

Macierz Kompetencji Zespołu

Kompetencje	Dominik Dziechciarz	Paweł Kępowicz
Programowanie GDScript	Posiada	Posiada
Networking	Nie posiada	Posiada (podstawy)
Game Design	Posiada (podstawy)	Posiada
Umiejętności graficzne	Nie posiada	Nie posiada
Testowanie Oprogramowania	Nie posiada	Nie posiada
System Design	Posiada (podstawy)	Posiada (podstawy)
Oracle cloud	Posiada (podstawy)	Posiada (podstawy)

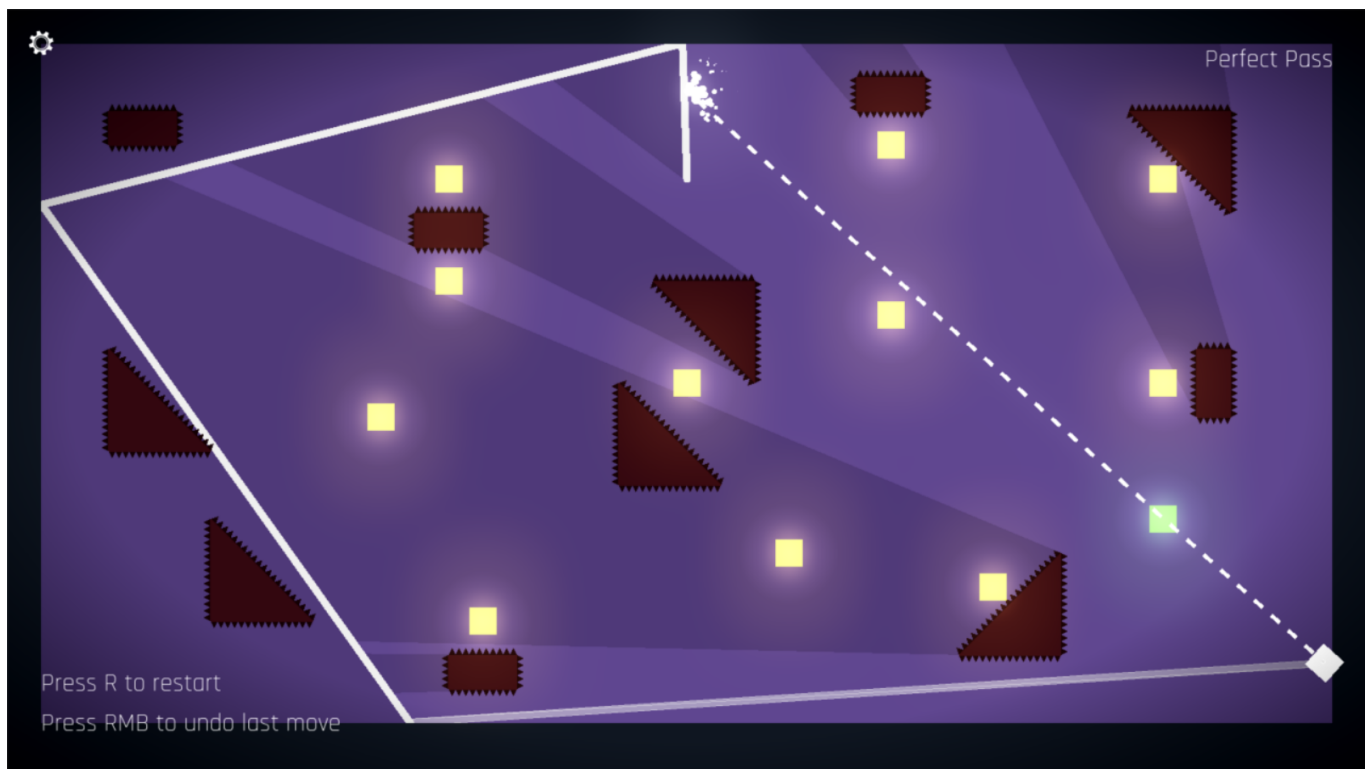
Pytania odnośnie projektu

Pytanie	Odpowiedź	Uwagi
Ile trwa rozgrywka?	5 minut na rundę	-
Jak gracz włącza grę?	Poprzez wejście na odpowiedni adres w przeglądarce	-
Czy coś pomiędzy rozgrywkami będzie się zapisywać	Nie, każda rozgrywka jest niezależna od pozostałych	-
Czy użytkownicy będą mieć swoje konta	Nie, chcemy wymagać od użytkownika jak najmniej	-
Czy gra będzie płatna?	Nie, będzie całkowicie darmowa	-

