

Creative



Activity

# Title: Second Earth High-Level Design Document

Written by Hubert Kniaż

Version # 0.0.1

11.12.2023

<u>Design History.....</u>	<u>3</u>
<u>Game Overview.....</u>	<u>3</u>
<u>Core Concept.....</u>	<u>3</u>
<u>Target Audience.....</u>	<u>3</u>
<u>Platform(s).....</u>	<u>3</u>
<u>Look and Feel.....</u>	<u>3</u>
<u>Game Flow.....</u>	<u>3</u>
<u>Unique Selling Points.....</u>	<u>4</u>
<u>Scope.....</u>	<u>4</u>
<u>Game world.....</u>	<u>5</u>
<u>Setting.....</u>	<u>5</u>
<u>Story.....</u>	<u>5</u>
<u>Plot Summary.....</u>	<u>5</u>
<u>Characters.....</u>	<u>7</u>
<u>Gameplay.....</u>	<u>8</u>
<u>Core Loop.....</u>	<u>8</u>
<u>Mechanics and Features.....</u>	<u>8</u>
<u>Objectives.....</u>	<u>8</u>
<u>Progression Systems.....</u>	<u>8</u>
<u>References.....</u>	<u>8</u>

# Design History

The purpose of this section is to maintain up-to-date change log for version control.

Version	Date	Commentary	Author(s)
0.0.1	11.12.2023	Dopiero co stworzono wstępną wersję roboczą, więc nie ma żadnych zmian do zarejestrowania	Hubert
0.0.2	07.02.2024	Poprawki po feedbacku	Hubert

## Game Overview

### Core Concept

Second Earth - gra action adventure, która pozwoli odkryć, jak potężna jest 4'ta władza. W obliczu nieuniknionego kontaktu z bliźniaczą Ziemią, poznasz i przedstawisz opinii publicznej możliwe rozwiązania zbliżającego się kryzysu. Prowadź rozmowy na samym szczycie, zjednuj przedstawicieli, włamuj się do banków danych, kradnij niejawne dokumenty - zrób wszystko, by poznać motywację ludzi u władzy, a później zdecyduj, co z tą wiedzą zrobić.

### Target Audience

Dorośli

### Platform(s)

PC/XBOX/PS5

### Look and Feel

Realistyczne przedstawienie dzisiejszego świata ze statycznymi, rysowanymi wstawkami.

### Game Flow

Gracz operować będzie w dwóch obszarach. Pierwszy, jawny, skupiać będzie się na kontaktach z przedstawicielami stronnictwo, przeprowadzaniu wywiadów i odkrywaniu tego, co na widoku.

Drugi obszar, to zdobywanie informacji niejawnych w celu poznania prawdziwych motywacji, stojących za ww. stronnictwami. Zadania będą składać się z takich działań jak: szpiegostwo, włamania, hakerstwo czy przekupstwo.

Ostatecznie zdobyte dane trzeba będzie przekazać społeczeństwo. Jednak to od gracza zależęć będzie, czy podejdzie do tego obiektywnie, czy będzie manipulował danymi, aby zdobyć poparcie dla swojego faworyta.

## Unique Selling Points

Wyjątkowym w grze ma być pełna swoboda moralna - przedstawienie świata w taki sposób, by żadna ze stron nie była jednoznacznie dobra albo zła. Pozwoli to graczowi na wybranie własnego rozwiązania, bez oczywistych sugestii ze strony twórców.

Dane o ostatecznej decyzji graczy będą również zbierane w formie statystyki i prezentowane na stronie projektu - dzięki temu dowiemy się, co wybraliby gracze, jako społeczeństwo.

## Scope

- Lokacje: 6 ulic, 6 budynków typu ambasada, 6 zapleczy, 1 budynek główny
- Postaci niezależne: 12 unikalnych przedstawicieli stronnictw, 2 przedstawicieli władzy, towarzysz głównej bohaterki + dziesiątki postaci tła dubbingowane przez ok. 10 osób.
- Cut scenki: łącznie około godziny.



# Game world

Gra rozgrywa się na terenie wydzielonego, zamkniętego dystryktu, składającego się z kilku bogatych dzielnic dużego amerykańskiego miasta. Eksplorujemy patrolowane przez wojsko i policję ulice, bogate ambasady i gabinety elit, oraz mniej eksponowane zaplecza: pomniejsze biura, magazyny, centrale czy koszary.

