

# *WipEout*

Zpětný Game Design Document na hru mezi lety 1995–2010.

*Datum vydání: 1995  
Platformy: PlayStation  
(později na DOS a Sega Saturn)*

## **ELEVATOR PITCH:**

Rychlá, adrenalinová závodní hra odehrávající se v blízké budoucnosti, která proti sobě staví piloty antigravitačních lodí. Nabízí jak rychlé závody, tak vozidlový souboj. Je vyvíjena na nejnovější generaci konzol, jmenovitě PlayStation.

Klíčové inspirace vychází ze sérií F-Zero, Ridge Racer, a v neposlední řadě z Mario Kart her.

## **POPIS HRY:**

Ve WipeOut se hráč ujme role závodníka antigravitačních závodních lodí, a v rámci sedmi krkolomných tratí, rozestých po celém světě, se utkají v rychlých závodech, v nichž bude nutné se rychle adaptovat a využívat chytrého pozicování a elementy samotných tratí.

Hra je rozdělena do dvou závodních úrovní, které jsou Venom a Rapier. Poté, co hráč dokončí tratě na obtížnost Venom, přesune se na Rapier, kde bude AI těžší, a v první řadě se zvýší rychlost závodu, mimo jiné se změní vizuál celého levelu skrz počasí a čas, aby dal úrovní temnější atmosféru.

Hra se odehrává v nedaleké budoucnosti, kde proběhl velký rozmach s antigravitační technologií. Několik velkých firem nyní soupeří v rámci oficiálních závodů F3600.

## **GAMEPLAY:**

Hra je postavená na ovládání antigravitační lodi, za použití responzivního a precizního ovládání. Ovládání obsahuje základní řízení, brzdy a mechaniky pro „boost“, pro dodatečnou rychlost.

Hra obsahuje několik jiných AGs s jinými statistikami:

- **Accel**, akcelerační síla
- **Top Speed**, nejvyšší rychlost
- **Mass**, hmotnost vozu
- **Turning Circle**, ovladatelnost vozu

Velkou součástí hry je design tratí, a také jednotlivé power-upy, které se na nich nacházejí. Tratě by měly být náležitě klikaté a komplexní, plné křivých zatáček, zkratk a krkolomných svahů.

### ***Základní ovládání***

Ovládání antigravitačního vozidla je klíčovým prvkem hry. Hráč ovládá zatáčení, stoupání a může stáčet vůz prudce do stran (strafe, roll). Stoupání by nicméně mělo automaticky následovat elevaci tratě, hráč může ale využívat manuální stoupání například k tomu, aby dál doletěl při skocích, nebo aby zmírnil dopad. Loď při tomto manévrování se ale pomalu zpomaluje.

Dále se hráč může otáčet za použití vzdušných brzd, které mohou vypomoci například při driftování nebo vybírání zakřivených zatáček. ‚Airbrakes‘ v podstatě fungují jako ruční brzda, ale specificky zabrzdí jenom levá nebo pravá část vozidla.

Na některých tratích se zároveň nacházejí velké skoky, při kterých loď pomalu ztrácí svou rychlost. Pokud ale hráč využije výše zmíněné manuální ovládání stoupání, bude moci tuto ztrátu rychlosti rychle vynahradiť.

V neposlední řadě jsou tu zbraně a power-upy, které hráč může aktivovat.

### ***Zbraňový systém***

Měl by být strukturován velmi jednoduše, a bude jednoduchý na ovládání a pochopení. Bude nicméně na hráči, aby se naučil ty nejlepší metody a nejlepší načasování kdy je použít, aby získal výhodu.

Zbraně jsou strategicky rozmístěné po trati, a budou koncipované jako specifické sekce jménem „Weapons Grids“. Ty se automaticky aktivují, když přes ně hráč přeletí svým vozem, a automaticky mu zbraň aktivují. Jaká zbraň to specificky bude je náhodné, a tím to přidává do hry element překvapení. Hráč nikdy neví, jakou zbraň bude mít. Zároveň, pokud hráč pronásleduje nepřítele, který zrovna projel nad Weapon Gridem, nebude vědět jakou zbraň zrovna má. Dává to do závodu tedy jistou míru strategie a nutí hráče se rychle adaptovat.

