

The Chaser

Design Document

Team 11

Karel Petr, Margarita Ryabova, Michal Pozník, Oleksandra Shumilina

Obsah

Herní mechaniky	3
Svatyně	3
Suroviny	4
Typy svatyní	4
Amulety	5
Crafting	5
Boj	5
Zdraví	6
Stamina	6
Protivník	7
Časový limit	7
Herní smyčka	8
Game Loop	8
Monster Loop	8
Herní svět	9
Ovládání	10
UI	10

Koncept

FPS hra, ve které je úkolem ve 3D prostředí najít a ulovit příšeru. Problém je, že příšera má nadpřirozené schopnosti a obyčejný člověk pro ni není žádným protivníkem. Hráč tedy bude muset kromě samotného boje hlavně úspěšně bořit svatyně, které příšeře dodávají sílu, a stavět ty, které naopak posílí jeho. A to vše musí stihnout co možná nejrychleji, protože po uplynutí časového limitu hra končí.

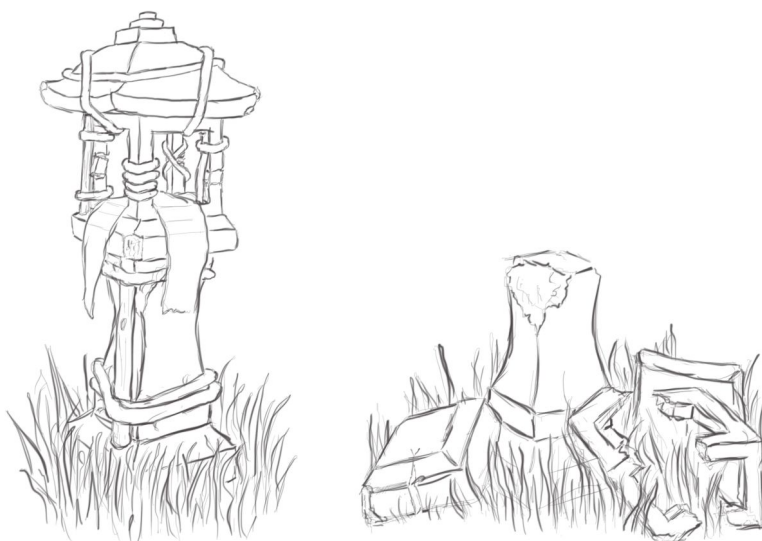
Příběh

Lidé jednoho jihoamerického indiánského národa věřili, že i ti co toužili po nemožném měli naději jak toho dosáhnout. Žili na okraji rozlehlých solných plání, a právě tam někde v oáze uprostřed solné pouště se podle jejich legend skrýval, v podobě majestátné pumy, jeden ze starých divošských bohů. Ten, kdo by ho našel a přemohl, by získal cokoli by si jen přál. Ale všichni to berou opravdu až jako poslední možnost, spíš jako mýtus, protože v průběhu staletí se už mnoho lidí vydalo na tuto výpravu a žádný se z ní nikdy nevrátil. Tato hra je právě o jednom z těch, co se vydali do pouště a po mnoha týdnech putování bájnou oázu skutečně našli.

Herní mechaniky

Svatyně

Hráč může ovlivňovat hru pomocí opravování a bourání svatyní. Každá svatyně totiž tomu, komu náleží přidává různé bonusy. V herním světě se jich nachází několik desítek, ze začátku hry je ovšem většina z nich rozbořená, a tudíž nemá žádný efekt, a zbytek náleží protivníkovi. Jak hráč tak protivník mají však možnost svatyně ničit a následně ze zbytků postavit svou vlastní. Protivník se neustále snaží udržet svůj počáteční počet a druh svatyní, hráč je ve stavbě omezen pouze počtem dostupných rozbořených svatyní a množstvím nalezených surovin. (typy svatyní viz níže)



Obr. 2 - Opravená a rozbořená svatyně

Suroviny

Ke stavbě svatyní a výrobě dalších předmětů hráč potřebuje nejprve v herním světě nalézt potřebné suroviny. Ty budou ve většině případů jednoduše ležet na povrchu, takže bude stačit je jen sebrat, některé suroviny mohou vypadnout z poškozených objektů.

