

# Dokument wizji projektu

## Dokument wizji dla projektu “Ja nie taki ork”

**Autor: Maciej Grochowski, Katarzyna Makohon**

**Data: 27.03.2020**

### 1. Wprowadzenie

Dokument dotyczy projektu realizowanego w ramach Zespołowego Projektu Inżynierskiego (PRI). Niniejszy dokument służy przedstawieniu przeznaczenia tworzonej aplikacji “Ja nie taki ork”, jej głównych cech i przyjętych założeń.

### 2. Cel

Celem projektu jest stworzenie aplikacji “Ja nie taki ork” jako pomocy w spełnieniu czterech podstawowych aspektów, których oczekują gracze RPG.

- Kreacja - poprzez symulowanie środowiska gry daje złudzenie rzeczywistego istnienia fantastycznych krain oraz oferuje możliwość dołożenia własnej cegiełki do tej rzeczywistości.
- Odgrywanie - poprzez narzucenie ram(cech) wybranej postaci daje szersze spojrzenie na grę oraz interakcje między jej bohaterami.
- Świat oparty na zależnościach i statystykach nadających mu unikalny charakter daje możliwość kreatywnego i niedeterministycznego rozwiązywania problemów stojących przed graczami.
- Bazujący na atrybutach i losowości model walki pozwala na zbudowanie zaawansowanego aparatu strategicznego, który sam w sobie jest pociągający dla pewnej części graczy.

“Ja nie taki ork”, spełnia te potrzeby, generując świat pełen wewnętrznie spójnych, różnorodnych postaci, jednocześnie dbając o możliwość kreowania unikalnych historii poprzez dodanie własnych postaci i opowieści o nich.

Wygenerowane postacie są stworzone w sposób zgodny z zasadami gry, co umożliwia natychmiastowe ich wykorzystanie w procesie

rozwiązywania problemów lub walki, a także z uwagi na zestaw losowych, ale zgodnych ze sobą cech zyskują na wiarygodności pomagając Mistrzowi Gry w urealnianiu świata.

### 3. Rynek

Na rynku nie istnieje produkt, który posiadałby wszystkie funkcjonalności, które zawieramy w "Ja nie taki ork". Gracze używają różnych aplikacji dla pomniejszych celów. Aplikacje te najczęściej nie są ze sobą kompatybilne, a niekiedy brakuje im bardziej całościowego spojrzenia na rozgrywkę.

Aplikacja "Ja nie taki ork" w odróżnieniu do istniejących generatorów ( <http://www.silverghost.me.uk/wfrp/>, <http://www.npcgenerator.com/>, <https://donjon.bin.sh/> ) pozwala zapisywać utworzone postacie w widocznej i ogólnodostępnej bazie danych, w konsekwencji stając się nie tylko generatorem, ale też i katalogiem ciekawych tworów.

Tak stworzone, zapisane postacie można następnie wykorzystywać wielu graczy, opisując ich przygody i historie, nadając im głębi, co jest pożądane z perspektywy użytkownika.

Ponadto wspomniane aplikacje to zazwyczaj zbiór osobnych generatorów, którym zdarza się tworzyć niespójności - "Ja nie taki ork" ma ich unikać dzięki nałożeniu ograniczeń podanych w zasadach gry oraz spójnych z intuicją graczy.

Na rynku istnieją mniej i bardziej zaawansowane generatory historii ( <https://www.plot-generator.org.uk/story/>, <https://talktotransformer.com/> <https://play.aidungeon.io/> ). "Ja nie taki ork" w przeciwieństwie do nich polega w tym aspekcie na użytkownikach, wierząc, że takie rozwiązanie zapewni więcej spójności oraz, że ludzie wytworzą ciekawsze historie od algorytmów, zwłaszcza w konkretnie uściślonym uniwersum.

