

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli

Fakultet informatike u Puli



Freestyle My Uprising

Dokument dizajna igre

AUTORI:

- Ernest Dudaković,
- Branimir Kuveždić (voditelj tima),
- Mirna Pušeljić,
- Mihael Blažević

STUDIJSKI SMJER: Preddiplomski i diplomski studij Informatika

KOLEGIJ: Dizajn i programiranje računalnih igara

MENTORI: izv.prof.dr.sc. Tihomir Orehovački, mag.inf. Robert Šajina

Travanj, 2024.

SADRŽAJ

1. UVOD.....	4
1.1. CILJANA SKUPINA	4
1.2. INSPIRACIJA	4
1.3. USPOREDBA OBILJEŽJA	6
1.4. NAJBOLJE IGRE.....	7
2. ANALIZA PRAVNIH ASPEKATA U IZRADI RAČUNALNIH IGARA.....	8
2.1. PRAVNE OBVEZE.....	8
2.1.1. AUTORSKA IMOVINSKA PRAVA	8
2.1.2. AUTORSKA MORALNA PRAVA	9
2.2. SPORAZUM O LICENCIRANJU	9
2.3. ZAŠTITNI ZNAK	10
2.4. FINACIJSKE OBVEZE	10
2.5. ETIKA I DRUŠTVENA ODGOVORNOST U INDUSTRIJI RAČUNALNIH IGARA.....	11
2.5.1. REPREZENTACIJA RAZLIČITIH SKUPINA U IGRAMA.....	11
2.5.2. NASILJE I OVISNOST O IGRAMA.....	11
2.5.3. MIKROTRANSAKCIJE.....	12
2.5.4. UTJECAJ IGARA NA MENTALNO ZDRAVLJE IGRAČA	12
2.5.5. VAŽNOST ETIČKOG DIZAJNA IGARA I ODGOVORNOST POSLOVANJA.....	13
3. TAKTIČKI APSEKT.....	14
3.1. PREGLED.....	14
3.2. OPIS TAKTIČKIH ASPEKATA IGRE	16
3.3. KONTROLE.....	18
3.3.1. SUČELJA.....	19
3.3.2. PRAVILA.....	20
3.3.3. UVJETI SKUPLJANJA BODOVA I POBJEĐIVANJA	21
3.4. NAČINI RADA (eng. MODES) I OSTALE ZNAČAJKE.....	21
3.5. RAZINE	23
3.6. DIJAGRAM TOKA	25
3.7. EDITOR.....	28
4. LIKOVI.....	29
5. PRIČA.....	29
5.1. NARATIVNA SREDSTVA	30
6. POPIS MEDIJA.....	30
6.1. LEVELI.....	30
6.2. ELEMENTI NA SVAKOM LEVELU	32
6.3. ANIMACIJE IGRAČA.....	33

6.4. ANIMACIJE NEPRIJATELJA.....	33
6.5. GLAZBA	33
7. TEHNIČKE SPECIFIKACIJE	34
7.1. TEHNIČKA ANALIZA.....	34
7.1.1. NOVA TEHNOLOGIJA	34
7.1.2. GLAVNI ZADACI RAZVOJNOG TIMA.....	34
7.1.3. RIZICI.....	34
7.1.4. ALTERNATIVE.....	35
7.1.5. PROCJENA POTREBNIH RESURSA	35
7.1.6. RAZVOJNA PLATFORMA	35
7.1.7. ISPORUKA	35
7.1.8. TEHNIČKA OBILJEŽJA.....	36
7.1.9. TEHNIČKE SPECIFIKACIJE KONTROLA	36
7.1.10. MREŽNA SPECIFIKACIJA I PARAMETRI SUSTAVA	36
8. ULOGE U TIMU.....	37

1. UVOD

U ovome dokumentu, sadržajno će biti opisani glavni elementi igre. Cilj ovog dokumenta je pokriti i opisati kako će igra funkcionirati, što će sadržavati i na koji način će biti implementirano.

Freestyle My Uprising je akcijska avanturistička igra u kojoj stvarate vlastiti stil pobune u „cyberpunk“ okruženju protiv zlih korporacija.

Smještena u 2077. godini, igrač je pobunjenik koji se bori protiv represivnih korporacija u „cyberpunk“ metropolitu gdje je magija monopolizirana od strane bogate elite, koristi se isključivo u njihovu korist i kontrolu.

1.1. CILJANA SKUPINA

Ciljana skupina su svi igrači stariji od 10 godina. Igra je namijenjena da uživaju sve skupine ljudi, od casual do brzih i izazovnijih igrača.

1.2. INSPIRACIJA

Prvobitna inspiracija potječe iz igre „*Dead Cells*“. *Dead Cells* je laka igrice, akcijska platforma nadahnuta Castlevanijom, koja vam omogućuje da istražite prostrani dvorac koji se staljno mijenja pod pretpostavkom da se možete boriti protiv njegovih čuvara.

Da biste pobijedili igru, morat će te svladati 2D „*souls-lite borbu*“ sa uvijek prisutnom prijetnjom vječne smrti.

Dead Cells kao inspiracija daje nam generalnu viziju u kojem smjeru se želimo kretati. Igrica je daleko uspješna i dobar nam je pokazatelj koje stvari dobro funkcioniraju, a koje ne.



Slika 1: Prikaz igre „Dead Cells“

Hades je također igrice koja će nam biti inspiracija. Hades je rogue-like igra borbe hladnim oružjima te probijanja kroz tamnicu koja je osvojila više od 50 nagrada za igru godine. Ovdje vidimo inspiraciju u generalnom story tellingu, isto tako i kako ukomponirati mehaniku u igrice.

Opis igre:

„Ovladaj moćima i mitskim oružjem Olimpa u ulozi besmrtnog Princa pakla kako bi se oslobodio okova boga mrtvih te postao snažniji i sa svakim jedinstvenim pokušajem bijega otkrivao nove dijelove priče.“



Slika 2: Prikaz igre „Hades“

1.3. USPOREDBA OBILJEŽJA

U ovom dijelu ćemo si postaviti jedno važno pitanje:

Zašto bi netko kupio vašu igru, a ne nečiju tuđu?

U našem slučaju, ciljamo na široku publiku. Budući da smo manji studio u velikoj konkurenciji, važno je pružiti visoku kvalitetu priče koja će privući igrače. Ono što "Freestyle My Uprising" izdvaja od drugih igara je stvaranje jedinstvenog okruženja s intrigantnim motivom, gdje se suočavamo s moćnijim protivnicima. Ova posebnost igre omogućuje igračima da se identificiraju s izazovima s kojima se susreću u igri, a koji paralelno reflektiraju i stvarne životne situacije koje zahtijevaju premošćivanje prepreka.

Uz to, ističemo se u raznolikosti mehanika igre. "Freestyle My Uprising" kombinira elemente raznih žanrova kako bi pružio jedinstveno iskustvo igračima. Nudimo dinamične borbe, taktičke izazove i intrigantne narativne odluke koje će igrače držati zainteresiranim i motiviranim za istraživanje svijeta igre.

