

Jeff

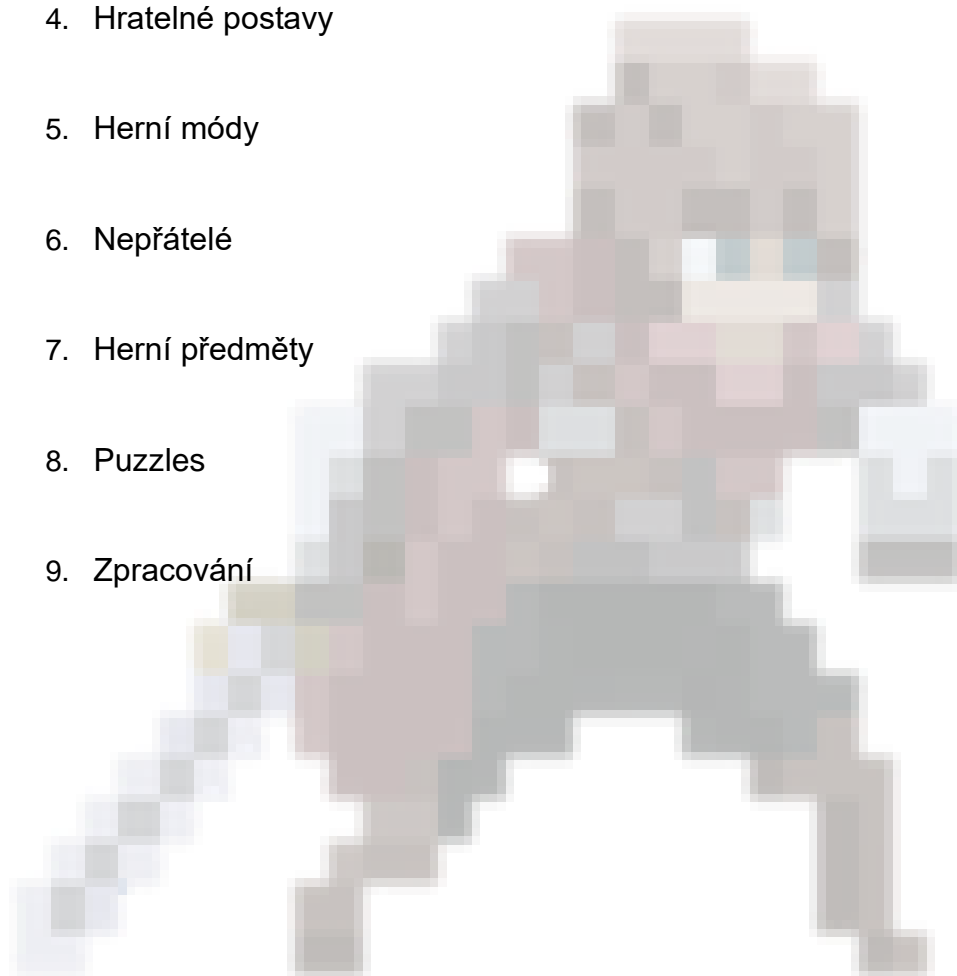
A story of an unlikely hero



Team 13
Martin Doležal, Jiří Jordán, Radek Pleticha, Fediv Julie

Obsah

1. Úvod
2. Příběh
3. Popis hry
4. Hratelné postavy
5. Herní módy
6. Nepřátelé
7. Herní předměty
8. Puzzles
9. Zpracování



Úvod

Ve hře Jeff si budeme moci prožít pohádkový příběh stejnojmenného hrdiny. Jeff není typický silným hrdinům, ani veteránem, který má zkušeností, že by dali o něm psát knížky. Je to obyčejný človíček z vesnice za městem. Jeffovo dobrodružství vás pošle na dalekou cestu plnou nástrah a nepřátel. Na tuto pouť se můžete vydat sám nebo až s jedním spoluhráčem. Pokud vás přestane bavit příběh našeho „hrdiny“ můžete svého kamaráda vyzvat na souboj dovedností v Brawl modu hry.

