

Game Design Document

**Smiley
Hunter**



autor: Paweł Nielepkowicz

Spis treści

1. Koncept
 - a. Gatunek gry
 - b. Środowisko gry
 - c. Kim będzie sterował gracz
 - d. Cel gry
 - e. Co różni daną grę od innych?
 - f. Jakie technologie będą wykorzystane?
 - g. Przewidywany czas gry
 - h. Do kogo gra jest adresowana?
2. Fabuła
3. Postacie
 - a. Bohater
 - b. Dobre postacie
 - c. Złe postacie
4. Przebieg i zasady gry
5. Interfejs użytkownika

Gatunek gry

To będzie gra zręcznościowa typu avoider. Będziemy mogli wybrać frakcję dobrą lub złą. Jeśli wybierzemy dobrą stronę, nasz bohater będzie polował na ikonki z pozytywnymi emocjami. Jeśli wybierzemy zło, będziemy polować na smutne lub złe emocje.

Środowisko gry

Gra będzie się toczyć w przestrzeni ponad horyzontem, wśród chmur. Środowisko gry będą cechować pastelowe, przyjazne kolory. Dodatkowo będzie widoczna siatka geometryczna, ułatwiająca sterowanie i nawigowanie postacią.

Kim będzie sterować gracz?

Gracz będzie sterować poczynaniami komisarza Pawła Nielepkowicza, który przeniósł się do roku 2001. Aby złapać bezwzględnego mordercę, będzie polować na emotikonki z Facebooka.

Cel gry

Nadrzędnym celem będzie zdobycie jak największej liczby punktów, poprzez polowanie na postacie zgodne z wybraną frakcją oraz unikanie postaci z przeciwnej frakcji.

Wyróżnik gry

Jest to innowacyjna gra na skalę światową gdyż tu autor gry jest za razem głównym bohaterem stojącym po obu stronach barykady.

Wykorzystane technologie

Projekt będzie wykonany w ekosystemie firmy Adobe, w szczególności Flash platform i język programowania ActionScript 3. W trakcie prac

programistycznych zostaną zaimplementowane wzorce projektowe np. Factory. Gra będzie korzystała z biblioteki graficznej Away3D 3.6. Narzędzia pomocnicze to programy graficzne Photoshop i ilustrator.

Przewidywany czas gry

Produkcja będzie bardzo grywalna. Przeciętna rozgrywka jest szacowana, w zależności od umiejętności gracza, na ok. 8 minut. Po wykorzystaniu wszystkich trzech żyć, gracz będzie mógł od razu rozpocząć nową rozgrywkę.

Do kogo gra jest adresowana

Produkt jest adresowany do dzieci w wieku 3-9 lat oraz tzw. Okazjonalni gracze w dowolnym wieku.

2. Fabuła

Brwinów. Zima 2001. Seryjny morderca zostawia za sobą krwawy ślad. Przy zwłokach ofiar policja znajduje kartki z kalendarza. Jak zapobiec kolejnej zbrodni? Jak złapać zabójcę? Odpowiedź na te pytania zna tylko jedna osoba, Paweł Nielepkowicz.

Komisarz Paweł zajęty jest jednak problemami swojego bratanka i młodziutką żoną Gertrudą. W życiu małżeńskim nie wie mu się tak dobrze, jak w życiu towarzyskim, w świecie trunków i kulinarnych eskapad, oraz zawodowym, gdzie jest najlepszym śledczym w gminie Milanówek.

Aby rozwiązać tę intrygę, komisarz Paweł musi zdobyć jak najwięcej emotikonek z Facebooka. Komisarz jeszcze nie wybrał, po której stronie zła się opowie...

3. Postacie

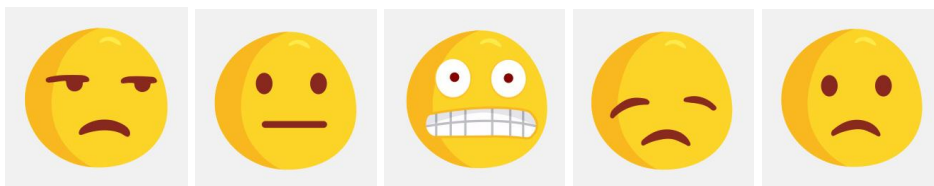
Komisarz Paweł Nielepkowicz:



Trzydziestotrzyletni mężczyzna, detektyw. Ma licencje na zabijanie i pistolet na kapiszony...

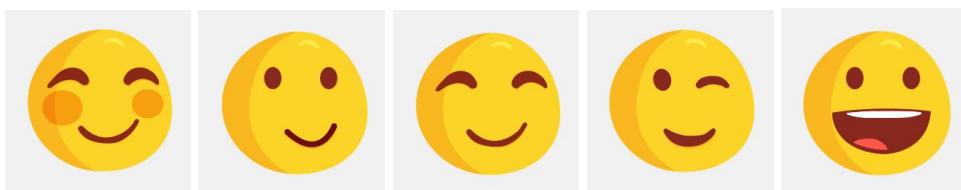
Frakcja zła:

Zdradzieckie emotikonki wyrażające uczucie smutku, złości, dezaprobaty.



Frakcja dobra:

Pogodne emotikonki tożsame z emocjami szczęścia, akceptacji, błogostanu.



4. Przebieg i zasady gry

Rozgrywkę rozpoczynamy od deklaracji, jaki mamy nastrój. Jeśli pozytywny, będziemy polowali na pozytywne emotikony. W przeciwnym razie odwrotnie.

Komisarz Paweł ma ilość życia wynoszącą 300 punktów. Za każdą kolizję z niewłaściwą emotikoną ubywa mu 100 punktów. Za każdą poprawną poziom życia uzupełnia się o 10 punktów oraz otrzymuje 10 punktów do końcowego wyniku.

Bohater ma 3 życia. Jeśli poziom życia osiągnie wartość ujemną, traci jedno życie. Gdy nie ma już żadnych żyć, komisarz ginie bezpowrotnie, morderca nie zostanie złapany i następuje koniec rozgrywki. Gracz może wtedy rozpocząć grę od nowa, ze zresetowaną punktacją.

6. interfejs użytkownika

Panel startowy



Belka z punktacją i liczbą żyć



Panel końca gry



