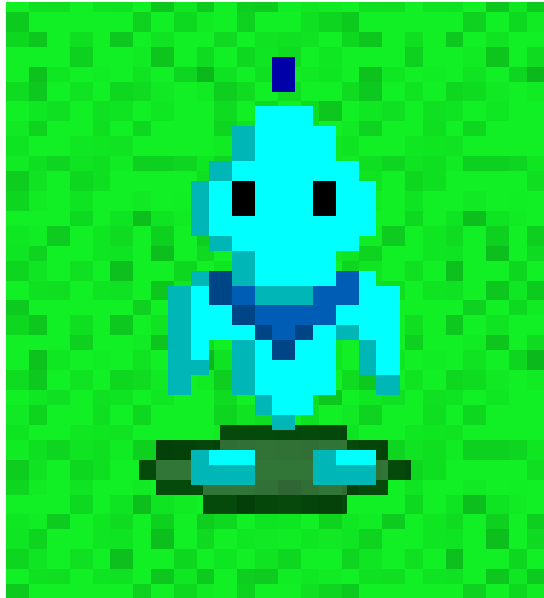


„Blink”



Game Design Document

Zespół projektowy: Natalia Skwirut, Kacper Słyś

Domyślna platforma: System Windows

Rodzaj gry: Highcore

Spis Treści

| | |
|------------------------------------|---|
| Wstęp | 2 |
| Zasady Gry | 2 |
| Mechanika | 2 |
| Sterowanie | 2 |
| Szata graficzna | 2 |
| Interfejs użytkownika | 3 |
| Menu Główne | 3 |
| Gra | 4 |
| Dodawanie najlepszego wyniku | 6 |
| Animacja ruchu | 6 |
| Diagram klas | 7 |
| Dźwięk | 7 |
| Technologia | 7 |

Wstęp

Gracz wciela się przyjaźnie wyglądającą postać o imieniu „Blink” pozostawionego na platformach szybujących, w chmurach. Jego jedynym celem jest: przeżyć.

Zasady Gry

Gra polega na uzyskaniu jak największej ilości punktów. Punkty uzyskuje się, w zależności od przeżytego czasu. Aby zrestartować mijający timer należy przeskoczyć przez portal, dodatkowo dostaje się bonus do ilości punktów. Po przeskoczeniu przez portal gracz będzie, w stanie przeskoczyć jedynie na platformę tego samego koloru.

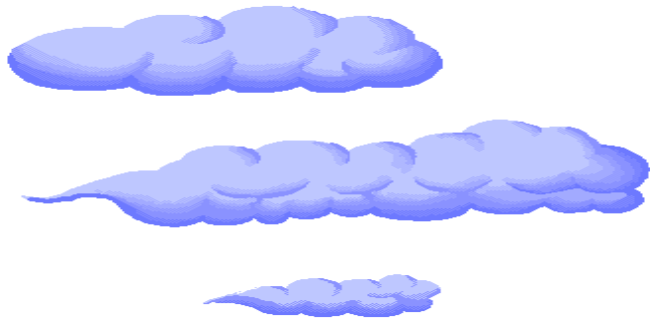
Mechanika

Sterowanie

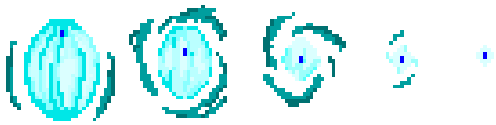
Gracz może poruszać się za pomocą strzałek jak i „WSAD”, a za pomocą klawiszem „space” może skakać.

Szata graficzna

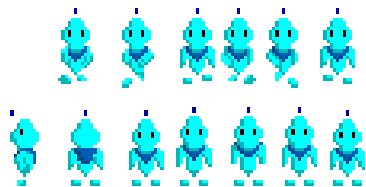
Tekstura poruszających się chmur



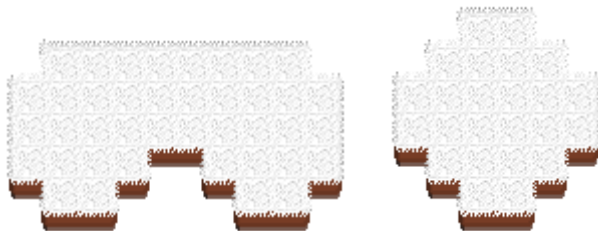
Animacja skoku stworzona została poklatkowo.



