

Deep in the woods



Informacje ogólne

Deep in the woods jest grą typu FPS single-player, w której gracz przejmuje kontrolę nad jednym z członków ruchu oporu będącego doświadczonym żołnierzem. Jako buntownik udamy się w tereny gęsto zalesionej północnej części Europy. Gracz będzie brał udział w odbijaniu osad/bunkrów przeciwnika, w czym pomogą mu trzy rodzaje broni, pojazd do przemieszczania i kilka przyjemnych do niszczenia elementów środowiska. Poza walką na postać czeka możliwość zwiedzenia fragmentu świata oraz interaktywne elementy otoczenia wpływające znacznie lub mniej na fragmenty świata.

Historia i zarys fabuły

Po epidemii korona wirusa ludzkość pragnęła uciec w odosobnienie. Wzrost popularności krajów skandynawskich przyniósł nowe odkrycia złóż ziemnych na tych terenach. Po kryzysie ekonomicznym spowodowanym wirusem wielkie nacje najechały północ Europy i rozpoczęły wydobywanie. W samym środku tego znajdujesz się ty, były żołnierz partyzant, który zna te lasy jak własną kieszeń. Przy użyciu swojego wyposażenia z lat spędzonych w wojsku, pozbądź się najeźdźców i uwolnij teren z wrogich jednostek.

Informacje o silniku i użytych assetach

Gra jest tworzona w silniku graficznym Unreal Engine 4, a jej data wydania nie jest znana. Docelową platformą będą komputery stacjonarne z systemem operacyjnym Windows 10 (aktualne wymagania systemowe również nie są znane).

Gra będzie w pełni obsługiwać tylko język Polski.

Na obecną chwilę *Deep in the woods* pozostaje grą single player.

Lista Assetów użytych w projekcie:

- Temperate Vegetation: Spruce Forest
- Megascan plugin
- FPS Weapon Bundle
- Starter pack vehicle

Mechanika rozgrywki

Głównym założeniem rozgrywki **Deep in the woods** jest eksploracja i przejmowanie wrogich baz i posterunków. Gra mechaniką nie odbiega znacząco od znanych tytułów tego typu.

Ruch i statystyki gracza

Świat gry jest położony w górskiej części lasów północnej Europy. Poza drogą asfaltową gracz może przemieszczać się lasem lub ścieżkami wyznaczonymi przez wojska przeciwnika. Standardowo można więc biegać, skakać oraz poruszać się w trybie cichym skradając się koło wroga. Należy jednak pamiętać, że sprint gracza wykorzystuje znaczną część paska staminy, która z czasem się jednak odnawia.



Najważniejszą statystyką gracza jest jego status zdrowia. Nasze życie pozwala nam na dalszą eksplorację i rozgrywkę,

warto zadbać, żeby trwała ona jak najdłużej. Każdy pocisk skierowany w naszą stronę może być naszym ostatnim, cały czas trzeba zwracać uwagę, jak długo możemy przeciągać walkę. Doświadczony wojownik wie jak uzupełnić stan zdrowia, znajdując rozmaite przedmioty odnawialne, które mogą uzupełnić stan zdrowia, a czasami podnieść jego maksymalny poziom. Przy eksploracji warto mieć oczy szeroko otwarte.

Znacznik nad paskiem zdrowia pokazuje nadmiarowy poziom zdrowia gracza.

