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 Przepływ gry

Gra składa się z 10 pokojów. Gracz przechodzi kolejne pokoje o rosnącej trudności przeciwników, aby w otstanim 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 Beelzebossa (ostatniego przeciwnika, dużo silniejszego od pozostałych) i odzyskanie Gitary Przeznaczenia.

3.2 Mechaniki

3.2.1 Ruch w grze

Ruch w dowolnym z czeterch 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 statystki.
- 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.

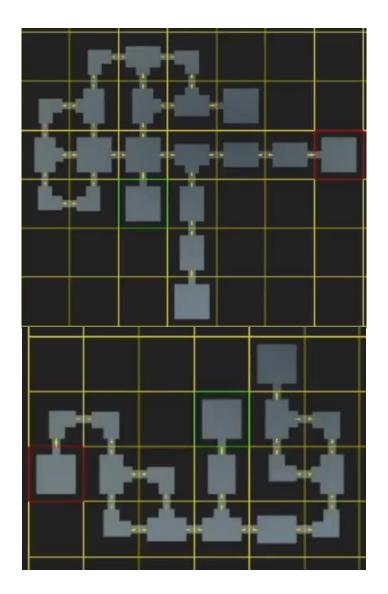
4. Fabuła i postacie

4.1 Historia

Gra osadzona w świecie współczesnym. Głównym bohaterem jest profesjonalny gitarzysta zespołu metalowego David. Pewnego dnia po koncercie, do jego autokaru włamały się 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 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 niezwykłe 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 sie z daleka od gracza. - Przeciwnik biegnący na gracza i robiący uniki. - Przeciwnik z tarczą, który będzie stawał pomiędzy graczem, a przeciwnikiem strzelającym. - Ostatni boss z unikatowym zachowaniem.

6.2 Neutralne i przyjazne SI

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

7. Sprzęt

7.1 Sprzet 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, zółty, brązowy. Tło podziemii, lochu lub piekła. Przeciwnicy w podobnym

motywie: nieumarli, demony. Przykładowa scena:

