

Tytuł: Ethereal Crusade

Wymiary: 2D

Gatunek: Turowa gra RPG z elementami budowania miast

Platforma: Internet

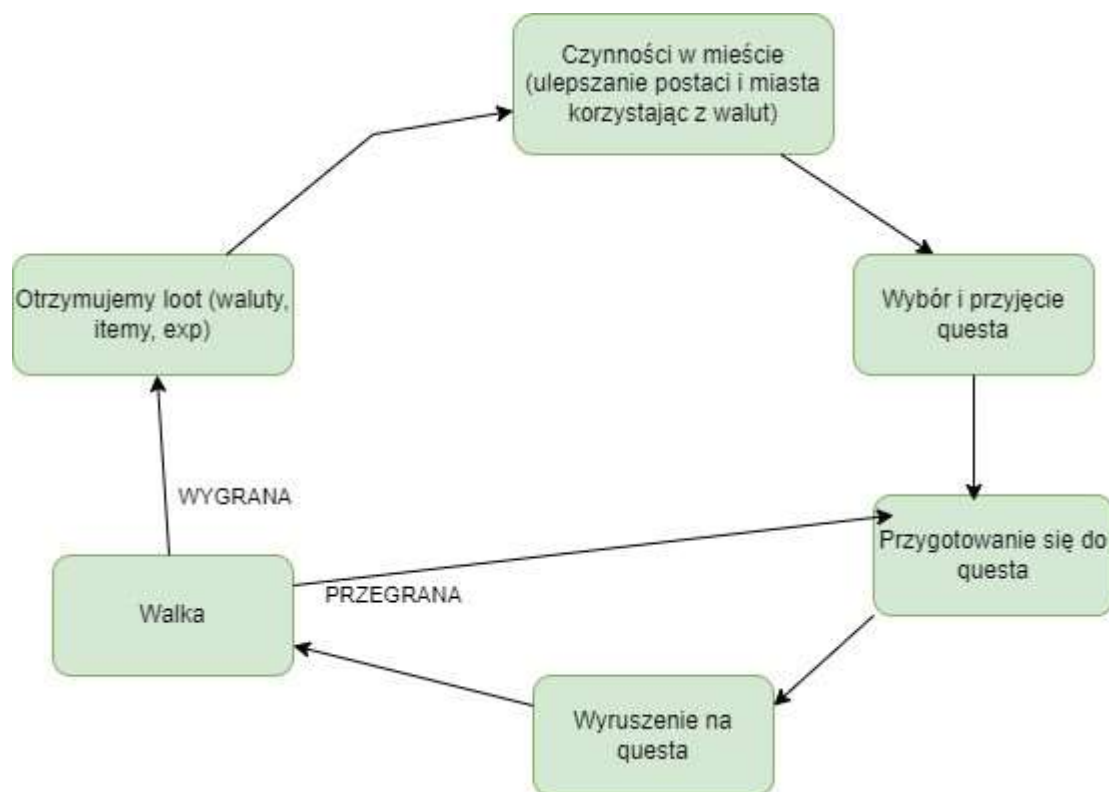
Do zrobienia:

- diagram ekranu gry

3 przykłady ze scenariuszem konkretnej rozgrywki

- np. gram już x godzin, jestem w lokalizacji y i co wtedy mam do zrobienia i jakie za to nagrody

Core game loop:



Tytuł Gry: Eteryčna Krucjata

Przegląd

Eteryčna Krucjata to przeglądarkowe MMORPG osadzone w świecie fantasy, w którym gracze wcielają się w władcę miasta, broniącego swoich poddanych przed nadprzyrodzonymi

zagrożeniami. Gracze będą angażować się w różne misje, korzystając z zasobów miasta i swoich umiejętności, aby odpierać demony, upiory oraz inne nadprzyrodzone istoty. Gra łączy elementy strategii, RPG i zarządzania miastem w wizualnie przyciągającym, 2D animowanym stylu przypominającym "Shakes and Fidget".

