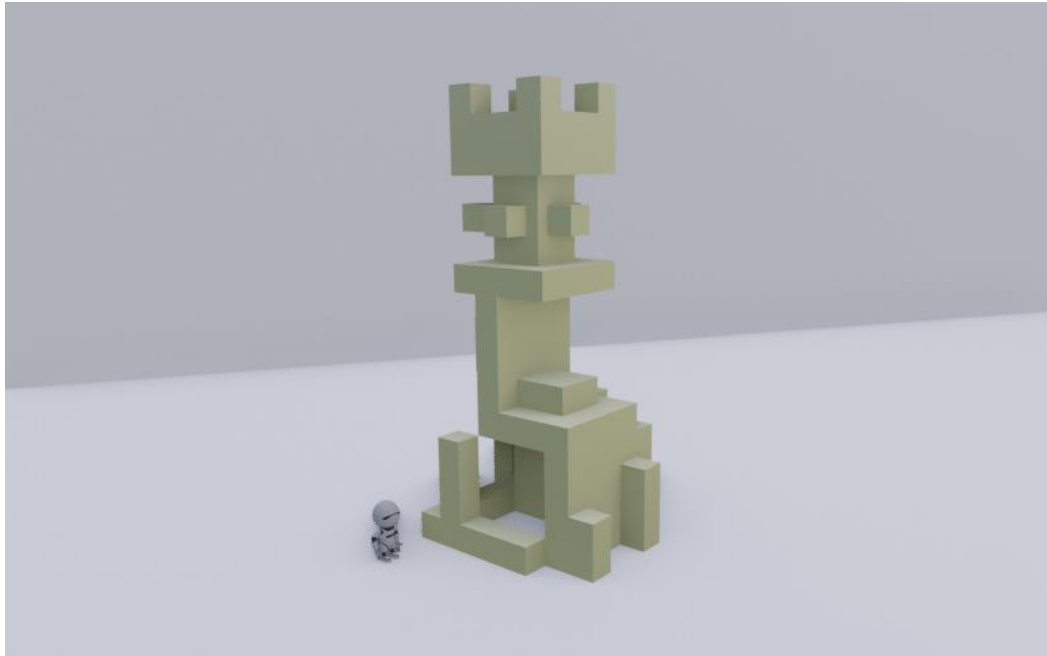


# GAME DESIGN DOCUMENT



## FREE SOLO

YOLO!

Tužna priča o suicidalnom robotu

## TABLE OF CONTENTS

<b>GAME ANALYSIS</b>	<b>3</b>
<b>MISSION STATEMENT</b>	<b>3</b>
<b>GENRE</b>	<b>3</b>
<b>PLATFORMS</b>	<b>3</b>
<b>TARGET AUDIENCE</b>	<b>3</b>
<b>STORYLINE &amp; CHARACTERS</b>	<b>3</b>
<b>GAMEPLAY</b>	<b>5</b>
<b>OVERVIEW OF GAMEPLAY</b>	<b>5</b>
<b>PLAYER EXPERIENCE</b>	<b>5</b>
<b>GAMEPLAY GUIDELINES</b>	<b>6</b>
<b>GAME OBJECTIVES &amp; REWARDS</b>	<b>6</b>
<b>GAMEPLAY MECHANICS</b>	<b>6</b>
<b>LEVEL DESIGN</b>	<b>7</b>
<b>CONTROL SCHEME</b>	<b>9</b>
<b>GAME AESTHETICS &amp; USER INTERFACE</b>	<b>9</b>
<b>SCHEDULE &amp; TASKS</b>	<b>10</b>

## Game Analysis

Free Solo is atmospheric first-person puzzle inspired by Portal, The Witness, Rime, Talos Principle etc. where you have to cooperate with yourself to solve puzzles and advance through different levels.

Inspiration for a name of the game comes from special form of climbing which is called 'free solo' climbing.

**Free solo climbing or free soloing** is a form of technical ice or rock climbing where the climbers (or free soloists) climb alone without ropes or other protective equipment.

