

The Quest for the Game

Leikjahönnunarskjal (GDD)

Reyn A. Magnúsar, Victor Wahid Ívarsson, Birkir H. Arndal

FORR3FL

Vorönn 2020

Tækniskólinn

Efnisyfirlit

Efnisyfirlit

1. [Efnisyfirlit](#)
2. [Leikjahönnun](#)
 - a. [Yfirlit](#)
 - b. [Spilun](#)
 - c. [Hugarfar](#)
3. [Tæknilegt](#)
 - a. [Skjáir](#)
 - b. [Stýring](#)
 - c. [Virkni](#)
4. [Hönnun borða](#)
 - a. [Þemu](#)
 - b. [Flæði leiks](#)
5. [Þróun](#)
 - a. [Abstrakt klasar/hlutir](#)
 - b. [Afleiddir klasar/samsettir hlutir](#)
6. [Grafík](#)
 - a. [Stíll](#)
 - b. [Grafík sem þarf](#)
7. [Hljóð/tónlist](#)
 - a. [Stíll](#)
 - b. [Hljóð sem þarf](#)
 - c. [Tónlist sem þarf](#)
8. [Áætlun](#)

Leikjahönnun

Yfirlit

Leikurinn fjallar um tvo 18–19 ára danska stráka, Svenn og Svenz, sem að þurfa að stela gosi til þess að sigrast á vondum karli svo þeir geti fengið nýjasta tölvuleikinn. Byggt á [The Quest for Soda stuttmyndaröðinni](#).

Spilun

Leikurinn er tvívíður. Markmið hans er að komast til, berjast við og sigrast á vondum kalli (Yonas) til að fá tölvuleik. Á leiðinni verða hindranir svo sem skósveinar og aðstoðarfólk Yonasar, sem þarf að sigrast á með því að berjast við þá.

Hugarfar

Leikurinn er frekar rólegur og ekkert allt of hraður. Hann á fyrst og fremst að vera léttur og skemmtilegur. Aðaláherslan er á húmorinn og persónurnar sem leikmaðurinn stýrir og hittir.

Tæknilegt

Skjáir

1. Titilskjár
 - a. Stillingar
2. Leikur
 - a. Geymsla
 - b. Einkunnagjöf/næsta borð
3. End Credits

Stýring

Leikurinn verður „top-down“ (þ.e. séður ofan frá). Leikurinn verður í RPG-stíl og stýring einföld. Leikmaður mun þurfa að berjast við persónur í leiknum sem stýrt er af tölvunni og eitthvað verður um valmyndir.

Virkni

Bardagar verða útfærðir á svipaðan hátt og í Pokémon-leikjunum. Leikmaður byrjar með einhverja grunnárásarhæfileika og getur kannski unnið sér inn fleiri með tímanum.

Hönnun borða

Þemu

- Úti/heima hjá Svinn/Svennz
 - Stemning
 - Kærulaus, gamansöm
- Bardagi
 - Stemning
 - Spennandi, hröð tónlist

Flæði leiks

1. Leikurinn byrjar heima hjá Svennz
2. Þeir fá skilaboð frá Yonas sem skorar þá á hólmi
3. Þeir þurfa að ná í gos til að sigrast á honum
4. Þeir finna Rasmusen og stela gosinu af
5. Þeir berjast við aðstoðarmenn Yonasar á leiðinni til hans.
6. Þeir komast á áfangastað
7. Yonas sér gosið og gefst upp því hann er með sódafóbú
8. Svinn og Svennz fá leikinn og allir lifa hamingjusamlega þar til næsta stuttmynd kemur út

Þróun

Abstrakt klasar/hlutir

1. BasePhysics
 - a. BasePlayer
 - b. BaseEnemy
 - c. BaseObject
2. BaseObstacle
3. BaseInteractable

Afleiddir klasar/samsettir hlutir

1. BasePlayer
 - a. PlayerSvenn
 - b. PlayerSvennz
2. BaseEnemy
 - a. EnemyHenchman
 - b. EnemyYonas
3. BaseObject
 - a. ObjectSoda
4. BaseObstacle
 - a. ObstacleWall
 - b. ObstacleDoor
5. BaseInteractable
 - a. InteractableShopkeeper
 - b. InteractableButton
 - c. InteractableSwitch

Grafík

Stíll

Við ætlum ekki að takmarka litapallettuna að svo stöddu, það á eftir að koma í ljós hvernig það kemur út allt saman.

Allar teikningar í leiknum verða í „pixel art“-stíl, í lágri upplausn, innblásnar af leikjum frá 16-bita kynslóðinni. Stíllinn verður fremur einfaldur þar sem listræna hæfileika teymisins skal forðast að ofmeta.

Þegar leikmaður kemur við hluti sem hafa einhver áhrif á framvindu leiksins er látið vita af því með hljóði. Sömuleiðis heyrast hljóð í bardaga ef ráðist er á leikmann eða leikmaður ræðst á einhvern.

Grafík sem þarf

1. Persónur
 - a. Manneskjur
 - i. Henchmen (kyrr, á gangi)
 - ii. Yonas (kyrr, á gangi,)
 - iii. Sveinn (kyrr, á gangi)
 - iv. Svernz (kyrr, á gangi)
 - v. Rasmusen (búðareigandi) (kyrr, tala)
2. Hlutir
 - a. Gos
 - b. Leikur
 - c. Takki
 - d. Hurð
 - e. Skjár til að slá inn lykilorð á
3. Bakgrunnshlutir
 - a. Jörð

Hljóð/tónlist

Stíll

Við stefnum á að nota tónlist í 8- eða 16-bita stíl í samræmi við útlit leiksins. Líklega verður hraðinn ekkert allt of mikill en þó gætum við hugsanlega notað hraðari tónlist í bardagasenum en venjulega.

Hljóðeffektar verða í 8- eða 16-bita stíl í samræmi við tónlistina. Við munum að öllum líkindum nota eitthvað líkt því sem notað er í Pokémon- eða Mario-leikjunum. Þau verða því ekki mjög raunveruleg.

Hljóð sem þarf

1. Effektar
 - a. Fótspor (mold/mjúk jörð)
 - b. Fótspor2 (gólf, gangstétt)
 - c. Hurð opnast
2. Viðbrögð
 - a. Leikmaður lemur
 - b. Leikmaður meiðir sig
 - c. „Whoa, Svennz! We have to buy one of these!“ hljóðbútur (kemur þegar Svenn og Svennz fara í búðina)
 - d. Leikmaður deyr
 - e. Leikmaður vinnur bardaga

Tónlist sem þarf

1. „Overworld“ tónlist - róleg, sbr. Pokémon
2. Spennandi bardagatónlist
3. Jákvætt loklag eftir að leikmaður vinnur