**GAME DESIGN DOCUMENT**



Dhadar of Neritia

The Search for Pigs

**Last Updated:**

6/1/17

**Prepared By:**

Dominik C

**TABLE OF CONTENTS**

Game Analysis 3

Mission Statement 3

Genre 3

Platforms 3

Target Audience 3

Storyline & Characters 4

Gameplay 5

Overview of Gameplay 5

Player Experience 5

Gameplay Guidelines 5

Game Objectives & Rewards 5

Gameplay Mechanics 5

Level Design 6

Control Scheme 7

Game Aesthetics & User Interface 7

Schedule & Tasks 8

# Game Analysis

U ovoj igri kontroliramo lika zvanog Dhadar koji je patuljak i živi sa svojom suprugom Thaarom u mjestu zvanom Neritia koje je u Svartalfheimu (realm patuljaka u nordijskoj mitologiji). S Dhadarom krećemo u potragu za svinjama koje je ukrao Baugrim the Cruel koji je davno protjeran iz Svartalfheima radi svojih okrutnih zločina. Zima uskoro dolazi u Neritiju pa su svinje ključne za opstanak Dhadara i Thaare.

# Mission Statement

Dhadar of Neritia: The Search for Pigs je platformerska igra za Windows računala zanimljive priče u kojoj putujemo kroz više level-a (realmova) u potrazi za nestalim svinjama. U potrazi će se Dhadaru suprostaviti razni neprijatelji među kojima će se naći i boss neprijatelji (puno jači neprijatelji od običnih). Tijekom igre moguće je skupljati razne sporedne collectiblese, a cilj je naći svinje i vratiti ih na Dhadarovo imanje.

# Genre

Srednjovjekovna platformerska akcijska avantura

# Platforms

Windows

# Target Audience

Target audience za Dhadar of Neritia su casual gameri, žene, stariji gameri, obitelji i djeca, no primarno je targetiran za godine od 14-35.

# Storyline & Characters

Dhadar je patuljak koji mirno živi sa svojom suprugom Thaarom na svom imanju u mjestu zvanom Neritia koje je u Svartalfheimu (realm patuljaka u nordijskoj mitologiji). Nakon povratka iz lova Thaara javlja Dhadaru da je Baugrim the Cruel, mračni patuljak koji je davno protjeran iz Svartalfheima radi svojih okrutnih zločina, ukrao svinje koje su ključne za preživljavanje zime koja uskoro dolazi. Dhadar nema izbora jer bez svinja zimu neće preživjeti pa kreće u potragu za Baugrimom kroz realmove boreći se protiv raznih neprijatelja, a na kraju i protiv samog Baugrima.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Character | Description | Characteristics |
| Dhadar | Dhadar je glavni lik kojeg kontroliramo u igri. U priči kreće u potragu za svinjama koje je ukrao Baugrim the Cruel. Kroz potragu će posjetiti nekoliko realmova i boriti se protiv više vrsta neprijatelja. | Dhadar je duša od čovjeka, no nestanak svinja će probuditi njegovu mračnu stranu i neće stati dok ne vrati svinje. Dhadar napada neprijatelje sa svojom sjekirom. Može napadati s light napadom koji je brz i heavy napadom koji je sporiji, no jači. Također može skakati kako bi izbjegavao neprijatelje, preskakao prepreke, zamke i provalije. |
| Thaara | Thaara je Dhadarova supruga koja je nekoć bila ratnica, no sada se skrasila s Dhadarom o ostavila svoj prijašnji život iza sebe. Nije igriv lik. | Thaara je dobra i vjerna žena koja marljivo radi na imanju. Posjeduje određene čarobnjačke moći od koji je jedna da može otvarati portale između realmova. Otvorit će Dhadaru portal za Midgard gdje će on prvo tražiti Baugrima. |
| Baugrim | Baugrim je mračni patuljak koji je protjeran iz Svartalheima radi svoji okrutnih zločina zbog čega je nazvan i Baugrim the Cruel. U igri je glavni negativac kojeg je potrebno pronaći i poraziti Nije igriv lik. | Baugrim je okrutan patuljak koji ne zna za drugi način života osim otimanja, krađe i ubiljanja. Dobar je borac koji koristi svoju snagu i čekić u borbi protiv neprijatelja. |

# Gameplay

## Overview of Gameplay

Igra je srednjovjekovna platformerska akcijska avantura koja je slična igrama Effie, Spyro i Ratchet & Clank. Igra se iz trećeg lica gdje je jedino oružje melee sjekira pomoću koje se bori protiv neprijatelja. Također je moguće skupljati neobavezne collectiblese tijekom igranja zbog kojih je moguće dobiti određene pohvale na ekranu za određeni broj skupljenih collectiblesa te tako navesti igrača da i dalje skuplja collectiblese radi boljeg igračkog iskustva kroz osjećaj postignuća. Pokretat će se samo na Windows platformi i imat će samo singleplayer mod.

