

Национален есенен турнир по информационни технологии "Джон Атанасов"

Atticventure

Автори:

Генади Младенов Колев

ЕГН: 0448198447

тел: 0885773200

genadimkolev@gmail.com

НПМГ „Акад. Любомир Чакалов“

11 клас

Теодор Спасов Карабелов

ЕГН: 0343154566

тел: 0885740620

karabelov.teodor@gmail.com

ПМГ „Иван Вазов“

12 клас

Научен ръководител:

Константин Йовков Грозев

koci0001@abv.bg

арт директор

Съдържание

Цел на проекта	3
Методика на изпълнение	3
<i>Генериране на лабиринтът</i>	<i>3</i>
<i>Стаи.....</i>	<i>4</i>
Компонент Room Manager	4
Функциониране на стаите	4
<i>Играч.....</i>	<i>5</i>
<i>Съдържание на стаите.....</i>	<i>5</i>
Врагове.....	5
Сандък.....	6
<i>Интерфейс</i>	<i>7</i>
Основни етапи в развитието и принос на авторите	7
Материали от трети страни.....	7
<i>Арт дизайн</i>	<i>7</i>
<i>Музика.....</i>	<i>8</i>
<i>Pathfinding</i>	<i>8</i>
Описание на приложението.....	9
Бъдещо развитие	9
Заклучение.....	9
Авторски права.....	10

Резюме

Atticventure е 2D Roguelike игра, в която играчът играе ролята на призрак, който трябва да изчисти отделните стаи на генерирано в реално време таванско помещение от различните врагове. По време на чистенето, той ще намира различни сандъци, в които ще намери различни средства, които ще му помагат или пречат да осъществи задачата си.

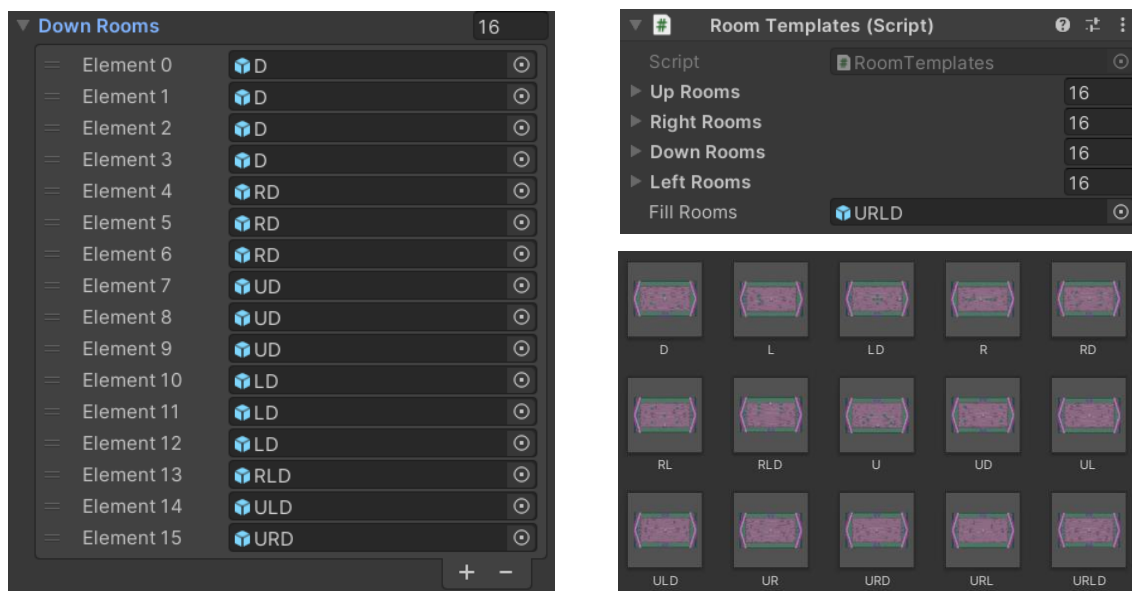
Цел на проекта

Atticventure е 2D Roguelike игра в Unity. Играта е насочена към всички аудитории, като основната ѝ цел е предимно да забавлява. Целта на проекта е да се направи завършена игра с различни нива, предлагаща различено изживяване при всяко започване.

