



ZESPÓŁ :

Kotiki GD

UCZESTNICY :

Maksym Aksamitnyi 62325 - Programista
Unreal Engine 5, Designer interfejsu
użytkownika (UI/UX)

Roman Polonskyi 66098 - Grafik animacji 2D

Słapijan Sauchanka 65970 - Grafik levelow 2D,
Osoba odpowiedzialna za ścieżki dźwiękowe

KONCEPT Gry

GATUNEK :

2D akcji platformowa

OPIS :

"Cat Samurai: Whiskers of War" to ekscytująca gra 2D, w której wcielasz się w rolę odważnego koła-samuraja, stającego do śmiertelnej walki z armiami szkieletów. Gracze muszą wybrać jeden z trzech unikalnych klanów, z których każdy ma swoje cechy i umiejętności. Przechodź przez liczne poziomy, niszcząc wrogów, ulepszając swoje zdolności i stając się silniejszym.

KONCEPT Gry

FABUIA :

W odległym fantastycznym świecie, zamieszkany przez inteligentne zwierzęta, trzy potężne klany kotów-samurajów — klany MIZUSHIN, KAGETSU i KAZEKUKAN — walczą o władzę i wpływy. Kiedy starożytne zagrożenie w postaci armii szkieletów powraca, aby zniszczyć ich świat, klany zmuszone są połączyć siły i wybrać jednego wojownika, który wyruszy w niebezpieczną podróż, aby uratować ich świat.

ROZGRYWKA :

Wybór klanu: Na początku gry gracz wybiera jeden z trzech klanów, z których każdy oferuje unikalne zdolności i początkowe bonusy.

- **Klan MIZUSHIN:** Klan żywiołu wody i lodu, specjalizuje się w magii.
- **Klan KAGETSU:** Klan ognia, specjalizuje się w sile.
- **Klan KAZEKUKAN:** Klan wiatru i ziemi, specjalizuje się w zwinności, szybkości i obronie.

KONCEPT GRY

ROZGRYWKA :

Poziomy :

Gra składa się z nieskończonej liczby poziomów, które wymagają strategicznego podejścia. Wszystkie poziomy są takie same, ale w miarę postępów przeciwnicy stają się silniejsi i trudniejsi, co pozwala graczowi na nieskończone ulepszanie swoich umiejętności. Walka: Dynamiczne walki przy użyciu katany. Każdy klan ma unikalne zdolności, które umożliwiają różnorodne taktyki walki.

Ulepszenia :

W miarę przechodzenia poziomów gracz zdobywa punkty doświadczenia, które można wykorzystać do ulepszania atrybutów, takich jak siła, zwinność i inteligencja.

KONCEPT GRY

GRAFIKA I DŹWIĘK :

Styl graficzny :

Kolorowe i szczegółowe 2D-sprite'y z animacjami wysokiej jakości. Atmosferyczne tła, oddające ducha starożytnej Japonii z elementami fantasyki.

Oprawa dźwiękowa :

Epicka muzyka orkiestrowa z elementami nowoczesnej japońskiej muzyki, tworząca atmosferę heroizmu i przygody. Realistyczne efekty dźwiękowe walk i otoczenia.

