



Season Survivor

Document Version 1.04

Written by Antonio Falak

Date of publishing: 20.2.2018.

Version 2.01

Sadržaj

1. Revision history	1
2. Game goals.....	2
3. Story overview	2
4. Game controls.....	2
5. Technological requirements	3
6. Title/start screen	3
7. Other screens	4
8. Game flowchart	5
9. Game camera	6
10. HUD system.....	6
11. Player character	7
12. Player metrics	7
13. Player skills.....	8
14. Health	8
15. Scoring.....	8
16. Rewards.....	10
17. Game progression outline	10
18. World overview/level select	10
19. Universal game mechanics	11
20. Game levels.....	12
21. General enemy rules.....	14
22. Level-specific enemies	15
23. Music and SFX	16
24. Appendixes	16

1. Revision history

20.9.2017. - Antonio Falak

10.1.2018. - Antonio Falak

6.2.2018. - Antonio Falak

15.2.2018. - Antonio Falak

2. Game goals

Upravlja izvanzemaljcem koji je sletio na misteriozan planet, skupljaj novčiće te izbjegavaj neprijatelje. Međutim, pazi na vrijeme koje mijenja sezonu, prije čijeg isteka moraš skupiti što više novčića. Postavlja rekorde na sezonama i otključaj nagrade.

3. Story overview

Izvanzemaljac Woozibup je tijekom istraživanja nepoznatog sustava planeta imao iznenađan kvar na svom svemirskom brodu zbog kojeg je ostao bez goriva. Morao je nepredviđeno sletjeti na najbliži planet i pronaći način kako popraviti svoj brod. Na Woozibupovu sreću, planet je u obilju zlatnih novčića koji mu mogu poslužiti za popravak broda. Međutim, na planetu se klima nepredvidivo mijenja, a zajedno s klimom mijenjaju se i razna bića koja ne prihvaćaju Woozibupa na svojem planetu. Woozibup mora preživjeti sve tri sezone na planetu te skupiti dovoljno novčića kako bi se vratio na svoj planet. Igrač je prešao igru kad otključa sva četiri postignuća.

4. Game controls

Navigacija kroz menije odvija se pomoću klika miša. Unutar samih levela igrač upravlja Woozibupom strelicama "lijevo" i "desno" (alternativno igrač može koristiti tipke "a" i "d"). Woozibup skače pritiskom na tipku "space".

5. Technological requirements

Season survivor je platformer tip igre u kojoj je kamera vezana za igrača. Kamera se zajedno s pozadinom pomiče u ovisnosti o kretanju igrača. Igrač je dinamički objekt koji se kreće kroz level i skuplja novčiće koji lebde iznad tla. Pri svakom ulasku u level, cijeli se level nasumično generira putem C# skripte (sve platforme, neprijatelji, opasnosti i novčići). Skripta izračunava maksimalnu visinsku razliku između platformi, a vjerojatnost pojavljivanja neprijatelja, opasnosti i novčića ručno se podešava na GameObjectu. Grafika igre je preuzeta s raznih web lokacija, dok su spriteovi preuzeti s Asset Storea.

6. Title/start screen

Prva scenu koju igrač vidi prilikom ulaska u igru je "Main Menu" scena, iz koje se nude tri opcije.



Slika 6.1: "Main Menu" scena

Klikom miša igrač odabire "Play" opciju iz koje se otvara "LevelSelect" scena, "Achievements" opcija otvara "unlocks" scenu u kojoj igrač može provjeriti otključane nagrade. "Quit" opcija izlazi iz igre.

7. Other screens

Iz početne scene igrač može otvoriti dvije nove scene, "LevelSelect" scenu i "unlocks" scenu.



Slika 7.1: "LevelSelect" scena

U drugoj sceni igrač bira koju će sezonu igrati tj. level. Ispod svake sezone piše koliki je igračev highscore u pojedinoj sezoni.

