

Dino 2D - Wstępny koncept fabuły i mechanik

Opracowano przez: Mateusz Kucio

23 grudnia 2024

FABUŁA

- Fabuła kręci się wokół ucieczki Dino przed BBe. Dino w tym celu pokonuje co raz to kolejne etapy zwiedzając po drodze różne światy.
- Kolejne komunikaty wyświetlają się na początku każdego etapu.
- Przejścia między światami odbywają się na zasadzie komiksów wzorowanych na grze Angry Birds Star Wars.

1.1 Wprowadzenie

Komiks zawiera scenki:

- Dino zapisuje na tablicy:

$$\sigma(\varphi) = T, \quad \sigma(\psi) = F, \quad \sigma(\varphi \rightarrow \psi) = T$$

- BBe robi się czerwony
- Dino ucieka przed BBe, który go goni z Turbo-Grzybem

Etapy:

Klasyk

Nie daj się złapać BBe!

Zwykły bieg z kaktusami

Klasyczna, prosta plansza z pojawiającymi się losowo kaktusami.

Klasyk + Woda

Dino nie umie pływać! Przeskakuj rwące wody Odry!

Utrudnienie będące wodą

Woda od kaktusów różni się szerokością.

- Gracz aby przeskoczyć wodę musi skoczyć w odpowiednim momencie, inaczej nie wyląduje na drugim brzegu.
- Kaktusy oczywiście również występują.

Klasyk + Woda + Ptaki

O nie! BBe łatwo się nie poddaje. Po jego stronie stoi armia ptaków!

Dodatkowo pojawiają się ptaki.

Ptaki zrzucają bomby.

- Ptak zrzuca bomby w jednakowym odstępie czasu.
- Bomba uśmierca Dino, gdy na niego spadnie.

1.2 Przejście - platformy

Dino w tej sekcji potrafi skakać dwukrotnie wyżej.

Komiks zawiera scenki:

- Dino wskakuje na dach na oczach zdumionego BBe.
- Następny obrazek zawiera Dino, strzałkę do góry i napis 2x - informuje on gracza o nowej zdolności Dino.

Etapy:

Platformy

Skacz i nie spadnij

Klasyk, ale na platformach

Platformy pojawiają się na różnych wysokościach.

Platformy + Ptaki

Ptaki powracają! Czy uda Ci się przetrwać tym razem?

- Trudność dla gracza polega na jednoczesnym kontrolowaniu zarówno skoku między platformami, skoku nad kaktusami, jak i bomb spadających na Dino.

Mechanizm ptaków jak w klasycznej wersji.

Należy nie spaść i nie dać się ustrzelić.

Platformy + Woda + Ptaki

Pamiętaj aby się nie utopić!

Dodatkowo pojawia się woda.

Kolejne zwiększenie poziomu trudności.

Ograniczona widoczność

Nadchodzi mgła! Przygotuj się na konieczność szybszego reagowania.

Połowa ekranu jest rozmyta

Hardcorowy poziom

1.3 Przejście - niebo

Dino w tej sekcji potrafi latać.

Komiks zawiera scenki:

- Meteoryt uderza w świat.
- Fala uderzeniowa zmiata BBe.
- Dino zaczyna biec bardzo szybko, aby uciec przed falą uderzeniową.
- Dino biegnie tak szybko, że wzbija się w powietrze niczym samolot.

Etapy:

Latanie + Ptaki

Lawiruj wśród pocisków!

- Ptaki lecą wolniej niż Dino.
- W przypadku kolizji z ptakiem Dino umiera.
- Dino może używać ognia, aby likwidować ptaki.

Dino musi omijać ptaki wraz z ich pociskami.

Ptaki pojawiają się na różnych wysokościach.

Latanie + Ptaki + Chmury

Ptaki powracają! Czy uda Ci się przetrwać tym razem?

Wersja ubogacona o chmury.

Chmury są statyczne - nie poruszają się. Ptaki nie są.

1.4 Przejście - Podziemia

Ostatnia sekcja z Final Bossem, którego Dino na koniec musi pokonać. Dino na tej planszy może używać podwójnego skoku (nie mylić z 2x wyższym skokiem).

Komiks zawiera scenki:

- Dino wytraca prędkość i zaczyna spadać.
- Na wysokości powierzchni wpada przez dziurę do podziemi.
- Dino widzi przed sobą ciemny korytarz z dwoma czerwonymi punktami świecącymi w oddali.

Etapy:

Podziemia - Klasyk

Więcej grzybów! Użyj podwójnego skoku, aby nie wpaść na dużego!

