**Doom-Man**

v1

Höfundir: Óskar Agnarsson og Friðrik Fannar Söebech

Efnisyfirlit

# **Samantekt**

Sterkur maður skýtur djöfla á Mars með byssum og þannig, þú veist.

# **Spilun**

Dungeon Crawler þar sem spilarinn skýtur djöfla og fær nýjar byssur til að drepa öflugri djöfla. Spilarinn fer í gegnum mörg level og berst við mismunandi óvini og bossa. Spilarinn getur rúllað til að meiðast ekki.

# **Hugarfar**

Spilarinn á að vera kraftmikill og honum á að líða þannig. Hann á ekki að vera hræddur að berjast við neina óvini. Leikurinn á að láta spilaranum líða eins og hann þurfi að fara eins hratt og hann getur. Til að láta hann líða svona er hægt að setja fullt af veikari óvinum og svo suma erfiðari. Leikurinn á að láta spilarann flýta sér með því að hafa verðlaun fyrir að klára level hraðar.

# **Skjáir**

1. Main Menu
   1. Play
   2. Options
   3. Quit
2. Leikurinn
   1. Inventory
   2. Skills Menu
3. End Credits

# **Takkar**

Takkar verða notaðir til að labba, skjóta, opna menu og nota boosters.

# **Mechanics**

Við höfum skill system sem leyfir spilaranum að gera karakterinn kraftmeiri og flottari hluti. Við höfum líka eitthvað sem gefur spilaranum verðlaun fyrir að klára level hraðar. Við höfum líka boosters sem gefa spilaranum hluti eins og ódauðleika eða óendanleg skot í stuttan tíma.

# **Þema**

1. Facility 2B
   1. Skap
      1. Allt í lagi, ekkert að, friðsamlegt
   2. Hlutir
      1. Umhverfi
         1. Rúm/Cryosleep chamber
         2. Tölvur
      2. Interactive
         1. Skammbyssa
         2. Einn djöfull
2. Mars yfirborð #1
   1. Skap
      1. Blóðugt, Hættulegt, Spenna
   2. Hlutir
      1. Umhverfi
         1. Rauðir/Appelsínugulir steinar
         2. Blóð
      2. Interactive
         1. Margir djöflar
         2. Boosters
         3. Byssuskot
         4. Haglabyssa
3. Facility 2E
   1. Skap
      1. Allir dauðir, dimmt, ógnvekjandi
   2. Hlutir
      1. Umhverfi
         1. Lík
         2. Blóð
         3. Rafmagnsvírar
         4. Rafalar
      2. Interactive
         1. Rauður takki
         2. Boosters
         3. Byssuskot
         4. Djöflar

# **Leikjaflæði**

1. Spilari byrjar í rúmi sínu
2. Ætlar að fara út, djöfull kemst inn, spilari drepur hann með skammbyssu á gólfinu
3. Spilari fer út, ekkert rafmagn, djöflar út um allt, spilari finnur haglabyssu á líki
4. Kemur að Facility 2E, ætlar að kveikja á rafmagninu, allt dimmt í byrjun, fullt af dauðu fólki og djöflum
5. Tekur lyftu niður og heldur áfram

# **Stíll**

Við notum liti sem passa við umhverfið. Stíllin verður pixellaður með svörtum útlínum. Við reynum að gera fljótandi skaða tölur þegar spilari hittir óvini eða þegar spilarinn er hittur. Level up texta þegar spilari levelar upp. Glóandi interactive hlutir til að láta spilarann vita að hann geti gert eitthvað við þá.

# **Grafík sem þarf að gera**

1. Karakterar
   1. Humanoid
      1. Spilarinn/Doom-Man(idle, labb, skjóta, rúlla)
      2. Mismunandi djöflar(idle, labb, attack)
   2. Ekki humanoid
      1. Mismunandi djöflar(idle, labb, attack)
2. Gólf
   1. Facility gólf
   2. Úti gólf
3. Umhverfi
   1. Blóð
   2. Lík
   3. Tölvur
   4. Ljós
   5. Rafalar
4. Annað
   1. Byssur
   2. Rauður takki
   3. Hurðir
   4. Boosters
   5. Ammo