Geimleikur

Game Design Document

##### Copyright notice / author information / boring legal stuff nobody likes

PLEASE NOTE:

You can copy this into your Drive by going to **“File” >> “Make a copy…”**

You do not need to request permission to edit this document if you make a private copy.

##### 

## *Index* Index

1. [Index](#kix.tn44c9jbklu6)
2. [Game Design](#kix.vh7mr3wp9gub)
   1. [Summary](#kix.y0z7a3kyjoqj)
   2. [Gameplay](#kix.q89snwy3vllo)
   3. [Mindset](#kix.3j0sjjj4v19l)
3. [Technical](#kix.nw2pvrargt85)
   1. [Screens](#kix.5baplgyo85eh)
   2. [Controls](#kix.4u55u65bonjw)
   3. [Mechanics](#kix.vrkne3rhovuh)
4. [Level Design](#kix.mun66rmbl34h)
   1. [Themes](#kix.feu141lpqdpj)
      1. Ambience
      2. Objects
         1. Ambient
         2. Interactive
      3. Challenges
   2. [Game Flow](#kix.lrp1xr74olld)
5. [Development](#kix.k64sfnylstdx)
   1. [Abstract Classes](#kix.fwz93u72nlt2)
   2. [Derived Classes](#kix.9mr6xhrqo7o4)
6. [Graphics](#kix.7fniby1a9lf0)
   1. [Style Attributes](#kix.3ui65x9w2r9w)
   2. [Graphics Needed](#kix.cdq39znqma9y)
7. [Sounds/Music](#kix.p0zdtpym1l8)
   1. [Style Attributes](#kix.g829e5h0mi8e)
   2. [Sounds Needed](#kix.1k2k1v9771k6)
   3. [Music Needed](#kix.coz0pe9ii0ek)
8. [Schedule](#kix.ur637w5onhwq)

Game Design

## Summary

Þetta er 2D leikur sem gerist aðallega í geimnum, þú þarft að berjast við skrýmsli, lenda á plánetum og brjóta upp loftsteina til að uppfæra þig til að geta barist við stærri skrýmsli (e. bosses)

## Gameplay

Þú þarft að vera stöðugt að reyna að uppfæra geimskipið þitt (e. upgrade) til að geta náð markmiði þínu,

## Mindset

Til að byrja með er character’inn bara geimskip (hægt að breyta seinna), í geimnum verða allskonar geimskrýmsli sem reyna að drepa þig í geimnum, í geimnum verða líka stjörnur, loftsteinar og plánetur sem verður hægt að lenda á, sumstaðar í geimnum verður svo hægt að finna stór skrýmsli til að berjast við (e. bosses).

**Þetta verður basic hugmyndin til að byrja með, svo verður hægt að flækja þetta enn meira seinna**

Technical

## Screens

1. Title Screen
   1. Play
   2. Options
   3. Quit
2. Level Select
3. New world
   1. World name (text input)
   2. Create character
4. Game
   1. Gameplay
   2. Inventory
   3. Map
   4. Chat
   5. Menu
5. End Credits

*(example)*

## Controls

Þú átt að geta stýrt með W til að fara áfram, og svo stýrirðu áttinni með músinni, til að skjóta ýtirðu á vinstri takkann á músinni og ESC til að fara í main menu screen.

## Mechanics

Þú svífur í geimnum

Level Design

*(Note : These sections can safely be skipped if they’re not relevant, or you’d rather go about it another way. For most games, at least one of them should be useful. But I’ll understand if you don’t want to use them. It’ll only hurt my feelings a little bit.)*

## Themes

1. Geimurinn
   1. Þema
      1. Dimmur heimur
   2. Hlutir
      1. *Ambient*
         1. Stjörnur
         2. Gas
      2. *Interactive*
         1. Skrýmsli
         2. Plánetur
         3. Stór skrýmsli (e. bosses)
         4. Loftsteinar
2. Plánetur
   1. Mood
      1. Hættulegar aðstæður, mismunandi eftir plánetum
   2. Objects
      1. *Ambient*
         1. Þyngdarafl (e. gravity)
         2. Gas/Reykur eða eitthvað
      2. *Interactive*
         1. Jörðin verður úr kubbum
         2. Skrýmsli, mismunandi eftir plánetum
         3. Kistur/Fjarsjóðir
         4. Einn boss á plánetu

