**Game Name Here**

*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**

* Index
* Game Design
* Summary
* Gameplay
* Mindset
* Technical
* Screens
* Controls
* Mechanics
* Level Design
* Themes
* Ambience
* Objects
* Ambient
* Interactive
* Challenges
* Game Flow
* Development
* Abstract Classes
* Derived Classes
* Graphics
* Style Attributes
* Graphics Needed
* Sounds/Music
* Style Attributes
* Sounds Needed
* Music Needed
* Schedule

*Game Design*

**Summary**

Side scroller með 3 characters sem hækka um level því meira sem player gerir í leiknum með þann character select-aðann. Hægt er að skipta um character hvenær sem er.

**Gameplay**

Klassískur side scroller með óvinum, stökkvum og mögulega einhverjum minigames. Level óvina hækkar með hverju level-i. Eitt tactic sem player-inn gæti notað væri að funnel-a bara einn character til að komast í sem hæsta level á honum og reyna ekki þurfa nota hina.

**Mindset**

What kind of mindset do you want to provoke in the player? Do you want them to feel powerful, or weak? Adventurous, or nervous? Hurried, or calm? How do you intend to provoke those emotions?

*Technical*

**Screens**

* Title Screen
* Options
* Level Select
* Game
* Character Selection
* End Credits

*(example)*

**Controls**

Player notar wasd til að hreyfa sig, spacebar til að hoppa, mouse button 1 til að attack-a og til að skipta um character heldur player inni ctrl og ýtir á character-inn sem hann vill skipta í með músinni. Það verða kassar sem player-inn getur brotið með því að attack-a þá og auðvitað óvinir sem player getur attack-að.

**Mechanics**

Are there any interesting mechanics? If so, how are you going to accomplish them? Physics, algorithms, etc. Attack timer stoppar fyrir hvern character þegar player breytir um character svo hann getur ekki breytt um character og attack-að strax ef hann attack-aði rétt áður en hann breyttist, ætti að geta gert þetta með því að einfaldlega stoppað attack timer-inn og byrjað hann aftur þegar character hefur verið select-aður. Einn character-inn á að geta skotið frá sér einhverju projectile og player-inn á að geta stjórnað því með músinni, ég mundi halda að ég þarf bara að vera með breytu sem heldur utan um staðsetningu músarinnar og láta projectile-ið fara í þá átt.

*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**

* Forest
* Mood
* Dimmt, rólegt, kalt
* Objects
* *Ambient*
* Regn
* Fuglar
* Kastalinn í næsta level
* *Interactive*
* Goblins/Hob Goblins
* Bandits
* Kassar
* Nýr Character
* Castle
* Mood
* Draugalegt, hættulegt
* Objects
* *Ambient*
* Sprungur í veggjum
* Torches
* Suits of armor
* *Interactive*
* Beinagrindar Verðir
* Draugur eigandans
* Kistur
* Höfn
* Mood
* Heitt
* Objects
* Ambient
* Sól
* Strönd
* Sjór
* Skip
* Interactive
* Risa krabbar
* Fiski skrímsli
* Tré tunnur
* Skip
* Mood
* Objects
* Ambient
* Sjór
* Höfn
* Interactive
* Sjóræningjar
* Rum
* Nýr Character
* Eyja
* Mood
* Heitt, rólegt, framandi
* Objects
* Ambient
* Pálmatré
* Strönd
* Interactive
* Apar
* Fjársjóður

**Game Flow**

* Player byrjar fyrir utan húsið sitt sem warrior character-inn í skógi.
* Ef hann reynir að komast inn í húsið sitt birtist texti sem útskýrir quest.
* Þegar hann fer til hægri er tré sem hann getur hoppað á, þá birtist dialogue sem útskýrir hvernig á að hoppa.
* Player-inn mætir svo óvinum og þá er birt dialogue sem útskýrir hvernig á að attack-a.
* Nálægt enda level-sins ætti warrior character-inn að vera kominn í level 2.
* Í enda level-sins birtist Healer character-inn fastur í búri, umkringdur bandits.
* Síðasti bandit sem player drepur droppar lykla sem player notar til að leysa Healer.
* Þá birtist dialogue sem útskýrir að player-inn getur þá skipt á milli warrior og healer hvenær sem hann vill.
* Næsta level load-ast og þá er player-inn fyrir utan kastala með læstum hurðum.
* Player getur höggt niður hurðirnar með warrior character-inum sem aðlagar fleirri verði eða notað healer character-inn sem hefur lockpick skill.
* Player fer í gegnum kastalann og berst við verði.
* Eftir að drepa allar verðina getur player farið inn í herbergi
* Í herberginu birtist boss-inn af levelinu sem eru draugur eiganda kastalans.
* Til að finish-a drauginn þarf player-inn að skipta yfir í healerinn og nota sérstakann finisher fyrir drauga.
* Eftir að klára boss-inn getur player labbað um herbergið og opnað kistur.
* Í einni kistunni er kort sem bendir á fjársjóð, þegar hann tekur það load-ast næsta level.
* Player birtist á höfn þar sem hann berst við óvini.
* Hann þarf að labba um höfnina og brjóta allar tré tunnur sem hann finnur og safna öl.
* Þegar hann er búinn að safna nóg getur hann farið í skip á höfninni.
* Þá load-ast næsta level sem er í skipinu.
* Player þarf að sigra sjóræningja og fara inn í herbergi skipstjórans.
* Þar berst hann við skipstjórann
* Þegar skipstjórinn á ekki mikið líf eftir biður skipstjórinn um að fá að lifa í skiptun fyrir einn fanga hans.
* Fanginn verður þriðji character-inn sem player getur breytt sér í.
* Eftir það fær player-inn far til eyjunnar sem er á fjársjóðskortinu og borgar skipstjóranum með öllu áfenginu sem hann safnaði á höfninni.
* Næsta level load-ast á eyjunni.
* Player byrjar á strönd og labbar í gegnum skóginn.
* Berst við óvini og í endanum finnur fjársjóðinn.

