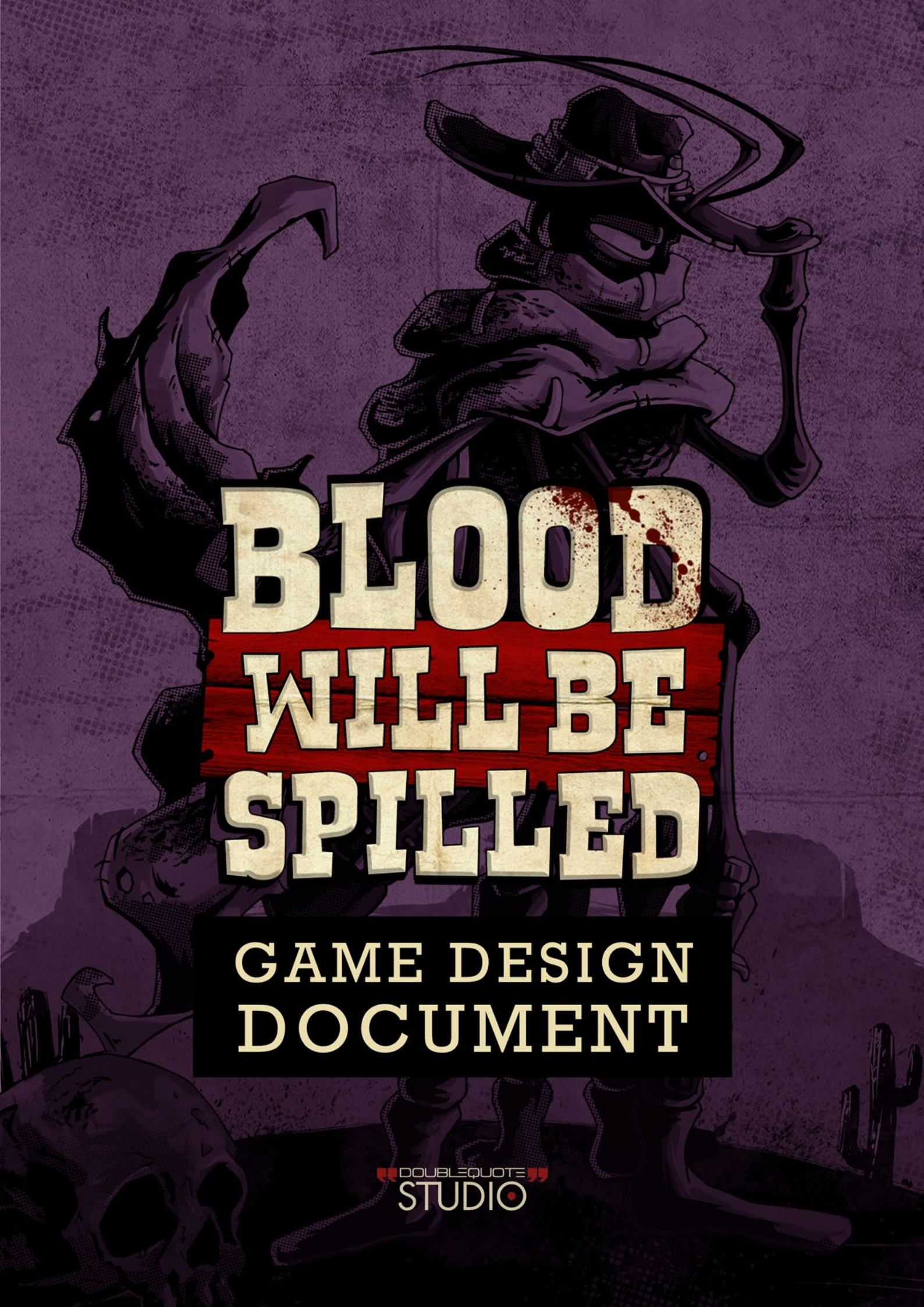




BLOOD WILL BE SPILLED

GAME DESIGN
DOCUMENT



Popis projektu

Blood will be Spilled je 2D akčný platformer inšpirovaný špagety westernami, odohrávajúci sa vo svete obývanom hmyzom. Príbeh sleduje protagonistu Jacka - komára a lovca odmien, ktorý je na stope zloduchov, ktorý ho pred 5 rokmi zradili, zmrzačili a takmer nechali zomrieť uprostred divočiny.

Hra je kompletne ručne kreslená a štylizovaná do komiksového vizuálu, využívajúc aj viaceré narátky nástroje podobných diel, ako napríklad textové bubliny alebo komiksové panely. V samotnej hre sa striedajú akčné súboje, vyžadujúce rýchlosť a presnosť s oblasťami zameranými na skákanie a prekonávanie prekážok. Hra bude obsahovať aj niekoľko hádaniek, ale nebudú ťažiskom herného zážitku. Nakoľko je hlavný hrdina komár, má aj schopnosť piť krv svojich nepriateľov, čo mu umožňuje využívať v súbojoch špeciálne schopnosti rozdelené do troch hlavných kategórií - dobrý, zlý a škaredý.

Veľmi dôležitou súčasťou hry je jej príbeh, rozprávaný najmä prostredníctvom viacerých zaujímavých, plne nahovorených postáv.

Elevator Pitch

Blood will be Spilled je dvojrozmerné akčné spracovanie legendárnych špagety westernov, s komárom v úlohe Clintu Eastwooda.

Podobné projekty a inšpirácie

Hry

Shank a *Shank 2* od Klei Entertainment (2010, 2012)

Deadlight od Tequilla works (2012)

Ori and the Blind Forest od Moon Studios (2015)

Valiant Hearts: The Great War od Ubisoft Montpellier (2014)

Call of Juarez: Gunslinger od *Techland* (2013)

Filmy

The Good, the Bad, and the Ugly od *Sergia Leoneho* (1966)

Django od *Sergia Corbucciho* (1966)

For a Few Dollars More od *Sergia Leoneho* (1965)

Kill Bill od *Quentina Tarantina* (2003, 2004)

Rango od *Gora Verbinskeho* (2011)

AntZ od štúdia *Dreamworks* (1998)

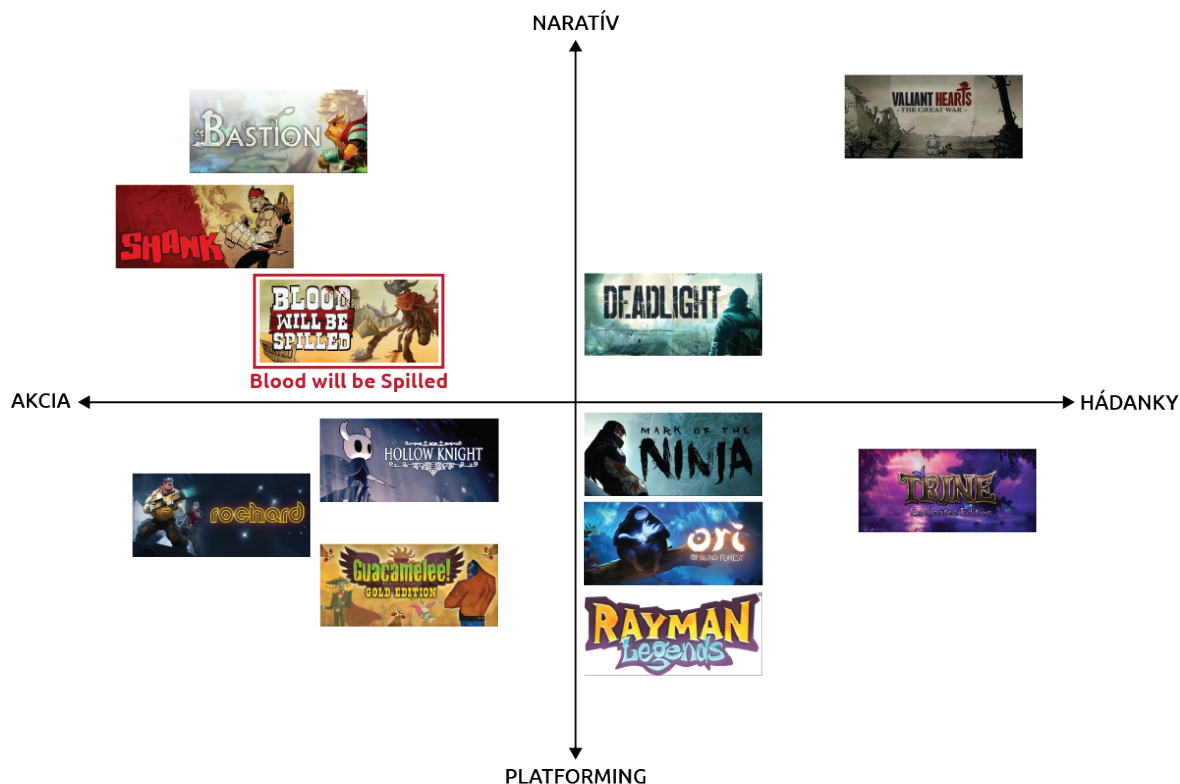
Unikátne herné prvky (USPs)

- Prestrelky, v ktorých je možné (a často potrebné) kryť sa za prekážkami a mieriť presne s použitím myši alebo herného ovládača
- Revolver hlavného hrdinu treba nabíjať náboj po náboji, čo vyžaduje určitý strategický prístup k prestrelkám
- Súboje s hernými bossmi sú realizované formou duelov, v ktorých je dôležitá najmä rýchlosť a presnosť
- Možnosť využívať špeciálne schopnosti (skilly) spomedzi 3 kategórií
- Získavanie nových revolverov, ktoré majú rozdielny dostrel, silu, presnosť a počet nábojov

Ciel'ová skupina

V súčasnosti sa na trhu nenachádza veľmi veľa hier s westernovou tematikou, napriek tomu, že tento žáner je pomerne populárny a obsahuje mnoho prvkov, ktoré sú relatívne ľahko spracovateľné do herného prostredia. Spomedzi hier podobného typu v žánri 2D plošinoviek je mnoho titulov, ktoré kladú dôraz na tzv. "platforming" (skákanie a prekonávanie prekážok), čistú arkádovú akciu alebo naopak riešenie hádaniek. Na trhu je však pomerne málo titulov, ktoré by boli zamerané na kombináciu naratívu a akcie, ako sú napríklad tituly od štúdia *Klei Entertainment*. Naším cieľom je ponúknuť práve takýto herný zážitok.

Pre zhrnutie, *Blood will be Spilled* je na jednej strane určený fanúšikom žánru western a hráčom z tohto prostredia a na strane druhej hráčom, ktorí majú radi 2D akčné plošinovky s dôrazom na príbeh.



Veková klasifikácia PEGI

Vychádzajúc z porovnania s podobnými titulmi odhadujeme, že Blood will be Spilled môže byť podľa klasifikácie PEGI označený ako hra vhodná pre osoby staršie ako 16 rokov.

Dôvodom je, že hra obsahuje štylizované kreslené násilie - hráč sa účastní prestreliek s ostatnými hmyzími postavami a získava ich krv, ktorá je vzhľadom na hlavnú postavu celkom dôležitou súčasťou hry. Ďalším dôvodom je prítomnosť hanlivých slov, ktoré sú v žánri westernu relatívne bežné.

Opis príbehu

Príbeh sa odohráva vo svete obývanom hmyzom, najmä v okolí mesta s názvom Driftwood. Svet, v ktorom sa dej odohráva je mnohými reáliami podobný americkému "Divokému" západu 19. storočia. Spoločnosť je prirodzene rozdelená na niekoľko úrovní. Na samom spodku spoločenského rebríčka je nelietavý hmyz, ako sú napríklad mravce. Pracujú najmä ako robotníci, v horších prípadoch otroci, pričom mravce majú v spoločnosti podobné postavenie ako afro američania v USA pred občianskou vojnou. Červené mravce, tzv. Indianti, sú podobní domorodým indiánom. Na vyššej úrovni je lietavý hmyz, pre ktorý je bezproblémový aj pohyb na veľké vzdialenosti. Sú prevažne meštania, obchodníci, rančeri a podobne. Na najvyššej úrovni sa nachádzajú pavúky, ktoré majú až mýtickú pozíciu v spoločnosti. Nikto žiadneho pavúka v tejto časti krajiny už veľmi dlho nevidel, niektorí spochybňujú či vôbec existujú, iní ich majú za nadprirodzené, mýtické až božské stvorenia.

V tomto svete sledujeme príbeh Jacka - komára a lovca odmien, na jeho ceste za pomstou. Pred 5 rokmi ho zradili, zmrzачili (zlomili mu krídla a sosák) a nechali zomrieť v púšti jeho kumpáni. S pomocou indianskeho šamana Sna-Ke-Eyes sa mu však podarilo prežiť, čo jeho bývalí kolegovia netušia a tak je im na stope. Z väčšiny z nich sú dnes už hľadani zločinci, spájaní s gangom Calaveras, na ktorého čele údajne stojí Marshall - Jackov hlavný cieľ. Jeho lov ho privádza do mesta Driftwood, v

okolí ktorého je už niekoľko rokov vo výstavbe železnica, výdobytok modernej technológie, ktorá umožní aj nelietavému hmyzu prepravovať sa na obrovské vzdialenosti.

Hráč je v úlohe Jacka na jeho love bývalých kolegov, jedného po druhom, a pri tom sa dozvedá, čo presne sa stalo pred 5 rokmi. Dozvedá sa aj aký to malo súvis so stavbou očakávanej železnice, ktorá nápadne pripomína pavučinu a ktorej úspešné dokončenie je z nejakého dôvodu veľmi dôležité pre členov gangu Calaveras a kohokoľvek, kto stojí za nimi.

Na vyššej úrovni hra pojednáva o motívoch akými sú zrada, otroctvo, seba-deštrukčné dopady pomsty, morálka, či korupcia. Hráč posúva príbeh vpred tým ako napreduje v hre a zároveň je mu prezentovaný prostredníctvom dialógov s niektorými postavami, rozprávačom a animovanými komiksovými videosekvenciami.

Opis herného systému

Základný opis

Blood will be Spilled je 2D akčný platformer s relatívne veľkým dôrazom na príbeh.

