

Ragusa Republic



Izmjene

Datum izmjene	Navod izmjene	Ime developera
29.03.2021.	Zavšen je kostur cijelog GDD-a	N.S.
01.04.2021.	Definiranje platformi i skica korisničkog sučelja	N.S.

Sadržaj

Poglavlje	Stranica
ANALIZA IGRE	03
ŽANR	03
PLATFORME	03
SAŽETAK	04
PRIČA	04
LIKOVNI U IGRI	05
GAMEPLAY	09
ORUŽJA U IGRI	15
LEVEL DESIGN	17
ISKUSTVO IGRAČA (Player experience)	19
KONTROLE	21
ANIMACIJA	22
AUDIO	24
MARKETING	25
CILJANO TRŽIŠTE	25
KORISNIČKO SUČELJE (UI)	26
PLAN RAZVOJA	27

Analiza igre

Igra ima povijesnu podlogu baziranu na stvarnom događaju koji se dogodio početkom 19. stoljeća, na području današnjeg Dubrovnika, Republika Hrvatska. Kao umjerena inspiracija za nastanak ove igre poslužio je ambijent igre Assassin`s Creed, ali je prvenstveno osmišljena kako bi se promovirala kulturna baština, kroz prizmu igrača trećeg lica, koji je stanovnik Raguse, te približila igraču ambijent tog vremena. Kod igrača se želi potaknuti zainteresiranost kroz izmjenu priče o gradu, njegovim značajkama i posebnostima, te izmjenom akcije i izraženog *Level Design*-a.

Žanrovi

Ragusa se može svrstati u nekoliko žanrova nabrojanih u nastavku teksta:

- Action
- Adventure
- Historical
- Atmospheric
- Shooter
- Exploration
- Third Person
- Simulation
- RPG

Platforme na koje će se plasirati igra

- Windows – igra će prvenstveno biti orijentirana na navedenu platformu, jer je i tržište na koje se plasirati igra prvenstveno bazirano na Europu, u kojoj se većinom i nalaze vlasnici PC konzole.
- PlayStation 4 – sekundarna platforma na koju bi se plasirala igra je Play Station. S time bi se pokušali probijati na tržište Amerike i Azije.

Sažetak

Radnja igre se događa u zadnje dane postojanja Raguse (Dubrovačke republike) početkom 19.stoljeća. Na karti Europe se odvija preslagivanje moći, te Dalmatia (Dalmacija) klizi u ruke Francuza predvođenih Napoleonom Bonaparteom. Republika je do sada očuvala svoju slobodu pet stoljeća, ponajviše zahvaljujući dobrim pregovaračkim sposobnostima i lukavošću, ali Francuzi 1806. opsjedaju grad, te ga na kraju i zauzimaju. Mikroradnja prati Dunada Maraju (Maro), stanovnika Raguse i pripadnika srednjeg staleža grada, koji je lovac u službi Republike, i koji živi u sumraku postojanja iste.

Priča

Kao glavna inspiracija igri bila je želja za spajanjem povijesti i *game developmenta*, sa naglaskom na umjereni realizam, koji bi u velikoj mjeri oslikavao određeni povijesni segment, ali da se istome doda inovativnost u smislu imiješanja stilova. U ovom slučaju taj segment bi prikazivao dio Dubrovačke republike čije se postojanje protezalo kroz pet stoljeća, te je ispričala neke od najzanimljivijih povijesnih priča. Priča se većinom odvija u glavnom gradu Republike, te će se rekonstruirati tadašnji život u jednom mediteranskom gradu, sa cjelokupnim ugođajem (zvuk cvrčaka, zvuk galebova, refleksija sunca i mora, mediteranskim pejzažom i reljefom...). Jedna od inovativnosti je predstaviti igraču edukativni element o građevinama samog grada i njegovoj prošlosti, provlačeći povijesne činjenice s kojima će isti dolaziti u interakciju. Veliki dio radnje odnositi će se na priču o čovjeku i njegovu psu, te će igrač, osim što će mu pas biti saveznik kroz igru, sa istim morati raditi na odnosu, koji će mijenjati igrača i psa. Ova regija je specifična po psima Dalmatinerima, te će se oni uzeti kao referentna pasmina za ovu ulogu, a igračima je cilj približiti pasminu i raditi na njenoj promociji.

Priča počinje s glavnim likom Marom, lovcem u službi republike, te njegovim psom Lunom u za Republiku vrlo teškim trenutcima. Nakon što su se obranili od Rusa i Crnogoraca, stanovnicima Raguse sada prijeti Francuska Republika pod vodstvom generala Lauristona i Molitora. Grad i u tim okolnostima funkcionira normalno, Ragusa je stara luka, te se trgovina odvija nesmetano na području grada. Maro taj dan, po uobičajem praksi, dolazi u grad kako bi utržio svoj tjedni ulov, te kako bi pokupio namirnice u gradu i vratio se u svoju bazu na Srđu. Prilikom izlaska iz grada, Maro je svjedok pljački u kojoj lokalni đeparoš otuđuje predmet od žene koja je pripadnica visokog staleža. Od tog trenutka. Igrač će biti vođen raznim iskustivima koji će dovesti to okupacije grada, u kojoj će i sam sudjelovati. Igrač će se osim već spomenutim odnosom sa svojim psom, razvijati i zbog odnosa sa svojim gradom, kojem sada prijeti neprijatelj, te će ga to odlikovati u domoljuba, koji će se iz svoje usamljenosti i rezerviranosti pretvarati u čovjeka koji je spreman na sve da bi zaštitio svoje bližnje i obranio svoj grad.


Igra je unaprijed planirana kao demo izvedba. Kako je unaprijed napomenuto, zbog orijentiranosti igre rekonstrukciji povijesnih događaja, te promoviranjem Dubrovačke republike, cilj je projekt prijaviti na neki od natječaj u području kulture, s obzirom da proovira Dubrovnik, mediteranski način života, poznate građanine, pasminu koja je izvorni produkt ove regije, te u budućnosti nastaviti raditi na razvoju igre.

