Arena Leikur

Leikjar hönnunar skjal

##### Copyright notice / author information / boring legal stuff nobody likes

PLEASE NOTE:

You can copy this into your Drive by going to **“File” >> “Make a copy…”**

You do not need to request permission to edit this document if you make a private copy.

##### 

## *Index* Index

1. [Index](#kix.tn44c9jbklu6)
2. [leikjar hönnun](#kix.vh7mr3wp9gub)
   1. [Summary](#kix.y0z7a3kyjoqj)
   2. [Gameplay](#kix.q89snwy3vllo)
   3. [Mindset](#kix.3j0sjjj4v19l)
3. [Technical](#kix.nw2pvrargt85)
   1. [Screens](#kix.5baplgyo85eh)
   2. [Controls](#kix.4u55u65bonjw)
   3. [Mechanics](#kix.vrkne3rhovuh)
4. [Level Design](#kix.mun66rmbl34h)
   1. [Themes](#kix.feu141lpqdpj)
      1. Ambience
      2. Objects
         1. Ambient
         2. Interactive
      3. Challenges
   2. [Game Flow](#kix.lrp1xr74olld)
5. [Development](#kix.k64sfnylstdx)
   1. [Abstract Classes](#kix.fwz93u72nlt2)
   2. [Derived Classes](#kix.9mr6xhrqo7o4)
6. [Graphics](#kix.7fniby1a9lf0)
   1. [Style Attributes](#kix.3ui65x9w2r9w)
   2. [Graphics Needed](#kix.cdq39znqma9y)
7. [Sounds/Music](#kix.p0zdtpym1l8)
   1. [Style Attributes](#kix.g829e5h0mi8e)
   2. [Sounds Needed](#kix.1k2k1v9771k6)
   3. [Music Needed](#kix.coz0pe9ii0ek)
8. [Schedule](#kix.ur637w5onhwq)

Leikjar snið

## Yfirlit

Þú ert hetja sem er að fara berjast í The Arena þar sem þú munt þurfa að nota vopnið þitt til að berjast við skrímsli og aðra vonda kalla og reyna komast eins langt og þú getur og safnað eins mörgum stigum og þú getur.

## Spilun

Leikurinn er upp settur í “top down” sjónarhorni þar sem þú getur notað WASD og músina til að stjórna hetjunni þinni.

## Hugarfar

Leikmaður reynir að lifa af eins og hann getur og reynir að kála eins mörgum skepnum og hann getur og reynir alltaf að reyna komast lengra enn seinast.

Tækni

## Skjáir

1. Titla skjár
   1. Spila
   2. stillingar
2. Velja karakter
3. Leikur byrjaður
   1. Pásu skjár
4. Leik lokið skjár
   1. Fara til baka

*(example)*

## Stýringar

Þú getur fært kallinn þinn upp niður og til hliðar til að forðast árásir frá vonduköllunum, og þú getur miðað skotunum þínum með músinni

## Mekkanismi

Þegar þú byrjar ertu með basic vopn og stundum getur komið nýtt kraft meira vopm með X mikið af skotum/notkunnartíma.

Borð hönnun

## Þemar

1. Sand völlur
   1. Mood
      1. Ljós, læti, hasar
   2. Hlutir
      1. Dót
         1. Steinar
         2. Beynagrindur
         3. blóð
      2. *Ambient*
         1. Ryk
         2. sól

## Leikjar Flow

1. Byrja leikinn
2. Óvinir koma og þið byrjar að slást
3. Leikmaður hefur augun opin fyrir betri vopni
4. leikmaður deyr
5. Leikmaður reynir aftur

Frammleiðsla

## 

1. Eðlis fræði
   1. Grunm spilari
   2. Grunn óvinur
2. Grunn snertanlegir hlutir
   1. Sverð
   2. Bogi
   3. Galdrastafur

*(example)*

## Derived Classes / Component Compositions

1. spilari
   1. Bogamaður
   2. Galdrakall
   3. Sverðamaður?
2. óvinir
   1. Beingagrind(Hæg og sterk)
   2. Lítið skrímsli (hratt en veikt)
3. meira
4. hlutir
   1. Ný vopn(bogar, sverð, stafur)
5. Interactable
   1. Interactable ný vopn á jörðu

*(example)*

Graffík

## Stíll

Leikurinn verður gerður í 2d og í pixlaðari graffík,Hugmyndinn er að borðið verði gert í sanduðum litum eins og rome colosseum vopn og karektarar eru ekki kominn með stýl.

## Grffík

1. Karektarar
   1. Sverðarmaður
      1. Stál brynja
      2. Sverð
   2. Bogarmaður
      1. Leður brynja
      2. Viðar bogi
   3. Galdrakall
      1. Skykja
      2. Galdra stafur
   4. Beynagrind
   5. Skrímsli
2. Plötur
   1. Sandur
   2. Sandur með steinum
   3. Sand veggir
   4. Áhorfendar sæti
3. Annað
   1. Blóð
   2. Lík
   3. Ný vopn

*(example)*

*(Note : If you’re soloing you might not need to define this part, as you can just use the Derived Classes + Themes section as a reference. It’s up to you.)*

Hljóð/músik.

## Hljóð stíll.

Hjóðið á að vera einfalt en upplýsinga ríkt. Átt að geta fengið tilfynninguna hvaða skrímsli og hvar það er gera árás á þig.