

Razvoj računalnih igara

Dungeon Escape

PROJEKTNI ZADATAK

Izradio:

Josip Rizner

Osijek, 2022.

Sadržaj

1. CILJEVI IGRE	1
2. KONTROLA LIKA	1
3. DIZAJN RAZINA	2
4. IZGLED IGRE.....	3
5. DIJAGRAM TOKA IGRE.....	6
6. KORIŠTENI ASSET-I	7
7. POPIS SLIKA	8

1. CILJEVI IGRE

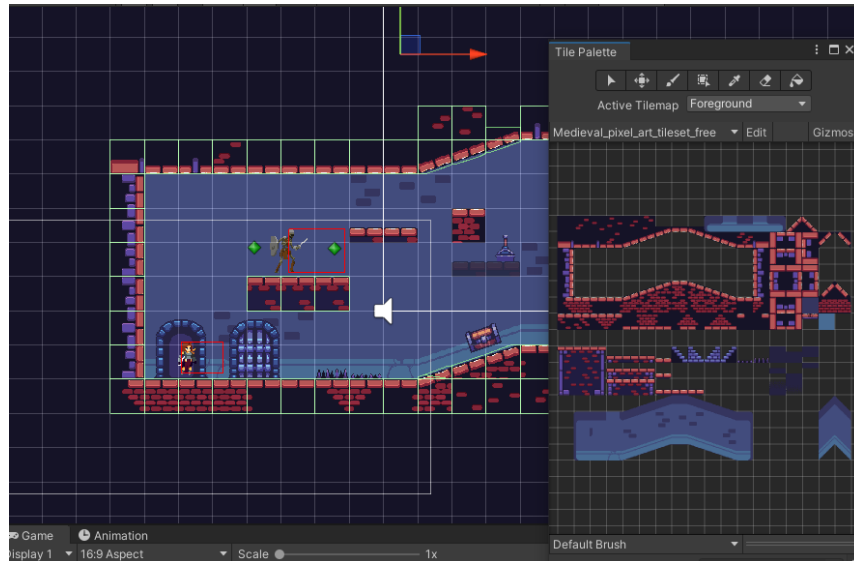
Cilj igre je pronaći sve ključeve u razinama koje se mogu sastojati od nekoliko soba te pronaći izlazna vrata i tako izaći iz tamnice. Igraču omogućuje zabavu i razbibrigu uz jednostavne zagonetke i poznatu tematiku 2D *platformera*.

2. KONTROLA LIKA

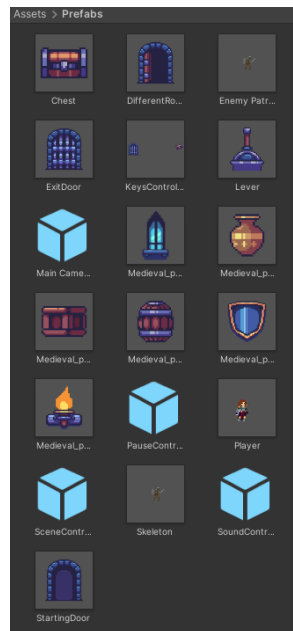
Igra ima jednostavne kontrole, lika može kontrolirati pomoću W, A, S i D tipaka ili korištenjem strelica. Interakcija sa vratima, škrinjama i polugama vrši se pritiskom tipke E kada je igrač u njihovoj blizini. Dodatno, igrač može zamahnuti mačem, odnosno napasti korištenjem tipke *Space*. Isto tako, igraču se omogućuje pauziranje razine u bilo kojem trenutku pritiskom na tipku ESC.

3. DIZAJN RAZINA

Razine se kreiraju, odnosno crtaju izravno u Unity-u koristeći već gotove „*Tile Palette*“ i „*Prefabe*“ koji se mogu vidjeti na slikama ispod. Sav programski kod napisan je u C# programskom jeziku.



