

Nazwa gry: Najazd Na Morę

Gatunek: Turowa gra taktyczna

1 Ogólny opis gry

Po magicznej apokalipsie ludzie opuścili większość swoich dawnych miast. Zamiast tego kryją się w silnie bronionych fortecach, podczas gdy po dziczy wędrują mordercze potwory. Ale mała grupa śmiałków wyrusza w ruiny, do miasteczka Mora, aby odnaleźć antyczne magiczne artefakty. Niestety, w tym samym czasie do miasteczka przybywa horda potworów, chętna na ludzkie mięso...

Rozgrywka odbywa się na trójwymiarowej planszy (z siatką pól), na której konkurują między sobą drużyna Poszukiwaczy i drużyna Potworów, poruszając się na przemian. Celem Poszukiwaczy jest odnalezienie możliwie największej ilości skarbów i ucieczka z mapy; celem Potworów jest pożarcie jak największej ilości podróżników. Każda strona ma dostęp do pewnej liczby jednostek, które kontroluje.

Jedna strona jest zawsze kontrolowana przez gracza. Druga strona może być kontrolowana przez drugiego gracza (przy tym samym komputerze) lub przez komputer. Jeden mecz powinien trwać około 10-20 minut.

2 Core Gameplay Loop

Gra ma dwie fazy; faza przygotowania i faza rozgrywki. W fazie przygotowania, obie strony komponują swój zespół z dostępnych jednostek. Każda jednostka ma swój koszt; obie strony mają pulę punktów, które mogą wydać na swój zespół. Po zakończeniu przygotowania zaczyna się faza rozgrywki; obie strony pojawiają się na przeciwległych końcach mapy.

Rozgrywka odbywa się turami; na przemian trwa tura Poszukiwaczy i Potworów. W każdej turze, gracz może przesunąć każdą ze swoich jednostek o pewną ilość pól i użyć jednej umiejętności danej jednostki (na przykład strzał z pistoletu, użycie medkitu, itp.). Po wykonaniu wszystkich ruchów tura danej strony się kończy i zaczyna się tura następnej drużyny. Poszukiwacze starają się zbierać skarby, których lokalizacja jest widoczna na mapie; Potwory starają się upolować Poszukiwaczy. Poszukiwacze zdobywają punkty za każdy zebrany skarb i każdą ewakuowaną jednostkę (jednostki można ewakuować dopiero, kiedy zostanie zebrana co najmniej połowa skarbów); Potwory zdobywają punkty za każdego zabitego Poszukiwacza. Obie strony tracą punkty, kiedy giną ich jednostki.

Gra kończy się, gdy jedna ze stron osiągnie swój cel. Strona, która zdobyła więcej punktów, wygrywa.

3 Lista funkcjonalności

3.1 Umiejętności gracza

Każda jednostka w grze ma w ciągu tury 2 Akcje. Jedną Akcją zawsze musi być ruch; drugą może być drugi ruch lub Umiejętność danej jednostki. Gracz może wybrać, w jakiej kolejności użyje ruchu i Umiejętności, wybrać, gdzie porusza się dana jednostka (w zasięgu) i jakiej Umiejętności użyje. Dla Poszukiwaczy, podniesienie skarbu następuje automatycznie, kiedy jednostka znajdzie się w zasięgu jednego pola od skarbu.

W trakcie swojej tury gracz może przesuwać kamerę, żeby oglądać mapę z każdej strony (poza od dołu), oraz przybliżać i oddalać widok (do pewnego stopnia).

3.2 Jednostki poszukiwaczy

- *Żołnierz*: Najtańsza jednostka. Posiada karabin o średnim zasięgu i nóż do ataków w bezpośrednim zasięgu, a także porządną ilość zdrowia.

- *Ranger*: Posiada karabin o długim zasięgu, oraz specjalne umiejętności, która sprawiają, że jest nietykalna, dopóki się nie poruszy i pozwalają wspierać inne postaci.

- *Mag*: Ma mało zdrowia, ale posiada ataki AOE oraz może nakładać buffy i debuffy na sojuszników i przeciwników.

- *Medyk*: Potrafi usuwać debuffy oraz odnawiać zdrowie. Ma też pistolet na bliski zasięg.

3.3 Jednostki potworów

- *Chochlik*: Najmniejsza jednostka. Szybka, ale o słabym ataku i bez broni zasięgowych.

- *Wiedźma*: Posiada ataki o dalekim zasięgu, oraz specjalne umiejętności, które sprawiają, że jej ataki dają debuffy.

- *Troll*: Największa jednostka, zajmuje 4 pola. Powolna, ale ma umiejętność, dzięki której może się rozpaść na dwa Chochliki, które mają po połowie swojego normalnego zdrowia, niezależnie od stanu zdrowia trolla w momencie rozpadnięcia się.

- *Widmo*: Ma mało ataku i może atakować tylko bezpośrednio, ale może przechodzić przez ściany, debuffować przeciwników oraz buffować sojuszników kosztem swojego życia.

