

GDD-TANKTALE

Damian Tomczyszyn

Październik 2020



Spis treści

1. Wprowadzenie
 - * Przyjęte konwencje
 - * Rejestr zmian
 - * Rejestr Planów
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 - Nie ukończony
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
 - * Dźwięki i muzyka
 - * Styl graficzny
 - * Waluta i surowce
- 7. Inne tryby rozgrywki
 - * Wprowadzenie
 - * Tryby związane z menu głównym
 - * Tryby związane z rozgrywką
- 8. Informacje dodatkowe
 - * Kontynuacja

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
07.11.2020	Damian Tomczyszyn	Stworzenie tabeli planów tworzenia
27.01.2021	Damian Tomczyszyn	Uzupełnianie zaległości w dokumencie
27.01.2021	Damian Tomczyszyn	Dodanie opisu przeciwników
27.01.2021	Damian Tomczyszyn	Uaktualnienie sposobów na wygranie/przegrane
28.01.2021	Damian Tomczyszyn	Drobne poprawki oraz dopisanie 'Informacji dodatkowych'
29.01.2021	Damian Tomczyszyn	Wysłanie Gry

1.3 Rejestr planów

Data	Komentarz
15.10.2020	Zakres pierwszej mapy
31.10.2020	Stworzenie przeciwników
20.11.2020	Stylizacja HUD
20.12.2020	Utworzenie obiektów statycznych
10.1.2021	Stworzenie i wprowadzenie scen wygrana/przegrana
29.01.2021	Wysłanie Gry

2 Informacje ogólne

2.1 Ogólny opis gry

TANKTALE jest grą RPG o tematyce rozwoju bohatera(czołgu). Gra jest przeznaczona dla jednego gracza, w której celem rozgrywki jest zebranie wszystkich punktów kontrolnych i dotarcie do bazy końcowej. Akcja gry rozgrywa się w świecie o którym nic nie wiemy(typowa platformówka). Sterujemy czołgiem, który wyposażony jest w działko, które jest jedyną bronią którą możemy zniszczyć przeciwników. Sama idea gry to typowe sterowanie pojazdem który strzela i ma jakieś zadanie do wypełnienia. Pojazd musi oczyszczać strefy i zaliczać punkty kontrolne zwane *hangarami*.

2.2 Motywacja i inspiracje

- Tytułem inspirowałem się na grze która jest jedną z moich ulubionych - UnderTale.
- Czołg jako główny bohater to inspiracja z gry World of Tanks.
- Dźwięki z innych gier, które uważam za warte uwagi.

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. GD script - Język w którym gra jest tworzona.
2. Sterowanie za pomocą "WASD" oraz myszki.
3. Grafiki zapożyczone od Kenney.
4. Silnik gry 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 gra nie będzie sprzedawana, 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 w lewym górnym rogu planszy. Musi zdobyć 4 punkty kontrolne (hangary) i dotrzeć do bazy. Klikając PPM można zmienić wyświetlaną pozycję hangaru na inny. Stracisz całe hp - przegrywasz. Tu nie ma licznika żyć. Życie ma się jedno, ale za to jest pasek zdrowia który informuje nas w jak ciężkiej sytuacji się znajdujemy.

3.2 Tryb Przetrwania - Nie ukończony

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 - oddawanie strzału(lpm).
- ESC - Powrót do menu
- W przypadku menu informacja o sterowaniu będzie pokazywać się na bieżąco.

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 gier Dyna Blaster czy Pac-Man.

5 Mechanika podstawowa

5.1 Personifikacja gracza

Gracz steruje czołgiem przemierzającym świat i starającym się oczyścić teren z przeciwników oraz musi zdobyć wszystkie hangary aby ukoczyć mapę i jednocześnie wygrać grę.

5.2 Plansza

Rozgrywka toczy się na pewnej planszy przypominającej prostokąt. Jest to świat z dominującą pustynną tematyką. Można ujrzeć wiele kaktusów oraz skał. Gdzieś tam będą rosły większe krzaki w których może być ukryta beczka z zestawem naprawczym przywracającym 20 punktów zdrowia.

5.3 Poruszanie się

Gracz może poruszać się WASD.