Igrač se penje na Toranj koji je sličan vertikalnom labirintu i na putu do vrha može koristiti samo određen broj kocaka.

Kocke je moguće materijalizirati uz pomoć posebnog instrumenta koji Igrač dobije na početku igre i uvijek nosi sa sobom. Kocke se mogu materijalizirati samo na određena mjesta na zidovima Tornja i također se mogu ljepiti jedna za drugu. Na taj način Igrač dobije površinu po kojoj može premostiti prazan prostor ili zaobići zid ili prepreku.

## Mission Statement

To get to the top you only need a cube.

## Genre

First-Person, Puzzle, Action, Adventure, Sci-Fi

## Platforms

Windows PC


## Target Audience

Intended Target Audience are both male and female mostly between 18 - 35 years old and older who prefer adventure and puzzle games like Portal, Qube, The Talos Principle, The Witness, Rime, The Turing Test, Infinifactory etc.

## Storyline & Characters

Priča se bazira oko robota na suicidalnoj misiji. Robot se zove Free Solo. Nakon što otkrije da je posljednje biće na planeti i da njegovu bazu podataka polako preuzima

neidentificirani virus protiv kojeg nema rješenje i zaštitu, odluči sam sebe uništiti prije nego ga virus potpuno preuzme i iskoristi za potpuno uništenje njegovog planeta. Jedini način koji mu je dostupan je skok s velike visine. Na putu prema smrti sprečava ga virus koji s vremenom postaje sve lukaviji i jači. Da li će naš junak uspjeti skočiti u smrt prije nego virus potpuno ovlada.

Character	Description	Characteristics	Misc. Info
<div>Free Solo</div> 	Glavni lik. Cijela priča je bazirana na njemu.	He operates a special instrument/gun that he developed for materializing objects like cubes.	/

## Gameplay

### Overview of Gameplay

Kao first person puzzle avantura, igra bi bila najbližnja hibridu igre Qube i The Talos Principle. Igra koristi klasične first person kontrole i igra se pomoću miša i tipkovnice ili game controllera na PC-u. Igra dolazi isključivo kao single player.

Key Gameplay Features:

- Overcome more than (upiši broj) levels in a unique puzzle world
- Manipulate with the cubes and create a pathway to the top of unique vertical structures
- Uncover the story behind the sad fate of Free Solo

### Player Experience

Prilikom ulaska u igru pojavljuje se glavni izbornik koji sadržava sljedeće opcije:

**Play Game** (ulaz na prvi level)

**Options** (volume, etc.)

**Continue** (ako igrač već ima saved game)

**Credits** (developer i ostali)

**Exit Game** (izlaz iz igre)

Kod prvog ulaska u igru Igrač u početnom dijelu prolazi kratak tutorial, a kasnije kroz igru tutorial se pojavljuje periodično ovisno o tome koji novi element se pojavljuje u igri.

Svaki level izgleda tako da u sredini svake mape/levela postoji toranj na koji se Igrač mora popeti uz pomoć određenog broja kocaka koje ima na raspolaganju.

Toranj ima strukturu najbližnju vertikalnom labirintu. Naglasak na svakom tornju je na visini, a kako Igrač napreduje kroz igru, tako svaki toranj postaje širi i kompleksniji.

Nakon što se igrač popne na vrh tornja treba skočiti sa njega. Međutim virus svaki put robota spriječi i izmanipulira i on mu odluči dati još jednu šansu nakon čega on opet pokuša promijeniti svoj program, ali svaki put se nađe na početku u istoj ili još goroj situaciji. Tako Igrač prelazi sa levela na level u sve kompleksnije situacije.

Cilj je pobijediti virus i uspješno skočiti u smrt.

## Gameplay Guidelines

U igri je u suštini dopušteno sve, ali zbog same prirode igre nasilje, loš jezik i ostale kontroverzne teme mogu biti prisutne tek u umjerenim količinama.