Příběh

Příběh hry je vyprávěn dialogy mezi hlavní postavou a NPC, které po cestě potká. Hlavním vypravěče a tahounem Jeffova příběhu, je hlas v hlavě, který Jeffa přesvědčí, aby se vydal na cestu do města. Právě hlas v hlavě nutí Jeffa pokračovat dál a hlouběji do děsivého světa, který číhá za Jeffovým plotem. Po cestě potká hloupá monstra a zvířata, která útočí na vše, co se hýbe. Potká i inteligentní nepřátele, kterým je Jeffa líto a snaží se ho přesvědčit, aby šel domů, že cesta dál je nebezpečná. Jeff je, ale tvrdohlavý a své problémy řeší mečem. Po cestě projde městem, bažinou a catedrálou. Co však potká na konci svého příběhu je stále záhadou.



Popis hry

Hru je žánrově mix skákačky a mlátičky, inspirací je hra Shank od EA. Ve hře máte svou postavu, s předem danými útoky, silou útoků a životy. Atributy vaší postavy můžou ve hře na daný čas upravit buffy ze předmětů, které seberete nebo debuffy od nepřátelských jednotek. Vaše postava je schopna skákat, běhat a krčit se, čeho budete muset využít k prochodu jednotlivými levly. Příběh hry bude rozdělen do jednotlivých levlů, které se budou graficky lišit. Každý level bude zakončen bossem. Postavu si nemůžete vylepšit ani upravit, ve hře jde čistě o hráčovi dovednosti a postřeh.

Hratelné postavy

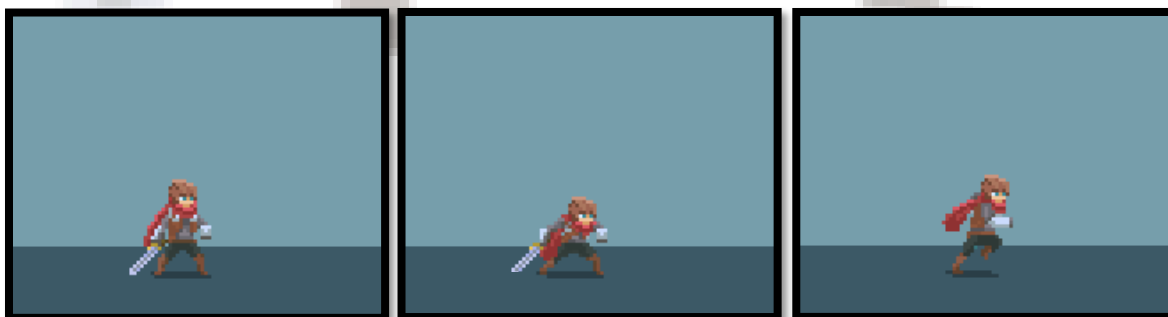
Jeff

Hlavní postavou naší hry bude pseudohrdina Jeff, který bude ze začátku bojovat pouze pomocí kopů a pěstí. Jakmile najde meč, tak bude mít v základu 2 typy útoku - lehký a těžký útok a dále útok na vzdálenost pomocí luku (a další). Bude se pohybovat pomocí kláves A a D (případně šipek) a dále bude moci skákat a krčit se, dělat skluzy a salto, aby se mohl vyhýbat nepřátelským útokům a aby pohybování po mapě bylo celkově zábavnější.

Jeff nebude mít k dispozici žádný štít a krčení bude působit především na ranged útoky nepřátel nebo k nějakým vybraným útokům melee nepřátel. Jako 100% ochrana před jakýmkoliv útokem bude dash, který ale nebude dávat damage.

Během krčení bude možné se pohybovat, ale rychlost pohybu bude omezená na cca 50%.

Lehký útok bude možné provést pokaždé, když Jeff nebude v pohybu. Bude prováděn kliknutím levého tlačítka myši a těžký útok se bude "chargovat" -> animace bude probíhat déle a bude prováděn pravým tlačítkem



Ellie

Ellie je odemkne hráč po úspěšném dokončení 1.levlu. Ellie je na rozdíl od Jeffa zkušená bojovnice, a proto může zbraně používat hned od začátku. Ellie je celkově mohutnější a pomalejší než Jeff, ale za to v boji umí udělovat větší poškození nepřátelským jednotkám a má více životů než Jeff.

