

1 Game design

1.1 Název hry

”Ječňák v akci” z důvodu, že studenti Ječňý jsou nejlepší průmyslováci a tak byla hra jim věnovaná.

1.2 Popis výchozí situace

Vyzkoušíte si, jaké to je být na týden žákem střední průmyslové školy a co vše studium na jedné z takových škol obnáší a nabízí.

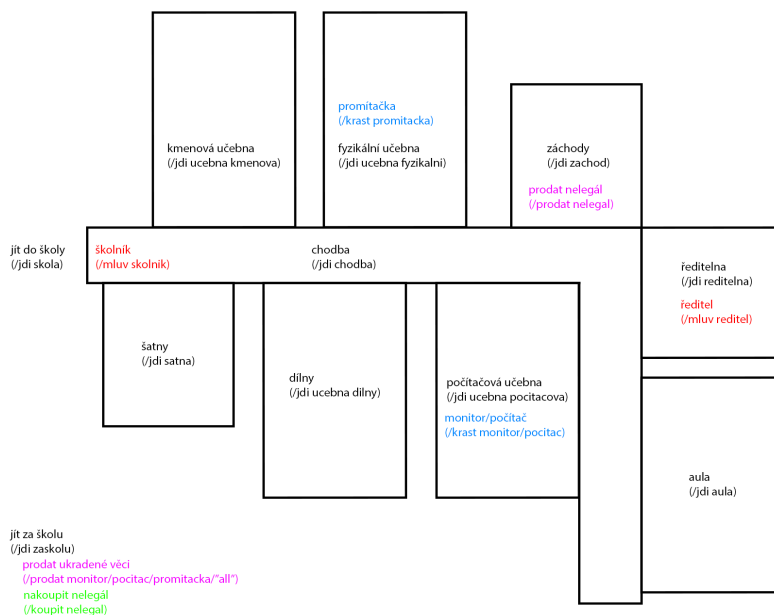
1.3 Cíl hry

Přežít týden na škole a nabrat při tom co nejméně špatných známek, vydělat co nejvíce peněz a ideálně nebýt ze školy vyhozen.

1.4 Postup k vítězství

Každý den vyrazit do školy (nebo jít za školu), kde bude moct hráč provádět rozhodnutí, která ho budou posouvat blíž k jeho cílům.

1.5 Prostory/místnosti



1. chodba - slouží pro přesun mezi místnostmi a většinu času se tu nachází šatnář, který pro hráče může být nebezpečím, pokud nebude přezutý.
2. šatny - pokud hráč zavítá do šaten, tak se přezuje.
3. záchody - místo pro prodej kontrabandu dalším žákům, ale hráč si musí dávat pozor, aby ho nenachytil šatnář.
4. ředitelna - sem bude hráč dotáhnout, pokud se přijde na jeho prodeje kontrabandu nebo kradení školního majetku. Také sem může být hráč být zavolán z důvodu špatných známek.
5. aula - pokud hráč zavítá do auly, tak si dá oběd, ale pozor je otevřeno pouze od přestávky po páté hodině. Hráč bude chtít stihnout dojít si na oběd o přestávce mezi hodinami, jinak by si na oběd musel dojít po skončení výuky a to by znamenalo trávit svůj volný čas stále ve škole a to přece nechce.
6. kmenová učebna - jsem hráč zavítá na většinu svých hodin a nic zajímavého ho zde nečeká, pouze doufá, že nebude psát test, protože se samozřejmě neučil a ani neví, co za téma se probírá. Jen musí chodit na hodiny včas a nesmí ho zdržet obchod na záchodech nebo jiná aktivita jako třeba oběd.
7. fyzikální učebna - jsem hráč zavítá na hodiny fyziky, ale látka hodiny ho samozřejmě nezajímá, protože je zde na dosah nádherná promítačka, co se dá za spoustu peněz prodat, ale když hráče někdo chytne, bude ze školy vyhozen.
8. počítačová učebna - učebna, co si vyloženě říká o to, aby si hráč něco "vypůjčil" a za školou prodal. Dá se zde ukrást monitor nebo počítač, ale to bude chtít hodně odvahy, protože to nebude vůbec jednoduché.
9. dílny - učebna napaná samými přístroji, které jsou velmi drahé, ale hráči nebude dána možnost je ukrást, protože je vývojář líný tuto funkci psát pro naprosto všechny předměty a učebny. Prostě si užij hodinu na dílně a přemýšlej o tom, jestli stojí za to ukrást počítač z počítačové učebny lol.
10. škola - sem by měl hráč alespoň párkrát zavítat, jinak ho vyhození za absenci nemine. Jako alternativa je hráči nabídnuto jít za školou.
11. za školou - alternativa k možnosti jít do školy. Zde může hráč prodat ukradené věci ze školy a může zde nakoupit kontraband, který bude moci následně ve škole prodat.

