

**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**

ZELENIM SLOVIMA JE OZNAČENO ŠTO JOŠ TREBA PROMJENITI, ODNOSNO DOGOVOR ŠTO ĆEMO NAPRAVITI IZMEĐU VIŠE ODABIRA

**CRVENIM SLOVIMA SU NEKE NESUGLASICE I OPCIJE S KOJIMA MOŽEMO NEŠTO NAPRAVITI.**

**PO LEVELIMA SAM PISAO DA SE IGRA SVE DOK SE LISICA NE VRATI U JAZBINU. TIMER ISTEKNE PA SE VIŠE NE MOŽE IZ JAZBINE U ŠUMU. LISICA IDE „NA SPAVANJE“, A S TIME POČINJE NOVO GODIŠNJE DOBA I LISICA SE BUDI.**

**MI SMO NAPISALI DA SE LISICA MORA VRATITI PRIJE NEGO ŠTO JOJ VRIJEME ISTEKNE, ALI NISMO NAVELI DA JE ONDA KRAJ IGRE PA SAM SE MALO POGUBIO. TO SE MORAMO DOGOVORIT KAKO ĆE BITI. PROČITAJTE PA IZJASNITE SVOJE MIŠLJENJE.**

**Game Analysis**

Introduce the game. Present information on why this game will be fun, the purpose of the game, what the player does, and so on. This is meant to be a quick analysis of the game and what you can expect from it. Shouldn’t be more than 1-2 paragraphs.

Priča se bazira na preživljavanju lisice. Igra sadrži 4 godišnja doba(proljeće, ljeto, jesen, zima). Igra se sastoji od 4 levela kao što su godišnja doba. Glavni lik je lisica. Lisica napada s claw-om(grebanje), bacanje jaja, dash(naprijed/nazad).

**Mission Statement**

In 1-2 sentences, explain the game as if you were pitching it to potential players. This should be very intriguing. It typically includes the title, genre, platform, and brief idea of what the player does or has to overcome.

Naziv igre je Foxnapped. Cartoonish grafika, tip igre 2.5D low-poly. Glavni lik(lisica) krade hranu po farmama. Mora paziti da ju pjevac ne uoči kako ne bi kukurikao, odnosno izazvao alarm. Kada je alarm izazvan tada se pas pojavljuje u kokošinjcu te napada lisicu. Dodatno: Kada dođe do alarma pojavljuje se lovac s puškom. U cijevi njegove puške mogu se postaviti češeri kako bi lovca zeznuli u bjegu. Lovac se ne može ubiti.

Kod povratka s farme vuk dočekuje lisicu kako bih joj uzeo hranu.

**Genre**

List or describe the game’s genre/genres

2.5D

low-poly

Cartoonish

**Platforms**

List or describe the platforms the game will be made for.

PC

**Target Audience**

Provide information on the audience the game is targeted to. Add details and information on the intended audience such as their habits, behaviors, likes, and dislikes. Are you targeting your game to a specific age group or perhaps people that enjoy certain genres? Is your intended audience from specific communities or will their locale play a role?

Ciljana skupina ljudi su većinom djeca(jer nema krvi). Igra je namjenjena za svakoga tko bi uživao u igri sa smiješnim detaljima misije i interakcija.

**Storyline & Characters**

This is where you present a story synopsis and discuss how the story will unfold as the player makes his or her way through the game. Include information on the key characters in the game, including descriptions, abilities, characteristics, how they fit into the story, how they affect gameplay, what the player will learn from them, etc.