Její útoky způsobí delší stager a má štít, kterým se může krýt proti útoku nepřátel. Neumí na rozdíl od Jeffa dashovat.



Herní módy

Hra nabízí 2 herní módy: Story mode a Brawl mode.

Story mode

Ve story módu půjdete po stopách Jeffova příběhu, bude rozložen do jednotlivých levlů, první level bude tutorial. Ten zvládne každý hráč sám, v dalších levlech už si Jeff může přizvat na pomoc Ellie. Pokud hráč v levlu umře, musí začít celou úroveň znova. Pokud umře v Coop modu s Ellie, může ho druhý hráč oživit. Pokud by umřeli oba, musí opět začít úroveň od začátku. Story mod y měl být proložen dialogy Jeffa s NPC postavami nebo hlasem v Jeffově hlavě.

Brawl mode

Brawl mód si můžete navolit v hlavní menu, jedná se o herní mód, kdy můžete vyzvat svého kamaráda, proti hordě generovaných nepřátel. Hráči za zabíjení monster získávají body. Poté co oba zemřou vyhrává ten, který získal více bodů. Síla potvor se v tomto módu bude zvyšovat, za zabití elitních nepřátel padne hráči bonus nebo léčivý lektvar.

Nepřátelé

Nepřátelé jsou důležití v každé hře a v metroidvania žánru často definují, jak se hra bude chovat. Nepřátelské jednotky budou rozmístěny po levelech a budou hlídat svůj perimetr. Nebudou útočit často a jejich útoky budou telegrafované pro lehčí úhybné manévry.

Pokud zasáhnete nějakou příšeru, tak se dostane do stagger stavu. V něm bude na chvíli nehybná a umožní vám pokračovat v útoku. Poté co se ze staggeru dostane, tak bude mít imunitu proti staggeru na určitou.

Fleye

Létající monstrum které disponuje jak kamikaze nálety, tak i bezpečnými projektily. Samotné pro hráče budou jen malý problém, ale většinou se vyskytují v okolí jiných monster.

HP: Light attack + (some more to piss someone off)

Moaning wraith

Vznášející se přízrak, který se od jiných příšer liší svým neagresivním chováním. Jiných bytostí se bojí, setrvává v klidu, dokud hráč nevykazuje prudké pohyby. Pakliže však hráč prudce útočí v moment, kdy je přízrak otočený směrem k hráči, vzdálí se a svým sténáním dokáže zaútočit zpět a způsobit hráči značnou škodu, načež následně zemře. Hráč by měl na přízrak útočit, když se nedívá, tzn. je otočen zády k hráči.

HP: One light attack, one heavy attack

Skrattleton

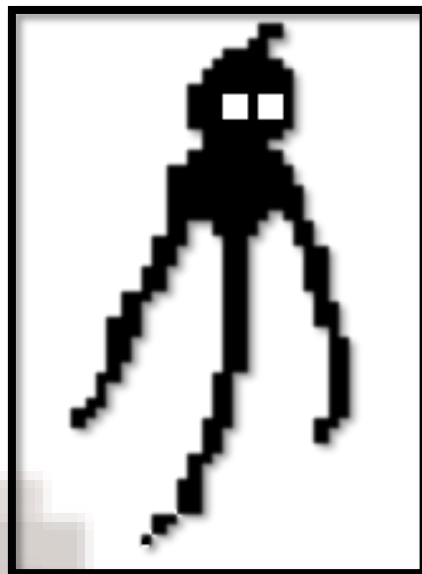
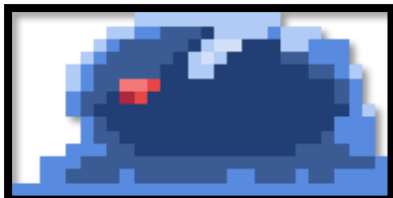
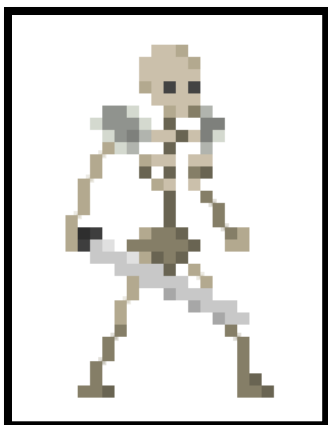
Tento kostlivec útočí mečem, dokáže zaútočit pouze na blízko. Je jednoduchý na zabití. V případě, že se hráč utká s více Skrattletony najednou, dokáží se během souboje i několikrát vzkřísit z mrtvých, dokud se hráči nepodaří zabít královského Skrattletona. Čas vzkříšení bude poměrně dlouhý a náhodný v určitém rozmezí aby hráč nebyl zaspamován.

