

Wstępna dokumentacja projektowa

1. Rodzaj i świat gry

- Przygodowa z elementami akcji
- Side-scroll
- SCI-FI
- PC-online
- Dla starszych jak i młodszych graczy (PEGI-12)
- Głównie multiplayer z możliwością singleplayer (w przypadku mniejszej liczby graczy niż 4, pozostali gracze mają możliwość przełączania się między postaciami)

2. Fabuła i charakter gry

- Protagoniści - kapitan-żołnierz, farmer, mechanik, górnik
- Gdzie są - odległa planeta X
- Skąd pochodzą - z rodzinnej planety Y
- W jakim celu - z rozkazu imperatora mają zbadać i skolonizować niedawno odkrytą planetę X
- Co posiadają - wszelkie przedmioty do kolonizacji, roboty naprawcze, statek itp.
- Co potrafią - rolnik jest w stanie tworzyć przedmioty przywracające zdrowie oraz leczyć, mechanik naprawia broń/roboty, górnik wydobywa dodatkowe przedmioty do wytwarzania różnych rzeczy, kapitan posiada dodatkowe atrybuty do walki

3. Mechanika gry

- Sposób generowania świata - proceduralne generowanie każdego poziomu oddzielnie.
- Interakcje:
 - Gracz może poruszać się w 4 kierunkach (W,S,A,D)

- atak - LPM
- Ekwipunek, statystyki oraz mapa lokacji - tab
- Podniesienie przedmiotu lub interakcja - E
- Reguły:
 - Gracz nie może wyjść poza wyznaczony obszar mapy
 - Gracz nie 'wpadnie' z mapy po naciśnięciu S na najniższej platformie
 - Gracz może użyć tylko aktualnie zdobytych przedmiotów (są one przenoszone między poziomami)
 - Wczytanie zapisanego stanu gry powoduje powrót graczy do punktu kontrolnego, zostają odtworzone wszelkie bronie/przedmioty z zapisu oraz ilość zabitych przeciwników
- Zatrzymanie rozgrywki - jeżeli jeden z graczy wciśnie przycisk P następuje pauza i zamrożenie rozgrywki. Pojawia się okienko menu z którego można zapisać aktualny stan rozgrywki.
- Poziomy - każdy poziom będzie posiadać zadanie główne, ewentualnie zadania poboczne, których nie trzeba wykonywać żeby przejść dalej. Po wykonaniu zadania głównego będzie możliwość przejścia do następnego poziomu (tylko host może to zrobić).

4. Wytyczne grafiki

- Rastrowa grafika
- Dwuwymiarowa
- Przechowywana jako bitmapa

5. Elementy narażone na błędy

- Protagoniści - wchodzenie poza mapę, blokowanie się o jakiś pixel, wchodzenie na niedostępne miejsca, blokowanie przeciwników o cokolwiek
- Problemy z grafiką - metamorfozy, rozciągnięcia, wielkość, znikanie

- Brak możliwości przejścia dalej - błąd sidescrolla, niekończący się poziom
- Interakcje - brak lub namnożenie
- Uszkodzenie plików - zapis/odczyt
- Teleportacje - 'zachaczenie' o pixel i nieprzewidziana zmiana pozycji obiektu