

Data oddania: _____

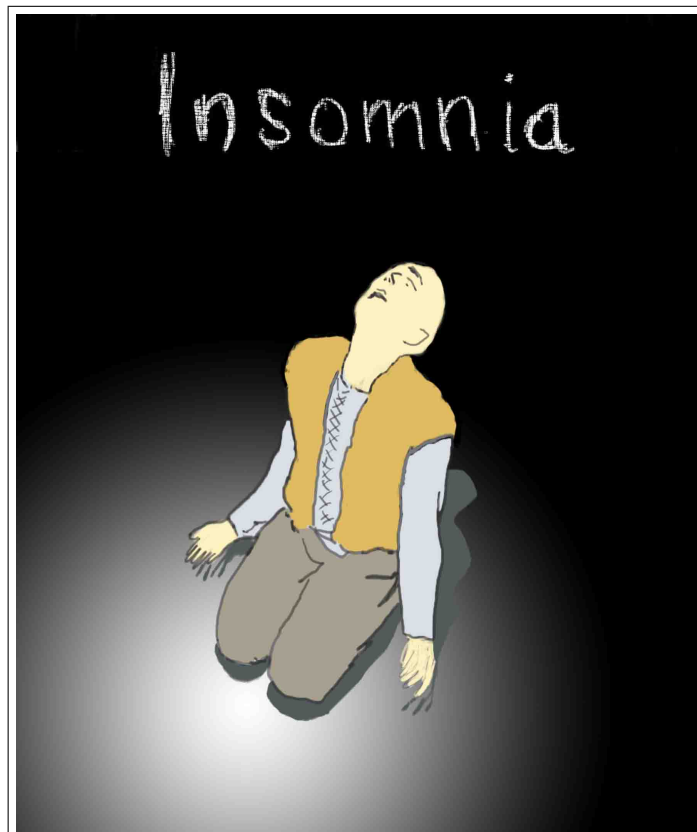
Ocena: _____

Grzegorz Kocjan 138 022

Marcin Panasiuk 137 086

Jakub Stasiak 138 102

Insomnia - Game Design Document



Spis treści

1. Koncept	3
1.1. Gatunek gry	3
1.2. Środowisko gry	3
1.3. Kim będzie sterował gracz?	3
1.4. Cel gry	3
1.5. Co różni daną grę od innych?	3
1.6. Jakie technologie zostaną wykorzystane?	3
1.7. Jakie technologie zostaną wykorzystane?	3
1.8. Przewidywany czas gry?	4
1.9. Do kogo gra jest adresowana?	4
2. Fabuła	5
3. Świat gry	6
4. Postacie	6
Detektyw Stanisław Rudnicki	6
Profesor Fryderyk Spiegelman	6
Szczury	7
Topielec	7
Kraken	7
5. Przedmioty	8
Mapa	8
Wytrychy	8
Lampa naftowa	8
Latarka	8
Światło chemiczne - <i>Glowstick</i>	8
Łom	9
Luger P08	9
MP40 Schmeisser	9
Apteczka	9
Koktajl Mołotowa	9
6. Przebieg gry	10
Mapa	10
7. Interfejs użytkownika	11
8. Muzyka i dźwięki	12

1. Koncept

1.1. Gatunek gry

Gra należy do gatunku gier FPP, gdzie poczynania naszej postaci śledzimy z pierwszej osoby. Fabułę i świat, w którym przyjdzie nam wcielać się w bohatera, klasyfikuje charakter gry do gatunku *survival horror*.

Dodatkowo, podczas rozgrywki przyjdzie nam zmierzyć się z takimi zadaniami jak otwieranie zamków (forma minigry) oraz walka z przeciwnikami. Gra posiadać będzie zatem widoczne *elementy zręcznościowe*.

Liczne zagadki, wymagające uważnego śledzenia otaczającego środowiska, dodadzą grze *elementów logicznych*.

1.2. Środowisko gry

Akcja gry rozgrywać się będzie w sieci Sudeckich jaskiń, powojennych sztolni i magazynów oraz w podziemnym kompleksie naukowo-badawczym.

