

Vsevolod Kurochka (s19317)

Concepcja gry dla GDD: “nazwa”

Spis treści

[Ogólna koncepcja gry 3](#_heading=h.gjdgxs)

[Genre 4](#_heading=h.30j0zll)

[Wszechświat 4](#_heading=h.3znysh7)

[Wygląd i czuje 4](#_heading=h.2et92p0)

[Cel 4](#_heading=h.3dy6vkm)

[Wynagrodzenie 4](#_heading=h.1t3h5sf)

[Główna mechanika 5](#_heading=h.4d34og8)

[Wtórna mechanika 5](#_heading=h.2s8eyo1)

[Musi być 6](#_heading=h.17dp8vu)

[Powinno być 6](#_heading=h.3rdcrjn)

[Mogłoby Być 6](#_heading=h.26in1rg)

[Prawdopodobnie nie będzie 6](#_heading=h.lnxbz9)



# 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 + troche RPG.

# 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 bohater i podnosi się, przytrzymując przycisk „↑”. Jeśli puścisz przycisk, bohater zacznie powoli schodzić. Bohater 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.

# Musi być

* Główny bohater(gracz)
* Lokacje dla poziomów, 3 głównych bossy, małe przeciwniki na każdym poziomie.
* Health system
* Historia. Tak jak mamy 3 czasy (przeszłość, teraźniejszość i przyszłość) będzie 3 różnych historii królewsta.
* Nazwa gry 😊. (w trakcie).
* Umiejętności i cehcy, które gracz „jedza” z przeciwników, a także każdy boss będzie miał odporność na niektóre z nich. Także system który kombinuje tę umejętnosći np. Strzelanie lavą którą biorę z poziomu (dlatego potrzebuje umejtność strzelanie + element ziemi i ognia).
* Dlatego żeby zabić bossa musi powrócić do przeszłych poziomów i znależć potrzebujące umiejtności i cechy.

# Powinno być

* Mechanika jedzenia, lotu – dwie najważniejsze mechaniki. Według jedzenia – będą przedmioty/”fake buffs” przy których gracz nie otrzyma bonus, a na odwrót będzie miąl wirusa, który naprzykład zmniejsza prędkość lotu, biegania itp.
* Leki do tych „fake buffs”.
* Lista rekordów dla każdego poziomu.
* 2-3 różnych bohaterów za których można grać.

# Mogłoby Być

* Poziomy tylko z mechaniką lotu(Poziom z wentylatorami, które wpływają na kierunek lotu)/poziom w powietrze z bossem.
* System „achievments”, gdzie będą ciekawę zadania do zrobienia (zabij przeciwnika z 500m, zakończ wszystkie poziomy z 3 gwiazdamy itp.)

# Prawdopodobnie nie będzie

* Widoku 3D – tak jak nad projektem będzie pracował 1 programista, nie będzie możliwości jak z poziomu grafiky tak i funkconalności zrobienia widoku 3D.
* Multiplayera.