

“Þetta Bara Virkar”

Leikjahönnunar Skrá

Arnar Bragi Bragason, Guðjón Atli Vignisson, Tómas Orri Arnarsson



Leikja Hönnun

Spilun

Leikurinn verður “2d action-adventure platformer”. Markmið leiksins er að sigra vonda konunginn sem stjórnar fagra konungsveldinu, hirðmenn konungsins munu reyna að stöðva þig frá því að sigra konunginn til að bjarga konungsveldinu. Hetjan þarf að nota huga sinn og styrk til þess að komast fram hjá illu hirðmenn konungsins.

Hugarfar

Við viljum vekja upp tilfinningar af afli og að hetjan sé í ævintýri að flýta sér til þess að bjarga konungsveldinu áður en að það er orðið of seint og að konungurinn verður of öflugur til þess að sigra.

Við munum vekja upp tilfinninguna af afli með því að hafa hetjuna sigra alls konar óvini suma talda að vera ósigrandi.

Hetjan mun fara í gegn um allskonar ævintýrleg svæði og mun hitta alls konar skrítnar verur.

Hetjan mun bara hafa ákveðinn mikinn tíma til þess að komast að kastala konungsins til að vekja smá stress og adrenalín.

Skjáir

1. Byrjunar skjár ✓
 1. Stillingar?
2. Borða val ✓
3. Leikur
 1. Myndbönd ✓
 2. Mat / Næsta borð ✓
4. Loka skjár/Þakkir ✓

Stýringar

Hetjan mun nota **w, a, s, d & bil (space bar)** til þess að færa sig um borðið. Hann mun líka geta notað **e** til þess að verka á mismunandi hluti í borðinu & f til þess að lemja.

Pema

1. Þorp
 1. Tilfinning
 1. Myrkur, Stressandi, fyrirboðandi
 2. Hlutir
 1. *Umhverfi*
 1. Bruni
 2. Brunnur
 3. Hús
 2. *Gagnvirkjandi*
 1. Hermenn
 2. Leðurblökur
 3. Eldur
 3. Endakarl
 1. Riddari
2. Snjó-Skógur
 1. Tilfinning
 1. Kuldi, Dimma, Dauði
 2. Hlutir
 1. *Umhverfi*
 1. Snjómenn
 2. Beinagrindur
 3. Tré
 4. Snjóskafar
 2. *Gagnvirkjandi*
 1. Úlfar
 2. Beinagrindur
 3. Snjó-Galdrakarlar
 4. Snjó-Dreki - elta
 3. Endakarl
 1. Snjó-Dreki
3. Völlur
 1. Tilfinning
 1. hljóðlát, bjart, líf
 2. Hlutir
 1. *Umhverfi*
 1. Akur
 2. Tún
 3. Dýr
 2. *Gagnvirkjandi*
 1. Fuglahræður
 2. Verðir
 3. *Fallbyssur
 4. *Svartálfar
 5. *Orkar
 6. Risa Krákur

3. Endakarl

1. Minotaur

4. Kastali

1. Tilfinning

1. Hættulegt, spennandi , Þunglyndi

2. Hlutir

1. *Umhverfi*

1. Gluggar
2. Kyndlar
3. Styttur
4. Brynjustönd

2. *Gagnvirkjandi*

1. Verðir
2. Svartálfar
3. Orkar
4. Galdrakarlar
5. Ufsagrýlur
6. Hermikráka(Mimic Kista)

3. Endakarl

1. Konungurinn

Leikja Flæði

1. Leikmaðurinn byrjar í þorpinu sínu eftir árás frá konunginum
2. Eftir að leikmaðurinn hefur komist í gegnum þorpið þarf hann að drepa riddara konungsins
3. Síðan þarf leikmaðurinn að hlaupa í gegnum skóg með dreka á eftir sér
4. Þegar leikmaðurinn kemur að endanum á skóginum þarf hann að berjast við drekann
5. Leikmaðurinn kemst út úr skóginum og sér kastalann í fjarska en fyrst þarf hann að komast yfir völlinn
6. Þegar leikmaðurinn er kominn að Kastalanum þarf hann að berjast við minotaur
7. Þegar leikmaðurinn fer inn í kastalann þá er honum mætt með óvenjulega mikið af óvinum
8. Að lokum þarf leikmaðurinn að berjast við konunginn til að enda áþján hans yfir landið

