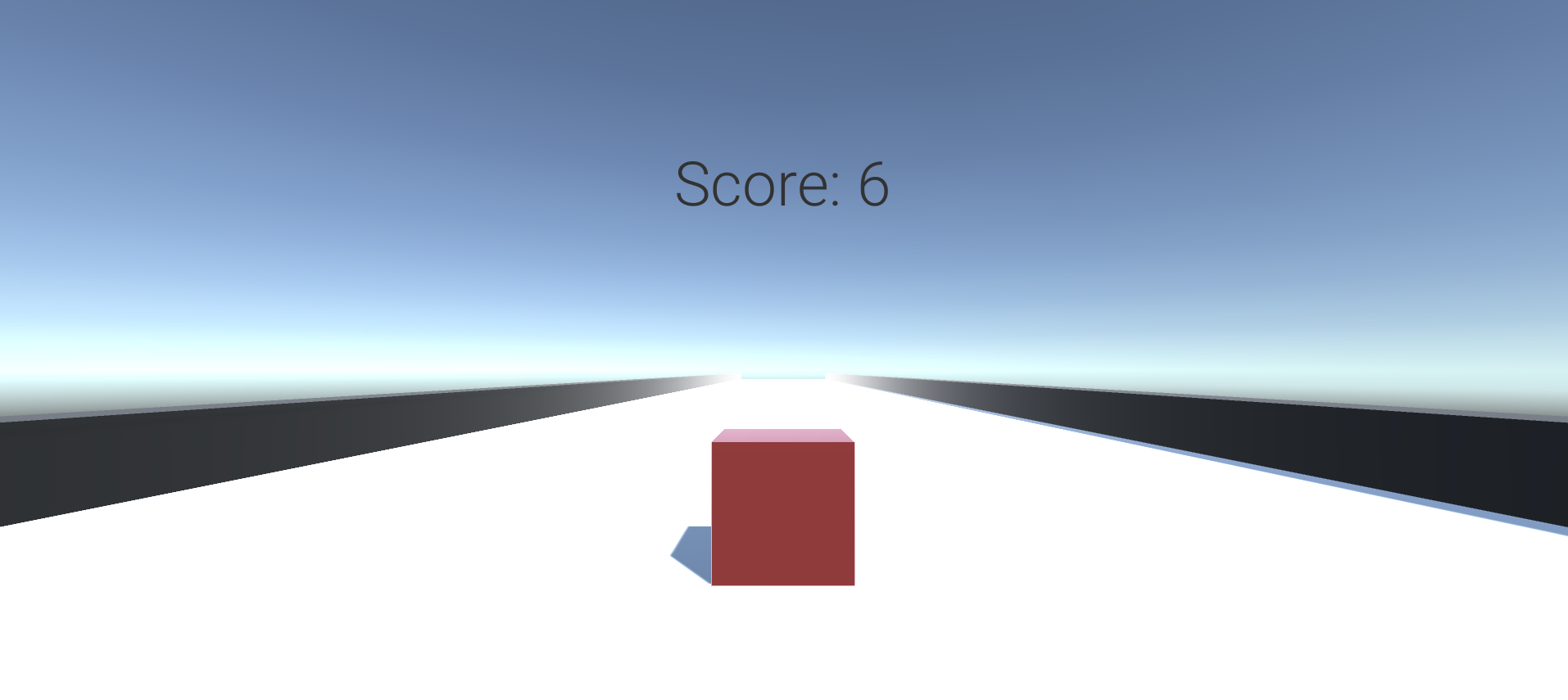
**GAME DESIGN DOCUMENT**

Cube Runner



*Ανάπτυξη ψηφιακών παιχνιδιών*

**Ανάπτυξη:**

Βασίλης Μπαλάφας (ΑΕΜ: 1041)



**Περιεχόμενα**

αναλυση παιχνιδίου 3

αποστολή παιχνιδίου 3

ειδοσ παιχνιδίου 3

ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ παιχνιδιού 3

ΣΤΟΧΕΥΜΕΝΟ ΚΟΙΝΟ 3

Gameplay 4

Overview of Gameplay 4

Player Experience 4

Game Objectives & Rewards 4

Gameplay Mechanics 4

Level Design 5

χειρισμόσ 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 κάνω 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.

# Στοχευμένο κοινό παιχνιδιού

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

# Gameplay

## Overview of Gameplay

Include information on the game genre and how it is different, similar, or a hybrid of existing genres. Discuss what platform the game will be on, if it is going to be on multiple platforms discuss ways the game will be modified for each platform. Also, provide a general overview of the game modes available in single player and multiplayer. Also, list the Key Gameplay Features (selling features) of the game.

## Player Experience

Provide a general overview of how the player experiences the game. Walk them through the screens they will see, what the level looks like and what their character can do. Give them a brief idea of objectives & hazards they will face. This should be in a second-person point of view using the word “you” to tell a story to the audience (players).

## Game Objectives & Rewards

This is where you present more details on how the gameplay will motivate the player to progress through the game. Discuss rewards and penalties and the difficulty level. You can use the table below to help break down objectives and rewards.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Rewards | Penalties | Difficulty Levels |
| List ways of how the player is rewarded and when. | Discuss things that hinder the player on progressing | Discuss the difficulty levels within the game |

## Gameplay Mechanics

This is the where you start getting more specific on how some of the systems in the game will work. This includes how characters move in the game, what gameplay actions are available, item inventory and attributes, and how the game progresses from level to level.

|  |  |
| --- | --- |
| **Character Attributes** |  |
| **Character** | **Movement Abilities / Actions Available** |
| Name of character | List the characters abilities & how the player can perform them |
|  |  |
| **Game Modes** |  |
| Game Mode / Difficulty Name | Describe the objectives, hazards in the game mode. And discuss how the player progresses from level to level |
| **Scoring System** |  |
| **Points/Coins/Stars/Grades/Etc.** | **How it’s Awarded & Benefits** |
| List the scoring attribute | Describe how the player obtains this and the benefits. For instance, does getting more points unlock a special level. |

## Level Design

Discuss the levels. How many levels will the game have, what will be included in each level. Include overall look and feel, hazards the level presents, difficulty, objectives, etc.

|  |  |
| --- | --- |
| **Levels** |  |
| Level name and/or pic of it | List or describe the level’s look, difficulty, hazards, and objectives. |

# 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 |