

## Design Dokument

- Celý název: **Not just another fucking space shooter**
- Zkrácený název: **Shooter**

### Koncept

Bude se jednat o jednoduchou arkádovitou vesmírnou střílečku bez příběhu, s jednoduchým ovládáním a nejjednodušším možným zbraňovým systémem. Tři druhy protivníků, z toho jeden boss – finální protivník. Prostý interface, prosté intro, konstantní pozadí hry, žádné menu. Možnost pozastavit hru. S hudbou ani zvuky se nepočítá.

### Vzhled herní obrazovky

Hráčova loď (HL), se může pohybovat po celé ploše obrazovky, nepřátelské lodě (NL) vylétávají z pravé strany a pohybují se směrem doleva. Chování NL popsáno dále. Ukazatel životů je ve formě „koláče“ rozděleného na osminy a nachází se v pravém dolním rohu.

### Zbraně HL

Má pouze jednu zbraň. Nepříliš rychlá kadence, bez setrvačnosti, účinek na nepřátele popsán v další kapitole. Projektily vylétávají ze špičky hráčovy lodě. Neomezená munice.

### Protivníci

#### Základní protivník (ZP)

- Chová se primitivně, střílí periodicky, a pomaleji než HL
- Jeho pohyb je naskriptovaný, pohybuje se po přímce, anebo po sinusoidě s nízkou amplitudou (ty vlnky jsou malé).
- Jeho výstřel HL ubere 1/8 životů.
- Kolize s ním bere HL 3/8 životů a protivník vybuchuje.
- Může být zničen jedním projektilem z HL.

#### Pokročilý protivník (PP)

- Chová se méně vyzpytatelně než ZP, střílí vždy dvě střely za sebou. Jedna střela je složena z dvou projektilů, letících rovnoběžně nad sebou. Časová mezera mezi výstřely i dávkami není konstantní, je mírně náhodná.
- Jeho pohyb je komplikovanější, větší amplitudy, ladný pohyb, žádné prudké změny.
- Jeden projektil ubírá 1/8 životů HL.
- Kolize s ním bere HL 4/8 životů a protivník vybuchuje.
- Může být zničen dvěma projektily z HL.

### Boss

- Přesné chování bossa bude upřesněno po otestování. Jeho loď je ve tvaru zkříženého srpu a kladiva, viz obrázek. při výstřelu se oddělí „kovová“ část kladiva (hlavice) a letí směrem k HL. V určité vzdálenosti (asi 1/4 obrazovky) od HL exploduje, a z místa výbuchu vyletí pět projektilů (paprscitě, do polokruhu), z nichž každý má sílu 2/8. Manévrovatelnost hlavice je omezená, je menší, než manévrovatelnost HL. HL je schopna vyhybat se projektilů, avšak nesmí to být příliš snadné.
- Vystřelování hlavic probíhá opět v dávce po dvou, po jejich výbuchu musí dostat HL šanci na

protiútok.

- Pohyb bosse probíhá jen po ose y, k jeho zničení bude potřeba odhadem 30 projektilů z HL.
- Kolize HL s bossem způsobuje smrt HL.
- Pokud se HL přiblíží k bossovi na méně než cca 40 px, rychlost střelby bosse se rapidně zvyšuje.

## Start hry

Na pozadí je vesmír. Uprostřed obrazovky vidíme logo Shooter, které se po vteřině a půl začne zmenšovat směrem doprostřed, až úplně zanikne. V pravo nahoře se zjeví (alpha+) červená tečka, a nápis REC, oba blikají. Tímto říkám hráči, že prozatím nemůže hru ovládat. Z pravé strany (vertikálně uprostřed) přilétá HL, zastavuje se asi 35 px od pravého okraje a vystřeluje. Zleva přilétají dva PP, nad sebou. Zastavují se cca 50 px od levého okraje. Po necelé vteřině couvají zpět a mizí. Přilétávají tři ZP, v trojúhelníkové formaci a tečka a „rec“ už mizí. Přilet dalších protivníků je věc level designu.

## Závěr hry

A) Hráč vyhrál: ?

B) Hráč byl poražen bossem: loď bosse se otočí o 45°, zajede do pravého dolního rohu a loď se změní na bílý symbol (rychlý přechod, avšak nikoli skok). Nalevo od tohoto symbolu se objeví další symbol. A pak další a další, až je vyplněna celá obrazovka (rychlost přibývání se zvyšuje). Pak se chvíli koukáme na obrazovku plnou dělnické třídy, a pak symboly zmizí (pozadí zůstává), ze spoda přijíždí The End a za ním titulky (naše jména a fce).

C) Hráč byl poražen jiným protivníkem: nepřátelské loď šupem (=nadstandartní rychlostí) odletí a přiletí boss. Pokračování viz výše (b)

## Ovládání

- šipky = ASDW = pohyb loďky (šipka nahoru = W = pohyb loďky nahoru)
- mezerník = CTRL = střelba
- pause/break = P = pauza
- intro i outro se dá ukončit enterem.