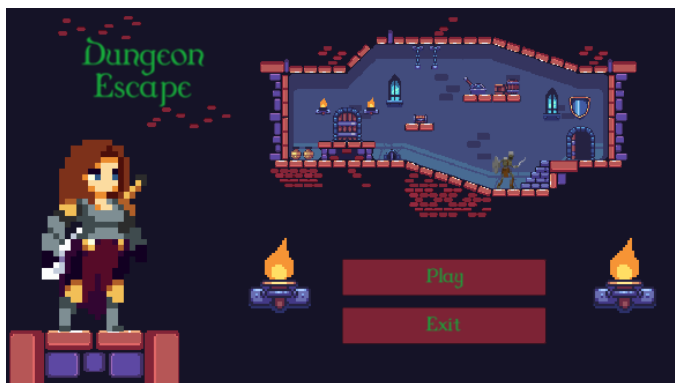
Slika 3.1. Crtanje razine koristeći gotove „Tile Palette“



Slika 3.2. Gotovi „Prefabi“ koje se dodaju u razine prilikom dizajna

4. IZGLED IGRE

Prilikom pokretanja otvara se početni zaslon koji se može vidjeti na slici 4.1. S početnog zaslona igrač može pritisnuti „Play“ nakon čega se otvara zaslon s popisom razina ili „Exit“ za izlaz iz igre.



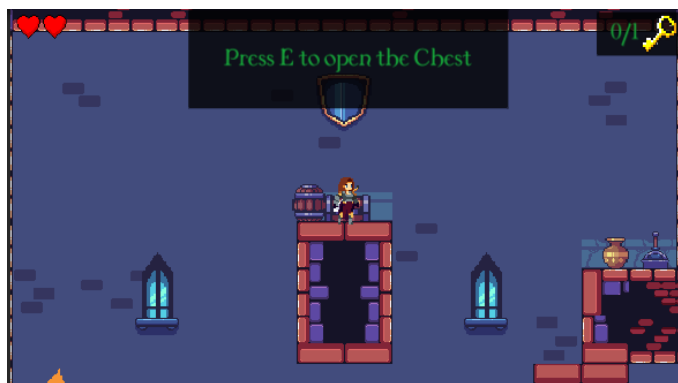
Slika 4.1. Izgled početnog zaslona

Zaslon s popisom razina prikazan je na slici 4.2. Preporuča se kretanje od prve, odnosno „Introduction“ razine.



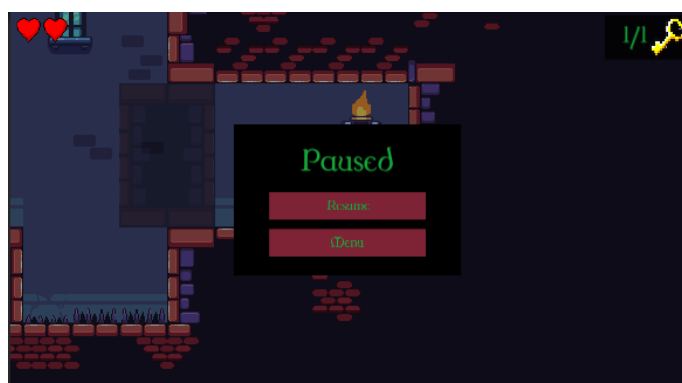
Slika 4.2. Izgled zaslona s popisom razina

Nakon odabira razine, otvara se zaslon s razinom gdje igrač može krenuti igrati. Slika s primjerom razine može se vidjeti na slici 4.3. Kamera je riješena tako da prati kretanje igrača pa će lik u svakom trenutku biti na sredini ekrana.



Slika 4.3. Primjer razine

Kao što se vidi na slici , u gornjem lijevom kutu nalazi se „*Health*“ igrača, u gornjem desnom kutu nalazi se broj prikupljenih ključeva te broj ključeva na trenutnoj razini. Kako bi se izlazna vrata otključala potrebno je sakupiti sve ključeve. U sredini se još pojavljuje panel sa savjetima. Dodatno, igrač u svakom trenutku može pauzirati igru ili se vratiti na početni zaslon. Zaslon s pauziranom igrom može se vidjeti na slici 4.4.

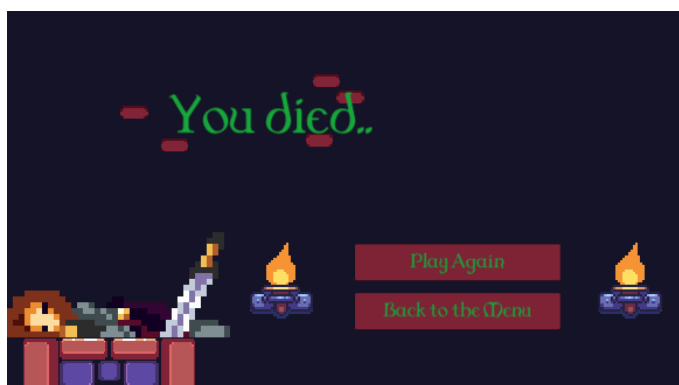


Slika 4.4. Izgled zaslona pauzirane razine

Na kraju, ovisno o igračevoj uspješnosti u rješavanju razine pojavljuju se prigodni zaslone s kojih igrač može ponoviti razinu, učitati sljedeću ili vratiti se početni zaslon. Spomenuti zaslone mogu se vidjeti na slikama 4.5. i 4.6.



