

Game Design Document

Title: The Flame Within



Table of Content

• Summary	<i>sida 1</i>
• Game Design	
• Narrative	<i>sida 4</i>
• Features	<i>sida 6</i>
• Gameplay Metrics	<i>sida 7</i>
• Level Layouts	<i>sida 8</i>
• Game Art	
• Moodboard	<i>sida 13</i>
• Concept Art	<i>sida 14</i>
• Enviroment	<i>sida 15</i>
• Assets & Materials	<i>sida 16</i>

Summary



Pitch: *“Guide Izel, a young Aztec girl, in her quest to save her father's soul from the god of death and his henchmen. With the assistance of the goddess of rebirth, she gains magical abilities to navigate treacherous environments”*

Game Description: Play as Izel in this unique sidescroller adventure, and enter the ancient old world of the Aztecs. As a tragedy accrues which sends her father's soul in danger, you must now go on a quest to save him from damnation. On your side is the goddess of rebirth, “Coatlicue”, who grants you divine powers through holy artifacts on your journey. As the dark god of death, “Mictlantecuhtli”, tries to hinder you with his unholy canines, flying demons and past warriors, you must traverse and maneuver through danger and hazards.



Game Design

- Narrative
- Features
- Gameplay Metrics
- Level Layouts

Narrative

Pre-Story (intro)

- Utselas i Aztec tiden i en by där en flicka bor med sin far
- Under en vanlig dag så dör fadern av en mystisk sjukdom som ger dottern mycket sorg.
- Under denna traumatiska händelse så tar dödens gud (Mr. Micke) faderns själ och far iväg in mot skogen.
- Efter dödens gud tar själen iväg, så kommer livets gudinna (Mrs. Micke) till hennes närvaro och förklarar för henne att dödens gud har tagit hennes far till guds templet i slutet av skogen, där han planerar att ta med själen ner till underjorden. Men detta går enbart när solförmörkelsen är i sin mittpunkt, så flickan har en chans att rädda sin fars själ från underjorden, och kunna ta sina sista farväl.
- Gudinnan vill hjälpa henne då hon anser att fadern har varit en god man och förtjänar återfödelse, så hon har bestämt sig för att hjälpa flickan till templet innan solförmörkelsen.

Post-Story (outro)

- Protagonisten har nu kommit fram till slutet av templet och en strid mellan gudarna sker över vem som får själen.
- Gudinnan besegrar döds guden, och får tillgång till själen.
- Precis vid mittpunkten av solförmörkelsen, så öppnas porten till andra sidan, och gudinnan ger protagonisten en stund för henne och fadern att ta sina farväl, innan det går till himmelriket.
- Ett avslut med ett emotionellt slut, och detta avslutar spelupplevelsen.