Druh	Poznámka	Oblast výskytu	Kusů na mapě (cca)
Stick	rovná dřevěná tyč	na zemi v lese	30
Rope	kus liány	visící z větví stromů	30
Flower	fialová orchidej	na zemi v lese a ve skalách	7
Crystal	modře zářící krystal	v jeskyních a ve skalách	15
Statue	soška od dávných obyvatel oázy	v jeskyních a poblíž svatyní	5
Mushroom	trs drobných zeleně zářících hub	na zemi v lese a v jeskyních	10
Skull	lebka některého z předchozích protivníků monstra	součást kostry, hlavně v poušti na okraji oázy	10
Monster blood	krev zraněného monstra, která okamžitě ztuhla	jeden kus vždy na místě kde bylo monstrem zraněno	0+

Stick a Rope se používají jako základní stavební materiály (např. při opravě svatyní jsou použity na opravu samotné kamenné struktury), zbytek jsou speciální suroviny, které dávají svatyním a předmětům specifickou funkci (efekt svatyní závisí na tom, který z těchto předmětů byl použit při stavbě). Hráč může od každého druhu unést maximálně 5 kusů.

Typy svatyní

Svatyně se rozdělují podle toho, jaká speciální surovina byla použita při stavbě. Tato surovina je vždy na svatyni umístěna a umožňuje jejich jednoduché rozpoznání. Podle efektu se svatyně dělí na ty, které mají účinek jen v určité okruhu kolem sebe, a svatyně působící na hráče/monstrum bez ohledu na vzdálenost.

	Surovina	Efekt
Typy společné pro hráče i monstrum	Flower	zvyšuje rychlost pohybu o 50%
	Crystal	zesiluje efekt okolních svatyní
	Mushroom	snižuje rychlost čerpání staminy o 50%
Svatyně specifické pro monstrum	Skull	nezranitelnost
	Statue	možnost teleportace, pokud hráči zmizí z dohledu

Svatyně specifické pro hráče	Skull	v okolí zajišťuje nepřerušované pomalé léčení
	Statue	v okolí zpomaluje monstrem
	Monster blood	v okolí zvyšuje poškození působené hráčem

Amulety

Dále může hráč kamkoliv do herního světa (kde se bude moct sám postavit) umístit tzv. amulety, primitivní struktury, které si hráč bude muset nejprve vyrobit ze Stick a nějaké vhodné speciální suroviny. Amulety jsou umístěny vždy na pozici, na které se současně hráč nachází a mají efekt vždy pouze v oblasti kolem sebe. Jak monstrem tak hráč je může útokem zničit.

Crafting

Suroviny	Popis
Crystal + Stick	amulet vytvářející silný paprsek světla směřující k nebi kdykoliv se k němu monstrem přiblíží, čímž signalizuje jeho polohu
Statue + Stick	amulet odpuzující monstrem (vytváří obdobu zdi), v pozdní fázi hry ztrácí efekt
Crystal + Stick + Rope	standardní oštěp

Boj

Hráč může bojovat pomocí oštěpů, které může jak házet tak použít jako zbraň na blízko. Zpočátku žádné oštěpy nemá, může si je ovšem vyrobit. Hráč s sebou může nést najednou pouze omezený počet oštěpů. Pokud chce oštěp hodit, musí nejprve zamířit, čím déle míří, tím přesnější hod bude. Pokud se během míření pohybuje, přesnost se naopak snižuje. Při bodání může obdobně svůj útok "nabít", přičemž čím déle nabíjí, tím je útok účinnější. Pokud hozený oštěp zasáhne protivníka, zabodne se do něj a po chvíli (cca 1s) vypadne a hráč ho může sebrat a použít znovu. Pokud hráč při hodu mine, oštěp se zlomí a hráč bude muset použít nový.

Monstrem může útočit pouze na blízko, údery svých tlap.

