

Planetary Repatriation

Game Design Document

Copyright notice / author information / boring legal stuff nobody likes

c/o: Ingvar & Tomasz

Index

Index

1. [Index](#)
2. [Game Design](#)
 - a. [Summary](#)
 - b. [Gameplay](#)
 - c. [Mindset](#)
3. [Technical](#)
 - a. [Screens](#)
 - b. [Controls](#)
 - c. [Mechanics](#)
4. [Level Design](#)
 - a. [Themes](#)
 - i. Ambience
 - ii. Objects
 1. Ambient
 2. Interactive
 - iii. Challenges
 - b. [Game Flow](#)
5. [Development](#)
 - a. [Abstract Classes](#)
 - b. [Derived Classes](#)
6. [Graphics](#)
 - a. [Style Attributes](#)
 - b. [Graphics Needed](#)
7. [Sounds/Music](#)
 - a. [Style Attributes](#)
 - b. [Sounds Needed](#)
 - c. [Music Needed](#)
8. [Schedule](#)

Game Design

Summary

Player er fastur á plánetu með basic geimskip og þarf að komast aftur á sína eigin plánetu. Hann kemst ekki beint tilbaka með því geimskipi sem hann hefur en kemst á næstu plánetu þar sem hann getur safnað supplies til að upgrade-a skipið.

Gameplay

Gameplay-ið verður þannig að player þarf að safna supplies af plánetunni sem hann er á og byggja upp geimskipið sitt. Goal-ið er að komast aftur á sínu eigin plánetu. Obstacle-in eru bardagarnir sem player mun lenda í þegar hann ferðast milli pláneta.

Mindset

Playerinn sjálfur á ekki að vera sérstaklega sterkur í byrjun, en hann getur unnið sig upp að öðrum hlutum sem munu gera hann sterkari á einn eða annan hátt. Sama stendur með geimskipið sem playerinn á, það er ekki það sterkt í byrjun en með réttu hlutum og réttu strategy getur hann gert allt.

Technical

Screens

1. Title Screen
 - a. Start Game
 - b. Difficulty
 - c. Quit Game
2. Destinations
 - a. Planet 1
 - b. Planet 2
 - c. Planet 3
3. Game
 - a. Inventory
 - b. Questing
 - c. Space combat
 - d. Ground combat
 - e. Npcs
 - f. Shops / item vendors
 - g. Interaction system
4. End Credits (?)

Controls

Player notar WASD til að hreyfa sig og músina til að interact-a við hluti. Það sem þeir interact-a við á plánetu gæti trigger-að bardaga event.

Mechanics

Player getur lent í bardaga á leiðinni frá einni plánetu yfir í aðra, ásamt því þá getur hann lent í bardaga á plánetunni sem hann er á eins og er, og það getur t.d verið eitthvað eins og raider eða eitthvað dýr sem Playerinn þarf að drepa fyrir quest eða einhvern hlut.

Level Design

Themes

1. Pláneta 1
 - a. Type
 - i. Jarðnesk pláneta
 - b. Objects
 - i. *Ambient*
 1. Sjór
 2. Dýr
 3. Klöpp
 - ii. *Interactive*
 1. Yfirgefnir vistar kassar
 2. Tré
 3. Málmgrýti
2. Pláneta 2
 - a. Type
 - i. Ecumenopolis pláneta
 - b. Objects
 - i. *Ambient*
 1. Byggingar
 2. Vegir
 3. Npcs
 - ii. *Interactive*
 1. Búðir
 2. Quest npcs
3. Pláneta 3
 - a. Mood
 - i. Gas pláneta
 - b. Objects
 - i. Ambient
 1. mikið gas
 2. Gas verur
 - ii. Interactive
 1. Gas skrímsli
 2. Gas deposits
 3. Geimskipbrot sem hægt er að taka efni frá

Game Flow

1. Playerinn byrjar á jarðneskri plánetunni
2. Finnur út að það er eitthvað að skipinu hans og hann þarf að laga það
3. Þarf að fella tré fyrir timbur og finna leið til að geta fengið grjót (tutorial um hvernig á að safna hlutum og tutorial um hvernig hægt er að búa til hluti)
4. Playerinn finnur út að hann er í allt öðru sólarkerfi og þarf að byggja ofur drif til þess að komast heim aftur
5. Það eru bara nokkrar plánetur í sólarkerfinu þannig að hann þarf að vinna úr því sem hann getur fengið
6. Lærir hvernig hann getur ferðast um í sólkerfinu
7. Ætti að gera þannig að hann megi bara fara á eina plánetu þaðan bara til þess að kenna playernum hvernig bardaga kerfið virkar
8. Getur gert hvað sem hann vill héða.
9. Getur farið til plánetu x til þess að fá quest til að eignast pening eða farið til plánetu y til þess að fá fleirri hluti fyrir ofur drifinu eða einhverju öðru sem honum langar til þess að gera
10. Eftir að uppfæra geimskipið sitt nóg unlock-ar hann hyperdrive og getur komist heim.

