**Pac-Man 3D®**

*Lorem ipsum dolor sit amet….*

**Scenariusz**

Naszym celem na zajęciach z przedmiotu „Warsztaty programowania gier komputerowych” jest stworzenie remake’u klasycznej gry komputerowej „Pac-Man” w 3D z wykorzystaniem środowiska Unity.

**Opis gry**

Gracz steruje postacią Pac-Man’a, która porusza się po labiryncie. Jego głównym zadaniem jest znalezienie przejścia do następnego poziomu. Mają mu w tym przeszkodzić znajdujący się na planszy przeciwnicy, których musi unikać. Po drodze zbiera jednocześnie punkty. Od ich ilości zależy możliwość przejścia do następnego poziomu oraz ocena końcowa. Jednocześnie gracz musi zmierzyć się z ograniczeniem czasowym. Pozostały czas można wydłużyć odnajdując specjalny rodzaj bonusu.

Aby przejść do kolejnego poziomu gracz musi zebrać co najmniej połowę punktów leżących na planszy. Dopiero po zebraniu wystarczającej ilości punktów ujawnia się lokalizacja drzwi.

**Rodzaje bonusów:**

* Dodatkowe życie
* Dodatkowy czas
* Broń pozwalająca strzelać do przeciwników

Bonusy pojawiają się w losowych miejscach i pozostają na planszy tylko przez określony czas. Dzięki temu ograniczeniu gracz musi podjąć decyzję czy opłaca mu się dotrzeć do niego, czy skupić się na swoim głównym zadaniu.

Przeciwnicy różnią się szybkością poruszania oraz odpornością na strzały. Za zabicie trudniejszych wrogów gracz dostaje więcej punktów.

Po przejściu poziomu gracz widzi krótkie podsumowanie zawierające ogólną ocenę, ilość zebranych punktów, liczba pokonanych przeciwników i zebranych bonusów oraz czas.

**Propozycja opisu wizualnego aspektu gry**

Propozycją wyglądu gracza może być zmodyfikowana kula koloru żółtego, wyposażona w oczy w kształcie białych kul z czarnymi źrenicami i uproszczony otwór gębowy, z którego mogą wystawać nieliczne zęby, co jest pewną modyfikacją wyglądu postaci z oryginalnej wersji gry.

Można zaproponować dodanie poświaty do głównego bohatera jeśli zbierze broń lub inny rodzaj bonusu.

Za wygląd przeciwnika można zaproponować bliżej nieokreślony kształt o nieokreślonym lub losowo dobranym kolorze.

Kamera przemieszcza się za graczem ale nie obraca się tak jak gracz. Perspektywa pozwala na zobaczenie pewnego odcinka labiryntu. Labirynt oświetlany jest źródłem światła podążającym za graczem, które oświetla jedynie fragment labiryntu.

**Zespół**

*Jakub Grodzki*

*Filip Depta*

*Denys Varlan*

*Adrian Charaziak*

*Adam Orda*

*Damian Grabowski*