Afleiddur Klasi / Þátta Samsetning

1. BasePlayer
 1. PlayerMain
2. BaseEnemy
 1. EnemyWolf
 2. EnemyGoblin
 3. EnemyGuard
 4. EnemyOrc
 5. EnemySkeleton
 6. EnemyWizard
 7. EnemyMimic
 8. EnemyGargoyle
 9. EnemyCannon
 10. EnemyGiantCrow
 11. EnemyScarecrow
 12. EnemyBat
 13. EnemyFire
3. BaseBoss
 1. BossKnight
 2. BossDragon
 3. BossMinotaur
 4. BossKing
4. BaseObstacle
 1. ObstacleFloor
 2. ObstacleWall

Grafik

Stíll

Miðaldar fagurfræði á drungalegan hátt í pixla teikningum

Hreyfimyndir

1. Persónur
 1. Spilanlegir
 1. Player(idle, walking, jumping, attacking)
 2. Óspilanlegir
 1. Goblin (idle, walking)
 2. Guard (idle, walking)
 3. Wolf (idle, walking)
 4. Orc (idle, walking)
 5. Skeleton (idle, walking)
 6. Wizard (idle, walking)
 7. Mimin (idle, attack)
 8. Gargoyle (idle, flying)
 9. Cannon (idle, shooting)
 10. Giant Crow (idle, flying)
 11. Scarecrow (idle, walking)
 12. Bat (idle, walking)
 13. Fire (idle)
 3. Endakarlur
 1. Knight (idle, walking, attack, attack_2, attack_3)
 2. Snow Dragon (idle, attack, attack_2, fire_breath)
 3. Minotaur (idle, walking, charge, attack, attack_2)
 4. King (idle, walking, magic, magic_2, attack, attack_2, attack_3, teleport, summon)
2. Kubbar
 1. Dirt
 2. Stone_Tile
 3. Snow
 4. Dirt_path
 5. Wooden_floor
 6. Stone_brick
3. Umhverfi
 1. Fountain
 2. Fire
 3. Houses
 4. Snowmen
 5. Skeleton
 6. Tree
 7. Snjóskafllar
 8. Akur
 9. Tún
 10. Dýr
 11. Gluggar
 12. Styttur
 13. Kyndlar

14. Brynjustönd

Hljóð/Tónlist

Stíll

Við munum reyna að gera 16 eða 8 bita tónlist sem passar við stemninguna sem við ætlum að reyna að hafa

Hljóð

1. Verkun
 1. Fótspor
 2. Hröð Fótspor
 3. Lenda
 4. Menskur dauði(Fyrir leikmanninn þegar hann deyr)
2. Ans
 1. Fegið“Ahhhh!” (Fá líf til baka)
 2. Hneykslað “Úff!” (Tekið hjarta af)
 3. Dauðlegt“Ahh!” (Deyrð)

Tímaáætlun

1. Þróa borð 1
 1. Teikna Alla Hluti
 2. Forrita alla hluti
 3. Búa til tónlist eða finna

2. Þróa borð 4
 1. Teikna Alla Hluti
 2. Forrita alla hluti
 3. Búa til tónlist eða finna
3. Þróa borð 2
 1. Teikna Alla Hluti
 2. Forrita alla hluti
 3. Búa til tónlist eða finna
4. Þróa borð 3
 1. Teikna Alla Hluti
 2. Forrita alla hluti
 3. Búa til tónlist eða finna