

Game Design Document

Tytuł Tutaj

Version 0.1

Spis Treści:

1. Przegląd gry.....	3
1.1. Koncept gry.....	3
1.2. Rodzaj gry	3
1.3. Docelowi odbiorcy.....	4
1.4. Styl gry	4
1.5. INNE.....	5
2. Rozgrywka i mechanika	5
2.1. Rozgrywka.....	6
2.1.1. Rozwój rozgrywki	7
2.1.2. Struktura misji i wyzwań.....	8
2.1.3. Główne cele rozgrywki.....	9
2.1.4. INNE.....	10
2.2 Mechanika.....	10
2.2.1. Fizyka	11
2.2.2. Sterowanie	12
2.2.3. Podnoszenie obiektów etc	13
2.2.4. Akcje (otwieranie drzwi itp.).....	14
2.2.5. Walka	15
2.2.6. Ekonomia.....	16
2.2.7. Interfejs	17
2.2.8. INNE.....	19
3.Opcje w grze.....	20
3.1. Jakie są opcje?	20
3.2. Jak wpływają na rozgrywkę i mechanikę	21
3.3. INNE.....	22

4. Zapisywanie/Zatrzymywanie.....	24
4.1. Zapisywanie	24
4.2. Zatrzymywanie	25
4.3. INNE	26
5. Fabuła	26
5.1. Tło opowieści.....	27
5.2. Opowieść	28
5.3. Świat gry	29
5.4.1. Przegląd świata	30
5.4.2. Miejsca.....	31
5.4.3. Postacie	32
5.4.4. INNE.....	33
5.4. INNE	34
6. Poziomy.....	35
6.1. Poziom 1	35
6.1. Poziom 2	36
6.2. DALSZY POZIOMY	37
7. Interfejs.....	40
7.1. Menu główne	40
7.2. Menu pauzy.....	41
7.3. Ekran ładowania poziom	42
7.4. Ekran ładowanie przy włączaniu gry	43
7.5. Ekwipunek	44
7.6. Interfejs gracza podczas rozgrywki	45

8. Audio	46
8.1. Muzyka	46
8.2. Dźwięki otoczenia	47
8.3. INNE	48
9. System pomocy graczowi/wprowadzenie.....	50
9.1. Samouczek	51
9.2. Podpowiedzi.....	52
9.3. INNE	53
10. AI.....	56
10.1. AI wrogów.....	56
10.2. AI sojusznice.....	57
10.3. AI pomocnicze (znajdywanie drogi itp.).....	58
10.4. INNE.....	59
11. Komponenty (assets)	60
11.1. Potrzebne komponenty	60
11.2. INNE	61
12. Sprawy techniczne.....	61
12.1. Docelowe wymagania gry	61
12.2. Oprogramowanie wykorzystywane	63
12.3. INNE.....	64

13. EASTER EGGI	77
14. Dodatkowa zawartość.....	67
14.1. Planowana zawartość.....	67
14.2. Możliwa zawartość	68
14.3. INNE	69
15. Odrzucona zawartość.....	70
15.1. Odrzucona zawartość.....	70
15.2. INNE	71
16. Wymagania osobowe/umiejętnościowe	74
17. INNE	76

**NUMERACJA STRON ZOSTANIE USTALONA PO
NAPISANIU GDD. OPRÓCZ TEGO ZOSTANĄ DODANE
HIPERLINKI.**

1.

Przegląd gry

1.1. Koncept gry

Gra w dużej mierze czerpiąca z serii Gothic, w którym istotne będą: eksploracja, walka, decyzje bohatera, rozwijanie umiejętności. Każde miejsce będzie miało swoją historię którą będzie można odkryć.

1.2. Rodzaj gry

cRPG, może couch co-op albo lan co-op. Wersja co-op jest o wiele trudniejsza od wersji singleplayer.

2.

Rozgrywka i mechanika

2.1.1. Rozwój rozgrywki

Z założenia progres ma być dość powolny. Z racji, że pracujemy w nielicznym gronie, w fazie alfa będzie znacznie przyspieszony. Rozwój, jak i czas gry zależy w dużej mierze od poziomu trudności.

2.1.2. Struktura misji i wyzwań

Misje będą dostępne w różnych wariacjach, w zależności od decyzji bohatera w poprzednich misjach. Tak jak w serii Gothic, większość postaci może zostać zabitych.