MAPA DROGOWA

21.02

Narodziny pomysłu na stworzenie gry o kocie samuraju. I stworzenie stołu Miro

28.02

Tworzenia pomysłów, oraz stworzenie konceptu głównej postaci



Roman Polonskyi



01.03

Tworzenie ostatecznej wersji głównej postaci



Maksym Aksamitnyi

MAPA DROGOWA

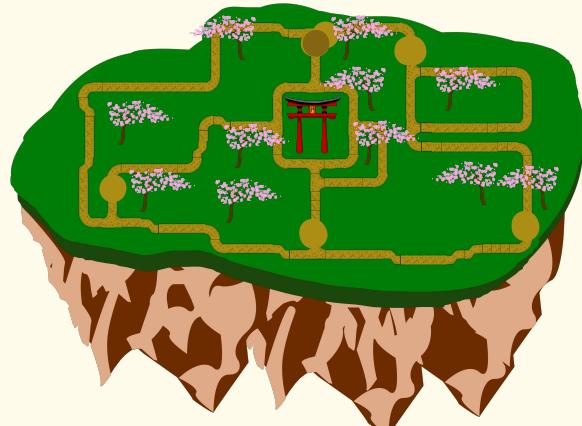
31.03

Tworzenie pierwszych animacji

06.04

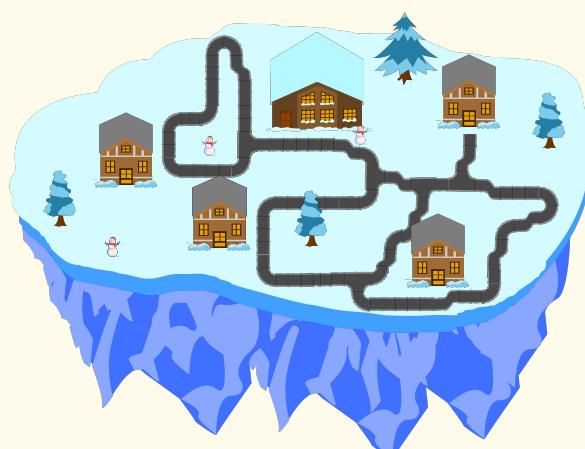
Tworzenie pierwszej lokacji

Stsiapan Sauchanka



17.04

Tworzenie drugiej lokacji



Stsiapan Sauchanka

MAPA DROGOWA

23.04

Tworzenie trzeciej oraz ostatniej lokacji

Śląsiapan Sauchanka



26.04

Tworzenie świata Cat Samurai w UE 5



Maksym Aksamitnyi

MAPA DROGOWA

29.04

Tworzenie wyglądu wrogów (szkieletów) oraz ostatniej animacji w tym projekcie



Roman Polonskyi

MAPA DROGOWA

14.05

Tworzenie dźwięków dla gry

Ślisciapan Sauchanka

01.03 - 21.05

Cała robota w Unreal Engine 5. Ze względu na to że cała praca w Unreal Engine 5 była wykonan przez jedną osobę brak dokładnej mapy drogowej części technicznej. Praca była wykonana każdy dzień w różnej ilości.

Maksym Aksamitnyi

31.03 - 29.04

Co tydzień byli przygotowane nowe animacje różnych postaci kota, ability oraz wrogów.

Roman Polonskyi

MAPA DROGOWA

05.06 - 06.06

Poprawki po playteście, stworzenie dokumentacji oraz oddanie projektu.

Maksym Aksamitnyi

DOKUMENT TECHNICZNY

Z najważniejszych momentów technicznych i funkcji w grze mogę wymienić: możliwość zapisywania, tworzenie gry w formacie 2.5D, starannie zaprojektowane menu i interfejs użytkownika, tworzenie sztucznej inteligencji dla wrogów, pisanie wzorów matematycznych do obliczania zdrowia, obrażeń, pancerza i czasu odnowienia dla unikalnych umiejętności w zależności od atrybutów głównego bohatera. Jednocześnie obliczanie wskaźników dla wrogów w zależności od poziomu i atrybutów głównego bohatera. Aby gra była interesująca nawet na bardzo wysokich poziomach (50, 70, 100 itd.). Z momentami, które można by dodać, ale nie dostałem pod względem czasu na stworzenie gry i braku mojego doświadczenia w tworzeniu gier. Tworzenie fabuły i historii dla różnych poziomów, tworzenie unikalnych przedmiotów, różnorodność poziomów, takich jak tworzenie nowych wrogów i bossów, rozszerzanie świata gry, tworzenie bardziej zróżnicowanego pomgowania postaci.