

One-page design document

Fresh Hope Inn

Mantra/tożsamość gry

Gra o zarządzaniu ośrodkiem dla ludzi z problemami i przekształcaniu ich życia na lepsze.

Filary designu:

Zarządzanie, empatia, fabuła

Streszczenie: gatunek, fabuła, mechaniki

Fresh Hope Inn jest grą typu tycoon, w której prowadzimy ośrodek pomocy dla tych, którzy tej pomocy potrzebują (bezdumni, biedni, uzależnieni, osamotnieni itp.). Celem ma być rozbudowywanie i utrzymywanie ośrodka, co oczywiście kosztuje, ale pieniądze powinny być przeszkodą, a nie celem samym w sobie. Głównym celem gracza powinno być dążenie do poprawy sytuacji ludzi w mieście, zmniejszaniu negatywnych wskaźników (% bezdomnych itd.), a przy okazji nawiązywanie bliskich relacji i poznawanie historii osób przewijających się przez ośrodek.

Feature'y:

- wyraźne poczucie progresji poprzez rozbudowywanie ośrodka
- system relacji z losowo generowanymi NPC, z rozbudowanymi historiami
- symulacja życia w mieście, na które możemy wpływać swoimi działaniami
- bogate możliwości dekorowania i dostosowywania ośrodka pod nasz styl gry (chcesz pomagać tylko głodującym? Nie ma problemu, tak też można grać!)
- system dnia i nocy
- inteligentnie generowane eventy zależne od naszych decyzji i sytuacji w mieście

Interfejs:

Zegar, wskaźniki posiadanych zasobów (pieniądze, leki, jedzenie itp.), rozwijane menu z: listą gości, wskaźnikami sytuacji w mieście, historią dotychczasowych wydarzeń w formie kalendarza; menu budowy i dekorowania przybytku

Styl graficzny:

Top-down pixelart, przyziemny, ośrodek mimo panującej dokoła i wewnątrz beznadziei, ma być ciepłym, przywołującym na myśl ognisko domowe, i dającym natchnienie

Muzyka i dźwięki:

Prosta kojąca 16-bitowa muzyka w tle, dużo cichych dźwięków ambientowych takich jak kaszel, odgłosy sztućców, gwar rozmów czy stukanie deszczu o szybę; voice acting tylko do znaczących kwestii dialogowych przy poznawaniu historii mieszkańców

Platformy i target:

PC, Linux, Mac; opcjonalnie Android i iOS;

Targetem są gracze lubiący tycoony, a także generatory historii, widownia dojrzała, bo gra mimo wszystko ma mieć poważny, miejscami ciężki klimat.

Poruszany problem społeczny:

Najlepiej jak najwięcej, ale najważniejsze to: 1. bezdomność, 2. uzależnienie (bez rozróżnienia), 3. głód, 4. osamotnienie (sieroty, samotne matki/ojcowie, inwalidzi bez bliskich). Kolejne problemy można dodawać wraz z rozwojem gry w bezpłatnych aktualizacjach lub jako płatne dodatki. Musi być opcja wyłączenia konkretnego rodzaju problemów w ustawieniach gry, w razie, gdyby okazał się dla niektórych graczy triggerujący.