

Dokument wizji projektu

Dokument wizji dla projektu

Dungeon Maker (roboczo)

**Autor: Kamil Andrzewski, Łukasz Tabaczkiewicz,
Marcin Korzeniewski, Wojciech Ruciński**

Data: 03.04.2021

1. Wprowadzenie

Niniejszy dokument ma na celu określenie ram tworzonego projektu, jego cech oraz przyjętych przez nas założeń. Dodatkowo w dokumencie tym opisano i wskazano docelowy segment rynku.

2. Cel

Głównym celem niniejszego projektu jest stworzenie gry akcji na komputery PC, która swoją tematyką będzie nawiązywała do gier typu „Dungeon crawler”. W grach tego rodzaju rozgrywka toczy się w przestrzeni dwuwymiarowej, w której to gracz postawiony jest przed wyzwaniem opuszczenia danego pomieszczenia w jak najkrótszym czasie, pokonując przeciwników oraz unikając pułapek.

3. Rynek

Gra „Dungeon Maker” będzie oferowała wymagającą i uczciwą wobec gracza rozgrywkę. W odróżnieniu od gier takich jak „The Binding of Isaac” czy „Enter the Gungeon”, które należą do tego samego gatunku, nasz projekt nie będzie bazował na losowości, dzięki czemu gracz wynagradzany będzie za swoje umiejętności oraz doświadczenie z konkretnym poziomem. Tym sposobem wyeliminujemy również poczucie niesprawiedliwości, które często jest odczuwane podczas zabawy ze wspomnianymi tytułami.

W naszym projekcie zamierzamy uwzględnić również innowacyjny w tym podgatunku gier edytor poziomów. Dzięki temu gracz, zamiast polegać na ograniczonej liczbie map lub proceduralnie generowanym światom, które nie zawsze dostarczają najlepszych wrażeń z rozgrywki (jak to obecnie wygląda we wspomnianych wcześniej tytułach), będzie mógł wykorzystać swoją kreatywność, i jako część zabawy utworzyć własne, unikalne poziomy, na których następnie będzie ćwiczył swoje umiejętności.

4. Użytkownicy

Gra „Dungeon Maker” kierowana jest zarówno do użytkowników, którzy oczekują satysfakcjonującej gry zręcznościowej, przy której będą mogli się zrelaksować, jak i również do osób lubiących gry, w których można bić własne rekordy oraz uczyć się pewnych schematów postępowania,

pozwalających na szybsze i łatwiejsze przejście gry. Użytkownicy są zaznajomieni z grami komputerowymi, potrafią korzystać z systemów cyfrowej dystrybucji gier oraz posiadają umiejętność obsługi komputera.

5. Opis produktu

- Rozgrywka prezentowana z rzutu izometrycznego;
- Poruszanie się bohatera gry urozmaicone o dynamiczne akcje, takie jak np. unik w bok;
- Różne rodzaje ataku, np. atak wręcz i atak dystansow.
- Przeciwnicy sterowani przez SI
- Pokonanie zarówno przeciwnika, jak i postaci gracza jednym uderzeniem – inne gry implementują systemy ilości obrażeń i ulepszeń ekwipunku, które znacząco wpływają na balans gry. W naszym projekcie trudność rozgrywki nie jest skalowana poziomami wewnątrz gry, a faktycznym doświadczeniem gracza;
- Automatyczne liczenie czasu przejścia konkretnej mapy;
- Zapisywanie personalnych rekordów;
- Pułapki i elementy zręcznościowe utrudniające rozgrywkę;
- Edytor map pozwalający na tworzenie własnych poziomów – funkcja innowacyjna w tym gatunku;
- Możliwość grania we własne mapy, jak i mapy innych graczy – ilość poziomów zależy od kreatywności graczy, pozwala to na znaczne zwiększenie potencjalnego czasu poświęconego przez gracza na naszą grę. Inne tytuły mają ograniczoną ilość poziomów lub generowanie proceduralne, które nie gwarantuje wysokiej jakości level design'u.

6. Zakres i ograniczenia

W pierwszej wersji systemu obecna będzie podstawowa rozgrywka oraz przeciwnicy. Dostępny będzie również działający edytor poziomów.

Ograniczona zostanie ilość gotowych poziomów, które będą dostarczone wraz z produktem. Funkcja udostępniania własnych map innym graczom zostanie zaimplementowana w kolejnym etapie projektu.