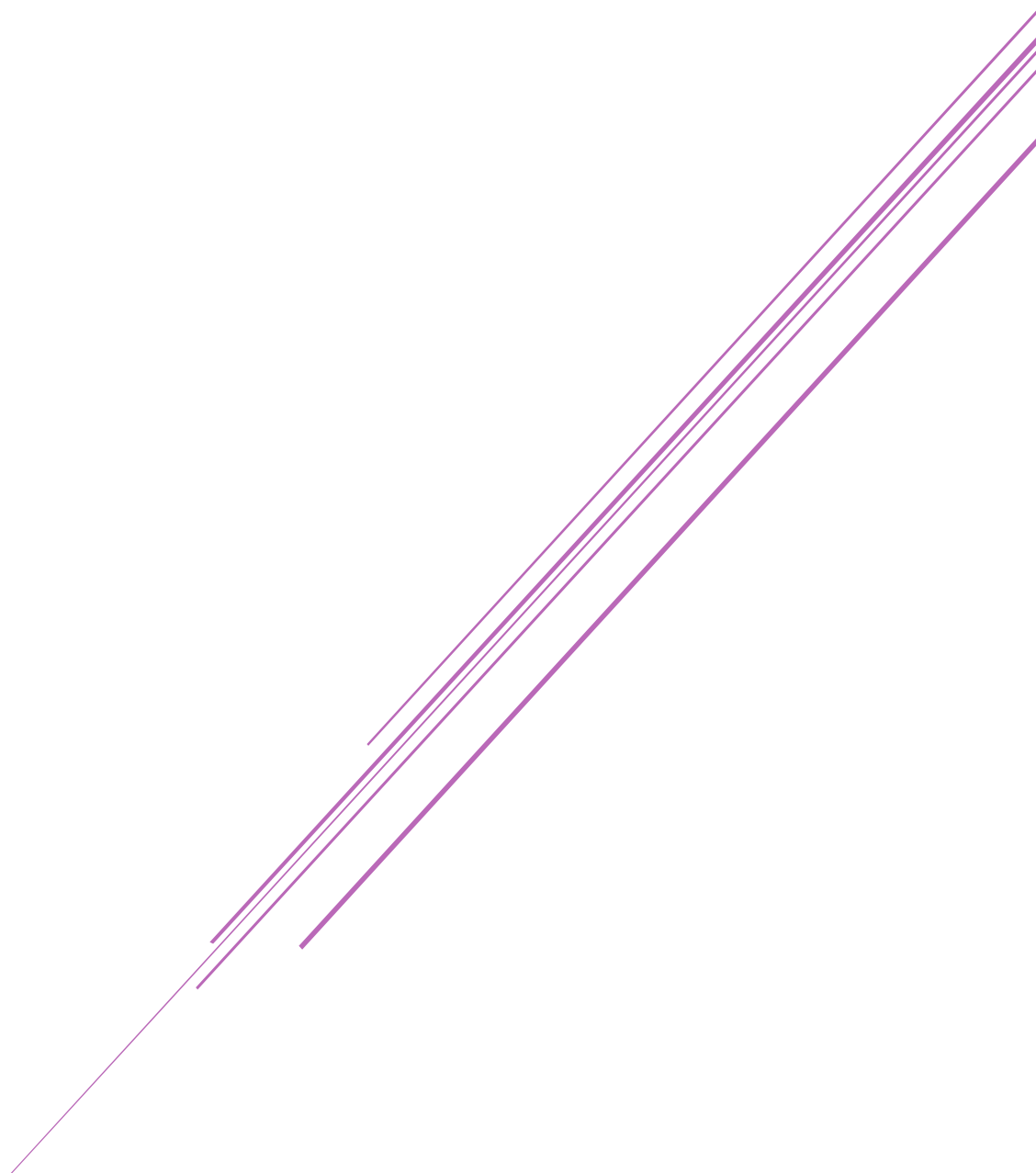


# WIZJA GRY

## S(CHEM)E



Neon Knights  
Turniej Trójgamiczny

## Spis treści

Zwięźle przedstawienie nas oraz pomysłu na grę.....	2
Czym nasza gra przebije inne.....	2
Z czego gracz będzie czerpał przyjemność.....	3
Szczegółowe opisanie kroków.....	4
Stałe elementy, na które przystaliśmy.....	5
Na czym się wzorujemy.....	9

---

# ELEVATOR PITCH

---

Zwięzłe przedstawienie nas oraz pomysłu na grę.

