

Sveučilište u Rijeci – Odjel za informatiku
Preddiplomski jednopredmetni studij informatike

Projektna dokumentacija

Mercenary Hunt

Objektno orijentirano programiranje

Student: Daniel Peruško, Sven Tajz

Mentori: doc. dr. sc. Marina Ivašić-Kos, Ivona Franković

Kolegij: Objektno orijentirano programiranje

Akadska godina: 2020. / 2021.

Rijeka, 23.02.2021.

Sadržaj

Sadržaj	2
1. Koncept igre	3
2. Analiza igre.....	3
3. Game Play	3
4. Ključne značajke.....	3
5. Dizaj igre	4
6. Priča igre i pojašnjenje dizajna igre	4
7. Matrica igre.....	8
8. Svojstva igrača	8
9. Protivnički elementi	8
10. Zvuk.....	8
11. Dijagram arhitekture igre	9

1. Koncept igre

Mercenary Hunt je igra FPS žanra u kojoj igrač treba pobijediti 2 glavna plaćenika, pronaći ključ i pobjeći iz njihovog teritorija. Igra je pucačina u prvoj perspektivi u kojoj postoji jedan igrač. Protagonist želi osvetiti smrt njegovog najboljeg prijatelja kojeg su ta dva plaćenika ubili.

2. Analiza igre

Opis igre	
Žanr:	<ul style="list-style-type: none">• FPS
Elementi igre:	<ul style="list-style-type: none">• Osnovne aktivnosti igrača tijekom igre<ul style="list-style-type: none">○ Borba○ Istraživanje
Tema:	<ul style="list-style-type: none">• Vojna fantazija
Slijed igre:	<ul style="list-style-type: none">• Linearni slijed priče
Igrač	<ul style="list-style-type: none">• Singleplayer
Tehnički podaci	<ul style="list-style-type: none">•
Tehničke karakteristike:	<ul style="list-style-type: none">• 3D grafika
Platforma:	<ul style="list-style-type: none">• C#• Unity
Uređaji	<ul style="list-style-type: none">• PC

3. Game Play

Prilikom otvaranja aplikacije prvo se prikazuje „Main menu“ koja ima tri opcije, „Play“, „Options“ i „Exit“. Pritiskom na „Play“ igra se pokreće. Korisnik sada može kontrolirati glavnog lika. Glavni cilj je ubiti sve „Bosseve“ i pronaći ključ koji će otvoriti vrata za izlaz iz levela. Sudaranje s neprijateljima i primanje udaraca od metaka smanjuje igračev život i ako bude manji ili jednak 0 igra se zaustavlja i mora se početi od početka.

