**Nazwa:**

Brajan’s Mirror(Nazwa robocza)

**Art Style:**

Grę tworzymy w 3D. Wykorzystamy trójwymiarowe modele wraz z toon shaderami ora ręcznie malowanymi texturami do stworzenia świata gry. Elementy UI zostaną ręcznie rysowane przewidujemy renderownia w nich elementów 3D zaczerpniętych z świata gry. Planujemy wprowadzić przerywniki filmowe ewentualnie animowane elementy świata które będą je zastępować

**Mechaniki:**

-W grze znajdziemy elementu parkouru. Zamierzamy wprowadzić mechanikę chwytania krawędzi i podciągania

-W naszej grze duży nacisk będzie postawiony na exploracje podczas której będzie możliwość zdobycia różnego rodzaju rzadkich przedmiotów. Będzie ona utrudniona przez różnego rodzaju pułapki oraz przeciwników którzy w zależności od rozwoju postaci mogą zabić nas nawet jednym uderzeniem. W czasie exploracji napotkamy także różnego rodzaju npc którzy mogą mieć różne nastawienia dla gracza(możemy dostać przedmiot, zadanie a nawet nauczyć się danych umiejętności(spis umiejętności w osobnum pliku). Czasami npc jest do nas nastawiony negatywnie i żeby zmienić jego usposobienie musimy wykonać odpowiednie zadanie lub przekonać go innym sposobem)

-Znajduje się tu również system pozyskiwania surowców i prostego craftingu ( w przemyślanej,   
ograniczonej formie – jako element rozwoju postaci, nie jako jedna z głównych mechanik). Wśród surowców znajdą się metale do wykucia i ulepszania broni oraz rośliny jako składniki alchemiczne.

-Gracz będzie miał dostęp do menu ekwipunku i postaci. Wśród zdobytych   
przedmiotów pojawią się unikalne bronie/pancerz oraz przedmioty fabularne. Planujemy również wprowadzenie paska szybkiego dostępu

-Postać gracza będzie posiadała paski życia i magicznej energii. HP i MP będą   
się odnawiać poprzez odpowiednie przedmioty, uzdrowicieli oraz powoli samoistnie po wyuczeniu odpowiedniej umiejętności. Zdrowie i mana zwiększa się wraz z rozwojem postaci można je także zwiększać za pomocą odpowiednich mikstur i przedmiotów oraz przy odpowiednich npc.

-Walka będzie się odbywać w zależności od wyboru gracza planujemy wprowadzić walkę za pomocą broni białej dystansowej lub magii. Przy czym warto pamiętać że wybór jednego stylu nie zamyka drogi do pozostałych jednakże skupienie się na kilku stylach spowoduje że nie będą tak silne jak pojedynczy.

-Po śmierci bohater musi wczytać wcześniej zapisaną grę. Planujemy wprowadzić możliwość zapisu gry w określonych miejscach oraz automatyczny zapis przy wejściu do nowej lokacji

-Planujemy wprowadzić otwarty świat podzielony na sceny i lokacje(zamiast generować całego świata będziemy bazować na mniejszych lub większych lokacjach jak było to w grze fable). Od początku gry będzie możliwość odwiedzenia wszystkich lokacji (oprócz tych które zostaną zamknięte przez fabułę np. wejście do wioski) jednakże zamieszkujące to miejsce potwory, pułapki lub starożytna magia spowodują że nie przetrwamy w tych miejscach na niższych poziomach.(rozpiska lokacji w innym pliku) Nie planjemy również tworzyć niewidzialnych ścian; do zatrzymania gracza w wejście w nieodpowiednie miejsca użyjemy elementów otoczenia jak góry czy drzewa lub krótkich cutscenek podczas których nasz gracz zostaje zabijany przez jakiegoś potwora.

-Będzie tu występował system spaczenia który będzie definiował poziom duszy bohatera. Podczas rozgrywki napotkamy wiele wyborów które oprócz konsekwencji będą także miały wpływ na duszę bohatera przykładowo czyny moralnie złe będą spaczały duszę bohatera a dobre będą usuwały spaczenie. Przy wysokim poziomie spaczenia bohater staje się odporny na mroczną magie ale wzbudza terror wśród mieszkańców którzy mogą nie chcieć mieć z nim nic wspólnego. Oprócz tego wraz z wzrostem lub zmniejszaniem się spaczenia będą pojawiać się odpowiednio inne opcje dialogowe oraz nowe umiejętności lub misje.

**USP (Unique Selling Points):**

Grę będą wyróżniać unikalne postacie i wielowarstwowa, nieoczywista fabuła, oraz rzadko   
spotykane połączenie rozwoju postaci i craftingu z eksploracją oraz System spaczenia

**Kto zagra w naszą grę?**

Grę kierujemy do młodzieży i dorosłych. Nie kierujemy jej do dzieci – spowodowane jest to   
mrocznym klimatem, groteskowym humorem i złożoną, niejasną moralnie fabułą.   
W naszą grę chętnie zagrają fani gier soulslike oraz gier takich jak gothic risen czy Fable.

**Historia:**

Czwórka ludzkich przyjaciół odnajduje na zakurzonym strychu lustro, na taflę którego wpadają,   
przenosząc się do innego spaczonego mroczną mocą świata. Upadając, przyjaciele   
rozdzielają się.   
Główny bohater próbuje odnaleźć przyjaciół, aby razem z nimi wrócić do naszego świata.   
Pomaga mu w tym napotkany łowca artefaktów Brajan z którym mimo jego głupkowatego zachowania szybko się zaprzyjaźnia. Jak się później okazuje, rzeczywistość nie jest bajkowa. Przyjaciele w różnym stopniu postradali zmysły lub okazali się po prostu zdrajcami. Tymczasem największym zagrożeniem dla całej czwórki jest nie kto inny, jak Brajan który powoli manipuluje postępowaniem całej czwórki.  
Przed naszym bohaterem często pojawią się trudne decyzje, możliwe, że niektórych przyjaciół   
nie będzie w stanie ocalić, a inni nie będą na to zasługiwali. Będzie musiał też stawić czoło mrocznej mocy przejmującej jego umysł i ciało, a w wyniku jego decyzji być może nawet nasz świat stanie w obliczu zagłady.

**Perspektywa gracza:**

Widok z perspektywy trzeciej osoby

**Platformy:**

Gra tworzona tylko na PC. Istnieje możliwość portu na konsole w przyszłości.

**Typ gry/gatunek:**

– Platformowa   
– Horror   
– Fantasy   
– Soulslike

**Cel gry:**

Początkowo celem głównego bohatera jest odnalezienie swoich przyjaciół jednakże wraz w wgłębianiem się w świat i wyborom gracza cel gry może zmienić się diametralnie.