Klasyk, ale zamiast kaktusów pojawiają się grzyby.

Występują dwa rodzaje grzybów.

- Grzyb zwykły - działa dokładnie jak kaktus tylko ma inną teksturę.
- Turbo-Grzyb - Tarcza nie chroni przed Turbo-Grzybem

Podziemia+Lawa

Dino nie lubi pływać w lawie...

Wersja ubogacona o lawę.

Lawa działa tak samo jak woda.

- Lawa od wody różni się jedynie teksturą.

Final Boss

Pora na pojedynek! Używaj ognia aby walczyć i nie daj się trafić grzybem!

Dino musi pokonać BBe

Grzyb rzucany-zabija Dino.

- Grzyb-rzucany działa tak jak pocisk ptaków tyle, że w poziomie. Okres rzutu jest taki sam za każdym razem.
- Tarcza może uchronić przed Grzybem-rzucanym.
- BBe ma teksturę klasyczną, jedynie oczy są zmienione na czerwone. Trzyma w ręce grzyba.
- Punkty życia BBe wyświetlają się na górze ekranu. Domyślnie jest ich 50. Po pokonaniu BBe, traci on grzyba którego trzyma w ręce.

1.5 Zakończenie

Komiks zawiera scenki:

- BBe pokonany odchodzi w dal tunelu.
- Dino cieszy się.
- Dino widzi przed sobą wyjście na powierzchnię.

Wyświetlany jest komunikat: Gratulacje udało Ci się przejść Dino 2D. Teraz dostępny jest tryb endless gdzie rozgrywka przebiega co raz szybciej. Staw czoła wyzwaniu!

W trybie endless nie ma komunikatów na początku każdego etapu i przejść z komiksami.

KONCEPTY DODATKOWYCH MECHANIK

2.1 Wprowadzenie mechaniki "zrzutu"ptaków

Koncept polega na upuszczaniu przez ptaki jakiegoś obiektu np. bomby, kamienia, kleksa itd. który przy kolizji zabija dino.

Zalety: Wprowadza kolejny element do rozgrywki; utrudnia ją i czyni ciekawszą.

2.2 Ptaki - Kolizja

W wypadku kolizji z ptakiem Dino traci życie.

2.3 Broń Dino - Ogień

Dino zjeje ogniem. Ogień zabiera 5 punktów życia na sekundę, trwa dwie sekundy. Obiekt traci punkty życia, gdy następuje kolizja z płomieniem przez wystarczająco długi okres czasu. Ładowanie ognia po użyciu zajmuje 5 sekund. Aktywacja następuje poprzez naciśnięcie przycisku. Ptaki mają po 5 punktów życia, Final Boss 50. Nie oddziałuje na nic innego.

- **Zalety:** Urozmaica rozgrywkę i pozwala walczyć z Final Bossem - stanowi nieodłączną część gry.

2.4 Spowolnienie

Spowalnia prędkość generowania świata, czyli poruszania się Dino (lub pozostawia ją taką samą a ptaki przyspiesza). Aktywacja następuje poprzez naciśnięcie przycisku.

- **Zalety:** Pozwala na unikanie pocisków ptaków.
- **Wady:** Możliwe trudności implementacyjne ze względu na rozłączną prędkość generowania ptaków względem generowania reszty świata.

2.5 Zmodyfikowany skok

Nie należy mylić dwukrotnie wyższego skoku z podwójnym.

- Dwukrotnie wyższy skok, pozwala wskakiwać na wysokie platformy i może lekko utrudnić rozgrywkę gdy dwie platformy są blisko siebie (Dino uderzy w sufit, co może go spowolnić - jak w Mario)
- Podwójny skok (double jump) pozwala uniknąć Turbo-Grzyba, który jest zbyt wysoki, aby było to możliwe przy normalnym skoku - utrudnienie. Po prostu Dino może "odbić się" w powietrzu i w ten sposób wykona dwa razy zwykły skok.

2.6 Chmury

Chmury generują się na tej samej zasadzie jak platformy, z taką różnicą, że kolizja z którejkolwiek strony zakończy się utratą życia Dino. Podobnie jak kolizja z wodą - na całej szerokości pasa wody jest "sfera rażenia".

2.7 Final Boss

- Dino nie może go przeskoczyć, w wypadku kolizji umiera.
- Powinien znajdować się cały czas po środku ekranu.
- Dino podczas normalnego biegu się do niego przybliża, natomiast używając spowolnienia oddala.
- Tekstura: BBe z czerwonymi oczami, w rękę trzyma grzyba.
- Final Boss posiada 50 punktów życia. Jest nieczuły na grzyby, lawę.
- Atakuje przez cykliczny rzut Grzybem-rzucanym o stałym okresie trwania.
- Grzyb-rzucany porusza się dokładnie tak samo jak pocisk ptaków, jedynie nie w pionie a w poziomie.
- Gdy pokonany, traci grzyba którego trzyma w ręce.
- **Zalety:** Wątek fabuły otrzymuje rozwiązanie.
- **Wady:** Pozdrowienia dla back-endu.

