



DIE BY THE BLADE

ダイバイザブレード

GAME Design document



GRINDSTONE

Toko Midori Games

Obsah

Obsah	2
1. Stručný popis projektu/Elevator pitch.....	3
2. Podobné projekty/Inšpirácia.....	3
2.1. Hry.....	3
2.2. Filmy.....	3
3. Základné vlastnosti	3
4. Unikátne herné prvky (USPs).....	4
5. Cieľová skupina.....	5
6. Veková klasifikácia	5
7. Opis príbehu	6
8. Opis herného systému.....	6
8.1. Systém „one hit kill“.....	6
8.2. Ovládanie a súbojový systém	7
8.2.1. Schéma ovládania	7
8.2.2. Anatómia súbojového systému.....	8
8.3. Postavy a zbrane	13
9. Herné módy	18
10. Opis priebehu hry (Core loop).....	19
11. Opis užívateľského prostredia.....	27
11.1. Hlavné menu.....	27
11.2. Opis obrazoviek	29
11.3. Online multiplayer	31

1. Stručný popis projektu/Elevator pitch

Die by the blade je 3D akčná bojová hra v ktorej hráči bojujú na život a na smrť pomocou rôznych „chladných“ zbraní. Hra je inšpirovaná titulom Bushido Blade 1 a 2 z konzoly PlayStation 1. Kladie vysoký dôraz na prácu so zbraňou a na blokovanie/odrazenie útokov nepriateľa.

Realizátori

Hra je vyvíjaná v spolupráci s japonským autorom Yoshihide Morimotom (Toko Mldori Games) a slovenskou spoločnosťou Grindstone s.r.o. TMG pomáha s umiestnením diela na japonský trh a tiež slúži ako konzultant k japonskej kultúre. Grindstone s.r.o. pomáha s produkciou a marketingovou stránkou projektu. Poskytne napríklad technické prostriedky pre nahrávanie motion capture animácií a marketingovú podporu.

2. Podobné projekty/Inšpirácia

2.1. Hry

Bushido Blade 1/2	Sony Computer Entertainment (1997)
Soulcalibur (I-VI)	Bandai Namco Entertainment (1995-2018)
Tekken 7	Ubisoft (2017)
Mortal Kombat	Warner Bros (1996-2019)

2.2. Filmy

Posledný samuraj	Warner Bros (2003)
Blade Runner 1,2	Warner Bros (1982,2017)
Seven Samurai	Toho (1954)

3. Základné vlastnosti

Semi-realistický súbojový systém

Hra je postavená na relatívne realistickom súbojovom systéme v ktorom je kladený dôraz na manipuláciu so zbraňou a na odrážanie, prípadne blokovanie útokov nepriateľa. Zásah do hlavy alebo hrude znamená okamžitú porážku.

Bojový štýl postavený na zbraniach	Hráč si môže vybrať z niekoľkých typov zbraní, pričom každá z nich definuje, ako s ňou hráč môže narábať. Typ zbrane má vplyv na „reach“ – teda dosah útokov a ich rýchlosť. Zbrane s väčším dosahom majú pomalší útok a opačne.
Unikátne postavy	Hráč si môže zvoliť z viacerých unikátnych postáv ktoré majú svoj špecifický charakter
Prispôsobenie postáv	Každá postava má niekoľko „skinov“ teda štýlov oblečenia, ktoré si hráč môže ešte ďalej upravovať pomocou rôzneho vybavenia. Jedná sa o kozmetickú záležitosť.
Lokálny (couch) multiplayer	Hra podporuje súboj proti AI nepriateľom, alebo lokálne proti inému hráčovi.
Online multiplayer s matchmakingom	Súboje môžu prebiehať aj online proti priateľom na platforme STEAM (cez vytvorenú session) alebo skrz matchmaking postavený na TrueSkill metóde.
Leaderboards	Hra bude podporovať aj leaderboard systém v ktorom bude možné porovnávať úspech hráča s ostatnými. Hra obsahuje endless mód v ktorom sa hráč postaví proti nekončiacemu radu protivníkov. Počet vyhratých súbojov by mohol byť ukazovateľom schopností hráča.

4. Unikátne herné prvky (USPs)

Súbojový systém postavený na zbraniach a postojoch (stances)	Hráč môže ovládať zbrane pomocou pravého joysticku na gamepade (alebo myšou) a útoky je možné spojito reťaziť. Postoj hráča (stance) ovplyvňuje smer útoku a hráč ho môže ľubovoľne meniť.
Každá zbraň je skutočne unikátna	Štýl boja ovplyvňuje zbraň. Na rozdiel od iných podobných hier, kde každá postava má svoj bojový štýl, ale dopredu definovanú zbraň; v Die by the blade ktorákoľvek postava môže používať ktorúkoľvek zbraň.
Veľká miera prispôsobenia	Hráč si môže vybrať z preddefinovaných „skinov“ jednotlivých postáv, no navyše každý „skin“ má súbor vybavenia, ktorý je

unikátny nie len pre postavu ale aj pre konkrétny skin. Takto „vybavenú“ postavu vidia aj ostatní hráči v multiplayeri.

„One hit kill“

Die by the blade nepoužíva koncept „života“ hráča. Podobne ako v realite, je akýkoľvek zásah zbraňou veľmi bolestivý. V prípade kritických oblastí (hlava, krk, hrud', brucho) sa v podstate jedná o istú smrť. Je teda možné poraziť nepriateľa jediným zásahom.

5. Cieľová skupina

Cieľovú skupinu môžeme rozdeliť do dvoch podskupín:

- Oddaní hráči pôvodnej hry Bushido Blade – Títo hráči pochádzajú prevažne z Japonska a majú pozitívny nostalgický pohľad na bojové hry. Táto podskupina vníma rozdiely medzi pôvodnou hrou a „duchovným nástupcom“ veľmi pozorne. Preto je v Die by the blade kladený dôraz na o niečo pomalší súbojový systém, „one hit kill“, primárne ázijské zbrane a vizuálny štýl. UI elementy pripomínajúce kaligrafiu. Jedná sa zväčša o starších hráčov.
- Noví hráči, ktorí obľubujú „bojovky“ - Hľadajú hry podobné Tekkenu, Soulcalibru, alebo alternatívu k hrám ako Mortal Kombat, či Street Fighter. Pôvodný titul buď nepoznajú, alebo ak poznajú neboli ním oslovení, pretože niektoré elementy pôvodnej hry výrazne zastarali. Kvôli nim hra obsahuje trojsekvenčný systém reťazenia útokov, odrazenie (parry) v krátkom časovom úseku pred blokom, modernú grafiku a vizuálny štýl, ktorý mixuje moderné hry ako napr. Apex Legends, Overwatch, či For Honor.

6. Veková klasifikácia

Vzhľadom k explicitnej miere násilia s realistickým zobrazením zranení a krvi je možné predpokladať minimálny rating PEGI 16, prípadne viac pravdepodobnejšie PEGI 18. Očakávame, že minimálne prvá podskupina cieľových hráčov prevažne spĺňa vekovú hranicu 18+.

7. Opis príbehu

Hra (minimálne v počítačovej fáze) nebude obsahovať príbehovú zložku. V prototypovej fáze sme uvažovali aj nad samostatnou kampaňou v štýle God of War, ale vzhľadom na náročnosť produkcie a možnosti tímu by výsledný produkt nedosahoval potrebné kvality súčasného trhu. Rozhodli sme sa preto radšej zamerať na bojový systém, postavy a grafickú stránku projektu. Podobné hry v žánri obsahujú väčšinou len veľmi krátke kapane, kde sú jednotlivé príbehové elementy naznačené statickými kresbami, ktoré slúžia ako „výplň“ medzi jednotlivými súbojmi. Výnimku tvoria hlavne hry s veľkou produkciou (Mortal Kombat, Street Fighter, Soulcalibur, atď.). Či sa rozhodneme implementovať podobný typ kampane aj do DBTB je v tejto chvíli otázne.

