

Manic Dragon Insurrection

Dokument wizji gry

Historia wersji:

[illegible]

Cel dokumentu	4
Słownik pojęć	5
Generalny koncept gry	6
Charakterystyka poziomów	7
Charakterystyka postaci	8
5.1. Opis postaci	8
5.1.1. Mag	8
5.1.2. Łucznik	8
5.1.3. Wojownik	9
5.2. Zestawienie cech numerycznych postaci	9
Umiejętności	10
6.1. Umiejętności maga	10
6.2. Umiejętności łuczника	11
6.3. Umiejętności wojownika	12
Przedmioty	14
7.1. Ekwipunek	14
7.2. Lista przedmiotów	15
7.2.1 Przedmioty jednorazowego użytku	15
7.2.2. Przedmioty stałe	16
7.2.2.1. Przedmioty dla maga	16
7.2.2.1. Przedmioty dla łuczника	16
7.2.2.1. Przedmioty dla wojownika	17
UI	18

1. Cel dokumentu

Niniejszy dokument powstał w celu scentralizowania pomysłów i idei w coś na kształt bazy referencyjnej, na podstawie której będzie powstawała gra. W przypadku jakichś nieścisłości - należy odnieść się do tego dokumentu.

Treść tego dokumentu zawiera konkretne ustalenia koncepcji i balansu gry. Mogą tu padać już szczegółowe ustalenia.

Dokument ten nie omawia struktury kodu lub sposobu implementacji. Jeśli pojawiają się jakieś konkretne nazwy klas lub odniesienia można je napisać, ale generalnie warto odseparować pomysł od implementacji.

2. Słownik pojęć

Poniżej lista zwrotów która pojawia się w tym dokumencie:

Klasa - typ postaci. Każda klasa postaci wyraźnie różni się od pozostałych parametrami o których więcej w "Charakterystyce postaci".

Punkty Życia - licznik obrazujący ilość obrażeń, jaką postać może przyjąć zanim zginie

Punkty Magii, aka. Mana - licznik obrazujący nasze zdolności do aktywacji umiejętności. Umiejętność może być aktywowana tylko wtedy gdy ilość punktów magii jest większa lub równa kosztowi umiejętności

Umiejętność - akcja, którą - jeśli są spełnione określone warunki - na komendę gracza może wykonać dana klasa. Zazwyczaj jest to akcja pozwalająca zadać obrażenia przeciwnikom.

W walce / Poza walką - stany w jakich może znajdować się nasza postać. Stan "W walce" aktywowany jest wtedy, gdy otrzymamy obrażenia lub użyjemy umiejętności. Postać przechodzi w stan "Poza walką" jeśli w ciągu 5 sekund nie wykona żadnej umiejętności i nie otrzyma obrażeń. Stan "Poza walką" używany jest do szybkiej regeneracji postaci.






Czas oczekiwania na ponowne użycie, aka. Cooldown - częstotliwość aktywacji niektórych umiejętności oprócz prędkości ataku postaci mogą być ograniczone specjalnym czasem oczekiwania. Ten czas oczekiwania uaktywnia się w momencie użycia umiejętności. Dopóki nie minie ten czas umiejętność jest "zablokowana" - nie można jej używać.

3. Generalny koncept gry

Scenariusz gry znajduje się w dokumencie "Scenariusz".

4.Charakterystyka poziomów

Dostępny zestaw płytek: tileset

Teren				
				
Mur	Podłoga	Róg	Ściana	Narożnik
Przedmioty				
Skrzynia	Otwarta skrzynia	Wyjście z poziomu		
Markery / Znaczniki				
Pozycja startowa gracza	Marker startu przeciwnika 1	Marker startu przeciwnika 2	Marker startu przeciwnika 3	

5.Charakterystyka postaci

W grze występują trzy klasy postaci: Mag, Łucznik oraz Wojownik. Każda z postaci obsługiwana jest w ten sam sposób. Każda z klas:

- posiada Punkty Życia oraz Punkty Magii
- może poruszać się w dowolnym kierunku z określoną postacią,
- może używać przypisanej jej umiejętności,
- może dokonywać interakcji z następującymi obiektami: otwierać drzwi, otwierać skrzynie, podnosić przedmioty,
- może dokonywać interakcje z ekwipunkiem: założyć przedmiot, zdjąć przedmiot, użyć przedmiotu jednorazowego użytku, wyrzucić przedmiot.

Każda z klas różni się następującymi cechami:

- fizyczną reprezentacją (inne sprite'y),
- ilością punktów Życia oraz Punktów Magii,
- dostępnymi umiejętnościami,
- dodatkowymi pasywnymi umiejętnościami,
- przedmiotami jakie mogą otrzymać ze skrzyń.

5.1. Opis postaci

5.1.1. Mag

Magowie są specjalistami w rzucaniu zaklęć. Ich umiejętności są nadzwyczaj potężne. Są specjalistami w obrażeniach obszarowych i kontroli tłumy. Dysponują też umiejętnością szybkiej regeneracji punktów magii. Niestety nie potrafią wytrzymać wielu obrażeń. Posiadają mało punktów życia oraz nie są specjalnie zwinni.

Mag jest przeznaczony dla graczy lubiących zadawać wysokie obrażenia i planujących w przód. Klasę tę można określić angielskim "glass cannon".

5.1.2. Łucznik

Szybkość i precyzja. Łucznicy są najbardziej zwinną klasą. Poruszają się i atakują najszybciej. Ich specjalizacja oraz narzędzie jakim się posługują nie pozwalają na kontrolę tłumy. Muszą sprytnie wybierać pozycję, ponieważ niektóre umiejętności potrafią przebijać przeciwników.

Łucznik przeznaczony jest dla graczy, którzy lubią zręcznościową zwinność oraz lubią sprytnie pozycjonować przeciwników.

5.1.3. Wojownik

Gra w zwarciu. Gąbka do wchłaniania obrażeń. Dzięki jego dużej ilości punktów życia oraz pasywnej umiejętności regeneracji punktów życia może wytrzymać o wiele więcej.

Wojownik jest przeznaczony... właściwie nie wiem po co ludzie lubią nim grać. Ja wojownikiem nigdy nie gram :D

5.2. Zestawienie cech numerycznych postaci

Cecha	Mag	Łucznik	Wojownik
Podstawowe punkty życia	70	100	200
Podstawowe punkty magii	100	100	100
Regeneracja punktów życia / s (w walce)	-	-	2
Regeneracja punktów życia / s (poza walką)	-	-	20
Regeneracja punktów magii / s	20	10	5
Podstawowe obrażenia	70	50	50
Podstawowa prędkość ataku (minimalny okres czasu pomiędzy kolejnymi aktywacjami umiejętności)	1,00	0,80	1,00
Podstawowy zasięg broni	-	-	3,0 m
Podstawowa prędkość poruszania się	3,5 m/s	4,5 m/s	3,5 m/s
...			

6. Umiejętności

W trakcie gry postaci mogą dokonywać interakcji ze światem gry poprzez poruszanie się, aktywację przedmiotów oraz poprzez umiejętności. Umiejętności to akcje, które można aktywować w dowolnym momencie o ile:

- posiadamy ilość punktów magii wymagana dla tej umiejętności,
- czas pomiędzy aktywacją dowolnej poprzedniej umiejętności, a obecnej wynosi więcej niż nasza prędkość ataku,
- jeśli umiejętność ma czas oczekiwania na ponowne użycie (cooldown): czas pomiędzy aktywacją tej umiejętności, a ponownie tej samej wynosi więcej niż cooldown.

Każda klasa (a co za tym idzie dowolna postać) ma do dyspozycji cztery charakterystyczne dla siebie umiejętności. Generalnie można podzielić je na cztery kategorie:

1. Atak podstawowy - słaby, ale zawsze dostępny. Nie kosztuje punktów magii, ani nie ma cooldowna.
2. Atak drugorzędny - silny atak. Zazwyczaj kosztuje nieco punktów magii.
3. Pomocnik - umiejętność na specjalną okazję. Najczęściej, aby wydostać się z nieprzyjemnej sytuacji.
4. Tzw. Ultimate - bardzo silny atak. Kosztuje znacznie więcej many niż pozostałe umiejętności i jest na długim czasie oczekiwania na ponowne użycie.

Okej... więc teraz dyskusja. Każdy z Was na pewno kiedyś grał w jakieś RPG/roguelike czy podobne gierki. Zbieramy wszystkie umiejętności do kupy. Balans wartości to sprawa drugoplanowa. Postarajmy się zebrać jak najwięcej umek a potem jakoś się wybierze najlepsze :)

Ważne żeby umiejętności pasowały do danej klasy.

