

# Rusty Steam

Martin Strapko  
Peter Šulík

March 3, 2015

# Contents

<b>1</b>	<b>Story</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Feature Listing</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Gameplay</b>	<b>4</b>
3.1	Game Mechanics . . . . .	4
3.2	Game Mode . . . . .	4
3.2.1	Team Deathmatch . . . . .	4
3.2.2	Capture The Flag . . . . .	4
3.3	Controls . . . . .	4
3.4	Combos . . . . .	4
3.5	Drops to Powerups . . . . .	5
3.6	Weapon Customization . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Visual</b>	<b>6</b>
4.1	Art Style . . . . .	6
4.2	User Interface . . . . .	6
4.2.1	Menus . . . . .	6
4.2.2	Gameplay . . . . .	6

# **Chapter 1**

## **Story**

Zatiaľ nie je k dispozícií

## **Chapter 2**

# **Feature Listing**

- 3D First Person Shooter
- Hooks
- Enviroment Control
- Multiplayer
- Weapon Customization

## Chapter 3

# Gameplay

### 3.1 Game Mechanics

Hlavnou mechanikou hry je prit'ahovanie. Zbraň hráča strieľa projektily, ktoré ak niekoho trafia, dajú možnosť strelcovi sa rozhodnúť či si chce svoj cieľ pritiahnúť (ak to není statické prostredie) alebo sa chce pritiahnúť on ku svojej koristi.

### 3.2 Game Mode

Hodnotenie hráčov záleží od zvoleného herného módu, aj keď zabíjanie hráčov je dôležité v oboch módoch, jeho dôležitosť sa mení.

#### 3.2.1 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.

#### 3.2.2 Capture The Flag

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

### 3.3 Controls

Hráči sa budú vo svete pohybovať pomocou pohybových kláves, štandardne WSAD a strieľať so zbraňou pomocou tlačítok myši. Taktiež budú mať k dispozícii nejaké utility ítemy, ktoré budú môcť štandardne aktivovať pomocou Q a E.

### 3.4 Combos

Mechaniky hry umožnia hráčom v multiplayeri robiť kombá, ako vystreliť hráča ako projektíl alebo takzvaný headshot, ak 2 rôzni ľudia pritiahnú toho istého človeka.

### **3.5 Drops to Powerups**

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

### **3.6 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 4**

# **Visual**

### **4.1 Art Style**

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

### **4.2 User Interface**

#### **4.2.1 Menus**

Hráči budú mať možnosť vytvoriť server, pripojiť sa na server, nastaviť systemové parametre (rozlíšenie, hlasitosť, senzitivita) ako aj customizovať si niektoré parametre zbraní podľa vlastnej chuti.

#### **4.2.2 Gameplay**

Počas hry budú vidieť indikátory zobrazujúce pripravenosť zbraní, skóre oboch tímov a 3D radar na ktorom sa im bude zobrazovať poloha spojencov a nepriateľov.