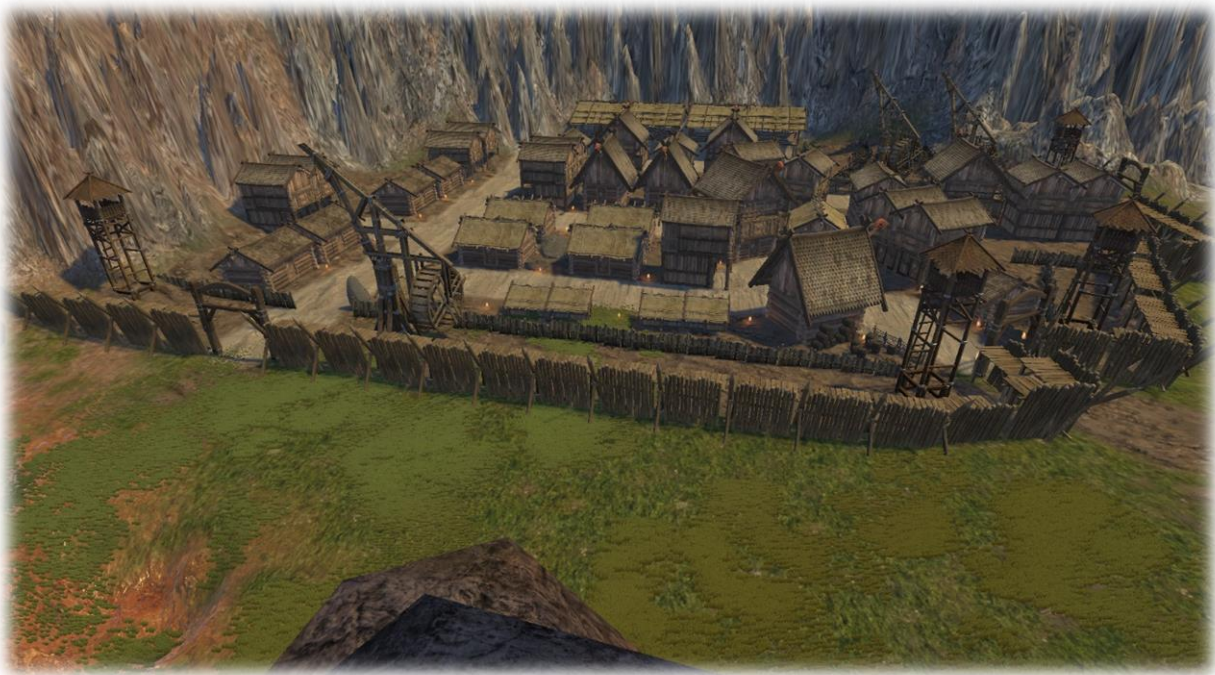


## Specyfikacja Projektu Gry RPG

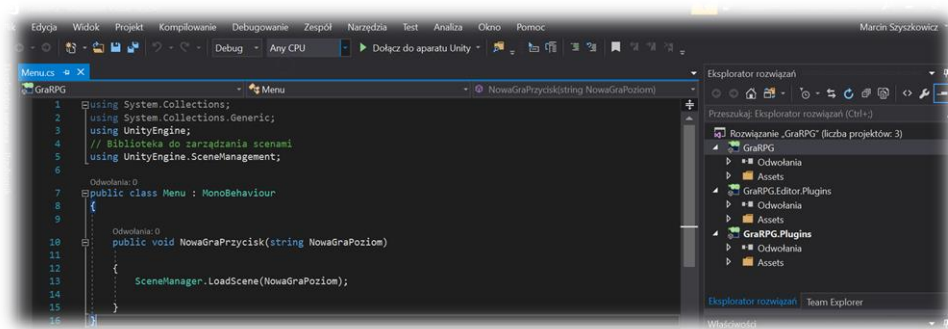
### I. Założenia:

1. W pełni kontrolowana przez gracza postać
2. Kamera 1- osobowa
3. Świat gry 3d
4. Elementy świata będą kolizyjne
5. Oprawa dźwiękowa
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 szukać wrogów w celu wykonania zadania. Za wykonanie zadania dostaniemy. Całość ma charakter edukacyjny, nacisk położony będzie na grywalność, oraz poprawne działanie założeń.

