

# Klasyczny RPG – projekt gry na kurs Unity3D

Maksymilian Perduta 308080

Wiktor Hamberger 308982

7 stycznia 2021

Naszym planem na grę jest dwuwymiarowa gra typu RPG. Zostaniemy rzućni w nieznany mroźny świat pełen wrogów i możliwości. Będziemy kierować losami naszej drużyny bohaterów szukających chwały i pieniędzy. Każda z postaci w drużynie będzie miała jakąś formę rozwoju, będą różniły się klasami i swoją użytecznością. Walka będzie turowa, w stylu “Sonic RPG” albo “Persony”.



Chcielibyśmy, aby gra toczyła się na dwóch poziomach, na względnie bezpiecznej powierzchni i w niebezpiecznych podziemiach.

Chcielibyśmy wykorzystać zakupione wcześniej asety, które wyglądają tak:



Naszym celem będzie stworzenie wersji uproszczonej, w której zaprezentujemy pewne funkcjonalności, nie skupiając się np, na rozwoju pełnej fabuły, czy tworzeniu wielkich map. Mocno liczymy,

że uda się nam wspomniane podziemia wygenerować proceduralnie, tak aby każda wycieczka w ten niebezpieczny rejon była jedyna w swoim rodzaju. Postaramy się aby nasza fabuła w momencie prezentacji zapewniała przynajmniej kilkadziesiąt minut rozgrywki, przy okazji odkrywając wspomniane przez nas funkcjonalności. Jeżeli będziemy zadowoleni z wyników chcielibyśmy zająć się rozwinięciem tej gry w dłuższym terminie, jako np. wakacyjny projekt.