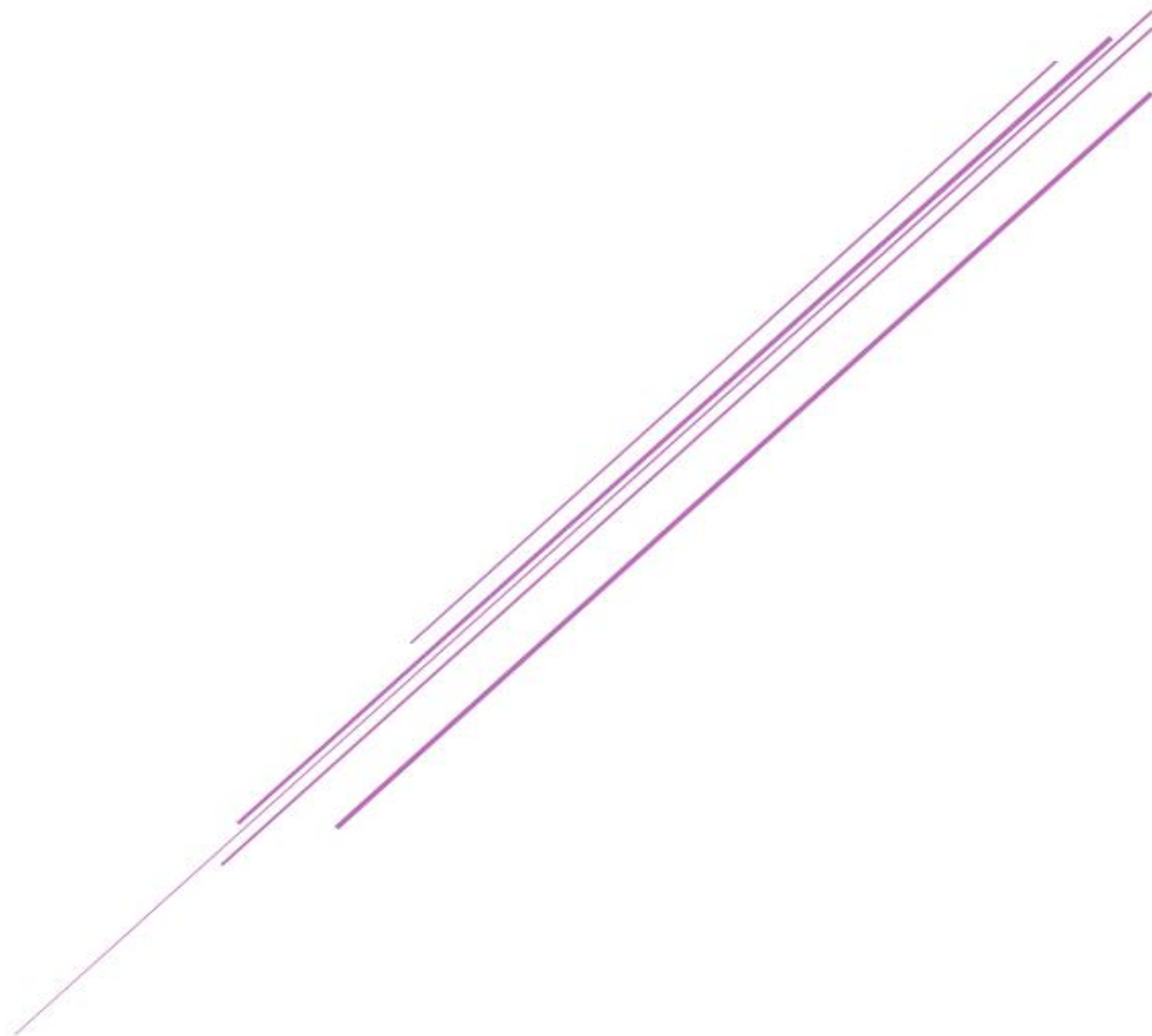


Spójna wizja gry S(CHEM)E



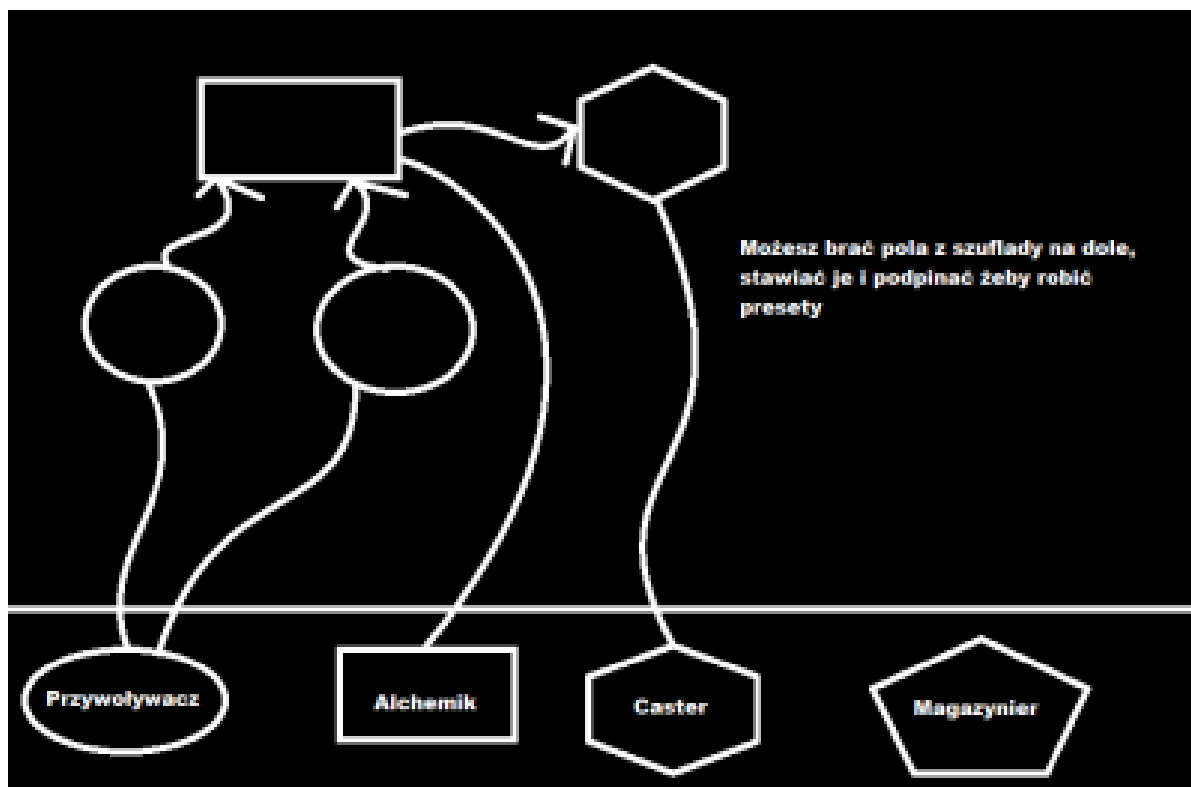
Neon Knights
Turniej Trójgamiczny

Spis treści

Szablony reakcji chemicznych	3
Mechanika walki	4
Questline	6
Miasta	7
Rekrutacja wojska	8
Mapa świata	9

