Style Guide

The dungeon crawler project

# Inhoudsopgave

# Camera perspective

Rotating, movable, first person

# Level design

## art style

Thema, polycount. setting

## Rooms

## Props

## Textures

# gameplay

## Npc’s

Naast de hoofdpersonage, bevat het project nog twee andere karakters. Hieronder worden deze 2 karakters uitgebreid omschreven en uitgewerkt.

### skeleton

De Skeleton is een skelet dat zich in alle kamers, behalve de Boss Room, begeeft. Zo zal het kunnen voorkomen dat er meerdere Skeletons in 1 kamer zitten.

De Skeletons hebben als doel om met de speler te vechten. Daarnaast zijn er Skeletons die geen leven vertonen en dienen om de setting te benadrukken.

### skeleton boss

Het project bevat naast de Basic Fights met de Skeletons, ook een Boss Fight. Deze Boss is een Skeleton in een gevorderde stadium. Tevens is deze NPC intelligenter, sneller en sterker.

## weapons

## interactibles

# belichting