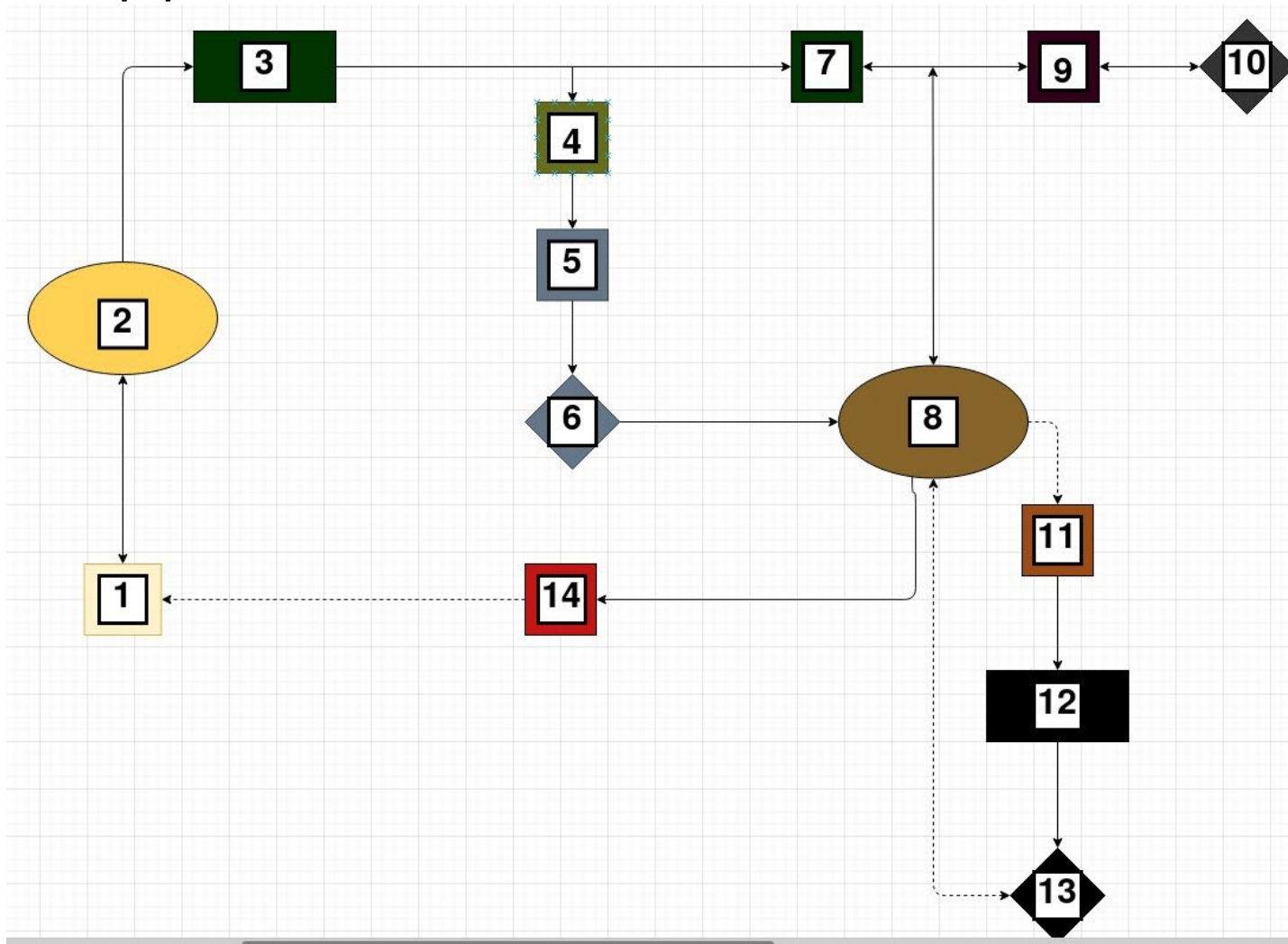


Historia [PL]



Lokacje

- 0) Menu + ustawienia gry
- 1) Jasny las - początek s gry [krótka gra]

Scena otwierająca - trening z uczniem, ktoś przychodzi z wioski z wiadomością o kłopotcie, prosząc pomocy - a potem rozpoczyna się animacja, bohaterowie biegną.