## Setting

Czas gry: przełom XX i XXI wieku, trzy lata po tym jak Ziemia odkryła istnienie bliźniaczej planety, a 2 lata przed końcową datą możliwości podjęcia działań wyprzedzających w kontakcie.

Lokacje:

- dzielnica “rządowa”, podzielona na 6 ulic, zajmowanych przez przedstawicieli stronnictw reprezentujących odmienne rozwiązania
- 6 “ambasad” stronnictw: gabinety polityczno-finansowe, laboratorium badawcze, wojskowa HQ, świątynia religijna, centrum filozoficzno-socjologiczne, galeria sztuki najnowszej.
- 6 zapleczy odpowiadających każdemu ze stronnictw, takich jak koszary, magazyny, archiwa, itd
- budynek “rządu międzynarodowego” z gabinetem Prezydenta Świata
- nowoczesny kosmodrom z wyrzutniami rakiet międzyplanetarnych.

## Story

### Plot Summary

Wstęp:

•

Etap historii	Historia świata	Historia bohaterki
Wstęp	Bohaterka zostaje wybrane przez wszystkie stronnictwa na bezstronną reprezentantkę ich poglądów. Poznaje osobiście nowego Prezydenta Świata.	-
Akt I	Każde ze stronnictw udziela oficjalnego wywiadu. Efekty są zaprezentowane w sposób wybrany przez gracza.	Kilkukrotnie na ulicy pojawia się ktoś podobny do dawnego prześladowcy.

Akt II	Bohaterowie zdobywają nieoficjalne informacje (częściowo całkowicie odmienne od oficjalnych) o każdym ze stronnictw i wybierają, które z nich zaprezentować światu.	Ze strachu przed prześladowcą i w celu zdobycia niejawnych informacji Cara zwraca się o pomoc do dawnego przyjaciela, Williama.
Akt III	Bohaterka decyduje, czy oficjalnie skorygować upublicznione (bądź nie) poprzednio informacje.	W wyniku szantażu przez prześladowcę, bohaterka udaje się we wskazane przez niego miejsce, przez co znajduje się w "odpowiednim miejscu w odpowiednim czasie". Zdobywa przez to kolejne kluczowe informacje o prawdziwych zamiarach stronnictw. Rodzi się pytanie - czy prześladowca jej pomaga?)
Akt IV - plot twist	Dochodzi do głosowania, którego wynik zależy od sposobu prezentowania informacji przez bohaterkę. Jeżeli nie doprowadziła ona do wyboru skrajnej opcji militarnej (wyprzedzające unicestwienie), dochodzi do zamachu (po głosowaniu, a przed upublicznieniem wyników). Ginie większość głosujących przedstawicieli wszystkich stronnictw. Bohaterka poznaje jednak wyniki i wie, która opcja wygrała. Prezydent okazuje się nieoficjalnie popierać opcję militarną i kłamiąc, ogłasza ją demokratycznie wybranym rozwiązaniem.	W znalezionej kryjówce prześladowcy znajdują się zdjęcia z całego życia bohaterki.
AKT V	Wojsko przygotowuje się do odpalenia rakiet. Bohaterowie wraz z kilkoma bojownikami innych stronnictw infiltrują bazę i powstrzymują	

	wystrzał.	
Zakończenie	<p>Rakiety nie zostają odpalone na czas (ich późniejsze wystrzelenie nie ma sensu), prezydent zostaje zdemaskowany.</p> <p>Ze strony Drugiej Ziemi przychodzi komunikat: "pomocy". (otwarty wątek do drugiej części)</p>	Prześladowca wysyła gratulacje kolejnego sukcesu zawodowego. (otwarty wątek do drugiej części)
<b>Alternatywa</b> (opcja wspierania skrajnych militarystów)	Bohaterka podczas gry manipuluje informacjami, doprowadzając do demokratycznego wyboru opcji zniszczenia Drugiej Ziemi. Nie ma potrzeby przeprowadzania zamachu. W finałowej misji pomaga ona w obronie wyrzutni przed bojownikami pozostałych frakcji (zaproszonymi jako obserwatorzy). Rakiety zostają wystrzelone.	

