

Medieval Madness

Game Design Document

Tartalom

BEMUTATÁS.....	4
A játék leírása	4
Inspiráció	4
Angry Birds	4
Crush the Castle	4
Játékélmény	4
Platform	4
Fejlesztéshez használt szoftver	4
Műfaj	4
Célközönség.....	4
KONCEPCIÓ	5
A játékmenet áttekintése	5
A téma értelmezése	5
Elsődleges játékmechanizmusok	5
Lövés	5
Találat	5
Pontszámítás.....	5
Másodlagos játékmechanizmusok	5
Ágyú típusok	5
Goblin sámánok.....	6
Fal típusok.....	6
LÁTVÁNYVILÁG	7
A téma értelmezése	7
Elgondolás	7
HANG.....	8
Zene	8
Hangeffektek.....	8
JÁTÉKÉLMÉNY	9

UI.....	9
Irányítás.....	9
IDŐVONAL.....	10
Minimum életképes termék	10
Egyéb (ha van rá idő)	11

Bemutató

A játék leírása

A Medieval Madness egy fizika alapú puzzle játék, melyben ágyúk segítségével dönthetjük össze a goblinok várait, hogy visszaszerezzük az általuk ellopt ellátmányokat.

Inspiráció

Angry Birds

Az Angry Birds nevű népszerű játékban színes madarakat lövünk a malacok váaira csúzlival, hogy ledöntsük azokat és visszaszerezzük a tojásainkat. Minden madár egyedi képességekkel rendelkezik, ezeknek a megfelelő használata lehet a kulcs egyes pályák megoldásához. Látványvilága bohókás fantasy, mely megragadó és kellemes. Az egyes madaraknak személyiségük és egyedi vonásaik vannak melyek felismerhetővé és szerethetővé teszik őket.

Crush the Castle

Klasszikus fizika alapú játék, melyben egy trebuchet segítségével kell kastélyokat lerombolnunk. Minden kastély más és más, valamint különböző lövedékek állnak a játékos rendelkezésére. Látványvilága főképp középkori, néhány fantasy elemmel.

Játékelmény

A játékos mind a harminc pályán meg kell oldjon egy rövid, de feltehetőleg összetett egyképernyős logikai feladványt, mely stratégiai tervezést és precíz célzást igényel. A játékosnak el kell sajátítania, mely ágyútípusok hogyan működnek, valamint az egyes környezeti elemek hogyan viselkednek, hogy teljesíteni tudja a pályákat.

Platform

A játék célplatformja a Windows.

Fejlesztéshez használt szoftver

- Godot v4.3 a játék elkészítéséhez és a UI kialakításához
- Vector Magic a grafikai elemek digitalizálásához
- Gimp a grafikai elemek finomításához
- FL Studio a zenékhez és hangeffektekhez

Műfaj

Egyjátékos, puzzle, alkalmi

Célközönség

Nehézkés vagy komplex ötletektől mentes, egyszerűen megtanulható a mechanizmusa, de mesterévé válni kihívást jelent, így a játék egyaránt biztosít kielégítő élményt mind az alkalmi játékosoknak, mind a logikai kihívásokat kereső veterán játékosoknak.

Koncepció

A játékmenet áttekintése

A játékos egy ágyút irányít, tudja változtatni annak a szögét és a lövés erejét, pozíciója azonban fix. Az egyes pályák megoldásához a játékosnak le kell döntenie a goblinok várát, kihasználva a különböző ágyúk és a környezet tulajdonságait. A lövések számától, a megoldással eltöltött időtől és a pusztítás mértékétől függ a játékos pontszáma.

A téma értelmezése

Védelmezni azt, ami fontos és harcolni azok ellen, akik fenyegetik azt.

A játékos királyságának lakóit védelmezi az által, hogy az elrabolt ellátmányokat visszaszerzi, így biztosítva az emberek túlélését. Ezért a célért harcba száll az őket fenyegető goblinokkal.

A játék során a játékos vívja meg ezeket a harcokat a várak lerombolásával és az ellátmányok visszaszerzésével. A bukás egyet jelent a királyság vesztével, ez a motivációs faktor.

Elsődleges játékmechanizmusok

Lövés

A játékos a bal egérgomb lenyomva tartásával tud célozni, majd annak felengedésekor az ágyú kilövi az ágyúgolyót.

Találat

Amikor az ágyúgolyó egy objektummal érintkezik a pályán, a fizika törvényei szerint ütközik azzal és mozditja azt meg. A lövedék mozgási energiája – akárcsak a valóságban – befolyásolja a két objektum találkozásának kimenetelét.

