

Wymagania - zadanie 2

Praktyka Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych
Politechnika Śląska, AEil, Informatyka

Prowadzący: dr inż Michał Kawulok

Sekcja: 1

Kierownik sekcji: Adam Nosal

Skład sekcji:

Aleksander Biela

Rafał Dziuryk

Arkadiusz Jagielka

Marek Lubas

Wojciech Moska

Adam Nosal

Bartłomiej Szary

Bartosz Śliwa

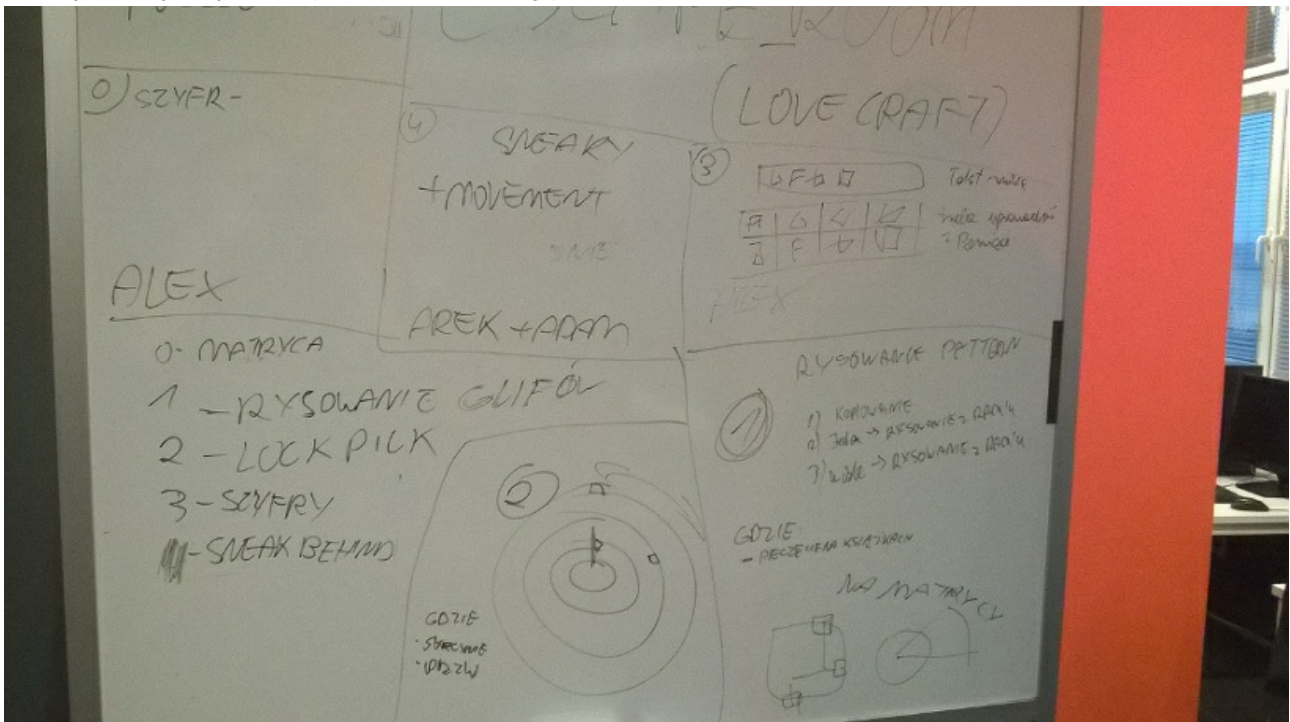
Rodzaj oraz temat gry:

Na poprzednich zajęciach projektowych ustaliliśmy, że zamierzamy stworzyć grę z gatunku "room escape", czyli de facto połączenie: przygodówki, skradanki oraz gry logicznej z elementami zręcznościowymi. Grę zamierzamy umieścić w świecie przypominającym twórczość H.P. Lovecrafta.

Zakres prac:

Nasz projekt zamierzamy oprzeć na systemie minigier - gracz może poruszać się po planszy, a po natrafieniu na przeszkodę zostaje przekierowany do gry logicznej, której rozwiązanie pozwoli zneutralizować ową przeszkodę. Rozgrywkę będziemy widzieć w grafice 2D, z lotu ptaka, z kolei zagadki logiczne zostaną przedstawione en face.

Efekty naszych prac są widoczne na zdjęciu:



Wstępne wymagania:

1. Wymagania funkcjonalne:
 - o poruszanie się postacią po planszy,
 - o unikanie przeciwników sterowanych przez komputer,
 - o rozwiązywanie minigier,
 - o ukończenie minigry pozwala graczowi na przejście danej przeszkody,
 - o występowanie kilku poziomów (plansz), z którymi wzrasta poziom trudności.
2. Wymagania нефункционалне:
 - o grafika 2D,
 - o sterowanie dotykem,
 - o wykorzystanie silnika Unity,
 - o możliwość uruchomienia na platformie Android.