Nazwa projektu: Projekt: Kaninchen

Gra 3D shooter w 3 osobie - silnik Unreal Engine 5.1.1

1 poziom -> Boss Fight na końcu

“cukierkowy” -> realistyczną

Postać gracza:

* Gracz w wersji cukierkowej steruje króliczkiem, trzyma pod pachą rolkę z tektury strzelającą marchewkami, podczas wystrzału pojawia się odpowiedni VFX
* Gracz w wersji realistycznej jest człowiekiem przebranym w strój królika, zamiast dashować gracz turla się w ramach uniku, broń jest realistyczna – strzela ostrą amunicją z odpowiednim VFX.
* Unik w postaci dasha/turlania się posiada cooldown.
* Gracz potrafi co jakiś czas oraz spowalniać czas na kilka sekund(umiejętność zawiera cool down)
* Gracz nie może skakać, może kucać, aby chować się za obiektami.

Przeciwnik wariant 1:

* Miś strzelający „z łapki” serduszkami, które ranią gracza (zadają obrażenia)
* Po zabiciu przeciwnik pada na ziemię i po chwili znika

Przeciwnik wariant 2:

* Zielony miś mający wszystkie charakterystyki zwykłego, lecz po zabiciu zwraca część HP gracza.

Boss:

* W wersji cukierkowej wielki miś z ogromnym lizakiem a w realistycznej wielki otyły mężczyzna w masce gazowej i czapce oficerskiej. Zamiast lizaka trzyma kij bejsbolowy nabity gwoździami
* Boss ma 3 podstawowe ataki, które aktywują się w losowej kolejności
* Boss posiada atak obszarowy, którego należy uniknąć - po podniesieniu broni w górę przez bossa gracz ma chwilę, aby uciec
* Po podniesieniu broni w górę boss podświetli się aby zasygnalizować atak specjalny

Systemy:

* Apteczka po podniesieniu regeneruje hp do pełna, gracz słyszy dźwięk leczenia oraz widzi odpowiedni efekt wizualny.
* Po wejściu na arenę bosa gracza wita cutscenka ze zmianą świata z cukierkowego na “realistyczną noc”. Po zakończeniu cutsceny podmienia się mapa z “cukierkowej” na realistyczną.
* W pewnym momencie podczas przechodzenia poziomu odtworzona zostaje cutscenka, w której duży miś(boss) przewraca garnek z miodem blokując ścieżkę gracza.
* Aby przejść liniowy poziom, gracz rozwiązuje 2 zagadki logiczne. Pierwsza zagadka wymaga wciśnięcia kolorowych przycisków w odpowiedniej kolejności w celu otworzenia drzwi. Kolejność jest determinowana przez kolor skrzydełek pszczoły widocznej na garnku znajdującym się na poziomie. Druga zagadka polega na znalezieniu tarczy, w którą należy strzelić. Po udanym trafieniu przeszkoda na drodze zostaje zniszczona przez spadające kowadło.
* Spawn przeciwników następuje po wejściu gracza w dany obszar
* Po wejściu na arenę bosa, gracza wita cutscenka ze zmianą świata z cukierkowego na realistyczną noc. Po zakończeniu cutsceny podmienia się mapa z “cukierkowej” na realistyczną.
* Gracz osiąga checkpointy wraz z progresją poziomu.

Muzyka:

3x track - 1 dla lobby - 1 dla cukierkowej - 1 dla realistycznej

vfx - strzał z broni cukierkowej, z broni zwykłej, wystrzał serduszek, “swing” broni bosa, specjalny atak bossa (impact), ogień,dżwięk leczenia po zebraniu apteczki

voice - głos bossa np. “you are dead!”, dźwięk aktywacji checkpointu

Modele 3D:

Wersja cukierkowa:

* Główna postać - króliczek
* Przeciwnicy - misie pluszowe
* Boss - duży miś
* Boss - jako broń ma lizak
* Broń - cylinder z kartonu strzelający marchewkami
* Marchewki jako pociski

Wersja realistyczna:

* Głowna postać - gość w stroju królika
* Boss masywny mężczyzna
* Boss - jako broń ma nabity gwoździami kij baseboolowy
* pociski - (smuga + kulka)

Otoczenie:

Sprite 2D – trawa, 2 krzaki, 2 drzewa, 2 skały, 2 chmurki, 1 płotek, apteczka: cukierkowo tort/model zielonej apteczki z białym krzyżem, domek, miód oraz krew z przeciwników, duża marchewka z napisem „Checkpoint”

Modele 3D – marchewka, kontener (taki jak maersk), rusztowanie, skały(skany), opony czarne, beczka pusta, skrzynia drewniana, serduszko jako kula w wersji cukierkowej

Poziom liniowy pod otwartym niebem, trawa(textura), ścieżka wiodąca gracza(np. dirt/gravel).

Cukierkowa wersja - dzień, realistyczna w nocy.

VFX

* Ogień
* Wystrzał z broni w 2 wersjach – realistyczny oraz cukierkowy
* uderzenie bronią (boss)
* smuga pocisku
* rozbryzg krwi
* czerwona ramka ekranu sygnalizuje obrażenia
* zielona ramka ekranu sygnalizuje przywrócenie punktów życia

Widget

* Menu główne - statyczny obraz z 2 przyciskami: start, quit
* HUD gracza zawierający: HP, celownik, ilość zabitych przeciwników, timer dla spowalniania czasu, timer dla uniku, po wejściu na arenę pojawia się pasek HP bossa
* koniec gry bo zabiciu bossa - napis “YOU WON!” oraz przycisk “Main Menu”
* tzw. “Escape menu” - przycisk wyjście z gry.

Cutsceny:

1: Na poziomie pojawia się rozdroże. Po wejściu w lewą ścieżkę i pokonaniu przeciwników odgrywana jest cutscena, a w niej: duży miś(boss) wychodzi zza drzewa przewracając na ścieżkę stojący obok pojemnik z miodem. Miód blokuje ścieżkę gracza. Na dzbanku narysowane jest rozwiązanie zagadki nr1. Koniec.

2: Podczas wejścia na arenę włącza się cutscena, w której postać na początku nie jest widoczna. Znienacka widzimy postać uderzana lizakiem. Upada na siemię, elementy się gliczują, następuje biały ekran. Przejście do następnego levelu – realistycznego. Koniec.

Backstory:

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 odziały wywodzące się z pozostałości „Waffen SS” od teraz ścigają Obiekt 47.