Game Design Document

Tytuł: Silesian undergrounds

Autorzy:

Bartłomiej Bukowiecki

Kamil Klyta

Tomasz Kot

Bartłomiej Wloczyk

**High concept**

Gracz wciela się w górnika imieniem Janusz. Janusz podczas codziennej, ciężkiej pracy w kopalni, wpadł w wyniku niefortunnego wypadku do głębokiej szczeliny i tak znalazł się w nieznanym podziemnym świecie. Gra należy do gatunku roguelike, a skupia się na przetrwaniu w nieznanym świecie i wydostaniu się z na powierzchnię. Głównym zadaniem gracza jest, poprzez pokonywanie kolejnych poziomów, wydostanie się na powierzchnię.

**Game flow**

Podczas swojej wędrówki gracz będzie musiał walczyć z różnymi przeciwnikami (standardowymi, co jaskinię, oraz bossami, pod koniec każdego poziomu), rozwiązywać zagadki oraz zbierać znajdźki i przedmioty, które poprzez zmianę jego statystyk, ułatwią i umożliwią mu powrót na powierzchnię. Gra nastawiona jest na wielokrotne jej przechodzenie, z każdym ponownym przejściem możliwe jest odblokowanie nowych, przedmiotów oraz pokoi.

Mechaniki:

* Generowana mapa, złożona z predefiniowanych jaskiń
* Pasek głodu, którego wartość zmniejsza się wraz z upływem czasu. Przy dojściu do 0 – ubywa życia
* Z każdym poziomem głód spada szybciej
* Możliwość zbierania węgla oraz innych surowców służących jako waluta
* Sklep co poziom, możliwość zakupu jedzenia oraz ekwipunku
* Dynamiczne generowanie znajdziek
* Specjalny pokój, jeden na poziom, w którym można znaleźć losowy przedmiot podnoszący statystyki
* Ukryte pokoje do których dostęp jest uzyskiwany po rozwiązaniu zagadki, możliwe dodatkowe przedmioty
* System walki, mechanika hack and slash. Atak, unik ataku przeciwnika, ponowny atak lub ucieczka.

**Grafika**

PH

Spis użytych grafik:

**Dzwięki**

PH

Spis użytych ścieżek dzwiękowych: