# Legend

(1) Character: ABC

(2) Ch: DEF

(inf) Ch: GHJ

Egy karakter az első találkozásnál „ABC”-t, 2. találkozásnál „DEF”-et mond. 3. és 3-nál többszöri találkozásnál „GHJ”-t mond.

(\*) Character: ABC

(\*) Ch: DEF

(\*) Ch: GHJ

(inf) Ch: XYZ

A csillagos opciók véletlenszerűen váltakoznak. Ha már az összeset elmondta, az (inf) ismétlődik. Ha nincs (inf), akkor a csillagosok ismétlődnek örökké.

(…) Character: …

(inf) [Nothing.]

Ha bármilyen variáció (…) után [Nothing.] van, az azt jelenti, hogy a karakter többé nem szólal meg.

# The game (rough synopsis)

## The camp

+ Tutorial

+ Story

### Player intro

A Küldönc a táborban van, azon is belül a postamadarak ketrecét tisztítja és megjegyzi: [[1]](#footnote-1)

M: I hope we’ll have some birds back soon…[[2]](#footnote-2)

A player irányítást kap a Küldönc fölött. Szabadon felfedezhető a tábor.[[3]](#footnote-3)

### Training grounds

#### Lopakodás mechanika - training

Egy NPC-t azon kapunk, hogy csöndben figyel egy vadmadarat. Odaint magához, „Ssssh! Quietly!” és rávesz arra, hogy próbáld megfogni a maradat. Ilyenkor próbálhatja ki a player a lopakodás mechanikát.

Két kimenete is lehet a dolognak, ha sikeresen lopakodik a player, elkapja, egyébként elrepül a madár. Mindkettőt lereagálja az NPC.

#### Fighting mechanika - training

Kiképző pályán bábuk ellen lehet harcolni. Itt mutatja be a játék, hogy a fegyverek elhasználódnak (durability) bizonyos számú ütéstől. (Minden fegyver más állapotban van.)

Ha túl sokat püföli a babát a player és eltörik a fegyver, rászól a kiképző:

- Did it break? Just leave it anywhere, smithy will come pick it up. Here’s another! (és ad egy másik fegyvert)

#### Command mechanika[[4]](#footnote-4) - training [Még csak ötlet]

(NPC-ket mozgatni, utasítás adni nekik.)

### Camp NPCs

Camp borderline guard – NPC

(inf) Guard: No desertin’!

Commander tent guard – NPC

Parancsnoki sátor előtti őr megközelítése esetén:

Guard: Messenger, quick, over here! Commander wants to see you! You can finish today’s trainings later.

### Your mission

**Cutscene**

Hírt kap a tábor, hogy hatalmas sereg tart feléjük. A király el van veszve, hacsak nem jön segítség a másik tábortól. Ez a tábor viszont egy biztonságos úton túl messze lenne, így a Küldönc feladata, hogy hírt vigyen a másik tábornak, egyenesen át ellenséges és veszélyes terepen, minél gyorsabban.

Dialogue…

King: You need to leave as soon as possible, but also take your time to prepare. Dismissed!

Felkészül a player a hosszú útra. Pl. választhat, hogy milyen fegyvert vesz magához. (persze ez egy idő után úgyis eltörik, de a játék elejét meghatározhatja.)

A tábort csak a király megbízólevelével lehet elhagyni. Ezt a tábor kijáratánál átadja a player az őröknek, ezzel maga mögött hagyva a tábort és elindulva a küldetésére.

## The camp outskirts

+ Adventure

A játék elején, a tábort elhagyva még barátságosabb terep van, egy-egy allied katona is megjelenik, akikkel command mechanika szerint lehet interaktálni.

## The tail[[5]](#footnote-5)

+ Running

+ Fighting

+ Command

Barátságos és ellenséges katonák (felderítők, kémek) sávja.

## The bone[[6]](#footnote-6)

+ Running

+ Fighting

Banditák, ellenséges táborból dezertőrök sávja.

