**Tytuł gry**

*Game Design Document*

**Autorzy:**

Szymon Mantaj,

Dariusz Bijak,

Mariusz Chalczyński

*Spis treści*

*High Concept*

**Koncepcja gry/programu**

W tym miejscu należy umieścić wszelkie informacje, które opisują w największym skrócie “koncepcję” projektu.

Zakaz porównywania do innych aplikacji i gier

Gra platformowa polegająca na ucieczce przed inteligentnym przeciwnikiem pokonując statyczne, dynamiczne i logiczne przeszkody w jak najkrótszym czasie. Postać posiada możliwość zmiany grawitacji po wykonaniu danej operacji. Przejście między platformami za pomocą portalu. Gra kończy się jeżeli :  
a) przeciwnik dogoni postać.

b) postać spadnie poza zakres platformy

c) postać wejdzie w interakcje z przeszkodą dynamiczną lub statyczną

*Podstawowy game flow*

**Sterowanie**

Model sterowania pozwala użytkownikowi na poruszanie się w kierunku: lewo, prawo. Do dyspozycji jest również skok oraz specjalna umiejętność zmiany grawitacji, w którą wyposażony jest nasz bohater.

**Mechanika**

Czy w grze/aplikacji mają istnieć ciekawe mechaniki lub algorytmy I w jaki sposób zostaną osiągnięte.

**Podstawowy (planowany) sposób gry**

* Warunek rozpoczęcia:
* wybranie start z menu gry
* Wykonywane kroki :
* ruch w prawą stronę, używanie umiejętności specjalnej bochatera

*Grafika*

**Styl**

Tu należy opisać styl graficzny gry, a przede wszystkim paletę wykorzystywanych kolorów.

**Spis wymaganych grafik**

* Postaci
* aaaa
* 11
* 22
* bbbb
* 333
* 444
* Tła
* Itd...

*Dźwięki i muzyka*

**Styl**

W jakim stylu ma być utrzymane udźwiękowienie gry – ważna jest konsekwencja

**Potrzebne dźwięki**

* Dźwięki
* 11
* 22
* 33

**Wymagana muzyka**

* powolna
* szybka
* do walki
* itp..

*Szczegółowy opis gry i mechanik*

**Do ustalenia w późniejszym terminie**

*Szczegółowy opis fabuły i poziomów*

**Do ustalenia w późniejszym terminie**

*Część techniczna*

**Do ustalenia w późniejszym terminie**

*Podział odpowiedzialności i harmonogram*

**Do ustalenia w późniejszym terminie**