

Game Design Document

Team: Makabra Studio

Autorzy:

Mateusz Macoń

Szymon Włodarczyk

Nazwa gry: Krwawy szpital

Gatunek: Skradanka/Horror

Silnik: Unity

# Ogólny opis gry

Wydostań się z opanowanego przez dziwną chorobę szpitala, w którym pacjenci zjadają się nawzajem. Gatunek- Horror/skradanka. Bohaterem gry jest siedemnastoletni chłopak o imieniu James, którego celem jest wydostanie się ze szpitala opanowanego przez zombie. Bohater musi znaleźć drogę ucieczki, nie dać się złapać i zabić potworom. Planowany czas rozgrywki wynosi 1h.

# Story background

Siedemnastoletni James Thorton w dordze na spotkanie ze swoją dziewczyną zostaje potrącony przez ciężarówkę. W wyniku wypadku trafia do szpitala i zapada w śpiączkę. Niestety do tego samego szpitala trafia pacjent, który przyleciał do miasta z dalekiej Azji z objawami egzotycznej choroby. Pacjent gorączkuje, traci świadomość i pamięć, ma halucynacje, aż wreszcie również zapada w śpiączkę. Po dwóch dniach ze śpiączki się wybudza, jednak nie jest już tym samym człowiekiem, którym był wcześniej. Pacjent nie mówi i nie rozumie tego co mówią do niego, za to przejawia dużą agresję- pogryzł pielęgniarkę i lekarza prowadzącego. Wkrótce potem okazuje się, że ugryziona pielęgniarka i lekarz zaczynają mieć podobne objawy do zarażonego- również zapadają w śpiączkę, z której wybudzają się po dwóch dniach przejawiając agresję. Niestety zaraz po tym wydarzeniu okazuje się, że pierwszemu pacjentowi przybywa siły- rozerwał pasy, w których był uwięziony, wyważył drzwi swojej izolatki, a w szpitalu zaczęła się prawdziwa masakra. Jedna z pielęgniarek ukryła się w sali, w której leżał James i zabarykadowała drzwi. Niestety po czasie zaczęło brakować jej jedzenia i wody, więc musiała wyjść poza bezpieczną strefę. Zamknęła ją za sobą, aby nie utracić schronienia, ale niestety nie udało jej się przeżyć. Zaraz po tym ze śpiączki wybudza się James.

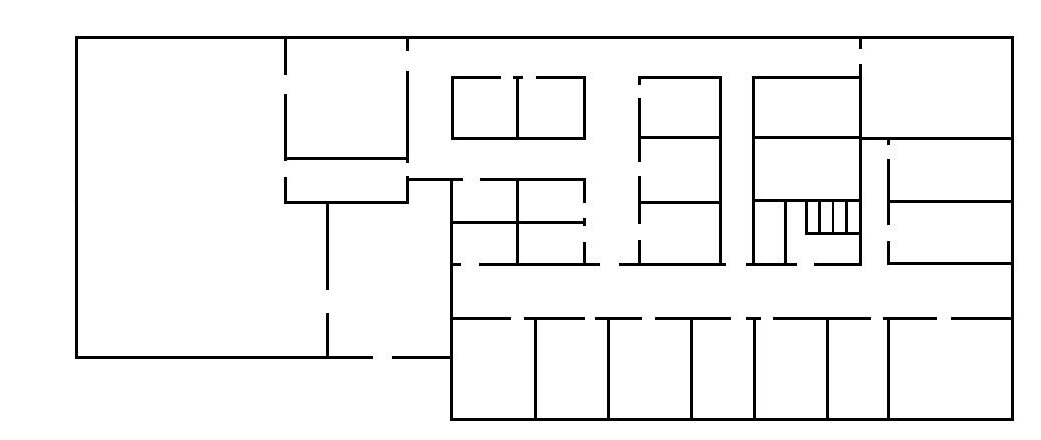
# Core Gameplay Loop

Główna pętla zawiera odkrywanie kolejnych pomieszczeń które przybliżają gracza do końca rozgrywki: Znajdź wszystkie przedmioty -> otwórz nowe pomieszczenia ->.