Hlavné piliere hry sú:

- **Platforming**
- **Súboje**
- **Naratív**

Základný herný cyklus sa dá zhrnúť takto:

Hráč s cieľom posunúť sa v príbehu ďalej prechádza úrovňami, prekonáva rôzne prekážky, rieši úlohy a dostáva sa do súbojov, medzi ktorými sa presúva opäť prekonávajúc rôzne prekážky.

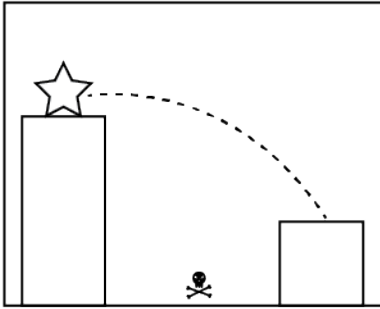
Hra je členená na úrovne, ktorými hráč prechádza v lineárnom, chronologickom poradí. Celkovo je v hre 11 úrovní a centrálny hub - mesto Driftwood, do ktorého sa hráč medzi niektorými úrovňami vracia. Odhadovaný priemerný herný čas jednej úrovne je okolo 30-45 minút. Odhadovaná dĺžka celej hry je približne 6 až 8 hodín.

Platforming

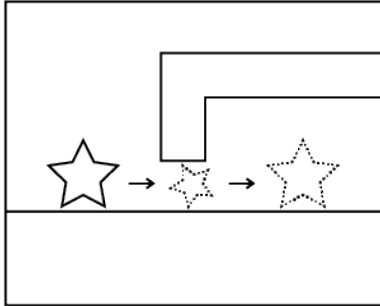
Základný pohyb

Hráč vidí hlavnú postavu z boku a pohybuje ňou v dvoch základných smeroch - vpravo a vľavo. Medzi základné pohyby ďalej patrí prikrčenie sa a skok. Skok má dve úrovne, podľa toho, ako dlho hráč podržal klávesu. Hráč môže bežať v prípade, ak počas chôdze drží klávesu behu. Štandardná rýchlosť pohybu je chôdza.

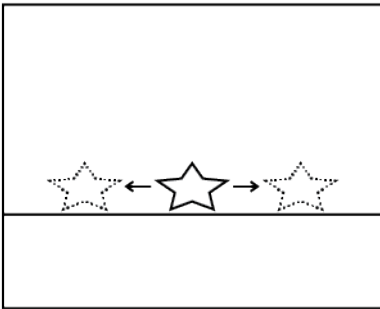
Pokročilé možnosti pohybu



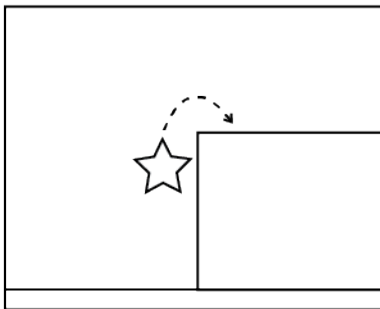
Plachtenie (Glide) - Keď sa hráč nachádza vo vzduchu, stlačením a podržaním klávesy skoku prejde do plachtenia, ktoré umožní, že hráč plachtí vzduchom v nižšej rýchlosti, čo mu umožňuje lepšiu manévrovateľnosť a prekonávanie o niečo väčších vzdialeností. V tomto stave možno strieľať.



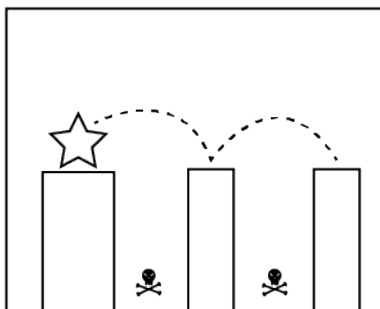
Šmýkačka (Slide) - Stlačením klávesy prikrčenia počas behu hráč urobí šmýkačku, ktorá umožní dostať sa popod prekážky. Hráča je takisto počas tohto pohybu náročnejšie trafiť a teda je ho možné používať ako formu úhybu.



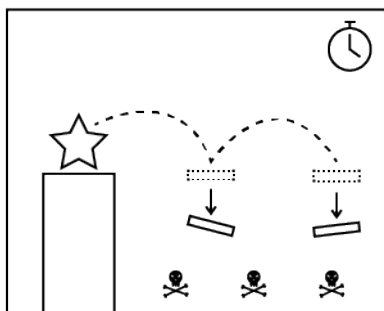
Úhyb (Dodge) - Keď je hráč prikrčený, stlačením klávesy pohybu do ktorejkoľvek strany urobí úhyb. Počas tohto pohybu je hráč nezraniteľný guľkami a zároveň takto môže prejsť popod prekážky, podobne ako pri šmýkačke.



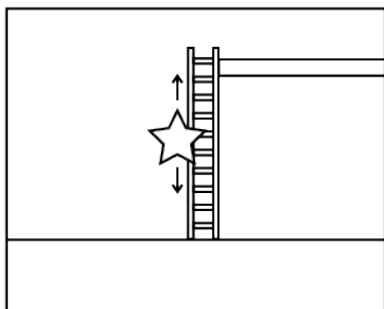
Držanie sa okraja (Ledge Grab) - Keď hráč skočí mimo okraj platformy, ale v dostatočnej blízkosti, zachytí sa na jej okraj. Oстане vo visiacom stave a môže sa buď vytiahnuť hore alebo pustiť a padnúť smerom nadol. V tomto stave nemožno strieľať.



Platforming s nebezpečenstvom - V niektorých situáciách sa môže pod platformami alebo medzi nimi nachádzať nebezpečenstvo. Ak hráč minie skok, pri strete s týmto nebezpečenstvom môže buď stratiť body zdravia alebo rovno zomrieť.



Platforming na čas - Životnosť niektorých platforiem môže byť časovo obmedzená, napríklad tak, že sa začnú rozpadáť po tom ako na ne hráč vstúpi. Toto je možné kombinovať aj s prípadnými nebezpečenstvami.



Chôdza po rebríku - Keď sa hráč nachádza pri rebríku, môže ho "použiť" (liezť po ňom) po stlačení klávesy interakcie. Z rebríka nemožno strieľať.

Súboj

Hneď ako sa hráč stretne s jedným alebo s viacerými nepriateľmi, plynule začína súboj. Správanie nepriateľov je riadené umelou inteligenciou a štandardne sa snažia trafiť hráča (s cieľom zabiť ho) a zároveň sa vyhýbať jeho strelám.

Všetci účastníci súboja (vrátane hráča) majú určité množstvo bodov zdravia. V momente ako je toto vyčerpané, daná postava zomiera.

Základné možnosti v súboji

Mierenie a strelba - Hráč môže voľne mieriť v rozsahu takmer 360° okolo seba za použitia myši alebo ovládača. Smer mierenia je znázornený čiarou vychádzajúcou od hlavne zbrane. Keď hráč vystrelí alebo je zasiahnutý, čiara sa na nejaký čas horizontálne rozdelí na dve a vytvára "nožnice." Ak hráč vystrelí v takejto situácii guľka z hlavne vyletí v náhodnom smere, ktorý sa nachádza v priestore takto vytvorených nožníc. Táto vlastnosť je ovplyvňovaná aj atribútmi použitej zbrane (popísané neskôr).

Útok na blízko - Za použitia na to určenej klávesy môže hráč zaútočiť na blízko (nožom). Tento útok má silu ako bežné použitie zbrane.

