

Design Document

Faraxy

Back to the origin?

Team4:

Jakub Peleška, Adéla Vychopňová, Josef Bacík, Jaromír Březina

Obsah

1 Přehled

1.1 Úvod.....	3
1.2 Popis hry.....	3

2 Vlastnosti a mechaniky hry

2.1 Vlastnosti.....	3
2.2 Mechaniky.....	4

3 Hratelnost a svět

3.1 Postavy.....	5
3.2 Nepřátelé.....	6
3.3 Levely.....	6

4 Příběh

4.1 Osnova.....	7
4.2 Přehled příběhu.....	7

5 Uživatelské prostředí

5.1 Ovládání.....	7
5.2 Kamera.....	7
5.3 HUD.....	7
5.4 Hlavní menu.....	8

6 Hudba a zvuk

6.1 Tématická hudba.....	8
6.2 Zvuky.....	8
6.3 Voiceover.....	8

1 Přehled

1.1 Úvod

Hlavním tématem hry je příběh hrdiny, odehrávající se na malých planetkách v hlubinách vesmíru. Hrdina se probíjí přes hordy nepřátel společně se svým mazlíčkem k mlhavému cíli. V průběhu bloudění po neznámých koutech galaxie nalézá mystické předměty, které mu na jeho cestě přijdou vhod a pomohou mu najít pravdu o něm samotném.

1.2 Popis hry

// TO DO 3 odstavce

2 Vlastnosti a mechaniky hry

2.1 Vlastnosti

- Save/Load
 - Ukládání na checkpointech (max 3 na planetku, možná jen jeden na začátku každé planetky)
 - Načítání z hlavního menu
- Pickables & Wearables
 - 3 postupně nalézané zbraně
 - systém powerupů pro combat
- HUD a GUI
 - jednoduché a přehledné – minimalistický styl
- Skeletální animace

- primární – animace hlavního hrdiny a jeho mazlíčka
- sekundární – animace nepřátelských NPC
- (Ne)triviální AI
 - Flee, follow, random, střelení na pozici hráče, střelení ve směru pohybu hráče
 - teleportace za pozici hráče ze směru kamery
 - schovávání se na specifických místech
- “Pathfinding”
 - pohyb NPC pomocí NavMesh pathfinding

2.2 Mechaniky

- Úkoly
 - pouze příběhové, jsou lineární a nutné pro další postup ve hře a příběhu.
- **Combat**

Hrdina má k dispozici kouzelnou hůl, která střílí projektily. Průběhu hry získá další zbraně, které budou mít speciální efekty (skills). Úkolem v každém combatu je zneškodnit všechny nepřátele, speciálním typem combatu je arena.

 - Skills
 - // TODO Popisky
 - Bomb
 - Freeze
 - Odhození

- “arena”

Nepřátelé se budou spawnovat ve vlnách v daném časovém intervalu se stupňující se obtížností. Spuštění další vlny nebude závislé na tom, jestli hráč již zničil všechny nepřátele z předchozí vlny → možné hromadění nepřátel.

- Puzzles

- // TODO

- “Inventář”

- Bude pouze jednoduchý přepínač mezi zbraněmi, které hrdina postupně získá.

- Powerups

Jednorázové itemy, které se automaticky použijí při sebrání. Budou padat z nepřátel nebo jako odměna za splnění úkolu.

- Doplnění životů
- Speed-up na časový limit
- Nesmrtelnost na časový limit nebo štít (zmizí po vyčerpání jeho životů)
- Damage-up na časový limit

3 Hratelnost a svět

3.1 Postavy

- Pangwe – hlavní hrdina
// TODO popis
- Little One - mazlíček

// TODO popis

- // TODO

3.2 Nepřátelé

- Space Eaters

// NOTE pouze počáteční představa chování nepřátel se může ještě zcela změnit

- typ 1

střílí na pozici hráče, udržuje odstup

// TODO stats

- typ 2

střílí na před hráče ve směru jeho pohybu, udržuje odstup, flee, pokud má nízké životy

// TODO stats

- typ 3

útočí na blízko, je rychlý, follow

// TODO stats

- typ 4

střílí na pozici hráče, minimální pohyb, teleportuje se každých n vteřin za hráče vzhledem k pohledu kamery

// TODO stats

- (Zolux – boss)

// TODO

3.3 Levely

Každá planetka bude představovat jeden level, který se bude skládat z několika částí tvořených převážně combatem, ale může mít i puzzle, který bude zaměřený použití skills nebo také úkol na nalezení ukrytého itemu.

4 Příběh

Příběh bude vyprávěn pomocí cutscén při postupu do další úrovně, případně po dokončení úkolu. Dále budou také na planetkách ukryté lístky, které prozradí hráči další informace k příběhové lince.

4.1 Osnova

// Work in Progress

4.2 Přehled příběhu

// Work in Progress

5 Uživatelské prostředí

5.1 Ovládání

Ovládání pohybu pomocí klávesnice (WASD/šipky), míření a kamera pomocí myši, right-click - střelba, Q - změna zbraně, E - skill, Esc pause menu.

5.2 Kamera

Pohled ze 3. osoby nízko za hráčem.

5.3 HUD

- Jednoduchý minimalistický design, aby se hráč soustředil hlavně na prostředí.
- Lifebar, skill cooldown, info o úkolu, (čas do další vlny)

5.4 Hlavní menu

Také velmi jednoduché, new game button, load game button, how to play/settings button, exit button

6 Hudba a zvuk

6.1 Tématická hudba

Různa hudba pro jednotlivé planetky/levely, combat hudba

6.2 Zvuky

Většina efektů bude mít vlastní zvuk – chození (různé pro hrdinu i nepřítele), střelba, efekty skillů, switch zbraně, atd.

6.3 Voiceover

U příběhových cutscén bude mimo titulků i voiceover pro lepší vnímání příběhu hráčem.