

DESIGNDOKUMENT



Jim Andersson
2017-10-30

INNEHÅLL

Beskrivning av projektet.....	2
Unique selling points	2
Projektets omfattning	2
Plattformer	2
Spelarlägen	2
Influenser.....	3
Spelmekaniker	4
Kontroller.....	5
Bakgrundshistoria.....	6
Spelvärlden	7
Gameplay.....	8
Moodboard.....	9
Interface	10

BESKRIVNING AV PROJEKTET

Oneiro är ett vertikalt scrollande spel där spelaren ska fly från mörkret i en påtvingad mardröm av en underjordisk organisation som driver olagliga spel. Folk satsar pengar på hur de tror att det går för drömmaren. Den enda vägen att fly är att gräva sig ner i marken, genom jord, berg, grottor och mycket annat. Vid spelets slut får spelaren poäng baserat på hur långt ner hen har tagit sig plus extra poäng beroende på skatter som plockats upp på vägen.

UNIQUE SELLING POINTS

1. Digging your own grave!
2. They forged a dream of death.
3. Explore new dungeons every game.
4. Beat your high-score!

PROJEKTETS OMFATTNING

- Åtta veckor.
- Ett team på fyra till fem personer.

PLATTFORMAR

1. PC

SPELARLÄGEN

Ett enspelarläge där spelaren på egen hand gräver sig ner så djupt det går och slåss ensam mot monster för att försöka slå sitt high-score.

INFLUENSER

DIVERGENT (FILMEN)

I Divergent använder dom ett psykologiskt test för att bestämma vilken fraktion individen borde gå med i. Detta görs via ett serum som injiceras och placerar individen i ett drömliknande stadie där dom måste klara olika utmaningar.

BRAID

Mörkret som jagar spelaren är inspirerad av bland annat elden som jagar spelaren på sista banan.



TERRARIA

Att hacka sönder block och döda monster i stora världar.



SPELMEKANIKER

POÄNG

Målet i spelet är att samla så mycket poäng som möjligt innan man dör. Spelaren får ett poäng för varje meter ner i marken som hen befinner sig. Det finns även skatter som spelaren kan plocka upp som ger extra poäng utöver antal meter ner i marken. Till exempel om spelaren har grävt sig ner 150 meter i marken och plockat upp fyra skatter som är värda 25 poäng styck så får hen en slutpoäng på 250. Slutpoängen sparas i en *High score*-lista i spelets meny.

MÖRKRET

Spelet slutar när spelaren blir fångad av mörkret som hela tiden rör sig neråt i marken. Mörkret har en konstant hastighet och går inte att stoppa. Enda sättet att komma undan för stunden är att gräva sig djupare ner i marken.

GRÄVA

Spelets grundmekanik är att spelaren ska gräva sig ner i marken. När spelaren väljer att gräva så görs detta i den riktning som spelaren pekar med musen. De block som är närmast spelaren är de som försvinner. Det finns olika block som är olika hårda vilket kräver att spelaren hittar nya och bättre hackor som klarar att hugga sönder dessa block. De monster som gömmer sig i grottorna bär på dessa hackor. Dödar spelaren ett monster så tappar de en hacka av bättre kvalitet beroende på hur djupt ner i marken man befinner sig.

SKATTER

För att locka spelaren iväg från att endast gräva en grop rakt ner så finns det skatter som gömmer sig nere i marken som spelaren kan plocka upp. Dessa skatter ger bonuspoäng och ammunition till vapen som används för att döda monster.

ÄNTERHAKE

Ett hjälpmedel för att förflytta sig snabbt i spelvärlden. Den skjuts ut från spelaren och fastnar på närmsta objekt i den riktning som den är riktad mot. Spelaren dras mot punkten och kan hoppa för att avbryta. Det går även att skjuta och hacka under tiden.

SKJUTA

Spelaren kommer att med hjälp av olika vapen i spelet kunna skjuta monster som visar sig på vägen ner. Vapnen har begränsat med ammunition som endast kan fyllas på via de skatter som spelaren kan hitta.

UTHÅLLIGHET

Detta är hur snabbt spelaren kan gräva och röra sig. Normalt håller den sig på topp men om man tar skada av en fiende eller en annan spelare så sjunker uthålligheten och spelaren sinkas. Uthålligheten kommer tillbaka automatiskt med tiden.

FÖRSTÖRBARA BLOCK

Marken som spelaren ska gräva bort består av olika typer av block. Dessa block har olika egenskaper som gör att vissa block är hårdare än andra och därav kräver fler slag eller en bättre hacka.