Použitie špeciálnej schopnosti (skillu) - V súboji môže hráč využiť aj tzv. skilly, ktoré sú silnejšie ako použitie bežnej zbrane, ale na druhej strane využívajú ako zdroj krvi, ktorej má hráč obmedzené množstvo. Na použitie špeciálnej schopnosti treba stlačiť príslušnú klávesu. Rozdelenie špeciálnych schopností a spôsob ich získavania je vysvetlený neskôr.

Hod dynamitu - Hráč má takisto možnosť hodiť dynamit na svojich nepriateľov. Podržaním konkrétnej klávesy sa prepne do módu, v ktorom mieri pri hode dynamitom. Dynamit je možné hádzať po oblúku, môže sa odrážať od pevných povrchov a vybuchuje až po určitom čase od hodenia. Výbuch zasahuje väčšiu plochu a spôsobuje veľké zranenie nepriateľom. Dynamitu má hráč obmedzený počet.

Krytie sa - Počas prestrelky môže hráč využiť interaktívny objekt určený na krytie pomocou stlačenia klávesy interakcie v jeho blízkosti. Na tento účel sú určené špeciálne interaktívne objekty. Pokým je hráč v kryte, je z tej strany krytý pred zásahmi. Ak chce z krytu strieľať, zamierením sa z neho vykloní, čím sa stáva dočasne odkrytý a teda zraniteľný. Rozoznávame dva druhy krytov: nezničiteľný a zničiteľný.

Nabíjanie - Strelba z revolvera míňa náboje v zásobníku, ktorých je štandardne 6. Zásobník sa nabíja stlačením tlačidla pre nabíjanie, pričom na jedno stlačenie sa nabije vždy len jeden náboj. Táto mechanika pridáva do súbojov okrem čiastočnej simulácie reality aj strategický element – hráč si musí sledovať stav nábojov, aby sa neocitol uprostred súboja s prázdny zásobníkom. Celkový počet nábojov nie je obmedzený, teda hráč ma vždy možnosť nabiť zbraň.

Pitie krvi - Jednou zo základných schopností hlavnej postavy je možnosť piť krv. Môže tak urobiť buď použitím klávesy útoku na blízko na nepriateľa, ktorý nevie o jeho prítomnosti alebo vypitím krvi padlého nepriateľa. Krv sa využíva ako hlavný zdroj na použitie špeciálnych schopností, tzv. Skillov.

Nepriatelia

V hre sa nachádza viacero typov nepriateľov, ktorí sú rozdielni najmä v týchto hlavných atribútoch:

- Množstvo bodov zdravia
- Dostrel
- Presnosť
- Rýchlosť strelby
- Sila útoku
- Základný model správania

Typ	Zdravie	Sila	Rýchlosť strelby	Správanie
 Roztoč	1	1	-	Neinteligentný typ nepriateľa, zvyčajne vo väčších množstvách. Snaží sa skočiť po hráčovi a uhryznúť ho.
 Pablo	2	1	2s	Základný typ nepriateľa. Strieľa v salvách po dvoch, s malým dostrelom a je relatívne nepresný. Môže využívať kryt.

Typ	Zdravie	Sila	Rýchlosť strel'by	Správanie
 Frank	3	2	4s	Drží si väčšinou odstup, má veľký dostrel a je relatívne presný. Jedná sa v podstate o ostreľovača. Môže využívať kryt.
 Demolisher	2	5	0	V podstate obrátený dynamit. Je to samovražedný typ nepriateľa, ktorý s dynamitom v rukách skáče oblúkom smerom na hráča a v dostatočnej vzdialenosti vybuchne. Ak ho hráč odstráni skôr, takisto vybuchne.
 Tank	5	4	4s	Pomalý a odolný typ nepriateľa, kráča vždy smerom k postave a strieľa z dvojhlavňovej brokovnice vždy salvu po dva výstrely, ktorá má veľký rozptyl a relatívne krátky dostrel. Po salve vždy dlhšie nabíja. Od chrbta je nezraniteľný.
 José	2	1	2s	Lietajúci typ nepriateľa, ktorý je neustále vo vzduchu. Je ťažké ho trafiť, keďže sa dokáže uhýbať do strán. Je relatívne presný a má stredný dostrel.
 Gatlinger	2	1	3s	Stacionárny typ nepriateľa, strieľajúci z guľometu na trojnožke. Strieľa vždy dve salvy po štyri výstrely, potom sa chladí. Má strednú presnosť a dostrel.

V hre sa môžu v pokročilejších leveloch vyskytovať silnejšie varianty základných typov nepriateľov.

Duel

Z hľadiska príslušnosti k westernovému žánru veľmi dôležitá a ikonická mechanika.

Záverečná fáza súbojov s bossmi je vykonaná formou duelu. V ňom je dôležitá presnosť a rýchlosť. Duel prebieha formou "Quick time event" a je rozdelený na dve fázy - prípravnú a samotné tasenie zbrane a výstrel. Obtiažnosť duelu je odvodená od množstva rúk, ktorými protivník tasí zbrane (keďže sa jedná o hmyz, môžu to byť až štyri) a rýchlosť akou tasí zbraň. Hráč musí rýchlo zareagovať na príslušnú ruku, ktorou oponent tasí a stlačením príslušného tlačidla mu zbraň vystreliť z ruky. Po zbavení oponenta všetkých zbraní duel končí. Na konci duelu má hráč možnosť si vybrať, či chce protivníka ponížiť alebo zastreliť (a teda získať odmenu za mŕtveho alebo živého).

Zbrane

Hlavná postava môže postupom v hre získať nové revoly, ktoré môže používať. Majú rozdielne atribúty, ktoré ovplyvňujú ich funkciu v hre. Sú to:

- Veľkosť zásobníka
- Presnosť - určená dĺžkou mieriaceho ukazovateľa
- Spätný náraz - ovplyvňujúci rozptyl pri niekoľkých po sebe nasledujúcich výstreloch
- Sila - koľko bodov zdravia uberú protivníkovi v prípade zásahu

Špeciálne schopnosti (Skills)

Špeciálne schopnosti sú rozdelené do 3 kategórií - dobrý, zlý a škaredý. Každá kategória má 5 schopností (4 aktívne a 1 pasívnu) a ovplyvňuje jeden základný atribút (zdravie, krv, maximálne množstvo dynamitov). Každá schopnosť má zároveň 2 úrovne, ktoré ovplyvňujú jej fungovanie.

Po úspešnom dokončení levelu je hráčovi automaticky pridelený 1 bod a zároveň sa mu sprístupní 1 schopnosť, pokiaľ ju sprístupnenú ešte nemá (to znamená, že na začiatku 6. levelu má hráč sprístupnené všetky schopnosti). Hráč má možnosť si vždy pred začiatkom každého levelu vybrať kategóriu, ktorej schopnosti chce používať a priradiť jej schopnostiam body. Tento výber môže zmeniť vždy na začiatku každého levelu, avšak nie počas neho.

