

KONSPEKT GRY

HISTORIA

Bohater budzi się na nieznanym wyspie przy rozbitym statku. Mieszkaniec wioski wybrał się do lasu poszukać ziół na lekarstwa (samouczek poruszania się). Bohater spotyka się z mieszkańcem po drodze. Wracając z mieszkańcem do wioski, dostrzegają że wioska została zaatakowana przez potwory pustki. Bohater pomaga w odparciu potworów, dzięki czemu został gościnnie przyjęty przez króla. Król wyjawia mu historię wyspy;

Pewnego razu jeden z mieszkańców wioski zaczął wykonywać eksperymenty z pustką. Nie spodobało się to mieszkańcom i został wypędzony z miasta. Przed wygnaniem ukraść książki czarodzieja i ruszył w świat. Równy rok później zaczęły dziać się dziwne zdarzenia, ludzie zaczęli znikać. Po pewnym czasie odkryliśmy że na wyspie pojawiły się dziwne stworzenia. Potwory te wychodzą z różnych miejsc na wyspie.

Bohater słysząc historię postanowił pomóc królowi. Król wysłał go do Karczmarza ponieważ zna on wyspę jak nikt inny oraz potrzebna jest mu pomoc. Karczmarza nie ma w barze i kieruje się do kapitana straży. Tam spotyka kapitana i karczmarza i dowiaduje się że trzeba uratować córkę karczmarza która została porwana podczas ostatniego ataku, która znajduje się w norze niedźwiedzia. Dowiaduje się niezbędnych informacji i wyrusza w podróż.

W grocie dostrzega "wyrwy pustki" z której wychodzą potwory, bohater musi zawalić jaskinie aby zamknąć wyrwę. Po pokonaniu bossa wypada klucz/kamień runiczny. Wraca do wioski, w wyrazie wdzięczności zdobywa złoto(rozbudowa bohatera) i idzie do kolejnego dungeonu, dowiaduje się od króla o istnieniu pustki i to przez nią potwory wychodzą na świat. W grocie dostrzega "wyrwy pustki" z której wychodzą potwory, bohater musi zawalić jaskinie aby zamknąć wyrwę. Po pokonaniu bossa wypada klucz/kamień runiczny. Wraca do wioski, w wyrazie wdzięczności zdobywa złoto(rozbudowa bohatera) i idzie do kolejnego dungeonu, dowiaduje się od króla o istnieniu pustki i to przez nią potwory wychodzą na świat

Czarodziej wysłał Cię do wieży nekromanty żebyś odzyskał jego cenne książki. Tam bohater odkrywa też tajemniczy zwój. Okazuje się on być mapą do ostatniego dungeonu.

W ostatnim dungeonie bohater musi się zmierzyć z tajemniczym nieznajomym(Książę pustki). Tajemniczy nieznajomy okazała się być nekromanta który żył w wieży, ale przez ingerencję w pustkę został całkowicie pochłonięty przez nią.

POSTACIE

Mieszkańcy wioski

Król:

Młody król, który obrał władzę niecałe 10 lat temu. Z punktu jego umiejętności, jako strateg jest bardzo poważany na arenie międzynarodowej, lecz z gospodarką niezbyt sobie radzi więc stara się polegać na swoich doradcach którzy udzielali rad dawnemu królowi.

Wygląd: Stereotypowo - korona, czerwona peleryna, niebieskie wdzianko

Kupiec:

Miejscowy monopolista. Posiada masę kontaktów z innymi wioskami na innych wyspach dzięki którym zyskuje dużo dobrej jakości towarów po niedużej cenie. Na lewo potrafi udzielić lichwy na nieduży procent. Ze względu na ataki potworów, zastanawia się nad przeniesieniem na inną wyspę

Wygląd: Do przemyslenia

Karczmarz

Sędziwy właściciel gospody, możliwe że najstarszy w mieście mieszkaniec. Jego córka zginęła w jednej z jaskiń. Jako najstarszy z mieszkańców, zna wiele miejscowych legend oraz opowieści, a i kartografia nie jest mu obca. Przy barze często odbiega myślami do dawnych historii, przez co klienci mogą całkiem przypadkiem usłyszeć ciekawe informacje.

