DarkWoodPlatformer – Game Design Document (GDD)

# 1. Alapinformációk

|  |  |
| --- | --- |
| **Műfaj** | 2D pixel art platformer, soulslike elemekkel |
| **Engine** | Unity |
| **Grafikai stílus** | Dark fantasy, dark wood és középkori hangulat, pixel art |
| **Célplatform** | PC (Windows) |
| **Célközönség** | Soulslike / nehéz platformer rajongók |
| **Fejlesztési cél** | Egy 4–5 pályás, kihívásokkal teli, boss fight-tal záruló történeti játék |
| **Kameranézet** | Oldalnézet (Side-scroller) |

# 2. Történet és világ

**Rövid előzmény**

A játékos egy elátkozott erdő mélyén ébred, ahol egy sötét varázsló (főboss) tartja fogva a királylányt. A kastélyba vezető út veszélyes – elhagyatott börtönökön, lávával teli bányákon és az erdőn keresztül vezet. Minden checkpoint felébreszti a környék szörnyeit, a túlélés kulcsa pedig a harc és a fejlődés.

**Hangulat**

- Komor, sötét tónusú világítás  
- Zord, veszélyes környezet  
- Lassú, nyomasztó zenei aláfestés az erdőben; intenzív, gyors zene a boss harcokhoz

# 3. Játékmenet

* Mozgás: Balra/jobbra mozgás, ugrás, csúszás (slide), falmászás, felkapaszkodás.
* Harc: Kard (közelharc, 3 ütéses kombó földön és levegőben), íj (távolsági fegyver).
* Fejlődés: XP gyűjtése enemy-k legyőzésével, skill tree.
* Checkpoint rendszer: Mentési pontok, ellenségek újraélednek aktiváláskor.
* Gyógyítás: Health potion az inventory-ban.
* NPC-k: Idle animáció, játékosra fordulás, párbeszéd UI.
* Boss fight: Több fázisú főboss, HP bar felül.
* Küldetések: Opcionális quest log UI.
* Térkép: Egyszerű minimap player markerrel.
* Hub rendszer**:** Minden checkpointból visszateleportálhatunk egy központi hub területre, ahol biztonságban vagyunk. Itt találhatóak a fejlesztési lehetőségek (skill tree, potion fejlesztés, fegyver upgrade). A hub a játék fő bázisa, ahonnan visszatérhetünk a kalandhoz.

# 4. UI / HUD

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Elem** | **Pozíció** | **Funkció** |
| HP bar | Bal felső | Játékos életereje |
| XP bar | Jobb felső / HP alatt | Játékos tapasztalata |
| Potion ikon + darabszám | Bal alsó | Használható potion mennyisége |
| Quest log | Jobb felső | Aktív küldetés leírás |
| Boss HP bar | Képernyő teteje | Boss életereje harc közben |

# 5. Mechanikák részletesen

• Slide invincibility: Slide közben a játékos sérthetetlen.

• Kard kombó animációk + sebzés logika.

• Íj lövés + projectile collision.

• Skill tree: potion mennyiség/heal növelés, sebzés növelés, HP növelés.

• Checkpoint/mentés: pozíció, HP, XP, skill adatok.

# 6. Pályák

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pálya** | **Leírás** | **Egyedi elemek** |
| Dark Wood | Kezdőterület | Gyenge enemy-k, kevés platform kihívás |
| Börtön | Szűk folyosók, csapdák | Láncos enemy-k, kulcsos ajtók |
| Lávás bánya | Magas veszély, platforming | Láva, mozgó platformok |
| Kastély előterek | Erősebb enemy-k | Íjász és páncélos ellenfelek |
| Kastély belső | Főboss helyszín | Boss arena, cutscene |
| Hub terület | Biztonságos központ | NPC-k, fejlesztés, kereskedés |

# 7. Mérföldkövek

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **#** | **Feladat** | **Prioritás** | **Időbecslés** |
| **1** | Hibajavítások (nyíl, slide invincible) | Magas | 1-2 nap |
| **2** | Checkpoint + enemy respawn | Magas | 2-3 nap |
| **3** | Mentés / betöltés | Magas | 3-4 nap |
| **4** | UI alapok | Magas | 2 nap |
| **5** | Potion mechanika | Magas | 2 nap |
| **6** | NPC rendszer | Közepes | 3 nap |
| **7** | Skill tree | Magas | 4-5 nap |
| **8** | Minimap | Közepes | 2-3 nap |
| **9** | Pályaépítés (1–5) | Magas | 8-12 nap |
| **10** | Boss fight | Magas | 5-7 nap |
| **11** | Cutscene | Közepes | 2-3 nap |
| **12** | Hang és zene | Közepes | 3-4 nap |
| **13** | Quest UI | Alacsony | 2-3 nap |
| **14** | Hub teleport rendszer | Magas | 3-4 nap |
| **15** | Finomhangolás, effektek | Magas | 4-5 nap |