#### **1. Przegląd**

**Tytuł:** Echo Otchłani  
**Gatunek:** Akcja RPG  
**Platformy:** PC, PS5, Xbox Series X  
**Grupa Docelowa:** Dorośli (17+) – gracze, którzy cenią złożone fabuły i mroczne, dystopijne światy.  
**Tryb Gry:** Jednoosobowy  
**Perspektywa:** Trzecioosobowa z opcją przełączenia na pierwszoosobową

#### **2. Główna Koncepcja**

"Echo Otchłani" to mroczny RPG akcji osadzony w dystopijnej przyszłości, gdzie mega-korporacje kontrolują resztki cywilizacji. Gracz prowadzi grupę rebeliantów, "Widma", w walce przeciwko korporacji UmbraTech, która dąży do zniewolenia ludzkości poprzez projekt "Oculus Tenebrae". Gra skupia się na głębi narracyjnej, moralnych wyborach, walce taktycznej oraz eksploracji świata podzielonego na wysokotechnologiczne miasta i dzikie, opuszczone strefy.

#### **3. Fabuła**

**Tło:**W przyszłości społeczeństwo zostało podzielone na megamiasta kontrolowane przez korporacje oraz opuszczone strefy, gdzie walczą rebelianci. UmbraTech, najpotężniejsza z korporacji, planuje uruchomienie projektu "Oculus Tenebrae", by przejąć kontrolę nad ludzką świadomością. Jedyną przeszkodą jest grupa rebeliantów znana jako "Widma".

**Zarys fabuły:**Gracz wciela się w Lyn "Shade" Orlov, liderkę Widma, która wraz z drużyną próbuje powstrzymać UmbraTech przed przejęciem Zintegrowanego Węzła Energetycznego (ZWE). Po drodze odkrywa mroczne sekrety projektu Oculus Tenebrae, staje przed trudnymi wyborami moralnymi i podejmuje decyzje, które wpłyną na przyszłość miasta i jego mieszkańców.

**Główne wątki:**

* **Walka o Energię:** Próby Widma sabotowania operacji UmbraTech i zapobiegania przejęciu ZWE.
* **Konflikty wewnętrzne:** Napięcia w grupie, zwłaszcza dotyczące lojalności Marika "Reba" Kowalskiego.
* **Rebelia w Zonach:** Narastające niepokoje w strefach prowadzone przez Oriona "Howla" Blacka.
* **Tajemnice Oculus Tenebrae:** Odkrycie prawdziwej natury projektu Oculus Tenebrae i decyzje dotyczące jego wykorzystania lub zniszczenia.
* **Finałowa Bitwa:** Walka o kontrolę nad ZWE, która zadecyduje o przyszłości miasta.

**Zakończenia:**Gra oferuje wiele zakończeń, zależnych od decyzji gracza, od zniszczenia miasta po jego wyzwolenie lub zniewolenie.

#### **4. Mechaniki Rozgrywki**

**4.1. Główne Mechaniki**

* **Eksploracja:** Gracze przemierzają zarówno miasto, jak i dzikie strefy, odkrywając ukryte sekrety i wątki poboczne.
* **Walka:** Walka oparta na taktyce, z możliwością przełączania się między postaciami w drużynie, z różnymi stylami walki.
* **Hakowanie:** Kluczowy element rozgrywki, pozwalający na manipulowanie systemami i środowiskiem.
* **Skrytobójstwo:** Gracz może unikać bezpośrednich starć, korzystając z urządzeń maskujących i cichych eliminacji.
* **Wybory Moralne:** Decyzje gracza wpływają na fabułę, relacje między postaciami i zakończenie gry.

**4.2. Rozwój Postaci**

* **Umiejętności:** Każda postać ma unikalne drzewo umiejętności, które można rozwijać.
* **Implanty Cybernetyczne:** Możliwość zdobywania i ulepszania implantów, które dają nowe zdolności.
* **Wyposażenie i Personalizacja:** Gracze mogą dostosowywać broń, zbroje i gadżety, aby dopasować je do swojego stylu gry.

**4.3. Interakcja ze Światem**

* **Dialogi:** Rozmowy z NPC-ami są kluczowe dla fabuły, a wybory dialogowe mogą otwierać nowe ścieżki lub misje.
* **Misje Poboczne:** Dodatkowe misje oferują głębszy wgląd w świat gry.
* **Rzemiosło:** Gracze mogą zbierać materiały i tworzyć nowe przedmioty.

**4.4. Misje i Cele**

* **Główne Misje:** Koncentrują się na powstrzymaniu UmbraTech i zapobieganiu uruchomieniu Oculus Tenebrae.
* **Misje Poboczne:** Oferują dodatkowe wyzwania i rozwijają świat gry.
* **Dynamiczne Wydarzenia:** Losowe wydarzenia w mieście i zonach, takie jak ataki lub skirmisze rebeliantów.

#### **5. Świat i Otoczenie**

**5.1. Miasto (Wieże)**

Wieże to megamiasto, gdzie elity żyją w luksusie, a biedota w dolnych, przepełnionych przestępczością dzielnicach. Miasto to symbol władzy korporacyjnej, pełne ukrytych ścieżek i wysoko strzeżonych obszarów.