Wygląd: Do pomyślenia

Czarodziej

Tajemniczy mag mieszkający na uboczu. Nikt o nim nic nie wie - przybył kilka lat temu i siedzi zamknięty w swoim domu. Można u niego kupić potki i kostury oraz dowiedzieć się czegoś o magii.

Wygląd: Ciemna szata, kostur na plecach

Kapitan straży

Można u niego dowiedzieć się o atakach potworów i samych potworach.

Wygląd: Chłop w zbroi

Zielarka

~~Shani~~ Można u niej kupić potki, uzdrowić się

Inni ludzie

Bandyci

Mieszkańcy wioski, którzy mieli dość życia w niej i założyli własny obóz.

Nomadzi

Rozbitkowie z łodzi, którzy założyli własną osadę

Potwory

Wszystko atakuje gracza jak go zobaczy chyba że jest napisane inaczej

Duch

może pojawić się w każdej jaskini

Przechodzi przez ściany

Porusza się losowo(?)

Gdy przejdzie przez gracza, gracz otrzymuje obrażenia

Biały stworek z czarnymi(?) oczami

Na dole falująca krawędź

Goblin wojownik

Zielony stworek w hełmie z rogami i jakiejś metalowej zbroi

Trzyma miecz, którym atakuje

Goblin łucznik

Zielony stworek w skórzanych butach i koszuli (i jakimś nakryciu głowy?)

Trzyma łuk z którego strzela

Goblin mag

Zielony stworek w ciemnej szacie

Trzyma kostur z różnymi efektami

Mumia

Tylko w katakumbach i finałowej.

Człowiek owinięty w bandaż

Szkielet Wojownik

Szkielet z założonym stalowym pancerzem i hełmem

Ma miecz którym atakuje gracza.

Szkielet Łucznik

Szkielet z założonym skórzanym pancerzem

Na plecach ma kołczan a w ręce łuk, z którego strzela

Szkielet mag

Szkielet noszący jakąś tam szatę

Trzyma kostur z którego atakuje gracza

Wilki/Niedźwiedzie

Atakują gracza zaraz po zrespieniu

Ifryt

Tylko ognista i finałowa. Nad pasem człowiek a pod ogień.

Atakuje z bliska i rzuca ogniem

Smok

Wielki, czerwony(?) jaszczur.

Siedzi w miejscu i zionie ogniem, a jak gracz do niego podejdzie - smok uderza go ogonem/łapami

Yeti

Legenda miejska, nie istnieje

POZIOMY/ŚRODOWISKO



Świat otwarty:

Świat przedstawiony wygląda w sposób załączony na screenie powyżej.

Lokacje: Stare zamczysko, Nora niedźwiedzi, Leże smoka, Wieża nekromanty, Obóz nomadów, Obóz bandytów, Katakumby; nie są obowiązkowe do zakończenia projektu. Zostaną one dodane, gdy zostanie nam czas.

Dungeony:

Dungeony będą składały się z pokoi. Każdy z pokoi będzie generowany losowo, zawierał będzie cztery przejścia; w górę, prawo, dół, lewo, które mogą zostać zablokowane. Zablokowane przejścia nie zawierają za sobą pokoi. Jeżeli zawierają to jest możliwość ich odblokowania innym działaniem zależnym. Dany pokój będzie zawierał przeszkody w różnych postaciach (skały, dziury, itp). Będą one generowane z presetów. Każdy dungeon jest innego stylu. Przykładowo jaskinia lawy jest czerwona, jest w niej gorąco, występują w niej potwory typu ifryty, smok itp.