Lista med block sorterad lättast att förstöra till hårdast:

1. Jord
2. Sten
3. Lavasten
4. Skuggblock
5. Drömblock

KONTROLLER

Jag har valt att utgå från spelstandardkontrollerna på PC (WASD) med några anpassningar till detta spel. Vänster musknapp för att gräva och höger för att skjuta. Detta för att gräva är det vanligaste och skjuta kommer efter.

Hackan är alltid aktiv och byts automatiskt ut när en bättre plockas upp. Snabbknapparna till vapnen ändrar bara vad som händer när höger musknapp används.

Alla kontroller ska gå att ändra för att ge en så bra spelupplevelse som möjligt för alla. Standardkontrollerna är listade nedan.

TANGENTBORDET

A	Gå vänster
D	Gå höger
W	Hoppa
Escape	Pausa/Meny

MUSEN

Vänster	Gräv
Höger	Attack
Mellanslag	Änterhake
Q	Byt mellan hacka och senaste vapnet
1-5	Väljer aktivt vapen
Hjul	Väljer aktivt vapen

BAKGRUNDSHISTORIA

Vi befinner oss i en enorm industristad på gränsen till totalt kaos. Korruption är vardag och polisens resurser är extremt begränsade och lyckas nätt och jämnt hålla ordning på stadens gator. Men i stadens undre värld finns det inga poliser, där är det anarki som råder. De kriminella anordnar olagliga och omoraliska spel och event som drar in miljontals svarta pengar. Staden heter Cogswell.

I Cogswell bor en ung man vid namn Alex Dowell. Han lever ensam i en sunkig lägenhet i ett av stadens ghetton. Alex jobbar som servitör på kvarterspuben sedan ett år tillbaka. Pengarna han tjänar räcker knappt till hyran. Så för att få ihop dagarna så brukar han innan jobbet extraknäcka som ficktjuv på stadens torg och köpcenter.

En kväll när han arbetade på puben så hörde han några skumma typer prata om ett stort event nästa helg nere i Proctor Hollow, den under världens största näste i Cogswell. Typerna diskuterar huvudeventet som ska vara det populära spelet Oneiro och hur stor de tror att prispotten kommer att vara.

Oneiro är ett gamblingspel där en person spänns fast i en stol med en hjälm som är kopplad till skärmar som kan visa vad personen drömmer. Personen blir injicerad med ett serum som tvingar hen in i en förutbestämd dröm. Den framkallade drömmen är så stark och uppfattas så verkliga att endast de mest mentalt starka personerna vaknar efter att mörkret tagit dem. Pengar satsas på hur bra man tror att personen i drömmen klarar sig och om hen överlever eller inte.

Proctor Hollow har fått tag på ett serum som framkallar en dröm där personen får känslan av att hen är förföljd av ett ont mörker som absolut inte får komma ikapp och sluka en. Enda vägen bort från mörkret är att gräva sig ner i marken så djupt det bara går.

Alex fastnade i tanken på vad han skulle göra om han lyckades ta sig in, satsa och faktiskt vinna. Han skulle kunna flytta upp, bort från ghettot och leva ett anständigt liv någonstans. Men som det ser ut nu så har han inte ens några pengar att spela med. Alex bestämmer sig för att satsa större på sitt ficktjuveri och gå för de mer värdefulla varorna för att ha en chans att vara med och spela.

De första dagarna gjorde han bra framgång, dock inte helt smärtfritt. Han blev påkommen ett par gånger men kom undan efter endast något slag som fick han att se några stjärnor och några väl valda ord. Men för att kunna vara med och vinna något på Oneiro så behöver han något stort.

För att vinna stort måste man satsa stort. Alex siktade in sig på en välbärgad man som bar ett stort fickur i rent guld. Tar han det bytet så är han i mål. Alex följde efter och väntade på rätt tillfälle att stjäla uret. Han tog till alla knep han lärt sig och slog tillslut till. I ett svep lirkade han fickuret ut ur mannens ficka och ned i sin egen. Alex rörde sig bort från mannen och allt verkade lugnt fram till att en av mannens civilklädda livvakt stoppade honom med ett hårt slag i magen som fick all luft att flyga ut. Vakten tog Alex i nacken och drog in han i en gränd. Den välbärgade mannen kom efter och ställde sig framför Alex. Mannen visade sig ha starka kontakter med ledningen i Proctor Hollow som han visste hade ont om folk till kommande Oneiro. Så han sålde Alex till Proctor Hollow och Oneiro.

Nu sitter Alex i stolen i mitten av en arena. Tusentals åskådare på läktarna. Alla väntar spänt på att Alex ska bli injicerad med serumet och hur han kommer att prestera.