[Cijeli story može se pogledati na sljedećem linku](#)

Likovi u igri

Tablica 1. Popis likova u igri, njihov opis, te njihova uloga kroz igru

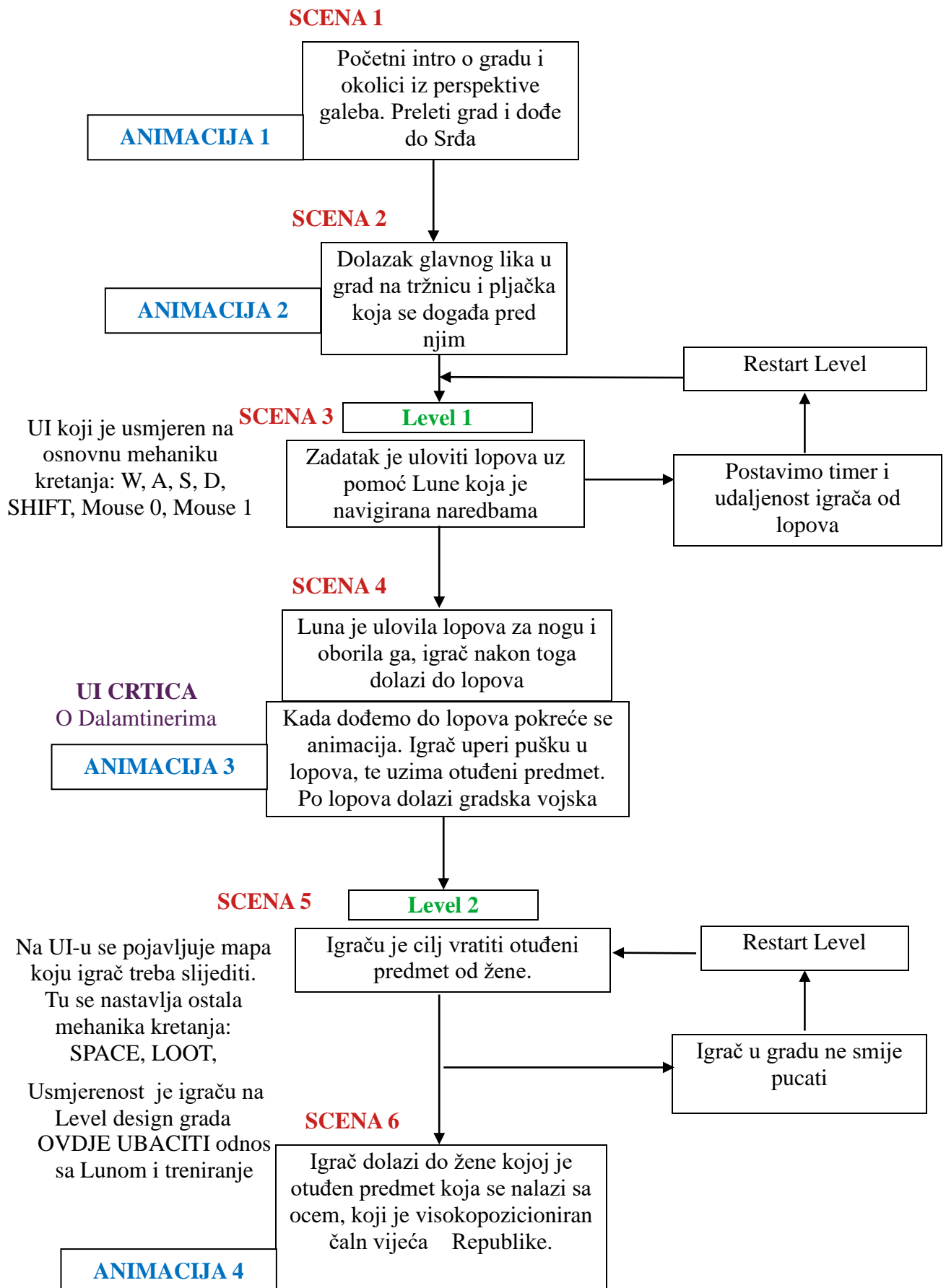
Lik	Osnovni opis	U igri	Prednosti	Mane
Dundo Maroje (Maro) (model u izradi)	Fiktivni lik. Glavni lik u igri. Lovac u službi Republike, dobar poznavatelj svog tadašnjeg oružja. 35.godina, 190cm, 95kg. Srednje do mišićave građe. Dubokog glasa. Priča slavenski, talijanski i latinski. Pripadnik srednjeg sloja Republike. Srednje do mišićave građe. Dubokog glasa. Priča slavenski, talijanski i latinski. U mladosti je bio u vojsci Republike, te je više puta plovio morima i oceanima.	Cijela igra je bazirana na glavnom igraču, od početka do kraja. Samac, povučeni lik koji živi van grada sa svojim psom. Ima oštar um, i izražen ego koji se očituje kroz igru. Kako je bio u vojsci te formu održava lovom, može trčati na duže dionice bez stajanja. U šprintu mora stajati radi odmora i hvatanja zraka. Ima dobar odraz u skok. Kroz igru će koristiti razna oružja (nož, kubura, puške, topovi, eksploziv), kojim zbog služenja vojsci poznaje i više no dobro ovladava njime. Zbog građe ima dobro težište, te se vrlo dobro snalazi u fizičkim obračunima. Početni health: 100	Dobro baratanje oružjem, dobar stijelac, može dugo trčati, dobar izviđač.	Egoizam Nekomunikativnost Mizantrop

<p>Luna (model u izradi)</p> 	<p>Fiktivni lik. Pas glavnog lika. Rasa dalmatiner. Stara 5 godina. Srednjeg rasta. Kilaža 24kg, visina 60 cm.</p>	<p>U igri cijelo vrijeme je vezana za glavnog igrača. Kreće se u radijusu do 1m do njega. Zbog visoke dresure igrač može upravljati do 10 naredbi koje će Luna na njegov zahtjev napraviti. O njihovom odnosu, odnosno o vremenu posvećenoj Luni, igrač može doći do još većeg nivoa dresure, te Luna može postati brza, agilnija, te imati učinkovitiji napad. Početni health: 100. Ugriz: -10 na početku, može doći do max 30. Experience raste rješavanjem taskova za po 5.</p>	<p>Intelignetna, energična, prijateljski raspoložena, dobra lovac. Dobro istrenirana.</p>	<p>Boji se vode</p>
--	--	--	---	---------------------

Simon Benessa (model u izradi)	Stvarni lik. Zapovjednik straže Republike Raguse. Cijeli staž u vojsci. Sijedi čovjek. 190cm, 85kg. Proječna građa. Izražen karakter.	Sporedan lik koji se pojavljuje u interakciji s glavnim likom. U igri on će nakon turbulentnijeg početnog odnosa, postati blizak sa glavnim likom. Njemu će delegirati zadatke tijekom napada neprijatelja	Iskusan vojnik, ima višestruko iskustvo obrane grada, poznaje cijeli grad i okolice. Vrlo vješt i domišljat u obrani grada.	Republika nema puno svoje vlastite straže, uvijek se oslanjala na strane plaćenike. Zbog toga je i naš lik vrlo dobar u defenzivi, dok je ranjiv izvan grada.
Pripadnik straže Republike Raguse TIP 1 (model u izradi)	Topništvo Republike Brojnost: 200	Bitni za animaciju, zbog što realnije prikaza tadašnje obrane grada. Brojke vojnika i njihova i orginalna odjeća i oružje će se u potpunosti definirati tadašnjem dobu	-	-
Pripadnik straže Republike Raguse TIP 2 (model u izradi)	Laka jedinica vojske Republike Brojnost: 300		-	-
Pripadnik straže Republike Raguse TIP 3 (model u izradi)	Specijalna jedinica grada. Brojnost: 50		-	-