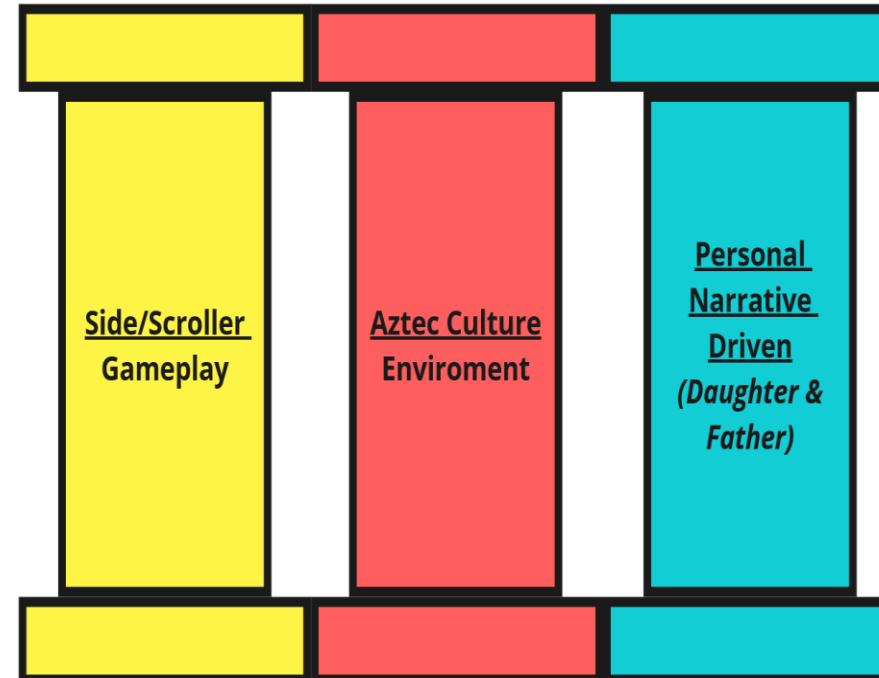
Game Play Narrative

• *Biom 1 "Jungel"* - Under denna del av spelet så börjar spelaren att gå igenom djungeln. Härifrån så ger gudinnan protagonisten en fackla i form av ett ben och ett ljus från hennes gudomliga energi. Detta verktyg ger spelaren möjlighet att navigera i spelet samt att komma förbi pussel och andra motgångar under färden. Spelaren får hjälp av gudinnan i en form av onboard för mekanikerna samt navigeringen i spel upplevelsen. Här visas även första fienden (Enemy nr1) som kan ge skada till spelaren.

• *Biom 2 "Temple Ruins"* - Vid denna del har spelaren kommit till tempel ruinerna som har en ny miljö. Här visa gudinnan "Artifacts" som ger spelaren ytterligare krafter (Double Jump + Dash), som visas och berättas av gudinnan. Fler fiender presenteras (Enemy nr2 + Enemy nr3).

• *Biom 3 "Garden of Rebirth"* - Vid sista biomen har spelaren nu alla mekaniker samt förmågor för att ta ann alla utmaningar, och måste nu ta allt det lärt sig i en sista kamp mot slutmålet.

Design Pillars



Features

Player

- Jump
- Dash/ air dsh
- Melee attack
- Pogo Jump – downwards melee attack
- HP
- Temporary invincibility after taking damage

Enemies

- Enemy type 1: Static
- Enemy type 2: Moving, left to right
- Enemy type 3: Static, Shoots Projectiles
- Enemy type 4: Moving, flying, pattern

Kameraplacering

- Sidescroller
- In zoom samt ut zoom vid givna delar

Platforms

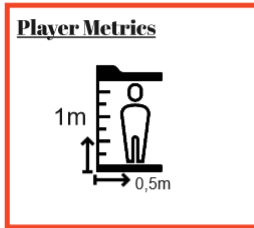
- Moving platform
- Static platform
- Temporary platform

General Features

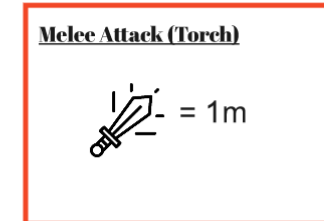
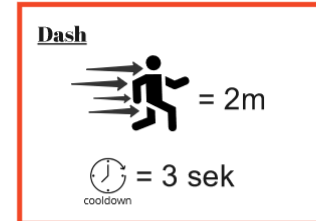
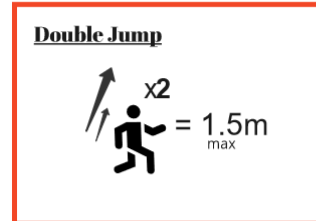
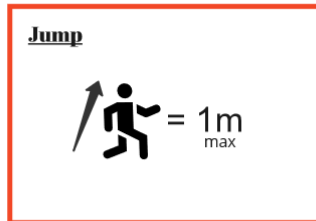
- Breakable blocks
- Coins item (score)
- Health item
- Treasure chest
- Checkpoints
- Ladders
- Damage ground hazards

