

Grupa: Kamil Kurp, Piotr Maciejowski, Piotr Puskarski

Opis

Gra RPG osadzona w świecie średniowiecznego fantasy. Gracz wcieli się w postać dowódcy i będzie poznawać jego dalsze losy wraz z poznawaniem świata gry. Gra bardziej detektywistyczna.

Podstawowe

1. Widok z pierwszej/trzeciej osoby (jeszcze nie zdecydowaliśmy), tylko bieg, bez skakania, pływania, kucania itp.
2. podejście do bota i kliknięcie klawisza akcji może spowodować otwarcie okna dialogowego. Gracz może porozmawiać z botem, gdy na górze okna gry pojawi się imię danego bota i napis „Rozmawiaj”. Dodatkowo gracz musi być w bliskiej odległości. konwersacja odbywa się w „oknie”, które zawiera dialog i możliwe opcje dialogowe.
3. istnienie jednej lub kilku opcji dialogowych(pytanie, odpowiedź na pytanie bota) do wyboru .
4. po rozmowie z botem A lub wykonaniu misji, może pojawić się niedostępna wcześniej opcja dialogowa u bota A lub innego bota.
5. Dziennik misji, w którym znajdują się misje – szczegóły typu co gracz ma zrobić i gdzie, a do tego informacje o postępach.
6. Misje polegają na pogadaniu z danym botem, tzn. wyciągnięciu z niego potrzebnych informacji.
7. Wprowadzić „zaufanie”. Dzięki wysokiemu zaufaniu, gracz odblokowuje nowe opcje dialogowe dla danego bota. Zaufanie rośnie, poprzez wybieranie właściwych opcji dialogowych/wykonywaniu misji. Zaufanie danego bota może też spadać, gdy np. wybierze się niewłaściwą opcję lub też gdy np. wykona się daną misję od innego bota(jednemu botowi wzrasta zaufanie, a drugiemu spada).

Dodatkowe

7. Wprowadzenie systemu walki, ekwipunku i przeciwników.
8. Atak lewym przyciskiem myszy, obrona prawym. Gracz posiada stan i jeśli jest w stanie obrony to jest to uwzględniane przy otrzymywaniu obrażeń.
9. Wprowadzenie misji, które polegają na znalezieniu danego przedmiotu lub zabiciu określonych przeciwników.
10. Wprowadzenie ekwipunku i statystyk.

Cała akcja będzie się dziać we wsi i jej okolicach. Gracz będzie musiał się dowiedzieć o miejscu pobycia danej osoby. W tym celu będzie musiał wyciągnąć informacje od wieśniaków. Będzie tylko jeden wieśniak, który zna prawdę i żeby z niego to wyciągnąć, trzeba będzie połączyć fakty z rozmów z innymi i stwierdzić, kto mówi nieprawdę. Odblokowywane opcje dialogowe ujawniają nowe informacje.