

## Wizja gry

*Twórz potężne receptury i zostań największym alchemikiem wszechczasów...*

*Wciągająca gra logiczna na urządzenia mobilne. Zmień swój tablet w stół alchemiczny i odkrywaj możliwości ziół i magicznych składników. Znajdź najlepsze sposoby wykonania powierzonych ci zadań, dając się wciągnąć w różnorodną fabułę.*

Gra osadzona jest w realiach średniowiecznej Anglii. Pozwala przeżyć niesamowitą historię. Gracz wciela się w syna wędrownego kupca i z wiejskiego kramarza, handlującego ziołami staje się szanowanym na świecie alchemikiem.

Jako ambitna postać starasz się jak najlepiej wykonywać powierzone ci zadania. Stosujesz wszelkie możliwe środki, niejednokrotnie tworząc szalone receptury. Twoim głównym celem jest zdobycie posady alchemika królewskiego. Chcesz prowadzić eksperymenty w zamkowym laboratorium i spełnić swoje marzenia o stworzeniu substancji dającej absolutne szczęście.

W miarę postępu wykonywania zadań gracz przechodzi akty i dostaje się do coraz to lepszych zakładów alchemicznych. Zaczynając od wiejskiego laboratorium po felczerze, aż do wspomnianego przybytku na królewskim zamku. Gdy już się tam dostanie będzie musiał pokonać pewne przeciwności zanim wreszcie uda mu się znaleźć wymarzoną recepturę, która nie koniecznie jest alchemiczna...

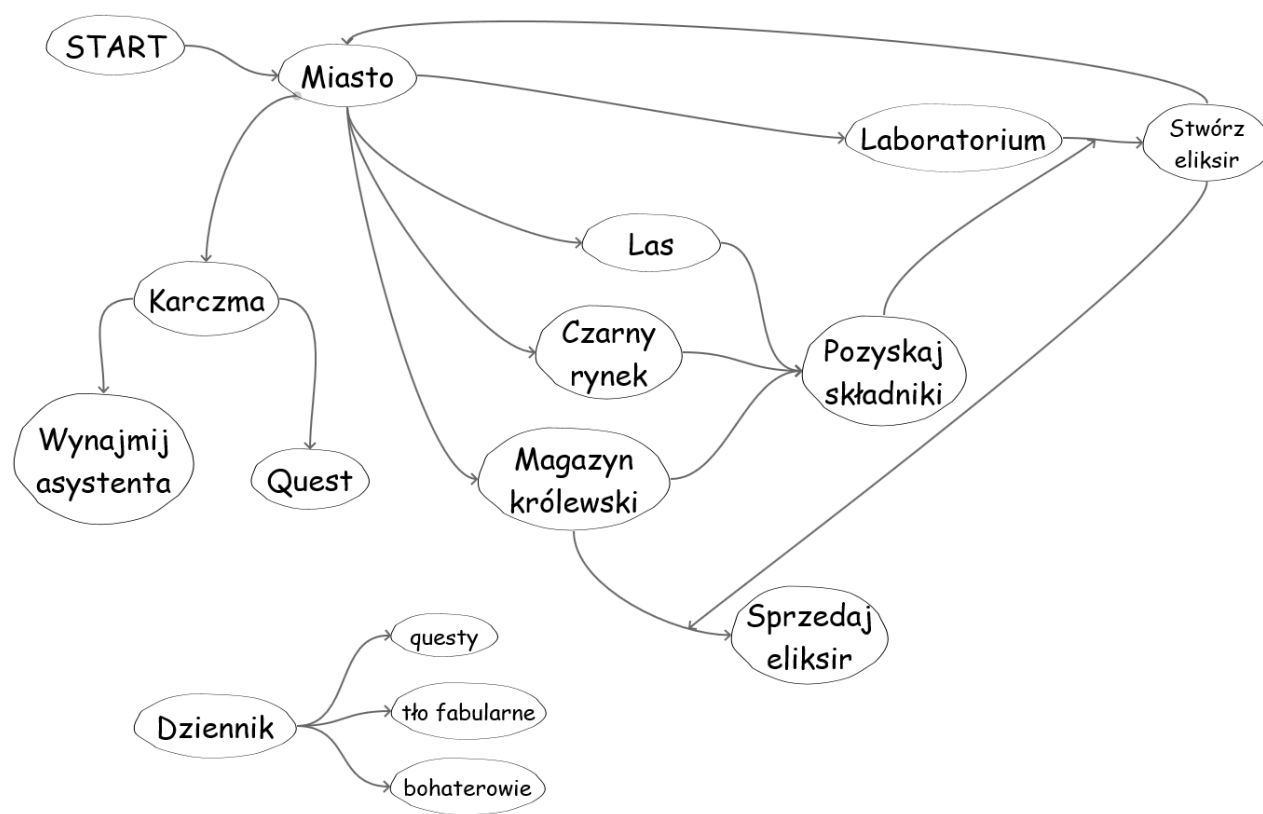
Każde zadanie w grze można wykonać na różne sposoby. Wiele zależy od fantazji gracza, jego umiejętności kojarzenia sugestii wysyłanych przez grę, oraz zdolności logicznego myślenia. Receptury tworzone są według schematu sprzyjającego ich wcześniejszemu projektowaniu.

