

Warms

Koncept i design document

1. Wstęp

Warms będzie grą podobną do takich tytułów jak Worms i Schorched Earth. Jednakże w odróżnieniu od nich nie będzie działać w trybie turowym, lecz w czasie rzeczywistym.

2. Zasady gry

Gra będzie się toczyć na losowo generowanych mapach. Każdy z graczy na starcie otrzymuje 3 wieże umieszczone losowo na mapie. Wież jest kilka rodzajów i każda z nich ma inny typ ataku. Celem gry jest zniszczenie wszystkich wież przeciwnika. Teren jest w pełni niszczalny. Teren może „lewitować” (nie spada, jeśli jest w pełni oddzielony od reszty mapy). Jeśli teren pod wieżą zostanie zniszczony, to spada ona i otrzymuje obrażenia. Dostępne wieże to:

- zwykła – średnie obrażenia, pociski lecą po paraboli
- karabin – bardzo duża prędkość, niewielkie obrażenia
- moździerz – duże obrażenia, lecz można strzelać jedynie stromotorowo
- laser – średnie obrażenia, strzela tylko w linii prostej, pociski odbijają się od krawędzi mapy
- repulsor – odpycha wrogie pociski

Każda wieża ma 100 punktów życia. Jeżeli dojdą do zera wieża - wybucha (uszkadzając być może inne). Wieże nie mają możliwości ruchu (oprócz spadania).

3. Tryb sieciowy

Gra będzie przeznaczona głównie do rozgrywki sieciowej dla 2 graczy. Jeden z graczy jest hostem, a drugi łączy się do jego gry podając jego IP i port (domyślnie 7331).

4. Interfejs użytkownika

Po uruchomieniu gry graczowi ukaże się ekran opcji oraz połączenia. Na ekranie połączenia można wybrać czy chce się być hostem gry, czy dołączyć do już stworzonej. W przypadku wybrania opcji bycia hostem, gra przejdzie w tryb oczekiwania na drugiego gracza. Natomiast jeśli zostanie wybrana opcja dołączenia do istniejącej gry, będzie należało wpisać w nowym oknie IP hosta i port. Na ekranie opcji będzie można zmienić sterowanie, nick gracza oraz ilość punktów potrzebnych do zwycięstwa.

5. Sterowanie

Sterowanie będzie odbywać się za pomocą klawiatury. Przykładowe sterowanie:

- | | |
|-------------------|-----------------------------|
| - strzałka w górę | - celuj wyżej |
| - strzałka w dół | - celuj niżej |
| - D | - strzał |
| - A/S | - następna/poprzednia wieża |

6. Cel gry

Celem gry jest uzyskanie określonej liczby punktów. Za każdą wygraną rundę (zniszczenie wszystkich wież przeciwnika) gracz otrzymuje 1 punkt. Poszczególne zabójstwa nie są punktowane.

7. Dodatkowe uwagi

Grę będzie można w przyszłości rozszerzyć o możliwość walki z komputerem oraz z innym graczem na tym samym komputerze. Można by również wprowadzić tryb kooperacji, w którym mogłoby grać jednocześnie do 6 graczy każdy kontrolujący inną wieżę.