

ВЕРСИЯ 1.0

ДАТА 09.02.2022



# ANIMA INFUSION

GAME DOCUMENTATION

ПРЕДСТАВЕНО ОТ: ТЕОДОР ЙОРДАНОВ  
МАРТИН КОЛЕВ  
ЮЛИЯ ЗАРИНОВА

## ANIMA INFUSION

---

### КРАТКО ОПИСАНИЕ

Играта „Anima Infusion“ е курсов проект на платформата Unity. Типът на играта е storytelling-shooter, което е рядко срещан жанр, който целим да съживим. При наличието на толкова много популярни и сигурни жанрове, на които можеше да заложим, ние решихме да експериментираме с възможностите си и да създадем игра, която с допълнително извън-курсово развитие може да стане следващият бестселър на гладния пазар за игри.

---

### ЛЕГАЛНОСТ

Играта се базира на няколко ключови асета, които използвахме в нашата игра. Те са абсолютно легално придобити, някои от тях дори специално закупени за да може да се подобри играта допълнително. Именно асети като Playmaker, Synty Studios – Sci-Fi City, HNS Navigation и Sounds Pack Mega Bundle ни помагат да изградим този невероятен свят, в който играчите могат да се потопят, дори и след завършване на играта.

---

### ЦЕЛЕВИ ПАЗАР

#### ДЕМОГРАФСКИ ДАННИ ЗА ПРОДУКТА

След проучване на игровият пазар, установихме че множество тийнейджъри между 10-14 годишна възраст са изключително заинтересовани от игри като Fortnite, Tom Clancy's Rainbow Six Siege и Valorant. В същото време, младежите между 16-20 годишна възраст изразяват интерес към игри като Red Dead Redemption и Counter Strike: Global Offensive, а във възрастовата група между 21-28 години на почит са Storytelling-MMORPG жанр игри като World of Warcraft, Final Fantasy или Genshin Impact. Но защо споменах всички тези игри? Защото ние се опитваме на база всичките тези игри да вземем най-добрите им елементи и да ги превърнем в една невероятна игра. Освен това, имаме няколко трика в ръката, които правят играта ни несравняема с упоменатите игри горе, така че очаквайте приятна изненада още с влизането в играта!

В крайна сметка искам да заключа, че нашата целева група е главно между 14-18 годишна възраст, но съм сигурен, че „Anima Infusion“ притежава по нещо за всеки!

---

### РЕЗЮМЕ НА ПОСЛАНИЕТО

Със своята игра искаме да покажем на хората, че все още съществуват иновативни идеи в светът на игрите. Множество компании твърдят, че възможностите на компютърните игри са се изчерпили и всичко ново на

пазара е преобразеното старо, но ние не сме съгласни с това. Наличието на уникален елемент е това което различава игрите една от друга, не техните сходства, затова ние сме готови да докажем на всички, че винаги съществува следваща стъпка в еволюцията!

---

## ПРОЦЕС НА РАЗРАБОТКА

### ИДЕЯ

Започнахме с дълго обмисляне на идеята. Няколкократно сменихме идеята си, защото сметнахме, че първоначалните ни идеи бяхме твърде „mainstream“. Затова решихме да направим игра, в която се преплитат ресурсите за кръв и мана, или така наречената при нас „Amina“.

След това преминахме към обмисляне на историята. Тъй като това е демо версия на крайният продукт, няма да успеете да видите цялостната история на играта. Кратко тя ще бъде описана надолу в документа, така че ако изявите желание, ще може да прочетете сбитата ѝ версия.

### МЕХАНИЗЪМ НА ИГРАТА

Тук започва основната спънка в разработката. Както във всеки проект, всичко е по-лесно на думи, отколкото в действителност. След създаване на основните функции на играта, открихме множество проблеми в съвместната употреба на PlayMaker( Visual Scripting Asset ) в комбинация с C# scripting имахме много несъответствия с двете функции.

Камерата беше сравнително лесна за създаване, тъй като използвахме FreeLook Cinemachine Camera, която много улесни процесът на работа. След това използвахме IK character rig, за да свържем анимациите на следване на crosshair-а с движенията на героя.

Следващата стъпка в развитието на играта беше създаването на прилично изглеждаща карта и модели на героите и NPC-тата.

За тази цел използвахме Synty Studios моделите, за да създадем карта, която да се вписва добре в историята. Особено след като добавихме postprocessing и particle effects, всичко си дойде на мястото.

### ОСНОВИ НА ИГРАТА

Играта се основава на принципът на стреляне като в игри като Fortnite и Genshin Impact, но притежава и out of combat режимът, който е за разкриване на всяко едно кътче от картата.

