

Cube Move 3D Game

Game Design Document von Philipp Schunker 1910838010

Spielidee

Cube Move ist ein einfaches 3D-Spiel, in dem vorrangig die Geschicklichkeit des Spielers gefragt ist. Die Spielfigur wird durch einen Würfel dargestellt und kann durch den Spieler nach links und rechts gesteuert werden. Der Würfel befindet sich auf einer Ebene in einem dreidimensionalen Raum, welche in seiner Breite begrenzt ist. Der Würfel bewegt sich automatisch nach vorne und auf Hindernisse zu. Die Position und Größe der Hindernisse wird vor Spielbeginn zufällig festgelegt. Mit dem Würfel muss den Hindernissen ausgewichen werden, um eine möglichst weite Strecke zurückzulegen. Der Spielfortschritt wird basierend auf der zurückgelegten Distanz und daher auch der Anzahl an nicht berührten Hindernissen berechnet. Entscheidend für den Spielfortschritt ist die Reaktionsgeschwindigkeit des Spielers. Das Spiel ist zu Ende, sobald mit dem Würfel ein Hindernis berührt wird. Darüber hinaus ist das Spiel verloren, wenn der Würfel von der Ebene fällt, auf welcher sich dieser bewegt.

Spielregeln

Die Spielfigur in Cube Move kann durch die Eingabe des Spielers nach links oder rechts bewegt werden, um den entgegenkommenden Hindernissen auszuweichen. Die Ansicht verfolgt die Spielfigur entlang der Z-Achse automatisch.

Der Spieler hat das Spiel verloren, wenn die Spielfigur ein Hindernis berührt oder die Ebene verlässt.

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, möglichst vielen Hindernissen auszuweichen und dadurch die zurückgelegte Strecke zu vergrößern. Die Punktezah! des Spielers wird anhand der bewältigten Strecke der Spielfigur berechnet.

Spielelemente

In Cube Move sind die grundlegenden Spielelemente die Spielfigur, die Hindernisse und die Ebene, auf der sich alle Objekte befinden. Die Größe und Position der Hindernisse werden bei jedem Spielbeginn zufällig festgelegt.

Technische Eigenschaften

Graphik und Steuerung

Das Spiel wird durch dreidimensionale Objekte in Form von Quadern dargestellt und visualisiert.

Die horizontale Steuerung der Spielfigur erfolgt über die W- und D-Taste auf der Tastatur. Mit der Leertaste kann das Spiel neu gestartet werden. Mit der Standardeinstellung wird das Spiel nach Spielende automatisch nach einer Sekunde neu gestartet.

Zielgruppe

Das Spiel soll eine simple Unterhaltung ermöglichen und ist auf keine bestimmte Zielgruppe ausgerichtet. Abwechslung und Spaß sollen durch das grundlegende Gamedesign und den zufälligen Charakter des Spielablaufs erzielt werden. Der Spielaufbau ermöglicht eine umfängliche Erweiterung und abwechslungsreiche Anpassung.