Dobry

Základný atribút: +2 body zdravia

Úroveň	Názov	Mechanika	Typ
1	Ricochet	Čas sa mierne spomalí na niekoľko sekúnd (alebo dokým hráč nevystrelí) a hráč vidí namiesto zameriavacej čiary trajektóriu náboja, ako sa bude odrážať od pevných povrchov. Pri výstrele bude náboj sledovať túto trajektóriu.	Aktívny
2	Derringer	Keď sa hráč pokúsi vystreliť, ale má prázdny zásobník, vystrelí namiesto toho s Derringerom v smere, ktorým mieril.	Pasívny
3	The Mosquito with a Harmonica	Jack zahrá na harmonike, a zmätie tak súperov svojou odvahou. Dokým hráč nevystrelí alebo nezraní niektorého nepriateľa, sú všetci, ktorých hráč vidí paralyzovaní po dobu niekoľkých sekúnd.	Aktívny
4	Recuperate	Jack môže použiť krv na vyliečenie niekoľkých bodov zdravia.	Aktívny

Úroveň	Názov	Mechanika	Typ
5	High Noon	Čas sa výrazne spomalí a hráč môže rozmiestniť niekoľko značiek na objekty alebo nepriateľov ktorých vidí. Po uplynutí určitého času alebo rozmiestnení všetkých značiek sa čas znova vráti do pôvodnej rýchlosti a Jack vystrelí na tieto značky.	Aktívny

Zlý

Základný atribút: +2 body krvi

Úroveň	Názov	Mechanika	Typ
1	Knife Throw	Hráč podrží klávesu tohto skillu, čas sa trochu spomalí a Jack začne mieriť s vrhacím nožom. Po pustení klávesy nôž hodí týmto smerom. Nôž môže byť zodvihnutý alebo sa mu sám obnoví po uplynutí nejakého času.	Aktívny
2	Arc Shot	Čas sa trochu spomalí na niekoľko sekúnd (alebo dokým hráč nevystrelí) a hráč vidí namiesto zameriavacej čiary oblúkovú trajektóriu náboja, ktorou poletí pri výstrele. Môže tak trafiť nepriateľov skrývajúcich sa v kryte alebo za prekážkami.	Aktívny
3	Vampiric strike	Pri stlačení klávesy skillu čas zastane a hráč vidí zameriavaciu čiaru. Keď klávesu pustí, bleskurýchle sa presunie týmto smerom a ak narazí na nepriateľa, prebodne ho sosákom a vycia z neho body zdravia.	Aktívny
4	Bloodlust	Trafenie nepriateľa útokom na blízko má šancu doplniť body zdravia.	Pasívny
5	Killing Spree	Jack prejde na niekoľko sekúnd do režimu, v ktorom môže používať body zdravia namiesto krvi.	Aktívny

Škaredý

Základný atribút: +1 dynamit

Úroveň	Názov	Mechanika	Typ
1	Sewn-off Shotgun	Jack vytiahne brokovnicu a vystrelí z nej ranu s veľkým rozptýlením rovno pred seba.	Aktívny
2	Cluster dynamite	Jackov dynamit sa po dopade na zem rozpadne na niekoľko menších dynamitov, ktoré sa rozkotúľajú do väčšej vzdialenosti od miesta dopadu.	Pasívny
3	Decoy	Čas sa trochu spomalí na niekoľko sekúnd (alebo dokým hráč položí návnadu) a hráč si môže vybrať, kde umiestni svoju atrapu ako návnadu. Návnada má vlastné zdravie a nepriatelia strieľajú po nej namiesto Jacka. Keď ju zničia, vybuchne.	Aktívny
4	Smoke bomb	Hráč podrží klávesu tohto skillu, čas sa trochu spomalí a Jack začne mieriť s dymovnicou (hod po oblúku). Dymovnica v mieste výbuchu rozptýli dym, ktorý zmätie nepriateľov a tí začnú strieľať všade okolo seba. Na druhej úrovni je dym dymovnice jedovatý.	Aktívny
5	Those who dig	Jack vytiahne veľkú lopatu a na niekoľko sekúnd je jeho útok na blízku nahradený útokom lopatou, ktorý je silnejší.	Aktívny

Naratív

Lovenie odmien

Keďže je hlavný hrdina lovec odmien, jedná sa o dôležitý naratívny prvok. Každá zásadná časť príbehu začína vyzdvihnutím plagátu hľadaného zločinca (jedného z Jackových cieľov) z tabule odmien v meste Driftwood. Hráč sa potom vydá na ich lov do samotných levelov. Keď ich porazí, môže si vybrať, či ich zatkne alebo zastrelí a vyzdvihne si odmenu za mŕtveho alebo živého. V prípade mŕtveho sa následne jeho náhrobok objaví v Driftwoode na cintoríne, v prípade živého bude naopak v mestskom väzení.

Dialógy

Hráč má možnosť viesť dialóg s niektorými postavami a získať tak ďalšie informácie o príbehu. Veľká časť dialógov je nepovinná a slúži najmä na dokreslenie celkového naratívu. Dialógy sú predpripravené, hráč v nich nemá možnosť voliť si odpovede.

Hub - mesto Driftwood

V konkrétnych častiach hry sa hráč vráti do mesta Driftwood, ktoré plní úlohu centrálného hubu a má hlavne naratívny a imerzívny význam. Nachádza sa tu viacero postáv, ktoré budú mať vždy komentár k nedávnemu daniu a hráčovmu progresu v hre. Kľúčová je tabuľa s plagátmi hľadaných zločincov, kde si hráč vždy vyzdvihne nasledujúcu misiu. Ďalej sa v meste nachádza saloon, obchod, väzenie, kostol a cintorín.

Doplnkové herné elementy

Trofeje (Achievements)

Určité konkrétne aktivity v hre budú odmenené získaním trofeje v rámci platformy Steam. Príkladom môže byť prejdienie celej hry len s využitím skillov z kategórie "Dobrý" alebo vypočít si všetky dialógy v hre a pod.

Zberateľské predmety (Collectibles)

Na rôznych, zväčša skrytých, miestach v rámci jednotlivých herných úrovní budú rozmiestnené nepovinné zberateľské predmety, ktorých získanie odhalí hráčovi viac o hernom svete alebo sprístupní nejaký bonus.

Opis priebehu hry



Vyzdvihnutie plagátu - Hráč v meste Driftwood vyzdvihne plagát hľadaného zločinca, a vydá sa na jeho lov.



Získavanie informácií a odchod z Driftwoodu - Dialógmi s postavami v meste získa viac informácií, čo hráča viac vtiahne do príbehu. Následne odchádza z mesta do príslušného levelu.



Prestrelka - V samotnom levely sa dostáva do prestrelky s nepriateľmi.



Interakcia s objektami - Pre postup musí hráč interagovať s rôznymi predmetmi.



Platforming a pohyb - Hráč sa následne premiestňuje levelom a prekonáva rôzne prekážky.

Levely

Hra *Blood will be Spilled* je plne lineárna a hráč ňou prechádza naprieč úrovňami. Špeciálnym prípadom je mesto Driftwood, ktoré slúži ako hub a hráč sa doň vráti medzi niektorými levelmi.

Prológ - "Hunt for Shorty"

Úvodný krátky level. Spoznávame sa s hlavnou postavou a jej agendou, na love jedného zo svojich bývalých kolegov. Informácie, ktoré sa dozvie dajú dej do pohybu. Level zameraný najmä na platforming a jednoduchú strelbu.

