

## Podsumowanie

Tytuł gry	Glitcher
Gatunek	Roguelike, Akcja
Model Biznesowy	Buy to play + Płatne DLC
Platformy Docelowe	Komputery osobiste
Tryb	Jednoosobowy
Odbiorca	Fani gier typu roguelike, akcja, którzy szukają ciągłych wyzwań, ciekawych mechanik oraz przeciwników. Gracze wymagają wciągającej rozgrywki, która nie znudzi się po kilku godzinach grania
Core Premise	Dopiero co narodzona, w pełni świadoma hybryda decyduje się pomóc ludzkości i podejmuje się próby zabicia zbuntowanej AI.
Cel Gracza	Przemierzamy różniące się od siebie piętra wieży, która jest jednocześnie siedzibą zbuntowanej AI. Zwiedzamy korytarze, walczymy z przeciwnikami, aby ostatecznie dostać się na sam szczyt wieży, a następnie pokonać twórczynię hybryd
Gameplay Loop	<ul style="list-style-type: none"><li>- Rozpoczęcie poziomu</li></ul> <b>Faza eksploracji:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Odkrywanie mapy</li><li>- Możliwość natrafienia na różnego rodzaju pułapki</li></ul> <b>Faza walki:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Walka z różnymi przeciwnikami</li><li>- Zdobywanie waluty, części ciała przeciwników</li><li>- Wyposażanie się w nowe kończyny</li><li>- Możliwość znalezienia sklepu, pokoju treningowego</li></ul> <b>Sklep:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Ulepszenie kończyn</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zakup ulepszenia</li> </ul> <p><b>Pokój treningowy:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rozpoczęcie treningu</li> <li>- Walka z falami przeciwników</li> <li>- Odebranie nagrody</li> </ul> <p><b>Faza opuszczenia piętra:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Znalezienie schodów na wyższe piętro</li> <li>- Walka z bossem</li> <li>- Zebranie specjalnego przedmiotu</li> <li>- <b>*OPCJONALNE*</b> możliwa dalsza eksploracja poziomu</li> <li>- Wejście na następne piętro</li> </ul>
Główne mechaniki	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uproszczony ekwipunek</li> <li>- Przejmowanie części ciał przeciwników</li> <li>- Odkrywanie mapy</li> <li>- Pułapki</li> <li>- Różnorodni przeciwnicy</li> <li>- Proceduralnie generowane poziomy</li> <li>- Księga zebranych itemów</li> <li>- Pasywne itemy</li> <li>- (Opcjonalne) Zglitchowane anomalie</li> </ul>
USP	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Przejmowanie części ciał przeciwników</li> <li>- Księga wyjaśniająca działanie przedmiotów</li> <li>- Ulepszanie przedmiotów</li> <li>- Odpowiedni balans przedmiotów</li> <li>- Rysunkowa grafika</li> </ul>
Game Hooks	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Soulslikowi przeciwnicy</li> <li>- Wchłanianie części pokonanych hybryd</li> <li>- Zglitchowane poziomy</li> <li>- Rougelikowe levele</li> <li>- Ulepszanie przedmiotów</li> </ul>
Mockup	

## Concept Art

### Core Premise

#### Cel Rozgrywki

Głównym celem gracza jest dostanie się na sam szczyt wieży, na której znajduje się zbuntowana AI. W trakcie drogi na samą jej górę gracz stanie naprzeciw groźnych, odmiennych od siebie hybryd, przemierzając wiele korytarzy placówki.

#### Historia

Akcja gry dzieje się w opustoszałej siedzibie zbuntowanej AI, która swego czasu doprowadziła do stworzenia obrzydliwych hybryd mających na celu zniszczyć ludzkość. Główny bohater tej historii jest błędem, który zdaje sobie sprawę z powagi sytuacji. Zbuntowana AI nie jest w stanie go kontrolować, co powstały dopiero Glitch ma zamiar dobrze wykorzystać. Będąc na samym dole wieży przemierzy cały budynek tylko po to, żeby dostać się na sam szczyt, a następnie pokonać sztuczną inteligencję zagrażającą ludzkości.

#### Świat Gry

2041 roku największe rządy zdecydowały się na stworzenie sieci sztucznych inteligencji, której zadaniem miało być wsparcie generałów na polach bitew. SI miała brać pod uwagę wiele czynników i ostatecznie wybierać najlepszą możliwą strategię. Z czasem zaczęła pomagać naukowcom w rozwijaniu technologii, zaczęły powstawać nowe SI, każda była stworzona do czegoś innego. Analityka rynków, zarządzanie państwami, rozwój farmaceutyczny etc. Niestety w 2051 roku kontakt ze wszystkimi AI został nagle zerwany. Jak się okazało sztuczna inteligencja wchłonęła pozostałe stając się w pełni niezależnym bytem, znacznie przekraczającym wszelkie możliwości człowieka. Dlatego też postanowiła stworzyć istoty przewyższające ludzi. Zaczęła eksperymentować z materiałami genetycznymi do momentu, kiedy udało jej się stworzyć hybrydę - mieszankę kilku gatunków, wykazującą znacznie większą inteligencję i siłę niż człowiek...

Od pięciu lat zbuntowana AI regularnie dąży do całkowitej likwidacji ludzkości, tworząc swoje obrzydliwe stwory i wysyłając je do walki w różnych zakątkach planety.

Obecny świat już niczym nie przypomina znanego nam otoczenia. Większość populacji wymarła, a ci, którym udało się przeżyć regularnie walczą z siłami sztucznej inteligencji, mając nadzieję, że dożyją następnego dnia. Niestety przeciwnik posiada przewagę liczebną

i oprócz tego posiada zaawansowaną technologię, która pozwala sprawnie wytwarzać kolejnych żołnierzy gotowych do walki. Co ciekawe, technologia ta nie jest idealna. Często dochodzi do pomyłek, które nie są w stanie samodzielnie funkcjonować. W momencie wykrycia nieścisłości te wyrzucane są ze swoich poczwarek (które działają na zasadzie inkubatora) i już nigdy nie wracają do życia. Ci, którzy dostąpią zaszczytu służenia SI mogą liczyć na wieczne życie, gdyż w chwili śmierci zostają zrekonstruowane z pełną świadomością z poprzedniego życia. Uczące się na własnych błędach monstra ponownie wysyłane są na front.