POWER-UP'Y, MONETY

3.1 Monety

- Występują losowo we wszystkich światach.
- Za ich pomocą można kupować Skrzynki lub Tarcze w sklepie.

3.2 Tarcza

- Występuje bardzo rzadko; we wszystkich światach. Można kupić jedną na grę w sklepie za 50 monet.
- Chroni przed utratą życia. Po użyciu znika. Nie działa na Turbo-Grzyby.

3.3 Monety x2

- Występuje losowo we wszystkich światach.
- Podwaja zdobywane monety przez 10 sekund.

3.4 Magnes

- Występuje losowo we wszystkich światach.
- Zbiera wszystkie monety z aktualnej planszy, działa 10 sekund.

3.5 Przyspieszenie

- Nie występuje w trybie fabularnym.
- Ustawia prędkość Dino na x1,5 przez 10 sekund.

3.6 Spowolnienie

- Nie występuje w trybie fabularnym.
- Ustawia prędkość Dino na x0,5 przez 10 sekund.

3.7 Monety -50

- Występuje losowo we wszystkich światach.
- Odejmuje graczowi 50 monet. Gdy ilość monet wychodzi ujemna, saldo wynosi 0.

3.8 Monety +10

- Występuje losowo we wszystkich światach.
- Dodaje 10 monet do salda gracza.

QUESTY

Pula questów jest stała, wybierane są dla gracza losowo. Quest da się pominąć za 25 monet. Aktualny quest powinien być widoczny w okienku rozgrywki. Ilość przyznawanych monet jest zawsze taka sama i wynosi 20.

- Zdobądź 100 monet
- Zabij 2 ptaki ogniem
- Otwórz 3 skrzynki
- Przeskocz 20 kaktusów
- Użyj 7x power-up
- Uniknij 30 pocisków
- Przebiegnij 2000m
- Leć przez 500m

ACHIEVEMENTY

5.1 Przez (...)

- Odblokowuje się po przejściu danej sekcji.

5.2 Dziś grzyba nie będzie!

- Pokonaj Final Bossa

5.3 Czy to na pewno koniec?

- Odblokuj tryb endless

5.4 Pora umierać: I, II , III

- I- 10 śmierci, II- 25 śmierci, III- 100 śmierci

5.5 Skazany na banicję

- Wpadnij na Turbo-Grzyba I-raz, II- 5 razy, III- 15 razy

5.6 Niech moc będzie z Tobą!

- Użyj power up'y: I-5x, II-20x, III-100x

5.7 Twarda głowa

- Użyj tarczy: I- raz, II- 10 razy, III- 50 razy

5.8 Nope!

- Zablokuj pocisk Final Bossa tarczą

5.9 Ja to zawsze miałem łeb do interesów

- Zbierz monety: I-100, II- 250, III- 1000

5.10 Skrzynia mocy

- Otwórz skrzynkę: I-raz, II-15 razy, III- 100 razy

5.11 Pełna szafa

- Odblokuj skiny: I-1, II-3, III- wszystkie

5.12 Biegacz

- Przebiegnij: I-1000m, II-10000m, III-100km

5.13 Latać każdy może!

- Przeleć: I-500m, II-2km, III- 15km

5.14 Długa droga w dół

- Zgiń od pocisku ptaka

5.15 Dino nie lubieć pływać

- Przeskocz wodę/lawę: I-raz, II-100razy, III-1000 razy

SKLEP

W sklepie będzie można kupić skrzynki za monety z których są do uzyskania skórki. Ze skrzynki będzie można również otrzymać tarczę albo losowy power'up (aktywacja power-up'a przyciskiem, trwa 10 sekund). Można wylosować nieskończenie wiele razy tą samą skórę. Wylosowana tarcza, gdy gracz ma już jedną, przepada.

6.1 Szansa na otrzymanie danego itemu:

- Dowolny power-up z puli (Monety x2, Magnes,) - 35%
- Tarcza: 10%
- Zwykły skórka z puli 6-ciu: 50%
- Rzadka skórka z puli 4-rech: 4%
- Legendarna skórka z puli dwóch: 1%

6.2 Tarcza

Można również zakupić tarczę za 50 monet.