Santa trouble

*Game Design Document*

Darko Jakovljevic

2953

Sadrzaj:

[1. Dizajn igre 3](#_Toc514930299)

[1.1 Opis igre 3](#_Toc514930300)

[1.2 Tok igre 3](#_Toc514930301)

[2. Tehnicki sadrzaj igre 4](#_Toc514930302)

[2.1 Ekrani 4](#_Toc514930303)

[2.1.1 Main Menu 4](#_Toc514930304)

[2.1.1.1 New Game 4](#_Toc514930305)

[2.1.1.2 Highscore 4](#_Toc514930306)

[2.1.1.3 Quit 4](#_Toc514930307)

[2.2 Kontrole 5](#_Toc514930308)

[2.2.1 Kretanje igraca 5](#_Toc514930309)

[3. Dizajn nivoa 6](#_Toc514930310)

[3.1 Level 1 6](#_Toc514930311)

[3.1.1 Objekti 6](#_Toc514930312)

[3.1.1.1 Camera 6](#_Toc514930313)

[3.1.1.2 Texture 6](#_Toc514930314)

[3.1.1.3 Santa Claus - player 6](#_Toc514930315)

[3.1.1.4 Respawn Position 6](#_Toc514930316)

[3.1.1.5 Canvas 6](#_Toc514930317)

[3.1.1.6 Game Controller 7](#_Toc514930318)

[3.1.1.7 Collectable 7](#_Toc514930319)

# Dizajn igre

## Opis igre

Santra trouble je igrica u kojoj je cilj da igrac sakupi sto vise paketica koji donose poene. Igrac ima 3 zivota i njih gubi samo ako padne sa platforme. Igra ima staticke platforme, platforme koje se pomeraju i jednu ledenu platformu. Ukupni broj poena se na kraju racuna tako sto je poenima dodaju sekunde pomnozene sa brojem zivota.

## Tok igre

Igrac igru pokrece iz glavnog menija. Rezultat je postavljen na 0, broj zivota na 3, igrac ima 5 minuta da predje nivo. Igra se zavrsava kada igrac uspesno predje nivo, odnosno ako igrac izgubi sve zivote.

# Tehnicki sadrzaj igre

## Ekrani

## Main Menu

Osnovni meni koji se prikazuje prilikom pokretanja igre ili izborom povratka na meni unutar igre. U okviru meni-a igrac ima sledece opcije: New Game, Highscore i Quit.

## New Game

Ova opcija pruza igracu mogucnost pokretanja nove igre, pocevsi od prvog nivoa.

## Highscore

Ova opcija pruza korisniku pregled prvih 10 rezultata u igri.

## Quit

Ovom opcijom igrac izlazi iz igre.

## Kontrole

## Kretanje igraca

Igrac se moze kretati napred i nazad pomocu strelica ili tastera W i S, tasteri A i D kao i strelice levo i desno sluze za rotaciju, taster space sluzi za skok. Takodje moguce je upravljati i pomocu misa, desnim klikom se krece napred, pritisak na levi klik za skok i pomeranjem misa levo – desno igrac se rotira.

Moguce je izvesti dupli skok. Igra moze biti pauzirana pritiskom na taster P ili ESC.

# Dizajn nivoa

## Level 1

Prvi nivo je osmisljen kao uvodni, sa najmanjim brojem neprijatelja.

### Objekti

### Camera

Camera - zasluzna za prikaz cele scene u perspektivnoj projekciji. Camera se nalazi u Santa Claus objektu kako bi pratila playera.

### Texture

Texture se sastoji od vise 3D objekata koji sluze da se igrac krece po njima.

### Santa Claus - player

Santa Claus je 3D objekat koji podrzava humanoid animacije.

### Respawn Position

Respawn position je pozicija na kojoj se spawnuje player kada padne sa platforme.

### Canvas

Canvas sluzi za prikaz skora, vremena i zivota, u slucaju gubitka svih zivota aktivira se drugi canvas koji prikazuje trenutni skor i opciju za povratak u glavni meni.

### Game Controller

Game controller je objekat koji sadrzi skriptu Game Controller namenjenu za kontrole u igri poput vremena, skora, zivota..

### Collectable

Collectable sadrzi objekte koji igracu dodaju poene kada ih sakupi.