Level 1 - "Sierra Hormiguero"

Jack ide navštíviť indianskeho šamana Sna-Ke-Eyesa. Hráč si tu precvičí a osvojí základné herné mechaniky, naučí sa schopnosť plachtenia a získa prístup k prvej špeciálnej schopnosti. Level obsahuje platformingové elementy a prestrelky.

Driftwood 1

Jack sa zoznamuje s postavami žijúcimi v meste Driftwood, najmä s včelou kráľovnou a majiteľkou saloonu Queen. Tá ho nasmeruje k tabuli s hľadanými zločincami, kde visí plagát s odmenou za Sullivana, prvý Jackov cieľ. Hráč získa informácie o tom, kde sa môže nachádzať a opúšťa Driftwood.

Level 2 - "Rusty Rocks"

Kedysi opustený banský komplex, v ktorom však znova začala ťažba. Na prácu sú tu využívaní otroci - čierne mravce. Počas prechodu levelom ich hráč oslobodzuje. V tomto levely hráč získa prístup k dynamitu. Jack pri postupe komplexom narazí na Sullivana, ktorý ho zaskočí a zhodí do priepasti.

Level 3 - "Mines"

Jack objaví uzavreté, nepoužívané vstupy do bane a podzemných jaskýň. Pri prechode nimi narazí ako na roztoče, tak neskôr aj na gangstrov. V hlbokých priestoroch starej bane prebudí obrovského pavúka, pred ktorým bude musieť ujsť v náročnej platformingovej pasáži. Po tom ako sa protagonista dostane von z bane, dolapí Sullivana a hráč zažije prvý súboj s bossom a následný duel.

Driftwood 2

Hráč si vyzdvihne odmenu za Sullivana, ktorého môže potom navštíviť buď na cintoríne alebo vo väzení. Môže si v obchode kúpiť novú zbraň. Dostupný je nový plagát, tentokrát na Generála Rami-reza. Hráč získa informácie o tom, kde sa môže nachádzať a opúšťa Driftwood.

Level 4 - "Battlefield"

Jack dorazí na juh k Fort of Spades, kde rovno nachádza čmeliaka menom Ace v obklúčení nepriateľmi. Zachráni ho a pomôže mu odraziť obliehanie jeho pevnosti. Následne sa hráč musí prebojovať cez bojové pole, pomáhať Aceovi obsadzovať strategické pozície (5) v nepriateľských rukách. Hráč si prvýkrát vyskúša mechaniky ako strelba z kanónu, či mínometu.

Level 5 - "Bridge"

Jack a Ace postupujú k Ramirezovej pevnosti cez veľmi dlhý most s nepriateľskými pozíciami. Most bude miestami podminovaný a bude výbušniny treba včas odstrániť. Postup pokračuje až k Ramirezovej pevnosti, kde sa odohrá súboj s bossom a následný duel.

Driftwood 3

Hráč si vyzdvihne odmenu za Ramirez, ktorého môže potom navštíviť buď na cintoríne alebo vo väzení. V meste sa usídlil aj čmeliak Ace. Jack stretáva tiež ďalšieho lovca odmien, ktorého pozná z minulosti. Ďalší plagát je na Vanessu Atalantu, členku gangu Calaveras, ktorú Jack nepozná. Vlastní však kasíno, v ktorom sa často gangstri stretávajú a môžu tam byť cenné informácie. Queen Jacka varuje, že je to veľmi nebezpečné miesto a špeciálne varuje pred samotnou Vanessou.

Level 6 - "Swamps"

Do kasína sa dá dostať len cez močiare a lužný les v okolí rieky Eastwood. Hráč musí prekonať viaceré prírodné nástrahy (mäsožravé rastliny, pohyblivé piesky) a zblúdilých gangstrov. V jednom momente Jack padne do pasce lovca odmien, ktorý nechce aby sa mu plietol do cesty. Jack sa vyslobodí, nasleduje naháňačka a duel, v ktorom Jack odzbrojí lovca odmien. Následne Jack prichádza do kasína, nachádzajúceho sa na kotviacom parníku.

Level 7 - "Boat casino"

Jacka v kasíne hneď pri vstupe privíta plná miestnosť gangstrov, Vanessa a Marshall osobne, ktorý ho tam očakával. Jack sa dozvie, že to celé bola pasca a že celú dobu Marshall sám vydával odmeny za svojich kumpánov, aby sa ich zbavil. Následne odíde a rozkáže gangstrom nech Jacka odstránia. Hráč sa musí prestrieľať cez loď plnú gangstrov až k Vanesse a nachádza informácie o tom, že za stavbou železnice a gangom Calaveras stojí v skutočnosti akýsi Mr. King. V súboji s Vanessou je Jack ťažko zranený a zachráni ho Queen, ktorá Vanessu zastrelí zo zálohy.

Driftwood 4

Jack sa po niekoľkých dňoch preberie, ťažko zranený. Calaveras medzičasom s falošnými zatykačmi pozatýkali niekoľko obyvateľov Driftwoodu, s cieľom využívať ich na otrocké práce. Ak boli nažive, Ramirez a Sullivan utiekli z väzenia. Jack sa ponáhľa za šamanom Sna-Ke-Eyes, nakoľko je posledný kto stojí v ceste stavbe železnice. Na ceste z Driftwoodu ho vyzve na duel bežný gangster, s plagátom sľubujúcim odmenu za Jackovu hlavu. Duel je náročný, lebo Jack je zranený. Súčasťou levelu je aj krátka cesta a prestrelky cestou za šamanom, ktorého Jack nachádza umierajúceho. Jack po návrate do Driftwoodu poprosí Queen a Ace-a o pomoc v dolapení Marshalla na jeho vlaku.

Level 8 - "Locomotive Heist"

Level sa odohráva vo vlakovom depe, kde chce trojica ukradnúť lokomotívu, ktorou doženie Marshallov idúci vlak. Level pozostáva z viacerých prestreliek a niekoľkých hádaniek. Končí lokomotívou opúšťajúcou depo.

Level 9 - "The Train"

Trojica doženie Marshallov vlak, nabúra do jeho zadnej časti a nastúpi naň. Nasleduje mnoho náročných prestreliek, postupujúc cez jednotlivé vozne, buď po ich strechách alebo cez ich vnútro. Ak utiekli Ramirez a Sullivan, každý bude mať vlastný vozeň so špeciálnou prestrelkou. Počas postupu

sa postupne odpoja Ace a Queen, ktorí budú odpájať časti vlaku so zajatcami. Level končí súbojom a duelom s Marshallom. Jack sa dozvie, že Mr. King je v skutočnosti pavúk a získa viac informácií o stavbe železnice. Aj ak si hráč vyberie, že na konci duelu chce Marshalla ušetriť, Jack ho aj tak zastrelí.

Level 10 - "Mr. Kings Lair"

Vlak dorazí na svoju konečnú stanicu do obrovského, tajomného a temného sídla Mr.Kinga. Keďže pavúky sú vyšší živočíšny druh ako ostatný hmyz v hre, jeho agenda bude tajomná a nepochopiteľná, bude si z Jacka uťahovať a hrať sa s ním. Level bude relatívne kratší, pozostávajúci z platformingu s nebezpečenstvami a následného súboja s Mr. Kingom.

