Teralg

Game Design Document

##### Autorzy:

MichalOgloza

TheDamik34

Chester193

PrezesMajkel

## *Spis treści*

Spis treści

[*Spis treści*  2](#_Toc35541590)

[Koncepcja gry/programu 3](#_Toc35541591)

[Sterowanie 4](#_Toc35541592)

[Mechanika 4](#_Toc35541593)

[Podstawowy (planowany) sposób gry 4](#_Toc35541594)

[Styl graficzny 5](#_Toc35541595)

[Spis wymaganych grafik 6](#_Toc35541596)

[Styl udźwiękowienia 7](#_Toc35541597)

[Potrzebne dźwięki 8](#_Toc35541598)

[Wymagana muzyka 9](#_Toc35541599)

[Do ustalenia w późniejszym terminie 10](#_Toc35541600)

[Do ustalenia w późniejszym terminie 11](#_Toc35541601)

[Do ustalenia w późniejszym terminie 12](#_Toc35541602)

[Do ustalenia w późniejszym terminie 13](#_Toc35541603)

High Concept

## Koncepcja gry/programu

Gra typu RPG z otwartym światem ze zróżnicowanym terenem (lasy, wybrzeża, miasto, góry, jaskinie).

- System walki przy użyciu miecza,

- Zróżnicowane zadania zlecane przez NPC.

- Możliwość handlu z NPC.

- Głównym celem gry będzie pokonanie bosa.

- Ukryte skarby 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
* System levelowania
* Sztuczna inteligencja przeciwników

## Podstawowy (planowany) sposób gry

1. Warunek rozpoczęcia: Kliknięcie Nowa Gra w menu głównym.
2. Wykonywane kroki: Wykonywanie zadań zlecanych przez NPC.
3. Warunek zakończenia: Pokonanie finalnego bossa.

Grafika

## Styl graficzny

Kolorystyka przechodzi od kolorowej bajkowej do monochromatycznej mrocznej, zależnie od lokacji w której znajduje się gracz.

## Spis wymaganych grafik

1. Postaci
   1. ludzie
      1. główny bohater
      2. NPC kobieta
      3. NPC mężczyzna
   2. potwory
      1. Wilk
      2. ...
2. Podłoże różnego typu
3. Budynki
4. Obiekty
5. skała
6. drzewo
7. roślinność

Dźwięki i muzyka

## Styl udźwiękowienia

Ogólnie spokojny styl zależny od lokacji i sytuacji.

## Potrzebne dźwięki

1. Dźwięki
   1. atak mieczem
   2. blok mieczem
   3. dźwięki otrzymania ciosu
   4. dźwięki potworów

## Wymagana muzyka

1. spokojna
2. mroczna
3. 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