2.1.3. Główne cele rozgrywki

Główny cel rozgrywki to zakończenie fabuły. Ważnym aspektem, na który gracz ma wpływ, jest kształtowanie środowiska, co także odbija się na linii fabularnej.

2.1.4. INNE

2.2 Mechanika

2.2.1. Fizyka

Na większość postaci wpływa grawitacja. Specjalny status fizyczny mają postacie w stanie nieprzytomności, zwłoki i niektóre elementy świata.

2.2.2. Sterowanie

Klawiatura i myszka, w przyszłości może pad. Klawisze można przypisać w opcjach gry. Wprowadzenia pada umożliwi prowadzenie trybu couch co-op.

2.2.3. Interakcja

Czynności niezwiązane z walką, podczas niej nie są dostępne. Większość czynności wykonują bardzo szybkie animacje (podczas których bohater może się poruszać), ponieważ dłuższe mogą nużyć graczy.

2.2.4. Akcje

Bohater posiadający zdolność szarży może niektóre drzwi szybko wyważyć, kosztem zdrowia. Większość akcji posiada własną animację.
//rozbudować

2.2.5. Walka

Skupia się na użyciu broni białej. Bohater potrafi wykorzystywać alchemiczne wynalazki oraz czary. Broń strzelecka, a właściwie amunicja, jest ograniczona.

2.2.6. Ekonomia

Sprzedawane przedmioty, ich cena oraz jakość zależą od decyzji gracza np. pomoc wiosce wspiera ich rozwój, a przychylność kupca zmniejsza cenę. Gra będzie wymagać od gracza stałego zaangażowania w handel.

[do uzgodnienia] co jakiś czas, na wzór TES V, w sklepach asenał handlarzy się zmienia.

//rozbudować

2.2.7. Interfejs

//rozbudować

2.2.8. INNE

3.

Opcje w grze

3.1. Jak są opcje?

//rozbudować

3.2. Jak wpływają na rozgrywkę i mechanikę

//rozbudować

3.3. INNE

4.

Zapisywanie/Zatrzymywanie

4.1. Zapisywanie
//rozbudować

4.2. Zatrzymywanie
//rozbudować

4.3. INNE

5.

Fabuła

5.1. Tło opowieści
//rozbudować

5.2. Opowieść
//rozbudować

5.3. Świat gry

5.4.1. Przegląd świata

//rozbudować

5.4.2. Miejsca

//rozbudować

5.4.3. Postacie

//rozbudować

5.4.4. INNE

//rezerwa dla fabuły

5.4. INNE
//rozbudować

6.

Poziomy

6.1. Poziom 1

//rozbudować

6.1. Poziom 2

//rozbudować

6.2. DALSZE POZIOMY

//rozbudować

7.

Interfejs

7.1. Menu główne

//rozbudować

7.2. Menu pauzy

//rozbudować

7.3. Ekran ładowania poziom

//rozbudować

7.4. Ekran ładowanie przy włączaniu gry

//rozbudować

7.5. Ekwipunek

//rozbudować

7.6. Interfejs gracza podczas rozgrywki

//rozbudować

8.

Audio

8.1. Muzyka
//rozbudować

8.2. Dźwięki otoczenia
//rozbudować

8.3. INNE

9.

System pomocy graczowi/wprowadzenie

9.1. Samouczek

//rozbudować

9.2. Podpowiedzi

//rozbudować

9.3. INNE

10. AI

10.1. AI wrogów
//rozbudować

10.2. AI sojusznice
//rozbudować

10.3. AI pomocnicze (znajdywanie drogi itp.)
//rozbudować

10.4. INNE

11.

Komponenty(assets)

11.1. Potrzebne komponenty
//rozbudować

11.2. INNE

12.

Sprawy techniczne

12.1. Docelowe wymagania gry

//rozbudować

12.2. Oprogramowanie wykorzystywane

//rozbudować

12.3. INNE

13.

EASTER EGGI

14.

Dodatkowa zawartość

14.1. Planowana zawartość
//rozbudować

14.2. Możliwa zawartość
//rozbudować

14.3 INNE

15.

Odrzucona zawartość

15.1. Odrzucona zawartość
//rozbudować

15.2. INNE

16.

Wymagania osobowe/umiejętnościowe

17.

Inne