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, łotrzyk), a następnie torując sobie drogę przez hordy przeciwników zdobywamy doświadczenie oraz magiczne przedmioty. Wraz z awansem na wyższe poziomy otrzymujemy możliwość wybrania talentów, które pomogą nam w walce z coraz to mocniejszymi przeciwnikami.

Podstawowy game flow

## Sterowanie

Klawiatura:

* poruszanie się (wsad)
* używanie umiejętności i przedmiotów (12345)

Mysz:

* celowanie
* podstawowy atak (LPM)
* specjalna umiejętność klasowa (PPM)

## Mechanika

Główna:

* losowa generacja poziomów

Poboczne

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

## Podstawowy (planowany) sposób gry

1. Wybór klasy
2. Cutscenka wprowadzająca
3. Dungeon Crawl
4. Boss
5. Zbierz loot, ulepsz postać
6. Wróć do punktu 3.

Grafika

## Styl

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

## Spis wymaganych grafik

1. Postaci
   1. aaaa
      1. 11
      2. 22
   2. bbbb
      1. 333
      2. 444
2. Tła
3. Itd...

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

1. Dźwięki
   1. 11
   2. 22
   3. 33

## 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