

Sword Magic

Game Design Document

Elvar og Sigursteinn

Copyright notice / author information / boring legal stuff nobody likes

PLEASE NOTE: Allt sem er á skjalinu mun líklega breytast að einhverju leyti

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

3D rpg 3rd person leikur með level up system og allskonar hluti sem hægt er að nota á móti óvinum eða á hluti til þess að komast áfram.

Gameplay

Spilarinn vera settur í heiminn þar sem hann þarf að berjast á móti óvinum til þess að lifa af og ná markmiði sínu. Spilarinn mun hafa aðgang að ýmsum vopnum þegar hann kemst lengra inn í leikinn og þegar hann level-ar upp með því að drepa óvini, þá mun hann verða sterkari og með meira líf. Spilarinn mun lenda á móti ýmsum hindrunum eins og t.d. Skrímslum, púslum, gildrum og síðan "final boss" í endann.

Mindset

Spilarinn á að reyna að einbeita sér á að verða betri í leiknum með því að læra á óvinina, fá betri vopn og töfra. Við viljum einnig að hann einbeiti sér á bardaganum t.d. Þegar hann er í erfiðum bardaga þá á hann að reyna mikið á sig þangað til að hann vinnur/deyr.

Technical

Screens

1. Title Screen
 - a. Play
 - b. Option (optional)
 - c. Exit
2. Game
 - a. Inventory
 - b. Skill tree
 - c. Assessment / Next Level
 - d. Health bar
 - e. Stamina bar
 - f. Mana bar
 - g. Map (optional)
3. End Credits

Controls

Spilarinn mun hreyfa sig með lyklaborðinu (WASD) og mun nota vopnin sín með músinni (mouse-1). Hann á að getað t.d. Tekið upp vopn eða opnað hurðir með E.

Mechanics

Í leiknum mun spilarinn getað rúllað sér til að komast undan árásum en það mun kosta stamina og það mun einnig kosta stamina að sveifla vopninu. En ef þú ætlar að nota töfra þá kostar það mana. Í leiknum munt þú finna vopn sem þú átt að geta tekið upp og notað í staðin fyrir gamla vopnið.

Level Design

Themes

1. Forest
 - a. Mood
 - i. Dark, calm, foreboding
 - b. Objects
 - i. *Ambient*
 1. tunglskin
 2. gras
 - ii. *Interactive*
 1. Beinagrindur/Aðrir óvinir
 2. Vopn
 3. Dyr
2. Castle
 - a. Mood
 - i. Dangerous, tense, active
 - b. Objects
 - i. *Ambient*
 1. Málverk
 2. Kyndlar
 3. Brynjur
 - ii. *Interactive*
 1. Beinagrindur/fleiri skrímsli
 2. Kistur
 3. Dyr
 4. Gildirur

Game Flow

1. Spilarinn byrjar í skóginum
2. Hann sér glitta í hlut sem hann getur tekið upp
 - a. Fær sverð
3. Hann finnur eina beinagrind sem hann þarf að berjast við
 - a. Hann fær næg stig til þess að fá upgrade
4. Spilarinn finnur kastala sem er lokaður en hann nær að komast inn í gengum holu í veggnum
5. Spilarinn finnur fleiri óvini og berst áfram þangað til að hann kemst djúpt inní kastalann
6. Lengst inní kastalanum er stór óvinur sem verður final boss

Development

Abstract Classes / Components

1. BasePhysics
 - a. BasePlayer
 - b. BaseEnemy
 - c. BaseObject
 - d. BaseVopn
 - e. BaseTöfrar
2. BaseObstacle
 - a. BaseSteinn
 - b. BaseVeggur
 - c. BaseLæstHurð
 - d. BaseHrúga
3. BaseInteractable
 - a. BaseVopnÁJörðu
 - b. BaseDyr
 - c. BaseGildra

Derived Classes / Component Compositions

1. BasePlayer
 - a. PlayerMain
 - b. PlayerUnlockable
2. BaseEnemy
 - a. EnemyWolf
 - b. EnemyGoblin
 - c. EnemyGuard (may drop key)
 - d. EnemyGiantRat
 - e. EnemyPrisoner
3. BaseObject
 - a. ObjectRock (pick-up-able, throwable)
 - b. ObjectChest (pick-up-able, throwable, spits gold coins with key)
 - c. ObjectGoldCoin (cha-ching!)
 - d. ObjectKey (pick-up-able, throwable)
4. BaseObstacle
 - a. ObstacleWindow (destroyed with rock)
 - b. ObstacleWall
 - c. ObstacleGate (watches to see if certain buttons are pressed)
5. BaseInteractable
 - a. InteractableButton

(example)

Graphics

Style Attributes

Leikurinn mun vera frekar “cartoony” vegna þess að hann mun vera frekar litríkur og gerður í polygon stíl. Umhverfið gæti stundum verið frekar dökkt eða frekar litríkt en spilarinn og óvinirnir munu vera frekar bjartir.

(Ef allt gengur upp þá ætti leikurinn að vera frekar líkur þessari mynd)



Graphics Needed

1. Characters
 - a. Mannlíki
 - i. Beinagrind (idle, walking, throwing)
 - ii. Uppvakningar (idle, walking, biting)
 - iii. Draugar (walking, running)
 - b. Other
 - i. Final boss (idle, walking, running, attacking)
2. Blocks
 - a. Tré
 - b. Gras
 - c. Steinveggir
 - d. Steinar
 - e. Steinagólf
 - f. Múrsteinar
 - g. Múrsteinaveggur
 - h. Múrsteinagólf
 - i. Viðargólf
3. Ambient
 - a. Hátt gras
 - b. Tunglskin
 - c. Kindlar
 - d. Brynjur
 - e. Málverk
 - f. Lík
4. Other
 - a. Kista
 - b. Hurð
 - c. Vopn
 - d. Takki

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
 - a. Base entity
 - i. Base Spilari
 - ii. Base Skrímsli
 - iii. Base Vopn
 - iv. Base Inventory
 - b. base app state
 - i. Basic Combat
 - ii. Basic Menu
 - iii. Test level
2. Bæta hannanir
 - a. Fleiri óvinir
 - b. Fleiri interactable
 - c. Búa til animation
 - d. Bæta UI
 - e. Bæta inventory
 - f. Bæta combat
3. Bæta við hlutum
 - a. Fleiri borð
 - b. Fleiri vopn
 - c. Fleiri töfrar
4. Fínpússa leikinn
 - a. Tónlist
 - b. Hljóð
 - c. Lýsing
 - d. Texture
 - e. Fínpússa animation
 - f. Gera borðin flottari