Znajdź wszystkie przedmioty = ( Przekradnij się -> Przeszukaj pomieszczenie -> Zbierz potencjalne przedmioty -> zlokalizuj następny otwarty pokój ->)  
  
Gracz przegra gdy zostanie zaatakowany przez zarażonego osobnika.  
Kończy się to rozerwaniem gracza na strzępy.  
  
Gracz wygra gdy uda mu się opuścić teren szpitala.

# Mapa gry

Poglądowy obraz mapy gry który ułatwia czytanie dokumentu.



# Lista funkcjonalności

## Umiejętności bohatera

* **Chodzenie** - podstawowy sposób poruszania się ,
* **Bieganie** - wywołuje dużo hałasu ,
* **Skradanie** się - nie wywołuje żadnego hałasu,
* **Kucanie** - pozwala przecisnąć się przez mniejsze otwory,
* **Chowanie się** - możliwe ukrycie się przed zombie,
* **Zbieranie/używanie** przedmiotów.
* **Skakanie** - wywołuje hałas,

## System sterowania

**WSAD** – Poruszanie postaci przód, tył, lewo, prawo.  
**SHIFT** – Bieg (działa tylko gdy wciśnięty razem z WSAD)   
**LEWY CTRL** – Kucnięcie i skradanie(działa tylko gdy wciśnięty razem z WSAD)  
**E** – użyj (np. Na drzwiach gdy chcemy je otworzyć lub gdy chcemy podnieść przedmiot)  
**ESC**- Menu

## Zbierable

W grze do zebrania będą następujące przedmioty:

* **Klucz do sal pacjentów** znaleziony przy połowie ciała kucharki.  
  Klucz otwiera sale/izolatki.
* **Klucz do punktu pobrań** znaleziony u pielęgniarki w jednej z sal.  
  Klucz otwiera sale pobrań.
* **Kartka z kodem** znaleziona w fragmencie doktora w sali pobrań  
  Kod daje dostęp do części ambulatoryjnej.
* **Klucz do pokoju personelu** znaleziony w pokoju z urządzeniami diagnostycznymi   
  Otwiera pokój dla personelu.
* **Klucz do Szpitalnego Oddziału Ratunkowego** znaleziony w gabinetach lekarzy.  
  Klucz otwiera Szpitalny Oddział Ratunkowy.
* **Klucz do sali woźnego** znaleziony w sali operacyjnej przy zwłokach woźnego.  
  Klucz otwiera salę woźnego.
* **Bezpiecznik** z sali operacyjnej(zabezpiecza salę).  
  Należy użyć do włączenia prądu w szpitalu w sali woźnego.
* **Latarka** w toaletach przy ciele ochroniarza

## System ~~save’ów~~ checkpoint'ów

Zapis gry będzie się odbywał w checkpointach i odbywa się on tylko automatycznie. Nie będzie możliwe zrobienie zapisu ręcznego. Planowane są dwa punkty zapisu. Pierwszy w momencie wejścia do części ambulatoryjnej. Drugi po wyjściu na parking.

## System health

Gracz posiada jedno życie.   
W momencie gdy zostanie zaatakowany traci je i zaczyna grę od ostatniego checkpointu.

## Przeciwnicy

Przeciwnicy gracza to zombie- przemienieni przez wirusa ludzie, których jedynym celem jest zabijać i jeść mięso. Zombie mają mniejszy zakres widzenia od gracza, ale za to mają bardzo wyczulony słuch. W normalnym trybie poruszają się z prędkością gracza, gdy coś usłyszą, zaczynają się poruszać w stronę hałasu, natomiast gdy zobaczą gracza, biegną szybciej od niego. Zombie będą miały ustalone ścieżki poruszania się. Jeżeli zostaną zaalarmowane, potwory udają się w stronę dźwięku. Gdy nie znajdą celu, po czasie wracają na pierwotną ścieżkę. W momencie, kiedy złapią gracza, rozrywają go.