Методика на изпълнение

Генериране на лабиринтът

За да се генерира лабиринта, случайно се избира стая от един от 4 масива с всички итерации на стаите, така че да може да се стигне до всяка една от тях и се поставя на нужното разстояние. Това става, като започнем от първата стая, която има изход (или вход) във всяка посока, съответно трябва да се генерира стая, до която да води всеки от тези изходи.



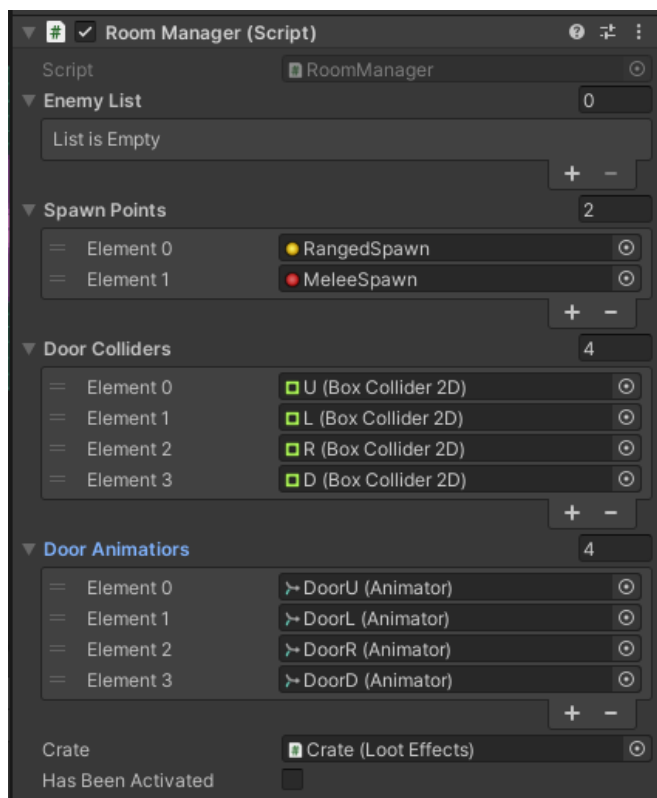
След като са генерирани стаи за всеки изход на първата стая, алгоритъмът проверява новите места, на които има изходи, и отново избира стаи, които да изпълняват нужните условия докато няма повече изходи. За това във всеки масив стаите, които затварят и продължават лабиринта, са повече от тези, които го разклоняват (също така стаите които го разклоняват на три не са в масивите), така той няма да се разширява прекалено много. На теория, е възможно лабиринтът да се разшири до безкрай, но на практика той остава достатъчно малък. Освен четирите масива със стаи, имаме и масив със стаите, разклоняващо го на три, който служи за запълване на места, където две или повече стаи се опитват да поставят нова стая едновременно.

Стаи

Стаите са основната „единица“ на лабиринта, изграждащи нивата и gameplay на играта.

Компонент Room Manager

Всяка стая съдържа в себе си основния компонент Room Manager, който се грижи за функционирането ѝ. Компонентът бива активиран при влизането на играча в съответната стая. Първата стая се активира понеже играчът вече се намира в нея при започване на играта.



Room Manager

→ Списък с враговете в стаята

→ Местата, където биват призовани враговете

[Изключени по подразбиране]

→ Стените, блокиращи излизането от стаята, докато тя не бъде изчистена

[Отворени по подразбиране]

→ Анимациите за вратите на стаята, отразяващи състоянието ѝ.

→ Елемент за сандъка с ефекта и boolean, следящ дали стаята е била активирана до сега

С влизането, камерата се мести върху новата стая и тя се „затваря“, призовавайки враговете от prefab на съответните им точки. Те биват добавени в списъка и трябва да бъдат убити, за да може стаята да се „отвори“ и играчът да продължи. HasBeenActivated следи дали стаята е изчистена, предотвратявайки повторно затваряне на стаята.