**5.2. Strefy (Zony)**

Zony to opuszczone tereny poza miastem, pełne zrujnowanych budynków i rebeliantów. Są to miejsca niebezpieczne, ale pełne zasobów i tajemnic.

**5.3. Otchłań (Otchłań)**

Pod miastem rozciąga się Otchłań – sieć tuneli i opuszczonych obiektów, które służą za kryjówkę dla Widma i innych grup rebeliantów. To mroczne i niebezpieczne miejsce pełne zagadek.

#### **6. Postacie**

**6.1. Bohaterowie**

* **Lyn "Shade" Orlov:** Liderka Widma, zdeterminowana, by pomścić krzywdy wyrządzone jej przez korporacje. Specjalizuje się w skrytobójstwie i poruszaniu się w ciemnych zaułkach miasta.
* **Marik "Reb" Kowalski:** Technik i przemytnik z tajemniczą przeszłością powiązaną z UmbraTech. Jego lojalność jest jednak wątpliwa.
* **Nina "Circuit" Lu:** Młoda hakerka, której rodzina została wciągnięta do projektu Oculus Tenebrae. Jej celem jest zemsta i odzyskanie bliskich.
* **Drake "Void" Ramirez:** Były żołnierz korporacyjny, teraz walczący po stronie rebeliantów, starający się odkupić swoje winy.

**6.2. Antagoniści**

* **UmbraTech:** Korporacja, która dąży do absolutnej kontroli nad miastem i jego mieszkańcami.
* **Orion "Howl" Black:** Lider rebelii w Zonach, potencjalny sojusznik lub rywal, w zależności od wyborów gracza.

#### **7. Sztuka i Styl Wizualny**

**7.1. Estetyka Wizualna**

Gra utrzymana jest w mrocznej, industrialnej estetyce, z wyraźnym kontrastem między technologicznymi miastami a zniszczonymi strefami. Wizualnie gra oddaje poczucie dystopii i upadku cywilizacji.

**7.2. Projekt Postaci**

Postacie są zaprojektowane tak, aby odzwierciedlać ich rolę w świecie – od zaawansowanych technologicznie implantów po noszone ubrania i zbroje.

**7.3. Projekt Otoczenia**

* **Miasto:** Wysokie wieżowce, ciemne zaułki i wszechobecna inwigilacja.
* **Zony:** Opuszczone, zrujnowane tereny pełne niebezpieczeństw i zasobów.
* **Otchłań:** Mroczne, klaustrofobiczne tunele pełne starych technologii i zagadek.

#### **8. Dźwięk i Muzyka**

**8.1. Projekt Dźwięku**

Dźwięki miasta to zgiełk maszyn, syren i dronów, podczas gdy Zony to ciche, wietrzne przestrzenie z okazjonalnymi odgłosami walk. Otchłań wypełniona jest echo kroków i cichym skapywaniem wody.

**8.2. Muzyka**

Ścieżka dźwiękowa łączy elementy elektroniczne z orkiestrowymi, budując napięcie i atmosferę grozy, która reaguje na działania gracza.

#### **9. Specyfikacje Techniczne**

**9.1. Silnik:**Unreal Engine 5 – wybór silnika pozwala na realistyczne odwzorowanie środowiska, światła i animacji postaci.

**9.2. Platformy Docelowe:**

* PC (Windows)
* PlayStation 5
* Xbox Series X

**9.3. Wymagania Systemowe:**

* **Minimalne:** Intel Core i5-8400, 8 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 1060, 50 GB wolnego miejsca
* **Zalecane:** Intel Core i7-9700K, 16 GB RAM, NVIDIA GeForce RTX 2070, 50 GB SSD

#### **10. Plan Rozwoju**

**Faza 1: Pre-produkcja (6 miesięcy)**

* Opracowanie koncepcji, prototypowanie mechanik i ustalenie kierunku artystycznego.

**Faza 2: Produkcja (18 miesięcy)**

* Pełny rozwój gry, projektowanie poziomów, animacja postaci, AI, dźwięk i nagrania dialogów.

**Faza 3: Post-produkcja (6 miesięcy)**

* Testowanie, optymalizacja, przygotowanie do premiery.

**Faza 4: Post-launch (ciągły)**

* Rozwój dodatkowej zawartości (DLC), wsparcie techniczne.

#### **11. Strategia Marketingowa**

**11.1. Grupa Docelowa:**Gracze zainteresowani mrocznymi, narracyjnie bogatymi RPG-ami akcji.

**11.2. Kanały Marketingowe:**

* **Media społecznościowe:** Regularne aktualizacje, dzienniki deweloperskie.
* **Zwiastuny:** Filmowe i gameplayowe zwiastuny, ukazujące fabułę i mechaniki.
* **Influencerzy:** Wczesny dostęp dla streamerów i recenzentów.
* **Demo:** Wersja demonstracyjna na wszystkie platformy.

**11.3. Po premierze:**

* Aktualizacje zawartości, wsparcie społecznościowe, regularne eventy w grze.