

Ninja Scroll

Leikjahönnunarskjal

Bjarki Ellertsson

FORR3FL05EU

LEIKJARHÖNNUN II

Efnisyfirlit

1. Efnisyfirlit
2. [Leikjahönnun](#)
 - a. [Yfirlit](#)
 - b. [Spilun](#)
 - c. [Hugafar](#)
3. [Tæknilegt](#)
 - a. [Skáir](#)
 - b. [Stýring](#)
 - c. [Virkni](#)
4. [Hönnun Levela](#)
 - a. [Þema](#)
 - b. [Leik Flæði](#)
5. [Þróun](#)
 - a. [Abstract Classes](#)
 - b. [Derived Classes](#)
6. [Grafík](#)
 - a. [Stíll](#)
 - b. [Grafík sem þarf](#)
7. [Hljóð / Tónlist](#)
 - a. [Stíll](#)
 - b. [Hljóð sem þarf](#)
 - c. [Tónlist sem þarf](#)

Leikjahönnun

Yfirlit

Leikurinn er um Ninju sem þarf að stela "Ninja Scroll" frá glæpamanni og til að gera það þarf ninjan að finna lykla til að opna kastala glæpamannsins.

Spilun

Leikurinn er tvívíður. Ninjan þarf að klára 3 level til að fá alla lyklana. Það þarf að sigrast á óvini og komast í gegnum levelið.

Hugafar

Leikurinn er á að vera skemmtilegur og það er hægt að spila hratt og rólega. Aðaláhæyrslan er að hreyfing ninjunar er góð og að platforming er skemmtilegt.

Tæknilegt

Skjáir

1. Titilsskjár
 - a. Stillingar
2. Leikur
 - a. Level
 - b. Líf
3. End Credits
 - a. Hætta

Stýring

Leikurinn er 2D. Leikurinn er platformer og þú getur hoppað, skotið og beygt þig. Það eru tölvustýrðir óvinir sem geta drepð þig.

Virkni

Leikurinn er með mjög klassíska 2D leikjaspilun. Það er markmið fyrir leikmann(ná í l ykla) til að sigrast á "leveli".

Hönnun Levela

Þema

1. Skógur
2. Náttúru level
3. Kastali

Leik Flæði

1. Ninjan byrjar í skóg.
2. Skógur virkar sem "Tutorial" fyrir leikmann.
3. Sagt leikmanni að það eru lyklar sem hann þarf til að komast á næsta level.
4. Leikmaður þarf að platforma og sigra óvini til að komast að lyklum í hverju level(3 level)
5. Þegar leikmaður er kominn með alla lykla fer hann í kastala level og sigrar leikinn etir það level.

Grafík

Stíll

Það verður mikið grænir litir í náttúru levelum og í kastala á það vera dimmt og gamalt.

Teikningar í leiknum verða “pixel-art”, ég mun nota asset og reyni að búa til teikningar í íka sjálfur fyrir óvini.

Þegar leikmaður er meiddur kemur hlóð og kannki eitthvað sjónrænt.

Grafík sem þarf

1. Persónur
 - a. Manneskjur
 - i. Ninja(kyrr, hlaupandi, skjótandi)
 - ii. Óvinir(kyrr, gangandi)
2. Bakgrunnur
 - a. bakgrunnur
 - b. jörð
 - c. kastali
 - d. tré

Hljóð / Tónlist

Stíll

Tónlista þemað verður Hefbundin Japönsk tónlist vegna þess að þetta er um ninju.
Persónur munu líka gera hljóð t.d. ef þau eru meidd.

Hljóð sem þarf

1. Effektar
 - a. fótspor
 - b. leikmaður skýtur
 - c. Leikmaður meiðist
 - d. Óvinir meiðast
 - e. Leikmaður deyr
 - f. Leikmaður lemur

Tónlist sem þarf

1. Menu tónlist róleg
2. Skógar tónlist
3. Náttúru tónlist
4. Kastala tónlist