Šegrt Rudera Boškovića (ime će se naknadno definirati) 	Stariji čovjek. Znanstvenik. Ekscentričan. Pomalo smiješan i pokušava dočarati dalmatince kakve danas znamo.	Sporedni lik koji će osposobiti glavnog lika raznim eksplozivnim napravama koje će isti iskoristiti u obrani grada. Ovdje se pojavljuje kao dio edukativnog sadržaja o povijesti Dubrovnika i njegovim poznatim građanima	-	-
General Lauriston 	Stvarni lik. General koji će se pojavljivati u igri kao glavna prijetnja gradu.			
General Molitor 	Stvarni lik. General koji će zauzeti Republiku. Daljnja radnja će se razrađivati.			
Francuski vojnik 1 		Bez oklopa. Nose Pušku 1 od oružja i mač.	Brzina Brojsnot u valovima	Nemaju nikakav oklop Slabo ciljanje Mali domet oružja
Francuski vojnik 2 		Dolaziti će u rijedima valovima i biti u manjim grupama (do 5 na Sceni)		Dobro obučeni sa specijalnim potezima. Imaju Puške 3 i mačeve.
Ostali sporedni likovi				

Gameplay (Value Stream Map)



Njen otac igraču nudi nagradu i priliku da se bolje upoznaju, te ga poziva u jedan od sakralnih objekta u koji možemo ući

SCENA 7

Level 3

Igrač mora doći do zadanog objekta vidljivog na UI karti (nema vremenskog ograničenja)

Igrač dolazi do sakralnog objekta, sa (E) može otvoriti vrata i ući unutra i istražiti lokaciju.

Usmjerenost je igraču na Level design zgrade unutra

UI CRTICA
O objektu u koji smo ušli

Ovdje je potrebno postaviti neke od objekata s kojima će igrač interaktirati iz kojih će se saznati stanje u Republici

SCENA 8

ANIMACIJA 5

Pojavljuje se lik te objašnjava igraču situaciju oko grada, te ga moli da skauta put preko Srđa kojim se Francuzi planiraju probiti do grada

SCENA 9

Level 4

Igraču je zadatak sa Lunom doći do Srđa i provjeriti što se događa na planini. Nema vremenskog ograničenja kako bi igrač čim više bio u interakciji sa okolinom

OVDJE UBACITI odnos sa Lunom i treniranje

Igrač stiže do zadane lokacije/točke prema UI karti

SCENA 10

ANIMACIJA 6

Prikaz manje francuske postojbe koja prelazi Srđ i napreduje prema gradu

SCENA 11

Level 5

OVDJE UBACITI odnos sa Lunom i treniranje

Igrač se mora vratiti u grad kako bi obavjestio druge u gradu što im se sprema. Cilj mu je doći do zapovjednika obrane grada Benessa koji se nalazi na zidinama. Level nema vremensko ograničenje.

Restart Level

Ako igrač ne stigne na lokaciju na vrijeme

UI CRTICA

O gradskim zidinama

Vezano uz animaciju:
Zovne sva zvona na crkvama, zatvaraju se sva gradska vrata, ljudi u panici trče, vojska se priprema za obranu.

SCENA 12

Igračevim dolazi do zidina. Kad dođe do zadane lokacije prema UI mapi, vidljivo mu je kako velika francuska flota dolazi prema gradu.

Zapovjednik obrane grada daje zadatak igraču kako osigurati stražnja vrata grada preko kojih Francuzi planiraju faktor iznaneđenja

ANIMACIJA 7

SCENA 13

Level 6

UI CRTICA
O Ruđeru Boškoviću kao znanstveniku

Igrač prvo mora pokupiti eksploziv u oružarnici (UI mapa) od šegrta Ruđera Boškovića koji tamo radi na idejama u svrhu zaštite grada.