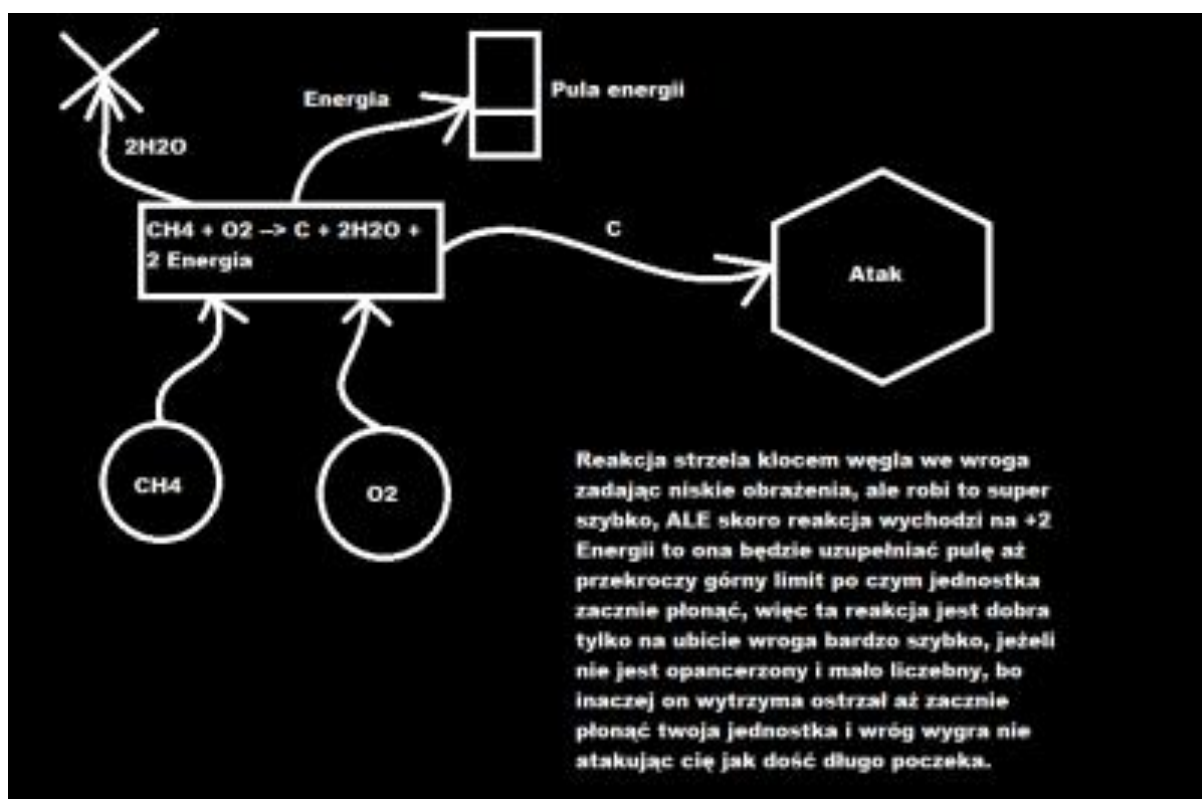
Szablony reakcji chemicznych

Szablony reakcji będą tworzone przez gracza w Edytorze:



- **Przywoływacz** - jest odpowiedzialny za tworzenie wybranego pierwiastka lub cząsteczki (gracz ma dostęp do niektórych z nich od początku gry, inne musi odblokować wykonując questy).
- **Alchemik** - ich zadaniem jest przereagowanie przywołanych pierwiastków/cząsteczek.
- **Caster** - wykonuje atak za pomocą wybranego produktu wcześniejszej reakcji. Z założenia powinien być drogi, aby zapobiec tworzeniu oddziałów castujących tony losowego bajzlu.
- **Magazynier** - potrzebny do ewentualnego uzgodnienia reakcji. Jeśli wymaga ona użycia x pierwiastków/cząsteczek, to znajdzie dopiero, gdy magazynier ich tyle uezbiera (np. reakcja castowania wody wymagająca H_2 i O_2 znajdzie gdy magazynier uezbiera $2H_2$)

Przykładowa reakcja (rzucanie przeciwników węglem):



Produkty reakcji, których gracz nie przypisze do castera zostają usuwane.

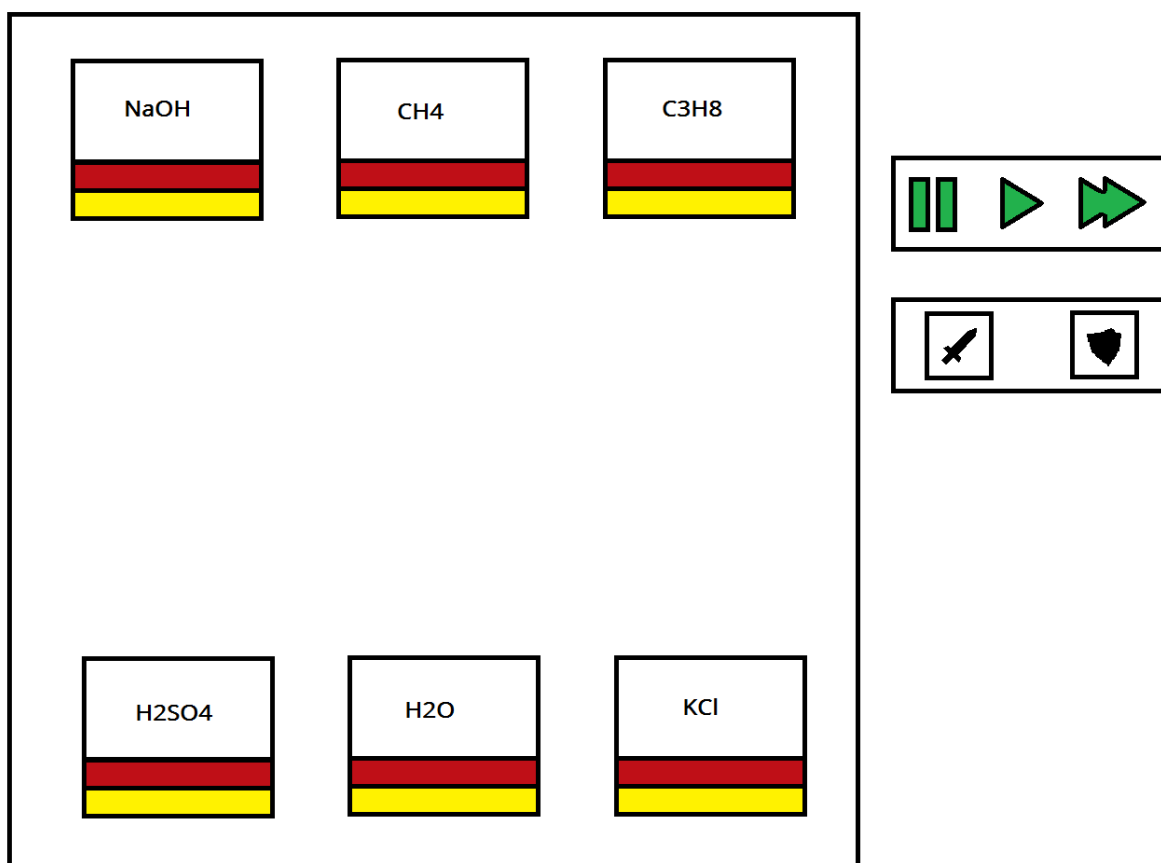
Reakcja wydziela **energię**, która napętnia pulę danego oddziału. Nieodprowadzona energia zamienia się w **ciepło**, które najpierw daje wojskom debuffy (opcjonalne), aż dochodzi do stanu krytycznego, w którym oddział dosłownie się spala. Aby temu zapobiec należy użyć uzyskaną energię w innej reakcji, lub dać oddziałowi czas, aby wytracił uzyskane ciepło.

Mechanika walki

-Po utworzeniu szablonu reakcji gracz może zacząć rekrutować wojska specjalizujące się w wybranej dziedzinie. Dokonuje tego w miastach/stolicach odwiedzanych państw. Koszt szkolenia jednostki to

suma kosztów magów użytych w wybranym szablonie pomnożona przez ich **liczebność**. Liczebność to wartość, która determinuje żywotność oddziału, zadawane przez niego obrażenia, oraz ma duży wpływ na koszt jego utrzymania.

Przykładowe spotkanie z wrogą armią:



Na górze ekranu walki znajduje się wojsko przeciwnika, a na dole - gracza. W starciu biorą udział wszystkie oddziały, które protagonista ma w „ekwipunku”. Na awatarach oddziałów znajduje się produkt zachodzącej reakcji, a pod nimi dwa paski:

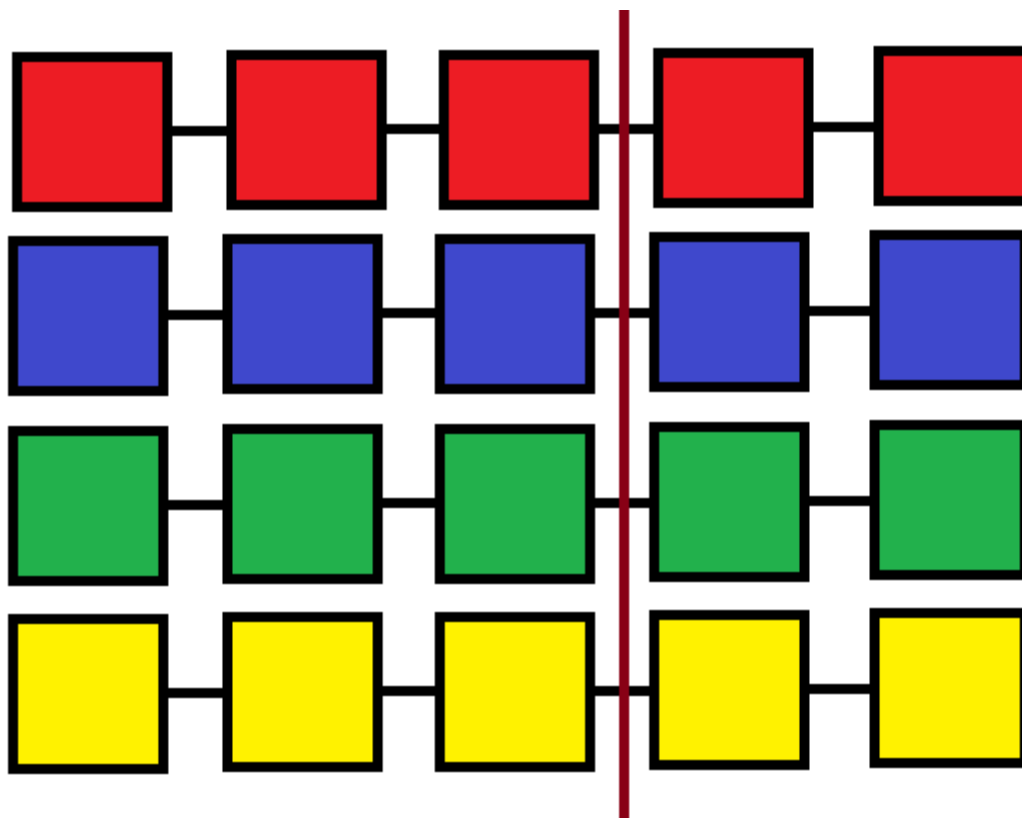
- **Czerwony** - jest to liczebność oddziału. Jest ściśle powiązana z obrażeniami przez niego zadawanymi, więc słabnie on podczas bitwy i wymaga uzupełnienia w odpowiednim miejscu.
- **Żółty** - napętnia się wraz ze wzrostem ciepła. Ma za zadanie dać znać graczowi, kiedy któryś oddział powinien trochę ochłoniąć.

Przebieg walki można zatrzymać bądź przyspieszyć używając zielonych przycisków z prawej. Wojskom można również wydawać rozkazy (póki co można im kazać atakować konkretnego wroga lub nakazać wycofanie się). Bitwę wygrywa ten, który zniszczy armię drugiego.

Questline

Zadania do wykonania będziemy otrzymywać w miastach i stolicach 4 najważniejszych państw posiadających swoje osobne questline'y. Możemy się między nimi swobodnie przemieszczać w pierwszej części rozgrywki i wykonywać misje dla każdego z nich w wybranej przez siebie kolejności.

Graficzny przykład questline'ów:



Wstępnie ustaliliśmy 5 zadań dla każdego państwa, co daje ich w sumie 20. W miarę możliwości dodamy ich więcej. Czerwona linia dzieli questy na dwa rodzaje:

• **Zadania na lewo od czerwonej linii** - to zadania early-game'u. Na tym etapie rozgrywki gracz ma swobodę w przemieszczaniu się po kontynencie, może wypełnić je wszystkie na jednej postaci. Będą polegać na podbojach pomniejszych państw, rozbijaniu oddziałów bandytów, odkrywaniu kolejnych tajemnic dziedziny chemii, w której specjalizuje się wybrane państwo itd.

