

Landvættir



Game Design Document

Kaj Arnar Jörgensen og Ingólfur Sigurbjörnsson

Tækniskólinn - Tölvubraut
Leikjaforritun 2
2019

Atriðaskrá

1. [Atriðaskrá](#)
2. [Leikjahönnun](#)
 - a. [Yfirlit](#)
 - b. [Spilun](#)
 - c. [Hugarfar](#)
3. [Tæknilegt](#)
 - a. [Skjáir](#)
 - b. [Stjórnun](#)
4. [Level hönnun](#)
 - a. [Þemur](#)
 - b. [Flæði](#)
5. [Þróun](#)
 - a. [Karakterar](#)
6. [Grafík](#)
 - a. [Stíll](#)
 - b. [Grafík sem þarf](#)
7. [Hljóð og tónlist](#)
 - a. [Stíll tónlistar](#)
 - b. [Hljóð sem þarf](#)
8. [Skipulag](#)

Leikjahönnun

Yfirlit

Landvættir berjast á móti Haraldi Noregskonungi. 4 borð: Fugl í norðri, Dreki í Austri, Jötunn í suðri, Griðungur í vestri

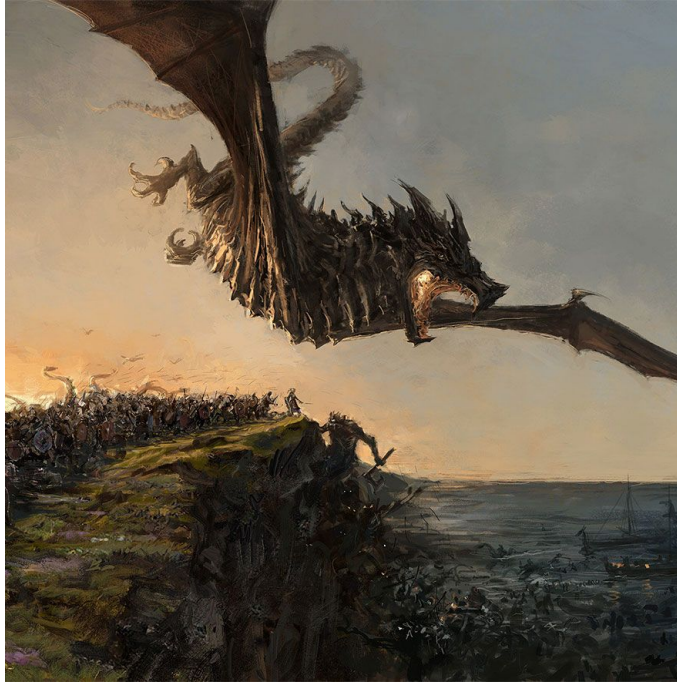
Spilun

Tveir leikmenn berjast á móti hvorum öðrum. Annar leikur landvætt og hinn Noregskonung. Leikmenn berjast með einu bragði og safna charge. Charge gefur manni charge attack. Leikurinn er unninn þegar annar er dauður.

Möguleiki er að bæta seinna við þeim möguleika á að láta vættina berjast við hvorn annann, eða bonus karakterum, þá væri hægt að velja borð og jafnvel búa til sögu kringum hvern bardaga (t.d. dreki og bergísi að berjast á vestfjörðum)

Hugarfar

Leikmenn eiga að muna eftir sögunum um landvætti Íslands og fylgjast þjóðarstolti. Umhverfi leiksins er innblásið af plötu Skálmaldar, Með Vættum sem er lauslega byggt á sögu landvættanna. Í byrjun hvers leik er sagan fyrir hvert borð sögð byggð á okkar eigin túlkun.



Mynd tekin af “Með vættum”

Tæknilegt

Skjáir

1. Titil skjár
2. Velja borð
3. Leikur
4. Sigurskjár
5. Um leikinn

Stjórnun

Stjórnun verður einföld (örvartakkar og nokkur fight move)



Mynd tekin af “Með vættum”

Level hönnun

Þemur

1. Norðurland, Eyjafjörður
 - a. Stemming
 - i. Vor
 - b. Hlutir
 - i. *Margir fuglar í bakgrunni*
2. Austfirðir, Vopnafjörður
 - a. Mood
 - i. Sumar, miðnætursól, allt í eldum, barist í helli
 - b. Objects
 - i. *Eðlur, ormar og pöddur(?) í bakgrunni*
3. Suðurland, Reynisfjara

