Adventuring through Aevodin

David Janssen

# 

# 

# Overzicht

## De Elevator Pitch

Reach the end of the dungeon in this first person rouguelite while upgrading your town everytime you die for extra stuff to help you in your struggles.

## Thema / Setting / Genre

- High fantasy medieval dungeon crawler roguelite.

## Project Omschrijving (Samenvatting):

De speler begint in de town.

Loopt de cave/dungeon binnen.

Verkent de cave/dungeon en vecht met de meerdere enemies tot hij/zij dood gaat of het einde van de dungeon bereikt.

## Core Gameplay Mechanics Samenvatting

- Swordfighting

- Upgrading your town for adittional benefits

- Inventory/item managment.

- Player & weapon stats.

## 

## 

## 

## 

## 

# Planning

## Project Planning

- <Tijd>

- Time Scale : 12 weken voor de basis.

- Hoeveel tijd is er beschikbaar : 8 weken.

- In welke volgorde wordt de game gemaakt. : random/modular level generation.

- Player

- Enemies

## 

## 

# De Game

## Project Omschrijving (Uitgebreid)

De speler begint in een town die in de eerste playthrough of helemaal dicht is of er is gewoon niks.

Zodra de speler de dungeon binnenkomt komt de hotbar tevoorschijn met alleen een iron dagger.

Linksboven komt een portret van Adoorin ( Main Character) met zijn health bar (en stamina en mana?).

Er zullen meerderen enemies rond de iedere keer verschillende dungeon lopen.

Deze enemies zullen varrieren tussen mages archers en melee’s voor deze patch allemaal goblins.

Door ze te neutraliseren ontvangt de speler gold die hij behoud tot na zijn dood.

Zodra de spelers health bar 0 % bereikt gaat hij dood en begint hij weer in zijn town.

In de town na de eerste play through staan een hoop for sale bordjes.

Zodra hij gold uitgeeft om bepaalde gebouwen te kopen komen ze tevoorschijn.

Elk gebouw heeft een ander benefit in de dungeon om meer initiatief te geven om de town weer op te bouwen.

# Core Gameplay Mechanics (Uitgebreid)

### - <Core Gameplay Mechanic #1>

- De speler gebruikt zijn huidige wapen om aan te vallen.

Door op linkermuisknop te drukken word de basic attack van het wapen gebruikt hierdoor doe je damage tegen de tegenstander tot die dood is.

- <Hoe werkt het technisch?>

Zodra je op linkermuisknop drukt speelt hij een animatie af specifiek aan het wapen als de enemy tijdens deze animatie de collider van het wapen raakt gaat er health van hem af.

### - <Core Gameplay Mechanic #2>

- Zijn town upgraden.

Door het geld te verzamelen in de dungeon houd hij het na zijn dood, waardoor hij dit kan uitgeven in de “main hub” om zijn town te upgraden voor extra benefits

- <Hoe werkt het technisch?>

Doormiddel van mijn al gemaakte save system (dat dingen bijhoud in een.json) houd hij bij hoeveel gold de speler had toen hij dood ging/leavde en in wat voor een upgrade staat de town op het moment is.

### - <Core Gameplay Mechanic #3>

- Inventory managment

Door wapens op te pakken komen ze in je hotbar 1-9 elk wapen heeft andere stats (damage en attack speed) en mogelijk een zeldzame enchantment.

- <Hoe werkt het technisch?>

In het inventory script hou ik de gameobjects van de wapens bij switchen door op de hotkeys te drukken zet je het huidige wapen op false en het nieuwe wapen op true.

### 

# Verhaal en Gameplay

## Verhaal (Samenvatting)

De almachtige Adoorin zit vast in een oneindig cyclus van dungeon crawling voor geld om zijn stad beter te maken!

## Gameplay (Samenvatting)

De speler begint in de town.

Loopt de cave/dungeon binnen.

Verkent de cave/dungeon en vecht met de meerdere enemies tot hij/zij dood gaat of de eind baas (Niet voor deze patch) verslaat.

## Gameplay (Uitgebreid)

De speler begint in een town die in de eerste playthrough of helemaal dicht is of er is gewoon niks.

Zodra de speler de dungeon binnenkomt komt de hotbar tevoorschijn met alleen een iron dagger.

Linksboven komt een portret van Adoorin ( Main Character) met zijn health bar (en stamina en mana?).

Er zullen meerderen enemies rond de iedere keer verschillende dungeon lopen.

Deze enemies zullen varrieren tussen mages archers en melee’s voor deze patch allemaal goblins.

Door ze te neutraliseren ontvangt de speler gold die hij behoud tot na zijn dood.

Zodra de spelers health bar 0 % bereikt gaat hij dood en begint hij weer in zijn town.

In de town na de eerste play through staan een hoop for sale bordjes.

Zodra hij gold uitgeeft om bepaalde gebouwen te kopen komen ze tevoorschijn.

Elk gebouw heeft een ander benefit in de dungeon om meer initiatief te geven om de town weer op te bouwen.

# 

# Assets

## - 2D

- Textures

Dungeon walls and floors

Enemies

Character Weapons (Dagger, Mace, Sword, maul, spear)

Enemy weapons

All the buildings in town

## - 3D

- Karakters

De game speelt af in first person dus er is geen character model nodig.

- Omgeving

Blacksmith

Bakery

Market Stalls

Houses

Butcher

Church

- Enemies

Mage goblin

Archer goblin

Melee goblin

## - Geluid

- Geluiden

- Omgeving

Ambient music in town

Action achtige muziek voor in de dungeon zelf

- Effecten

Het slaan van je wapen tegen objecten en enemies(apart)

- Geluiden speler

- Speler beweging

Lopen, springen, slaan.

- Speler impact geluiden

Geraakt worden

Terug op de grond landen

## - Code

- Karakter

Movement

Attacking

Health & Death

Upgrading town

Easily changeable stats

- Inventory

Gold ammount

What weapon on what hotbar slot

Stats of each weapon

Enchantment of weapon

- AI

Simple ranged ai using navmesh in combination with raycast

Simple melee ai that strikes when within melee range also with navmesh

- ETC

Randomly generated dungeon(The focus for the learning)

## - Animatie

- Karakter Animatie

- Speler

Attacking animation ( simply a melee weapon swinging down or a bow/staff being fired

- AI

For all 3 goblins a attacking death and walking animation (Should all be able to use the same rig)

- Omgeving Animatie

The buildings being build? ( will most likely just be going from small to big)

# Planning

### - Player controller.

- 8 uur ( 2 weken)

- Movement, 2 uur 1 oktober.

- Combat functionality ¾ uur , 8 oktober

- functional health and death, 2 uur over 8 oktober

### - Randomly/modular generated dungeons

- 20 uur (4 weken)

- Modules maken, 3 uur , over 15 oktober

- Modules aan elkaar kunnen zetten, 12 uur, 29 oktober

- echte level layouts generaten , 5 uur , 5 november

### - Enemies

- 10 uur ( 2 weken)

- Enemy basic ai, 3 uur , 12 november

- Enemy attacking , 2 uur , 12 november

- Enemy loot tables on death, 5 uur, 19 november