

Bot_in.space

Leikjahönnunar skjal

Höfundar: Sigmar og Viðar

Tækniskólinn - Tölvubraut - 2019

Index

Index

1. [Index](#)
2. [Leikjahönnun](#)
 - a. [Stutt lýsing](#)
 - b. [Spilun](#)
 - c. [Útlit](#)
3. [Tækniatriði](#)
 - a. [Skjáir](#)
 - b. [Stýrivirkni](#)
 - c. [Leikjaflæði](#)
4. [Hönnun borðs](#)
 - a. [Þema](#)
5. [Þróun](#)
 - a. [Klasar \(á ensku\)](#)
6. [Grafík](#)
 - a. [Litir/stíll](#)
7. [Hljóð/tónlist](#)
 - a. [Hljóð](#)

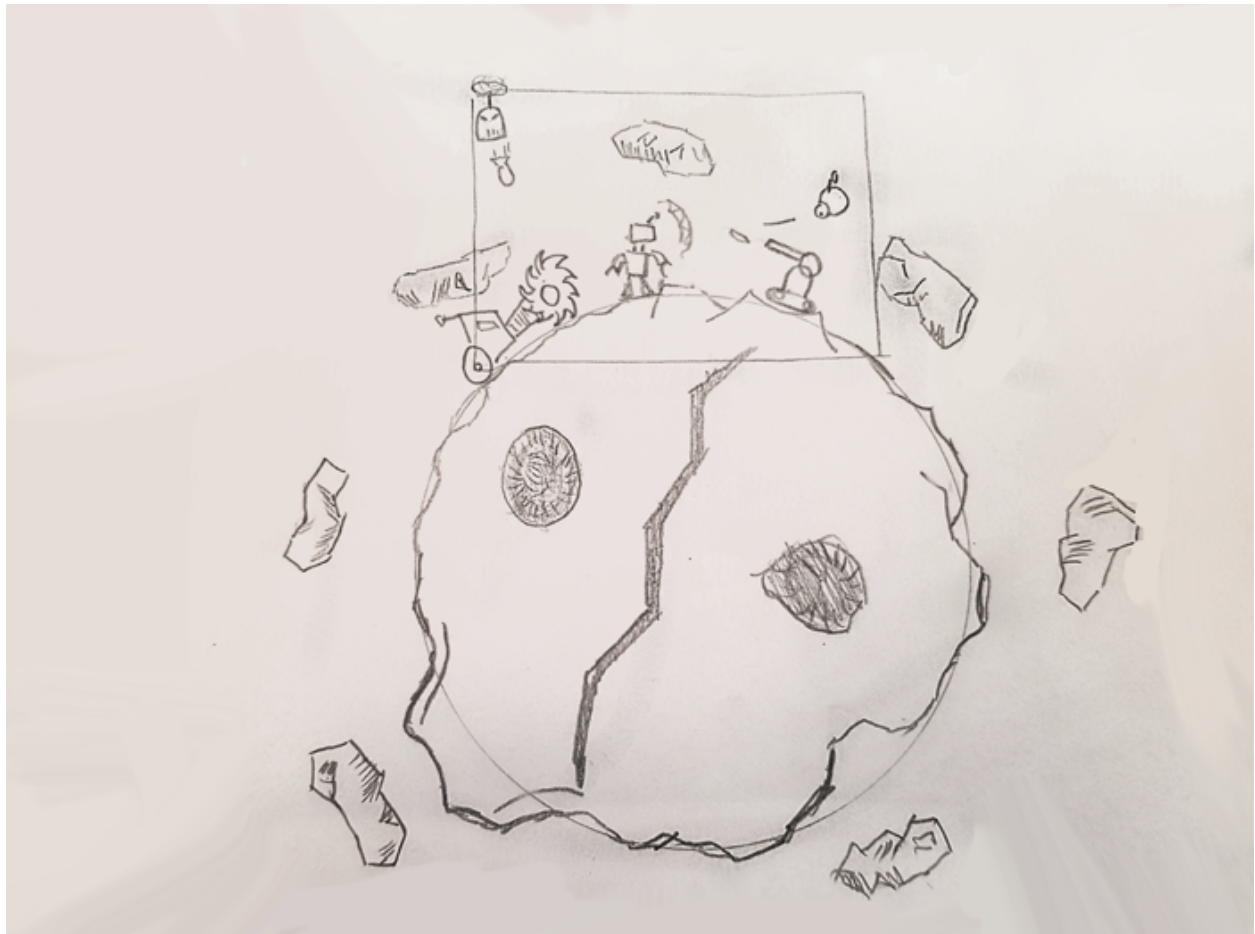
Leikjahönnun

Stutt lýsing

Þú spilar sem vélmenni sem hefur tapað pörtum úr sér og þarf að gera við sig og beturbæta. Óvinavélmenni munu reyna að ráðast á þig og stela af þér viðbætum.

Spilun

Leikurinn snýst um að þróa vélmenni og fá fleiri svo kölluð modules sem leikmaður fær við lok fyrstu 5 level-a. Eitt module hefur 3 upgrades, en aðeins eitt upgrade getur verið virkt á module. Við hvert module öðlast vélmenni nýrra eiginleika. Fyrir hvern part á "líkama" vélmennis mun verða module. Búkur vélmennis mun fá "defense" module sem gerir vélmenni kleift á að verja sig. Vinstri hönd mun fá "attack" module, Hægri "utility" module. Fætur fá "mobility" module sem sem lætur vélmenni geta hreyft sig. Og síðast er hausinn sem fær "Boost" module sem, með viðeigandi upgrade-um, eykur kraft hjá "defense, attack" og "mobility" modules.



Attack(vinstri hönd) module upgrades:

- *Skjóta*. Vélmenni fær lazer-byssu og notar orku til þess að skjóta.