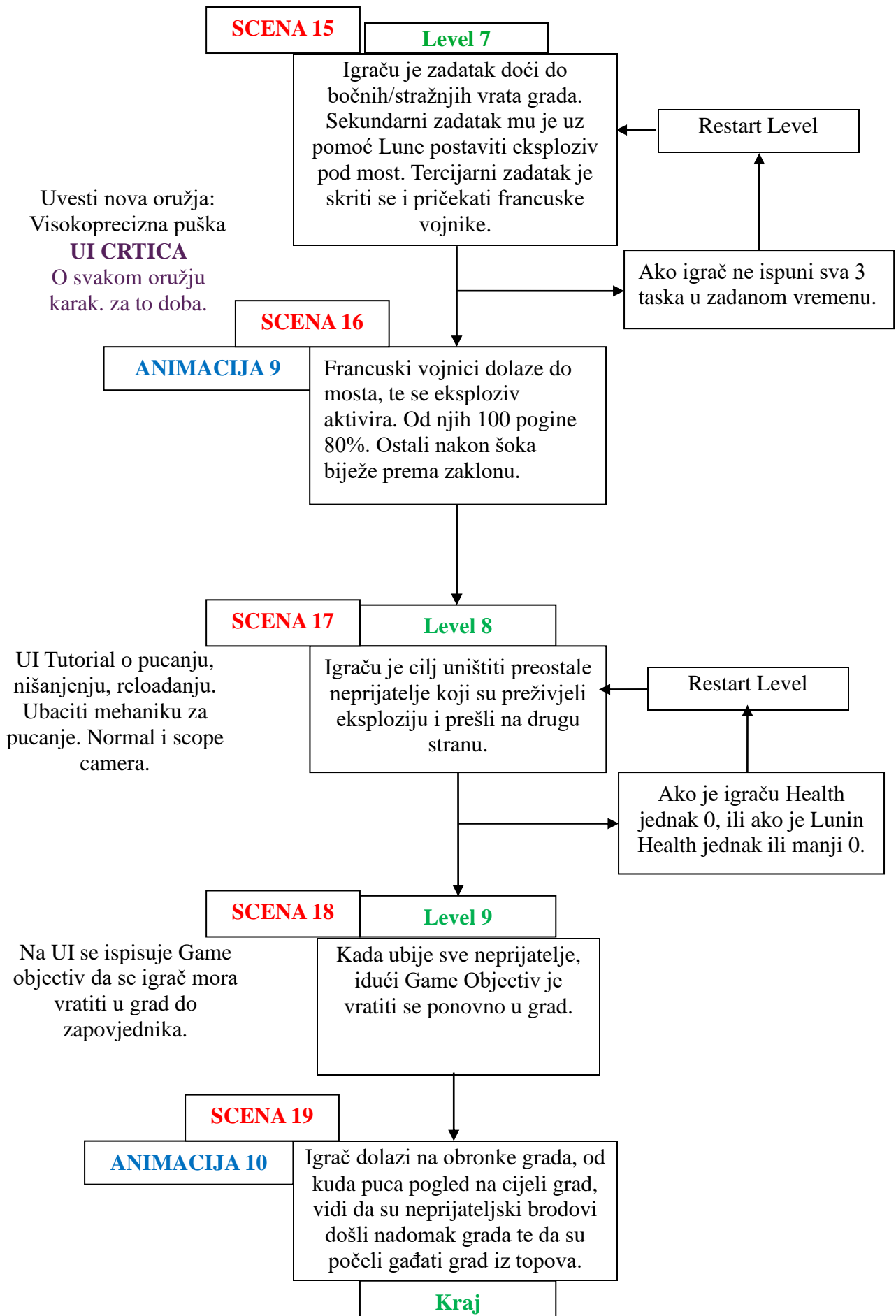
Restart Level

Ako igrač ne dođe u zadanom vremenskom periodu do lokacije.

SCENA 14

ANIMACIJA 8

On mu priča o vrsti eksploziva koji je sačinio prema formuli R.B. te kako primjeniti isti.



Gameplay (Overview)

Igra će se odvijati na području grada, i njegove bliže okolice. Igrač će biti navođen tutorial uputama preko UI-a kako bi postepeno svladavao kontrole igre. Kako igrač bude napredovao kroz nivo-e tako će zahtjevnost pokreta i koncentracije rasti. Igrač će kroz neke nivoe morati riješiti zadatke koje će biti pod njega postavljeni. Neki od nivoa nemaju vremensko ograničenje kako bi igrača usmjerili na level design i mini zadatke koji se odnose na povezivanje sa likom psa Lune, u kojim će gameplay biti fokusiran na dresuru psa i zadatke i upute na koje igrač mora naviknuti psa. Početne naredbe za Lunu su osnovne te će sadržavati sljedeće naredbe:

- Sjedi
- Lezi
- Lovi
- Napadni

Cilj je da igrač kroz obavljanje mini zadataka dresurom, kroz nivoe stvara čvršći odnos sa svojim psom, te da kroz daljnu igru rastu mogućnosti u kojima mu Luna može pomoći. Također, sa dresurom rasti će i jačina *healtha* koji će moći skidati neprijateljima, te njega agilnost, brzina i visina skoka. Dresura će se također odvijati na području i okolici grada.

Igrač će biti kontroliran iz perspektive trećeg lica, sa kamerom koja ga slijedi sa određenim odmakom te se repositionira mijenjajući kuteve snimanja. Pozicija kamere će se mijenjati kako će igrač dolaziti u interakciju sa objektima na sceni, kako bi se isti mogli biti što bolje vidljivi krajnjem igraču.

Glavni igrač imati će mogućnost neprimjetnog šuljanja te prolaziti neopaženo pored neprijatelja. Također će imati mogućnost sa leđa se prišuljati neprijatelju te ga onesposobiti nožem. Borbe će biti bazirane na realnim mogućnostima oružja koje se tada koristilo. Kroz igru će biti predstavljeno nekoliko vrsta oružja, te će svako oružje nositi određene mogućnosti i pojavljivati se postepeno kako će igrač napredovati kroz nivoe (pogledati tablicu Oružje u igri). Za nišanje će na UI služiti *image* mete koji će igraču pomoći u preciznosti. Nišan će se uvijek pozicionirati na najbližeg igrača u odnosu na glavnog igrača. Preciznost igrača će zavisiti od udaljenosti mete. Igrač će biti ograničen količinom municije i vremenskim odmakom između pucanja. Također, igrač će biti ograničen na 3 oružja u svom *loot*-u: nož, pištolj i puška. Razlikovati će se ako igrač pogodi neprijatelja u glavu i ako ga pogodi u tijelo. Tijekom borbe će moći koristiti naredbe za Lunu kako bi napala neprijatelja ili mu se prišuljala. Ako bi igrač bio napadnut od strane enemya Luna bi reagirala te ga počela napadati. Iza svakog enemya će na sceni ostati njegov *loot* koji ima može sadržavati:

- Oružje
- Municiju
- Novac
- Poruke i informacije
- *Health* (što će health sadržavati će se naknadno razraditi)





Animacije su jako važan dio gameplaya, te će pojavljivati između nivoa, kako bi igraču dočarale priču i vrijeme radnje u kojoj je smješten glavni lik. One će se pokretati (triggerati) kada igrač dođe do zadane lokacije ili kada završi zadatak.

Igra za sada neće sadržavati različite težine igre, nego će biti samo jedna razina težine. Igrač će biti navođen preko UI-a što treba činiti, a težina zadataka će rasti kako će priča odmicati.

Svaki puta kada igrač umre, stvoriti će se na početku nivo-a na kojem se nalazio, te će morati prelaziti cijeli nivo od početka. Sa *load*-anjem će svaki puta njegov *loot* resetirani na ono stanje s kakvim je došao iz prethodnog nivo-a. Do ponovnog stvaranja biti će određeni vremenski period, dok će se u međuvremenu pojaviti *GameOver screen*.

Oružja korištena u igri

Tablica 2. Popis svog oružja u igri te detaljan opis i uloga

Ime/Slika	Pojavljivanje	Opis	Napad	Šteta
Slika 2. Nož 1 	Level 1 Igrač ga defaultu ima na početku igre.	Kratki nož koji služi za samoobranu. Kratak domet ali je oštar.	Napad 1: Ako neprijatelju dolazimo iza leđa animacijom (na tipku F) ćemo mu prerezati vrat. Napad 2: U borbi jedan na jedan možemo porezati neprijatelja ili ga ubosti ako ne nosi oklop.	Napad 1: Neprijatelju <i>health</i> pada na 0. Napad 2: Ozljeđivanje 10 za svaki zamah Ubadanje 30
Slika 3. Mač 1 	Level 6 Igrač ga može pronaći tijekom posjeta asistentu R.B. u oružarnici	Vrlo efektivan. Dužinom nije posebno oštar ali vrh mu je kao igla. Lagan za vladanje te su time potezi brži.	Napad 1: Zarezivanje po tijelu Napad 2: Ubadanje u tijelo Napad 3: Napad na vrat	Napad 1: Smanjuje <i>health</i> za 10 Napad 2: Smanjuje <i>health</i> za 40 Napad 3: Smanjuje <i>health</i> na 0
Slika 4. Pištolj 2 	Level 8	Ima veću preciznost od Pištolja 1 za 20%. Može pogoditi metu na većoj udaljenosti za 30%.	Napad 1: Pojedinačno pucanje Vrijeme do ponovnog pucanja: 2s	Napad 1: Smanjuje <i>health</i> za Glava 100 Tijelo 50
Slika 5. Pištolj 1 	Level 4 Igrač ga može pronaći tijekom odlaska do Srđa, na putu.	Ima manju preciznost od Pištolja 2 za 20%. I distanca mu je također manja za 30%	Napad 1: Pojedinačno pucanje Vrijeme do ponovnog pucanja: 3.5s	Napad 1: Smanjuje <i>health</i> za Glava 100 Tijelo 30