Priča započinje u lisičinoj jazbini. Zima je završila te sada dolazi proljeće što lisicu goni u pronalazak hrane. Lisica putuje kroz šumu do prve farme na kojoj će se nalaziti hrana za lisicu. Na farmi se nalazi kokošinjac na kojemu lisica krade jaja. Na toj farmi lisica će morati paziti da pobere što više hrane, a da ne probudi pjevca zbog alarma. U slučaju ako se pjevac odazove i počne kukurikati, tada se pas pojavljuje na mapi koji napada lisicu. Lisica mora pobjeći kako ne bi ostala bez healtha, odnosno izgubila health i ostala bez hrane. Stvari koje je lisica pobrala nalaze se u inventoriju. Kada dođe u jazbinu, tada može postaviti stvari u kutiju, odnosno chest kako bi oslobodila prostor za iduću krađu. Prelazak iz jednog levela u drugi gleda se preko vremenske crte, odnosno vremena. Opcija(Nakon što lisica skupi traženi broj hrane, tada prelazi u drugo godišnje doba, odnosno drugi level. I tako sve do završetka igre.) (Lisica u prvom i drugom levelu ima protivnika psa, dok u trećem i četvrtom levelu na farmi protivnici će biti ili pas ili lovac u slučaju alarma. Za prelazak kroz šumu u2. levelu pojavljuje se vepar, a u 3. levelu pojavljuje se u šumi vuk, dok u četvrtom levelu medvjed kod vraćanja s farme u šumi). 1.Vuk neprijatelj po većini kroz level da ima jači napad po levelu.

Igrač će naučiti kako su i antiheroji zanimljivi karakteri te kako se životinja bori za preživljavanje.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Character | Description | Characteristics | Misc. Info |
| Character Name    Glavni lik:  Lisica | Describe the character. It is a playable character or NPC. How does this character fit into the story, etc.  Lisica je glavni lik. Cilj je da što duže preživi, odnosno skupi što više hrane i da ne umre od gladi | Describe the character’s abilities, personality and so forth.  Bacanje jaja, scream(napad oko sebe), dash(izbjegavanje napada), grebanje.  Antiheroj koji se bori za preživljavanje. Ima health. Health joj se povećava kada pojede hranu. | Present any other notes about the character.  Na sebi ima masku kako se ne bi prepoznala i satchel koji služi kao inventory. |
| Kokoš-neutralni lik | NPC  Miče se po terenu, služi kao hrana lisici, kada ju lisica ubije, stvori se "meso" koje lisica mora pokupiti. | Ima ih dvije boje, sive i bijele.  Ima health |  |
| Pjevac-alarm | NPC  Služi za alarm kada lisica dođe preblizu. Tada pjevac počinje kukurikati, što znači da poziva u pomoć. | Kreće se random po terenu kao i kokoši. Ima health. Opcija(Da po svakom levelu ima više pjevaca). | Baja u kokošinjcu, glavni među kokama. |
| Pas-protivnik | NPC  Nakon 5 sekundi pas reagira na pjetlov alarm te napada lisicu kako bi obranio kokošinjac | Ima dosta Healtha(mini boss) Napad ugrizom.(Uvijek će imati isti health zbog vuka, jer će njemu za svaki level biti veći pa da se izbalansira(kako bi bilo dovoljno hrane za borbu protiv vuka)). | Pas se nalazi na mapi s desne strane gdje kamera ne može, ali nije vidljiv. Kreće nakon 5 sekundi. |
| vuk-protivnik | NPC  Pojavljuje se u šumi kada se lisica vraća sa farme. Nalazi se na lisičinom putu. Raspravit(Kreće se random ili je na set poziciji). | Ima health po svakom levelu veći(2.lvl - 100%, 3.lvl - 150%, 4.lvl - 200% ili 2 vuka sa 100% healtha) i brzina napada, ne pojavljuje se samo u 1. levelu. Napad je ugrizom. |  |

**Gameplay**

**Overview of Gameplay**

Include information on the game genre and how it is different, similar, or a hybrid of existing genres. Discuss what platform the game will be on, if it is going to be on multiple platforms discuss ways the game will be modified for each platform. Also, provide a general overview of the game modes available in single player and multiplayer. Also, list the Key Gameplay Features (selling features) of the game.

SinglePlayer igra za PC.

**Player Experience**

Provide a general overview of how the player experiences the game. Walk them through the screens they will see, what the level looks like and what their character can do. Give them a brief idea of objectives & hazards they will face. This should be in a second-person point of view using the word “you” to tell a story to the audience (players).

Jazbina - U jazbini se nalazi krevet od lišća u kojem lisica spava pri početku levela. Također se tamo nalazi chest koji u sebi sadrži prikupljene stvari.

Šuma prema farmi - Lisica nakon jazbine prolazi kroz šumu u kojoj se nalazi put prema farmi.

Farma - Na farmi se nalazi kokošinjac koji na sebi ima jaja za skupljanje. Na farmi se nalazi pjetao, kokoši te pas.