Jednotlivé postavy majú svoju históriu (backstory), ktorej krátky popis môžete nájsť nižšie v sekcii 8.3 Postavy a zbrane. Tento opis sa objaví aj v hre pri výbere postavy v dueli a v menu prispôsobenia postavy.

8. Opis herného systému

Základ herného systému tvoria tri elementy:

1. Systém „one hit kill“
2. Ovládanie a súbojový systém
3. Postavy a zbrane

V nasledujúcich sekciách si bližšie priblížime jednotlivé zložky a ich vplyv na celkový gameplay.

8.1. Systém „one hit kill“

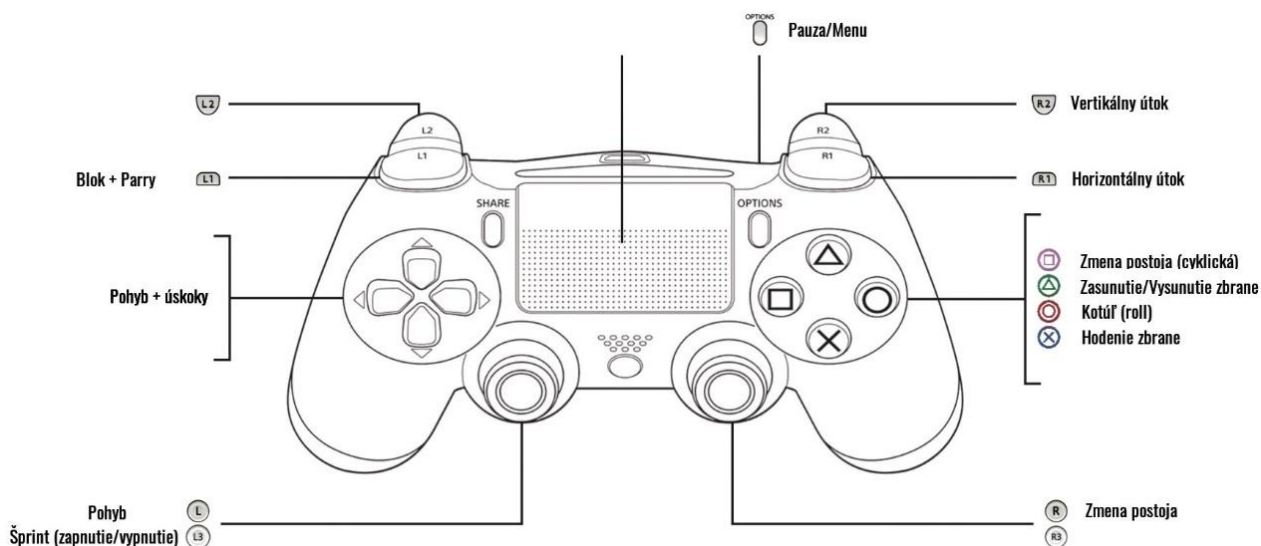
Základom celého herného systému sú suboje 1vs1 - teda jeden proti jednému. Hráči si vyberú postavu s ktorou chcú hrať. Následne si vyberú zbraň a potom lokáciu, v ktorej sa má súboj odohrať. Každé postave je pridelený počet životov (podľa nastavenia pravidiel hry, ktoré sa dajú meniť – minimálne 1 život, implicitne 3 životy, maximálne 10 životov). Každé porazenie nepriateľa znamená stratu jedného života, celý súboj potom prehrá ten, kto už nemá k dispozícii žiadne životy.

Štandardne majú bojové hry princíp „dvoch víťazných“, teda vyhráva ten, ktorý má prevahu dvoch víťazstiev. Ibaže tiež používajú zdravie (health) ako formu istého zásobníka na chyby. Inak povedané, zdravie v bojových hrách slúži na absorbovanie chýb hráča (de facto buffer). V prípade DBTB je možné nepriateľa poraziť jediným zásahom do hlavy alebo hrude, tento buffer sa tak musí presunúť o „úroveň vyššie“ (ako hovoríme o úrovni vyššie tak tým myslíme úroveň abstrakcie herných systémov). Počet životov tak supluje funkciu buffera chýb, pričom hráči si môžu pred zápasom zvoliť jeho veľkosť (menej životov = menší priestor na chyby = náročnejší súboj). Je možné predpokladať, že nízky počet životov (1-3) redukuje priestor na chyby tak zásadne, že umožní náhodným víťazstvám výrazne ovplyvniť výsledok celého zápasu. Rozhodli sme sa však ponechať toto rozhodnutie na hráčoch, čím si sú čiastočne schopní sami vyrovnať rozdiel medzi skúseným a začínajúcim hráčom.

8.2. Ovládanie a súbojový systém

8.2.1. Schéma ovládania

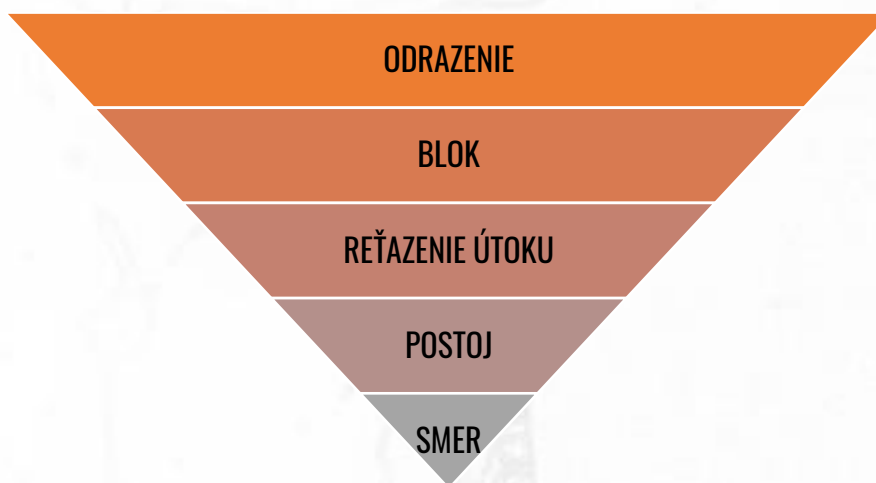
Hra je optimalizovaná na hranie pomocou ovládača. Je možné použiť aj klávesnicu a myš, ale pre optimálny herný zážitok odporúčame ovládač.



Obrázok 1: Schéma ovládania

8.2.2. Anatomia súbojového systému

Súbojový systém DBTB môžeme popísať pomocou vrstiev. Predstavme si, že vrstva systému predstavuje určitú mieru variácie. Každá vyššia vrstva je potom násobkom vrstvy pod ňou. Napríklad v hre máme len 2 základné typy útokov, ktoré hráč môže vyvolať – horizontálny a vertikálny. To, ako sa útok vykoná, ovplyvňuje postoj hráčovej postavy (tie sú 4). Navyše je útoky možné reťaziť do tzv. sekvencií (aktuálne max. 3), kde útok v tom istom postoji a toho istého typu vyzerá inak pre každú z nich. Hráč sa môže pokúsiť blokovať útoky a to akým spôsobom postavy (či už útočník, alebo obeť) reagujú závisí od všetkých vrstiev pod blokom. Posledná vrstva je odrazenie, ktorá je zároveň počiatočnou fázou blokovania. Znovu, reakcia na odrazenie priamo závisí od všetkých vrstiev pod ňou.