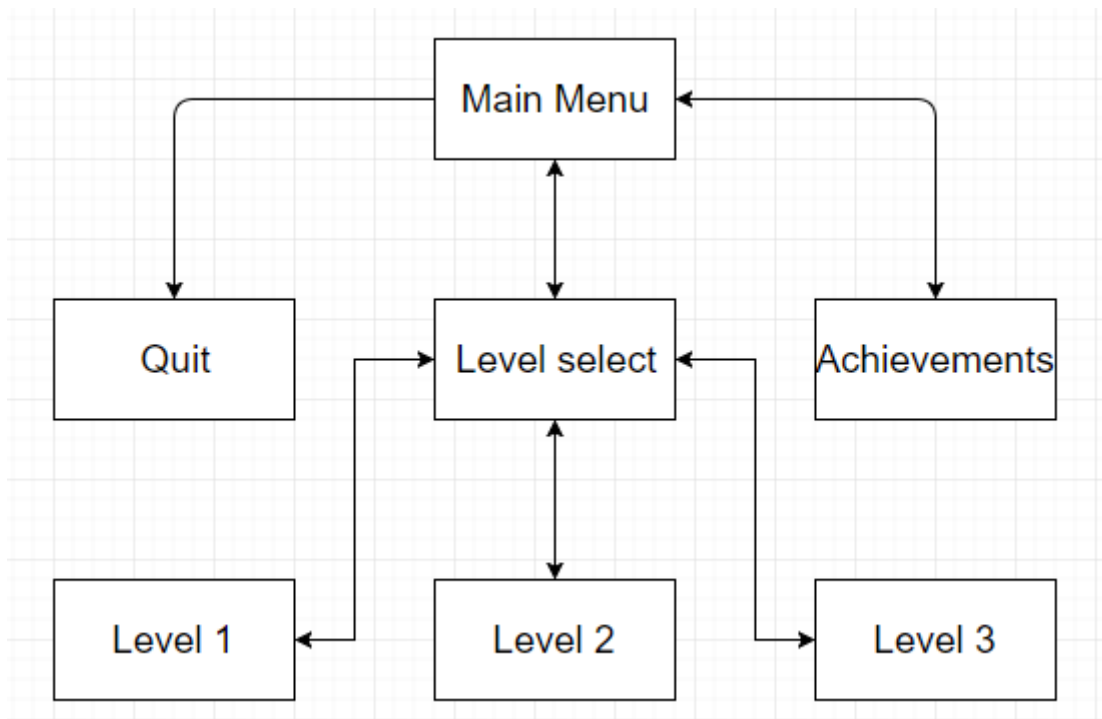


Slika 7.2: "unlocks" scena

U trećoj sceni igrač ima uvid u otključane nagrade kao i imena i opis pojedine nagrade. Pritiskom na otključane ili zaključane nagrade igrač čuje zvučne efekte. Na prvoj sceni

započne glazba "streams" koja se nastavlja prolaskom kroz drugu i treću scenu, a traje sve dok igrač ne odabere sezonu (tada nastupa glazba za odabranu sezonu).

