

Tytuł gry: Hotel of Horrors

1. **Elevator pitch:** Hotel of Horrors to gra ekonomiczna o zarządzaniu hotelem prowadzonym przez potwory. Celem gracza jest zapraszanie ludzkich gości, a następnie porywanie ich, bądź obsługiwanie, by zbierać zasoby, które pozwolą mu na zbudowanie prosperującej sieci hoteli.
2. **Dla kogo jest gra według podstawowej klasyfikacji Bartle'a wraz z uzasadnieniem, jakie mechaniki na to wpływają.**

Gra projektowana jest z myślą o Achieverach, w szczególności kolekcjonerach ponieważ głównym celem gry będzie ciągła rozbudowa hotelu z wizją "wymaksowania" go. Ponadto gra będzie zawierać elementy takie jak kolekcje nowych potworów lub typów gości do odblokowania, sprzęty i ubrania, w które będzie można wyposażać nasze potwory, by lepiej się spisywały w hotelu, bądź na wyprawach oraz drzewka technologii i ulepszeń.

Ponadto gra będzie zawierała elementy atrakcyjne dla Socializerów, takie jak możliwość dodawania innych graczy do znajomych, chatowania i odwiedzania ich hoteli, a także prosta mechanika relacji między potworami, która będzie generować między nimi różne rozmowy, interakcje oraz łączenia ich w pary. Z tego powodu istotna będzie również możliwość nazwania i wspomnianej już wcześniej customizacji wyglądu każdego potwora.

3. **Jakie trzy główne motywacje graczy są dla gry najistotniejsze. Dla każdej motywacji 1 funkcjonalność, która na to wskazuje.**

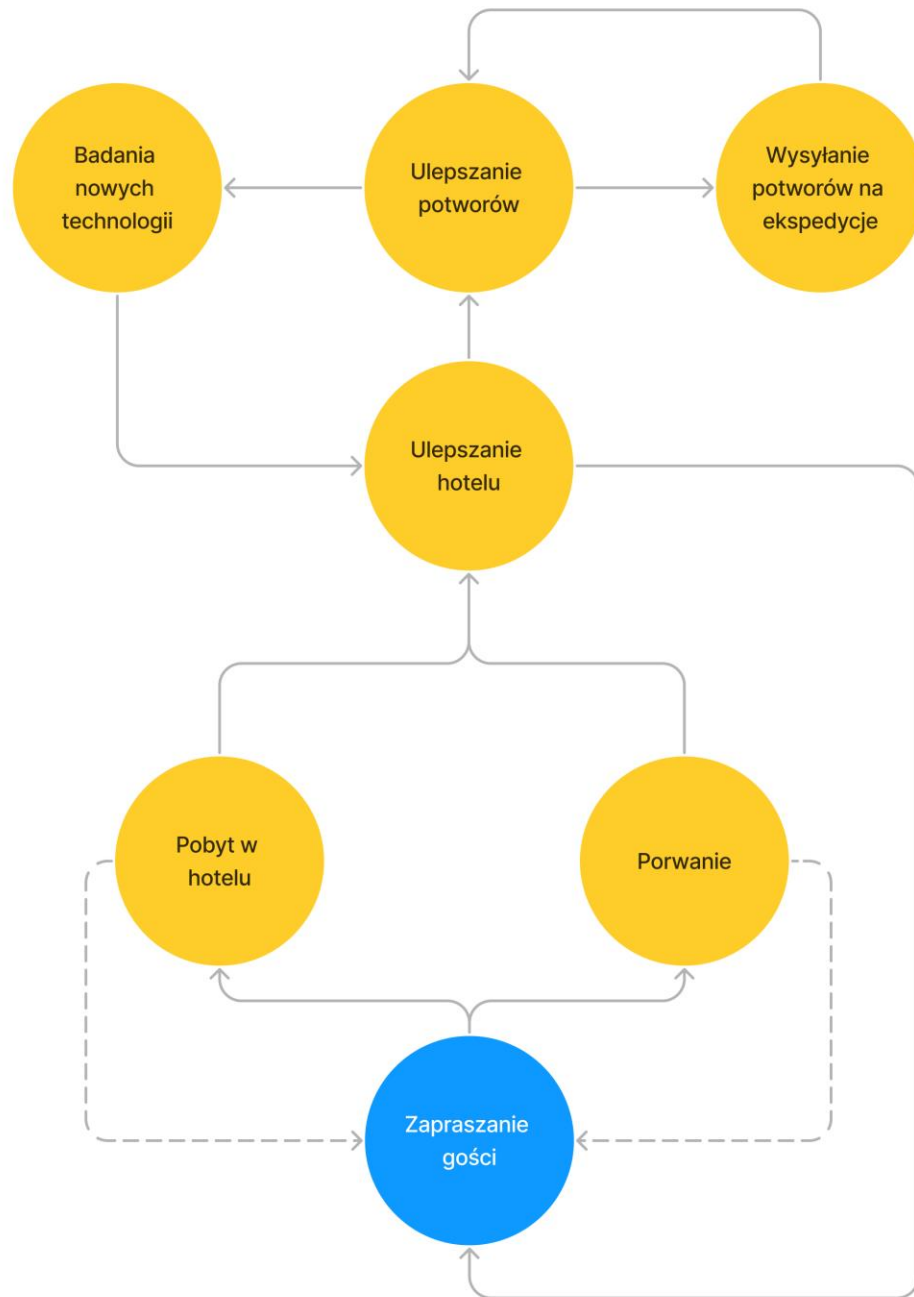
Temat już częściowo poruszyłem w punkcie 2, jednak podsumowując pośród najistotniejszych motywacji graczy byłyby:

- Completion - ciągły rozwój hotelu i rozmaite kolekcje
- Expression - możliwość rozbudowywania hotelu w sposób dość swobodny i system relacji potworów
- Fellowship - możliwość odwiedzania i pomagania znajomym

4. **Jaka będzie główna mechanika gry?**

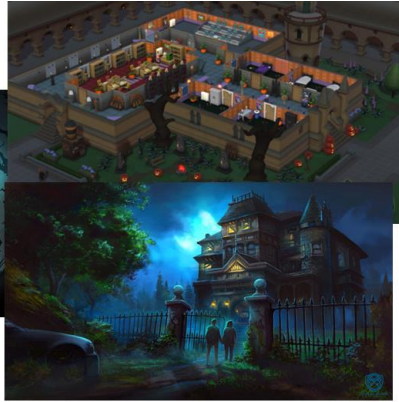
Główną mechaniką będzie zarządzanie i rozbudowa hotelu.

5. Zaprojektować i przedstawić core loop w wersji graficznej.



6. Przygotować moodboard który oddaje nastrój i styl naszej gry.

Ogólny klimat:



Design potworów:



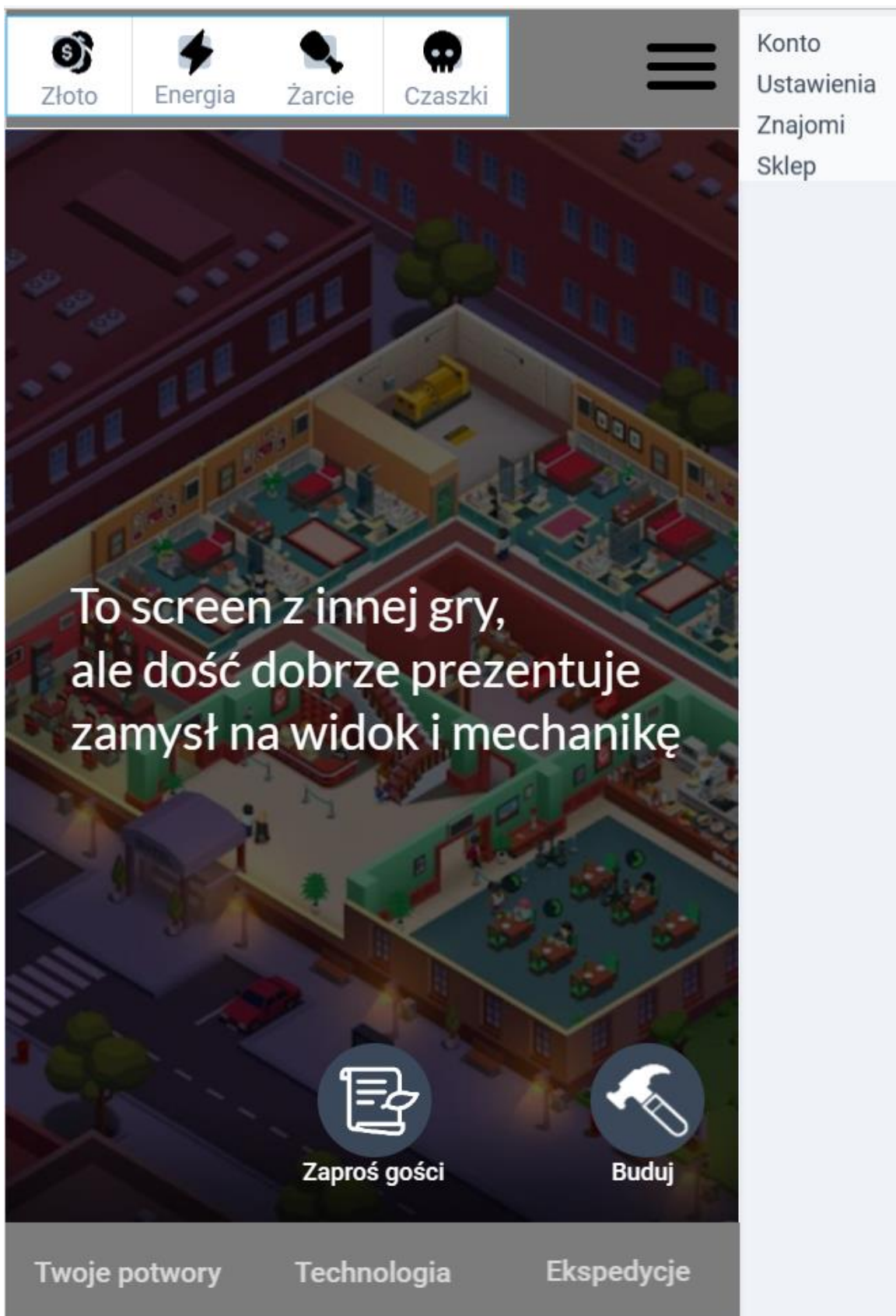
Pokoje/eventy:



7. **Jakie hipotezy chcielibyście zweryfikować w fazie prototypu gry?**

- Czy graczom spodoba się system relacji potworów?
- Czy gracze będą zainteresowani tematyką potworów?
- Czy mechanika decydowania o losie gości będzie dla graczy interesująca?

8. **Przygotuj prototyp interfejsu swojej gry. Najważniejszy ekran to ekran gameplayu.**



9. Wypisz “sinki” i “tapy” w swojej grze, czyli miejsca gdzie zasoby w grze są rozdawane a gdzie są wydawane.

Złoto		Energia	
Rozbudowa hotelu	Obsługiwanie gości	Sprowadzanie gości	Czas
Rekrutacja i ulepszanie nowych potworów	Ekspedycje	Wykonywanie ekspedycji	Pomaganie znajomym
Kupowanie elementów kosmetycznych	Pomaganie znajomym		Zadania dzienne
Odkrywanie nowych technologii i ulepszeń	Zadania dzienne		
Żarcie		Czaszki (waluta premium)	
Rekrutacja i ulepszanie nowych potworów	Porywanie gości	Kupowanie podstawowych zasobów	Ekspedycje
Craftowanie ekwipunku ulepszającego potwory	Ekspedycje	Kupowanie ekskluzywnych przedmiotów kosmetycznych	Zadania dzienne
Budowa niektórych struktur w hotelu	Zadania dzienne	Wysyłanie znajomym unikalnych prezentów	Pomaganie znajomym
Odkrywanie nowych technologii i ulepszeń		Skrócenie czasów oczekiwania	Oglądanie reklam

10. Określ jakie funkcjonalności znajdą się w wersji MVP twojej gry i uzasadnij wybór. Wypisz 3.

- Musi się znaleźć oczywiście mechanika zapraszania gości i decydowania o ich pobycie, gdyż na tym będzie oparta ekonomia całej gry.
- Powinna się znaleźć również możliwość rozbudowy hotelu: w tym budowania nowych i ulepszanie istniejących pokoi, by dać graczom poczucie realnego postępu.
- Z tego samego powodu należy dodać również możliwość rekrutowania nowych potworów oraz ulepszanie istniejących - by wprowadzić możliwości rozwoju i personalizacji.

11. Zidentyfikuj najważniejsze elementy to wytłumaczenia graczowi i **krótko** napisz jak do kwestii tutoriala.

Najważniejszymi elementami gry będzie zapraszanie gości do hotelu, obsługiwanie ich i możliwość rozbudowy hotelu. Z tego powodu tutorial powinien wyglądać następująco:

Gracz zaczyna od krótkiego wprowadzenia fabularnego, w formie potwora mówiącego do niego. Ten potwór będzie towarzyszył graczowi w czasie całego tutoriala (i czasem pojawiał się też później) prowadząc go i tłumacząc różne elementy gry. Na początku gracz zostanie poproszony o zbudowanie kilku niezbędnych pomieszczeń, w tym recepcji, pokoi sypialnych dla gości i potworów oraz kuchni. Następnie gracz będzie musiał zatrudnić kilka potworów (prawdopodobnie 3). Będzie musiał w tym celu 3-krotnie wybrać jednego potwora z puli 3 dostępnych (w tutorialu będą oznaczone potwory sugerowane). Następnie będzie musiał przypisać im role: kucharza, sprzątacza-tragarza oraz recepcjonisty. Po przypisaniu ról będzie musiał nakazać recepcjonistce napisać zaproszenia i je wysłać. Po chwili przybędzie grupa gości, a gracz będzie musiał część z nich dyskretnie porwać, a część obsłużyć. Po zakończeniu pobytu gości, tutorial się skończy, jednak wciąż będą wyświetlane na bieżąco informacje tłumaczące nowo odblokowane elementy.

12. **Przedstaw 1 mechanizm retencyjny jaki wykorzystasz w swojej grze i wyjaśnij jego działanie.**

Poza oczywistymi codziennymi zadaniami, zapraszanie gości zużywałoby energię, która odnawiałaby się z czasem. Gracz otrzymywałby powiadomienie kiedy zasób energii by się odregenerował. Podobne powiadomienia pojawiałyby się przy zakończeniu ekspedycji, badań, bądź szczególnie długiego pobytu "specjalnego" gościa.

Mniej standardowym mechanizmem retencyjnym byłyby natomiast specjalne wydarzenia które aktywowałyby się w losowych momentach, również kiedy gracz by akurat nie grał. Wtedy event zostawałby "zamrożony" - jeżeli w ciągu kilku godzin gracz by włączył grę, brałby w evencie aktywny udział. W przeciwnym wypadku po powrocie do gry po dłuższej przerwie otrzymywałby podsumowanie tego, jak event przebiegł pod jego nieobecność. Takimi wydarzeniami mogłyby być np. Atak łowcy potworów, pojawienie się gniazda wielkich pajaków czy zorganizowanie przyjęcia z dużą ilością przybywających gości.

13. **Gry muszą zarabiać, napisz w jaki sposób twoja miałaby to robić.**

Zarabiałaby przede wszystkim na mikropłatnościach kosmetycznych i przyspieszających rozwój. Walutą przeznaczoną do mikropłatności byłyby wspomniane wcześniej czaszki. Można by za nią kupować rzeczy takie jak:

- Przyspieszanie badań, budowy itd.
- Podstawowe surowce
- Unikatowe ubrania, narzędzia i akcesoria dla potworów
- Unikatowe gatunki potworów
- Unikatowe dekoracje i ulepszenia pokoi

Ponadto w sklepie byłyby dostępne jedynie za realne pieniądze pakiety i udogodnienia takie jak:

- Usunięcie reklam
- Bardzo ekskluzywne gatunki potworów, akcesoria i pokoje
- Pakiety podstawowych surowców
- Pakiety unikatowych potworów, akcesoriów i dekoracji
- Dodatkowe sloty ekspedycji i/lub badań

Gra zawierałaby oczywiście reklamy pozwalające skrócić między innymi czasy oczekiwania, zwiększyć dochody itd.

14. **Napisz jakie elementy w twojej grze wymagają balansowania i wypisz założenia balansowe.**

Jedną z najistotniejszych kwestii balansowych byłoby odpowiednie dostosowanie przepływu podstawowych surowców, tak by początkowo gracz dość dynamicznie rozwijał swój hotel, jednak czasem rozwój powinien spowolnić. Głównym i stałym źródłem przychodu powinno być zapraszanie gości. Odwiedzanie znajomych powinno przynosić bardzo niewielkie dochody, zapewniając przede wszystkim wartość emocjonalną. Ekspedycje powinny dostarczać duże zastrzyki surowców i przedmiotów, jednak powinny zajmować długi czas i być nieregularne, by nie stały się głównym źródłem dochodu graczy.

Różne rodzaje potworów powinny się od siebie różnić i pełnić różne role, by zachęcić graczy do posiadania różnych potworów, oraz poszukiwania kolejnych.

Wraz z postępem, gra powinna stawiać przed graczem kolejne zagrożenia, bardziej znaczące eventy, specjalne serie zadań oraz trudniejsze wyzwania, jednak należy bezwzględnie unikać doprowadzenia gracza do całkowitej porażki, a także bardzo znaczącego cofnięcia w rozwoju. Chwilowe zahamowanie czy drobne cofnięcie progressu jest natomiast w porządku.