Uczeń pozostaje na wsi, nauczyciel idzie ratować wieś

- pszczoły, ślimaki są wrogami

- 2) wieś (+ nps postać) - dialog ze starszym. Elementem opowieści. Sklep z bonusami. [scena z dialogem]
- 3) jasny las zmienia się w ciemny, gracz zdobywa nowe umiejętności. [długa gra]
- 4) bagno []

Dwie możliwe ścieżki

- 5) przejście do jaskiń [krótka gra]
- 6) teleportacja przez kamienie. Lokalizacja - Boss Caves [boss]
- 7) Ciemny las [krótka gra]
- 8) Opuszczona wioska (trzech wędrowców) + element historii (jak wioska została opuszczona) - bohater był kiedyś królem, wieś była jego własnością. Ograniczenia teleportacji

Przejście do lokacji - z wnętrza zamku wraca przez most do wioski (8 lokacja -> 13 lokacja) [scena z dialogem]

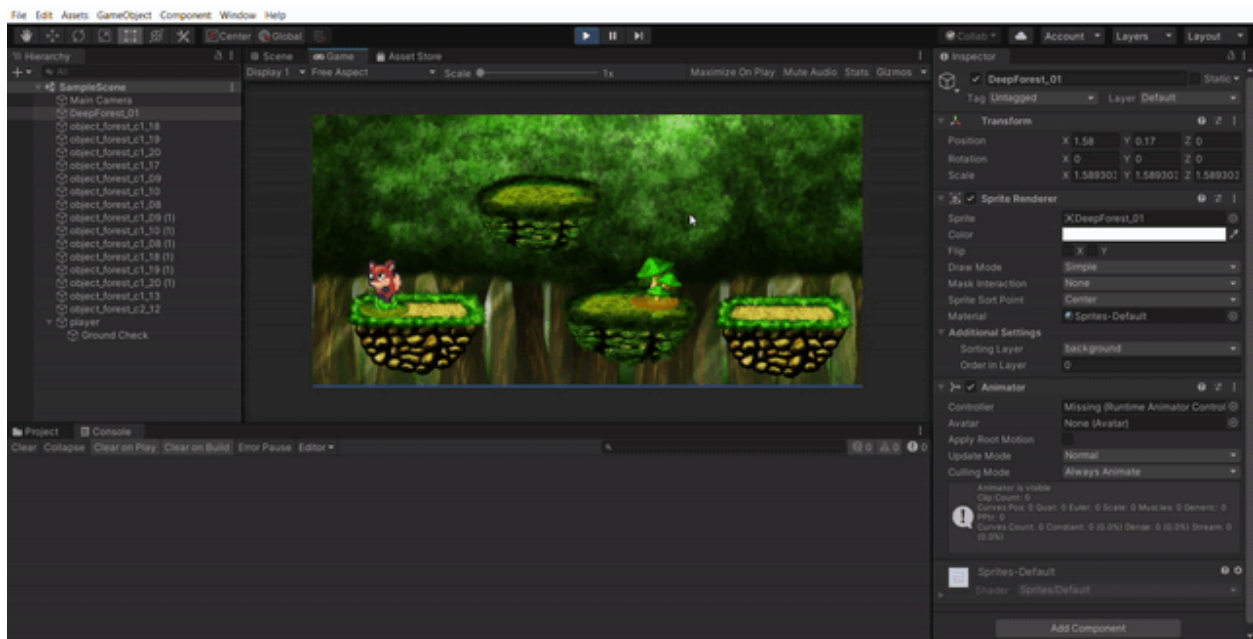
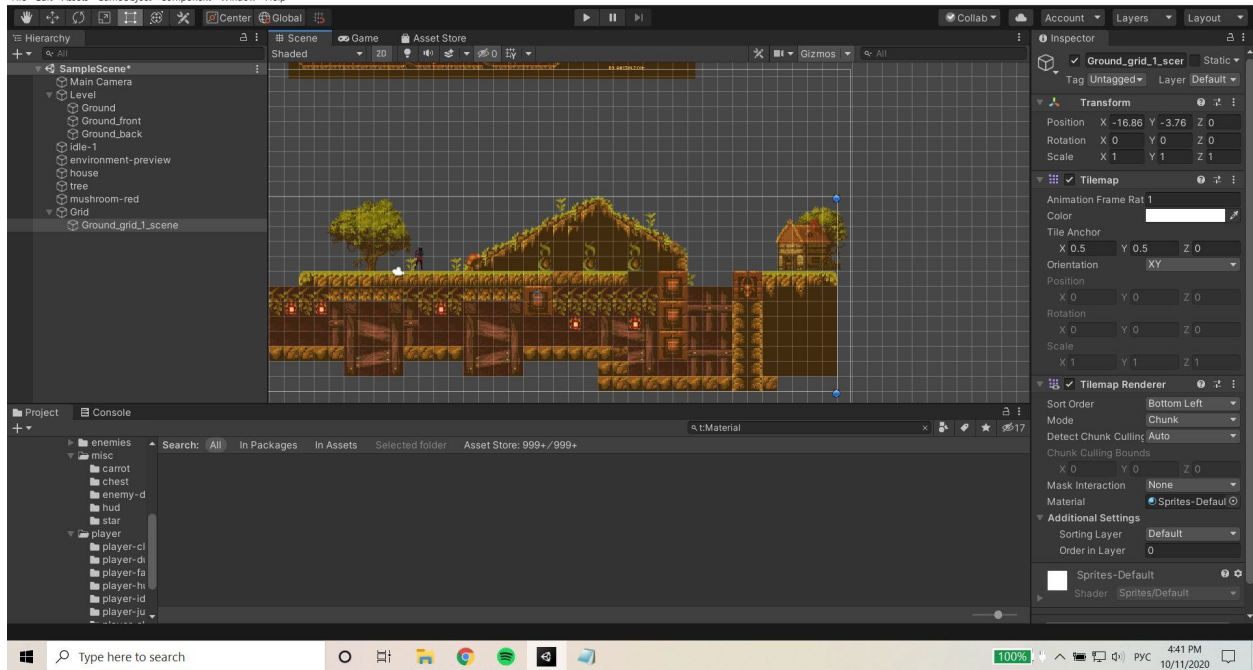
- 9) Cmentarz [krótka gra]
- 10) KOŚCIÓŁ (jako nagrodę bohater musi zdobyć - starożytną księgę - link do sceny w wiosce) [boss]
- 11) lokalizacja kopalni (teleportacja musi mieć) + loch [krótka gra]
- 12) ZAMEK [długa gra]
- 13) BOSS (król / przezroczysty sprite) ( duch) [boss]
- 14) Koniec [krótka gra]

