

Dokument wizji projektu

Nazwa projektu: Gra komputerowa Hordeum

Autorzy: Dominik Strzałko, Tomasz Grzybowski, Mikita Smaliak

Data: 25.10.2020 r.

1. Executive summary

Gra 2d stworzona w silniku unity, gatunku action adventure/RPG. Gra tworzona jest z myślą o rozwijającym się rynku gier indie. Gra będzie skierowana do szerokiej grupy odbiorców w każdym wieku. Gra opiera się na mechanice prowadzenia karczmy. W ciągu dnia zbieramy surowce oraz rozwijamy naszą postać, a wieczorem zajmujemy się obsługą w karczmie. Projekt był inspirowany takimi produkcjami jak: "Moonlighter", "Hyperlight drifter" oraz "Children of Morta". Potencjalny publisher może liczyć na takie zyski jak: Wydanie ciągle rozwijanej gry, Zarobek w przypadku monetyzacji gry oraz dodatkowy rozgłos związany z naszymi social mediami. Jedynym ryzykiem jest to, że nikt gry nie pobierze.

2. Cel i grupa docelowa

- Zdiagnozowaliśmy brak gry tego pokroju na rynku. Rozwiązemy go poprzez zrobienie gry 2d Action Adventure/ RPG w silniku Unity.
- Nasz produkt będzie skierowany do graczy w różnym wieku. Dolną granicą będzie wiek 13+ przez fakt że zajmujemy się sprzedażą alkoholu w naszej karczmie, a górnej granicy nie będziemy posiadać. Można założyć, że głównymi odbiorcami będą miłośnicy gier indie, użytkownicy platformy na której gra zostanie wydana (np. Itch.io czy Steam), retro stylistyki, oraz fani podobnych produkcji jak nasza ("Moonlighter", "Hyperlight drifter" oraz "Children of Morta").
- Nasz projekt nie posiada docelowego klienta. Planujemy dotrzeć do klientów poprzez wiele różnych metod. Główną metodą będzie reklama w social mediach takich jak: Reddit, Twitter, Facebook oraz na forach internetowych. Nie wykluczamy jeszcze możliwości prezentowania naszej gry na wszelakich targach poświęconym grą komputerowym (obecnie w postaci wirtualnym, z powodu covid-19).
- Produktem projektu będzie gra stworzona w silniku Unity.
- Gra głównie wpływa na aspekt samopoczucia klienta oraz jego chęć do rozrywki poprzez granie w gry.

3. Rynek

Na rynku jest kilka konkurencyjnych produkcji, lecz żadna nie oddaje w 100% naszej wizji projektu.

1. Moonlighter - Gra o zarządzaniu swoim sklepem w ciągu dnia, oraz o wychodzeniu do podziemi w celu poszukiwania nowych przedmiotów w ciągu nocy.
2. Hyperlight Drifter - Gra zręcznościowa polegająca głównie na walce z potworami. Gra posiada również podobną stylistykę co nasza gra.
3. Children of Morta - Gra zręcznościowa polegająca na walce z potworami w przeróżnych lochach. Głównie inspirujemy się nią w kwestii walki.
4. Recettear - An item shop's tale - Pierwsza gra na rynku o prowadzeniu własnego sklepu w połączeniu ze zbieraniem towaru.

4. Opis produktu

Opis gry

Gracz jest karczmarzem w świecie fantasy, gdzie pracuje w swojej karczmie. Game-loop podzielony jest na 2 pory dnia. Dzień i noc. W ciągu nocy gracz będzie zajmował się swoją karczmą czyli między innymi sprzedawał różne trunki strudzonym wędrowcom, wynajmował pokoje itp. W trakcie dnia gracz wybiera się na wyprawy pełne przygód podczas których gracz między innymi pozyskuje nowe wyposażenie oraz surowce do tworzenia nowych odmian piwa. Gracz musi dobrze zarządzać surowcami oraz starać się wyrobić jak najlepszą renomę.

Ogólny opis fabuły

Jesteśmy młodym adeptem sztuk magicznych, którego dziadek niedawno zmarł, zostawiając nam w spadku swoją niewielką karczmę. Krótco po tym, jak odwiedzamy miasto, w którym będzie nam prowadzić karczmę, poznajemy oszałamiającą młodą dziewczynę, która okazuje się córką właściciela drugiej, większej niż twojej karczmy w mieście. Bohaterowie zakochują się w sobie od pierwszego wejrzenia, lecz jej ojciec, który widzi w nas konkurencję i patrzy na nas z pogardą nie zgadza się na nasz związek. Naszym celem jest rozbudowa naszej karczmy do stanu, kiedy stanie się lepsza niż konkurencyjna karczma, by pokazać temu niedowiarkowi kto jest lepszy!

