



GAME DESIGN DOCUMENT

MACIEJ NALEWATKA
UNIwersYTET SLASKI
2018

SPIS TREŚCI

Informacje podstawowe	3
Gotowy Projekt	3
Etapy Gry	5
Sterowanie	6
Tworzenie i problemy	7
Assety	7

1. Informacje podstawowe

Tytuł gry: *NinjaCoin*

Typ: Gra platformowa, zręcznościowa

Rok: 2018

Sceneria: Śnieg, Rośliny, Chmury

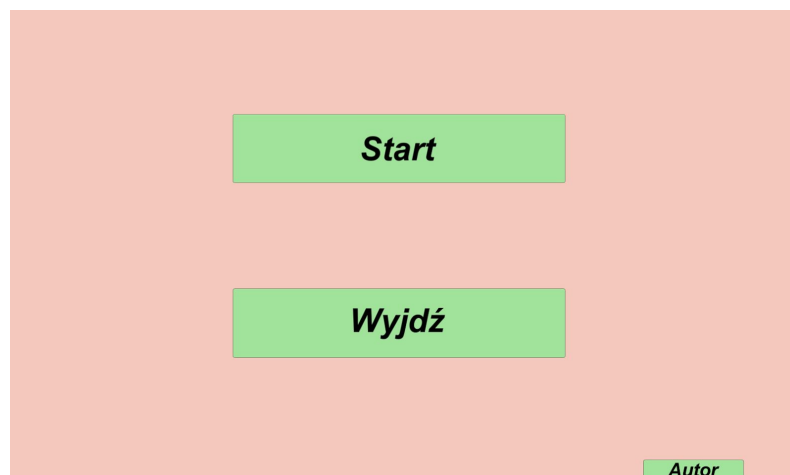
W grze występuje jedna postać "Ninja" i jej celem jest zbierać monety i dotrzeć do końca planszy. Gra jest wyłącznie na platformę PC i obsługuje następujące rozdzielczości:

320×200	640×480	1280×720	1360×768	1680×1050
320×240	800×600	1280×768	1366×768	
400×300	1024×768	1280×800	1400×1050	
512×384	1152×864	1280×960	1440×900	
640×400	1280×600	1280×1024	1600×900	

Gra przeznaczona jest dla dzieci w wieku od 3 do 8 lat.

2. Gotowy Projekt

Wszystkie założenia projektu zostały spełnione i gotowy projekt działa w następujący sposób. Gra rozpoczyna się widokiem menu w którym mamy do dyspozycji przyciski "start" i "wyjdź".



Po kliknięciu w “wyjdź” gra zamyka się a po kliknięciu w “start” pojawia się pierwsza plansza gry. W każdym momencie gry mamy łatwy dostęp do opuszczenia rozgrywki. W zamyśle występują 3 plansze/etapy. Pierwsza jest w scenerii śniegu i lodu, druga roślin i mostów a trzecia chmur. W każdej z plansz poruszamy się bohaterem, którego animacja zmienia się zgodnie z jego ruchem. Bohater ma na starcie gry 5 żyć do wykorzystania. W każdym z etapów pojawiają się przeszkody w postaci nieruchomych, trujących grzybów oraz grzyb dodający jedno życie. Po zetknięciu się z przeszkodami lub wypadnięciu z planszy poprzez spadnięcie z podłoża bohater traci jedno życie i jest cofnięty na start danej planszy. W każdej z plansz pojawiają się również pieniążki które można zbierać i reprezentują one punkty. Gdy bohater dotrze do końca planszy pojawia się okno zdobytych punktów w danej planszy oraz przycisk dalej, który po kliknięciu w niego przenosi do kolejnego etapu.

Twój wynik to: 74/135 punktów.

Dalej

Jeżeli bohater straci wszystkie życia pojawia się okno “Koniec” gdzie są dwa przyciski “Od nowa” i “Wyjdź”. Po kliknięciu w “Od nowa” pojawia się pierwsza plansza gry.