• **Zadania na prawo od czerwonej linii** - są to zadania end-game'owe. Aby je odblokować, gracz musi wybrać jedną z czterech dostępnych frakcji. Wybranie jednej uniemożliwia wykonanie jakichkolwiek questów u pozostałych. Celem gracza w tych zadaniach jest wsparcie kraju w zdominowaniu kontynentu, poprzez zniszczenie armii innych mocarstw.

Miasta

Przykładowy widok po wejściu do miasta:



Po wejściu do miasta gracz widzi postać, z którą może porozmawiać. Pod jej awatarem znajdują się opcje dialogowe:

- **Prośba o quęsta** - gracz dostaje zadanie umożliwiające popchnięcia fabuły do przodu
- **Rekrutacja wojska** - za odpowiednią opłatą gracz może powiększyć istniejące oddziały lub zwerbować nowe.
- **Rozmowa** - gracz może dowiedzieć się od NPC czegoś o obecnej sytuacji na świecie, ta opcja dialogowa będzie służyła przekazywaniu fabuły graczowi.
- **Wyjście** - gdy gracz zrobił już to, co chciał może wyjść z miasta. Przenosi się z powrotem na główną mapę.

Rekrutacja wojska

Tęgo punktu nie omówiliśmy dokładnie na spotkaniu, więc pokaże jak ja bym to widział. Jeśli ktoś ma inny pomysł, niech napisze.

Przykładowe okienko rekrutacji:

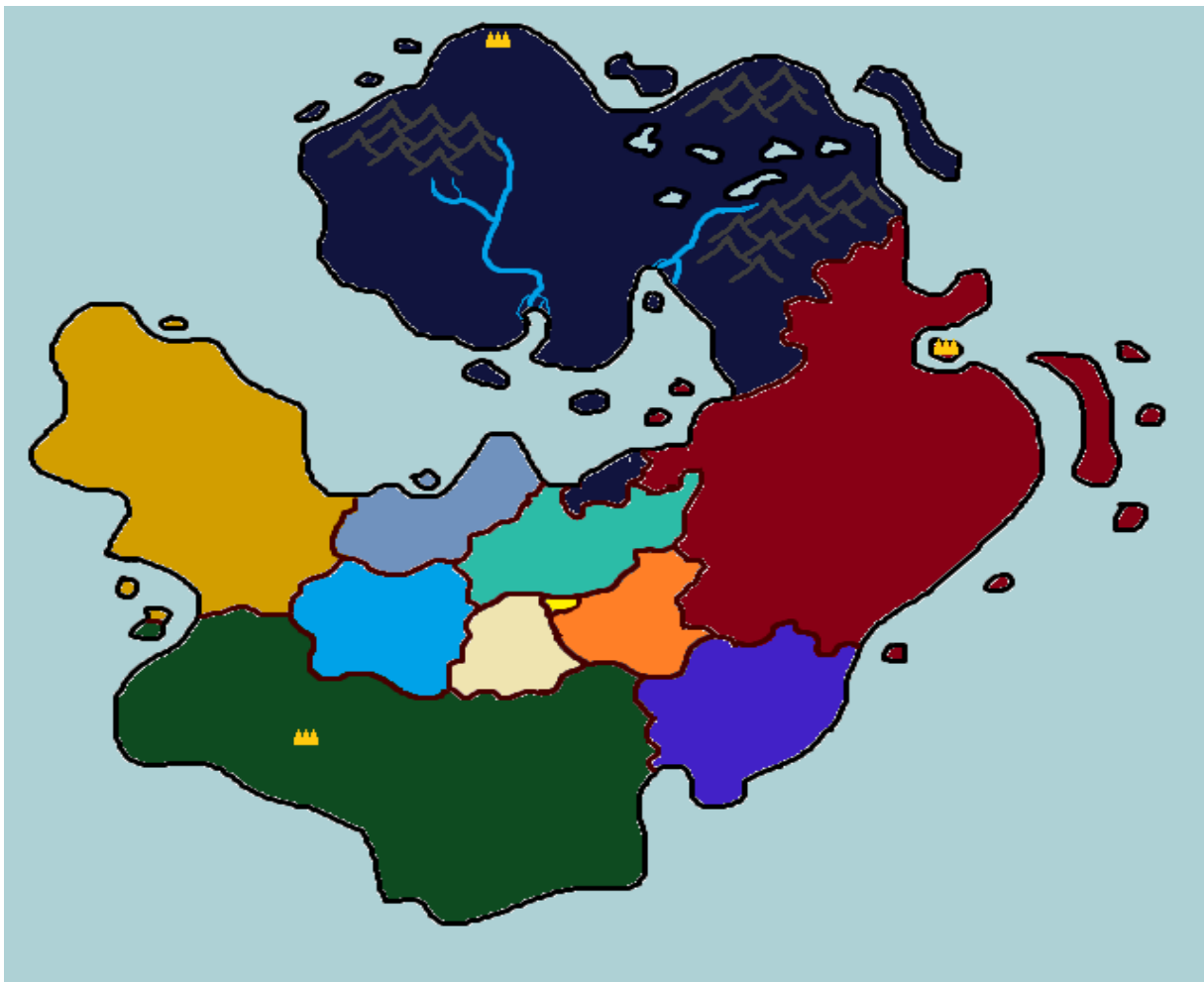
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">NaCl</div> <div style="background-color: red; color: white; text-align: center; padding: 2px;">52</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"> - + </div> </td> <td style="width: 33%; text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">KCl</div> <div style="background-color: red; color: white; text-align: center; padding: 2px;">13</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"> - + </div> </td> <td style="width: 33%; text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">H₂SO₄</div> <div style="background-color: red; color: white; text-align: center; padding: 2px;">78</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"> - + </div> </td> </tr> </table>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">NaCl</div> <div style="background-color: red; color: white; text-align: center; padding: 2px;">52</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"> - + </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">KCl</div> <div style="background-color: red; color: white; text-align: center; padding: 2px;">13</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"> - + </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">H₂SO₄</div> <div style="background-color: red; color: white; text-align: center; padding: 2px;">78</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"> - + </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">Pieniądże</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <div style="text-align: center;">HNO₃</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;">Koszt</div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <div style="text-align: center;">C₂H₆O</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;">Koszt</div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div style="text-align: center;">H₂O</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;">Koszt</div> </div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">NaCl</div> <div style="background-color: red; color: white; text-align: center; padding: 2px;">52</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"> - + </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">KCl</div> <div style="background-color: red; color: white; text-align: center; padding: 2px;">13</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"> - + </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">H₂SO₄</div> <div style="background-color: red; color: white; text-align: center; padding: 2px;">78</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"> - + </div>		

