

Naslov rada

Projektovanje računarskih igara

Ime i prezime, smer i broj indeksa

Mesec i godina predaje rada

Sadržaj

1. Uvod

1.1 Osnovni podaci

2. Ciljevi, pravila i struktura igre

3. Tok igre (Gameplay) i mehanika igre

3.1 Gameplay kontrole

3.2 Korisnički interfejs

3.3 Kamera i osvetljenje

4. Igrač

4.1 Pregled ostalih karaktera u igri

5. Dizajn igre

5.1 Postavke scene

5.2 Dizajn nivoa igre

5.3 Zvuk i efekti u igri

6. Zaključak

7. Reference

1. Uvod

Uvod može sadržati razloge autora, zbog kojih se bavi temom koju obrađuje, ciljeve, očekivanja od rezultata rada i drugo. U radu na zadacima na ovom predmetu, studenti mogu ovde navesti opcije o kojima su razmišljali, opciju koju su izabrali, kao i kratku analizu svog izbora.

1.1 Osnovni podaci

Naslov

Platforma

Žanr

Ciljna grupa

U jednom pasusu ukratko opisati igru: radni naslov igre, za koju je platformu namenjena, koji je žanr igre i ciljna grupa kojoj je igra namenjena?

2. Ciljevi, pravila i struktura igre

Opisati nivo igre (level), način na koji se igrač kreće u igri, kao i osnovna pravila i okruženje u igri (kreiranje neprijatelja, bonusa, skor, životi...).

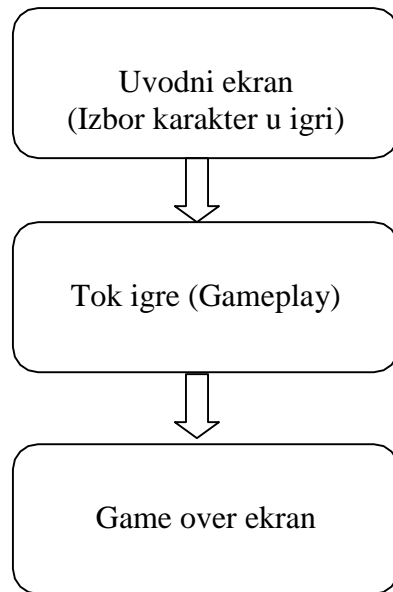
3. Tok igre (Gameplay) i mehanika igre

Tok igre (Gameplay)

Prikazati dijagram toka u igri (Gameplay) i ukratko opisati osnovne ekrane i stanja u igri. Opisati napredovanje u igri, na koji način se igra odvija za igrača (Play Flow)?

Mehanika igre

Opisati koja su pravila igre? Fizika u igri. Kretanje u igri. Objekti u igri – kako se pomeraju i sakupljaju? Kolizija u igri. Kakve su akcije u igri, interakcija sa drugim objektima?



Slika 1. Primer dijagrama toka u igri

3.1 Gameplay kontrole

Opisati pomoću kojih ulaznih kontrola se upravlja igračem (tasteri, miš...).

Akcija	Taster	Miš
Kretanje:		
Levo	A	
Desno	D	
Gore	W	
Dole	S	
Rotacija		Pomeranje miša levo i desno
Pucanje		Levi taster
Promena oružja	Tab	

Tabela 1. Primer kontrola u igri

3.2 Korisnički interfejs

Opisati sve planirane elemente korisničkog interfejsa u igri (tekst polja za prikaz života, skora, health bar, panele, dugmiće...).

3.3 Kamera i osvetljenje

Opisati osnovne postavke kamere i osvetljenja u igri.

4. Igrač

Opisati metriku glavnog igrača (brzina kretanja, health, attack damage, time to attack...).
Opisati stanja igrača, kao i koje su predviđene animacije (npr. Idle stanje, kada igrač nije aktivan – Idle animacija, Move stanje, kada se igrač kreće – animacija kretanja, Death stanje, kada izgubi život – animacija gubitka života).

4.1 Pregled ostalih karaktera u igri

(alternativno, ukoliko u igri postoje drugi karakteri, kao što su neprijatelji i sl. – opisati njihova svojstva i stanja u igri).

5. Dizajn igre

5.1 Postavke scene i dizajn nivoa igre (Level Design)

Opisati postavke na glavnoj sceni u igri – gde se nalazi igrač, neprijatelji, kako izgledaju pozadinski elementi scene. Dodati bar jednu sliku izgleda radne verzije scene uradjenu u Unity okruženju (osnovni 3D primitivni elementi koji se koriste za razvoj prototipa igre). Takođe može se priložiti i skica scene uradjena u nekom od alata za obradu slike ili 3D modelovanje: Photoshop, Maya, Blender...

5.2 Zvuk i efekti u igri

Opisati da li će se i gde u igri koristiti zvučni i vizuelni efekti? Opisati animacije u igri.

6. Zaključak

Zaključak treba napisati sažeto. Pored osvrta na najvažnije delove rada, u zaključku mogu biti navedeni: prednosti i nedostaci istraživane teme, kao i preporuke i ciljevi za neki budući rad.

7. Reference

Abecednim redom navesti samo onu literature i adrese web lokacija koje se pominje u radu;

Primer navodjenja literature:

Elliot, M. i McGreal, R. (2008). *The Theory and Practice of Online Learning*, AthabascaUniversityPress. Preuzeto [datum](http://www.academia.edu/2832621/Athabasca_University_Michael_Elliott_Mosaic_Technologies) sa adrese [http://www.academia.edu/2832621/Athabasca University Michael Elliott Mosaic Technologies](http://www.academia.edu/2832621/Athabasca_University_Michael_Elliott_Mosaic_Technologies)

Keegan, D. (1999). *Foundations of Distance Education*. London i New York: Routledge.