8. Game flowchart

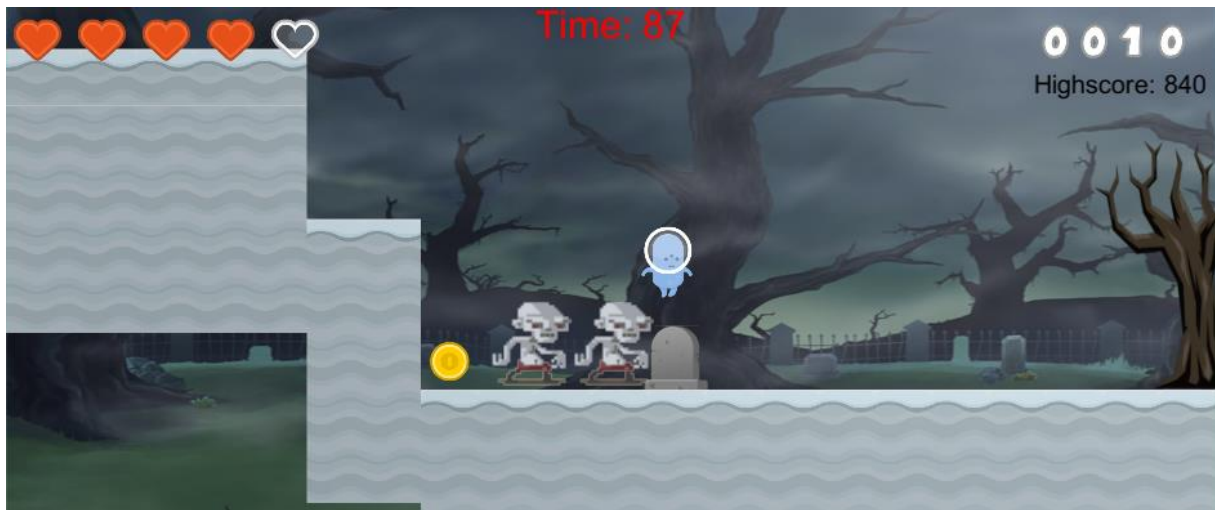


Slika 8.1: Flowchart

Igra nema linearni tok od prve do zadnje scene, već igrač prelazi sezone iznova i postavlja veće highscoreove. Igrač može provjeriti pređenost igre na način da provjeri osvojene nagrade (Achievements).

9. Game camera

Kamera u igri je tipa "Locked camera" te prati kretanje igrača.



Slika 9.1: kamera fokusirana na igrača

10. HUD system

HUD se sastoji od oznaka života, preostalog vremena, scorea i highscorea.



Slika 10.1: Preostala srceta

Srceta predstavljaju koliku štetu može podnijeti igrač prije nego se igra završi. U ovom slučaju, igrač je primio jednu štetu, a ako primi još četiri, igra završava.



Slika 10.2: Preostalo vrijeme

Brojač koji odbrojava od 100 prema 0. Igrač ima 100 sekundi da dostigne što viši score. Ako igračev score prijeđe trenutni highscore, ispod brojača se ispiše poruka "NEW HIGHSCORE!".



Slika 10.3: Bodovanje

Gornji brojač predstavlja trenutno postignut rezultat (engl. score), a ispod njega se nalazi igračev najveći postignuti rezultat do sada (engl. highscore).

11. Player character

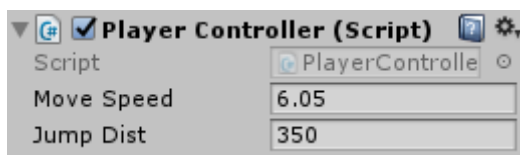
Igrač upravlja plavim izvanzemaljcem koji ima prilično uobičajeno ime na svom planetu - Woozibup. Woozibup je jedini pripadnik svoje vrste koji se zatekao na planeti, stoga je jedini lik u igri. Po zanimanju, Woozibup je interstellar explorer, a cilj mu je preživjeti dovoljno dugo na nepoznatom planetu kako bi skupio dovoljno novčića za povratak kući.



Slika 11.1: Woozibup

12. Player metrics

Woozibupova veličina je približno proporcionalna jednom tileu platforme. Ima podešenu brzinu kretanja i visinu skoka putem C# skripte.



Slika 12.1: Brzina i visina skoka

U slučaju da igrač izgubi svih pet srceta ili da vrijeme istekne, briše se prefab igrača te se instancira ponovnim stvaranjem levela.

13. Health



Slika 13.1: Igračev health

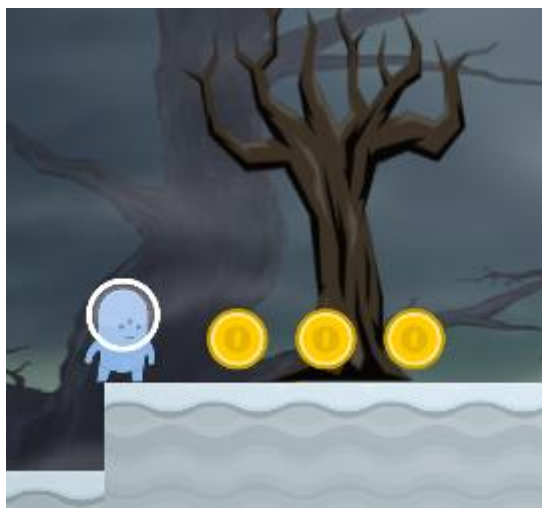
Na početku svakog levela, igrač započinje s pet srceta. Ako ih izgubi svih pet, igra završava te se pojavljuje "GAME OVER" natpis s opcijama za ponovno igranje levela ili odlazak u "LevelSelect" scenu.