<p>Slika 6. Puška 1</p> 	<p>Level 8</p> <p>Igrač ju nalazi kod mosta koji će minirati</p>	<p>Doseg: 700m Punjenje: 2s Predviđena za otvortenu borbu.</p>	<p>Kada se meta locira na glavu ili tijelo neprijatelja puška će opaliti (Mouse 0) jednom, onda slijedi ponovno punjenje municijom.</p>	<p>Glava -100HP Tijelo -60HP</p>
<p>Slika 7. Puška 2</p> 	<p>Level 1</p> <p>Igrač ju ima po defaultu jer je lovac. Na staru ima 20 metaka.</p>	<p>Vrlo efektivna na veće udaljenosti. Ima veliku preciznost. Doseg joj je 400m. Nije oružje za borbu u gradu. Punjenje: 3s</p>	<p>Kada se meta locira na glavu ili tijelo neprijatelja puška će opaliti (Mouse 0) jednom, onda slijedi ponovno punjenje municijom.</p>	<p>Glava -100HP Tijelo -50HP</p>
<p>Slika 8. Puška 3</p> 	<p>Level 8</p> <p>Igrač ju uzima na izlasku iz grada kada krene na misiju</p>	<p>Predviđena za blisku borbu. Domet 200m Punjenje 4s</p>	<p>Kada se meta locira na glavu ili tijelo neprijatelja puška će opaliti (Mouse 0) jednom, onda slijedi ponovno punjenje municijom.</p>	<p>Glava -100HP Tijelo -80HP</p>
<p>Slika 9. Top na zidinama</p> 	<p>Level 5</p> <p>Igraču trenutno nije raspoloživa ova opcija ali se potencijalno može uključiti kako bi pojačala doživljaj.</p>	<p>Domet 200m Punjenje 10s</p>		

Dizajn videoigre

Kao što je gore navedeno, radnja će se odvijati na području današnjeg Dubrovnika i njegove okolice. Vizura grada će se slagati rekonstrukcijom događaja tog perioda, sa dodavanjem inovativnih elemenata. Cilj je pojačati doživljaj izmjenom vremena, te osim početnog sunčanog vremena mijenjati ambijent kišom, nevremenom, burom i jugom koji su karakteristični za mediteran. To ostavlja prostor da se u igru uvedu posebni doživljaji vremena. Kao primjer možemo navesti utjecaj južine na glavnog igrača, koji će za vrijeme trajanja iste biti usporen, nepreciznije ciljati ili onemogućen napraviti određene zadatke. Promjena vremena može se odraziti i na Lunu također.

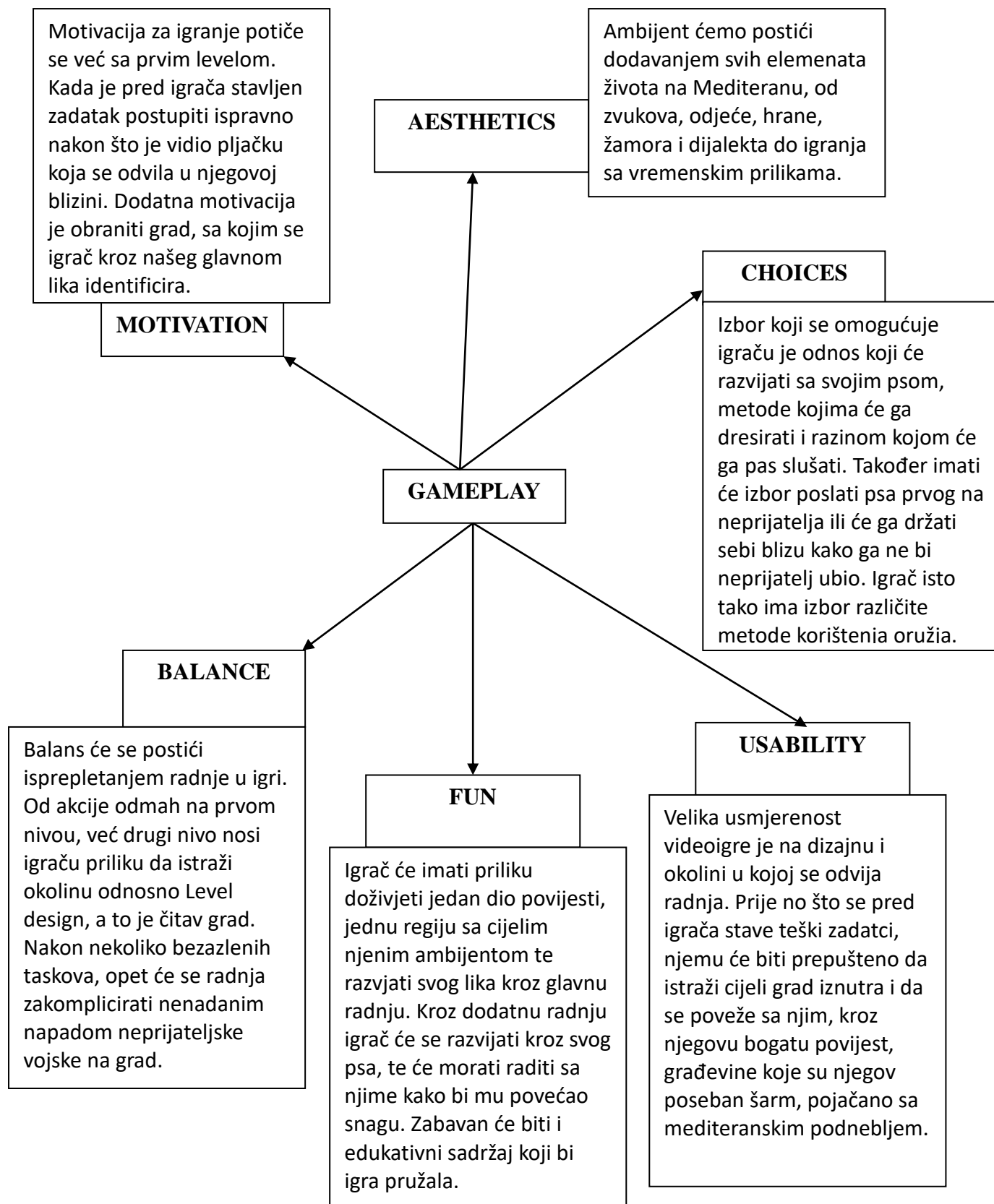
U vrijeme bure može se animirati nevrijeme koje će o hridi grada razbjati brodove i zapljuskivati zidine i grad. Cilj ovoga je uvesti inovativnosti koje će igraču osim same igrivosti igre dati i realni doživljaj vremena koji vlada Mediteranom.

