PWSIiP, Wydział Informatyki i Nauk o Żywności, Kierunek Informatyka

Studia stacjonarne I stopnia semestr VI

Projekt Zespołowy , prowadzący Janusz Rafałko

Specjalność: Systemy oprogramowania

Projekt zespołowy II

Autorzy: Krzysztof Sobieski, Maciej Surawski, Piotr Ołtarzewski, Sebastian Majewski, Edyta Zakrzewska

# Spis treści

Spis treści

[1. Spis treści 1](#_Toc3898326)

[2. Opis biznesowy projektu 1](#_Toc3898327)

[3. Założenia 1](#_Toc3898328)

[4. Funkcje 2](#_Toc3898329)

# Opis biznesowy projektu

Celem projektu jest stworzenie gry komputerowej z gatunku Dungeon crawler/roguelike. Gracz będzie miał możliwość wielokrotnego przechodzenia gry na różne sposoby. Jest ona skierowana do osób powyżej 16 roku życia ze względu na tematykę gry. Przeznaczona będzie na komputery osobiste z systemem Windows. Wymagania potrzebne do uruchomienia gry będą niewielkie, dzięki czemu da to możliwość uruchomienia jej na starszych komputerach.

Głównym celem będzie zebranie waluty potrzebnych do spłacenia długu, odbywać się to będzie poprzez przemierzenie lochów i walkę z przeciwnikami za pomocą kart o różnych właściwościach, które zdobyć będzie można podczas gry oraz przez wymianę przedmiotów. Z poziomu na poziom gra umożliwi ulepszanie przedmiotów. W przerwie pomiędzy poziomami gracz znajduje się w mieście (lobby), w którym może dokonywać ulepszeń przedmiotów oraz dokonywać zakupów.

Gra będzie dystrybuowana cyfrowo za pomocą platformy Steam..

# Założenia

* Rozgrywka trwa 14 dni podczas której musisz spłacić dług , każdego dnia dług rośnie o naliczone odsetki
* W grze udajemy się na poszukiwania waluty do lochów, każde wejście do lochu zabiera 1 dzień
* Jak zbierzesz odpowiednią sumę waluty to wygrywasz, w przeciwnym wypadku przegrywasz
* Możliwość ulepszania postaci oraz umiejętności
* W grze będzie istniała waluta za pomocą której możemy kupować przedmioty , uzbieranie określonej wartości umożliwi ukończenie gry
* Z potworów będzie wypadała waluta i przedmioty które można wymienić na walutę
* Gra będzie posiadała muzykę oraz dźwięki
* W grze będzie występowało miasto które będzie działało jak lobby. Będziemy mogli w nim wykonać następujące czynności:

- odwiedzić sklep w którym będziemy mogli zakupić i sprzedać przedmioty

-udać się do lochu

- spłacić haracz czyli wydać określoną kwotę żeby ukończyć grę

- miasto będzie posiadało czarny rynek który będzie się pojawiał co jakiś okres – sprzedawał będzie on karty wyższych jakości po niższych cenach niż w sklepie.

* Gra będzie opierała się na kartach o różnych właściwościach (pasywne , użytkowe dające różne efekty)
* Gracz zaczyna grę z podstawowymi umiejętnościami (po jednej umiejętności każdego typu)
* Ze skrzynek wypadają karty i przedmioty, które można sprzedać w sklepie
* Loch będzie posiadał wiele pokoi które będziemy przemierzać
* Boss na koniec lochu
* Postać będzie posiadała ekwipunek
* Gra będzie posiadać fabułę

# Funkcje

* Gra ma zapewniać rozrywkę graczowi.