Problemy/pytania:

- WDROŻENIE MECHANIKI CHARAKTERÓW (BOSS POTRZEBUJE ZŁOŻONEJ FUNKCJONALNOŚCI)
- trening postaci
- Lokalizacja jako jedna długa karta czy poszczególne sceny?
- System życia, bonusów i umiejętności

- Specyfikacja broni (podatność broni)
- lokalizacja podziemia (pod zamkiem)

Computer game project - SampleScene - PC, Mac & Linux Standalone - Unity 2019.4.11f1 Personal\* <DX11>  
File Edit Assets GameObject Component Window Help





## Zasady

[PL]

- 1) Gracz musi zrozumieć, dokąd powinien iść (obiekty muszą być wizualnie zrozumiałe dla interakcji)
- 2) Gracz musi wiedzieć, co należy zrobić, a nie jak! (motywacja ruchów za pomocą bonusów (monety, zdrowie i inne))
- 3) Ciągłe trenuj gracza dla podwyższenia poziomu trudności gry
- 4) Poziomy muszą być jednocześnie trudne, łatwe i średnie (w trakcie gry)
- 5) Obiekty w grze muszą być efektywne (przesuń pudełko, pudełko spada + inna fizyka z pudełkiem)
- 6) Rosnąca złożoność

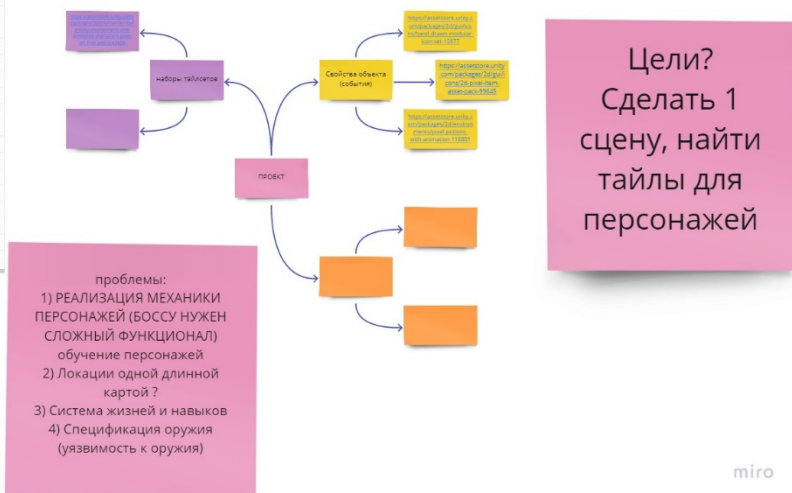
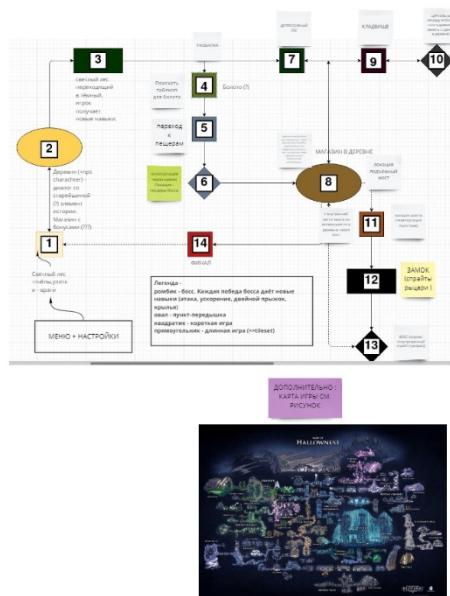
- 7) Rozbieramy mechanikę gry na części. Układamy je według złożoności.  
(numeracja bloków - budowanie schematu poziomów + jakie przeszkody, obiekty są wprowadzane, dla każdej mechaniki oddzielny schemat zwiększający złożoność)
- 8) Poziomy testowania
- 9) Zminimalizowanie etapów gry bez możliwości powrotu (cofnij / powtórz akcję wracając do lokacji, bohater musi przegrać tylko niewielką część zamiast całego poziomu od nowa)
- 10) Lokacje są projektowane w oparciu o możliwości i metody bohatera!
- 11) Zrobienie listę przedmiotów, z którymi postać może wchodzić w interakcję!

#### [RU]Принципы

- 1) Игрок должен понимать, куда он должен идти (объекты визуально должны быть понятные для взаимодействия)
- 2) Игрок должен знать, что нужно сделать, а не как! (мотивация движений каким-то бонусами)
- 3) Постоянно обучайте игрока
- 4) Уровни должны быть сложные легкие и средние одновременно (но не с самого начала, а по ходу игры)
- 5) Дизайн уровней должен быть эффективным (двигать ящик, падает ящик + разная физика с ящиком - интересно)
- 6) Нарастивание сложности ( )
- 7) Разбираем игровую механику на кусочки. Упорядочиваем их по сложности.  
(нумерация блоков - выстраивание схемы уровней + какие препятствия, объекты вводятся, для каждой механики отдельная схема по нарастанию сложности)
- 8) Тестирование уровней
- 9) Минимизировать точки невозврата (undo / переигрывание только маленькой части вместо всего уровня заново)
- 10) Локация проектируются исходя из возможностей и методов персонажа!
- 11) Составь список предметов, с которыми персонаж может взаимодействовать!
- 12) HERO Metody gł. bohatera:
  - 4 Main Attacks
  - Jump Attack