Środowisko, które przyjdzie nam badać, będzie symulowało naturalny teren, pozwalając na dynamiczne dostosowanie się do naszych działań. Oznacza to, że będzie możliwa zmiana środowiska w przypadku, gdy zostanie spełniony określony warunek.

1.3. Kim będzie sterował gracz?

Gracz będzie sterował głównym bohaterem - prywatnym detektywem, który dostał zlecenie odnalezienia zaginionego naukowca.

1.4. Cel gry

Głównym celem gry jest odnalezienie naukowca i wydostanie się na powierzchnię.

1.5. Co różni daną grę od innych?

Gra nawiązywać będzie do rzeczywistości powojennej Polski (lata 60-te) z akcją rozgrywającą się w istniejących regionach centralnych Sudetów.

1.6. Jakie technologie zostaną wykorzystane?

Zostanie stworzony własny silnik gry, wykorzystujący Normal Mapping, programy wierzchołków oraz fragmentów oraz dużo innych technik o dziwnych nazwach. Silnik będzie umożliwiał odtwarzanie dźwięku zapisanego w formacie Ogg Vorbis za pomocą biblioteki XAudio2.

1.7. Jakie technologie zostaną wykorzystane?

Grę piszemy z wykorzystaniem biblioteki XNA 3.1 oraz języka C# z platformy .NET 3.5, na obecnym etapie ogranicza nas to do komputerów PC z systemem Windows.

1.8. Przewidywany czas gry?

Czas demo przewidujemy na około 15 minut.

1.9. Do kogo gra jest adresowana?

Gra adresowana jest do dojrzałych odbiorców, nie stroniących od przemocy, widoku krwi oraz mocnych słów.

2. Fabuła



"Shall we begin like David Copperfield? I am born, I grew up. Or shall we begin when I was born to Darkness? (...)"

- Interview with the Vampire

W grze opowiedziana jest powojenna historia detektywa Stanisława Rudnickiego, szukającego zaginionego pracownika Politechniki Łódzkiej. Podążając za śladami trafia on do zatopionych, niemieckich sztolni w Górach Sowich. W wąskich, klaustrofobicznych korytarzach przyjdzie mu zmagać się z demonami przeszłości i słabościami własnej psychiki. Co kryją w sobie opuszczone kopalnie środkowych Sudetów? Czy aby na pewno są opuszczone...?

Mroząca krew w żyłach historia ma swój początek w marcu 1963 roku. Młody detektyw imieniem Stanisław Rudnicki prowadzi śledztwo dotyczące zaginięcia pracownika Politechniki Łódzkiej, wybitnego biochemika - dr inż. Andrzeja Jabłońskiego. Dochodzenie prowadzone jest z polecenia żony - Łucji Jabłońskiej, która zwróciła się do prywatnego detektywa, po odmówieniu jej pomocy przez miejscową milicję.

Pograżona w rozpacz Łucja twierdzi, że jej mąż wyjechał na dwudniową konferencję naukową do Głuszycy, po czym słuch po nim zaginął. Konferencja poświęcona była odkrytym niedawno dziwnym okazom flory w miejscowych Sudetach. Władze Politechniki Łódzkiej nic nie wiedzą na temat tajemniczej konferencji oraz zaprzeczają jakoby dr Rudnicki został przez nich na nią wysłany.

W Głuszycy informacje o konferencji potwierdzają się, jednak, o dziwo, nikt z organizatorów nie odnotował na niej obecności doktora Jabłońskiego. Dziwnym wydaje się fakt, że na listach obecnych brakowało jeszcze jednej osoby - profesora Fryderyka Spiegelmana. Ten kawałek układanki rozjaśniają

zeznania służącej, która informuje, że przed konferencją widziała profesora żywo dyskutującego z jakimś nowo przybyłym naukowcem. Twierdzi ona, że chwilę potem ów naukowiec odjechał z Spiegelman'em w bliżej nieokreślonym kierunku.

