

Τμήμα Πληροφορικής, Παν. Πειραιά, Προπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών  
**Τεχνολογίες Ανάπτυξης Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών**  
**Πρότυπο περιγραφής εργασίας**  
για το χειμ. εξάμηνο, ακαδ. έτος 2016-2017

*Να υποβληθεί σε μορφή PDF*

Όνομα	ΕΥΣΤΑΘΙΟΣ
Επώνυμο	ΚΑΨΙΩΤΗΣ
Email	stathiskaps@gmail.com
Επιθυμητό username <sup>1</sup>	PK130
A/M	Π13045
Εξάμηνο	7ο
Τίτλος παιχνιδιού <sup>2</sup>	Castaway
Είδος παιχνιδιού <sup>3</sup>	Resource Management, Survival, Exploration, Base Building
Ημερομηνία	02/11/16

---

<sup>1</sup> Για την πρόσβαση στο remote git repository.

<sup>2</sup> Ο τίτλος του παιχνιδιού θα είναι στα αγγλικά.

<sup>3</sup> Action, FPS, adventure, RPG, strategy, serious, κ.τ.λ.

#### Σύντομη ανασκόπηση<sup>4</sup>

Το παιχνίδι ανήκει στα είδη Base Building , Resource Management , Survival. Η κάμερα θα είναι παρόμοια με παιχνίδια όπως **Age of Empires** , **Starcraft**, **League of Legends**. Το gameplay του παιχνιδιού θα είναι παρόμοιο με παιχνίδια όπως το **The Forest** και σχεδόν ίδιο με το **The Long Dark**.

#### Σύντομη περιγραφή παιχνιδιού<sup>5</sup>

Το παιχνίδι θα είναι 3D Survival στο οποίο ο χρήστης θα πρέπει να βρίσκεται συνεχώς σε εγρήγορση για να καταπολεμήσει την πείνα , την δίψα, την κούραση και τις καιρικές συνθήκες. Το gameplay θα περιλαμβάνει αναζήτηση για τροφή, νερό και καταφύγιο .

---

4 Σύντομη ανασκόπηση του χώρου των παιχνιδιών που ανήκουν στο επιλεγμένο είδος, με έμφαση στα κύρια χαρακτηριστικά τους και με αναφορές σε σημαντικούς τίτλους αυτού του είδους (μεγ. 250 λέξεις).

5 Σύντομη περιγραφή της συνολικής ιδέας στην οποία βασίζεται το παιχνίδι (μεγ. 250 λέξεις).

## Αναλυτική περιγραφή εμπειρίας από τη μεριά του χρήστη<sup>6</sup>

Ο χαρακτήρας του χρήστη θα είναι ναυαγός σε ένα ερημωμένο από ανθρώπους νησί και θα έχει τέσσερις μπάρες : Πείνα, Δίψα, Κούραση, Κρύο. Για να επιβιώσει θα πρέπει να μην μηδενιστεί κάποια απο αυτές τις μπάρες. Οι λειτουργίες που θα μπορεί λοιπόν να κάνει ο χαρακτήρας για να επιβιώσει είναι αρχικά να εξερευνήσει το νησί, να βρει καταφύγιο και στη συνέχεια θα πρέπει να ξεκινήσει να ψάχνει για τροφή και νερό. Αναλυτικότερα οι λειτουργίες που θα μπορεί να εκτελέσει ο χαρακτήρας είναι να κατασκευάσει διάφορα objects (τσεκούρι, λόγχη, τόξο, σχέδια, καλάμι ψαρέματος) , να κυνηγήσει ζώα και πτηνά , να ψαρέψει ψάρια χρησιμοποιώντας την σχέδια και το καλάμι η κάποιο ακόντιο , να κόψει δένδρα, να ανάψει φωτιά, να ψήσει στη φωτιά κ.α. Επίσης θα μπορεί να κάνει και άλλες κατασκευές όπως ένα σπιτάκι (αφού πρώτα έχει μαζέψει αρκετά ξύλα) η ίσως κάποια κατασκευή για να μπορεί να μαζέψει νερό από τη βροχή. Ένα ακόμη objective που ίσως έχει ο χαρακτήρας είναι να βρει σωστά σημεία ( παραλία ή ύψωμα ) για να φτιάξει μηνύματα βοήθειας και το παιχνίδι θα συνεχιστεί μέχρι να δούνε τα μηνύματα κάποιο πλοίο η αεροπλάνο. Το τέλος αυτό μπορεί να υπάρξει ανεξάρτητα από το αν φτιάξει τα μηνύματα.

---

<sup>6</sup> Αναλυτική περιγραφή της συνολικής εμπειρίας του παίκτη κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού, από την αρχή έως το τέλος, και όποιες άλλες πληροφορίες κρίνετε ότι πρέπει να καταγραφούν (μεγ. 500 λέξεις).