Po wybraniu opcji rekrutacji u NPC otwiera się okienko rekrutacji, podzielone na dwie części:

•Okienko po lewej - znajdują się tu oddziały, którymi aktualnie dowodzisz. Na czerwonym pasku znajduje się ich liczebność. Można ją modyfikować znakami plusa i minusa (dodanie oddziału zwiększa koszt utrzymania, rozwiązanie oddziału zmniejsza). Przydała by się opcja typu shift + LPM dodaje 5 oddziałów na raz żeby gracz nie marnował dużo czasu.

Okienko po prawej - znajdują się tu szablony reakcji posiadane przez gracza razem z ich kosztem. Przeciągając szablon na lewą stronę okienka gracz tworzy nowy oddział. U góry widnieje ilość **pieniędzy** posiadanych przez protagonistę. Będzie go ona ograniczać przed tworzeniem nienormalnie wielkich armii.

Mapa świata



Gracz do czasu dokonania ostatecznego wyboru może przemieszczać się po mapie bez ograniczeń. Zadania wykonuje u czterech najważniejszych państw (niebieskie na północy, czerwone na wschodzie, zielone na południu i żółte na zachodzie). Państewka pomniejsze istnieją tylko po to, by zostać podbitymi przez protagonistę w ramach zadań od władców ważniejszych królestw. Po związaniu się z danym mocarstwem gracz ma swobodę ruchu tylko w jego granicach, a poza nimi czekają na niego wrogie armie. Przez swobodę ruchu mam na myśli możliwość wejścia do miast i interakcji z NPC (przyjęcie zadania, rekrutacja wojska itd.). Chodzenie po mapie odbywać się będzie na zasadzie point and click - postać idzie w miejsce, w które gracz kliknął myszką.