

# Zold

# Game Design Document

Autorzy:

- Łukasz Malina
- Wiktor Filipowicz
- Adam Tomczak
- Wojciech Rzeźniczak

## Spis treści:

# High Concept:

Action jRPG z mechaniką walki beat 'em upów. Akcja rozgrywa się w teraźniejszości. Wcielamy się w pilnego studenta, który budzi się w odległej przyszłości. Musi się odnaleźć w nowej teraźniejszości oraz poznać przyczynę jego podróży w czasie. Przemierzamy obce miasto "Zold", odwiedzamy jego dzielnice oraz walczymy z przeciwnościami.

# Podstawowy game flow:

Mechanika gry składa się z 3 segmentów:

1. Mapa miasta - poruszanie między lokacjami odbywa się przy pomocy grafu. Gracz wybiera miejsca do którego chciałby się udać, przez przejście do danego węzła przez krawędź grafu. Dostęp do części miasta jest ściśle powiązany z fabułą. Pomiedzy podróżą do lokacji, gracz może zostać napadnięty przez losowych (adekwatnych do gracza) przeciwników.
2. Lokację - planszę, na których gracz porusza się jak w klasycznych lokacjach jRPG oraz może oddziaływać z otoczeniem np. rozmawiać z NPCtami lub kupować wyposażenie. W niektórych lokacjach przeciwnicy mogą wyjść z ukrycia i zacząć gonić gracza, co kończy się walką.
3. Walka - beat 'em up z jRPGowymi mechanikami rozwoju postaci. Gracz używa ekwipunku oraz zdolności, które zdobywa w miarę postępu fabuły oraz poziomu doświadczenia. Przeciwnicy atakują gracza jak w klasycznym beat 'em upie, różnią się umiejętnościami oraz poziomem doświadczenia.

W sterowaniu planujemy obsługę klawiatury oraz kontrolera. Ogólny zarys funkcjonalności sterowania dla segmentów przedstawia się następująco:

1. Mapa miasta:
  - a. poruszanie się,
  - b. wybór lokacji,
  - c. wybór menu postaci.
2. Lokację:
  - a. poruszanie się,
  - b. interakcja z NPC/ używanie mechanizmów na mapie,
  - c. wybór menu postaci.

### 3. Walka:

- a. poruszanie się,
- b. atak fizyczny,
- c. użycie zdolności,
- d. skos,
- e. pauza.

## Grafika:

Grafiki w pixel arcie. Jeszcze nie ustaliliśmy stylu oraz palety kolorów.

Spis wymaganych grafiki:

w tym momencie brak

## Dźwięki i muzyka:

Dźwięki jak i muzyka w stylu 8 bitowym. Zdecydowaliśmy nagrać sami muzykę, a dźwięki możliwe, że użyjemy gotowych assetów.