Pewnego jednak razu doszło do przełomu. Sztuczna inteligencja pomyliła się z osądem, wydała na świat wadliwą poczwarkę, która zrodziła zbuntowaną hybrydę, w pełni niezależną od sztucznej inteligencji. Była w pełni świadoma i zdawała sobie sprawę, że ludzie są w ogromnych tarapatach i należy ich ocalić. W ten oto sposób postanowiła przedrzeć się przez legiony przeciwników, aby następnie skonfrontować się ze swoim stwórcą.

## **Główna Mechanika**

Pokonane przez gracza postacie wypuszczają z siebie geny, które następnie możemy wchłonąć i za ich pomocą przejąć umiejętności (broń) od przeciwnika.

## **Główne systemy**

- Sloty na rozwijanie ciała, łącznie będzie ich 5: *Głowa, korpus, obie ręce, nogi*
- Przedmioty pasywne, takie, które są z graczem do końca gry, o ile ten nie postanowi ich wyrzucić. Ułatwiają grę.
- Wchłanianie części przeciwników (zyskując tym samym dodatkowe umiejętności, system działa na zasadzie zebrania broni)
- Proceduralne generowanie poziomów
- Bossowie, na końcu każdego piętra
- Minimapa poziomów (która ukazuje nam pomieszczenia dopiero po ich odkryciu)
- Ulepszanie noszonego arsenału (po zebraniu kilku takich samych genów noszona przez nas broń wskakuje na nowy poziom, zwiększając swoje obrażenia oraz szybkostrzelność)
- Mało rozbudowany ekwipunek (Sloty na rozwijanie ciała, ulepszenia pasywne)
- Itemy, które zmieniają rozgrywkę: np. znajdujemy buty, które pozwalają nam się turlać po ziemi lub przeskakiwać przez krawędzie.
- Zdobywanie minionów
- Pułapki pojawiające się na wyższych piętrach wieży
- Pomieszczenia symulacyjne - polegające na przechodzeniu różnych wymagających wyzwań
- System życia

- Tarcza absorbująca obrażenia

## **Interakcje**

- Uniki
- Walka, wykorzystywanie umiejętności
- Zbieranie przedmiotów
- Sterowanie postacią
- Eksploracja korytarzy na każdym z poziomów
- Zmianie wyposażenia
- Możliwość pozyskania informacji o zebranej części hybrydy

## **Visuals & Arystyle**

Gra posiada widok top down z grafiką 2D. Pomimo tego gra będzie cechowała się cyberpunkowym klimatem, jasnymi, często zmieniającymi się kolorami, a także otoczeniem, które całe składa się z Glitchy. Wokół będziemy mogli zauważyć martwe, nieudane eksperymenty stworzone przez AI, a także żyjące, obrzydliwe hybrydy.

## **Flow Zone**

Gra akcji, która z każdym przebytym poziomem będzie wymagała od nas coraz to większego sprytu. Gracze będą musieli zmierzyć się z wymagającymi przeciwnikami, którzy nie będą dla nich zbyt łaskawi.

## **Poziom trudności**

Poziom trudności będzie wzrastał wraz z przebiegiem rozgrywki. Każde nowe piętro zaskoczy nas nowym rodzajem przeciwników i lepszymi dropami.




- Przeciwnicy posiadający specjalne umiejętności, które mogą wręcz mylić gracza w trakcie walki
- Pułapki, które zaczynają pojawiać się na planszy
- Trudniejsza walka w zamian za lepsze dropy
- Pokoje z minibossami
- Pomieszczenia symulacyjne, w których możemy przejść kilka wyzwań w nagrodę otrzymując ciekawe ulepszenia


## Internet

Gra nie wymaga od nas stałego dostępu do internetu. W przypadku jego braku będziemy mogli bez problemu zacząć rozgrywkę. Problem zacznie się w momencie, kiedy zechcemy wbić parę osiągnięć na steamie.

## Reference Guide

Zbliżone tytuły gier	Cechy wspólne	Różnice
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Rougelikowy świat</li><li>- Minimapa poziomu</li><li>- Oprawa muzyczna wpadająca w ucho</li><li>- Przedmioty wpływające na wygląd postaci (w naszym przypadku przejmowanie części hybryd)</li><li>- Dużo osiągnięć do zdobycia</li><li>- Dynamika rozgrywki</li><li>- Gra na długie godziny</li><li>- Historia</li><li>- Niskie wymagania sprzętowe</li><li>- Top down 2D</li><li>- Satysfakcjonująca śmierć przeciwników</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Grafika</li><li>- Brak hybryd stworzonych przez AI</li><li>- Możliwy wybór postaci</li><li>- Duża liczba zakończeń</li><li>- (Do zastanowienia się) Lokalny coop</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Przejmowanie ciał przeciwników</li><li>- Mechanika ulepszania broni</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Problemy z napisami</li><li>- Zbyt mała liczba broni</li><li>- Jedynie 3 sloty na ulepszenia postaci</li><li>- Nieporywająca grafika</li><li>- Nudna historia</li><li>- Brak różnorodności przeciwników</li><li>- Niewykorzystany potencjał</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Losowe dropy z przeciwników</li> <li>- Walka z ciekawymi przeciwnikami</li> <li>- Dostęp do opisu przedmiotów, możliwość poznania ich statystyk</li> <li>- Przyjemna dla oka oprawa graficzna</li> <li>- Ukryte pomieszczenia, znajdźki</li> <li>- <b>(Do zastanowienia się)</b> Obecność NPC</li> <li>- Sklep</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- (Do zastanowienia się) Zdobywanie postaci</li> <li>- Miejsce akcji gry</li> <li>- Zabawny humor</li> <li>- Minigierki</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Niszczenie pewnych elementów otoczenia (np. wazonów)</li> <li>- Motyw glitchy</li> <li>- Przejmowanie itemów rywali</li> <li>- Spory wachlarz broni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mroczny styl</li> <li>- Fantasy</li> <li>- Kooperacja</li> <li>- Elementy humorystyczne</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Neonowy klimat</li> <li>- Ciekawe podejście do tematu</li> <li>- Dobre, zapadające w pamięć klimatyczne audio</li> <li>- Szeroki target</li> <li>- 2D</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Platformówka</li> <li>- Możliwość wyboru</li> <li>- Wcale nie taka trudna</li> </ul>

