

GAME DESIGN DOCUMENT



Hrabri Markinjo

Fight for love

Napisao:

Robert Rožić

Sadržaj

Analiza igre.....	3
Misija igre.....	3
Žanr.....	3
Platforme.....	3
Ciljana publika.....	3
Priča i likovi.....	3
„Gameplay“	9
Opći pregled.....	9
Iskustvo igrača.....	9
Ciljevi igre i nagrade.....	9
„Gameplay“ mehanika.....	10
Dizajn levela.....	10
Shema upravljanja.....	21
Estetika igre i korisničko sučelje.....	21
Raspored i zadatci.....	21

Analiza igre

Igra Hrabri Markinjo_ je 3D „platformer“ . Ova igra se sastoji od nekoliko razina kroz koje igrač prolazi pokušavajući ostvariti što bolji rezultat. Možemo si predložiti kvadar na čijim stranicama se nalaze razine koje igrač mora prijeći, te sa svakom završenom razinom kvadar se zarotira za 90 stupnjeva u smjeru kazaljke na satu i tada igrač prelazi na slijedeću razinu.

Misija igre

Glavni lik sakuplja dijamante kako bi bio u mogućnosti otključati slijedeću razinu, bori se sa neprijateljima i savladava razne prepreke na svojem putu te nastoji izvršiti cilj svake razine. Na kraju se suočava sa glavnim neprijateljem Zelenikom kako bi oslobodio svoju dragu Karolinu iz njegovog zatočeništva.

Žanr

Indie i također Igra se klasificira kao „platform game“. Igra je napravljena pomoću 3D „engina“. Iako je igra 3D, ona će i dalje biti linearna u kontekstu napredovanja igrača kroz razine.

Platforme

Desktop: Windows, Mac, Linux

Android (Google Play Store)

Ciljana publika

Primarna ciljana publika su djeca između 6 i 12 godina jer sama igra ima puno svijetlih boja i zabavnih likova, mehanika je jednostavna, razine relativno lake.

Priča i likovi

U ovoj igri glavni lik pokušava osloboditi svoju dragu koju je oteo razbojnik pod nazivom Zelenika. Na svome putu naš lik se susreće sa raznim preprekama koje je potrebno savladati i neprijateljima sa kojima se potrebno suočiti te pritom sakuplja dijamante koji će mu omogućiti da otključa i prijeđe u novu razinu.

Likovi:

Markinjo, glavni je lik čija je glavna karakteristika hrabrost, ali i nagla narav koja ga često dovodi u nevolje, ali iz kojih se uvijek izvuče zahvaljujući svojoj snalažljivosti. Zaljubljen u Karolinu sa kojom planira vjenčanje.



Karolina, ističe se nevjerojatnom ljepotom, a također ju karakterizira blagost i introvertiranost. Karakterno je čista suprotnost od Markinja i to je razlog da se dobro nadopunjuju



Zlatko Prasac, je čisto oličenje neumjerenosti u svemu, a pogotovo u hrani i piću. Desna Ruka Zelenike, kojemu je pomogao oteti i zatočiti Karolinu.



Zelenika, karakterizira ga gruba vanjšina i nevjerojatna grubost, sirovina od čovjeka. Međutim, u biti je vrlo nesiguran u sebe, iskompleksiran zbog svoje visine jer je patuljak. Karolinu otima jer je zanesen njenom ljepotom i gaji ljubavne osjećaje prema njoj, naivno vjerujući da će se naposljetku i ona zaljubiti u njega.



Lisica Pametnjakovička, iako izvana izgleda umiljato, vrlo je opasna i netolerantna prema svakome tko uđe u njen teritorij, a tada napada i svojim ugrizom može onesposobiti i puno većeg neprijatelja od sebe.



Vitez Brzić, plaćenik koji vrlo vješto barata mačem i ne preza pred ničim.



Bombica Skočica, vječito nezadovoljna i pesimistična bez ikakvog posebnog razloga. Mala, te vrlo brza i okretna. Ako je se jako razljuti tada može puknuti i uzrokovati eksploziju velikih razmjera.



