

PROGRAMOWANIE GIER – UNITY

”JUMPS”

GAME DESIGN DOCUMENT

Michał Kaczmarczyk
Maciej Dudek
Alexandros Chantelidis

Spis treści

1	Wprowadzenie	3
2	Postacie	3
3	Mapa	3
3.1	Platformy	4
3.1.1	Platforma stojąca	4
3.1.2	Platforma ruchoma	4
3.1.3	Checkpoint	4
3.1.4	Start	5
3.1.5	Finish	5
4	Interakcja	5
5	Dźwięk	6

1 Wprowadzenie

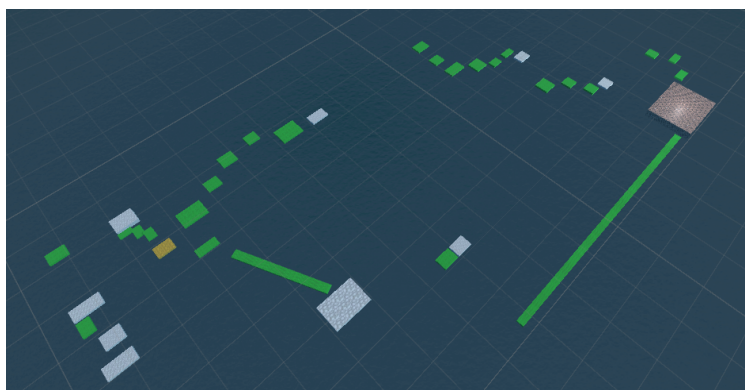
Gra należy do gatunku gier Platformowych (platformówka), gdzie naszą postać śledzimy z pierwszej osoby. Miejsce gry znajduje się nad oceanem nad którym zawieszono są w powietrzu bloki, po których gracz może się poruszać. Gracz steruje postacią która znajduje się na startowym podeście a wokół niego rozciąga się woda oraz inne platformy. Gra kończy się gdy gracz dotrze do mety.

2 Postacie

W grze "Jumps" gracz steruje postacią z pierwszej osoby. Do sterowania służą strzałki lub litery WSAD oraz spacja odpowiadająca za skok. Za pomocą myszki możemy obracać kamerą. Podczas gry jest liczony czas w jakim gracz pokonuje grę oraz ile razy wpadł do wody. Po skończeniu gry (dotarciu do końcowej platformy) za pomocą klawisza R możemy zrestartować grę. Gracz może wyłączyć grę w każdej chwili klikając klawisz Esc.

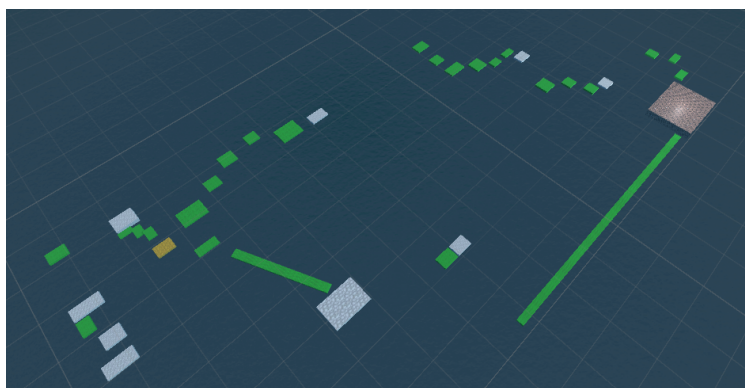
3 Mapa

Mapa gry przedstawia ocean nad którym unoszą się platformy które zostały wygenerowane za pomocą narzędzi unity. Gracz pojawia się na punkcie startowym wyznaczonym jako brązowa platforma. Tekstury platform zostały pobrane z Standard Assets Environment. W połowie drogi do celu gracz ma możliwość wybrania jednej z dwóch ścieżek do celu.

