

GDD#1

Maciej Grzebień

1. Wstęp

Gra **Reflection: Just a dream** jest pierwszoosobową grą przygodową z elementami zręcznościowymi w stylu artystycznym low poly. Gra zabiera gracza do ukrytego laboratorium ukryte głęboko w tundrze, gdzie wcieli się w robota, który kiedyś był człowiekiem. Ludzki pierwiastek mającego za zadanie znaleźć sposób na zdjęcie maski. Gameplay oparty będzie na rozwiązywaniu prostych zagadek środowiskowych oraz ręcznemu unikaniu pułapek i wszelkich niebezpieczeństw. Styl graficzny low poly oparty jest na realistycznych ale uproszczonych przedmiotach o prostych kształtach lecz z wieloma szczegółami. Z kolei muzyka zmienia się w zależności od miejsca akcji. Na terenach otwartych jest spokojna, natomiast w miejscach z użyciem linki z hakiem czy podczas rozwiązywania zagadek przyspiesza

A) Ogólny przebieg rozgrywki

Głównym zadaniem gracza jest przejście przez wszystkie levele gry i znalezienie sposobu na zdjęcie maski. W tym celu gracz musi rozwiązywać proste zagadki oraz unikać pułapek. Gracz będzie miał do swojej dyspozycji 3 główne mechaniki :chodzenie po ścianach oraz użycie linki z hakiem (przyciąganie siebie oraz przedmiotów). Przez całą grę towarzyszy nam nagrania naukowca, który jest naszym narratorem, a gra jest przerywana jego monologami. Monologi te odtwarzają się, kiedy gracz wejdzie w konkretne miejsce na mapie. Gracz będzie prowadzony przez ułożenie środowiska i będzie miał wyznaczoną trasę do poruszania się.

2. Fabuła

a) Zarys fabularny (inspiracja cyberiadą)

Robot trafia do laboratorium, gdzie przed laty aby uratować się przed chorobą został poddany bolesnym eksperymentom, które "zniszczyły jego ludzką powłokę i nieodwracalnie uszkadza umysł. Ostatnie przejawy świadomości gracza prowadzą go do tego miejsca (miejsca akcji naszej gry) aby znaleźć sposób na zobaczenie swojej twarzy i próbie przypomnieniu sobie kim jest. Ma ze sobą nagrania naukowca, który przed laty prowadził jego badania. Wykorzystując odtworzone nagrania naukowca oraz jego zapiski porusza się przez teren, aby osiągnąć cel.

3. Mechanika Właściwa.

a) Mechanika główna:

- Linka z Hakiem (pod lewym przyciskiem myszy) przyciąga gracza do trafionego celu. (1 poziom gry)
- Linka z hakiem (pod prawym przyciskiem myszy) przyciąga trafiony obiekt do gracza (2 poziom gry)

- Bieganie po wyznaczonych ścianach. (3 poziom gry)

Wraz z kolejnym poziomem do którego dociera gracz, odkrywa po kolei powyższe mechaniki. Linka z hakiem przypisana będzie do broni, którą gracz musi znaleźć. Linki z hakiem będziemy mogli użyć na określonych przestrzeniach, które będą zaznaczone dla gracza w grze.

System energii, który będzie hp gracza. Energię tracimy w dwóch momentach:

- Po wejściu w pułapkę, która nas nie one-shotuje
- Przy używaniu linki z hakiem oraz chodzeniu po ścianach

Gracz posiada 100 punktów energii, która po utracie odnawia się 8 punktów na sekundę. Energia zaczyna regenerować się po 10 sekundach od otrzymania obrażeń. Po utracie całej energii gracz traci zasilanie(ginie) a przy 10p życia jego movement speed pada do 10%. lub przy spadku do 10% zdrowia graczowi psuje się wizja (zawęża nam się pole widzenia)

Kwaśny deszcz zadający obrażenia graczowi (4hp/s)

Ładowana przez gracza kostka(bateria), która umożliwi konkretne akcje (jak w portalu). Gracz ładuje swoją energią kostkę, aby ta zyskała zasilanie. Robi to za pomocą kabla, wbudowanego w jego ciało.

b) Mechanika aplikacji

- Zapisy stanu gry na każdym levelu (3 punkty zapisu)
- Dialogi: Gra nie posiada npc z którymi bohater może rozmawiać. Jedynym dialogiem będzie monolog naszego naukowca, który będzie naszym instruktorem oraz narratorem. Monolog będzie uruchamiał się, gdy gracz wejdzie w określone miejsce.
- Cutscey: Gra rozpocznie się cut-scenką, na której z lotu ptaka będziemy mieli rzut na las i laboratorium. W tym czasie naukowiec opowie back-story świata (opis z zarysu fabuły). Każdy level będzie posiadał swoją cutscenkę, która będzie krótkim pokazaniem miejsca docelowego dla danego lvl.
- gracz prowadzony jest enacting narrative, za pomocą notatek porzucanych po mapie

c) Elementy poboczne

Pułapki:

- Działko namierzające gracza
- Zapadająca się podłoga, po wejściu na nią podłoga znika - pułapka one shotuje
- Kable elektryczne - po wejściu w nie gracz otrzymuje obrażenia stałe w określonym czasie. W tym przypadku będzie 20 punktów energii na sekundę.
- Zgniatające ściany - po wejściu w dany obszar ściany zaczynają się przesuwac i powoli nas zgniatać, gracz musi w krótkim czasie znaleźć drogę ucieczki. Pułapka one-shotuje

- pułapka unieruchamiająca. Zadaje 45hp po wejściu w nią.
- obszary z toksyczną substancją "rozlaną". Po wejściu w nie gracz traci 5Hp/sekundę.
- Miejsca w których na gracza spadają przedmioty (np elementy sufitu). Pułapka one-shotuje.
- pułapka w formie elementu, który zadaje obrażenia, gdy gracz w niego wejdzie (coś jak mina) (25 obrażeń w momencie kontaktu z graczem).

4. Integracja z graczem

Tło menu będzie w formie filmiku, przedstawiającego laboratorium z zewnątrz z lotu ptaka oraz okoliczny las.

a) Menu główne posiada kafelki:

Rozpocznij grę.

- Po kliknięciu gra rozpocznie się od wczytania cutscenki z wprowadzeniem do gry.

Kontynuuj.

- Po kliknięciu wyświetli się opcja "czy chcesz kontynuować grę od ostatniego zapisu" z opcją wyboru "Tak" i "Nie".

Wczytaj grę:

- Po kliknięciu pojawi się lista zapisów gry. Po kliknięciu w konkretny zapis pojawi się napis "czy chcesz wczytać ten zapis" oraz opcje "Tak" i "Nie".

Ustawienia,

- Tu będą opcje: ustawień graficznych (Jakość: Niska, Średnia, Wysoka oraz rozdzielczość)
- Dźwięku

Wyjście z gry:

- Po kliknięciu wyświetli się komunikat "Czy chcesz opuścić grę?" ponownie z opcją "Tak" i "Nie".

b) Menu pauzy:

Pauza będzie posiadała przezroczyste tło ekranu gry, w momencie kiedy gracz pauzuje, z tym że tło to będzie przyciemnione (20%-60%)

- Kontynuuj
- Wczytaj grę
- Ustawienia
- Wyjście z gry

Funkcje klawiszy jak w menu głównym

c) \+Interfejs:

Na środku ekranu będzie kropka pełniąca funkcję celownika, wyświetlana podczas używania linki z hakiem oraz interakcji.

W lewym dolnym rogu będzie graficzna reprezentacja w postaci baterii, naszej energii i zaznaczona w %. Nakładka ta będzie widoczna jedynie gdy stan energii będzie ulegał zmianie.

GDD#2

Maciej grzebień

1. Informacje podstawowe

Świat w "Operation: On the spot" to puste, nieprzyjazne miejsce na skraju zakłady, gdzie pewniejsze jest otrzymanie noża w plecy, niż doczekanie wschodu słońca. Wejść w świat gry, przejmij dowodzenie i w ogniu oraz krwi wykuj swoje przeznaczenie jako gracz, a nie pionek na planszy w bezlitosnym teatrze wojny. Walcz o przetrwanie na obcej planecie, gdzie spotkanie przeciwnika to dopiero początek twoich problemów. Połącz siły z innymi oportunistami i ruszajcie ku rychłej zagładzie. Wspólnymi siłami zarządzajcie czołgiem, który jest kluczem do waszego przetrwania i wyrwijcie się z miejsca, które chce was pochłonąć. Musicie działać jak jeden organizm, rozdzielić obowiązki, wyznaczyć mocne strony i wyeliminować słabości, które mogą pociągnąć was na dno. Imperium zostało rozbite, a żołnierze tacy jak wy są pozostawieni sami sobie. Bez zwierzchników i wojskowej organizacji, twój spryt i

determinacja będą kluczowe w osiągnięciu celu oraz pokonaniu tych, którzy dybią na wasz najmniejszy błąd.

W tym futurystycznym świecie wsiądź za stery czołgu, wykrywaj rywali, dbaj o stan techniczny i amunicję. Jednak przede wszystkim utrzymaj się przy życiu, aby opuścić ten zapomniany przez niebiosy świat. Analizuj teren i ostrożnie planuj swoje ruchy. Organizacja, taktyka i współpraca są kluczem do sukcesu. Przemknij za linie wroga lub rzuć się w wir walki i zrób wszystko co konieczne aby osiągnąć upragniony cel.

Logline

- Ekspansja na nowej planecie zakończyła się fiaskiem, teraz liczy się tylko opuszczenie tego piekła. Kooperacyjny symulator, gdzie łączysz siły z innymi graczami, aby poprowadzić pojazd przyszłości i opuścić planetę.

Nawigując przez trudny teren, ulepszaj pojazd, walcz z wrogami oraz brutalnym światem. Używając komponentów sterowniczych znajdujących się w pojeździe, dbaj aby nasz pojazd był sprawny, zdatny do walki i gotowy na najgorsze. Poruszając się po trudnym terenie, zdobądź nowe komponenty i zwiększ możliwości pojazdu, aby przygotować się na każdą ewentualność.

