AUSTRALIAN STEM

VIDEO GAME

CHALLENGE



GAME DESIGN DOCUMENT TEMPLATE

TEHM INFORMATION

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Team Name | Στέφανος Κάππας | Team Code | mai23020 |

|  |  |
| --- | --- |
| Team Captain (#1) | Στέφανος Κάππας |
| Team Member #2 |  |
| Team Member #3 |  |
| Team Member #4 |  |

GAME OVERVIEW

Game Title Εργασία 2

What will your game be called? Εργασία 2 με αριθμητική και άμυνα εχθρών.

How does the name of your game help potential players to recognise what the game might be about? Σε άνθρωπους που τους αρέσει ο συνδυασμός της εκμάθησης της απλής αριθμητικής σε συνδυασμό με ακραίους χαρακτήρες για να φαίνεται διασκεδαστικό το παιχνίδι.

Game Description Παιχνίδι απλό με καθορισμένο στόχο και εκμάθηση αριθμητικής

Think of this as a marketing exercise: Sell your game to the reader - what is it about? Δεν θεωρώ ότι χρειάζεται να πουληθεί επειδή είναι πολύ απλό.

What kind of game is it? Παιχνίδι εκμάθησης αριθμητικής και παιχνίδι πυροβολισμού των εχθρών.

Who is it for? Ο ObesePlayer είναι ο παίκτης, ένας άνθρωπος που αποτυχυμένα προσπαθεί να χάσει κιλά με τις γυμναστικές και αυστηρή δίαιτα με αποτέλεσμα να βάλει και άλλα κιλά και επίσης να πρηστουν οι φλέβες του κυρίως στο πόδια και στα χέρια από την πολλή γυμναστική και το βάρος του. Αυτό φαίνεται ότι κινήται πιο αργά από τους αντιπάλους του. Ο Enemy είναι ένας γυμνασμένος άνδρας που μοιάζει με τον Eddie Hall σε κανονική του μορφή. Αυτός θέλει να πάρει 1 κέρμα από τον παίκτη για να περάσει και επίσης μαθαίνει στον παίκτη πρόσθεση. Επίσης στο δεύτερο επίπεδο είναι ο πιο αργός εχθρός και προκαλεί ήπια ζημιά στον παίκτη για αυτό τον λόγο αξίζει 1 μονάδα πόντου. Ο Final είναι ένας παχύσαρκος και γυμνασμένος ταυτόχρονα άνδρας με επίσης πρησμένες φλέβες (λιγότερα από τον Obese Player επειδή αυτός λίγο προσέχει την υγεία του) ο οποίος πρέπει να οδηγάει μία τεράστια Harley μηχανή και επίσης μοιάζει με τον Eddie Hall σε χοντρή του μορφή. Αυτός θέλεινα πάρει 4 κέρματα από τον παίκτη για να περάσει και επίσης του μαθαίνει πολλαπλασιασμό. Επίσης στο δεύτερο επίπεδο είναι ο πιο γρήγορος εχθρός και προκαλεί σοβαρή ζημιά στον παίκτη για αυτό τον λόγο αξίζει 2 μονάδες πόντου.

Audience Όλοι, μα περισσότερο σε άνδρες

Who are you making this game for? Για γυμνασμένους παίκτες που κάνουν άρση βαρών και δεν ξέρουν μαθηματικά.

Is it intended specifically for children? Adults? All ages? Για όλες τις ηλικίες. Μα πιο συγκεκριμένα σε άτομα απο 21 εώς 30 ετών και φύλο ανδρικό.

Why? How will you show this? Κάνοντας γυμναστική και ρωτόντας πόσο κάνει η πράξη 3 + 2.

Characters/Roles Παχύσαρκος παίκτης, Γυμνασμένος εχθρός , Χοντρός-Γυμνασμένος εχθρός.