V rámci používání zbraní je pro hráče důležité, aby využíval chytrého pozicování na trati. Občas bude výhodné, aby zabrzdil, počkal až ho nepřítel předežene, a teprve poté využil svoji zbraň— získá tak větší výhodu, než kdyby prostě letěl dál.

Cílem je, aby hráč cítil větší váhu ve svých rozhodnutích, a aby průněh hry působil nejen krkolomně rychle, ale také strategicky.

Existuje poté další typ Gridů, specificky „Power-Up Gridy“, které dávají hráči věci jako Turbo nebo ochranný Štít.

#### **ZBRANĚ:**

- **Rakety:** Vystřelí v přímé čáře projektil, který výrazně zpomalí nepřítele.
- **Naváděná raketa:** Podobná, jako Raketa, ale naváděná. I přes to je možné ji ostrými pohyby setřást.
- **Miny:** Položí na trať výbušnou past, která zpomalí jakýkoli vůz, který po ní přejeде.
- **Šoková vlna:** Hráčovi způsobí, že se bude jeho vůz zvláště ovládat. AI na krátko zpomalí.

#### **POWER-UPY:**

- **Štít:** Aktivuje silové pole kolem vozu, která je schopná odrazit rakety, a hráč se tím vyhne zpomalení. Po jednom zásahu se vypíná, jestli na vůz nic neútočí tak se po krátké době vypne sám.
- **Turbo:** Na krátko silně akceleruje vůz, a hráč bude rychlejší.

#### **Tratě**

Tratí je celkově sedm (jedna je tajná), a jsou od sebe vizuálně velmi odlišné. Jsou tu industriální, akvatické, pouštní nebo i tratě na Marsu.

Měly by nabízet velké množství možností, hodně zkratk a strategicky rozmístěných power-upů, zbraní a zrychlujících bodů, které na krátko zrychlí loď. Jsou rozmístěny tak, aby se hráč musel neustále pohybovat, neboť tím dosáhne vyšší rychlosti. Hráč tedy nesmí zůstat na jednom místě, a aby zvítězil, musí se pohybovat.

Vizuálně je v tratích snaha vytvořit pocit spektaklu a grandióznosti. V první řadě je třeba se zaměřit na velikost a estetiku okolí, hlavně aby všechny tratě vypadaly na první pohled jinak. Design tratí zahrnuje obří městské budovy, vulkány, tropické lesy a zlatavé duny pouští.

Na tratích se zároveň nacházejí stěny, které fungují přesně tak, jak by si člověk představoval. Pokud hráč do stěny narazí, znamená to postupné zpomalování loď, a jestli narazí přímo, jeho loď se zastaví úplně. Na některých tratích budou místa, kde stěny nebudou, a místo toho bude hrozit, že hráč spadne z trati, což sice znamená, že ho hra vrátí zpět, nicméně s obrovským časovým skluzem.

Tratě by také měli mít místa, kde se například velice vyplatí využívání specifických zbraní a power-upů. Například Turbo se dá velmi využít v sekcích tratě, které jsou rovné. Naopak se ale příliš nevyplatí je používat v klikatých cestách, nebo na tratích kde nejsou stěny, neboť existuje velké riziko pádu nebo zpomalení.

### ***Lodě***

Hra obsahuje celkem osm lodí. Tyto lodě spadají pod specifické týmy, které patří pod fiktivní korporace zabývající se jejich vývojem. Korporace jsou čtyři, a pod každou patří z těchto osmi lodí dvě.

Jsou to americké *AG Systems*, evropský *FEISAR*, ruský *Qirex* a japonský *Auricom Research*. Vizuální designy lodí se pak odlišují právě podle toho, ke které firmě patří. Z toho nejvýraznější prvek je vždy barva.

V závodu je pak vždy celkově osm lodí, ze kterých jedna patří hráči. Zároveň se také lodě specifických týmů od sebe liší svými obecnými statistikami—lodě od *FEISAR* mají nejlepší ovládání (responzivnost), lodě od *Qirex* jsou rychlé a odolné, a *AG Systems* mají nejlepší akceleraci.

Tyto rozdíly nejsou tak rozdílné, aby se předešlo asymetričnosti. Záleží na specifickém hráči, jaký styl hraní mu nejvíc vyhovuje, a podle toho si vybrat svoji loď.

