

Game Design Document

Tytuł Tutaj

Wersja 0.1

Spis Treści:

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

4. Zapisywanie/Zatrzymywanie.....	11
4.1. Zapisywanie	11
4.2. Zatrzymywanie	11
4.3. INNE	11
5. Fabuła	12
5.1. Tło opowieści.....	12
5.2. Opowieść	12
5.3. Świat gry	13
5.4.1. Przegląd świata	13
5.4.2. Miejsca.....	13
5.4.3. Postacie	13
5.4.4. INNE.....	13
5.4. INNE	15
6. Poziomy.....	16
6.1. Poziom 1	16
6.1. Poziom 2	16
6.2. DALSZY POZIOMY	16
7. Interfejs.....	17
7.1. Menu główne	17
7.2. Menu pauzy.....	17
7.3. Ekran ładowania poziom	17
7.4. Ekran ładowanie przy włączaniu gry	17
7.5. Ekwipunek	17
7.6. Interfejs gracza podczas rozgrywki	17

8. Audio	18
8.1. Muzyka	18
8.2. Dźwięki otoczenia	18
8.3. Dialogi.....	18
8.4. INNE	18
9. System pomocy graczowi/wprowadzenie.....	19
9.1. Samouczek	19
9.2. Podpowiedzi.....	19
9.3. INNE	19
10. AI.....	20
10.1. AI wrogów.....	20
10.2. AI sojusznice.....	20
10.3. AI pomocnicze (znajdywanie drogi itp.).....	20
10.4. INNE.....	20
11. Komponenty (assets)	21
11.1. Potrzebne komponenty	21
11.2. INNE	21
12. Sprawy techniczne.....	22
12.1. Docelowe wymagania gry	22
12.2. Oprogramowanie wykorzystywane	22
12.3. INNE	22

13. EASTER EGGI	23
14. Dodatkowa zawartość.....	24
14.1. Planowana zawartość.....	24
14.2. Możliwa zawartość	24
14.3. INNE	24
15. Odrzucona zawartość.....	25
15.1. Odrzucona zawartość.....	25
15.2. INNE	25
16. Wymagania osobowe/umiejętnościowe	26
17. INNE	27

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

1.

Przegląd gry

1.1. Koncept gry

Gra w dużej mierze czerpie z serii Gothic. Najbardziej istotne elementy to : eksploracja, walka, decyzje bohatera, rozwijanie umiejętności. Każde miejsce powinno mieć własną historię, którą można odkryć.

1.2. Rodzaj gry

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

1.3. Docelowi odbiorcy

//rozbudować

1.4. Styl gry

//rozbudować

1.5. INNE

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 zadaniach. 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 lub paraliżu, 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 interakcji jest wykonywanych poprzez bardzo szybkie animacje (podczas których bohater może się poruszać, często spowolniony), 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 danemu ośrodkowi wspiera ich rozwój, a przychylność kupca zmniejsza cenę towarów. 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. Jakie są opcje?

//rozbudować

3.2. Jak wpływają na rozgrywkę i mechanikę

//rozbudować

3.3. INNE

4.

Zapisywanie/Zatrzymywanie

4.1. Zapisywanie

Planujemy karać gracza za każdą śmierć.
System zapisywania jest póki co nieokreślony.
//rozbudować, poprawić

4.2. Zatrzymywanie

Podczas włączania opcji, wyłącznie. Nie ma takiej interakcji, która pozwoliłaby zatrzymać czas, chyba że jest uzasadniona fabularnie.
//rozbudować

4.3. INNE

5.

Fabuła

5.1. Tło opowieści

Świat lekko postapokaliptyczny, w którym panuje anarchia wynikająca z podziałów etnicznych.

//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. Dialogi

W fazie alfa większość dialogów będzie albo niema, albo mówiona za pomocą sentyзаторa mowy.

8.4. INNE

9.

System pomocy graczowi/wprowadzenie

9.1. Samouczek

Krótki, lekko opisujący mechanik gry. Wyjaśnia kluczowe aspekty świata i jest wbudowany w fabułę (pierwszy poziom).

//rozbudować

9.2. Podpowiedzi

Brak podpowiedzi na graficznym interfejsie użytkownika.

//rozbudować

9.3. INNE

10. AI

10.1. AI wrogów

Proste schematy. To nie przeciwnicy mają być wyzwaniem, lecz ograniczenia bohatera. Bossowie mają specjalne algorytmy [przydzielane losowo/zależne od poziomu trudności].

//rozbudować

10.2. AI sojusznice

Brak lub bardzo rozbudowane. Do dyskusji.

//rozbudować

10.3. AI pomocnicze (znajdywanie drogi itp.)

//rozbudować

Posiadają niektóre elementy świata, zdolności przeciwników, jak i bohatera.

10.4. INNE

11.

Komponenty(assets)

11.1. Potrzebne komponenty

//rozbudować

11.2. INNE

12.

Sprawy techniczne

12.1. Docelowe wymagania gry

Minimalne wymagania sprzętowe:

- Procesor: Intel Dual Core 2.0 GHz
- Pamięć operacyjna: 2 GB
- Karta grafiki: GeForce 8800 / Radeon 2900 lub lepsza
- Wymagane miejsce na dysku HDD: 2 GB

Zalecane wymagania sprzętowe

- Procesor: Intel Quad Core 2.0 GHz lub lepszy
- Pamięć operacyjna: 4 GB
- Karta grafiki: GeForce GTX 260 / Radeon 5850 lub lepsza
- Miejsce na dysku HDD: 4 GB

12.2. Oprogramowanie wykorzystywane

Unreal Engine 4

//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