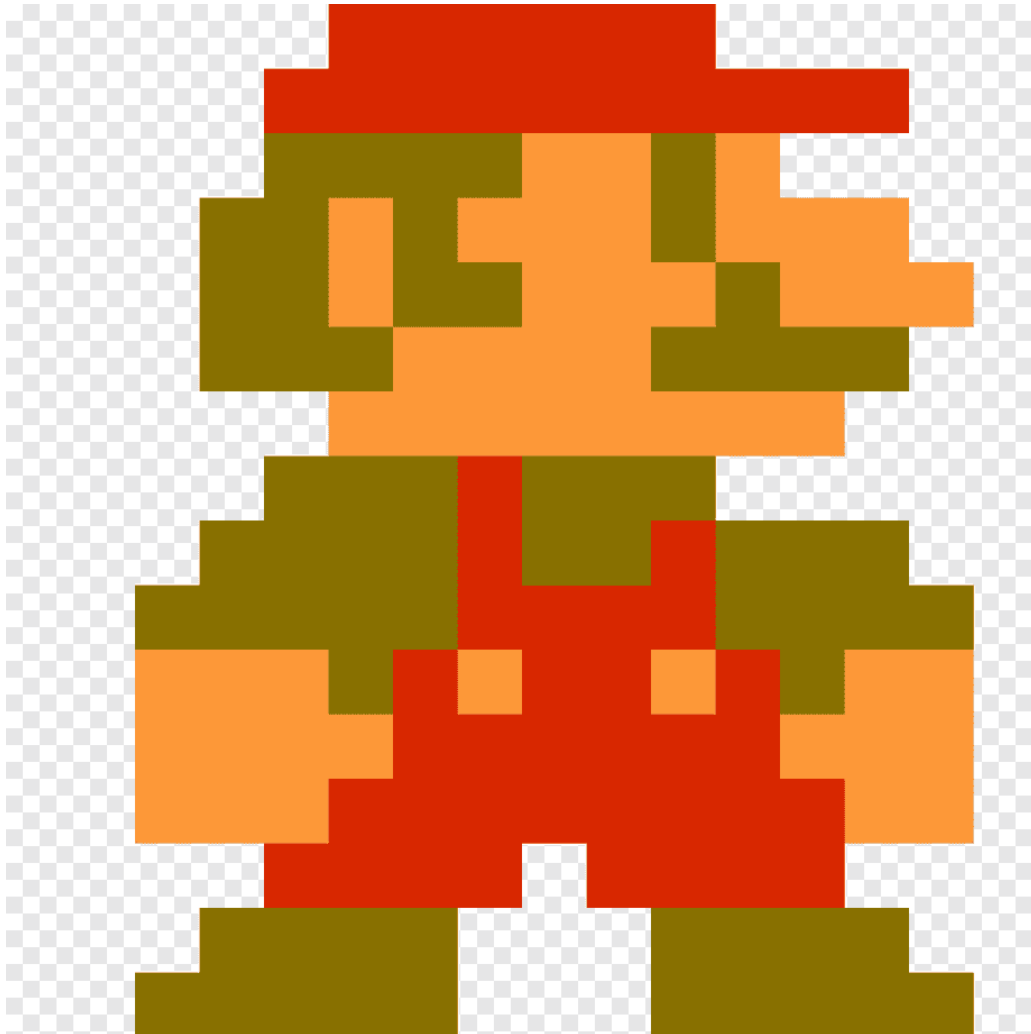


FakeMario



Game Design

Summary

Ég er búinn að ákveða að gera Mario svipaðan leik. Leikurinn mun hafa 2-3 level og loka-levelið er boss battle.

Gameplay

Leikurinn er 2d platformer þar sem markmiðið er að komast frá A-Ö og á meðan maður er á sinni leið getur maður safnað stigum. En á leiðinni til Ö hittir maður óvini. Til að drepa óvini á maður að hoppa á þá eða fá sérstakt powerup sem maður getur fundið á leiðinni.

Mindset

Ég vil nú að þetta sé bara að spilarinn sé rólegur á meðan hann er að spila. Leikurinn á nú ekki að vera erfiður og hann á að vera frekar einfaldur.

Technical

Screens

1. Main Menu
2. Level Select
3. Game
4. End Credits

Controls

Stjórnin á FakeMario á að vera frekar einföld. “W” til að hoppa, “S” til að beygja sig, “A” til að færa sig til vinstri, “D” til að fara sig til hægri og síðan “F” til að nota powerup.

Level Design

Themes

- Fyrsta borðið er í eyðimörk og á að vera auðvelt. Í þessu borði á maður að læra á leikinn.
- Seinna borðið á nú að vera aðeins erfiðar spilarinn á nú að vera semi góður í leiknum og hann fær erfiðari áskorun.
- Þriðja borðið á að vera sá erfiðasta þar sem maður í lok borðsins fer maður í boss-battle á móti FakeBrowser.

Game Flow

1. Spilarinn byrjar í eyðimörk
 2. Það er bara hægt að færa sig Afrám. Þegar maður er komið ákveðið langt til hægri getur maður ekki snúið við.
 3. Þegar maður er kominn ákveðið langt sér maður kassa sem maður getur hoppað á og safnað stigum.
 4. Þegar maður er buinn að progressa í gegnum borðið sér maður fánastöng og til að klára borðið stekkur maður á hana.
-