Slika 13.2: Game over

14. Scoring

Na početku svakog levela tj. sezone, igrač započinje s nula bodova. Prilikom skupljanja novčića igrač povećava score za 10 bodova po jednom novčiću.



Slika 14.1: Tri novčića ispred igrača

Postoji još jedan način skupljanja bodova, ali donosi i negativnu posljedicu. Jedan od bića na planetu je "slime", jedino biće koje Woobibup može uništiti jer su ostala bića za njega preopasna.



Slika 14.2: Slime

Ako Woobibup skoči na slimea, ostvarit će 100 dodatnih bodova, međutim, izgubit će jedno srce. Jednom uništeni slime više ne daje bodove. Kako bi skupio što više bodova, igrač mora kombinirati žrtvovanje pojedinih srceta za dodatne bodove.

15. Rewards

U igri su kreirane četiri nagrade koje su zaključane kada igrač prvi puta pokrene igru. U sceni "unlocks" se prikazuju nagrade, a u scenu se ulazi iz početne "Main Menu" scene.



Slika 15.1: Nagrade i njihovi opisi

Prve tri nagrade imaju opis koji daje do znanja igraču kako otključati nagradu, dok je opis četvrte nagrade skriven.

16. Game progression outline

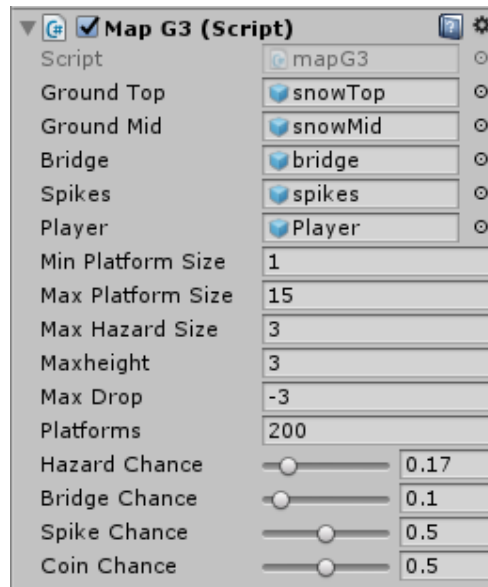
Igrač odabire koju sezonu želi igrati u "LevelSelect" sceni kao na slici 7.1. Zatim ostvaruje što veće bodove u svakoj sezoni i otključava nagrade. Kada igrač otključa sve nagrade, prešao je igru.

17. World overview/level select

Slika 7.1 prikazuje sve tri sezone tj. levela u igri. Svaki level ima svoju ambijentnu pozadinsku glazbu, kao i početna scena, čija se pozadinska glazba nastavlja i u ostalim navigacijskim menijima kao na slici 7.1 i 7.2.

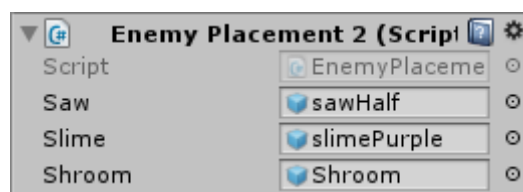
18. Universal game mechanics

Season Survivor leveli se zasnivaju na nasumičnoj kreaciji platformi levela pri svakom ulasku ili ponavljanju levela. Level generira skripta u kojoj se mogu podešavati omjeri opasnosti, mosta, bodlji i novčića putem Inspector pogleda.



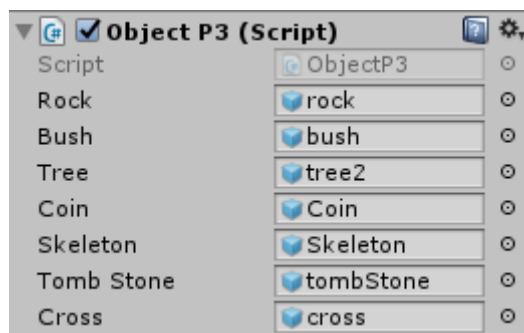
Slika 18.1: Map Generation skripta za treći level

Postavljanje neprijatelja na platforme također vrši C# skripta, svaki level ima svoju skriptu zato što se neprijatelji mijenjaju po levelima.



