100Plus

Wersja 1.0

Rzeczy do zrobienia

Sami dopisujemy się do zadań, po rozpoczęciu przez kogokolwiek zadania zmieniamy kolor zadania na czerwony. Nad jednym zadaniem może pracować wiele osób.

Czerwone – w trakcie realizacji

Pomarańczowe – testowane

Zielone – zrobione

Czarne – nie rozpoczęte

Podkreślenie – osoby przypisane do zadania

Spis treści

[100Plus 1](#_Toc27157859)

[DESIGNERS 2](#_Toc27157860)

[Podstawowy mechanizm gry z wersji papierowej 2](#_Toc27157861)

[Wypisać pomysły na ścieżki tematyczne punktów czerwonych, niebieskich i zielonych. 5](#_Toc27157862)

[Rozpisać mechanikę przyznawania punktów Marcin Kołacz 5](#_Toc27157863)

[Propozycje zmian 6](#_Toc27157864)

[Rozpisać parametry kart zadań 6](#_Toc27157865)

[Mechanika przyznawania punktów zwycięstwa 6](#_Toc27157866)

[Fazy gry 6](#_Toc27157867)

[Power Upy 6](#_Toc27157868)

[LORE 6](#_Toc27157869)

[Dopisać luźne pomysły. 6](#_Toc27157870)

[GRAFICY 6](#_Toc27157871)

[Concept arty 7](#_Toc27157872)

[Kart 7](#_Toc27157873)

[Ekranu ładowania 7](#_Toc27157874)

[Tła gry 8](#_Toc27157875)

[Grafiki promującej grę 8](#_Toc27157876)

[Cyfry w trzech kolorach 8](#_Toc27157877)

[PlaceHolder do kart zadań, kart gracza i powerUp’ów. 8](#_Toc27157878)

[Czcionka do gry 8](#_Toc27157879)

[Elementy menu 8](#_Toc27157880)

[PROGRAMIŚCI 8](#_Toc27157881)

[Uruchamianie gry 8](#_Toc27157882)

[Tworzenie zestawu kart zadań 8](#_Toc27157883)

[Wyświetlanie karty zadań 8](#_Toc27157884)

[Dodawanie karty zadań i sprawdzanie czy nie przekracza maksymalnej liczby 8](#_Toc27157885)

[Usuwanie kart zadań. 8](#_Toc27157886)

# DESIGNERS Amelia Tojza, Kinga Krause, Marta Lange

Trzeba uporządkować strukturę katalogów, czyli gdzie jaki rodzaj plików będzie i stworzyć odpowiednie katalogi. Nie stosujemy polskich znaków w nazwach plików i katalogów, nie stosujemy spacji, używamy podkreślników.

## Podstawowy mechanizm gry z wersji papierowej Marcin Kołacz

**INSTRUKCJA GRY DODAWANIE 1 – 100**

1. Ustal kolejność graczy.

2. Potasuj 48 kart zadań i rozdaj po 3 karty.



3. Pozostałe karty odłóż na stos tłem do góry.



4. Odkryj kartę ze stosu i połóż ją na stole – jest to zadanie do wykonania. Jeżeli na stole jest więcej niż 10 kart zadań, odrzuć dowolną kartę zadań.

5. Zadanie polega na zebraniu liczby punktów nie mniejszej niż na wyłożonej karcie, w tym samym kolorze.

Zadanie – zebrać minimum 82 CZERWONE punkty

6. Ilość punktów, które może dodać karta do zadania znajduje się na kolorowym pasku po prawej stronie.



Ta karta dodaje 23 ZIELONE punkty

7. Pierwszy gracz może spróbować spełnić warunki zadania dodając punkty z posiadanych kart (patrz Wartość karty )– tylko punkty w tym samym kolorze co na karcie zadań.



Brakuje 82 – 15 = 67 punktów

8. OPCJONALNIE: Punkty z karty można jednokrotnie przemnożyć przez mnożnik z innej karty – karta zostanie zużyta na zwiększenie wartości innej karty.





(15 x 2) + 23 + 27 + 2 = 82 punkty

9. Jeżeli gracz dodał dokładnie tyle punktów ile jest na karcie zadania otrzymuje większą liczbę Punktów Zwycięstwa (tę przy znaku „=”).

10. Jeżeli gracz dodał więcej punktów niż potrzeba otrzymuje mniejszą liczbę Punktów Zwycięstwa (tę przy znaku „>”).



(15 x 2) + 23 + 27 + 2 = 82 punkty

**8** Punktów Zwycięstwa





15 + (23 x 2) + 27 + 2 = 90 punktów

**4** Punkty Zwycięstwa

11. Gracz może wykonać dowolną liczbę zadań. Niezależnie czy gracz wykonał zadanie, czy nie, kończy turę

dobierając dwie karty ze stosu.

12. W talii w rękach gracz może mieć max. 10 kart, jeżeli ma więcej to musi część kart odłożyć.

13. Wykonujemy ponownie czynności od punktu 4 do 10 dla drugiego gracza.

14. Gdy stos kart się skończy należy ponownie potasować zużyte karty i ułożyć nowy stos.

15. Osoba która po 30 min. posiada więcej Punktów Zwycięstwa wygrywa.

RazyJeden

RazyDziesiec16. Punkty Zwycięstwa zaznacza się na czarnej karcie, przesuwając żetony mnożenia przez jedności i przez dziesiątki tak, żeby suma wskazywanych liczb pokazywała aktualny wynik.