Gameplay

Gameplay będzie opierał się na 2 głównych filarach. Obsłudze karczmy i podróżowaniu po świecie w poszukiwaniu surowców na piwo oraz innych

aktywności. Celem gry jest wybiecie się na rynku w celu przebicia w popularności drugiej, większej karczmy w mieście.

1. Karczma W karczmie pracujemy przez cały wieczór i noc. Obsługujemy gości, sprzedając im piwo, wynajmując pokoje oraz zabawiając grajkami. Zaczynamy z małą karczmą odziedziczoną po zmarłym dziadku który nas wychowywał. Mamy w niej jeden kocioł warzelny, 5 miejsc siedzących przy barze oraz mały pokój na zapleczu na wynajem dla gości. Wraz z rozwojem karczma będzie się powiększać i będziemy mogli świadczyć nowe usługi jak pokazy taneczne i muzyczne. W Karczmie ważnym elementem będzie warzenie piwa, na które składniki będziemy zdobywać podczas misji w terenie. Etap w karczmie to około 10-20 minut intensywnej pracy. ciągłe podawanie piwa i spełniania innych zachcianek gości. Każde wypełnione zadanie zwiększy poziom rozgłosu naszej karczmy który jest potrzebny nam do przewyciężenia rywala po drugiej stronie miasta.
2. Miasto Nasza karczma znajduje się w dużym mieście, w którym możemy wykonywać takie czynności jak:
 - i. Rozbudowa karczmy
 - ii. Nauka zaklęć w siedzibie magów
 - iii. Zakup przedmiotów i sprzedaż niepotrzebnych
 - iv. Uprawa roślin w ogrodzie
 - v. Rozmowa z NPC
3. Poza tym w mieście znajduje się karczma naszego przeciwnika, dużo domów i zamek króla.
Gracz nie dostanie dostępu do całego miasta, ponieważ nie podróże po mieście są celem gracza. Gracz będzie mógł się przenieść do różnych części miasta które mają jakieś znaczenie dla gry.

5. Zakres i ograniczenia

Skład zespołu i przydział ról

Dominik Strzałko (Team Leader):

- System Ekwipunku
- System Używania przedmiotów
- System Warzenia piwa
- System obsługi gości w karczmie
- System dnia/nocy
- UI

Tomasz Grzybowski (Vice Lider, Git Master):

- Przeciwnicy + Boss + AI
- Loot + loot-table
- Ataki podstawowe i umiejętności gracza

- Poruszanie się postaci

Mikita Smaliak (Vice Lider):

- Grafika w grze
- Level Design
- Losowe generowanie mapy i rozkładu przeciwników
- NPC + AI
- Podstawowe interakcje z otoczeniem i NPC

Kamienie milowe w rozwoju projektu

I semestr:

- Stworzenie interfejsu graficznego
- Zaimplementowanie przeciwników
- System poruszania się, ataków oraz umiejętności naszej postaci
- System ekwipunku
- Stworzenie podstawowych scen oraz ukończenie game-loopa
- Zaprojektowanie grafiki przy pomocy placeholderów

II semestr:

- Zastąpienie grafik na finalne
- Refactoring kodu oraz zwiększenie liczby prefabów
- Ulepszenie systemu generowania losowych map
- Dodanie nowych przeciwników oraz przedmiotów
- Ulepszenie systemu obsługi w karczmie
- Pełne udźwiękowanie
- Dodanie interaktywnych sklepów na mapie
- Ulepszanie NPC, dodanie drzewka dialogowego

Ograniczenia projektu

- Gra będzie dostępna na platformie PC. Zakładany możliwość przeportowania gry również na PS4,PS5, XBOX One, XBOX Series X, Nintendo Switch oraz Smartfony.
- Wymagania sprzętowe do uruchomić grę to: Dobry komputer
- Aplikacje zbudowane za pomocą Unity mogą działać na większości urządzeń i systemów.

System		Minimum requirements
Desktop		
	Operating system	Windows 7 SP1+ macOS 10.12+ Ubuntu 16.04+
	CPU	SSE2 instruction set support.
	GPU	Graphics card with DX10 (shader model 4.0) capabilities.
iOS		iOS 9.0 or higher.
Android		OS 4.1 or later ARMv7 CPU with NEON support or Atom CPU