Pontszámítás

A játékos kétféle értékelést kap. A pálya teljesítésével töltött idő és a lövések száma meghatározza, hogy hány csillagot kap a játékos. Ez minden pályánál egyedileg kerül meghatározásra. A másodlagos értékelés egy százalék, mely mutatja, az ellenség kastélyának hány százalékát sikerült lerombolnia.

Másodlagos játékmechanizmusok

Ágyú típusok

A játékos lefizetheti a királyság kapzsi varázslóját, hogy az elvarázsolja az ágyúját. Az ágyú így személyiséget és különleges képességet nyer, ám a varázslat ideiglenes. Az ágyúkat a varázsló a négy elem tulajdonságaival tudja felruházni.

Tűz elemű ágyú

Lövedéke lángol. Ha eltalál egy gyúlékony anyagot, az kigyullad, a tűz pedig áterjed a szomszédos éghető anyagokra is.

Víz elemű ágyú

Lövedéke akár egy vízvágó gépé, nagy sebességgel és nyomással halad célpontja felé, egyenes pályán. Nagy sebessége miatt képes áttörni a megerősített falakon is.

Föld elemű ágyú

Lövedéke egy mini-vulkánra emlékeztet, mely becsapódáskor kitör és törmeléket szór mindenfelé, így egy lövéssel több célpontot is eltalálhatunk.

Szél elemű ágyú

A szél elemű ágyú lövedéke figyelmen kívül hagyja az első objektumot amivel találkozik és áthalad rajta. Segítségével stratégiai jelentőségű találatokat vihetünk be jól védett épület-elemeknek.

Goblin sámánok

A goblin sámánok képesek varázslatokat alkalmazni, hogy megvédjék kastélyaikat. Varázslataik – akárcsak az emberek varázslatai – a négy elemen alapulnak.

Tűzfal

A tűzfal elpárologtatja a víz elemű támadásokat, így azok nem érhetik el a goblinok kastélyát.

Vízfal

A vízfal eloltja a tűz elemű támadásokat, így azok hatástalanítva lesznek – szimpla lövedékként viselkednek.

Sárfal

Csökkenti a vele érintkező lövedékek mozgási energiáját, így megelőzve a súlyos károkat.

Széllökés

Megváltoztatja a vele érintkező lövedékek röppályáját, eltérítve azokat, ezáltal védelmezve a kastélyt.

Fal típusok

A várak falai különböző anyagokból készülhetnek. Az okosabb goblinok meg is erősítik a várfalakat a fontos pontokon, ezzel is biztosítva a zsákmányuk védelmét.

Fa fal

A legegyszerűbb fal típus. Éghető, könnyen ledönthető.

Slime nyálkával megerősített fa fal

Még mindig könnyen ledönthető, de a slime nyálkának köszönhetően már ellenáll a tűznek.

Fémmel megerősített fa fal

Könnyen ledönthető, ellenáll a tűznek és a víz lövedék sem hatol át rajta.

Kő fal

Nehezebb ledönteni, ellenáll a tűznek.

Fémmel megerősített kő fal

Nehezebb ledönteni, ellenáll a tűznek, a víz és a szél lövedék sem hatol át rajta.

Látványvilág

A téma értelmezése

A játék témája középkori akárcsak a Crush the Castle esetében, de hordoz magában bohókás, fantasy elemeket, akárcsak az Angry Birds.

Ennek eléréséhez a pálya háttere egy dimbes-dombos, erdőkkel tarkított, tiszta kék égboltú táj. A színvilág élénk, megragadó, kellemes hangulatot teremt.

Az ellenfelek várai kezdetlegeseek, építőanyaguk kő és fa. Az okosabb goblinok helyenként megerősítik váraikat különleges anyagokkal, például Slimeok nyálkájával, fémekkel, hogy megnehezítsék az ostromlók feladatát. A goblin sámánok varázslatokat is alkalmazhatnak a védelem megerősítésére, például tűzfalat az víz alapú lövedékek blokkolására, vízfalat az égő lövedékek kioltására, sárfalat a lövedékek mozgási energiájának csökkentésére, vagy széllokéseket a lövedékek pályájának módosítására. Ezek mind hozzájárulnak a látványvilág fantasy vonalának erősítéséhez.

