

Rusty Steam

Martin Strapko
Peter Šulík

March 15, 2015

Contents

| | | |
|----------|--------------------------------|-----------|
| 1 | Story | 6 |
| 1.1 | Structure | 6 |
| 1.2 | Capture The Flow | 6 |
| 1.3 | King of the Kong | 7 |
| 2 | Feature Listing | 8 |
| 3 | Requirements | 9 |
| 4 | Gameplay | 10 |
| 4.1 | Game Mechanics | 10 |
| 4.2 | Game Mode | 10 |
| 4.2.1 | Team Deathmatch | 10 |
| 4.2.2 | Capture The Flow | 10 |
| 4.2.3 | King of the Kong | 11 |
| 4.3 | Controls | 11 |
| 4.4 | Combos | 11 |
| 4.5 | Drops to Powerups | 11 |
| 4.6 | Weapon Customization | 11 |
| 5 | Visual | 12 |
| 5.1 | Art Style | 12 |
| 5.2 | Character Selection | 12 |
| 5.3 | User Interface | 12 |
| 5.3.1 | Menus | 12 |
| 5.3.2 | Gameplay | 13 |

Rusty Steam - \sqrt{GDD}



WORLD WHICH LOOKS LIKE 19TH CENTURY
GONE WRONG.



EVERYONE WANTS TO
KILL YOU.





GAME MECHANICS

WITH YOUR WEAPON YOU CAN:



PUSH AWAY THINGS
WHICH ARE MOVABLE...



SO THEY HIT
YOUR ENEMIES.

BUT...

WHAT IF YOU SHOOT AN IMMOVABLE OBJECT?



...WELL, THE REVERSE FORCE
WILL BE USED ON YOU.



BUT THAT'S NOT
ALL FOLKS!

~~~~~



WE HAVE GRAPLING HOOK GUN!

THEY WORK EXACTLY THE SAME AS YOUR STEAM GUN .... BUT THE OPPOSITE WAY.



THEY PULL MOVABLE THINGS TO YOU.



AND MOVE YOU TO IMMOVABLE ONES ..

SO NOW YOU KNOW HOW YOUR GUNS WORK,



YOU CAN CUSTOMIZE WEAPON PROPERTIES LIKE RANGE, POWER...

ALSO POWERUPS WILL HELP YOU IN GAME



POWER++;  
SPEED \* 2;

IN SOME MODES YOU WILL BE STEALING FROM YOUR ENEMIES.



OR FIGHT OVER CONTROL OF GIANT ROBOT!



AND DESTROY YOUR ENEMIES!



SO DO ALL THE THINGS YOU ALWAYS WANTED...



WITHOUT GOING TO JAIL!

# Chapter 1

## Story

Prostredie, v ktorom sa hra odohráva je neznáma krajina 21. storočia, kde sa vybralo ľudstvo inou historickou cestou ako cestou elektriny a ostalo verné energii pary. Tú využívajú takmer všetky prístroje. Je to prostredie v ktorom, je každý druhý občan tejto krajiny kutil, ktorý experimentuje a vytvára si rôzne šikovné prístroje. To sa však nepáči vláde, ktorá chce mať pod kontrolou tvorbu týchto prístrojov a aj predaj. Vznikajú agresívne potičky, ktoré sú na dennom poriadku, v ktorých si rôzne kutilské klany tovarní dokazujú, kto vyrába lepšie prístroje. V jednej z nich sa ocitá aj hráč.

### 1.1 Structure

Hra je určená pre hru viacerých hráčov, ktorý bojujú v určitej árene alebo na ohraničenom území. Hráči neobjavujú nové časti deju - skôr sú len vhoďený do prostredia, ktorého história a príbehy postáv v ňom bojujúcich sú povedané v popiskoch/cutscénach pri výbere postáv, či levelov. Pre jednotlivé Game Mody a pre jednotlivé postavy bude vytvorený príbeh vysvetľujúci ich pozadie.

### 1.2 Capture The Flow

Tento konflikt vznikol kvôli vedeckej komunite, ktorá sa v určitom období rozdelila na dva smery. Jeden, za ktorým stál známy vedec Ed Tyson, hlásajúci jednosmerný prúd pary. Na druhej strane stála vedkyňa La Tess, ktorá tvrdila, že budúcnosť patrí striedavému prúdu pary. Obaja vedci vyrobili určité množstvo jedného aj druhého typu pary, tie však ukradli nadšenci jednotlivých smerov. Tak ako to aj z našej histórie poznáme sa po dlhodobých diskusiách oboch strán naskytlo riešenie - vojna. Alebo aspoň tak si to vysvetlili obyvatelia, ktorí chcú dokázať pravdu svojho presvedčenia tým, že ukradnú tej druhej skupine nádoby obsahujúce ich typ pary a prinesú do svojej základni, kde ich zničia. Keď jeden z týchto tímov príde o všetky zásoby pary - prehrá argument. A tak keďže hráč je členom jedného z týchto smerov tak ovplyvní budúcnosť, ktorý typ pary je lepší. Tradične logickými argumentami.

### 1.3 King of the Kong

Pri jednom z konfliktov sa splnili predpovede mnohých konšpirátorov. Vláda naozaj začala stavať stroj, pomocou ktorého chcela ukludniť nepokoje a nastoliť poriadok. Volala sa KONG.(Kolosálna ozaj nie gorila/kontrolovaný obor na gaunerov) Bol to obrovitánsky robot, ktorý pripomínal žirafu. To čo však vláda netušila, bolo, že jej tajnú zbraň obyvatelia našli a chceli sa jej zmocniť. Rozhadáli sa však dve strany mesta - každá zo strán ho chcela mať na svojej strane kde by slúžila ako vyhliadková veža. Kompromis v strede zrejme nebol dobrý nikomu a tak sa hráč stáva súčasťou boja, kde dve súperiace strany bojujú o nadvládu nad KONGom. // Lol. poznámka pomimo: existuje kapela Steam Powered Giraffe .



## **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 prít'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 prít'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 Flow

Klasický mód Capture The Flag. Skóre tímov sa počíta v množstve vlajok/špeciálnych objektov, ktoré odniesli z nepriateľskej základne do svojej. Vlajka z človeka spadne ak bude trafení 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. Farebná paleta by mala byť pastelová, taktiež by modely mali byť relatívne jednoduché a zložené z málo polygónov a detaily objektov by mali byť v textúrach. Primárny smer designu postáv i objektov by mal byť ladený do cartoon/chibi štýlu, kde sa upúšťa od realizmu a váha je skôr na disproporcii (veľké hlavy, ruky, nohy), ktorá nahráva cute štýlu, takmer ako pre deti. Avšak určite pri RIPshotoch a iných typoch smrti by bol výborný odskúšať kontrast s naturalizmom - nešetriť krvou a chrbticami bez hláv.

### 5.2 Character Selection

Hráči si môžu vybrať vzhľad svojej postavy pred začatím hry z predvyrobených postáv. Primárne by vzhľad postavy nemal ovplyvňovať gameplay.

### 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
- Voľba 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 hráčov