- *Sverð*. Vélmenni fær sverð, og kostar það enga orku að nota.
- *Kasta sprengju*. Vélmenni kastar sprengjum að kostaði orku.

Utility(hægri hönd) module upgrades:

- *Krókur*. Vélmenni fær krók sem hægt er að kasta út á bandi og toga sig sjálft að t.d loftsteinum. (*i.e. grappling hook*)
- *Loftsuga*. Sígur að sér því sem óvinir “droppa” þegar þeir deyja. (auka líf/ auka orka)
- *Líftæmir*. Tæmir líf hjá óvinum og fyllir í stað líf hjá vélmenni. Tæmir hægt og kostar orku.

Defense(búkur) module upgrades:

- *Skjöldur*. Vélmenni fær skjöld sem kostar það orku til að nota.
- *Raflost*. Vélmenni getur notað sórann part af orku til þess að gefa frá sér rafstraum sem mun stöðva óvinavélmenni í smástund og skaða.
- *Ósýnileiki*. Vélmenni er ósýnilegt í smá tíma. Þarf að nota orku.

Mobility(fætur) module upgrades:

- *Tvíhopp*. Vélmenni mun geta hoppað í miðju lofti einusinni
- *Eldflugsskór*. Vélmenni getur flogið í stutta stund.
- *Þjóta*. Vélmenni getur þotið/skotist til hliðar, á jörðu eða í miðjulofti.

Boost(haus) module upgrades:

- *Defense*. Bætir defense module.
- *Attack*. Bætir attack module.
- *Mobility*. Bætir mobility module.

Hægt er að fá upgrades frá bosses sem koma fram á 5(*þessi tala gæti breyst*) borða fresti. upgrade sem boss gefur er tilviljunarkent.

Ekki er hægt að hafa fleiri en 1 upgrade fyrir hvert module og er hægt að skipta á milli upgrade-a á “on-screen menu” líkt og þegar valið er byssu í GTA leikjunum.