## Game Objectives & Rewards


Generalna motivacija koju bi Igrač trebao imati za prolazak igre je osjećaj nagrade za uspješno rješenje puzzle/level. Bitan je i dio otkrivanja priče kroz samu igru do samog kraja kad svi događaji kulminiraju i igra završi tužnim krajem, ali postignutim ciljem.

Rewards	Penalties	Difficulty Levels
Riješen puzzle/level	/	Napredak kroz igru povećava težinu levela i postaje veći izazov za igrača.
Nastavak priče	/	

## Gameplay Mechanics

Character Attributes	
Character	Movement Abilities / Actions Available
Free Solo	Hoda, trči, skače metar u visinu, saginje se do metar visine, koristi instrument/gun kojim materijalizira kocke promjera 1m x 1m
Game Modes	
Nema poseban mode.	/
Scoring System	
Points/Coins/Stars/Grades/Etc.	How it's Awarded & Benefits
Nema poseban score system.	/

## Level Design

Levels	
Level 1	<p>Najlakši level. Također sadržava Tutorial dio. Toranj na koji se Igrač penje ja najuži i ima minimalan broj prepreka. Glavna svrha tog levela je da Igrača upozna sa mehanikom igre i navikne na kontrole.</p>
	
Level 2	<p>Igrač je prepušten sam sebi i vlastitoj prosudbi. Toranj je drugačiji, ali iste razine težine kao u Levelu 1.</p>
Level 3	<p>Toranj je za širinu jedne kocke (1m) širi. Također prepreke su opet drugačije raspoređene. Level još uvijek treba biti lagan kao u Level 1 i 2.</p>
Level 4	<p>To be continued...</p>
Level 5	

Level 6	
Level 7	
Level 8	
Level 9	



## Control Scheme

Igra koristi miš i tipkovnicu.

Button/ Touch Input	Action it Performs
List the button	Describe what functionality the button press has within the game.
W	Walk forward
A	Walk left
S	Walk backward
D	Walk right
SPACE	Jump
C	Crouch
SHIFT LEFT	Run
LEFT MOUSE BUTTON	Create Cube

## Game Aesthetics & User Interface

Igra ima cartoon art style i nema kompleksne teksture. Boje trebaju biti svjetlijih tonova. Intencija je postići posebnu jedinstvenu atmosferu u igri.

Glavni karakter se koristi iz prvog lica i nije prisutan/vidljiv na sceni u samoj igri, ali se koristi u vizualizaciji priče, intro videu i traileru.

Glavni karakter (Free Solo) bi trebao izazvati simpatije kod igrača uz dozu tuge i suosjećanja, pogotovo na kraju igre.

Budući da nema puno sadržaja za UI, nit vodilja je što više minimalizirati uotrebu UI-a. Ono što je potrebno za UI je custom font koji bi bio specifičan za cijelu igru.

## Schedule & Tasks

Tasks to Complete & Schedule				
Tasks	Task Lead	Start	End	% Complete
<b>Development Phase</b>				
<b>Design</b>				
Storyline	Damir Pendak	17.1.2020.	19.5.2020.	0 %
Level Mechanics	Damir Pendak	17.1.2020.	19.5.2020.	0 %
<b>Art</b>				0 %
Level 1				0 %
Level 2				0 %
Level 3				0 %
Level 4				0 %
Level 5				0 %
Special FX				0 %
UI				0 %
3D modeling	Damir Pendak	17.1.2020	19.5.2020.	0 %
				0 %
<b>Engineering</b>				0 %
Prototypes				0 %
Programming	Damir Pendak	17.1.2020	19.5.2020.	0 %
<b>Audio</b>				0 %
Sound Design				0 %
Milestone: Game Play Features & Music				0 %
<b>Testing Phase</b>				
Test Plan				0 %
Beta Testing				0 %
Milestone: QA Testing				0 %
<b>Deploying Phase</b>				
"Go Live" Plans				0 %
Milestone: Ready for Usage				0 %