### ***Progrese***

Jak bylo zmíněno výše, ve hře se budou nacházet tři úrovně rychlosti, které hráče povedou skrz tři ‚šampionáty‘ v hlavní kampani. První je třída *Venom*, která by měla být standardní *Wipeout* zážitek. Třída *Rapier* je pak těžší a rychlejší, a všechny mapy v šampionátu mění svůj vizuál (čas dne a počasí).

Během šampionátu by měl hráč obdržet odměny za svá umístění, a za ty si pak kupovat další lodě, kosmetické úpravy a odemykat další mapy. Zároveň se hráč sám bude ve hře postupně zlepšovat, a zvyšující se obtížnost by to měla odrážet.

### ***Herní módy***

Single player kampaň, ve které hráči závodí proti umělé inteligenci v sérii šampionátů nebo individuálních závodů, kde získávají odměny a nové lodě. Tyto závody by taky zahrnovaly *Time Trials*, ve kterých hráč závodí proti času, a pokořit svůj vlastní rekord.

Hra zároveň obsahuje split-screen multiplayer. V tomto módu se nachází *Weapons Grid* jménem ‚*RevCon*‘, která způsobí to, že se při zásahu hráčovi obrátí ovládání (nahoru je dolů, doleva je doprava).

### ***Umělá inteligence***

AI by mělo být adaptivní a do určité míry inteligentní. Mělo by se snažit hráče zastavit, narážet do něho nebo ho blokovat, a využívat trať stejně jako by to dělal hráč. Stejně jako hráč, AI má limitace, například na to že může mít jen jednu zbraň.

## VIZUÁL:

To, jak by hra měla vypadat, bylo už vypsáno výše. V téhle části se zaměříme na estetiku, některé vizuální elementy a designy lodí.

Aby se umocnil určitý pocit vyhocenosti, hra obsahuje množství dramatických speciálních vizuálních efektů. Zároveň jsou tu efekty počasí, jako déšť, mlha, sluneční opar nebo písečné bouře. K tomu využijeme schopnosti hardwaru PlayStationu.

Při samotném závodění by pak měly létat jiskry a na kameře cítit pára z motorů a turbín lodí. Obrazovka a zorné pole by mělo reagovat na rychlost, a měla by sebou házet když hráč do něčeho narazí.

Lodě samotné by měly být velmi responzivní a animované. Vzdušné brzdy, expandující a zmenšující se clony turbín a motorů, zavírající a otevírající se kokpity.

V třídě Rapier, jak už bylo několikrát zmíněno, by měly nastávat subtilní změny barevné palety tratí, a měnit se čas a počasí, aby působily víc dramaticky.

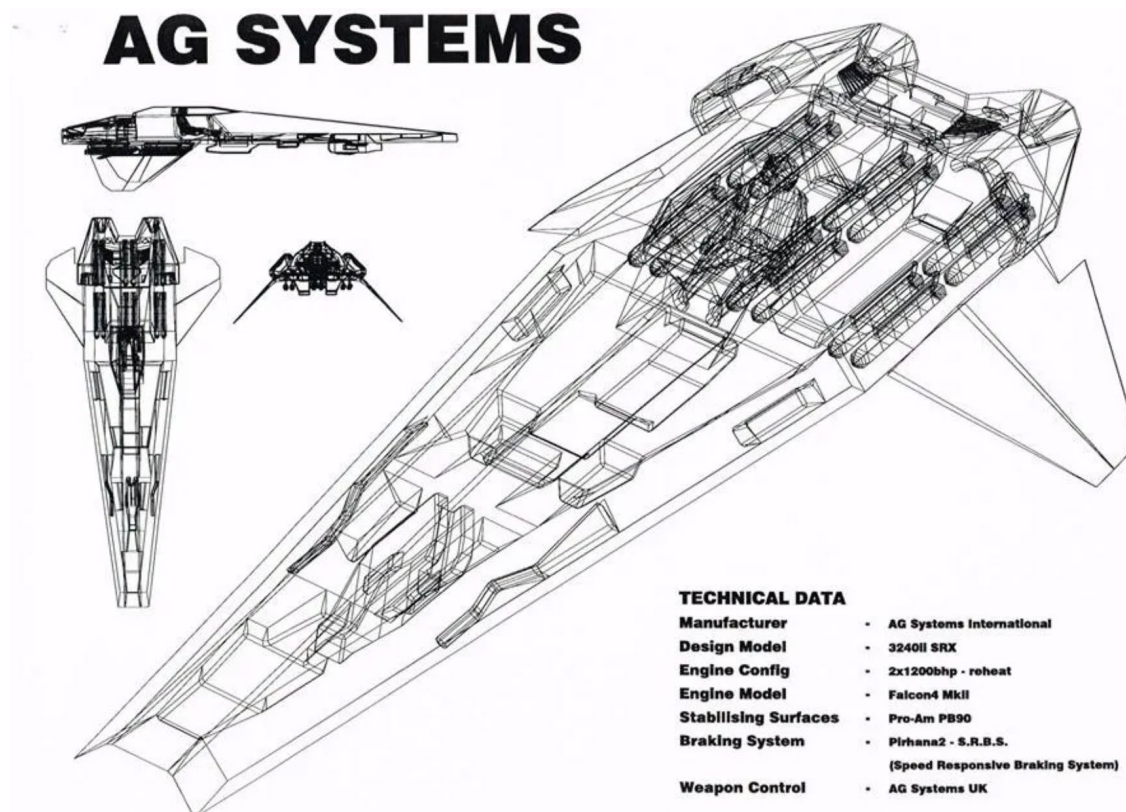
Důležité vizuální efekty pak patří ke zbraním. Rakety by za sebou měly nechávat oranžové čáry, miny by měly být výrazně červené, Štít pak obklopí loď v modrém silovém obalu.

