GDD

Soccer run

**Ungdom projects**

Kinga Jasitczak

Mateusz Kalwiński

Adrian Lipka

Bartosz Mużdżak

Stanisław Piechota

Michał Pietrzak

Mateusz Siwocha

Adrian Woźniakowski

Wstęp

1. Gatunek gry

Zręcznościowa / endless runner

1. Kamera

Widok z tyłu piłki nad nią. Kamera porusza się razem z piłką, gdy piłka skręci kamera obraca się.

1. Interakcja ze światem

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Akcja | | Reakcja |
| Klawiatura | Lewy i prawy klawisz | Poruszanie piłki |
| Klawiatura | Spacja | Skakanie przez przeszkody |
| Klawiatura | Wszystkie strzałki | Wybieranie miejsca stzrału |

1. Cel gry

Przechodzenie leveli poprzez pokonywanie przeszkód i strzelanie bramek. Celem pobocznym jest

Zdobywanie obserwujących w mediach.

1. Unikalne elementy
2. Połączenie omijania przeszkód ze strzelaniem gola
3. Dodanie warunków atmosferycznych do tego typu gry
4. Opis gry

Nasza gra jest niezwykłym połączeniem omijania przeszkód podczas biegu po torze, strzału karnego na koniec każdego poziomu, a także walki o followersów na portalu społecznościowym.

1. Fabuła

Akcja gry rozgrywa się na boisku otoczonym trybunami. Celem jest ominięcie przeszkód oraz finalnie strzelenie do bramki. Jeżeli trafimy w przeszkodę lub nie strzelimy gola musimy rozpocząć ponownie poziom. Po drodze gracz będzie mijał przeszkody typu: manekiny do treningu, pudła, rampy, pachołki. Od 15lv kartony, od 30lv rampy, pachołki od 40lv, manekiny 60lv. Gdy ominiemy wszystkie przeszkody zostajemy sam na sam z bramkarzem. W tej chwili czas bardzo się spowalnia. Na bramce wyświetla się ikonka w które miejsce poleci piłka po strzale (oczywiście miejsce strzału możemy zmienić strzałkami). Jeżeli strzelimy gola przechodzimy na następny poziom. Każdy poziom jest trudniejszy od poprzedniego. Z czasem dochodzą różne warunki atmosferyczne: silny wiatr (15lv), deszcz (30lv), zlodowacenie boiska (35lv). Silny wiatr powoduje samoistne skręcanie piłki, czyli trzeba to kontrolować. Deszcz powoduje mniejszą kontrolę na piłką, czyli jeżeli będziemy poruszać się w prawo i puścimy przycisk od skręcania to piłka przez chwilę jeszcze będzie skręcała. Zlodowacenie będzie występowało tylko w niektórych miejscach na boisku i kiedy na nie wejdziemy gra trochę się przyspiesza, czyli utrudnia. Z kolejnymi poziomami manekiny zaczną też się poruszać, a z czasem coraz szybciej. Będą również pudła nad którymi będzie trzeba przeskoczyć. Dodamy rampy, które pozwolą nam na przeskoczenie muru manekinów. Za przejście poziomu będziemy otrzymywać pieniądze (1000 \* level). Walutą będą złote puchary. Jeżeli przejdzie się poziom poniżej oczekiwanego czasu dostaniemy dodatkowe pieniądze (100 \* level). Za walutę możemy zakupić nowe skórki piłki, boiska i trybun. W trybie endless będzie można je zdobyć w ramach bonusu za pobicie rekordu. Również można będzie zakupienie ,,ułatwiaczy” takich jak np. dodatkowe życie. Pobocznym celem będzie zebranie jak najwięcej obserwujących na profilu społecznościowym. Za przejście poziomu dostajemy dodatkowych obserwujących (10000 \* level). Jeśli się nie uda to trochę ich tracimy (50 \* level). Kolejnym sposobem na zdobycie fanów jest wpłacenie pieniędzy na organizację charytatywną. Jest to kolejny sposób na wydanie pieniędzy. W zależności ile wpłacimy tyle dostajemy obserwujących (50 wlauty – 1 followers). Będzie dostępny tryb, w którym boisko będzie nieskończenie długie i zadaniem będzie jak najdłuższe przetrwanie (w nim pieniądze zbieramy po drodze).