Who is the game about? Ο παχύσαρκος παίκτης με φλεβίτιδα (κυρσούς) στα πόδια και στα χέρια

Who/what are the main characters in your game? Ο Enemy ή αλλιώς ο Γυμανσμένος εχθρός και ο Final ¨η αλλιώς Χοντρός-Γυμνασμένος εχθρός.

What role do they/will they play in the story? What is their motivation for these roles within the game? Ό παίκτης απλά στο 1ο επίπεδο μαζεύει κέρματα για να τον επιτρέψουν οι εθχροί για να φτάσει στον στόχο του και συγχρώνως να απαντήσει στις ερωτήσεις των εχθρών. Στο 2ο επίπεδο πρέπει να πυροβολήσει του εχθρούς για να σωθεί. Τόσο ο Enemy όσο ο Final στο 1ο επίπεδο του ζητάνει κέρματα και ερωτήσεις αριθμητικής ενώ στο 2ο επίπεδο επιτίθονται στον παίκτη.

Environment Νέα υόρκη ημέρα και βράδυ

Where does the game take place? Under what conditions? Στην Νέα Υόρκη την ημέρα και το βράδυ

Do these conditions have any effect on the gameplay that you might need to consider? Υπάρχει η συνθήκη βαρύτητα και για αυτό τον λόγο υπάρχει στο κάτω μέρος του παιχνιδιού τα πλακάκια για να μην πέσει ο παίκτης. Επίσης υπάρχει και το πήδημα για να τεστάρουμε την βαρύτητα αλλά αυτό δεν χρησιμεύει σε κάτι. Επίσης έχει αόρατα όρια στα αριστερά και δεξιά του παιχνιδιού για να μην βρεθεί ο παίκτης στο κενό.

Theme Την ημέρα μαζεύεις κέρματα για να σε αφήσουν οι εχθροί να περάσεις και την νύχτα να πυροβολήσεις τους εχθρούς που θέλουν να σε σκοτώσουν.

How will your game address this year’s Australian STEM Video Game Challenge theme? Δεν θα πάρει μέρος στο Australian Stem Video Game. Αλλά για την πανεπιστημιακή κοινότητα θα σπάσει πλάκα



GHMEPLHY/MECHHNICS

Objectives/Goals 1ο επίπεδο, να καταφέρεις να φτάσεις στο δεξιότερο άκρο και στο 2ο επίπεδο να νικήσεις (σκοτώσεις) τους εχθρούς.

What sort of game are you making? Παιχνίδι εκμάθησης αριθμητικής και πυροβολισμού των εχθρών

What is the aim of the game? What is the player trying to achieve? Να μαζέψεις τα κέρματα από τον δρόμο, να απαντήσεις σωστά στις ερωτήσεις των εχθρών και στο τέλος να τους σκωτώσεις όταν αυτοί θα επιθετούν στον παίκτη.

Perspective Παιχνίδι 2 διαστάσεων

What will be the players’ perspective when playing the game? Ο πάικτης κεντραρισμένος και παιχνίδι 2 διαστάσεων

Will they experience the game from a first- person point of view? From the side (like a platformer)? From a top-down perspective? Από το πλάι.

Will it be a two- dimensional (2D) or three-dimensional (3D) game? 2 Διαστάσεων

Controls Σε όλα τα επίπεδα (Πήγενε δεξιά ή αριστερά, πήδα). Στο πρώτο επίπεδο (απάντηση στον διάλογο). Στο δεύτερο επίπεδο πυροβόλα δεξιά και αριστερά).

How will players actually play or interact with the game? Με το αριστερό βάλος = κίνηση αριστερά, με το δεξί βέλος = κίνηση δεξιά, με το space = πήδημα, με το L = πυροβολισμός προς τα αριστερά, με το R = πυροβολισμός στα δεξιά και με τα νούμερα = απάντηση στις ερωτήσεις.

What are the controls? How will they work? Τα είπαμε, βαρέθηκα να τα ξαναλέω.

Reference Points/ Originality Πόντους όταν σκωτώνεις τους εχθρούς.