### IV. Rozwinięcie założeń:

\*Postać będzie potrafiła poruszać się w 3 wymiarach:

-Chodzić w przód, tył, na boki

-Skakać

-Kucać

-Biegać

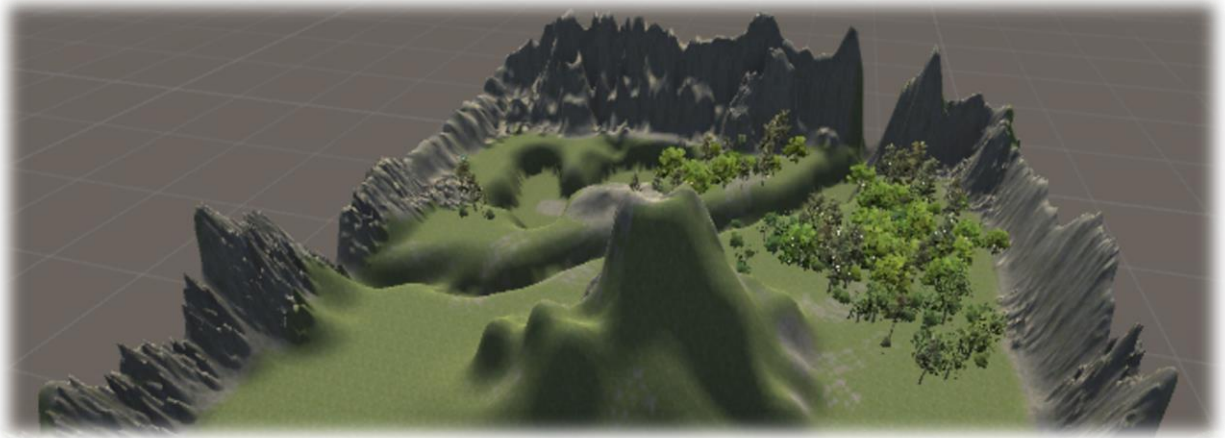
\*Sterowanie odbywać się będzie za pomocą klawiatury i myszy, w zależności od rodzaju ruchu będą zmieniać się parametry jego prędkości i dźwięki.

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





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



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

\*Menu zbudowane będzie z podstawowych komend takich jak:

-Nowa gra

-Kontynuuj

-Autor

-Wyjście

Ma być w pełni funkcjonalne, obsługiwane za pomocą myszy.



\*NPC będą posiadać podstawowe animacje.



\*Gra po wybraniu z menu „Nowej gry”, rozpocznie się, wykonanie misji umożliwi ukończenie gry.

\*Przy otrzymaniu krytycznej wartości obrażeń, postać zostanie odrodzona w punktu początkowym z odjętą liczbą punktów.

\*Gracz będzie mógł pływać, doznając dodatkowych efektów graficznych

## **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.



## VI. Dostępne lokacje:

Wioska: tutaj rozpoczyna się akcja, tutaj także dostaniemy polecenie eliminacji wrogów w celu zapewnienia bezpieczeństwa wioski.