RazyDziesiec

RazyJeden 0 x 10 + 1 x 8 = 8 Punktów Zwycięstwa

## Wypisać pomysły na ścieżki tematyczne punktów czerwonych, niebieskich i zielonych.

Np. ścieżka żywioły, czerwony ogień, niebieska woda, zielony wiatr z liśćmi

## Rozpisać mechanikę przyznawania punktów Marcin Kołacz

Wstępny mechanizm przyznawania punktów zwycięstwa (PZ):

PZ=wartość karty zadania (np. uzbieraj 57) podzielona przez 10

Za przekroczenie automatyczne zmniejszenie PZ o 25%, następnie zmniejszanie liniowo o 10% pozostających punktów PZ za każde rozpoczęte 10% wartości do uzbierania.

Przykład:

Zadanie 57pkt, wykonane 58pkt, PZ = (57/10)\*0,25

Zadanie 57pkt, wykonane 63pkt, PZ =

### Propozycje zmian

## Rozpisać parametry kart zadań

1. Kolor: 3 kolory: czerwony, zielony, niebieski
2. Punkty zwycięstwa
3. Reguła zmniejszana punktów zwycięstwa

### Mechanika przyznawania punktów zwycięstwa

Tutaj opis reguł zmniejszania i/lub przyznawana punktów zwycięstwa

## Fazy gry

Trzeba wymyślić według jakich reguł i kiedy się będą pojawiały

## Power Upy

Trzeba wymyślić według jakich reguł i kiedy się będą pojawiały

Oddzielne karty mnożące w różnych kombinacjach kolorów

Oddzielne karty dodające drobne punkty w kombinacjach kolorów

## LORE

Tutaj pomysły opisu świata gry.

## Dopisać luźne pomysły.

# GRAFICY Dominika Kondonikolau, Adrianna Ceynowa, Dominik Stromski, Zuzanna Dampc, Patryk Grzegorczyk

Rozdzielczość ekranów:

Android:

1. 800x480 ,
2. 1280x720,
3. 1920x1080,
4. 2560x1600

iOS:

1. 1334x750,
2. 1920x1080,
3. 2732x2048

PC:

1. 1920x1080,
2. 2048x1152 (2K),

## Concept arty

Gotowe pliki wgrywamy do Assets\ConceptArts\nazwa\_pliku

### Kart

Domyślny rozmiar karty zadań:

Android:

1. 96x48,
2. 144x72,
3. 216x108,
4. 320x160

iOS:

1. 300x150,
2. 216x108,
3. 408x204

PC:

1. 216x108,
2. 230x115

Karty projektujemy w rozdzielczości 408x204, gotowe skalujemy do niższych rozdzielczości, sprawdzając jakość i ewentualnie nanosząc poprawki. Gotowe pliki wgrywamy do Assets\KartyGracza\system operacyjny\nazwa\_pliku\_ podkreślnik mała litera

### Ekranu ładowania

Splash screen projektujemy w podstawowych rozdzielczościach ekranów. Gotowe pliki wgrywamy do Assets\SplashScreen\system operacyjny\nazwa\_pliku\_ podkreślnik mała litera

### Tła gry

### Grafiki promującej grę

### Cyfry w trzech kolorach

Cyfry muszą być wysokości minimum połowa wysokości karty. Gotowe pliki wgrywamy do Assets\Cyfry\system operacyjny\nazwa\_pliku\_ podkreślnik mała litera, gdzie nazwa pliku to 0,1,2,3,4,5,6,7,8 lub 9

## PlaceHolder do kart zadań, kart gracza i powerUp’ów.

## Czcionka do gry

## Elementy menu

# PROGRAMIŚCI Maksymilian Sroka, Marek Engelbrecht

~~Korzystamy z Unity 2019.2.15f1~~

22.12.2019 przechodzimy na Unity 2019.2.17f

2D game, tak jest na tutorialu <https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=YLHqKj9FvBs>

Idziemy zgodnie z tutorialem, dodając tylko elementy, które będą w naszej grze

## Uruchamianie gry

Dodać wykluczenia z katalogu GIT żeby nie commitować plików tyczasowych Unity

Ustalenie ścieżek do Assetów, możliwych do automatyzacji pobierania grafiki

## Tworzenie zestawu kart zadań

## Wyświetlanie karty zadań

## Dodawanie karty zadań i sprawdzanie czy nie przekracza maksymalnej liczby

## Usuwanie kart zadań.

## Wypełnianie zadania przez gracza

Na prawo od karty zadań musi być pole, na które można przeciągnąć kartę z ręki. Gdy są tam już jakieś karty, kolejna powinna być dodawana jako ostatnia. Trzeba pamiętać, że później pod każdą kartę gracza będzie można przeciągnąć jeden power up. Potrzebny jest osobny przycisk akceptujący dodanie wszystkich kart. Zanim zostanie użyty każdą dołożoną kartę można wycofać, przeciągając ją.

Wersja.2.0 //na przyszłość

4096x2304 (4K)