Stary i ekscentryczny profesor Spiegelman, znany z umiłowania samotności, zamieszkuje oddaloną od zabudowań miejskich chatę w głębi Gór Sowich. W chwili przybycia detektywa dom wydaje się pusty, lecz pozostawione na stole niedopałki papierosów świadczą o niedawnej obecności dwojga osób. W piwnicy pod kufrem znajduje się właz prowadzący do systemu zatopionych jaskiń, mrocznych korytarzy i naznaczonych zębem czasu sztolni. Od tego miejsca oddajemy w ręce gracza kontrolę nad poczynaniami Stanisława Rudnickiego...

3. Świat gry

Akcja gry rozgrywa się w powojennym kompleksie naukowo-badawczym, w którym w czasie Drugiej Wojny Światowej Niemcy prowadzili badania nad nowym rodzajem broni chemicznej. Do placówki, znajdującej się na najniższym poziomie kondygnacji, prowadzą sztolnie, jaskinie i zbrojownie opustoszałe po 1945 roku. Choć opuszczone, kryją one w mrokach niejedną historię. Mieszkańcy Gór Sowich snują przy ogniskach opowieści o istotach żyjących w otchłaniach dawnych pieczar - jęczących i wyjących w bezkسیężycowe noce. Niektórzy mówią, że są to niedobitki żołnierzy, którzy pozostawieni na pastwę losu przez uciekające wojsko, przeobrazili się w bezmyślne, żądne krwi bestie. Inni istnieniem fikcyjnych stworów obarczają naukowców prowadzących tam niegdyś obrazoburcze eksperymenty genetyczne. Im więcej lat upływa od zakończenia wojny historie te przeradzają się w gusła i legendy, tracąc znacząco na autentyczności.

Graczowi, wcielającemu się w detektywa przyjdzie na własnej skórze odczuć prawdziwość tych podań ludowych. Kto wie, może odnajdując doktora Jabłońskiego, znajdzie także odpowiedź na pytanie: co kryją w sobie opuszczone sztolnie środkowych Sudetów? Czy aby na pewno są opuszczone?

4. Postacie

Detektyw Stanisław Rudnicki

Trzydziestoletni mężczyzna, prywatny detektyw. Ma licencje na zabijanie i pistolet na kapiszony...

Doktor Andrzej Jabłoński

Czterdziestoletni mężczyzna, sławny i ambitny biochemik. Interesuje się chemią organiczną i zbiera turbówki.

Profesor Fryderyk Spiegelman

Siedemdziesięcioletni staruszek, mało znany fizyk. Ojciec był Niemcem, matka Polką. W czasach wojny pracował w kompleksie naukowym Gór Sowich,

po Incydencie udało mu się uciec na powierzchnię zostawiając w podziemiach całą rodzinę i przyjaciół. Wyobcowany, ekscentryczny, owładnięty ideą. Szalony. Prrrr, szalony...

Szczury

Wredne, małe, włochate stworzenia. Pojedyncze uciekają, atakują w stadzie. Małe, szybkie - trudno w nie trafić. Wrażliwe na ogień.



