Master of Dungeons

Game Design Document

##### Autorzy:

Piotr Sadza

Marcin Kapelan

Cezary Witkowski

## *Spis treści*

High Concept

## Koncepcja gry/programu

## Gra typu dungeon crawl z elementami rpg, cechująca się losowo generowanymi poziomami. Na początku gry wybieramy klasę postaci (wojownik, mag, łucznik), a następnie torując sobie drogę przez hordy przeciwników zdobywamy doświadczenie oraz magiczne przedmioty. Wraz z awansem na wyższe poziomy otrzymujemy możliwość rozwijania wybranych statystyk, które pomogą nam w walce z coraz to mocniejszymi przeciwnikami.

Podstawowy game flow

## Sterowanie

## Główne:

## wsad- poruszanie się

## lewy control + wasd- obracanie się w miejscu

## lewy przycisk myszy- podstawowy atak

## prawy przycisk myszy- mocniejszy atak

## 1- umiejętność zależna od wybranej klasy

## 2- umiejętność zależna od wybranej klasy

## 3- umiejętność zależna od wybranej klasy

## Przedmioty:

## tab- wybieranie przedmiotu

## q- oglądanie przedmiotu

## e- użycie przedmiotu

## r- podmiana na item z ziemi

## f- podnoszenie przedmiotu

## z- wrzucanie przedmiotu

## Kamera:

## strzałki- poruszanie kamerą

## .- oddal kamerę

## ,- przybliż kamerę

## Statystyki:

## o- otwieranie okna alokacji statystyk

## Mechanika

Główna:

* losowa generacja poziomów, wrogów oraz itemów

Poboczne

* klasy z unikalnymi umiejętnościami
* unikalne przedmioty do użycia
* system rozwoju postaci (doświadczenie, poziomy i rozwijanie wybranych statystyk)

## Podstawowy (planowany) sposób gry

1. Wybór klasy, poziomu trudności i nazwy naszego bohatera
2. Przemierzanie losowo generowanych podziemi, walka z losowo generowanymi wrogami, rozwijanie umiejętności naszej postaci, zdobywanie poziomów doświadczenia i zbieranie epickich przedmiotów, które zapewniają nam niesamowite bonusy w walce.
3. Co kilka poziomów walka z jednym z 5 bossów (każdy posiada unikalne dla siebie umiejętności)
4. Powtarzaj punkt 2.

Grafika

## Styl

Akcja dziać się będzie w ciemnych korytarzach przeróżnych podziemi. Dominujące kolory to brąz, odcienie szarości i czerń.

Schodząc na coraz niższe poziomy lochu, nasze światło będzie coraz bardziej malało aż do momentu kiedy będziemy widzieli tylko swoje stropy i nadciągających przeciwników obok.

## Spis wymaganych grafik

Arty:

Controls.png –własne

DungeonCrawlerLogo.png –własne

mage.png –własne

ranger.png –własne

warrior.png –własne

Kontrolki:

button.png –własne

checkbox.png –własne

smallButton.png –własne

Czcionki:

Chiller -<http://www.fontpalace.com/font-details/Chiller/>

Ikony:

skull.png -własne

Przedmioty:

axe1.png -<https://opengameart.org/content/rpg-itemterraincharacter-sprites-ice-insignia>

dokerCharm.png -własne

mace1.png -<https://opengameart.org/content/rpg-itemterraincharacter-sprites-ice-insignia>

orb1.png -<https://opengameart.org/content/rpg-itemterraincharacter-sprites-ice-insignia>

pendant1.png -własne

potion1.png -własne

potion2.png -własne

potion3.png -własne

potion4.png -własne

shield1.png -<https://opengameart.org/content/whispers-of-avalon-item-icons>

shield2.png -<https://opengameart.org/content/whispers-of-avalon-item-icons>

xbow1.png -<https://opengameart.org/content/rpg-itemterraincharacter-sprites-ice-insignia>

wand2.png -<https://opengameart.org/content/rpg-itemterraincharacter-sprites-ice-insignia>

gloves.png –własne

invisPotion.png –własne

shoes.png –własne

sword1.png –własne

wand1.png –własne

whitePoder.png –własne

bow1.png –własne

Mapa:

floor.png –własne

portal.png –własne

rock.png –własne

wall.png –własne

Czary/animacje

AnnihilationAttackAnim.png –własne

Arrow.png –własne

BaseAttackAnim.png –własne

BigFireball.png –własne

BigIceball.png –własne

EnergyAttackAnim.png –własne

Fireball.png –własne

FrostAttackAnim.png –własne

FrostTrap.png –własne

Iceball.png –własne

Lichball.png –własne

MagicAnim.png –własne

MagicAnim2.png –własne

PiercingArrow.png –własne

Shuriken.png –własne

ThrowingWeapon.png –własne

UltimateExplosionAttackAnim.png –własne

Web.png –własne

Wtf.png –własne

Postacie:

Bohaterowie:

mage.png -<https://opengameart.org/content/antifareas-rpg-sprite-set-1-enlarged-w-transparent-background>

ranger.png -<https://opengameart.org/content/antifareas-rpg-sprite-set-1-enlarged-w-transparent-background>

warrior.png -<https://opengameart.org/content/antifareas-rpg-sprite-set-1-enlarged-w-transparent-background>

Wrogowie:

Blob -własne

Skeleton -<https://opengameart.org/content/zombie-and-skeleton-32x48>

Spider -<https://opengameart.org/content/giant-spider-32x32>

Zombie -<https://opengameart.org/content/zombie-and-skeleton-32x48>

Bossowie:

DemonOak -własne

BlackKnight -<https://opengameart.org/content/antifareas-rpg-sprite-set-1-enlarged-w-transparent-background>

Brainy -<https://opengameart.org/content/brain-monster>

Dragon -<https://opengameart.org/node/83655>

Lich -[https://opengameart.org/content/3-form-rpg-boss-harlequin-epicycle](https://opengameart.org/content/3-form-rpg-boss-harlequin-epicycle%20)

Dźwięki i muzyka

## Styl

Prosta średnio spokojna muzyka składająca się z kilku zapętlonych dźwięków podczas eksploracji podziemi.

Szybsza energiczna i niepokojąca muzyka podczas walki z bossem.

## Potrzebne dźwięki

Dźwięki

gameover.mp3 -własne

pew.mp3 -własne

portalactivated.mp3 -własne

## Wymagana muzyka

1. zwykła do chodzenia po lochach
2. szybka do walki z bossem

Szczegółowy opis gry i mechanik

## Do ustalenia w późniejszym terminie

Szczegółowy opis fabuły i poziomów

## Do ustalenia w późniejszym terminie

Część techniczna

## Do ustalenia w późniejszym terminie

Podział odpowiedzialności i harmonogram

## Do ustalenia w późniejszym terminie