## Forest line[[7]](#footnote-7)

+ Running

+ Fighting

+ Sneaking

Éjszakai pálya, ahol fák árnyékába bújva kell a pálya nagy részét megtenni. Ellenséges NPCk fáklyákkal.

## The Forest

+ Running

+ Sneaking

Veszélyes vadállatok sávja. Itt az intró lehet az, hogy valami ellenséges ember NPC-t elkap egy medve (vagy más veszélyes állat.)

## Deep Forest[[8]](#footnote-8)

+ Running

+ Sneaking

Misztikus lények sávja. Misztikus erdő.

Misztikus labirintusszerű mélyerdő sávja. Talán itt éri el az MC a kétségbeesés állapotás, vajon sikerül-e véghezvinnie a küldetését?

# Game mechanics

Ez nem egy kifejezetten harcolós játék, inkább menekülős. Fel kell mérni a helyzetet, majd végrehajtani amit elterveztünk. Ezek általában gyors tervek.

**Menekülés**: A stamina rendszernek köszönhetően le tudjuk szaladni az ellenfeleket. Ez úgy néz ki, hogy veszélyes helyen sprintelünk, majd valamilyen biztonságos helyre érkezve pihenünk, új „hogyan-tovább-tervet” alakítunk ki. A biztonságos helyzet lehet bújkálás (elveszítik a nyomunkat), egy fegyver megszerzése (erőfölénybe kerülés), …

**Harc**: A játékban lesznek különböző sérültségű fegyverek. Pl. durability = 3 -> 3 ütésig jó a fegyver.

**Bújkálás/lopakodás**: Vannak olyan helyek, ahol az ellenfelek nem találnak meg azonnal. Pl. magas fű. Berohanhatunk oda, majd az ellenfelek lassan keresni fognak.

## Health

Egy olyan rendszer kéne, ami nem idegesíti a playert, hogy sokszor megütik, nem fogja állandóan frusztráltan visszatölteni a játékot egy előző checkpointra, hogy „ennyi élettel már úgyse tudom megcsinálni”.

v1

Valamennyi életpontod van, pl 7HP, 6 ütést kibírsz. Konfliktus közben (harc/menekülés/ellenségek kutatnak utánad[[9]](#footnote-9)) nem tudod gyógyítani magad, viszont konfliktuson kívül igen, bármennyiszer, max életre. Esetleg sokáig is tart a gyógyulás, pl 5 másodpercig mozgásképtelen a player. (Leül a karakter, bekötözi magát)

## Moving (?)

Egyelőre nincs kigondolva teljesen, hogyan legyen a mozgás. Hogyan lehet pl lopakodásból futásba váltani. Legyen egy mód, ahol csak jobb ball nyilra mozog a karakter? (Minden nyíl lenyomás egy lépés.) (?)

Vagy a jobb-bal legyen a gyorsító-lassító? Mindenkor azok váltakozásának tempója adja meg a mozgás gyorsaságát (?)

## Tutorial

Ismerkedés játékmechanikákkal narratív módon (pl.: NPC bemutatja).

## Story

Cutscenes, NPC-kkel való beszélgetés és story-építés.

## Adventure

Veszélytelen mechanika, nem lehet életet veszíteni, csak időt. A lényeg, hogy megtaláljuk a helyes utat.

## Running

A Küldönc alapból a WASD billentyűkkel sétál. Ha gyorsabban akar mozogni, vagyis futni akar, akkor a <- és -> billentyűket kell nyomogatni felválltva, minél gyorsabban. Minél gyorsabban nyomogatom, annál gyorsabban fut a Küldönc.

**A Stamina sávra való hatása:**

* (**Kocogás**) Van egy optimális tempó, aminél kevesbé fogy a stamina, de viszonylag elég gyorsan fut a Küldönc.
* Ha elfogy a stamina (**negatívba** **megy**), akkor egyre gyorsabban kell váltogatni a nyilakat ahhoz, hogy olyan tempót érjünk el, amit pozitív stamina sávval el tudnánk érni. Negatív stamina esetén pirosan villog a sáv és megy visszafelé.

