Bloody Chess

# Wstęp

Bloody Chess to klasyczna gra szachy w której pionki są w pełni ruchomymi antropomorficznymi postaciami, a zbijanie uruchamia brutalną animację w której jeden zabija drugiego. Gra ma opierać się na rywalizacji online z trybem casualowym i rankingowym. Gracz w trakcie gry zdobywa doświadczenie, rangę oraz złoto, dzięki którym ma dostęp do nowych modeli pionków, animacji oraz innych wizualnych elementów. Oprócz tego gra oferuje prosty tryb fabularny mający na celu nauczyć gracza podstaw szachów oraz lokalny tryb multiplayer.

# Mechaniki

## Space

Gra będzie rozgrywana na planszy 8x8 pól w której pionki będą poruszać się zgodnie z zasadami ich ruchu. Gracz również będzie miał dostęp do menu głównego, w którym będzie mógł wybrać tryb gry, dostosować wygląd pionków i animacji, przejrzeć ranking graczy, wybrać opcje oraz oczekiwać na wyszukanie przeciwnika.

## Time

Rozgrywka w zależności od wybranych trybów i opcji może trwać 60 min (30 min na gracza, tryb klasyczny rankingowy oraz klasyczny casualowy), 20 min (10 min na gracza, tryb blitz rankingowy oraz blitz casualowy), a także bez ograniczeń czasowych (tryb unlimited casual, tryby lokalne).

Czas oczekiwania na graczy różni się w zależności od trybu, casual wybiera w kilka sekund, system rankingowy zawęża krąg o różnicę w rankingu, z każdą sekundą różnica się zwiększa i przeszukuje większą liczbę aktywnych graczy.

## Actions

### Basic Actions

* Pionki mogą poruszać się według indywidualnych zasad:
  + Król może poruszać się o jedno pole w poziomie, pionie lub na ukos
  + Wieża porusza się o dowolną liczbę wolnych pól w poziomie i pionie
  + Goniec może poruszać się o dowolną liczbę wolnych pól po przekątnych
  + Hetman porusza się o dowolną liczbę wolnych pól w poziomie, pionie i na ukos
  + Skoczek rusza się o dwa pola w pionie lub poziomie ignorując znajdujące się tam pionki, a następnie jedno pole prostopadle do wybranego wcześniej kierunku
  + Pion może poruszyć się o jedno pole naprzód, o ile nie jest ono zajęte, zbijać mogą jedynie po skosie z przodu, nie może ruszać się ani bić do tyłu
* Zbijanie wrogiego pionka, następuje gdy twój pionek (z wyjątkiem piona) podczas ruchu nachodzi na pole w którym jest pionek przeciwnika, podczas zbicia kamera przybliża się do pionków i uruchamia się animacja
* Podczas animacji zbijania by oszczędzić czas gracz może wykonać ruch na pomniejszonej wersji szachownicy pojawiającej się obok sceny walki

### Strategic Actions

* Roszada, ruch polegający na przesunięciu króla o dwa pola w kierunku wieży, a następnie ustawieniu wieży na polu obok króla, by ten manewr wykonać ruchowi króla nie może przeszkadzać żaden inny pionek, a wieża i król nie mogły wykonać ruchu przez całą rozgrywkę
* Jeżeli nie wykonano danym pionem posunięcia, to w pierwszym ruchu ma on możliwość wykonania ruchu o dwa pola naprzód, o ile żadne z tych pól nie jest zajęte
* Bicie w przelocie, gdy przeciwny pion wykonał ruch o dwa pola, nasz pion może go zbić stawiając go na polu między miejscem z którego pionek się ruszył a miejscem w którym jest, by wykonać ten manewr nasz pion musi być obok wrogiego piona oraz musi się on odbyć w turze po wykonaniu ruchu o dwa pola
* Promocja piona, jeśli pion osiągnie ostatni przeciwny rząd, to wówczas jest on zamieniany w inną figurę nie będącej królem ani pionem
* Szach, jeśli dochodzi do sytuacji w której król jest zagrożony zbiciem, dochodzi do szacha, a przeciwnik jest zobowiązany do ucieczki lub zasłonięcia króla, co ogranicza możliwości przeciwnika