Kada bi smo direktno usporedili Hades i Dead Cells, glavni cilj igrice je combat, koji ćemo mi proširiti i staviti u posebno okruženje u budućnosti.

1.4. NAJBOLJE IGRE

1. Dead Cells

- a. 10 milijuna prodaja
- b. Motion Twin i Evil Empire vjeruju da je dosljedan tok ažuriranja postigao taj uspjeh. Dead Cells je prodan u više od 10 milijuna primjeraka u šest godina, prema programerima Motion Twin i Evil Empire.

2. Hades

- a. Tijekom svog gotovo dvogodišnjeg razdoblja ranog pristupa, Hades je prodan u 700.000 primjeraka. U roku od tri dana od službenog izdavanja, prodano je dodatnih 300.000 primjeraka za ukupnu prodaju od preko milijun. Nekoliko je medija opisalo Hades kao jednu od najvećih igara svih vremena.

3. The Binding of Isaac

- a. Od srpnja 2014. igra je prodana u više od 3 milijuna primjeraka. Do srpnja 2015., nakon izlaska Rebirtha, kombinirane igre imale su više od 5 milijuna prodanih jedinica.

4. Hollow Knight

- a. Kritičari su dobro prihvatili Hollow Knight i prodan je u više od 3 milijuna primjeraka do prosinca 2020. Nastavak, Hollow Knight: Silksong, je u razvoju.

2. ANALIZA PRAVNIH ASPEKATA U IZRADI RAČUNALNIH IGARA

2.1. PRAVNE OBVEZE

U svijetu razvoja računalnih igara, pravne obveze su temeljna komponenta koja osigurava zaštitu autorskih prava, poštivanje licencnih uvjeta, te usklađenost s regulatornim okvirom. Dublje sagledavanje ovih aspekata nužno je kako bi se izbjegle pravne sporove, osigurala stabilnost poslovanja, i omogućio uspješan rast i razvoj gaming industrije.

2.1.1. AUTORSKA IMOVINSKA PRAVA

Autorska imovinska prava predstavljaju osnovno pravno načelo koje omogućuje autorima računalnih igara kontrolu i iskorištavanje njihovih djela. Svaki član tima koji sudjeluje u stvaranju računalne igre automatski stječe određena autorska prava nad dijelom igre koji je kreirao. Ova prava omogućuju autorima da kontroliraju korištenje njihovih djela te ostvare financijsku korist od njih. Međutim, važno je napomenuti da se autorska imovinska prava ne odnose samo na samu igru, već i na sve njezine elemente kao što su likovi, priče, glazba, i grafički elementi. Studio koji razvija igru mora osigurati da svi članovi tima potpišu ugovor koji jasno definira njihova autorska prava nad dijelom igre koji su stvorili. Ovaj ugovor treba jasno specificirati kako će se podijeliti autorska prava među članovima tima te kako će se regulirati eventualni sporovi oko prava.

2.1.2. AUTORSKA MORALNA PRAVA

Autorska moralna prava proizlaze iz prava autora da budu priznati kao tvorci svog djela te da se poštuje njihova uloga u stvaranju igre. Ova prava osiguravaju integritet autora i omogućuju im da zadrže kontrolu nad načinom na koji se njihova djela koriste i interpretiraju. Prema zakonu, autori igara uvijek moraju biti navođeni ili citirani kako bi se poštivala njihova autorska moralna prava. Studio koji objavljuje igru trebao bi osigurati da se imena svih članova tima jasno istaknu u pratećim materijalima igre, kao što su naslovni zasloni, uvodni krediti i web stranica igre.

2.2. SPORAZUM O LICENCIRANJU

Sporazum o licenciranju igra ključnu ulogu u definiranju odnosa između autora igre i korisnika. Kroz ovaj sporazum, autor daje određene ovlasti korisnicima za korištenje njihovog djela, dok autor ostaje nositelj autorskih prava. Uvjeti licenciranja mogu varirati, uključujući isključiva ili neisključiva prava, trajnu ili vremenski ograničenu dozvolu te globalna, teritorijalna ili industrijska ograničenja. Autor zadržava pravo povlačenja ili uskraćivanja prava na licenciranje u bilo kojem trenutku. Studio koji distribuira igru putem digitalnih platformi mora osigurati da korisnici prihvataju uvjete korištenja i licenciranja prije preuzimanja igre. Ovi uvjeti mogu sadržavati odredbe o ograničenju uporabe, zabrani preprodaje i zaštiti intelektualnog vlasništva.

2.3. ZAŠTITNI ZNAK

Zaštitni znak igra ključnu ulogu u identifikaciji i zaštiti intelektualnog vlasništva studija koji razvija računalnu igru. Registracija zaštitnog znaka omogućuje studiju ekskluzivno pravo korištenja tog simbola u promociji i prodaji njihovih proizvoda. Osim toga, zaštitni znak pomaže u izbjegavanju mogućih konflikata s drugim studijima i osigurava ugled i prepoznatljivost studija na tržištu računalnih igara. Studio koji razvija novu igru trebao bi razmotriti registraciju zaštitnog znaka za ime igre, logotip ili druge karakteristične simbole kako bi ih zaštitio od neovlaštenog korištenja od strane drugih studija ili pojedinaca.

2.4. FINACIJSKE OBVEZE

Financijske obveze proizlaze iz različitih aspekata razvoja i distribucije računalnih igara. To uključuje istraživanje postoji li već registrirani zaštitni znak sličan onom koji studio želi koristiti, kao i troškove licenciranja autorskih prava. Također, autori igara moraju pažljivo odrediti pravne obveze u vezi s monetizacijom igre, uključujući odluku o naplaćivanju proizvoda ili usluga. Ove financijske obveze su ključne za održavanje financijske stabilnosti studija i osiguranje daljnjeg razvoja i poboljšanja igara. Studio koji planira monetizirati igru putem mikrotransakcija trebao bi provesti detaljnu analizu troškova i prihoda te razviti strategiju koja osigurava fer i transparentnu monetizaciju igre bez lažnih izjava.

2.5. ETIKA I DRUŠTVENA ODGOVORNOST U INDUSTRIJI RAČUNALNIH IGARA

Industrija računalnih igara, kao i svaka druga, suočava se s brojnim složenim etičkim pitanjima koja proizlaze iz načina na koji se igre razvijaju, distribuiraju i konzumiraju. Ovo područje istražuje različite aspekte etike i društvene odgovornosti unutar gaming industrije, te promiče stvaranje igara koje su ne samo zabavne, već i poštene, uključujući reprezentaciju različitih skupina, nasilje i ovisnost o igrama, mikrotransakcije, te utjecaj igara na mentalno zdravlje igrača.