6.1. Umiejętności maga

Nazwa	Koszt / Cooldown	Opis	Tagi
<u>Ataki podstawowe</u>			
Kula ognia	0 many	Wystrzel kulę ognia z prędkością 5 m/s, która wyrządzi 50% twoich obrażeń podstawowych pierwszemu napotkanemu przeciwnikowi.	Pocisk
<u>Ataki drugorzędne</u>			
Uderzenie	50 many	Zaznacz miejsce, w którym po 0,5 sekundy	Czas

piorunem		uderzy piorun zadający 250% podstawowych obrażeń.	
<u>Pomocnik</u>			
Teleportacja	20 many 15 s	Natychmiast przenieś się w wyznaczone miejsce o ile w linii prostej nie jest blokowane przez teren.	
Zamrożenie	30 many 10 s	Wytwórz wokół siebie falę mrozu, która unieruchomi wszystkich wrogów w promieniu 10 metrów na czas 5 sekund.	AoE, Czas
Energetyczna tarcza	40 many 30 s	Wytwórz tarczę, która przez 8 sekund będzie blokować 100% otrzymywanych obrażeń. Tarcza posiada 150 punktów zdrowia.	Czas
<u>Ataki Ultimate</u>			
Sztorm płomieni	100 many 60 s	Zaznacz miejsce, które przez 8 sekund w promieniu 10 metrów będą bombardować będą kule ognia. Każda kula będzie spadać co 0,2 sekundy i zadawać 50% podstawowych obrażeń.	AoE, Czas
Zagięcie przestrzeni	100 many 60 s	Zaznacz miejsce, w którym pojawi się osobliwość, która przez 8 sekund będzie przyciągała wszystkich przeciwników w promieniu 10 metrów. Przeciwnicy znajdujący się w środkowych 2 metrach osobliwości ponoszą 200% obrażeń od twoich pozostałych umiejętności.	AoE, Czas

6.2. Umiejętności łucznika

Nazwa	Koszt / Cooldown	Opis	Tagi
<u>Ataki podstawowe</u>			
Szybki strzał	0 many	Wystrzel strzałę z prędkością 7 m/s, która wyrządzi 50% twoich obrażeń podstawowych pierwszemu napotkanemu przeciwnikowi.	Pocisk
<u>Ataki drugorzędne</u>			
Przebicie!	35 many	Wystrzel strzałę z prędkością 7 m/s, która przebija przeciwników i wyrządza 100% twoich obrażeń podstawowych każdemu napotkanemu przeciwnikowi	Pocisk
<u>Pomocnik</u>			

Adrenalina	0 many 15 s	Otrzymaj 100% punktów magii. Na czas 3 sekund twoja prędkość w biegu wynosi 150% wartości podstawowej.	Czas
Pułapka myśliwska	60 many 15 s	Zastaw pułapkę, która trwa przez 15 sekund. Jeśli wejdzie w nią przeciwnik otrzymuje 400% obrażeń podstawowych oraz zostaje unieruchomiony na 5 sekund.	Czas
<u>Ataki Ultimate</u>			
Wyostrenie zmysłów	100 many 60 s	Na czas 10 sekund czas spowalnia i wszyscy przeciwnicy poruszają się 50% wolniej. Obrażenia otrzymywane przez Pociski są zredukowane o 100% (ps. nie ma statutu uniku, więc tak bym to widział od strony implementacji)	Czas

6.3. Umiejętności wojownika

Nazwa	Koszt / Cooldown	Opis	Tagi
<u>Ataki podstawowe</u>			
Cios	0 many	Wykonaj cios bronią, który zadaje 50% obrażeń podstawowych przeciwnikowi stojącemu przed tobą. Jeśli atak się powiódł (znaleziono wroga) dodatkowo zyskaj 5 punktów magii.	
<u>Ataki drugorzędne</u>			
Zamach	40 many	Wykonaj obrót w miejscu z bronią. Wszyscy przeciwnicy w zasięgu twojej broni otrzymują 100% obrażeń podstawowych.	AoE
Zatrząsienie ziemi	60 many	Uderz w ziemię i wywołaj falę uderzeniową poruszającą się przed tobą z prędkością 5 m/s. Każdy przeciwnik na trasie uderzenia otrzymuje 100% obrażeń podstawowych oraz zostaje unieruchomiony na 5 sekund.	Pocisk, Czas
<u>Pomocnik</u>			
Okrzyk bojowy	0 many 25 s	Odzyskaj 25% punktów życia i odepchnij wszystkich wrogów w zasięgu 5 metrów. Wszyscy odepchnięci wrogowie zostają unieruchomieni na czas 5 sekund.	AoE, Czas
<u>Ataki Ultimate</u>			

Łuska smoka	100 many 60 s	<p>Odzyskaj 75% punktów życia i zakotwicz sztandar na 10 sekund. Obszar w promieniu 10 metrów od sztandaru zapewnia ci efekty:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 10% zadawanych obrażeń wraca jako punkty życia - 200% podstawowej prędkości poruszania się - każdy atak, który się powiedzie zwiększa prędkość ataku do 90% obecnej wartości; efekt się nakłada; przerwanie następuje po pierwszym nieudanym ataku lub wyjściu poza obszar 	AoE, Czas
-------------	------------------	---	--------------

7. Przedmioty

W trakcie gry postaci będą mogły zdobywać i używać przedmiotów. Ten dział traktuje o liście przedmiotów dostępnych w grze. Miejsca, w których można je zdobyć opisane są w dziale "Charakterystyka poziomów".

