Ninja Scroll

Leikjahönnunarskjal

##### Bjarki Ellertsson

##### FORR3FL05EU

##### LEIKJARHÖNNUN II

## *Efnisyfirlit*

1. Efnisyfirlit
2. [Leikjahönnun](#Leikjahönnun)

* 1. [Yfirlit](#Yfirlit)
  2. [Spilun](#kix.q89snwy3vllo)
  3. [Hugafar](#Hugafar)

1. [Tæknilegt](#Tæknilegt)
   1. [Skáir](#Skjáir)
   2. [Stýring](#Stýring)
   3. [Virkni](#Virkni)
2. [Hönnun Levela](#LevelDesign)
   1. [Þema](#Þema)
   2. [Leik Flæði](#LeikFlæði)
3. [Þróun](#Þróun)
   1. [Abstract Classes](#kix.fwz93u72nlt2)
   2. [Derived Classes](#kix.9mr6xhrqo7o4)
4. [Grafík](#Grafík)
   1. [Stíll](#Stíll)
   2. [Grafík sem þarf](#GrafíkNeed)
5. [Hljóð / Tónlist](#tónlist)
   1. [Stíll](#kix.g829e5h0mi8e)
   2. [Hlóð sem þarf](#sound)
   3. Tónlist sem þarf

[Leikjahönnun](#Leikjahönnun)

## [Yfirlit](#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](#Spilun)

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

## [Hugafar](#Hugafar)

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

[Tæknilegt](#Tæknilegt)

## [Sk](#Skjáir)[jáir](#Skjáir)

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

## [Stýring](#Stýring)

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

## [Virkni](#Virkni)

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

[Hönnun Levela](#LevelDesign)

## [Þema](#Þema)

1. Skógur
2. Náttúru level
3. Kastali

## [Leik Flæði](#LeikFlæði)

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 leikamður er kominn með alla lykla fer hann í kastala level og sigrar leikinn etir það level.

[Grafík](#Grafík)

## [Stíll](#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 l íka sjálfur fyrir óvini.

Þegar leikmaður er meiddur kemur hlóð og kannki eitthvað sjónrænt.

## [Grafík sem þarf](#GrafíkNeed)

1. Persónur
   1. Manneskjur
      1. Ninja(kyrr, hlaupandi, skjótandi)
      2. Óvinir(kyrr, gangandi)
2. Bakgrunnur
   1. bakgrunnur
   2. jörð
   3. kastali
   4. tré

[Hljóð / Tónlist](#tónlist)

## [Stíll](#tonlsitStill)

Tónlista þemað verður Hefbundin Japönsk tónlist vegna þess að þetta er um ninju.

Persónur munu lika gera hljóð t.d. ef þau eru meidd.

## [Hljóð sem þarf](#sound)

1. Effektar
   1. fótspor
   2. leikmaður skýtur
   3. Leikmaður meiðist
   4. Óvinir meiðast
   5. Leikmaður deyr
   6. Leikmaður lemur

## [Tónlist sem þarf](#tonslisNeed)

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