Alex känner en nål tränga in i nacken. Allt blir suddigt och han kan inte hålla sig vaken...

SPELVÄRLDEN

Spelets värld består av olika "segment". Ju längre ner spelaren tar sig desto mörkare och farligare blir världen. I början är det mest jord, lite sten, enklare monster och skatter. Längre ner blir det mer grottor med monster och hårdare material som gör det svårare för spelaren att ta sig fram.

PROCESSUELL GENERERING

Spelets banor ska vara oändligt stora och genereras med hjälp av denna teknik. Det som ska genereras är följande:

- Block
- Grottor
- Monster
- Skatter

MONSTER

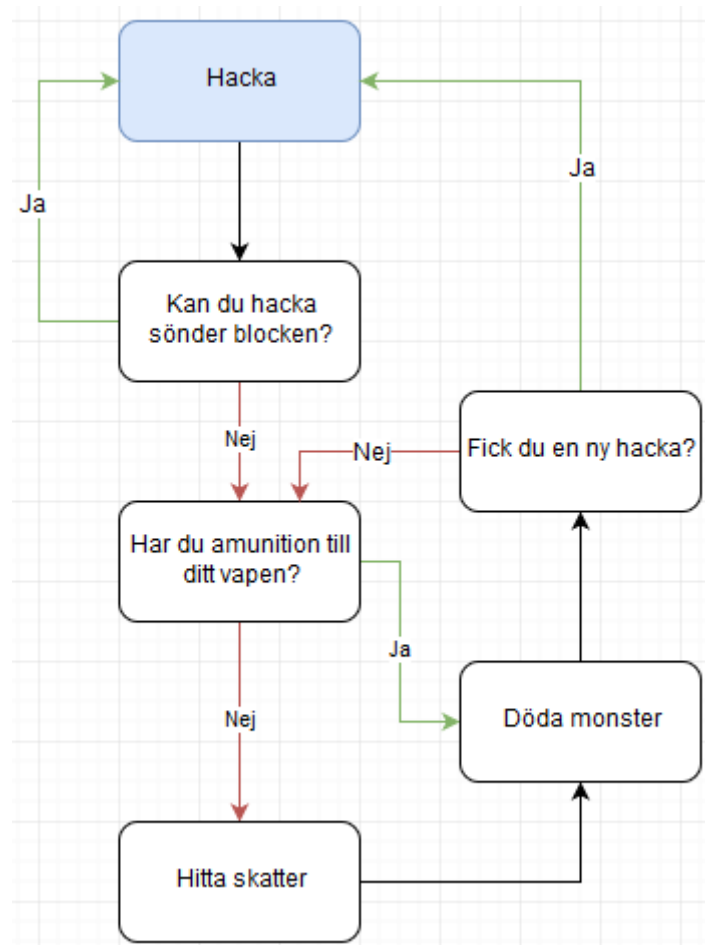
Spelarens fiender håller främst till i grottorna som genererats och varierar i storlek och svårighetsgrad. De lättare fienderna är till för att vara i vägen och sinka spelaren lite om hen inte är uppmärksam. Medan de större är svårare att döda och har gärna en färdighet som kan sinka spelaren ytterligare. Det är även dessa som kan tappa nya hackor som spelaren behöver för att ta sig vidare. Vad fienden tappar beror på hur djupt ner i marken spelaren befinner sig.

GAMEPLAY

En spelomgång börjar med att spelaren startar uppe på ytan och ser mörkret långsamt falla ner mot denne. För att inte bli fångad så måste spelaren gräva sig ner i marken med hjälp av sin hacka.

Nere i marken så kommer spelaren att stöta på skatter, monster och olika typer av material som skal hackas igenom.

