Game Design Document

Monika Łyczkowska, Jakub Bieda, Mateusz Nytko

1. Wprowadzenie

Gra Adventure jest typową grą platformową w której gracz porusza się po platformach, zbiera punkty (monety), unika zagrożeń oraz walczy z przeciwnikiem. Gra została stworzona przy pomocy silnika graficznego Unity.

2. Rozgrywka

2.1. Instrukcja uruchomienia

Aby włączyć grę należy uruchomić plik Gra.exe Po włączeniu ukaże się Menu główne w którym można rozpocząć rozgrywkę lub wyjść z gry

2.2. Poziom treningowy

Na początku rozgrywki graczowi pokazuje się poziom treningowy. Na ekranie obok postaci wyświetlone są klawisze sterowania do gry. Podczas tego etapu gracz zapoznaje się z mechaniką rozgrywki. Po przejściu tego etapu zaczyna się dalsza rozgrywka.

2.3. Rozgrywka właściwa

Podczas rozgrywki gracz pokonuje kolejne przeszkody.

2.4. Koniec gry

Po wejściu w niewłaściwe miejsce lub wyczerpaniu ilości żyć graczowi pokazuje się ekran