

GDD 7700: Captain Not Found!

1. Ogólna koncepcja gry

Tytuł roboczy: 7700: Captain Not Found!

Gatunek: 2D Puzzle Simulator, Survival, Czarny humor

Platforma: PC (Windows)

Czas rozgrywki: około 3–5 minut na podejście

Zespół:

Programista: 1 (senior)

Artysta/UI: 1 (pixel-art 2D)

Opis:

Po nagłym załabnięciu kapitana, steward zostaje sam w kokpicie samolotu pasażerskiego. Z minimalną pomocą od wieży kontroli lotów i zerową wiedzą techniczną, musi w ciągu 5 minut zrozumieć działanie przyrządów i uratować pasażerów. Każda interakcja może zbliżyć go do sukcesu lub katastrofy. Gra oferuje wiele możliwych zakończeń i bazuje na eksperymentowaniu.

1. General Game Concept

Working Title: 7700: Captain Not Found!

Genre: 2D Puzzle Simulator, Survival, Dark Humor

Platform: PC (Windows)

Playtime: Around 3–5 minutes per attempt

Team:

Programmer: 1 (senior)

Artist/UI: 1 (2D pixel art)

Description:

After the sudden collapse of the captain, a steward is left alone in the cockpit of a passenger plane. With minimal guidance from air traffic control and no technical knowledge, he must decipher unfamiliar systems and save the passengers — all within 5 minutes. Every interaction might bring him closer to success or disaster. The game is built around experimentation and offers multiple endings.

2. Główna pętla rozgrywki

Start gry:

- Krótkie intro dialogowe z wieżą (ATC)
- Gracz trafia do kokpitu z ograniczonymi instrukcjami

Pętla:

1. Gracz eksperymentuje z przyciskami i dźwigniami.
2. Obserwuje efekty i uczy się zasad działania.
3. Próbuje ustabilizować sytuację w samolocie.
4. Czas ucieka — presja rośnie.
5. Gra kończy się jednym z wielu zakończeń (niektóre humorystyczne, inne dramatyczne).

Powtarzalność:

- Gracz z każdą próbą odkrywa nowe funkcje kokpitu.
 - Próbuje osiągnąć inne zakończenia.
 - Gra zachęca do wielokrotnego podejścia dzięki ukrytym reakcjom i ciekawości.
-

2. Core Gameplay Loop

Game Start:

- Brief intro dialogue with ATC
- Player is dropped into the cockpit with limited instructions

Loop:

1. Player experiments with buttons, levers, and panels.
2. Observes consequences and learns how systems work.
3. Attempts to stabilize the plane.
4. Time is ticking — pressure mounts.
5. One of many endings is triggered (some humorous, some dramatic).

Replayability:

- Each attempt reveals new functions and outcomes.
- The player is encouraged to discover all endings.
- Hidden reactions and cause-effect chains reward experimentation.

3. Styl graficzny i referencje

Styl graficzny:

- Pixel art (low-res, czysty, styl retro)
- Chłodne kolory: odcienie niebieskiego, szarości, czerwone alarmy
- Stylizowany kokpit: uproszczony, ale wiarygodny wizualnie
- Minimalna animacja – większość interakcji to przełączniki i kliknięcia
- Jedno statyczne ujęcie — cały kokpit mieści się na jednym ekranie

UI/UX:

- Interfejs osadzony w fizycznym kokpicie – brak HUD-a
 - Brak tutoriala – gracz wszystkiego uczy się sam
Czytelność i intuicyjne ikonki
 - Każdy element unikalny w kształcie i kolorze
-

3. Art Style & References

Visual Style:

- Pixel art (low-res, clean, retro-inspired)
- Cool palette: blues and greys, with red highlights for warnings
- Stylized cockpit: simplified but believable layout
- Minimal animation – mostly interactive toggles, buttons, and levers
- One static view – entire cockpit fits on one screen

UI/UX:

- Interface embedded in the cockpit – no external HUD
No tutorial – players learn by doing
- Clear, intuitive symbols
- Each element unique in shape and color

Inspiracje / Referencje:

- *Please, Don't Touch Anything* – gra na jednym ekranie, eksperymenty
- *Return of the Obra Dinn* – dedukcja przez obserwację
- *Papers, Please* – decyzje pod presją, klaustrofobia
- *Not For Broadcast* – absurdałne tony w realistycznej oprawie
- *Flight Simulator* – inspiracja układem kokpitu (nie mechaniką)
- *Undertale* – alternatywne zakończenia, meta-komentarze

Inspirations / References:

- *Please, Don't Touch Anything* – one-screen experimentation
- *Return of the Obra Dinn* – deduction through visual clues
- *Papers, Please* – time pressure and moral choices
- *Not For Broadcast* – absurdity in realism
- *Flight Simulator* – layout reference only
- *Undertale* – alternative endings, metafiction elements