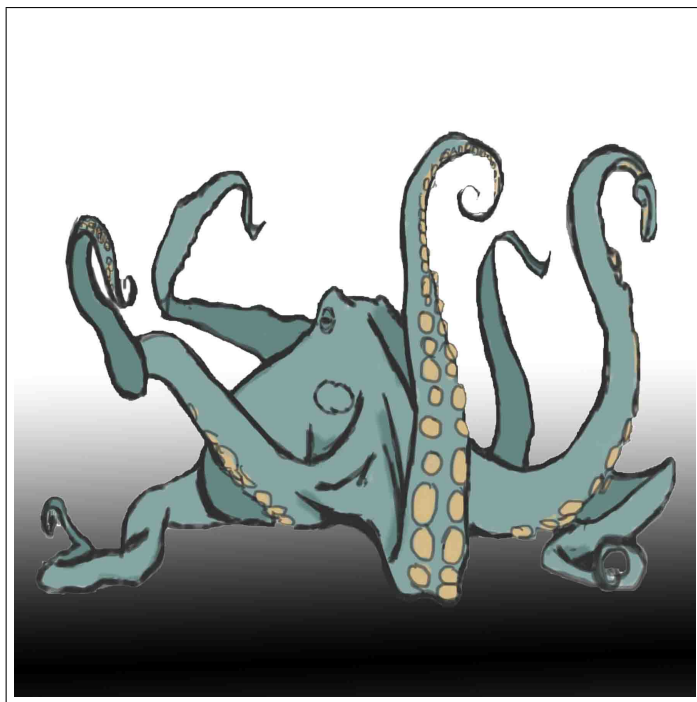
Topielec

Ślepy. Ma dobry słuch. Siedliska blisko zbiorników z wodą. Odporny na ogień. Powolny. Nie czuje strachu.



Kraken

Boss z mackami.



5. Przedmioty

Mapa

Na mapę składają się plany pomieszczeń, znajdujące na poszczególnych poziomach. Nie mamy "wszechwiedzącej mapy".

Wytrychy

Używane do otwierania zamków. Otwieranie zamków za pomocą wytrychów jest bardzo ciche. Wytrychy nie kończą się. Jest to przedmiot unikalny - można posiadać tylko jeden egzemplarz wytrychów.

Lampa naftowa

Zapalana zapalkami. Zasób ograniczony przez naftę. Świeci przez określony czas - dość długi.

Latarka

Świecąca latarka na baterie. Baterie się wyczerpują.

Światło chemiczne - *Glowstick*

Pałeczka, która po przełamaniu świeci na zielono. Świeci określony czas. Możliwa do znalezienia tylko w laboratorium. Ograniczony zasób.

Flara

Świecąca na czerwono flara. Świeci dość krótko, można rzucić. Ograniczony zasób.

Łom

60-centymetrowy, stalowy, pordzewiały, wygięty pręt. Służy do walki oraz do wyważania drzwi/skrzyń (poprzez niszczenie kłódek, zamków, zawiasów). Wyważanie robi dużo hałasu, co możeściągnąć niepożądaną uwagę na gracza. Po podniesieniu łom na stałe dodaje się do ekwipunku gracza - można posiadać tylko jeden łom.