Obrázok 2: Vrstvenie bojového systému

Smer útoku

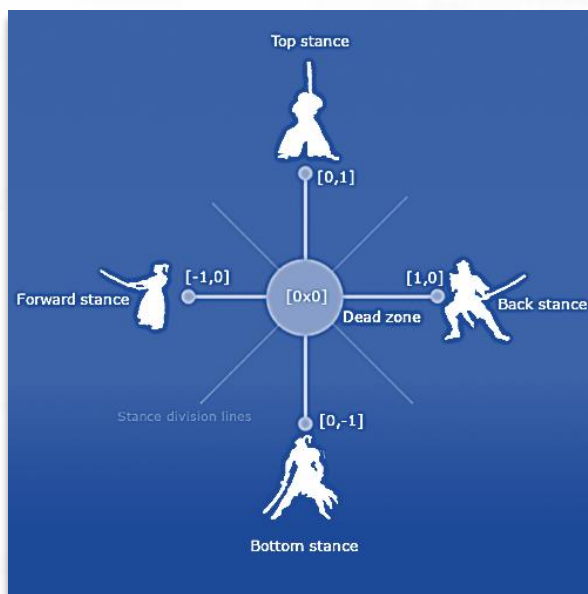
Je akcia, ktorú môže vyvolať hráč. Odlišujúcimi faktormi sú primárne trajektória čepele a sekundárne atribúty [rýchlosť, dosah, wakeup, recover].

- **Horizontálny** – Jedná sa o útok v ktorom sa zbraň pohybuje paralelne s povrchom, na ktorom postava stojí. Tento typ útoku je schopný zasiahnuť väčší rozsah priestoru pred postavou, ale na kratšiu vzdialenosť.
- **Vertikálny** – Tento typ útoku je vedený kolmo k povrchu na ktorom postava stojí. Od horizontálneho sa odlišuje zvyčajne väčším dosahom a nižšou rýchlosťou.

Ako hovoríme o trajektórii čepele, doslova tým myslíme pohyb čepele počas celej doby animácie. V DBTB sa počas útočnej fázy vyhodnocuje či medzi predchádzajúcim a aktuálnym frame-om prešiel bod na čepeli skrz kolízny box (tento princíp je detailnejšie popísaný v TDD). To znamená, že pohyb meča skutočne simulujeme, jeho trajektória tak má silný vplyv na gameplay. Sekundárne parametre sú bližšie popísané v sekcii 8.3.

Postoj

Postoje hráč môže meniť podľa ľubovôle (myšou, alebo pravým joystickom na gamepade) aj medzi jednotlivými sekvenciami útokov (viď sekvencie). To, v akom postoji sa postava nachádza definuje množinu animácií (resp. útokov), ktoré sa nakoniec vykonajú. Inak povedané vertikálny útok, ak je postava v TOP stance sa odlišuje od vertikálneho útoku v BOT stance. Napr. v prvom prípade začína zbraň nad hlavou útočníka v druhom niekde okolo jeho panvy mieriac nadol. Hráčova postava sa môže nachádzať v štyroch rôznych postojoch:



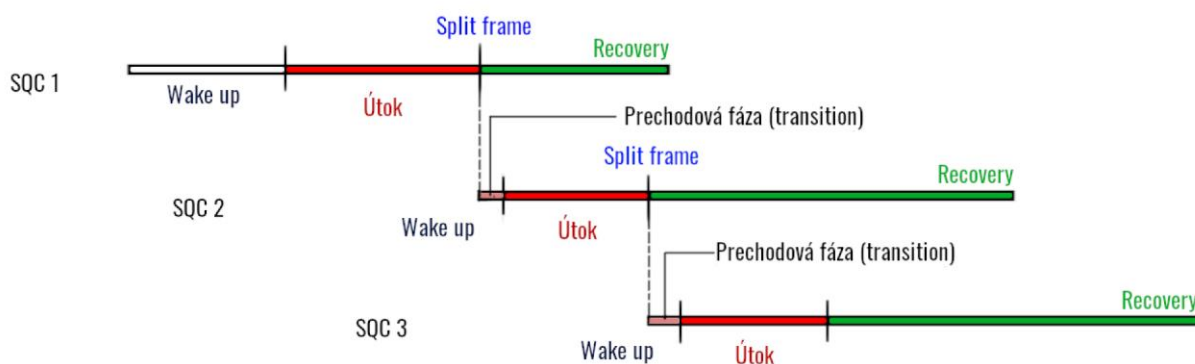
Obrázok 3 - Postoje (stances)

Režazenie útoku (sekvencie)

Ako už bolo spomenuté vyššie, hráč môže jednotlivé útoky režaziť do tzv. sekvencií. Predstavme si, že hráč stlačí tlačidlo vertikálneho útoku, spustí sa animácia, ktorá má tri fázy. „Wake up“ fáza predstavuje krátky úsek v ktorej sa postava pripraví na zásah. Oponentovi táto krátka doba dáva určitý priestor zaznamenať, že prichádza útok a reagovať

naň. Druhá fáza je samotný útok. Počas neho sa za mečom zobrazuje tzv. trail. Teda efekt ktorý kopíruje trajektóriu čepele. Tretia fáza je „recovery“. V tejto fáze sa postava „zotavuje“ z vykonaného švihu a vracia do svojho pôvodného postoja. Ak hráč počas útočnej fázy vykoná ďalší útok, potom sa recovery fáza nahradí prechodom medzi útokmi, atď. Takto možno zreťaziť maximálne tri útoky.

Schéma reťazenia je znázornená na Obrázku 4. Pri prvom stlačení tlačidla pre útok sa spustí útočná animácia (to ktorá animácia sa spustí určuje postoj postavy a smer útoku). Po „wake up“ fáze nasleduje útok. Ak počas prebiehajúceho útoku dôjde k stlačeniu ďalšieho útoku, do tzv. input buffera sa uloží jeho smer a postoj postavy. Keď animácia útoku dobehne do tzv. split frame-u spustí sa rozhodovací proces: Ak je v input buffer-i uložená nejaká hodnota, z tabuľky útokov sa vyberie ďalšia sekvencia prislúchajúca postoju a smeru útoku. Následne sa sekvencia spustí. Animačný systém vstúpi do prechodovej fázy a postava plynule prejde z jednej animácie do druhej. Okrem iného to znamená skrátenie „recovery“ fázy z predchádzajúcej a „wake up“ fázy z nasledujúcej animácie. Takto vieme dosiahnuť pocit rýchlej odozvy bojového systému, aj keď medzi stlačením útoku a samotným spustením ďalšej sekvencie prešlo niekoľko frame-ov animácie. Treba pamätať, že na schéme nižšie sú časové proporcie jednotlivých fáz iba naznačené. Vo všeobecnosti platí, že čím vyššia sekvencia, tým dlhšia wakeup/prechodová/recovery fáza. Hráč samozrejme nemusí pokračovať v útoku a potom v „split frame“ nedôjde k žiadnej zmene vykonávania. Útok tak plynulo prejde do recovery fázy pôvodnej animácie. Žiadna animácia, ktorá patrí do skupiny tretích sekvencií neobsahuje „split frame“. Takže po dokončení tretieho útoku nastupuje recovery fáza vždy.



Obrázok 4: Schéma vykonávania sekvencií útokov

Tento systém nahradzuje combá z iných bojových hier. Úlohou combo útokov je rozšíriť celkovú hĺbku bojového systému. Predstavme si napr. Mortal Kombat bez komb. Jednalo by sa o veľmi plochú hru v ktorej by nebolo práve veľa

možností (a tým pádom hĺbky). V MK sa kombá vykonávajú tiež sekvenčne, no hráč musí príslušnú sekvenciu pohybov vykonať v rámci prvého útoku. My sme sa rozhodli pre tento prístup, keďže celý súbojový systém je o niečo pomalší a cieľom bolo vytvoriť bojový systém, ktorý by bol bližšie reálnemu boju.