## Rules

Tryby gry są podzielone na rankingowe i casualowe. Biorąc udział w rankingowych grach dobranie przeciwnika zależy od rankingu obu graczy oraz od tego czy wybrali klasyczny czas czy blitz. Po starciu zwycięzca powiększa swoją rangę o odpowiednią wartość zależną od różnicy miejsca w rankingu. Złoto zostaje przydzielone według zasad jego przydzielania. Gry casualowe dobierają przeciwnika o dowolnej randze, który wybrał tą samą opcję czasową (również bez licznika czasu), nagradzają złotem i nie zmieniają rankingu obu graczy.

Zwycięża gracz który spowodował szach mat, czyli zagrożenie króla bez możliwości ucieczki czy zablokowania, można wygrać również jeśli przeciwnikowi skończy się czas. Gracze remisują jeśli król jednego gracza nie jest zagrożony, ale ten gracz nie ma ruchu, lub gdy gracz może zrobić tylko 1 ruch by ciągle uciekać. W przypadku tego wyniku obaj gracze nie tracą rangi, dostają jednak złoto i doświadczenie.

Gracz może zawsze zaproponować remis oraz poddać grę dzięki dostępnym opcją w menu rozgrywki. Propozycja remisu musi być zaakceptowana przez przeciwnika.

Jeśli gracz wyjdzie w trakcie rozgrywki bez poddania partii, automatycznie przegrywa, traci zwiększoną liczbę punktów rankingowych, a przy wielu opuszczeniach w trybie casualowym tego samego dnia traci dostęp do tych rozgrywek do końca dnia.

Doświadczenie zdobywane przez gracza wpływa na jego poziom. Zdobycie poziomu odblokowuje nowe elementy kosmetyczne, od 3 poziomu odblokowuje gry rankingowe, a od 20 za każdy poziom gracz otrzymuje złoto.

## Skills

### Physical Skills

-Posługiwanie się kontrolerem/myszką

### Mental Skills

-Taktyczne wykonywanie ruchów

-Podejmowanie decyzji pod presją czasu

-Podzielność uwagi, podejmowanie decyzji w trakcie animacji pionków

### Social Skills

-Przewidywanie ruchów przeciwnika

## Chance

W grze element losowy decyduje o kolorze, z jakim gracz zaczyna, biały lub czarny. Pierwszy ruch wykonują białe pionki. Losowość wpływa również na dobór przeciwnika, statystycznie gracza o wyższej randze będzie trudniej pokonać niż tego o niższej, jednak ranga nie jest jednoznacznym wyznacznikiem umiejętności gracza, a system postara się o jak najmniejszą różnicę poziomu.

## Objects, attributes & states

### Menu

W menu głownym dostępych jest 5 opcje, gra online, gra offline, sklep, “profil i ranga” oraz ustawienia.

Po wybraniu gry online gracze przechodzą do menu wyboru trybu (ranking lub casual) oraz czas trwania rozgrywki. Po wybraniu opcji i naciśnięciu “wyszukaj” zaczyna się proces dobierania przeciwnika by później przejść do rozgrywki.

Po wybraniu gry offline gracz wybiera trening lub rozgrywkę lokalną. W pierwszym przypadku zostaje przedstawiony przerywnik filmowy pokazujący fabułę by potem przejść do rozgrywki uczącej gracza podstaw sterowania oraz manewrów szachowych. Druga opcja natomiast przenosi nas do rozgrywki w której gracze na przemian wykonują ruchy na tym samym urządzeniu, kamera obraca się do planszy w zależności od tego czyj jest teraz ruch.

Sklep przenosi nas do listy dostępnych do kupienia elementów kosmetycznych, ich ceny, aktualnego stanu złota oraz opcji “kup złoto” która pozwala za realne pieniądze zakupić walutę w grze.

