

Game design document

Názov

survivAnt

Členovia tímu

Pavel Kouřil, Jakub Medvecký-Heretik, Luboš Hyžák

Žáner

real-time stratégia so survival prvkami

Zhrnutie hry

Hráč nepriamo ovláda mravcov umiestňovaním kráľovniných feromónov na hernú plochu. Jeho úlohou je počas dňa získať dostatok surovín na vylepšenie mravcov, mraveniska a nakŕmenie kráľovnej. V noci zase musí brániť mravenisko pred dorážajúcimi vlnami nepriateľov. Cieľom hry je prežiť daný počet dní a nocí, až kým sa narodí nová kráľovná.

Cieľová skupina

Všetci milovníci mravcov a real-time stratégií.

Porovnanie s inými hrami

Hra je inšpirovaná reálnym životom mravcov :-)) a taktiež hrou Majesty, v ktorej hráč nepriamo ovláda jednotky takým spôsobom, že na miesto umiestni objekt záujmu (bounty flag) a pokiaľ je jeho cena pre jednotky dostatočne atraktívna tak sa za ním vydajú. Survival prvky sa zase podobajú na tie v hre Kingdom, kde sa gameplay delí na cyklusy dní a nocí - cez deň sa preskúmava svet a zbierajú suroviny, v noci na hráča útočia vlny nepriateľov a ten sa musí brániť.

Kľúčové prvky

- originálny spôsob ovládania jednotiek
- systém vylepšovania mraveniska a mravcov
- low poly grafika
- dva hlavné typy mravcov (bojovník a robotník) + kráľovná
- rôzne typy nepriateľov

Ak zvýši čas

- nedostatok surovín ovplyvňuje náladu kráľovnej a to sa prejavuje negatívne na atribútoch mravcov
- viaceré typy mravcov
- viac levelov (rôznych terénov)
- kráľovná pomáha v nočnej obrane svojimi bojovými pokrikmi

