D4 projektin GDD

Pelin genre ja tyyli:

Diablo-like hack’n’slash roolipeli.

Alkutavoite:

Tarkoituksena tehdä 1-2 alueen kokonaisuus, joka sisältää NPC-hahmoja ja vihollisia.

Toimiva exp/level systeemi.

Keskustelu systeemi NPC hahmojen kanssa.

Quest-Log, johon saa tehtäviä NPC hahmoilta.

1-2 tehtävää, jotka voi suorittaa.

Core ominaisuudet:

- liikkuminen

- taisteleminen

- loot

- skill tree

- exp-systeemi

- 2 hahmoluokkaa

- HUD

- inventory

Core-Scriptit:

* Player controller
* Player combat
* Player atributes
* Player skills
* base health / player health / enemy health
* enemy movement
* enemy combat
* HUD
* inventory

Assetit:

3D-mallit:

Pelaajan hahmot

Vihollishahmoja

NPC-hahmoja

Puita

Kiviä

Taloja

Aita

Aseita

Äänet:

Kävely/juoksu

Lyönti

Tausta musiikki

Vihollisen kuolema

Osuma

Maasto:

Erilaisia maa-aineksia

Vesi

Tasainen maa (3 eri kokoa)

Ramppi