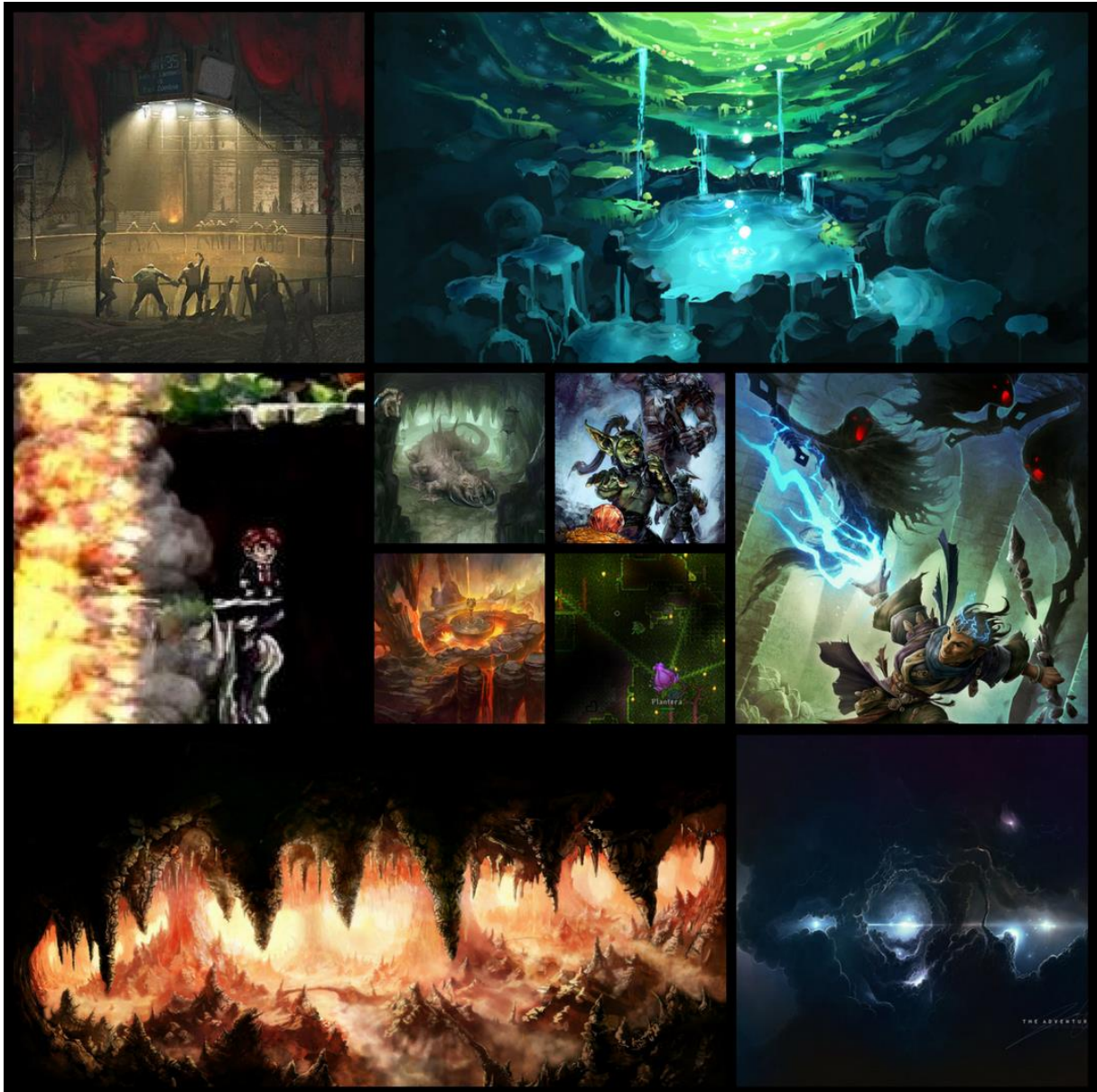
Materialen som hackas är olika hårda och kräver bättre hackor. Nya hackor hittar spelaren genom att med sitt vapen döda monster. Ammunition till vapnet hittar spelaren i de skatter som är placerade ute i världen.



Spelet är över när mörkret kommer ikapp spelaren. Detta händer då spelaren inte lyckas ta sig längre ner i marken.

MOODBOARD

Jag försöker förmedla en känsla av stämningen och gameplay element. Om vi börjar uppe till vänster så tänker jag arenan i Proctor Hollow där karaktärens fysiska kropp befinner sig. Sen kliver vi in i Oneiro och i början är det ljust och lugnt men något okänt väntar under. Elden från Braid (ser influenser) representerar att man är jagad och sen springer man på monster, skatter och ju längre ner vi kommer blir världen mörkare och mer hotfull.