Warstwy gatunkowe

- Gatunek ludyczny: coop, symulacja, hardcore
- Gatunek tematyczny: science fiction
- Gatunek funkcjonalny: multiplayer, top down, gra o zarządzaniu

Platforma

- Gra jest projektowana na PC. Skupi moc przerobową na jednej platformie, posiadającą największą ilość graczy zainteresowanych symulacją oraz kooperacją.

Target gry.

- Gra jest kierowana do ludzi poszukujących integracji i ścisłej współpracy z innymi graczami w ramach gameplayu opartego na symulacji, w tym wypadku symulacji pojazdu. Z racji na gatunek, oraz tematykę jaką porusza gra, docelowym odbiorcą będzie starszy nastolatek (13- 18 lat), który wypatruje rozgrywki bogato opakowanej narracyjnie i dającą mu duże poczucie sprawczości. Doceni narzędzia angażujące go w poznawanie świata przedstawionego oraz dające możliwość współdzielenia rozgrywki i nawiązania znajomości.

Dojrzały wiek pozwoli mu zrozumieć podprogowy "ciężki" temat gry i da szansę na refleksję, której próżno byłoby szukać u młodszego gracza.

W dzisiejszym świecie gracze, zwłaszcza młodzi, nastawieni są na przepelnioną dopaminą rozrywkę, co tylko utwierdza nas, iż osoby poniżej 12 roku życia nie są naszym targetem. Gra symulacyjna nie może konkurować pod względem intensywności oraz szybkości i ilości dostarczania bodźców graczowi co inne typy gier, czy platformy społecznościowe, które również są naszą konkurencją, mimo iż jest to

nieoczywiste. Należy również dodać iż graczy często przy grze utrzymuje towarzystwo i schemat “gram, bo grają w to moi kumple”. Ponownie efekt ten jest dużo łatwiej wywołać u osób w podanym zakresie wiekowym i mimo że z pewnością znajdzie się młodociana osoba zainteresowana naszą produkcją, to będzie to jedynie chlubny wyjątek potwierdzający regułę.

- Wykorzystując Newzoo’s Gamer Segmentation typami gracza zainteresowanego naszym tytułem byłiby: The time filler, The All-round enthusiast, The backseat viewer, The popcorn Gamer, The Community gamer, The bargain buyer.

W oparciu o Quantic Foundry nasza gra w przybliżeniu będzie się znajdować na spektrum:

- Wysoko w Community
- Nisko w Competition
- Płynnie w Excitement
- Wyżej w Destruction
- Wyżej w Completion
- Na plus w Power
- Wyżej w Strategy
- Wyżej w Challenge
- Niżej w Fantasy
- Niżej w Story
- Wyżej w Discovery

Omówienie rozgrywki

- Podstawowe założenie rozgrywki: Gracze znajdują się w pojeździe, który prowadzi za pomocą komponentu sterowania. Pojazd wyposażony jest w komponenty: działa, komory z amunicją, radaru, kontrolę prędkości oraz sterowania. Aby skorzystać z poszczególnych komponentów musimy być w ich pobliżu aby wejść z nimi w interakcję.

- System rozwoju: Wszelkie ulepszenia pojazdu dostępne są w panelu, dostępnym między poziomami gry, chociaż ulepszenie maszyny nie jest na graczu wymuszane. Gracze mogą wyposażać pojazd w nowe komponenty, ulepszyć już te posiadane, sprawdzić stan techniczny pojazdu oraz dokonać zwiadu w oparciu o informacje o levele
- Zewnętrzny gameplay loop: Zaczynamy od wyboru optymalnej dla nas kampanii -> dostosowujemy komponenty i modyfikujemy pojazd -> planujemy przebieg misji, wyznaczamy cele główne i poboczne -> faza przechodzenia misji -> planowanie rozwoju pojazdu i wydanie zdobytej waluty -> od początku.
- Wewnętrzny gameplay loop: Sprawdzamy naszą trasę i otoczenie przy użyciu komponentu radaru -> planujemy nasze następne decyzje i przygotowujemy się do nadchodzących wyzwań tj. sprawdzamy sprawność komponentów (np. załadowanie amunicji i przygotowanie działa do wystrzału, określenie ustawień radaru na konkretne cele oraz upewnienie się iż motoryka i elektronika wytrzyma nadchodzące starcie) -> "walka" z otoczeniem -> walka z wrogami -> progres w stronę celu -> od początku.
- Onboarding: Pierwszy poziom jest jedynym nie generowanym proceduralnie levelem. W nim gracze mają wytłumaczony schemat sterowania i odizolowane od siebie mechaniki. Następnie dostaną proste cele, aby przetestować mechaniki w praktyce.
- Scaffolding : pierwsze poziomy gry będą zaprojektowane w sposób, aby gracz mógł się przyzwyczaić do funkcjonowania pojazdu. Pozna również jak działa przeciwnik oraz nieprzyjazny klimat planety. Nie rzucamy go na głęboką wodę, aczkolwiek już na pierwszych poziomach zmuszamy go do aktywnego i umiejętnego korzystania z mechanik.
- Mastery: W tej fazie gry gracz już poznał tytuł, a poziom trudności się zwiększa. Gracz musi umiejętnie podchodzić do każdego kolejnego levelu, a decyzje podejmowane podczas gry muszą być przemyślane oraz adekwatne do szybko zmieniających się sytuacji. Mechanicznie

docelowym punktem dla gracza w aspekcie rozwinięcia pojazdu oraz umiejętności są:

- Dobieranie odpowiednich komponentów. Funkcja ta wymaga ciągłej aktualizacji i kontroli, ponieważ ustawienia i modyfikacje pojazdu, które działały na levelu "X", mogą okazać się mało przydatne na levelu "Y".
- Biegłość w balansowaniu zużyciem energii, która jest kluczowa do funkcjonowania pojazdu. W tym celu gracz musi odpowiednio zarządzać wielkością pojazdu oraz kontrolować zużycie energii. Ustala, które komponenty mają priorytet w danej sytuacji i przekierowuje tam większą część zasilania.
- Kluczowa jest komunikacja, gracz potrzebuje zgranej ekipy, która na polu walki będzie funkcjonowała jak jeden sprawny organizm.

Doświadczenia graczy

- Flow i feeling gry:
 - Tempo i napięcie: Z początku doświadczycie nieco wolniejszego tempa, które przyspiesza wraz z kolejnymi levelami. Robiąc cele poboczne będziecie mogli odpocząć, lecz z czasem musicie wybrać i ustalić priorytet działań. Pojazd jak i przeciwnicy stają się silniejsi z czasem, tak żebyście mogli z początku nauczyć się gry w kontrolowanych warunkach.
- Przeszkody i utrudnienia. Waszymi Przeszkodami są:
 - Nawigowanie w terenie (obiekty do ominięcia, grząski piasek, śliskie błoto)
 - Przeciwnicy w różnych formach. Większe potwory z którymi walczyacie, przeciwnicy w pojazdach oraz piechota.
 - celowo i skomplikowane zaprojektowane cele misji i zadania
 - Zmienna pogoda i nieprzyjazny klimat
- Forma misji: Każda misja jakiej się podejmiecie ma określony i zróżnicowany cel. Cele charakteryzują się różnorodnością. Możecie mieć za zadanie zbadać konkretne miejsce, udać się z punktu a do punktu b,

zniszczyć dany obiekt czy przeciwnika. Cele różnią się w zależności czy jest to element misji pobocznej czy głównej dla danego levelu. Za wykonanie konkretnych misji w określonym czasie dostajecie określone zasoby.

Kampanie: Serie misji łączą się w kampanię. Długość kampanii, jej poszczególne misje, cele, poziom trudności, wynagrodzenie zasobami, również są proceduralnie generowane i nie macie na nie wpływu, natomiast informacja ta pozwala wam określić, które misje są dla was priorytetem. Kampanie posiadają często wspólny motyw celu. Pomiędzy poszczególnymi misjami w Kampanii pamiętajcie o modyfikacji kampani oraz analizie informacji o kolejnym levelu.

- Opcjonalne cele dotyczą pojedynczych misji ale i całych Kampanii, które warto abyście brali pod uwagę.

Dla misji są to na przykład:

- Ukończenie misji w określonym czasie.
- Brak uszkodzeń pojazdów
- Ochrona, likwidacja lub zniszczenie konkretnych obiektów.
- Brak zniszczeń konkretnych obiektów (np infrastruktura czy archeologiczne zabytki)

Dla Kampani są to na przykład:

- Nieprzekroczenie zużycia danej ilości energii (patrz mechanika rozgrywki)
- przejście poziomu poniżej określonego czasu
- nieprzekroczenie dozwolonej liczby zabójstw przeciwników

Wytyczne ogólne/Game pillary

- Symulacja: Nasza gra jest przede wszystkim symulatorem i musimy to brać pod uwagę w każdym momencie projektu i tworzenia gry. Nasz pomysł na grę jest oparty o klasyczną symulację - czyli głębokie systemy wymagające głębokiego zrozumienia, motywy naprawiania i konserwacji komponentów i pojazdu jako całości. Pomimo lekko nierealistycznego settingu korzysta z technologii i planu działania zespołu w czołgu.