Přibližný nutný počet úspěšných zásahů pro zabití		
Monstra hráčem na blízko	Monstra hráčem na dálku	Hráče monstrem
40	45	5



Obr. 3 - Screenshot z prototypu

Zdraví

Pokud je hráč mimo nebezpečí, zdraví se mu doplní automaticky. Není to však klasický autoheal, nestačí se na chvíli vyhnout zranění, hráč musí dosáhnout i toho, aby ho monstrem přestalo pronásledovat (uteče dostatečně daleko, nebo se schová). K zabití hráče monstrem stačí pět úspěšných útoků. Pokud hráč spadne z větší výšky než 3 metry, ztratí 30% zdraví, při pádu z více než 5 metrů ztrácí 80% zdraví (a větší převýšení na mapě není). Hráč navíc neumí plavat, v hluboké vodě ztrácí 5% zdraví každou vteřinu. V poslední řadě může hráč zemřít na přehřátí pokud se příliš vzdálí od oázy, pobyt více jak 50 metrů od hranic oázy má na zdraví totiž stejný efekt jako kdyby se topil. Monstru se zdraví nedoplňuje, nicméně ho má přibližně 10× více.

Stamina

Některé činnosti ubírají hráči Staminu. Pokud hráč po určitý časový okamžik žádnou z těchto činností nedělá, automaticky se začne doplňovat. Navíc, pokud je hráč zraněn, maximální množství Staminy se mu sníží, dokud není zase vyléčen.

Činnost	Náročnost na staminu
Sprint	7% za sekundu
Hod oštěpem	7%
Bodnutí oštěpem	5%
Stavba svatyně	10% za sekundu

Monstrum také používá systém Staminy, akorát u něj se její množství s ubývajícím životem nesnižuje a všechny činnosti pro něj mají poloviční náročnost.

Protivník

Hráč loví monstrum řízené umělou inteligencí v podobě velké bílé kočkovité šelmy. Podobně jako hráč může protivník bojovat a bourat/stavět svatyně. Může být v jednom ze čtyř stavů: Calm, Alerted, Enraged a Furious. Ve stavu Calm je protivník pouze pokud na něj hráč neútočí a má všechny svatyně, má čistě bílou srst a pouze obchází určitou oblast. Pokud se mu do zorného pole dostane hráč, snaží se od něj utéct. Do stavu Alarmed se dostane, pokud na něj hráč zaútočí nebo mu zničí nějakou svatyni. V tomto stavu mu zežloutnou boky a snaží se utéct nebo schovat, případně obnovit zničenou svatyni. Také o tohoto stavu přejde, pokud hráč postaví více jak tři své svatyně, v tom případě se snaží některé z nich zbořit. Jakmile protivníkovo zdraví klesne pod 70% nebo hráč postaví více jak 5 svatyní, může přecházet do stavu Enraged, ve kterém mu zčervenají boky a může na hráče může útočit, nicméně pokud s ním bude hráč bojovat, pravděpodobně po určité době přejde zpět do stavu Alarmed a uteče. Pokud má protivník méně než 20% života, zčerná mu srst, zčervenají oči a přejde do stavu Furious. V tomto stavu na hráče nepřestává útočit, některé hráčovy svatyně a amulety ztrácí svůj efekt, není možné se před ním schovat a hráče přestává pronásledovat, pouze pokud uteče dostatečně daleko do pouště. (diagram stavů monstra viz dále)



