

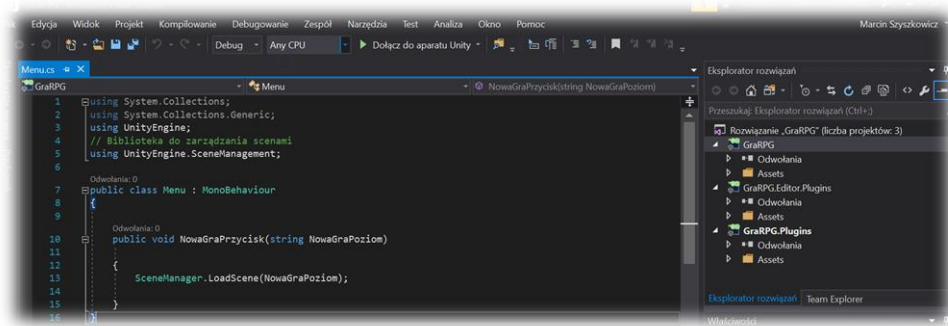
Specyfikacja Projektu Gry RPG

I. Założenia:

1. W pełni kontrolowana przez gracza postać
2. Kamera 1- osobowa
3. Świat gry 3d
4. Elementy świata będą kolizyjne
5. Oprawa dźwiękowa (dźwięki adekwatne do wykonywanych czynności, elementu gry)
6. Funkcjonalne menu gry
7. Wykonanie animacji postaci
8. Gra ma mieć początek i koniec
9. Możliwość poniesienia śmierci
10. System punktacji

II. Środowisko programowania, elementy graficzne, oprawa dźwiękowa:

1. Programowanie C#
2. Wykorzystanie silnika Unity
3. Wykorzystywanie gotowych bibliotek oraz tekstur Unity
4. Tworzenie własnych tekstur na tablecie graficznym (oprogramowanie Adobe)
5. Muzyka stworzona i nagrana samodzielnie, dźwięki z darmowych portali do tworzenia gier za pomocą Unity.



III. Ogólny zarys projektu:

Projekt ma być w pełni grywalną grą typu role-playing game. W świecie który w większości będzie porastał gęsty las będziemy się poruszać postacią i zbierać przedmioty w celu wykonania zadań. W wykonaniu ich będą przeszkadzać nam dzikie zwierzęta i potwory. Za wykonanie zadania dostaniemy punkty w postaci złota. Będziemy mogli je wydać na lepszy osprzęt co da nam możliwość zadania większej ilości obrażeń przeciwnikom. Całość ma charakter naukowy, nacisk położony będzie na grywalność, oraz poprawne działanie założeń. Gra da nam możliwość zapisywania postępu w grze. Wczytywanie będzie możliwe z menu głównego.

IV. Rozwinięcie założeń:

1. Postać będzie potrafiła poruszać się w 3 wymiarach:

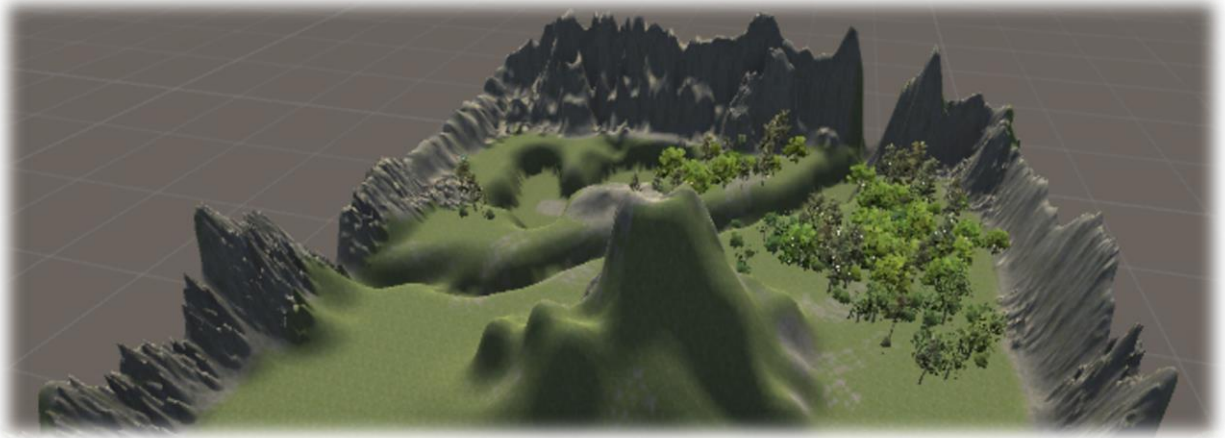
- Chodzić w przód, tył, na boki
- Skakać
- Kucać
- Biegać

Sterowanie odbywać się będzie za pomocą klawiatury i myszy, w zależności od rodzaju ruchu będą zmieniać się parametry jego prędkości i dźwięki.

