

# Projekt:Kaninchen

---

GRA THIRD PERSON SHOOTER

Mariusz Chorąży, Wojciech Dudek, Katarzyna Dudzińska

# Projekt:Kaninchen

## LORE:

Projekt modyfikacji ludzkiego umysłu i percepcji świata wstrząsami elektrycznymi w latach 60' wymknął się spod kontroli. Obiekt NO.47 ucieka z „azylu”(placówki wojskowej w USA), myśląc że jest królikiem. W jego głowie świat jest kolorowy, a on sam karmi głodne „misie” marchewkami. W rzeczywistości po prostu morduje ludzi kalibrem 5.56... Dziesiątki godzin oglądania tych samych kaset na telewizorze dobrze wyprało mu mózg. Adrenalina oraz modyfikacje ciała wykonane przez naukowców w azylu sprawiają, że obiekt jest wysoce wytrzymały oraz niepodatny na ból. Aby zapobiec dalszej eskalacji sytuacji, która wymykała się spod kontroli, USA poprosiło o pomoc doświadczonych w eksperymentach na ludziach specjalistów z Niemieckiej Bundeswehr'y. Elitarne oddziały wywodzące się z pozostałości „Waffen SS” od teraz ścigają Obiekt 47.



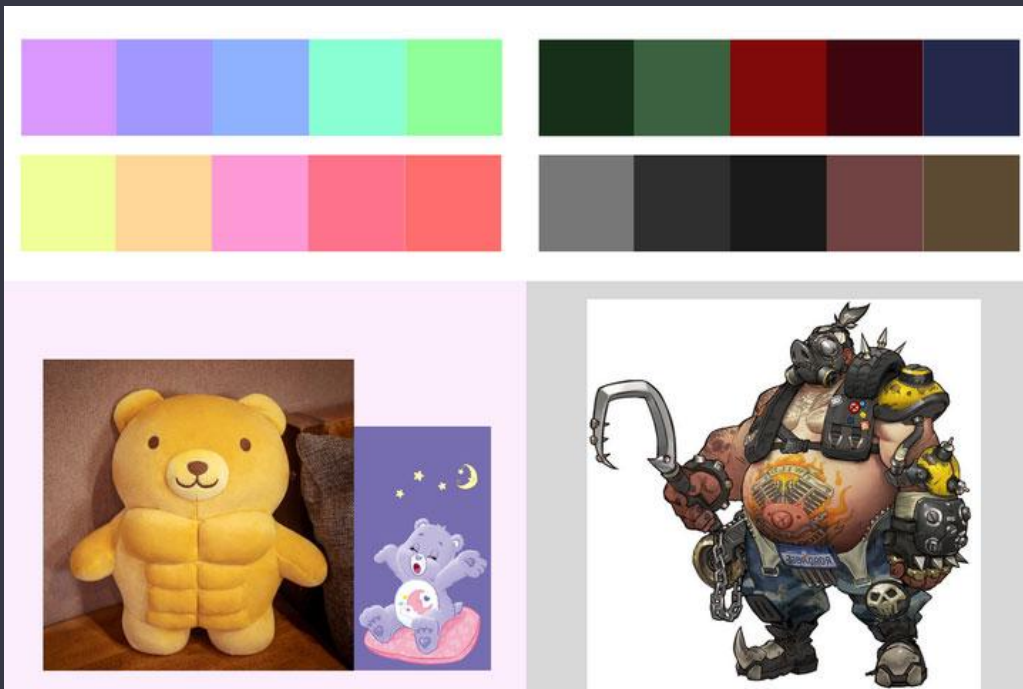
# Projekt: Kaninchen

## Stylistyka:

Cukierkowa, sielankowa, kolorowa grafika na początku gry przedstawi niepozorny świat, który po wejściu na boss arenę zamienia się w realistyczną krwawą rzeczywistość. Grafika prosta, w dużym stopniu skonstruowana przy użyciu Sprite 2D. Przeciwnicy, gracz oraz część elementów otoczenia w grafice 3D. Muzyka i efekty dźwiękowe stworzone specjalnie na potrzeby gry, nadają klimat rozgrywce.

# Projekt: Kaninchen

STYLISTYKA - LEWA STRONA CUKIERKOWA I PRAWA 'REALISTYCZNA'



# Projekt: Kaninchen

STYLISTYKA - LEWA STRONA CUKIERKOWA | PRAWA 'REALISTYCZNA'



# Projekt: Kaninchen

STYLISTYKA - LEWA STRONA CUKIERKOWA I PRAWA 'REALISTYCZNA'



# Projekt: Kaninchen

STYLISTYKA - LEWA STRONA CUKIERKOWA | PRAWA 'REALISTYCZNA'



# Projekt: Kaninchen

## CEL GRY:

Gracz ma za zadanie przejść liniowy poziom gry. Na końcu czeka go Boss arena, na której ma pokonać przeciwnika specjalnego - bossa. W drodze na boss arenę przeszkadzać mu będą przeciwnicy oraz dwie proste zagadki, po których rozwiązaniu gracz będzie kontynuował swoją podróż.