Šuma prema jazbini - Nalazi se put prema jazbini na kojemu lisicu dočeka vuk zbog mirisa hrane.

You

U igri foxnapped imaš 3 scene po 4 levela. 1. Level ti se odnosi na godišnje doba kao što je proljeće. U 1. Sceni se nalaziš u jazbini, odnosno lisičjem domu gdje ti se nalazi krevet te škrinja s prikupljenim stvarima koje si prikupio/la kroz igru. Kada ti ponestane hrane, tada moraš ići u potragu za hranom što ti se nalazi u 3.-oj sceni gdje je farma. Da bi došao/la do 3. scene moraš proći kroz 2. scenu koja je šuma. U šumi ti se mogu naći protivnici koji te žele pojesti. Kada prođeš šumu tada dolaziš do 3. scene gdje se nalazi farma. Na farmi ti je cilj pobrati što više jaja iz kokošinjca te pobrati što više kokošjeg mesa kroz borbu. Za napad protiv kokoši koristiš napad grebanje, odnosno „claw“ i vrisak(„scream“). Kada poraziš kokoš tada ti ona ostavlja meso tamo gdje si ju uništio/la pa ga možeš pokupiti. Stvari koje si pobrao/la ti se nalaze u inventoriju. Meso i jaja ti služe za konzumiranje kako bi se nahranio te za povećanje healtha ako si ga negdje izgubio/la. Na farmi moraš paziti da te pjevac ne uoči, jer će onda početi kukurikati i time zvati pomoć. Kada pjevac zove pomoć tada ti dolazi protivnik koji će te pokušati sprječiti da popapaš kokoši i ukradeš jaja. Za borbu protiv neprijatelja koji te napadaju koristiš navedene napade te ih možeš gađati s jajim i izmicati se(„dash“). Nakon što si pobrao/la dovoljno stvari ili pobjegao/la od protivnika s farme tada se vraćaš kroz šumu do jazbine. U jazbini možeš prebaciti stvari iz svog inventorija u škrinju, odnosno chest kako bi imao/la više mjesta u inventoriju kod idućeg napada farme. Nakon što vremenska linija godišnjeg doba prođe, tada dolazi novo godišnje doba. Berući stvari, poražavajući protivnike i dužina lisičjeg ostanka na životu ti se zbraja u konačni rezultat. Cilj igre je preživjeti što je više moguće zbog što većeg rezultata.

**Gameplay Guidelines**

This is a set of guidelines that the game must adhere to throughout the development process. These include rules for what is allowed and not allowed in the game. For instance, if you are creating a game for children, you will want to define guidelines for the level of violence presented in the game, what language can be used, and so on.

Na početku igre lisici se pojavljuje oblačić iznad glave na kojemu piše I'm hungry. I need to find food. Kada se pas pojavljuje može pisati: Now You will see! Vuk: Give me all your food or I'll take it all by myself! Lisica: You can try!

Kada neka životinja koja nije lisica ostane bez healtha, tada nastane dim nakon kojega se pojavljuje item za pokupiti.

**Game Objectives & Rewards**

This is where you present more details on how the gameplay will motivate the player to progress through the game. Discuss rewards and penalties and the difficulty level. You can use the table below to help break down objectives and rewards.

Svaki put kada se pojavi na farmi i vraća s farme bude teže. Težina nije linearna.

Korisnik će imati high score što će ga tjerati da prođe što bolje, odnosno pobere što više stvari i porazi što više protivnika te preživi što je duže moguće.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Rewards | Penalties | Difficulty Levels |
| List ways of how the player is rewarded and when. | Discuss things that hinder the player on progressing | Discuss the difficulty levels within the game |

**Gameplay Mechanics**

This is the where you start getting more specific on how some of the systems in the game will work. This includes how characters move in the game, what gameplay actions are available, item inventory and attributes, and how the game progresses from level to level.