Nasza drużyna to Neon Knights. Startujemy w Turnieju Trójgamicznym w kantonie Lubelskim. Tworzymy grę o wdzięcznej nazwie „S(CHEM)E. Gra ta jest z gatunku cRPG. Wzorujemy się w znacznym stopniu na innej produkcji - „Mount & Blade”. Jednak nasze arcydzieło ma się wyróżniać satysfakcjonującym systemem walki, będący *crème de la crème* mechanik planowanych do umieszczenia w tej produkcji.

---

# UNIQUE SELLING POINTS

---

Czym nasza gra przebije inne.

Cechy, dzięki którym S(CHEM)E podbije serca ludzi:

- System walki, który pozwoli na wyzwolenie kreatywności graczy, będący swoistym znakiem rozpoznawalnym naszej gierki:
  - Tworzenie własnej armii;
  - Wgląd taktyczny na pole bitwy, umożliwiający kontrolowanie przebiegu akcji;
  - Innowacyjne tworzenie ataków poprzez łączenie ze sobą pierwiastków chemicznych i odpowiedniej ilości „energii”.
- Frakcje i możliwość ingerowania z nimi.

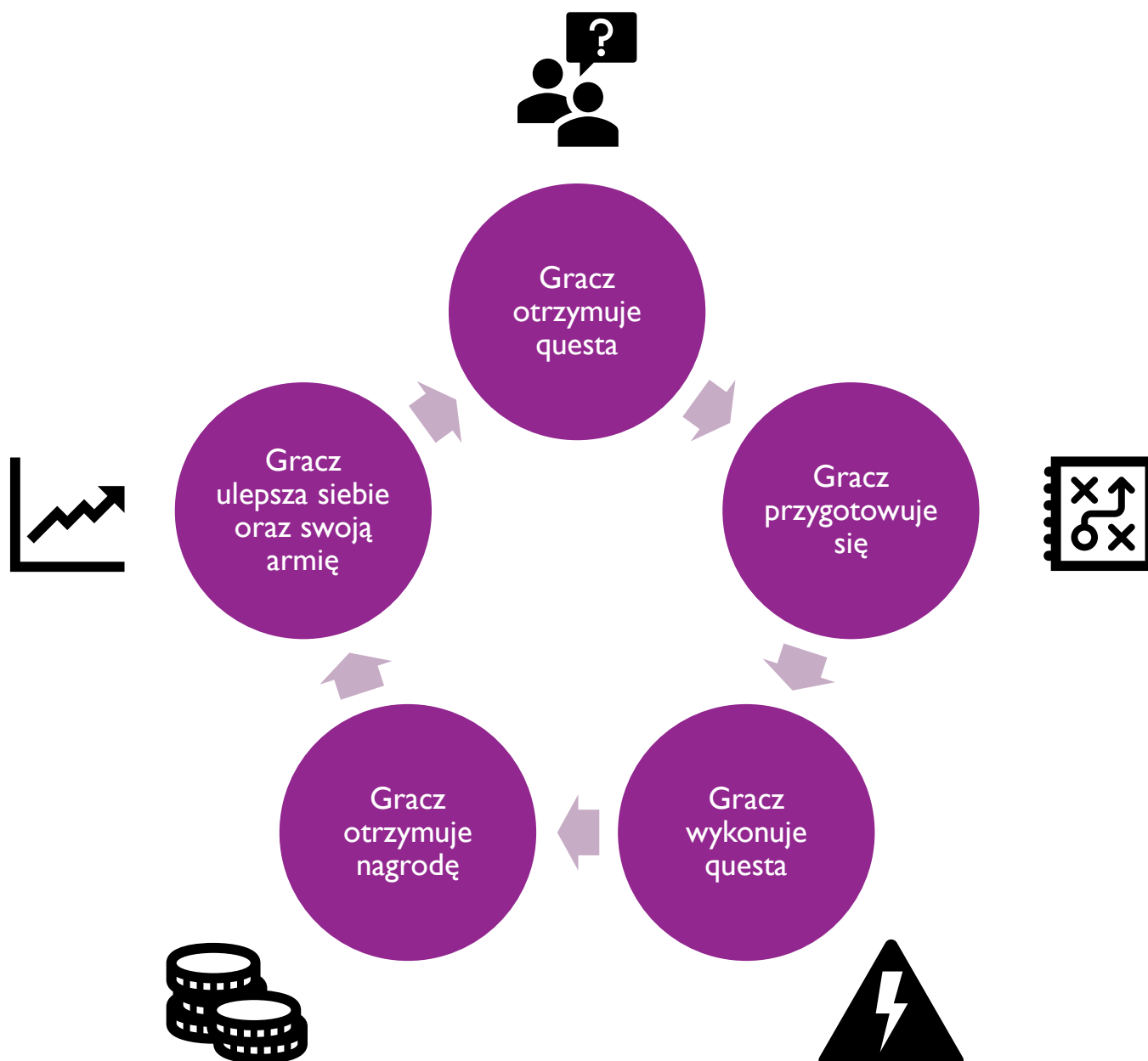
- Fabuła, choć (zapewne) prostoliniowa, to z całą pewnością nie banalna.
- Duży kontynent z wieloma lokalizacjami.