Pauk Crnić, kao što možemo zaključiti iz njegovog izgleda nije niti malo bezopasan. Ugrizom i ubrizgavanjem otrova momentalno onesposobljuje svoga protivnika. Vrlo surov, te ponekad samo iz čistog zadovoljstva, hvata neprijatelja u svoju mrežu te ga ondje drži zatočenim danima.



Zmajić, na prvi pogled simpatično stvorenje, okrutno napada svakog tko mu se nađe na putu. Vrlo brz i spretni u borbi, stoga ga svi izbjegavaju u širokom luku.



Planinski orao, nazivaju ga vladarem neba. Brz, vješt i vrlo snažan. U suštini nije agresivan, napada samo u situaciji kada je potrebno obraniti svoj teritorij.

„Gameplay“

Opći pregled

Ova igra je 3D „platformer“. Jednostavna i vrlo zabavna. U njoj se susrećemo sa puno zanimljivih likova, te dizajn igre je zanimljiv. U igri imamo priliku doživjeti mnogo različitih zvukova koji obogaćuju samo iskustvo igranja ove igre.

Iskustvo igrača

Igra je jednostavna. Igrač kontrolira lika pod nazivom Markinjo s kojim savladava razne prepreke i neprijatelje koji mu se nađu na putu, te kako bi naposljetku oslobodio svoju dragu koju je zatočio razbojnik Zelenika.

Ova igra se sastoji od sveukupno 6 razina. Prve dvije razine, svaka slijedeća je nešto teža od prethodne, u kojima naš lik savladava razne prepreke i neprijatelje, te sakuplja dijamante kao bi bio u mogućnosti otključati slijedeću razinu. Zatim slijedi treća razina, odnosno otvara se scena u kojoj se bori sa Zlatkom, najboljim prijateljem Zelenike. Nakon toga slijede još dvije razine, svaka slijedeća teža od prethodne, a kada ih prijeđemo tada dolazimo u šestu razinu u kojoj se borimo sa glavnim negativcem u ovoj našoj priči pod nazivom Zelenika.

Ciljevi igre i nagrade

Cilj igre je prijeći sve razine u našoj igri kako bi naposljetku došli do zadnje razine u kojoj se borimo sa glavnim negativcem Zelenikom. U svakoj razini savladati sve prepreke i neprijatelje koji se nađu na putu i sakupiti dovoljno dijamanta kako bismo bili u mogućnosti otključati slijedeću razinu.

Nagrada	Uvjet
Level 2	Sakupiti 5 dijamanta na 1. razini
Level 3	Sakupiti 10 dijamanta na 2. razini
Level 4	Pobijediti neprijatelja Zlatka
Level 5	Sakupiti 15 dijamanta na 4. razini
Level 6	Sakupiti 20 dijamanta na 5. razini

Razina 6 je zadnja u kojoj je potrebno pobijediti glavnog negativca Zeleniku kako bi Markinjo oslobodio svoju dragu Karolinu iz zatočeništva.

„Gameplay“ mehanika

Igrača kontroliramo pomoću tipki za kretanje (W,A,D,S) i tipke za skakanje (J).

„Game over“ ako igrač naleti na neprijatelja.

Sakupljamo dijamante, te se prikazuje broj sakupljenih dijamanta i najviši broj dijamanta koji se može prikupiti.

Kada dođemo do cilja tada prelazimo u novu razinu (multilevel).

