**Game Design Document**

**Game Design**

**Summary:**

Mortal kombat (ms paint version).

**Gameplay:**

2d bardagaleikur. Andstæðingurinn er vinur þinn. Þetta er „Two player“ leikur þar sem þið berjist á móti hvort öðrum þar til annar sigrar. Það er hægt að hoppa, beygja sig og síðan kýla og sparka í öllum þeim stöðum. Þú hefur einnig „Special Move“ sem þú getur bara notað þegar þú ert með 25% af „Lífinu“ þínu eftir. Ef þú beygir þig er ekki hægt að kýla þig og ef þú hoppar er ekki hægt að sparka í þig.

**Mindset:**

Þú villt vinna. Þú villt vera bestur og það er ekki séns að þú leyfir vini þínum að sigra þig. Leikurinn á að vera æsi spennandi, “Competitive“ og „Fast paced“.

**Technical**

**Screens:**

1. **Title screen**

Skjár sem leyfir þér að púsla saman þinn eiginn bardagamann frá tilbúnum höfuð, búk og lappa sprites. Hægt er að spila í gegnum tutorial

1. **Stage Selection**

Þú getur valið bardagavöllin

1. **Game**

Leikurinn sjálfur, þegar þú pásar leikinn getur þú komist í stillingarnar og getur hætt í leiknum

1. **Game over/Victory**

Þegar leikurinn er búin kemur þessi skjár upp og segir til um hver vann og hver tapaði

**Controls:**

**Player 1:**

a og d til að fara til hliðar, w til að hoppa, s til að beygja sig,

v til að kýla, b til að sparka, n fyrir „Special move“.

**Player 2:**

Hliðar-örvar til að fara til hliðar, upp-ör til að hoppa, niður-ör til að beygja sig, j til að kýla, k til að sparka, l fyrir „Special move“.

**Mechanics:**

Þegar maður beygir sig tekur maður ekki damage frá hnefum óvinarins og ef maður hoppar tekur maður ekki damage frá sparki.

**Level Design**

**Themes:**

Fer eftir hvaða bardagavöllur er valinn

**Game Flow:**

.....

**Development**

## Abstract Classes / Components:

Við erum mjög einföld Physics. Characteranir standa á jörðini og geta lamið og sparkað í hvern annan, þeir geta líka hoppað!!!!

**Graphics:**

Bakgrunnurinn er dökkur en characterarnir eru litríkir og fjölbreyttir.

Animation síllin er cartoony.

**Graphics Needed:**

**Characters:**

Allavega 2 characterar(idle, walkning, jumping, crouching og kicking og punching í öllum stöðum)

Bakgrunnur og gólf.

**Sounds/Music:**

**Sounds Needed:**

**Feedback:**

ooh(attacked)

hueh(death)

hyaahh(punch)

hmmphh(kicking)

**Effects:**

Jumping/landing

Footsteps

**Music Needed:**

Intense music