- a. *Stemmning*
 - i. *Haust, fjall sem er í raun bergrisi. Bardaginn gerist í raun í Reynisfjöru, við Dyrhólaey*
- 4. *Vestfirðir, Breiðfjörður*
 - a. *Stemmning*
 - i. *Sólsetur, snjócoma (eða stormur)*

Flæði

1. Leikmenn reyna að fella andstæðinginn
2. Barist er til með attack. Leikmenn safna charge attack sem eru öflugari
3. Í lokin er einn sigurvegari

Þróun

Karakterar

1. Gammur
 - a. Gammur er stærst fugl á Fróni, vængir hans ná fjallstinnda á milli
 - b. Berst með klóm
 - c. Charge attack: Tekur upp andstæðing, flýgur hátt upp og hendir honum niður
2. Dreki
 - a. Stór eld/eiturspúandi dreki, flýgur ekki
 - b. Berst með klóm
 - c. Charge Attack: Spúir eitri
3. Bergrisi
 - a. Risi sem er stærri en fjöllin í kring (og er fjall), berst með staf, sem gerir jarðskjálfta
 - b. Berst með staf
 - c. Charge attack: Lemur stafnum í jörðina og gerir jarðskjálfta
4. Griðungur
 - a. Risastórt naut,
 - b. berst með klóm og tönnum
 - c. Charge attack: Hleypur á andstæðing
5. Haraldur "Hárfagri" Noregskonungur
 - a. Haraldur fór ekki sjálfur til Íslands í sögunum en hér er Harold hálfgerð ofurmenni sem getur barist gegn ógnvægilegu landvættunum. Hann er mun minni en Landvættirnir en getur breytt sér í hval
 - b. Berst með sverði
 - c. Charge attack: Fer undir sjó og sprautar vatni á óvini
6. Möguleiki á fleiri karakterum t.d. úr goðafræði

Grafík

Stíll

Grafík leiksins verður einföld og pixluð. En ef við getum fengið hjálp frá fólki sem er snjallara en við þá viljum við að minsta kosti gera hana skemmtilega. Bakgrunnsmyndir verða byggðar á stöðunum eins og þeir eru raunverulega og karakterar verða í 8-bit eða 16-bit stíl

Grafík sem þarf

1. Karakterar
 - a. Human-like
 - i. Haraldur
 - ii. Bergrisi
 - b. Other
 - i. Griðungur
 - ii. Dreki
 - iii. Gammur
2. Jörð
 - a. Möl
 - b. Vatn
 - c. Gras
 - d. Snór
3. Umhverfi
 - a. Snjókoma
4. Bakgrunnsmyndir
5. Menu



Mynd tekin af "Með vættum"

Hlóð og tónlist

Stíll tónlistar

Plata Skálmaldar, Með Vættum er í grófum dráttum byggð á sömu sögu, en með þeirra eigin sköpunarfrelsi. Bakgrunnstónlist verða lög af plötunni. Hljóð og effectar verða einföld. Hver karakter með sitt öskur og slagsmálahljóð

Hljóð sem þarf

1. Hljóð
 - a. Nautsöskur (Tekið úr “Himinhjóður” með Skálmöld)
 - b. Fuglsöskur (ránfugl)
 - c. Risaöskur
 - d. Drekaöskur
 - e. “Fyrir Noreg” öskur á forn-Norsku
 - f. Slagsmálahljóð (hviss bamm búmm)
2. Tónlist
 - a. Platan, Með Vættum, Skálmöld



Mynd tekin af “Með vættum”

Skipulag

1. Verkefni 2. - 21. September
Hanna borð
 - A. Norðurland, Eyjafjörður
 - B. Austurland, Vopnafjörður
 - C. Suðurland, Dyrhólaey / Reynisfjara
 - D. Vestfirðir, Eyjafjörður
2. Verkefni 3. - 12. Október
Hanna karaktera
 - a. Haraldur
 - b. Gammur
 - c. Dreki
 - d. Jötun
 - e. Griðungur
3. Verkefni 4. - 9. Nóvember
 - a. Fá hluti til að hreyfast
 - b. Hanna attack
 - c. Hanna Charge attack
4. Verkefni 5. - 12 Desember
 - a. Menu
 - b. Bæta inn hljóði / tónlist
 - c. Aukahlutir? (Nýjar hugmyndir)