### A menekülés ellenfelei

* **Ugró ellenfelek** – vannak olyan ellenfelek, akik az utat állják el, és készek a játékosra ugrani. Ezeket bait-elni kell, változtatni a mozgás tempóján, hogy olyan helyre ugorjanak, ahol az eredeti tempót folytatva a játékos lett volna. Majd míg feltápászkodnak, elfutni mellettük.
* **Üldöző ellenfelek** – a játékos után futnak, elég kicsi tempó mellett utolérik a játékost, és megütik (valamilyen fegyverrel). Ütés után hátrább maradnak. (Vannak variációk – lassabb, gyorsabb, erősebb, gyengébb, ügyesebb, ügyetlenebb, stb.)
* **Átugrandó akadály** – a környezet akadályai, pl. kidőlt fa – ezt a megfelelő időben át kell ugrani (ugrás gomb lenyomása), különben a játékos felbukik, és míg feltápászkodik, beérhetik üldözői.
* **Kikerülendő akadály** – hasonló az előzőhöz, de álló helyzet, mozgás irány gombokkal ki kell kerülni. Nagy sebességnél a játékos nekiütődik és az eleséshez hasonlóan előnyt veszít. Kisebb előnyvesztés, mint az elesés. (Hisz futásnál ki tudod rakni a kezedet, hogy tompísd az ütést.)
* **Alulbúlyós akadály** – amíg nincs meg a leap under upgrade, addig le kell lassítani kocogásra sprintből, majd úgy bebújni alá. Példa: egy szekér az út közepén. A játékosnak át kell bújnia alatta, az üldöző viszont csak félrelöki, nem okoz neki akadályt (pl valami nagy szörnyeteg).
* **Terep –** pl. víz. Nem igazán akadály, csak megváltozik a tempó. Vízben pl lassabban fut a játékos, nagyobb fatigue használattal. Vagy folyó, ami kissé a folyás irányába is löki a játékost.

## Upgrades

* **Fast frontal evasion** – Nem élvez hátrányt a játékos, ha nekiütődik nagy sebességgel keskeny álló tárgyaknak (pl.: fának). Ilyenkor gyorsan jobbra vagy balra siklik (esetleg pördül). Széles tárgyaknál csak az ütközés hátránya nincs.
* [?] **Never stumble** – Átugrandó akadályok automatikusak.
* **Fatigue updates** – Tovább tart a fatigue csík. Több ugrade szint is lehet itt.
* **Leap under** – Sprintből azonnal be lehet bújni alulbújós helyekre.

## Sneak

A futáshoz hasonlóan, ez is ’real life ügyességet’ kíván. Lopakodásnál az a lényeg, hogy lekövessünk egy ritmust, halk puttyogást hall a player (metronóm), a megfelelő pillanatban le kell nyomni a bal, majd jobb nyilat.

* Nem lenne rossz, ha egyből át lehetne váltani sprintre, ha mondjuk észrevesznek.

## Stamina bar

(Pihenés) Egy helyben állás esetén töltődik vissza a stamina sáv a leggyorsabban.

(Lihegés) Negatív sávtöltésnél a Küldönc a térdeire támaszkodva, görbe háttal liheg (animáció).

(Szuszogás) Pozitív sávtöltésnél látható a lehellet (animáció).

## Problems

* (**Üres játék**) Felmerülhet, hogy az ellenfelet már az elején kicseleztük, nem vettek észre minket, nem üldöznek. Viszont így, az egész kihasználatlan menekülő-pálya értelmét veszíti, unalmas lesz a játék.
  + Talán meg lehet oldani jól megtervezett pályákkal is
  + Lehet be kell vezetni véletlenszerű ellenséges találkozókat. Pl a bokorból kibújik egy ellenfél.
* (**Túl bonyolult**) Lehet túl sok game mechanikát akarok beépíteni és inkább csak egyre kéne fókuszálni végig, azt maximálisan, minden lehetőségét kidolgozni. Pl.: lehet az eredeti, csak futásra kéne építeni, és lopakodást nem is rakni a játékba.

