

Project Gate

v1.0

Autorzy:

Marcin Przybyłek

Justyna Piotrowska

Agnieszka Zięcina

Marek Brzyski

Ogólny zamysł

Naszą ideą jest stworzenie gry, którą można bez problemu rozgrywać wiele razy. Celujemy w graczy lubiących akcję i wyzwania, a także będących w stanie poradzić sobie w sytuacji bycia ciągle przytłoczonym przez przeciwnika.

Gracz będzie zarządzał małym elitarnym oddziałem, mającym na celu zabezpieczenie portali, z których dużymi falami wychodzą przeciwnicy. Do tego celu gracz będzie miał możliwość wykorzystania różnych rodzajów broni palnej, zdolności magicznych swoje oraz swojego oddziału i możliwość wydawania rozkazów AI.

Docelową platformą naszej gry będzie PC VR.

Rozgrywka

Główna pętla gry

Pętle gry można podzielić na dwie fazy:

- Fazę przygotowania:
Gdzie gracz może wydawać punkty zdobyte w trakcie walki na zdolności i ulepszenia oraz zmieniać wyposażenie swoje i swojej drużyny
- Fazę walki:
Gdzie gracz będzie wrzucany na losowo generowaną mapę i jego zadaniem będzie zabezpieczenie portalu jednocześnie walcząc z falami przeciwników

Przy czym każda następna faza walki jest bardziej wymagająca niż poprzednia.

Gra natomiast nie kończy się przy śmierci gracza, oznacza ona zaczęcie od początku. Gracz po śmierci zachowuje część punktów, natomiast pierwsza faza przygotowania w każdym podejściu pozwala na wydanie zachowanych punktów na odblokowanie nowych zdolności i ulepszeń, które będzie można wykupić w każdym następnym podejściu.

Możliwości gracza

Chcemy dać graczowi dużą swobodę wyboru broni, przez różne karabiny, strzelby i pistolety. Sterowanie i obsługa ich powinna być podobna do znanych wielu graczom gier strzelankowych VR, co pozwoli na swobodne posługiwanie się nimi. Dodatkowo planujemy umożliwić korzystanie ze specjalnych umiejętności, zależnych od klasy i wyboru użytkownika.

Poza standardowymi możliwościami bojowymi, gracz będzie mieć też dostęp do wygodnego menu taktycznego, pozwalającego na podejmowanie szybkich decyzji dotyczących zarządzania niezależnymi postaciami, należącymi do jego drużyny.

Każdy z pokonanych przeciwników i ukończonych zadań daje nagrodę w postaci punktów doświadczenia, które będzie można wykorzystać w trakcie gry na ulepszenia, wpływające na zadawane obrażenia, wytrzymałość czy lepszą obsługę danego typu broni. Za te punkty można też kupić specjalne aktywne umiejętności, do używania w trakcie walki.

Ponieważ gra będzie składać się z pętli kolejnych rozgrywek, chcemy dać możliwość zachowania części punktów, do wydania na ulepszenia zachowywane między rozgrywkami. Większość umiejętności i ulepszeń w sklepie będzie zablokowanych. Odblokować je będzie można tylko przez wydanie w nie punktów między rozgrywkami. Pozwoli to na urozmaicenie kolejnych podejść, a także nagrodzenie gracza za postęp w danej pętli.

Elitarna jednostka

Do dyspozycji graczowi dajemy grupę postaci niezależnych. W pewnym stopniu można ich kontrolować, przez wydawanie poleceń, natomiast planujemy, żeby każda z postaci wydawała się niezależna i ludzka. Z tego powodu każda z postaci będzie miała możliwość działać niezależnie od gracza, a także podejmować decyzje związane z ich rolami i cechami charakteru. Oczywiście polecenia wydane przez główną postać wciąż będą mieć bardzo duży wpływ na ich zachowanie, wyszkoleni żołnierze raczej słuchają rozkazów, więc nie wpłynie to na nasz plan przekazania realizmu postaci. Możemy też wyekwipować postaciom niezależnym wybrane przez nas umiejętności, z których będą korzystać podczas następnych walk.

Przeciwnicy

Kolejnymi istotnymi postaciami są potwory, które będą atakować gracza i wychodzić z portalów. Ich wygląd zainspirowany będzie demonami i potworami znanymi z gatunku fantastyki, natomiast ich zachowanie będzie zależne od ich typu. W zależności od ich siły i typu będą przydzielać różną ilość punktów doświadczenia dla gracza.

Budowa świata i poziomów

Każdy z poziomów będzie generowany, tak więc każdy z nich będzie w pewnym stopniu unikalny i ciekawy. Zawsze będzie jednak zagwarantowana minimalna ilość miejsc, za którymi możemy się chować, na przykład poprzez obecność stworzonych wcześniej i zapisanych struktur, które mogą być powtarzalne między mapami.

Głównym celem każdej z misji będzie zabezpieczenie portalu, z którego pojawiać się będą nowi przeciwnicy. W celu urozmaicenia można wprowadzić także różnorodność typów misji. Po każdym poziomie nastąpi powrót do bazy jednostki, w której można będzie zmieniać ekwipunek, uzupełniać zapasy i wymieniać umiejętności między poziomami. Poziom trudności będzie wzrastać z każdą kolejną misją, poprzez wprowadzenie silniejszych lub specjalnych typów przeciwników, a także zwiększenie ich ilości.

Scenariusz

Gra odbywa się w fikcyjnym świecie współczesnym, oznacza to że nie nawiązujemy do realnych miejsc. Gracz wciela się w rolę żołnierza, który wraz ze swoim oddziałem zyskuje magiczne moce po nagłym otwarciu się portalu do innego świata. Wydostają się z nich do naszego świata potwory rodem z fantastyki. Dodatkowo główny bohater po pierwszej śmierci odkrywa że znalazł się znowu w momencie otwarcia się pierwszego portalu od którego otrzymał zdolności.

Interfejs użytkownika

Jako że nasza gra będzie skierowana na platformę VR chcemy ograniczyć ilość okien „przyczepionych” do głównej kamery. Do wyświetlenia informacji o postaci gracza takie jak życie czy statusy wykorzystamy odpowiednie efekty wizualne oraz dodatkowo bardziej tradycyjny pasek zdrowia możliwy do wyświetlenia na nadgarstku.

Do wyboru zdolności jakich użytkownik chce w danym momencie użyć wykorzystamy menu kołowe wyświetlane po przytrzymaniu odpowiedniego guzika na kontrolerze. Aby użyć wybranej zdolności gracz wykorzysta odpowiedni gest (rzut przy przytrzymaniu odpowiedniego guzika, wskazanie i zatwierdzenie guzikiem, ruch ręką nad odpowiednim celem przytrzymując guzik itd.)

Aby zarządzać swoim oddziałem gracz będzie mógł otworzyć menu kołowe z różnymi rodzajami rozkazów.