

# Game design document

Title: **Chase the Phantom**

Development team: Mário Kudoláni, Sebastián Kupka, Roman Stoklasa

**Genre:** stolná hra

**Big Idea:** Implementácia digitálnej verzie stolnej hry “Scotland Yard” ([https://en.wikipedia.org/wiki/Scotland\\_Yard\\_\(board\\_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Scotland_Yard_(board_game))), kde sa niekoľko (3-5) hráčov jednej strany (detektívia) snažia spoločným úsilím (kooperáciou) chytiť jedného hráča hrajúceho v roli Fantóma. Fantóm sa po hernej mape pohybuje skryto a svojim prenasledovateľom sa zjaví len 4x v priebehu hry. Hra sa hrá na dopredu známy počet kôl. Hráči (detektívia) na základe indícií, ktorý dopravný prostriedok fantóm v danom kole použil, musia odhadovať, kam sa Fantóm pohybuje a kde sa zhruba nachádza. Hra obsahuje napätie a vyžaduje tímovú spoluprácu a logické myslenie.

**Tento projekt prináša túto obľúbenú stolnú hru na Vaše mobilné zariadenia, takže ju môžete hrať kdekoľvek a s kýmkoľvek!**

**Target Audience:** ktokoľvek, bez obmedzenia veku

**Category:** Stolná hra, 3D grafika, pohyb kamerou nad “plátnom”

Rôzne herné módy:

- 1) **shared-screen** (viac hráčov na jednom zariadení),
- 2) jeden hráč proti AI protivníkovi,
- 3) multiplayer a multiplayer proti AI.

Obchodný model: **Free-To-Play**, s prípadnými **InApp-purchases** (dokupovanie nových máp, skinov, tém, ...).

**Platforms:** mobilná, primárne pre tablety (Android + iOS)

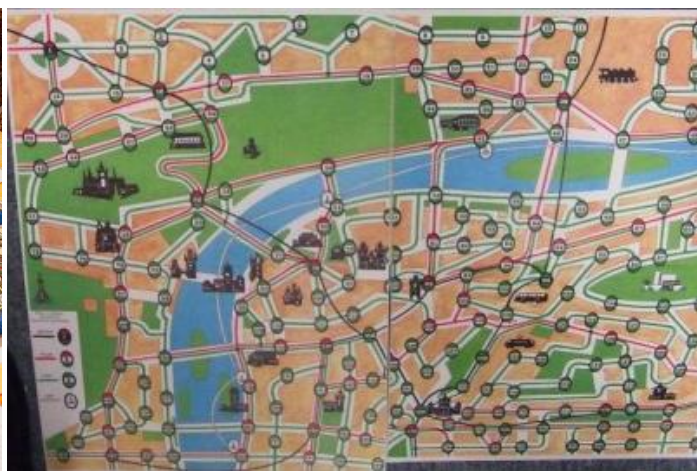
**Play Mechanic:** Posun figuriek po hernom pláne.

**Technology:** Unity, Photoshop

**Key Features:**

- postavené na základe obľúbenej a zábavnej stolnej hry – stolná hra vo Vašom vrecku
- **možnosť voliť z rôznych herných máp** (v budúcnosti)
- rôzne herné módy: na úvod shared-screen, v ďalších verziách pridaný single-player proti AI, multiplayer
- samo-učiace sa AI, ktoré prispôsobuje svoje schopnosti schopnostiam hráča
- podpora rôznych máp a rôznych tém (v ďalších verziách)

## Ukážky stolnej hry:



### All Features (technical list):

Priority: **P1** = "musí byť", **P2** = „bolo by potrebné“, **P3** = "nice to have" features ak sa stihnú, alebo do budúcich verzií

P1	Shared-screen UI – vhodná indikácia toho, ktorý užívateľ je na ťahu
P1	Voľný pohyb kamery nad plátnom – posun, rotácia, zoom, tilt
P2	Pri zmene hráča na ťahu sa nastaví kamera na aktívnu figurku a skloní sa podľa hráča
P3	UI rozložené v zmysle "okolo stola" (prispôsobené, aby sa nemuselo točiť zariadením)
P1	UI vhodne indikuje a "skrýva" keď je na ťaku Fantóm
P1	Základné herné pravidlá: kolá, používanie lístkov, skrytý pohyb Fantóma, ...
P3	Rôzne sub-varianty pravidiel (rôzne inicializácie hry, rôzne možnosti pohybu figuriek)
P2	"Wizard" pre štart novej hry (založenie hráčov, výber figuriek, rozloženie okolo stola, ...)
P1	3D grafika figuriek
P1	3D grafický návrh pre hernú plochu
P1	Základné herné plátno (základná mapa) – staticky vytvorená
P3	Herné plátno generované na základe nejakého datového predpisu (napr. XML)
P3	Herné plátno s reliéfom
P3	AI logika pre protivníka
P3	Samoučiace sa AI
P3	Multiplayer (server)
P3	Multiplayer (LAN)
P2	In-Game Menu (pred hrou, po hre, nastavenia, ...)

## Roadmap (Milestones):

- 11.10. – feasibility study verzia (ukážka hernej mechaniky v Unity)
- 18.10. – export feasibility-study verzie pre mobilné zariadenia (primárne Android, voliteľne iOS)
- 25.10. – návrh UI (wireframes, sketche) – návrh funkčného rozloženia UI
- 1.11. – základná implementácia herných pravidiel, agentov, užívateľského ovládania, modelovanie 3D modelov
- 8.11. – vytvorenie herného menu, zakladanie novej hry, doladovanie herného ovládania a prepínania medzi hráčmi, implementácia “špeciálnych kartičiek“ do pravidiel
- 15.11. – pokus o implementáciu generátora mapy (na základe predpisu)
- 22.11. – **prvý alpha build** -- dotiahnutie do funkčného
- 29.11. – zapracovanie pripomienok, komentárov a nápadov na základe prezentácie
- 05.12. – doladovanie 3D modelov, grafiky menu. Interné testovanie.
- 13.12. – zapracovanie nájdených nedostatkov z interného testovania. Externé testovanie.
- 20.12. –zapracovanie nájdených nedostatkov z externého testovania.

### 21.-23.12. – BUILD & RELEASE beta verzie do Google Play

4.1. – 31.1. – “Buffer time” pre záverečné doľadovanie 7 opravy

### 1.2. – 5.2. – finálny BUILD & publish na Google Play