DESIGN DOC - GŁÓWNY PLIK

# Wstęp

Tutaj zostana opisane podstawowe informacje o grze, tak aby powoli czytajacego zaglebiac w temat. To logiczne, ze nie mozemy na poczatku wrzucic czytajacego na gleboka wode, piszac chocby o systemie walki, badz AI. Ten dzial jest typowym wstepem do opisu gry, najczesciej opisywany jest w punktach/pytaniach, co wg mnie jest najlepszym rozwiazaniem.

***Czym jest cRPG?***

cRPG to gra typu Computer Role Playing Game opowiadająca o losie syna miejskiego kowala

***Co różni cRPG od innych gier?***

Nieliniowość fabuły itp.//TODO: Dokończyć

*W kogo wcieli sie gracz?*

Gracz wcieli się w syna miejskiego kowala, który na początku gry przez pierwsze misje ma 12 lat lecz w dalszej części gry będzie już dorosłym mężczyzną.

***Jak będzie wyglądał świat gry?***

*Gra toczy się w średniowieczu na [wyspie??], w większości misji w mieście zwanym //TODO: Dokończyć*

***Jak wygladac beda misje?***

Misje rozpoczyna się rozmawiając z NPC, który może dać nam questa. Będzie też lista questów, gdzie można sprawdzić postęp w danym Queście. //TODO: nie wiem jak

***Jakie technologie zostaną użyte w grze?***

Esenthel Engine ( <http://esenthel.com> ) oraz skrypty LUA ( <http://www.lua.org> )

//TODO: Ewentualnie dodać więcej pytań

# Opis Publiczny

Gra cRPG (tu jej nazwa) jest nietypową grą cRPG (Computer Role Playing Game). Zawiera wiele elementów tego typu gier, ale nie jest w tym kierunku zbytnio rozbudowana, to znaczy, że posiada prosty system rozwoju postaci, ale nie jest on rozbudowany i nie ma zbyt dużego znaczenia w grze. Jest to raczej gra typu „Gracz może chodzić wszędzie i robić co chce”, fabuła będzie pewnego rodzaju dodatkiem do gry pozwalającym odblokować wiele rzeczy.

Czas gry jest bliżej nieokreślony, są to lata średniowieczne, XII - XIV wiek. W grze wcielamy się w 16-letniego bohatera, który ma problemy z pewnym zakonem, to przez zakon na początku fabuły stracił ojca. Przez całą grę gracz będzie próbował zlikwidować zakon (poprawić), spotka też chłopca o podobnym losie, przez jakiś czas współpracują ale potem stają się wrogami.

Fabuła, choć krótka, ale będzie bardzo nieliniowa, to znaczy, że gracz prawie na każdym kroku ma wybór, co chce zrobić, w zależności od jego decyzji cała gra może potoczyć się inaczej.

## Strona Techniczna.

Grywalne tech-demo z jedną z misji gry ma być wydane na jesień 2010.

Co już mamy?

* Poruszanie się postacią w samych gaciach - nasz best feature Mamy już nową postać, jest w trakcie przygotowań animacji.



* Dużo interakcji
* Na razie prosty system rozwoju postaci
* Obsługę skryptów LUA, Script Editor, dużo funkcji skryptowych
* Nawet nieźle rozbudowane AI: Potwory, strażnicy, mieszkańcy. Strażnik działa tak: jeśli zaatakujesz mieszkańca, on zaatakuje Ciebie, jeśli uciekasz przed potworem, on zaatakuje potwora. Po prostu atakują tego, który zaatakował kogoś innego.
* Możliwość rzucania czarów; na razie są 3: atak, leczenie samego siebie, leczenie kogoś innego.
* Rozbudowany inwentarz.
* Dialogi/Questy powiązane ze skryptami LUA.
* Gracze mogą tworzyć mody w LUA

Co chcemy mieć w demku?

* Zaprogramowaną całą fabułę - czyli 1, 2 misje do demka
* Więcej czarów - są zaplanowane
* Gotową grafikę świata do demka
* Dopracowana mechanika gry, czyli to co już mamy + parę nowości/poprawek

# Public Description - English Version

cRPG (it’s temporal name) is a cRPG Game (Computer Role Playing Game), but only few elements are typical RPG features. It has an experience system, but it’s very simple and it isn’t very important in gameplay. It’s game like “You can do what you want to do”. Storyline is like addition to gameplay, but it allows player to unlock some things.

Time is unidentified, it’s XII - XIV age. Player is a boy, he has 16 years old. His dad is a smith (man, who does smithing). He has some problems with one organization. Some day player is getting inside home and he saw his father is dead. Then he must destroy that organization… He meets other boy, who has similar story to player. They works together, but sometime ago they are enemies…. More is coming soon… ☺

Storyline is non-linear, player can make decisions in all steps. Theese decisions can change all storyline.