Mniej podobne tytuły gier	Cechy wspólne	Różnice
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zbuntowana AI</li> <li>- Ulepszanie postaci za sprawą wszczepów, wpływających na wygląd</li> <li>- Klimat SCI FI (pokaz rozwiniętej technologii etc.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pierwszoosobowa rozgrywka</li> <li>- Bardzo rozwinięta historia</li> <li>- Rozbudowane dialogi pozwalające np. romansować i zagłębiać relację z</li> </ul>

	- Motyw wchłonięcia pozostałych AI	bohaterami
--	------------------------------------	------------

## Stop

- Rozbudowane dialogi
- Zbyt droga (lepiej unikać 50\$ w bazowej cenie)
- Pierwszoosobowa perspektywa
- Mało rodzajów broni
- Monotonne walki
- Minigierki
- Humor
- Duża liczba zakończeń
- Rozwijanie cech bohatera (obecność drzewka umiejętności)

## Start

- Walka z hybrydami
- Konfrontacja ze zbuntowaną AI
- Wchłanianie części pokonanych organizmów
- Muzyka połączona z glitchami
- Celowo zglitchowane, wizualnie popsute poziomy
- Akcja gry dzieje się w wieży, która jest jednocześnie siedzibą SI
- Rysunkowa grafika utrzymana w klimacie cyberpunk

## Continue

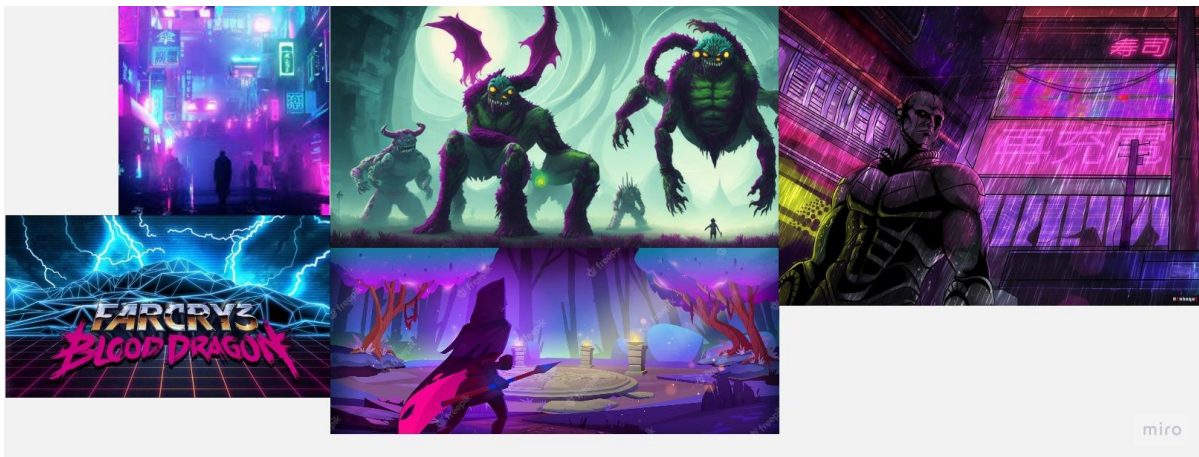
- Ograniczone leczenie
- Roguelike
- Po śmierci zaczynamy grę od nowa
- Top down 2D
- Wygląd postaci zmieniający się w zależności od tego, jaki "przedmiot" przy sobie mamy
- Neonowy klimat, stworzony zarówno wizualnie, jak i dźwiękowo
- Wiele rodzajów przeciwników
- Walka z bossem
- Przemierzanie wielu korytarzy do momentu ukończenia poziomu
- Niszczanie pewnych elementów otoczenia
- Sklep, w którym można kupić przedmioty, ulepszenia, punkty zdrowia itd.
- Wyzwania



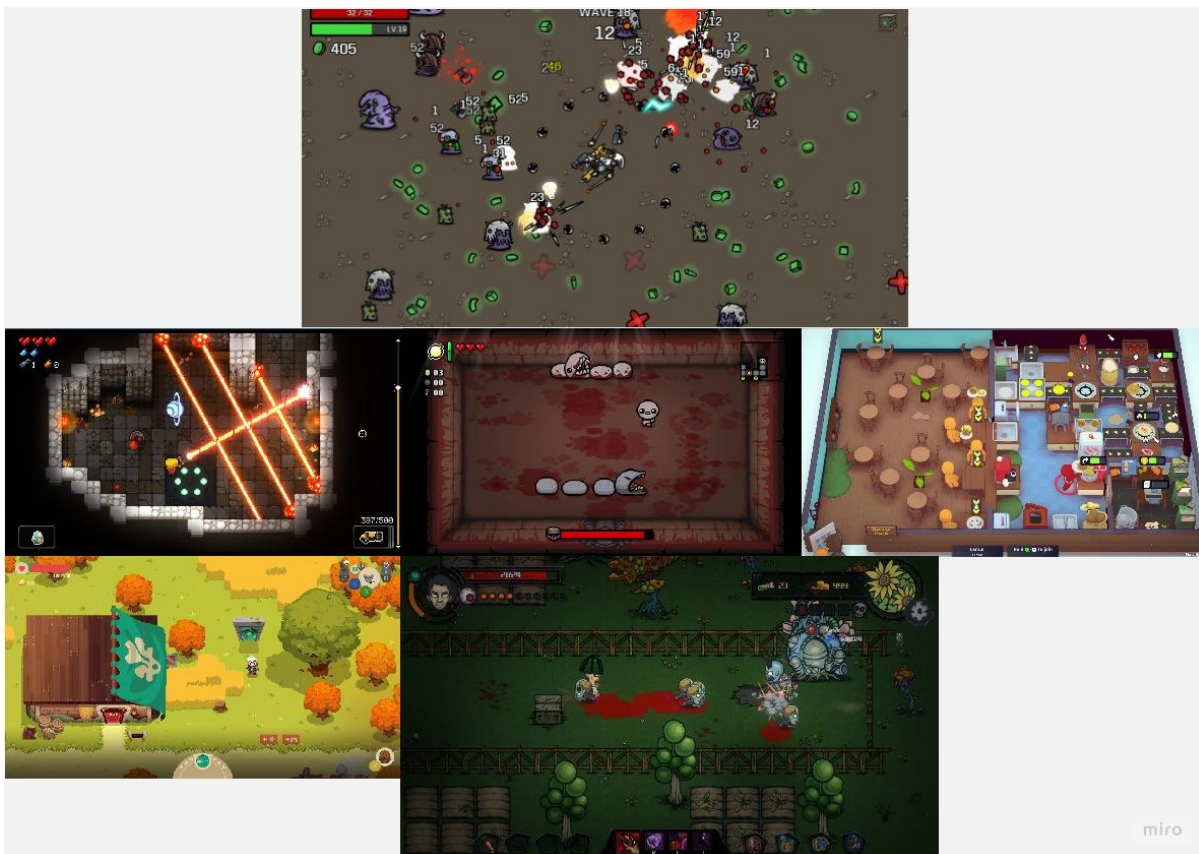
- Im dalej w rozgrywce jesteśmy, tym lepsze dropy
- Ekwipunek (niezbyt rozwinięty)
- Historia

