**Dokument wizji projektu**

**Dokument wizji dla projektu „Platformowa gra w Unity”**

**Autorzy:**

**Kamil Tyrek – Scrum Master, Development Team**

* **Stworzenie wrogów**
* **Stworzenie samouczka**

**Jakub Kozubal – Product Owner, Development Team**

* **Stworzenie świata gry (mapy)**

**Mateusz Hypś – Development Team**

* **Menu**
* **Ustawienia grafiki**
* **Dźwięki gry**

**Data: 26.03.2020 r.**

**1. Wprowadzenie**

Niniejszy dokument służy przedstawieniu przeznaczenia tworzonego systemu, jego głównych cech i przyjętych założeń.

**2. Cel**

Celem projektu jest stworzenie gry platformowej, zawierającej elementy zręcznościowe oraz łamigłówki.

**3. Rynek**

Gra będzie nietypowym rozwiązaniem, ponieważ będzie wymagała zarówno umiejętności zręcznościowych – poruszanie się po mapie, unikanie wrogów oraz rozwiązywania łamigłówek. Oba elementy jako jedna całość pozwolą świetnie spędzić czas graczom. Aplikacja zostanie umieszczona na platformie z grami Steam, aby ułatwić otrzymanie produktu Klientowi. Na rynku można znaleźć wiele gier tego typu, jednak chcemy nasz projekt wyróżnić połączeniem tych dwóch, ciekawych elementów. Ważnym aspektem będzie ciągły rozwój projektu, aby dostarczać kolejnych etapów gry, urozmaicać ją oraz poprawiać ewentualne błędy.

**4. Użytkownicy**

Gra kierowana jest do osób, chcących rozwijać swoje umiejętności zręcznościowe, chcących wykazać się rozwiązywaniem łamigłówek. Aplikacja wymaga umiejętności logicznych, zręcznościowych oraz szybkiego myślenia. Użytkownicy korzystający z naszej aplikacji chcą poprzez jej używanie zrelaksować się, spędzić dobrze czas. Będą to głównie osoby młodsze, gdyż gracze należą zazwyczaj do młodszej grupy wiekowej. Nasza gra może trafić też do osób, które nie są typowymi graczami, ale zainteresował ich tytuł ze względu na opinię czy też ciekawą fabułę. Szczególnym wspomożeniem dla nich może być tryb samouczka, o którym wspominamy w dalszej części dokumentu. Graczy powinna również wciągać fabuła, o której wspominamy niżej. Gra więc nie wymaga specjalnych umiejętności, czy też doświadczenia z innych gier. Aby dotrzeć do graczy powinniśmy postawić na media społecznościowe, które to też przez taką grupę wiekową są używane. Mowa tu o Facebooku, Twitterze, Reedicie, czy też Wykop.pl. Użytkownicy będą mogli poprzez te media kontaktować się w sprawie poprawek/nowych funkcjonalności.

**5. Opis produktu**

* Fabuła
  + Głównym bohaterem jest młody mieszkaniec wioski, który odkrywa możliwość zdarzenia się wielkiej tragedii, która dotknie jego wioskę. Aby uniknąć takiej sytuacji musi zdobyć artefakty. Niestety, świat w którym żyje nasz bohater jest niebezpieczny, pełny niebezpieczeństw, więc wyruszając w drogę musi być przygotowany na wszystko.
* Przechodzenie kolejnych poziomów, które polegają na przemieszczaniu się, celem uniknięcia przeszkody
* Występowanie elementów szybkiej rozgrywki
  + W czasie poziomu może wystąpić informacja o rozpoczęciu etapu „Szybkiej rozgrywki”
  + Etap polega na szybkim przemieszczaniu się, aby uniknąć (w tym przypadku) doganiającego nas przeciwnika/przeszkody
* Walka z postaciami sterowanymi obliczeniami matematycznymi
  + Obrażenia od przeciwników zależne od poziomu trudności
* Tajemnicze pomieszczenia
  + W grze mogą wystąpić również tajemnicze pomieszczenia, których odkrycie pozwoli otrzymać dodatkowy ekwipunek. Będą to zazwyczaj specyficzne obiekty, które należy odpowiednio zniszczyć, celem dostania się i zdobycia nagrody.
* Rozwiązywanie łamigłówek
  + Łamigłówki mogą spowodować:
    - Odblokowanie kolejnego etapu
    - Zdobycie dodatkowych punktów/ekwipunku
  + Etapy z łamigłówkami będą oznaczane specjalnym symbolem, aby użytkownik wiedział (szczególnie w przypadku opcjonalnych łamigłówek) co skrywa dany element gry. Będą to łamigłówki polegające przykładowo na odgadnięciu hasła otwierającego skrzynię
* Samouczek, który nauczy zasad panujących w grze
  + Będzie przedstawiał mechanikę gry
  + Nie będzie obowiązkowy
  + Nauczy nas sterowania, wprowadzi w świat gry
* Zmiana opcji grafiki
* Zmiana opcji sterowania
* Zmiana opcji dźwięku
* Zmiana opcji trudności gry

**6. Zakres i ograniczenia**

W pierwszej wersji systemu zostanie przedstawiony „Poziom 0”, który będzie samouczkiem, który nauczy gracza poruszania się po mapie oraz zasad gry. Będzie to kilka prostych zadań typu „Naciśnij przycisk SPACJA, aby podskoczyć”, „Przebiegnij do następnego punktu”, które pozwolą wczuć się w technikę gry. Dodatkowo zostanie uruchomiony “Poziom 1”, który pozwoli poznać tajniki gry, będzie posiadał element łamigłówki oraz elemeny szybkiej rozgrywki.