*(example)*

*Development*

**Abstract Classes / Components**

* BasePhysics
* BasePlayer
* BaseEnemy
* BaseObject
* BaseObstacle
* BaseInteractable

*(example)*

**Derived Classes / Component Compositions**

* BasePlayer
* PlayerMain
* PlayerUnlockable
* PlayerCharacterSelection
* PlayerDialogue
* BaseEnemy
* EnemyBandit (síðasti droppar key)
* EnemyGoblin
* EnemyGuard
* EnemyGhost
* EnemyCrab
* EnemyFish
* EnemyPirate
* EnemyCaptain (Interactive Dialogue)
* EnemyMonkey
* BaseObject
* ObjectBox (Brjótanlegar)
* ObjectChest (Fjársjóðskort í random kisstu)
* ObjectCharacter (Nýr character til að breytast í)
* ObjectRum (Safnanlegt)
* BaseObstacle
* ObstacleDoor (Brjótanlegt eða lockpickable)
* ObstacleWall
* ObstacleTree
* BaseInteractable
* InteractableDialogue

*(example)*

*Graphics*

**Style Attributes**

What kinds of colors will you be using? Do you have a limited palette to work with? A post-processed HSV map/image? Consistency is key for immersion.

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.

Well-designed feedback, both good (e.g. leveling up) and bad (e.g. being hit), are great for teaching the player how to play through trial and error, instead of scripting a lengthy tutorial. What kind of visual feedback are you going to use to let the player know they’re interacting with something? That they \*can\* interact with something?

**Graphics Needed**

* Characters
* Human-like
* Goblin (idle, walking, attacking)
* Bandit (idle, walking, throwing/stabbing)
* Guard (idle, walking, stabbing)
* Ghost (idle, flying, casting, magic ability)
* Pirate (idle, walking, shooting/stabbing)
* Captain (idle, drinking, walking, shooting/stabbing)
* Other
* Crab (idle, walking, attacking)
* Sea Creature (idle, flopping, spitting)
* Monkey (idle, eating, walking, attacking)
* Blocks
* Dirt
* Dirt/Grass
* Stone Block
* Stone Bricks
* Tiled Floor
* Weathered Stone Block
* Weathered Stone Bricks
* Wood
* Sand
* Ambient
* Trees
* Bush
* Fuglar
* Castle (langt í burtu)
* Torch
* Armored Suit
* Blood stains
* Strönd
* Sjór
* Sól
* Skip
* Höfn
* Other
* Kisstur
* Kassar
* Door (Wood)
* Trétunnur
* Rum
* Fjársjóður

*(example)*

*(Note : If you’re soloing you might not need to define this part, as you can just use the Derived Classes + Themes section as a reference. It’s up to you.)*

*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**

* Effects
* Soft Footsteps (dirt floor, sand floor)
* Sharper Footsteps (stone floor)
* Soft Landing (low vertical velocity)
* Hard Landing (high vertical velocity)
* Chest Opening/closing
* Door Opening/closing
* Sverð að swing-a
* Sverð að stinga
* Hnífar að kastast
* Töfra ability
* drauga hljóð
* beinagrindar hljóð
* drykkju hljóð
* vatns hljóð
* byssuskot
* Feedback
* Relieved “Ahhhh!” (health)
* Shocked “Ooomph!” (attacked)
* Happy chime (extra life)
* Sad chime (died)
* Apa hljóð

*(example)*

**Music Needed**

* Slow-paced, nerve-racking “forest” track
* Exciting “castle” track
* Creepy, fast “boss” track fyrir barrátuna á móti drauginum
* Bosun Bill og Becalmed úr SOT fyrir sjóræningjana
* Chill, rólegt fyrir eyjuna
* Happy ending credits track
* Rick Astley’s hit #1 single “Never Gonna Give You Up” er alltaf skylda