

Game Design Document



Játék koncepció:

A játék egy 2D-s RPG arena battler ahol egy gladiátorral játszunk. A játék központjában az aréna van ahol a játékos egyre nehezebb ellenfelekkel küzd meg hatalmas nyeremények reményében

Platformok:

PC és telefon.

Irányítás:

Pc-n és telefonon is a megfelelő gombokra kattintva lehet az interakciókat elérni.

Játékmenet:

- Elindításkor a főmenübe kerülünk ahol a: New game, Settings, Quit gombok fogadnak
- „New game”-re nyomáskor a karakter képernyőre kerülünk ahol a karakterünk készség pontjait oszthatjuk el.
- Karakter kreálás után bekerülünk a városba.
- A képernyő jobb oldalán található az egyik bolt ahol felszerelést tudunk venni
- A bal oldalt pedig a mágia bolt található
- Középen az aréna ahol a harcok történnek
- Arénára nyomva kapunk egy kis infot az enemy-ről
- Ha tovább lépünk bekerülünk a harcba ahol különböző opcióink vannak
 - Attacks: Quick, Normal, Power
 - Defense: Dodge, Block
- Addig tart a csata amíg egyik fél meg nem hal
- Győzelem esetén a játékos pénzt és szintet kap

- Ezt a pénzt el tudja költeni a játékos a boltokban
- A szintet pedig a képesség pontokba tudja bele tölteni

Asset-ek:

- Background-ok
- Karakterek
- Fegyverek/Felszerelések
- Animációk a támadásokhoz
- Egyéb. (Szint lépés ablak háttér, gombok, stb)