Tablica 3. Popis svih lokacija i objekata na kojima će se radnja odvijati

Lokacija	Opis
Slika 10. Prikaz grada 	Grad će biti rekonstruiran tako da vizurom što više odgovara stvarnom stanju Dubrovnika u periodu 1806. Grad će također biti prikazan u većini nivoa. U određene objekte će igrač moći ulaziti dok će drugi biti nedostupni. Animacijama će se rekonstruirati cijelokupno zbivanje u i oko grada. Doživljaj mediterana postići se uređivanjem svjetala na sceni. Posebna pozornosti i detalji će se obratiti na izradu sakralnih objekata jer su oni posebno važni za vizuru, ali i za alarmiranje grada tijekom opsade.
Slika 11. Tržnica	Centralno mjesto trgovine Republike biti će prikazano prvo kao glavno odredište cijele trgovine Mediterana, sa zastupljenosti proizvoda karakterističnima za Mediteran ali također i proizvodima proizašlim iz trgovine od koje je tadašnja Republika egzistrala.
Slika 12. Zidine	Rekonstrukcija zidina koje su omeđene oko cijelog grada, položaj topova na njima, te raspodjela straže po njoj. Vim će biti obuhvaćene gotovo sve kule koje se nalaze u sastavu zidina, sva vrata, te mehanizmi zatvaranja vrata. Animacija će također pokrivati veliki dio zidina prije opsade i tijekom opsade grada, te rušenje zidina probijanjem topovskim kuglama.
Slika 13. Planina Srđ	Glavni lik živi na Srđ-u. Tamo će se nalaziti i njegov dom, koji bi u daljnjem razvoju igre služio kao „Safe house“, u kojem bi igrač mogao skladištiti novac i oružje, te se regenerirati. Ova lokacija je također važna zbog nekoliko zadataka kroz koje će igrač morati dolaziti. Kao i za slučaj grada, rekonstruirati će se vegetacija planine u mediteranskom stilu, sa životinjama koje nastanjuju to područje.
Slika 14. Adriatik	Ragusa je luka, te se nalazi na moru. Preko istog u jednoj od gore navedenih scena neprijatelj opsjeda grad. Republika je također bila poznata po svojoj okruženosti otocima, te će se isti rekonstruirati u igri. More će se animirati, vodeći se

	<p>prirodnim procesom plime i oseke. Također će se emiritati refleksija Sunca na more i kutevi padanja zraka na more.</p>
Slika 15. Luka	<p>Luka je važna za trgovinu. Luka je važna i kao vizura grada i danas, te je jedan od najstarijih dijelova grada. Kroz nju će prikazati jakost Republike u floti. Igrač će moći vijdeit brodove ali neće biti u mogućnosti upravljati njima.</p>
Slika 16. Objekt 1(sakralni objekt)	<p>Igrača će taskovi voditi u određeni objekt koji će biti jedna od Crkava u gradu. Prilikom ulaska u objekt će se promijeniti ambijent u prostoru. Orjentiranost će biti prema kršćanstvu u tom vremenu, sa crkvenim notam, poencijalno orguljama u pozadini, i karakterističnim muralim koji se tamo nalaze u kombinaciji sa svjetlom, kako bi u pvi plan stavili igračev doživlja tog vremena.</p>
Slika 17. Objekt 2 (oružarnica)	<p>Igrač će biti navođen u oružarnicu grada koja treba biti prikazana osim po tadašnjem arsenalu grada, i tome da se tamo nalazi šegrt Ruđera Boškovića koji radi u labaratoriju koji se bavi izvedbama raznim eksperimenata koji trebaju poslužiti u svrhu obrane grada.</p>

Iskustvo igrača (Player experience)



Prikaz glavnih značajki igre po kriterijima iskustva igrača

Gameplay mechanics

Kako će igrač većinu vremena hodati, trčati i skakati, cilj je pozabaviti se animacijama. Igrač će biti realan prikaz čovjeka onog vremena, te neće imati posebne moći. *Movement* za glavnog igrača će se sastojati od trčanja i hodanja. Animirati će se igračev pad sa visine, sudaranje sa nepomičnim objektima, otvaranje vrata, pucnjava, odnos sa psom, pregib u nogama radi spuštanja. Udaranje rukama neće se animirati, dok će se morati animirati korištenje nožem i mačem, koji su u to vrijeme bili uvelike zastupljeni. Kamera će se nalaziti iza igrača sa odmakom, ali će biti mobilna i prilagođavati kut snimanja, ovisno o položaju igrača. U borbama vaternim oružjem nišan na korisničkom sučelju će se fokusirati na tijelo najbližeg neprijatelja, dok će za pogodak u glavu biti potrebno navesti nišan. Za svako oružje će se prilagođavati kut pucanja. Korištenje noža odnosno mača biti će uvjetovano distancom od objekta. Detaljnije će se raditi na korištenju višestrukog napada hladnim oružjem i izborom koji će igrač moći upotrijebiti.

Kretanje bit će vezano uz igrača, dok će njeni napadi biti osnovni na početku (navedeni u tekstu gore), dok će igrač sam upravljati sa napretkom koji će odnositi na iduće radnje:

- Kontroliranje agresivnosti
- Blizina igraču (na početku je radijus veći)
- Naredba napad (radijus se također proširuje, te raste kroz igru)ž
- Skok (raste joj odraz i time može doskočiti na veću visinu)
- Agilnost (sklonija je izbjeci neprijateljsku pucnjavu te se bolje skriti)
- Miris (moći će osjetiti neprijatelja te dati do znanja. Radijus raste kroz nivoe)
- Snaga (na početku joj je ugriz – 10HP dok kroz igru raste za dodatnih 5HP)
- Šesto čulo (cilj je da dođe do nivoa da može razlikovati lošu osobu od dobre. Na jedne laje)

Kontrole

Tablica 4. Shema upravljanja igračem

Input naredba	Funkcija
W/A/S/D	Player movement
Mouse Axis	Camera movement and view
Right mouse	Focus/Lock-On to nearest enemy
Left Mouse	Attack
Left Shift	Run
T	Special Attatck from Back
E	Contextual/Interact
Ctrl	Crouch
Escape	Pause Menu
Tab	Inventory Menu
Space	Jump
1, 2, 3	Switch weapon

*kontrola sus napisane na engleskom jeziku radi lakšeg razumijevanja

Kontrole za upravljenje psom

Tablica 5. Shema uputa za upravljanje psom

Input naredba	Funkcija
W/A/S/D	Movement direction for dog
Mouse Axis	Camera movement and view
Right mouse	Get focus on enemy/objects
Left Mouse	Throwing objects
R	Come closer
Q	Exploring by scent
F	Interact with dog
Alt	Circle movement order
Escape	Pause Menu
Tab	List of orders

*kontrola sus napisane na engleskom jeziku radi lakšeg razumijevanja.

