

Wstępna dokumentacja projektu – „Hollow Knight – Wiki”

1. Nazwa projektu

Hollow Knight

2. Opis projektu

„Hollow Knight – Wiki” to serwis informacyjny poświęcony grze *Hollow Knight*. Celem jest zebranie w jednym miejscu rzetelnych danych o postaciach, bossach, amuletach, panteonach, koloseum i lore, a także przygotowanie treści w języku polskim przyjaznej dla nowych i zaawansowanych graczy. Strona ma być szybka, responsywna i wygodna w nawigacji na urządzeniach mobilnych i desktopowych.

3. Cele projektu

- Dostarczenie kompletnej, aktualnej bazy wiedzy o grze.
- Ułatwienie eksploracji treści przez przejrzystą nawigację, wewnętrzne linki i tagi.
- Wsparcie społeczności: możliwość zgłaszania poprawek, sugestii i nowych wpisów.
- Dbłość o SEO, aby treści były łatwo wyszukiwalne.
- Zapewnienie wysokiej czytelności i dostępności (WCAG 2.1 AA).

4. Odbiorcy

- Nowi gracze szukający podstawowych informacji o grze.
- Doświadczeni gracze i speedrunnerzy poszukujący szczegółów mechanik.
- Twórcy treści (YouTube/Twitch), którzy chcą linkować wiarygodne źródła.
- Tłumacze i fani lore.

5. Funkcjonalności i struktura strony

Strony główne i sekcje

- **Strona główna (index):** skróty do najważniejszych sekcji, polecane artykuły, nowości, wyszukiwarka.
- **O grze (o-grze):** podstawy rozgrywki, mechaniki, mapy regionów, poradniki startowe.
- **Bohaterowie (bohaterowie):** lista postaci z kartami szczegółów (statystyki, lokacje, powiązania, cytaty, grafiki).
- **Bossowie (bossowie):** encyklopedia bossów, taktyki, nagrody, warianty i fazy.
- **Amulety (amulety):** pełny katalog z filtrami (koszt, efekt, synergie) i poradami buildów.
- **Panteony (panteony):** opis wyzwań, wymagania, nagrody, porady.
- **Koloseum (koloseum):** rundy, przeciwnicy, taktyki, nagrody.
- **Lore (lore):** chronologia, postaci kluczowe, interpretacje, odnośniki do źródeł.

Podstrony i elementy wspólne

- **Karty obiektów** (postaci/amuletów/bossów) z: galerią, tabelą statystyk, sekcją „Szybkie fakty”, spoiler-toggles (ukrywanie fabularnych spoilerów).
- **Wyszukiwarka** pełnotekstowa + szybkie filtry (tagi, typ treści, poziom trudności).
- **Tagowanie** treści (np. „early-game”, „late-game”, „spoiler”, „build”, „mechanika”).
- **Breadcrumbs** i powiązane artykuły (linki wewnętrzne między sekcjami).
- **Tryb ciemny/jasny** z automatycznym zapisem preferencji.
- **Responsywność** (mobile-first) i lazy-loading obrazów.
- **Panel zgłoszeń:** formularz do zgłaszania błędów/uzupełnień (captcha, anty-spam).
- **Komentarze/uwagi** (opcjonalnie: wątki per artykuł lub integracja z GitHub Issues/Discussions).

System nawigacji

- Górne menu: „O grze”, „Bohaterowie”, „Bossowie”, „Amulety”, „Panteony”, „Koloseum”, „Lore”.
- Boczne menu kontekstowe w sekcjach: spis treści, szybkie filtry, skróty do popularnych wpisów.
- Stopka: mapa serwisu, polityka prywatności, kontakt/zgłoszenia, linki społecznościowe.

6. Treści i standardy redakcyjne

- Jednolity styl: krótkie leady, tabele najważniejszych danych, sekcje „Jak zdobyć”, „Zastosowanie”, „Wskazówki”.
- Ujednolicone nazewnictwo (PL/EN w nawiasach, gdy potrzebne), słowniczek pojęć.
- Oznaczenia spoilerów i poziomu trudności.
- Atrybucje grafik i źródeł (licencje, linki, autorzy).

7. Technologie (propozycja)

- **Silnik/CMS:** MediaWiki z motywem niestandardowym **lub** statyczny serwis (Next.js + MDX) z repozytorium treści na GitHubie.
- **Front-end:** HTML5, CSS (Tailwind CSS), JavaScript/TypeScript.
- **Back-end:** PHP (dla MediaWiki) lub Node.js (dla Next.js).
- **Baza danych:** MySQL/MariaDB (MediaWiki) lub pliki Markdown/MDX w Git.
- **Wyszukiwarka:** wbudowana (MediaWiki) lub Lunr.js/Algolia (SSG).
- **Obrazy:** WebP/AVIF, optymalizacja i CDN.
- **Analityka:** Plausible/GA4.

8. Dostępność, wydajność i SEO

- WCAG 2.1 AA: kontrast, klawiatura, aria-labels, focus states.
- Wydajność: Lighthouse 90+, prerendering/ISR, cache HTTP, minifikacja, lazy-loading.
- SEO: meta-tagii, Open Graph, breadcrumbs schema, sitemap, hreflang, czyste URL-e.

9. Moderacja i workflow treści

- Draft → review → publikacja; historia zmian i wersjonowanie.
- Role: Redaktor, Recenzent, Administrator.
- Wytyczne do PR-ów/zgłoszeń i szablony (np. „nowa karta bossa”).

10. Ryzyka i założenia

- Prawa autorskie do grafik – korzystanie z materiałów na licencjach lub tworzenie własnych.
 - Aktualność danych po update'ach gry/DLC – jasny proces aktualizacji.
 - Ograniczenie spoilerów – wyraźne oznaczenia i przełączniki.
-

Plan projektu – „Hollow Knight – Wiki”

Etap I: Planowanie i projektowanie (ukończony po akceptacji)

- Ustalenie zakresu sekcji i schematów kart obiektów.
- Style treści, siatka UI, komponenty.
- Backlog i priorytety (MVP vs. rozszerzenia).

Etap II: Szkielet i podstawowe podstrony (w trakcie)

- Strona główna + nawigacja.
- Szablony: karta bossa, amuletu, postaci.
- Implementacja wyszukiwarki i tagów.
- Migracja pierwszych treści (min. po 3 artykuły w każdej sekcji).

Etap III: Rozwój funkcjonalności i treści

- Rozbudowa katalogów (Bossowie, Amulety) do $\geq 80\%$ pokrycia.
- Sekcja „Lore” z chronologią i spoiler-toggles.
- Panel zgłoszeń i proces recenzji (moderacja).
- Optimalizacja SEO i dostępności; testy Lighthouse.

Etap IV: Testowanie i wdrożenie

- Testy użyteczności (5–7 użytkowników), poprawki UX.
- Testy wydajności, bezpieczeństwo (nagłówki, rate limiting).
- Wdrożenie na produkcję + monitorowanie (analityka, uptime).

Kamienie milowe (MVP)

1. Nawigacja + strona główna + wyszukiwarka.
2. Po jednej kompletnej podsekcji: „Bossowie”, „Amulety”, „Bohaterowie”.
3. Podstawowe SEO i analityka, tryb ciemny.

Rozszerzenia (po MVP)

- Interaktywne mapy lokacji.
- Porównywarka amuletów/buildów.
- Konto użytkownika i listy „ulubionych”.
- Integracje: YouTube/Twitch (embedy w kartach obiektów).