ROZGRYWKA

Postać gracza:

Gracza będzie utożsamiał swoją przygodę z mężczyzną w sile wieku, znającym się co nieco na walce wręcz. Postać sama będzie miała wygląd: ... , nazywać się będzie:

Poruszanie:

Gracz będzie poruszał się w cztery strony świata, używając klawiszy WSAD (lub innych dowolnie ustawionych przez użytkownika), będzie mógł iść spokojnie, biegać (SHIFT), robić uniki (np. pod klawiszem Q). Zarówno bieg, jak i unik będzie wpływał na obniżanie się staminy, która regenerować się będzie samoczynnie. Oczywiście gracz będzie natrafiać na pewne przeszkody uniemożliwiające mu poruszanie się dalej. Pewne przeszkody będą mogły zostać usunięte lub przesunięte, inne zaś będą permanentnie utwierdzone w miejscu, w którym gracz je znajdzie. W świecie otwartym, gracz będzie mógł poruszać się po całej mapie, natomiast w tzw. dungeonach, będzie mógł przechodzić z pomieszczenia do pomieszczenia, które będą miały określoną wielkość.

Walka:

Gracz będzie miał trzy sposoby na radzenie sobie z przeciwnikami. Pierwszym jest walka wręcz, polegająca na naciskaniu LPM, a w którym miejscu będzie kursor myszki w tę stronę obróci się postać i zaatakuje. Drugim sposobem walki jest używanie broni dystansowych. Każda broń dystansowa będzie wymagała posiadania odpowiedniej ilości amunicji. Aby zaatakować, wystarczy nacisnąć LPM, a postać gracza odwróci się we wskazane miejsce przez kursor myszki i w to miejsce będzie celować postać gracza. Ostatnim sposobem walki będzie walka bronią magiczną, postać gracz również odwróci się we wskazane miejsce i tam użyje broni magicznej. W zależności jaka broń, taki będzie jej efekt.

Podczas walki gracz będzie również atakowany na różne sposoby, czy to przez potwory walczące wręcz, strzelające, czy używające magicznych umiejętności. Gracz będzie mógł bronić się przed atakami, trzymając wciśnięty RPM lub będzie mógł robić uniki. Również ważna w walce będzie zbroja jaką gracz będzie nosić, ona może zmniejszać zadawane obrażenia. Pomagać w walce będą także specjalne przedmioty jak amulety, pierścienie mogące zwiększać wybrane statystyki bądź posiadać inne specjalne efekty. Podczas walki gracz będzie mógł również używać mikstur, również dających pozytywne efekty pomocne w pojedynkach.

Bronie będą miały własne obrażenia i jakieś efekty specjalne. Będą one wymagały odpowiedniej ilości punktów w statystykach (np. miecz będzie wymagał 30 siły itd.)

Propozycje skilli:

dla Wojownika:

- 1) Furia - podniesiony dmg + speed /Pasywny
- 2) Tąpnięcie (jak z metina :D) - wrogowie znajdujący się w niewielkiej odległości mają stuna na jakieś 2-3 sekundy (Nice to have)
- 2) Wir Miecza - gracz zadaje obrażenia obszarowe dookoła siebie

dla Zwiadowcy:

- 1) Zatrucie - następne np. 10 pocisków mają efekt zatrucia, jak trafią przeciwnika to on przez kilka sekund otrzymuje co chwilę po -1/-2 hp 2 / Pasywny
- 2) Nieskończona amunicja - mówi samo za siebie, trwa przez określoną ilość czasu (Nice to have)
- 3) Unik - przez określoną ilość czasu, pozwala na przechodzenie przez przeciwników bez dostawiania obrażeń (np. 4 sekundy)

dla Maga:

- 1) Regeneracja - zużywa ileś pkt. many przekładając je na zregenerowanie hp (np. 10 many za 1 hp)
- 2) Zaklęcie - zaklina którąś z broni (wręcz lub dystansową) nadając jej jakiś bonusowy efekt dawajcie swoje propozycje (Nice to have)
- 3) Laser - wywołuje laser na określoną ilość czasu, który zadaje obrażenia przeciwnikom w zasięgu (Pasywny)

Interakcja:

Gracz będzie mógł wchodzić w interakcję z otaczającym go światem. Zalicza się w nią: dialog z NPC, otwieranie/zamykanie skrzyń, przesuwanie obiektów itp. Aby wejść w interakcję, wystarczy, że gracz najedzie kursorem na obiekt i naciśnie klawisz (np. E). Ponadto, niektóre interakcje, jak dialog z NPC, będą wymagały wyjścia z nich klawiszem (np. Q lub znowu E).

Ekwipunek:

Gracz będzie posiadał ekwipunek, który będzie mógł w dowolnym momencie otworzyć za pomocą klawisza (np. TAB). Tam znajdować się będą miejsca na przedmioty, które gracz podczas rozgrywki zdobędzie. Każdy z nich będzie miał swój ciężar, więc gracz nie będzie mógł nieść w ekwipunku nieskończonej ilości przedmiotów. Oprócz pasywnych miejsc przeznaczonych na składowanie przedmiotów, będą również aktywne, to znaczy takie, których gracz będzie aktualnie używać. Będą to miejsca na: broń, zbroję, buty, hełm/nakrycie głowy, naszyjnik/amulet, pierścień, opcjonalnie pomocne przedmioty w drugiej ręce.

SYSTEM ROZWOJU

Doświadczenie:

Gracz będzie mógł rozwijać swoje umiejętności podczas progresji fabuły. Gracz będzie miał konkretne poziomy doświadczenia. Każdy poziom będzie wymagał konkretnej, sukcesywnie większej liczby punktów doświadczenia do zdobycia. Punkty doświadczenia otrzymywać będzie za: pokonanie przeciwnika, wykonanie zadania, zdobycie artefaktu. Każdy następny poziom będzie dawał graczowi możliwość rozwoju kolejnych gałęzi drzewka umiejętności, oraz innych statystyk, niezależnych od gałęzi, jak ilość zdrowia, pkt. many, staminy, szybkość poruszania się itd.

Drzewko umiejętności:

Rozwijać się będzie w trzy gałęzie - wojownik, zwiadowca, czarodziej. Rozwijanie konkretnej gałęzi pozwoli graczowi na zadawanie większych obrażeń bronią danej klasy. Dla każdej gałęzi będą też osobne atrybuty oraz umiejętności, które gracz otrzyma rozwijając daną gałąź. Na przykład rozwijając klasę Wojownik, gracz może zwiększać szybkość ataku broni jednoręcznej lub dwuręcznej, będzie też mógł otrzymać umiejętność furii (na krótki czas zwiększą się jego obrażenia, sam zaś nie będzie otrzymywał żadnych). Tak samo będzie dla innych gałęzi. Graczowi nie wystarczy doświadczenia, aby rozwinąć wszystkie gałęzie jednocześnie.

Przedmioty:

Przedmioty jakie gracz napotka będą dzielić się na trzy rodzaje: przedmioty do walki, które gracz będzie mógł aktywnie nałożyć, przedmioty do użycia, na przykład: mikstury zdrowia, many, lub mające inne efekty oraz przedmioty do przetworzenia, z których gracz będzie mógł np. stworzyć amunicję dla łuku, tudzież elementy zbroi itd. Przedmioty gracz będzie mógł zdobyć od kupca w wiosce, uiszczając konkretną kwotę, kończąc pomyślnie dany quest, zdobyć z jakimś prawdopodobieństwem od pokonanego przeciwnika lub znaleźć w świecie otwartym, lub dungeonie. Ważnym przedmiotem, jednak nie składowanym w ekwipunku będzie złoto. Złoto będzie konieczne do dokonywania transakcji lub różnych interakcji. Będzie ono zdobywane również z przeciwników lub przy wykonaniu zadań. Nie będzie ono zajmowało miejsca ekwipunku. Gracz nie będzie miał ograniczenia na to, ile może posiadać złota.