Znovuhrateľnosť

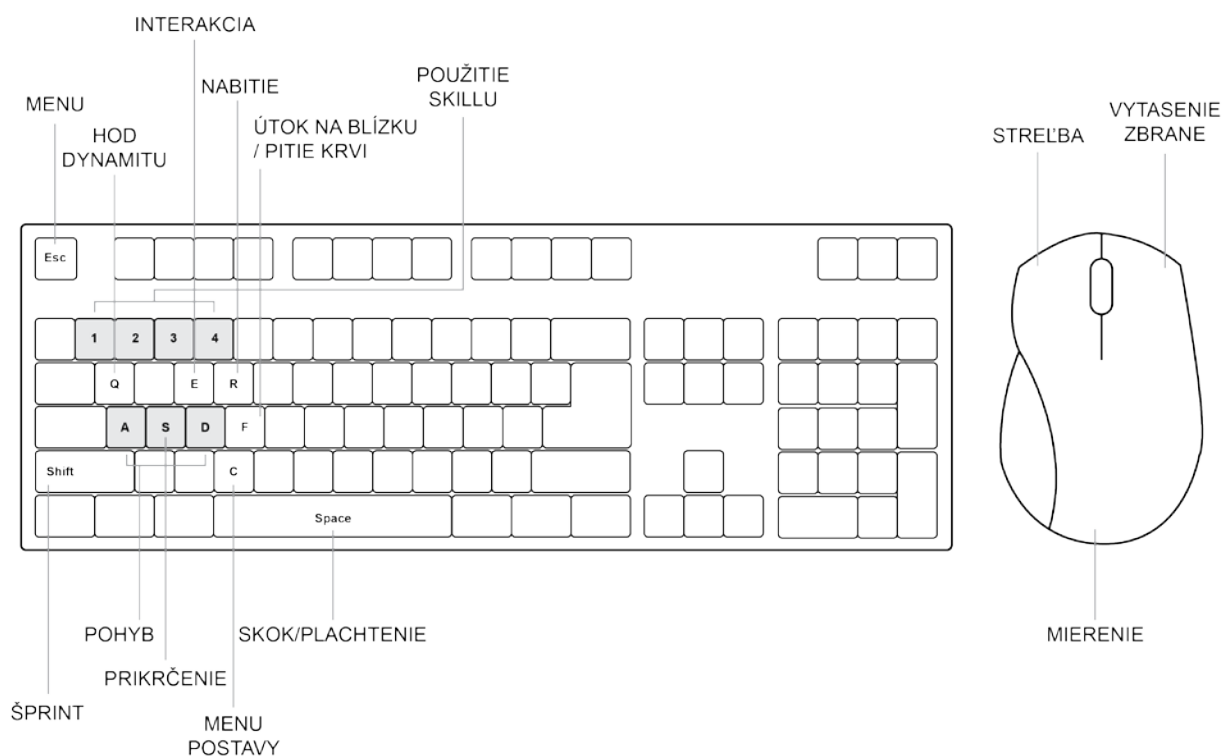
Po dohraní všetkých levelov sa hráč ocitne v základnej podobe mesta Driftwood. Odtiaľto môže vyrážať znova do jednotlivých vybraných levelov a napríklad ho prejsť s inými skillmi alebo sa rozhodnúť svoj cieľ v dueli ušetriť, ak ho predtým zastrelil.

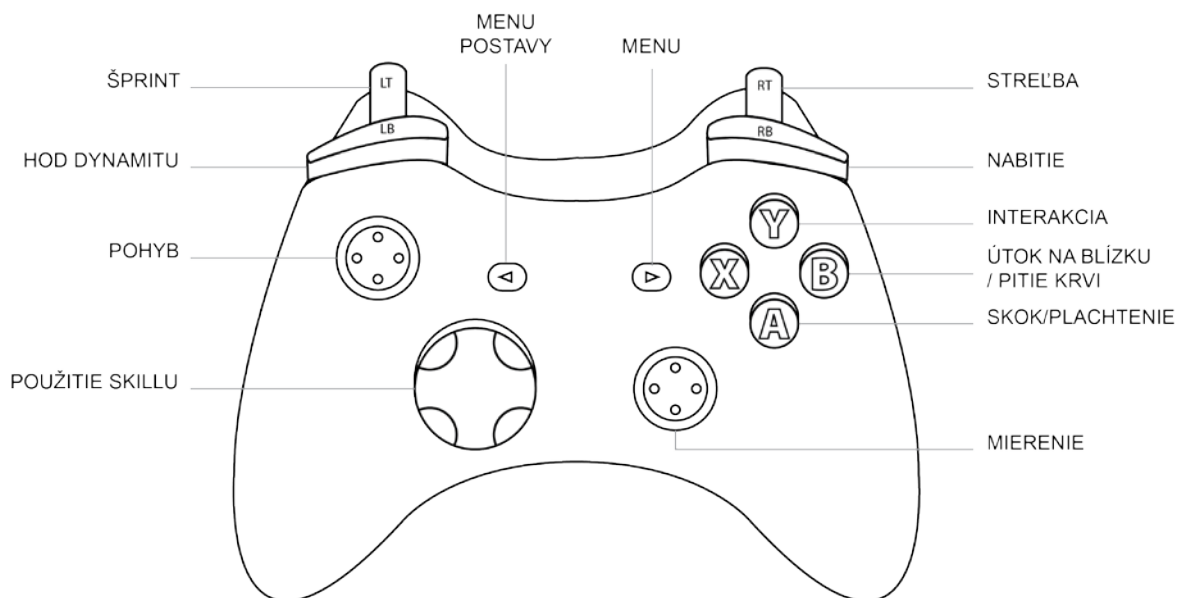
Opis správania sa hry online a sieťovej podpory

Hra je určená pre jedného hráča a na jej hranie nie je potrebné pripojenie na internet. V prípade verzie na platforme Steam bude využívaný systém "Steam achievements" na trofeje odmeňujúce konkrétne aktivity v hre.

Ovládanie diela

Hru je možné ovládať prostredníctvom myši a klávesnice alebo Xboxového ovládača.





Opis vizuálnej stránky projektu

Vizuál hry je plne ručne kreslený. Každý element sa najprv nakreslí na papier, následne naskenuje, vyfarbí v počítači a nakoniec vkladá do enginu ako samostatný objekt. Veľký dôraz je kladený na silnú komiksovú štylizáciu, využívajúc aj prvky akými sú komiksové panely alebo rečové bubliny. Postavy a rôzne objekty sú animované metódou rigging (animácia na princípe kostry) využívajúc ako priamu, tak aj inverznú kinematiku.

Ako naratívny prvok sú tiež využívané animované komiksové videosekvencie.

Pri tvorbe vizuálu sa spolupracuje aj s Františkom Gudernom, ktorý je autorom digitálnej maľovaných pozadí v jednotlivých leveloch.

Vizuál je priebežne konzultovaný s Danielom Mihálikom, grafikom a ilustrátorom v Pixel Federation a Borisom Rédlím, grafikom a ilustrátorom vo Fishcow Studio.

Grafické rozhranie (user interface)

Grafické rozhranie využíva podobné výrazové prostriedky a simuláciu materiálov prítomných vo zvyšku hry. Prvky grafického rozhrania sú kreslené digitálne.



