Szymon Jędrych,

Paweł Lysko,

Kacper Siembida

test

**XXX**

**Opis Projektu**

Celem tego dokumentu jest szczegółowy opis XXX – platformowej gry komputerowej 2D opartej na silniku Unity. Projekt jest realizowany jako zaliczenie przedmiotu Programowanie Gier na Uniwersytecie Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie.

W kolejnych rozdziałach zostaną omówione koncepcje, założenia oraz mechanika gry. …

**Spis Treści**

1. Bohater i świat

2.Motyw

3.Fabuła

4.Rozgrywka

4.1. Cele

4.2 Sterowanie

4.3. Mechanika

4.4. Itemy

4.5. Ekonomia

4.6. Przegrana

5. Styl graficzny

6. Interfejs

6.1 Menu

6.2. HUD

7.Efekty dźwiękowe i muzyka

8.Platforma

**1.Bohater i świat**

W naszej grze użytkownik wciela się w XXX – (kogoś, kto jest kimś i coś zrobił, a teraz musi coś tam zrobić – wypadało by wymyślić jakąś historię dla picu). Na swojej drodze (dokąd, a jeśli zakładamy że gra jest nieskończona to jak to rozwiązać, bo jakaś historia musi być) spotyka różne postacie, niektóre udzielą mu pomocy; inne będą chciały go unicestwić. (Myślałem o jakiejś frakcji NPC, która by nam uzupełniała życie, albo zwiększała jakieś staty. (jeszcze trzeba się zastanowić jakie staty będą wgl xd) Na przykład podchodziło by się do takiej postaci, stykało z nią, a nad nią wyskakiwała by kremówka xd. Catch creampie, +1 do health i jazda dalej)

**2.Motyw**

Jak już ustalimy co będzie motywem i wgl, to trzeba będzie ponapisywać różne głupoty w tych punktach, w stylu:

To gra o podróży w nieznane, o niepewności i ciekawości co czeka na nas za rogiem. Z każdym pokonanym blokiem zbliżamy się do rozwiązania, jednak musimy być cały czas czujni, bo licho nie śpi… (cringe trochę ale to jest taki najbardziej oczywisty opis xd)

**3.Fabuła**

Czeba wymyśleć.

**4.Rozgrywka**

**4.1. Cele**

Cel główny: (tutaj jest wiele opcji, np. biorąc po uwagę to co Paweł mówił do Pana Magistra Filipa Postępskiego, to można by powiedzieć, że głównym celem jest dotarcie jak najdalej i uzyskanie najlepszego wyniku. Wtedy gierkę łatwo by było skierować na tory sci-fi --- np. eksploracje planet, którym by się zmieniało tekstury - )

Cel krótkoterminowy : nie zdechnąć xd

**4.2. Sterowanie**

Do gry potrzebne jest tylko 3 przyciski: ←, → i Spacja. Gracz porusza się po planszy w prawo, w razie potrzeby wykonuje skoki przy użyciu klawisza Spacji.

**4.3. Mechanika**

Blab blalalbabllblbalblbalbala. Muszę doczytać jak to opisać

**4.4. Itemy**

Różne rzeczy do kolekcjonowania. Można dać potem grafiki z krótkim opisem.

**4.5. Ekonomia**

**4.6. Przegrana**

Po zderzeniu z wrogim NPC, odejmowane są punkty życia. Naturalnie jak użytkownikowi skończą się punkty życia - przegrywa.

Na niskim poziomie nie jest możliwe zabicie przeciwnika, dopiero kiedy zdobędziemy więcej punktów, albo złapiemy jakiś item to można go klepnąć. Generalnie na początku trzeba je omijać.

**5. Styl graficzny**

Jeśli robimy gierkę w stylu sci-fi, to pewnie jakieś kosmiczne rzeczy itd.

**6. Interfejs**

**6.1. Menu**

Menu z opcjami i opisem. Screena się da

**6.2. HUD**

Same as above

**7. Efekty dźwiękowe i muzyka**

Coś o muzyce (dobrze by było żeby pasowała do stylu, a nie że Barka od razu xd), coś z neta można pobrać. Tak samo z efektami.

**8. Platforma**

Nie wiem jak to wygląda jeszcze, ale chyba trzeba będzie wybrać pod jaki system robimy tą grę. Albo nie, to jest kwestia riserczu.