

Game Design Document

BitterSweet

Julia Hajto

Spis treści

| | |
|------------------------------|---|
| I. Koncept gry..... | 3 |
| II. Zasady gry..... | 3 |
| III. Grupa docelowa..... | 3 |
| IV. Świat gry..... | 3 |
| V. Sterowanie..... | 4 |
| VI. Elementy dodatkowe..... | 4 |
| VII. Aspekty techniczne..... | 4 |

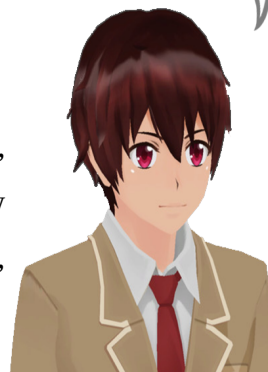
I. Koncept gry

W grze wcielamy się w postać chłopca, którego zadaniem jest zdobycie jak największej ilości miłości, by spotkać się z ukochaną. Eksplorując nieznanne tereny, poszukujemy na swej drodze bijących serc. Jeśli zbierzemy wystarczającą ilość serc, na końcu czeka nas niespodzianka.



II. Zasady gry

Celem gry jest dotarcie do ostatniego poziomu, w którym to spotkamy piękną dziewczynę. Aby znaleźć się w jej objęciach, wprawdzie musimy przejść kolejne levely, zdobywając podaną na ekranie ilość serc.



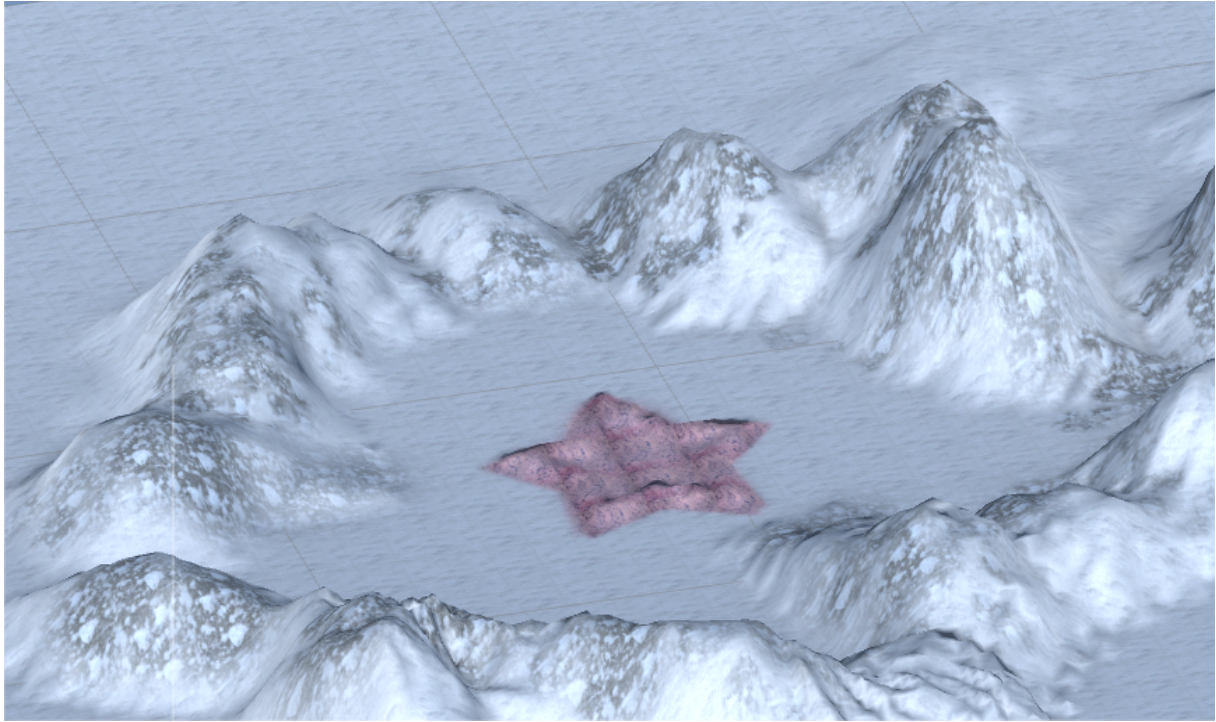
III. Grupa docelowa

Ze względu na swoją prostotę i łatwość wykonania zadania, gra przeznaczona jest dla gracza w każdym wieku.

IV. Świat gry

Każdy kolejny level zabiera nas w coraz to inne górskie tereny, które możemy zobaczyć o różnych porach roku. Przykładowe screeny terenu:





V. Sterowanie

Gracz wykorzystuje klawisze W,A,D do poruszania się po terenie oraz klawisz „Ctrl”, aby nasza postać biegła.

Gdy gracz zbliży się do obiektów interaktywnych, zostaje wykonana akcja, bez potrzeby użycia przycisków.

VI. Elementy dodatkowe

W celu uatrakcyjnienia rozgrywki w grze wykorzystano utwór Yiruma – When The Love Falls oraz kilka dodatkowych dźwięków. Dodatkowo zostały użyte postacie z AssetStore.

VII. Aspekty techniczne

Do uruchomienia gry, niezbędny jest komputer z systemem operacyjnym Windows. Rekomendowana rozdzielczość 16:9.