Gameplay Metrics

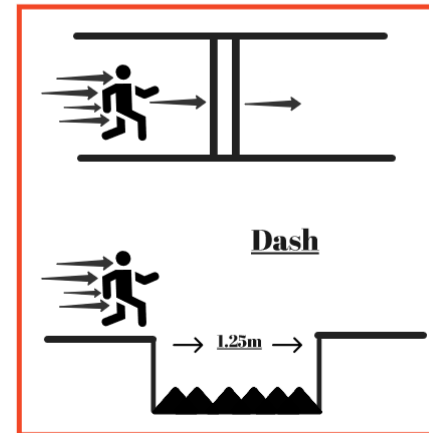
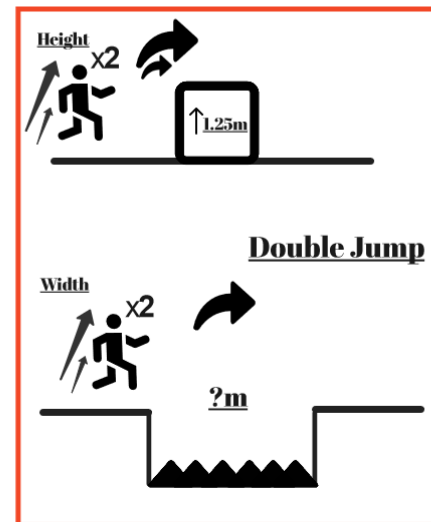
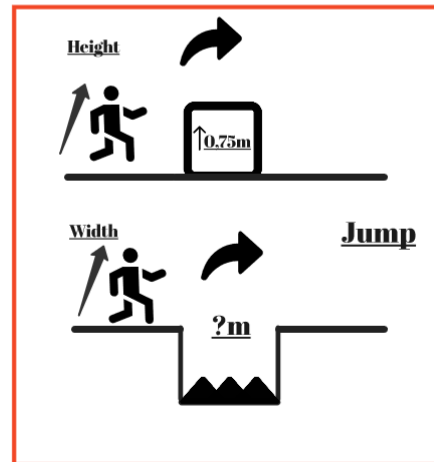
Player Metrics



Feature Metrics



Gameplay Metrics

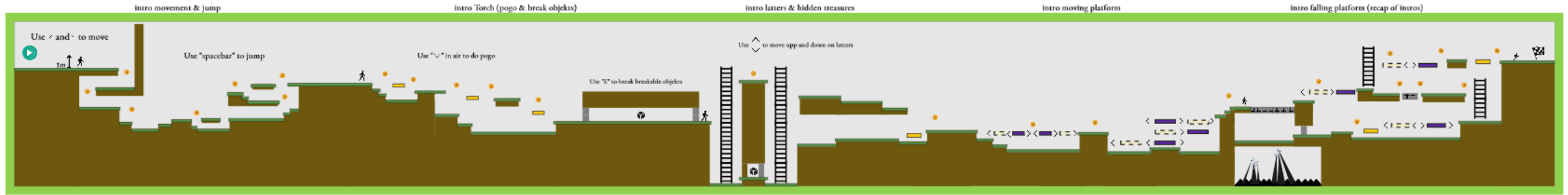
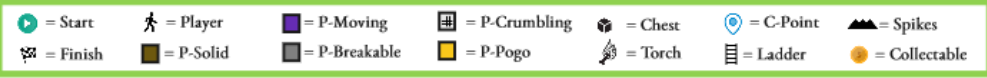