Animacija

Tablica 6. Popis svih animacija u igri (iz Value Stream Mapa)

Redni broj animacije	Start i trajanje animacije	Opis animacije
ANIMACIJA 1	Intro u igru Trajanje: 60s	Animacija prikazuje Ragusu iz perspektive galeba koji preljeće grad. Pruža se pogled na cijeli grad, more, otoke i na kraju na Srđ na kojemu se nalazi glavni lik igre. Galeb kruži oko njegove kuće dok se on sprema spustiti do grada sa ulovom. Vidi se kako Luna šeta uz njega, te puška i pribor za lov.
ANIMACIJA 2	Završetkom SCENE 1 Trajanje: 20s	Animacija prikazuje dolazak Mare i Lune do glavnog gradskog ulaza i prolaza kroz grad do tržnice na kojoj će razijeniti svoj ulov. Animacija prikazuje ljude u šetnji, razmjeni dobara, žamor ljudi i ostale karakteristike za to vrijeme.
ANIMACIJA 3	Završetkom SCENE 3 Trajanje: 10s	Igrač dolazi do lopova, koji se nalazi na podu, te ga Luna grize za noge. Maro upire pušku u u lopova, Luna se udaljava. Maro na kraju kupio predmet od lopova, po kojeg dolazi straža i odvodi ga.
ANIMACIJA 4	Završetkom SCENE 5 Trajanje: 20s	Igrač dolazi do žene od koje je otuđen predmet. Ona stoji u društvu svog oca. Oboje pripadaju visokom staležu Republike te su tako i odjeveni. Djevojka se zahvaljuje na povratku optuđenog. Otac predlaže Mari da se bolje upoznaju i da za njega ima zadatak, te predlaže sastanak u sakralnom objektu.
ANIMACIJA 5	Završetkom SCENE 7 Trajanje: 30-40s	Otac iz ranijeg levela kreće sa kratkim povijesnim opisom stanja u kojem se Republika nalazi. Objašnjava igraču opasnost koji predstavlja Francuska i da žele srušiti Republiku. Očekuje se da će Francuzi uskoro biti tu. Govori da su zidine dobro utvrđene, ali da na Srđu postoji prolaz preko kojeg neprijatelj može doći do grada, te moli igrača da ode izvidjeti situaciju jer on najbolje poznaje područje.
ANIMACIJA 6	Završetkom SCENE 9 Trajanje: 30s	Kada igrač dođe do određene lokacije na Srđu s poje se vidi zaleđe planine, igrač mora vidjeti napredovanje 100-njak neprijateljskih vojnika preko planine kao izviđači vod.
ANIMACIJA 7	Završetkom SCENE 11. Trajanje: 30s	Dolaskom igrača na zadanu lokaciju na zidinama sa pogledom prema Lokrumu, vidjeti će sa kako velika francuska flota dolazi sa horizonta prema gradu. Ljudi će se u gradu užurbano kretati, žamor se pojačava, zvona crkve zvone kao alarm, vojska se kreće prema zidinama, gradska vrata se zatvaraju. Do Mare dolazi zapovjednik obrane grada i daje mu zadatak koji mora obaviti.

ANIMACIJA 8	Završetkom SCENE 13. Trajanje: 15s	Kada igrač pronađe laboratorij, tamo susreće asistenta R.B. te se ovaj predtavlja svojim ekscentričnim ponašanjem. Spominje mu formulu R.B.a koja služi kao eksploziv te mu opisuje kako će ga iskoristiti i gdje ga mora postaviti. Ali govori mu da će to biti teško i da će morati to napraviti sa Lunom.
ANIMACIJA 9	Završetkom SCENE 15 Trajanje: 20-30s	Prikazujemo dolazak neprijatelja do most. Kada jedan dio vojnika (15ak) pređe most, eksploziv se aktivira te ostatak vojske umire. Ostali preostali vojnici su zbunjeni i odbačeni od eksplozije. Mali broj njih bježi u zaklon, a kamera se vraća na igrača.
ANIMACIJA 10	Završetkom SCENE 18 Trajanje: 40-50s	Igrač može vidjeti cijeli zaljev Raguse, na u njemu vidi francusku flotu kako bombardira grad. Stvoriti napetost kod igrača.

Audio

Tablica 7. Popis svih Audio Clip-ova zastupljenih u igri

[illegible]

Marketing plan

Marketing će se voditi u dvije faze. U prvoj fazi, po završetku projekta izrade demo verzije videoigre, s tim materijalom pokušati će se ići na jedan od hrvatskih natječaja u području kulture, i/li dostupnih europskih. Dubrovačko područje zbog svoje lokacije, a posebno Dubrovnik kao zaštitinik Unesco-a ima veliki potencijal za promociju u području kulture, ali u podgrupi videoigara gdje tržište još nije zasićeno. Veliku pozornost tome treba pridati lokanim medijima te reklamiranjem putem njih, kroz prizmu promocije hrvatskog proizvoda. Plan je također obaritati se turističkim zajednicama, kako grada Dubrovnika tako i Hrvatskoj turističkoj zajednici.

Druga faza početi će kada se dobije prva jasnija slika gotovog proizvoda. Na nju će se usmjeriti u slučaju da prva faza ne bude išla u skladu s očekivanjima. Paralelno sa time snimati će se *Game Dev Dairy* u kojemu će se potencijalnim igračima pokušati približiti tematika igre i kako je tekao tijek razvoja iste. Pisanje dnevnika pratiti će reklamiranjem igre na društvenim mrežama. Kao primjer može se uzeti *Instagram* na kojemu bi se napravio profil, koji bi pokrивao razvoj igre, ali veliku pažnju posvetili bi promociji igre kroz odnos čovjeka i psa. Za privlačenje igrača, poslužiti će analiza tržišta, te će se povući komparacija sa sličnim videoigramama na tržištu (*Assassin`s Creed*). Na stranicama koje reklamiraju spomenutu igru, te na reakcijama na npr. streamove igrača koji igraju slične igre, će se postavljati poveznice na *Ragusa Republic* te se tako aktivno uključiti u marketing (primjer guerilla marketinga) i vidjeti kako će igra odjeknuti na tržištu, te dati putokaz da li istu razvijati dalje i u budućnosti pokušati plasirati videoigru na tržište.