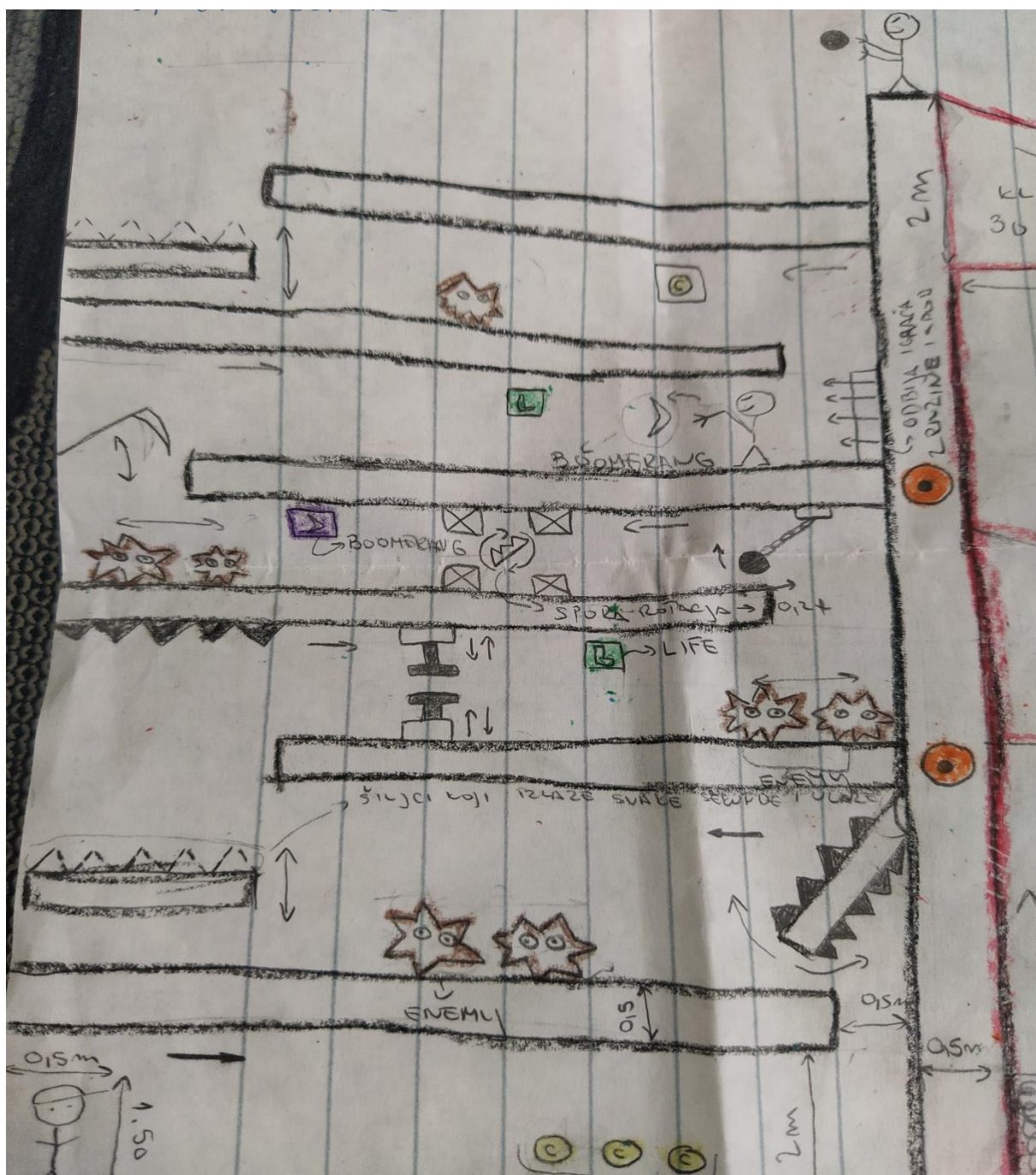
Kada pokupimo dijamant reproducira se zvuk.

U igrici se koriste platforme različitih visina.