Mechanika Gry

Podstawowy Cykl Rozgrywki

1. **Zdobywanie Misji:**
 - Gracze otrzymują misje przez tablicę z misjami.
 - Misje obejmują obronę miasta przed nadprzyrodzonymi zagrożeniami i eksplorację niebezpiecznych lokacji.
 2. **Faza Przygotowań:**
 - Gracze zbierają zasoby i wyposażenie w mieście.
 - Kluczowe lokalizacje do przygotowań:
 - **Market:** Zakup przedmiotów i rzadkich itemów za esencję.
 - **Świątynia:** Składanie datków na błogosławieństwo.
 - **Kowal:** Kuźnia i zakup broni oraz zbroi.
 - **Karczma:** Skracanie czasu oczekiwania po porażce w katakumbach poprzez wypicie piwa za eteriony.
 3. **Faza Walki:**
 - Walki są symulowane, a ich wyniki prezentowane w formie raportów.
 - Gracze mogą zobaczyć szczegółowe informacje o przebiegu walki i wynikach.
 4. **Nagrody i Postęp:**
 - Po ukończeniu misji gracze otrzymują nagrody, takie jak eteriony (waluta), esencja i wyposażenie.
 - Udań misje zwiększają szczęśliwość mieszkańców i przynoszą korzyści ekonomiczne.
 - Gracze zdobywają tytuły i reputację, odblokowując dalsze możliwości i zasoby.
 - W przypadku przegranej walki z bossem w katakumbach, gracze muszą czekać określony czas na możliwość ponownego udziału w misji lub walki, chyba że w Karczmie wypiją piwo za eteriony, co natychmiastowo zresetuje czas oczekiwania.
-

Świat Gry

Lokacje

1. **Miasto Eterna:**
 - Centralny hub, w którym gracze przygotowują się do misji i zarządzają miastem.
 - Zawiera różne budynki: Targowisko, Świątynię, Kowala, Karczmę, Tablicę z Misjami oraz Katakumby.
 - Możliwość rozbudowy, aby poprawić zasoby i zdolności obronne.

2. Lokacje Misji:

- Różnorodne lokacje, gdzie gracze mogą spotkać różne nadprzyrodzone istoty, takie jak demony, duchy i inne nieboskie stworzenia.

Katakumby

Mechanika Katakumb

- Gracze mogą rzucić wyzwanie bossowi w katakumbach.
- Wynik walki jest symulowany i prezentowany w formie raportu.
- **Wygrana:** Gracz zdobywa wielkie nagrody i przechodzi do kolejnego bossa.
- **Przegrana:** Gracz musi czekać określony czas na możliwość ponownego udziału w misji i walce. Możliwość skrócenia czasu oczekiwania przez wypicie piwa w Karczmie za eteriony.

Ekonomia i Zasoby

Waluty

- **Eteriony:** Główna waluta używana do zakupów.
- **Esencja:** Specjalny zasób do zakupu potężnych przedmiotów i ulepszeń.

Zarządzanie Zasobami

- Gracze muszą balansować wydatki na przygotowania i rozwój miasta.
- Udana misje zwiększają zasoby i przynoszą korzyści ekonomiczne.

Interfejs Użytkownika

Główne Menu

- **Ekran Główny:** Dostęp do Misji, Targowiska, Świątyni, Kowala, Karczmy, Katakumb.
- **Tablica z Misjami:** Lista dostępnych misji ze szczegółami.
- **Ekwipunek:** Zarządzanie przedmiotami i wyposażeniem.
- **Ekran Postaci:** Przegląd i ulepszanie statystyk oraz umiejętności postaci.
- **Zarządzanie Miastem:** Informacje o szczęśliwości miasta oraz przychodach z podatków, ulepszanie i zarządzanie zasobami oraz obroną miasta.

HUD w Grze

- Pasek zdrowia i many.
- Szybki dostęp do przedmiotów i zaklęć.
- Cele misji i tracker postępu.

Grafika i Audio

Styl Wizualny

- Grafika 2D, w stylu kreskówkowym.
- Żywe kolory i szczegółowe tła.

Projekt Dźwiękowy

- Atmosferyczna, instrumentalna muzyka w stylu średniowiecznym.
- Efekty dźwiękowe dla interakcji z otoczeniem i wykonywania zadań.
- Dubbing dla kluczowych dialogów NPC.

Technologie

- **Framework:** Vue.js
- **Backend:** Node.js z wykorzystaniem Express.js do obsługi serwera.
- **Baza Danych:** MongoDB do przechowywania danych graczy i stanu gry.

#####

SCENARIUSZE:

Scenariusz 1: Wypędzenie Demonów

Czas rozgrywki: 2 godziny

Lokalizacja: Miasto gracza i okoliczne tereny

Zadanie: Wypędź demony nękające okolicę

W menu "Missions" pojawia się zadanie: "Wypędzenie Demonów". Grupa demonów pojawiła się w pobliżu miasta, siejąc chaos i strach wśród mieszkańców. Celem jest wypędzenie ich z tego wymiaru.

Gracz może natychmiastowo wyruszyć do walki lub przygotować się w mieście. W "Market", gracz może zakupić przedmioty i zaklęcia specjalnie zaprojektowane do walki z demonami, wykorzystując zebraną esencję. W "Temple", gracz może modlić się o błogostawieństwo i ochronę przed siłami ciemności.

Nagrody:

Po udanym wypędzeniu demonów, gracz otrzymuje nagrodę w formie eterionów i dużej ilości esencji.

Szczęśliwość ludności wzrasta, a miasto staje się znane jako bastion przeciwko siłom ciemności.

Gracz zdobywa tytuł "Łowcy Demonów" i zwiększa swoją reputację wśród członków Eterycznej Krucjaty.

#####

Scenariusz 2: Polowanie na Upiory

Czas rozgrywki: 3 godziny

Lokalizacja: Miasto gracza i Opuszczony Szpital

Zadanie: Zniszcz źródło upiorów i oczyść szpital

W menu "Missions" pojawia się zadanie: "Polowanie na Upiory". Opuszczony szpital na obrzeżach miasta został opanowany przez upiory, które straszą mieszkańców. Celem jest zniszczenie źródła ich mocy i oczyścić szpital. Gracz może natychmiastowo udać się do walki lub przygotować się w mieście. W "Blacksmith", gracz może zakupić srebrną broń i inne przedmioty skuteczne przeciwko upiorom. W "Tavern", gracz może zebrać informacje o historii szpitala i potencjalnych słabościach upiorów dzięki wypiciu piwa (za eteriony).

Nagrody:

Po oczyszczeniu szpitala, gracz otrzymuje rzadkie przedmioty i ekwipunek zdobyty od pokonanych upiorów.

Szczęśliwość ludności wzrasta, a dochody z podatków rosną, ponieważ mieszkańcy czują się bezpieczniej.

#####

Scenariusz 3: Bitwa z Aniołem Upadku

Czas rozgrywki: 4 godziny

Lokalizacja: Miasto gracza i Ruiny Katedry

Zadanie: Powstrzymaj anioła upadku przed zniszczeniem miasta

W menu "Missions" pojawia się zadanie: "Bitwa z Aniołem Upadku". Anioł upadku, zbuntowana nieboska istota, planuje zniszczyć miasto gracza. Celem jest powstrzymanie go i odesłanie z powrotem do jego wymiaru.

Gracz może natychmiastowo udać się do walki lub przygotować się w mieście. W "Market", gracz może wydać zebraną esencję na potężne przedmioty i zaklęcia potrzebne do walki z tak potężnym przeciwnikiem. W "Temple", gracz może modlić się o wsparcie innych członków Eterycznej Krucjaty.

Nagrody:

Po zwycięstwie nad aniołem upadku, gracz otrzymuje ogromną nagrodę w eterionach i esencji.

Gracz zdobywa tytuł "Obrońcy Przed Upadkiem" i staje się sławny w całym królestwie.

Miasto zostaje ocalone, a dochody z podatków rosną, umożliwiając dalszy rozwój i ulepszenia.