HUD

- 1- Ukazovateľ nábojov, 2- Ukazovateľ zdravia a krvi, 3- Ukazovateľ dynamitov,
 4- Ukazovateľ aktívnych skillov, 5- Notifikácia pri získaní predmetu alebo dosiahnutí checkpointu,
 6- Zameriavací ukazovateľ, 7- "Hint" notifikácia.



Dialóg

- 1- Portrét hráča, 2- Portrét postavy, s ktorou sa rozpráva, 3- Rečová bublina,
 4- Možná interakcia s rozhraním, 5- Tmavý filter pokrývajúci zvyšok obrazovky



Obrazovka výberu zbrane a skillov pred levelom

- 1- Aktuálne používaná zbraň, 2- Aktuálne vybraná kategória skillov (aktívne okno),
3- Dostupný bod na vylepšenie skillu, 4- Aktuálne odomknuté skillu, 5- Možná interakcia s rozhraním



Obrazovka výberu zbrane pred levelom

- 1- Názov rozhrania, 2- Meno zbrane, 3- Atribúty zbrane, 4- Dodatočné informácie,
5- Aktuálne vybraná zbraň, 6- Nezískaná zbraň, 7- Možná interakcia s rozhraním



Obrazovka skillov pred levelom

- 1- Názov rozhrania, 2- Dostupný bod na vylepšenie skillu,
- 3- Aktuálne prezeraný skill v zozname odomknutých skillov, 4- Úroveň skillu,
- 5- Názov skillu, 6- Popis skillu, 7- Popis účinku na vyšších úrovniach,
- 8- Možnosť zmeniť aktuálnu kategóriu skillov, 9- Možná interakcia s rozhraním



Obchod so zbraňami

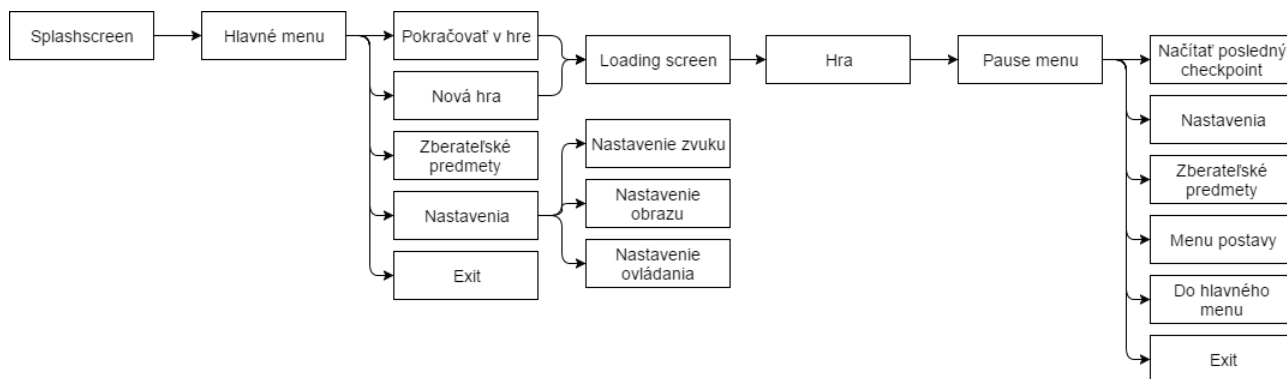
- 1- Názov rozhrania, 2- Meno zbrane, 3- Atribúty zbrane, 4- Dodatočné informácie,
- 5- Podmienky odomknutia zbrane, 6- Aktuálne prezeraná zbraň, 7- Možná interakcia s rozhraním



Tabuľa hľadaných zločincov v meste Driftwood

1- Aktuálny plagát, 2- Názov levelu, 3- Popis cieľa, 4- Dodatočný text,
5- Nasmerovanie na príbehový dialóg v Driftwoode, 6- Možná interakcia s rozhraním

Opis menu projektu



Opis zvukovej stránky projektu

Zvukové efekty

V hre je veľké množstvo zvukových efektov, ktoré sú viazané na rôzne udalosti v prostredí, objekty alebo aktivity hráča. Využívajú sa najmä zakúpené zvukové knižnice.

Dabing

Všetky postavy, s ktorými má hráč možnosť sa v hre rozprávať budú plne nadabované zahraničnými hercami v anglickom jazyku. Rovnako sú nadabovaní aj nepriatelia, pre docielenie vyššej miery imerzie.

Špeciálnu kategóriu tvorí rozprávač, ktorý komentuje dianie v hre alebo upozorňuje na dôležité udalosti, či objekty. Takisto nahovára komiksové video sekvencie.

Hudba

Autorom hudby je bratislavská post-jazzová skupina Dajme Tomu, ktorá je držiteľom ocenenia Nové tváre slovenského jazzu za rok 2013 v kategórii "Originálny hudobný koncept."

Hudba je inšpirovaná filmovou hudbou Ennia Morriconeho a obohacuje ju o moderné hudobné prvky. Každý level má svoju vlastnú skladbu a hudba je adaptívna, striedajúc pokojnejšie a dynamickejšie pasáže.

Marketingová stratégia

Propagácia bude prebiehať v troch hlavných fázach:

1. V priebehu vývoja - V tejto fáze sa využívajú najmä sociálne médiá a internetové kanály. Využíva sa vlastná facebooková stránka a ďalej zdieľanie obsahu v skupine Indie Game Developers. Ďalej sa na propagáciu využíva Twitter, najmä s použitím populárnych hashtagov a zároveň v spolupráci s iniciatívou nezávislých herných vývojárov "Project MQ." Využíva sa tiež projektový blog, články z ktorého sú ďalej zdieľané na stránke IndieDB. Špeciálnou aktivitou je propagácia projektu na zahraničných konferenciách a výstavách, aj prostredníctvom Indie Megabooth. Priebežne bude počas tejto fázy prebiehať komunikácia s relevantnými médiami.
2. Pred vydaním - V tejto fáze sa zameriame na kontaktovanie tvorcov video blogov a recenzií prostredníctvom stránky Youtube. Priebežne bude počas tejto fázy prebiehať komunikácia s relevantnými médiami.
3. Po vydaní - V tejto fáze je kľúčová najmä komunikácia s tvorcami obsahu na stránke Youtube a relevantnými médiami. Po vydaní bude takisto dôležitá starostlivosť o životný cyklus produktu umiestňovaním do tzv. "Bundlov" a snahu umiestniť hru na herné konzoly s dodatočným obsahom.

Hra úspešne prešla posudzovaním cez výberový systém Steam Greenlight vo februári 2016. Finálna verzia hry, určená pre PC, bude teda distribuovaná najmä prostredníctvom platformy Steam, prípadne v "DRM free" verzii prostredníctvom stránky gog.com

Budúca potenciálna monetizácia

Po vydaní hry na platforme Steam sa predpokladá umiestnenie hry na herné konzoly PlayStation 4 a Xbox One, predovšetkým vo forme "digital download."

Potenciálne DLC: Hateful Six

Jedna z možností dodatočného spoplatnenia je vydanie príbehového rozšírenia vo forme stiahnuteľného obsahu (DLC). Koncept pojednáva o love hlavného hrdinu na zločinský gang 6-tich súrodencov - lienok. Každý zloduch by mal vlastný level, ktorý by predstavoval konkrétnu špecifickú výzvu alebo minihru.

