

Prison Virus

Leikjahönnunarskjal (GDD)

Anh, Guðrún og Lorraine

FORR3FL

Haustönn 2020

Tækniskólinn

Efnisyfirlit

Efnisyfirlit

- [Efnisyfirlit](#)
- [Leikjahönnun](#)
 - [Yfirlit](#)
 - [Spilun](#)
 - [Hugarfar](#)
- [Tæknilegt](#)
 - [Skjár](#)
 - [Stýring](#)
- [Hönnun borða](#)
 - [Þema](#)
 - [Flæði leiks](#)
- [Þróun](#)
 - [Abstrakt klasar](#)
 - [Afleiddir klasar](#)
- [Grafík](#)
 - [Stíll](#)
 - [Grafík sem þarf](#)
- [Hljóð/tónlist](#)
 - [Stíll](#)
 - [Hljóð sem þarf](#)
 - [Tónlist sem þarf](#)
- [Áætlun](#)

Leikjahönnun

Yfirlit

Hlaupa gegnum fangelsi án þess að deyja og bjarga syni sínum.

Spilun

Spilari þarf að fara í gegnum 3 level/ 3 hæðir til að bjaga annari manneskju. Á hverri hæð eru óvinir Rottur, Zombies og Verðir, Spilarinn þarf að komast í gegnum hæðina án þess að deyja með því að drepa. Þegar spilarinn finnur manneskjuna þarf hann að hlaupa til baka með hann án þess að deyja.

Hugarfar

Þessi leikur á að vera drungalegur hrillingsleikur fyrir alla sem þora.

Tæknilegt

Skjáir

- Tilitsskjár
 - Upphafsskjár
 - Stillingaskjár
- Leikur
 - Saga
 - Borð 1
 - Saga
 - Borð 2
 - Saga
 - Borð 3
 - Saga
 - Endaborð
 - Saga
- End Credits

Stýring

Leikurinn verður 2D pixel leikur. Notaðu arrow-keys til að hreyfa leikmann og space til að skjóta.

Hönnun borða

Þemu

- Fangelsi
 - Stemming
 - Dimmt, Hljóðlátt, Óhugnalegt
 - Hlutir
 - *Umhverfi*
 - Blóð
 - Fangelsisklefar
 - Myrkur
 - *Gagnvirkt*
 - Zombies
 - Rottur
 - Verðir
 -

Flæði leiks

- Leikurinn byrjar á sögu
- Leikmaður þarf að finna lykla
- Til að ná lykli þarf að drepa fangavörð
- Spilari þarf að drepa zombies til að deyja ekki
- Spilari drepur fangavörð og nær lykli
- Spilari notar lykilinn og opnar næstu hæð
- Eftir 3 hæðir finnur hann son sinn en það er stór fangavörður/zombie að passa uppá hann
- Spilarinn drepur fangavörðinn og hleypur með son sinn út.

Próun

Abstrakt klasar/hlutir

- BasePhysics
 - BasePlayer
 - BaseEnemy
 - BaseObject
- BaseObstacle
- BaseInteractable

Afleiddir klasar/samsettir hlutir

- BasePlayer
 - PlayerMain
- BaseEnemy
 - EnemyZombie
 - EnemyGuard
 - EnemyRat
 - EnemyPrisoner
- BaseObject
 - ObjectKey (pick-up)
 - ObjectGun(weapon)
- BaseObstacle
 - ObstacleWindow (destroyed with rock)
 - ObstacleWall
 - ObstacleDoor
 - ObstacleGate
- BaseInteractable
 - InteractableButton

Grafík

Stíll

Við ætlum að hafa grátt þema/grafík

Í leiknum verða allar teikningar í pixel-art.

Grafík sem þarf

- Persónur
 - Manneskjur-ish
 - Zombie (idle, walking, chasing)
 - Leikmaður (Running, walking, idle, shooting)
 - Vörður (idle, walking, chasing)
 - Fangi (walking, running, idle)
 - Annað
 - Rotta (running, walking, idle, biting)
 - Stór Rotta (idle, running, walking, biting)
- Kubbar
 - Stál Kubbar
 - Stál box
- Umhverfi
 - Ljósaperur
 - Blóð
 - Handjárn
 - Stál Rimlar
 - Keðjur
- Annað
 - Lyklar
 - Hurðar
 - Liftur

Hljóð/tónlist

Stíll

Tónlistastílling í leiknum breytist eftir söguþráðinum. Stundum er tónlistin sorgleg og róleg en stundum er hún drungaleg og hávær

Hljóð sem þarf

- Effektar
 - Fótskref (Stál gólf)
 - Mjúk landing (Lítill hæð)
 - Hörð landing (Há hæð)
 - Gler að brotna
 - Ná lykil
 - Hurð að opnast
 - Skot að skjótast
 - Rottur að deyja
 - zombie að deyja
 - Vörður að deyja
 - leikmaður að deyja
- Viðbrögð
 -

Tónlist sem þarf

- Sorgleg pianó tónlist
- drungaleg og róleg tónlist
- Rigning og rok hljóð
- Hávær tónist
- Drungaleg og hröð tónlist
- Falleg róleg tónlist

Áætlun

1. Búa til söguna
2. Búa til/ finna assets fyrir leikinn
3. Hanna umhverfið/borðinn fyrir leikinn
4. Forrita leikmann
5. Forrita óvini
6. Forrita hindranir og....
7. Animatea Karakterana
8. Teikna söguna
9. Forrita leikinn saman
10. Bæta við Tíma og Daga
11. Bæta við tónlist og Hljóð affecta