Konkurencja

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Subway Surfers | |
| <https://www.youtube.com/watch?v=ZtHCnXMjIXY> | Znalezione obrazy dla zapytania subway surfers gameplay pc |
| Plusy:   1. Prosta obsługa postaci 2. Zwiększenie prędkości z postępem gry | Minusy:   1. Brak możliwości cofania w tył 2. W późniejszych etapach gry będzie wymagany coraz szybszy refleks ze względu na szybkość bohatera |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2 | FIFA | |
| <https://www.youtube.com/watch?v=mWQ_x2ltWD8> | Znalezione obrazy dla zapytania fifa 20 gameplay |
| Plusy:   1. Prosta obsługa karnych |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 3 | Temple Run | |
| <https://www.youtube.com/watch?v=cJwkboCnzKE> | Znalezione obrazy dla zapytania temple run |
| Plusy:  1. Pewnego rodzaju autonomia w kwestii  wyboru drogi i stylu gry |  |

Grafika

1. Zarys graficzny

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| C:\Users\Stanisław\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\18CFA88.tmp | C:\Users\Stanisław\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\B5F3A9D6.tmp | C:\Users\Stanisław\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\FCD6C54.tmp |
| C:\Users\Stanisław\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\80041982.tmp | C:\Users\Stanisław\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\3E68F4E0.tmp | C:\Users\Stanisław\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\9C638DEE.tmp |
| C:\Users\Stanisław\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\72E3A02C.tmp | C:\Users\Stanisław\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\A38DF31A.tmp |  |

Będziemy mieli takie trybuny. Prawie tak samo wyglądał będzie karny. Wykorzystamy takie rampy oraz kartony. Portal wyglądał będzie w podobny sposób, ale z liczbą obserwujących obok. Warunki atmosferyczne również będą przedstawiony w podobny sposób. Wszystkie kolory również będą podobne do tych na zdjęciach.

1. Lista konkretnych modeli
2. Trybuna lewa
3. Trybuna prawa
4. Trybuna przednia
5. Bramka
6. Murawa
7. Banery reklamowe
8. Piłka
9. Chorągiewki
10. Pudła
11. Manekiny
12. Bramkarz
13. Rampy
14. Chmury
15. Niebo
16. Słońce
17. Krople deszczu
18. Płatki śniegu
19. Błoto
20. Lód
21. Strzałka pokazująca kierunek wiatru
22. Okno portalu
23. Bramka
24. Loga organizacji charytatywnych
25. Moneta
26. Piktogramy z portalu
27. Opis grafik

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Boisko | | |
| 1 | Trybuna lewa | Wszystkie trybuny z widzami na nich. Pod nimi są banery reklamowe. Otaczają one zieloną murawę na której są białe linie. Na końcu boisko jest bramka w której stoi bramkarz. Na końcu boiska są czerwone chorągiewki. Na murawie są żółte manekiny, brązowe pudła i szare rampy. |
| 2 | Trybuna prawa |
| 3 | Trybuna przednia |
| 4 | Bramka |
| 5 | Murawa |
| 6 | Baner reklamowe |
| 8 | Chorągiewka |
| 9 | Pudła |
| 10 | Manekiny |
| 11 | Bramkarz |
| 12 | Rampy |
| Znalezione obrazy dla zapytania trybuny fifaC:\Users\Stanisław\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\B50C7F52.tmp C:\Users\Stanisław\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\3B0AEB30.tmpC:\Users\Stanisław\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\A953E8BE.tmpC:\Users\Stanisław\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\EBB2537C.tmpC:\Users\Stanisław\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\15F312EA.tmp | | |

Mechaniki gry

1. Lista konkretnych mechanik
2. Poruszanie się w prawo, lewo i podskakiwanie piłki (gracz)
3. Zmiana lotu piłki (gracz) ze względu na warunki atmosferyczne
4. Przegranie levelu prez kolizję
5. Skręcanie piłki (gracz)
6. Strzał karny
7. Obsługa portalu społecznościowego
8. Opis mechanik.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Piłka (gracz) | | |
| 1 | Poruszanie się piłki (gracz) przód-boki | Klawiatura-> strzałka góra i strzałka lewo/prawo |
| 2 | Podskoczenie piłki (gracz) | Klawiatura- przycisk spacja |
| 3 | Zwalnianie piłki (gracz) ze względu na warunki pogodowe | Sztuczna inteligencja |
| 4 | Zakręcanie piłki (gracz) w locie ze względu na nadaną siłę/siłę wiatru/miejsce uderzenia piłki przez gracza | Sztuczna inteligencja |
| 5 | Przedwczesne zakończenie toru piłki (gracz) | Kolizja z piłki(gracz) z obiektem(wróg) |
| 6 | Operacje na portalu (gracz) | Kliknięcie |
| 7 | Przekazanie pieniędzy na organizację (gracz) | Klikanie |
| 8 | Wyświetlanie ekranu podsumowującego level (automatycznie) | Strzelenie karnego (piłka -> bramka) |