

# Scenariusz

wersja 1 - 13.03.2017

edytował/a Franciszek Bednorz

## Dokument opisuje typowy scenariusz rozgrywki:

1. Gracz wybiera opcję rozpoczęcia nowej gry.
2. Następnie wybiera jedną z trzech postaci: wojownika, łucznika/łotrzyka, maga.
3. Postać zostaje umieszczona w pustym pomieszczeniu na losowo wygenerowanej mapie. Gracz widzi ją od góry lub w rzucie izometrycznym.
4. Ma możliwość poruszania się za pomocą klawiatury w czterech głównych kierunkach oraz na ukos, lub za pomocą analogowego kontrolera w dowolnym kierunku. Może również wykonywać akcje/ataki unikalne dla każdej postaci.
5. Gracz ma możliwość wyjścia z pomieszczenia przez otwarte drzwi. Jedno pomieszczenie może mieć wiele wyjść. Istnieją również ukryte drzwi. Po wyjściu znajduje się w korytarzu prowadzącym do innego pomieszczenia lub kończącym się ślepym zaułkiem.
6. Po wejściu do kolejnego pomieszczenia gracz może spotkać przeciwników. W tym wypadku wykorzystana zostanie jedna z dwóch koncepcji:
  - a. Drzwi zostają zamknięte i gracz musi pokonać wszystkich przeciwników w pomieszczeniu aby kontynuować eksplorację poziomu
  - b. Drzwi raz otwarte pozostają otwarte i gracz może próbować uniknąć konfliktu lub wabić przeciwników aby pokonać ich pojedynczo.W każdym z powyższych wypadków gracz zostanie w jakiś sposób nagrodzony za pokonanie przeciwników.
7. Poziom zawiera pomieszczenia specjalne:
  - a. Sklep, w którym gracz może zakupić za otrzymaną walutę różnej maści przedmioty uatrakcyjnijające rozgrywkę. Sklep oferuje również mikstury lecznicze, klucze, itp.
  - b. Pokój nagrody, zawierający skrzynię, która może zawierać przedmiot lub inną nagrodę w postaci waluty, mikstury leczącej, klucza, lub dowolnej ich kombinacji.
8. Każdy poziom posiada wyjście, w postaci schodów w dół, lub czegoś analogicznego. nie jest konieczne odwiedzenie każdego pomieszczenia w celu ukończenia poziomu, jednak takie podejście pozbawia gracza potencjalnych nagród. Kolejne poziomy są rozgrywane analogicznie od punktu 3. Poziom trudności kolejnych poziomów powinien wzrastać.
9. Po kilku poziomach (ustalona liczba) lub po każdym poziomie, w zależności od balansu gry i koncepcji, gracz napotka bossa - potężnego przeciwnika z dużą ilością punktów zdrowia oraz skomplikowanymi atakami, którego musi pokonać aby kontynuować rozgrywkę. Nagroda za pokonanie bossa jest znacznie cenniejsza niż za pokonywanie zwykłych przeciwników i ukończenie pomieszczeń.
10. Gra kończy się po ustalonej liczbie poziomów, lub po śmierci gracza. Istnieje również opcja rozgrywki nieskończonej.
11. W zależności od balansu rozgrywki będzie istniała opcja rozwoju: gracz będzie otrzymywał specjalną walutę, za którą po ukończonej rozgrywce (lub dowolnie przed

rozpoczęciem kolejnej) będzie mógł odblokować dodatkowe przedmioty.  
Odblokowanie przedmiotu może również nastąpić poprzez wykonywanie konkretnych zadań.