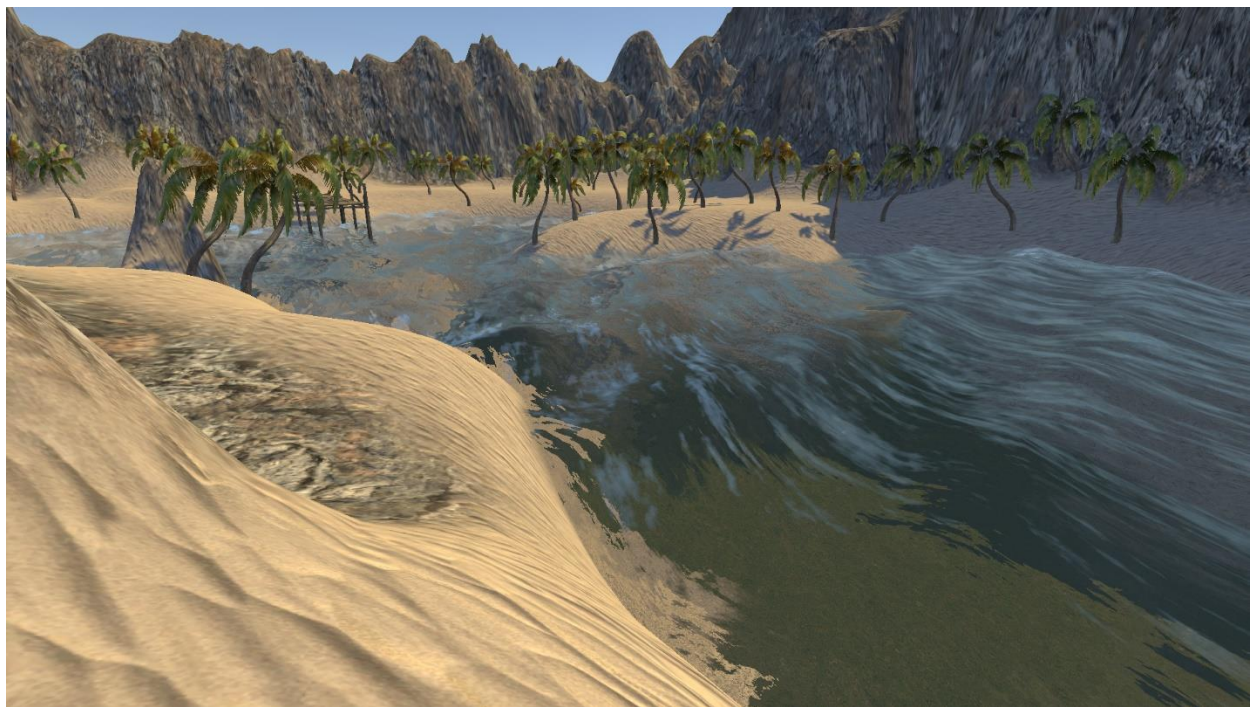
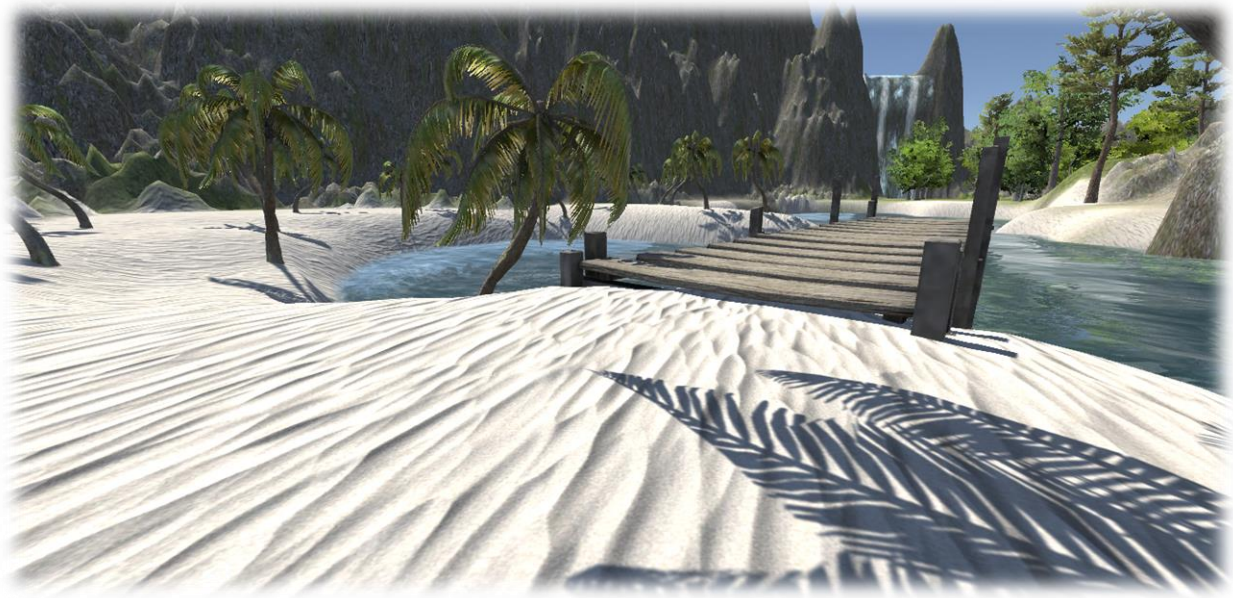


