Game Design Document

Nazwa robocza gry: Endless Runner 2D

**Nazwa gry**

Endless Runner 2D

**Rodzaj gry**

Endless Runner

**Szacowany czas**

4-12 miesięcy

**Platforma**

Android

**Silnik**

Game Maker Studio 2

**Zespół**

Dawid Sobieszczuk – Programmer, Designer, Project Manager, Tester

Spis treści

[Wstęp 3](#_Toc60956651)

[Gameplay 3](#_Toc60956652)

[Poruszanie postaci 3](#_Toc60956653)

[Świat gry 3](#_Toc60956654)

[GUI 3](#_Toc60956655)

[Menu 3](#_Toc60956656)

[Assety 3](#_Toc60956657)

[Grafika 3](#_Toc60956658)

[Dźwięk 4](#_Toc60956659)

# Wstęp

Mała, całkowicie darmowa mobilna gra bez mikropłatności.

# Gameplay

## Poruszanie postaci

Automatyczne poruszanie z dołu do góry. Prędkość poruszania rośnie wraz z czasem gry. Poruszanie w lewo i w prawo przy pomocy gestów:

* Przesunięcie palcem po ekranie w lewo – ruch w lewo
* Przesuniecie palcem po ekranie w prawo – ruch w prawo

## Świat gry

Generowany poziom z wcześniej przygotowanych segmentów. Z czasem gry ilość możliwych segmentów będzie się zmieniać, niektóre zostaną usunięte, a inne dodane. Segmenty będą składać się ze specyficznego ułożenia przeszkód, monet i wzmocnień.

## Przeszkody

Na przeszkody w postaci obiektu można wbiec tylko od przodu, później blokują tylko możliwość przemieszczenia się w jej stronę.

* Na ziemi
  + Spowolnienie
  + Strata życia
* Obiekty
  + Spowolnienie
  + Strata życia

## Wzmocnienia

* Na ziemi
  + Przyspieszenie
* Do zebrania(czasowe)
  + Przyspieszenie

## GUI

W górnej części ekranu czas jaki upłynął od początku i ilość zdobytych punktów.

## Menu

Minimalistyczne. Napis „dotknij aby zagrać”. Tłem będzie początek poziomu z postacią gotową do biegu. Dodatkowo na dole przyciski kierujące do statystyk i ustawień.

# Assety

## Grafika

* Tła poziomu
* Animacja postaci
* Przyciski
* Przeszkody
* Monety
* Wzmocnienia

## Dźwięk

* Kolizja z wzmocnieniem
* Kolizja z przeszkodą
* Kolizja z monetą
* Rozpoczęcie gry
* Koniec gry