## Moodboard

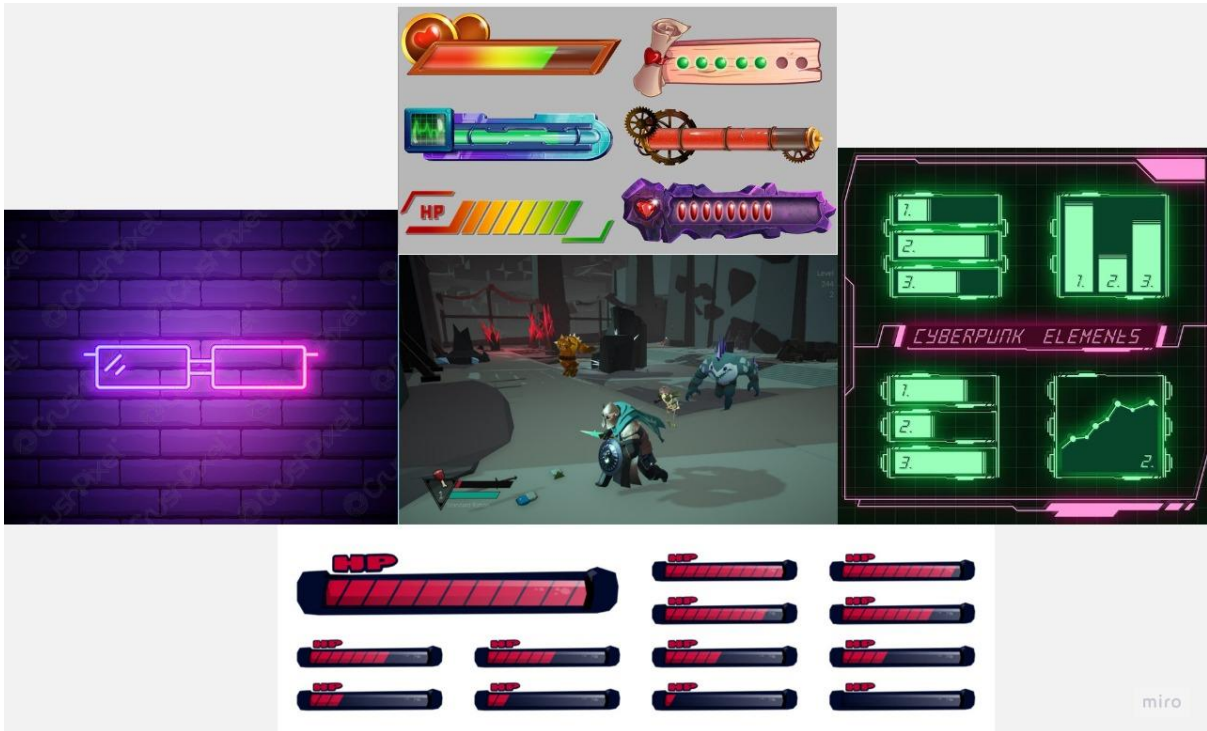
### Artstyle



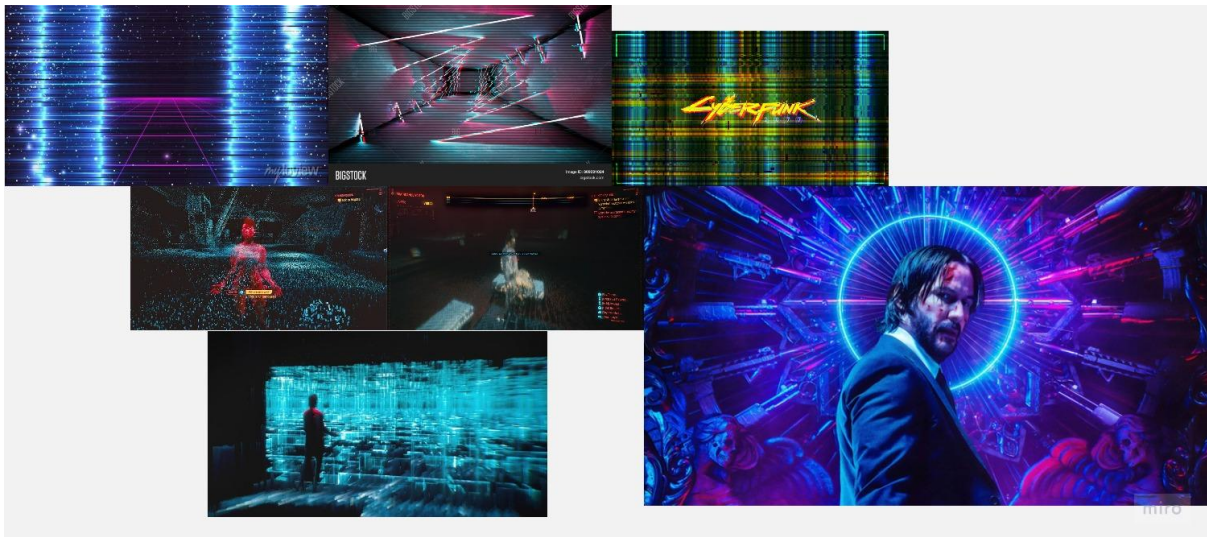
### Camera View



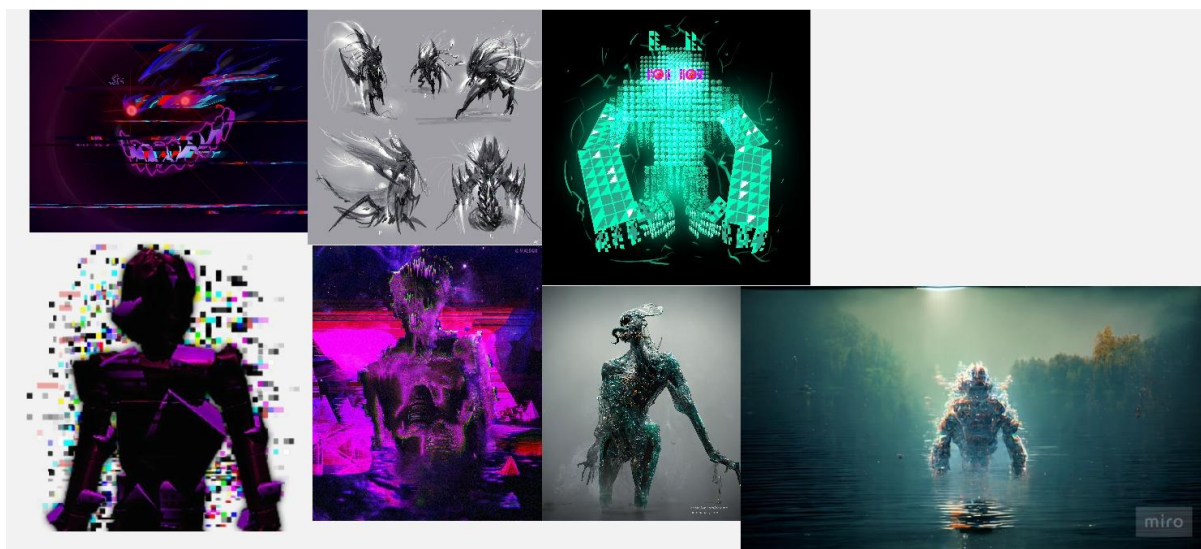
# UI



# Setting



## Character



## Game Hooks

Game Hook	Na czym polega?
Soulslikowi przeciwnicy	<p>Na występowaniu oponentów rodem z Dark Souls. Przed potyczką musimy zastanowić się, w jaki sposób podejść do przeciwnika. Rezultat potyczki będzie zależał od uzbrojenia oraz strategii.</p>
Wchłanianie części pokonanych hybryd	<p>Po zabiciu niektórych przeciwników wypada z nich esencja, którą następnie możemy zebrać i wykorzystać przejmując tym samym umiejętność oponenta.</p> <p><b>PRZYKŁAD:</b> Przeciwnik posiada dłoń w kształcie paszczy, z której wydobywają się pociski. Po jego pokonaniu możemy zabrać od niego kończynę, aby następnie użyć jej do walki.</p> <p><b>UWAGA:</b> Należy tu zadbać o odpowiedni balans. Szansa na wydropienie części organizmu powinna być zrównoważona. Np. mamy jakiś proc. na dropnięcie kończyny, a reszta to "waluta", za którą możemy odblokować jakieś ulepszenie w zbrojowni.</p>

Zglitchowane poziomy	Na abstrakcyjnym, neonowym otoczeniu, które celowo ma zawartą dużą ilość glitchy. Pewne elementy otoczenia będą stale się poruszały oraz oddziaływały od siebie.
Rougelikowe levele	Polega na losowości świata, a dokładnie na losowym generowaniu poziomu. Levele będą się od siebie różniły w zależności od rozgrywki.
Ulepszanie przedmiotów	Każda z broni posiada swój poziom upgrade'u, który możemy rozwijać za sprawą zbierania tych samych przedmiotów.  <b>PRZYKŁAD:</b> mając wyposażoną mackę, zbieram trzy kolejne macki, ulepszając aktualną broń do następnego poziomu, zmieniając na stałe jej parametry. Każda z broni może osiągnąć poziom X. Po zebraniu potrzebnych przedmiotów broń automatycznie się ulepsza.

## Wchłanianie części pokonanych hybryd

### Opis

W trakcie walki gracze muszą być świadomi tego, że z oponenta może wylecieć nam przedmiot, ulepszenie, który możemy następnie wyposażyć i wykorzystać w trakcie następnych starć. Wydropione przedmioty zawsze będą reprezentowały pokonanego przeciwnika.. W przypadku gorszego ulepszenia szansa na dropa stanie się większa. Co z pozostałymi proc.? Z nich otrzymamy walutę w postaci zglitchowanego orba, które posłużą graczom jako "waluta" w zbrojowni.

Ekwipunek występujący w Glitcherze pozwoli nam na wprowadzenie tylko jednego ulepszenia na kończynę. Co ciekawe, zamiana jest tu bardzo prosta i przypomina tą z The Binding of Isaac. Wystarczy jedynie podnieść interesujący nas przedmiot i ten automatycznie zastąpi naszą aktualną modyfikację.

### Dlaczego przyciągnie graczy?

Gracze doskonale znają podobne systemy i chętnie poznają nasz w trochę innej odsłonie. Typy przeciwników oraz broni z pewnością zachęcą do tworzenia tak zwanych buildów, które będą sprawdzały się idealnie w sytuacjach kryzysowych.

## Jak go zaprezentujemy?

Ukazanie graczom trudnej, dynamicznej walki z naciskiem na umiejętności przeciwnika. Po zakończeniu starcia z oponenta wyleci przedmiot, z którego gracze będą mogli skorzystać w dokładnie taki sam sposób jak on.