2. Kamera będzie symulować oczy naszej postaci, będzie na stałe bez możliwości jej oddalenia czy zmiany widoku.



3,4.Teren jak i przedmioty będą w pełni trójwymiarowe, zostaną wprowadzone kolizje uniemożliwiające nam przenikanie przez nie, świat będzie skończony, ograniczony za pomocą stromych gór



5. Różne dźwięki będą przypisane do różnych elementów gry, (menu, samej gry) jak również dostosowane do naszego poruszania się (bieganie, chodzenie, skakanie).

6. Menu zbudowane będzie z podstawowych komend takich jak:

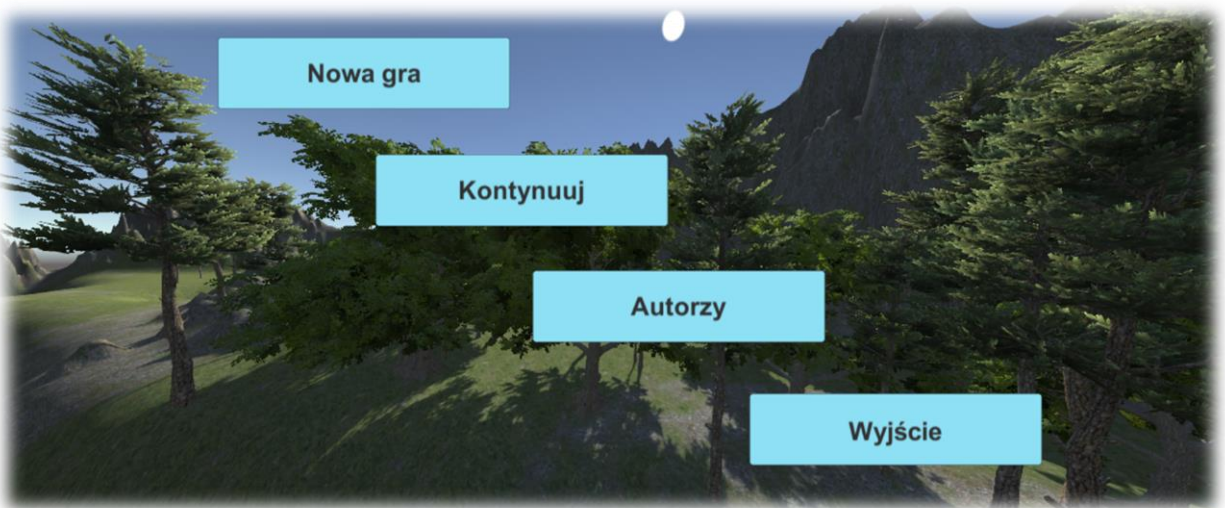
-Nowa gra

-Kontynuuj

-Autor

-Wyjście

Ma być w pełni funkcjonalne, obsługiwane za pomocą myszy.



7. Zwierzęta oraz NPC będą posiadać podstawowe animacje.
8. Gra po wybraniu z menu „Nowej gry”, rozpocznie się, a jej ukończenie umożliwi wykonanie wszystkich zadań, nie będzie możliwym wykonanie ostatniego zadania bez ukończenia wszystkich poprzednich.
9. Przy otrzymaniu krytycznej wartości obrażeń, postać zostanie odrodzona w punktu początkowym z pomniejszoną ilością złota o 50%
10. Złoto będzie licznikiem punktacji, a zgromadzone punkty dadzą możliwości rozwoju postaci.

V. Możliwości gracza:

Gracz będzie miał bezpośredni wpływ tylko na swoją postać wydając jej polecenia ruchu, będzie mógł zmieniać parametry innych obiektów tylko poprzez zadanie krytycznej ilości obrażeń bądź zebrania danego obiektu. Gracz nie będzie mógł modyfikować żadnych parametrów gry, takich jak prędkość ruchu, ilości zadawanych obrażeń, latania, czy dokonywania zmian w otaczającym go świecie. Gra będzie reagować tylko i wyłącznie na polecenia wydane poprzez odpowiednie przyciski na klawiaturze oraz mysz.