System oświetlenia:

Na rozgrywkę może wpływać odpowiednia pora dnia/y lub elementy dające światło (np. pochodnia w dungeonie), dzięki którym poszerzać się będzie pole widzenia gracza w ciemności. Może to wspomóc gracza w miejscach, gdzie bez światła będzie ciężko poruszać się, nie wpadając w pułapki zastawione na gracza. Będzie to mogło również utrudnić rozgrywkę, gdy gracz będzie mógł zwracać na siebie zbytnią uwagę będąc źródłem światła (np. mając pochodnię)

Mapa:

W grze występować będą dwa rodzaje map, których gracz będzie mógł używać, aby zorientować swoje położenie na mapie. Pierwszym rodzajem będą występujące punkty kontrolne w świecie otwartym, przy których gracz będzie mógł sprawdzić swoje położenie na otwartej mapie świata. Drugim rodzajem będzie minimapa, będąca w rogu ekranu gracza, która będzie nieustannie pokazywała położenie gracza. Będzie to minimapa dungeonu, podzielona na segmenty, gdzie każdy segment będzie symbolizował konkretny pokój dungeonu. Sama minimapa będzie aktualizowana wraz z progresją gracza w konkretnym dungeonie.

Dziennik:

Gracz będzie posiadał dziennik, który będzie mógł otworzyć w każdym momencie gry. W nim zapisywane będą skończone, bieżące i podjęte zadania, potencjalne rozwiązania różnych zadań, których gracz będzie się podejmował oraz informacje o świecie gracza, które będą co jakiś czas aktualizowane wraz z realizacją fabuły.

Zapisywanie:

Stan gry będziemy zapisywać w plikach json. Będziemy przechowywać w nich wszystkie dane jak np. pozycja gracza, jego przedmioty, aktywne zadania itd.

NICE TO HAVE

System poziomu stresu i jego wpływ na rozgrywkę.

Sidequesty.

Followersi.

STEROWANIE

WSAD - poruszanie się
SHIFT - sprint
CTRL - skradanie się
SPACE - unik
LPM - zadanie ataku
RPM - obrona / ew. atak bronią zapasową
TAB - otwarcie ekwipunku / zakładki statystyk
Q - podnoszenie przedmiotów
E - wejście w interakcję
1,2,3 - użycie umiejętności
F - szybka regeneracja (wybrany przedmiotem np. potkiem)
Alt - otwarcie dziennika

INTERFEJS

Main Menu Concept: <https://cutt.ly/tTa5EO7>

HUD Concept (puste paski): <https://i.imgur.com/VeIEo9a.png>

HUD Concept (pełne paski): <https://i.imgur.com/OJX5FcG.png>

HUD Concept (okno ekwipunku): <https://i.imgur.com/ni9WTst.png>

SZATA GRAFICZNA

Wszystko będzie w stylu 2D. Pixel art 16x16 pikseli wielkości. Każdy obiekt będziemy outlinować czarną linią pikseli.

DŹWIĘKI

Gra będzie zawierała dźwięki tła wypełniające (np. wiatr, szum tła w jaskini, itp). W świecie gry znajdują się obiekty wytwarzające dźwięki ciągłe lub sporadyczne (np. rzeka wydawać będzie szum wody, w jaskini będzie stalaktyt z którego spada kropla wody do kałuży, itp.). Ponadto zawarte będą utwory muzyczne odgrywane przez postacie w wybranych lokacjach.

Źródła:

<https://pixabay.com/pl/sound-effects/>

<https://freesound.org/>

<https://www.zapsplat.com/>

<https://bosceaoil.net>