

# **Game Design Document**

Tomasz Węgiel  
Konrad Król  
Paweł Hruszko

## Spis treści

1.	Nazwa gry .....	3
2.	Opis gry.....	3
3.	Rozgrywka.....	3
4.	Przepływ .....	3
5.	Technika.....	4

## 1. Nazwa gry

AngrySpheres

## 2. Opis gry

Gra jest strzelanką przeznaczoną na komputery z systemami operacyjnymi z rodziny Windows. Przeznaczona dla osób lubiących strzelanki, ponieważ nie zawiera elementów drastycznych, także dla małoletnich. Gra została osadzona w wymodelowanym fragmencie nie określonego świata.

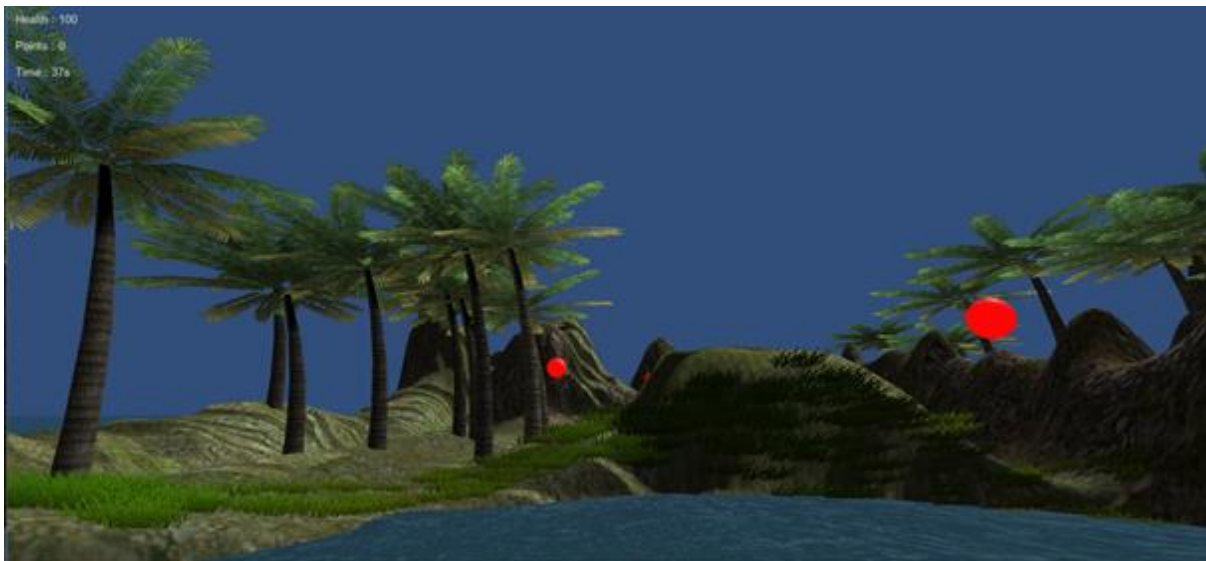
## 3. Rozgrywka

Celem gry jest zestrzelenie jak największej liczby atakujących (strzelających) obiektów (kulek). Gracz widzi strzelające obiekty, jego zadaniem jest zestrzelenie jak największej ich liczby do momentu osiągnięcia określonej ilości punktów lub upływu czasu.

Poruszanie odbywa się za pomocą podstawowych strzałek umieszczonych pomiędzy klawiaturą alfanumeryczną, a numeryczną. W przypadku laptopów zwykle są one umieszczane w dolnym prawym rogu klawiatury. Celowanie i strzał następuje poprzez ruch myszką oraz LPM.

## 4. Przebieg

Gra rozpoczyna się od ekranu:



Po upływie czasu zostaje pokazany ekran pozwalający na restart gry lub zakończenie:



## 5. Technika

Gra jest przeznaczona na systemy operacyjne rodziny Windows. Jest to jedyne wymaganie. Jeżeli system operacyjny działa bez zarzutu, gra również będzie. Gra powstała w środowisku systemów Windows i na nie jest też przeznaczona. Wykorzystano także silnik tworzenia gier Unity.