---

# CORE GAMEPLAY LOOP

---

Z czego gracz będzie czerpał przyjemność.



## Szczegółowe opisanie kroków.

1. „Gracz otrzymuje questa” – Może go otrzymać w ratuszu miasta, od generała z którym się natknął w czasie podróży, w specjalnych lokalizacjach. Questy mogą być ograniczone czasowo, mogą mieć kary za ich niewykonanie.
2. „Gracz przygotowuje się” – Po otrzymaniu questa jest pora na przygotowanie się. Trzeba zmienić templejty armii, ekwipunek swój, może żołdakom hajsy wypłacić w zanadrzu, aby *nikt nie miał nastroju do zdrady*, zdobyć dane dotyczące polecenia (np. jeśli to misja eskortująca (*jakżeby inaczej*) to warto wiedzieć, kto będzie chciał osobę eskortowaną zaatakować i dostosować do tego swoje siły).
3. „Gracz wykonuje questa” – Przygotowania minęły, czas działać. Quest od gracza może wymagać sprawnej dyplomacji, przemyślanej strategii bitewnej tudzież dobrego wyczucia czasu i miejsca. Podczas questów mogą występować zdarzenia losowe, np. kucharze zrobili schabowe za bardzo obficie przez co całe popołudnie spędziłeś w szaletach (-10% hp na czas jednego dnia, -100 do higieny xd).
4. „Gracz otrzymuje nagrodę” – Po wykonaniu questa trzeba nagrodzić gracza. Warto by było nie dawać mu coś w stylu „zapchaj dziura”, np. 5 liści eukaliptusa, tylko raczej preferowane są zmyślne nagrody (jakiś przedmiocik sexi, może możliwość dołączenia do armii nowego npc?). Oczywiście, jak gracz nie wykona zadania może spotkać go kara, np. -100 respektu do jakiejś frakcji.
5. „Gracz ulepsza siebie albo swoją armię” – W nagrodę mógł dostać kasę, to sobie jakiś pancerz mógł kupić. Może dostała armia dużo expa, więc jednostki do ulepszenia ma. A może siedziba ma odblokowane nowe ulepszenie. Możliwości jest dużo.

---

# CORE COMPONENTS

---

Stałe elementy, na które przystaliśmy

Kamera:

- W zależności od trybu:
  - trzecia osoba w walce czynnej (sterujesz swoim chłopkiem parobkiem),



- ponad bitwą w walce biernej (sterujesz i przemieszczasz swoje armie)



- o ogólna na mapie geopolitycznej, ciężko wytłumaczyć, coś jak w cywilizacji, grach paradoxu, itd.