# Projekt: Kaninchen

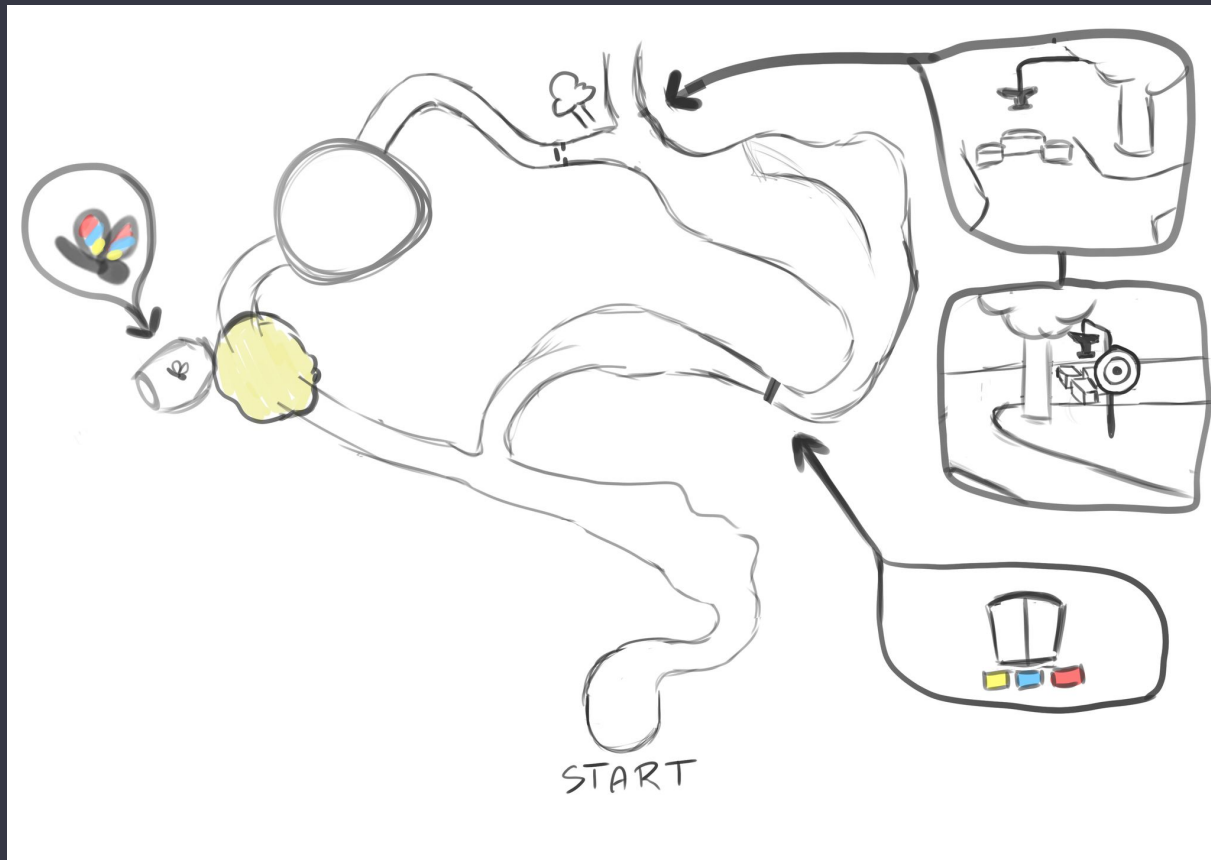
## Mapa:

Point of interest: Boss Arena

- widoczna z daleka
- odpowiednio wyeksponowana
- odpowiednio oświetlona (kierowanie światłem)

Zagadki:

- drzwi wymagające wciśnięcia przycisków w określonej kolejności
- cel do zestrzelenia i odblokowania przejścia



# Projekt:Kaninchen

## Główne mechaniki na mapie:

- checkpointy
- apteczki leczące
- dwie zagadki
- 2 cutsceny area trigger
- rotacja obiektów typu sprite w stronę gracza

## Główne mechaniki gracza:

- HP
- atak dystansowy
- unik
- spowolnienie czasu
- kucanie

# Projekt:Kaninchen

Główne mechaniki przeciwników:

- atak dystansowy
- kolor specjalny przeciwnika -> po zabiciu zwraca część HP gracza
- Boss -> atak wręcz w 3 wariantach + atak specjalny



Projekt: Kaninchen  
Dziękuję za uwagę.