

**SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
FAKULTET ELEKTROTEHNIKE, RAČUNARSTVA I
INFORMACIJSKIH TEHNOLOGIJA OSIJEK**

Diplomski studij

Računalna igrica „Forest runner“

Game Design Document

Kokanović Karlo

Osijek, 2023.

SADRŽAJ

1. UVOD	1
2. CILJ IGRE.....	1
3. PRIČA IGRE	1
4. KONTROLE.....	1
5. EVIDENCIJA REZULTATA	1
6. HUD	2
6.1. Povijesni rezultat s opcijama	2
6.2. Trenutni rezultat s opcijama.....	2
7. RAZINE	2
7.1. Glavni Meni	2
7.2. Izbornik smrti.....	3
7.3. Postavke	4
8. ZVUK	4
8.1. Glazba	4
8.2. Zvučni efekti	4

1. UVOD

„Forest runner“ je računalna igra rađena u Unity *engine-u* inspirirana igrama poput Subway surfers- i Temple Runa. Igra je zamišljena kao prototip takvih *endless runner* igara.

2. CILJ IGRE

Cilj igre je izdržati što duže izbjegavajući nadolazeće prepreke i zamke.

Dok trči, igrač može kupiti novčiće koji se nasumično stvaraju na platformama. Valuta trenutno nema direktnu upotrebu, osim kao dodatan parametar za skupljanje.

3. PRIČA IGRE

Kontroliramo neimenovanog heroja, čovjeka čiji je cilj što duže preživjeti u trenutnim okolnostima. Pred njime se nalaze brojne prepreke koje je nužno izbjeći. Prepreke mogu biti statične (u sklopu platforme) ili dinamične (kreću se po zadanoj putanji).

4. KONTROLE

Pritiskom lijevog klika miša se igra započinje. Igrač cijelo vrijeme automatski trči prema naprijed. No, ima mogućnosti skoka pomoću tipke SPACE. Ponovnim pritiskom tipke SPACE igrač napravi dupli skok. Ukoliko naiđe na platformu koju smatra da je na dovoljnoj visini, može i probati pomoću tipke LEFT SHIFT proklizati ispod nje. U pozadini cijelo vrijeme svira glazba, popraćena zvučnim efektima za razne radnje koju je moguće mutirati pomoću tipke M. Pritiskom na tipku ESCAPE nakon pokretanja trčanja, igrač pauzira samu igru.

5. EVIDENCIJA REZULTATA

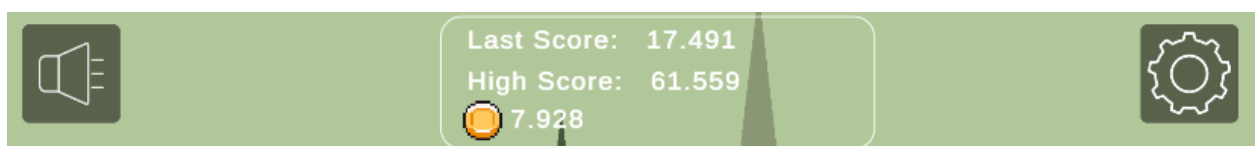
Prilikom trčanja, u pozadini se vodi evidencija o broju pretrčanih metara. Cilj igre je svakim pokušajem pretrčati što više udaljenosti (parametar „High score“). Uz to se skupljaju ranije spomenuti novčići. Za svakih pretrčanih 50 metara, igrač dobije na raspolaganje jedan dodatan život. On mu omogućuje da preživi sudar sa zamkom. Maksimalan broj života u svakom trenutku je jedan, ukoliko pređe dodatnih 50 metara, igrač neće dobiti još jedan gratis život. Svakih 100 metara se povećava brzina kojom igrač trči, kako bi se pružio izazov. Ukoliko se igrač zabije u platformu direktno, prestane s trčanjem, te mu se resetira brzina na početnu. Ako igrač nema života, a udario je u zamku ili je pak propao između platformi dolje, igra prestaje i tu je kraj.

6. HUD

Igra korisniku daje životno bitne informacije pomoću svog HUD sistema.

6.1. Povijesni rezultat sa opcijama

Iznad korisnika se nalazi traka koja predstavlja posljednji ostvareni rezultat, najbolji ikad ostvareni rezultat, te ukupni broj prikupljenih novčića. S lijeve strane trake je gumb za mutiranje svih zvukova u igri, a s desne gumb za postavke. Gumbovi su klikabilni.



Slika 1 Traka sa povijesnim rezultatima i opcije

6.2. Trenutni rezultat sa opcijama

Za razliku od prošle trake, primjećujemo kako nakon pokretanja igre se informacije u traci prilagode trenutnome stanju (slika 2). Također, vidimo ikonu srca, ono predstavlja dodatni život. Opcija za mutiranje je na istome mjestu, a sada umjesto postavki gore desno se nalazi opcija za pauziranje igre.