- Głębia oparta na generowaniu proceduralnym i core systemach:
Tworzymy grę, która opiera się na jakości i głębi mechanik, a nie ich ilości. Podejście to jest znacznie bardziej praktyczne, biorąc pod uwagę wielkość i doświadczenie naszego zespołu. Pomysł ten jest trudny i wymagający, ale jak najbardziej w naszym zasięgu. Wyniesione z tego projektu doświadczenie poszerzy zakres naszych umiejętności oraz otworzy drzwi do pójścia w kierunku jeszcze bardziej ambitnych i wymagających produkcji.
 - Aspekt kooperacji: W naszą produkcję gracz jest w stanie grać solo, jest to jednak dużo trudniejsze i będzie wymagało znacznych umiejętności i organizacji, a sama gra nie ma dla niego taryfy ulgowej. Docelowo gra produkowana jest pod kooperację z minimum dwójką graczy. Rozgrywka i mechaniki zmuszają ich do współpracy, a chaos gry zapewnia karuzelę emocji oraz wrażeń, dając graczom niezapomniane doświadczenia. Współpraca wykracza poza sam gameplay, ponieważ muszą ustalić wspólną wizję na rozwój i modyfikacje pojazdu, czy ustalić wspólne priorytety. Drużyna zawsze "jedzie na wspólnym wózku", a gra projektowana jest w sposób aby każdy gracz miał istotne zadania będące ważnym elementem w odniesieniu sukcesu. Dlatego z pozoru "najważniejsze" sterowanie działem, nie ma prawa bytu bez ładowania amunicji.
 - Niski próg wejścia: Gra jest symulacją o niskim progu wejścia, gdzie rozgrywka staje się trudniejsza wraz z jej przebiegiem. Daje to graczowi czas na obeznanie się z produkcją i schodkową naukę. Jest to tym bardziej istotne, ponieważ gracze bez zdolności taktycznych, czy zręcznościowych dalej mogą dobrze się bawić oraz przede wszystkim progresować. Taki sposób projektowania tylko ułatwi zachęcenie znajomych graczy do dołączenia i ułatwi kooperacyjną rozgrywkę.
- Nagrody i progresja
- Rozbudowa Bazy: Posiadamy zasób energii, który jest zużywany przez każdy komponent. Musimy dbać o balans komponentów i prądu bierności w naszym

pojeździe. Aby zwiększyć moc przerobową komponentu odpowiedzialnego za energię będziemy musieli posiadać lepszy komponent silnika elektrycznego lub zamontować i dbać o systemy tworzenia prądu jak panele słoneczne, agregatory itp. Za ukończone misje i cele dodatkowe gracze zarabiają walutę, która służy do kupna i ulepszania komponentów.

- Przykładowe komponenty:

- Komponent prędkości. W nim wybieramy czy jedziemy w przód czy w tył, i w jakim kierunku.

- Komponent skręcania. Za pomocą tego komponentu możemy ustawić obrót maszyny. W połączeniu z komponentem prędkości można sterować w pełni kierunkiem poruszania pojazdu.

- Komponent radaru. Przy użyciu go kamera się oddala, posiadamy zdecydowanie większe pole widzenia. Wyświetla nam się również cel misji, dodatkowe cele, metryka pojazdu (czyli wszystkie wartości zasobów, poziom zniszczeń komponentów i pojazdu).

- Komponent silnika elektrycznego. To on daje naszemu pojazdowi prąd potrzebny do działania. Trzeba go regularnie naprawiać i sterować jego moc aby z jednej strony nie przegrzać silnika, i z drugiej aby nasze komponenty miały wystarczającą moc do działania.

- Komponent działa. Tym komponentem celujemy we wrogów, ma ono różne tryby strzału zależnie od zainstalowanego rodzaju działa. Obsługując działło kluczowe jest kontrolowanie amunicji.

- Komponent składziku amunicji. W tym miejscu znajdujemy różną amunicję którą ładujemy do działa. Dodatkowo ona nakłada efekty na pociski zmieniając ich działanie.

- Progresja poziomu trudności: Poziom trudności skalowałyby się na kilku warstwach.

- Pierwszą jest sam system Kampanii. Są one złożone z kilku misji w których wzrasta poziom trudności w obrębie konkretnej Kampanii.

- Kolejnym systemem jest rośnięcie ogólnego poziomu trudności

kampanii. Z czasem po prostu będą się pojawiać Kampanie z coraz wyższym poziomem trudności.

- Sama rozbudowa maszyny posiada w sobie skalowanie. Im więcej komponentów tym więcej rzeczy do naprawy i kontrolowania na raz, lecz i większe możliwości. Mniej rozbudowany pojazd ułatwia sterowanie lecz zmniejsza wersylność i możliwości.

- Realizacja celów opcjonalnych jest następnym sposobem na zwiększenie poziomu trudności. Gracz nie musi się ich podejmować, dodają one więcej obowiązków i presji na gracza jednocześnie odpłacając trudny graczowi większymi nagrodami za ukończenie.

Mechanika rozgrywki

- Główny core rozgrywki: Gracze znajdują się w pojeździe. Mogą nim sterować za pomocą komponentu sterowania. Z komponentów korzysta się podchodząc do nich i wciskając guzik interakcji, po czym wyświetlałoby się unikalny dla danego komponentu element UI. Istniałyby również inne komponenty jak komponent działa, komponent amunicji, komponent radaru, komponent prędkości, komponent prądowni itp.

- Zarządzanie układem i faza konstrukcji. Po misjach gracze mogą zmieniać układ i skład komponentów w pojeździe. Układ ten wpływa na działanie i ilość zasobów jakie pojazd pobiera: odległość komponentów od silnika, ich ułożenie względem siebie, przegrzanie i wentylacja komponentów. W związku z kooperacyjnym aspektem gry, podstawowy pojazd zaczynając nowy zapis jest zawsze taki sam. Każdy gracz po misji może zaproponować swój sposób na wydanie zasobów, po czym każdy gracz głosuje, który jest najlepszy i ten z największą ilością głosów przechodzi do stanu prawdziwego. Głosowanie odbywa się w osobnym panelu UI. Podobnie z samym układem, gracze proponują zmiany, następuje głosowanie i wdrożenie najczęściej wybieranego pomysłu.

