

Wykonały: Paulina Olszewska i Magdalena Ciufany

Game Design Document

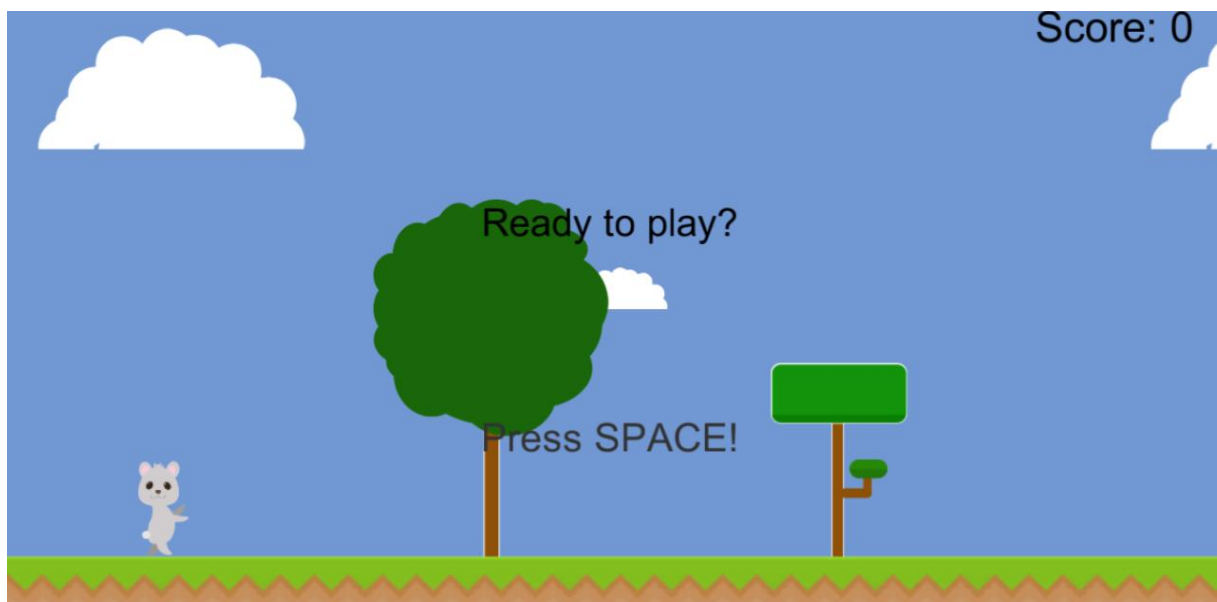
Uciekający zwierz

1. Wstęp

Gra „Uciekający zwierz” to gra platformowa której głównym celem jest omijanie złowrogich Hatifaltów. Gra polega na zdobyciu jak największej ilości punktów. Nie ma ona końca, ponieważ świat generuje się losowo w nieskończoność.

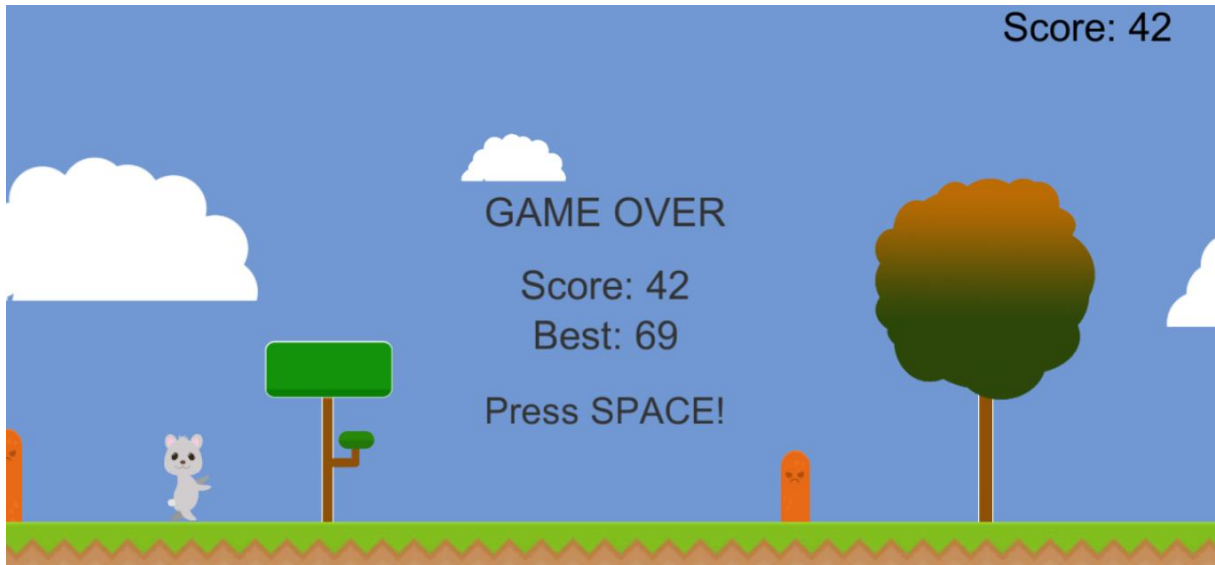
2. Ogólny przebieg rozgrywki i opis gry

Po uruchomieniu gry widzimy następujący ekran:



By rozpocząć rozgrywkę wciskamy SPACJĘ lub jakikolwiek inny przycisk na klawiaturze. Po wciśnięciu tego guzika postać zaczyna się poruszać. By przeskoczyć przeszkody należy wcisnąć SPACJĘ. Jest to

jedyny przycisk który używa się podczas rozgrywki. Gra polega na zdobyciu jak największej ilości punktów. Po zderzeniu włącza się dźwięk oznajmujący skutcie się, oraz ukazuje się obraz końcowy:



Widać wtedy wynik jaki uzyskaliśmy, oraz najlepszy zdobyty do tej pory. Po każdym ponownym uruchomieniu gry zdobyte wyniki resetują się. Dodatkowo w prawym górnym rogu widzimy wynik jaki posiadamy w danej chwili. By rozpocząć grę jeszcze raz należy ponownie wcisnąć SPACJĘ.

3. Elementy gry

Gra składa się z tła w którego skład wchodzi losowo generowane drzewa oraz chmury. Głównego bohatera, czyli zwierza, oraz przeszkód. Przeszkody wyglądają następująco:



Są one generowane losowo, jeśli chodzi o wysokość i odległość między sobą.