



Vertex

Koło Naukowe Grafiki Komputerowej





Własne projekty

- Gatunek gry: Endless runner, platformówka, arcade
- Referencje: na jakiej grze będziemy się wzorować
- Nazwa gry: Warto jakąś mieć, może być tymczasowa
- Dostępny czas: Projekt ma być skończony w miesiąc z możliwością rozbudowy. Ile jesteście w stanie nad nim siedzieć w następnym miesiącu? 10-15 godzin łącznie?
- Repozytorium: kto zakłada i jaki serwis (github, bitbucket)?
- Grupa docelowa: gra ma być przystępna jeżeli chcemy się nią chwalić (bez bluźgów, chorej tematyki itp.)
- Analiza potrzeb: co musimy stworzyć, żeby gra była grywalna

Przykład – Endless Runner

- Nazwa gry: SuperRunner
- Referencje: Subway Surfers
- Dostępny czas: 3h/tydzień -> 12 h całość * 3 osoby w zespole -> 36h
- Repozytorium: github, zakłada Dominik
- Grupa docelowa: Nie sprecyzowana -> Casual (każdy może grać i nie ma być zniesmaczony po rozgrywce)
- Analiza potrzeb:
 - Gra 3d, widok zza postaci, grafiki (większość z asset store'a, najlepiej sprecyzować już paczki / część robimy sami – jedna osoba lub każdy coś)
 - UI: Menu (2x przyciski start i highscore, ekran z najlepszymi wynikami), ingame (result screen oraz HUD z wynikami podczas gry)
 - Mechanizm generowania przeszkód/trasy (3 pasy, przeszkody do przeskoczenia lub ominięcia)
 - Sterowanie (Postać sama biega, zmieniamy pasy i skaczemy kiedy trzeba)
 - Mechanizm uderzania w przeszkody (jaka animacja, dźwięk, wyzwolenie końca gry)
 - Dźwięki (uderzenie w przeszkodę, muzyka w tle (menu i ingame), wejście do ingame'u, pojawienie się result screena, pobicie rekordu)
 - Mechanizm naliczania punktów (odległość na jaką się dobiegnie), przechowywanie najlepszych wyników (nick + wynik)
 - Kierunki dalszego rozwoju: przeszkody pod którymi można przejść, obiekty do zbierania w grze, boost'y/power up'y dla postaci



Ściągawka – pomoc przy analizie potrzeb

- ▶ Czy gra ma być 2d czy 3d?
- ▶ Jaki ma być widok w grze (1st/3rd person, czy z boku)?
- ▶ Jakie możliwości sterowania ma gracz (poruszanie się w jednej/dwóch osiach, wykonywanie jakichś akcji – atak, skok itp.)?
- ▶ Jak ma wyglądać plansza (statyczny/generowany level)?
- ▶ Co ma się znajdować na planszy (punkt startu/końca, rzeczy do zbierania, przeszkody, przeciwnicy)
- ▶ Czego nam potrzeba do wykonania planszy (assets i mechanizmy – np. generacja przeszkód, spawnowanie przeciwników itp.)?
- ▶ Jaki jest warunek końca gry (czy tylko przegrana, czy da się też wygrać)?
- ▶ Jak wykrywamy zmiany stanów gry (gracz przegrał, pobił rekord, ukończył poziom itp.)?
- ▶ Czym jest score w naszej grze i jak go liczymy?



Co na kolejny tydzień?

- Wymieniamy się kontaktami (np. facebook + założenie konwersacji)
- Nazwa gry (może być tymczasowa)
- Założone repozytorium
- Wykonana analiza potrzeb (zespół musi mieć jedną wizję projektu – może być ogólna)
 - zróbcie z tego dokument i odnoście się do niego przy nowych pomysłach
- Zrobiony research (znalezione paczki assetów – postać, modele środowiska, UI, pluginy jak są potrzebne itp.)
 - wrzucić na repo lub dorzucić linki do dokumentu, żeby nie robić syfu w projekcie
- Rozpoczęte prace (z problemami zgłaszamy się na grupę albo wiadomość na profil facebook'owy)