

5

# VOIDCRAFT THE GAME

SURVIVAL RPG

Skład

Piotr Zuber

Jan Snopek

Alan Biegun

Dawid Ryl

Konrad Sladkowski

# GŁÓWNE ZAŁOŻENIA ROZGRYWKI

- Główną bohaterką jest bezimienna kobieta
- Widok jest widokiem z góry w 2D
- Utrzymana koncepcja PixelArt
- Celem rozgrywki jest ukończenie fabuły złożonej z misji oraz przetrwanie
- Odkrywanie sekretów wyspy przez eksplorację (otwarty świat)
- Możliwość tworzenia wielu przedmiotów, budynków
- Możliwość interakcji ze środowiskiem gry
- System dnia i nocy

# ZAŁOŻENIA FABULARNE

Postacią jest kobieta, która przeżyła katastrofę lotniczą i straciła pamięć.

Wyspa na której lądujemy zdaje się nie być zwyczajnym miejscem. Tutaj każda noc może kosztować życie a to, co nas otacza nie jest takie, jakim wydaje się być na pierwszy rzut oka.

Musimy dowiedzieć się co się stało i kim jesteśmy. Na swojej drodze musimy pokonać wiele trudności, które prowadzą jedynie do przetrwania...

Jednocześnie każdy dzień przynosi z sobą nie tylko odpowiedzi lecz coraz więcej pytań...

Czy odkryjesz kim jesteś naprawdę?



# Czy przeżyjesz?

5

# ROZWIĄZANIA TECHNICZNE

- Środowisko Microsoft Visual Studio
- Biblioteka MonoGame
- Platforma Android (od wersji 4.4 KitKat)
- Język C#
- System kontroli wersji GIT



# PODZIAŁ RÓL

Alan – Mapy oraz sterowanie

Jan – Klasa postaci, grafika oraz animacje

Konrad – Główne menu programu

Dawid – Przedmioty, grafika oraz animacje

Piotr – Zadania, fabuła oraz przedmioty



\*Podział ról nie jest sztywnym narzutem, członkowie sekcji pomagają sobie wzajemnie i uzupełniają

# WSTĘPNY PODZIAŁ NA KLASY

- Map
- Player
- Pad
- Game\_Object (Item, Resource)
- Quest
- Equipment
- Main\_menu
- Craft

# PODZIAŁ NA KLASY:

## KLASA MAP



Klasa odpowiedzialna za obsługę wszystkich warstw mapy (na ten moment 4). Obsługuje wczytywanie i zapisywanie stanu mapy do pliku oraz przemieszczanie się po niej przez gracza. Na warstwie pierwszej umieszczone są tekstury podłoża. Na warstwie drugiej są tekstury obiektów które przykrywa gracz. Na warstwie trzeciej są tekstury, które przykrywają gracza a na warstwie czwartej są umiejscowione obiekty gry.



# EDYTOR MAP

Na nasze potrzeby został stworzony za pomocą Windows Forms edytor map, który pozwala tworzyć i edytować wszystkie warstwy mapy oraz zapisywać je w postaci pliku tekstowego

Plik Informacje Aktywna warstwa 0

Zoom

50

Rozmiar pędzla 0

Odśwież

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12



# PODZIAŁ NA KLASY:

## KLASA PLAYER

Klasa odpowiedzialna za przechowywanie statystyk gracza, jego ekwipunku, jego stanu, metod rysowania oraz animacji.



# PODZIAŁ NA KLASY:

## KLASA PAD

Klasa odpowiedzialna za sterowanie graczem oraz wchodzenie w interakcję z obiektami gry (wykrywanie kolizji).

# PODZIAŁ NA KLASY:

## KLASA GAME\_OBJECT (ITEM, RESOURCE)

Klasa abstrakcyjna po której dziedziczą klasy Item oraz Resource. Klasa Resource odpowiada za przechowywanie grafiki, nazwy oraz modelu zachowania danego zasobu, który możemy wydobyć podczas interakcji ze środowiskiem gry, klasa Item zaś także przechowuje grafiki oraz nazwę lecz gracz musi stworzyć jej obiekt na bazie obiektów klasy Resource (brak możliwości pozyskania ze środowiska poza skrzynkami)

# PODZIAŁ NA KLASY:

## KLASA CRAFT

Klasa odpowiadająca opisaniu zależności pomiędzy pozyskiwanymi obiektami klasy Resource a tworzonymi na ich podstawie obiektami klasy Item.

# PODZIAŁ NA KLASY:

## KLASA QUEST

Klasa odpowiadająca za opisanie zadań stojących przed graczem na bazie znaczników na mapie oraz konkretnych interakcji z nimi.

# PODZIAŁ NA KLASY:

## KLASA EQUIPMENT

Klasa odpowiadająca za przechowywanie aktualnego stanu ekwipunku gracza.



# PODZIAŁ NA KLASY:

## KLASA MAIN\_MENU

Klasa odpowiadająca za wyświetlanie głównego menu gry gdzie można rozpocząć nową grę, wczytać stan poprzedniej rozgrywki, ustawić dźwięk oraz wibracje oraz oczywiście zakończyć działanie programu.

# HARMONOGRAM PRAC

- Marzec** – Edytor map, klasa postaci, poruszanie się po mapie, pierwsze animacje oraz grafiki
- I połowa kwietnia** – gotowy projekt mapy, lista przedmiotów, surowców i system craftingu
- II połowa kwietnia** – fabuła dla pierwszej lokacji, gotowe główne menu oraz system zapisu
- I połowa maja** – wprowadzenie systemu dnia i nocy oraz postaci fabularnych
- II połowa maja** – przygotowanie prezentacji oraz dopracowanie wersji

# DZIĘKUJEMY ZA UWAGĘ

Sekcja Piąta zastrzega sobie wszystkie prawa do niniejszej prezentacji jak i do projektu VOIDCRAFT którego niniejsza prezentacja dotyczy oraz do ewentualnej zmiany struktury wewnętrznej projektu.

All rights reserved 2017 Sekcja5

