

Nafn á Leik

Game Design Document

Victor Wahid Ívarsson & Birkir H. Arndal

FORR2GL05DU

2019

Hönnun á leik

Yfirlit

Leikurinn er platformer þar sem þú átt að komast í gegnum borðið án þess að láta óvini eða gildirur drepa þig.

Gameplay

Þú átt að hoppa og hlaupa í gegnum borðið. Markmiðið er að komast á endann/næsta borð. Óvinir þínir eru skrímli sem vilja borða þig. Þú átt að nota byssuna þína eða hoppa yfir óvinina til þess að komast fram hjá þeim.

Hugarfar

Spilarinn á að vera alltaf stressaður og „on-edge“ þegar hann er að spila. Með því að setja hann undir pressu allan tímann og gefa lítið rými til að taka pásu þá þarf spilarinn alltaf að einbeita sér að leiknum.

Tækniatriði

Skjáir

- Upphafsskjár
- Leikur
 - Búð til að kaupa hluti eða upgrade-a
 - Mat / Næsta Borð
- Credits

Stýringar

Spilarinn getur hreyft sig og hoppað í heiminum, Hann verður líka með byssu sem hann getur notað til þess að skjóta óvini sína.

Mekaník

Spilarinn mun geta haldið niðri takka þá getur hann hlaupið og fer þá hraðar (annað animation líka kannski) og svo mun hann geta ýtt á annan takka og skotið öðruvísi skoti úr byssunni eða kastað sprengju.

Hönnun á Borðum

Þema

- Búð(Bónus)
 - Skap
 - Hættulegt, kaldhæðnislegt
 - Hlutir
 - Bakgrunnur*
 - búðarhillur
 - kælir
 - Áþreifanlegir hlutir*
 - Starfsmenn bónus
 - Kassi til að kaupa hluti

Flæði í leiknum

1. Spilari byrjar í Bónus
2. Getur bara farið í hægri átt og vinstri
3. Þegar spilarinn er kominn í endann á borðinu þá fer hann í gegnum afgreiðslu kassa
4. Þegar hann er kominn á síðasta borðið berst hann við síðasta óvininn og vinnur ef óvinurinn deyr

Framleiðsla

Klasar

- BasePhysics
 - BaseSpilari
 - BaseOvinur
 - BaseByssa
- BaseHindranir
- BaseKassi

Undir Klasar / Componentar

1. BaseSpilari
 - a. SpilariMain
2. BaseOvinur
 - a. OvinurStarfsmadur
3. BaseObject
 - a. ObjectKrona (cha-ching!)
4. BaseObstacle
 - a. ObstacleGaddi
 - b. ObstacleTurret
 - c. ObstacleSpinnybois
5. BaseKassi
 - a. InteractableKassi

Graphics

Stíll

Við munum reyna að nota bjarta liti sem að passa við bónus t.d. gulan eða hvítan.

Leikurinn mun vera 8-bit eða pixlaður.

Þegar leikmaður er að notast við hluti í leiknum þá mun hluturinn lýsast upp eða þá að það mun birtast merki sem að segir leikmanni að hann getur notast við hlutinn.

Grafík sem þarfnast

1. Persónur
 - a. Aðalpersónur
 - i. Krónan (kjurr, labbandi/hlaupandi, skjótandi)
 - ii. Maður á kassa(sitjandi)
 - b. Óvinir
 - i. Starfsmaður Bónus(kjurr labbandi, lemjandi)
 - ii. boss
2. Kubbar
 - a. Gólf
 - b. Kælir
3. Bakgrunnur
 - a. Vöruhillur
 - b. Ljós
 - c. Gluggar/Gler
4. Other
 - a. Turrets
 - b. Snúandi Kylfur

Hljóð/Tónlist

Stíll

Tónlistin á líka að vera 8-bit til að passa við stílin á leiknum. Hún á að vera frekar upbeat og hressandi til að spilandinn verður ekki þunglyndur.

Það verða einföld sound effects í leiknum sem að eru nóg til að láta spilandann vita að hann hefur gert eitthvað eða eitthvað gerst við hann.

Hljóð sem þarfnast

1. Effectar
 - a. Hljóð í skrefum (kannski)
 - b. Hopp
 - c. Skjóta
 - d. óvinir
2. Feedback
 - a. Drekkja potion
 - b. Taka damage (Oof!)
 - c. Kaupa hluti á kassa (cha-ching!)
 - d. Sorgleg tónlist þegar þú deyrð
 - e. Pikka up pening (bling!)

Áætlun

1. Búa til base classes
 - a. base entity
 - i. base player
 - ii. base óvinur
 - iii. base gólf
 - b. base senur
 - i. leikja sena
 - ii. menu sena
2. búa til controller og skjóta function
 - a. skjóta
 - b. controller
 - c. collisions/eðlisfræði
3. búa til annað
 - a. kubbar
 - i. moving
 - b. enemies
 - i. starfsmaður
 - ii. boss
4. design levels
 - a. fyrsta level verður létt til að spilarinn venjist leiknum
5. setja inn hljóð
6. setja inn tónlist