7.1. Ekwipunek

Przedmioty po zebraniu trafiają do ekwipunku gracza. Ekwipunek jest tymczasowym zbiorem rzeczy, które postać może nosić ze sobą. Przedmioty w ekwipunku nie wpływają na postać. Przedmioty na postaci są rozłączne z zawartością ekwipunku. Jedynie przedmioty na postaci mogą wpływać na statystyki postaci. Rozkład przedmiotów prezentuje się następująco:







<div><div></div><div>Broń</div></div>	<div><div></div><div></div><div></div></div>
<div><div></div><div>Zbroja</div></div>	<div><div></div><div></div><div></div></div>
<div><div></div><div></div><div></div></div> <div>Pasek szybkiego dostępu dla 3 przedmiotów jednorazowego użytku</div>	<div><div></div><div></div><div></div></div>
Postać	Ekwipunek

7.2. Lista przedmiotów

Przedmioty dzielą się na te stałe oraz jednorazowego użytku. Przedmioty stałe jak nazwa wskazuje pozostają w ekwipunku lub na postaci do momentu ich wyrzucenia. Przedmioty jednorazowego użytku po wykorzystaniu i najczęściej przyznaniu postaci jakiegoś efektu znikają z ekwipunku.

7.2.1 Przedmioty jednorazowego użytku

Wszystkie przedmioty jednorazowego użytku mogą otrzymać wszystkie klasy postaci. Ich generacja jest niezależna od obecnie wybranej klasy postaci.





Ikona	Nazwa	Opis
	Mikstura lecząca	Po aktywacji natychmiast przywraca 50% punktów życia. Na okres 20 sekund po aktywacji: Postać regeneruje 200% podstawowych punktów życia na sekundę.
	Mikstura magii	Po aktywacji natychmiast przywraca 100% punktów magii. Na okres 20 sekund po aktywacji: Postać regeneruje 300% podstawowych punktów magii na sekundę.
	Mikstura zwinności	Na okres 20 sekund po aktywacji: Prędkość poruszania się postaci wynosi 120% podstawowej prędkości poruszania się. Prędkość ataku wynosi 80% podstawowej prędkości ataku.
	Mikstura mocy	Na okres 20 sekund po aktywacji: Obrażenia wynoszą 150% podstawowych obrażeń. Zasięg broni wynosi 150% podstawowego zasięgu broni.
	Energetyk	Na okres 20 sekund po aktywacji: Umiejętności można aktywować ignorując czas oczekiwania na ponowne jej użycie (cooldown). Aktywacje umiejętności nadal ustawiają czas oczekiwania na ponowne użycie.
	Mikstura niewidzialności	Na okres 20 sekund po aktywacji: Postać nie jest widoczna dla wrogów, czyli nie jest przez nich atakowana. Postać nadal może otrzymać obrażenia jeśli przez nieuwagę trafi na źródło obrażeń.

7.2.2. Przedmioty stałe

Wszystkie przedmioty stałe są dostępne tylko dla specyficznych klas postaci. Lista przedmiotów obejmuje broń i zbroję. Tylko jeden typ może być noszony w danym momencie. Lista i statystyki broni są zdefiniowane na sztywno w plikach konfiguracyjnych gry.



Na obecnym etapie gry baza przedmiotów jest testowa i nie ma konkretnej bazy statystyk. Poniżej znajdują się propozycje w trakcie tworzenia:

7.2.2.1. Przedmioty dla maga



Ikona	Typ	Nazwa	Opis
	Broń	Koncepcja 1 - losowych atrybutów (odrzucony)	+8,1 do obrażeń podstawowych +53,2% do regenerowanych punktów magii na sekundę
	Broń	Koncepcja 1 - predefiniowany sidegrade	+200 punktów magii -20 punktów życia
	Broń	Koncepcja 2 - predefiniowany upgrade	+10,0 do obrażeń podstawowych +twój atak podstawowy po trafieniu przywraca 5 punktów magii
	Zbroja	???	

7.2.2.1. Przedmioty dla łucznika

Ikona	Typ	Nazwa	Opis
-------	-----	-------	------

	Broń	???	
	Zbroja	???	

7.2.2.1. Przedmioty dla wojownika

Ikona	Typ	Nazwa	Opis
	Broń	???	
	Zbroja	???	

8. UI

W UI powinny znaleźć się informacje, nt.:

- punkty zdrowia
- punkty many
- pasek szybkiego dostępu (3 sloty)
- umiejętności (4 sloty)
- informacja o aktualnym poziomie