

Rotten Zone

Game Design Document

Autorzy:

- Łukasz Malina
- Wiktor Filipowicz
- Adam Tomczak
- Wojciech Rzeźniczak

Spis treści:

- [High Concept](#),
- [Podstawowy Game Flow](#):
 - Przebieg gry
 - Monetyzacja
 - Grafika, Muzyka i Dźwięki

High Concept:

Gra strategiczna "tower offence" polegająca na wysyłaniu jednostek do bazy przeciwnika w celu jej zniszczenia. W grze gracze posiadają bazy połączone ścieżkami przez które będą przemieszczać się jednostki, które zostały wysłane przez graczy. Wysyłanie jednostek odbywa się polach "respawn point". Gdy wrogi sobie jednostki się spotkają zaczynają się atakować. Jednostki, które dotarły do bazy przeciwnika zaczynają ją niszczyć. Wygrywa gracz, który zniszczy bazę przeciwnika.

Podstawowy game flow:

Gra opiera się na konflikcie między szczurami - walczą o jedzenie oraz terytorium. W czasie walki surowcem do wytwarzania jednostek jest "scrap".

Przebieg gry:

- Przygotowanie do rozgrywki:
Gracz przed wejściem do rozgrywki musi wybrać talię kart jednostek, które zdobywa podczas bitew lub nabywa w sklepie.
- Bitwa:
Po wybraniu talii jednostek gracz jest przenoszony do ekranu bitwy. Gracz ma do wyboru karty jednostek, które może przywoływać na pola "respawn point". Przywołanie jednostki kosztuje scrap. Po drodze na każdej linii znajdują pola, które można przejąć - dają dochód oraz możliwość spawnowania jednostek. Wygrywa gracz, który zniszczy bazę przeciwnika.
- Jednostki:
Posiadają statystyki statystyki zależne od karty:
 1. Atak - ilość obrażeń,
 2. Obronę - redukcja obrażeń,
 3. Punkty życia
 4. Szybkość - szybkość poruszania
 5. Priorytet - im wyższy priorytet tym jednostka będzie brana za cel jako pierwsza. Najwyższy priorytet posiada baza przeciwnika.
 6. Koszt - ilość scrapu do wytworzenia jednostki.Będą się dzielić się na typy:
 1. walczące wręcz,

2. dystansowe.

Niektóre jednostki mogą posiadać unikalną zdolność opisaną na karcie.

Monetyzacja:

Monetyzacja będzie się opierać na kompletowaniu kolekcji kart jednostek i kupowaniu do nich skórek. Gracz będzie posiadać dwie waluty - premium oraz zwykłą.

Aby stworzyć kartę jednostki trzeba będzie zebrać wszystkie jej części. Im rzadsza karta, tym więcej części będzie wymagać. Części kart wypadać będą ze skrzynek z losową szansą. Części karty będzie można dokupić za obie waluty jeśli została ona odkryta. Karta jest odkryta jeśli gracz zdobył ze skrzynek choć jedną część danej karty.

Skrzynki będzie można kupić za obie waluty. Będzie również możliwość odebrania dziennej skrzynki za obejrzenie reklamy. Standardową walutę zdobywać się będzie po rozgrywce lub po zniszczeniu posiadanej części jednostki. Po rozgrywce gracz będzie miał możliwość odebrania dodatkowej nagrody po obejrzeniu reklamy (max 3 razy dziennie).

W sklepie gracz będzie mógł kupić walutę premium za pieniądze. Będą w nim też dostępne różne rodzaje skrzynek (warianty dla obu walut), specjalne oferty na części do jednostek lub kompletne karty (waluta premium) i skórki do jednostek, mapy oraz bazy (waluta premium).

Grafika, Muzyka i Dźwięki:

- Grafika:
Grafiki będą tworzone przez nas zespół. Lokację w stylu voxel art, jednostki w stylu pixel art.
- Muzyka:
Muzyka wykonana przez nas.
- Dźwięki:
Dźwięki wykonane przez nas.