Slika 18.2: Enemy Placement skripta za drugi level

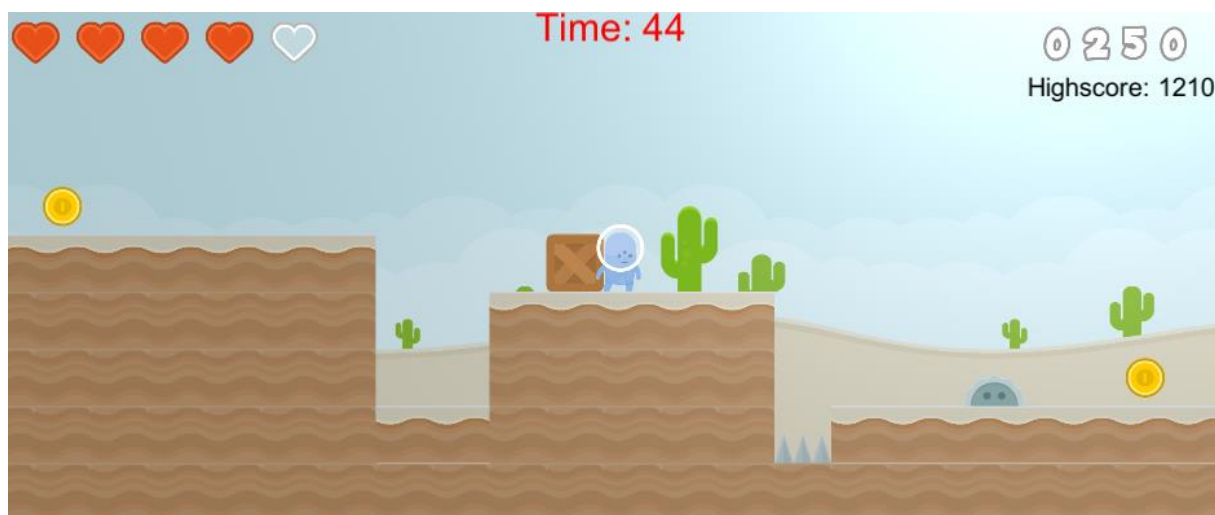
Objekte i njegove šanse pojavljivanja određuje Object Placement skripta.



Slika 18.3: Object Placement skript za treći level

19. Game levels

Prva sezona je topla sezona i Woozibup se nalazi u pustinji gdje rastu kaktusi, a može sresti znakove, kamenja, kutije i jednu vrstu gljiva.



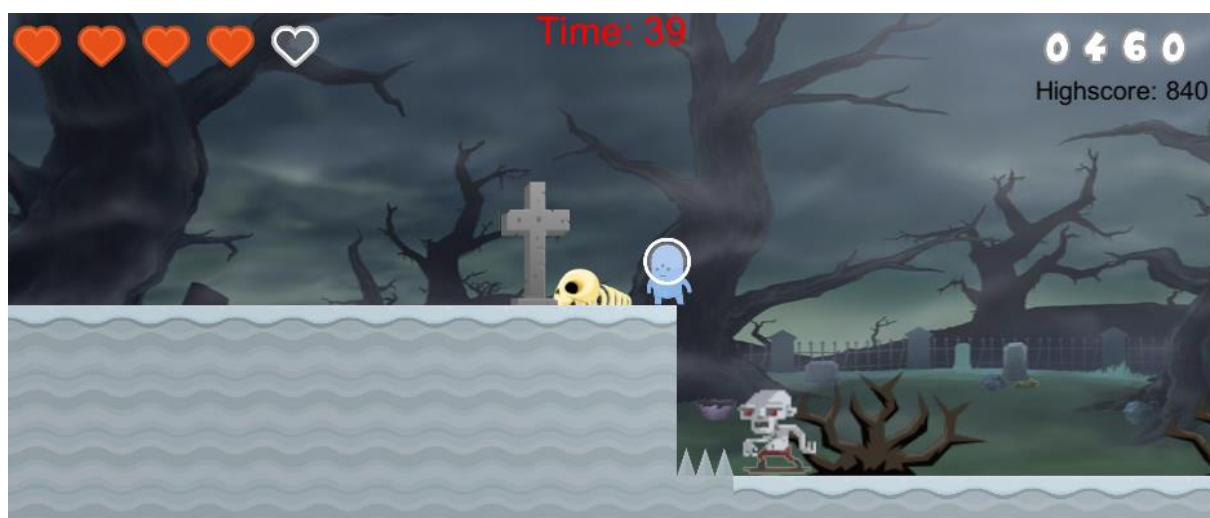
Slika 19.1: Topla sezona

Druga sezona je kišovita sezona koja je omogućila rast mnogim vrstama gljiva, od kojih su jedne razvile projekte i žele uništiti Woozibupa.