Функциониране на стаите

Първоначалната стая не съдържа нищо в себе си освен играча, нито и spawnPoints в Room Manager, които да я затворят. Останалите стаи имат всички функции, като ненужните за тях компоненти са премахнати. За момента, в prefab на всяка стая са зададени само две точки за призоваване и няколко препятствия и не отразяват финалното състояние на стаите.

Играч

Играчът управлява това призраче, като трябва да бъде внимателен да не бъде победен от безбройните врагове по пътя. Освен да се движи в четирите посоки (WASD), призракът



може да изстрелва „плазма“, което е единственият му начин да се бори с враговете си. За да насочва изстрелите си, играчът използва мишката и ляв бутон (по подразбиране), като изстрелите имат шанс да нанесат критична щета.

Точките му живот биват следени от отделен компонент – Health Manager – който е универсален за него и враговете, и биват рефлексирани от „талисманите“ в горния ляв ъгъл на екрана. Когато точките достигнат стойност, по-малка или равна на 0, то съответният обект бива унищожен. За случая на призрака, това означава край на играта.

Съдържание на стаите

Стаите съдържат в себе си трите основни компонента, като допълнително са поставени и надгробни плочи, които играчът и враговете трябва да заобикалят и играчът може дори да използва като щит, разнообразяващи оформлението на стаите.

Врагове

До момента стаите биват обитавани от два вида врагове – меле врагове и отдалечени. За навигиране на терена се използва алгоритъм A*. Подобно на играча, техният живот се следи от компонент Health Manager.



Меле враговете („зомби свещеник“) -> По-простите от двата, тяхната единствена функция е да размахват своя кръст, който щом достатъчно близо до играча, ще му нанесе щети.



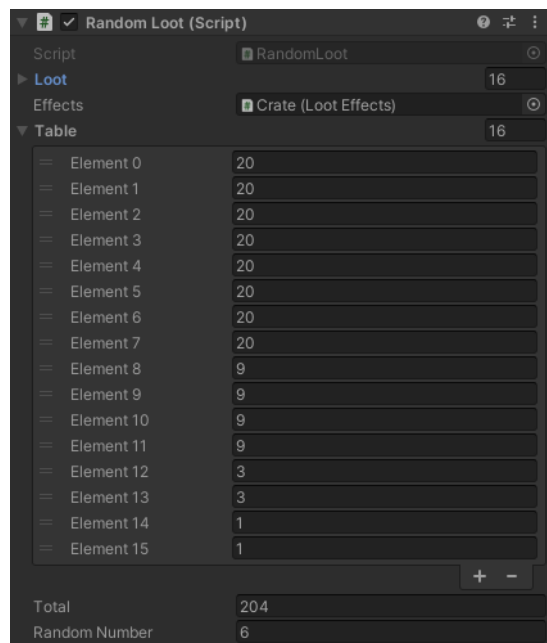
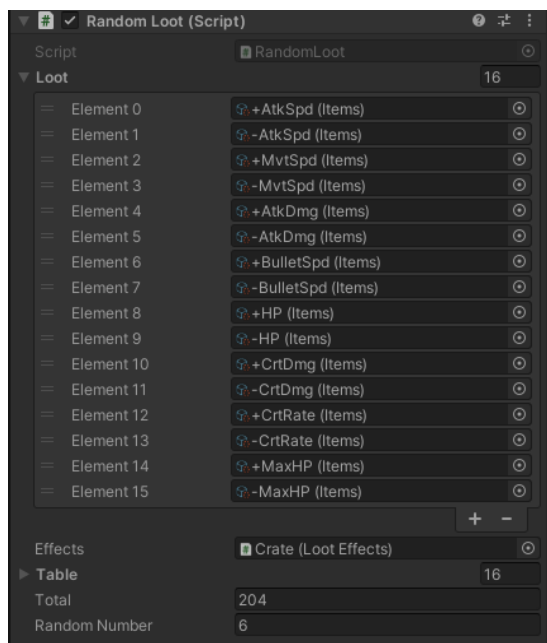
[за момента изобразени в игра с жълти кубчета]

Врагове от разстояние („свещен ловец“) -> За разлика от предходния вид, те могат да стрелят, като с движението си скъсяват дистанцията до призрака и намалят времето за реакция. Също, при допир с тях играчът ще поеме щети.