Blokovanie a odrazenie

V podstate každá bojová hra obsahuje mechaniku na blokovanie útokov. DBTB nie je výnimkou. V skutočnosti na blokovanie kladieme veľmi veľký dôraz. Absencia zdravia ako buffera chýb zvyšuje nároky na schopnosti hráča a aj v prípade reálnych súbojov je blokovaniu a uhýbaniu útokom venuje veľká pozornosť. Cieľom blokovacieho systému v DBTB je umožniť hráčovi, ktorý sa bráni útokom nie len jednotlivé útoky pohltiť, ale využiť prílišnú agresivitu útočníka proti nemu. Dúfame, že takto dosiahneme o niečo realistickejší pocit z boja, keďže ani prílišná agresivita, ale ani pasivita sa nevypláca. Blokovanie (block) a odrazenie (parry) sa vyvoláva tým istým tlačidlom. Hráča tak prílišne nevystavujeme frustrácii a zmäteniu z toho, ktoré tlačidlo mal stlačiť, keďže na rozhodnutie má často iba zlomok sekundy.

Blokovanie – jeho cieľom je pohltiť prichádzajúci útok. Je to stav hráčovej postavy, ktorý sa dá vyvolať na neobmedzene dlhú dobu. Nevýhodou tohto stavu je nemožnosť použiť akýkoľvek útok. Aby neobmedzenú dobu hráči nemohli zneužívať, prechod z blokovania do normálneho stavu a späť je penalizovaný časom. To znamená, že ak hráč opustí blok, nemôže ho zapnúť znova, kým neuplynie krátky časový úsek.

Odrazenie – jeho cieľom je odrazenie nepriateľa takým štýlom, aby sa dostal do nevýhody. Momentálne máme v hre dva znevýhodňujúce stavy, v ktorých sa hráč môže nachádzať: „stagger“ a „knockdown“.

Stagger – predstavuje krátke zakolísanie a cúvnutie postavy. Počas tejto doby postava nemôže útočiť ani blokovať. Význam tohto stavu spočíva v krátkej penalizácii, za malú chybu.

Knockdown – predstavuje pád postavy na chrbát smerom od oponenta. Je to relatívne veľká penalizácia za hrubú chybu. Počas knockdownu postava nemôže útočiť, ani blokovať.

Odrazenie je krátkym časovým úsekom na začiatku blokovania. Je ho teda možné spustiť iba pri zapnutí bloku. Na znovu spustenie musí hráč riskovať odchod z bloku a prečkanie časovej penalizácie. To akým spôsobom útočník a obeť reaguje na blokovaný/odrazený útok je popísané v nasledujúcej tabuľke.

Reakčná tabuľka blokovania a odrazenia

Názov bloku	Stav blokovania	Reakcia obeť	Reakcia útočníka	Útočná sekvencia
Blok	Ostáva	- Žiadne poškodenie - Spustí animáciu dopadu zbrane	Žiadna zmena	1
Prelomenie bloku (block break)	Ukončí	- Žiadne poškodenie - Iba ak nie je v parry - Spustí animáciu dopadu zbrane	Žiadna zmena	2
Zničenie bloku (block crush)	Ukončí	- Počíta sa poškodenie ako bez bloku - Iba ak nieje v parry - Spustí animáciu zásahu (podľa zasiahnutej končatiny)	Žiadna zmena	3
Parry	Ukončí	- Žiadne poškodenie - Iba ak je v parry - Prehrá parry animáciu	- Resetuje sekvencie - Spôsobí stagger	1,2
Parry knockdown	Ukončí	- Žiadne poškodenie - Iba ak je v parry - Prehrá parry animáciu	- Resetuje sekvencie - Spôsobí knockdown	3
Dual parry	--	- Spustí sa, ak obeť útočí aj je v tom istom postoji ako oponent - Spôsobí stagger, ak je útočná sekvencia nižšia, alebo rovná ako sekvencia oponenta - Resetuje sekvencie	- Spustí sa, ak je v tom istom postoji ako obeť a obeť útočí - Spôsobí knockdown ak je útočná sekvencia oponenta vyššia - Resetuje sekvencie	1,2,3

8.3. Postavy a zbrane

Bojové hry štandardne využívajú postavy na vytvorenie siete pohybov (move) a protipohybov (countermove) v rámci celého súbojového systému. Vznikne tak spleť emergentných herných mechaník. V prípade hry DBTB sme tento systém (vzhľadom k predchodcovi Bushido Blade) presunuli od postáv k zbraniam.

Zbrane určujú spôsob (množinu útokov), akým ich tá ktorá postava používa. Podobne, ako v realite, inak zachádza bojovník s katanou, inak s kopijou. Zjednodušene povedané, ktorákoľvek postava môže používať ktorúkoľvek zbraň. Jedným z dôvodov takéhoto prístupu je, že môžeme vytvoriť menej sád útokov a zároveň mať viac postáv. Ak by sme chceli vytvoriť 10 postáv, potrebovali by sme 10 sád útokov, takto môžeme vytvoriť povedzme 5 zbraní a 20 postáv aj s relatívne malým tímom. Samozrejme by jeden z argumentov mohol byť, že potom postavy nemajú zmysel.

Okrem kozmetických rozdielov však môžeme do bojového systému vložiť afiliáciu k určitému typu zbrane. Postava s afiliáciou k zbrani môže nahradiť časť sekvencií útokov a tým akoby ukázať, že so zbraňou narába „lepšie“, ako iné postavy. Táto afiliácia môže byť aj viacstupňová. Napríklad v prípade katany sa zmenia 3 útoky, nodachi 2 útoky a naginaty len jeden. Možnosť tak môže byť naozaj veľa a tým aj relatívne slušná miera variácií v . Okrem nahradenia animácií, môže mať každá postava číselný multiplikátor rýchlosti pre každú zbraň, takže útoky sú potom vykonávané o niečo rýchlejšie/pomalšie, ako v prípade ostatných postáv.

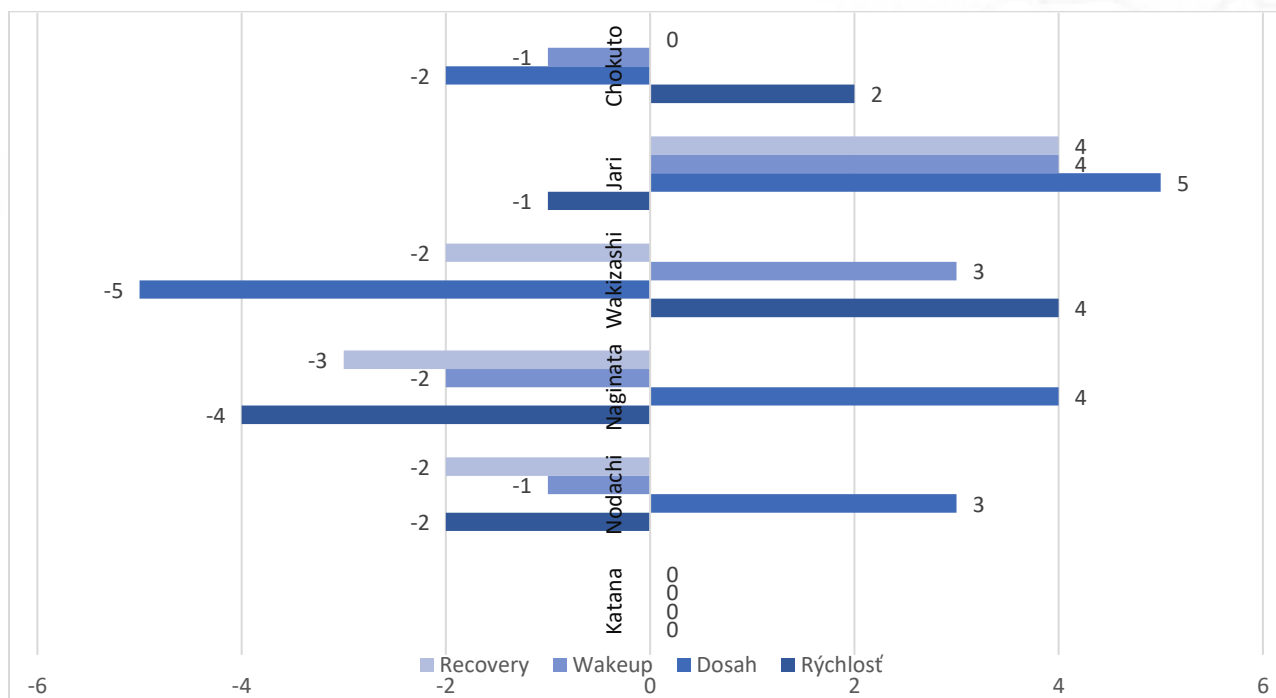
Jednotlivé zbrane sa líšia atribútmi. Treba však pamätať, že tieto atribúty sú bezrozmerné čísla a v skutočnosti sa ani priamo neobjavujú v žiadnom algoritme. Skôr predstavujú relatívnu mieru/vzdialenosť danej zbrane od referenčných atribútov katany, ktorá predstavuje akýsi centrálny bod. Atribúty v tabuľke nižšie sa pohybujú v intervale [-5;5], kde 0 znamená katanu.