- Kick
- Attack in Air
- Climb
- Dead
- Hit (2 option)
- Idle (with and no weapon)
- Jump
- Roll
- Run
- Shield Block
- Walk with Weapon



- Tailmapy dla lokacji

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/gui/icons/hand-drawn-modular-icon-set-15977>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/pixel-potions-with-animation-118801>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/gui/icons/2d-pixel-item-asset-pack-99645>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/fantasy-environment-and-animated-characters-pixel-art-free-add-o-42626>

### 1. Lokacja początkowa, nauka postaci

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/sunny-land-forest-108124>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/trees-pixel-art-pack-20674>

### 2. Pierwszy hub, wioska postaci

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/pixel-art-platformer-village-props-166114>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/sunny-land-forest-108124>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/tiny-rpg-town-environment-88293>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/sunny-land-103349>

### 3. Ciemny las

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/nature/free-pixel-art-forest-133112>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/nature/alien-tile-set-116827>

#### 4. Bagno

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/platformer-fantasy-set1-159063>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/gothicvania-swamp-152865>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/trees-pixel-art-pack-20674>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/grotto-escape-ii-86689>

#### 5. Jaskinie bagienne

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/pixel-fantasy-caves-152375>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/water/underwater-fantasy-87457>

#### 6. Bagno - Boss

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/grotto-escape-ii-86689>

#### 7. Koniec ciemnego lasu

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/pixel-dark-forest-136825>

#### 8. Opuszczona wioska



<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/pixel-lost-game-scene-136069>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/gothicvania-town-101407>

## 9. Cmentarz

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/gothicvania-cemetery-120509>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/pixel-art-platformer-village-props-166114>

## 10. Kościół

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/gothicvania-church-pack-147117>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/tiles/pixel-2d-castle-tileset-135397>

## 11. Kopalnia

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/mine-tileset-43476>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/pixel-fantasy-caves-152375>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/sunny-land-forest-108124>

## 12. Zamek

### 13. Boss w zamku

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/medieval-pixel-art-asset-free-130131>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/tiles/pixel-2d-castle-tileset-135397>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/rogue-fantasy-castle-164725>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/2d-death-traps-free-20706>

### 14. Scena końcowa

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/nature/forest-scene-84690>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/nature/alien-tile-set-116827>

- Postacie

Main hero:

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/hero-nad-opponents-animation-140776>

## 1. Начальная локация, объяснение управления

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/sunny-land-forest-108124>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/sunny-land-forest-108124>

## 2. Первый хаб, деревня персонажа

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/gothicvania-town-101407>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/medieval-warrior-pack-159577>

## 3. Темный Лес

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/medieval-warrior-pack-2-174788>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/bandits-pixel-art-104130>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/hero-nad-opponents-animation-140776>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/monsters-creatures-fantasy-167949>

## 4. Болото

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/slime-character-157405>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/monsters-creatures-fantasy-167949>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/gothicvania-swamp-152865>

## 5. Болотные пещеры

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/slime-character-157405>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/gothicvania-swamp-152865>

## 6. Босс болот

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/creatures-of-the-night-ghosts-free-pixel-art-pack-146938>

## 7. Конец темного леса

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/hero-nad-opponents-animation-140776>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/monsters-creatures-fantasy-167949>

## 8. Заброшенная деревня

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/gothicvania-church-pack-147117>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/fantasy-environment-and-animated-characters-pixel-art-free-add-o-42626>

## 9. Кладбище

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/hero-nad-opponents-animation-140776>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/gothicvania-cemetery-120509>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/gothicvania-cemetery-120509>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/evil-wizard-168007>

## 10. Церковь

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/martial-hero-170422>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/gothicvania-church-pack-147117>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/gothicvania-cemetery-120509>

## 11. Шахта

## 12. Замок

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/hero-knight-167779>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/hero-knight-pixel-art-165188>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/gothicvania-cemetery-120509>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/hero-knight-2-168019>

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/evil-wizard-168007>

## 13. Босс в замке

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/medieval-king-pack-2-174863>

#### 14. Концовка

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/gothicvania-cemetery-120509>