2.5.1. REPREZENTACIJA RAZLIČITIH SKUPINA U IGRAMA

Jedno od ključnih etičkih pitanja u industriji računalnih igara jest način na koji igre reprezentiraju različite skupine ljudi. Nedostatak raznolikosti i stereotipi u igrama mogu doprinijeti marginalizaciji određenih skupina te negativno utjecati na percepciju i samopouzdanje igrača koji pripadaju tim skupinama. Stoga je važno promicati inkluzivnost i raznolikost u igrama te osigurati da se igrači mogu identificirati s različitim likovima i pričama. Studio koji razvija igru može se posvetiti istraživanju i razumijevanju različitih kultura i identiteta te surađivati s različitim skupinama kako bi osigurao autentičnu reprezentaciju u svojim igrama. Također, studio može implementirati alate i prakse testiranja kako bi osigurao da igrači različitih sposobnosti mogu uživati u igri.

2.5.2. NASILJE I OVISNOST O IGRAMA

Drugo važno etičko pitanje je uloga nasilja u igrama i njegov utjecaj na igrače, posebice mlade. Dok su mnoge igre nasilne po prirodi, važno je osigurati da nasilje bude kontekstualizirano i opravdano unutar narativa igre. Također, važno je osigurati sustave zaštite od ovisnosti o igrama i educirati igrače o zdravim igračkim navikama kako bi se spriječile negativne posljedice prekomjerne konzumacije igara.

Primjeri: Razvojni timovi mogu surađivati s psiholozima i stručnjacima za mentalno zdravlje kako bi osmislili sustave podrške unutar igara koji potiču zdravu igračku rutinu i pružaju resurse za igrače koji se suočavaju s problemima ovisnosti. Također, studio može uključiti opcije za podešavanje vremenskih ograničenja i pauza za odmor kako bi igračima omogućio kontrolu nad svojim igračkim iskustvom.

2.5.3. MIKROTRANSAKCIJE

Mikrotransakcije su postale sve prisutnije u industriji računalnih igara, ali su istovremeno izazvale kontroverze zbog potencijalnog izrabljivanja igrača, posebno mlađih. Važno je osigurati transparentnost i poštenu praksu prilikom implementacije mikrotransakcija, te izbjeći bilo kakvu manipulaciju igračima radi povećanja prihoda.

Primjeri: Studio može osigurati da mikrotransakcije u igri budu isključivo kozmetičke prirode i ne utječu na gameplay ili napredak u igri. Također, studio može implementirati sustav koji omogućuje igračima da zarade virtualnu valutu unutar igre putem igranja, umjesto da ih potiče na kupnju.

2.5.4. UTJECAJ IGARA NA MENTALNO ZDRAVLJE IGRAČA

Sve veći broj istraživanja sugerira da računalne igre mogu imati značajan utjecaj na mentalno zdravlje igrača. Ovo uključuje pitanja poput povećanja anksioznosti i depresije, ovisnosti o igrama te agresivnog ponašanja. Stoga je važno da razvojni timovi uzmu u obzir potencijalne negativne učinke svojih igara te implementiraju sustave podrške i prevencije kako bi se zaštitilo mentalno zdravlje igrača. Studio može implementirati opcije za prilagodbu težine i intenziteta igre kako bi igračima pružio mogućnost prilagodbe igračkog iskustva svojim preferencijama i sposobnostima. Također, studio može uključiti upute za samopomoć i resurse za mentalno zdravlje unutar igre kako bi igračima pružio podršku u suočavanju s izazovima.

2.5.5. VAŽNOST ETIČKOG DIZAJNA IGARA I ODGOVORNOST POSLOVANJA

U cijelom ovom kontekstu, ističe se važnost etičkog dizajna igara i odgovornog poslovanja u gaming industriji. To uključuje pažljivo razmatranje svakog aspekta razvoja igre, od njenog narativa i likova do mehanike i monetizacije. Također, podrazumijeva i odgovorno poslovanje koje poštuje prava igrača, promiče raznolikost i inkluziju, te radi na stvaranju pozitivnog utjecaja na društvo i zajednicu. Ovo uključuje transparentno poslovanje, poštovanje propisa i zakona, te aktivno sudjelovanje u društveno korisnim inicijativama. Studio može uspostaviti politike razvoja koje promiču inkluzivno okruženje za zaposlenike različitih identiteta i pozadina, te osigurati da svi članovi tima budu osposobljeni za prepoznavanje i rješavanje etičkih dilema u procesu razvoja igara. Također, studio može sudjelovati u programima korporativne društvene odgovornosti, kao što su donacije lokalnim zajednicama, ekološki održivi pristup poslovanju, te podrška obrazovanju i mladima.

Ukupno gledano, promicanje etike i društvene odgovornosti u industriji računalnih igara ključno je za stvaranje pozitivnog i održivog okruženja za igrače, razvojne timove i sve sudionike u gaming ekosustavu. Integracija ovih vrijednosti u razvoj i poslovanje gaming industrije ne samo da pomaže u izgradnji povjerenja i lojalnosti igrača, već i doprinosi stvaranju kvalitetnih i relevantnih igara koje obogaćuju kulturu i društvo. Ovaj kontinuirani fokus na etički dizajn igara i društvenu odgovornost ne samo da doprinosi uspjehu studija i igara, već i promiče pozitivne promjene u gaming industriji i šire.

3. TAKTIČKI APSEKT

3.1. PREGLED

U igri „Freestyle My Uprising“, srž taktičkih aspekata leži u dinamičnom spoju borbe i strategije unutar distopijskog kibernetičkog metropola. Igrač se suočava s izazovima borbe protiv moćnih korporacija i njihovih agenta, a taktički aspekti igre omogućuju mu prilagodbu i planiranje u realnom vremenu kako bi postigao ciljeve pobune.

1. Borba i taktika:

- Igrač mora koristiti različite taktike borbe kako bi se uspješno nosio s neprijateljima i preprekama na svom putu
- Taktički pristup u borbi uključuje promišljeno korištenje kombinacija moći, magije i fizičkih sposobnosti lika Stype-a
- Igrač mora procjenjivati situaciju, brzo donositi odluke i prilagođavati se promjenjivim okolnostima kako bi preživio i napredovao kroz igru

2. Strategija i istraživanja:

- Igrač se suočava s prostranim kibernetičkim metropolom punim tajni, opasnosti i skrivenih resursa
- Taktički aspekti igre potiču igrača da istražuje okolinu, pronalazi alternative puteva i prikuplja korisne resurse koji mu mogu pomoći u borbi

3. Prilagodljivost i planiranje:

- Igrač ima mogućnost prilagodbe svojeg borbenog stila i strategije prema svojim preferencijama i okolnostima
- Taktički aspekti igre potiču igrača da pažljivo planira svoje poteze, koristi okolinu u svoju korist i eksperimentira s različitim taktikama kako bi pobijedio protivnike

4. Napredak i strategija opremanja:

- Igrač mora strateški upravljati sakupljenim resursima kako bi poboljšao opremu i vještine svog lika
- Taktički aspekti igre uključuju donošenje odluka o tome koje resurse prioritizirati, kako ih najbolje iskoristiti i koje vještine razvijati kako bi se nosio s izazovima koji dolaze

Ukupno gledano, srž taktičkih aspekata igre „Freestyle My Uprising“ leži u interaktivnoj i dinamičnoj borbi, strategiji istraživanja, prilagodljivosti i planiranju, što igračima pruža uzbudljivo iskustvo puno izazova i mogućnosti za taktičko nadmudrivanje protivnika.