## Grafika:

- Przyciski w sterowaniu gry: [Xelu's FREE Controller Prompts \(thoseawesomeguys.com\)](https://www.thoseawesomeguys.com)
- Tonacja ma być mroczna, barwy chłodne mile widziane
- Nie turbo realistyczna, może coś w stylu Zeldy: Twilight Princess
- Nie musowo robić wszystkiego samodzielnie, może \*ekhm\* *zapożyczać* nawet i gotowe tekstury z różnych źródeł (**uwaga na licencje**).

## Sterowanie:

- Uniwersalne:
  - Esc – menu
  - ~ – konsola do poleceń?
- Walka czynna:
  - WSAD – poruszanie się
  - Ruch myszy – rozglądanie się
  - Shift – koło wyboru „szybkich poleceń”  
(np. „CAŁA NAPRZÓD”, „UTRZYMAĆ SZYK”)
  - Spacja – skok
  - Kliknięcie LPM – akcja
  - Przytrzymanie LPM – „naładowanie” pierwiastka do wystrzelenia
  - Puszczenie LPM – wystrzał pierwiastka
  - PPM – przybliżenie kamery (na razie spróbujemy z 1.4)
  - Ctrl – zmiana trybu (czynna – bierna)
- Walka bierna:
  - Kliknięcie LPM – wybranie jednostki / akcja
  - Przytrzymanie LPM – rozpoczęcie zaznaczania obszaru z jednostkami
  - Puszczenie LPM – zakończenie zaznaczania obszaru z jednostkami
  - Kliknięcie PPM – poruszenie jednostką do danego miejsca



Przytrzymanie PPM – rozpoczęcie obracania pozycją końcową jednostki (w poziomej płaszczyźnie)

Puszczenie PPM – zatwierdzenie obrotu pozycji końcowej jednostki

Shift – koło wyboru poleceń

Tab – zaznaczenie kolejnej jednostki

WSAD – poruszanie się po mapie

Ruch myszy – poruszanie się po mapie

Przytrzymanie kółka myszy + ruch myszą – obracanie mapy w płaszczyźnie poziomej

Q – obracanie mapy w płaszczyźnie poziomej o 90 stopni w lewo

E – obracanie mapy w płaszczyźnie poziomej o 90 stopni w prawo

Ctrl – zmiana trybu (bierna – czynna)

- Mapa Geopolityczna:

Kliknięcie LPM – akcja

Przytrzymanie i puszczenie LPM – podróż do celu (pathfinding)

Kliknięcie PPM – podróż do celu (w linii prostej)

WSAD – poruszanie się po mapie

Ruch myszy – poruszanie się po mapie

Przytrzymanie kółka myszy + ruch myszą – obracanie mapy w płaszczyźnie poziomej

Q – obracanie mapy w płaszczyźnie poziomej o 90 stopni w lewo

E – obracanie mapy w płaszczyźnie poziomej o 90 stopni w prawo

---

# SETTING GRY

---

*Budzisz się w zniszczonym zamczysku w ponury, deszczowy dzień. Nie możesz sobie przypomnieć, jak się tu znalazłeś. Wiesz jedynie, że masz tu odegrać wielką rolę.*

*Znajdujesz mapę na której widać obraz na kształt kontynentu z zaznaczonymi państwami. Niedługo później zauważasz kolejne mapy, a wraz z nimi drastycznie zmieniające się granice.*

*Stwierdzasz, że państwa na kontynencie stale toczyły ze sobą wojny. Widzisz, że na jednej z najlepiej zachowanych map, a co za tym idzie, zapewne najbardziej aktualnej, ostały się jedynie 4 z nich.*

*Wiesz, że musisz działać szybko, bo kwestią czasu jest to, kiedy królestwa zawalczą ze sobą po raz kolejny. Ale czy to one są największym zagrożeniem dla siebie?*

**Zawierając niepewne sojusze, budując i szkoląc swoje oddziały oraz walcząc na śmierć i życie za pomocą związków chemicznych może uda ci się odkryć swoją rolę w całym tym przedstawieniu.**

---

# REFERENCJE

---

## Na czym się wzorujemy

Mechanicznie:

- Mount & Blade
- Total War (w sumie cała seria)
- Heroes (też w sumie cała seria xd)

Fabularnie:

- The Legend of Zelda (zgadnij co, cała seria)
- Dragon Age
- Darkest Dungeon