

BLADE RITUAL

PROJEKT GRY TYPU FIGHTING GAME

Mikołaj Tkaczyk | s196129

KONCEPCJA GRY

Gra ma bazować swoje działanie na popularnych w latach 90 **bijatykach 2D arcade** typu Street Fighter czy King of Fighters. Rozgrywka opierała się będzie o starcia 1 vs 1, zapewniające zachęcające do rywalizacji mechaniki, wpisując się tym samym w popularne obecnie aktywności e-sport. Całość osadzona zostanie w **post-apokaliptycznym** środowisku, będącym mieszaniną nowoczesnych budynków pokrytych piachem i złomem oraz elementów kojarzonych ze średniowieczem i **fantasy**, jak broń biała, pancerze.

ODBIORCY

Typowym odbiorcą będzie **fan gatunku bijatyk**, chcący spróbować swoich sił w pojedynkach z użyciem nie tylko pięści i kopnięć. Gra wnieść będzie odświeżenie w postaci **bron**i przypisanej do grywalnego zawodnika. Dzięki temu nawet wprawiona w walce w innych tego typu grach osoba, będzie musiała poznać mechaniki i niejako uczyć się sposobu gry na nowo. Aby ułatwić rozgrywkę graczom mniej doświadczonym, postanowiono użyć systemu ruchów zbliżonego do tego znanego przede wszystkim z serii Street Fighter, co sprawi, że nauka gry nie będzie sprawiała znaczącego problemu (tak zwana mechanika **easy-to-learn – hard-to-master**).

TRYB I CEL ROZGRYWKI

Rozgrywka będzie pojedynkiem **1 vs 1**, bazującym na mechanikach walki takich jak ataki specjalne, chwyt, kontrataki czy łańcuchy ataków (**combo**). Celem walki jest doprowadzenie przeciwnika do stanu z zerowym poziomem zdrowia, poprzez wykonywanie ataków używając przypisanych do nich łańcuchów klawiszy.

Pojedynki będą toczone w rundach (standardowo best-of-3), gdzie każda runda trwa 90 sekund. Runda jest uznana za wygraną, jeśli przeciwnik nie posiada punktów życia, lub posiada ich mniej po końcu czasu przeznaczzonego na rundę.

Podstawowym trybem rozgrywki jest **pojedyncze starcie**, gdzie każdy z graczy wybiera swojego bohatera i przeprowadzana jest jedna walka podzielona na rundy (z możliwością zmiany ilości rund). Możliwa jest potyczka lokalna w trybie **couch-play** (pojedyncza konsola/komputer i dwa kontrolery), **gra sieciowa** oraz **pojedynki z sterowanym przez komputer przeciwnikiem** (z określonym poziomem trudności).

Dodatkowo gra posiadać będzie **tryb historii**, gdzie każdy z bohaterów przechodzi kilkanaście starć z komputerem z rosnącym poziomem trudności, opowiadając przy tym swoją historię, to kim jest, jak odnajduje się w post-apokaliptycznym świecie oraz do czego dąży.

Jak w każdej grze nastawionej na rywalizację, dodany zostanie również **tryb treningu**, gdzie gracz testować może nowe łańcuchy ataków, ćwiczyć wykonywanie ruchów specjalnych oraz trenować inne mechaniki rozgrywki na przeciwniku o określonym zachowaniu (przeciwnik stojący, w ruchu, kucający, itd.).

ŚWIAT GRY I HISTORIA

Gra jest osadzona w post-apokaliptycznym świecie, zniszczonym przez zmiany środowiska i wyczerpanie surowców naturalnych. Widoczna jest kompletnie porzucona zaawansowana technologicznie zabudowa biurowa. Przez zmiany klimatyczne roślinność jest niska, przeważają pustynne kolory.



Concept-art świata gry – futurystyczne opuszczone miasto

Ze względu na brak surowców rasa ludzka cofnęła się technologicznie i używa obecnie starych narzędzi w celu zdobywania pożywienia i przeżycia. Z tego względu postacie wyposażone są w broń białą.

Jedyną pomoc w istniejącej sytuacji jest w stanie przynieść materiał o niezwykłych właściwościach nazywany Graalem. Materiał ten, przypominający metaliczny kamień, wprowadzał urodzaj, żyzność ziemi, powodował kwitnienie kwiatów i zanikanie chorób. Jest on jednak bardzo trudno dostępny, z racji na pochodzenie – meteoryty.

Większość społeczeństwa nie marnuje swoich sił na staranie się zmiany życia za pomocą Graala. Istnieje jednak grupa ludzi poszukujących materiału i chcących go wykorzystać, każdy w swoim odmiennym celu. Ludzie Ci zwani są templariuszami i to nad nimi gracz przejmuje kontrolę.

BOHATEROWIE

Bohaterami sterowanymi przez gracza są templariusze – osoby poszukujące kluczowego dla świata materiału. Konflikty między tymi osobami na tle pozyskiwania surowca prowadzą do starć, których gracz jest częścią. Każda z postaci posiada swoją własną historię, opisującą jej przeszłe dokonania, pochodzenie, obecne cele i sposób ich osiągania. Każdego bohatera łączy wspólny aspekt – chęć przeżycia w surowym świecie.

Postacie posługują się różnorodną bronią białą (katany, miecze dwuręczne, sztylety, młoty, topory). Użycie różnej broni sprawia, że każdy bohater cechuje się innym stylem walki, umożliwiając graczowi wybór odpowiedniego sposobu pojedynkowania się.



Concept-art przykładowych postaci dostępnych dla gracza

MECHANIKA WALKI

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Mauris aliquam tempor lacus at scelerisque. Proin sit amet condimentum mi. Nulla dignissim facilisis est eu condimentum. Integer facilisis tortor sit amet consequat laoreet. Donec ornare ullamcorper ex id ornare. Ut pharetra, diam id lacinia condimentum, ante leo varius purus, sit amet ultrices turpis erat eu eros. Nam varius tempor magna, nec pulvinar nisi consectetur ac.