

# **1. Tytuł i autorzy**

## **1.1 Tytuł**

Fear of the dark

## **1.2 Autorzy**

- Bartłomiej Jagiełło
- Michał Najwer
- Maciej Kopiński

# **2. Przegląd gry**

## **2.1 Koncept gry**

- Gra 2D typu dungeon crawler
- Widok z góry
- Mroczny motyw

## **2.2 Gatunek**

Rougelike, strzelanka.

## **2.3 Przeływ gry**

Gra składa się z 10 pokoi. Gracz przechodzi kolejne pokoje o rosnącej trudności przeciwników, aby w ostatnim pokoju zmierzyć się z bossem. Przejście pokoju polega na pokonaniu wszystkich przeciwników.

## **2.4 Wygląd i odczucia gracza**

Dynamiczna rozgrywka o wysokim poziomie trudności.

# **3. Rozgrywka i mechaniki**

## **3.1 Rozgrywka**

Celem gry jest pokonanie Beelzebosa (ostatniego przeciwnika, dużo silniejszego od pozostałych) i odzyskanie Gitary Przeznaczenia.

## **3.2 Mechaniki**

### **3.2.1 Ruch w grze**

Ruch w dowolnym z czterech kierunków: lewo, prawo, góra, dół. Ograniczony przez obiekty na planszy, ściany i przeciwników.

### 3.2.2 Przedmioty

- Serduszko - Uzupełnia brakujące zdrowie gracza.
- Bomba - Pozwala na wysadzanie terenu.
- Nutka - Waluta.
- Kostka - Zwiększa statystyki gracza. Różne kolory kostek wzmacniają różne statystyki.
- Gitara - Ostateczny przedmiot do zdobycia, zdobycie kończy grę.

### 3.2.3 Walka

Gracz strzela pociskami ze swojej gitary oraz ma możliwość postawienia bomby która zadaje obrażenia przeciwnikom i niszczy teren.

### 3.2.4 Ekonomia

Zbieranie nutek z przeciwników i wydawanie ich w sklepie na przedmioty.

## 3.3 Opcje Gry

Zmiana głośności.

## 4. Fabuła i postacie

### 4.1 Historia

Gra osadzona w świecie współczesnym. Głównym bohaterem jest profesjonalny gitarzysta zespołu metalowego David. Pewnego dnia po koncercie, do jego autokaru wjechały demony i sam Beelzeboss ukradł mu gitarę przeznaczenia, którą David musi teraz odzyskać.

### 4.2 Świat

Świat w podziemiach, mroczny. Mapy losowo generowane z przygotowanych wcześniej fragmentów, wymagane jest pokonanie przeciwników żeby można było przejść do następnej planszy. Plansze małe, w większości zawierające przeciwników. Plansze specjalne (początkowa, z bossem). Mapa składa się z około 10 mniejszych pokoi (planszy). Każdy pokój będzie powstawał na bazie predefiniowanego szablonu, natomiast generacja mapy polegać będzie na łączeniu ze sobą pokoi. Przy generowaniu mapy, niezbędne będzie sprawdzanie, czy dany pokój może zostać dołożony do już wygenerowanej mapy oraz zapewnienie dalszej ścieżki do ostatniego pokoju.



### **4.3 Postacie**

David - Główny bohater, któremu diabeł ukradł gitarę. Zawodowo gra w światowej sławy zespole rockowym. Posiada żelazną wolę i niezwykle umiejętności gitarowe.

## **5. Interfejs**

### **5.1 System interfejsu użytkownika**

W czasie gry wyświetlanie aktualnego i maksymalnego stanu zdrowia gracza oraz wyświetlanie przedmiotów i statystyk gracza. W czasie walki z bossem wyświetlanie punktów życia bossa.

### **5.2 Kontroler**

Ruchy i zachowania gracza sterowane za pomocą klawiatury. Interfejs sterowany za pomocą klawiatury lub myszki.

### **5.3 Muzyka i dźwięk**

Muzyka spokojna w tle podczas przechodzenia poziomów i muzyka metal/rock podczas walki z bossem.

### **5.4 System pomocy**

W dowolnym momencie możliwość sprawdzenia skrótów klawiszowych w menu.

## **6. Sztuczna inteligencja**

### **6.1 SI przeciwników**

Przeciwnicy reagujący na zachowanie gracza poprzez np. unikanie pocisków, zastawianie przejścia do innego przeciwnika. Każdy przeciwnik posiadający swoją własną strategię, np. przeciwnik strzelający, który będzie trzymał się z daleka od gracza czy przeciwnik biegnący na gracza i robiący uniki. Przeciwnik z tarczą, który będzie stał pomiędzy graczem, a przeciwnikiem strzelającym.

### **6.2 Neutralne i przyjazne SI**

Neutralny sklepikarz pojawiający się w trakcie gry oferujący przedmioty dla gracza za opłatą.

## **7. Sprzęt**

### **7.1 Sprzęt docelowy**

Komputer stacjonarny/laptop z Windows 10

### **7.2 Silnik gry, środowisko programistyczne**

- Silnik: Unity 2020
- Środowisko: Visual Studio 2019

## **8. Grafika**

Grafika pikselowa z nastawieniem na ciemny motyw. Paleta głównych kolorów to czarny, czerwony, szary, żółty, brązowy. Tło podziemii, lochu lub piekła. Przeciwnicy w podobnym motywie: nieumarli, demony.