HP: 2 light attacks, reborn

Slime

Pomalé monstrum které je schopno otrávit svou obětí. Je vysoce náchylný vůči ohni (bomby, fire buff na zbraň). Otrava bude slow na určitou dobu. Potion tento debuff vyléčí.

HP: Two light attacks, One heavy



Elitní Nepřátele

Elitní nepřátelé jsou silnější než triviální nepřátelské potvory, hráč se s nimi, ale setká v menší počtu. Za zabití těchto nepřátel obdrží herní předmět.

Minotaur

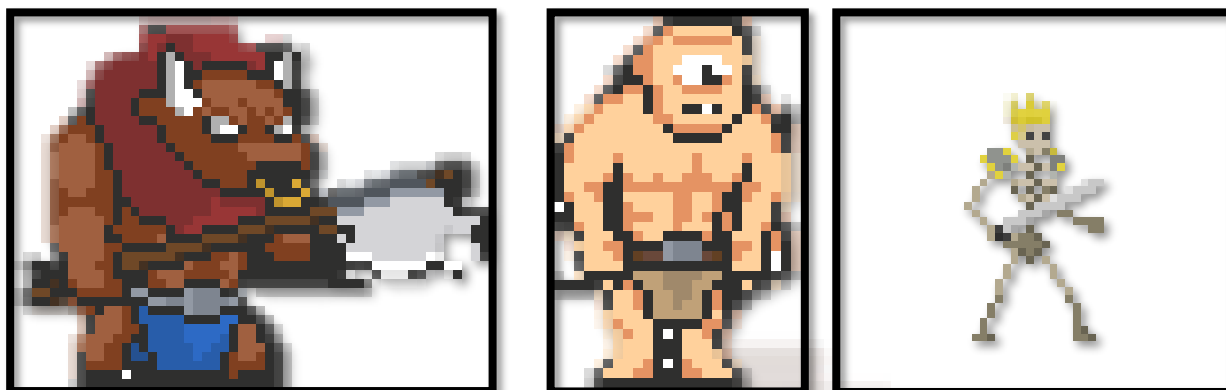
Silnější nepřítel s vysokým počtem životů. Hráče ohrožuje pomalými zato ale bolestivými útoky, útoky minotaurů jsou plošně a mohou poškodit i nepřátelské jednotky. V pozdějších levelech může hlavní hrdina potkat i více minotaurů najednou.

Kyklop

První elitní jednotka, která vás bude ohrožovat na dálku, kyklopy kameny, létají velmi pomalu, ale způsobují značné škody. Kromě hráče jsou schopny zasáhnout i nepřátelské potvory.

Skrattleton King

Královský kostlivec byl králem kostlivců než umřeli, a proto ho poslouchají. Stylem boje je to stále jenom kostlivec s více životy. Ale pozor nikdy nechodí sám.



Bossové

Speciální typ jednotky, se kterou se potká hráč jenom jednou. Je důležitá pro příběh.

Collector

Žije odloučený v lese a sbírá různá monstra nacházející se v lese. Jeff Collectora zaujal, díky své.. dispozici... a rozhodl se ho přidat do sbírky, i kdyby to mělo být násilím.