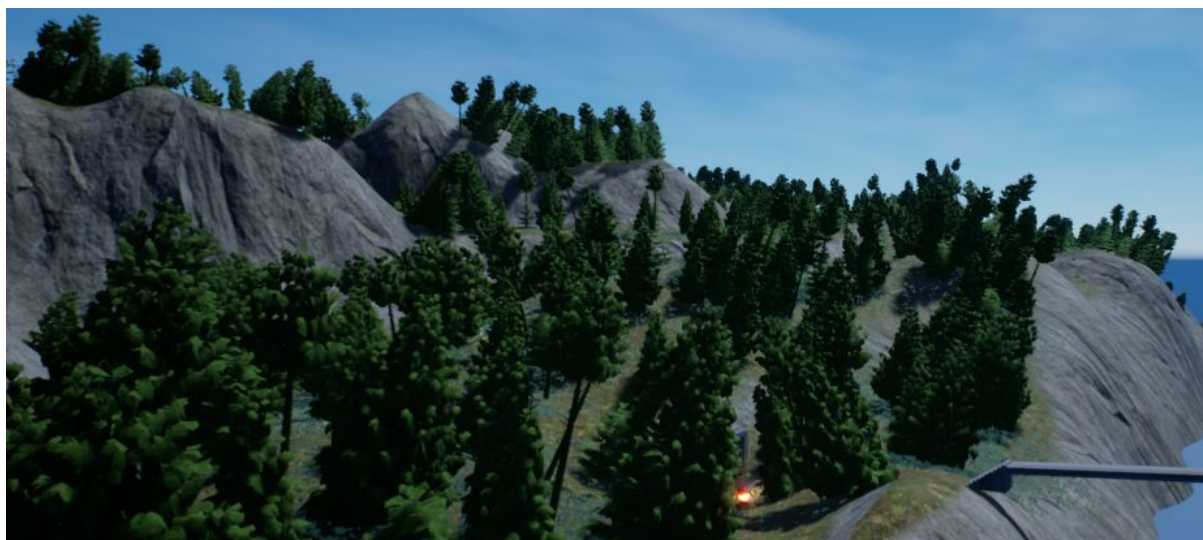
Ekran gracza zawiera bardzo ważny element rozgrywki, kompas. Pozwala on na orientację w terenie dla graczy, którzy niezupełnie zwracają uwagę, z którego kierunku przyszli. Warto mieć to na uwadze pomijając pewne budynki. Kompas pokazuje tylko kierunek geograficzny, nie zawiera on żadnych informacji o możliwych budynkach i bazach wroga (to nie Skyrim, kompas nie wyznacza celu rozgrywki, jest tylko pomocą w otwartym terenie).

Deep in the woods pozwala grającym na używanie pojazdów do przemieszczania. Poza sporą oszczędnością czasu należy jednak pamiętać, że generują one sporo dźwięku. Przy eksploracji należy mieć to na uwadze.

Na start gracz posiada **100 punktów zdrowia** i **100 punktów wytrzymałości**.

Poza statystykami gracz może zobaczyć stan amunicji w poszczególnych broniach.

Eksploracja



Rozgrywka pozwala nam na podróżowanie po otwartym świecie. To od nas zależy w jakie miejsce się udamy i w jakiej kolejności podejmiemy do przejmowania baz wroga. Na swojej drodze napotkamy górzyste rejony, lasy, opuszczone miejsca i bazy wroga. W obu militarnych punktach gracz może znaleźć przedmioty takie jak amunicja oraz odnawialne zdrowie. Warto się rozglądać, gra nie obfituje w naboje na starcie. Każdy pocisk się przyda.

Walka



Deep in the woods jako typowy shooter stawia na walkę z uzbrojonym przeciwnikiem. Należy pamiętać, że wróg nie jest uzbrojony w pistolet na kapiszony, tylko w prawdziwą broń która dziurawi nasz korpus.

Walkę można rozegrać na dwa sposoby. Pierwszym jest klasyczna partyzantka polegająca na cichym eliminowaniu celów samotnych, przeciwnicy reagują na dźwięki więc skradanie jest mile widziane.

Budynki i lokacje



Na mapie znajdziemy parę ciekawych miejsc do zwiedzenia. W grze znajdować się będą:

- 2 bazy wroga, których przejęcie będzie polegać na odbiciu flagi w samym środku placu i wybiciu wszystkich przeciwników
- 2 opuszczone obiekty, w których będzie można znaleźć trochę amunicji i elementów odnawiających zdrowie
- Stary zawalony tunel, w którym bohater rozpoczyna rozgrywkę
- Opuszczoną kopalnię odkrywkową i tartak.

Przeciwnicy i statystyka



Do walki z naszym bohaterem staną dwa rodzaje przeciwników, których rozpoznanie będzie priorytetem:

Żołnierz różowy

Ta jednostka jest podstawą wszystkich sił przeciwnika. Słabo opancerzeni, z małą ilością zdrowia i słabym wyposażeniem. Nie powinien sprawiać większych problemów.