Dizajn levela

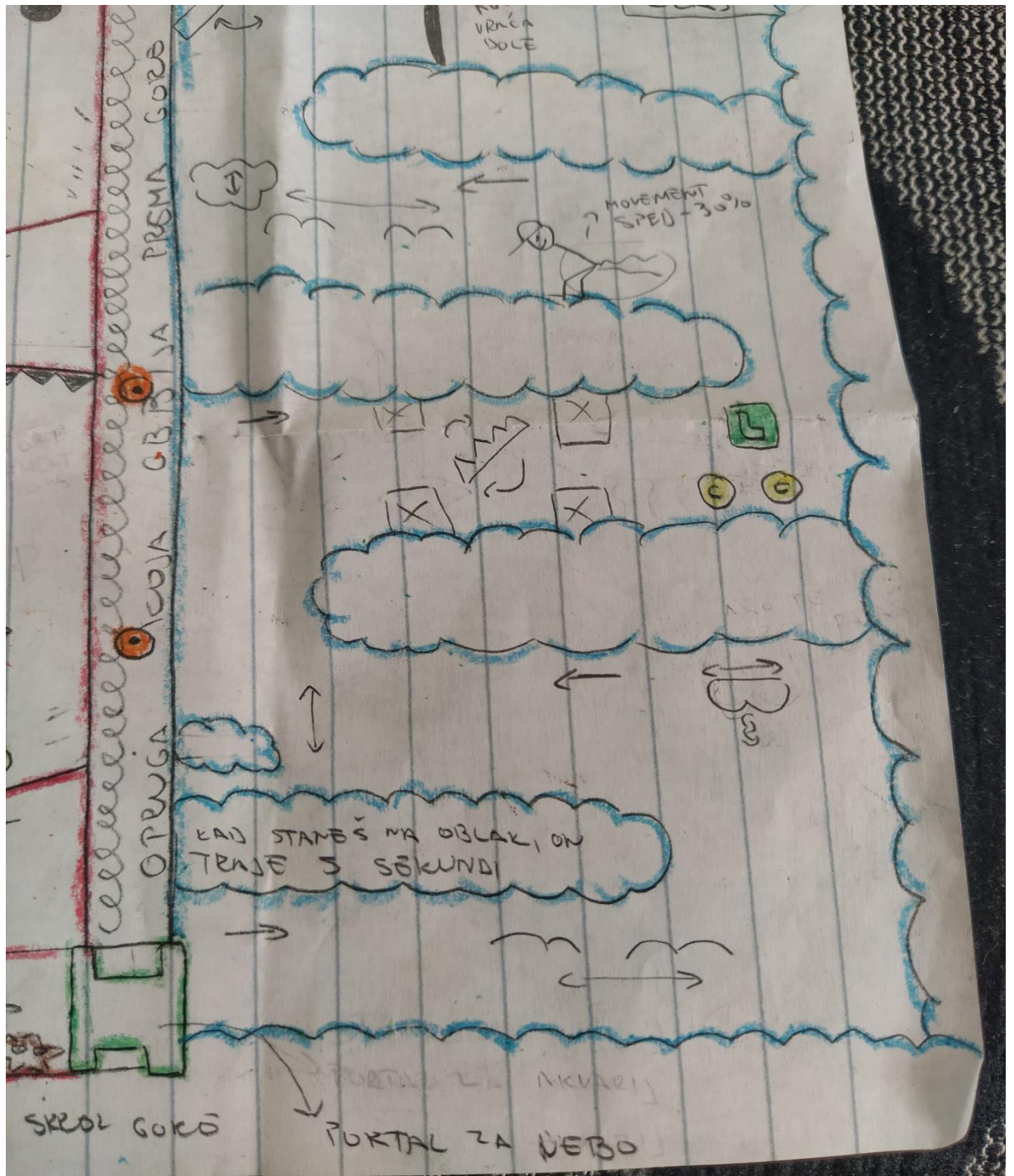
Ova igra se sastoji od 6 razina. Sve razine, osim prve, je potrebno otključati tako što je potrebno sakupiti određen broj dijamanta u prethodnoj razini. Svaka razina je jedinstvena i zabavna, te sadrži različiti dizajn likova i zvučnu scenu. Sve razine se nalaze na „platformeru“ koji ima oblik kvadra a na čijim stranicama se zapravo nalaze sve razine. Prije prelaska iz jedne razine u drugu, kvadar se zarotira za 90 stupnjeva u smjeru kazaljke na satu i tada se otključa nova razina.