1.6 Důležité postavy

1. školník - hráčův úhlavní nepřítel i přes to jaký je to většinu času frajer. Problém ale nastává, když se nepřezuješ nebo tě načapá, jak prodáváš kontraband na školních záchodech. Proto si na tohle vždy budeš muset dávat pozor, ale jinak je to fakt frajer, přísahám.

2. ředitel - v žádném případě nepřeji hráči, aby se dostal ke konverzaci s ředitelem, protože ty nejsou nikdy příjemné. Jestli se do takové konverzace dostaneš, počítej minimálně s vyhozením ze školy.
3. zákazníci na kontraband - s těmito osobami nemůže hráč zahájit konverzaci skrz příkaz "/mluv", ale konverzace s nimi bude zahájena při prodeji kontrabandu. Hráč bude moci smlouvat o ceně, pokud se k tomu vývojář stihne dostat. Je to v plánu jako high-end fíčura.

1.7 Předměty a inventář

Základem inventáře hráče je školní brašna, co obsahuje běžné školní pomůcky. Dále bude moci hráč za školou koupit kontraband, který bude moci prodávat ve škole na záchodech a vydělat si. Hráč bude moci také krást školní vybavení a to následně za školou prodávat.

1.8 Herní mechaniky

Hráč bude mít vždy na výběr z několika základních příkazů, které jsou sebevysvětlující a není za potřebí je zde vysvětlovat. Hra bude nechávat hráče provádět jakékoli úkony, které budou v danou chvíli dávat smysl. Jediný problém s kterým se hráč bude potýkat je čas, protože hodiny ani přestávky nejsou nekonečné a proto bude moci hráč provést pouze určitý počet úkonů za danou dobu.

1.9 Seznam příkazů

1. jdi - pohyb mezi místnostmi. Tento příkaz bude mít historii pohybů a jejich počítadlo, z důvodu omezeného počtu pohybů o přestávce z důvodu simulace omezeného času.
2. mluv - komunikovat s postavami není hlavní funkcí hry, ale i přes to se v ní nachází a hráč ji možná bude potřebovat.
3. krast - sebrat předmět do inventáře/školní brašny. Jen hráč musí dávat pozor, aby ho při činu nikdo nezahlednul.
4. prodat - slouží pro dvě situace. Buď hráč prodá nakradené zboží za školou a dostane odměnu v podobě peněz nebo příkaz slouží pro prodání kontrabandu zákazníkům na školních záchodech.
5. koupit - nakoupí kontraband za školou. Po zadání příkazu bude zobrazena cena a kolik hráč bude moci nakoupit.
6. progress - toto je příkaz, který bude implementován, pouze pokud se bude vývojář opravdu nudit a už nebude vědět, čím jiným se zabavit. Je to užitečný příkaz pro zobrazení aktuálního progressu, ale není to nutné, hráč se bez této informace obejde a na konci hry mu budou jeho konečné

stats oznámeny tak či tak. Jo a taky jsem chtěl, aby tento dokument měl čtyři stránky a potřeboval jsem ho natáhnout.

7. konec - ukončení hry. Pokud to bude v aktuální chvíli možné, hra bude uložena a hráč bude moci pokračovat přesně kde skončil posledně. Je možné, že hra bude navržena stylem autosave a bude se ukládat pouze v důležitých momentech jako je na konci každého dne.
8. pomoc - zobrazení nápovědy k dostupným příkazům. Bude zobrazena zkrácená verze textů, co teď čtete. Také hráči budou zvýrazněny příkazy, co bude v danou chvíli moci použít.
9. napoveda - dodatečná rada pro aktuální situaci. V mé hře nebude mít úplně funkci, ale je požadavkem tento příkaz mít implementovaný.