

Konspekt

Grupa projektowa:

- Igor Gawłowicz
- Kacper Lizak
- Maciej Małutowski

Wstęp

Gra "Projekt Cashgrab", jest karykaturą konsumpcjonizmu i społeczeństwa przesiąkniętego nadmiernym marketingiem na każdym kroku, bierze elementy wielu reklam gier mobilnych które widzimy w codziennym życiu i robi z nich coś grywalnego i trzymającego się przedstawianych treści.

Tło

Pomysł powstał na widok dziesiątek reklam gier mobilnych przedstawianych w mediach społecznościowych. Gra ma być bezpośrednim konkurentem firm, które każdego dnia tworzą dziesiątki nisko budżetowych gier przeznaczając znaczną większość budżetu na marketing.

Opis

Gra ma być mieszanką z kategorii:

- Side scroller
- Bullet hell
- Looter shooter
- Rogelite
- City builder

Głównym punktem gameplay, będzie zbieranie ulepszeń i walka z przeciwnikami w celu zdobycia większej ilości ulepszeń i punktów, które następnie możemy wykorzystać w mieście, które w trakcie rozgrywki stale ulepszamy i zdobywamy z niego nowe korzyści wspomagające nas w grze.

kluczowe cechy

Gra będzie niezwykle prosta i intuicyjna dla użytkownika. Gracz może w dowolnym momencie otworzyć grę w swoim telefonie i spędzić każdą chwilę nie ważne czy to 5 minut czy godzina zawsze będzie się **świetnie bawił**.

Dodatkowo gra ma być niesamowicie wciągająca i każda spędzona minuta ma mieć jakieś znaczenie.

Gatunek muzyczny

Muzyka ma być wciągająca, energiczna, a jednocześnie nie powinna irytować.

Platformy

Gra jest robiona z myślą o urządzeniach mobilnych, jednak port na PC nie jest wykluczony.

Grafika

Styl prosty i przyjemny dla oka