Nafn leiks: Key Escape

GDD

Index

Game Design  
a. Samantekt

b. Spilamennska

c. Hugarfar

Technical

a. Skjár

b. Stýringar

c. Vélfræði

Level Design

a. Þema

i. Andrúmsloft

1. Umhverfismál

b. Leikflæði

Samantekt

Í Key Escape verður leikmaðurinn að finna og ná lykæi til að opna hurðina til að flýja á næsta stig áður en skrímslið nær þeim. Leikurinn hefur tvö stig, upphafsskjá og leik lokið/þú vannst. Landslagið er dimmt og skelfilegt.

Leikurinn

Leikmaðurinn verður að finna lykilinn á meðan hann forðast skrímslið. Skrímslið hreyfist hraðar og kemst nær leikmanninum eftir því sem tíminn líður. playerinn getur falið sig á bak við hluti til að forðast skrímslið. Leikurinn er unninn með því að finna lykilinn og opna hurðina áður en skrímslið nær leikmanninum.

Hugafar

The game is designed to make the player feel nervous and scared. The player should feel like they are in danger and need to be cautious and quick to escape the monster.

Technical

Screens

Title Screen

a. Byrja leik

b. Valmöguleikar

c. Hætta

Game

a. Inventory (lykill pikkaður upp af leikmanni)

b. Næsta level (birtist eftir að lykillinn er tekinn upp)

Leik lokið / Þú vannst

Controls

Spilarinn getur notað örvatakkana til að hreyfa sig.

Mechanics

Hraði og fjarlægð skrímslsins frá leikmanninum breytist eftir því sem tíminn líður. Lykillinn er settur Randomly í hverju leveli.

Level Design

Leikjaflæði

Leikmaður byrjar í skóginum.

Lykillinn er settur af handahófi í borðinu.

Skrímslið byrjar að hreyfa sig og verður hraðari eftir því sem tíminn líður.

Spilarinn verður að finna lykilinn og opna hurðina til að komast á næsta stig.

Leikurinn er unninn þegar leikmaður sleppur úr öðru borði.

Leikurinn tapast ef skrímslið grípur leikmanninn eða ef leikmaðurinn tekur of langan tíma að finna lykilinn.

Abstract Classes

a. Leikmaður

b. Óvinur

c. Hlutur

Leikmaður

a. Leikmaðurinn

Óvinur

1. Skrímslið

Hlutur

a. Lykillin (hægt að pikka upp)

Blocks

a. Mold

b. Mold/gras