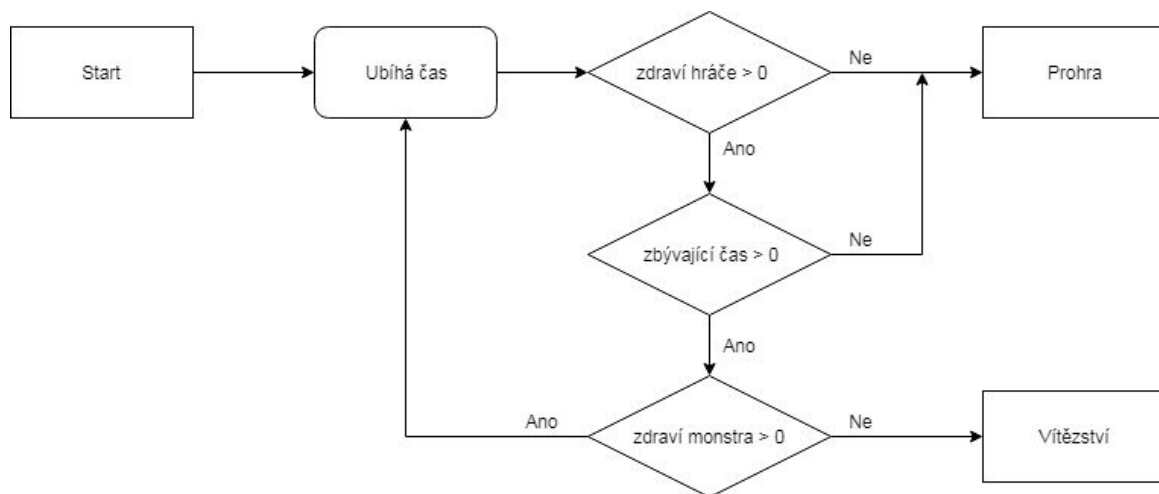
Obr. 4 - Monstrum

Časový limit

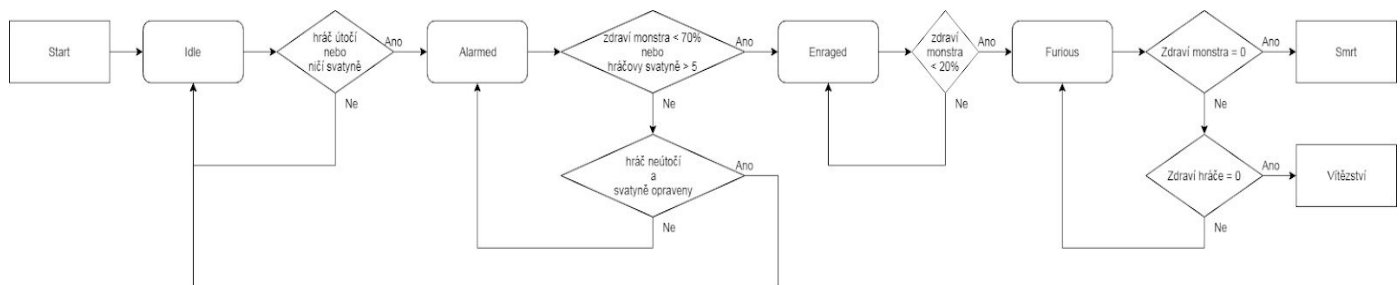
Hráč musí stihnout ulovit monstrum dřív než mu vyprší čas. Pokud se mu to podaří, je jeho čas zanesen do tabulky a může se pokusit stihnout to ještě rychleji.