Atribúty zbraní

- Rýchlosť – predstavuje rýchlosť útokov (5 = najvyššia rýchlosť; -5 = veľmi pomalá)
- Dosah – predstavuje priemernú vzdialenosť medzi špičkou čepele a ťažiskom postavy (5 = veľmi veľký. -5 = krátky).
- Wakeup – priemerná relatívna doba medzi spustením útoku a jeho vykonaním v rámci animácie. Tiež označuje priemerný čas prechodu medzi sekvenciami (5 = veľmi krátka, -5 = veľmi dlhá)
- Recovery – priemerná relatívna doba vrátenia do postoja po ukončení útoku (5 = veľmi krátka; -5 veľmi dlhá)

Tabuľka zbraní

Zbraň	Popis	Rýchlosť	Dosah	Wakeup	Recovery
Katana	Stredne dlhý meč určený na sekanie. Predstavuje centrálny bod pre bojový systém, ku ktorej sú prirovnávané ostatné zbrane.	0	0	0	0
Nodachi	Ťažký a dlhý meč určený prevažne pre sluhov samuraja. Jeho výhodou je relatívne veľký dosah a kratšie recovery/wakeup ako pri naginate.	-2	3	-1	-2
Naginata	Relatívne dlhá čepeľ na konci dlhej bambusovej tyče, určená na boj s jazdou. Má veľmi veľký dosah, ale hmotnosť čepele zťažuje manipuláciu a znižuje rýchlosť útokov.	-4	4	-2	-3
Wakizashi	Dve krátke dýky určené na bodanie a sekanie. Vďaka ich nízkej hmotnosti umožňujú veľmi rýchle útoky, krátke čepele však znamenajú krátky dosah.	4	-5	3	-2
Jari	Jari je bambusová kopija s krátkou, úzkou čepeľou. Je ľahšia ako Naginata, no jej malá čepeľ zťažuje boj na blízko.	-1	5	4	4
Chokuto	Kratší meč bez záštity je o niečo ľahší, ako katana. Umožňuje postoje a útoky aj jednou rukou.	2	-1	2	1



Postavy

V rámci verzie vertical slice sa v hre nachádza 5 postáv. Nie všetky z nich sú kvalitatívne, či štýlom dotiahnuté do konečnej podoby. Naším cieľom je nájsť dobrý balans medzi „starým“ a „novým“ svetom. Teda stredovekým prostredím, či charaktermi z Sengoku džidai a súčasným (alebo post moderným) svetom. Istým spôsobom by sme chceli reflektovať spojenie medzi starou hrou Bushido Blade a Die by the blade. Kde sa nové spája so starým.

Ronin
a.k.a.
Yoshi

Yoshi je bývalý samuraj, ktorý stratil svojho pána a cestuje po krajine, pomáha kde sa dá a snaží sa zarobiť na živobytie. Jeho archetyp vychádza z klasickej Kurosawovej postavy „chudobného hrdinu“.



**Geisha
a.k.a.
Butterfly**

Vychovaná v uliciach Tokya, nepoznajúc svoju rodinu. Stala sa členom gangu a zaplietla sa do mnohých nelegálnych vecí.



**Samurai
a.k.a.
Nobu**

Hrdina dávnych bitiek, ktorý sa kvôli okolnostiam stal zloduchom. Vychovaný aby sa stal samurajom, je extrémne schopný so všetkými typmi zbraní.



Shaman
a.k.a.
The Sprit

Stará duša narodená v dávnych časoch. Žije čiastočne vo svete duchov



Black
monk
a.k.a.
Sóhei

Sirota afrických rodičov, vychovaná bojovnými mníchmi. Po vypálení chrámu a vyvraždení jeho ochrancov začal hľadať a zabíjať všetkých, ktorý stáli za útokom.



9. Herné módy

Primárnym herným módom je 1vs1, teda jeden proti jednému. Je možné hrať proti AI protivníkovi, inému hráčovi na jednom zariadení, v online móde cez pozvánky v systéme STEAM (hráč môže vyzvať priateľov na súboj), prípadne globálne cez matchmaking systém.

Ostatné herné módy predstavujú nadstavbu nad týmto módom a pre finálnu verziu plánujeme nasledujúce:

- **Training** – akýsi tutoriál, ktorý hráča prevedie základnými mechanikami, naučí ho kam sa postaviť, ako sa brániť, ako reťaziť útoky a podobne.
- **Practice mód** – je podobný tréningovému módu, s tým rozdielom, že nie je štrukturovaný. Hráč si vie nastaviť správanie oponenta, vypnúť poškodenie, zobrazíť dáta o jednotlivých útokoch a podobne.
- **Turnajový mód** – určený pre lokálny multiplayer maximálne 16 hráčov. Každý hráč vloží svoje meno, nastavia sa pravidlá zápasov a hra vygeneruje súbojovú pavučinu. Následne sa spustí vyvolávanie jednotlivých hráčov k zápasom. Porazený hráči vypadávajú a víťazi postupujú do ďalšieho kola. V ďalšom kole bojujú proti sebe víťazi predchádzajúceho kola, až kým nezostanú iba dvaja neporazení. Tí sa stretnú vo finále. Jeho víťaz sa zároveň stáva víťazom celého turnaja
- **Ranked online mód** – v ranked móde sa proti sebe postavia dvaja hráči cez systém matchmakingu. Každé víťazstvo/prehra sa započítava do globálneho hodnotenia hráča (tzv. rankingu). Dosiahnutím úrovni určitého ranku sa hráčom odomykajú exkluzívne doplnky/skiny na postavy, prípadne unikátne skiny na zbrane.



Obrázok 5: Schéma turnajového módu

10. Opis priebehu hry (Core loop)

Toto je opis krátkeho zápasu medzi dvoma bojovníkmi. Nazvime ich Adam – vľavo, Bruno – vpravo (A,B). Zápas začína krátkym introm (zatiaľ nie je vo vertical slice), v ktorom sa predstavia jednotliví oponenti. Samotný boj začína tasaním zbraní. Hráči sú na začiatku od seba vzdialení približne 4 metre.

Prvé kolo



Ihneď na začiatku zápasu B vyštartuje s útokom proti A. Začína v TOP postoji vertikálnym útokom. Tento útok pozostáva z dvoch zložiek. Jedna je priskok, ktorým skráti vzdialenosť a druhá je vertikálny švih z jeho pravej priechne nadol.



A ustupuje a prechádza do bloku. Tým že spustil blok, sa zároveň aktivuje krátky časový úsek na odrazenie. To nastane samozrejme len pokiaľ sa meče naozaj stretnú. A tak nemusel ustúpiť, ale pokiaľ by blok nestihol, zvýši tak šance, že ho nepriateľov meč nezasiahne.