Żołnierz Niebieski

Silny i wytrzymały, ta jednostka jest przystosowana do walki w terenie. Poza dużą ilością zdrowia lepiej widzi, słyszy i posiada znacznie lepsze wyposażenie. Tutaj warto uważać na swoje zachowanie.

Statystyka obu jednostek zostaje podana w tabeli poniżej.

Typ jednostki	Punkty zdrowia	Zadawane obrażenia(NA STRZAŁ)	Typ posiadanej broni
Żołnierz różowy	100	15	Pistolet
Żołnierz Niebieski	200	25	Karabin szturmowy

Dźwięki

Ważnym elementem rozgrywki jest poziom dźwięku wydawanego przez gracza. Praktycznie wszystko co robimy wydaje dźwięki, na które przeciwnicy reagują równie dobrze jak na to co widzą. Dlatego warto wiedzieć w jakim terenie się poruszamy. Najmniej dźwięku wydają elementy trawy i ziemia, natomiast metale i podłoże betonowe rejestrują praktycznie każdy krok, który wykonujemy. Ciche poruszanie eliminuje ten problem w jakimś stopniu, warto jednak zatrzymać się na chwilę, jeśli słyszymy obok siebie jakiegoś wroga.

Najwięcej dźwięku do otoczenia niosą wystrzały z broni (**poza bronią z tłumikiem**), pojazd gracza i wybuchy beczek. Użycie ich wiąże się z otwartą konfrontacją.

Amunicja i elementy do zebrania



Eksplorując tereny natkniemy się na elementy do zebrania, takie jak:

- Apteczki
- Strzykawki
- Tabletki z witaminami
- Amunicja do danego typu broni

Apteczki pozwalają na szybką regenerację zdrowia przez gracza. Elementy takie jak strzykawki i tabletki z witaminami pozwalają na podniesienie maksymalnego limitu zdrowia i kondycji naszego gracza.

Amunicja w świecie gry jest prawdziwym rarytasem, warto liczyć każdą kulę. Należy pamiętać, że nie każda amunicja pasuje do każdej broni. Duże magazynki wchodzą do karabinu

snajperskiego, średnie do karabinu szturmowego, natomiast te najmniejsze do pistoletu z tłumikiem.

Życie po śmierci

Śmierć jest definitywnym końcem rozgrywki, nie istnieją żadne checkpointy i inne punkty przywracające. Jak w prawdziwym życiu.

Po śmierci zaczynamy grę od nowa w punkcie startowym, w zawalonym tunelu w górach.

Wyposażenie partyzanckie

W czasie gry do Użytku dostajemy trzy rodzaje broni.