Така в бъдеще ще разширим комуникацията с Non Player Characters, подобно на играта Grand Theft Auto, ако влезеш в село в combat mode, шансът да бъдеш нападнат ще се увеличи, както и доверието на другите герои спрямо теб. Може да те пратят на мисия, като да завърши с ambush.

Героят с времето ще прогресира и колкото повече разбира за себе си, толкова повече способности ще добави към арсенала си с магии. Примери за това са сливане с обстановката (camouflage) или разкриване на намеренията на другите Non Player Characters, което ще му помогне да сформира сигурен отбор, с които да продължи напред в историята.

## ИСТОРИЯ

Надяваме се краткото описание на играта, което ще намерите отдолу да подбуди интересът ви към нашата история и потенциално да ви запали да си купите нашата игра.

*“ Main character Rin, who lives in Japan with his mom and sister. People are getting carried out of Japan every month, one day they come for his sister, and in attempt to save her daughter, her mother sacrifices herself in front of Rin, but it's all in vain because she dies. Rin tries to reach the flying ship, but the commander sends robots to kill him, but after the trauma of his mothers death he mutates and has extraordinary powers. He manages to kill the robots, but he doesn't reach the ship. He finds a way to get to Cyberpunk world. He finds out that there are 2 individuals (Akira and Nagato), which have great power and rule over the people. They have the power to absorb life source and they can even give it to others, for example their mutant guards. Maybe they are related to the Rin.*

*Rin and his sister find out that the woman they had called "mother" for almost their whole life was not their actual mother. In time, they understand that they have been saved by this woman when they were still babies. She knew that the (Akira and Nagato) would use them for their experiments.*

*The experiments: In time the (Akira and Nagato) found out that there is a special gen, which is extremely rare among people. This gen can mutate in extreme trauma scenarios and give the human extraordinary skills.*

*the first people we know to use this mutation are the (Akira and Nagato), but except them, there was their first mutant guardian named Hiraku. He was the strongest mutant the world had ever seen. In time, he saw the true meaning of life and wanted to stop this massacre. But because he was so strong, the (Akira and Nagato) used everything they could and every mutant they knew to destroy him.*

*the great Hiraku was killed, but his will lived on. He knew he gave the world what it needs to stop them one day.*

*Before his death, he found his true love, which changed his understanding of the world. the love between them created two beautiful children, a boy and a girl.*

*they existence was hidden from the world, because he knew people would take advantage of his only true weak spot, his heart.*

*and that's what happened in the end, one day he was not killed by a mutant or a normal human, he was killed by his own wife, which was possessed by a mutant.*

*he had the power to stop her before she killed him, but he could hurt the woman he loved.*

*after his death, the work of the (Akira and Nagato) continued and at full speed they were collecting humans to drive them insane in a attempt to unlock their mutation.*

*The woman Rin and his sister thought was their mother was just an ordinary worker there. She was working as one of the people who tortured the subjects.*

*When she was told to torture 2 little kids, she couldn't do it, because she couldn't have children of her own, and she decided to save them and take them to a safe place, far away from the monstrosities of the cyberworld."*

---

## РАЗДЕЛЕНИЕ НА РАБОТАТА

Разпределението на работата също отне известно време, тъй като имаме състудент, който се отказа да работи с в последният ден преди първото предаване на проекта, след като беше обещано да свърши неговата част от проекта. Това в съчетание с тежки случаи на ковид сред екипът ни забави изключително много работата ни и не можахме да реализиране всичко, което бяхме предвидили. Въпреки това, след преразпределение на задачите, следните хора свършиха съответната работа:

Теодор Йорданов: Level-Design, Audio-Manager, Camera-Manager, 70% of the Interactivity in the UI, Character Movement, Post-Processing, Ability-Effects, Storywriting, IK and Animations;

Мартин Колев: Recourse-Manager, Weapons and their functionality, The whole AI system, Death-respawn mechanics, Fixing fatal Playmaker Issues, Ability functionality and spell pickup;

Юлия Заринова: Choosing the UI elements, Drawing the Ability icons, 30% of the Interactivity in the UI, helping with the Storywriting, Brought a lot of cool ideas for the project