## Inne funkcjonalności

Planowane są 3 pułapki+ stałe pułapki wywołujące dźwięk rozmieszczone na mapie.

**Pułapka 1**: W kuchni gdy gracz będzie podnosił klucz do sal przypadkiem coś potrąci co wywoła hałas. Zwabi to jednego zombie znajdującego się na tym etapie rozgrywki do kuchni.  
  
**Pułapka 2**: Gdy gracz będzie próbował dostać się do Parkingu.   
W momencie próby otworzenia drzwi okaże się że są one podłączone do alarmu który wywoła dużo hałasu. W tym momencie zbiegną się wszystkie zombie znajdujące się w pobliżu.  
  
**Pułapka 3**: W sali operacyjnej gdy gracz wyjmie bezpiecznik sala zostanie odcięta od prądu co spowoduje zablokowanie się drzwi. Wyjęcie bezpiecznika spowoduje również spięcie i hałas który zwabi zombie które po krótkim dobijaniu się wyważy drzwi wejdzie ich kilku.  
Po chwili szukania gracza zostanie jeden z nich patrolując salę.

Stałe pułapki:   
- **Rozbite szkło** które będzie wydawało dźwięk po wdepnięciu   
- walające się **hałasujące śmieci** (np. Puszki, butelki)

Skrytki – Gracz będzie miał możliwość schowania się przed Zombie w szafach, pod łóżkiem, pod biurkiem.

# Art Vision + udźwiękowienie

Styl graficzny - szpital, horror, noc, migoczące lampy, krew, porozrzucane zwłoki

Widok kamery - TPP

Krótkie animacje opisujące przebieg rozgrywki

Dźwięk:

Niepokojący

# Level design

Opisy poszczególnych plansz/lokacji planowanych w grze, wraz z ogólnym opisem planowanego gameplayu.

Start gry w zamkniętej sali szpitalnej. Na sali będzie się znajdowało kilka łóżek, porozrzucane rzeczy, uszkodzony telewizor, szafki przy łóżkach, parawan. Sala znajduje się w części Pacjenta obok kilku innych sal i izolatek ustawionych w rzędzie. Do każdej sali można dostać się z korytarza. W tej części znajduje się również kuchnia, toalety, punkt pobrań, oraz pomieszczenie ochrony. Sale będą wyglądały dość podobnie. Na korytarzu będzie parę miejsc do siedzenia, kilka porozrzucanych zwłok, kilka stolików, poprzewracane łóżka. W kuchni szafki, piekarniki i palniki, inwentarz kuchenny. Korytarz będzie prowadził do izby przyjęć, jednak te drzwi będą zatarasowane. Od korytarza, będzie również prowadziło przejście do ambulatorium- ta część szpitala będzie zablokowana drzwiami z zamkiem na kod.

W ambulatorium będzie się znajdowało kilka sal operacyjnych- w nich stół operacyjny, narzędzia chirurgiczne, szafki, elektroniczny sprzęt medyczny; Gabinety lekarskie- w nich kozetka, biurko, komputer, szafki krzesła i parawan; Dwa pomieszczenia diagnostyczne ze specjalistycznym sprzętem diagnostycznym; laboratorium, magazyn leków, magazyn sanitarny. Korytarz w części ambulatoryjnej będzie raczej pusty, gdzieniegdzie zwłoki i przewrócone krzesła. Z części ambulatoryjnej będzie można się dostać do części zewnętrznej przez SOR lub przez pokój pracowniczy. Oba pomieszczenia będą zablokowane zamkiem, a klucze będą ukryte na mapie.