## Technical Information

Playable tech-demo we’ll release in atumn 2010

What we’ve got

* Playable character, our own player model is prepared.
* A lot of interactions
* Simple experience system
* LUA scripts, Script Editor, a lot of script functions
* Advanced AI: Enemies, guards, normal people. Guards: if player attack normal people, guard will attack player, if player is escaping before monster, Guard will attack monster. They attacks that characters, who started attacking other characters.
* Some magic spells: Attack missile, Healing missile, player can heal himself
* Inventory and other storages
* Dialogues/Quests with LUA
* Players can make mods in LUA.

What we want in demo

* Make all storyline - one, two missions for demo
* More magic spells - they’re in design doc
* Full 2D/3D Graphics for world
* Some other things

# Fabuła i świat

Osobny dokument: [Fabuła i świat](Fabuła%20i%20Świat.docx)

# Elementy gry i Mechanika

Opis wszystkich elementów gry, mechaniki, tego, co gracz może robić.

Osobny dokument: [Elementy gry i mechanika](Mechanika.docx)

# Dźwięki/Muzyka

Na razie jedyna muzyka to utwór Ognioka, jest wykorzystywana jako background theme w menu.

# Technologie

Do utworzenia tej gry zamierzam użyć wielu narzędzi. Przede wszystkim potrzebny jest silnik. Nie potrafię napisać własnego więc rozważam 3 silniki (2 ale jeden do zabawy):

**Esenthel** (<http://www.esenthel.com>). To są jego zalety i wady:

Zalety:

* -Bardzo prosty w obsłudze
* -Darmowy do niekomercyjnego użytku
* -Bardzo rozbudowany
* -Wysoka jakość renderingu
* -Często aktualizowany
* -Bardzo dobry support
* -W przyszłości będzie obsługiwał DX10 oraz wbudowany Multiplayer (teraz samemu trzeba pisać kod do multi) oraz mega optymalizacja i poprawa wydajności

Wady:

* Ma duże wymagania sprzętowe, Słaba ilość fps, Niezoptymalizowany
* -Aby móc tworzyć własne shadery trzeba kupić licencję za 500zł
* -Support był 2-językowy (polsko/angielski) ale usunęli polski :(

Ale oprócz silnika używamy takich rzeczy:

* Język skryptowy LUA + Luabind (o ile silnik nie będzie posiadał własnej obsługi skryptów (Unity3d takową ma, Unigine też ale jego nie użyję w grze)
* 3ds max 2011 – edytor grafiki 3d
* Photoshop CS5 – edytor grafiki 2d
* Visual Studio 2010 – Środowisko programistyczne
* PhysX – silnik fizyki

## Edytory i narzędzia

Silnik Esentel udostępnia wiele narzędzi i edytorów znacznie ułatwiających pracę. Przedstawię tu najważniejsze z nich:

* World editor – bardzo rozbudowany edytor świata. Generuje i kształtuje teren, na który można wstawiać obiekty postaci, budynków itp. Ma też możliwość wstawiania rzek i jezior.
* Mesh editor – przydatny edytor modeli, animacji, i fizyki obiektów. Ma możliwości importu modelu wraz z animacją oraz konwersji na format silnika.
* Gui editor – edytor graficznego interfejsu w wizualny sposób. Przydatne narzędzie, dzięki niemu nie trzeba bawić się w ustawianie pozycji X i Y przycisków. Lecz wiele elementów GUI i tak najlepiej utworzyć w kodzie.
* Icon maker – wczytuje model z pliku, można go obrócić i zrobić miniaturkę tego obiektu np. do inwentarza.

Wykorzystywane są też autorskie edytory tworzone specjalnie na potrzeby gry:

* HapScriptEditor - Edytor skryptów LUA z kolorowaniem składni i kompilatorem przeznaczony specjalnie do tej gry. Zostanie udostępniony modderom.

Dodatkowy dokument, na razie nie aktualizowany: [Toolset - Design Doc](Toolset%20-%20Design%20Doc.docx)

# Produkcja

Zrobię tu listę wszystkich assetów potrzebnych do użycia w grze. Gotowe grafiki będą miały miniatury w tabelce. Jeśli będzie tego bardzo dużo, zrobię osobny dokument z listą assetów.

