HEART OF THE GARDEN

A game by

Re-geek games

GAME DOC

**1. Ogólny opis gry:**

Gra Heart of the Garden, opowiada historię chłopca o imieniu Jeremy ☺, który ma 10 lat ( lub podobnie ) i jest geniuszem, oraz wynalazcą. Podczas wizyty w domu babci, na peryferiach miasta Festerville, okazuje się, że babcia ma kłopoty. Jej piękny ogród obumiera a przyczyną są setki różnych robali wypełzających prosto z tajemniczych korytarzy pośrodku ogrodu.

Jeremy, nie tracąc zbyt dużo czasu, konstruuje latający pojazd z działami, wyrzutniami rakiet itd. aby móc rozprawić się z przybyszami, oraz zmniejsza się do rozmiarów trzmiela, aby dowiedzieć się, dokąd prowadzą korytarze w babcinym ogrodzie.

**2. Motywacja i inspiracje:**

Klasyczne strzelanki w stylu Gradius, Space Invaders, Contra czy Strikers 1945.

Z widokiem albo z góry, albo z boku. Przy czym przy widoku gry z góry, kamera podąża od dołu, za graczem, a przy widoku z boku natomiast, podąża za graczem w kierunku prawej strony.

**3. Platformy docelowe:**

Głównie platformy mobilne, na systemy Android, lub IOS. W przypadku dużej popularności, nie wykluczona również bardziej rozbudowana wersja na PC.

**4. Odbiorcy docelowi:**

Odbiorcy docelowi to głównie osoby, lubiące strzelanki w starym stylu, aczkolwiek, forma gry i jej stylistyka powinna trafić do szerszego grona odbiorców.

**5.Decyzje technologiczne:**

Gra ma powstać przy użyciu silnika do tworzenia gier Unity 3D, gra będzie w 2D ( znacząca szybkość produkcji ). Widok, prawdopodobnie z boku, przesuwający się do strony prawej, kamera płynnie podążająca za graczem. Grafika, w starym stylu, aczkolwiek z domieszką współczesnych graficznych fajerwerków, czyli zabawa światłami, wybuchami itd.

**6.Wykorzystywane licencje**

Podczas realizacji projektu wykorzystane będą licencje open source, licencja komercyjna PS CS 6, oraz standardowa licencja Unity 3D. Wielkość programów i różnorodność licencji z czasem może ulec zmianie.

**7.Język gry**

Język gry to C#, pozwalający na duże możliwości w środowisku Unity 3D.

**8. Tryb gry**

Tryb gry czyli sposób w jaki gra dostarcza wyzwań, w przypadku Heart of the Garden jest to pokonywanie kolejnych przeciwników, oraz zniszczenie bossa lub sub bossa na końcu każdego etapu. W powyższej grze zaczynamy od fazy początkowej, gdzie gra wprowadza gracza w tryb rozrywki, aby potem testować jego zręczność wyższym i rosnącym poziomem trudności.

**9.Tryb rozgrywki**

Jest to określony stan, w jakim gra umożliwia działania i reaguje na sterowanie, czyli nasz pojazd przemieszcza się samoczynnie w kierunku prawym, a my za wszelką cenę, staramy się przeżyć i dojść do końca etapu.

**10. Realia świata**

Realia świata gry, to czasy współczesne, dlatego młodego wynalazcę, który jest stanie wykonać serię eksperymentów, oraz stworzyć wszystko co potrzebne mu, aby pomóc babci ocalić ogródek. Z drugiej strony, mamy robale, które nie do końca są całkowicie zwykłe, więc zahaczamy lekko mroczny klimat. Ponieważ tytułowe serce ogrodu to miejsce głęboko pod ziemią, posiadające życiodajne moce ( co zresztą widać po ogrodzie babci, zanim został zaatakowany ). A robale atakujące zewsząd, to siły ciemności, które po ataku na serce ogrodu, zostały na tyle wzmocnione, że teraz wypełzają na powierzchnię i niszczą wszystko co napotkają na swojej drodze.

Zadaniem Jeremiego, będzie uratować ogród a jednocześnie miasteczko, przed inwazją sił ciemności.

11. **HUD**

HUD to standardowo ilość energii w lewym górnym rogu, czy jakoś tak.

Ilość żyć, pod paskiem energii ( standardowo 3 życia na początek na normalu, 6 na easy 2 na hard )

Ilość np. pocisków dodatkowych specjalnych, jak rakiety itp. Standardowe pociski, te najsłabsze, będą nielimitowane.

Można wprowadzić, ilość punktów ( creditsów ) i np. za 10 000 pkt., ekstra życie.

Creditsy można używać jako waluty do ulepszania statku w sklepie w menu.

12. **Power upy**

Power upy w grze:

- zwiększenie siły ognia

- zwielokrotnienie siły ognia

- tarcza ochronna czasowa

- tarcza ochronna zależna od zebranych pocisków

- power up powodujący zniszczenie wszystkich wrogów na planszy

-reszta do uzgodnienia

13. **Warunek ukończenia gry**

Warunkiem ukończenia gry jest dotarcie do ostatniego etapu i pokonanie bossa.

14. **Liczba etapów i ich rodzaje**

Eatpów w grze przewidziane jest od 12 do 20 m.in.:

- standardowy ogród

- przelot przez ciernie

- altanka na zewnątrz

- altanka wewnątrz

- cmentarzysko krasnali ogrodowych ☺

- kompostownik

- oczko wodne nad powierzchnią

- oczko wodne pod powierzchnią ? ( być może )

- wnętrze ususzonego starego drzewa

- ogródek skalny

- wnętrze korytarza podziemnego

- podziemne jaskinie z wodą

- podziemne siedlisko sił ciemności

- serce ogrodu i ostateczny boss.

Ostateczna ilość do uzgodnienia.

15. **Przeciwnicy**

Przeciwnikami w grze, będą różne owady występujące w ogrodzie, w stawach, czy pod ziemią. Oraz ich różne wariacje, czyli:

-mrówki

-muchy

-komary

-ślimaki

-żuki

-chrząszcze

-termity

-dżdżownice

-osy

-itp.

Oczywiście, jak na siły ciemności przystało, wszyscy przeciwnicy będą odpowiednio wystylizowani.

Ostateczne ilość i rodzaje do ustalenia.

16. **Styl gry**

Styl gry, to głównie styl z epoki 16 – bitów ( piksel art. ) wzbogacony o współczesne rozwiązania. Grafika ma być stylistyczna, aby gra była rozpoznawalna.

17. **Styl dźwiękowy**

Styl dźwiękowy i muzyka do uzgodnienia.

18. **Elementy gry ( in a nutshell – w pigułce )**

-Game creators logo ( Ree-Geek Games )

-Game name

-Main Menu

-Intro

-Levels

-Outro

-End game

-Credits

19. **Czynniki atrakcyjne dla graczy**

Non – stop action

Stylistyka

Tony wrogów do ubicia

Fabuła

20. **Zagrożenia projektowe**

**???**

21**. Możliwości zarobkowe oraz sposób dotarcia do graczy.**

Gra może mieć wersję Free to play ( zarobek z reklam ), jak również wersję premium, bez reklam, ale płatną.

Free to play przy 100 k aktywnych graczy na dzień, daje 300 złotych na dzień zarobku.

Wersja premium, zależne od ilości ściągnięć

**Sposoby dotarcia to:**

- Znalezienie wydawcy

- Otworzenie wspólnie firmy i wydanie gry

22. **Plan promocji gry**

Głównie internet, facebook itd. zwłaszcza na etapie produkcji

Potem, być może bardziej agresywne formy.

Wszystko do uzgodnienia.