1. Strona tytułowa

1.1 Nazwa gry – “Kocury z Wólki Małej”

2. Przegląd gry

2.1 Koncept gry

W grze gracz może wcielić się w kocura – jednego z członków bandy zarządzanej przez Tygrysa, szefa. Szef zarządza kocurami i przydziela im zadania, polegające na łowieniu i przynoszeniu do puli bandy myszy. Oprócz stada będącego pod pieczą Tygrysa są jeszcze inne koty – bandziory, przeszkadzające w zbiórce myszy.

2.2 Gatunek

Gra jest mieszanką różnych najpopularniejszych gatunków gier, z których najwięcej jest strzelanki typu FPS, wraz z elementami gry zręcznościowej.

2.3 Docelowi odbiorcy

Gra nie posiada ograniczeń wiekowych, jednakże tło fabularne najprawdopodobniej najlepiej trafi do studentów kierunku Informatyka Stosowana, którzy ukończyli kurs Baza danych Oracle – programowanie.

2.4 Podsumowanie przebiegu gry

Przebieg gry wygląda tak, że najpierw gracz podchodzi do Tygrysa, przeprowadza z nim rozmowę, w której dowiaduje się, jakie ma od niego zadanie. Po otrzymaniu zadania, gracz musi podejść do samochodu, celem pojechania na farmę, gdzie poluje się na myszy. Po upolowaniu odpowiedniej liczby mysz, bohater wraca do siedziby kocurów. Po powrocie, Tygrys wypłaca pieniądze za wykonane zadanie, za które można większy worek na myszy.

2.5 Wygląd i odbiór gry

Gra toczy się w terenach wiejskich, z trawami, kwiatami polnymi, strumykami i mocnym słońcem. Postacie mają wygląd kotów, jednakże stoją na dwóch łapach, co czyni je humanoidalnymi. Myszy mają przeciętne kształty i rozmiary. Cały klimat gry ma w założeniu jak najlepiej odzwierciedlać rzeczywistość, być jak najbardziej realistyczny.

3. Rozgrywka i mechaniki

3.1 Rozgrywka

3.1.1 Postęp gry

W grze z każdym wykonanym zadaniem odblokowywane są kolejne poziomy. Można również za zdobyte u Tygrysa pieniądze nabyć większy worek, celem ułatwienia dalszej rozgrywki.

3.1.2 Struktura misji/wyzwań

Wyzwania w grze przyjmuje się od Tygrysa, wykonuje się je na specjalnym terenie łowieckim, na który trzeba dotrzeć samochodem, po spełnieniu warunków misji można powrócić do Tygrysa i odebrać od niego nagrodę w postaci pieniędzy.

3.1.3 Cele

Celem gry jest wykonywanie zadań zleconych graczowi i zarabianie pieniędzy za te zadania.

3.1.4 Przebieg gry

Świat w grze jest liniowy oraz zamknięty, tereny, na których poluje się na myszy są ograniczone otoczeniem.

3.2 Mechaniki

3.2.1 Fizyka

Gracz oraz wszelkie inne postacie podlegają sile grawitacji. Oprócz tego, do wyznaczania, gdzie padł pocisk wystrzelony przez gracza wykorzystywany jest Raycasting. Ściany blokują postacie, tak samo jak przeszkody. Wszystkie mają zderzacz, przez co nie można tak po prostu przez nie przejść. Oprócz tego, wszystkie przedmioty mają masę.

3.2.2 Poruszanie w grze

Gra jest grą 3D z perspektywy pierwszej osoby, dlatego możliwe jest poruszanie się we wszystkich kierunkach, obracanie kamery, skoki. Istotnym jest też fakt, że tempo gracza się zmniejsza w zależności od liczby niesionych myszy.

3.2.3 Obiekty

W grze występują takie obiekty jak worek na myszy, do którego są one wkładane po złapaniu. Gracz posiada również broń, którą może wykorzystać do polowania oraz do obrony.

3.2.4 Akcje i sposoby komunikacji

W grze można wykonywać akcje takie jak podnoszenie myszy i wkładanie do worka, co jest dokonywane przez podejście do myszy, poza tym można również strzelać za pomocą lewego przycisku myszy lub przycisku na ekranie, poruszanie się gracza dokonywane jest za pomocą strzałek bądź WASD lub joysticka, a obracanie kamery dokonuje się za pomocą myszy lub drugiego joysticka.

3.2.5 Walka

W grze występują takie rodzaje walk jak zabijanie myszy, dokonywane przez strzelanie do nich z broni, oprócz tego można strzelać do wrogich kocurów, którzy zostają ogłuszeni po trafieniu.