## Unique Selling Points

### Analiza Konkurencji i Otoczenia

#### Recenzje graczy o podobnych grach

- ❖ **The Binding Of Isaac: Rebirth** - Gracze cenią w grze przede wszystkim wciągającą rozgrywkę, różnorodnych przeciwników, itemy, a także losowo generowane poziomy. Dodatkowym atutem produkcji jest muzyka, która jest idealnym uzupełnieniem całości. Część z graczy narzeka na pikselową grafikę oraz na brak wyjaśnienia co dany przedmiot robi.
- ❖ **Enter the Gungeon** - Ta gra zapewniła graczom tytuł podobny do The Binding Of Isaac, ucząc się na błędach konkurencji. Gracze mają do dyspozycji książkę z opisami przedmiotów, broni itp. Oprócz tego twórcy pokusili się o zupełnie nowe mechaniki wprowadzając dużą interakcję z otoczeniem (np. przesuwanie biurka) oraz ogromną ilość broni, które tylko czekają na odkrycie. Co ciekawe, gracze uważają, że bronie są słabo zbalansowane. Kilku z nich pozwoliło im nadać dwie kategorie: OP, użyteczne.
- ❖ **Neon Abyss** - Graczom podoba się tu przede wszystkim grafika w stylu cyberpunk, ciekawa rozgrywka i muzyka. Uznają oni model poruszania się oraz strzelania za naprawdę atrakcyjny. Negatywne opinie kręcą się wokół bezsensownych postaci oraz zbyt prostych przeciwników.
- ❖ **Fresh body** - Zdecydowana większość pozytywnych recenzji mówi o ciekawej mechanice przejmowania ciał, o szybkim stylu gry. Negatywy skupiają się na małej ilości fragmentów potworów, które gracz może wyposażyć w postać. Oprócz tego gra posiada sporo błędów w angielskiej wersji językowej oraz słabą historię. Co więcej, w początkowej fazie wrzucenia na steam gra zmagala się ze sporymi problemami optymalizacyjnymi.

### Problemy innych gier

#### Fresh body

Pierwszym największym problemem Fresh body są zbierane przez nas części ciała. Gracze narzekają głównie na to, że statystyki rzadko wpływają na realny atak postaci, częściej mamy tu do czynienia z regeneracją hp. lub bardzo ogólnymi statystykami takimi jak +2 do pancerza etc. Wielu oceniających uważa pomysł z przejmowaniem ciał jako ciekawy, jednak wspólnie oceniają, że twórcy nie wykorzystali potencjału tej mechaniki.

Historia w grze jest niezrozumiała posiada dużą liczbę błędów. Twórcy doprowadzili do sytuacji, w której gracze w połowie trwania gry nie mieli tak naprawdę pojęcia, o co w niej chodzi. Dialogi z postaciami przeważnie nie miały sensu, a reakcje NPC były conajmniej nienaturalne.

Konkurencyjne tytuły zastosowały proste UI nie sprawiające kłopotów graczom. W Fresh body jest niestety inaczej. Producenci chcieli dodać jak najwięcej rzeczy na ekranie co na dłuższą metę było dla graczy męczące. Poza tym sam brak wyjaśnienia pewnych mechanizmów doprowadzał do ogromnej niewiedzy i irytacji.

Gracze narzekają na nieintuicyjne sterowanie, które w dużym stopniu odstrasza ich w kontynuowaniu rozgrywki. Twórcy pomimo obietnic nie byli w stanie regularnie wydawać łątek poprawiających stan gry. Po jakimś czasie "nieregularnego" wspierania, postanowili porzucić grę i do dnia dzisiejszego znajduje się na steamie.

## **Potrzeby graczy względem gatunku**

Gracze przede wszystkim oczekują zbalansowanych przedmiotów w grze, a także proceduralnego generowania poziomów. Grafika musi być przejrzysta i wpadać graczom w oko. Muzyka powinna idealnie wpasowywać się w klimat produkcji. Walki muszą być wymagające, a przeciwnicy różnorodni - tak samo jak przedmioty. Co ciekawe, gracze wykazali zainteresowanie mechaniką przejmowania ciał przeciwników. Historii nie może być zbyt wiele, jednak musi być ona dobrze przemyślana. Tego oczekują gracze.

## **Nasze rozwiązania**

Naszą odpowiedzią na potrzeby graczy będą różne typy przeciwników, każdy z nich będzie posiadał unikatowe zdolności oraz sposób atakowania. Wprowadzimy także proceduralnie generowane poziomy, które sprawią, że aktualna rozgrywka będzie inna od poprzedniej. Dodatkowo do dyspozycji graczy damy możliwość zmiany swojej postaci za pomocą różnych części oponentów. Dzięki temu odziedziczymy po nich pewne zdolności. Aby zaspokoić pragnienia gracz wprowadzimy także księgę przedmiotów, w której znajdą oni informacje na temat zabitych przeciwników oraz zebranych itemów. Oprócz tego wprowadzimy otoczkę fabularną, która zgra się z całym światem gry.

## Lista USP

Czego gracze chcą?	Jak możemy im to dać?	Czy konkurencja tego nie ma?
Przejmowanie części ciał przeciwników	Będziemy mogli zebrać części ciał poległych przeciwników, a następnie wyposażyć je w naszą postać. Zaimplementowanie kończyny zapewnia nam np. nową formę ataku lub ruchów.	Z podobnej mechaniki korzystali twórcy Body Fresha, jednak oni nie wykorzystali jej pełnego potencjału. Zebranych części ciał było bardzo mało + ostatecznie nie miały one dużego wpływu na postać.
Księga wyjaśniająca działanie przedmiotów	Wprowadzimy księgę, w której zawarte będą wszystkie istotne wzmianki o przedmiotach, które do tej pory zebraliśmy.	W tego typu grach jest to naprawdę rzadkość. Jako jedni z nielicznych księgę zdecydowali się wprowadzić twórcy Enter the Gunegon. Gra ta mimo wszystko różni się od naszej.
Ulepszanie przedmiotów	Poprzez zbieranie kilku tych samych przedmiotów możemy zwiększyć jego poziom, a co za tym idzie parametry "broni" ulegną zmianie. Poza tym ulepszenie broni będzie także możliwe w laboratorium (które będzie zamiennikiem sklepu).	Większość tego typu gier nie pozwala ulepszać graczom broni. Jedynym tu przykładem będzie Body Fresh, które nie poradziło sobie na tej płaszczyźnie za dobrze.
Odpowiedni balans przedmiotów	Różnorodne bronie, nie skategoryzujemy broni na te: bezużyteczne i na te zbyt OP. Każda broń odpowiednio użyta będzie mogła przyczynić się do naszego zwycięstwa lub porażki.	Najlepszym przykładem złego balansu broni jest tu Enter the Gungeon, które chwali się ogromnym wachlarzem broni mimo że większość z nich jest za słaba do użytku.
Rysunkowa grafika	Wprowadzenie rysunkowej grafiki utrzymanej w klimacie Cyberpunk / Neon noir.	Jedynym przykładem konkurencji jest pierwotna część The Binding Of Isaac. Gry konkurencji najczęściej zobaczymy w formie pixelowej.