Kao igrač koristi se dash kako bi se približio protivniku te zatim claw kako bi oštetio istog. Za izmicanje od protivničkog napada ponovno se koristi dash. Scream služi za... Bacanje jaja je najbolje koristiti kada lisica ima malo healtha jer je moguće ostati bez jaja, a to je ovisno o broju pobranih jaja. Prenesti stvari iz lisičjeg inventorija u škrinju(“chest“) je dobro kako bi se ispraznio inventori za idući napad na farmu. Korisnik treba paziti što će ostaviti sa sobom, a što će ponjeti kako ne bi izgubio život. Checkpoint između levela se snimi kako bi korinik mogao nastaviti s igrom. Zbog highScora nećemo imati save game. U slučaju da lisica ostane bez healtha briše se checkpoint i igra počinje ispočetka.

|  |  |
| --- | --- |
| **Character Attributes** |  |
| **Character** | **Movement Abilities / Actions Available** |
| Name of character | List the characters abilities & how the player can perform them  Karakter se može kretati lijevo i desno. Za napad se koristi claw, throw, scream i dash.  Blizu objekta može se pokupiti objekt. Koriste se objekti sve dok ne dođu na nulu. Za pregled trenutnih objekata koristi se inventori. |
|  |  |
| **Game Modes** |  |
| Game Mode / Difficulty Name  Normal | Describe the objectives, hazards in the game mode. And discuss how the player progresses from level to level  Prolazeći level, idući level je teži |
| **Scoring System** |  |
| **Points/Coins/Stars/Grades/Etc.** | **How it’s Awarded & Benefits** |
| List the scoring attribute | Describe how the player obtains this and the benefits. For instance, does getting more points unlock a special level. |

**Level Design**

Discuss the levels. How many levels will the game have, what will be included in each level. Include overall look and feel, hazards the level presents, difficulty, objectives, etc.

|  |  |
| --- | --- |
| **Levels** |  |
| Level name and/or pic of it     1. Level - Proljeće | List or describe the level’s look, difficulty, hazards, and objectives.  U prvome levelu igra počinje u jazbini gdje se lisica budi. Prošla je zima te je vrijeme za pronaći hranu. |
| 1.a) Jazbina | U jazbini se nalazi lisičin krevet te chest. Kreće se prema izlazu iz jazbine. |
| 1.b) Šuma | Preko šuskog puta dolazi se do farme. U šumi se mogu nalaziti lisičini protivnici koji ju žele pojesti. |
| 1.c) Farma | Na farmi se nalazi kokošinjac na kojemu su kokošja jaja koje lisica može pokupiti.  Također se nalaze kokoši kojim lisica može uzeti meso kada ih uništi.  Pjevac izaziva alarm kada lisica uđe u njezinu blizinu te se nakon 5 sekundi pojavljuje pas(Psa možemo staviti odmah na scenu, na desnoj strani da nije vidljiv, tj. da ga kamera ne može vidjeti. Kada prođe 5 sekundi od kukurikanja, tada pas kreće prema lisici). Pas ima uvijek isti health. Može se poraziti uz dobro igranje, ali opet postoji mogućnost da se izgubi dosta hrane jer je potrebno napunit health za iduću scenu.  Lisica se može sakriti iza grmlja. |
| 1.d) Šuma-povratak s farme | Na povratku s farme u prvome levelu nema nikoga. |
| 1.e)Jazbina-s povratka | Ovdje se mogu ostaviti pokupljeni itemi. Lisica ide na spavanje, ako je isteklo vrijeme godišnjeg doba. Zaključava se put u šumu da se ne može dalje pljačkati farma. |
| 1. Level - Ljeto | Prošlo je proljeće te je sada ljeto. |
| 2.a) Jazbina | Jazbina je uvijek ista |
| 2.b) Šuma | Sve je isto kao i u prvome levelu, osim dizajna. |
| 2.c) Farma | Sve je isto kao i u prvome levelu, osim dizajna i Lisica se može sakriti iza pšenice. |
| 2.d) Šuma – povratak s farme | Ovdje se sada nalazi vuk na putu koji ima 100% healtha. |
| 2.e) Jazbina – s povratka | Ovdje se mogu ostaviti pokupljeni itemi. Lisica ide na spavanje, ako je isteklo vrijeme godišnjeg doba. Zaključava se put u šumu da se ne može dalje pljačkati farma. |
| 1. Level - Jesen | Prošlo je ljeto te je sada jesen. |
| 3.a) Jazbina | Lisica se budi i kreće u nove pobjede. |
| 3.b) Šuma | Sve je isto kao i u drugome levelu, osim dizajna. |
| 3.c) Farma | Sve je isto kao i u drugome levelu, osim dizajna i Lisica se može sakriti iza hrpe cvijeća. |
| 3.d) Šuma – povratak s farme | Ovdje se sada nalazi vuk na putu koji ima 150% healtha. |
| 3.e) Jazbina – s povratka | Ovdje se mogu ostaviti pokupljeni itemi. Lisica ide na spavanje, ako je isteklo vrijeme godišnjeg doba. Zaključava se put u šumu da se ne može dalje pljačkati farma. |
| 1. Level – Zima | Prošlo je ljeto te je sada zima. |
| 4.a) Jazbina | Posljednje godišnje doba. |
| 4.b) Šuma | Sve je isto kao i u drugome levelu, osim dizajna. |
| 4.c) Farma | Sve je isto kao i u drugome levelu, osim dizajna i Lisica se može sakriti ispod medvjeđeg krzna(trofeja). Na kraju levela kreće padat mrak (oko 5). Potrebno je vratiti se na vrijeme u jazbinu zbog timera. |
| 4.d) Šuma – povratak s farme | Ovdje se sada nalazi vuk na putu koji ima 200% healtha. |
| 4.e) Jazbina – povratak s farme | Ovdje se mogu ostaviti pokupljeni itemi. Lisica ide na spavanje, ako je isteklo vrijeme godišnjeg doba. Zaključava se put u šumu da se ne može dalje pljačkati farma. Kraj igre. |