## Other ideas

* **Ugrás** (?) lehetne egy **mechanika**, hogy futás közben a talajon lévő dolgokat (kidőlt fa pl) át kell ugrani, különben átesünk rajta. Átesés után feltápászkodunk, de ez időbe telik, és addig az üldözőink beérhetnek.
  + Be lehet vezetni az ellenfelekre is. Néha sikeresen átugranak dolgokat, néha elesnek – véletlenszerűen.
* **Erdőben üldözés**. Sok fa mögé be lehet bújni, valaki pl lámpással/fáklyákkal kutatnak utána. A fa egyértelmű árnyékot vet, hogy hol biztonságos (nem látnak), hol nem az.
* Előző ötletnél fogva **lehetne** **lopakodós mozgás is**, nem csak a sprint. Pl Ctrl lenyomásával lopakodás mód van, ugyan úgy váltogatni kell a nyílakat gyorsabb mozgáshoz – esetleg kicsit más a mechanika (?).
* Milyen legyen a pálya? Nagy horizontálisan és vertikálisan is nyitott pályát nehéz csinálni, mert mi van ha a player elsőre eltalálja a helyes irányt? Ebben az esetben a pálya nagy része kihasználatlanul marad. Erre az ötlet, hogy futásnál nem ide-oda szoktunk szaladni, hanem mindig egy irányba. **Futós részeken legyen a pálya vertikális vagy horizontális**.

# General storypoints

* A Küldöncöt szinte mindenki ismeri a táborban (mindenki ismer mindenkit), és a királlyal is jó viszonyt ápol. Ez fontos, hogy a playerben személyes kapcsolat alakuljon ki a tábor iránt és meg akarja csinálni a küldetést.

# Dialogues

- I’m not going to lie, our position is grave. We’re almost entirely surranded, north and west. The east is a trap. Our only chance is where we came from, back south. I’ve already sent out men to scout the area, see if it’s clear ’advance’. Meanwhile, you need to go on this journey, find our brothers, and…

- My King! (panting) The south! It’s overrun by the enemy, not even a mile out…

…

- Well lads, I’m going to swear now.

…

- Fuck!

(old version)

\*The messenger is summened. He enters the tent of the commander\*

- Reporting for duty.

- Soldier, you were assigned a mission to carry out. You are to deliver this message to the camp across the /Name of the forest/ forest. Understood?

- Yes, sir! Question, sir!

- What's your question, soldier?

- Is the letter a priority? Going back is at least a month's journey not to mention...

- You are to cross the forest.

- ... That's suicide...

- It is a soldier's duty to carry out his commander's orders, not to mention it came from the king himself! You should be proud, soldier, to have a task this important.

- Aye, sir!

- ...dismissed.

\*M. walks away, turns back at the entrance\*

- Father.

- Safe journey, son.

/Arról, hogy eddig a player nem tudott szaladni, de most megtanulta. A való életben azt kijelenteni hogy most tudunk futni fura, hisz gyerekkorunkban, járás után tudunk már. Kidolgozni a fura megjegyzést azután, hogy megvannak a kontrollok amit el kell mondjon Mike./

- Tricky, huh? Now you can run. Most people never learn to run until they ...(?)

- You’re weird…

- Tsk, not you too…

- What?

- Everyone calls me ’the weird guy’.

(small pause)

- Wasn’t my advices useful?

(small pause)

- Sorry, they were.

/Később egy másik karakter a weird guyról. Ez a beszélgetés opcionális, akkor jön elő, ha odamész a karakterhez./

guy panel:

- So, did you do the training with Mike (IC)? What a weird guy, huh?

p1 panel:

- Ha, yeah…

p1 panel (gondolat, nem hangosan kimondott dialógus):

(I’m not sure how I feel about calling Mike weird.)