W części SOR będzie kilka łóżek szpitalnych, poczekalnia i zaplecze medyczne. W pomieszczenie dla personelu znajdziemy łóżka, szafki i biurko. Na SOR jak i do pomieszczenia dla personelu będzie można się dostać od zewnątrz- będzie tam parking i droga dojazdowa z ulicy, jednak teren będzie zamknięty płotem i bramą, która będzie zamknięta. Z parkingu będzie można dostać się na izbę przyjęć, gdzie znajdowały się będą drzwi na zewnątrz- dotarcie tutaj będzie oznaczało wygraną. Na izbę będzie się znajdowało sporo krzeseł, kawiarnia oraz punkt przyjęć.

Gracz będzie musiał z punktu startowego przeszukać część pacjenta i znaleźć sposób na odblokowanie przejścia do części ambulatoryjnej. Część ambulatoryjna będzie musiała być przeszukana, gracz odkryje tutaj, że drzwi do części zewnętrznej jest zablokowana. Będzie musiał znaleźć sposób na otwarcie jednego z dwóch pomieszczeń (lub obu) i przedostać się do części zewnętrznej. Po przedostaniu się do części zewnętrznej będzie musiał dostać się do izby przyjęć, gdzie będą się znajdowały drzwi do wyjścia na zewnątrz, które jednak będą zamknięte. Gracz będzie musiał znaleźć w szpitalu sposób na otwarcie drzwi do wolności.

# Interfejs użytkownika (GUI i menusy)

Po wejściu do gry użytkownik zobaczy proste menu zawierające przyciski:

**Start/Wznów** - Rozpoczyna grę/Wznawia gdy wciśnięto ESC w czasie gry,  
**Opcje** - Daje możliwości ustawienia głośności gry oraz zapoznania się z mapowaniem przycisków,   
**Autorzy** - Informacja o autorach,  
**Wyjście** - wyjście z gry.

W tle menu będzie widoczny jeden z korytarzy szpitala gdzie będzie widać chodzące Zombie. Będzie to widok charakterystyczny dla obrazu z kamery na podczerwień.

W grze nie jest planowany żaden HUD oraz inne elementy interfejsu.  
Możliwe że zostanie wprowadzona **mapa szpitala**.  
Możliwe że zostanie wprowadzony jakiś **widok dla posiadanych przedmiotów**.

# Lista assetów graficznych i dźwiękowych

Przewidywalna lista (ilościowa) assetów graficznych i dźwiękowych, które będziemy potrzebować do gry, wraz z ew. linkami do asset store jeśli już wiece z jakich paczek chcecie korzystać.

<https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/content/22030> płatna, szpital

Opcjonalnie

<https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/content/549> płatna, sprzęt szpitalny

<https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/content/32965>

<https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/content/20913> -zombie, płatny

Modele: Postać gracza, postać zombie.

Parking: karetka, wraki samochodów, mur ogradzający teren, brama wjazdowa, asfalt, słupki i znaki parkingowe, mgła.

Pomieszczenia szpitala: ściany, podłogi, sufity, okna, drzwi, "źródła światła", biurka, szafy, komputery, monitory, kosze na śmieci, sztućce, lodówka, kuchenka, garnki, toaleta, umywalka, prysznice, pisuary, urządzenia medyczne, zwłoki i fragmenty, mapa, ozdoby, karta dostępu, klucze.

Dźwięk: Dźwięk chodzenia, biegania, skradania się, oddech postaci, krótkie dialogi, odgłos otwieranych drzwi, podnoszona rzecz, odgłosy rzeczy wydających hałas na które można nadepnąć, odgłosy migotających lamp, odgłosy poruszania się zombie, bieg zombie, dźwięki wydawane przez zombie, dźwięk zabijania bohatera, otwieranie zamka w drzwiach, odgłos mechanizmu na kartę dostępu, odgłosy menu.

<https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/content/71865>

<https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/content/71975>

# Planowany podział prac

Mechanika i część programistyczna Szymon

Modele, Grafika, Udźwiękowienie Mateusz