Główna postać

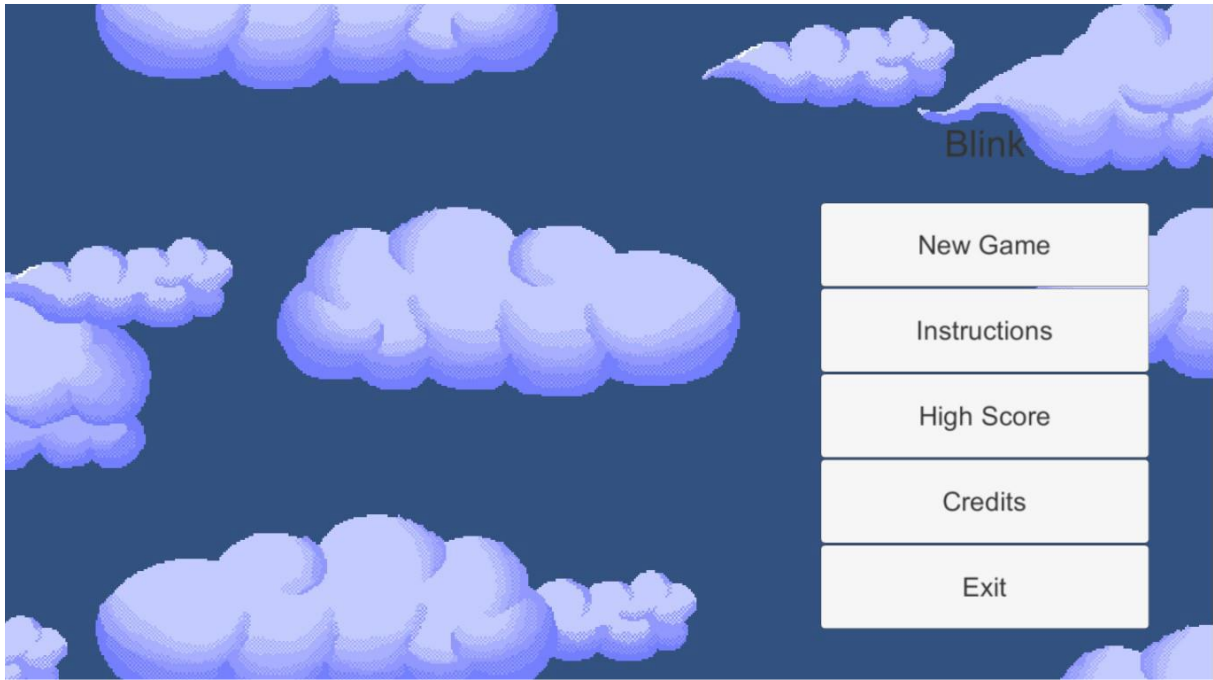


Dwa rodzaje platform



Interfejs użytkownika

Menu Główne

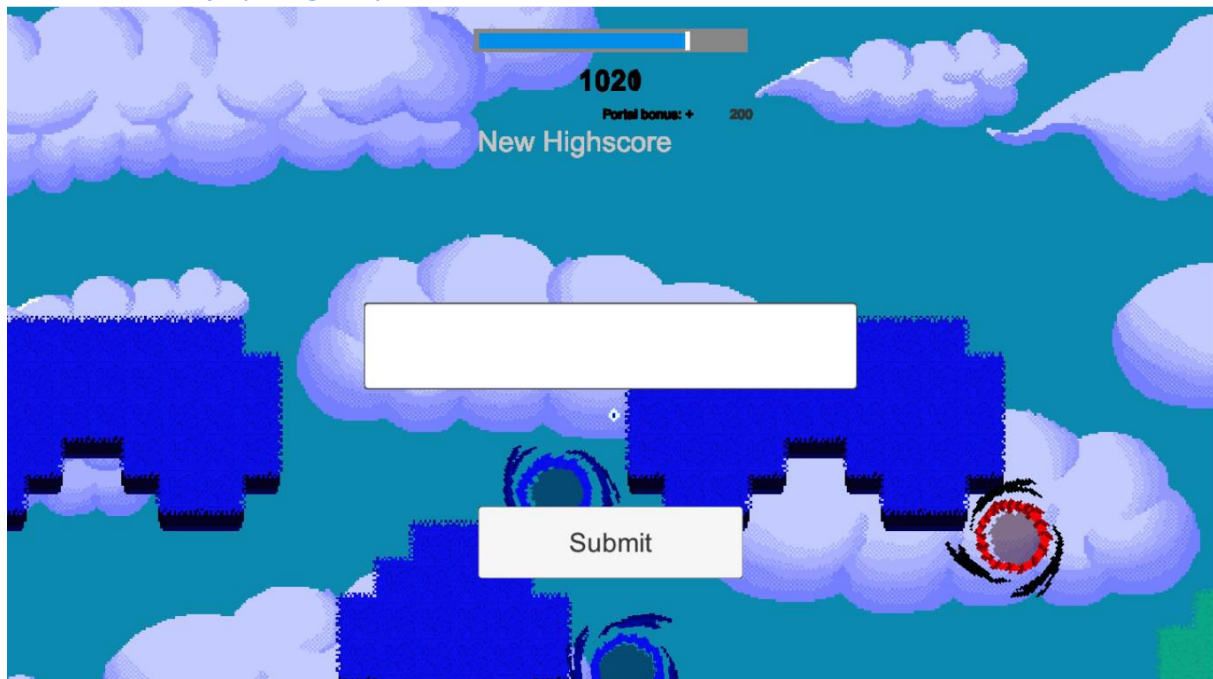


Gra





Dodawanie najlepszego wyniku



Animacja ruchu

AnimationController przechowuje maszynę stanów, która determinuje wyświetlaną animację. Zostały one użyte dla użytkownika, platformy oraz portalu.

