

Dizajn dokument igre

' 100s '

Matija Mrkać  
Februar, 2012. Beograd

# 1. Uvod

100s je platformska, 2D igra u razvoju. Igrač iz trećeg lica upravlja karakterom koji skače uz stepenice i cilj mu je da dostigne što veću visinu. Igra je smeštena u urbanu sredinu.

Prototip igre će sadržati jednu vrstu nivoa. U punoj verziji će biti više nivoa sa različitim grafičkim detaljima.

## 1.1 Autor

Matija Mrkačić

# 2. Pregled projekta

## 2.1 Koncept

100s je 2D platformska igra, smeštena u urbanu sredinu. Mapu čine dve zgrade sa strana kao zidovi, i platforme, tj stepenice po sredini. Igrač upravlja likom koji skače po platformama, i cilj mu je da se popne što više. Igra je brza i dinamična. Sastoji se iz samo jednog nivoa, beskonačno visokog. Igra se završava kada igrač napravi grešku, i promaši stepenik.

## 2.2 Udica

Igra je tradicionalno platformska, ali nosi dinamičnost i brzu akciju. Jednostavne kontrole i brzo uhodavanje čine da novi igrači mogu uleteti u igru, i odmah osetiti sav adrenalin koji igra nudi.

## 2.3 Priča

Učesnici parkur takmičenja pokušavaju da se popnu što više i postave rekord

## 2.4 Mapa

Igra se odigrava u urbanoj sredini. Iako postoji samo jedan nivo u igri, on neće uvek biti isti. Na svakih stotinu stepenika, izgled nivoa će se nasumično promeniti u jedan od nekoliko osmišljenih. Nivoi će se bitno razlikovati grafički, ali se gameplay neće menjati. Tako će na jednom igrač skakati po terasama, a drugi put po ivicama od cigala na nekoj zgradi starije gradnje.

## 2.5 Ciljna grupa

Ciljna grupa su igrači u potrazi za brzom i dinamičnom, a igrom sa jednostavnim pravilima.

## 2.6 Endžin

Prototip igre će biti radjen u GameMakeru.

## 3. Gameplay

### 3.1 Osnove gameplaya

Cilj je stići do što višeg nivoa skakanjem po platformama. Kamera se kreće na gore. Širina platforme nasumično varira, a u proseku je 30% širine mape. Na svakih sto platformi, grafički izgled mape se nasumično menja. Čučanj akumulira snagu skoka. Igrač može naići na power-up predmete kako leže na platformama, i oni će mu dati privremenu brzinu, snagu skoka, ili usporiti kretanje kamere. Ako ima dovoljnu brzinu, igrač može potrčati zidom na gore i odskočiti sa njega, dobijajući ubrzanje. Ako padne i dodirne dno kadra, igra se završava. Igra teoretski može potrajati večno, jer kraj određuje greška igrača.

### 3.2 Kontrole

U igri će se koristiti leva i desna strelica za kretanje. Držanje SPACE-a vodi junaka u čučanj, i tada se akumulira snaga za skok. Kada se SPACE pusti, junak će skočiti. Power-upovi se uzimaju automatski, kada se prodje preko njih. Junak će automatski preći u trk uz zid, ako je pored njega i ima dovoljno ubrzanja. SPACE-om odskače od zida.

### 3.3 Poeni

Igrač dobija poene na osnovu visine do koje je stigao. Tj, visina i broj stepenika predstavljaju poene.

### 3.4 Nivo i mapa

Postoji samo jedan nivo u igri, koji je beskonačno visok. Platforme se na odredjenom vertikalnom razmaku generišu nasumične širine i položaja. Na svakih stotinu predjenih platformi, izgled mape se menja, tj igrač ulazi u novu zonu. Ovih zona će biti 6, i nasumično će se smenjivati.

## 4. Demo

U demo verziji igre neće biti dostupni svi elementi igre. Mapu će činiti jedna vrsta nivoa, neće postojati power-up-ovi kao ni trčanje po zidu. Čučanj neće akumulirati snagu skoka, već je jačina unapred definisana. Igra je limitirana na 1 minut.