Razina 1



Razina 1 se sastoji od ravnih crnih platformi koje su širine 0.5 m i od sedam prolaza. Objekti koji se mogu prikupiti su novčići, životi i oružje(bumerang). Igrac na početku ima 5 života. nakon svakog drugog prolaza se nalaze checkpointi koji se aktiviraju preko triggera. U prvom prolazu pred igračem se nalaze novčići koje može pokupiti, ali i ne mora. Odmah na početku drugog prolaza se nalazi prvi obstacle, a to je palica sa šiljcima koja se rotira gore i dole. Nakon palice se nalaze dva monstera (smeđe boje) koji hodaju lijevo- desno te se mogu ubiti tako da igrač jednostavno skoci na njih. Nakon njih imamo platformu koja se kreće gore dole te vodi u treći prolaz, ali na njoj se siljci pojavljuju i nestaju tako da igrač mora biti oprezan. Kada se platforma kreće gore, igrač mora što brže skociti u desno da ga siljci koji se nalaze iznad platforme ne probodu. Ulaskom u treći prolaz imamo presu koja se kreće gore dole te igrač mora proći kroz nju što brže moguće. Nakon što prođe presu pred igračem se nalazi blok sa životom kojeg može skupiti. Uz to, u trećem prolazu imamo i dva monstera koji se isto tako kao i u drugom prolazu kreću lijevo desno. Na samom ulazu u četvrti prolaz imamo kuglu na lancu koja se klata lijevo desno i koju ne smijemo isto tako dodirnuti. Nakon nje imamo mostere opet i prvi put nailazimo za pick up boomerang koji će nam trebati da ubijemo enemija koji baca u petom prolazu. Netom prije ulaska u peti prolaz imamo jednu macetu koja pada prema dole i koju potrebno izbjeći. U petom prolazu dolazimo do enemija koji baca boomerang, i nailazimo na još jedan life pick up. Na kraju petog prolaza imamo jedan zid obijajući zid te ako ga dodirnemo on nas odbija dva prolaza ispod. U šestom prolazu nailazimo na monstera te na platformu s nestajucim siljcima koja nas vodi u sedmi prolaz gdje nam se prikazuje još jedan enemy koji baca kugle na nas. Nakon što ubijemo njega, ulazimo u drugu razinu.

