

# GDD

## Overview:

1. **Koncept:** gra opiera się na przechodzeniu do kolejnych komnat, w których na gracza czeka kolejna fala wrogów. Głównym zadaniem jest odzyskanie kawałków rozbitego zwierciadła, które wypadają z bossów zamieszkujących dany „biom”.
2. **Mechaniki:** Styl poruszania podobny do: „Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge” oraz prosty styl walki, opierający się na silnych i słabych atakach.
3. **Główny target:** gracze komputerowi, którzy lubią niezależne produkcje w stylu pixel art, nastawieni na tajemniczą i psychodeliczną warstwę fabularną.
4. **Podobne tytuły:** „Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge”

## Story:

1. **Opis w skrócie:** Główny bohater przemierza przez świat snów, próbując się z niego wydostać. Znajduje miecz, który komunikuje się z nim i opowiada historie dotyczące przedstawionego świata. Na swojej drodze natrafia na osobliwe i zagadkowe postacie, które mówią bez ładu i składu oraz potwory, które musi zwalczyć przy użyciu wspomnianego miecza. Gra ma pełno nawiązań do sennych wierzeń i przekonań. Bohater aby się wydostać musi stosować się do sennych zasad oraz zdobyć brakujące części zwierciadła rozbitego na początku gry.
2. **Scenka przed rozpoczęciem gry:** Głównemu bohaterowi jest czytana jest historia o snach przez babcię. \*Przedstawienie zasad dotyczących śnienia\*. Bohater zasypia i doznaje świadomego śnienia. Rozgląda się we śnie i znajduje lustro (w snach lustro to przejście, złamana 1 zasada) przez, które bohater przechodzi. Po drugiej stronie spotyka postać. Bohater odczuwa dziwną atmosferę snu i nie podoba mu się to, więc stara się wrócić do poprzedniego miejsca. Napotyka na swojej drodze postać, która zadaje mu pytanie o drogę, bohater odpowiada, że chce się obudzić i wspomina tej osobie o tym (Złamana druga zasada) . Postać ze snu uśmiecha się i pstryka palcami, i lustro pęka rozpraszając się w różne strony.
3. **Opis na steam:** Przeżyj epicką historię prowadzącą przez rozdroża snu. „Kryptonim :M.O.R.F.E.U.S.Z.” to jednoosobowa gra, opierająca się na walce z sennymi marami i napotykanii nawiązań do sennych wierzeń. Głównym celem bohatera jest zebranie kawałków zwierciadła, aby zakończyć swoją przygodę

## Level design w skrócie:

### 1. Podstawowe mechaniki i system walki:

\*Poruszanie się:

- Gracz porusza się głównie po osi „x” oraz tak jak w przypadku „Mutant Ninja Turtles” może poruszać się do pewnego momentu po osi „y” (4 albo 3 wysokości postaci)
- Skok/salto (jedna i pół wysokości postaci)
- interakcja/rozmowa

\*Walka:

- Słaby cios uderza szybko Slashem z przodu, możesz zranić kilku wrogów
- Silny cios-powolny, uderza do przodu, możesz zranić jednego wroga
- Dodge/dash

## **2. Przeciwnicy**

- niebieski: 8 serc, powolny
- 
- 
- boss

## **3. Przebieg poziomów:**

W każdej komnacie znajdują się 2 save roomy. Podczas tułaczki po komnacie natrafiamy na różne fale przeciwników. W trakcie gry można wejść w interakcje z różnymi npc i posłuchać co mają do powiedzenia.

Core loop:

wejście do konaty → pokonywanie przeciwników → save room → pokonywanie przeciwników → save room → walka z bossem, odzyskanie kawałka zwierciadła i koniec komnaty

## **4. Save room**

W danej konacie znajdują się 2, w środku uzupełniamy życie oraz ma funkcje check pointa.

Gracz ma 6 serc. Może zdobyć dodatkowe przy źródle

## **5. Opis fali:**

W komnacie gracz napotyka na 3 fale wrogów, z różnymi rodzajami przeciwników, każda fala co raz trudniejsza. Finałowa fala kończy się starciem z bossem.

Boss jest statyczny ma 2 rodzaje ataków, które są obszerne, na sam koniec wyrzuca z siebie brakujący kawałek zwierciadła.

Warstwa wizualna: pixel art

Protagonista: chłopiec coś pomiędzy 8 – 12 lat