INTERFACE

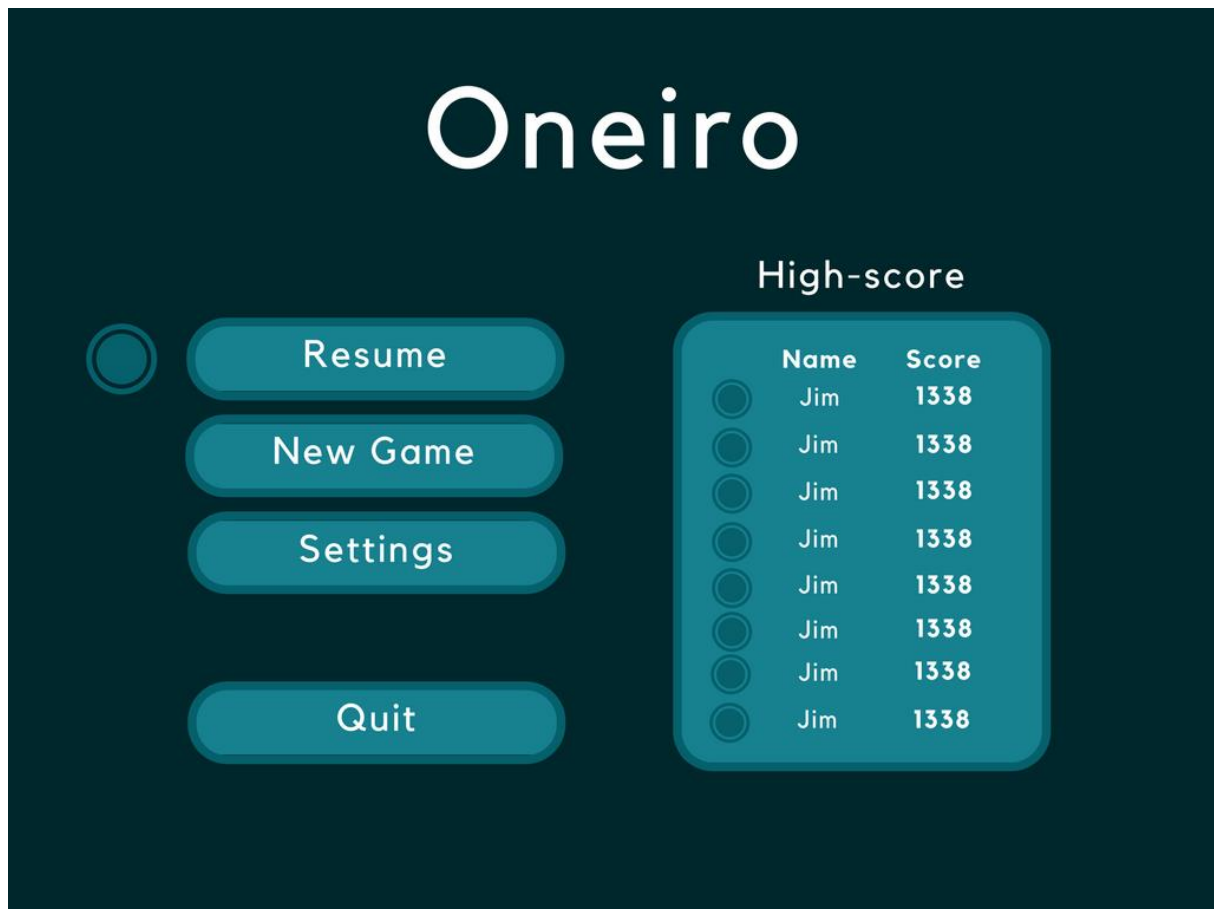
MENY

Spelets huvudmeny visas när spelets startas och när spelaren trycker på Escape.

Målet med menyn är att snabbt och enkelt komma igång med spelet. Överst är alltid fortsättning på senaste spel om det finns ett. Annars är det starta ett nytt. High-scorelistan är alltid synlig vid sidan av knapparna så spelaren lätt kan hålla reda på hur hen ligger till.

Alla inställningar som önskas göra ligger under "Settings".

Avslutaknappen ligger längst ner lite separerad från resten. Detta för att inte av misstag klicka på den och att den är lätt tillgänglig.



IN-GAME

Inne i spelet så är interfacet placerat högst upp på skärmen för att inte vara i vägen för spelaren då spelets huvudsakliga riktning är nedåt. Jag har valt ett icke-diegetiskt interface för att få stark kontrast mellan spelvärlden och interfacet så spelaren snabbt kan se och organisera sina vapen mm.

Spelarens djup/poäng visas tydligt i mitten för att spelaren lätt ska kunna se hur hen ligger till jämfört med tidigare high-score.

Uppe till vänster syns spelarens hacka, vapen och mätaren för uthållighet. Spelarens hacka ligger alltid längst till vänster. Spelaren kan endas bära en hacka och bättre hackor ersätter sämre automatiskt när dom plockas upp. Därför finns det bara en ikon för hackan.

De fem vapenplatserna under uthållighetsmätaren kan arrangeras om efter spelarens tycke och snabbåtkomsten för dessa är knapparna 1-5 på tangentbordet.

Hälsan på de monster som spelaren stöter på har sitt namn och mätare ovanför huvudet i spelvärlden.

