

**Przedmiot: Programowanie gier komputerowych**

**Kierunek: Fizyka Techniczna**

# **Game Design Document**

***“Szalony kierowca”***

***Wykonali: Anita Cichoń, Mateusz Hofman, Magdalena Oćwieja***

## 1. Cel i zasady gry:

Gra "Szalony kierowca" to gra dwuwymiarowa, stworzoną przy pomocy silnika Unity 5. Gracz wciela się w postać kierowcy samochodu, którego zadaniem jest ominięcie jak największej liczby samochodów wroga. Przy starcie samochód posiada 300 punktów wytrzymałości, przy każdorazowym zderzeniu z samochodem wroga odejmowane są punkty w następujący sposób:

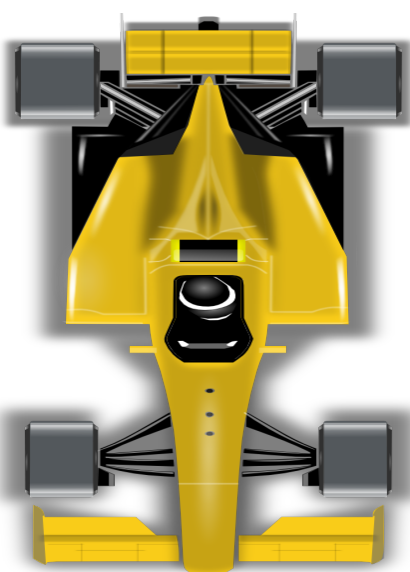
- -40 pkt -> zderzenie czołowe;
- -8 pkt -> zderzenie "boczne";

Za każdą przejechaną sekundę gry, doliczany jest jeden punkt. Gra kończy się w momencie, gdy wytrzymałość samochodu gracza wyniesie 0 pkt. W tym czasie następuje zresetowanie gry a punkty spadają do zera.

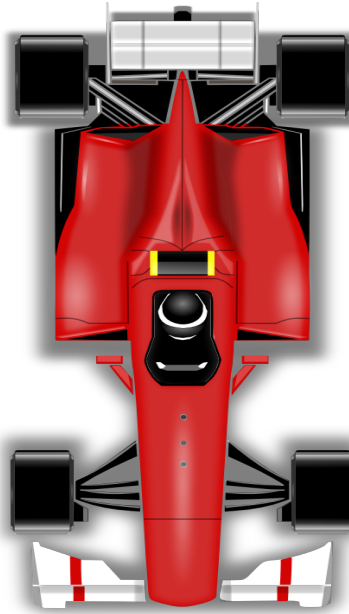
Gra przeznaczona jest dla osób w każdym przedziale wiekowym, ze względu na łatwość wykonania zadania.

## 2. Elementy gry:

samochód "szalonego kierowcy"



samochód wroga



### 3. Sterowanie:

Gracz może poruszać się jedynie po osi X, po obszarze jedni. Ruch gracza odbywa się za pomocą strzałek w lewo oraz w prawo.

### 4. Implementacja:

Skrypty odpowiedzialne za funkcjonowanie gry w całości zostały napisane w języku programowania C#. Skrypty obejmują między innymi:

- ❖ sterowanie samochodem,
- ❖ wytrzymałość samochodu