

# Dokument Projektowanie Gry

Paweł Gumola

Jakub Woźny

## **Przeгляд**

### Wprowadzenie:

To jest gra symulacyjna w której gracz wciela się w rolę pilota samolotu. Akcja gry polega na zbieraniu odpowiednich punktów (unoszące się kółka).

W celu dokonywania postępu w grze, gracz musi zapewnić sobie odpowiednią ilość zdobytych punktów. Gracz poznaje grę w trakcie lotu samolotem, Gra odbywa się w pełni dostępnej i interaktywnej symulacji lotu samolotem, widzianej z trzeciej osoby (za samolotu), w grze towarzyszą graczowi także dźwięki samolotu.

## **Struktura gry**

### Kontrola:

Gracz odkrywa świat jako pilot samolotu. Gracz może swobodnie poruszać się po świecie, gdzie otoczenie i krajobraz są odwzorowaniem praw fizyki. Gracz może w czasie rozgrywki zdobywać punktu. Po zebraniu odpowiednich krążków. W świecie gry, gracz jest sam jeden nic go nie może zniszczyć, nie ma możliwości spotkania innego gracza, komputerowego tak jak i rzeczywistego.

## **Akcja**

### **Ruch:**

Gracz może przemieszczać się po mapie w każdą stronę. Elementy sterujące pozwalają obracać samolot i poruszać go szybciej jak i wolniej. W grze został stworzony respown dzięki któremu gra jest trudniejsza. Gdy nasz samolot uderzy w górę, wodę, lub ziemię, albo opuści teren gry to wraca na sam początek. Wszystkie zebrane punkty się resetują oprócz czasu. Innym utrudnieniem są zdolności manualne gracza przy sterowaniu samolotem

## **Świat fizyczny**

Świat fizyczny jest reprezentowany przez szereg powierzchni obszarów. Powierzchnie te mają konkretne faktury.

### **Efekty gry:**

Wszystko, co może być w interakcje ze światem, który jest nieożywione: skały, gleba, kawałki roślin itp. Wszystko ma podstawową fizyczną.

## **Krajobraz**

Elementy świata, który nie może być rozpatrzony, ale które mogą być postrzegane. Rzeczywista geometria jest znacznie ograniczona.