

Game Design Document

Enemy at the gates

Jan Hlava (395986)

Enemy at the gates je 2D hra typu Tower Defense, kdy hráč představuje velitele obrany města a snaží se vhodně rozmístit obranné jednotky kolem města tak, aby se nepřátelské armádě (vojáci, tanky, atd...) nepodařilo dostat až do středu města, kde by dobyla místní radnici, čímž by získala nadvládu nad městem. Hra bude mít několik úrovní a nabídne i různé jednotky, ať už na straně obránce (hráče) nebo na straně nepřítele. **Cílem je tedy odvrátit jednotlivé útoky na příslušná města. Jenom pozor, útoky mohou přicházet z více stran.**

Základní jednotky budou pěšák, odstřelovač, kulometní hnízdo a tank. Dále pak speciální jednotka bombardér (která se nebude umisťovat na mapu, ale přivolávat) a k němu samozřejmě protiletadlová obrana. Každá jednotka bude mít určitou přesnost zásahu (tedy zásah není vždy), rychlost střelby, ale i poškození. Silnější jednotky jako bombardér nebo tank budou udělovat i částečné poškození v okolí zásahu. Pěšák bude univerzální jednotka, která nebude příliš vynikat, odstřelovač bude udělovat větší poškození, ale také bude mít mnohem větší prodlevu mezi střelami. Kulometní hnízdo bude mít schopné vystřílet velké množství střel za krátký čas, ale pak si musí dát pauzu na nabití. Protiletadlová obrana bude moci zranit pouze letadla. Nepřítel bude mít základní jednotky v podobě pěšáků a tanků o různé kvalitě (odolnosti). Navíc má k dispozici dělostřelectvo, kdy v určitých intervalech může zaútočit na jednotky hráče a při zásahu je zničit. Tank bude mít redukci poškození od obyčejných zásahů od pěšáka a odstřelovače.

Jednotky hráče se budou průběžně během kola vylepšovat sbíráním zkušeností, kdy postoupí na vyšší hodnotu a zlepší se jim například úspěšnost zásahu, udělené poškození nebo rychlost palby. Zároveň každé kolo umožní v jeho průběhu získat zbraň od nepřítele, která umožní malinko zvýšit trvale efektivitu příslušné jednotky i pro další kola.

Hráč bude mít možnost udělat omezený počet blokáží (zátarasy, protitankové překážky, miny, ostnatý drát) v ulicích města, kdy bude moci ovlivnit průchod jednotek, zpomalit je, přesměrovat do jiné ulice, tak jak se mu to může hodit více ze strategických důvodů. V žádném případě ale nepůjde zablokovat všechny cesty.

Pro pořízení jednotek bude třeba mít lidské zdroje, které budou nějaké do začátku a další budou přibývat postupně během kola. Dále každá jednotka bude kromě toho potřebovat i další surovinu, například pěšák bude potřebovat zbraň, tank například tankovou munici. Některé budou do začátku, další budou padat z nepřítele.

Unique selling points

- Útoky nepřichází z jedné strany, ale mohou přicházet z různých stran, ale je zároveň možnost blokáže určitých úseků ke změně trasy nepřátel nebo jejich zpomalení
- Jednotky mohou minout, nemusí se trefit, každá jednotka bude mít trochu jiné suroviny potřebné na její nákup
- Lze určit prioritní cíl, po kterém budou jednotky hráče primárně pálit

Aspekty hry

Nezbytné:

- Možnost umisťovat jednotky na mapě
- Pohyb nepřátelských jednotek (včetně nutnosti vyhledávání cesty vzhledem k více cestám vedoucím ke středu města)
- Návrh úrovní (úrovně budou mít různé plánky města)
- Jednotky a jejich vylepšování (jejich hodnoty vlastností, suroviny pro nákup)
- Blokace ulic ve městě
- Animace letících projektilů a výbuchů

Důležité:

- Zvukové efekty (střely, výbuchy)
- Rozebrání blokad nepřitelem (například vojáci odstraní protitankové zátarasy, aby mohl tank v pohodě projet)

Vhodné, ale není nutné pro základní hratelnost:

- Zobrazení poražených jednotek (mrtvoly)
- Doprovodná hudba na pozadí

Mood-board



Časový plán

1. týden: Vytvoření prototypu jednoho levelu

2. týden: Vytváření základních jednotek a jejich vylepšení
3. týden: Implementace umisťování vlastních jednotek
4. týden: Implementace pohybu nepřátelských jednotek včetně blokad pomocí překážek
5. týden: Implementace střelby a poškození
6. týden: Implementace vln a AI jednotek, získávání surovin
7. týden: Vytváření grafiky a UI, zvuků a animací
8. týden: Dokončení grafiky a UI, zvuků a animací
9. týden: Interní testování
10. týden: Příprava dalších levelů
11. týden: Uživatelské testování
12. týden: Doladění chyb, nedodělků a zpětné vazby z uživatelského testování

Změny oproti první verzi

- Přidán podrobnější popis hry s detaily, aby bylo jasnější, co hra obsahuje, co je potřeba udělat, jaké budou jednotky, atd. – důvodem je nedostatečný popis v první verzi GDD
- Upraveny unikátní prvky, která jsou snad více unikátnější – připomínka v poznámkovém bloku
- Upraveny aspekty hry – aby daly lepší přehled co je potřeba udělat
- Upraven časový plán – aby byl na celý semestr a trochu podrobnější