Slika 19.2: Kišovita sezona

Treća sezona je mračna sezona u kojoj je planet prekriven ledom, sve biljke i drveća su uvenuli, ali najveću opasnost predstavljaju bića koja odbijaju umrijeti.



Slika 19.3: Mračna sezona

Svaka sezona ima mogućnost stvaranja mostova, bodlji i ponora.



Slika 19.4: Bodlje i most tileovi

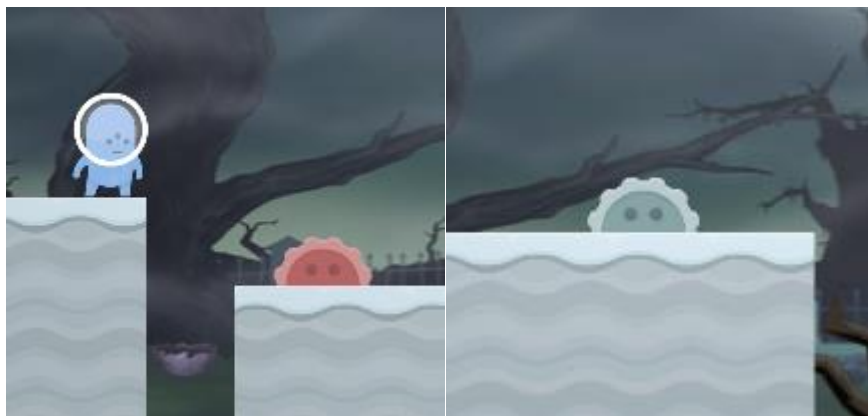
20. General enemy rules

Postoje dvije vrste neprijatelja koji se pojavljuju u svim sezonama: slime i saw.



Slika 20.1: Slime

Slime je jumper tip neprijatelja, svaki vremenski interval skoči u smjeru igrača. Ukoliko igrač nije u blizini, slime skoči u nasumičnom smjeru. To je jedina vrsta neprijatelja kojeg igrač može uništiti tako da skoči na njega. Igrač će osvojiti 100 novčića, ali će izgubiti jedno srce healtha.

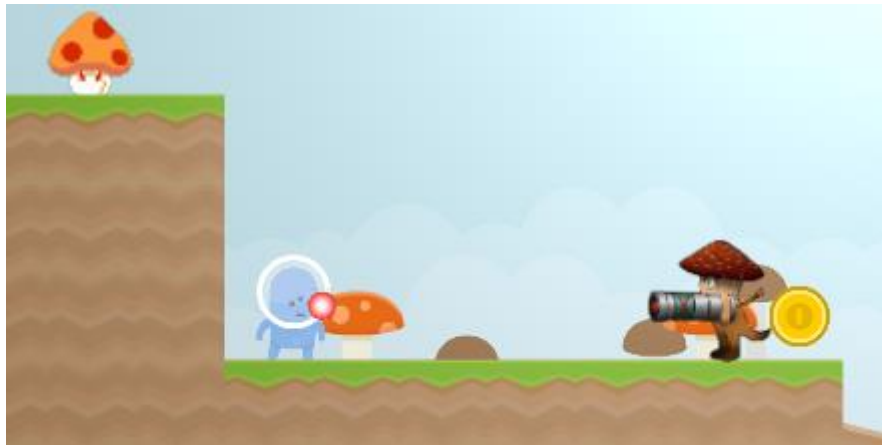


Slika 20.2: Saw chaser i obični saw

Saw neprijatelj leži na tlu i kreće se lijevo/desno do kraja platforme. Igrač pri kontaktu sa sawom gubi jedno srce healtha. Saw ima šansu da bude chaser saw, to je posebna vrsta sawa koji promijeni boju u crveno te prati igrača većom brzinom od normalnog sawa.