Część z graczy RPG opisuje historie swoich sesji (postaci, przygód) na prowadzonych przez siebie blogach, w dedykowanych wątkach na forach oraz na portalach społecznościowych. Nie ma jednak miejsca, które agregowałoby je wszystkie i było temu poświęcone sensu stricto.

Na rynku można też znaleźć portale agregujące dane kontaktowe osób zainteresowanych nowymi rozgrywkami RPG. Takie rozwiązania oferują większe aplikacje ( <https://boardgamegeek.com/browse/rpg/page/1> ) oraz te rodzime ( <https://szperacz.polter.pl/index.php> ). Niestety wspomniana aplikacja 'szperacz' ograniczała się do poszukiwania ludzi do gry przy rzeczywistym stole, i nie wytrzymała próby czasu związanej z popularyzacją gier online. W aplikacji Boardgamegeek (a raczej jej małym fragmencie, poświęconym

RPG) skupiają się fani różnorodnych gier (tworzących liczący setki tytułów ranking), z różnych krajów (posługujących się różnymi językami i żyjących w różnych strefach czasowych), co relatywnie utrudnia poszukiwania kogoś do konkretnego rodzaju rozgrywki. Skupienie "Ja nie taki ork" na polskim odbiorcy i znanym w kraju systemie RPG, przy jednoczesnym mocnym zaakcentowaniu możliwości gier online, pomoć rozwiązać te problemy. Ponadto fakt, że nie jest to jedynie agregator użytkowników, może zachęcić do rejestracji większą liczbę fanów.

#### 4. Użytkownicy

Aplikacja jest kierowana do **graczy RPG**, którzy chcieliby zasięgnąć lub stać się inspiracją dla innych. Nasz system bazuje na grze Warhammer Fantasy Roleplay w drugiej edycji. Jest to jedna z najpopularniejszych systemów tego typu, mający w Polsce wielotysięczną grupę fanów. Potencjalni użytkownicy to osoby na różnym poziomie zaawansowania informatycznego; można jednak przyjąć, że **większość graczy należy do młodego, niewykluczonego cyfrowo pokolenia**. Mają dostęp do połączenia internetowego, i posiadają komputery/laptopy na wyłączny użytek. **Duża część społeczności to użytkownicy innego oprogramowania wspomagającego granie w RPG**; mają więc doświadczenie z obsługą aplikacji internetowych, forów dyskusyjnych, i tym podobnych.

Graczy RPG możemy podzielić na dwie podgrupy - Mistrzów Gry oraz Graczy. Ponadto możemy wyróżnić grupę 'poszukujących', których celem jest znalezienie nowych mistrzów gry lub współgraczy. Każda z tych grup wykorzystywać będzie aplikację w inny sposób.

**Mistrzowie gry** otrzymają narzędzie wspierające ich w kreowaniu świata.

- **przygotowania** - podczas przygotowań do rozgrywki będą mieć dostęp do katalogu postaci stworzonych już przez innych użytkowników. Będą mogli zapoznać się z nimi, przeczytać ich historie i zdecydować czy umieścić takie postaci jako elementy swojej własnej historii. Jeśli zdecydują się wykorzystać daną postać, będą mogli ją zapisać.
- **rozgrywka** - Będą mogli udostępnić graczom zapisane postaci, wraz z ich wszystkimi statystykami, bądź ukryć część z nich. Improvizując mogą wygenerować poprawną mechanicznie postać lub wybrać odpowiadającą z katalogu, nawet jeżeli nie przewidzieli potrzeby takiej postaci wcześniej.
- **po rozgrywce** - będą mogli edytować stopień udostępnienia informacji graczom oraz udostępnić całej społeczności historie różnych postaci występujących w sesji, ubarwiając je o nowe, ciekawe przeżycia.

Dla **Graczy** to narzędzie do udostępnienia własnych postaci i opowiedzenia o ich przygodach. Gracze będą mogli być świadkami, jak postaci zaczynają żyć własnym życiem, w rozgrywkach zupełnie innych graczy, za pośrednictwem publikowanych przez nich historii.

jak i w każdym innym momencie aby opublikować wymyśloną przez siebie postać jak i poszukać inspiracji w jej tworzeniu, poprzez przejrzanie bazy dostępnych postaci.