**Control Scheme**

Describe the control setup for the game. Does your game use touch input, a controller, or mouse & keyboard? Discuss the functionality of each button/touch. It may help to insert a diagram/pic to help explain the actions.

|  |  |
| --- | --- |
| **Button/ Touch Input** | **Action it Performs** |
| List the button | Describe what functionality the button press has within the game. |
|  | Movement  A – left  D – right  Action  F – take/open  SPACE – dash  S – claw  E – scream  W – throw  Q – consume  R – switch throwable item  I – inventory |

**Game Aesthetics & User Interface**

Discuss the design techniques to be used. Describe the look & shape of the characters, environment and pathways. Will the game look realistic or have some other art style. Discuss what type of theme the game will have & what type of emotional impact you are hoping players experience. Discuss how the player’s gestures/interactivity has an effect on the visual experience.

Present a general overview of the UI. How will the buttons be laid out, how will the HUD work, how does the menu system function, and so on. It is a good idea to insert photos, diagrams or concept art to help explain the UI.

Grafika je cartoonish.

Što još možemo

Napraviti da se u šumi pojavljuju random kamenčići koji služe za gađanje, kako lisica ne bi bacala svoju hranu.

Napraviti da je pjevcu collider ispred očiju pa kada te vidi da onda počinje kukurikat, a da se kreće random i da se kreće dalje od lisice gdje se ona pojavi u toj sceni.

**Schedule & Tasks**

List the tasks that need to be completed along with the basic timeline to complete them by. The task list can be as detailed as you like to fit your studio’s needs. The table below can be substituted for the excel file. This table is a great start, but the tasks should be much more detailed.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tasks to Complete & Schedule** | | | | |
| **Tasks** | **Task Lead** | **Start** | **End** | **% Complete** |
| **Development Phase** | | | | |
| Design |  |  |  |  |
| Storyline | Dominik C | 9/4/18 | 9/8/15 | 0 % |
| Level Mechanics |  |  |  |  |
| Art |  |  |  |  |
| Level 1 |  |  |  |  |
| Special FX |  |  |  |  |
| UI |  |  |  |  |
| Engineering |  |  |  |  |
| Production Pipeline |  |  |  |  |
| Prototypes |  |  |  |  |
| Audio |  |  |  |  |
| Sound Design |  |  |  |  |
| Milestone: Game Play Features & Music |  |  |  |  |
| **Testing Phase** | | | | |
| Test Plan |  |  |  |  |
| Beta Testing |  |  |  |  |
| Milestone: QA Testing |  |  |  |  |
| **Deploying Phase** |  |  |  |  |
| "Go Live" Plans |  |  |  |  |
| Milestone: Ready for Usage |  |  |  |  |