Jeśli miałbym wskazać podmioty inspiracji z pewnością byłyby to systemy tworzenia eliksirów w grach Wiedźmin i Morrowind, wyłącznie ze względu na kilka wspólnych elementów. Przede wszystkim liczy się zachowanie klimatu niebezpieczeństwa związanego z zawodem alchemika, oraz stworzenie obrazu brutalnego średniowiecza w tle. Podobnie jak w Wiedźminie, eliksiry nie są silnie magiczne, można je zdefiniować jako twory zielarskie z ziół o magicznych właściwościach. Zatem magia jest odsunięta na dalszy plan. W Morrowind podobała mi się swoboda w tworzeniu receptur. Można było łączyć dowolne składniki i spodziewać się pewnego efektu.

Wyjątkowy w mojej grze jest system tworzenia mikstur, który ma być bardzo logiczny i przede wszystkim bardzo klarowny, czego czasem brakowało w powyższych pozycjach. Gracz powinien zostać przez grę nauczony jak należy projektować eliksiry, tak aby uzyskać pożądaną efekt.

### ***Cykl rozgrywki***





## ***Mechanizmy***

Najważniejszym mechanizmem, który jednocześnie będzie wymagał najwięcej pracy jest tworzenie eliksirów, a konkretnie balans receptur i efekty przy tworzeniu konkretnych kombinacji 5 składników. Projektowanie go odbywa się w odpowiednim arkuszu statystyk, w którym właściwości mikstury opisane są liczbowo, za pomocą odpowiedniego schematu.

Kolejny ważny mechanizm, to pozyskiwanie składników. O ile opracowanie kupowania w magazynie królewskim nie stanowi problemu, o tyle nad pozostałymi metodami należy się nieco zastanowić. Szukanie składników powinno być stworzone na bazie jakiejś minigry (chwilową propozycją jest strzelanie odpowiednimi symbolami tak aby tworzyć ciągi i zbieranie ich gdy już dojdą do odpowiedniego poziomu). Kupno na czarnym rynku wymaga stworzenia systemu losowości efektów ubocznych.

Inne mechanizmy dostępne w grze:

- Asystenci
- Questy o wielu sposobach wykonania
- Sprzedawanie mikstur (rozplanować ceny)
- Składniki specjalne

### ***Postaci w grze***

- 4 asystentów (pachołek, strażnik, kupiec, złodziej)
- Zleceniodawcy (m.i. parobek z królewskiego zamku, rycerz, wieśniacy, nimfomanka, cyrkowiec, człowiek-jaszczur, król, namiestnik, karczmarz)
- Mistrz alchemii (na początku pomaga zaznajomić się z grą)
- Przeciwnicy, których możesz spotkać w lesie (wilk, wilkołak, pająk, olbrzym, ożywieniec)
- Mędrzec (można go spotkać losowo w trakcie gry, da on zagadkę, po rozwiązaniu jej gracz otrzymuje bonus)

### ***Lokacje (poziomy)***

W grze nie występują same w sobie poziomy, większość ważnej rozgrywki odbywa się w laboratorium, w którym tworzymy i testujemy wymyślone przez nas receptury.

- Laboratorium alchemiczne
- Magazyn królewski
- Czarny rynek
- Las
- Góry
- Pustynia
- Karczma
- Miasto (daje dostęp do powyższych lokacji)







## ***Lista produkcyjna***

Programiści	Graficy
<p>Interfejs nawigacyjny:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– (1) menu główne z uruchomieniem gry</li><li>– (2) w czasie gry możliwość zakończenia jej</li><li>– (3) panel testowy</li><li>– (5) opcje gry</li></ul> <p>Mechanizm tworzenia eliksirów:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– (1) Dodanie klas dla składników i eliksirów</li><li>– (1) Stworzenie pierwszej wersji bazy danych o składnikach i eliksirach</li><li>– (2) Stół alchemika z możliwością połączenia posiadanych składników</li><li>– (2) Mechanizm określania mocy eliksirów i losowania ewentualnych efektów ubocznych</li><li>– (4) Fizyka mieszania składników</li><li>– (2) albo mieszanie eliksirów bez fizyki</li></ul> <p>Statystyki gracza:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– (2) Półka ze składnikami</li><li>– (2) Półka z eliksirami</li><li>– (5) Statystyki stworzonych eliksirów</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Concept art</li><li>– Ikonki do interfejsu nawigacyjnego</li><li>– Główna szata graficzna</li><li>– Stół alchemika z animowanymi narzędziami</li><li>– Półki ze składnikami i eliksirami</li><li>– Obrazki lokacji</li><li>– Szczegółowe obrazki asystentów</li><li>– Mniej szczegółowe obrazki postaci do questów</li><li>– Okienko statystyk gracza</li><li>– Logo i obrazek marketingowy</li></ul>

<p>Zdobywanie składników:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– (2) Kupowanie w „Magazynie królewskim”</li><li>– (3) Chodzenie w plener</li><li>– (3) Kupowanie na „Czarnym rynku”</li></ul> <p>Mechanizm asystentów:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– (4) Rob, Alyth, Kastalon i Morgeth, bonusy</li><li>– (5) Napisanie historii dla każdego z nich</li><li>– (5) Dialogi</li></ul> <p>Questy:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– (3) Oskryptowanie wydarzeń aktów</li><li>– (5) Historie i postaci do questów</li><li>– (5) Napisanie dialogów</li></ul> <p>Dźwięk: // Barok (Torelli, Bolton)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– (5) Muzyka do menu</li><li>– (4) Muzyka w trakcie rozgrywki gdy nic się nie dzieje</li><li>– (4) Mroczne dźwięki podczas tworzenia eliksirów</li><li>– (4) Odgłosy akcji w menu</li><li>– (4) Odgłosy połączone z fizyką tworzenia eliksirów</li></ul> <p>Lokacje:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– (2) Magazyn Królewski</li><li>– (3) Czarny Rynek</li><li>– (3) Marchie De Vartis</li><li>– (4) Góry Kazar</li><li>– (5) Pustynia Makabi</li></ul> <p>Model biznesowy:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– (0) Diamenty, za które można kupować składniki (w tym specjalne) w secret shopie</li></ul>	
---	--

### Priorytety

1. element niezbędny, by gra w ogóle się uruchomiła
2. element niezbędny, by zrealizować w najprostszy sposób planowany typ rozgrywki
3. element konieczny, by gra była ciekawa i miała swój odrębny charakter
4. elementy wzbogacające rozgrywkę, które w razie czego można pominąć w wersji podstawowej i przesunąć do dodatków/aktualizacji.
5. element, które dobrze byłoby mieć w grze, ale które w razie konieczności można zupełnie pominąć.





The Master of Poisons:  
Max Blackman, as the unrelenting,  
"Professor" Scurvy Snapper,  
handles the art of Poisons in a  
chapter of *Harry Potter*. How  
deep is his talent of *Harry Potter*?