Luger P08



MP40 Schmeisser



Apteczka

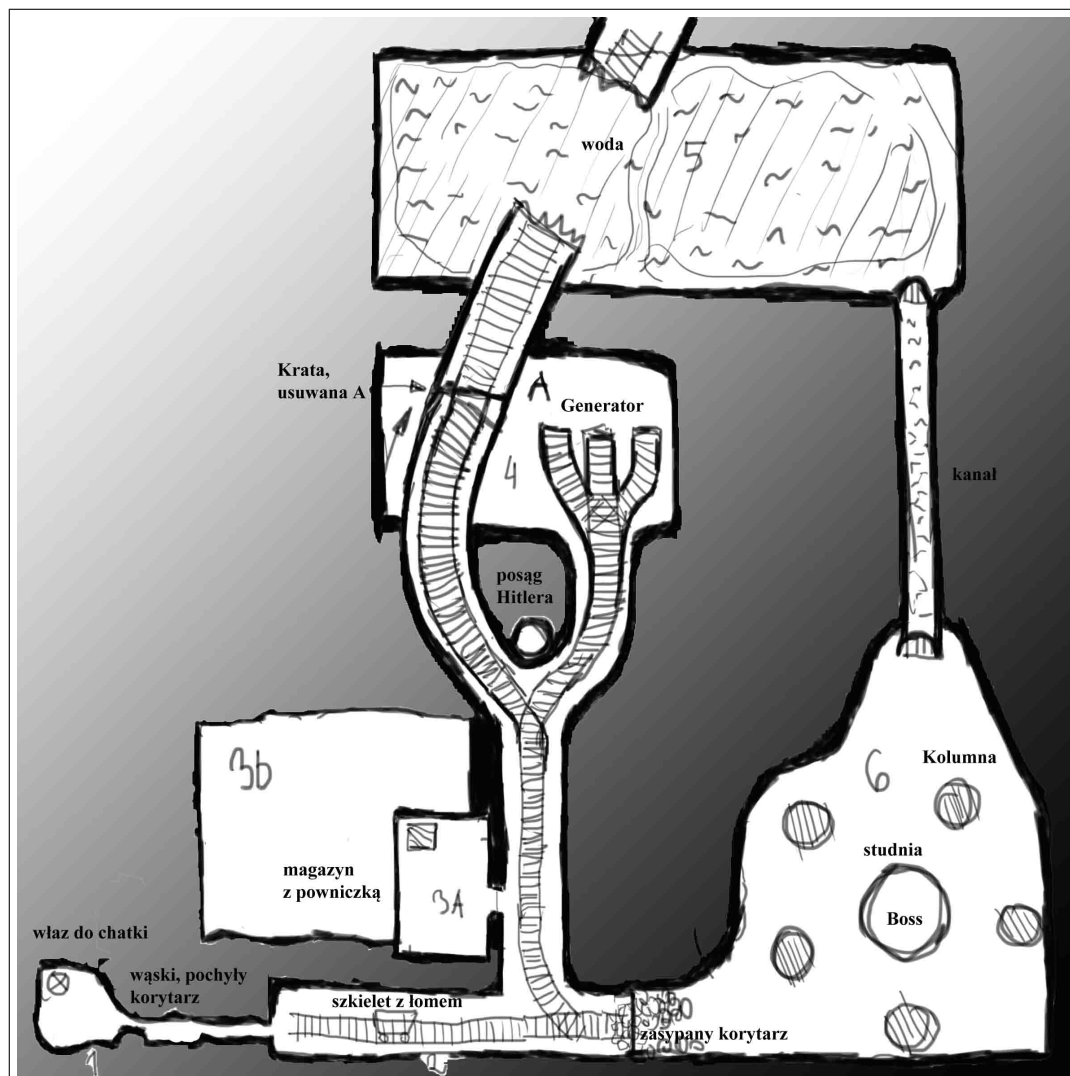
Zawieszane na ścianach apteczki, pozwalające uleczyć bohatera. Nie spotykane za często.

Koktajl Mołotowa

- butelka z benzyną
- szmata

6. Przebieg gry

Mapa



Opis lokacji

1. Grota wejściowa - mała grota, do której przedostaje się poprzez właz w chatce profesora Spiegelmana. Prowadzący od niej korytarz jest ciasny (gracz będzie musiał ukucnąć, aby przejść) i dość stromo prowadzący w dół.

2. Zasypany korytarz - w korytarzu widoczne są pozostałości torów kolejowych; wózek ze szkieletem z wbitym w czaszkę łomem (można wyjąć); z za zasypanego korytarza wydostaje się śmierdzący zapach, który powoduje mrowienie skóry; po ziemi biegają pojedyncze szczury (uciekają one jednak od gracza, gdyż jest ich za mało).

3. Magazyn z piwniczką - drzwi do magazynu dają się łatwo wyważyć łomem; 3A : w pokoju znajdują się wytrychy, przy pomocy których można otworzyć klapę do piwnicy oraz koktajle Mołotowa; 3B : w piwnicy znajdują

się szczury (walka grupowa z przeciwnikiem stadnym); pełno szafek, kufrów
- znajdziemy tam Lugera P08

4. Pokój z generatorem - włączenie generatora A spowoduje podniesienie kraty blokującej przejście szybu znajdującego się nad pokojem; negatywny skutek uruchomienia generatora to rozbudzenie topielców :P