Razina 2

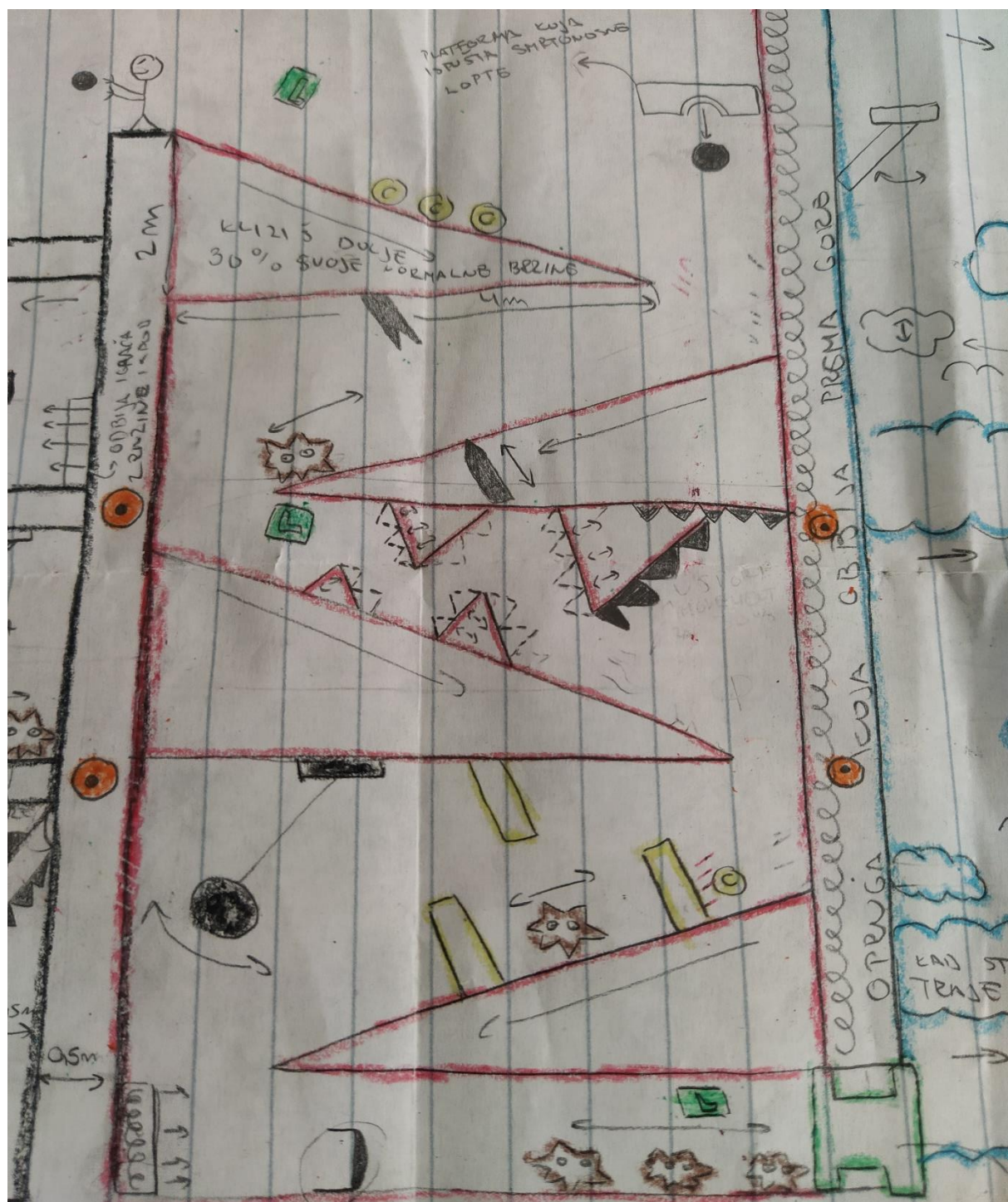


Tema druge razine su oblaci pa se samim time i sastoji od njih. Za enemije više nemamo monstere, nego su nam to sada ptice koje susrecemo odmah u prvom prolazu treceg levela. Njihova kretnja je let lijevom desno. Posebnost treceg levela je ta sto se na oblaku mozemo zadržati samo pet sekundi posto nakon pet sekundi oblak nestaje, samim time nabijamo pritisak igracu da igra se kreće sto brže moguće. Prilikom ulaska u treci prolaz imamo jedan poseban oblak koji ispusta maglu koja usporava nas movement. Oblak ispusta maglu svake 2 sekunde. Nakon sto prodjemo taj oblak dolazimo do oblak platforme koja nas vodi gore do treceg prolaza. U trećem prolazu imamo jednu rotirajucu platformicu za koju ne smijemo dodirnuti. Nakon sto ju prodjemo dolazimo do prvog life pick upa i coinsa. Ulaskom u cetvrti prolaz nailazimo na ptice te oblak platformu koja nas dize u peti prolaz. Iznad tog oblaka na samom početku petog prolaza imamo letvu koja se rotira lijevo pa desno. Nakon sto smo usli u peti prolaz nailazimo na crnu rupu te ako ju dodirnemo dolazimo skroz na pocetak treceg levela. Nakon crne rupe je kraj druge razine.

Razina 3

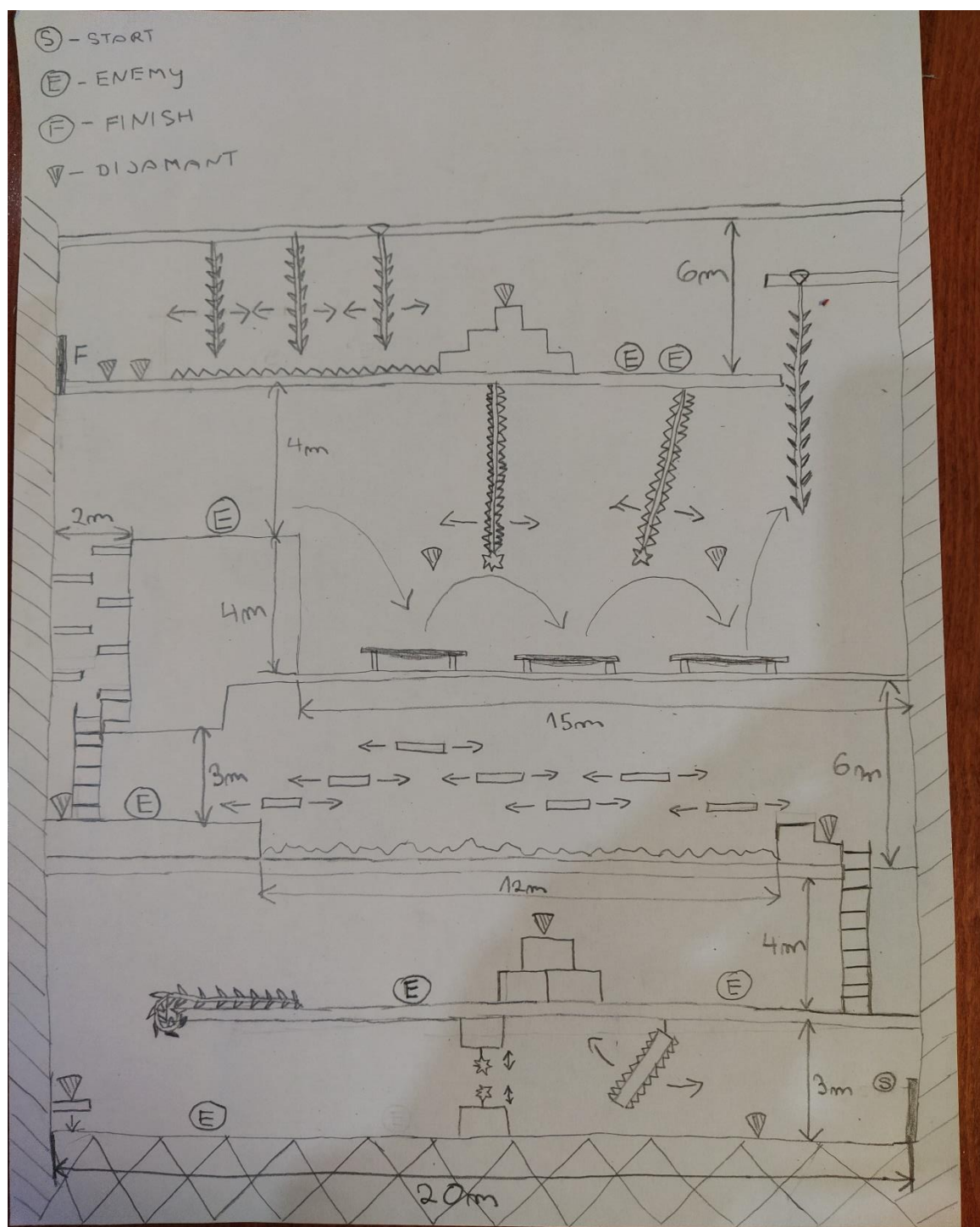
Nakon završene 2 razine otvara se scena u kojoj se Markinjo pojavljuje u areni gdje se suočava sa Zlatkom Prascem. U ovoj trećoj razini naš glavni lik dobiva na raspolaganje više različitih oružja kako bi mogao lakše savladati svog neprijatelja, te također na ekranu se pojavljuje Markinjev i Zlatkov „health bar“ kako bi borba igraču bila zanimljivija. Kako bi igrač otključao slijedeću, 4. razinu mora savladati neprijatelja Zlatka Prasca.