## РЕАЛИЗАЦИЯ НА ПРОЕКТА

### КАК ДА ИГРАЕМ

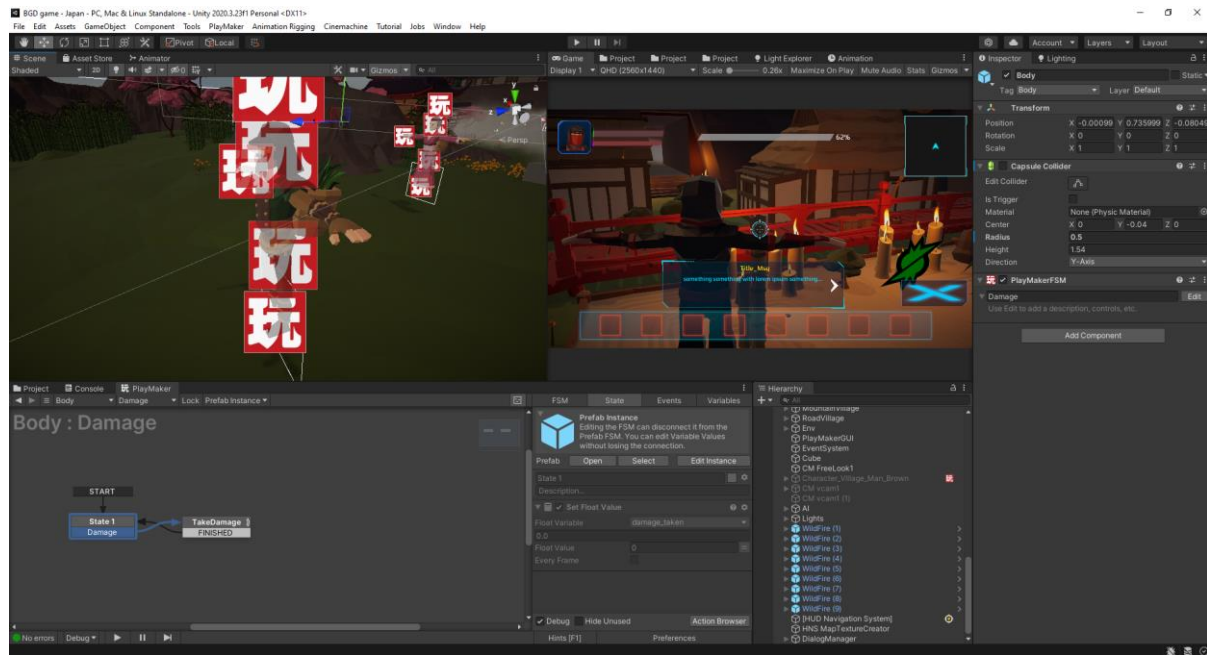
Keybind	Joystick Alternative	Functionality
W	Left Stick	Move forward
A	Left Stick	Move left
S	Left Stick	Move backward
D	Left Stick	Move right
1	LB + Right Stick	Switch spells
2	LB + Right Stick	Switch spells
3	LB + Right Stick	Switch spells
4	LB + Right Stick	Switch spells
5	LB + Right Stick	Switch spells
6	LB + Right Stick	Switch spells
7	LB + Right Stick	Switch spells
8	LB + Right Stick	Switch spells
Q	Y	Combat mode
TAB	Options	Spell menu
R	B	Reload
F	X	Interact
Escape	Start Button	Pause menu
Mouse Movement	Right Stick	Look around
Mouse Scroller up	RB + Right Stick	Weapon switch
Mouse Scroller down	RB + Right Stick	Weapon switch
Mouse Button Left	RT	Fire
Mouse Button Right	LT	Score
Space	A	Jump
Shift	Left stick - press	Sprint

### ASSETS

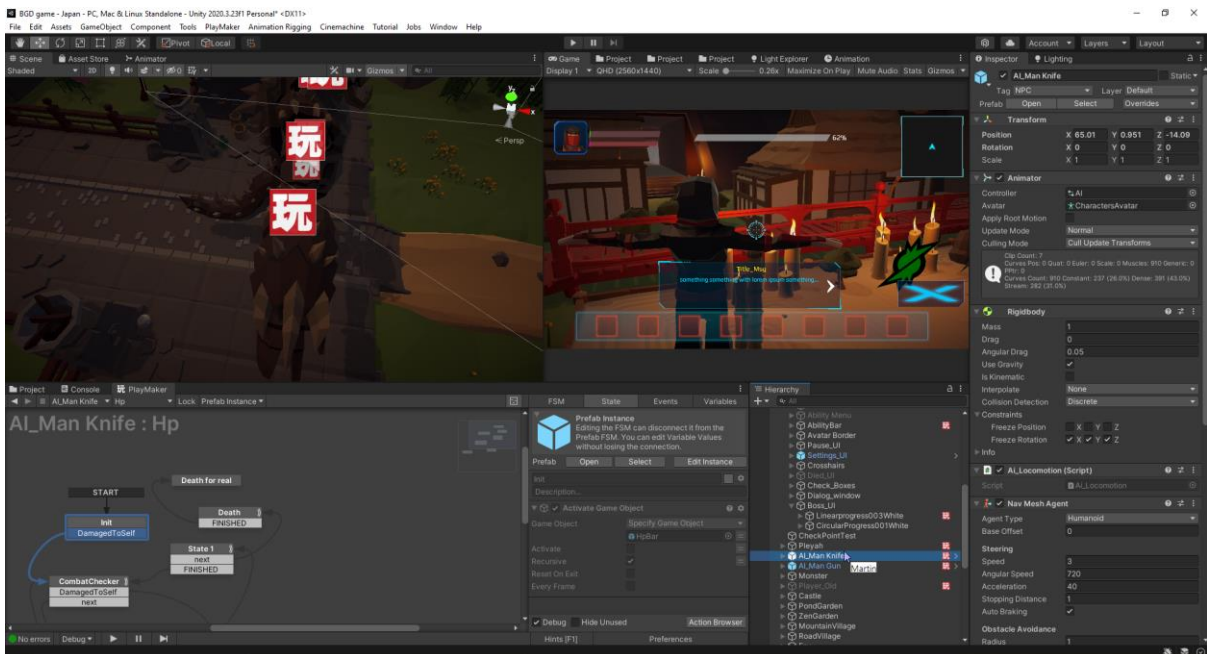
- Asset Hunter Pro
- Cartoon Stylized Sky
- Easy Save
- HUD Navigation System
- Playmaker
- Synty Polygon City
- Synty Polygon Nature
- Synty Polygon Prototype