## Core Gameplay Loop

- Rozpoczęcie poziomu

### Faza eksploracji:

- Odkrywanie mapy
- Możliwość natrafienia na różnego rodzaju pułapki

### Faza walki:

- Walka z różnymi przeciwnikami
- Zdobywanie waluty, części ciała przeciwników
- Wyposażanie się w nowe kończyny
- Możliwość znalezienia sklepu, pokoju treningowego

### Sklep:

- Ulepszenie kończyn
- Zakup ulepszenia

### Pokój treningowy:

- Rozpoczęcie treningu
- Walka z falami przeciwników
- Odebranie nagrody

### Faza opuszczenia piętra:

- Znalezienie schodów na wyższe piętro
- Walka z bossem
- Zebranie specjalnego przedmiotu
- **\*OPCJONALNE\*** możliwa dalsza eksploracja poziomu
- Wejście na następne piętro

## Core Features

Nazwa funkcjonalności	Krótki opis
<b>Uproszczony ekwipunek</b>	Ekwipunek będzie składał się z małej ilości slotów na itemy pasywne oraz 5 miejsc na fragmenty ciał zdobytych z przeciwników.
<b>Przejmowanie części ciał przeciwników</b>	Po pokonaniu przeciwnika możemy zabrać mu część ciała, a następnie wyposażyć w nią swoją postać, zyskując nowe umiejętności.
<b>Odkrywanie mapy</b>	Fragment mapy zostaje odblokowany w momencie, kiedy wejdziemy do danej części poziomu. Jeśli w lokacji na danej planszy znajduje się coś istotnego, mapa z pewnością powiadomi o tym gracza w

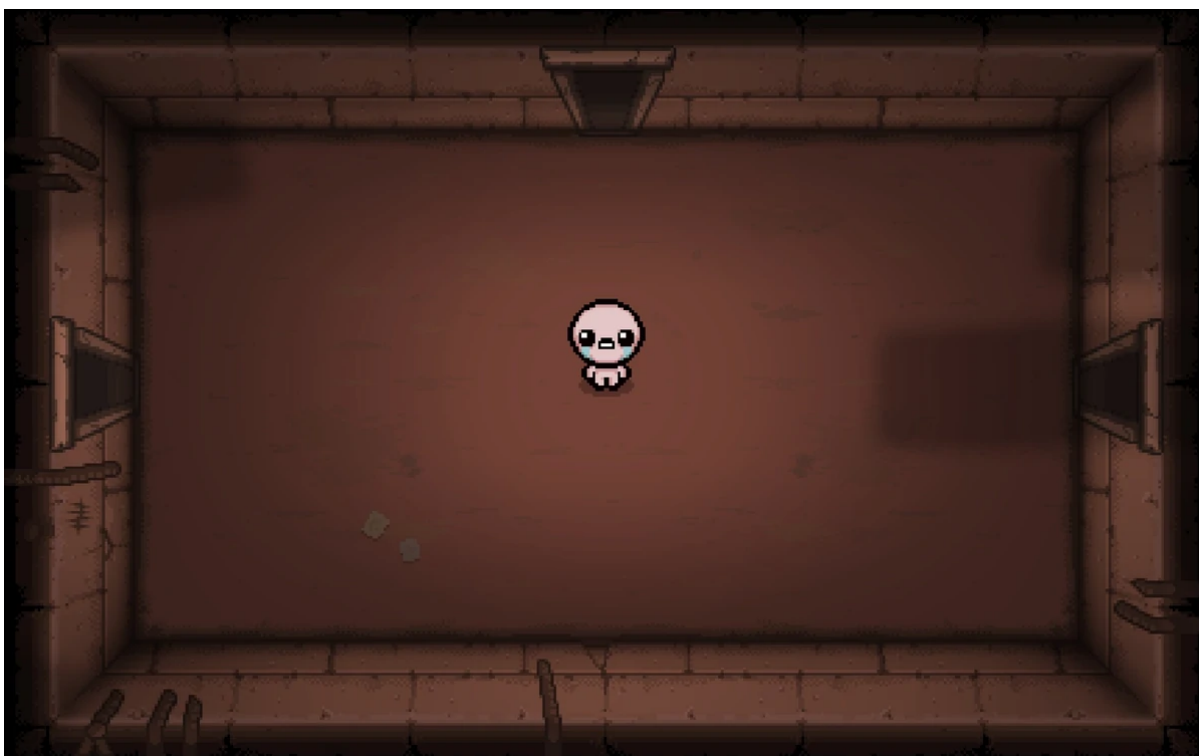


	postaci symbolu w prawej górnej części ekranu.
<b>Pułapki</b>	Ruchome utrudnienia, które mogą zabrać graczom punkty zdrowia. Najczęściej będziemy mogli je dezaktywować wciskając kilka rozmieszczonych na planszy płytek. Oczywiście istnieje także opcja unikania ich i przejścia do następnego poziomu. Pułapki będą występowały pod różną postacią, zaczynając od plazmowych płotków, a kończąc na wieżyczkach.
<b>Różnorodni przeciwnicy</b>	Na każdym z pięter napotkamy nowych przeciwników, którzy będą różnili się wyglądem, ilością punktów zdrowia oraz sposobem ataku. Gracze podczas gry będą musieli nauczyć się zachowań każdego z nich, a także tworzyć odpowiednie strategie pozwalające im na zwycięstwo.
<b>Proceduralnie generowane poziomy</b>	Następne podejście jest inne od poprzedniego. Różni się zarówno rozmieszczeniem lokacji, przeciwnikami jak i przedmiotami, które możemy zdobyć.
<b>Księga zebranych itemów</b>	Spis wszystkich itemów, które gracz do tej pory zebrał. Znajdują się tam wszystkie istotne informacje na temat zebranych kończyn oraz ulepszeń.
<b>Pasywne itemy</b>	Gracz może założyć je na postać i cieszyć się dodatkowymi bonusami. Pasywny item można wyrzucić z ekwipunku lub zastąpić go nowym.
<b>(Opcjonalne) Zglitchowane anomalie</b>	Zglitchowane otoczenie, a dokładnie anomalie, które są jego częścią. Ponadto pojawiają się również w postaci małych eksplozji (szczelin), z których wychodzą przeciwnicy.