## Player Experience

Upravljat ćete igrača kroz nekoliko realmova koji će biti različiti. Vidjet ćete normalni svijet pun zelenila i planina, a vidjet ćete i snježni svijet koji je surov i okrutan. Susrest ćete se s raznim neprijateljima i preprekama. Neprijatelje ćete moći poraziti pomoću napada sjekirom, a prepreke ćete moći preskočiti ili zaobići. Pad u lavu, zamku ili provaliju značit će smrt kao i kad vam neprijatelji više puta nanesu štetu. Cilj u svakom realmu bit će poraziti neprijatelje i pronaći tragove za pronalazak Baugrima i svinja.

## Gameplay Guidelines

U igri je u svakom realmu potrebno poraziti sve neprijatelje kako bi se nastavilo dalje. Nije moguće otići u sljedeći realm ako svi neprijatelji nisu poraženi. Collectiblesi su neobavezni i uopće ne utječu na samu priču ili nastavak na sljedeći realm. Neprijatelje se napada sa sjekirom gdje se čuje udarac sjekire koja odbaci neprijatelja unazad i zada mu određenu štetu, no nema krvi. Kad se neprijatelj porazi on pada na pod i nestaje nakon nekoliko sekundi. Neće biti riječnika neprimjerenog za djecu, golotinje, kockanja niti bilo kojeg tipa droge.

## Game Objectives & Rewards

Igra motivira igrača kroz zabavan gameplay i osjećaj postignuća kod skupljanja collectiblesa da ide dalje kroz priču i vidi što ga čega u sljedećem realmu. Također, u svakom sljedećem realmu je novi trag o Baugrimu i svinjama i igrač ima osjećaj da je sve bliže i bliže

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Rewards | Penalties | Difficulty Levels |
| Igrač je nagrađen kad skupi određeni broj collectiblesa i kad pređe u sljedeći realm. Nagrada je vizualni natpis na ekranu koja daje igraču osjećaj postignuća. | Igrača u svakom realmu usporavaju razni neprijatelji i prepreke koje mora zaobilaziti ili preskakati. | Odabir težine ne postoji u igri. Težina je samo jedna defaultna, a to je “normal”. |

## Gameplay Mechanics

Igrač se može micati samo jednom brzinom, a to je sporo trčanje. Nije moguće hodati ili šprintati. Moguće je skakati i napadati neprijatelje s light ili heavy napadom. Izbjegavanje napada neprijatelja moguće je micanjem u stranu ili skakanjem. Prelazak nivoa se događa kad igrač porazi sve neprijatelje na nivuo te dođe do puta za sljedeći realm.

|  |  |
| --- | --- |
| **Character Attributes** |  |
| **Character** | **Movement Abilities / Actions Available** |
| Dhadar | Može hodati, skakati i napadati neprijatelje sjekirom (light ili heavy napad). Hodanje, skakanje i napadanje se odrađuje tipkama na tipkovnici i mišu. Okretanje kamere se odrađuje pomoću miša. |
|  |  |
| **Game Modes** |  |
| Game Mode / Difficulty Name | Odabir težine ne postoji u igri. Težina je samo jedna defaultna, a to je “normal”. Prelazak nivoa se događa kad igrač porazi sve neprijatelje na nivuo te dođe do puta za sljedeći realm (nivo). |
| **Scoring System** |  |
| **Points/Coins/Stars/Grades/Etc.** | **How it’s Awarded & Benefits** |
| List the scoring attribute | Nagrade su samo vizualne poruke o postignuću igrača kad skupi dovoljno collectiblesa ili porazi sve neprijatelje na nivou. Benefita kao što je jači damage, novi ability ili oružje nema. |