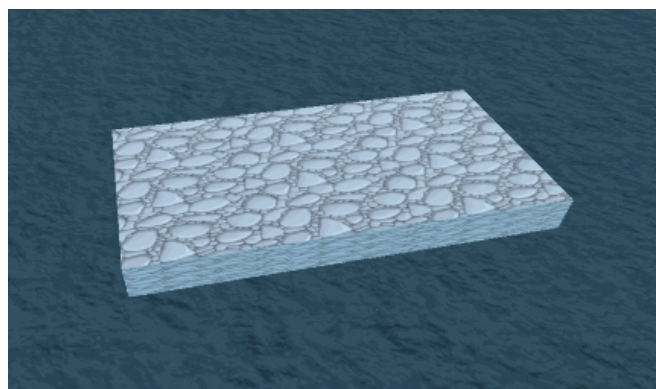


3.1 Platformy

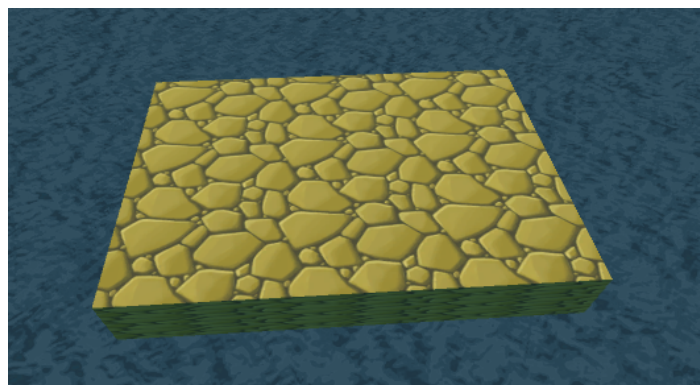
3.1.1 Platforma stojąca



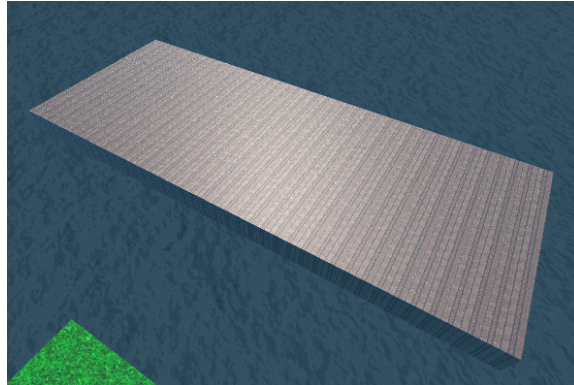
3.1.2 Platforma ruchoma



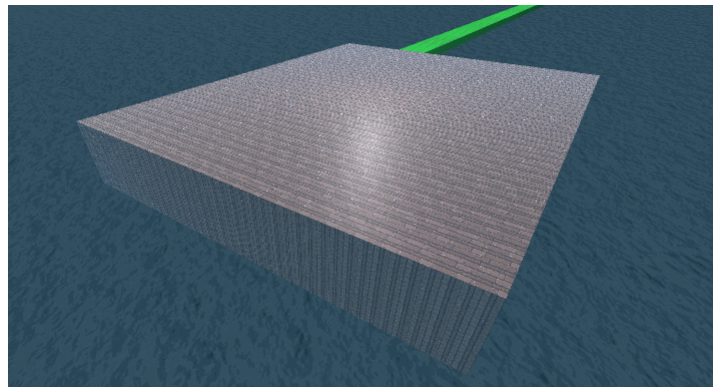
3.1.3 Checkpoint



3.1.4 Start



3.1.5 Finish



4 Interakcja

Gracz ma za zadanie poruszać się po platformach dzięki skakaniu z jednej na drugą. W grze istnieją różne rodzaje platform, z którymi gracz może interakować. Gracz porusza się razem z platformą aby zapewnić lepsze poruszanie się po otoczeniu. Jeżeli gracz spadnie z platformy spada do „oceanu” (wody) i przy kontakcie z nią zostaje przeniesiony na początek gry, i zostaje dodana kara w wysokości 5 sekund. Gracz może wybrać dwie ścieżki do mety, łatwiejszą i trudniejszą, ale wybranie łatwiejszej skutkuje karą 30 sekund. Gdy gracz dotrze do ostatniej platformy (mety) gra zakończy się pokazując w jakim czasie gracz ją ukończył.

5 Dźwięk

Dźwięki poruszania się postacią są domyślnymi dźwiękami zapewnionymi przez unity. Po dotarciu do żółtej platformy wywołany zostaje sygnał dźwiękowy informujący o dotarciu do punktu kontrolnego. Po dotarciu do końcowej platformy gracz wyzwala dźwięk finiszu. Dźwięki te zostały pobrane z internetu.