PROJEKTOWANIE GIER WIDEO 16.10.2020

Setup: lokacja (ogród o rozwidlających się ścieżkach), gracz znajduje się w centralnym punkcie ogrodu, z którego musi znaleźć wyjście. W trakcie swojej podróży natyka się na potwory, które musi pokonać, by przejść dalej.

Warunki zwycięstwa: pokonanie potworów i odnalezienie ścieżki prowadzącej do wyjścia z ogrodu-labiryntu.

Progres: gracz pokonuje kolejne etapy (pojedynki i wybory ścieżek).

Dynamiki: Gracz atakuje napotkane potwory; po udanych starciach zbiera loot, który może wymienić na lepszą broń u npc.

Cele: Wiążą się z dynamikami, gracz poszukuje najlepszej drogi wyjścia z labiryntu, wzmacnia ekwipunek i walczy z mocniejszymi stworami.

Theme: gra labiryntowa, połączona z bijatykami w stylu Mortal Kombat, konkretne walki z potworami będą wyglądały jak starcia na arenach.