**Base Shooter**

|  |  |
| --- | --- |
| **idea, 1‐line Summary** | Gra zręcznościowa w widoku 2D dla 1-2 osób. W której zadaniem graczy jest dotarcie z punktu A do punktu B, przy konieczności eliminacji przeciwników z możliwością zbierania power-upów. |
| **Setting / fabuła / sceneria** | Klimat S-F. Grupa naukowców porwana z ziemi na statek obcych usiłuje się z niego wydostać. Otoczenie przypomina wnętrze statku, plątanina korytarzy ze zniszczalnymi elementami otoczenia. |
| **Gatunek / grupa docelowa** | Gra, strzelanka, survival z możliwością kooperacji |
| **Referencje** | Crimsonland http://www.crimsonland.com |
| **Cechy kluczowe** | Losowo generowane mapy, AI, prosta mechanika, zestaw kilku rodzajów broni, interakcja z otoczeniem, prosta możliwość rozwoju postaci. |
| **Mechanika** | * Prosty sposób poruszania się postacią * Interakacja z otoczeniem, niszczenie, przemieszczanie przedmiotów * Niszczenie przeciwników |
| **Sterowanie** | Poruszanie graczem przy pomocy klawiszy WSAD oraz celowania przy pomocy myszy. (Opcjonalnie rzut przedmiotem.) |
| **Na czym polega gra?** | Odszukanie wyjścia z labiryntu. (opcjonalnie znalezienie klucza/karty otwierającego drzwi do wyjścia) |
| **Warunki wygranej i przegranej** | * Wygrana Gdy każdy z graczy wyjdzie z labiryntu. * Przegrana Gdy zginą wszyscy gracze, możliwość wskrzeszania drugiego gracza (opcjonalnie limit czasowy na wskrzeszenie) |
| **Tryby rozgrywki** | Gra dla pojedynczego gracza, kooperacja |
| **Ocena innowacyjności** | Mechanika jest popularnie stosowana w tego typu grach, jednak zwykle rozgrywają na otwartej przestrzeni lub statycznych mapach. |
| **Technologia / platforma docelowa** | PC Windows (opcjonalnie Linux)/(opcjonalnie Web)  Unity 3D, silnik gry. |
| **Co motywuje gracza do gry? (replayability)** | Tryb kooperacji (możliwość gry ze znajomymi), kolejne poziomy są co raz trudniejsze, rozwój postaci. |
| **Dalszy rozwój produktu / dodatki / DLC** | Możliwość gry dla większej liczby osób (1-4), closed room survival - time challenge, nowe rodzaje broni |
| **Propozycje tytułu (słowa kluczowe)** | Base Shooter, Base Escape, Take for Knowledge (TfK) |
| **Inne** | - |