

Neuvěřitelná dobrodružství kocourka Ojocha: Velký úlet

~ Game Design Doc ~

Tým: Antonín Holík, Jakub Špiřík, Jan Szlauer

Žánr: 2D horizontal autoscrolling procedurally generated score-attack cat shoot 'em up

Platformy: PC (s časem eventuálně Android a iOS)

Technologie: Unity

Target Audience: Studenti laboratoře Lemma, fanoušci koťátek v kbelíku

Premisa: Ulet s kocourkem Ojochem před oživlou sochou, která tě pronásleduje! Ve svém kouzelném kyblíku se překázkám vyhýbej, případně je mýdlovými bublinami vyčisti z cesty. Sbírej předměty a využij jejich kombinací k získání power-upů a někdy i power-downů. Děj je volným pokračováním krátkého [animovaného filmu](#).

Big idea: Hra by se měla pokusit zajímavým způsobem inovovat zaběhlý systém power-upů/pick-upů. V mnoha hrách je power-up něco s jasně daným benefitem. Lékárnička = životy, zbraň = odstraňovač překážek, double jump = unsadňovač překonávání překážek. V Ojochovi je idea taková, že ve hře bude 5 předmětů, které může hráč vzít, ale ty ovšem samy o sobě nic nedělají. Efekt se aplikuje vždy až po sebrání kombinace dvou předmětů a různé kombinace předmětů mají různé pozitivní, ale někdy i negativní účinky. Tím pádem, když hráč sebere první předmět, pohled na ostatní předměty se pro něj změní. Z některých se stává vytoužený power-up, pro jehož získání by měl být ochotný riskovat a z některých předmětů se stane překážka, které se hráč chce vyhnout. Po sebrání druhého předmětu se efekt aplikuje a hráč může vybírat znova. K tomu aby hráč předměty chtěl sbírat ho nutí score-multiplier, který zmizí, pokud dlouho žádný předmět nesebere.

GAMEPLAY FEATURES:

DŮLEŽITÉ MECHANIKY/FEATURY:

- Ojoch se může pohybovat volně po 2D obrazovce pomocí WASD
- obrazovka se automaticky posouvá dál a postupně zrychluje

- Ojoch nemůže vyletět mimo obrazovku, když doletí ke kraji jednoduše se zastaví
- Ojocha honí socha, která je na začátku úplně vlevo obrazovky, ale pokaždé když Ojoch narazí do nějaké překážky, socha se posune trochu vpravo a zmenší tak hráči prostor na manipulaci, pokud se socha posune příliš vpravo, hra končí
- Ojoch mezerníkem střílí mýdlové bublinky, ty se používají na zneškodnění případných nepřátel
- počítání score podle uletěné vzdálenosti, sestřelených nepřátel, multiplier podle sesbíraných předmětů
- překážky a nepřátelé se náhodně generují na základě prefabů
- sebrání 2 předmětů aktivuje abilitu

	mýdlo	smeták	špinavá ponožka	koření	vinylový deska
mýdlo	přidá bubliny (palivo)				
smeták	více bublinek na určitý čas (rozptyl viz Contra)	dva rotující smetáky kolem Ojocha na určitý čas (obránný štít)			
špinavá ponožka	ponožka rotující kolem Ojocha, která neguje jedno zranění (obránný štít)	zakalí pohled, přiláká nepřátele	přivolá ducha Přepeře Smradinoh a (miniboss)		
koření	posune sochu dál od Ojocha	bouchačka na určitý čas (zvýšený útok)	inverzní ovládní na určitý	Ojechem to pár sekund hází jak kýchá	
vinylový deska	přivolá salvu rachejtlí od krysčes	přivolá babky s prutem	přivolá MC Diktáta, který hází vinylové desky	nápoj lásky socha udělá výpad vpřed	zpomalení času, god mode na určitý čas

DALŠÍ MECHANIKY/FEATURY:

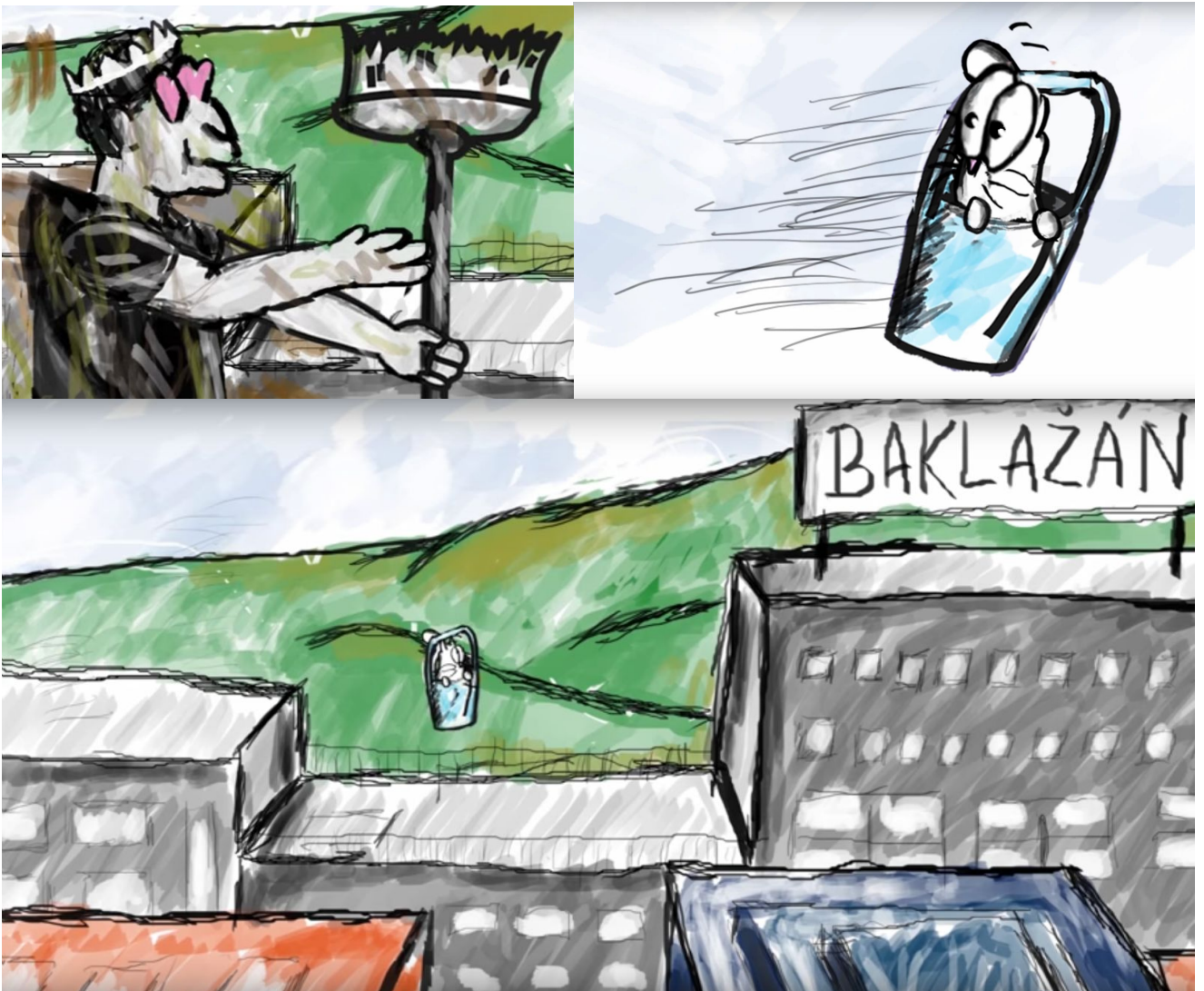
- palivo a munice jako jeden resource
- balancování kbelíku, aby nevytékalo cenné palivo a Ojoch nevypadl

- složitější generování prostředí
- boss fight(y)
- achievements
- easter egg
- žebříčky
- FUN!

AUDIO-VISUALS:

GRAFIKA:

- vzhledově by hra měla být shodná s filmem
- kde je to možné použijeme assets přímo z filmu



- nepřátelé: ptáci, Sputnik, balónky, krysy střílející rachejtle, babky s prutem, duch Přepěře Smradinoha, padající květináče

- překážky: domy, balkóny, vodojemy, černé obláčky

HUDBA:

- originální hudba v podání Jakuba Špiřika
- hudba by měla být poskládaná z vrstev, které by hrály současně a v různých situacích můžeme určité prvky hudby podle potřeby vypnout/zapnout

SOUND EFFECTS:

- zvuky dělané na acapela

ČASOVÝ PLÁN:

3.týden	do 11.10.	Prototyp
4.týden	do 18.10.	vytvořit nepřátele, překážky
5.týden	do 25.10.	- -
6.týden	do 1.11.	sbírání předmětů
7.týden	do 8.11.	- -
8.týden	do 15.11.	random generation
9.týden	do 22.11.	- -
10.týden	do 29.11.	vytváření místností
11.týden	do 6.12.	- -
12.týden	do 13.12.	zvuky, hudba
13.týden	do 20.12.	- -