Are there other games that have similar gameplay mechanics? Similar functionality? Similar stories or characters? Ως προς τις κινήσεις του παίκτη, πάρα πολά. Ως προς την απάντηση στις ερωτήσεις, ναι σε κάποια RPG-sniper παιχνίδια

How will your game be different? Χαρακτήρες, μέρος.

Why will people prefer to play your game over these games? Για να ξεκαρδίζονται με τα γραφικά του και επίσης να μαθαίνουν μαθηματικά επειδή οι περισσότεροι δεν ξέρουν τίποτα επειδή ξεχνάνε ότι έχουν μάθει στο σχολείο (σίγουρα επειδή δεν παρακολουθούσαν το μάθημα και ασχολιόντουσαν με άλλα εξωσχολικά θέματα).

Is your game different enough to be worth making? Why/why not? Δεν είναι αρκετά διαφορετικό αλλά θα ήθελα να βελτίωνα τον διάλογο και να επιλέγουμε κείμενο αντί για πλήκτρα, να προσθέσουμε ληστές που κλέβουν τα κέρματα, να μεγαλώσουμε τον χώρο με σκαλοπάτια και άλλα, να προσθέσουμε σπίτια που καίγονται από επαγγελματίες εμπρηστές και ο παίκτης να τις σβήνει. Και πολλά άλλα.



TECHNICHL REQUIREMENTS

Platform Unity2D

What environment will the finished product run in? Το είπα ακριβώς από πάνω

Development Unity2D, Gimb, Audacity

Environment Στο Gimb κάνω επεξεργασία εικόνας, στο Audacity κάνω επεξεργασία ήχου.

What will you use to build your game? Άντε πάλι την ίδια ερώτηση κάνεις;

System Windows 10 Pro

Requirements Intel i7 4700 MQ 800 MHz, οθόνη, πληκτρολόγιο, ηχεία.

What sort of system, specifications or peripherals will the end user require in order to play your game? Έναν παλιό υπολογιστή 10 ετίας εώς 20 ετίας.

Resourcing/ Capability Χρειάζομαι βελτίωση στα πλαίσια διαλόγου και στην επίθεση με τους εχθρούς

What tools will you need access to in order to fulfil your technical requirements? Στο DialogBallon για πληκτρολόγηση κείμενου και όχι ενός πλήκτρου. Στην εμφάνιση μυνήματος λάθος απάντησηςμε επανάληψη της ερώτησης και στην εμφάνιση μυνήματος σωστής απάντησης. Στην προσθήκη κτηρίων που φλέγονται και ο παίκτης να ρίχνει με ObjectShooter και να σβήνει η φωτιά. Ίσως και η φωτιά και τα κτήρια να έχουν και HealthSystem για να γίνει δύσκολο το παιχνίδι και άλλα.

What skills or abilities are required? Καμία δεξιότητα δεν χρειαζόμαστε

Which memher(s) of the team will take responsibility for the technical requirements? Εγώ

VISUHLS/nRTWORK/GRHPHICS

Style Απλό

What will the basic look of the game be? How is this represented in the visual appearance of the characters and environments? Background = νέα υόρκη, 1 χαρακτήρας παίκτης, 2 χαρακτήρες εχθροί, πλακάκια, κέρματα.

Process Σε καλό δρόμο

How will you go about achieving your desired visual style? Μιά χαρά

How will you get from the concept stage to the finished product? Χρειάζομαι βοήθεια από τον καθηγητή



TIMELINE

Deadline

When does your game need to be ready for submission? Στις 30 Ιουνίου 2023.

Timeline

How does the deadline affect other components of your game? Δεν έχω χρόνο με αποτέλεσμα να μην πάω καλά στις εξετάσεις.

What components are the priorities for you to begin work on immediately? What components can wait? Όλα τα στοιχεία είναι άμεσης προτεριότητας

When will your game need to be ready for testing? Στις 30 Ιουνίου 2023.