Herní smyčka

Game Loop

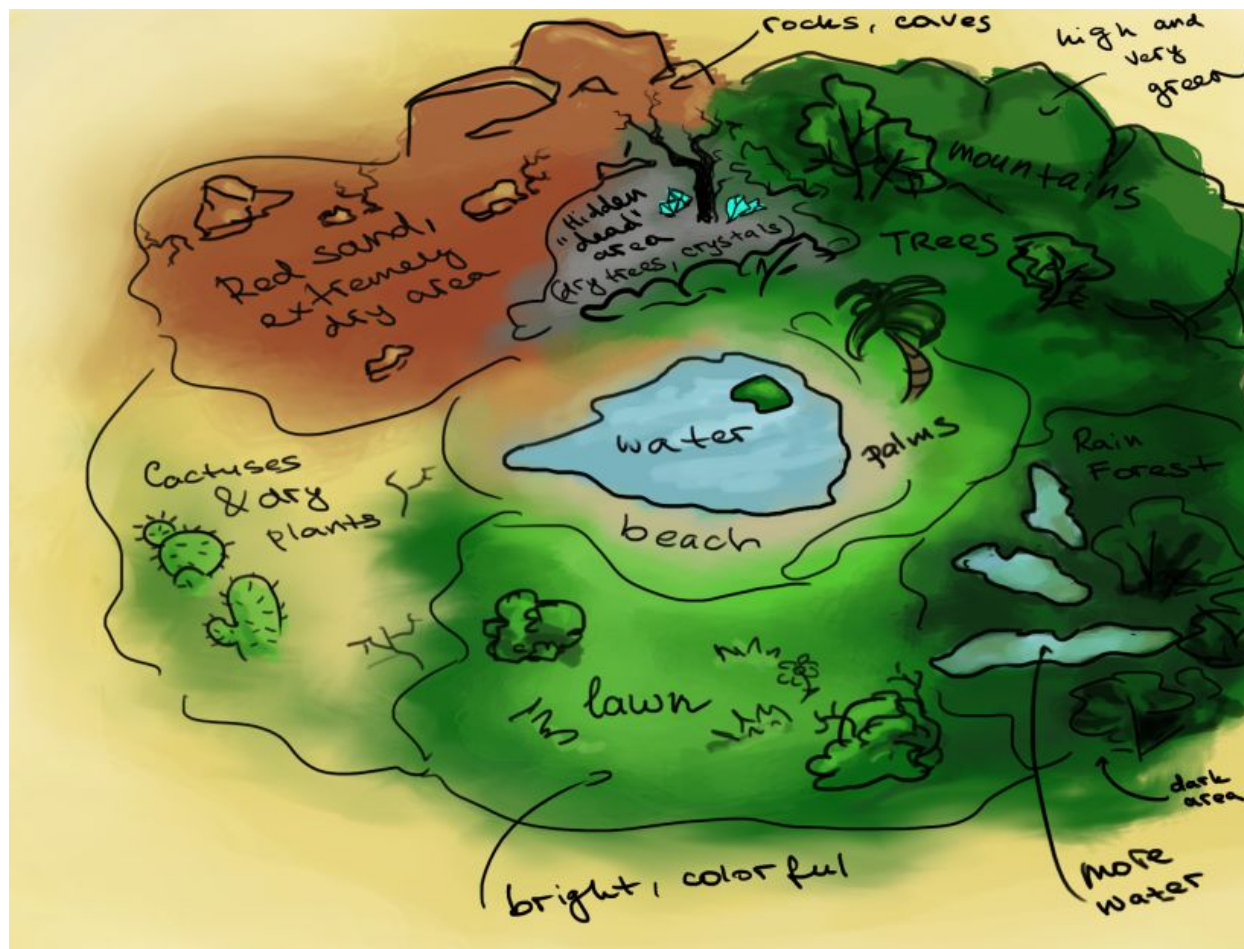


Monster Loop



Herní svět

Hra se odehrává v malé, přibližně kruhové oáze uprostřed rovinaté solné pouště. Pouze na obzoru jsou vidět hory ohraničující tuto část pouště. Oáza samotná je rozdělená na několik biotů, lišících se barvou a vegetací.



Obr. 6 - Mapa

- Jezero - vodní plocha v centru oázy, kolem úzké písčité pláže s ojedinělými palmami
- Prales - nachází se vedle jezera, hustý porost s několika drobnými, mělkými jezírky
- Savana - rovinatá travnatá oblast s minimem stromů
- Skály - labyrint úzkých, holých chodbiček mezi skalami
- Hora - nepřístupný vrchol, sloužící jako orientační bod
- Jeskyně - několik podzemních tunelů a síní nacházejících se v úpatí hory
- Polopoušť - kamenitý přechod mezi oázou a pouští, jen skály a kaktusy
- Rudá poušť - úplně suchá část oázy s červeným pískem



Obr. 7 - Pláž

Ovládání

Myš	kamera
WASD	pohyb
Levé tlačítko	výpad oštěpem (podržet pro nabití a pustit pro výpad)
Pravé tlačítko	hod oštěpem (podržet pro míření a pustit pro hod)
Shift	sprint
E	sebrat předmět / podržet pro postavení svatyně
Q	podržet pro zobrazení HUD pro výběr svatyně, pustit pro potvrzení
Tab	podržet pro zobrazení inventáře a pustit pro jeho zmizení
Esc	pozastavit hru