Meče sa dotknú a tak nastáva fáza odrazenia. A spustí parry animáciu a B je odrazený smerom od svojho oponenta.



Recovery fáza po parry zásahu je kratšia pre A, preto ešte počas toho ako padajú isrky po predchádzajúcom zásahu, A prechádza do útoku. Používa vertikálny útok, na to aby skrátil vzdialenosť, ktorá vznikla pri odrazení.



Jeho útok však len tesne minie ruku B.



A preto pokračuje ďalším útokom (naviaže nad predchádzajúci útok). Všimnite si zmenu farby trail-u z bielej na žltú. Aj druhý útok minie, pretože B ukončil recovery a ustúpil dozadu.



A pokračuje ďalším útokom v tretej sekvencii. B sa síce bráni, ale to už nestačí keďže útok v tretej sekvencii prelomí jednoduchý blok. Preto jednak vidíme isrky zo zásahu zbrane a tiež výstrek krvi po zásahu. Keďže zbraň prelomila blok a zasiahla B do hrude, B sa rúti mŕtvy na zem. To znamená stratu života pre B a koniec prvého kola.

Druhé kolo



Druhé kolo začína krátkym tancom. Hráči obchádzajú jeden druhého. Hráč A preto zaútočí horizontálnym útokom. Ten je síce na kratšiu vzdialenosť, ale výhodou je, že zasiahnete aj oponenta, ktorý by uskočil do strany a snažil sa zasiahnuť z boku. Útok síce minie, ale ten pre istotu prejde do bloku.



Namiesto toho aby A ukončil útok, prejde voľne do druhej fázy. Obe jeho ruky sú na ľavej strane tela. V postoji dozadu môže v druhej fáze zaútočiť tupou časťou meča. Pustí ľavú ruku a zaútočí „Kashirou“ – teda kocom rukoväte spolu s malým priskokom.



To samo o sebe útok nestačí, keďže B je v bloku, podarí sa mu tento útok odraziť. Nanešťastie A zaútočil v druhej sekvencii, čo znamená prelomenie bloku. V tejto chvíli by B mohol ešte zvrátiť porážku rýchlym úskokom, alebo ak by pred zásahom pustil blok a ustúpil do strany. Útok rukoväťou má len malý dosah, takže by bola šanca že A zasiahne iba ruku, alebo rameno. To by síce bolo nepríjemné ale B by mal šancu prežiť.



A pokračuje ďalej krátkou piruetou a následným útokom.



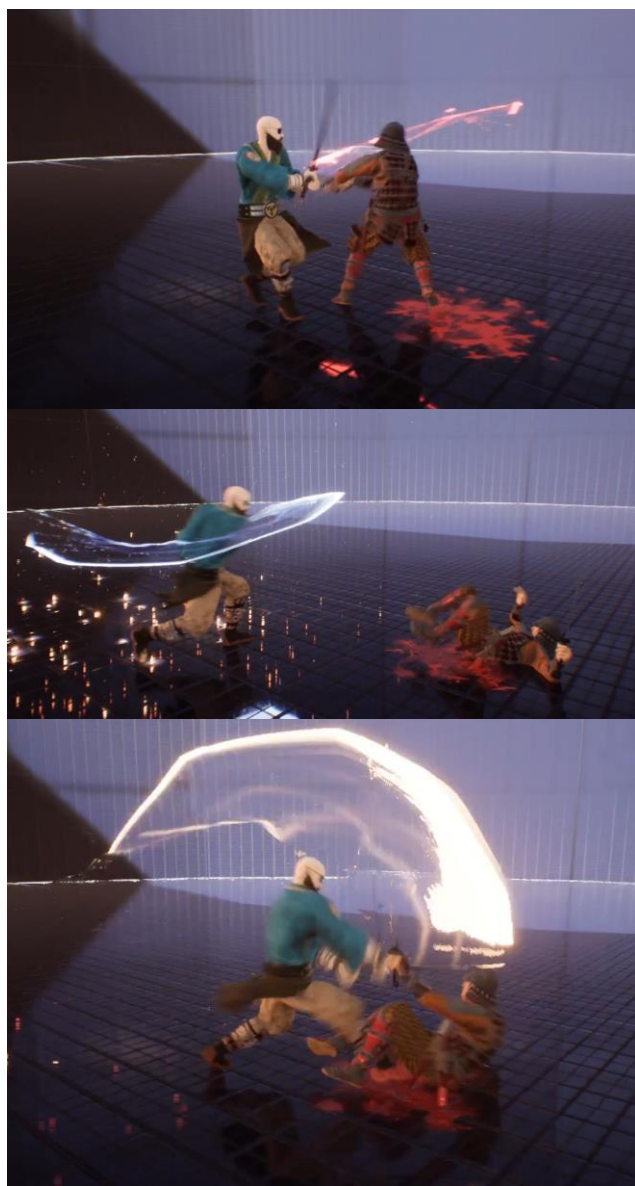
Nanešťastie pre A, B počas piruety zareaguje a rýchlo spustí blok. A sa nachádza v tretej sekvencii. B je v parry, keďže blok spustil len pred malou chvíľkou. Ak sa pozrieme do reakčnej tabuľky, tak zistíme, že sa práve B dostal do masívnej výhody. A má krátku chvíľu na to aby zrušil útok (spustením vlastného bloku). To ale nespraví.

B odráža útok, a keďže A bol v tretej sekvencii, stráca balans a padá na chrbát. B prepína postoj do spodného (bottom) a okamžite útočí na ležiaceho nepriateľa. Zasahuje zadnú stranu stehien.

V tejto fáze hra trošku utečie realite. Pád je trestom za hrubý chybu. V tomto prípade hráč A nemal pokračovať piruetou a ďalšou sekvenciou. V realite by však hráč na zemi nemal šancu a zomrel. V DBTB vrátíme zasiahnutého hráča na nohy automaticky. Animácia pádu a dvíhnutia má dve fázy. Keď sú nohy hore ako na obr. Vedľa sú síce zasiahnuté nohy, ale hráč nemusí hneď zomrieť. Ak by hráč B počkal, mohol zasiahnuť hlavu, pretože animácia dvíhania pokračuje tak, že nohy klesnú a postava si pomôže do postavenia rukami, čím na krátko „ponúkne hlavu“ nepriateľovi. Resetovanie zasiahnutého hráča je spôsob akým hru vyrovnáme. Hráč bol potrestaný a ale B bol nadočakavý, čo je tiež chyba.



B ďalej bezhlavo pokračuje útokom v druhej sekvencii. Svojho protivníka minie.



A ďalej ustupuje priečne. B útočí poslednou sekvenciou. Vidí, že A ustupuje do strany a preto používa horizontálny útok. Nanešťastie, A tento útok očakáva a spúšťa blok.

A úspešne odrazí nepriateľa v tretej sekvencii, ktorý sa dostáva na chrbát. Pokračuje už z diaľky útokom prvej sekvencie. Vidíme že B dáva nohy dole a dvíha sa.

A nechcel prvým útokom zasiahnuť nepriateľa, iba sa dostať do druhej sekvencie, čím efektívne počkal na odhalenie hlavy, ktorú zasahuje druhou sekvenciou útoku. Koniec druhého kola.

Tretie kolo



Tretie kolo začína vertikálnym švihom hráča A. B prechádza do bloku.



A ďalej pokračuje druhou sekvenciou krátkym útokom rukoväťou. B je ale dostatočne ďaleko, takže ruší blok a prechádza do útoku. Chce využiť, že útočník je vzdialený a neblokuje.



B útočí. A pokračuje riskantným útokom. Tzv. backtrick. Presunie čepeľ meča za chrbát a útočí opačnou stranou než oponent čaká.



Keďže B útočí horizontálnym útokom, je jeho ľavá ruka pred tvárou, lakeť pred pravým ramenom. Čepeľ hráča A putuje práve nad pravé rameno B. Zasiahne ho do ruky.