V neposlední řadě se hodí zmínit úvodní CGI scéna, která uvede hráče do obecného ‚vibu‘ hry.

### *Designy lodí*

Už výše bylo zmíněno, že všechny lodě patří k nějaké firmě a týmu, a liší se tedy hlavně barevností. Obecný design lodí by měl působit do jisté míry utilitárně a industriálně, ale stále mít jistý ‚styl‘, který se trochu liší tým od týmu.

Inspirace se nachází ve sci-fi hrách jako Matrix Marauders.



### *Uživatelské rozhraní*

Rozmístění uživatelského rozhraní by mělo být jednoduché a diskrétní. Jediné věci, které hráč

doopravdy potřebuje během závodění vidět, jsou pozice, čas kola, aktivovaná zbraň a momentální rychlost.

Metr rychlosti by měl být jednoduchý vizuální box, který se naplňuje s přidanou rychlostí. Měla by se na obrazovce taky nacházet simplifikovaná mapa tratě, na které budou vyznačeny pozice jak hráče, tak ostatních závodníků.

### ***Limitace hardwaru***

Abychom se vyhnuli pop-upu a malým vzdálenostem vykreslování, budou mít tratě mnoho menších detail, jako například billboardů a vysokých budov velmi blízko k trati. Má to však i pozitivní efekt, neboť to zvětší obecnou škálu okolního světa.

### **AUDIO:**

Jedna z důležitých složek pro umocnění zážitku je nejen specifický audio design, ale taky hudba.

Při závodění by měly řvát motory, každá hráčova akce by měla být následována ostrým, silným zvukem. Drift, naražení do stěny, naražení do nepřítele, používání zbraní. V hlavním menu by také měla být každá hráčova akce následována zvukem.

Všechny zvednuté zbraně by měly také mít audio stinger, který řekne název zbraně nebo power-upu, který hráč zrovna zvedne. Stejný hlas by měl také uvádět závody, a upozorňovat hráče na to, v jakém je zrovna kole.

Pro hudbu jsme mimo jiné získali práva na několik skladeb žánru EDM:

- Cygnus X – Orange Theme
- F.U.S.E – Substance Abuse
- Tomas Heckman – Amphetamine
- Dave Clarke - Red 2
- CJ Bolland – Horsepower
- Pump Panel – Ego Acid
- Prodigy - No Good
- F.U.S.E – F.U.

Tato hudba, stejně jako vše ostatní v rámci audiovizuálu, by měla doplnit obecný ‚feel‘ hry.

### **MISC. A OVLÁDÁNÍ**

Zde je vypsána konfigurace tlačítek pro PlayStation Joypad:

Akcelerace: X

Airbrakes: L2, R2

Použít zbraň: □

Změnit pohled kamery: Δ