# Game tips

Ezek a játék tippek pl. töltőképernyőknél lehet mutani.

* If you make it out alive – whatever your condition may be – that’s success.

# Safe

…

# Trash

~~Behavior~~

* ~~Throw rock (make noise)~~
  + ~~Lone enemy behavior:~~
    - ~~active~~
      1. ~~Enemy makes a gasping noice („Huh?”)~~
      2. ~~Approaches noice source~~
      3. ~~Lingers a bit~~
      4. ~~Goes back~~

~~Komplex viselkedés folyamatábrákat lehet készíteni a program számára, NPC-k viselkedéséhez. De mi határozza meg, hogy melyik úton megy végig egy NPC és milyen viselkedés megy végbe?~~

1. ~~Lehet~~ **~~véletlenszerű~~**~~.~~
2. ~~Bele lehet vinni a játékba egyfajta~~ **~~személyiség-nyomozást~~**~~. A player képes legyen eldönteni egy NPC-ről, vagy legalábbis megsaccolni, hogy hogyan fog viselkedni.~~

~~Pl.: nagy, izmos, erős ellenfél hogyan fog viselkedni zajkeltésre (egy kő eldobása egy helyre)? Nagy valószínűséggel úgy fogja érezni, hogy elég bátor és erős ahhoz, hogy ne szóljon senkinek, csak menjen oda és nézze meg mi történt.~~

~~Ezzel ellentétben egy gyengébb ellenfél, az esetek nagy részében szólni fog a többieknek és erősítést kér mielőtt bármi rizikósat tenne.~~

~~Mechanics~~

~~This is a list of all the things I can think up in a (medieval) stealth game. I marked the ones I want to use with a~~ **~~bold~~** ~~style. (More can be used in the Peace-seeker game.)~~

* **~~Throw small rock~~**
* ~~Whistle in place~~
* ~~Say something (impersonate enemy)~~
* ~~Set hole-trap~~

~~Trips the enemy, doesn’t really harm.~~

* ~~Set bear-trap~~

~~Harms the enemy, makes them immobile.~~

* ~~Change~~

~~Change the environment in a noticable way, so enemies may behave differently. (e.g.: leave a door open.)~~

* ~~Sabotage~~

~~Ineract with the environment in a way that harm enemies/enemy resources or gives you an adventage.~~

* ~~…~~

**A fentiek inkább majd a Peace-seekerre vonatkoznak, a The Messenger egy egszerűbb játék kell legyen.**

1. Nem jó, az elején ne legyen balsejtetés, az a király parancsával jelenjen meg (?) [↑](#footnote-ref-1)
2. Ezzel is jelezve, hogy nem lehet majd máshogy értesíteni a másik tábort, mint a Küldönc munkájával. [↑](#footnote-ref-2)
3. A tábor egyfajta opcionális tutorial, bemutat pár game-mechanicot, amit szabadon ki lehet próbálni, vagy ki lehet hagyni. [↑](#footnote-ref-3)
4. Ez egy olyan mechanika, ha barátságos NPC-kkel találkozunk a játék során. [↑](#footnote-ref-4)
5. Tail – mint farok. A barátságos sáv legvége. [↑](#footnote-ref-5)
6. Ismét egy kutya-hasonlat. Csont, amit hátra hagytak. [↑](#footnote-ref-6)
7. Ideiglenes cím. Ha van olyan kifejezés, ami a mezőt és az erdő találkozását írja le, akkor arra kéne váltani a nevet. [↑](#footnote-ref-7)
8. Ideiglenes cím. Jobb lenne valami menő nevet adni a misztikus erdőnek. [↑](#footnote-ref-8)
9. Text appears: „I cannot heal here, they’re looking for me!” [↑](#footnote-ref-9)