Development

Abstract Classes / Components

1. BasePhysics
 - a. BasePlayer
 - b. BaseEnemy
 - c. BaseObject
2. BaseObstacle
3. BaseInteractable
4. BasePlanetSelect

Derived Classes / Component Compositions

1. BasePlayer
 - a. PlayerMain
 - b. Player
2. BaseEnemy
 - a. AnimalEnemy
 - i. Þetta er base classinn fyrir óvini sem koma á fyrstu plánetu
 1. Hp
 2. attack
 - ii. Animal1
 1. Vinalegur þangað til playerinn réðst á hann
 - iii. Animal2
 1. óvinalegur
 - b. RaiderEnemy
 - i. Þetta er base classinn fyrir óvini sem koma bara fyrir þegar event er í gangi
 1. Hp
 2. attack
 - ii. Shooter
 1. Hefur byssu
 - iii. Berserker
 1. Hönd við hönd bardagi
 - iv. Tank raider
 1. Hefur litla líkur á að koma
 2. Hefur mjög mikið hp

3. Erfitt að drepa og þarfnast góðra vopna
4. Ef drepinn getur player fengið gott ítem
- c. GasTypeEnemy
 - i. Base classinn fyrir óvini á gas plánetu
 1. Hp
 2. Attack
 3. Allt á gas plánetunni er óvinallegt
 4. Öll skrímsli gefa þér Hydrogen ef þú notar extractor á það með minna en 30% hp
 - ii. GasEnemy1
 1. Sérstök leið til að berjast
 2. Getur verið eitrað
 - iii. GasEnemy2
 1. Reynir alltaf að eitra og svo hlaupa í burtu
3. BaseObject
 - a. ObjectAxe (notað til að höggva niður tré)
 - b. ObjectPickaxe (notað til að mine-a málmagrýti)
 - c. ObjectGoldOre (verður að mine-a, notað til að uppfæra geimskip)
 - d. ObjectCopperOre (verður að mine-a, notað til að uppfæra geimskip)
 - e. ObjectIronOre (verður að mine-a, notað til að uppfæra geimskip)
 - f. ObjectAluminumOre (verður að mine-a, notað til að uppfæra geimskip)
 - g. ObjectExtractedHydrogen (eldsneyti notað í geimskip)
4. BaseObstacle
 - a. ObstacleDoor (Læst þangað til þú byrjar quest)
 - b. ObstacleBoulder
 - c. ObstacleTree
5. BaseInteractable
 - a. InteractableTree (Tré sem þú getur höggt niður)
 - b. InteractableOre (Málmgrýti sem hægt er að mine-a)
 - c. InteractableQuestNpcs (Npcs sem gefa þér quests)
 - d. InteractableShopKeepers (Npcs sem selja/kaupa hluti)

Graphics

Style Attributes

Alls konar liti en allt fer eftir því á hvaða plánetu þú ert eins og t.d gas plánetan mundi hafa dekkri palletu miðað við allt annað.

What kind of graphic style are you going for? Cartoony? Pixel-y? Cute? How, specifically? Solid, thick outlines with flat hues? Non-black outlines with limited tints/shades? Emphasize smooth curvatures over sharp angles? Describe a set of general rules depicting your style here.

Venjulegur stíll en á meiri kössóttan hátt þar sem all er meira eins og kassi en eitthvað annað, þarf samt ekki að vera kassi.

Inn á milli að vera pixelated og mjög sléttar teikningar, hafa stýlinn sjálfan aðeins á kössótttri hátt en í stað að teikna með pixels þá er allt meira slétt.

Graphics Needed

1. Characters

a. Pláneta 1

i. Animals

1. Animal1 (idle, walking, attacking)
2. Animal2 (idle, walking, attacking)

b. Pláneta 2

i. Human-like

1. Shopkeepers (idle, walking)
2. Quest npcs (idle, walking)
3. Shooter (idle, walking, shooting)
4. Berserk (idle, walking, attacking)
5. Tank (idle, walking, shielding, attacking)

c. Pláneta 3

i. Gas Skrímsli

1. GasEnemy1 (idle, floating, attacking)
2. GasEnemy2 (idle, floating, attacking)

2. Blocks

- a. Mold
- b. Gras
- c. Steinn
- d. Múrsteinn
- e. Vatn
- f. Sandur
- g. Ore (gold, iron, copper, aluminum)
- h. Stál
- i. Skítug jörð
- j. Geysir

3. Interactibles

- a. Kistur
- b. Hurðir
- c. Hlið
- d. Takkar
- e. Tré
- f. Geimskip
- g. Geimskipbrot
- h. Búðir

Sounds/Music

Sounds Needed

1. Effects
 - a. Fótspor
 - b. Tré (hrapa, höggva)
 - c. Mine-a málmgrýti
 - d. Bjalla (þegar labbað er inn í búðir)
 - e. Kistur (opnast)
 - f. Hurðir (opnast)
 - g. Hlið (liftist)
 - h. Takkar
 - i. Dýrahljóð
 - j. Byssuskot
 - k. Sveifla (vopn)
 - l. Quest lokunar
 - m. Geimskip uppfærsla
 - n. Sköpunar hljóð

Music Needed

1. Tónlist sem passar við aðstæður sem playerinn er í
2. T.d bjart og skemmtileg tónlist þegar hann er á fyrstu plánetu
3. Dökkt og niðurdragandi þegar hann er á gas plánetu
4. Rússneska þjóðsönginn á borgar plánetunni.