3.2. OPIS TAKTIČKIH ASPEKATA IGRE

Opis taktičkih aspekata igre „Freestyle My Uprising“ pruža uvid u način na koji igra funkcionira i kako igrač može primijeniti taktike kako bi ostvario ciljeve u kibernetičkom Metropolisu. Evo detaljnog opisa:

1. Kretanje lika:

- Igrač koristi tipke A i D na tipkovnici za kretanje lika Stype-a lijevo i desno duž neonima osvijetljenih ulica Metropolisa. Ovo kretanje omogućuje igraču istraživanje okoline, izbjegavanje opasnosti i pronalaženje putova do ciljeva.

2. Skakanje:

- Pomoću tipke Space, ili dvostrukim pritiskom na Space, igrač može izvesti skok ili dvostruki skok, omogućavajući mu savladavanje prepreka, preskakanje neprijatelja i dosizanje nedostupnih visina.

3. Interakcija s okolinom:

- Tipka E omogućuje igraču interakciju s drugim likovima (NPC-ima) ili objektima u okolini. To može uključivati pokretanje dijaloga s NPC-om, prikupljanje resursa ili aktiviranje mehanizama potrebnih za napredovanje kroz igru.

4. Borbeni sustav:

- Taktički aspekti igre uključuju borbu protiv neprijatelja, poput pripadnika Silent Peace-a, koristeći raznovrsne borbene vještine i moći lika Stype-a.
- Igrač mora pažljivo planirati svoje poteze, koristeći kombinacije napada, obrane i izbjegavanja kako bi pobijedio protivnike i preživio borbe

5. Strateško sakupljanje resursa:

- Tijekom igre, igrač sakuplja resurse poput novca, oružja i magičnih napitaka.
- Taktički aspekti igre uključuju odluke o tome kako najbolje iskoristiti sakupljene resurse za jačanje lika Stype-a, poboljšanje opreme i razvoj vještina koje su ključne za napredovanje kroz igru.

6. Planiranje strategije:

- Igrač mora strateški planirati svoj napredak kroz igru, uzimajući u obzir različite izazove i prepreke s kojima će se susresti.
- To uključuje procjenu situacija, prilagodbu taktike prema protivnicima i okolini, te donošenje brzih odluka kako bi se ostvarili ciljevi pobune i porazio Silent Peace.

Kombinacija ovih taktičkih aspekata omogućuje igračima da dublje urone u svijet igre „Freestyle My Uprising“ i pruža im dinamično i izazovno iskustvo u borbi protiv korporativne tiranije u kibernetičkom Metropolisu.

3.3. KONTROLE

Kontrole u igri „Freestyle My Uprising“ su dizajnirane kako bi pružile igračima intuitivno i fluidno iskustvo igranja. Igrači koriste tipkovnicu i miš za upravljanje likom Stypeom dok istražuju cyberpunk okolinu i bore se protiv neprijatelja:

1. Kretanje lika:

- Igrač koristi tipke A i D na tipkovnici kako bi kretao likom Stype-om lijevo i desno duž kibernetičkih ulica.
- Skakanje se izvodi pritiskom na tipku Space ili dvostrukim pritiskom na Space za dvostruki skok, omogućavajući Stype-u da preskoči prepreke.

2. Interakcija:

- Interakcija s okolinom ostvaruje se pritiskom na tipku E. To omogućuje razgovor s NPC-ima, prikupljanje resursa te aktiviranje i upotrebu raznih predmeta i mehanizama.

3. Borbeni sustav:

- Za izvođenje različitih napada i vještina, igrač koristi kombinacije tipki za napad, poput tipki za udarac ili korištenje magije.
- Tipke za obranu omogućuju izvođenje obrambenih pokreta kako bi se smanjila primljena šteta tijekom borbe.

3.3.1. SUČELJA

Sučelja u igri „Freestyle My Uprising“ osmišljena su kako bi pružila igračima jasne informacije i kontrolu nad svojim likom i okolinom.

1. Glavno sučelje:

- Glavno sučelje prikazuje osnovne informacije kao što su zdravlje lika, stanje magije, inventar.
- Također sadrži navigacijske elemente koji olakšavaju pristup drugim sučeljima i opcijama igre.

2. Inventar:

- Sučelje inventara omogućuje igraču pregled i upravljanje resursima, oružjem, opremom i drugim predmetima.
- Igrač može pregledavati, koristiti predmete iz svog inventara prema svojim potrebama

3. Head-up display:

- Prikazuje važne informacije tijekom igre, poput zdravlja lika, resursa
- Igrači tako mogu pratiti svoje stanje i donositi taktičke odluke na temelju dostupnih informacija

4. Radna površina za prilagodbu:

- Radna površina za prilagodbu omogućuje igračima prilagođavanje vještina, opreme i izgleda lika Stypea.
- Igrači mogu mijenjati oružje, magične sposobnosti, oklop i druge karakteristike lika kako bi odgovarale njihovom taktičkom pristupu i stilu igre.

5. Mapa:

- Igrač može koristiti mapu za navigaciju kroz grad i pronalaženje puta do svojih ciljeva.

3. 3. 2. PRAVILA

Pravila u igri „Freestyle My Uprising“ oblikuju način na koji igrači napreduju kroz igru, skupljaju bodove i ostvaruju pobjede. Iako nema konkretnog prototipa, općenito pravila igre mogu biti:

1. Skupljanje bodova:

- Igrači skupljaju bodove zarađivanjem iskustva tijekom borbe s neprijateljima
- Bodovi se mogu koristiti za nadogradnju vještina, opreme i karakteristika lika Stypea

2. Pobjeđivanje protivnika:

- Igrači moraju pobjeđivati različite vrste neprijatelja kako bi napredovali kroz različite razine i priče
- Svaki protivnik ima svoje jedinstvene slabosti i strategije poraza, potičući igrače na taktičko razmišljanje i prilagođavanje strategije borbe

3. Izbjegavanje ili poraz neprijatelja:

- Igrači moraju izbjegavati opasnosti i poraziti neprijatelje kako bi preživjeli i osigurali napredak kroz igru
- Svaki neprijatelj zahtijeva različite taktike i strategije za poraz, potičući igrače na promišljeno planiranje i akciju.

merol

3.3.3. UVJETI SKUPLJANJA BODOVA I POBJEĐIVANJA

U igri „Freestyle My Uprising“, igrači skupljaju bodove zarađivanjem iskustva kroz aktivnosti unutar igre, poput borbe. Ti bodovi mogu se koristiti za nadogradnju vještina, opreme i karakteristika lika Stypea. Pobjeda se postiže uspješnim napredovanjem kroz različite razine, postizanjem ciljeva i porazom neprijatelja. Preciznost, brzina reakcije i taktičko planiranje ključni su za ostvarivanje uspjeha u igri.