5.4 Obiekty statyczne

- Drzewa
- Kaktusy
- Skały
- Hangary jeśli zaliczony to znika.
- Zielone beczki przywracające zdrowie (niektóre ukryte pod drzewami)

5.5 Obiekty dynamiczne

- Przeciwnicy
 1. Wrogie czołgi
 2. Działka

5.6 Warunki ukończenia gry

- Wygrana
 1. Przejęcie wszystkich *hangarów* i dotarcie do bazy.
- Przegrana
 1. Strata całego hp.

5.7 Umiejętności

1. System umiejętności do rozdania co poziom

- Zwiększenie prędkości jazdy czołgu + 30.
- Zwiększenie prędkości obrotu czołgu + 0.3.
- Skrócenie czasu ładowania (-0.2s).

2. System poziomów

- Każdy kolejny poziom wymaga dodatkowych 5 punktów więcej do zdobycia.
- Destroyer dodaje +8 punktów poziomowi.
- Czarno-czerwone działko dodaje +2 punkty poziomowi.
- Tank dodaje +5 punktów poziomowi.

6 Świat przedstawiony

6.1 Realia świata

- Świat w grze jest bliżej nie opisany. Większość obszarów stanowi pustynia. Od czasu do czasu występują wrogie jednostki i obszary bardziej strzeżone. Teren nie jest górzysty. Plansza ma kształt prostokąta, gdzie baza znajduje się w prawym dolnym rogu.
- Hangary - punkt kontrolny do zaliczenia. Po najechaniu na niego znika(zaliczony). Nie wszystkie są strzeżone przez wrogie oddziały. Niektóre po prostu wystarczy znaleźć.

6.2 Tło fabularne

Brak specjalnie przedstawionego tła. W menu można zobaczyć cele gry oraz opis sterowania.

1. Brak

6.3 Dźwięki i muzyka

- Klaymen's Theme
- Level up sound
- Undertale Sound Effect - Intro
- Mittsies - Epitomize - podstawowa ścieżka dźwiękowa gry

6.4 Styl graficzny

Staromodny styl 2D z mapą stworzoną z kafelków.

6.5 Poziomy

1. Punkty doświadczenia dostaje się za zniszczenie dowolnego typu czołgu. Zniszczenie działka nie dodaje pkt poziomowi.

7 Inne tryby rozgrywki

7.1 Wprowadzenie

W poniższym rozdziale opisane są zidentyfikowane tryby rozgrywki z pominięciem głównego trybu (samej rozgrywki), na który przeznaczona została większość poprzednich rozdziałów.

7.2 Tryby związane z menu głównym

1. ekran powitalny Ekran powitalny jest wczytywany i uruchamiany od razu po uruchomieniu aplikacji. Jego przeznaczeniem jest poinformowanie gracza o włączanej aplikacji i wprowadzenie w klimat gry. Po zamknięciu ekranu powitalnego wyświetla się menu główne.
2. Menu główne Menu główne jest jednym z głównych trybów rozgrywki, któremu podlegają inne ekrany i jest uruchamiane po ekranie powitalnym. Umożliwia m.in. podjęcie rozgrywki i przeglądanie innych informacji.
 - (a) Spacja - Start
 - (b) H - how to win
 - (c) f - sterowanie
3. Osiągnięcia Wyświetlany jest czas gry, osiągnięciem jest ukończenie gry w jak najkrótszym czasie. Nie jest wprowadzone podsumowanie z wyświetleniem końcowego czasu, ani tabela najlepszych wyników.
4. Ustawienia gry
 - zmiana głośności muzyki - nie wprowadzone
 - zmiana głośności efektów dźwiękowych - nie wprowadzone
 - Zmmiana ogólnej głośności gry - nie wprowadzone

7.3 Tryby związane z rozgrywką

1. Ekran informacji o poziomie - nie wprowadzone
2. Rozgrzywka
3. Ekran końca gry
4. Nawigacja
5. Umiejętności

8 Informacje dodatkowe

8.1 Kontynuacja - plany do wprowadzenia na kiedyś:

- Wyświetlanie pozycji najbliższego punktu kontrolnego
- Zapis wyników i podsumowania gry.
- Wprowadzenie większej ilości map przeciwników i dźwięków.
- Możliwość używania minimapy(odkryty teren widoczny).