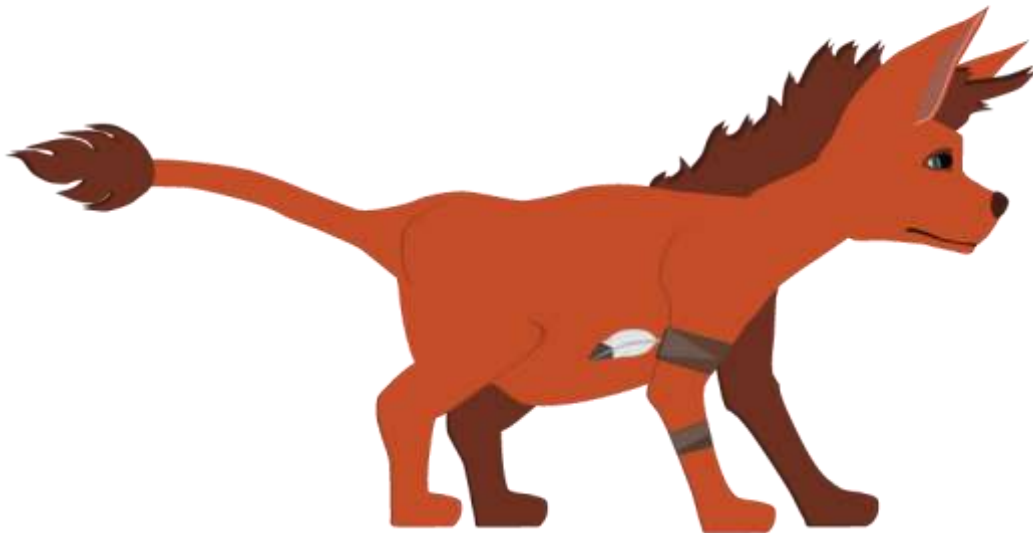


„FeNKI”



Game Design Document

Zespół projektowy: Katarzyna Dzięgiel, Piotr Łączkowski, Agnieszka Szymczuk

Nazwa gry: Fenki

Domyślna platforma: System Windows

Rodzaj gry: Platformowa

Spis treści

Wstęp	3
Zasady gry.....	3
Mechanika	3
Czynności jakie może wykonywać bohater	3
Szata graficzna i animacja.....	3
Programowanie gry	5
Muzyka i dźwięki	5

Wstęp

Gra „FeNKI” jest dwuwymiarową grą platformową, osadzoną w fikcyjnej przestrzeni. Gracz wciela się w postać dorosłego fenka, który musi doprowadzić swoje młode do wyznaczonego celu. Może on pokonywać przeszkody z młodym fenkiem na grzbiecie lub gdy dziecko umie chodzić samodzielnie, nadawać mu kierunek, w którym ma iść. Po drodze gracz musi zmierzyć się z utrudnieniami takimi jak ruchome platformy i przepaście do których łatwo wpaść. W niektórych poziomach oprócz umiejętności zręcznościowych gracz musi wykazać się logicznym myśleniem.

Zasady gry

Celem gry jest doprowadzenie wszystkich fenków znajdujących się na planszy do wyznaczonego miejsca które wskazywane jest czerwoną chorągiewką. Gracz nie może po drodze utracić żadnego zwierzęcia.

Mechanika

Czynności jakie może wykonywać bohater

Głównym bohaterem można poruszać za pomocą **strzałek prawo, lewo**. W celu wykonania skoku należy przycisnąć klawisz „z”. Aby zabrać ze sobą małego fenka konieczne jest by główny bohater pokrył się z nim, a następnie należy nacisnąć klawisz „**lewy alt**” (ważne: postać może mieć tylko jednego małego fenka „na plecach”!). W grze pojawiają się dwa rodzaje małych fenków: zielony – statyczny, fioletowy – poruszający się. By wypuścić małego fenka z pleców głównej postaci należy przycisnąć klawisz „**lewy ctrl**”. Jeśli klawisz ten zostanie przyciśnięty w momencie gdy główny bohater się nie porusza to zarówno mały zielony, jak i fioletowy fenek pozostanie statyczny. Aby nadać ruch fioletowemu fenkowi należy wypuścić go w momencie gdy główny bohater wykonuje ruch w prawo lub w lewo i automatycznie w tę samą stronę zostanie nadany ruch małemu fioletowemu fenkowi. Na planszy pojawiają się przyciski umożliwiające uruchomienie platform. Przyciski te może włączać zarówno główna postać, jak i małe fenki. Aby przełączyć przycisk wystarczy gdy którykolwiek fenek **przejdzie przez guzik**. Możliwe jest również oddalenie widoku, aby w całości zobaczyć level. W tym celu należy przytrzymać **strzałkę w górę**.

Szata graficzna i animacja

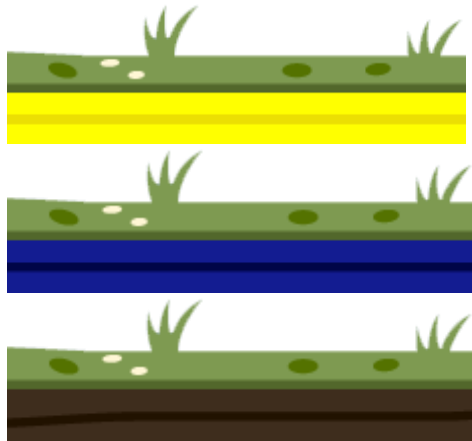
Wszystkie grafiki wykonane są w 2D. Tło jako jedyne zostało pobrane z Internetu i zmodyfikowane przy użyciu programu Adobe Photoshop, natomiast pozostałe elementy narysowane są przez osoby projektujące grę „Fenki” przy użyciu programów Adobe Illustrator oraz Adobe Photoshop. Wykonane grafiki przedstawione są poniżej:



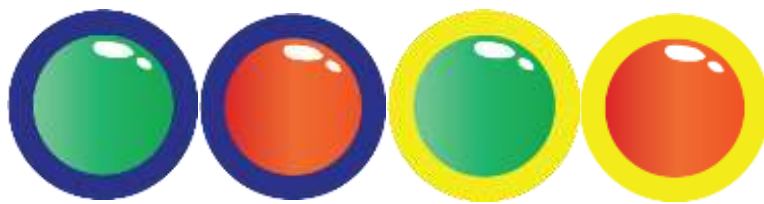
Oryginalne tło pobrane z Internetu



Tło wykorzystane w grze

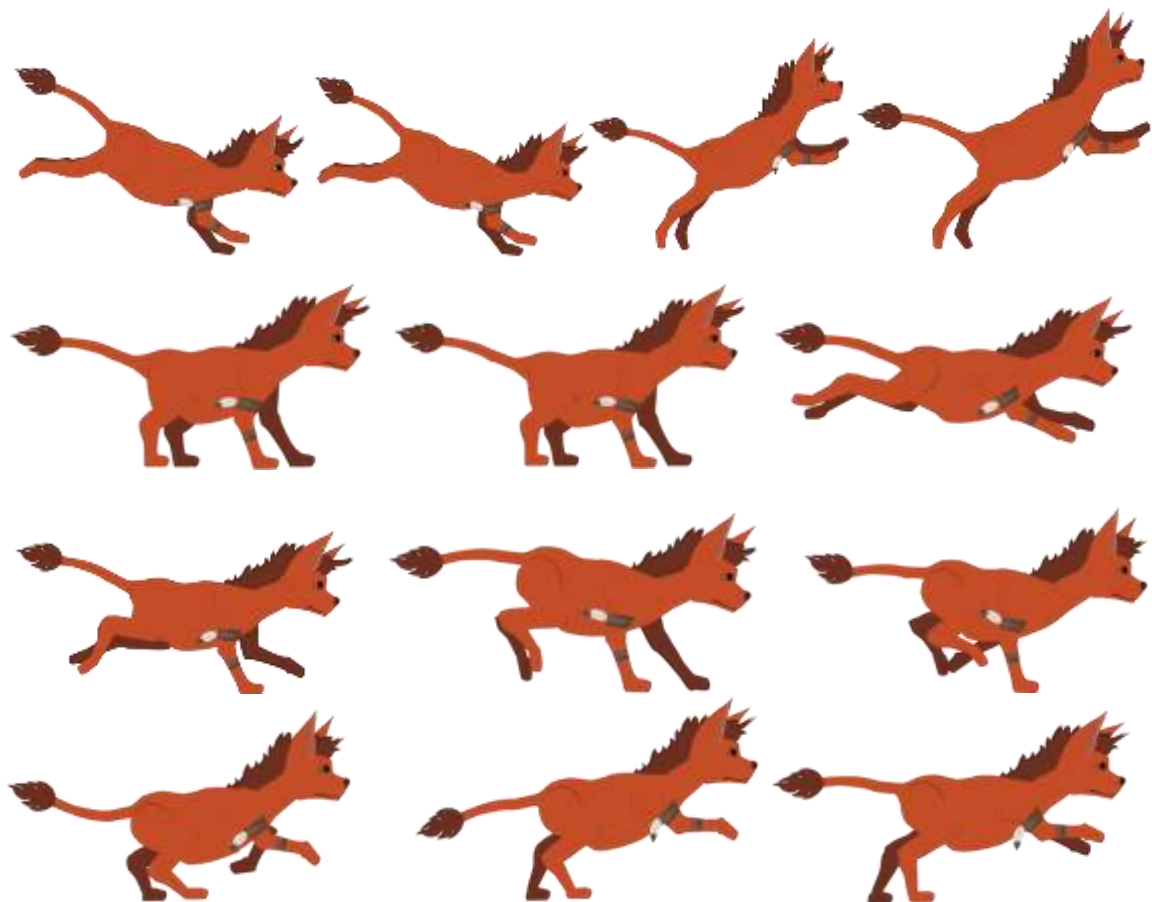


Tekstura platform



Grafiki przycisków uruchamiających platformy

Fenki animowane są metodą poklatkową (dla poszczególnych pozycji narysowane zostały klatki kluczowe, które następnie zamieniono w animację).



Małe fenki wykonane zostały w analogiczny sposób.



Programowanie gry

Skrypty do gry napisane zostały w języku C#, a następnie wczytane do programu Unity aby nadać poszczególnym elementom różne funkcje.

Zaprogramowano:

- główne menu do gry,
- animację ruchu fenków
- kolizje między elementami (podłoże oraz ściany od których odbijają się fenki),
- punkty w których pojawiają się na początku gry małe fenki (w zależności od rodzaju)
- uruchamianie platformy za pomocą wybranego przycisku,
- poruszanie się platform,
- możliwość podnoszenia małych fenków oraz wyrzucanie ich,
- obszar do którego należy doprowadzić odpowiednią dla poziomu gry ilość fenków aby wygrać,
- obszar pod planszą po przekroczeniu którego gracz przegrywa (w przypadku spadnięcia z platformy) i następuje reset poziomu,
- kamerę śledzącą głównego bohatera,

Muzyka i dźwięki

Do gry zostały wykorzystane różne rodzaje dźwięków (melodia i efekty), a wszystkie z nich pobrano z darmowych stron. W tle słyszalna jest zapętlaająca się melodia. W momencie skoku, wypuszczenia małego fenka, włączenia guzika, przegrania levelu lub ukończenia levelu słyszalne są krótkie efekty dźwiękowe.