//EDIT: Lista nie będzie chyba aktualizowana z powodu za dużej ilości obiektów

## Grafika

Czyli ilosc obiektow, tekstur, ikon, GUI do przygotowania przez grafikow.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| POSTACIE |  |  |  |  |
| Miniatura | Nazwa | Ilość vtx | Ilość poly | Opis |
| Stwor#2 | Demon | 2843 | ~5000 | Zmienić quads na tris |
| Stwor#3 | Goblin | 3211 | ~3000 | jw |
| Stwor#4 | Golem | 3205 | ~2900 | jw |
| Stwor#<21 | Kosmita | 1667 | 2662 |  |
|  | Human | 5845 | 9807 |  |
|  | Ogre |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| PRZEDMIOTY | Ilość vtx | Ilość poly | Miniatura | Opis |
| Sciana#1 | 200 | 512x512 | 512x512 | Sciana prosta |
| Sciana#2 | jw | jw | jw | Lekko zburzona |
| Sciana#<11 | jw | jw | jw | cokolwiek |
| Teren | Wszystkie inne | Czesci terenu | Ktorych nie | opisalem |
| Woda#1 | Wg technologii | Wg technologii |  |  |
| Woda#2 | jw | jw |  | Lawa |
| Most | 300 | 512x512 | 512x512 |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| BUDYNKI DO KTÓRYCH DA SIĘ WEJŚĆ | | | | |
| Nazwa pom | Ilosc vtx | Ilość poly | Miniatura | Opis |
| Pomieszcz#1 | 400 | 512x512 | 512x512 |  |
| Pomieszcz#2 | jw | jw | jw |  |
| Pomieszcz#<16 | jw | jw | jw |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ELEMENTY ŚWIATA | Miniatura | Ilość vtx | Ilość poly | Opis |
| pulapka#1 | 400 | D | 512x512 |  |
| pulapka#<21 | jw | jw | jw |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| IKONKI | Wymiary | Dodatkowo | Format | Uwagi |
| Postacie (20) | 50x100 | 32bit | .jpg |  |
| Pomieszcz(15) | 25x25 | 32bit | .jpg |  |
| Pulapki (20) | jw | jw | jw |  |
| Czary (20) | jw | jw | jw |  |
| Inne#1 | 200x200 | 16bit | .png |  |
| Inne#2 | 50x50 | 32bit | .png |  |

## Muzyka/Dźwięki

Tutaj powinny sie znalezc wszystkie kawalki muzyczne do wyprodukowania wraz z opisem, rowniez wszystkie dzwieki i ich opisy.

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa | Opis |
| Kawalek#1 |  |
| Kawalek#<11 |  |
| KawalekBitewny#1 |  |
| KawalekBitewny#<6 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| SFX Dla Postaci | Opis |
| Chodzenie |  |
| Atak#1 |  |
| Atak#2 |  |
| Obrazenia#1 |  |
| Obrazenia#2 |  |
| Blok#1 |  |
| Blok#2 |  |
| Drzemka |  |
| Smutek |  |
| Zdenerwowanie |  |
| Upadek |  |
| Smierc |  |

|  |  |
| --- | --- |
| SFX dla terenu | Opis |
| Rozwalenie sciany#1 |  |
| Rozwalenie sciany#2 |  |
| Zaznaczenie terenu |  |
| Dzwieki pomieszczenia#1 |  |
| Dzwieki pomieszczenia#<16 |  |

## Animacje

Oczywiscie w czesci technologicznej DD powinien znalezc sie opis systemu animacji, ile klatek animator ma ustawiac dla poszczegolnego rodzaju animacji, ktore klatki co oznaczaja (bieg, chodzenie, etc), jakiego systemu kosci animator ma uzywac, etc. Tu powinna znalezc sie tylko lista animacji z opisem. (animacje postaci, animacje pomieszczen, czarow, pulapek, rozwalania scian, etc)

# Timeline projektu

Po przeczytaniu dokumentu powinnismy wiedziec jak duzy jest projekt, ile osob trzeba zatrudnic, jakich technologii uzyc i ile za wyprodukowanie takiej gry zaplacic. Trzeba teraz to wszystko przedstawic czytajacemu. Nie bierzcie szczegolnej uwagi na daty, place i ogolnie dane tu zawarte, bardziej bierzcie ponizsze jako przyklad.  
  
Ilosc osob potrzebnych do wyprodukowania gry.

* Designer, koncept artist, ktory pozniej pracowac bedzie jako level-designer
* grafik ikon i GUI
* grafik organiki
* grafik architektury
* grafik koordynator (znajacy technologie, tworzacy FX, koordynujacy prace grafikow)
* animator
* koordynator programistów
* programista mechaniki
* programista AI
* skrypt writer
* muzyk
* muzyk dla sfx
* project manager

Czescia marketingowa zajmowac sie bedzie przykladowo wydawca.  
W dalszej czesci produkcji (QA) :

* project manager zajmowac sie bedzie koordynacja kontroli jakosci
* 10 testerow (1 dla grafiki, 1 dla muzyki/dzwiekow, 1 tester znajacy technologie, reszta zajmie sie AI i gameplayem)
* reszta testerow pracowac bedzie zdalnie

Konkretnego timelinu nie moge rozpisac (potrzebowalbym ms project albo postawiony dotproject, a na przygotowanie tak szczegolnego timeline'u nie mam czasu).   
  