Ágyúkat a királyság kapzsi varázslója megfelelő fizetségért cserébe személyiséggel és különleges erővel ruházza fel, hogy harcainkban eredményesebbek legyünk. Az ágyúknak kedves, szerethető karaktere és vonásai vannak, kinézetük jellegzetes és utal a lövedékük típusára.

Elgondolás

A témába illeszkedően a játék látványvilága főleg világos, élénk színeket használ. Az egyes grafikai elemek kézzel kerülnek megrajzolásra, majd digitalizálásra. Ez is hozzájárul a bohókás látványvilághoz. Rajzfilmekhez hasonlóan, az egyes elemek színeinek telítettsége utal arra, hogy az adott elem mozdítható-e, van-e valamilyen funkciója az adott pályán, vagy kizárólag látványelem.

Hang

Zene

A játék atmoszférájának kiegészítéseként a háttérzenék középkort idézik. Akusztikus hangszerekkel, derűs hangzású, lágy háttérzene, mely a komolyabb pillanatokban kissé borússá és drámaivá válik.

A lágyabb dallamokat hárfa szólaltatja meg, a derűs, bohókás hangulatért a furulya felel, a komolyabb hangvételért pedig a hegedű és az orgona.

Hangeffektek

A megfelelő hangulat megteremtése érdekében a hangeffektek jelentős része szájjal imitált, ezzel is rájátszva a játék bohókás oldalára. A karakterek beszéde érthetetlen mormogás feliratozva, ezzel elkerülve a szinkronizálás szükségességét és lehetővé téve a többnyelvűség egyszerű elérését.

Játékélmény

UI

A játék felhasználói felületei szintén digitalizált kézi rajzokból állnak majd, hogy illeszkedjenek a játék többi eleméhez.

Irányítás

A játék irányítása teljes mértékben egérrel történik. Ez a későbbiekben megkönnyíti az esetleges publikálást más platformokon is.

Idővonal

Minimum életképes termék

#	Feladat	Típus	Állapot	Határidő	Megjegyzés
1	Design Document	Egyéb	Kész		
2	Grafikai elemek létrehozása	Grafika	Nincs elkezdve	2024.12.15	Prototípus AI segítségével, majd kézi rajzolás, digitalizálás
3	Főmenü témája	Hang	Nincs elkezdve	2024.12.29	Lehet rövid, a játékos nem tölt sok időt a főképernyőn
4	UI / Főmenü	Programozás	Nincs elkezdve	2025.01.19	Gombok, betöltő animációk
5	Pályák témája	Hang	Nincs elkezdve	2025.02.02	Tartalmas, nem bosszantó
6	Célzás és lövés	Programozás	Nincs elkezdve	2025.03.02	Célzás és lövés egérrel
7	Interakció a környezettel	Programozás	Nincs elkezdve	2025.03.23	Lövedék és környezet interakciója.
8	Interakció különleges alapanyagokkal	Programozás	Nincs elkezdve	2025.04.13	Interakció slime nyálkával és fémmel.
9	Interakció varázslatokkal	Programozás	Nincs elkezdve	2025.05.04	Interakció tűzfalal, vízfalal, sárfalal és szélökéssel.
10	Speciális effektusok	Grafika	Nincs elkezdve	2025.05.25	Lövedékek és interakciók effektjei.
11	Animációk	Grafika	Nincs elkezdve	2025.06.15	Téttenségi animációk
12	Hang effektek	Hang	Nincs elkezdve	2025.07.06	Karakterek, interakciók, menük hangeffektjei.
13	Szünet menü	Programozás	Nincs elkezdve	2025.07.27	Vissza a főmenübe, pálya újakezdése.
14	Pályaválasztó menü	Programozás	Nincs elkezdve	2025.08.17	
15	Pálya design (1-10)	Egyéb	Nincs elkezdve	2025.09.07	
16	Pálya design (11-20)	Egyéb	Nincs elkezdve	2025.09.28	
17	Pálya design (21 - 30)	Egyéb	Nincs elkezdve	2025.10.19	
18	Finomhangolás	Egyéb	Nincs elkezdve	2025.11.02	
19	Leadás	Egyéb	Nincs elkezdve	2025.12.01	

Egyéb (ha van rá idő)

Feladat	Típus	Állapot	Megjegyzés
Visszavonás	Egyéb	Nincs elkezdve	Bármely időpillanatban a játékos visszavonhatja az előző lépését
További pályák	Programozás	Nincs elkezdve	
Beállítások menü	Programozás	Nincs elkezdve	Hangerő csúszka, full-screen beállítás