3.2.6 Ekonomia

Mechanizm ekonomii jest zapewniony w grze przez zarabianie pieniędzy – myszodolarów, za które można nabyć większy worek.

3.2.7 Widoki

Występujące w grze widoki to okno gry, okno HUD na górze z liczbą żyć gracza, aktualnym

czasem rozgrywki, liczbą niesionych myszy. Oprócz tego, występuje również okno pauzy, za pomocą którego można dokonywać takich czynności jak restart, wznowienie akcji gry, wyjście i opcje.

3.3 Opcje gry

Jedyną opcją dostosowania gry do swoich potrzeb jest zmiana głośności dźwięków w tle oraz muzyki.

3.4 Powtarzanie i zapisywanie

Gdy gracz sobie tego życzy, może zrestartować dany poziom.

4. Historia, oprawa i postać

4.1 Historia i narracja

Fabuła oparta jest na treściach zadań z list laboratoryjnych kursu „Baza Danych Oracle – programowanie”. Historia przedstawiona jest w postaci otwierającej cutscenki wprowadzającej gracza w świat bandy kocurów. Szef bandy, którym jest Tygrys, dopełnia historię za pomocą prowadzonych rozmów z graczem i przekazywanych mu zadań.

4.2 Świat gry

4.2.1 Ogólny wygląd i odbiór świata

Wszelkie lokacje w grze imitują w realistyczny sposób zwykłą, wesołą wieś. Styl modeli i tekstur jest dość minimalistyczny, wzorowany na technice low poly.

4.2.2 Obszary

Wszystkie obszary fabularnie znajdują się w obrębie jednej wsi. Głównym centrum rozgrywki jest tzw. siedziba kotów. Dodatkowo, w ramach wykonywanych zadań, gracz przeniesie się na łąkę i pole koło studni.

4.3 Postacie

Gracz wciela się w postać Łatki, pseudonim „Ucho”. W stadzie kocurów pełni ona rolę kota, jej bezpośrednim przełożonym jest Rafa i należy do bandy „Łaciaci Myśliwi”. Szefem całego stada jest Tygrys, pseudonim „Mruczek”. Kontroluje on funkcjonowanie wszystkich band i w szczególności przypisuje kotom zadania (głównie polowania myszy).

5. Poziomy

5.1 Siedziba kotów

Siedziba ma swoje miejsce w stodole, to właśnie w niej swój „zarząd” prowadzi Tygrys. Obok stodoły zaparkowany jest samochód właścicieli farmy, region otoczony jest płotem i kamieniami. Koło stodoły dodatkowo znajdują się tajemnicze skrzynki (które służą do odblokowywania nowych przedmiotów).

5.2 Koło studzienki

Obszarem pierwszego zadania są okolice studni. Dookoła niej znajdują się domki, postawiony jest traktor oraz występuje pole zboża otoczone płotem i posiadające stracha na wróble.

5.3 Łąka

Obszarem drugiego zadania jest łąka. Występują na niej wszelkiego rodzaju kwiaty, o różnych kolorach. Na samej łączce i dookoła niej stoją liczne drzewa i kamienie. Region otoczony jest płotem.

6. Sztuczna inteligencja

6.1 Przeciwnicy i wrogowie

Przy wykonywaniu zadań graczowi przeszkadzają kocury z wrogiej bandy. Patrolują one tereny łowisk w sposób losowy. Gdy wrogowie zauważą gracza (musi znajdować się dostatecznie blisko), zaczną biec w jego kierunku by go zaatakować.

6.2 Niewalczące i przyjazne postacie

Na każdym terenie łowisk znajdują się zagubione myszy, które same z siebie losowo spacerują po terenie. Gdy gracz zbliży się do nich na odpowiednią odległość, to myszy zaczną uciekać w przeciwnym kierunku.

7. Technikalia

7.1 Sprzęt docelowy

Gra zaprojektowana jest z myślą o komputerach stacjonarnych czy też telefonach z systemem Android.

7.2 Sprzęt i oprogramowanie deweloperskie

Jako główny edytor i silnik gry wykorzystywane jest oprogramowanie Unity. Do pomocy w pisaniu skryptów używane jest IDE Visual Studio, albo edytor tekstowy VS Code. Część modeli trójwymiarowych występująch w grze wykonanych jest w Blenderze.

8. Zasoby artystyczne – kluczowe assety, jak są projektowane. Przyjęty styl.

Część modeli trójwymiarowych stworzona samodzielnie, część pobrana z darmowych assetów dostępnych w Internecie. Styl realistyczny, low poly, minimalistyczny. Dźwięki i tekstury również po części własnoręczne, po części z Internetu. Muzyka z Internetu.