A očakáva útok, preto nepokračuje a sťahuje sa. B vidí stiahnutie a blok. Tiež neútočí.



B skráti vzdialenosť a útočí horizontálnym švihom. A zásah blokuje.



A odpovedá krátkym horizontálnym švihom. Je však príliš ďaleko. B má teraz dve možnosti. Alebo spustí blok pred očakávaným ďalším útokom, alebo sa pokúsi využiť to, že ho A nezasiahol.



Rozhodne sa pre druhú možnosť a začína útok. Horizontálny švih by mohol zasiahnuť hlavu, ale na jeho smolu A prechádza do ďalšej sekvencie útoku. Využíva bodnutie z predného postoja.



A prebodáva súpera skôr než stihne švihnúť mečom po jeho hlave.



Prebodnutý súper umiera, keďže nemá žiadne ďalšie životy zápas sa končí. A je víťaz.

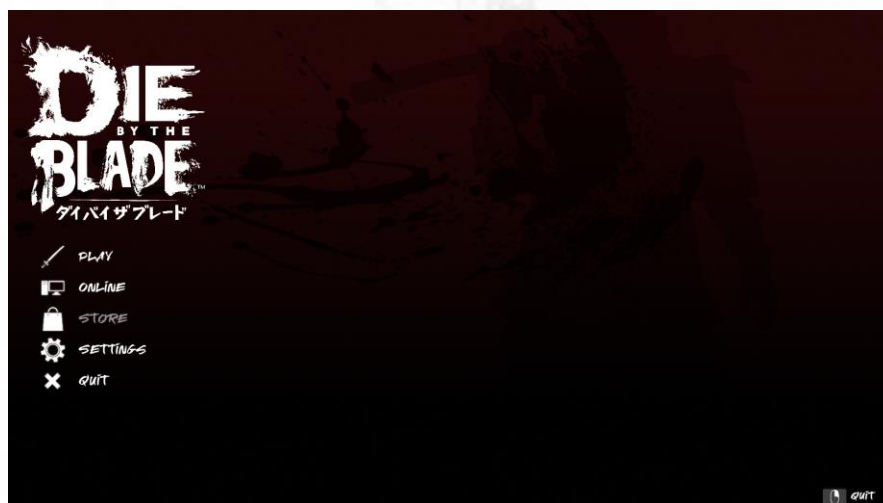
11. Opis užívateľského prostredia

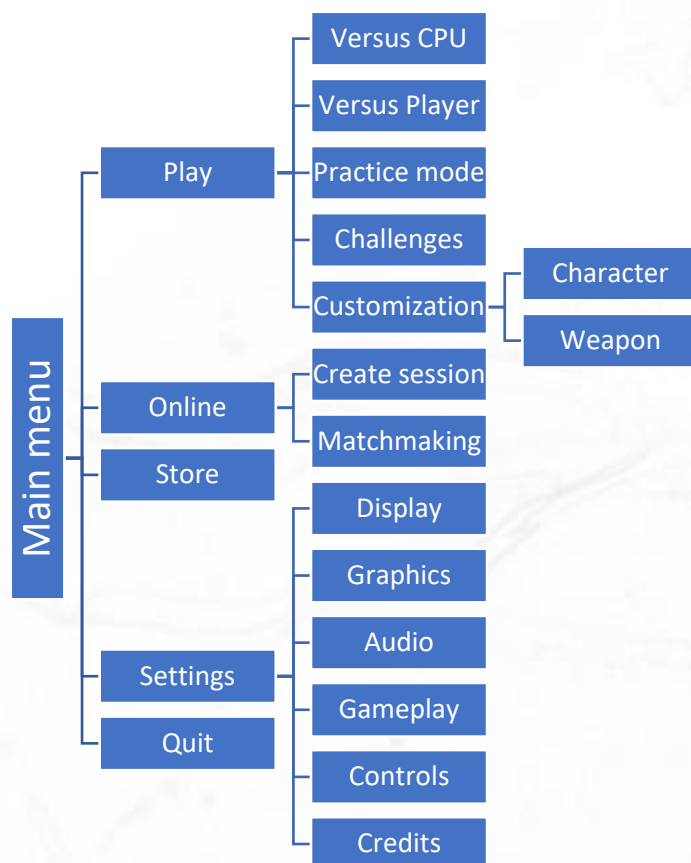
DBTB využíva relatívne minimalistické prvky UI (user interface) v samotnej hre. Počas boja UI zobrazuje len počet životov pre dané kolo.