## Characters

- **Postać główna:** Cara O'brien - dziennikarka śledcza, kobieta "bywała na salonach", obracająca się wśród elit, doświadczona w "nieoficjalnym" zdobywaniu informacji (włamania, infiltracja, śledzenie, itd), hackerka.
- **Towarzysz głównej bohaterki:** ex-cpt. Willam "Brocken" Walker - korespondent wojenny, były komandos SRR, złamany idealista dążący do demaskowania ludzkich niegodziwości.
- **Antagonista:** Prezydent Świata (ang. "world president/president of the world" brzmi dużo lepiej) początkowo pozytywny ideowiec, wierzący w dobro w ludziach i demokrację. Ostatecznie okazuje się fanatykiem wyższości Ziemiaków z naszej planety nad mieszkańcami bliźniaczej. Nie uznaje wartości życia jednostki.
- **Prześladowca/Tajemniczy nieznajomy** - tajemnicza postać z przeszłości bohaterki. W początkach jej kariery przekazał jej anonimowo niejawne dane, dzięki którym ujawniła aferę polityczno-gospodarczą, na której zbudowała swoją dalszą renomę. Od tej pory zaczęła ona zauważać, że jest obserwowana przez tajemniczą postać.. W czasie gry kilkakrotnie będzie on szantażował bohaterkę, grożąc ujawnieniem swojego udziału w jej legendarnej sprawie. Z czasem bohaterka zacznie zauważać, iż swoimi żądaniami prześladowca naprowadza ją na kluczowe w aktualnym śledztwie informacje. Pojawi się wątpliwość co do motywacji tajemniczej postaci.

Ostatecznie nie poznamy odpowiedzi - wątek prześladowcy stanowić ma oś kolejnej części, w której dowiemy się o jego niezdrowej obsesji na punkcie Cary. Będzie to wysoko postawiony w strukturach wywiadu starszy mężczyzna, który w bohaterce widział będzie dawno utraconą osobę ze swojej przeszłości.

- **Postaci drugoplanowe:** po dwóch przedstawicieli każdego ze stronnictw, prezentujący skrajne pomysły w ramach tej samej idei. Przykładem może być militarysta dążący do anihilacji Drugiej Ziemi oraz zwolennik zbrojenia, ale nie atakowania; artysta dążący do wymiany dzieł kultury oraz zwolennik ograbienia "sąsiadów" z ich dorobku; itd.

## Gameplay

### Core Loop

- 1) Przeprowadzenie wywiadów - różne formy, od prostego, oratorskiego pojedynku, po wywiad podczas pościgu, jednoczesne zapamiętywanie położenia kamer do przyszłego włamania, znalezienie reprezentanta, który wcale nie chciał wywiadu, itp.
- 2) Wykradanie niejawnych danych - różne sposoby włamań, nowe gadżety w każdym.
- 3) Co ~6 misji wybór sposobu przedstawienia zdobytych danych - wpływ na globalne poparcie dla konkretnych idei.

### Mechanics and Features

Wybór linii dialogowych w stylu dobranym do rozmówcy w celu zdobycia jak największej ilości informacji (konieczność korzystania z mechaniki odczytywania emocji) przy jednoczesnym wykonywaniu innych zadań (szukanie szczegółów na ekranie, prowadzenie pojazdu, sekwencje QTE, itd).

Eksploracja, walka i "skradanka" - zadaniem gracza będą włamania, hakowanie, walka i omijanie strażników celem wykradnięcia informacji.

### Objectives

- Zdobywanie informacji w toku rozmowy lub włamania
- Przedstawienie prawdziwych poglądów wszystkich stronnictw lub manipulowanie informacjami celem wsparcia jednego z nich. Ostatecznie powstrzymanie/ doprowadzenie do wystrzelenia rakiet.

### Progression Systems

Rozwój umiejętności bohaterki następować będzie w misjach z włamaniami - do każdej dostanie nowy gadżet, niezbędny do jej wykonania.



## References

Graficznie - GTA V

Budowa poziomów - Deus Ex: Mankind Divided

Mechanika dialogów - Heavy Rain

Etapy z włamaniami - seria Hitman

Upublicznienie statystyk wyborów graczy - gra planszowa "Kroniki zbrodni"

Rysowane wstawki, podsumowujące historię pomiędzy rozdziałami - Wiedźmin 3