**Koncept**

1. **Autorzy**
   1. **Grzegorz Lach -> ALL -> LEAD**
   2. **Norbert Markowski -> ALL**
   3. **Patryk Rajman -> ALL**
   4. **Grzegorz Sawiński -> ALL**
2. **Tytuł – OBROŃCA WYSP**
3. **Opis świata gry**
   1. **Losowo wygenerowane wyspy, w które wydobywamy surowce (drzewa, kamienie, żelazo, rośliny ,mięso - zwierzęta)**
   2. **Na każdej wyspie znajduje się osada, która musi zostać obroniona przez naszą postać**
   3. **Na ostatecznej wyspie, nie znajduje się osada, jedynie siedlisko potworów do pokonania**
4. **Gra typu poziomowa-survival**
5. **Bohaterowie**
   1. **GRACZ**

**-Gracz protagonista, który stara się wyczyścić wyspy z złych postaci/ złych zwierząt**

**-Postać zdobywa poziom poprzez lepszy ekwipunek**

**b. PRZECIWNICY**

**-Zwierzaki (Wilki, dziki, niedźwiedzie, trygrysy) -> zależne od poziomu/wyspy**

**-**

1. **Stylistyka 3D – Pierwszoosobowa**
2. **Levelami są wyspy(wygenerowane losowo), na których musimy przetrwać poprzez infrastruktury (Tower-Defense) którymi jest osada na wyspie. Celem jest dostanie się do kolejnej wyspy poprzez zebranie map (części mapy) ZAKOŃCZENIE: Pokonać ostateczna wyspę, na której jest BOSS/osada/ źródło potworów**

**Podczas każdego poziomu/wyspy osada będzie atakowana przez potwory co pewien okres czasu. W każdej z tej fali będzie mini Boss, z którego będzie szansa na drop mapy/części**

**Oprócz standardowego pozyskiwania surowców, można je oraz inne rzeczy pozyskiwać z plaży (które byłyby tam wyrzucane przez fale).**

**Postać może ulepszać budowle w osadzie. NPC’ty nie pomagają w ochronie osady.**

**Postać będzie posiadała ekwipunek (ograniczony), głód, zdrowie, zmęczenie.**

**Warunek porażki:**

**Śmierć bohatera - > Poziomy trudności obudzenie w osadzie/ restart gry od zera**

**Zbyt długie pozostanie na danej wyspie**

**Nie obronienie osady**

**Warunek zwycięstwa:**

**Pokonanie ostatecznej wyspy.**

1. **Unity**
2. **Kontrolowanie - > mysz + klawiatura**
3. **Losowo wygenerowana wyspy, fantastyczne elementy => SURVIVAL + TOWERDEFENCE**