Svartan myglan

Game Design Document

##### Owned by El-Rekt ehf / Mr.El-Rekt er Elvar / 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 horror leikur sem á að gerast í skólanum. En þú þarft að lesa þrautir og reyna að passa upp það að þú verður ekki séður.

## Gameplay

Margmiðið er að komast út úr skólanum og í burtu frá mygluni í vörðu skólka en þá verður þú að leisa úr vandamálum sem koma upp til að koma þér út út skólanum.

## Mindset

Leikurinn á að gafa spilaranum smá hræðlu og smá spenu spilaraunum á að liða eins og ef eitthvað gerist þá missir hann allt því það mun gerast. Staðsetningin á að hjálpa með að kalla á þesssa tilfiningar og tónlistin og sagan.

Technical

## Screens

1. Title Screen
   1. Options
2. Level Select
3. Game
   1. Inventory
   2. Assessment / Next Level
4. End Credits

*(example)*

## Controls

Spilarinn munn bara geta notað liklaborðið til að lappa og interakta með eitthverju sem þú þarft að finna það er parturinn af leiknum.

## Mechanics

Mechanics eru puzzulinn og hvar þau eru og hvernig maður leisir þau.

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. Vörðu Skóli
   1. Mood
      1. atventur, stress,fyndinn
   2. Objects
      1. *Ambient*
         1. Daut fólk
         2. Smá ljós frá ljósum
         3. Migla
         4. Borð og stólar
      2. *Interactive*
         1. Migluskrímsli

*(example)*

## Game Flow

1. Leikurinn byrjar með cutsean
2. Sérð Migluna
3. Birja að leysa puzzels
4. … etc.

*(example)*

Development

## Abstract Classes / Components

1. BasePhysics
   1. BasePlayer
   2. BaseEnemy
   3. BaseObject
2. BaseObstacle
3. BaseInteractable

*(example)*

## Derived Classes / Component Compositions

1. BasePlayer
   1. PlayerMain
   2. PlayerUnlockable
2. BaseEnemy
   1. Mygla
   2. Myglu minums
3. BaseObject
   1. Lykil til að komast í næsta herbergi
4. BaseObstacle
   1. Daut fólk
   2. borð
   3. stólar
5. BaseInteractable
   1. Lykla skrá

*(example)*

Graphics

## Style Attributes

Við búim til allt þetta verður littríkur leikur og ekki það fer eftir hvar í leiknum þú ert.

Pixal leikur sem er fyndin en meira fyrir fulorðið fólk.

Við munum sína þeim um leið og það er möguleiki til að geta interaktað með eitthverju eða með animatoni.

## Graphics Needed

1. Characters
   1. Human-like
      1. Myglu minun (idle, walking, eating)
      2. Mygla (idle, walking, run over, jumping, trowing)
   2. Other
      1. Næstum daut fólk (idle)
2. Blocks
   1. Gólf
   2. Handrið
3. Ambient
   1. Daut fólk
   2. Blood stains

*(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

Eins og leikurinn er að fara þá verður 8bit lög en þau verða öll öðruvísi því þá á að vera eins og í raunvöruleikanum þá eru ekki alltaf sömu lög en það kemur fyrir að sum lög munu loopa.

Það verður dáldi tölvuleikja gerða leikur svo hljóðin svoldið over the top.  
   
 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! :: Það verður smá öðru vísi því charecterin á að vera hörkutól og á ekki að sína að hann geti meiðst svo það mun heyras en kannski ekkert þannig hátt

## Sounds Needed

1. Effects
   1. Soft Footsteps
   2. Soft Landing (low vertical velocity)
   3. Hard Landing (high vertical velocity)
   4. Door Opening
   5. Hljóð frá mygluni
2. Feedback
   1. Relieved „ohh ok er en þá sexy!” (health)
   2. Shocked “ég þarf negotín” (attacked)
   3. extra life “Boner alert!!!“
   4. died “fuck var ekki með kash!“
   5. ressarecet animation pabbi splasir (síma kemur með kash notifacation)„f\*\*\* yeah Gb210 lífið!!“

*(example)*

## Music Needed

1. Slow-paced, nerve-racking “allan skólan með smá breydingum” track
2. fun, slow “nálgast end game” track
3. Creepy ending credits track *(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
   2. enemies
      1. mygla
      2. myglu minum
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)*