Útoky: Flame pillars, Fireball (Parabolic and straight line), Melee flame attack

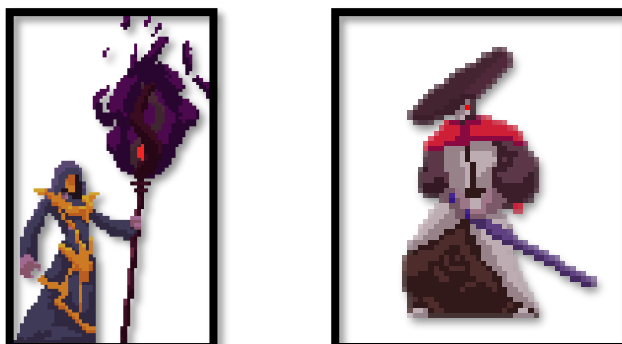
HP: Shit ton

Town Vigilante

Strážce města si velice oblíbil Jeffa a z jeho oblíby se ukázala jeho stinná stránka. Oblíbený strážce našeho města je totiž ve skutečnosti obří yandere.. takže Jeff se dostane ven je přes jeho mrtvolu

Attacks: Long dash across the screen, Short range cross slash, anime type slash

HP: Víc než Collector



Herní předměty

Aby se hráč v levelu neztratil a nezasekl u těžkého nepřítele máme pro něj předměty, které může sebrat, aby získal ve hře výhodu. Tyto předměty může najít ukryté v levelu nebo při troše štěstí si k nim hráč pomůže zabitím elitního nepřítele. Damage a HP buffy budou dropovat z bossů a elite nepřátel, kteří musí být zabiti k progresu. Jinak budou k získání potiony nebo vrhací nože.

Bufs

Healing potion

Zdrojem zdraví pro hráče v levelu budou healing potiony. Potions si budem hráč moci sbírat do zásoby. Potion nám vylečí jedno srdíčko.

Boots of mobility

Po sebrání obdrží hráč bonus k rychlosti pohybu na 5 s. Tento buff se aktivuje při pickupu.

Fire Rage

Při kontaktu s tímto předmětem se hlavní postava naštve a začne udělovat fire type damage 10 s. Tento buff se aktivuje při pickupu.

Throwables

Throwable objecty si bude moci hráč nabrat do zásoby, bude je používat akčním tlačítkem. Akčním tlačítkem hráč hodí zrovna vybraný předmět, který si jiným tlačítkem může vyměnit.

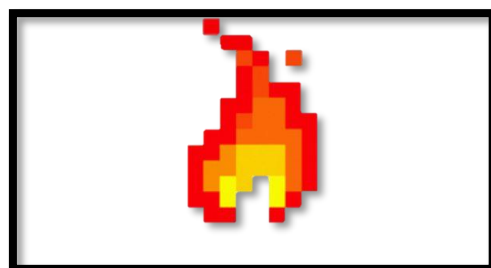
Bomb

Pomalý projektil, plošný fire damage



Knife

Rychlý projektil, nízký damage, ale působí flinch (Reset útoku).



Puzzles

Kromě pohybových a platformer puzzlů, které najdeme ve většině skládaček. Příkladem můžeme uvést jezdící plošiny. Budou v jednotlivých levlech puzzli, které dovolí hráči pokračovat, nebo ho osvobodí od hord nepřátelských potvor. Příkladem můžeme uvést chytání potvor do klecí podle barvy, mačkání páček, která rozsvítí světýlka, hráč bude moci projít, jenom pokud budou svítit všechna atd.

Některé pickups bude možné najít ve skrytých místnostech, detekovatelných pomocí prasklin ve zdi nebo falešnými zdmi, které musí hráč vyzkoušet.

Zpracování

Grafika

Hra je udělaná ve 2D pixel artu. Animace děláme pomocí spritů. Většinu assetů máme zdarma stažených z internetu, sami si doděláváme jen to, co nenajdeme. Svět kolem Jeffa tvoříme temný, abychom vyzdvihli osobnost Jeffa, který se nebojácně do světa pouští, i když je plný nástrah, a ospravedlnili, proč se ostatní NPC o Jeffa bojí.

Hudba

Hudbu si děláme sami. Hudba má být emotivní a potrhovat temnou atmosféra světa kolem Jeffa. Hra bude mít jak soundtrack, tak efekty jako bouchání mečů atd.

GUI

Na začátku hry se hráč ocitne v main menu, kde si může navolit hlasitost a ovládání hry ve výběru options. Nebo si hru zahrát tlačítkem play. Po stisknutí play se mu objeví výběr módu: story mode, coop story mode, brawl mode. Ve hře hráč vidí své životy pomocí srdíček v pravém horním rohu, počet léčivých lektvarů vedle životů a svojí aktivní zbraň na dálku (viz. Throwables v herní předměty).