3.4. NAČINI RADA (eng. MODES) I OSTALE ZNAČAJKE

Načini rada su različiti načini na koje igrači mogu igrati igru. U „Freestyle My Uprising“ imamo nekoliko načina rada:

1. Glavni način rada – Story Mode:

- „Freestyle My Uprising“ nudi glavni način rada nazvan Story Mode, u kojem igrači imaju priliku uroniti u dubinu priče i svijeta igre.
- U Story Mode, igrači preuzimaju ulogu Stype-a, borca pobunjenika, i putuju kroz kibernetički metropol dok se bore protiv moćnih korporacija i njihovih čuvara, uključujući Silent Peace-a
- Svaki level unutar Story Modea nudi različite izazove, neprijatelje i ciljeve koje igrač mora ostvariti kako bi napredovao kroz priču.
- Kroz ovaj način rada, igrači imaju priliku istražiti bogatstvo svijeta igre, upoznati razne likove te oblikovati tijek događaja svojim odlukama

2. Challenge Mode:

- Challenge Mode pruža dodatnu razinu izazova za igrače koji žele testirati svoje vještine i sposobnosti
- U ovom načinu rada, igrači se suočavaju s različitim izazovima poput preživljavanja u neprijateljskim okruženjima ili borbi protiv valova neprijatelja

3. Customization Options:

- Igračima se pruža mogućnost prilagodbe svojeg iskustva igre putem različitih opcija prilagodbe
- To uključuje mogućnost prilagođavanja lika Stype-a, nadogradnju oružja
- Ove opcije omogućuju igračima da personaliziraju svoje iskustvo igre i igraju na način koji odgovara njihovom stilu

Ostale značajke:

Osim načina rada, „Freestyle My Uprising“ sadrži i neke druge značajke koje obogaćuje igru:

- **Vizualne teme za svaki level:** Svaki level ima svoju vizualnu temu koja dodatno uranja igrače u svijet igre i pruža jedinstveno iskustvo igranja.
- **Napredne animacije:** Igra sadrži napredne animacije kako za igrača, tako i za neprijatelje, što doprinosi uzbudljivosti i dinamičnosti borbe.
- **Impresivna glazba i zvučni efekti:** Pozadinska glazba odgovara intenzitetu borbe, dok zvučni efekti dodatno uranjaju igrače u svijet igre i naglašavaju ključne trenutke i događaje.

Ove značajke i načini rada čine „Freestyle My Uprising“ zabavnom i raznovrsnom igrom koja pruža igračima različite mogućnosti za uživanje i zabavu.

3.5. RAZINE

1. Početni gradski blok:

Prva razina odvija se u početnom gradskom bloku kibernetičkog metropola, gdje igrač započinje svoju pobunu protiv korporacija. Gradski blok obiluje visokim neboderima, neonskim reklamama i gužvama na ulicama, stvarajući živopisan i uzbudljiv urbani ambijent. Igrač se susreće s osnovnim neprijateljima i preprekama. Glavni cilj ove razine je upoznavanje igrača s osnovnim mehanikama igre, kontrolama i konceptom borbe, dok se istovremeno uvodi u priču i postavlja temelje za buduće izazove.

2. Podzemnica

Druga razina odvija se u podzemnim tunelima i prolazima kibernetičkog metropola, gdje se skrivaju tajne i opasnosti. Podzemlje je mračno i zagušljivo, osvijetljeno samo neonskim svjetlima i reflektorima, stvarajući napetu atmosferu i osjećaj izolacije. Igrač se suočava s naprednijim neprijateljima poput strašnih čudovišta dok se istovremeno mora nositi s zamkama poput zamki za skakanje. Cilj ove razine je produbiti priču i razviti lik Stype-a, dok igrač prolazi kroz različite izazove.

3. Krovni vrhovi:

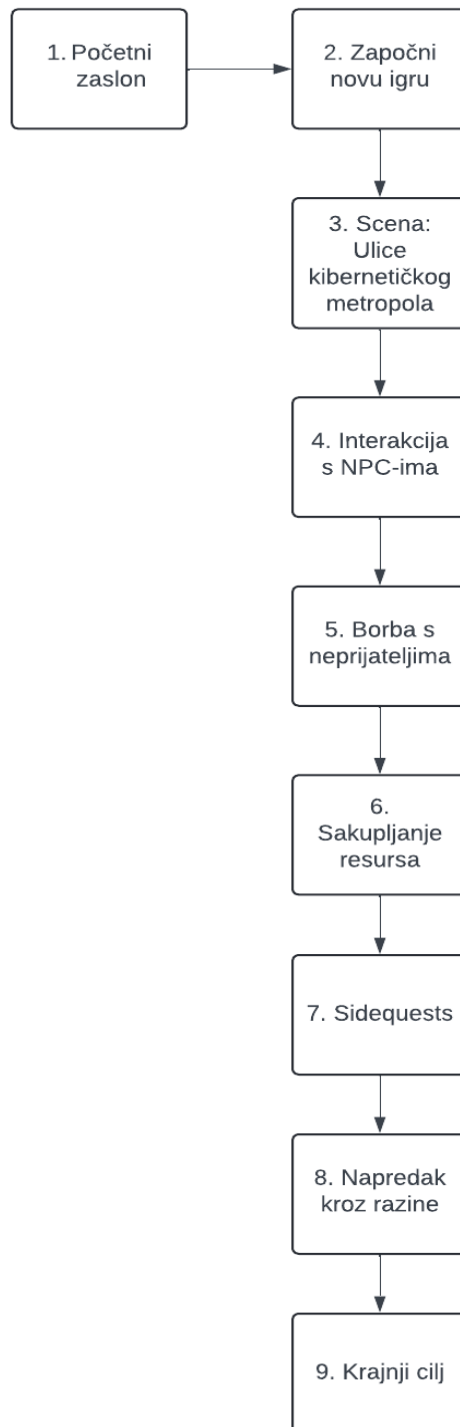
Treća razina smještena je na krovovima visokih nebodera. Krovni vrhovi su prepuni antena, satelitskih tanjura i neonki, stvarajući spektakularan i futuristički krajolik. Igrač se suočava s opasnim visinama i nepredvidljivim neprijateljima, dok se bori za preživljavanje na krovovima. Cilj ove razine je pružiti igraču intenzivno iskustvo parkoura i borbe na otvorenom, dok se sukobljava sa Silent Peace-ovim najmoćnijim čuvarima na vrhu grada.

4. Finale: Korporativni toranj:

Posljednja razina vodi igrača u srce Silent Peace-ove moći – korporativni toranj, najvišu zgradu u metropoli. Toranj je okružena svjetlucavim reklamama i bljeskalicama, simbolizirajući apsolutnu kontrolu korporacija nad gradom. Igrač se suočava s najtežim neprijateljima, najopasnijim zamkama i najzahtjevnijim preprekama dok se probija kroz toranj prema konačnom sukobu sa Silent Peace-om. Cilj ove razine je pružiti emocionalno iskustvo završnice, u kojoj igrač konačno donosi odlučujući udarac protiv korporativne tiranije i oslobađa grad od moći Silent Peace-a.

