

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 Przebieg 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, pozwala kupić przedmioty u sklepikarza
- 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 (z punktu 3.2.2 Przedmioty z wyjątkiem nutek).

3.3 Opcje Gry

-Zmiana głośności.

-Pauza

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 włamały się demony i sam Beelzeboss ukradł mu gitarę przeznaczenia, którą David musi teraz odzyskać.

4.2 Świat

Świat w podziemiach, mroczny. Mapa świata podzielona jest na plansze. Plansze małe, w większości zawierające przeciwników. Plansze specjalne (początkowa, z bossem). Mapa składa się z minimum jednego poziomu, natomiast ten - z przynajmniej 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, co najmniej 4 przeciwników.

- Przeciwnik strzelający, który będzie trzymał się z daleka od gracza.
- Przeciwnik biegnący na gracza i robiący uniki.
- Przeciwnik z tarczą, który będzie stał pomiędzy graczem, a przeciwnikiem strzelającym.
- Ostatni boss z unikatowym zachowaniem, posiadający znacznie większą ilość zdrowia od zwykłych przeciwników. Atakuje poprzez rzucanie kulą ognia, gdy jego życie spadnie poniżej połowy zaczyna rzucać kilkoma kulami naraz. Atakuje wręcz gdy gracz podejdzie za blisko.

6.2 Neutralne i przyjazne SI

Neutralny sklepikarz pojawiający się w trakcie gry oferujący przedmioty dla gracza za opłatą. Do kupienia są 3 losowe przedmioty (Serduszko, Bomba, Kostka – różne rodzaje). Mogą się powtarzać. Przedmiot u jednego sklepikarza będzie można kupić tylko raz. Walutą są Nutki.

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. Przykładowa scena:

