

Projekt PO

Konrad Kozłowski

Dawid Feler

Jan Jarząbek

Opis projektu:

- gra roguelike (w skrócie czyszczenie przeciwników z tzw. pokoi, ulepszanie swojej postaci aby przejść do końca mapy lub osiągnąć określony przez grę cel)
- kontrolując postać pokonujemy przeciwników starając się samemu przeżyć, a pomagają nam w tym przedmioty, których różne kombinacje dają różne efekty (ulepszające elementy walki i nie tylko)
- silnik unity3D, projekt 2D

Opis klas:

klasa wirtualna (łączy klasy gracz i przeciwnik)

- **statystyki**
 - życie
 - atak/siła (odpowiada za obrażenia)
 - prędkość poruszania się

gracz

- **statystyki**
 - opcjonalnie | obrona (zmniejsza obrażenia)
 - poziom
 - opcjonalnie | szybkość wyprowadzanych ataków
- **metody**
 - porusza się po poziomach
 - może zbierać i używać przedmioty
 - pokonuje przeciwników
 - opcjonalnie | kilka klas z różnymi statystykami i cechami

gracz 1 itd.

- sterowanie (np. w, s, a, d - poruszanie, shift - atak)
- kolor (dla odróżnienia od innych graczy)

przeciwnik

- metody

- zostawia po sobie doświadczenie
- atakuje gracza

mob1 itd.

- model
- występowanie w grupach
- schemat ruchów i ataków
- ilość doświadczenia po zabiciu

boss1 (każdy mob ma swojego boss'a)

- dodatkowe cechy podczas ataków
- zwiększone statystyki
- większy model
- ograniczone występowanie
- opcjonalnie | dostosowywanie statystyk do lvl'a lub statystyk gracza

npc

- metody

- posiada przedmioty na sprzedaż
 - przedmioty można zakupić za "nazwa ciągle w projekcie"
- opcjonalnie | można go zabić

nauczyciel

- zamiast przedmiotów będzie sprzedawał wiedzę, która permanentnie będzie zwiększać statystyki gracza (niezależnie od miejsca w ekwipunku)

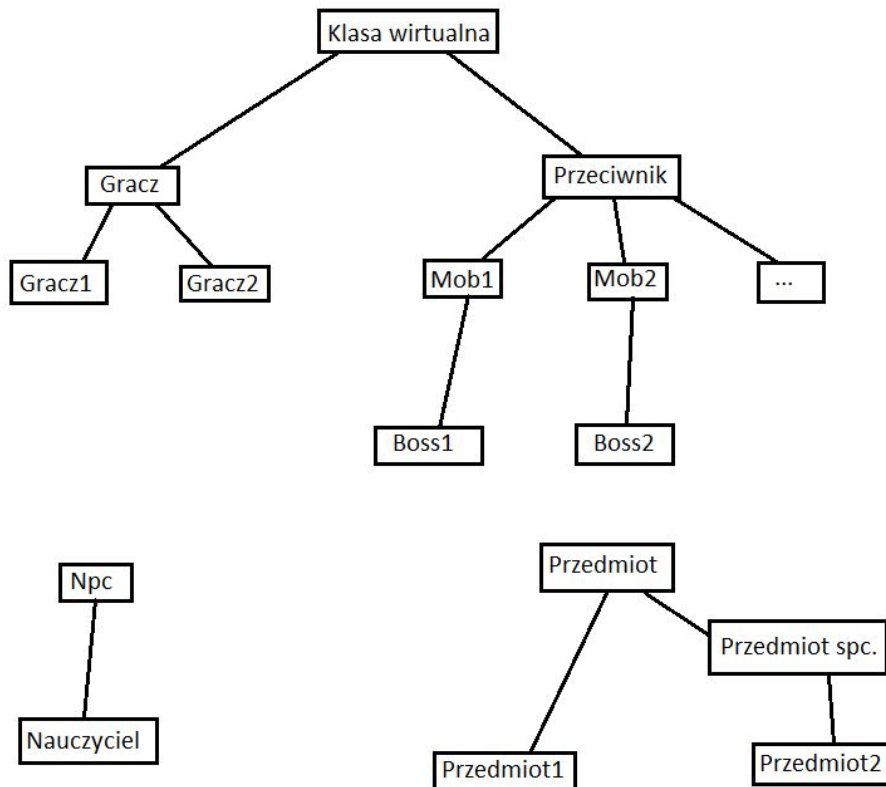
przedmiot

- pomaga graczowi podróżować
- wspierające statystyki gracza
- dodatkowe cechy dla gracza np:
 - podwójne ataki
 - ataki obszarowe itd.

przedmiot specjalny

- cechy lub statystyki mogą być użyte tylko raz na określony okres lub w określonym miejscu

Opis hierarchii:



Spis funkcji i różnych funkcjonalności:

- menu wyboru postaci
- poruszanie się postacią, która wykonuje ataki
- proste AI przeciwników
- ranking graczy, którzy uzyskali najlepszy wynik (np. na podstawie zdobytego doświadczenia)
- możliwość kooperacji