Założenia gry

Grafika

Gra 2D typu top down z minimalistyczną grafiką. Przykład:



Long Tail



ICE

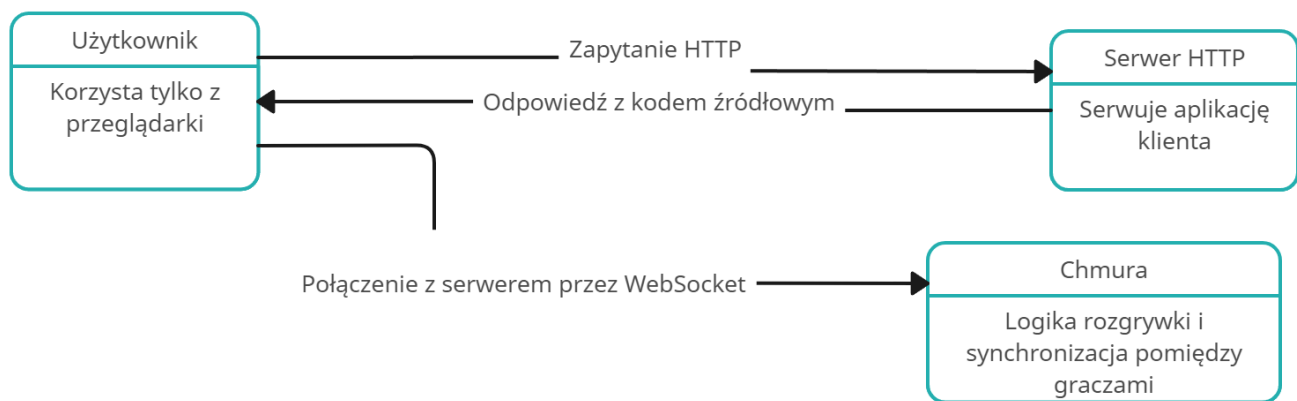
Rozgrywka

Główną inspiracją przy tworzeniu gry jest Quake 2 i Super Smash Bros. Zasady mają być proste, do zrozumienia w czasie pierwszych 10 minut rozgrywki. Gracz ma możliwość poruszania się swoją postacią, podstawowego ataku i możliwość podnoszenia zaawansowanych broni. Każda zadaje określoną liczbę punktów obrażeń i odpycha trafiony cel. Rozgrywka powinna być szybka, a system podnoszenia silniejszych broni ma zmuszać graczy do agresywnych zagrań w duchu Quake'a. Walka toczy się na ograniczonym terenie i najskuteczniejszym sposobem eliminacji powinno być wypchnięcie przeciwnika z areny.

Rywalizacja

Gracze rywalizują w meczach trwających około 5 minut. Zwycięzcą danej rundy zostaje gracz który zdobył najwięcej eliminacji. Po zakończeniu meczu jest krótka przerwa z podsumowaniem i automatycznie rozpoczyna się nowa gra.

Projekt architektury opracowanego systemu



Założeniem jest udostępnienie użytkownikowi płynnej rozgrywki w oknie przeglądarki bez potrzeby instalacji nowych plików. Będzie musiał wejść pod odpowiedni adres URL, wtedy jego przeglądarka załaduje aplikację która pozwoli z odpowiedniego interfejsu graficznego połączyć się z serwerami na których będzie toczyć się rywalizacja.

Sugerowane rozwiązania

Silnik gry: Godot

Uzasadnienie: Członkowie zespołu posiadają doświadczenie w tworzeniu gier z wykorzystaniem tego silnika, dodatkowo Godot posiada opcje wysokopoziomowej obsługi połączeń i synchronizacji rozgrywki co znacznie ułatwi prace nad projektem. Umożliwia on eksportowanie projektu za pomocą WebGL co pozwoli na wykorzystanie przeglądarki do rozgrywki

Serwer HTTP: Github pages i/lub itch.io

Uzasadnienie: Do hostingu aplikacji klienta wystarczy udostępnienie statycznej strony, dlatego Github pages jest darmowym i prostym rozwiązaniem. Dodatkowo udostępnienie projektu w serwisie gdzie gromadzą się fani gier indie takim jak itch.io pozwoli na zdobycie większej popularności i zgromadzenie większego feedbacku.

Chmura: Oracle cloud

Uzasadnienie: Wszyscy członkowie zespołu są zaznajomieni z chmurą Oracle która oferuje wszystkie opcje potrzebne do zrealizowania projektu za darmo.

Diagram Sekwencji