Platformy

PC

Použitý software

Visual Studio, Unity, Cinema 4D, Photoshop

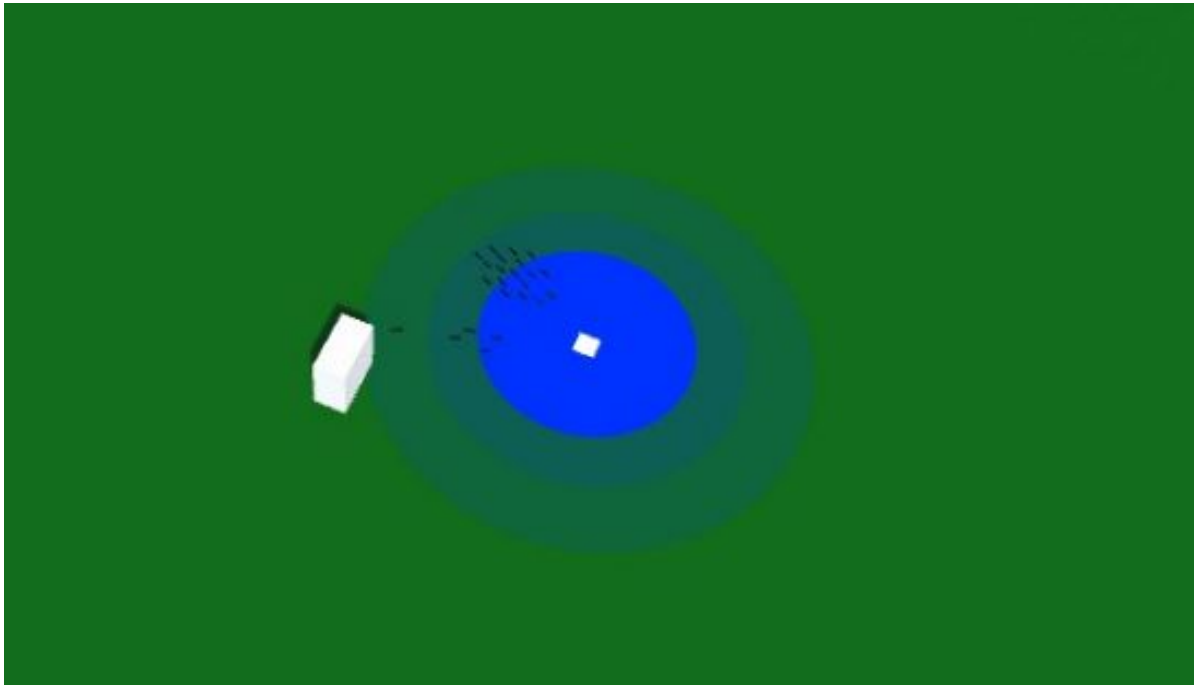
Gameplay mechaniky

Pohyb a navigácia po mape

Ovládanie mravcov je realizované pomocou umiestňovania feromónov, ktoré majú 3 okruhy vplyvu, najmenší privolá mravca k stredu so 100% pravdepodobnosťou, pri väčších okruhoch sa pravdepodobnosť znižuje. Jednotlivé feromóny a objekty v hre majú okrem okruhov aj rôzne priority.

Napríklad:

Novší feromón pritiahne mravca skôr ako starší. Nepriateľ pritiahne mravca skôr ako surovina.



Zbieranie surovín

Každá surovina (hríb, mŕtvola, kvet...), má taktiež svoj okruh, do ktorého ak mravec vojde tak si ju všimne a začne ju po kúskoch nosiť späť do mraveniska. Počas ťaženia má mravec okolo seba tiež okruh pôsobenia a ak doňho vojdú iné mravce tak sa k nemu pripoja a nasledujú ho až kým ich nepritiahne surovina, t.j. povedia si o nej a ťazia spolu. Ťažba suroviny sa končí jej vyťažením alebo príchodom noci.

