

KWADRAT

GAME DESIGN DOCUMENT

Autorzy: Dominika Aszklar, Łukasz Dębski, Karolina Gacek

Wprowadzenie:

Koncepcja:

Gra Kwadrat jest dwuwymiarową, platformową grą stworzoną na silniku Unity. Zadanie polega na przeskakiwaniu czerwonym kwadratem przez przeszkody, poruszając się strzałkami oraz spacją.

Mechanika gry:

Cel:

Celem gry jest przejście przez wszystkie przeszkody. W momencie zeskoczenia z planszy gra się kończy.

Gracz:

Gracz może poruszać się po osi X oraz Y. Ruch odbywa się za pomocą strzałek w prawo, lewo, do góry i w dół, oraz spacji – skacząc.

Elementy Gry:

W grze użyto podstawowych, dostępnych w darmowej wersji elementów graficznych.

Implementacja:

Wszystkie zdarzenia gry zostały stworzone w całości przy użyciu języka programowania C# .