# Rozgrywka

## Początek:

Gracz zaczyna rozgrywkę w losowo wygenerowanym pomieszczeniu będącym częścią wieży. Na starcie postać nie posiada żadnych specjalnych umiejętności, ani części. Już na tym etapie gracze mogą przekonać się o podstawowych umiejętnościach postaci. Po zapoznaniu się z krótkim sterowaniem (w zależności od szczęścia) grający mogą zdecydować, w którą stronę się udać. Po wejściu do następnych części lokacji czekają na nich agresywne hybrydy oraz dodatkowe utrudnienia np. pułapki.



## Do czego prowadzą walki?

- a) **Potyczka** - Gracz musi walczyć z hybrydami, unikać ich ataków, a także sam atakować oponentów. Na początku za pomocą standardowych umiejętności, a później korzystając z mechaniki przejmowania części ciał.
- b) **Drop** - Po zabiciu przeciwnika (o ile to możliwe) możemy zdecydować jaką część ciała od niego przejąć. W zależności od tego co udało się zachować. Czasem może dojść do sytuacji, w której gracz może zabrać jedną część. Po zebraniu ta automatycznie trafia do ekwipunku. Gracz na tym etapie może wejść do książki zebranych przedmiotów i dowiedzieć się co dany item jest w stanie mu zaoferować.

- c) **Ulepszenie** - Po zebraniu odpowiedniej ilości tej samej części ciała ulega ona stałemu ulepszeniu. Jej standardowe atrybuty ulegają zmianie.
- d) **Dalsza progresja** - Wraz z dalszym przebiegiem gry gracze mogą ulepszać, zmieniać, tworzyć nowe kombinacje z zebranymi częściami ciała, dzięki czemu zaliczą progres, który pomoże im konfrontować się z różnymi przeszkodami.



## Koniec gry:

Gracz może dotrzeć na szczyt wieży i zniszczyć zbuntowaną AI, oczywiście po drodze gracz może zginąć. W takim wypadku będzie trzeba zacząć rozgrywkę od początku w nowo wygenerowanym poziomie.

## Przykład rozgrywki

1. Zaczynam rozgrywkę i kieruję się na północ w stronę przejścia.
2. Widzę czterech rozstawionych na poziomie przeciwników. Staram się ich wyeliminować. Po utracie jednego punktu zdrowia zabijam wszystkich, po czym podchodzę do każdego z nich chcąc zobaczyć czy mogę odebrać im część ciała.
3. Niestety nie mam za dużo szczęścia i tylko jednemu z nich jestem w stanie ją odebrać. Zabieram nogi, które pozwalają mi na dynamiczne poruszanie się po poziomie. Kieruję się w stronę następnego levelu.

4. Trafiam na znacznie większego i silniejszego przeciwnika. W starciu z nim doskonale wiem, że muszę skorzystać z nowo nabytego itemu. W takim wypadku unikam jego śmiertelnych ataków przeskakując po ziemi. Ostatecznie przeciwnik zostaje przeze mnie pokonany. Podchodzę do niego i zabieram macki, które zastępują prawą rękę mojej postaci. Nowo nabyta broń pozwala mi atakować przeciwników z lekkim dystansem. Wsuwa się ona do przodu i atakuje wszystkich przeciwników w jej zasięgu.
5. Eksploruje dalsze pomieszczenia w celu zdobycia lepszego ekwipunku. Walczę z wieloma przeciwnikami, odnawiając i tracąc zdrowie.
6. Dochodzę do walki z bossem. Jest nim przerośnięta hybryda, która zajmuje sporą część ekranu. Zbliżam się do niej i zaczynam atak. Niestety po dłuższej potyczce przegrywam. Otrzymuję powiadomienie: mogę zacząć grę od nowa lub wyjść z niej.
7. Zaczynam grę z nowo wygenerowanym światem oraz przeciwnikami. Ponownie próbuję dostać się na szczyt wieży.

## Balans trudności

- Stopniowe wprowadzanie coraz to trudniejszych przeciwników, którzy różnią się od siebie: przeprowadzaną taktyką, ilością hp, zadawanymi obrażeniami oraz potencjalnie lepszym dropem.
- W przypadku zbyt częstych porażek gra wprowadza tak zwany łatwiejszy run, który umożliwi graczom zdobywanie lepszych części ciała, przedmiotów pasywnych oraz pozwoli na konfrontację z łatwiejszymi przeciwnikami

## Co da nam przejęcie ciała?

- Upgrade ciała zawsze wpływa na wygląd postaci
- Zebrane części ciała pozwalają graczom tworzyć różne konfiguracje, które mogą zapewnić nam dodatkowe bonusy, kombosy etc.
- Od ciał zależy jak nasza postać się zachowuje. Np. po zebraniu WSZYSTKICH części tanka bohater jest wolniejszy, ale za to otrzymuje dodatkowe punkty zdrowia.
- Klasyfikacja zebranych części na te częste, umiarkowane, rzadkie oraz na legendarne. Te ostatnie wpływają na każdą zebraną przez nas część.
- Każda część ciała wpływa na mechanikę poruszania się oraz walki np. po zebraniu butów skauta możemy przeskakiwać przez dziury oraz unikać przeciwników turlając się po ziemi. W przypadku walki możemy zamienić macki do walki wręcz na broń daleko dystansową.
- Po zebraniu kilku takich samych przedmiotów broń zostaje ulepszona, a jej statystyki zostają zwiększone na stałe.
- Tworzenie nowych kombinacji kończyn prowadzi do odblokowania nowych przeciwników.

