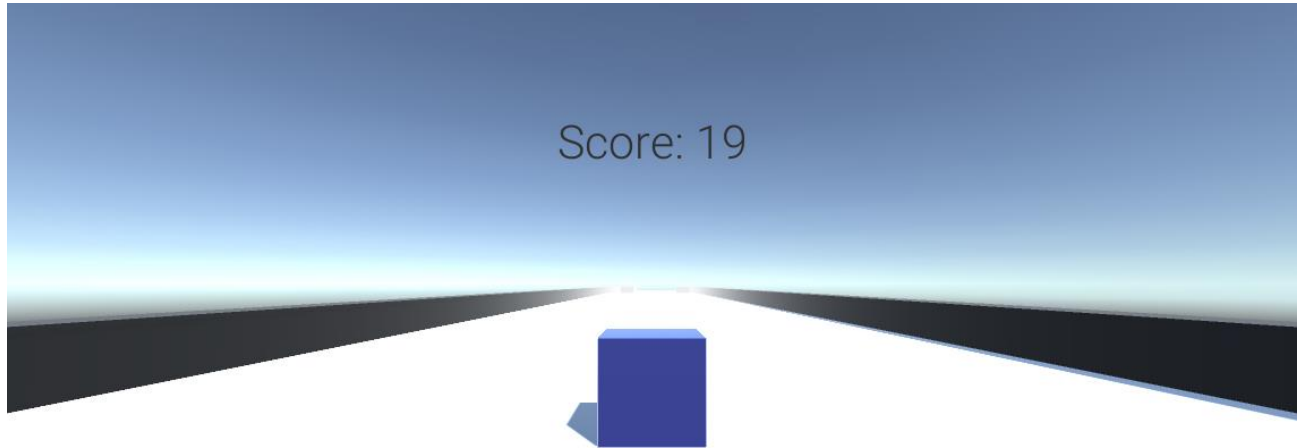


GAME DESIGN DOCUMENT



Cube Runner

Ανάπτυξη ψηφιακών παιχνιδιών

Περιεχόμενα

ΑΝΑΛΥΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	3
ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	3
ΕΙΔΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	3
ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	3
ΣΤΟΧΕΥΜΕΝΟ ΚΟΙΝΟ	3
GAMEPLAY	4
ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	4
ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ	4
ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	4
ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΕΠΙΠΕΔΩΝ	5
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	6

Ανάλυση παιχνιδιού

Στόχος του παίκτη είναι να αποφεύγει τα εμπόδια που εμφανίζονται μπροστά του κάνοντας ελιγμούς προς τα αριστερά ή τα δεξιά. Η κίνηση του παίκτη προς τα μπροστά είναι αυτόματη και συνεχόμενη ενώ η ταχύτητα αυξάνετε όσο διανύει μεγαλύτερη απόσταση ο παίκτης. Όταν ο παίκτης πέσει κάτω σε κάποιο εμπόδιο το παιχνίδι τερματίζει και αποθηκεύετε το σκορ του αν είναι το καλύτερο από όλα τα προηγούμενα που έχει κάνει.

Αποστολή παιχνιδιού

Στόχος του παιχνιδιού είναι να φτάσεις όσο δυνατόν μεγαλύτερο σκορ μπορείς στα τρία διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας του παιχνιδιού.

Είδος παιχνιδιού

Παιχνίδι δρομέων χωρίς τέλος (Infinite runner game).

Πλατφόρμες παιχνιδιού

Κυρία πλατφόρμα του παιχνιδιού είναι ο υπολογιστής.
Υποστηριζόμενα λειτουργικά συστήματα Windows XP, Windows 7, Windows 10, Ubuntu και Debian.
Έκδοση WebGL για browsers.

Στενευμένο κοινό παιχνιδιού

Το παιχνίδι απευθύνετε σε κοινό όλων των ηλικιών, άνδρες και γυναίκες. Το παιχνίδι είναι κατάλληλο για παιδιά.

Gameplay

ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Στόχος του παίκτη είναι να αποφεύγει τα εμπόδια που εμφανίζονται μπροστά του κάνοντας ελιγμούς προς τα αριστερά ή τα δεξιά. Η κίνηση του παίκτη προς τα μπροστά είναι αυτόματη και συνεχόμενη ενώ η ταχύτητα αυξάνετε όσο διανύει μεγαλύτερη απόσταση ο παίκτης. Όταν ο παίκτης πέσει κάτω σε κάποιο εμπόδιο το παιχνίδι τερματίζει και αποθηκεύετε το σκορ του αν είναι το καλύτερο από όλα τα προηγούμενα που έχει κάνει.

ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

Ο παίκτης απολαμβάνει το παιχνίδι καθώς η προσοχή του πρέπει να είναι συνεχόμενα στο παιχνίδι και να αντιδράει έγκαιρα καθώς εμφανίστε εμπόδια μπροστά του. Πρέπει να κάνει να κάνει ελιγμούς προς τα αριστερά ή δεξιά βρίσκοντας κενό δρόμο προκειμένου να αποφύγει τα εμπόδια. Απαιτούνται καλά αντανακλαστικά και στρατηγική ώστε να αλλάζει την πορεία του έγκαιρά

ΜΗΧΑΝΙΣΜΟΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Χαρακτηριστικά χαρακτήρων	
Χαρακτήρες	Δυνατότητες / Ενέργιες
Cube	Κύριος χαρακτήρας του παιχνιδιού. Κινείται αυτόματα προς τα μπροστά ενώ στόχος του παίκτη είναι να κάνει ελιγμούς προς τα αριστερά ή δεξιά προκειμένου να αποφύγει τα εμπόδια.
Game Modes	
Easy	Η εύκολη εκδοχή του παιχνιδιού με λίγα εμπόδια και μικρή ταχύτητα. Προτείνετε για αρχάριους παίκτες.
Medium	Η μέτρια εκδοχή του παιχνιδιού με λίγα περισσότερα εμπόδια και κανονική ταχύτητα.
Hard	Η δύσκολη εκδοχή του παιχνιδιού με πολλά εμπόδια και μεγαλύτερη ταχύτητα. Προτείνετε για εμπείρους παίκτες.

Σύστημα βαθμολόγησης	
Πόντοι	Πως απονέμεται
Points	Ο παίκτης κερδίζει πόντους καθώς διανύει μεγαλύτερη απόσταση χωρίς να πέσει πάνω σε κάποιο εμπόδιο.

Σχεδίαση Επιπέδων

Επίπεδα

Το κύριο επίπεδο του παιχνιδιού. Εμφανίζεται σε τρεις διαφορετικές δυσκολίες. Στα πλάγια βρίσκονται τα τοίχοι έτσι ώστε να μην βγαίνει εκτός της πίστας ο παίκτης ενώ μπροστά του εμφανίζονται εμπόδια σε τυχαίες θέσεις.



Χειρισμός παιχνιδιού

Πλήκτρο	Ενέργεια
Αριστερό βελάκι / Πλήκτρο D	Μετακίνηση του παίκτη προς τα αριστερά για την αποφυγή εμποδίου
Δεξί βελάκι / Πλήκτρο A	Μετακίνηση του παίκτη προς τα δεξιά για την αποφυγή εμποδίου
Πλήκτρο ESC	Μενού παύσης παιχνιδιού – Έξοδος από το παιχνίδι
Πλήκτρο R	Εκκίνηση της πίστας ξανά από την αρχή