Þegar ráðist er á vélmenni missir það líf. Ef það missir nógu mikið líf missir vélmenni eitt upgrade (Ekki module) af handahófi. Ef óvinur nær upgrade-inu verðu sá óvinur sterkari og þarf nú leikmaður að drepa óvininn til þess að fá upgrade-ið aftur. Á meðan getur leikmaður valið um annað upgrade til þess að hafa í staðinn.

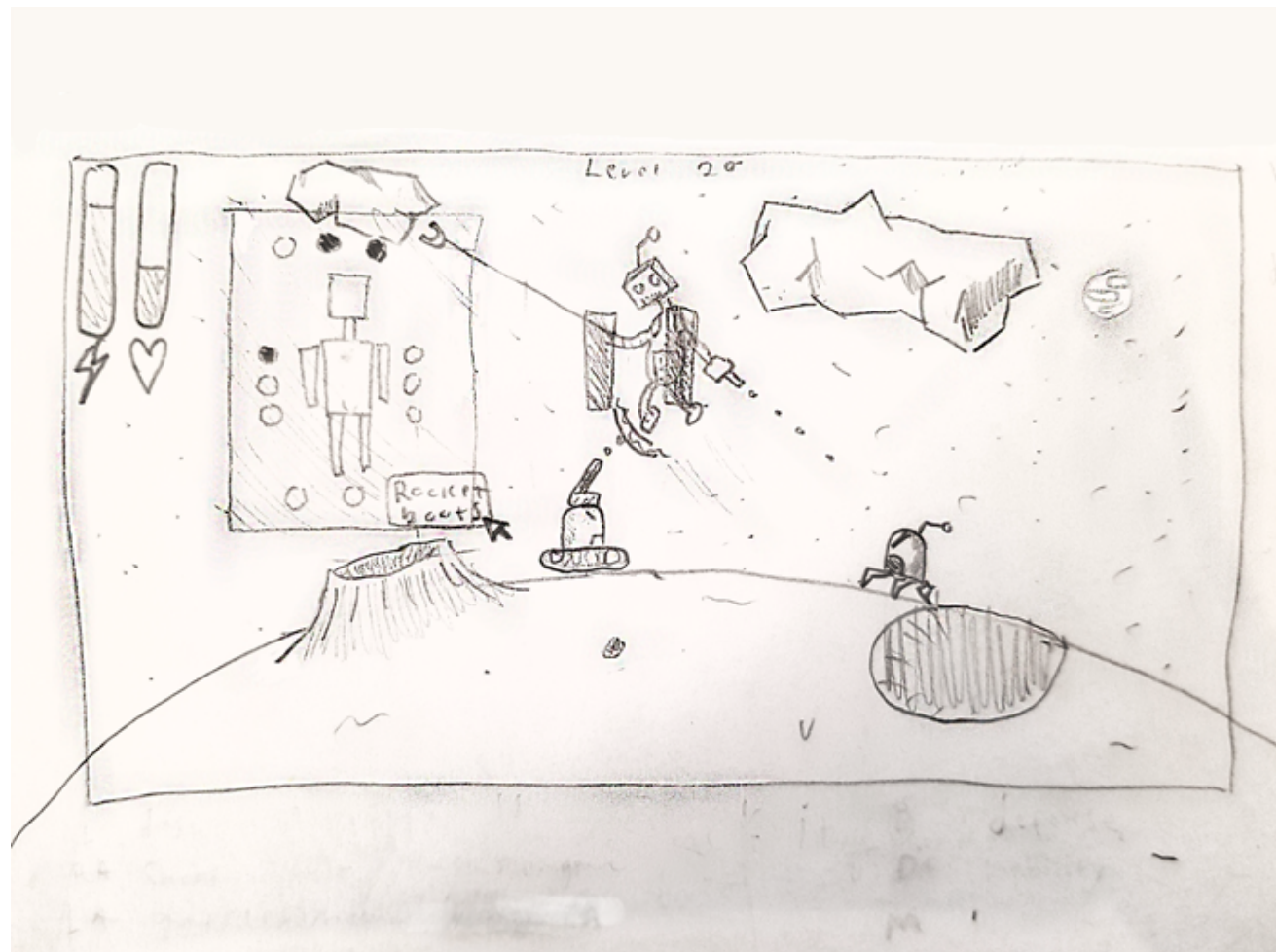
Ef leikmaður hefur náð öllum upgrade-um fær hann auka stig í stað nýs upgrade-s.