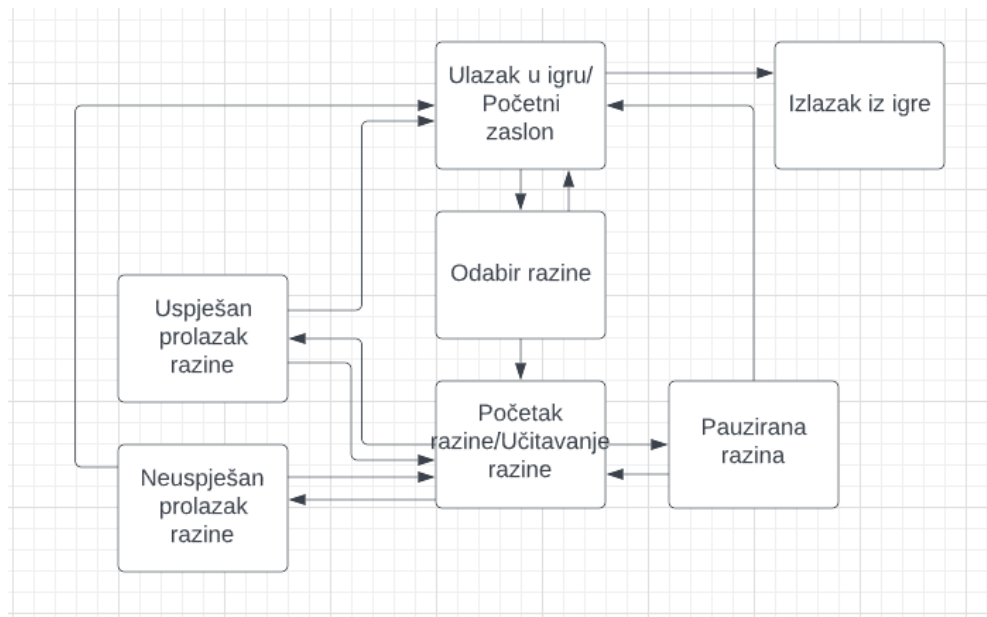
Slika 4.5. Izgled uzaslona nakon uspješno pređene razine



Slika 4.6. Izgled uzaslona nakon neuspješno pređene razine

5. DIJAGRAM TOKA IGRE

Kretanje igrača kroz zaslone igre opisano je u predhodnom poglavlju, a dijagram toka igre može se vidjeti na slici 5.1.



Slika 5.1. Dijagram toka igre

6. KORIŠTENI ASSET-I

Svi korišteni *Asset-i* preuzeti su s „Unity Asset Store“ i dostupni su na linkovima ispod.

Asset za izgled razine: <https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/medieval-pixel-art-asset-free-130131>

Asset za glavnog lika: <https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/warrior-free-asset-195707>

Asset za neprijatelje: <https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/monsters-creatures-fantasy-167949>

Asset za glazbu i efekte: <https://assetstore.unity.com/packages/audio/ambient/horror-atmosphere-lite-227561>
<https://assetstore.unity.com/packages/audio/sound-fx/rpg-essentials-sound-effects-free-227708>

Dodatno dio glazbe i efekata preuzet je s <https://freesound.org/>

7. POPIS SLIKA

Slika 3.1. Crtanje razine koristeći gotove „Tile Palette“	2
Slika 3.2. Gotovi „Prefabi“ koje se dodaju u razine prilikom dizajna	2
Slika 4.1. Izgled početnog zaslona	3
Slika 4.2. Izgled zaslona s popisom razina	3
Slika 4.3. Primjer razine	4
Slika 4.4. Izgled zaslona pauzirane razine	4
Slika 4.5. Izgled uzaslona nakon uspješno predene razine	5
Slika 4.6. Izgled uzaslona nakon neuspješno predene razine	5
Slika 5.1. Dijagram toka igre	6