Stranice o Dubrovniku	Turističke zajednice	Buđet za projekt	Lokalni mediji
Fondovi za kulturu	Game Dev Dairy	Instagram profil (odnos Glavnog igrača i nj psa)	

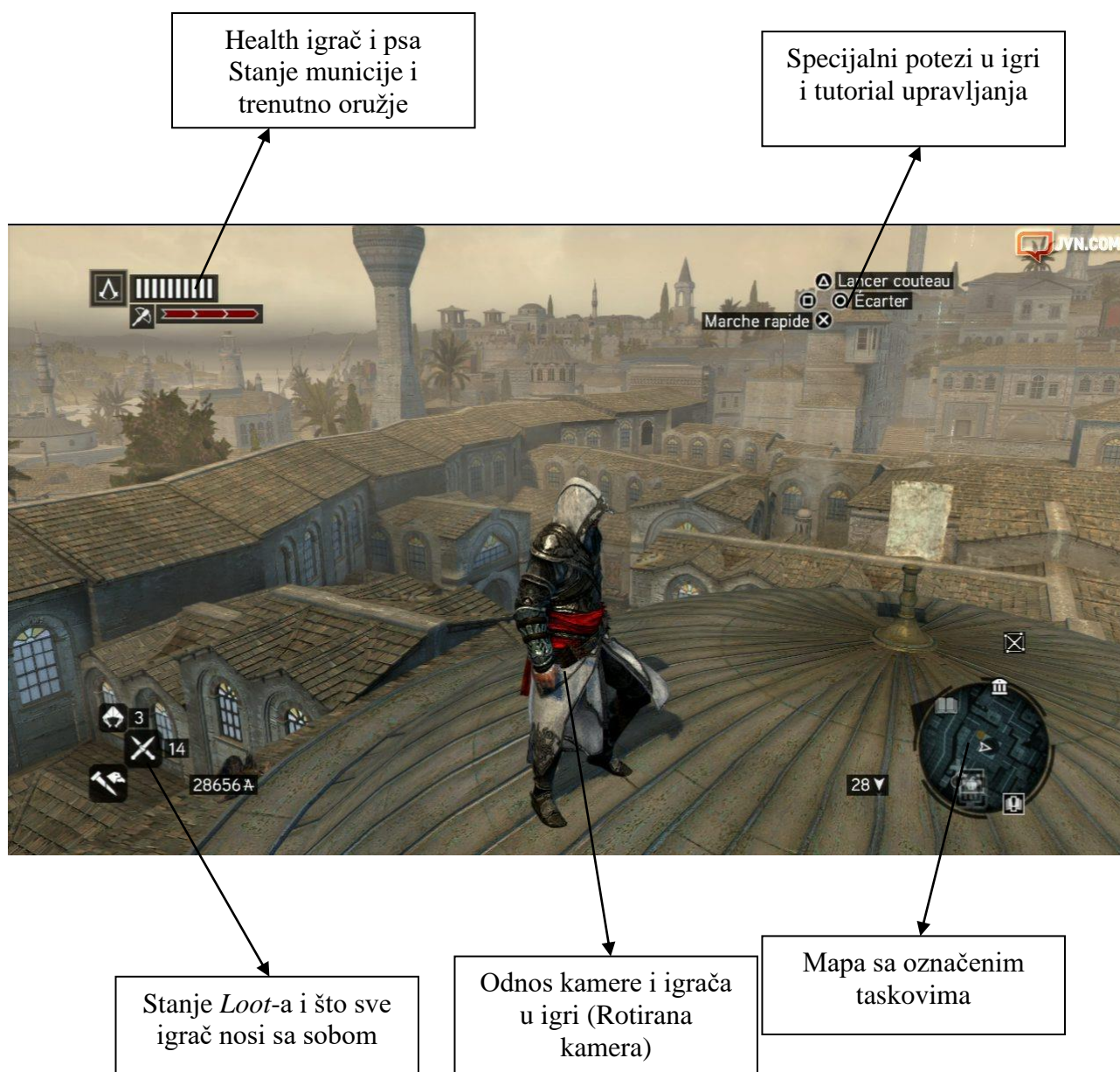
Ciljano tržište

- Vlasnici PC konzole
- Ljubitelji kulture
- Ljubitelji povijesti i povijesnih bitki
- Ljubitelji igara trećeg lica
- Ljubitelji životinja
- Igraonice u lokalnom podneblju
- Domaće tržište (u malom postotku)

Korisničko sučelje (UI)

Gore su već navedeni neki dijelovi igre koji će biti uključeni preko *User Interface-a*, ovdje će biti navedeni svi elementi koji trebaju biti uključeni u izradu igre:

- Glavni izbornik/ Pause Menu
(START GAME, RESUME, SETTINGS*, CREDITS, EXPLORE RAGUSA*)
(SETTINGS: volume, graphics, controls options)
(EXPLORE RAGUSA: igrač može prolaziti kroz grad samo istraživački bez da utječe igru, samo kako bi vidjeli Level Design)
- Igračev *Loot* (sve što može nositi sa sobom)
- Mapa na kojoj će se nalaziti lokacija taska koji igrač mora riješiti
- Igračev *Health*
- Oružje koje se trenutno koristi i stanje municije
- Taskovi (Game Objectivi koje će igraču dolazi kao poruke)
- Činjenice koje će se pojavljivati kroz igru (o Dalmatinerima, o zidinama, o sakralnim objektima, o staležima unutar grada)



Development Plan

Za demo izvedbu videoigre biti će zadužena dva člana, Neven Serdarušić (u daljnjem tekstu Neven), polaznik edukacije u inkubatoru Pismo, koji će se baviti dizajnom okoline te će biti programer sve mehanike u igri, te Ana-Marija Guša (u daljnjem tekstu Ana), također polaznica edukacije, koja će raditi na izradi modela grada, zgrada unutar istoga, modela likova u igri te animacije. Za razvoj ove videoigre koristi će se Unity, dok će se za izradu modela koristiti Blender. U razvoj će se uključivati i drugi programi, koji će biti navedeni.

Dio	Developer	Plan izvršenja	Prolongiranje
Razvoj priče	Neven	10.04.2021.	
Mehanika pokreta igrača	Neven	15.07.2021.	
Animacije	Ana	30.07.2021.	
Izrada modela likova	Ana	01.07.2021.	
Izrada modela zgrada	Ana	20.07.2021.	
Izrada modela grada	Ana	15.06.2021.	
Dizajn terena	Neven	10.06.2021.	
Mehanika psa	Neven	30.07.2020.	
Audio	Neven	15.08.2021.	
Svjetlo i efekti	Ana	30.07.2021.	
Skriptiranje kamere	Neven	01.07.2021.	
Kretanje kamere	Ana	10.06.2021.	
Skriptiranje bitki	Neven	15.08.2021.	