Сандък



Във всяка стая се намира по един сандък, който играчът може да отвори щом стаята бъде изчистена. При отваряне той получава ефект, който увеличава/намаля някой от статите му.



Ефектите биват прилагани директно върху играча. Точно кой ефект ще бъде приложен се определя на случаен принцип, като осемте двойки са разделени на 4 групи по честота на срещане. Тези с по-голямо съответно число в таблицата имат и по-голям шанс да се паднат. Начинът, по който се избира кой ефект да бъде приложен е като се събере стойността на всички възможни ефекти и се избере случайно число между едно и това число. След което от даденото число се вади стойността на всеки елемент една по една започвайки от ефектите с най-висока стойност и тази която докара избраното число до или под нула е избрания ефект. Самото теглене се случва с инициализирането на стаята, а прилагането му е при натискане на бутон ‘Е’ (по подразбиране) след като се приближим достатъчно до сандъка.

Интерфейс

Може да бъде разделен общо на три части:

Пауза -> При натискане на бутона ‘Esc’ играта бива паузирана и на екрана се появява менюто за пауза. На него има три бутона:

1. ‘Resume’ – менюто бива скрито и играта тръгва отново
2. ‘Reset’ – зарежда сцената отново, създавайки нов лабиринт и връщайки играча в началната стая с първоначалните статове
3. ‘Quit’ – връща играта към главното меню

Главно меню -> При пускането на играта тя започва от него. До момента се състои от 2 бутона:

1. ‘Play’ – сменя сцената на основната и започва играта генерирайки лабиринта
2. ‘Quit’ – затваря приложението

Точки живот -> Намиращи се в горния ляв ъгъл, те са визуалната репрезентация на Health Manager. Един цял „талисман“ отговаря на 20 точки, а половин – на десет. Максималният брой точки живот е 160.



Основни етапи в развитието и принос на авторите

Преди да започнем работа по играта, беше направен прототип. По генерацията на лабиринта и системата на сандъците работи Теодор Карабелов, а по функциите на отделните стаи и UI – Генади Колев. Основните моменти в разработката бяха елиминиране на проблема с поставяне на повече от 1 стая на едно място, отваряне на сандъците в генерираните стаи и движение на графата за Pathfinding от стая на стая, за да се покрива всяка от стаите.

Материали от трети страни

Арт дизайн

Действието на играта се развива в помещение с характеристиките на таван и гора едновременно. Стените са зелени на райета, за да наподобяват дървета, между дъските

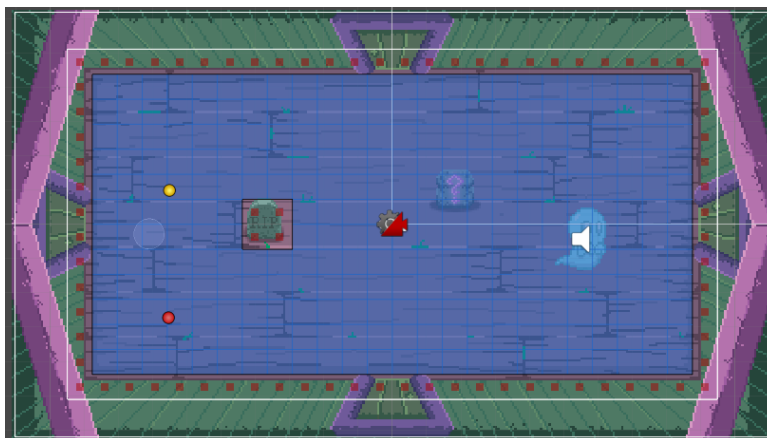
на пода има поникнали треви и плевели. Заедно с каменните рамки на вратите и подпорните греди това отдалечава от идеята за човешка намеса и кара заобикалящата те среда да се усеща по-естествена. Всичко това е нарисувано от нашия сътрудник Константин Грозев с когото избрахме комбинацията между таван и гора, защото и двете понякога могат да бъдат страшни и мистериозни. Използвани са предимно студени и ненаситени цветове за лесно различаване на враговете от задния фон. Визуалният стил, който нашия сътрудник е използвал за играта се нарича „pixel art“ и го избрахме него, защото искахме да опитаме нещо ново и оформлението на стаите е заимствано от играта “The legend of Zelda”.

