

Game Design Document

Car Game

Autor: Daniel Szura

Wstęp

„Car game” jest grą wyścigową. Celem gry „Car game” jest pokonanie trasy składającej się z 15 checkpointów w jak najkrótszym czasie. Checkpointy muszą zostać pokonane w odpowiedniej kolejności. Po pokonaniu całej trasy wyświetli nam się uzyskany czas. Do pokonania jest rekord trasy ustawiony przez autora gry. Wynosi on 130 sekund. Grupą docelową jest każdy gracz.

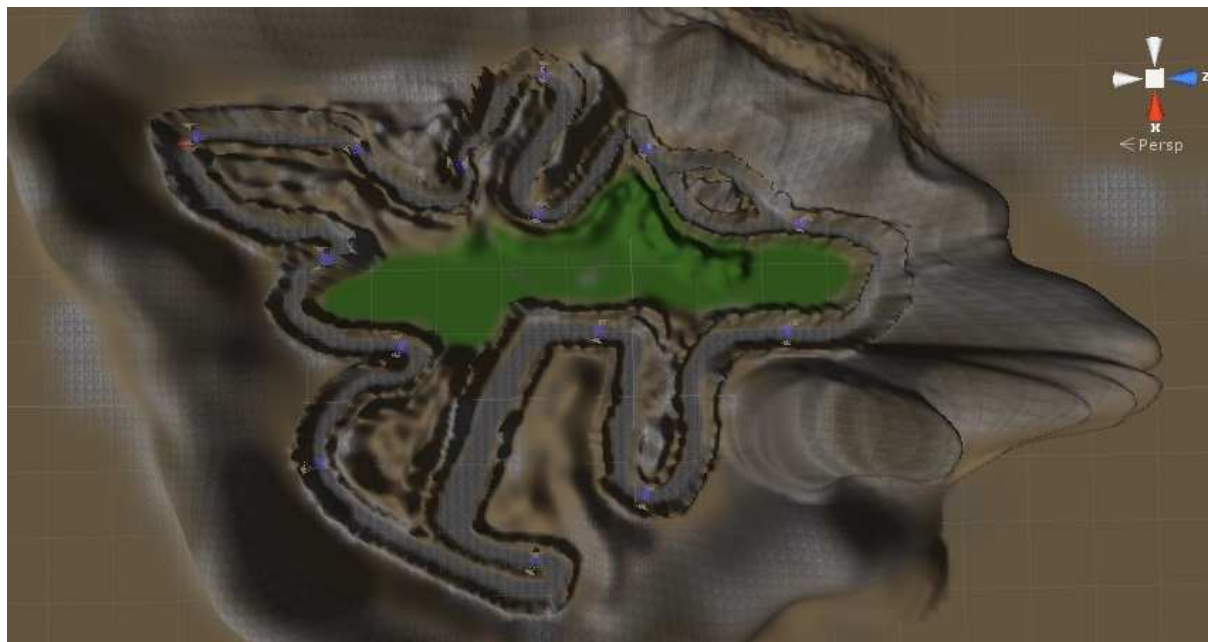
Pojazd

Po trasie poruszamy się szybkim pojazdem wyścigowym. Aktualna prędkość samochodu wyświetlana jest na liczniku zegarowym w rogu ekranu. Pojazd jest skonfigurowany tak aby w razie dachowania powrócić ponownie na koła. Kamera pokazuje samochód w widoku trzeciej osoby. Na chwilę obecną dostępna jest tylko skrzynia automatyczna.



Teren

Trasa wyścigu prowadzi przez górskie doliny, jest wąska i trudna do pokonania jeśli nie dostosujemy odpowiedniej prędkości.



Checkpoint

Na mapie zostało rozmieszczone 15 checkpointów wyglądem zbliżonych do korzeni drzew i dodatkowo oświetlonych na niebiesko. Ostatni, finałowy checkpoint jest oświetlony na czerwono.

Dźwięk i iskry

Aby gracz wczuł się jeszcze lepiej w rajdowy klimat do gry dodano dźwięk silnika, który zmienia swą charakterystykę w zależności od aktualnej prędkości samochodu. W razie upadku, wywrotki, dużego skoku pojawiają się iskry.

Sterowanie

W,A,S,D, strzałki – prowadzenie samochodu

Spacja – hamulec ręczny

R – resetowanie, powrót pojazdu na start

P – pauza

Programowanie

Gra została już w 2015 roku. Aktualna wersja została przepisana z języka JS na C#. Wybrane komponenty gry, które zostały oprogramowane: podążanie kamerą za samochodem, reakcja na przejazd przez checkpointy, resetowanie pozycji po wypadku, pauza, dźwięk silnika, licznik prędkości. Gra została uruchomiona i przetestowana na platformie Windows x86.