Level Layouts

Biom 1 - Jungle

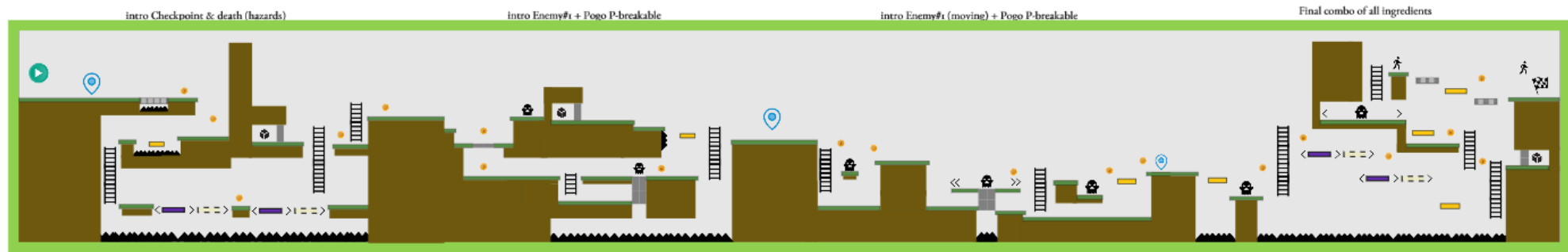
Level 1 - Paper Design Layout

Legend



Level 2 - Paper Design Layout

Legend

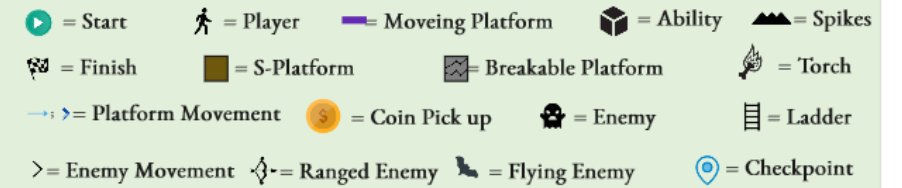


Biom 2 – Temple Ruins

Level 3 The player reaches the outside of the tempel and is introduced to the double jump ability and flying enemies