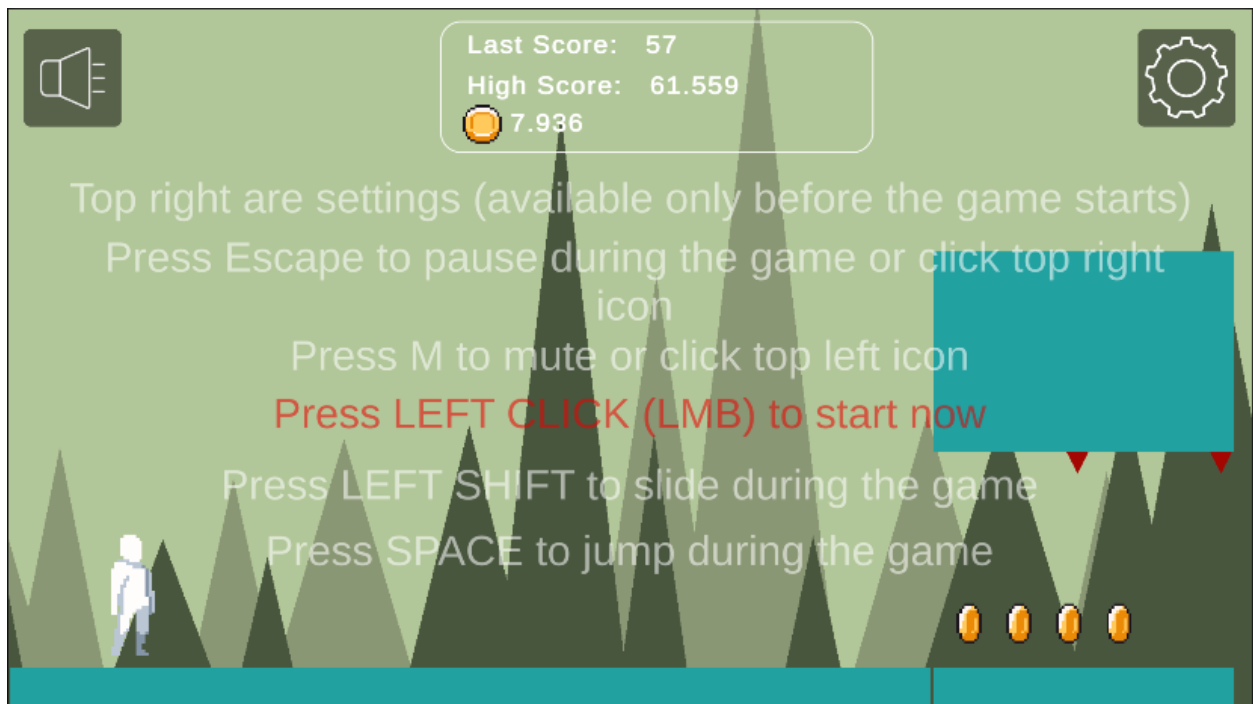
Slika 2 Traka sa trenutnim rezultatima i opcije

7. RAZINE

Trenutno postoji samo jedna igriva razina koja cijelo vrijeme generira nasumično jednu od varijacija platforme, te postavke i smrtni meni.

7.1. Glavni Meni

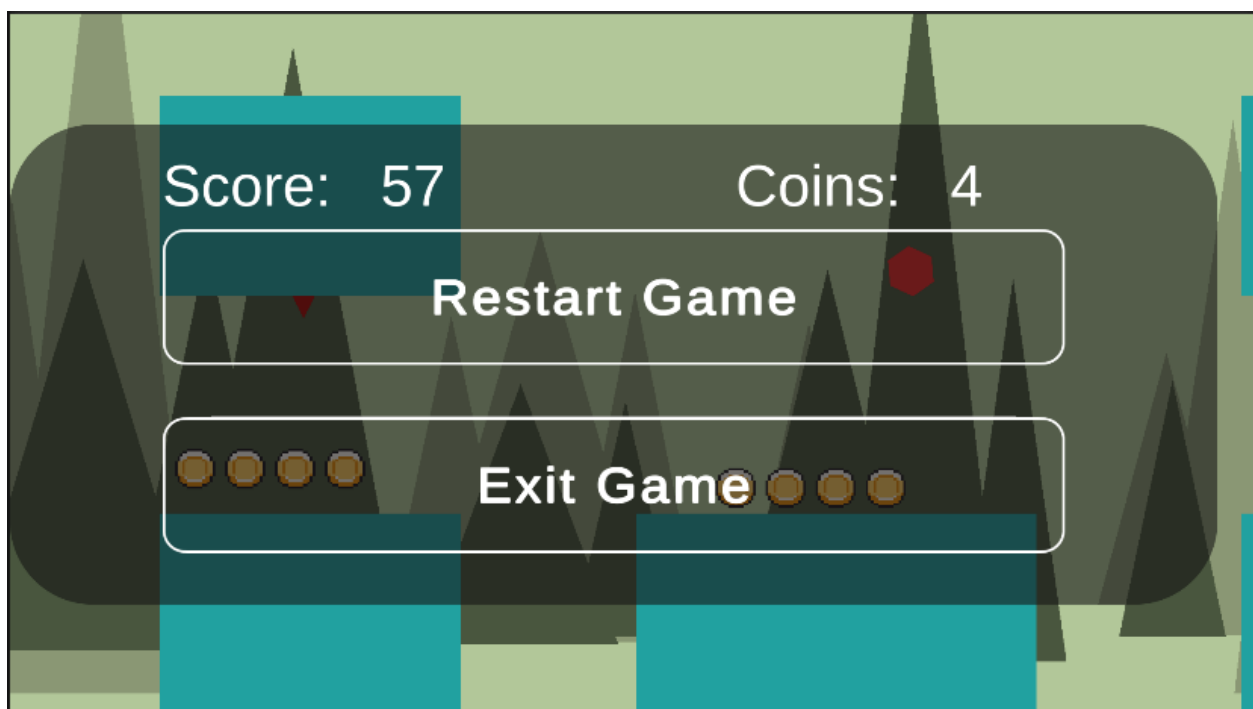
U ovom meniju, korisnik može izabrati hoće li igrati igru, otići u opcije, mutirati igru, te saznaje kontrole prilikom igranja.