- Synty Polygon Samurai
- Synty Polygon Town
- Synty Polygon Sci-fi world
- Polyverse Skies
- Ultimate SFX sounds/music bundle
- Unity Particle Effects pack
- Sci-fi UI pro

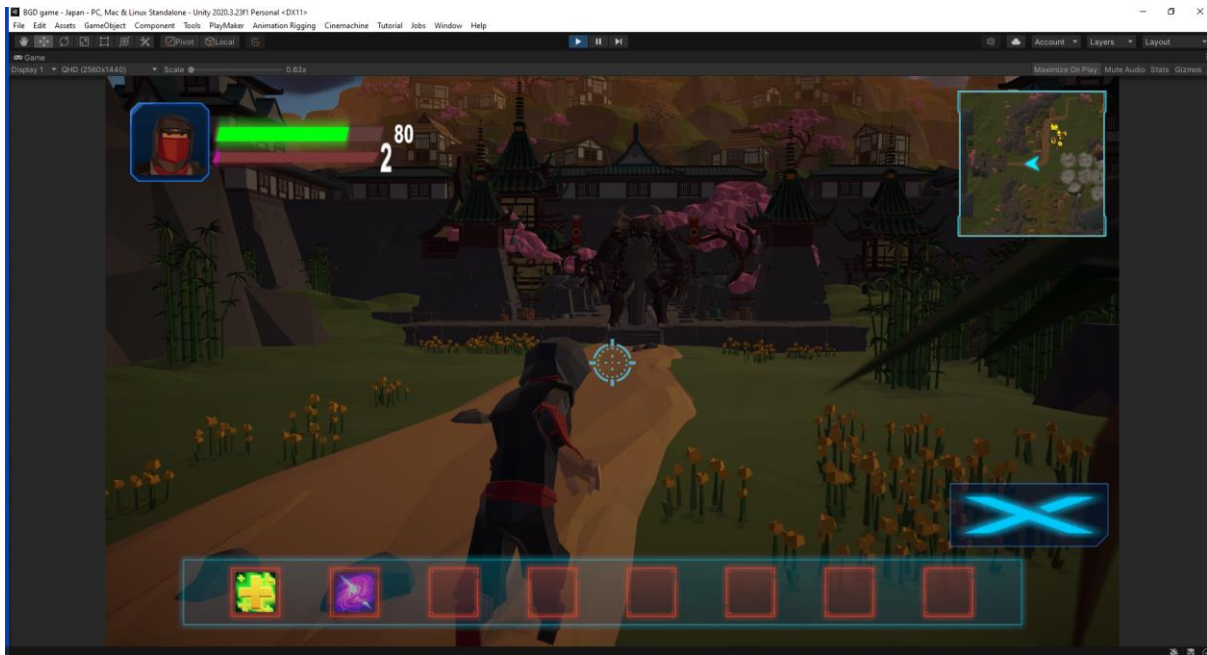
## SCREENSHOTS OF THE GAME













### ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Надявам се този проект да се хареса както от нашите състуденти, така и от преподавателите. Силно се надявам този проект да просперира и някой ден да бъде пуснат на пазара. Когато това се случи, всички преподаватели, които са ни пуснали да минем по техните предмети ще получат безплатно копие на играта и множество благодарности за всичко, което са ни научили.