Teralg

Game Design Document

##### Autorzy:

MichalOgloza

TheDamik34

Chester193

PrezesMajkel

## *Spis treści*

Spis treści

[*Spis treści*  2](#_Toc36230985)

[Koncepcja gry/programu 3](#_Toc36230986)

[Sterowanie 4](#_Toc36230987)

[Mechanika 4](#_Toc36230988)

[Podstawowy (planowany) sposób gry 5](#_Toc36230989)

[Styl graficzny 6](#_Toc36230990)

[Spis wymaganych grafik 7](#_Toc36230991)

[Styl udźwiękowienia 7](#_Toc36230992)

[Potrzebne dźwięki 8](#_Toc36230993)

[Wymagana muzyka 9](#_Toc36230994)

[Do ustalenia w późniejszym terminie 10](#_Toc36230995)

[Do ustalenia w późniejszym terminie 11](#_Toc36230996)

[Do ustalenia w późniejszym terminie 12](#_Toc36230997)

[Do ustalenia w późniejszym terminie 13](#_Toc36230998)

High Concept

## Koncepcja gry/programu

Gra typu RPG z otwartym światem przedstawionym z lotu ptaka. Celem gracza będzie wykonanie zadań głównej linii fabularnej zlecanych przez NPC. Gracz ma możliwość zbierania i handlowania różnymi przedmiotami (bronie, pancerze, jedzenie, mikstury) którymi będzie mógł zarządzać z poziomu ekranu ekwipunku. Główną lokacją mapy jest miasto, w którym gracz będzie dostawał znaczną część zadań. Poza miastem będą znajdowały się:

* Tereny leśne wypełnione wilkami,
* Tereny pustynne zamieszkałe przez skorpiony,
* Tereny górzyste zamieszkałe przez golemy,
* Cmentarz z duchami i szkieletami.

W różnych częściach mapy będą znajdowały się jaskinie z niebezpiecznymi potworami i ukrytymi skarbami w postaci skrzyń.

Podstawowy game flow

## Sterowanie

Możliwość poruszania się w 8 kierunkach przy użyciu WASD lub strzałek.

- przycisk ekwipunku

- przycisk ataku

- przycisk bloku

- przycisk interakcji

## Mechanika

* System walki przy użyciu miecza, łuku lub magii:
  + Przy użyciu miecza: na mieczu będzie umieszczony hitbox i podczas animacji ataku będzie sprawdzana kolizja z przeciwnikiem.
  + Zwiększone obrażenia w walce wręcz przy wpasowaniu się w animacje ataku.
  + Przy użyciu Łuku: podobnie jak w przypadku miecza na strzale będzie umieszczony hitbox, strzała będzie zatrzymywała się na pierwszym kolidującym obiekcie (jeśli jest to przeciwnik dostanie obrażenia).
  + Przy użyciu magii: tak samo jak w przypadku łuku ponieważ w grze dostępne będą głównie zaklęcia miotane.
  + Zatrute ataki nakładające efekty, spowolnienia, powolnego otrzymywania obrażeń
* Pokonywanie przeciwników i wykonywanie zadań, będzie nagradzane punktami doświadczenia, które po osiągnięciu danej ilości będą zwiększały poziom postaci. Gracz będzie nagradzany punktami umiejętności za osiąganie kolejnych poziomów.
* System rozwoju postaci pozwalający na inwestowanie punktów umiejętności postaci w siłę, zręczność lub umiejętności magiczne, zwinność.
* Sztuczna inteligencja przeciwników: Przeciwnicy rozpoczynają atak w przypadku, gdy gracz znajduje się w ich polu widzenia lub zostaną zaalarmowani przez innego przeciwnika.
* Możliwość zwiększenia prędkości ruchu – sprint.
* Jeżeli przeciwnik nie ma 100% zdrowia jego wartość wyświetla się, w formie paska, nad przeciwnikiem
* Możliwość zakradania się do przeciwników, im większy poziom zwinności tym mniejsze prawdopodobieństwo, że przeciwnik się zorientuje
* Dodamy różne przedmioty, które będzie można znaleźć i sprzedać
* Interakcja z NPC – gracz będzie miał możliwość rozmowy z wybranymi (podświetlonymi na zielono) postaciami w celu pozyskania zadań lub odebrania nagrody. Taka interakcja będzie wymagała podejścia do postaci i rozpoczęcia rozmowy.
* Kolizje – w grze będą występować obiekty stałe takie jak skały budynki, które będą zatrzymywały gracza.

## Podstawowy (planowany) sposób gry

1. Warunek rozpoczęcia: Kliknięcie Nowa Gra w menu głównym.
2. Wykonywane kroki: Wykonywanie zadań zlecanych przez NPC.
3. Możliwość eksplorowania świata.
4. Gracz musi walczyć, żeby przejść grę
5. Warunek zakończenia: Pokonanie finalnego bossa.

Grafika

## Styl graficzny

Ortogonalny widok na średniowieczny świat gry. Kolorystyka w stylu fantasy, przechodzi od kolorowej bajkowej do monochromatycznej mrocznej, zależnie od lokacji w której znajduje się gracz. Ekran będzie przesuwał w miarę poruszania się gracza tak, aby był on zawsze w środku okna gry. Nie będzie możliwości rotacji ekranu.

Postaci i potwory będą tworzone w przerysowanym stylu.

## Spis wymaganych grafik

1. Postaci
   1. Ludzie
      1. Główny bohater
      2. NPC
         * Kowal
         * Handlarz
         * Karczmarz
         * Sprzątaczka
         * Bandyci
         * Król
         * Czarownica
         * Straż miasta (miejscy)
   2. Potwory
      1. Owca - nieagresywny przeciwnik, free loot
      2. Goblin - szybki, średnio inteligentny, występuje w grupach
      3. Wilk - szybko atakuje, mało inteligentny, występuje w grupach
      4. Szkielet - inteligentny, po śmierci rozpada się na mniejsze, odporny na ataki z łuku
      5. Drzewiec - znajduje się w lesie, atakuje z ukrycia
      6. Duch - można go zabić tylko czarami
      7. Strach na wróble - dynia na głowie
      8. Golemy – odporne na magie
2. Podłoże różnego typu
3. Budynki
4. Obiekty
   1. Skała
   2. Drzewo
   3. Roślinność

Dźwięki i muzyka

## Styl udźwiękowienia

Podczas rozgrywki będzie odtwarzana muzyka w tle. Będą występować różne dźwięki dodatkowe np. Gdy gracz podejdzie do kuźni. Dodatkowo będą występować dźwięki związane z interakcją gracza ze światem takie jak uderzenie przeciwnika mieczem.

## Potrzebne dźwięki

1. Dźwięki
   1. atak mieczem
   2. strzał z łuku
   3. rzucenie zaklęcia
   4. blok mieczem
   5. dźwięki otrzymania ciosu
   6. dźwięki potworów
   7. Dźwięk dochodzący z kuźni

## Wymagana muzyka

1. do miasta
2. do menu
3. Spokojna do przyjaznych lokacji.
4. Niepokojąca do mrocznych lokacji.
5. do walki

Szczegółowy opis gry i mechanik

## Do ustalenia w późniejszym terminie

Szczegółowy opis fabuły i poziomów

## Do ustalenia w późniejszym terminie

Część techniczna

## Do ustalenia w późniejszym terminie

Podział odpowiedzialności i harmonogram

## Do ustalenia w późniejszym terminie