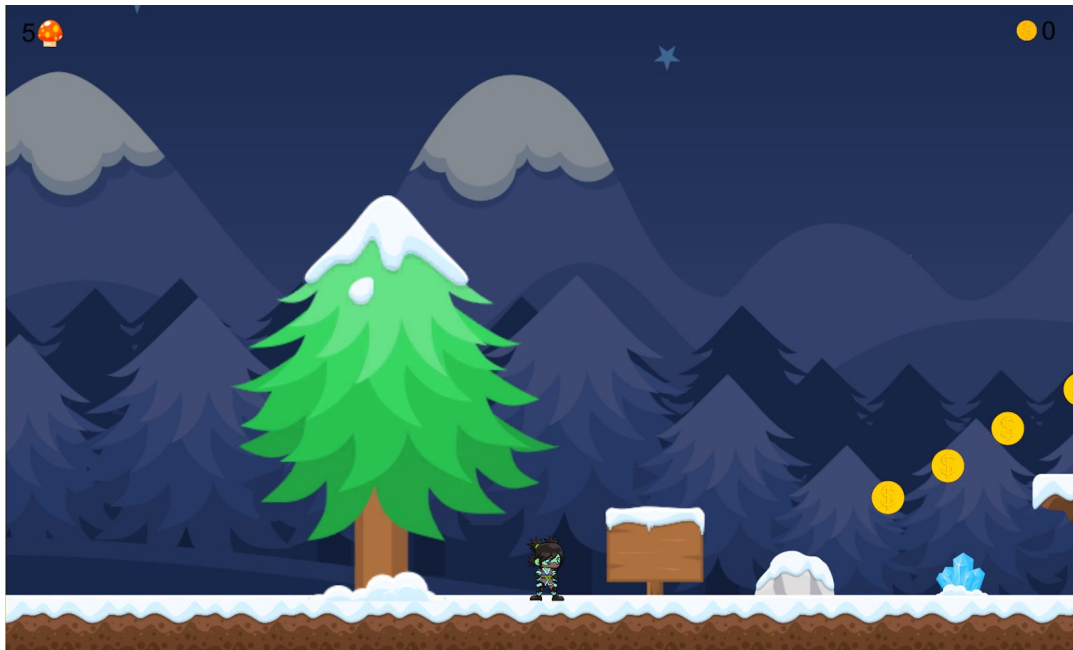
Koniec

Od nowa

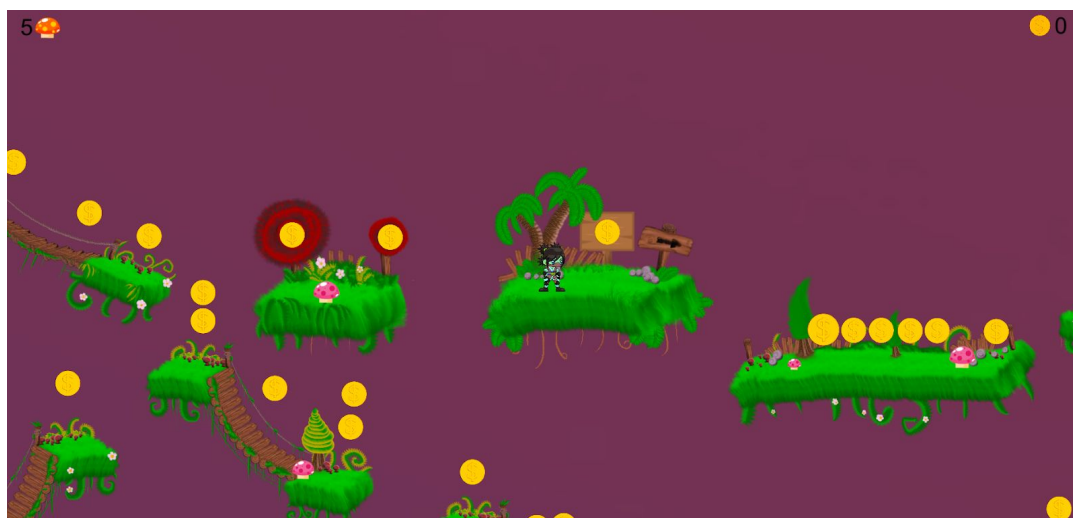
Wyjdź

W trakcie gry odtwarzana jest muzyka a zdarzenia emitują różne dźwięki.

3. Etapy Gry



Śnieg i lód

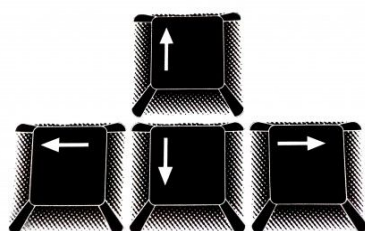


Rośliny i mosty



Chmury

4. Sterowanie



Sterowanie można skonfigurować przy starcie gry. Domyślne sterowanie bohaterem odbywa się poprzez klawiaturę:

- ☐ Strzałka Lewo - bohater porusza się w lewo
- ☐ Strzałka Prawo - bohater porusza się w prawo
- ☐ Strzałka Góra/Spacja - bohater skacze
- ☐ Esc - pojawia się/znika przycisk "Wyjdź"

5. Tworzenie i problemy

W założeniach proces tworzenia gry miał trwać 14 tygodni ale udało się go skończyć w 10 tygodni po 6 godzin/tydzień co daje łącznie 60 godzin pracy. Problemy z jakimi się spotkałem to np.:

- ❑ bohater przewraca się i nie zachowuje równowagi - rozwiązałem blokując oś z przez co bohater stabilnie się przemieszcza
- ❑ zbyt wolne opadanie - rozwiązałem zwiększając grawitację i zwiększając moc skoku

6. Assety i dźwięki

Wszystkie assety zostały pobrane ze strony <https://www.gameart2d.com.html> i nie miałem problemów aby je zaimportować do silnika gry. Dźwięki zostały pobrane ze sklepu Unity a muzyka to:

<https://www.youtube.com/watch?v=25HynD78MTU>

<https://www.youtube.com/watch?v=JVISRjhXzzM>

<https://www.youtube.com/watch?v=G1lbRujko-A>