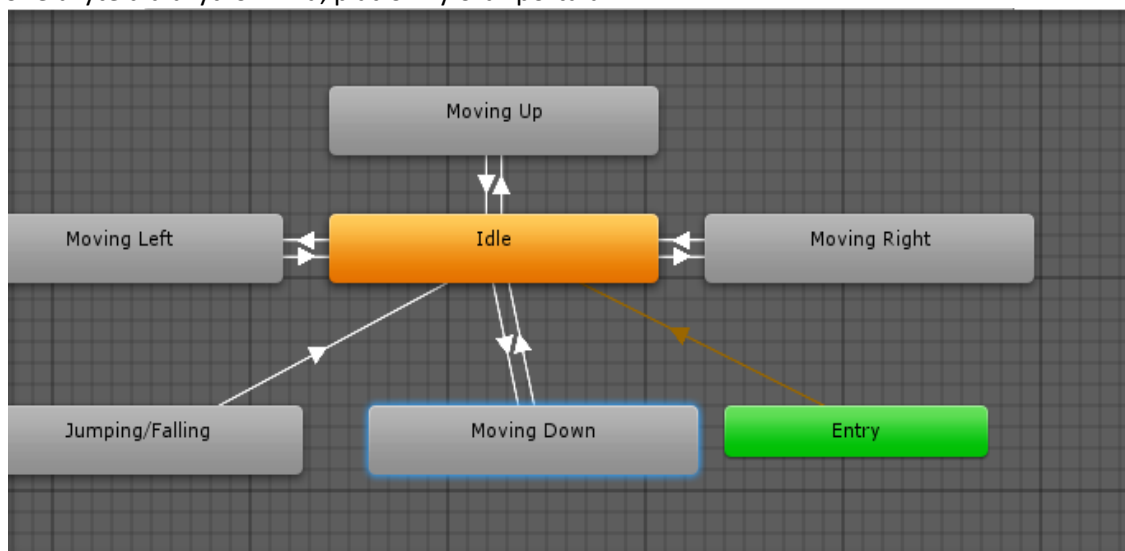
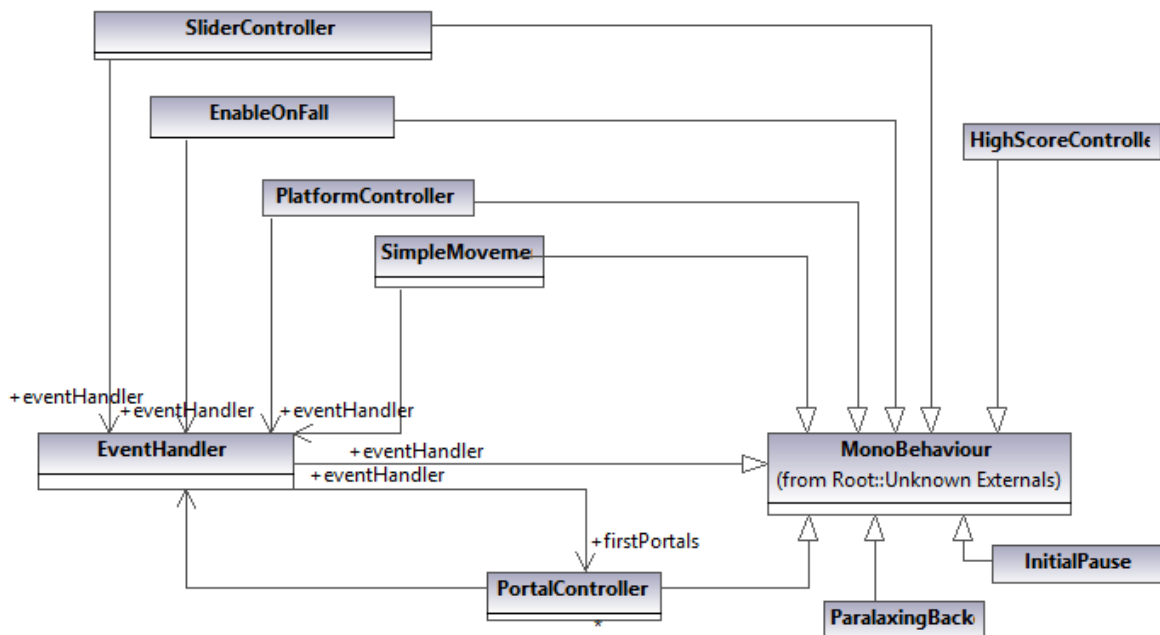


Diagram klas



Dźwięk

Wykorzystano utwór „Epic Song” autora BoxCat Games.

Technologia

Gra jest przeznaczona na systemy operacyjne rodziny Windows. Jest to jedyne wymaganie. Jeżeli system operacyjny działa bez zarzutu, gra również będzie. Gra powstała w środowisku systemów Windows i na nie jest też przeznaczona. Wykorzystano także silnik tworzenia gier Unity