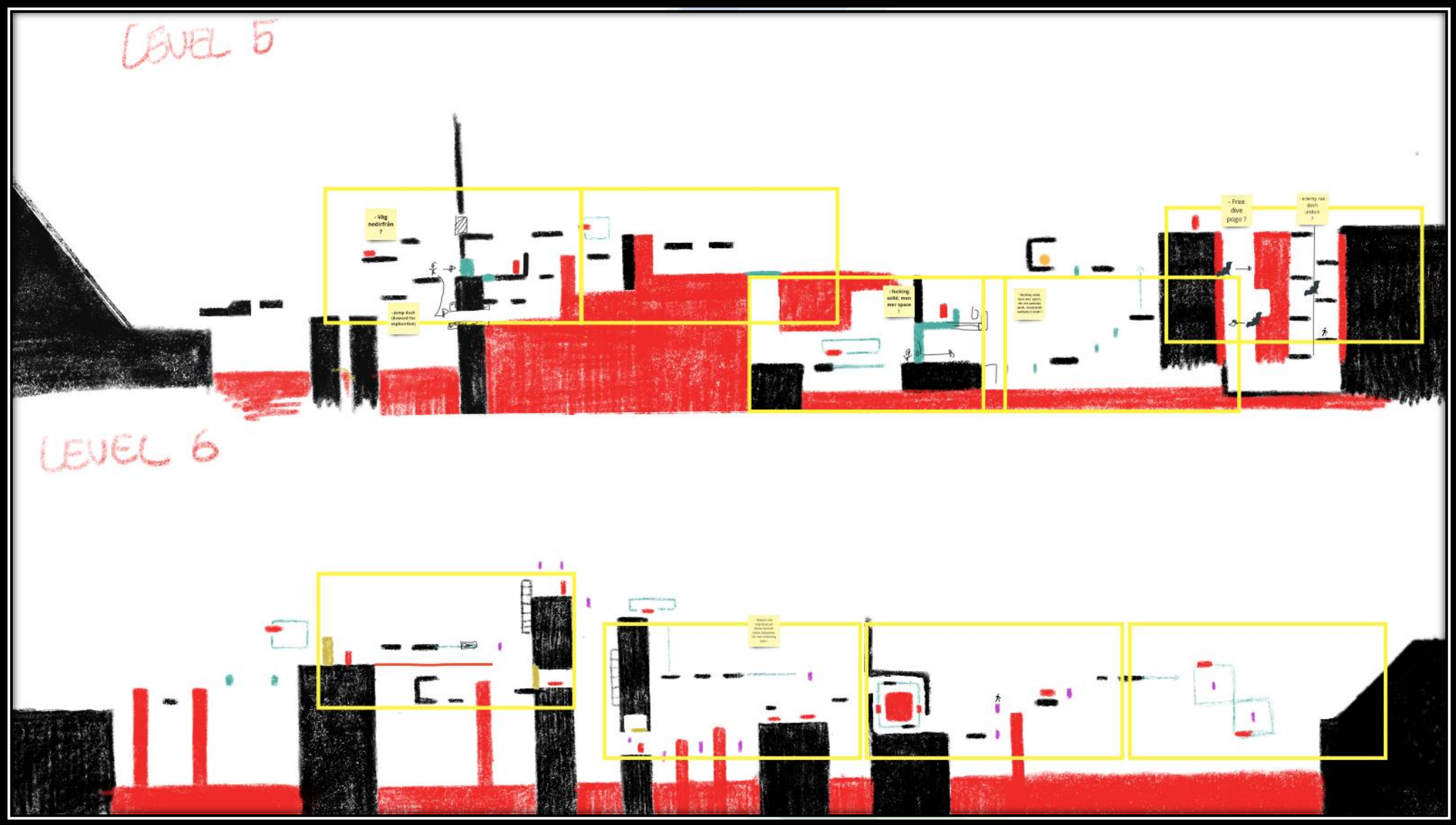
Legend



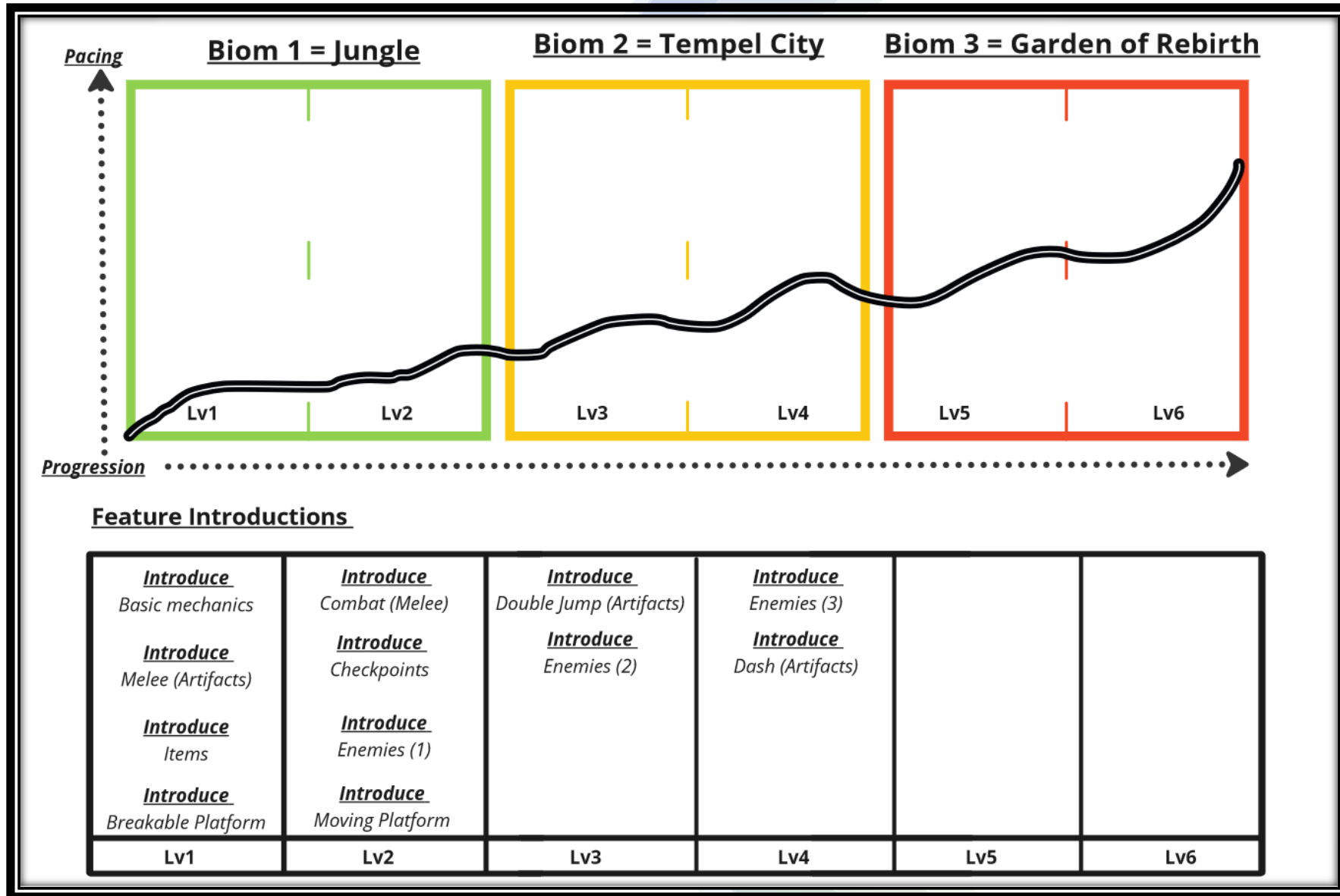
Level 4 The player goes in to the tempel and is introduced to the dash ability and ranged enemies