Ovaj opis taktičkog aspekta igre "Freestyle My Uprising" odražava važnost raznolikosti u borbi protiv korporacijske vlasti u futurističkom okruženju. Igrači će biti prisiljeni razvijati svoje taktike kako bi preživjeli i nastavili svoj otpor protiv sustava.

3.6. DIJAGRAM TOKA



1. Početni zaslon:

- Na početnom zaslonu igrač odabire opciju „Start New Game“ kako bi započeo novu igru

2. Uvodna animacija:

- Nakon odabira „New Game“, prikazuje se kratka uvodna animacija koja uvodi igrača u distopijski svijet igre.

3. Scena: Ulice kibernetičkog metropola:

- Igrač započinje u neonima osvijetljenim ulicama ogromnog kibernetičkog metropola
- Ovdje igrač prvi put upravlja likom Stype-om, kreće se po okolini i susreće se s različitim elementima

4. Interakcija s NPC-ima:

- Igrač će naići na NPC-ove s kojima može započeti razgovor
- NPC-ovi daju igraču korisne informacije, zadatke ili upute o napredovanju kroz igru

5. Borba s neprijateljima:

- Igrač će se susresti s neprijateljima, poput pripadnika Silent Peace-a.

6. Sakupljanje resursa:

- Igrač će tijekom igre sakupljati resurse koji mu omogućuju jačanje Stype-a.

7. Sidequests:

- Igrač će imati priliku sudjelovati u različitim sidequestovima koji pružaju dodatne izazove.

8. Napredak kroz razine:

- Igrač će se kretati kroz različite dijelove kibernetičkog metropola, svladavajući različite prepreke i neprijatelje kako bi napredovao kroz priču.

9. Krajnji cilj:

- Krajnji cilj igre je poraziti Silent Peace-a i osloboditi metropolu od njegove kontrole.
- Igrač će se suočiti s finalnim neprijateljem u završnoj borbi koja će odlučiti ishod pobune.

Ovaj dijagram toka prikazuje osnovne korake i prikaze na zaslonu tijekom igranja igre „Freestyle My Uprising“, pružajući igračima jasan put i pregled glavnih događaja koji ih očekuju u igri.

3.7. EDITOR

Za izradu igre „Freestyle My Uprising“ koristimo Unity Editor, tu imamo alate za izradu levela – terenski editor koji će nam omogućiti kreiranje kibernetičkog metropola s neon-osvijetljenim ulicama i futurističkom arhitekturom. Objekti i dekoracije: Imamo mogućnost postavljanja objekata poput zgrada i drugih dekoracija koje odgovaraju cyberpunk tematici igre. Što se tiče skriptiranja, koristit ćemo C# za implementaciju posebnih mehanika igre poput borbenih sustava i interakcija s likovima. Alati za debugiranje su usmjereni na identifikaciju problema koji se javljaju u kontekstu igre „Freestyle My Uprising“. Za upravljanje resursima postoji mogućnost organizacije datoteka za igru koja nam omogućuje da organiziramo resurse poput teksutra, modela i zvukova za jednostavno upravljanje projektom. Također, koristit ćemo asete iz Unity Asset Storea i itch.io koji odgovaraju cyberpunk tematici igre. Testiranje igre u stvarnom vremenu unutar Unity Playera omogućuje nam da provjerimo funkcionalnost igre i brzo identificiranje problema. Imamo i pristup cyberpunk assetima koje možemo pretraživati i preuzimati koji će dodati autentičnost i atmosferu igri. Unity nam omogućuje jednostavno stvaranje igre, pružajući sve potrebne alate za izradu cyberpunk svijeta, borbenih sustava i elemenata koji su ključni za iskustvo igrača u borbi protiv korporativne tiranije.

4. LIKOVI

U ovom poglavlju bit će opisani likovi s kojima će igrač igrati i likovi s kojima će se susresti tijekom igre.

- Player characters (PCs): Stype (prikazan na slici)



- Non playable characters (NPCs): Silent Peace, Shopkeeper, neprijatelji

5. PRIČA

Freestyle My Uprising poziva vas da se uronite u distopijsku budućnost gdje sukob između potlačenih i moćnih korporacija postavlja pozornicu za elektrificirajuću pobunu. Kao borac pobunjenik u godini 2077., navigirate neonom osvijetljenim ulicama ogromnog kibernetičkog metropola, gdje svaka sjena skriva i tajne i opasnosti.

U ovoj kibernetičkoj atmosferi, magija nije samo mit – ona je roba monopolizirana od strane bogatih elita, korištena isključivo za njihovu korist i kontrolu. Prilagodite svoj borbeni stil kombinirajući moć i magiju.

Stype, glavni akter igre, bori se protiv Silent Peace-a koji kontrolira cijeli Metropolis. Kroz cijelo trajanje igre, Stype skuplja resurse koji mu omogućavaju napredak.

Svaki dan proveden u Metropolisu, ogromnom kibernetičkom gradu, bio je

borba za preživljavanje i potraga za istinom. Stype je naučio da je magija, koja bi trebala biti dar svima, postala robom bogatih elita. Odlučio je da neće mirno sjediti dok se nepravda nastavlja.

Boreći se protiv Silent Peace-a i njegove korporacije, koja je zavládala cijelim Metropolisom, Stype je postao simbol otpora. Njegova hrabrost i odlučnost postale su inspiracija drugima, a njegova sposobnost kombiniranja moći i magije činila ga je nezaustavljivim. Dok je skupljao resurse i osnaživao sebe, Stype je istovremeno oblikovao budućnost grada svojim djelovanjem.

5.1. NARATIVNA SREDSTVA

Igrač će tijekom trajanja igra upoznavati razne neprijatelje. Ono što je ključno da u cijelo prići nadograđuje opremu i napreduje kroz igru, kako bi došao do finalnog neprijatelja.

Načini prikazivanja:

- Sidequests
- NPC razgovori
- Kratki dijalozi i upute igraču
- Trial and error

To su samo neki od načina kroz koje igrač dobiva informacije o priči i kako uspješno napredovati.

6. POPIS MEDIJA

6.1. LEVELI

- **Strukture Levela:** Svaki level dizajniran je s stalnom osnovom koja sadrži ključne elemente i orijentire. Priložene slike predstavljaju inspiraciju za

dizajn i atmosferu svakog levela, a detalji će se mijenjati ovisno o levelu kako bi se osigurala jedinstvenost i nepredvidljivost svakog igranja



- **Cyberpunk Tematika:** Svaki level će imati cyberpunk izgled, s naglaskom na neon, tehnologiju i urbanu distopiju. Timski rad na levelima

omogućit će raznolikost u dizajnu, no sve će biti u duhu cyberpunka, osiguravajući prepoznatljivu atmosferu igre kroz svaku scenu

6.2. ELEMENTI NA SVAKOM LEVELU

- **Neprijatelji:** Svaki neprijatelj ima svoj jedinstveni set napada i ponašanja, stvarajući različite izazove za igrače. Detaljne karakteristike i uzorci napada za svaku vrstu neprijatelja bit će predstavljeni kroz konceptne umjetnosti i animacije.