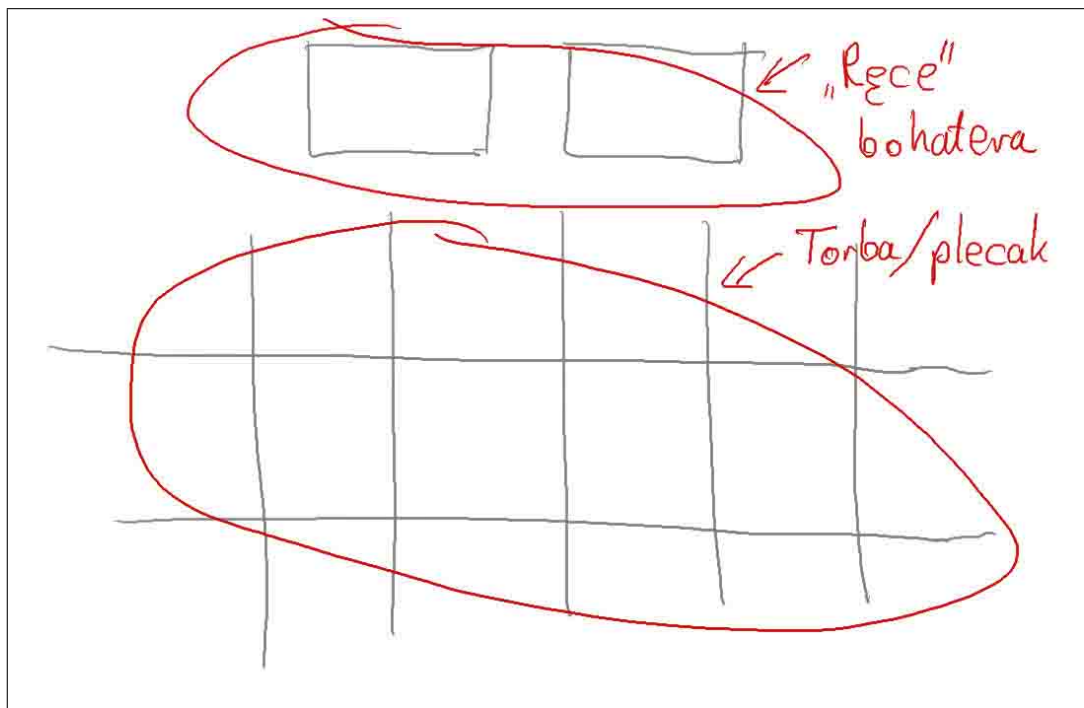
5. Pomieszczenie zalane wodą - urwany most sprawia, że jedyną drogą jest skok do wody; ryby w wodzie (agresywne? łagodne?); z pomieszczenia prowadzi kanał (zamknięty? jeśli tak, to może jakaś zagadka jak go otworzyć?); powinniśmy tutaj znaleźć M40

6. Harem Krakena - Owalne pomieszczenie, podmokłe, otoczone kolumnami; pośrodku studnia z mackowym, cthulicznym octopusem; wali mackami, ma licencję na zabijanie; gracz może chować się przed ciosami za kolumnami; po zabiciu krakena dalsza droga prowadzi przez studnię.