UI

Hlavní menu

- Play / Continue - pokud má hráč rozehranou hru
- Settings
- Quit

Nastavení

- Sound volume
- Mouse sensitivity

Pause menu

- Save and quit
- Continue

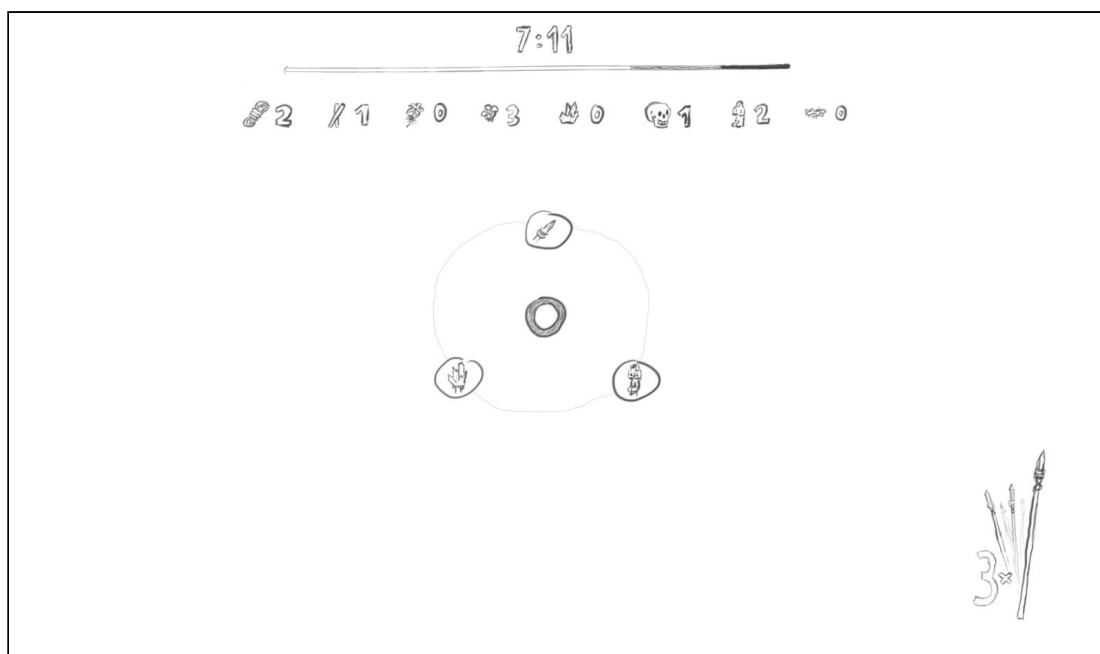
Inventář

Zobrazí se po podržení klávesy Tab, po jejím puštění opět zmizí.

- Radiální menu pro crafting - uprostřed obrazovky, hráč může pomocí myši označit který předmět chce vytvořit, po uzavření inventáře se vytvoří, pokud s myší nebude pohybovat, nevytvoří se nic
- Počítadla surovin - v horní části obrazovky, v řadě vedle sebe
- Zbývající oštěpy a amulety - v levé spodní části obrazovky

In-game HUD

- Crosshair - uprostřed obrazovky, označuje kam hráč míří
- Ukazatel staminy - v horní části obrazovky, pokud je hráč zraněn tak se zkracuje
- Timer - v horní části obrazovky, ukazuje zbývající čas
- Radiální menu pro výběr typu svatyně - zobrazí se pokud hráč zamíří na rozbořenou svatyni a podrží klávesu Q, následně může pohybem myši vybrat v menu svatyni a puštěním Q výběr potvrdí
- Indikátor postupu stavby - kruhový indikátor kolem crosshairu, který se objeví pokud hráč zamíří na rozbořenou svatyni pro kterou předtím vybral typ a podrží klávesu E



Obr. 8 - Návrh inventáře a HUD