- **Oružja i Oprema:** Širok spektar oružja i opreme omogućava igračima da prilagode svoj stil borbe. Opisivanje svakog oružja i opreme uključivat će njihove funkcije, mogućnosti modifikacija i utjecaj na gameplay.
- **Prepreke i Zamke:** Leveli će biti prožeti nizom izazova, uključujući protivnike sa specifičnim napadima i obrambenim taktikama. Dodatnu složenost donose zamke postavljene kroz okruženje koje mogu nanijeti štetu igraču ako nisu oprezni. Igrači će morati koristiti brze reflekse i taktičko razmišljanje kako bi identificirali i izbjegli ove opasnosti, ili ih čak okrenuli u svoju korist protiv neprijatelja. Ova mehanika potiče igrače da budu promišljeni u svojim pokretima i donose odluke u djeliću sekunde kako bi preživjeli i napredovali kroz igru.
- **Kolekcionarski Predmeti:** Kao nagrada za savladavanje neprijatelja, igrači će imati priliku sakupljati resurse koje protivnici ispuste. Ovi resursi će igračima omogućiti da poboljšaju svoje sposobnosti, poput povećanja štete koju nanose ili jačanja vlastitog zdravlja. Svaki sakupljeni resurs bit

će ključan za igračevo unaprjeđenje i omogućit će različite strategije prilagodbe kako bi se suprotstavili sve većim izazovima. Sakupljanje i korištenje ovih resursa dodat će dubinu personalizaciji igračevog lika i igranja.

6.3. ANIMACIJE IGRAČA

- **Animacije Napada:** Detaljni opisi i prikazi različitih animiranih napada pružaju pregled kompleksnosti borbe i kako različito oružje utječe na vizualni prikaz igračevih akcija.
- **Animacije Kretanja:** Skakanje i izmicanje kako bi se izbjegli napadi neprijatelja
- **Animacije Poteza:** Napredne animacije za posebne poteze koje igrač može izvoditi

6.4. ANIMACIJE NEPRIJATELJA

- **Različite Vrste Neprijatelja:** Prikaz različitih animacija za svaku vrstu neprijatelja, s naglaskom na važnost svakog pobijenog protivnika.
- **Animacije Smrti:** Animacije smrti koje pojačavaju dojam svakog poraza neprijatelja, pružajući osjećaj postignuća igračima.

6.5. GLAZBA

- **Pozadinska Glazba:** Opisati kako uzbuđujuća i napeta glazba prati intenzitet borbe i istraživanja kroz svaki level.
- **Zvučni Efekti:** Detalji o zvučnim efektima koji igrače uranjaju u svijet igre, s posebnim naglaskom na audio sekvencama koje se aktiviraju tijekom ključnih trenutaka igre.

7. TEHNIČKE SPECIFIKACIJE

Kao i u poglavlju “Popis medija”, ovo poglavlje će se uređivati i ispravljati kako se igra bude implementirala. Ovo poglavlje napravljeno je okvirno s već poznatim činjenica vezanim uz podnaslov “Tehnička analiza” koje bi trebale imati manje izmjene, dok će podaci unutar podnaslova “Engine igre” se dodavati i izmjenjivati tijekom implementacije i završnog rezultata igre.

7.1. TEHNIČKA ANALIZA

7.1.1. NOVA TEHNOLOGIJA

Korištenje Unity kao platforme za razvoj ove 2D igre za PC.

7.1.2. GLAVNI ZADACI RAZVOJNOG TIMA

U našem kompaktnom timu, svaki član nosi višestruke uloge, spajajući kreativnost i tehničko znanje za razvoj igre

Održavanje visokog stupnja angažiranosti igrača kroz inovativan dizajn i gameplay.

Selekcija visokokvalitetnih asseta koji će obogatiti iskustvo igranja i olakšati implementaciju dizajna.

Konstantno dodavanje novih elemenata kako bi se igra kontinuirano obogaćivala.

7.1.3. RIZICI

- Potencijalna repetitivnost koja može umanjiti igračevo iskustvo.
- Nedostatak specifičnih asseta potrebnih za realizaciju ključnih ideja.
- Izazov u realizaciji široke palete ideja unutar tehničkih i vremenskih ograničenja.
- Preciziranje ciljne skupine kako bi se osigurao relevantan sadržaj.

7.1.4. ALTERNATIVE

- Fokus na manjem broju kvalitetno razrađenih levela.
- Prilagodba dizajna u skladu s dostupnim resursima.
- Proaktivno razmišljanje o optimizaciji za različite PC konfiguracije.

7.1.5. PROCJENA POTREBNIH RESURSA

- Predviđeno vrijeme razvoja: 2-5 mjeseci
- Razvojni tim: 4 člana.
- Potrebni specifični asseti za razvoj igre

7.1.6. RAZVOJNA PLATFORMA

- **Unity:** Unity nam kao platforma nudi agilnost i fleksibilnost, a posebno ističemo integraciju njegovih alata za fiziku i animaciju.

7.1.7. ISPORUKA

- Planirani datum isporuke: 2-5 mjeseci

7.2 ENGINE IGRE

7.2.1 DIZAJN

- **Vizualni identitet i dizajn:** Vizualni identitet igre i njen cjelokupni dizajn su u procesu kontinuiranog razvoja. Konačne odluke o estetici, stilu likova, interfejsu i dizajnu nivoa će se razvijati i precizirati kroz iterativni proces tijekom cijele produkcije. To nam omogućava da ostanemo fleksibilni i da prilagođavamo igru prema povratnim informacijama testera, trendovima u industriji igara i vlastitim kreativnim uvidima. Trenutno, mnogi elementi dizajna su konceptualne prirode i služe kao smjernice za budući razvoj.

7.2.2. TEHNIČKA OBILJEŽJA

- Igrače igra u perspektivi side-scrollera
- Dodatna tehnička obilježja razrađivat će se s napretkom igre.

7.2.3. TEHNIČKE SPECIFIKACIJE KONTROLA

- **Kretanje lika:** A, D - lijevo i desno.
- **Skakanje:** Space/double space - skok/dvostruki skok.
- **Interakcija:** E – pričanje sa „npc“

7.2.4. MODELI RASVJETE

- **Ambijentalna rasvjeta i efekti:** Upotreba ambijentalne rasvjete za stvaranje dubine i atmosfere u 2D prostoru. To uključuje elemente kao što su svijetleće neon reklame, zrake svjetlosti koje prodiru kroz parne oblake i sjene koje dodaju tajanstvenost okolišu.
- **Dinamički svjetlosni efekti:** Primjena svjetlosnih efekata koji se mijenjaju tijekom igre, poput treperenja svjetla u tamnim prostorijama ili isijavanja energije iz futurističkog oružja, što doprinosi dinamici i imerzivnosti igre.

7.2.3. MREŽNA SPECIFIKACIJA I PARAMETRI SUSTAVA

- **Parametri sustava:** Iako naša igra ne uključuje online komponente, posvećeni smo optimizaciji igre za različite konfiguracije PC sustava kako bi se osiguralo glatko iskustvo za sve igrače. To uključuje prilagodbu performansi igre kako bi bila kompatibilna s širokim spektrom hardverskih mogućnosti, od skromnih do visokih performansi.