3.4 Punktacja i skarby

Zadaniem Poszukiwaczy jest zbieranie skarbów – magicznych artefaktów, które są warte punkty. Na mapie w momencie rozpoczęcia rozgrywki znajduje się pewna ilość skarbów; kiedy zostaną zebrane 4, po jednej ze stron mapy pojawia się strefa ewakuacyjna. Każdy Poszukiwacz, który znajdzie się w tej strefie, może się ewakuować (zniknąć z mapy) bez kosztu w Akcjach. Potwory nie mogą wejść na strefę ewakuacyjną.

Punkty za skarby zdobywa się dopiero, kiedy jednostka, która zebrała dany skarb, ewakuuje się. Jeżeli dwie jednostki Poszukiwaczy są na przylegających polach (na wprost lub na skos) jedna może przekazać drugiej wszystkie swoje skarby kosztem 0 Akcji.

3.5 Zdrowie

Każda jednostka ma swoją ilość punktów zdrowia (zależną od klasy). Niektóre jednostki mogą też mieć punkty tarczy (np. Mag może użyć umiejętności Magiczna Tarcza, żeby dać innej jednostce kilka punktów tarczy). Kiedy jedna jednostka atakuje drugą, druga jednostka traci pewną ilość punktów tarczy, a potem życia, zależną od ilości punktów ataku przeciwnika.

Np. Jeżeli Żołnierz ma 6 pkt życia i 4 pkt tarczy, a Troll zadaje mu 6 pkt ataku, Żołnierz traci wszystkie punkty tarczy i 2 punkty życia, i ma po tym ataku 4 punkty życia.

W momencie, kiedy jednostka straci wszystkie punkty życia, umiera. Jeżeli jest to poszukiwacz, wszystkie skarby danej jednostki znajdują się w polu, na którym ta jednostka umarła.

3.6 System save'ów

Gry nie można zapisać w trakcie rozgrywki. W fazie przygotowania można zapisać dany skład jednostek i wywołać wcześniej zapisany skład.

3.7 Inne funkcjonalności

- *Teren*: Gra odbywa się w miasteczku, tak więc znajdują się w nim ściany, drzwi (otwieranie zajmuje 0 Akcji), krzaki i inne przeszkody. W terenie można wyróżnić pełną osłonę, większą osłonę i pół-osłonę.

- *Ataki z zasięgiem*: Ataki z bronią mają pewien zasięg: długi, średni i krótki. Każdy atak ma określoną szansę trafienia (100, 75, 50, 25 lub 0%). Szansę ta może się zmieniać w zależności od umiejętności postaci (np. Ranger może poświęcić jedną turę na zwiększenie swojej celności) oraz osłony, za którą jest postać. Są cztery rodzaje osłony:

- Pełna osłona: szansa na trafienie zmniejszona o 100 pkt. procentowych
- Większa osłona: szansa na trafienie zmniejszona o 75 p%
- Pół-osłona: szansa na trafienie zmniejszona o 50 p%
- Brak osłony: szansa na trafienie nie zmienia się.

Ataki AOE działają w ten sam sposób dla każdej wrogiej jednostki w zasięgu.

Każda jednostka ma ilość punktów Oporu. Wrogie magiczne umiejętności mają szansę na zadziałanie. Szansa ta wynosi 100% - (Osłona% + Opór%). Każdy typ osłony ma własną ilość – 30% dla pełnej, 20 dla większej, 10 dla pół i 0 dla braku.

Przed użyciem ataku z zasięgiem, gracz widzi, jakie zada obrażenia i/lub jakie są szanse, że Umiejętność zadziała.

4 Art Vision

Gra jest w 3D, z w miarę prostymi, ale rozpoznawalnymi modelami, oraz przejrzystym UI. Kamera domyślnie patrzy na scenę z góry, ale można ją do pewnego stopnia kontrolować.

5 Level design

Mapa w grze jest tworzona losowo. Gracz przed rozpoczęciem gry może wybrać, czy wylosowana zostanie mapa mała, średnia czy duża. Każda wersja udaje małe, opuszczone i zarośnięte post-apokaliptycznie współczesne miasteczko.

6 System sterowania

Grę kontrolować można myszką. Obracanie kamery kontroluje się, wciskając klawisze Q i E lub wciskając środkowy klawisz myszy i przesuwając; pozycję kamery kontroluje się klawiszami WASD/Strzałkami. Kamery można też przybliżać i oddalać kółkiem myszy.

Z listy po boku ekranu można wybierać każdą jednostkę; z paska na spodzie można wybierać ruch lub konkretną Umiejętność. Po wybraniu danej Umiejętności, należy wskazać myszką cel. Jeżeli chce się zakończyć turę przed wykonaniem wszystkich ruchów, po prawej stronie znajduje się przycisk „zakończ turę”. W trybie jednego gracza, grę można spauzować przyciskiem w górnym lewym rogu.

Planowane skróty klawiszowe:

- TAB: przechodzenie po kolei między jednostkami
- Klawisze cyfr: wybieranie konkretnych umiejętności
- Spacja: przechodzenie między celami (dla umiejętności innych, niż ruch)
- Enter: potwierdzenie użycia umiejętności
- Esc: pauza
- Backspace: zakończ turę (wymaga potwierdzenia oknem dialogowym)

7 Lista assetów

Planowana lista assetów zostanie dołączona jako plik Assets.xlsx.

8 Planowany podział prac

Podział prac jest wykonywany na bieżąco, w zależności od tego, co każda z nas chciałaby osiągnąć w danym momencie.