Game Design Document / Documentation of

**Pyramid Raiders**

**Our team:**

* Kacper Korbecki 63624
* Natalia Grzegorzak 61896
* Patryk Piechowicz 63708

**Gatunek: gra przygodowa, platformowa 3D, z elementami eksploracji**

**Silnik: Unity, wersja 2022.3.51f1**

**Motyw Gry:**

Motyw gry opiera się na eksploracji pokojów, korytarzy piramidy, skrywających liczne skarby, a także utrudnienia, wyzwania zręcznościowe i pułapki. Gracz wciela się w poszukiwacza przygód, przemierza kolejne poziomy wygenerowane proceduralnie, próbując zdobyć jak najwyższy wynik przed dotarciem do końca.

**Ostateczny Opis Gry:**

Gracz rozpoczyna grę, w której automatycznie generowane są poziomy pełne różnorodnych wyzwań. Eksplorując korytarze, musi unikać pułapek, takich jak kolce czy śliska podłoga, a także pokonywać parkoury wymagające zręczności i dokładnego planowania ruchów. W trakcie eksploracji zbiera skarby rozrzucone po poziomie, co wymaga spostrzegawczości i umiejętności poruszania się w przestrzeni. Po ukończeniu eksploracji i odnalezieniu wyjścia gracz przechodzi do menu końcowego, gdzie wyświetla się podsumowanie wyników - punktowane są zebrane skarby w zależności od ich wartości.

**Mechaniki:**

**poruszanie**: Gracz porusza się korzystając z WASD/strzałek. Spacja umożliwia skok, a przycisk F (będąc w pobliżu skarbu) zebranie przedmiotu. Kamera jest pierwszoosobowa, umożliwiająca łatwiejsze wczucie się w rolę odkrywcy.

**proceduralna generacja poziomów**: główna mechanika, czyniąca każdą rozgrywkę niepowtarzalną ze względu na dynamicznie zmieniający się układ pokoi.

**losowe generowanie skarbów:** W większości pokji są trzy lokacje w których mogą stworzyć się skarby, każda lokacja ma własną szanse na utworznie przedmiotu, w inspektorze możemy dowolnie zmieniać szanse lub poszerzać listę przedmiotów tworzonych w lokacjach

**system punktów**: każdy ze skarbów ma przypisaną swoją wartość.

**Do kogo skierowana jest nasza gra:**

Nasza gra jest dla graczy, którzy lubią wyzwania, eksploracje i działanie pod presją. Gracz przez całą rozgrywkę powinien być ostrożny i spostrzegawczy. Grupą docelową są użytkownicy komputerów.

**Kluczowe Koncepcje:**

* **Eksploracja:** Rozglądanie się po poziomach w poszukiwaniu ukrytych skarbów i alternatywnych ścieżek.
* **Pułapki i przeszkody:** Różnorodne wyzwania, które testują zręczność i spryt gracza.
* **Dynamiczność:** Proceduralne generowanie poziomów zapewnia unikalność każdej rozgrywki.
* **Progresja:** Zbieranie skarbów i uzyskiwanie coraz wyższych wyników motywuje do ponownego uruchamiania gry.

**Podział Zadań:**

**Kacper Korbecki:** losowa generacja przedmiotów, level design, dokończanie przedmiotów

**Natalia Grzegorzak:** menu główne i końcowe, audio, level design, dokumentacja

**Patryk Piechowicz:** generacja proceduralna poziomów, podnoszenie przedmiotów

*Każdy z nas miał dodatkowo wkład w ulepszanie poziomów i funkcjonalności, naprawianie bieżących błędów i testowanie rozgrywki.*  
  
  
  
  
*Główna inspiracja za projektem*