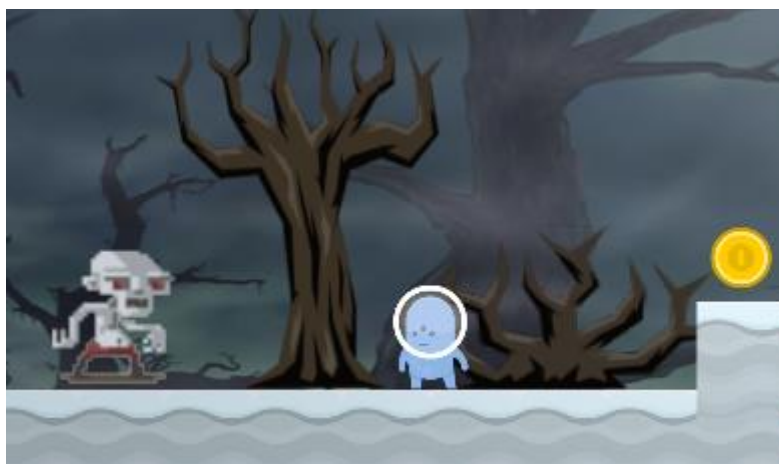
21. Level-specific enemies

Prva sezona nema neprijatelja specifičnih za level, pojavljuju se samo slime i saw u jednakom omjeru. Druga sezona uvodi neprijatelja koji je specifičan za drugi level - shroom.



Slika 21.1: Shroom

Shroom je nepokretan neprijatelj koji ispaljuje projekte u obliku laserskih kugli iz svog oružja. Rotira se lijevo/desno u ovisnosti o poziciji igrača naspram shrooma. Ispaljeni projektil nanosi štetu od jednog srca igraču prilikom doticaja s njim, no sam shroom ne donosi štetu igraču. Treća sezona uvodi neprijatelja zombie koji lovi igrača. Prilikom doticaja s igračem nanosi igraču štetu od jednog srca, veoma je brz te može dotaknuti igrača puno puta u kratkom vremenu i time istrošiti sva igračeva srca. Zombie se može spuštati niz platforme, ali se ne može penjati uz njih.



Slika 21.2: Zombie

22. Music and SFX

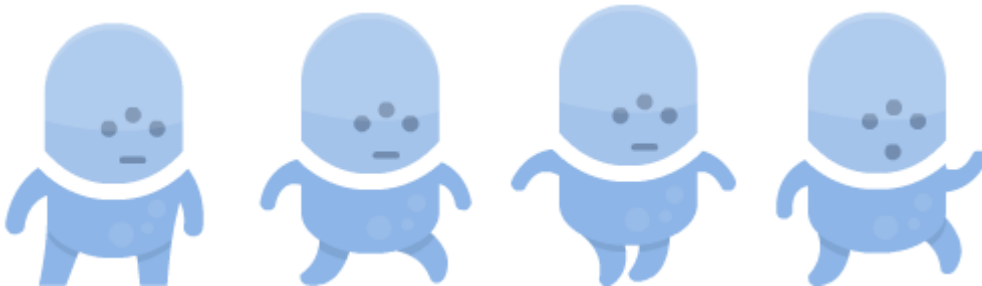
Main Menu, LevelSelect i unlocs scene -> Haken - Streams (part, 8-bit version)

Level 1 -> bensound-acousticbreeze

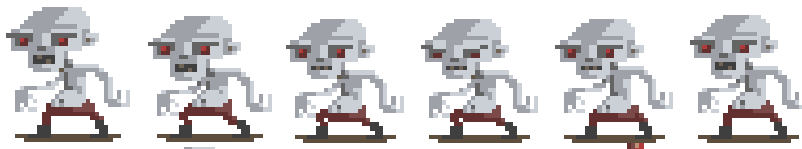
Level 2 -> morning_country_ambience_with_birds

Level 3 -> Haken - Celestial Elixir (part, 8-bit version)

23. Appendixes



Slika 23.1: Woozibup animacija



Slika 23.2: Zombie animacija

Sound effects:

- jump - zvuk skoka
- laser - zvuk ispaljivanja projektila od shrooma
- locked - zvuk zaključane nagrade
- unlocked - zvuk otključane nagrade