4. Ključne značajke

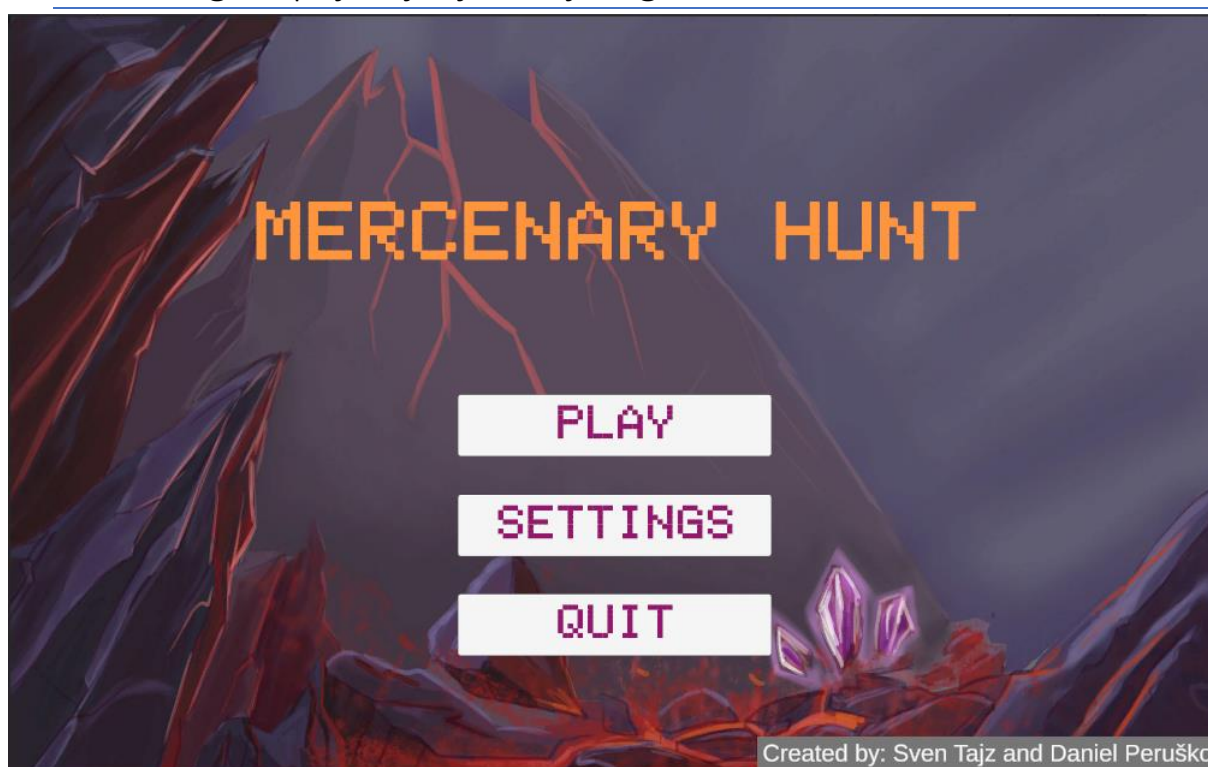
Lista elemenata igre uključenih u gameplay:

- Igru može igrati samo jedan igrač
- Prva linearna razina
- 3 vrste neprijatelja
- Grafički elementi su 3D
- Kompatibilnost sa Windows operativnim sustavom
- Igrač može preći razinu na nelinearan način

5. Dizaj igre

Igrač se kreće tipkama: "W", "A", "S", "D". Perspektiva je prvog lica. Micanjem miša rotira se kamera, pritiskom lijevog klika puca se pištolj, a desnim klikom bacač raketa koji ima „cooldown“ od 7 sekundi. Igrač može uzastopno skočiti tri puta s tipkom "space" kako bi mogao lakše izbjegnuti neprijatelje i njihove metke. U spremniku pištolja ima sedam metaka i može se ponovo napuniti pritiskom tipke "R".

6. Priča igre i pojašnjenje dizajna igre



Slika 1 - Main Menu screen – Igrač bira ulaz, izlaz ili settings.



Slika 2 – Početak igre. Na lijevoj ploči je prikazan kontekst i cilj igre.



Slika 3 – Prvi tip neprijatelja koji igrač susretne.



Slika 4 – Prikaz neprijatelja „Dron“.



Slika 5 – Prikaz jednog „Bossa“. Kada se boss porazi Score na vrhu ekrana se prikaže i poveća za jedan. Nakon što igrač porazi drugog bossa mora pronaći ključ koji će otvoriti vrata kako bi pobjegao.



Slika 6 – Pronalazak ključa



Slika 7 – Nakon otvaranja vrata igrač vidi helikopter. Prilikom sudaranja s njim igrač je pobijedio igru.

7. Matrica igre

Objekt	Svojstva			
Tip	Pogodak	Šteta	Ukupno HP	Kretanje
Neprijatelji				
Bandit	50	20	100	Srednje
Drone	50	2	1	Sporo
Boss	50	20	500	Srednje
Igrač				
	NA	50	100	Brzo

8. Svojstva igrača

Popis svojstva igrača:

- Health
- Combat – Pucanje
- Movement – Kretanje u svim smjerovima, rotacija kamere i triple jump

9. Protivnički elementi

Igrač nailazi na tri vrste protivnika:

- Običan bandit koji se pokušava sudariti s igračem
- Drone koji leti i pokušava pucati igrača
- Boss koji se pokušava sudariti s igračem i pucati ga

10. Zvuk

Zvuk se koristi kao audio feedback igraču tijekom obavljanja radnji kao što je pucanje, skakanje itd.

11. Dijagram arhitekture igre