2. Las mieszany: tutaj ukrywa się większość naszych wrogów



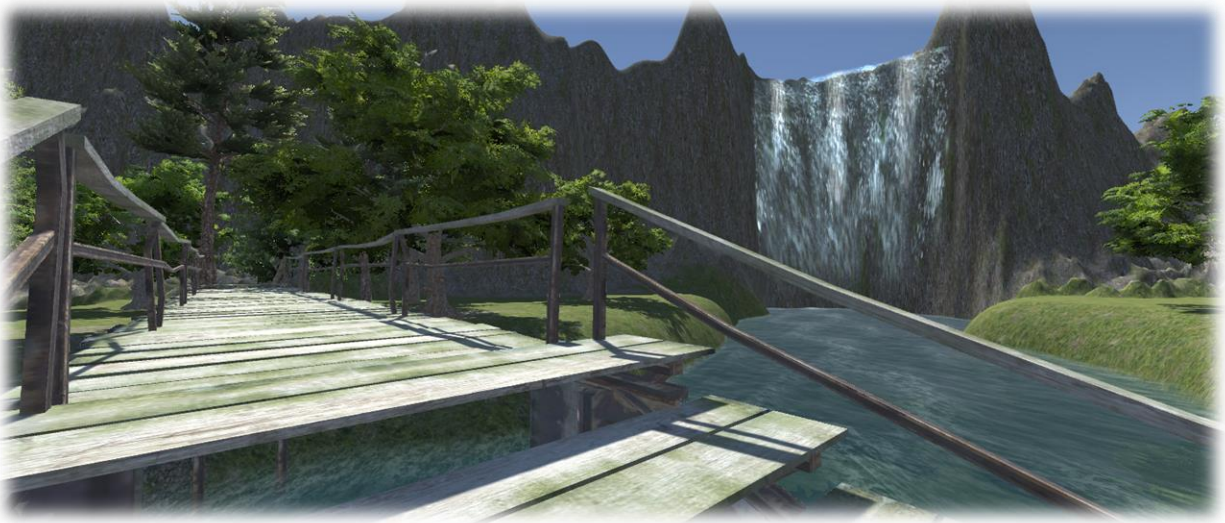
3. Jezioro wraz z plażą: jest to lokacja, która ma cieszyć oko, ponadto jako gracz możemy nurkować na znaczną głębokość ciesząc się efektami specjalnymi.







4. Rzeka, mosty, wodospad: kolejne lokacje, które urozmaicają ogólny wygląd terenu, po którym gracz może poruszać się, wodospad jest animowany, posiada efekty specjalne typu: rozprysk wody, mgła.

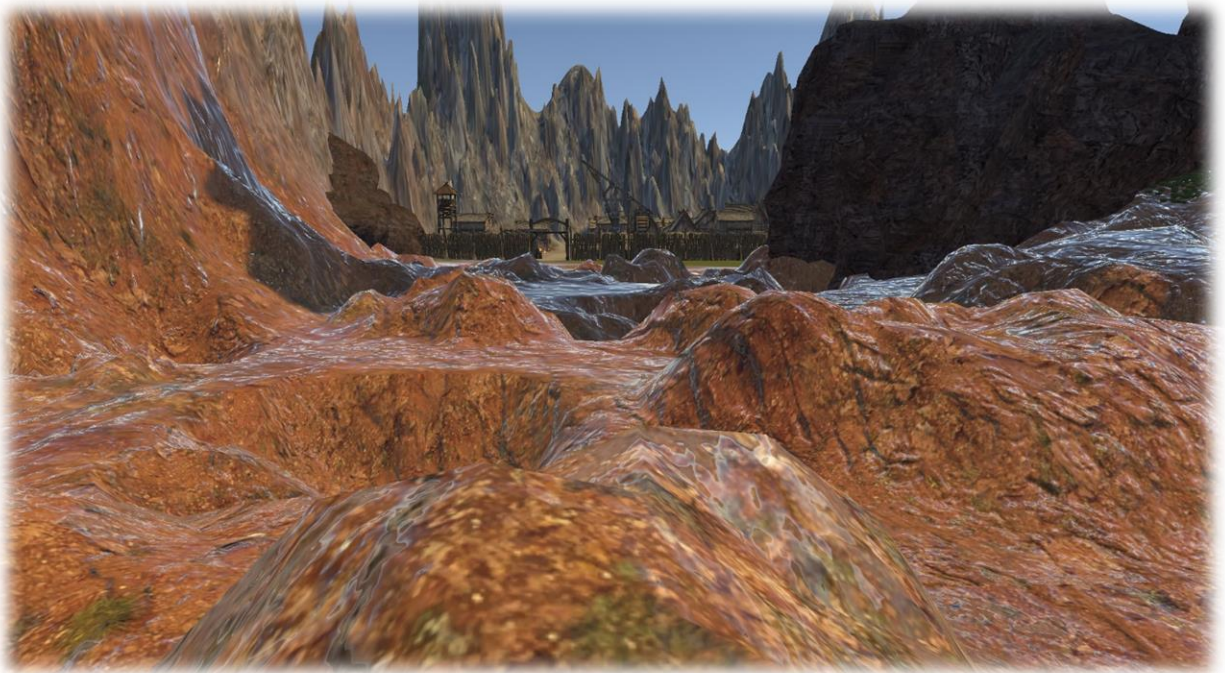




5. Góra: umiejscowiona w centrum świata umożliwia oglądanie go z góry



6. Kanion: dodatkowe urozmaicenie świata, dodanie mocno zniekształconego terenu o ciekawej teksturze





## VII. Efekty specjalne:

\*Flary



\*Blur, efekt widoku pod wodą



\*Szereg drobnych efektów, przykładowo:

- dzień i noc
- post processing
- particle system