

Super Mario Bros. U

Leikjahönnunarskjal (GDD)

Reynir Aron Magnússon

FORR2GL

Vorönn 2019

Tækniskólinn

Efnisyfirlit

Efnisyfirlit

1. [Efnisyfirlit](#)
2. [Leikjahönnun](#)
 - a. [Yfirlit](#)
 - b. [Spilun](#)
 - c. [Hugarfar](#)
3. [Tæknilegt](#)
 - a. [Skjáir](#)
 - b. [Stýring](#)
 - c. [Virkni](#)
4. [Hönnun borða](#)
 - a. [Þemu](#)
 - b. [Flæði leiks](#)
5. [Þróun](#)
 - a. [Klasar/hlutir](#)
6. [Grafík](#)
 - a. [Stíll](#)
 - b. [Grafík sem þarf](#)
7. [Hljóð/tónlist](#)
 - a. [Stíll](#)
 - b. [Hljóð sem þarf](#)
 - c. [Tónlist sem þarf](#)
8. [Áætlun](#)

Leikjahönnun

Yfirlit

Hetjan okkar var úti að labba þegar allt í einu kom stórt skrímsli og rændi prinsessunni. Hetjan okkar þarf að fara í kastala skrímslisins og bjarga henni.

Spilun

Leikmaður þarf að fara í gegn um borð með hinum ýmsu hindunum, svo sem óvinum og kubbum, til að komast áfram í leiknum. Hægt er að drepa óvini með því að hoppa ofan á þá. Í lok hvers borðs er fánastöng sem á að hoppa á.

Hugarfar

Leikurinn er „casual“ leikur sem allir eiga að njóta að spila. Leikmaður á að vera ánægður með að klára hvert borð.

Tæknilegt

Skjáir

- Byrjunarskjár
- Leikur
 - Næsta borð
 - Leik lokið
- Endir

Stýring

Leiknum er stýrt með örvatökkum eða WASD (til að hreyfa sig til hliðar) og bilstöng (til að hoppa). Hægt er að hlaupa með því að halda Shift og með því að slá á hann er hægt að skjóta eldkúlum. Mögulega verður hægt að fara niður rör með því að slá á S eða niður.

Virkni

Það er hægt að hreyfa sig, hoppa og skjóta eldkúlum. Það er ekkert sérstaklega flókið á bak við það.

Hönnun borða

Þemu

- Ofanjarðar
 - Skap
 - Bjart, jákvætt
 - Hlutir
 - Kyrrir
 - Kassar
 - Runnar
 - Gagnvirkir
 - Óvinir
 - Spurningakassar
 - Peningar
 - Fánastöng
 - Rör

Flæði leiks

1. Leikmaður byrjar ofanjarðar
2. Myndavélin getur ekki færst til vinstri svo hann fer til hægri
3. Leikmaður þarf að hoppa yfir eða ofan á óvin
4. Leikmaður heldur áfram

Þróun

Klasar/hlutir

1. Player
2. Enemy
 - a. Goomba
 - b. KoopaTroopa
3. QuestionBlock
4. Pipe

Grafík

Stíll

Grafík verður í 8-bitu stíl, innblásnum af Nintendo Entertainment System (NES). Séu útlínur á hlutum eru þær í mesta lagi 1 px að breidd. Litur útlínunnar fer eftir lit hlutarins.

Þegar leikmaður deyr dettur hann niður af skjánum og þarf að byrja upp á nýtt á borðinu. Þeir hlutir sem eru gagnvirkir eru flestir á hreyfingu eða í skærum litum og það sýnir að þeir séu gagnvirkir.

Grafík sem þarf

1. Persónur
 - a. Manneskjulegar
 - i. Leikmaður (kyrr, á gangi, hoppandi)
 - b. Aðrar
 - i. Goomba (á gangi, kraminn)
 - ii. Koopa Troopa (á gangi, í skel)
2. Kubbar
 - a. Jörð
 - b. Spurningakassar
 - c. Trékassar
3. Kyrrt
 - a. Runnar
 - b. Rör
 - c. Peningar
 - d. Fánastöng
4. Annað
 - a. Eldkúlur

Hljóð/tónlist

Stíll

Hljóðin og tónlistin eiga að vera í 8-bita stíl, tekin úr Super Mario Bros. fyrir NES. Tónlistin á að vera frekar hröð, í stíl við spilun leiksins. Hljóð skipta miklu máli fyrir leikinn en þau gefa í skyn hvað gerist í leiknum.

Hljóð sem þarf

1. Effektar
 - a. Hopp
 - b. Skjóta eldkúlu
 - c. Hoppa á/hitta óvin
 - d. Deyja
 - e. Fara niður rör?
 - f. Hoppa á fánastöng

Tónlist sem þarf

1. Bakgrunnstónlist ofanjarðar (Overworld úr Super Mario Bros.)
2. Bakgrunnstónlist neðanjarðar (Underground úr Super Mario Bros.)?
3. Lag þegar borð er klárað (Level Clear úr Super Mario Bros.)
4. Lag þegar leikmaður missir öll líf (Game Over úr Super Mario Bros.)

Áætlun

1. Setja upp klasa
 - a. Player
 - b. Enemy
 - i. Goomba
 - ii. KoopaTroopa
 - c. QuestionBlock
 - d. Pipe
2. Setja upp árekstrameðhöndlun og stýringu
3. Búa til spurningakubba og fánastöng
4. Hanna borð, setja óvini og hindranir á sína staði
5. Setja upp hljóð
6. Setja upp tónlist