7.2.4. OSTALO

- **Podrška i dokumentacija:** Za igrače će biti dostupna opsežna dokumentacija, uključujući vodiče za korisnike, FAQ sekciju i savjete za rješavanje potencijalnih tehničkih problema.
- **Prilagodbe i podešavanja:** Igra će sadržavati opcije za prilagodbu kontrola i grafike, omogućujući igračima da svoje iskustvo prilagode osobnim preferencijama.

8. ULOGE U TIMU

Za uspješnu izradu računalne igre važno je imati dobru organizaciju i jasno definirane uloge unutar tima. Bez toga, moguće je gubljenje vremena na nerazumijevanje zadataka. Prije početka izrade igre "Freestyle My Uprising", tim je održao sastanak na kojem su dogovorene uloge, uzimajući u obzir vještine i ambicije svakog člana. Tijekom procesa izrade, moguće su promjene u ulogama zbog neočekivanih izazova.

POPIS ULOGA ČLANOVA TIMA:

- **Mirna Pušeljić**
 - Programer
 - Dizajner nivoa
 - Dizajner mehanike
 - Artwork
- **Ernest Dudaković**
 - Programer
 - Dizajner nivoa

- Dizajner mehanike
- Artwork
- Sound design

- **Mihael Blažević**
 - Programer
 - Dizajner nivoa
 - Dizajner mehanike
 - QA

- **Branimir Kuveždić (voditelj tima)**
 - Dizajner igre
 - Programer
 - Dizajner nivoa
 - Dizajner mehanike
 - Pisac/scenarist

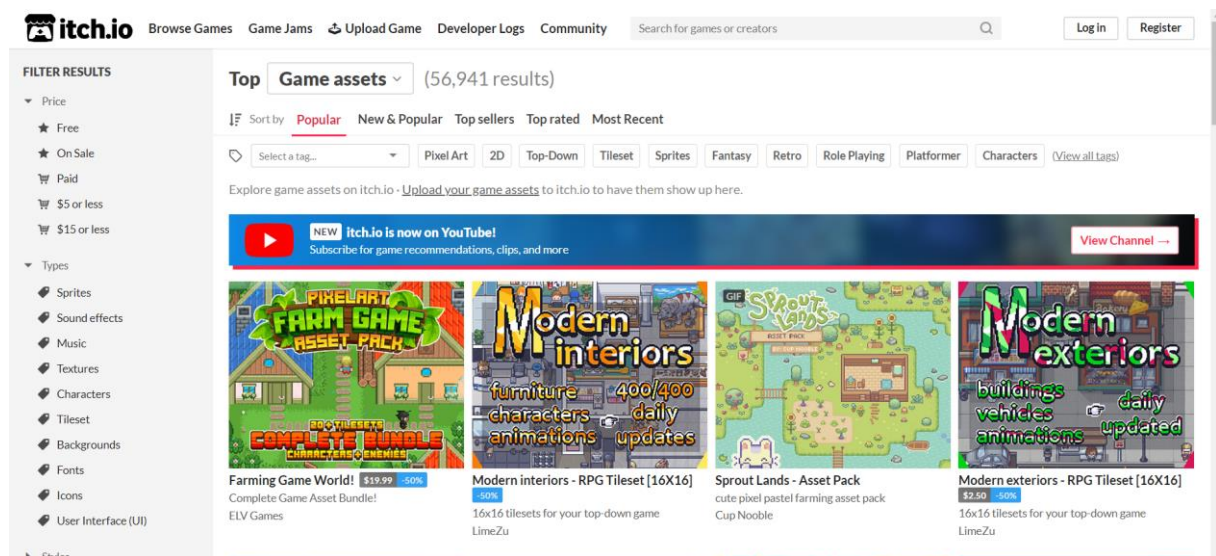
Komunikacijski kanal:

Discord

9. POČETNI ASSETI

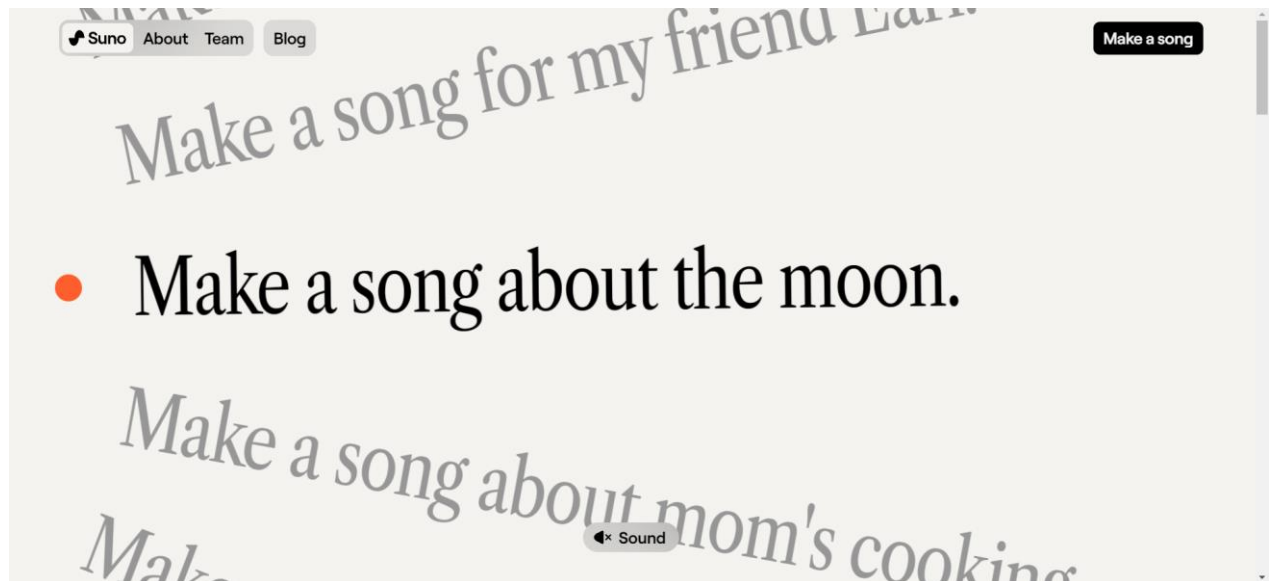
Pretragu asset-a za inspiraciju pronašli smo preko unity store-a. Također, jedan dobar resurs za inspiraciju asseta je bio itch.io. Služeći se ta dva resursa, prikupili smo osnovne ideje kako ćemo upotrijebiti naše asete.

<https://itch.io/game-assets>



Još jedan zanimljiv alat koji smo prikupili bi bio korišten za zvuk, odnosno AI koji bi nam pomogao da se kreativno izrazimo i pridonesemo našoj priči i atmosferi.

<https://www.suno.ai/>



Ovaj zanimljivi alat nas podsjeća kako možemo iskoristiti tehnologiju u našu korist, i na taj način surađivati kako bi smo što bolje pretvorili našu ideju u stvarni proizvod.