Preprodukcja:

Dalbym 2 miesiace na analize i stworzenie prototypow wszyskich systemow wystepujacych w grze. (ktore na wstepie projektu bedzie mozna balansowac). Graficy w tym czasie stworzyliby konkretny art bible powiazany z wszystkimi misjami w grze, jak rowniez stworzyliby konkretna lise grafik do stworzenia, razem ze stworzonymi konceptami. Muzycy zajeliby sie przygotowywaniem nagran do analizy reszty teamu, tak by trafic w odpowiedni klimat. Project manager w tym czasie moglby znacznie lepiej wycenic i przygotowac projekt do produkcji.  
  
Produkcja.

Wydaje mi sie ze w 10 miesiecy bez problemu taki team moglby dojsc do alphy przy tego typu projektu.

Poprodukcja

5 miesiecy na balans, eliminacje bledow i w razie porzeby dodawanie nowych mozliwosci.

Razem daje to ponad poltorej roku ciezkiej pracy ktora musi zostac w jakis sposob wynagrodzona ;)

Oczywiscie w DD powinien byc link do konkretnego timelinu calego projektu (z szczegolowoscia do jednego zadania). Wiedzac juz co jest konkretnie do zrobienia w jakim czasie mozna przejsc do wyceny kosztow i ryzyka projektu.

# Wycena kosztów i ryzyko

Tu znajduję się lista wszystkich rzeczy, które nas kosztują przy produkcji tego projektu.

* Licencja na silnik – 500zł

Suma: 500zł

**Wycena ryzyka projektu.**

//UWAGA: Trzeba zrobić nowe wyznaczniki ryzyka.

G ambitne terminy  
C brak doswiadczenia/wiedzy  
A problemy z budzetem  
J zbyt maly team  
F zle zdefiniowane wymagania  
D zmiany wymagan  
B zla organizacja teamu  
I zbyt ambitne oczekiwania wobec gry (co wiaze sie z timelinem) Graczy/Wydawcy/Inwestora  
H choroby/wyjazdy/przerwy teamu  
E zle dobrany team  
  
Skala ryzyka:  
1 - male ryzyko  
2 - srednie ryzyko  
3 - duze ryzyko



# Marketing plan/Prezentacje gry/Demo

Zostawię ten wstęp jako cytat bo mi się przyda //TODO: Zrobić własny biznes plan

W tym miejscu opisz jaki masz plan zwiazany z mediami i potencjalnymi graczami podczas czasu produkcji gry. W ktorym momencie wystartowac ze strona gry, jakie informacje powinny sie tam znalezc, nad czym najlepiej sie skupic, w ktorym momencie produkcji pokazac filmy/screeny/demo, czy wogole takie smaczki zostana udostepnione. W jaki sposob chcesz rozwinac community podczas produkcji i jaki masz plan po produkcji. Tutaj mozesz wrzucic pomysly na dodatki, mody czy inne tego rodzaju sprawy. Jezeli masz juz ludzi od PR moga w tym miejscu wrzucic Biznes Plan.  
Najpierw kończę pisać dokumentację gry. Jak już wszystkie elementy gry zostaną udokumentowane do końca i Design Doc uznam za zakończony i będę przechodził z etapu preprodukcji w produkcję, otworzę stronę gry oraz napiszę o projekcie na stronie Esenthel (na warsztat za wcześnie). Na początku na stronie będą działy: Aktualności, o projekcie, o twórcach, forum, team, kontakt. Na stronie co jakiś czas będę udostępniał nowe materiały. Newsy będą pisane na bieżąco ale np. stworzę filmik z gry i nie udostępnię go od razu tylko po miesiącu, dwóch wrzucę to na stronę, aby postęp był zawsze przed publicznością. Jeśli ze 3 osoby zechcą wstąpić do teamu i mi pomóc, zrobię na forum dział „Tylko dla teamu”, gdzie np. graficy będą mogli pokazać swoją robotę innym członkom teamu, którzy będą mogli to ocenić. Gdzieś podczas etapu produkcji udostępnie projekt na warsztacie gamedev.pl. Gdy etap produkcji się zakończy i przejdziemy w poprodukcję, utworzę wersję alpha, którą dam do testów tylko określonym osobom, które będą wyłapywać błędy i je zgłaszać. To będzie etap pierwszy QA. Etap drugi to wersja beta, którą po poprawieniu bugów udostępnię jako demo. Ludzie też znajdą jakieś błędy, i będę je spisywał jak najdłużej te błędy i na końcu zrobię wersję ostateczną.

# Zakończenie

Jakieś krótkie zakończenie