

Rusty Steam

Martin Strapko
Peter Šulík

March 12, 2015

Contents

1	Story	2
2	Feature Listing	3
3	Requirements	4
4	Gameplay	5
4.1	Game Mechanics	5
4.2	Game Mode	5
4.2.1	Team Deathmatch	5
4.2.2	Capture The Flag	5
4.2.3	King of the Kong	6
4.3	Controls	6
4.4	Combos	6
4.5	Drops to Powerups	6
4.6	Weapon Customization	6
5	Visual	7
5.1	Art Style	7
5.2	Character Selection	7
5.3	User Interface	7
5.3.1	Menus	7
5.3.2	Gameplay	7

Chapter 1

Story

Zatiaľ nie je k dispozícii, hra je zatiaľ primárne zameraná na arena-like multiplayer. Neskôr môžu pribudnúť dejové úseky.

Chapter 2

Feature Listing

- 3D First Person Shooter
- Grappling Hooks
- Enviroment Control
- Multiplayer
- Weapon Customization
- Different Characters
- Tutorial

Chapter 3

Requirements

- Internet Connection - Hra je primárne určená na hranie s ostatnými hráčmi. Pri tvorbe hernej session využíva Unity masterserver pre vytváranie a nájdenie hier.
- Windows/Linux/OSX

Chapter 4

Gameplay

4.1 Game Mechanics

Hlavnou mechanikou hry je prit'ahovanie a odtláčanie. Hráči budú schopný pomocou zbraní pohybovať rôzne časti prostredia, toto zahŕňa napríklad aj ostatných hráčov. Pri použití voči statickým prvkom prostredia je automaticky použitá opačná sila na hráča - teda napríklad hráč, ktorý chcel odhodit' nepohyblivú stenu sa odhodí od nej. Hráči sa môžu klasicky pohybovať po prostredí a majú určitú formu ukazatela životov. Hráčom znižuje množstvo životov sila, ktorá na nich pôsobí pri kolízií s objektami - či už statickými (stena, zem) alebo pohyblivými (rôzne objekty). Taktiež je možno nepriateľom ubrať životy pomocou ďalších možných spôsobov napríklad polohovaním nepriateľa do určitých zón alebo pomocou ripshotu - viď nižšie. Hra má pomerne vysoké tempo, preto je vhodná hlavne pre skúsených hráčov FPS hier. Použitie odpudivej sily je vrámci dostrelu okamžité, narozdiel od prit'ažlivej, ktorá sa pohybuje určitou rýchlosťou do určitej vzdialenosti dostrelu.

4.2 Game Mode

Hodnotenie hráčov záleží od zvoleného herného módu, aj keď zabíjanie hráčov je dôležité v oboch módoch, jeho dopad sa líši. Hráči sa budú rozlišovať farbou modelu podľa tímu do ktorého patria.

4.2.1 Team Deathmatch

Hráči musia nazbierať stanovený počet fragov skôr ako nepriateľský tím. Tie získajú zabitím nepriateľov pomocou prostredia, vyhodenia z mapy alebo spoluprácou so svojími spoluhráčmi na nejakom combe.

4.2.2 Capture The Flag

Skóre tímov sa počíta v množstve vlajok, ktoré odniesli z nepriateľskej základne do svojej. Vlajka z človeka spadne ak bude trafený nejakým objektom (toto trafenie nemusí byť smrteľné) alebo zabití.

4.2.3 King of the Kong

Hra má podobný priebeh ako Team Deathmatch len v určitých intervaloch sa spawnne neutrálna jednotka, Kong, ktorá periodicky pridáva body tímu, ktorý ho ovláda. Ovládnutie Konga je zložitý proces pri ktorom budú hráči musieť spolupracovať tak aby sa dostali na určitú pozíciu, na ktorej je Kong ovládaný. Úlohou druhého tímu je prebrať Konga na svoju stranu zneškodnením hráča, ktorý Konga ovláda a dosadením svojho vlastného spoluhráča, ktorý ho bude ovládať.

4.3 Controls

Hra sa primárne ovláda pomocou klávesnice a myši. Všetky akcie hráča sú meniteľné na základe preferencií hráča.

4.4 Combos

Mechaniky hry umožnia hráčom v multiplayeri pomocou fyziky robiť kombá, ako napríklad vystreliť hráča ako projektíl alebo takzvaný ripshot, roztrhnutie hráča keď ho naraz pritiahujú dvaja rôzni hráči. Podhadzovanie objektov druhému hráčovi ako dočasné plošiny od ktorých môže odskočiť.

4.5 Drops to Powerups

Vo svete sa budú spawnovať powerupy, ktoré dočasne vylepšia atribúty hráča alebo jeho zbraní. Rýchlejšie projektily, pohyb, zdravie, neviditeľnosť, imunita a tak podobne.

4.6 Weapon Customization

Z menu budú mať hráči možnosť poupravovať si zbrane podľa vlastného štýlu hrania a chute. Budú mať maximálny počet bodov, ktoré budú môcť rozdeliť medzi rôzne parametre zbrane ako dostrel, rýchlosť projektilu, šírka projektilu a ďalšie.

Chapter 5

Visual

5.1 Art Style

Hlavnou grafickou témou hry bude steampunk, a všetky prvky hry budú ladené podľa tejto témy.

5.2 Character Selection

5.3 User Interface

5.3.1 Menus

- Vytvorenie hernej session
- Vyhľadanie aktívnych herných session
- Herné lobby
- Nastavenie rozlíšenia
- Nastavenie ovládania
- Výber postavy
- Výber a customizácia zbraní
- Volba mena

5.3.2 Gameplay

Počas hry budú mať hráči prístup k rôznym indikátorom: vidiet indikátory zobrazujúce pripravenosť zbraní, skóre oboch tímov a 3D radar na ktorom sa im bude zobrazovať poloha spojencov a nepriateľov.

- Ukazovateľ životov
- Pripravenosť zbraní
- 3D Minimapa

- Chat
- Mená hráčův