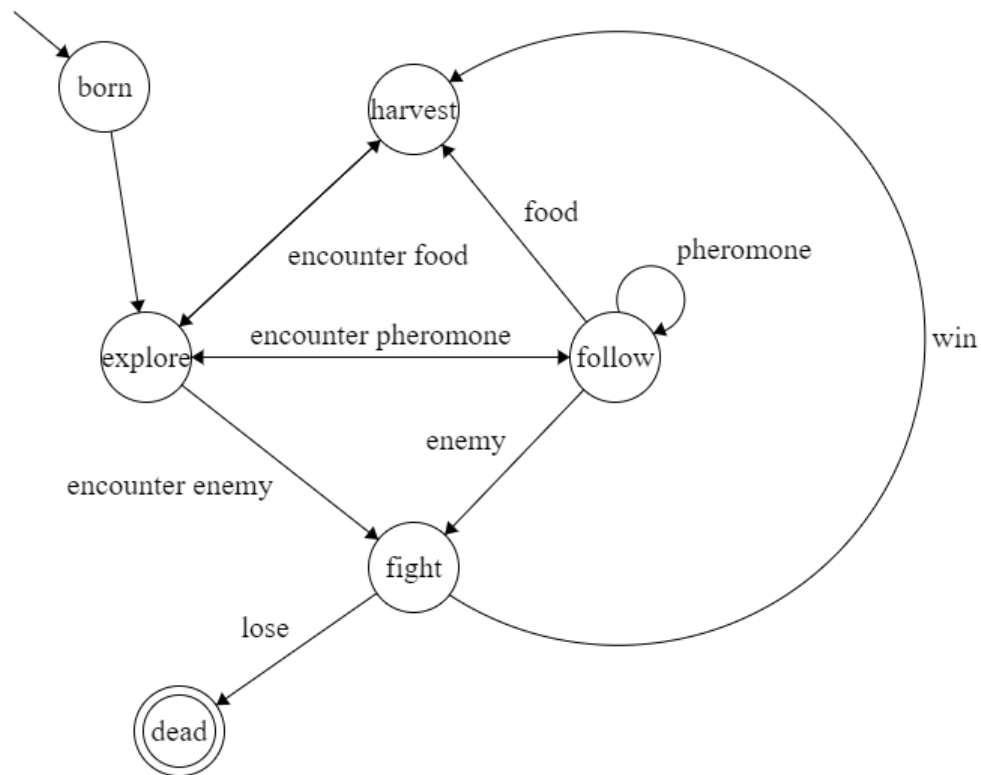
Boj

Nepriatelia (pavúk, osa, červený mravec...), ako skoro všetky objekty v hre, majú tiež svoj okruh = teritórium, a zaútočia na mravca ak doňho vojde a mravec útok opätuje. Boj prebieha v reálnom čase. Mravec má možnosť utiecť z boja, ak je privolaný feromónom - nepriateľ ho prenasleduje len po okraj svojho teritória, ktoré je pevne dané. Boj sa končí ak všetky útočiace mravce zomrú, utečú, alebo ak zomrie nepriateľ. Po smrti nepriateľa začnú víťazné mravce ťažiť suroviny z jeho mŕtvoly.

Všetky mravce a nepriatelia majú atribúty health, attack, defense a harvest.

Cyklus deň - noc

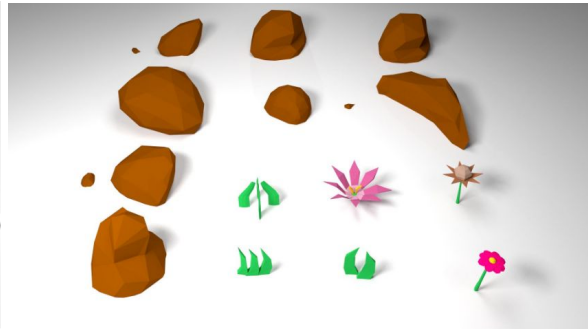
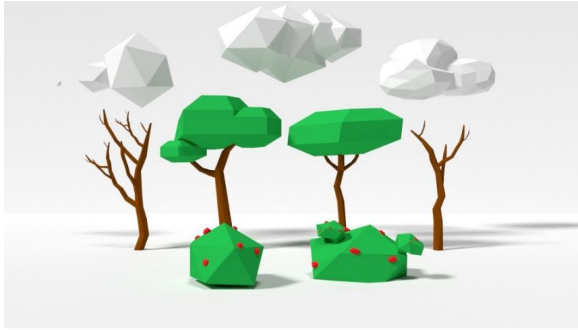
Počas dňa všetky mravce objavujú mapu, zbierajú nájdené suroviny a bojujú s prípadnými nepriateľmi úplne autonómne, ak nieje ich chovanie ovplyvnené feromónmi. Príchodom noci ťažiacie mravce prerušia svoju činnosť a vrátia sa do mraveniska. Bojujúce mravce dokončia súboje (ak nie sú ovplyvnené feromónmi) a potom sa tiež vracajú domov. V noci na mravenisko útočia vlny nepriateľov, s ktorými mravce bojujú aby ochránili svoj domov a kráľovnú. Ak noc prežijú tak ráno začínajú zbierať suroviny = mŕtvoly okolo mraveniska. Ak neprežijú tak sa hra končí.



Vylepšovanie mravcov, mraveniska a kráľovnej

V mravenisku sa postupne odomykajú rôzne vylepšenia, za ktoré sa platí nazberanými surovinami. Predmetom vylepšení sú rôzne atribúty mravcov, mraveniska, počet narodených mravcov v každom vrhu, úprava pomeru počtu narodených mravcov každého typu, atď...

Vizuál



Roadmap

Týždeň 1	do 16. 10	Prototyp
Týždeň 2	do 23. 10	Deň/noc, typy mravcov, upgrady
Týždeň 3	do 30. 10	AI mravcov, nepriatelia a súboje
Týždeň 4	do 06. 11	- -
Týždeň 5	do 13. 11	- -
Týždeň 6	do 20. 11	Terén, grafika, UI a zvuky
Týždeň 7	do 27. 11	- -
Týždeň 8	do 04. 12	Closed Alpha pre vybraných hráčov
Týždeň 9	do 11. 12	Dokončenie terénu, grafiky, UI a zvukov
Týždeň 10	do 18. 12	- -
Január 2017		Testovanie, ladenie, vyváženie obtiažnosti a vydanie hry