

Skylduverk

Leikjahönnunar skjal

Copyright notice Ari Jónsson

Index

Index

1. Efnisyfirlit
2. Leikjahönnun
 - a. Samantekt
 - b. Leikja virkni
 - c. Hugarheimur
3. Tæknilegt
 - a. Skjáir
 - b. Stjórnæki
 - c. Eðlisfræði
4. Hönnun á leveli
 - a. Þemur
5. Lónaða svæði
 - a. Stemmning.
 - b. Hlutir
 - c. *Gagnvirk*
 - d. Leikja flæði
6. Þróun
 - a. Abstract Flokkar
 - b. Afleiddir flokkar
7. Grafík
 - a. Stlíar
 - b. Grafík sem þörf er á
8. Tónlist
 - a. Gerð hljóða
 - b. Hljóð sem þörf er á
 - c. Tónlist sem þörf er á
9. Áætlun

Leikjahönnun

Samantekt

Maður með byssu í hendinni á sér og reynir að drepa andstæðinga á móti sér til að komast í næsta level.

Leikja virkni

Myndavélin verður á höfði leikmannsins. Þetta er skotleikur til þess að lifa af og drepa óvini. Það eru hús, garður, grindverk, tunnur og margt fleira sem eru hindranir. Hættulegir óvinir eru hindranir.

Hugaheimur

Skotmaðurinn verður að vera vakandi og reyna að finna aðra leið til þess að komast framhjá hindrunum. Hann verður að vera fljótari að skjóta áður að óvinir skjóta hann. Leikmaðurinn verður að vera í góðu andlegu jafnvægi. Hann verður að taka meðvituð áhættu. Studum verður hann að flýtasér en gott að vera rólegur. Hann átti á því sjálfur hvort hann eigi að flýta sér eða ekki.

Tæknilegt

Skjáir

- Upphafskjár
 - Val
- Velja level
- Leikur
 - Fylgihlutir
 - Byssa 1
 - Byssa 2
 - hlýfar
 - Næsta Level
- Yfirlit

(example)

Stjórnþæki

Leikmaður mun nota lyklaborðið til þess að stýra leiknum.

Eðlisfræði

Leikurinn er byggður á venjulegu fólki.
Sem fer framhjá húsum, fara yfir hindranir og yfir hús.

Hönnun á leveli

(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.)

Pemur

1. lðnaða svæði
 - a. Stemmning
 - i. Ekki notað, yfirgefið venjulegu fólki.
 - b. Hlutir
 - i.
 1. skordýr
 2. Mána skin
 3. Arfi / illgresi
 - ii. *Interactive*
 1. Hundar
 2. Hrun úr byggingum
 3. Geyslavirkni

(example)

Leikjaflæði

1. Leikmaður byrjar að inn á svæðið.
2. Leikmaður finnur leið sem honum henntar.

(example)

Leikjapróun

Afstakt Flokkar

1. Grunn Eiginleikar
 - a. Grunn Leikmaður
 - b. Grunn Óvinur
2. Grunn hlutlausir hlutir
3. Grunn hindranir
4. Grunn hlutir til að taka upp

Afleiddir flokkar / Samsetning

1. Grunn Leikmaður
 - a. Aðal Leikmaður
 - b. Grunn Óvinur
2. Grunnhlutir
 - a. Grunn hundar
 - b. Grunn hlífar
 - c. Grunn skordýr
 - d. Grunn tunglskin
 - e. Grunn arfi / illgresi
 - f. Grunn Geyslavirkni
3. Grunn hindranir
 - a. hrun úr veggjum
 - b. tunnur
 - c. hús
4. Grunn hlutir að taka upp
 - a. Byssur
 - b. Heilsupakki

(example)

Grafík

Stílar

Litri: Grár, svartur, dökkblár, grænn. Litirnir verða ekki skærir.

Grafiski stýllinn verður raunsægislegur

Grafik sem þörf er á

1. Karakterar
 - a. Menn
 - i. Leikmenn (kyrrstæðir, gangandi, skjóta)
 - b. Annað
 - i. Hundar (gangandi, kjurrir)
2.
 - a. Gras
 - b. Malbik
 - c. Hellur
 - d. Skordýr (gangandi, kurir)
 - e. Ljós
 - f. Hlíf
 - g. Blóðblettir
3. Annað
 - a. Dyr
 - b. Hlíf

Hljóð/Tónlist

Stíll

Öll tónlistin verður frekar drungaleg. Hæg tónlist en drungaleg þegar lítið er að gerast og drungalegt þungarokk þegar meira er í gangi

Öll hljóð eiga að vera skelfileg

Hljóð sem þörf er á

1. Hljóð áhrif
 - a. Mjúkt fótatak (mjúkt gólf)
 - b. Hvast fótatak (hart gólf)
 - c. Mjúk landing eftir hopp
 - d. Hörð landing eftir hopp
 - e. Brotið gler
 - f. Dyr eða hlið opnast
2. Feedback
 - a. Honum léttir “Ahhhh!” (úr heilsu pakka)
 - b. Shocked “Ooomph!” (óvænt áras)
 - c. Gott hljóð (auka líf)
 - d. Sorglegt hljóð (dauður)

Tónlist sem þarf

1. Róleg og drungaleg tónlist þegar er lítið að gerast í leiknum.
2. Gott þungarokk
3. Þægileg tónlist í lokaskjánum sem er cretidarlistinn

Vinnu áætlun

(what is a schedule, i don't even. list is good enough, right? if not add some dates i guess)

Þróa grunnflokka

- a. Grunn Leikmaður
 - i. Aðal Leikmaður
 - ii. Grunn Óvinur
 - b. Grunnhlutir
 - i. Grunn hundar
 - ii. Grunn hlífar
 - iii. Grunn skordýr
 - iv. Grunn tunglskin
 - v. Grunn arfi / illgresi
 - vi. Grunn Geyslavirkni
 - c. Grunn hindranir
 - i. veggir
 - ii. tunnur
 - iii. steinar
 - d. Grunn hlutir að taka upp
 - i. Byssur
 - ii. Heilsupakki
2. Þróa leikmenn og grunnhluti
- a. eðlisfræði/ árekstrar /ganga/hlaupa/detta
 - b. Þegar leikmaður verður fyrir skoti
 - c. Þegar óvinur verður fyrir skoti
3. Þróa afleidda flokka
- a. grunn hlutir
 - i. Hreyfingar
 - ii. Leikmenn falla
 - iii. Leikmenn stoppa
 - b. Óvinir
 - i. óvinir
4. Hönnun á leveli
- a. hreyfing/hopp
 - b. Skjóta
5. Hönnun á hljóði
6. Hönnun á tónlist

(example)