Obrázok 6: Minimalistické užívateľské prostredie

11.1. Hlavné menu

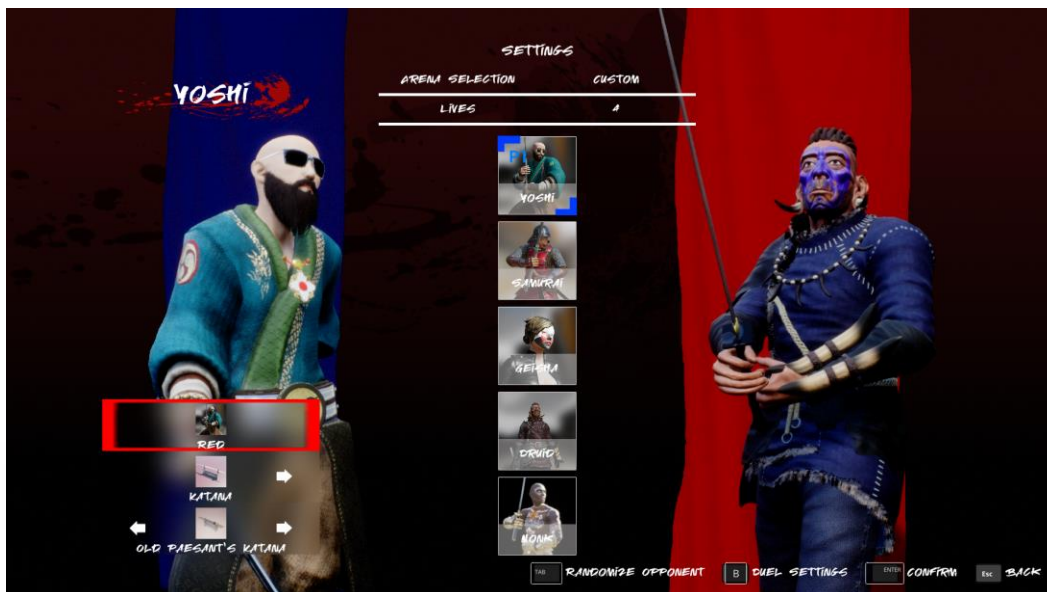




Obrázok 7: Shéma menu hry

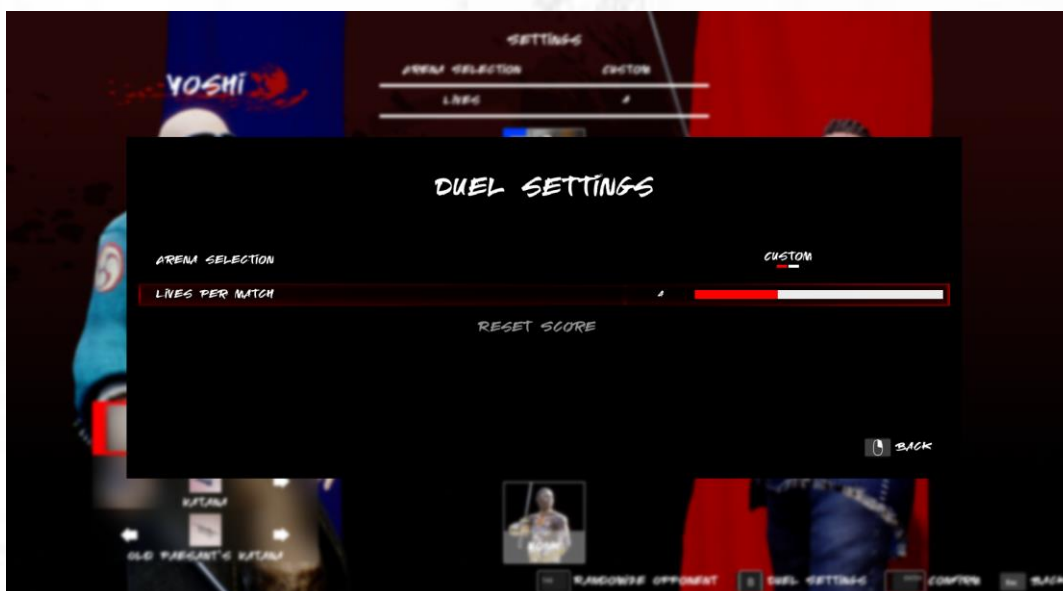
Versus CPU	Umožní hrať proti počítačom ovládanému súperovi
Versus Player	Unmožní hrať proti inému hráčovi lokálne
Paractice mode	Spustí tréningový mód
Challenges	Otvorí menu výziev
Customization	Otvorí menu úprav postavy, alebo zbraní
Create session	Vytvorí online zápas do ktorého sa môžu pripojiť ostatní hráči. Tu je možné pozvať aj priateľov z platformy STEAM
Matchmaking	Spojí dvoch hráčov, ktorí hľadajú protivníka
Display	Otvorí menu nastavenia displeja (rozlíšenie, typ okna atď.)
Graphics	Umožní nastaviť kvalitu grafiky, ak výkon PC nepostačuje na hranie v najvyššej kvalite
Audio	Umožňuje meniť hlasitosť jednotlivých zvukových kanálov
Gameplay	Umožňuje zmeniť nastavenia gameplay-u. Obtiažnosť atď.
Contorls	Umožní nastaviť ovládanie, prípadne re-mapovať tlačidlá na jednotlivé akcie
Credits	Zobrazí mená a pozície tvorcov hry

11.2. Opis obrazoviek



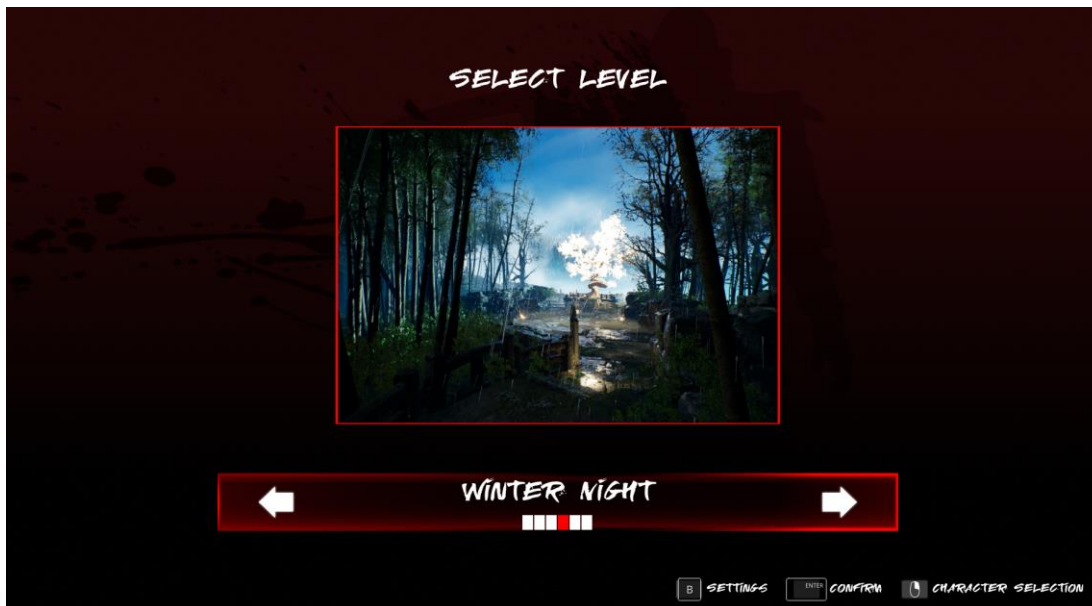
Obrázok 8: Obrazovka výberu postavy

Po spustení Verus CPU alebo Versus Player sa zobrazí okno výberu postavy. V tomto okne okrem iného je možné vybrať zbraň a nastaviť parameter súboja. Neskôr bude možné aj priamo re-mapovať tlačidlá na ovládači podľa predstavy hráča. Inak povedané, každý hráč môže mať svoju vlastnú schému ovládania.



Obrázok 9: Obrazovka nastavenia zápasu

Na obrazovke nastavenia zápasu je možné zmeniť počet životov a tiež nastavenie toho, ako sa vyberajú jednotlivé arény. Ak je hráčom “jedno” v akom prostredí bojujú, môžu nastaviť Arena selection na random. Hra nasledujúcu obrazovku výberu arény preskočí.



Obrázok 10: Obrazovka výberu arény

Ak si hráči vybrali svoju postavu a zbraň, pokračuje výber arény. Momentálne je v hre šesť unikátnych arén.



Obrázok 11: Menu hry v pauze.

Počas lokálneho súboja je možné vyvolať pauzu. Menu pauzy sa zobrazuje na Obrázku 11. Tu je možné zmeniť level, alebo reštartovať zápas, prípadne otvoriť obrazovku nastavení. Pauza zároveň ukazuje, kto ju vyvolal a teda, kto ju môže ovládať.

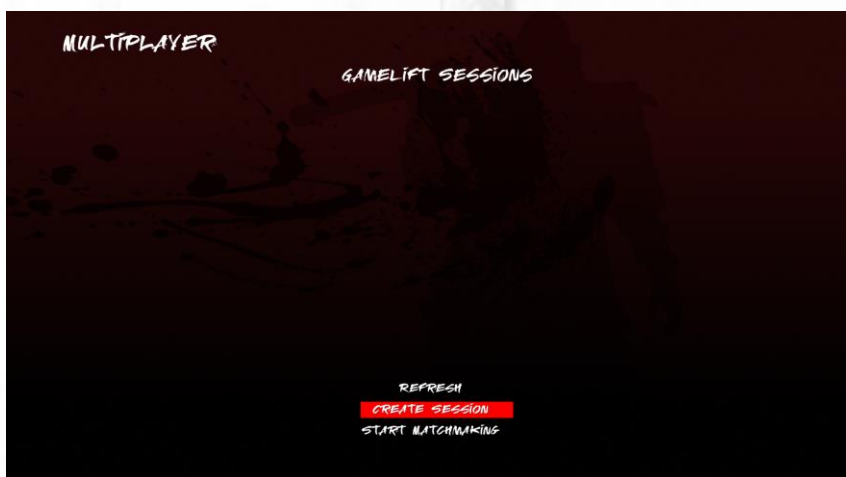


Obrázok 12: Menu ukončeného zápasu

Po skončení zápasu sa automaticky zobrazí ďalšie menu. Tu si hráči môžu vybrať, či chcú reštartovať zápas, zmeniť postavy, alebo vybrať inú arénu. Prípadne tiež otvoriť nastavenia, alebo odísť z hry.

11.3. Online multiplayer

V menu multiplayeru sa zobrazujú tri položky. Voľná plocha nad položkami je vyhradená zoznamom dostupných zápasov. Hráč môže vytvoriť nový zápas cez CREATE SESSION, do ktorého sa potom môžu pripojiť ďalší hráči. Alebo skúsiť Matchmaking.



Obrázok 13: Menu multiplayeru

Hra sa postará o nájdenie hráča, vytvorenie zápasu a následne presunutie hráčov do tohto zápasu. Oboch vybraných hráčov to automaticky presunie do obrazovky výberu postáv (Obrázok 8).