

THE BROKEN CYCLE

2D Fantasy Adventure Platformer

Armands Jānis Gitendorfs

Ernests Ģēģeris

Polina Uljanova

Elizabete Bondere

SPĒLES IDEJA

Kas ir The Broken Cycle?

- 2D platformera spēle ar izpētes un mīklu elementiem
- Dienas un nakts pārslēgšanas mehānika
- Fantāzijas pasaule ar salauztu laika ciklu
- Spēlētājs atjauno pasaules līdzsvaru

Core Idea:

The player can switch between day and night using an artifact.

This changes the world, enemies, and paths.

GALVENĀS MEHĀNIKAS

- Dienas un nakts pārslēgšana – maina vidi, platformas un pieejamos ceļus.
- Platformings – šķēršļu pārvarēšana un precīzi lēcieni.
- Vides izpēte – slēptu teritoriju un noslēpumu atklāšana.
- NPC dialogi – informācijas iegūšana par pasauli un sižetu.
- Dziedināšanās ar ziediem – veselības atjaunošana bīstamās situācijās.

GAMEPLAY

- Izpēti pasauli un atklāj tās noslēpumus
- Pārslēdzies starp dienu un nakti, lai atvērtu jaunus ceļus
- Pārvari platforminga izaicinājumus un vides šķēršļus
- Izvairies no ienaidniekiem un izdzīvo bīstamās teritorijās
- Sazinies ar NPC un atklāj pasaules vēsturi
- Sasniedz spēles noslēgumu un izdari galveno izvēli

PROJECT EVOLUTION

Sākotnējā ideja

- 2D platformeris ar kaujas mehāniku
- Cīņas ar ienaidniekiem
- Noslēguma bosa cīņa
- Mazāks pasaules izmērs

Pēc saņemtā atgriezeniskā saite

- Atteicāmie no kaujas sistēmas
- Koncentrējamies uz izpēti un atmosfēru
- Paplašinājam pasauli un lokācijas
- Lielāku uzmanību pievēršām stāstījumam un NPC

Gala rezultāts

- Izpētes un stāstījuma orientēts 2D platformeris
- Dienas un nakts mehānika
- Vides mīklas un pasaules vēstures atklāšana
- Vairākas unikālas zonas izpētei

PROGRESSION AND SYSTEMS

- Pakāpeniska jaunu mehāniku apguve spēles gaitā
- Dienas un nakts sistēma ietekmē vidi un spēles progresu
- NPC dialogi atklāj stāstu un sniedz norādes
- Veselības atjaunošana ar ziedu palīdzību
- Kontrolpunktu sistēma progresa saglabāšanai
- Dažādas zonas ar pieaugošu sarežģītības līmeni

FINAL CHOICE

Spēles noslēgumā spēlētājs atjauno artefaktu.

Viņam jāizdara galvenā izvēle:

Atjaunot dienas un nakts līdzsvaru un glābt pasauli.

Paturēt artefakta spēku sev un iegūt kontroli pār pasauli.

Izvēle nosaka spēles nobeigumu.



Team

Dizainers - *Polina Uljanova*

Programmētājs - *Ernests Ģēģeris*

Mākslinieks 1 - *Armands Jānis Gitendorfs*

Mākslinieks 2 - *Elizabete Bondere*