7. Interfejs użytkownika

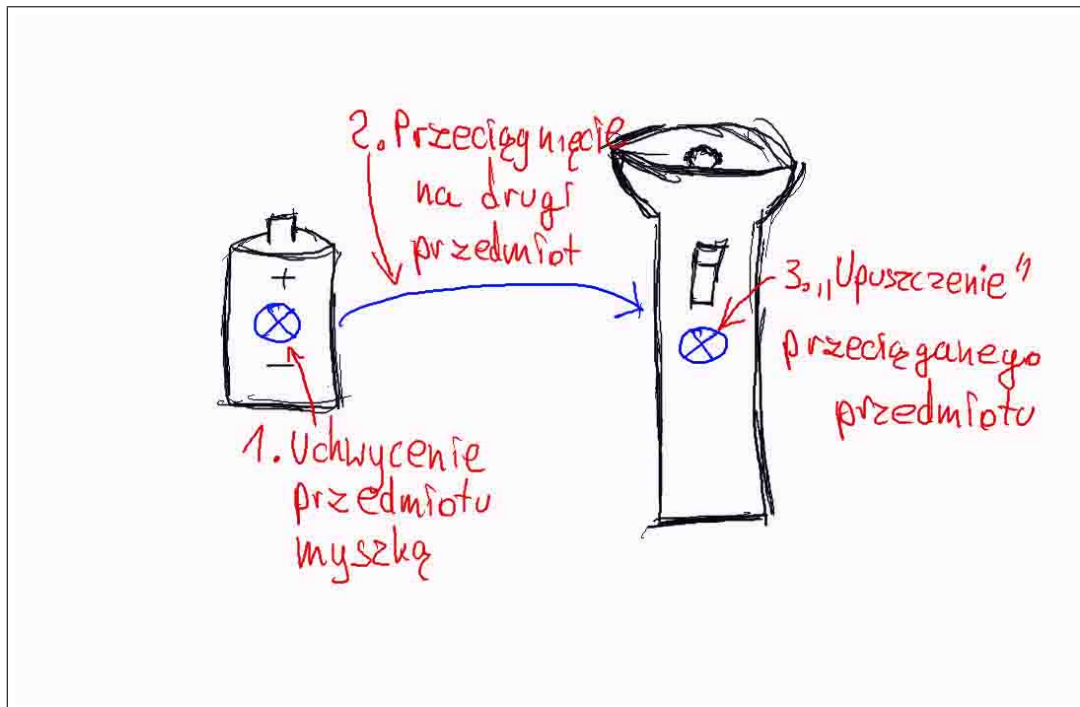
W kwestii interfejsu użytkownika stawiamy na minimalizm - interfejs ma pomagać w odpowiednich momentach gry, natomiast przez resztę rozgrywki powinien jak najmniej rzucać się w oczy i nie rozpraszać gracza. W zasadzie interfejs w większej części rozgrywki nie będzie występował jako taki, nie licząc efektu graficznego (czerwonej poświaty) oznaczającego udane przyczenie się w mroku.

Jednym z niewielu widocznych elementów interfejsu będzie ekran ekwipunku. Będzie on wyglądał mniej więcej tak jak na poniższym szkicu:



Jak widać mamy pewną siatkę przeznaczoną na przedmioty w torbie/plecaku gracza. Mamy również dwa miejsca odpowiadające przedmiotom trzymanym

w rękach bohatera. Zgodnie ze starymi zasadami przygodówek oraz RPG umożliwiamy używanie przedmiotów w ekwipunku między sobą oraz używanie przedmiotów z ekwipunku na otoczeniu. Pierwszą czynność przedstawimy na przykładzie ładowania latarki ogniwem elektrycznym.



8. Muzyka i dźwięki

Atmosferę gry w znacznym stopniu będzie budować dźwięk. Planujemy samodzielne (bądź z drobną pomocą osób z zewnątrz) nagranie wszystkich dźwięków oraz muzyki do gry.

Muzykę w naszej grze możemy podzielić na dwie grupy:

- Muzyka tła - Muzyka towarzysząca graczowi podczas eksploracji mapy - ma za zadanie pozostać jak najbardziej niezauważona oraz potęgować nastrój grozy w gracz - głównie dźwięki smyczków oraz niestrającej, zmodulowanej gitary z obowiązkowym sporym efektem głębi
- Muzyka walki - Będzie załączana się podczas scen walki

Wszystkie ścieżki dźwiękowe będą między sobą płynnie przechodziły. Wśród efektów dźwiękowych które będą obecne w grze możemy wyróżnić:

- Kroki
- Przyspieszone bicie serca bohatera oraz głośny oddech - w sytuacjach kryzysowych
- Podnoszenie przedmiotów z podłogi
- Używanie latarki, flary, światła chemicznego itp.
- Otwieranie drzwi, szuflad, szafek itp.
- Jęki i odgłosy potworów.

Ponadto zostaną nagrane kwestie mówione do następujących tekstów:

- Wspomnienia bohatera we wstępie gry
- Spostrzeżenia podczas rozgrywki
- Zapiski w dzienniku
- Przemyślenia między poziomami
- Znalezione notatki