Slika 3 Glavni meni

7.2. Izbornik smrti

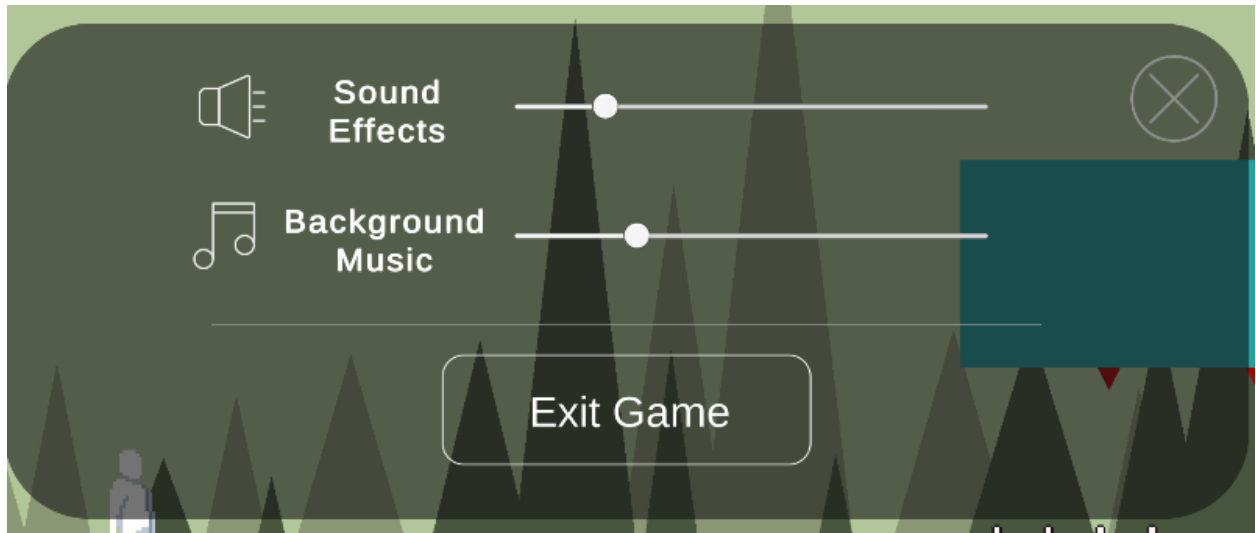
Ovaj izbornik se aktivira nakon što igrač doživi smrt, glavni cilj mu je da omogući igraču da ponovo pokrene igru ili ugasi istu.



Slika 4 Meni smrti

7.3. Postavke

Ovaj meni igraču daje mogućnost korigiranja razine volumena kako glazbe, tako i samih zvučnih efekata tokom igranja (zvuk skoka, prikupljanja novčića i sl.)



Slika 5 Postavke

8. ZVUK

8.1. Glazba

Igra u sebi ima tri instrumentala, koji se prilikom pokretanja nasumično čuju u pozadini. Svakom novom iteracijom, tj. ponovnim pokretanjem igre, dobijemo jednu od tri moguće izvedbe.

8.2. Zvučni efekti

Zvučni efekti imaju poseban značaj jer oni korisniku daju bitnu povratnu informaciju; je li igrač skočio/duplo skočio, jesmo li kliknuli neku od opcija, te jesmo li umrli prilikom trčanja. Također znamo ako pokupimo novčić.