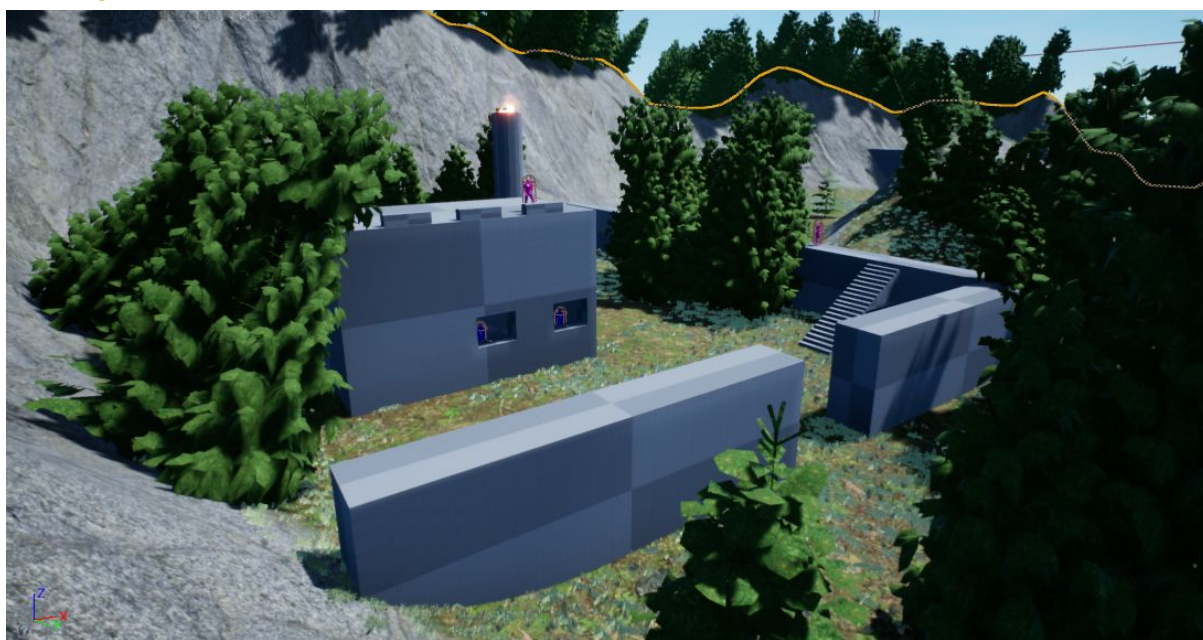
Podstawowym jest mały pistolet maszynowy z tłumikiem, powodujący bardzo mało hałasu. W zamian za to nie powoduje zbyt dużych obrażeń u przeciwnika.

Kolejnym elementem wyposażenia jest karabin szturmowy, który zadaje trochę więcej obrażeń. Szybkostrzelny i bardzo głośny, dobre rozwiązanie w otwartej walce.

Ostatni jest karabin snajperski, przydatny w walce na duże dystanse. Zadaje ogromne obrażenia, lecz powoduje dużo dźwięku. W otwartej walce jest bezużyteczny bez długiego czasu ładowania.

Ostatnim elementem wyposażenia jest zwykła latarka przypięta do kamizelki gracza. Dzięki temu gracz nie musi trzymać jej w ręce.

Przejmowanie posterunków



Posterunki w grze składają się z kilku przeciwników różnego typu, którzy pilnują dostępu do flagi. Zazwyczaj wejść jest kilka, dlatego warto się rozglądać. Po pokonaniu każdego przeciwnika i przejęciu flagi w środku bazy wroga, następuje przejęcie posterunku. Możemy wtedy wrócić do odkrywania obszaru i uzupełniania strat.

Cel rozgrywki

Głównym celem rozgrywki jest przejęcie wszystkich posterunków wroga w grze. Jeśli nam się dostaniemy komunikat o konieczności znalezienia opuszczonej kopalni. Po spełnieniu obu warunków następuje zakończenie gry. Krótkie ale wyjaśniające sytuację w świecie gry.

Wycinek rozgrywki - plan świata



Świat gry został stworzony na planie jednego z Finlandzkich lasów północnych. Na mapie geograficznej możemy zobaczyć trochę lasu, rzek i wzniesień terenu.

Kolorami zostały oznaczone poszczególne lokacje w grze:

Posterunki - Miejsca w których spotkamy przeciwników

Zawalony tunel - Początek gry i lokacja startowa

Opuszczone obiekty - tereny eksploracyjne

Stara kopalnia - teren końca gry

Klawiszologia

Gracz widzi świat z kamery pierwszoosobowej. Kontrolujemy więc najistotniejsze elementy sterowania.

Ruch gracza

Funkcja	Przycisk
w	ruch do przodu
a	ruch w lewo
s	ruch do tyłu
d	ruch w prawo
e	klawisz użycia/klawisz akcji
shift	Sprint
esc	Wyjście do menu
ctrl	Kucnięcie
RPM	Przybliżenie celownika
LPM	Strzał

space	Skok
1	Broń główna
2	Broń snajperska
3	Broń pomocnicza
r	Przeładowanie amunicji
f	Latarka

Ruch pojazdu

Funkcja	Przycisk
w	jazda do przodu
a	jazda w lewo
s	jazda wstecz/hamulec
d	jazda w prawo
e	Opuszczenie pojazdu
f	Włączenie/wyłączenie świateł do jazdy