

# GDD-TANKTALE

Damian Tomczyszyn

Październik 2020

## Spis treści

1. Wprowadzenie
  - \* Przyjęte konwencje
  - \* Rejestr zmian
2. Informacje ogólne
  - \* Ogólny opis gry
  - \* Motywacja i inspiracje
  - \* Platformy docelowe
  - \* Odbiorcy docelowi
  - \* Decyzje technologiczne
    - \* Silnik gry
  - \* Wykorzystywane licencje
  - \* Język gry
3. Tryby
  - \* Tryb Kampani
  - \* Tryb Przetrwania
4. Interfejs użytkownika
  - \* Obsługa gry
  - \* HUD
  - \* Praca kamery
5. Mechanika Podstawowa
  - \* Personifikacja gracza
  - \* Plansza
  - \* Poruszanie się
  - \* Obiekty statyczne
  - \* Obiekty dynamiczne
  - \* Warunki ukończenia gry
    - \* Warunki dodatkowe

- \* Decyzje technologiczne
  - \* Wykorzystywane licencje
  - \* Język gry
6. Świat przedstawiony
- \* Realia świata
  - \* Tło fabularne
7. Inne tryby rozgrywki
- \* Wprowadzenie
  - \* Tryby związane z menu głównym
  - \* Tryby związane z rozgrywką
8. Informacje dodatkowe

# 1 Wprowadzenie

## 1.1 Przyjęte konwencje

- Tekst napisany *kursywą* dotyczy nazw własnych występujących w otoczeniu „zwykłego” tekstu oraz nazwy tej gry. Jest również wykorzystywany do zaznaczenia używanych obcojęzycznych zwrotów lub nazw atrybutów.

## 1.2 Rejestr zmian

Data Modyfikacji	Osoba	Komentarz
15.10.2020	Damian Tomczyszyn	Utworzenie struktury dokumentu
31.10.2020	Damian Tomczyszyn	Stworzenie spisu treści

## 2 Informacje ogólne

### 2.1 Ogólny opis gry

*TANKTALE* jest grą RPG o tematyce rozwoju bohatera(czołgu z załogą). Gra jest przeznaczona dla jednego gracza, w której celem rozgrywki jest rozwijanie swojego pojazdu. Akcja gry rozgrywa się w świecie zniszczonym przez wojnę nuklearną(prawdopodobnie III wojnę światową). Sterujemy czołgiem który wyposażony jest w działko które jest główną bronią która pomaga pokonać przeciwników. Sama idea gry topowrót do mechanizmów znanych ze starszych, grywalnych, prostych gier z po-wiewem świeżości w postaci większego systemu ulepszeń. Pojazd(bohater) musi oczyszczyczyć strefy zwane *hangarami* które po oczyszczeniu stają się bezpieczną zoną w której można handlować(kupować/sprzedawać przedmioty), dokonywać ulepszeń pojazdu, rozwijać umiejętności załogi oraz przeczekać do konkretnej godziny(możliwość szybkiej zmiany dnia na noc i na odwrót).

### 2.2 Motywacja i inspiracje

- Tytułem inspirowałem się na grze która mnie mocno poruszyła- Under-Tale.
- Czołg jako postać oraz kamera celowanie i poruszanie się pojazdu to pomysł zapożyczony z gry World of Tanks.
- Czas rozgrywania się akcji, oraz niektórzy przeciwnicy to pomysł pożyczony z serii Metro.

### 2.3 Platformy docelowe

Platformą docelową gry są komputery stacjonarne wyposażone w system Windows.

### 2.4 Odbiorcy docelowi

Odbiorcami docelowymi są zarówno dorośli jak i młodzi gracze.

