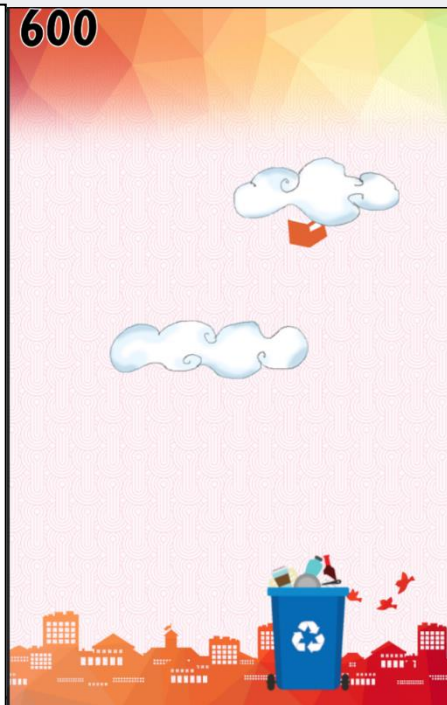


# Jednostronnicowy GDD

Gra edukacyjna mająca uczyć jak segregować odpady (co wyrzucać do jakiego kosza), zapewniająca również dobrą i dynamiczną rozgrywkę. Celem gracza jest zbieranie spadających odpadów do odpowiedniego kosza w zależności od ich typu. Za dobrze zebrane odpady gracz zdobywa punkty, a gdy kilka razy się pomyli przegrywa. Wraz z długością trwania gry, śmieci zaczynają spadać coraz szybciej, pojawia się większa ilość ich typów, a gracz musi używać wielu koszy. Docelowo chcemy, aby gra była dostępna na platformach mobilnych. Używamy silnika defold: <https://defold.com/>, na razie zrobiliśmy podstawy podstawowej mechaniki 😊 -----> Dodatkowo w grze chcemy dodać możliwość wyświetlania okien (np. Po kliknięciu na kosz) z dokładnymi informacjami co do niego wyrzucać oraz z wytłumaczeniem dlaczego należy segregować odpady.



## Nazwa

Na razie nie mamy fajnego pomysłu na nazwę. Pewnie coś z recyklingiem, ale nie wiadomo co.

## Wyjątkowa cecha produktu Jaka cecha jest unikatowa dla TEJ gry?

Połączenie dynamicznej rozrywki z ważną edukacyjną zawartością.

## Wyjątkowa cecha produktu Zrób research pośród podobnych gier

Są podobne gry, ale wyglądają na słabo wykonane, a i tak mają niezłe oceny:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cancangames.recycli>

## Wyjątkowa cecha produktu 'Wyjątkowość' to klucz do sprzedania Twojej gry

Dzieci będą się dobrze bawić, a rodzice będą zadowoleni z tego, że dziecko wie gdzie wyrzucać jakie śmieci i rozumie pojęcie i znaczenie recyklingu.

## Cel + Opis Jak możnaby było opisać tą grę znajomym?

Edukacyjna gra typu Catch Game o domowej segregacji odpadów. Docelowo na platformy mobilne.

## Motyw + Nastrój Gdzie jesteśmy? (świat, zdarzenia, postacie)

Pogodny nastrój w anonimowym świecie. Ewentualnie zmieniający się na bardziej "pochmurny" wraz z ilością niezbranych odpadów.

## Rdzenna mechanika Jakie 'zasady' są najważniejsze dla tej gry? (ruch, zdrowie, exp...)

Przesuwanie koszami na śmieci w celu złapania odpowiedniego odpadu do przeznaczonego na niego pojemnika. Gracz przegrywa gdy X razy nie złapie odpadu lub złapie go do złego kosza. Im dłużej się gra tym leci więcej śmieci różnych rodzajów i potrzeba więcej pojemników.

## Progres i Flow Jak ta gra angażuje racza? (levele, historia, nowa zawartość)

Rosnąca trudność gry polegająca na dodawaniu nowych odpadów oraz pojemników wraz z kolejnymi poziomami. Poczynając od jednego pojemnika i jednego rodzaju odpadów, a kończąc na wielu koszach i nieoczywistych odpadach.

## Estetyka Jak ta gra wygląda i jaki ma klimat? (grafika, 2D/3D, muzyka, dźwięk, środowisko)

Grafika 2D, widok od boku, grafika rysunkowa, muzyka jakaś wesoła. Targetem gry byłyby dzieci w wieku 6-12lat.

## Sterowanie W jaki sposób gracz steruje grą? (szkic)

Na komputerze strzałkami i przełączanie "koszów" jakimś jednym przyciskiem (powiedzmy spacją). Docelowo na platformach mobilnych wszystko dotykowo.