Spelplan Three angry dwarves

# Story

Spelet börjar med att en av de tre dvärgarna (spelaren) vaknar av att spelets antagonist (The Mad Scientist) har kommit för att stjäla dvärgarnas öltunnor. I denna värld används öl till nästan allting. Dvärgarnas öltunnor är speciella i att ölen tar aldrig slut från dem. Men de tar tid på sig att återfyllas. Antagonisten (The Mad Scientist) vill därför stjäla deras öltunnor för att undersöka och göra oändlig öl för att driva sitt imperium. Det är spelarens jobb att ta tillbaka öltunnorna och besegra antagonisten (The Mad Scientist).

# Spelflöde - hur det spelas

När man startar spelet ska storyn introduceras med hjälp av en slide-show. Man börjar därefter i dvärgarnas hus för att driva ut fiender som antagonisten hade med när han stal deras öl. När spelaren lyckas rensa huset börjar jakten på ölet. Huset agerar nu som en bas för spelaren där man kan:

* Låsa upp och uppgradera sin utrustning
* Välja uppdrag

Till en början ska det finnas det 3 uppdrag, en för varje dvärgs öltunna (plus hembas samt eventuell slutboss). Uppdragen ska vara vara uppbyggda olika (teman?) men kommer innehålla lika koncept så som:

* Platforming,
* Enkla pussel
* Fiender
* Loot

# Innehåll - vad finns i spelet och hur ska det fungera

## Spelaren

### Liv

Spelaren ska ha ett antal hit points som minskar när karaktären tar skada från olika källor. Spelaren ska på banor kunna återfå hit points med hjälp av mat som fiender kan droppa när de besegras (potions?). Om spelaren förlorar alla hitpoints ska man antingen börja om på senaste checkpoint eller återgå till basen. Den delen efter checkpoints återställs och man får försöka igen.

### Utrustning

Spelaren ska kunna låsa upp ny utrustning att uppgradera.

Den utrustning som ska finnas är:

* Vapen

Utrustning ska ha stats på sig som ökar spelarens stats (styrka, stamina etc).

Utrustning ska kunna uppgraderas i spelarens bas max en gång per utrustning där spelaren kan välja vilken stat som ska uppgraderas (kan inte tas tillbaka) och spendera spelets valuta för att göra detta.

### Stats

Spelaren ska ha ett antal olika stats som påverkar skada, liv, attack hastighet etc.

Stats kan ökas med utrustning (och levels?).

### Stridning

#### Attackering

Spelaren kan attackera med jämna mellanrum som bestäms av statsen. Vapnet kan träffa flera fiender samtidigt. Skadan baseras på stats och vapen.

#### Blockering

Spelaren ska kunna blockera. När man blockerar står man still och kan ändra vilket håll att blockera. När man blockerat en gång kan man inte göra det igen på en liten stund (cooldown).

## Fiender

Fiender kommer bestå av The Mad Scientists skapelser. Detta är en rad av olika robotar.

### Arbetaren

Detta är den simplaste av robotarna som tar order från högre rankade robotar. De var skapade för att utföra simpla uppgifter. I spelet agerar de som den lätta typen av fiender man möter. De var inte skapade för att slåss så de är ofta i grupper.

#### Attribut

Arbetaren är ganska långsam och dum. Den rör sig på marken och måste ofta kolla efter sitt mål innan den rör på sig. De tål inte mycket stryk och skadar inte mycket.

### Soldaten

Skapade för att slåss men följer fortfarande order från högre robotar. Dessa robotar kommer att synas ofta i spelet och kan också synas med arbetare som försvar.

#### Attribut

Soldaten är snabbare än arbetaren. Den kan söka efter sitt mål och röra på sig samtidigt. Soldaten är mer tålig och har vapen att attackera spelaren med.

### Bågskytten

Skapade för samma anledning som soldaten fast attackerar på längre håll.

#### Attribut

Bågskytten har oftast en statisk position. Den är utrustad med armborst och söker efter sitt mål. Efter den har skjutit tar det en liten stund att ladda om armborstet. De är inte så tåliga men kan vara lite svårare att komma åt.

### Generalen

Generalen är den som ger lägre rankade robotar order. Denna robot ska agera som slutboss på nivåerna. En general kan komma i olika varianter.

#### Attribut

Generalen tål mycket stryk. Den kan ha olika attribut beroende på nivå.

### The Mad Scientist

Slutbossen?

Attribut

???

# Användargränssnitt