**Gravity Scale Runner**

# Ten nasz pomysł.

Nasz gra będzie bazowała na motywie speedrunningu szeroko znanego na całym świecie. Wyśrubowany poziom trudności zwiększający się z poziomu na poziom, ale za to satysfakcjonujący w naszej grze o „biegaczu” z widokiem z oczu bohatera pozwoli sprawić, aby nie tylko gracz początkujący poczuł nutkę wyzwania z każdym przebiegniętym metrem postaci ale również ten stary wyjadacz gatunku.

## 1.1 Świat

Świat będzie przedstawiony głównie jako zamknięte korytarze ale jego złożoność i wielopoziomowość poszczególnych map, będzie wyrazistą oprawą nie potrzebującą wyrafinowanej grafiki ale przyjemności z płynnego działania gry. W grze będziemy dysponować prostą gamą umiejętności, reszta będzie zależeć od gracza.

Dlaczego Gravity? – W poszczególnych miejscach danego poziomu gracz napotka „barierę” zmieniającą kierunek grawitacji lub wyłączając ją całkowicie na pewnym obszarze.

A dlaczego Scale? – Określone przeszkody znajdujące na naszej drodze gracz będzie mógł modyfikować pod względem ich wielkości aby jak najszybciej pokonać drogę do mety.

RUNNER? – Wszystko na czas! Przyśpieszone tempo biegu, delikatne rozmycie ekranu, muzyka odpowiadająca za napięcie podczas biegu, skoków, lub spadania z naszej trasy nie zapominając oczywiście o liczniku czasu dla każdego poziomu co zaostrzy model rywalizacji o najmniejszą milisekundę biegu oraz przekroczenie jego limitu będzie skutkowało porażką.

# Ispiracje i platforma.

Najważniejszą podporą tego pomysłu jest chęć rywalizacji międzyludzkiej. Każdy ściga się w wynikach, chce bić rekordy, a jeśli może przebić wynik swojego kumpla to będzie to robił do upadłego. Na rynku mało jest speedrunów które mogą spełniać pewne kryteria jeśli chodzi o ich układ, przebieg rozgrywki, albo są zbyt proste, albo przeskok trudności z kilkunastu sekund levela skacze do kilkunastu/dziesięciu minut co jest ogromnym błędem projektantów. Będzie to gierka PC-towa ze względu na możliwości sterowania oraz obsługi poszczególnych elementów rozgrywki jak: szybkość reakcji postaci (jej obrót), „skalowanie” przeszkód itd.

# Core

Najważniejszymi elementami naszej gry będzie jej fizyka, płynność rozgrywki, oraz pozbycie się błędów wynikających ze zmian rozmiarów elementów, przejść między strefami zmiany grawitacji aby gracz bez przeszkód mógł pobijać swoje rekordy bez przeszkód. Kolejną rzeczą ważną jest przyśpieszony model poruszania co pozwoli na przyjemniejszą rozgrywkę.

Na tym etapie nie jesteśmy w stanie określić dokładnego czasu potrzebnego na ukończenie praz związanych z poszczególnymi etapami projektowania oraz tworzenia.

# Features

W późniejszym etapie produkcji chcielibyśmy w naszej grze zawrzeć kilka dodatkowych opcji takich jak łączenie wyników graczy przez internet aby każdy na świecie mógł się zmierzyć z wyzwaniem które na niego czeka.

Na pewno zwiększanie liczby poziomów co pozwoli na dłużej cieszyć się naszą produkcją.

Tryb ducha pokazujący najszybciej wykonany przez nas „bieg” poszczególnego poziomu.

# Ending

## 5.1 Multi

Wersje Multiplayer dla dwóch graczy jednocześnie. Na jednym monitorze, podział ekranów.

*Co należy najpierw zrobić?*

Obiekty;

1. Stworzenie Modelu Humanoidalnej Postaci - bez kości
2. Nadanie Postaci Kości – możliwość wykonywania ruchów, bieganie do przodu, do tyłu, skręcanie w prawo, w lewo, skakanie.
3. Stworzenie broni, która będzie pomniejszać obiekty
4. Stworzenie drugiej broni, która będzie powiększać obiekty
5. Stworzenie pułapki „Latająca gilotyna” -która ruchem wahadłowym, będzie przemieszczać się z jednej krańca drogi, na drugi kraniec.
6. Stworzenie pułapki – „Zapadnia”, którą trzeba będzie przeskoczyć, lub wypełnić jakimś obiektem.
7. Stworzenie windy
8. Stworzenie Moba – bez kości (Będzie biegał za naszą postacią, jak nas złapie – koniec gry)
9. Nadanie Mobowi kości

Plansza, mapa gry

Początek – Postać gracza ląduję w labiryncie. Trudność: przejście labiryntu – wiele dróg, właściwa jest tylko jedna, przeskoki nad przepaścią, skok w odpowiednim momencie na Windę, spadające kule z powietrza, które mogą zabić naszą postać.

Środek – Zdobycie swojej pierwszej broni. Mapa jest usytuowana za dużymi obiektami, które trzeba zmniejszyć. Trudność: Postać gracza musi szybko i do odpowiednich rozmiarów zmniejszyć dane obiekty, po to aby wypełnić przepaść i móc spokojnie po niej przejść na drugą stronę. Jeżeli obiekt będzie za mały to nie pokryje całej przepaści i nie przejdzie, jeżeli obiekt będzie za duży, to nie zmieści się do przepaści i też nie będzie możliwość przejścia.

Dodatkową trudnością jest Latająca gilotyna i zamknięte drzwi, które rozwalić możemy przy pomocy naszej broni, strzelając w zawiasy.

Koniec gry – Za naszą postacią będzie biegł Mob (może być lew, zombi itp.). Gdzie jak będziemy się za długo zastanawiać, którą stronę iść lub jeżeli będziemy za długo strzelać w dany obiekt, to nas złapie i zje (Koniec gry). Możliwość zdobycia drugiej broni, która będzie powiększać nasze obiekty. Trudność: Oprócz biegającego za nami lwa, będziemy musieli uważać na zapadnie. Jeżeli będziemy nie ostrożni i za szybko będziemy chcieli przebiec trasę, to nie zdążymy zareagować i wpadniemy w zapadnie nadzianą włóczniami. Dodatkowo, trzeba będzie skorzystać z drugiej broni, aby powiększyć dane obiekty, żeby posłużyły jako most i możliwość przejścia na drugą stronę.

**Wstępne Określenie Trudności Każdego Zadania, Podzielone Na Dni (Wieczory):**

1. Stworzenie Modelu Humanoidalnej Postaci - bez kości

(5x Dni)

1. Nadanie Postaci Kości – możliwość wykonywania ruchów, bieganie do przodu, do tyłu, skręcanie w prawo, w lewo, skakanie.

(1x dzień)

1. Stworzenie broni, która będzie pomniejszać obiekty

(1x dzień)

1. Stworzenie drugiej broni, która będzie powiększać obiekty

(1x dzień)

1. Stworzenie pułapki „Latająca gilotyna” -która ruchem wahadłowym, będzie przemieszczać się z jednej krańca drogi, na drugi kraniec.

(2x Dni)

1. Stworzenie pułapki – „Zapadnia”, którą trzeba będzie przeskoczyć lub wypełnić jakimś obiektem, bo w innym wypadku nasza Postać nadzieje się na włócznie.

(3x Dni)

1. Stworzenie windy

(1x dzień)

1. Stworzenie Moba – bez kości (Będzie biegał za naszą postacią, jak nas złapie – koniec gry)

(5x dni)

1. Nadanie Mobowi kości

(1x dzień)

**Podział zadań:**

(1,2, 8, 9) Stworzenie Postaci i nadanie jemu kości, Stworzenie Moba i nadanie mobowi kości, Stworzenie Windy – Artur (13x dni)

Stworzenie broni, która pomniejsza obiekty, Stworzenie drugiej broni, która powiększa obiekty, stworzenie latającej gilotyny – Piotr (4x dni)

Stworzenie pułapki zapadnia – Piotr (3x dni)

Stworzenie planszy „początek” – Artur (5x dni)

Stworzenie planszy „środek” – Piotr (10x dni)

Stworzenie planszy „koniec” – Piotr (10x dni)

## Przygotowali:

Piotr Gawron

Piotr Klik

Artur Pieloch