

# Dokument wizji projektu

## Dokument wizji dla projektu Gry roguelike w Unity

### Autor:

- Paweł Stelmach
- Jakub Skwiercz
- Jakub Góralczyk

### Data: 01.11.2020 r.

#### 1. Executive summary (max. 150 słów)

Gra skierowana jest do wszystkich graczy grających na komputerach z systemami operacyjnymi windows oraz linux, zostanie wydana na platformie itch.io. Aplikacja szczególnie zainteresuje fanów gier takich jak "Binding of Isaac" oraz "Lost Castle". Gatunki, w które gra będzie się wpisywać to przede wszystkim: roguelike oraz Hack & slash. Wydanie gry pozwoli nam na zbudowanie społeczności wokół naszej gry, która będzie naszym potencjalnym klientem w przyszłości. Ryzykiem jest możliwość małego zainteresowania grą

#### 2. Cel i grupa docelowa (min. 150 słów)

Celem projektu jest stworzenie jednoosobowej gry komputerowej typu roguelike "Hack'n'Slash" na silniku Unity oraz opublikowanie jej na platformie itch.io. Gra ma być dostępna na komputery z systemem windows oraz linux. Naszą grupą docelową są osoby w wieku nastoletnim jak i starsi gracze. Możliwość dotarcia do tak szerokiej grupy odbiorców ma nam dać połączenie popularnego gatunku roguelike z estetyką cyberpunkową, która dzięki ogromnemu zainteresowaniu generowanym przez bliską premierę Cyberpunka 2077, może przyciągnąć oczekujących na premierę graczy do nas. Jednocześnie fakt, że nasza gra będzie zupełnie inna od Cyberpunka, gracze którzy skończą w niego grać mogą chcieć sprawdzić więcej gier w tym klimacie, co będzie oferować nasza gra. Chcemy zaoferować graczom produkt który będzie niezobowiązujący, pozwoli na krótkie lub dłuższe rozgrywki tak by nie czuli się zobligowani do poświęcenia kilku godzin rozpoczynając nową rundę. To czy graczom gra się spodoba będziemy mogli ocenić poprzez komentarze i możliwość oceny na platformie itch.io

#### 3. Rynek (min. 3 konkurencyjne produkty)

Children of Morta - gra roguelike, hack'n'slash. Posiada grafikę pixelartową, która to stała się już na tyle popularna i tak często używana, że potrafi odepchnąć od siebie część graczy. Nasz produkt stawia na prosta, acz przyjemną oprawę 3D. W tej grze nie możemy zmieniać ekwipunku, tylko trzeba zmieniać postać którą mamy zamiar grać. W naszej produkcji owszem zmiana umiejętności też będzie wymagała zaczęcia nowej rozgrywki, lecz ekwipunek będzie możliwy do zmian w locie. Children of Morta jest za to chwalona za dobrą fabułę, która pcha nas do dalszego grania, jak i charakterystyczne postacie. W przypadku naszej gry fabuła jest raczej prosta i daje tylko pretekst do rozgrywki, niż coś co będzie nas ciągnąć do dalszego grania.

The Binding of Isaac - gra roguelike, action rpg. Jest wiele cech wspólnych między tą grą i naszą jak losowo generowane poziomy składające się z pokoi, boss na końcu każdego poziomu. Jest również wiele rzeczy które się różnią np. w naszej grze jest ekwipunek z przedmiotami, pewien postęp który przechodzi z nami po śmierci do następnej rundy czy umiejętności bohatera. The Binding of Isaac umiejętności rozpatruje jako przedmioty zdobywane w danych podejściach do gry, które podnoszą statystyki lub zmieniają działanie pewnych mechanik. Pewne założenia rozgrywki są podobne jednak sam styl grania różni się diametralnie.

Lost Castle - również gra typu roguelike. Z wyjątkiem grafiki, która jest 2D gra dzieli dużo podobieństw z naszym produktem. Gracz porusza się po poziomach, które posiadają pewien typ wrogów, na końcu danego poziomu pojawia się boss. W grze również ukryte są skrzynki z których wypadają przedmioty, których możemy używać. Wadą tej gry jest zbyt wolna rozgrywka - postaramy się narzucić większe tempo w naszej grze dodając kilka umiejętności pozwalających na szybkie poruszanie się lub teleportację oraz strzelanie podczas ruchu.

#### 4. Opis produktu (min. 3 moduły/epiki)

- Łatwa dostępność - aplikacja będzie działać zarówno na systemach windows jak i linux będzie można ją pobrać ze strony internetowej.
- Sterowanie za pomocą klawiatury oraz myszy.
- Gracz może wchodzić w interakcje z niektórymi NPC (bohater niebędący graczem)
- 5 Poziomów w każdym poziomie około 10 pokoi które są losowo losowo generowane
- 5 Bossów - wrogowie z umiejętnościami
- Ekwipunek z możliwością zakładania przedmiotów
- Umiejętności, które gracz będzie mógł używać
- Gracz może poruszać się po mapie.

#### 5. Zakres i ograniczenia

Paweł Stelmach - implementacja w silniku unity

Jakub Skwiercz - implementacja w silniku unity

Jakub Góralczyk - modele, animacje, implementacja w silniku unity.

Projekt podzieliliśmy na 2 części:

koniec I semestru - Stworzenie Grywalnego prototypu z menu głównym, pętlą gry kilkoma prostymi przeciwnikami oraz podstawowym sterowaniem gracza

koniec II semestru - Umieszczenie na platformie itch.io gotowej grywalnej gry z 5 losowo generowanymi poziomami na końcu każdego znajduje się boss - przeciwnik z umiejętnościami.

Semestr I:

- Poruszanie się postacią
- Kamera podąża za graczem
- Atakowanie przeciwników
- Generowanie poziomów
- Przemieszczanie się pomiędzy pokojami
- Używanie umiejętności
- Używanie przedmiotów
- Szkielet menu głównego
- Szkielet ui
- Minimapa
- Statystyki gracza
- Ai przeciwników
- Zarządzanie ekwipunkiem
- Model głównego bohatera

Semestr II:

- Dodanie większej ilości przeciwników
- Dodanie walk z bossami
- Dodanie większej ilości przedmiotów
- Dodanie drzewka umiejętności
- Dodanie większej ilości umiejętności
- Dodanie wymiany z NPC
- Dodanie funkcji rozmowy z NPC
- Dodanie fabuły
- Dodanie dźwięku
- Dodanie skrzynek z przedmiotami
- Tutorial
- Poprawienie wyglądu UI
-