- Psucie się komponentów i ich naprawianie. Maszyny pod wpływem wielu czynników jak zużycie, złe dopasowanie mocy, uszkodzenia mechaniczne czy złe rozplanowanie układu - psują się. W tym czasie komponent jest uszkodzony i nie da się wpłynąć na jego parametry (pozostają takie same jak w momencie zepsucia). Aby naprawić komponent należy wykonać minigierkę), przykładowo jest to łączenie kabli, klikanie przycisków w dobrej kolejności, sekwencja qte itd. Każdy komponent posiadałby unikalną minigrę.
- Zasady użycia komponentów: Z Komponentu może korzystać jedna osoba na raz. Gdy jest zepsuty, interakcja z komponentem nie jest możliwa.
- Ulepszanie Komponentów: Ulepszanie komponentów zwiększa osiągi danego komponentu (ulepszenie napędu zwiększa maksymalną prędkość, jak i przyspieszenie pojazdu, lub odblokowuje nowe funkcje (np moduł stabilizowania w module sterowania). Wiąże się to z większym zapotrzebowaniem na moc (i częstszym psuciem), potrzebą kupna lepszych narzędzi do naprawy, nowego interfejsu/sposobu interakcji z danym Komponentem.
- Misje backendowo: Kształt mapy, pojedyncze obiekty, cel misji, opcjonalne cele, ilość i poziom wrogów będą generowane za pomocą algorytmu. Wcześniej wytworzone klocki są łączone w predefiniowany sposób.

Grafika, estetyka, ui

Setting: Akcja dzieje się na obcej planecie z surowym i nieprzyjaznym klimatem ale bogata w złoża surowców. Pustynia, lodowce, tundra czy dżungla oraz łąki są graficzną reprezentacją widoków znanych nam z naszego świata. Podobnie w przypadku designu ubioru postaci, broni oraz wyglądu pojazdów, czy lokacji, z jednoczesnym zachowaniem widocznej stylistyki futurystycznej inspirowanej produkcjami z gatunku space opera.

- Styl graficzny: Pod względem wykonywania grafik najsilniejszą stroną naszego zespołu jest tworzenie w stylu low poly. Lekki futuryzm, modularność pojazdu i map, dodatkowe shadery i post processing - każdy z tych elementów dobrze łączy się z modelami low poly i jest to dla nas komfortowa nisza.
- User interface: W samych misjach interfejs występuje tylko przy użyciu komponentów, postać gracza nie posiada żadnych stanów, funkcji czy statystyk. Przy użyciu komponentu wyświetla nam się UI odpowiedzialne za sterowanie komponentem lub UI odpowiedzialne za naprawę w przypadku gdy komponent jest zepsuty. Wyjątkiem będą komponenty zwiadowcze jak radar czy skanery. Podczas korzystania z nich będziemy widzieć specjalne elementy UI jak obwódki wrogów, wskaźniki położenia celów, metrykę pojazdu i każdego komponentu, oddalenie kamery. Postaramy się przełożyć część informacji na interfejs diegetyczny, natomiast to będzie zależać od testów gry i qa. Interfejs diegetyczny, może okazać się zbyt chaotyczny i przytłaczający, jednocześnie mogą pojawić się problemy z czytelnością gry, gdyż gracz musi wiedzieć jaki jest stan poszczególnych komponentów, aby zaplanować kolejne działania

One Pager#1

Maciej Grzebień

Game identity

Low Polly Art 3d liniowy FPS akcji singleplayer

Logline

Miejscem gry jest ziemia w XX wieku.. Gracz wciela się w 2 postaci. Emerytowanego wojskowego oraz młodocianego policjanta. Gracz wcielac się będzie naprzemiennie w obydwie postaci, a ich historia będzie działa się jednocześnie. Mimo iż obaj będą strzelcami to różnić się będą dostępnymi broniąmi oraz mechanikami.

Game loop: Idziemy, zabijamy, szukamy informacji, idziemy dalej.

USP

Każda z postaci oprócz standardowego strzelania będzie posiadać po 3 mechaniki.

Emeryt snajper:

- grappling hook
- lornetkę do oznaczania przeciwników (oznaczeni przeciwnicy są widoczni (X-rey) od momentu oznaczenia przez 2 min)
- możliwość skrytobójstwa

Policjant:

- broń biała z prostym systemem walki
- granat (obojętnie jaki)
- Urządzenie x-rey ujawniające pobliskich wrogów

Design Pillars:

Podstawą gry będzie przemienne rozgrywka i dwie historie z pozoru oddzielne aczkolwiek zazębiające się.

World: Świat poszedł do przodu i został silnie zmechanizowany. Urbanizacja i rozwój robotyki sprowadził zagładę na najuboższych w wyniku czego populacja planety skurczyła się o połowę. Dało to szansę naturze na ponowny rozkwit. Ludzie żyli w luksusie, zapomniawszy o troskach życia codziennego. Mamy świat idealny, niemalże nie do odróżnienia od fałszu.

Mechanics

System poruszania:

- bieganie, skakanie, kucanie, pływanie, wspinanie, przeskakiwanie przez przeszkody
- grappling hook (Przyciąganie siebie, przeciwnika)
- Strzelanie : z karabinów snajperskich, pistoletów i karabinów szturmowych

System ekwipunku:

Ekwipunek jako osobne okno na stałe przypisane do gracza z opcją podnoszenia przedmiotów i przechowywania ich

Dialogi

Dialogi z postaciami, nie jako misje lecz pomoc w narracji, misje wyznacza obecny awatar gracza

NPC

2 rodzaje npc:

- npc neutralni z którymi możemy porozmawiać
- wrogowie których można zaatakować i którzy atakują nas jak tylko nas zobaczą.

Znajdźki:

- amunicja rozłożona na mapie
- książki i listy
- nowe bronie

System levelowania postaci i drzewko rozwoju

Drzewko jest takie samo dla obu postaci, są to głównie umiejętności oraz sporadyczne bonus % do obrażeń, hp.

System jazdy motorem i łódką

Najprostszy jaki jest, wasd z drewniana mechaniką jazdy.

Kompas u góry ekranu zawsze wskazujący bieżący cel: przeciwnika lub miejsce

System strzelania i walki wręcz

- z broni snajperskiej

- z karabinów typu "rifle"
- z pistoletów
- z broni typu shotgun
- **skrytobójstwa**
- walka wręcz za pomocą broni białej. (miecz, kij)

Story:

Emeryt i policjant to dawny dowódca i uczeń z akademii mundurowej. Jeden ma swój cel do zlikwidowania, drugi raz podąża za nim, badając miejsce zbrodni lub wyprzedza go o krok. Często są w pobliskich lub tych samych lokacjach jednak nigdy w tym samym czasie.

Miejsca akcji:

Zamknięte i półotwarte przestrzenie

UI

Jak w codzie, bez widocznego paska życia, celownik jedynie przy przybliżeniu (celownik mechaniczny lub optyczny)

+opcjonalnie cel misji jak w codzie u góry ekranu, ewentualnie "żółta farba"

Grafika

Low poly art stylizowane na futurizm

Muzyka

Jak w Codzie/medal of honor i tego typu grach.

Linki Unreal:

- ▶ Vaulting & Climbing (Parkour) Part 1 - Unreal Engine 4 Tutorial
- ▶ Motorbike (Motorcycle) Physics with Chaos Vehicles - Unreal Engine 5 Blueprints Tuto...
- ▶ Create epic First Person Animations! | Episode #14 | Adding a Sniper Rifle | Unreal En...
- ▶ Pistol System on UE5 - Tutorial
- ▶ UE5 - Inventory System: Cycle Items & Overlay Animations (11)
- ▶ Unreal Engine 4 Tutorial - Skill System Pt.1: Skill Component
- ▶ Unreal Engine - Ammo System
- ▶ How To Build an Enemy Health and Damage System in Unreal Engine
- ▶ How to Make a Swimming System in Unreal Engine 5
- ▶ Unreal Drivable Boat
- ▶ Unreal Engine 5 RPG Tutorial Series - #4: Assassinations
- ▶ Mordhau style Combat - UE4 Advanced Blueprints Tutorial - Unreal Engine 4 DevLog
- ▶ Unreal Engine 5 Tutorial - How to make Shotgun Line Trace!

One Pager#2

Inspirowane twórczością Stanisława Lema w oparciu o zbiór opowiadań "Cyberiada"
One pager jest wstępem do gdd.

Tytuł:

Game Identity:

Low Polly art, 1-os gra przygodowa.

Logline:

Miejszem gry jest opuszczone laboratorium w środku dżungli(lasu). Gracz wciela się w robota, który jest fabularnie prowadzony przez naukowca na "słuchawce" oraz przez otoczenie. Gra podzielona jest na poziomy, od półotwartych po zamknięte.

USP

Najważniejszą mechaniką poruszania się jest używanie grappling hooka (linki z hakiem). Mechanika ta będzie rozwijana wraz z poziomem.

1. *Przyciąganie naszej postaci do miejsca, o które zahaczyliśmy,*
2. *Przyciąganie przedmiotów do naszej postaci*
3. *Za pomocą grappling hooka będziemy mogli niszczyć przedmioty.*

(Pojęcie leveli odnosi się do poziomów gry, a nie postaci. Miejsca do których będziemy mogli użyć poszczególnej funkcji linki z hakiem, będą oznaczone w mapie i designie poziomu)

Design Pillars:

Narracja będzie prowadzona na dwa sposoby: Za pomocą monologów naukowca w stronę naszego gracza (robota) oraz za pomocą przestrzeni gry.

Gracz będzie musiał częściowo wykazać się zręcznością jak i rozwiązywać proste zagadki środowiskowe oraz mini gierki (jak w mass effect 2 i otwieranie drzwi jak w skyrimie)

Story

Historia i cała fabuła będzie inspirowana twórczością lema więc scenariusz i dialogi rozpisze jak przeczytałem "Cyberiade".

Zarys fabularny:

Nasz robot został wysłany do splądrowanego przez rząd nielegalnego laboratorium. W czasie gry odkrywamy jego cel, a naukowiec wygłasza monologi na temat współistnienia ludzi z zaawansowaną sztuczną inteligencją, celem ewolucji człowieka i czy ewolucja osiąga SI.

Gracz ponadto będzie mógł znaleźć zapiski naukowców, z których dowie się o miejscu akcji i świecie gry (oraz trochę o samym sobie).

Mechaniki i systemy.

Poruszanie:

- Bieganie, skakanie, kucanie, ślizganie?
- Linka z hakiem
- pływanie?

Pułapki:

- "uszkodzona" zapadająca się podłoga
- przewracające się ściany
- Obszary pokryte żrącą substancją zadające obrażenia (Hp/s)

- obszary z toksyczną substancją w powietrzu wpływającą na metal i naruszające systemy
- ruchome ściany aktywowane wyjściem na ich obszar, mają za zadanie “zmiażdżyć” gracza
- Spadające na konkretne miejsca przedmioty

Ekwipunek typu Znajdź i użyj.

Gra będzie podzielona na 3 główne poziomy, a każdy poziom będzie miał określone miejsca zapisu. Niektóre miejsca na poszczególnych poziomach będą wymagały od gracza przejścia ich w określonym czasie. (Timer na wydarzenia, gracz musi uciec ale nie wie ile ma czasu.)

Interakcje z otoczeniem:

- przesuwanie prostych ruchomych przedmiotów (np. skrzynie aby po nich się wspiąć)
- używanie linki z hakiem na “zniszczalnych” obiektach w określonym celu
- Otwieranie drzwi (Manualne jak w skyrimie, oraz cyfrowe jak w mass effecie).

UI:

- Kropka jako celownik na środku ekranu (trwała lub pojawiająca się dopiero przy jakiejś akcji)
- Poziom życia i staminy w stylu baterii

One Pager#3

Game identity

TP 3d Walking sim w klimacie science fiction i konwencji thrilleru.

Logline

Akcja gry osadzona jest kilka tysięcy lat w przyszłości. Gracz wciela się w androida na kształt humanoida. Całość gry dzieje się w opuszczonej stacji kosmicznej/stacji na jednej z planet.

USP

Brak zapisów gry, gracz po śmierci odradza się w “systemie” statku/pojazdu a osobowość jest wgrywana do nowego ciała/awatara. Przy odrodzeniu może wybrać, czy zachować ekwipunek, czy odkrytą część mapy i zdobyty poziom.

Design Pillars

Podstawą gry jest eksploracja, rozwiązywanie zagadek i przetrwanie. Fabularnym celem gry jest ustalić co stało się z Żywymi organizmami w Układzie słonecznym.

Story

- Historia ludzkości po XXII wieku
- Geneza postaci gracza (rasy, cywilizacji itp)
- Fabularne wyjaśnienie Świata przedstawionego

World

- Świat “mroczny”, owiany tajemnicą. Obcy z perspektywy gracza.
- Przestrzeń jaką przemierza gracz jest ograniczona, analizując gdzie się znalazł, dowiaduje się o otaczającej go galaktyce. (każdy rodzaj narracji).

Mechanics

Mechanika strzelania i walki jest “niewystarczająca” i bardzo skromna, a przeciwnicy dość trudni. (sugerujemy graczowi poszukanie innego rozwiązania niż walka). Ponadto skradanie się, kucanie i skakanie. (opcjonalnie wspinanie).

- Interaktywne otoczenie np. możliwość wyłączenia oświetlenia, wyłączenia grawitacji, lub wykorzystania prostych pułapek (proste przesuwane obiekty) uzasadnionych fabularnie np. otworzenie Śluzy powietrznej itp.
- Aktywne wykorzystywanie przedmiotów interaktywnych, jak i zbieranie i wykorzystywanie informacji.
- Brak widocznego w interfejsie paska hp oraz staminy.


Art style




Grafika wystandaryzowana z niską liczbą detali, metaliczne barwy. Stylistyka mroku z

ograniczonym światłem i nadgryzione zębem czasu.

Music

Np.-  The Alien lub

 Trevor Gureckis - Make Us Whole - Dead Space (Original Soundtrack)

Ponadto dźwięki otoczenia np.dźwięk "skanera" (np. jak w ME:A), kroki przy bieganiu, wystrzały z broni, dźwięki wydawane przez przeciwników (mix odgłosu zwierząt) (opcjonalnie: dźwięki korzystania z przedmiotów, otwierania przejść).

Do zrobienia np w ai.

Ważne! Mechanika strzelania i przeciwnicy są opcjonalni, jeśli będą stanowili kłopot w produkcji, gra dalej będzie fabularnie spójna z ciekawym gameplayem.