*(example)*

## Game Flow

1. Spilarinn byrjar í geimnum
2. Hann flýgur um og finnur hluti, t.d loftsteina eða skrýmsli
3. Skrýmsli og loftsteinar geta innihaldið hluti eins og járn, kol og/eða gull ofl., og úr því að hægt að búa til hluti (e. craft) sem er hægt að nota í t.d í að uppfæra (e. upgrade) geimskipið (drepa skrýmli eða brjóta niður loftsteina)
4. Á plánetum geta verið loots, og mögulega líf þannig að þú gætir þá keypt og selt hluti (ef það sé fólk eða góðar geimverur á plánetunni)
5. Á mörgum plánetum eru bosses sem maður getur barist við, og skrýmsli eftir tegund plánetu

*(mætti setja inn fleiri hugmyndir)*

Development

## Abstract Classes / Components

1. Scripts
   1. CameraController.cs
   2. PlayerController.cs
   3. TestScript.cs (til að prófa hluti)
2. BaseObstacle
3. BaseInteractable

*(Það sem komið er)*

## Derived Classes / Component Compositions

1. BasePlayer
   1. Player
   2. PlayerUnlockable
2. BaseEnemy
   1. EnemySpaceship
   2. EnemyRock (boss)
3. BaseObject
   1. ObjectRock (pick-up-able, throwable)
   2. ObjectChest (pick-up-able, throwable, spits gold coins with key)
   3. ObjectGoldCoin (cha-ching!)
   4. ObjectKey (pick-up-able, throwable)

Graphics

## Style Attributes

Leikurinn verður með pixel grafík og hann skiptist á milli að vera litríkur og diimur.

t.d. út í geim þá getur leikurinn verið dimmur og lítið af litum en á nokkrum plánetum verður umhverfið mismunandi og þá er það mismunandi litríkt.

## Graphics Needed

1. Characters
   1. Geimskip
      1. Spilari (getur verið kyrr, getur flogið og skotið)
      2. Óvinir (geta flogið og ráðist á spilara)
         1. Geimverur
         2. Önnur skrýmsli
   2. Hlutir í geimnum
      1. Loftsteinar (hreyfandi, gera ekki neitt við þig í geimnum)
      2. Plánetur (geta hreyfst hægt, gera ekki neitt við þig í geimnum en þú getur smellt á plánetur)
2. Kubbar
   1. Mold
   2. Gras
   3. Steinar
   4. Grýti (e. ore)
3. Vopn/Verkfæri
   1. Byssa
   2. Haki (getur notað á plánetum)
   3. Öxi (getur notað á plánetum)
   4. Sverð (getur notað á plánetum)
4. Annað
   1. Kista

Sounds/Music

## Style Attributes

Again, consistency is key. Define that consistency here. What kind of instruments do you want to use in your music? Any particular tempo, key? Influences, genre? Mood?

Stylistically, what kind of sound effects are you looking for? Do you want to exaggerate actions with lengthy, cartoony sounds (e.g. mario’s jump), or use just enough to let the player know something happened (e.g. mega man’s landing)? Going for realism? You can use the music style as a bit of a reference too.  
   
 Remember, auditory feedback should stand out from the music and other sound effects so the player hears it well. Volume, panning, and frequency/pitch are all important aspects to consider in both music *and* sounds - so plan accordingly!

## Sounds Needed

1. Effects
   1. Geimflaug að skjóta
   2. Geimflaug að fljúga
   3. Sprenging
   4. Brjóta grjót
   5. Opna Kistu
2. Feedback
   1. Player að meiða sig
   2. Happy chime (extra life)
   3. Sad chime (died)

*(example)*

## Music Needed

1. Ambient geim tónlist
2. Tónlist þegar stór skrýmsli koma
3. Tónlist á plánetum, mögulega mismunandi eftir tegund plánetu
4. Út í búð
5. Rick Astley’s “Never gonna give you up”

*(example)*

*(Note : Again, if you’re soloing you might be able to / want to skip this section. It’s up to you.)*

Schedule

*(what is a schedule, i don’t even. list is good enough, right? if not add some dates i guess)*

1. develop base classes
   1. base entity
      1. base player
      2. base enemy
      3. base block
   2. base app state
      1. game world
      2. menu world
2. develop player and basic block classes
   1. physics / collisions
3. find some smooth controls/physics
4. develop other derived classes
   1. blocks
      1. moving
      2. falling
      3. breaking
      4. cloud
   2. enemies
      1. soldier
      2. rat
      3. etc.
5. design levels
   1. introduce motion/jumping
   2. introduce throwing
   3. mind the pacing, let the player play between lessons
6. design sounds
7. design music

*(example)*