Biom 3 – Garden of Rebirth



Level Progression





Game Art

- Moodboard
- Environment
- Concept Art
- Assets & Textures

Moodboard

Cultural References

Environments



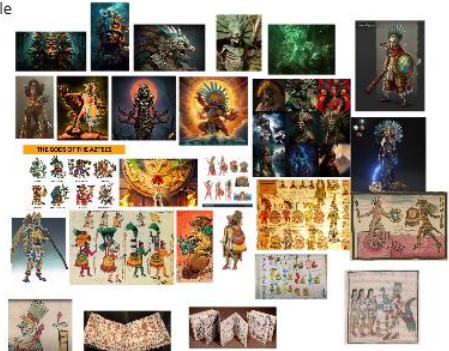
Architecture



Props



People



Mood

Characters

Dismal and decaying - the dead and the dying



Nature

Misty and Foreboding - Deaths corruption



Architecture

Ruined and overgrown - Massive structures of stone



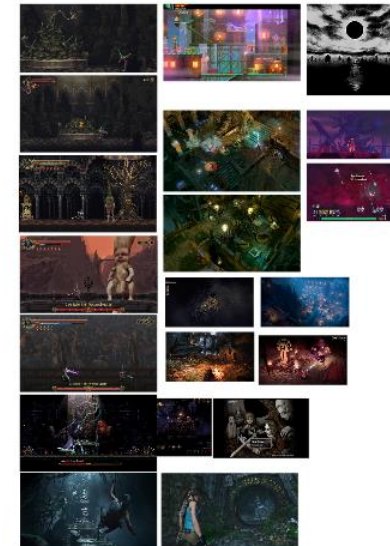
Model



Material



Ref Games



Concept Art

Player Character



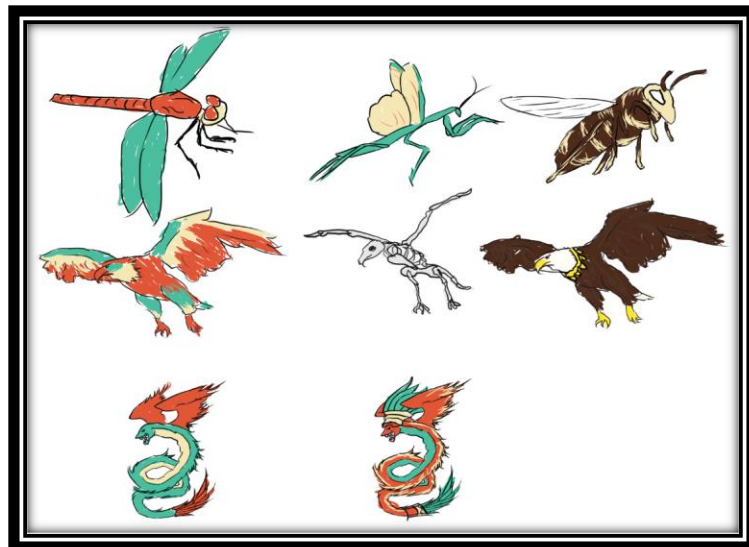
Canine (Enemy #1)