Razina 4



Najveće obilježje razine 4 je to što se sastoji od ukosenih platformi koje utječu na igrača tako da on klizi prema dolje s dodatno 30 % svoje normalne brzine. U prvom prolazu imamo life pick up te coinse, te na kraju prvog prolaza imamo jednu kuglu koje će se u jednom trenutku spustiti te krenuti prema dole. Tokom cijelog drugog levela s desne strane su nam odbijajući zidovi. Ulaskom u drugi prolaz imamo monstera koji se kreće lijevo desno te jedan siljak koji stoji gore, (ucvršćen za gornju platformu). Ulaskom u treći prolaz imamo life pick up te trokutaste prepreke kod kojih su nestajući siljci. Nakon što pređemo trokutaste platforme ulazimo u treći prolaz u kojim imamo tri prepreke koje trebamo preskoci. Dvije se nalaze na donjoj platformi između kojih je monstera, a treća je pričvršćena na gornju platformu. Nakon što preskocimo te prepreke nailazimo na kuglu koja visi na lancu i klata lijevo desno. Nakon što ju uspješno zaobidjemo dolazimo do zadnjeg prolaza kod kojeg se odmah na početku s lijeve strane nalazi odbijajući zid koji nas odbija u desno odmah u takozvanu crnu rupu koja nas vraća na sam početak drugog levela. Nakon nje imamo tri monstera te jedan life pick up. Kada ubijemo te tri monstera uspješno dolazimo u 5. razinu.

Razina 5



Razina 5 je pretposljednja razina, koja je i ujedno najteža jer se u slijedećoj borimo protiv glavnog neprijatelja. U ovoj razini, kao i u svim ostalim, potrebno je prikupiti određen broj dijamanta kako bismo bili u mogućnosti prijeći u slijedeću razinu. Unutar ove razine se susrećemo sa neprijateljima koje moramo uništiti i različite prepreke koje je potrebno savladati. Ovdje se koriste razne mehanike i različite prepreke. U jednom dijelu razine se nalazi lava koju je potrebno prijeći skakanjem po blokovima betona koji se pomiču lijevo-desno. Potrebno je koristiti trampoline koji igraču omogućuju da se u zraku uhvati za lijanu kako bi se uspio popeti do željenog mjesta a istovremeno je prisiljen izbjegavati različite oštre predmete koji se nalaze u zraku. Ova razina od igrača zahtijeva određenu količinu vještine i fokusiranosti.

Razina 6

Ovo je zadnja razina u kojoj se igrač pojavljuje pred ulazom u arenu gdje mora savladati glavnog negativca ove naše priče, razbojnika Zeleniku. Kako bi borba bila zanimljivija, osim više različitih oružja i „health bara“, igrač na raspolaganje dobiva štit i prvu pomoć kako bi mogao regenerirati svoj „health“. Nakon što pobjedi neprijatelja Markinjo oslobađa Karolinu iz zatočeništva i ovdje igra završava.

Shema upravljanja

Kontrole su vrlo jednostavne. Koriste se četiri tipke za pomicanje glavnog lika (WASD) te još jedna tipka za skakanje.

Estetika igre i korisničko sučelje

U igri se koristi „pixel style“. Level dizajn je prepun zabavnih likova i animacija, te drugih raznoraznih detalja koji obogaćuju doživljaj i iskustvo igranja igre.

Korisničko sučelje igre je jednostavno. Kada se nalazimo u igri, tada možemo mijenjati jačinu zvuka, koristiti opcije pauziranja igre te vidjeti svoj rezultat na ekranu našeg uređaja.

Raspored i zadatci

Tasks	Task lead	Start	End	% Complete
Created by	Davor Vezmar Robert Rožić	01.12.2021.	14.02.2022.	100%
Programers	Davor Vezmar Robert Rožić	01.12.2021.	14.02.2022.	100%
Design	Davor Vezmar Robert Rožić	01.12.2021.	14.02.2022.	100%
Artists	Davor Vezmar Robert Rožić	01.12.2021.	14.02.2022.	100%