|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Notendasögur** | **Lýsing** | **Tími** | **Forgangsröðun** | **Tengist klasa** |
| Geta valið leikmann útlit | Möguleiki á að geta breytt leikmanni að sniði notanda. | 2 dagar | 6 | MainMenu |
| Endir (bjarga) | Random hverjum er bjargað | 2 tímar | 10 | Levels |
| 4 borð | Samtals eiga að vera 4 borð í tölvuleiknum. | 10 dagar | 5 | Levels og Room |
| Kastalaþema | Leikurinn gerist í kastala og er með viðeigandi þema. | 4 dagar | 2 | MainMenu, Room, Player og Enemy |
| Horft er ofan á leikborð | Leikmaður sést ofan frá líkt og í Zelda leiknum | - | 1 | Öllu fyrir utan MainMenu |
| Mörg vopn | Leikmaður getur notað mismunandi vopn | 1 dagur | 4 | Sword, Bow |
| Mismunandi óvinir og endakall | Það eru mismunandi óvinir og leikurinn klárast eftir endakall | 3 dagar | 3 | Enemy |
| Líf leikmanns | Leikmaður hefur fullt líf í byrjun og getur dáið (sést á skjá) | 1 dagur | 8 | Levels, player |
| Líf endakalls | Sést á skjá líf drekans í lokin | 1 dagur | 12 | Boss |
| Drepa óvin | Leikmaður getur drepið óvin og þar með átt auðveldara með að klára borð | 2 dagar | 7 | Sword, Bow |
| GameOver-skjár og winner-skjár | Þegar leikmaður missir það mikið líf að hann deyr þá kemur upp skjár sem leyfir leikmanni að velja retry eða quit game | 2 dagar | 9 | GameOver |
| Leiðbeiningar | Sá sem spilar fær leiðbeiningar inn í borðunum sem við á | 1 dagur | 11 | Levels |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Verkefni** | **Tilheyra (í töflu að ofan)** | **Tími** | **Tengist klasa** |
| Hanna endakall | Mismunandi óvinir og endakall | Í einum spretti | Boss |
| Hanna óvini | Mismunandi óvinir og endakall | Í einum spretti | Enemy |
| Forrita gáfur fyrir óvini og endakall | Mismunandi óvinir og endakall | Í einum spretti | Enemy, Boss |
| Hanna þrautir á hverju borði | 4 borð | Í tveimur sprettum | Room |