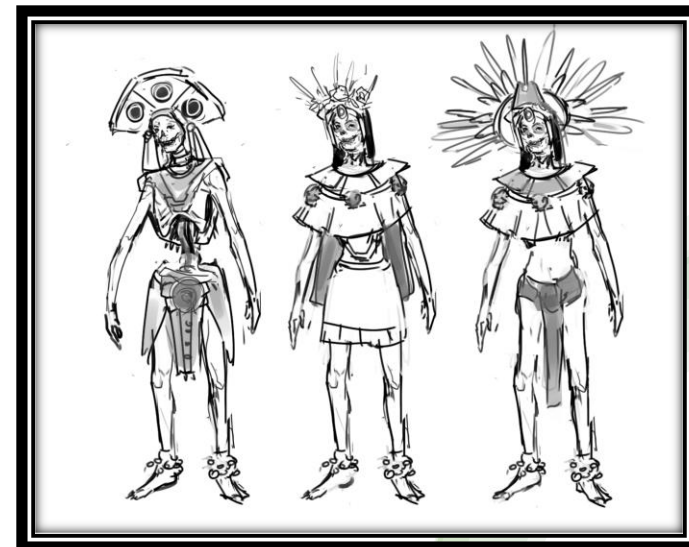
Warrior (Enemy #2)



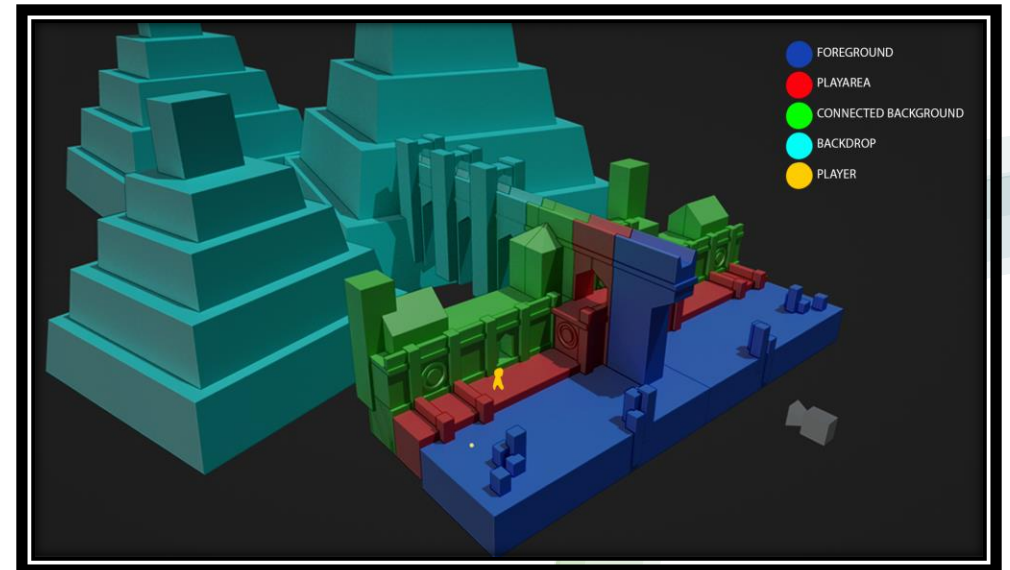
Flying (Enemy #3)



God & Goddess



Environment



Assets & Materials