W “profil i ranga” gracz może wybrać z listy dostępnych rodzajów pionków oraz animacje wykonywania zbicia. Dostępny jest też globalny ranking z nazwami użytkowników oraz ich miejsce w tabeli. Znajdują się tam też informacje o nagrodach za poziom, aktualnym poziomie, stanie złota oraz rankingu gracza.

Ustawienia pozwalają zmieniać sterowanie, opcje grafiki oraz dźwięku a także język. Znajduje się tu również opcja wyjścia do pulpitu.

### Rozgrywka

Obiektami widocznymi w trakcie rozgrywki będą plansza, 32 pionki w 2 kolorach oraz różnych wyglądach zgodnie z wybranymi elementami kosmetycznymi, 2 zegary wskazujące pozostały czas dla obu graczy a także poboczne menu zapisujące ruchy graczy, pokazujące podgląd planszy w widoku z góry, na którym również można wykonywać ruchy oraz opcje poddanie oraz remisu.

W trakcie rozgrywki gracz ma dostęp do pionków wylosowanego koloru: czarnego lub białego. Gra dzieli się na tury, w których odliczany jest czas od zegara. Podczas tury gracz może wykonać ruch jednym ze swoich pionków, nie może poruszyć pionkiem przeciwnika. Wybranie potencjalnego pionka podświetla go oraz pola na które ten może się ruszyć zgodnie z zasadami jego ruchu. Gdy podświetlone pole zostanie wybrane, pionek przesunie się we wskazane miejsce. Jeśli wybierze pole niepodświetlone lub obszar poza planszą wybranie pionek przestanie być podświetlony a gracz będzie mógł wybrać swój inny.

Gdy gracz po wybraniu pionka najedzie na podświetlony pionek przeciwnika przesunie się na jego pole, po czym dojdzie do animacji zabijania. Pionek zbijany doznaje uszkodzenia po czym znika z planszy. Pionek który zbija zajmuje jego miejsce.

W trakcie trwania animacji kolejne ruchy można wykonać na planszy obok, gdy przeciwnik wtedy wykona ruch dojdzie do wyświetlenia się powiadomienia, a gdy dojdzie do kolejnego zbicia jej animacja wykona się po poprzedniej.

## Przykłady współpracy mechanizmów

* Podczas wyboru w menu gry online przeciwnik jest dobierany losowo. W przypadku gry rankingowej jednak na początku sprawdzana jest jednak dostępność graczy o podobnym poziomie rankingu, z czasem gdy wyszukiwania różnica poziomu ulega zwiększeniu by ponownie przeszukać dostępnych graczy.
* Mechanika szachu ogranicza możliwości wybrania i podświetlenia pionków które nie mogą zmienić sytuacji króla.
* Czas na zegarze zmniejsza się dopóki gracz nie wykona ruchu za pomocą myszki lub kontrolera.

# Ekonomia

Po zakończeniu partii online gracz dostaje złoto, główną walutę w grze. Uzyskana ilość zależy od długości rozgrywki, zwycięstwa, ilości zabitych pionków oraz przewagi na polu bitwy.

Zasób ten jest nieograniczony, gracz może kumulować złoto by wydać je później na wybrany cel.

Gracz może wydać zarobione złoto w sklepie na elementy kosmetyczne.

W przypadku braku wymaganej ilości gracz może kupić złoto za prawdziwą gotówkę.

By zapobiec problemowi rosnących zysków, zakupione przedmioty nie będzie można sprzedać.

# Core Loop



# Cele

## Krótkoterminowe

Wygrać mecz

## Średnioterminowe

Zdobycie wystarczającej ilości doświadczenia i złota by kupić wybrany element kosmetyczny

## Długoterminowe

Zdobycia jak największej pozycji w rankingu

# Zaangażowanie gracza

Do wzbudzania zaangażowania gracza wykorzystamy unikalne elementy kosmetyczne, które zdobyć można osiągając odpowiednią rangę podczas sezonu rankingowego. Dodatkowym krokiem będzie ciągłe zwiększanie puli dostępnych ozdób, między innymi nawiązujących do znanych marek i postaci fantastycznych na uzyskanych licencjach.