

Game design document

The story of the strongest villain

the story of the strongest villain è un roguelike bullet hell dove il giocatore incarna i panni del Boss Finale di un RPG dove l'obiettivo è quello di difendere il proprio trono da ondate di eroi che proveranno a spodestarti.

Gameplay

Il giocatore dovrà sconfiggere ondate di nemici, ogni 10 ondate affronterà un mini boss e ogni 25 affronterà un Boss, alla fine di questi incontri otterrà un potenziamento. dopo aver sconfitto il boss verrà generato un portale che porterà il giocatore in un nuovo mondo dove cambieranno i nemici e lo stile grafico.

Personaggi

il giocatore potrà scegliere fra 3 personaggi che potrà “**evolvere**” in base ai potenziamenti che ottiene, ogni personaggio parte con un proprio potenziamento personale.

I 3 personaggi sono:

- **Stregone**: si può evolvere in **Warlock** o in **Necromante**;
- **Guerriero**: si può evolvere in **Berserker** o in **Assassino**;
- **Gargoyle**: si può evolvere in **Drago** o in **Chimera**;

Stregone

Lo **Stregone** parte con più mana rispetto agli altri personaggi e il suo attacco di base è “**sfera arcana**” un attacco con grande gittata che infligge danni ad area.

Avendo meno salute degli altri personaggi richiede un playstyle più safe.

La trasformazione in **Warlock** rimuove il mana, aumenta la salute e fa in modo che le abilità costino salute aumentando i danni e consentendo di recuperare salute con le eliminazioni.

La trasformazione in **Necromante** aumenta ulteriormente il mana per utilizzare gli incantesimi di evocazione e cambia l'attacco base in “**Tocco dell'uomo morto**”, questo attacco marchia il nemico fornendo alla sua eliminazione un osso, ogni 10 ossa viene evocato un soldato scheletrico.

Guerriero

Il **Guerriero** ha un elevato attacco e il suo attacco base è “**Fendente oscuro**” e colpisce i nemici in un'area a cono direttamente davanti a lui.

La trasformazione in **Berserker** riduce la ricarica degli attacchi quando si ha meno salute.

La trasformazione in **Assassino** aumenta ulteriormente l'attacco e cambia l'attacco base in “**backstab**” questo farà più danni quando colpirà un nemico da dietro.

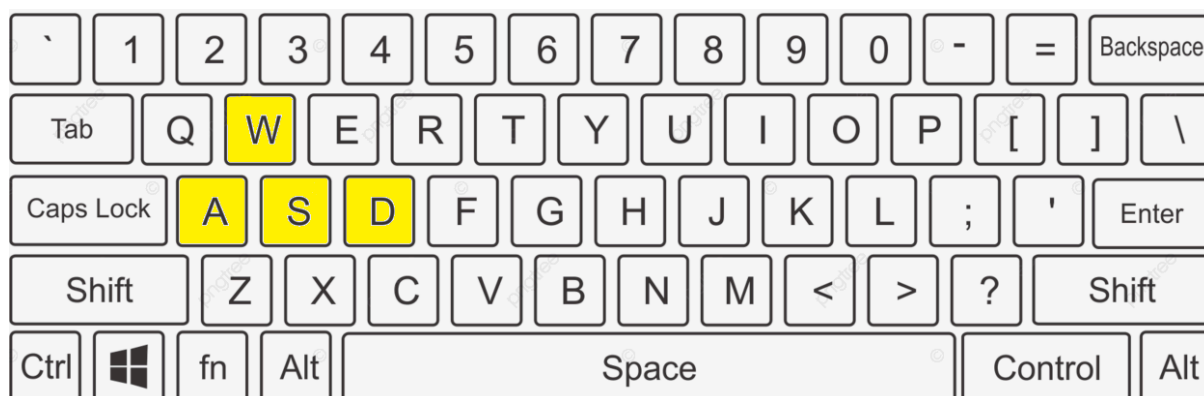
Gargoyle

Il **Gargoyle** ha una maggiore velocità di movimento e infligge più danni in base a essa, il suo attacco base è “**ali taglienti**” e colpisce tutti i nemici intorno a sé, inoltre questo attacco può essere usato in movimento.

La trasformazione in **Drago** aumenta di molto la portata di “**ali taglienti**” e brucia i nemici colpiti.

La trasformazione in **Chimera** cambia l'attacco base in “**lacera e trafiggi**” che si divide in due parti: la prima volta che viene usato infligge danno a tutti i nemici davanti mentre la seconda volta che viene usato infilza il bersaglio avvelenandolo.

Comandi

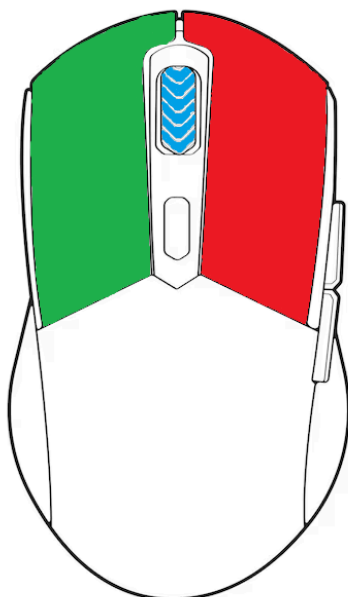


- comandi di movimento: W per andare avanti, A per sinistra, D per destra e S per andare indietro.

- seleziona il bersaglio e attacca.

- seleziona il bersaglio

- scroll forward zoom+,scroll backward zoom-



Stile grafico

Il gioco si presenterà inizialmente con una grafica a 8 bit , al livello 25 dopo essere entrati nel portale la grafica migliorerà a 16 bit, dopo il 50 diventerà una grafica 32 bit e dopo il 75 diventerà una grafica a 64 bit.
questa scelta serve a dare l'idea di “cambiare mondo”.

Target

il target del gioco sono i player appassionati di roguelike e di ambientazioni fantasy.