### 2.5 Decyzje technologiczne

1. C sharp - Język w którym gra jest tworzona
2. Sterowanie za pomocą "WASD" oraz myszki
3. Możliwość obrotu kamery strzałkami
4. Konieczne jest stworzenie rysunkowego i estetycznego stylu graficznego, aby gra zachęcała odbiorców warstwą wizualną
5. Silnik Godot

## 2.6 Wykorzystane licencje

Do realizacji gry nie będzie konieczne nabycie żadnych licencji związanych z podjętymi decyzjami technologicznymi, gdyż przyjęte środowisko ma charakter otwarty i darmowy. Nie ma również potrzeby starania się o kupno licencji związanych ze światem gry lub patentami, gdyż małe fragmenty świata fabularnego gry są stworzone całkowicie przez autorów, natomiast mechanika podobnych gier nie jest objęta ochroną prawną.

## 3 Tryby

### 3.1 Tryb kampani

] Podstawowym trybem gry *TANKTALE* jest forma kampanii. Gracz rozpoczyna swoją przygodę z grą od pierwszej planszy w obrębie danej grupy, a następnie po jej ukończeniu ma dostęp do kolejnej mapy.

### 3.2 Tryb Przetrwania

Innym trybem gry jest tryb przetrwania (*survival mode*). Gracz rozpoczyna grę z wybranym wyposażeniem na otwartej mapie i jego zadaniem jest pokonanie jak największej liczby przeciwników - uzyskanie jak największego wyniku(przetrwany czas + punkty za zabite potwory).

## 4 Interfejs użytkownika

### 4.1 Obsługa gry

Gra *TANKTALE* jest zaprojektowana na urządzenia posiadające klawiaturę oraz mysz. Więc sterowanie jest dość proste:

- Klawisze WASD - poruszanie się pojazdu.
- Mysz- poruszanie się kamery, celowanie(ppm) , oddawanie strzału(lpm).
- Klawisz R - ładowanie
- strzałki - poruszanie się kamerą.
- shift - zmniejszenie możliwości wykrycia
- ctrl + ppm - badanie celu (hp przeciwnika)
- tab Przełączanie pomiędzy załogą w celu uzyskania dokładniejszych informacji
- 1,2,3,4,5 zmiana rodzaju amunicji

### 4.2 HUD

### 4.3 Praca kamery

Plansza wraz z wszystkimi elementami ukazywana jest w dwóch wymiarach,jako widok z góry, podobny do tego znanego z gierDyna BlasterczyPac-Man.



## 5 Mechanika podstawowa

### 5.1 Personifikacja gracza

Gracz steruje bohaterem(pojazdem-czołgiem) przemierzającym świat i starającym się oczyszczać teren.

### 5.2 Plansza

Rozgrywka toczy się na pewnej planszy. Jak wspomniano wcześniej jest to powojenny świat z dominującą pustynną tematyką. Można w nim będzie spotkać wiele wraków pojazdów oraz zniszczone i opuszczone miasta.

### 5.3 Poruszanie się

Gracz może poruszać się WASD(nie podczas interakcji).

### 5.4 Obiekty statyczne

- Budynki
- Wraki
- Mosty
- Skały
- Hangary

### 5.5 Obiekty dynamiczne

- przeciwnicy
  1. Trigeny/mutanty
  2. Drzewce
  3. Inne czołgi
- sojusznicze czołgi
- Zaopatrzeniowcy
- Nietoperze
- Pająki

## 5.6 Warunki ukończenia gry

- Wygrana
  1. Zabicie wszystkich przeciwników.
  2. Wykonanie wszystkich questów.
  3. Przejęcie wszystkich *hangarów*.
- Przegrana
  1. Strata całego HP.
  2. Strata paliwa i brak możliwości wezwania zrzutu zaopatrzenia

## **6 Świat przedstawiony**

### **6.1 Realia świata**

### **6.2 Tło fabularne**

## **7 Inne tryby rozgrywki**

### **7.1 Wprowadzenie**

### **7.2 Tryby związane z menu głównym**

### **7.3 Tryby związane z rozgrywką**

## 8 Informacje dodatkowe