

# Toy Story

## Game Design Document

Autorzy: Justyna Jarosz, Karolina Niemiec, Magdalena Szpor

# Toy Story

## Game Design Document

### O grze

Gra pt.: „Toy Story” jest grą przeznaczoną dla gracza w każdym wieku jednak przede wszystkim dla miłośników klocków lego i skomplikowanych labiryntów. Akcja gry toczy się w dziecięcym pokoju, w którym roi się od wielu zabawek. Na środku pokoju umieszczony jest labirynt – miejsce w którym odbywa się zasadnicza część gry.

### Cel gry

Celem gry jest przejechanie zabawkowym samochodzikiem przez labirynt w taki sposób aby przejść z jednego końca na drugi – do wyznaczonego, świetlnego punktu. Po osiągnięciu celu otwiera się nowy poziom – pokój z kolejnym labiryntem. Po drodze czekają przeszkody w postaci ruchomych klocków. Kiedy gracz najedzie na którąś z przeszkód wraca do punktu w którym rozpoczął grę.

### Główny bohater

Bohaterem gry jest zabawkowy samochodzik.

### Sterowanie

Samochód sterowany jest strzałkami. W celu nadania prędkości – strzałka do góry, skręt – strzałki w prawo i w lewo. Gracz może poruszać się tylko w obszarze labiryntu (wyznaczonych przez klocki ścieżek). Nie może przejeżdżać ponad klockami.



## *Sceneria gry*

Atmosferę dziecięcej zabawy podtrzymuje główna sceneria w której odbywa się akcja. Jest to dziecięcy pokój w którym wszędzie obecne są zabawki. Gra składa się z trzech poziomów. W każdym znajduje się inny labirynt.

## *Programowanie gry*

Zaprogramowane zostały ruchy klocków, które blokują przejście, zderzenie samochodu z klockiem – przeszkodą, które powoduje powrót samochodu na start. Zaprogramowano także przejście do kolejnej planszy.