

SVEUČILIŠTE U SPLITU
PRIRODOSLOVNO-MATEMATIČKI FAKULTET U SPLITU

SEMINAR

DUXY - THE DIAMOND HUNTER

Matea Lukić

Mentor: *prof. dr. sc. Saša Mladenović*

Split, travanj 2021.

SADRŽAJ

1. Općenito	1
1.1. Temeljna ideja	1
1.2. Motivacija	1
1.3. Priča	1
1.4. Cilj	1
1.5. Logika igre	2
1.5.1. Prva razina	2
1.5.2. Druga razina	2
1.6. Mehanika	2
1.6.1. Prva razina	2
1.6.2. Druga razina	2
1.7. Bodovi	2
1.8. Napredovanje	3
1.9. Okruženje	3
1.10. Likovi	3
1.11. Likovi bez mogućnosti upravljanja	3
1.12. Način kontrole	3
1.12.1. Prva razina	3
1.12.2. Druga razina	3
1.13. Kraj igre	3
2. Literatura	4

1. Općenito

1.1. Temeljna ideja

Kombinacija "Platformer" i "Shooting" tipa igre.

1.2. Motivacija

Ideja je utjecati pozitivno na igrača u vidu razmišljanja o reciklaži, opreznoj vožnji i širenja lijepih emocija, a ne nasilja. Protagonistica je prikazana kao junakinja jer se brine za svoj okoliš.

1.3. Priča

Duxy je veoma ekološki nastrojena mlada djevojka. Ona skuplja plastične boce po gradu kako bi ga očistila. Duxy želi reciklirati ambalažu i dobiti novac za to koji bi ona iskoristila da si kupi električni automobil. Nekima bi se činilo kao nemoguća misija, ali ne i ovoj ambicioznoj djevi koja strastveno kopa po kontejnerima u potrazi za ambalažom te ne oklijeva upotrijebiti oružje u borbi protiv nemarnih građana koji joj se nađu na putu! Kako Duxy nije nasilnica već ljupki fanatik prirode - njezino oružje nisu meci nego mirišljavi cvjetići ! Kada Duxy baci svoje cvjetiće po žiteljima svog grada, oni čisti i mirisni nestaju iz njezinog horizonta kako bi se junakinja mogla što više usredotočiti na svoj cilj.

1.4. Cilj

Duxy želi skupiti sve boce na prvoj razini te kupiti električni automobil koji leti po zraku s kojim može još bolje i brže čistiti grad na drugoj razini. Krajnji cilj je skupiti sve boce i baciti cvjetiće na sve građane koji se nađu na putu.

1.5. Logika igre

1.5.1. Prva razina

Duxy skakuće po platformama kako bi skupila boce. Ako padne na pod - udari se i gubi život. Kada skupi sve boce, pojavljuje se kontejner koji je portal za prelazak na sljedeću razinu.

1.5.2. Druga razina

Duxy i dalje skuplja boce, ali joj to sada otežavaju nemarni građani u prometu. Ako se s njima sudari, gubi energiju. Duxy ih izbjegava i kada je moguće, gađa cvjetićima da odu svojim kućama mirisni i ekološki osvježeni. Kada skupi sve boce, prešla je igricu.

1.6. Mehanika

1.6.1. Prva razina

Duxy neće udariti glavom od platformu iznad nje na koju želi skočiti, ali ako padne na pod, tada se jako udari i gubi život. Neke platforme su pokretne pa ih Duxy iskorištava za pristup kontaminiranim mjestima do kojih ona ne može skočiti, a da ne padne na pod. Tako postoji jedna platforma koja se pomiče gore-dolje i druga koja putuje lijevo-desno. Kada Duxy skupi dovoljno bočica, pojavljuje se kontejner (portal u iduću razinu).

1.6.2. Druga razina

Za razliku od platformi, prepreke na koje Duxy nailazi dok je u automobilu se moraju zaobići. Vozačica mora paziti da se ne zabije u njih i ne doživi prometnu nesreću u kojoj gubi život. Također, Duxy ne želi imati ikakvu točku dodira s građanima koji joj idu u susret jer tada također gubi život. Oni koji bivaju pogođeni cjetićima - nestaju.

1.7. Bodovi

Svaka prikupljena boca vrijedi 1 bod.

1.8. Napredovanje

Za prelazak na drugu razinu treba skupiti 10 bodova. Na idućoj razini također treba prikupiti 10 bodova za prelazak igre.

1.9. Okruženje

Mapa je grad - dakle : zgrade, platforme od cigli, ceste i građani.

1.10. Likovi

Likovi su Duxy - glavna junakinja i građani koji sudjeluju u gradskom prometu.

1.11. Likovi bez mogućnosti upravljanja

Svi ostali likovi, osim Duxy, imaju automatsku kretanju te se njima ne može upravljati.

1.12. Način kontrole

1.12.1. Prva razina

Lijevu i desnu strelicu koristimo za odgovarajući smjer, a razmaknicu za skok.

1.12.2. Druga razina

Gornju i donju strelicu koristimo za odgovarajući smjer, a razmaknicu za bacanje cvjetića.

1.13. Kraj igre

Uspješni kraj igre je kada je sakupljeno 20 boca u drugoj razini. Neuspješni kraj igre se dogodi kada Duxy padne na pod pri skakanju na platformice, udari autom u barijeru ili se sudari s drugim sudionicima u prometu.

2. Literatura

[1] Ime Prezime. Naslov. `url`, Mjesec 2020. Dodatno.