

BUĐENJE

Naziv	Opis	Vrsta igre
Character	Glavni lik/likovi, fokus na njega, on uvijek gleda na sredinu(centar) – on = player. Treba biti najdetaljniji.	Sve, osim hypercasule, puzzle, kartaške igre
Boss	Enemy kojega je teže pobijediti nego ostale enemye	RPG, mindless shooter (doom, serious sam), platformeri, racing games...
Collectables	Game objekti koje skupljamo po terenu kao npr. Novčiće, artefakte, ammo itd.	Sport games (te igre nemaju collectables items zato što su na statičnom terenu, ne istražuje se)
Enemy	Game objekt koji ima slične odlike kao character, služi kao prepreka na stazi (razini)	Sve osim: Puzzle, hypercasual, aventure, story driven, simulators
Environment static	Okruženje oko našeg charactera, ali koje nije interaktivno	Svim
Mehanika	Jako širok pojam, ali to je ono što daje određenom žanru žar igre kao npr. Chechpoint save system u fps,	Svim
Objekti	Objekti koji se prikazuju na sceni te mijenjaju stanje kao npr. Enemy, power ups, pick up weapons, speed bump	Svim
Power-up	Collectable objekt koji pozitivno utječe na lika (charactera) npr. Gljiva – super mario, potion – skyrim	Sve osim onih koje imaju statične mape
Inaccessible area	Prostor kojemu igrač ne može pristupiti, ali može postati pristupačan u nekom trenutku igre, rainbow six siege – lockano do start gamea, gta san andres – zaključan grad, the legend of zelda – traži ključ za dalje, pokemoni – grad po grad, gym po gym	Semi open / open world igre

LEVEL DESIGN PATTERNS

Naziv	Opis	Primjeri
Guidance	Kada igrač igra razinu, kroz put ga navode collectablesi koje skuplja, te ga oni navode kojim putem da se kreće, te kako da otkriva mapu. Također se može navoditi igrač i kroz verbalnu i ne verbalnu komunikaciju (narator mu kaže gdje da ide – verbalno ili je strelica u pozadini na terenu koja mu pokazuje – ne verbalno) Ovakav način se više koristi u 3D igrama nego u 2D igrama	Story driven – Zelda, Metro Racing – Need for Speed Crash bandicot
Safe zone	Level design kada igrač ima određena mjesta gdje nema akcije i nije izložen utjecajima enemya niti negativnim interakcijama i može u sigurnosti isplanirati svoje sljedeće korake. Primjer safe zone je checkpoint spawn mjesto, safe zone je obično naglašena kao takva	FPS – Left 4 dead Open world – GTA (KUĆA, Shop, car mechanic) itd. Horror – Resident Evil iam safe room točno
Foreshadowing	Doslovce se igraču nagovještava (hinta) da će se nešto dogoditi ili nešto što je ključno za daljni razvoj priče. Uvod u priču i gameplay kroz tutorial. Služi za poticanje zainteresiranosti igrača.	FPS – HalfLife2 (veliki toranj, hinta da je to centar) Metro Simulator – Kitchen simulator MMORPG – WoW RPG Open World - Skyrim
Layering	Layering level design dosta ovisi da je u kombinaciji sa foreshadowing, „kombinacija više elemenata kako bi se stvorilo novo iskustvo igraču“. Uvođenje u teže izazove, ali bez uvođenja novih elemenata igraču. Nije lagan uzorak jer može izazvati frustracije kod igrača ako nse napravi preteškim.	Retro fps – Dusk 2D Platforemr – CupHead Racing – NFS (više enemya od jednom, policija se pojavi itd) Avanture – Ratchet & Clank (hintanje uz pomoć foreshadowinga za coinse, ammo...)
Pace Breaking	Kontra efekt od „safe zonea“. Služi kako bi igraču namjerno pružio dramatičnost. Najčešće se koristi kako bi se pojačala tenzija kod igrača i cjelokupni dojam. Radi se sa audio vizualnim efektima. Recimo služi za prebacivanje sa scene na scenu, nagovještavanje boss fighta itd.	Hack'n'slash – God of War (cutscena najavljuje, muzika krene napeta...) Casual – Candy Crush (kada napravite niz i on sam krene spajati, pojačaju se audio vizualni efekti i igraču se pruži napetost)
Open world	Sloboda kretanja. Puno aktivnosti (main quest, side quest, little games). Jako puno izbora igraču za puteve (mulitpath). Rijetki sukobi, sva područja pogodna za nasumične sukobe. Stroy driven, prati se priča i cilj je doći do kraja priče.	(action)Grand Theft Auto, (RPG Fantasy) Witcher, (FPS) Far Cry, (RPG/FPS)Fallout, (RPG/Akcija/Stelth)Assasins Creed

FPS / TPS	<p>Najčešće multipath, ali isti cilj (isti kraj). Svaki put ima svoje posljedice. Lokalni sukobi (točke sukoba - singleplayer), collision points (točke sukoba – multiplayer). Defense area – mjesta na kojima se može igrač zadržati te boriti, healati, saveati itd.</p> <p>Rizik – prolazak kroz mapu, ali očekivati sukobe u svakom trenutku (npr, kroz grad, ali sa naglim skretanjima u ulice (90°)</p>	<p>CS:GO, Call of Duty, Battlefield, Fortnite, PUBG, Apex, mass effect.</p>
-----------	---	---