Spilari og óvinir eru ekki öflugir í byrjun leiks en verða síðan hraðari því lengra sem spilari er kominn. Hröð spilun í enda leiks.

Útlit

Leikurinn gerist á tungli, og er hægt að labba hring í kring um það. Tunglið er umkringt loftsteinum sem vélmenni getur labbað á og virka þeir eins og platforms.

Á skjánum mun sjást hvaða level leikmaður er kominn á. Líf, orka og stigafjöldi. Einnig mun verða hægt að sjá valmynd um ugrades ef ýtt er á viðeigandi takka.



Tækniatriði

Skjáir

1. Upphafsskjár
 - a. Valmöguleikar
 - i. "Spila"
 - ii. "Hætta"
2. Leikur
 - a. Stigafjöldi
 - b. Borð
 - c. Líf/orka
 - d. valmynd um upgrades
3. Leik lokið/tapar
 - a. "Spila aftur?"
 - b. "Hætta"

Stýrivirkni

Notað er "WASD" takka til að stjórna vélmanni og mús til að stjórna í hvaða átt á t.d. að skjóta eða beina skyldi. Spacebar til að hoppa. Haldið inni spacebar fyrir Eldflugskóna. Tab fyrir upgrade valmynd. left shift fyrir "defense module" virkni (skjöldur, raflost, ósýnileiki). Vinstri músartakki til að berjast og hægri músartakki til að nota hægri hönd, eða "utility module". ESC fyrir aðal valmynd. og B fyrir "self destruct :)".

Leikjaflæði

1. Vélmanni byrjar á tungli eða loftsteini
2. Í byrjun getur það nánast ekki gert neitt
3. Stutt kynning á leik og fyrsta level klárað. Leikmaður fær module og getur varið sig. Spilari fer í gegnum stutt og létt tutorial í hvert sinn sem nýtt mechanic er kynnt.
4. Þegar spilari klárar level verður hann öflugri ásamt óvinir hans

Hönnun borðs

Þema

1. Tungl
 - a. *útlit/umhverfi*
 - i. Loftsteinar. virka eins og platforms. Geta sprungið.
 - ii. Steinar. Kastast um ef labbað er á þá/eru skotnir
2. Bakgrunnur
 - a. Stjörnur
 - b. Plánetur

Þróun

Klasar (á ensku)

1. Player
 - a. PlayerModules
 - b. Upgrades
2. EnemyRobot
 - a. SmallGunner
 - b. BigGunner
 - c. Bomber
 - d. Sawblade
 - e. Selfdestruct
3. Boss
 - a. FirstBoss
 - b. SecondBoss
 - c. Tank
 - d. Mech
 - e. GiantGunner
 - f. Spider
4. Asteroid
5. Moon

Grafík

Litir

Grár verður aðal litur leiks.

Tunglið verpur aðallega grátt, óvinir verða með gráu og einhverjum fleiri litum, aðalega rauðum(fyrir augu) og svörtum.

Vélmenni sem leikmaður spilar sem verður líka gráleitt en þó með fleiri litum, aðalega bláum.

Stíll

grafískur stíll leiks mun verða teiknimyndalegur og einfaldur.

hljóð / tónlist

Hljóð

1. Vélmenni
 - a. Hljóð við hreyfingar(hopp, labb, að lenda o.sv.fr.)
 - b. Hljóð þegar það er barist (skotið, slegið...)
 - c. Dánarhljóð
2. Óvinir
 - a. Dánarhljóð
 - b. Skot
 - c. Sagað
 - d. Óvinahljóð(einhverskonar vélmennahljóð.)