- **przygotowania** - Podczas kreowania własnej postaci, będą mogli zainspirować się udostępnioną bazą tworząc barwne i rozbudowane tło dla postaci.
- **rozgrywka** - Gracze będą mogli korzystać z systemu w trakcie rozgrywki, aby przypomnieć sobie lub zapoznać się z postacią w którą wciela się właśnie Mistrz Gry.
- **po rozgrywce** - Będą mogli udostępnić całej społeczności historie różnych postaci występujących w sesji, ubarwiając je o nowe, ciekawe przeżycia.

**Poszukujący** Mistrza Gry lub zespołu graczy, chętnych odbywać z nim przygody w świecie gry. Osoby te będą mogły zapoznać się, ze specyfiką rozgrywek u poszczególnych Mistrzów Gry lub Graczy, poprzez sprawdzenie udostępnionych przez nich informacji, a także dostaną kontakt do tych osób, jeżeli będą zainteresowane. Po pomyślnym przejściu tego procesu **stają się Graczami lub Mistrzami Gry**, w rozumieniu systemu.

## 5. Opis produktu

- Generowanie częściowo lub całkowicie losowej (o cechach sprzężonych z zasadami gry i logicznych w kontekście świata przedstawionego) postaci.
- Galeria stworzonych postaci (jej podstawowe, czytelnie przedstawione cechy)
- Możliwość sortowania i filtrowania postaci po konkretnych cechach
- Wyświetlanie wszystkich cech(ponad 30) zadanej postaci
- Tworzenie rozgrywki(Sesji) wraz z jej opisem
- Możliwość dodania do sesji konkretnych postaci
- Tworzenie direct linków do konkretnej sesji
- Ograniczenie widoku postaci w sesji (pokazywanie konkretnych cech)
- Możliwość wyeksportowania danych z aplikacji
- Zakładanie profilu użytkownika wraz z możliwością dodania opisu oraz danych kontaktowych
- Możliwość tworzenia historii sprzężonych z daną postacią
- Hyperlinki w historii jednej postaci do opisu innej postaci

- Możliwość oceniania(+/-) historii innych użytkowników
- Możliwość blokowania użytkownika, powodujące ukrycie dodanych przez niego treści
- Możliwość dodawania użytkownika do ulubionych, powodująca wyróżnienie dodanych przez niego treści

## **6. Zakres i ograniczenia**

W aplikacji powstałej po pierwszym semestrze możliwe będzie wygenerowanie częściowo lub całkowicie losowej postaci z zachowaniem logiki gry, zapisanie jej oraz przeglądanie twórców innych użytkowników, jak i predefiniowanych postaci. Udostępnimy też możliwość filtrowania i sortowania po cechach postaci. Dodatkowo możliwe będzie dopisanie historii wygenerowanej jak i istniejącej już postaci.

Po drugim semestrze w aplikacji będzie możliwość stworzenia swojego profilu, uzupełnienia danych. Określenia w jakie rozgrywki się preferuje/prowadzi. Użytkownicy będą mogli tworzyć sesje, dodawać do nich wybrane postaci, manipulować widocznością ich atrybutów i udostępniać sesje innym graczom. Możliwy będzie eksport danych z aplikacji. Wprowadzona zostanie możliwość oceny historii. Dodatkowo zarejestrowany użytkownik będzie mieć możliwość śledzenia autorów historii, które mu się podobają jak i czynienia niewidocznymi historii napisanych przez autorów, których uzna za niegodnych swojej uwagi.

Później. Planujemy powiększenie bazy użytkowników, utrzymywanie aplikacji i ewentualne wprowadzanie poprawek i rozszerzeń proponowanych przez społeczność.