Музика

Нашият сътрудник Btvarious Music (Бен) създаде музиката за играта използвайки многобройни различни оригинални звуци от синтезатор и разнообразни индивидуални (проби). Допълнително, той използва инструмента теремин за да постигне призрачното усещане в саундтрака, тъй като този инструмент често бива ползван с тази цел в подобни игри. А като става дума за звуковите ефекти, всички са направени с помощта на плъгини за синтезатор. Първо Бен създаде няколко индивидуални тона, и приложи различни промени към вълновите форми за да ги превърне в използвани работещи ефекти.

Pathfinding

За навигирането на всички врагове е използвана безплатната версия на пакетът A*Pathfinding Project на Aron Granberg. От него е използвана грид-базирана графа с размерите на една стая. За да се осигури покритие за всяка стая, центърът на графата се променя с координатите на сегашната стая през Room Manager.



Линк към страницата на проекта: <https://arongranberg.com/astar/>

Описание на приложението

За реализация на проекта са използвани Unity, Visual Studio 2019 Community, Photoshop и Reaper DAW. За да се инсталира играта, се използва инсталатора. Играта се стартира от .exe файла в директорията на играта. Проектът се отваря от Unity Hub, като първо трябва да се добави като проект. Препоръчително е да се отвори с Unity 2021.1.17f1, която може да се изтегли от Unity Archive, за да няма грешки при портването към по-нови версии.

Играта може също да бъде изтеглена безплатно от страницата ѝ в itch.io и GitHub – itch.io: <https://malvoghekopt.itch.io/atticventure>

GitHub: <https://github.com/Genadi-Kolev/Atticventure>

Бъдещо развитие

1. Имплементиране на анимациите на стрелеца както и трети вид, замислен и нарисуван, враг.
2. Оформяне на менютата.
3. Подобряване на алгоритъма за генериране на лабиринта
4. Добавяне на възможност играчите да променят клавишите, които ползват по време на игра.
5. Оформяне на самите prefabs на стаите за генериране на лабиринта във финалния им облик.
6. Добавяне на boss стая за етаж.
7. Добавяне на още етажи на подобна, но все пак различна тематика
8. Изглаждане на дребни проблеми и баланс.

Заклучение

Проектът Atticventure в момента е все още в своя бета-етап, но се намира в състояние, в което играта може да бъде играна, макар това да е подходящо само за тестване на различни функционалности. Тъй като в момента няма крайна цел, играта се усеща безсмислена и омръзва бързо. Нещата, които ще бъдат добавени в бъдеще, ще позволят играта да е приеиграема, за да не омръзва толкова бързо.

Авторски права

ДЕКЛАРАЦИЯ

за авторство и разрешаване на ползването на авторски произведения

Долуподписаният/ата: Константин Йовков Грозев,

ЕГН: 9911248507, с адрес: булевард „Свободен мир“ 24, Димитровград:

ДЕКЛАРИРАМ, че съм автор на всички визуални графики и анимации

и

ДАВАМ РАЗРЕШЕНИЕ за свободното им използване в проект „Atticventure“ за участие в Национален Есенен Турнир по ИТ „Джон Атанасов“ (в т.ч., преработване, размножаване, разпространение и публично показване) на

1. Генади Колев
2. Теодор Карабелов

21.11.2021 г.

ДЕКЛАРАТОР:



Declaration

for copy right and use of copy right material

The undersigned: Btvarious Music, AKA Ben,

address: Digital, non-disclosed:

I DECLARE, that I am the author of the music and sound effects

and

I GIVE PERMISSION for them to be expressly used for the „Atticventure“ project in the National IT Autumn tournament „John Atanasov“ (i.e., editing, reproduction, distribution and public viewing) to

- Genadi Kolev
- Teodor Karabelov

24.11.2021 year

DECLARANT:



Various
"Ben"