One-page game design document

Game Identity / Mantra:

Adventure s bojovým systémom bullet hell v prostredí slovanskej mytológie a rozprávok.

Design Pillars:

Tajomne, mile, vtipne

Genre/Story/Mechanics Summary:

Hra rozpoveda príbeh prostredníctvom environmentu a dialógov a zároveň ponúka pútavé boje. Enemies a NPC su zname z rozpravok, ktore vieme od detstva. Bullet hell je implementovany chaotickymi spellami.

Features:

Hra ma v sebe moznost dajak vplyvat na environment ako hrac, hrdinovia su inspirovane myfologijej ako aj ich ataky.

Interface:

Player input – klavesnica a mys.

Art Style:

Hlavna inspiracia: Stardew Valley, Undertale
Tileset pre environment: https://pixivan.itch.io/top-down-forest-tileset
Hrdinovia su malovane nami.

Music/Sound:

Hudba má podporovať čarovné kúzlo atmosféry hry a vytvárať požadované napätie.
Pouzite assety:
https://alkakrab.itch.io/fantasy-rpg-soundtrack-music
https://leohpaz.itch.io/rpg-essentials-sfx-free
https://alkakrab.itch.io/free-25-fantasy-rpg-game-tracks-no-copyright-vol-2