

Vsevolod Kurochka (s19317)

Concepcja gry dla GDD: “nazwa”

Spis treści

[Ogólna koncepcja gry 3](#_Toc57798929)

[Genre 4](#_Toc57798930)

[Wszechświat 4](#_Toc57798931)

[Wygląd i czuje 4](#_Toc57798932)

[Cel 4](#_Toc57798933)

[Wynagrodzenie 4](#_Toc57798934)

[Główna mechanika 5](#_Toc57798935)

[Wtórna mechanika 5](#_Toc57798936)



# Ogólna koncepcja gry

„nazwa” – to jest platformer 2D dla PC. Głównymi mechanikami w grze są oczywiście ruch i skakanie po platformach. To właśnie robi gracz przez większość czasu. Są jednak dodatkowe mechaniki, bez których nie da się ukończyć gry: mechanika lotu oraz zdolności bojowe (w zależności od wybranej zdolności i / lub taktu i rzutu powietrznego).

Bohater skacze na wysokość 5 swojego wzrostu. Nie przewiduje się podwójnego skoku, ale w tym przypadku istnieje lot, z którego gracz może skorzystać w dowolnym momencie, „połykając” powietrze (dosłownie nadmuchać bohatera). Mechanika wygląda jako ‘cheat-code’, znacznie ułatwiając rozgrywkę, gdyż w napompowanym stanie możesz przelecieć przez cały poziom bez zderzenia się z przeciwnikam, ale tak to nie jest. Bohater spotka przeciwników w powietrze

# Genre

„Nazwa” – to platformer 2D z mechaniką połykania różnych rzechy dla otrzymania ciekawych umiejętności

# Wszechświat

Wszechświat gry jest dość duży – to jest królewstwo. Istnieją 3 wersji - przeszłość, teraźniejszość i przyszłość. Bohater musi poprawiać błędy z przeszłości, dbać o porządek w obecnym świecie i zapobiegać błędom w przyszłości.

Każdy świat ma 10 poziomów.

# Wygląd i czuje

Widok jest w formacie 2D i w stylu kreskówki lub pixelart 2D

# Cel

Gracz musi zbierać punkty - zabijaj wrogów, zbierając monety, znajdując easter eggs. Na każdym 10ym poziomie będzie boss.

# Wynagrodzenie

Gracz będzie otrzymał punkty i gwiazdy (od 0 do 3) za ilość obrażeń otrzymanych od wrogów i szybkość przechodzenia przez poziom, a także możliwość przejścia na następny poziom.

# Główna mechanika

Głównymi mechanikami w grze są oczywiście ruch i skakanie po platformach. To właśnie robi gracz przez większość czasu. Są jednak dodatkowe mechaniki, bez których nie da się ukończyć gry: mechanika lotu oraz zdolności bojowe (w zależności od wybranej zdolności i / lub taktu i rzutu powietrznego).

Bohater skacze na wysokość 5 swojego wzrostu. Nie przewiduje się podwójnego skoku, ale w tym przypadku istnieje lot, z którego gracz może skorzystać w dowolnym momencie, „połykając” powietrze (dosłownie nadmuchać bohatera). Mechanika wygląda jako ‘cheat-code’, znacznie ułatwiając rozgrywkę, gdyż w napompowanym stanie możesz przelecieć przez cały poziom bez zderzenia się z przeciwnikam, ale tak to nie jest. Bohater spotka przeciwników w powietrze

# Wtórna mechanika

Gracz może sterować postacią podczas skoku, ale bezwładność w locie po skoku jest tak duża, że ​​zmiana trajektorii jest znikoma. Takie podejście wygląda rozsądnie i logicznie, co oznacza, że ​​gracz najpierw myśli, a potem skacze.

Lot jest dość prosty. Gracz wciąga powietrze do Kirby i podnosi się, przytrzymując przycisk „↑”. Jeśli puścisz przycisk, bohater zacznie powoli schodzić. Kirby może wypluć wszystkie połknięte przedmioty, w tym powietrze. Pozwala to szybko zejść na dół.

Wszystkie zdolności uzyskuje się tylko dzięki jednej mechanice - zjedzeniu przedmiotu, który ma potrzebną ci zdolność, a następnie połknięciu go (zresztą osobna czynność).

Jedzenie następuje poprzez zassanie przedmiotu do ust. Gracz aktywuje tryb ssania, bohater otwiera usta i zaczyna wciągać pobliskie obiekty na określoną odległość i w określonym sektorze w kierunku, w którym patrzy bohater

Co się zmieni, jeśli zjesz swojego przeciwnika? Bohater staje się coraz większy i teraz np. Nie będzie mógł latać ani penetrować wąskich korytarzy na poziomach.

Kolejną fajną opcją w kontekście mechaniki dziedziczenia umiejętności jest możliwość zjedzenia zwłok bossa, którego sam zabiłeś, co daje ci kilka ciekawych umiejętności ultimatywne.