## Level Design

Igra će imati pet nivoa. Svaki nivo će imati neprijatelje, collectiblese, tragove za cilj igre i dio u koji je potrebno uči da bi se učitao novi nivo. Svaki nivo će biti drugačiji. Jedan će biti zelen s travom, drvećem i kamenjem, drugi će biti crven, imat će lavu i neće biti vegetacije, treći će snježni nivo itd. Svaki sljedeći nivo u igri će biti teži zbog veće broja neprijatelja ili jačih neprijatelja i težih prepreka.

|  |  |
| --- | --- |
| **Levels** |  |
| Midgard | Level je pun vegetacije, no ima zamke u zemlji u koje se može pasti i umrijeti, provalije također te neprijatelje koji napadaju kad im se uđe u range. |
| Niflheim | Hladni level u planinama sa snijegom. Ima zamke u zemlji u koje se može pasti i umrijeti, provalije, zaleđenu vodu i neprijatelje koji napadaju kad im se uđe u range. |
| Vanaheim | Level je pun vegetacije kao i Midgard, no ima jako puno vode koja je toksična u ubija na dodir. Zamke se nalaze u rupama u zemlji u koje se može pasti i umrijeti. Neprijatelji napadaju kad im se uđe u range. |
| Jotunheim | Level je pun drveća i ima zamke u zemlji u koje se može pasti i umrijeti, provalije također te neprijatelje koji napadaju kad im se uđe u range. |
| Muspelheim | Level nema nikakve vegetacije. Lava se nalazi posvuda i malo je prostora po kojem se može hodati. Provalije također predstavljaju opasnost te neprijatelje koji napadaju kad im se uđe u range. |

# Control Scheme

Za kontrole se koriste tipkovnica i miš. WASD za micanje, SPACE za skakanje, miš za micanje kamere te tipke na mišu za light i heavy attack.

|  |  |
| --- | --- |
| **Button/ Touch Input** | **Action it Performs** |
| W  A  S  D  Space  Mouse1  Mouse2 | Hodanje naprijed  Hodanje lijevo  Hodanje nazad  Hodanje desno  Skakanje  Light napad  Heavy napad |

# Game Aesthetics & User Interface

Likovi će biti low-poly s teksturama, a isto tako i level desing. Staze će biti označene kamenjem ili određenom teksturom staze ili nekom drugom bojom u odnosu na okolinu.

Na ekranu će biti prikazan health igrača kao i neprijatelja kad se uđe u kombat. Broj skupljenih collectiblesa bit će vidljiv na ekranu.

# Schedule & Tasks

Ovo je lista poslova i zaduženja koje je potrebno napraviti kako bi se igra završila i to u određenom vremenu.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tasks to Complete & Schedule** | | | | |
| **Tasks** | **Task Lead** | **Start** | **End** | **% Complete** |
| **Development Phase** | | | | |
| Design |  |  |  |  |
| Storyline | Ante Kovačević | 1/2/20 | 1/5/20 | 0 % |
| Level Mechanics | Ante Kovačević | 1/2/20 | 1/5/20 | 0 % |
| Art |  |  |  |  |
| Level 1 | Ante Kovačević | 1/2/20 | 1/5/20 | 0 % |
| Special FX | Ante Kovačević | 1/2/20 | 1/5/20 | 0 % |
| UI | Ante Kovačević | 1/2/20 | 1/5/20 | 0 % |
| Engineering |  |  |  |  |
| Production Pipeline | Ante Kovačević | 1/2/20 | 1/5/20 | 0 % |
| Prototypes | Ante Kovačević | 1/2/20 | 1/5/20 | 0 % |
| Audio |  |  |  |  |
| Sound Design | Ante Kovačević | 1/2/20 | 1/5/20 | 0 % |
| Milestone: Game Play Features & Music |  |  |  |  |
| **Testing Phase** | | | | |
| Test Plan | Ante Kovačević | 1/2/20 | 1/5/20 | 0 % |
| Beta Testing | Ante Kovačević | 1/2/20 | 1/5/20 | 0 % |
| Milestone: QA Testing | Ante Kovačević | 1/2/20 | 1/5/20 | 0 % |
| **Deploying Phase** |  |  |  |  |
| "Go Live" Plans | Ante Kovačević | 1/2/20 | 1/5/20 | 0 % |
| Milestone: Ready for Usage | Ante Kovačević | 1/2/20 | 1/5/20 | 0 % |