

**Specyfikacja gry**  
**Shark simulator**

**Karol Kęciński**

**Bydgoszcz, 04.01.2020 r.**

## **1. Mechanika gry**

Gracz porusza się rekinem, pływając w oceanie. Może zjadać ryby i inne stworzenia w oceanie, natomiast zjedzenie trujących ryb spowoduje śmierć rekina.

Ryby poruszają się w oceanie grupując się w ławice, niektóre gatunki ryb uciekają przed rekinem.

Trujące ryby wyróżniają się kolorem spośród jadalnych ryb.

## **2. Gracz**

Steruje rekinem. Rekin posiada zdrowie 0-100. Początkowa wartość ustawiona jest na 80. Kiedy spadnie do 0, oznacza to koniec gry. Rekin może uzupełniać zdrowie jedząc niektóre ryby.

Celem gry jest zjedzenie jak największej liczby ryb w ławicach, nie zjadając przy tym trujących ryb. Wynik (ilość zjedzonych ryb) zostanie wyświetlona po zakończeniu gry.

## **3. Mapa**

Mapa gry (ocean) jest trójwymiarowa i jest ograniczona – niewidzialną barierą / siecią rybacką / dnem morza i skałami.

## **4. Kamera i widok**

Widok z perspektywy trzeciej osoby, lekko „za” rekinem.

## **5. Sterowanie**

Klawisze WSAD -ruch

Spacja – akcja zjedzenia ryby znajdującej się bezpośrednio przed paszczą rekina

Myszka – sterowanie widokiem kamery

## **6. Ryby**

Są pożywieniem dla rekina. Niektóre ryby mogą mieć właściwość uzupełniania zdrowia rekina o niewielką wartość (np. o 1-2 punkty).

Ryby trujące odejmują znaczną część życia (kilkanaście – kilkadziesiąt punktów). Wyróżniają się w stosunku do innych ryb kolorem (są jaskrawiej ubarwione).

## **7. Ludzie**

Okazjonalnie w oceanie można znaleźć zbłąkanego pływaka. Zjedzenie tak dużej ofiary uzupełnia życie rekina do pełnych 100 punktów.

Ludzie nie chcą być zjedzeni, więc uciekają przed rekinem. Ponadto, zjedzenie człowieka daje dodatkowe 100 punktów do końcowego wyniku.