

GDD 2021 - Project Noir - Samuel Kocák



GDD pre Project Noir je študentský pokus o tvorbu Game Design Dokumentu pre Detektívnu hru. Dokument bol tvorený s myšlienkou, že ja, ako dizajnér/režisér by som mal dostatočne veľkú sumu financií a času, plus tým na to, aby som túto hru dokázal vytvoriť až do gold standardu.

Table of contents;

GDD 2021 - Project Noir - Samuel Kocák	1
Obsah	2
Cieľová skupina	2
Ciele a prísľuby	3
Inšpirácie	3
Príbeh	4
Hlavná Premisa	4
Postavy	6
Oblasť Ka'zaar	7
Lokácia v Hre	8
Gameplay a Mechaniky	10
Mechaniky	10
Thinkbox;	10

C-I-M	11
The good 'ol reliable	13
Inspection // Detective mode	13
Ekonomika v hre	13
Interface	13
Grafické Rozhranie & Interface	13
Ovládanie//Controls	14
Menu Projektu	14
Kamera v hre	15
Hudba a Zvuky	15
Marketing	15

Post Tenebras Lux

Obsah

Project Noir je izometrická detektívna hra, v ktorej je cieľom je sa vypoťiť z šialenstva a vyriešiť priam okultný prípad, v ktorom ľudia miznú po vypití záhadného alkoholu. No nie všetko je také, ako sa zdá, keďže po chvíľke zistíme, že hlavná postava žije dvojitým životom. A prípad o miznúcich čudákoch rieši iba v svojich snoch potom čo mu barman ponúkne na ochutnávku nový druh alkoholu. V skutočnosti je iba obyčajný detektív trpiaci neobyčajne obyčajným životom, v ktorom sa stretáva s množstvom potiaží, či už osobných, pracovných alebo tie iných ľudí.

Cieľová skupina

žáner; Single player, Detektívka, Story rich, noir, Izometrická, Atmosferická, "RPG", Surreálna. do určitej miery "open world"

Platformy; **PC** (Ak by hra užala úspech, rozšírenie na Switch, PS4/5, XBOX)

Cieľovou skupinou tejto hry sú prevažne hráči, ktorí majú radi intelektuálne problémy, detektívky, divotvorné príbehy.

Veková kategória **18+ (Rated NC - 17)** Keďže hra bude obsahovať nespočetne veľa nevkusných vtipov, čierny humor, nihilizmus, alkoholizmus, krízy stredného veku, a podobné nevkusy.

Ciele a prísľuby

- Ciele tejto hry;
 - Vytvoriť koherentný svet, ktorý má estetiku post-socialistického štátu a post-apokaliptickú estetiku v ktorom zväčša prevláda anarchia
 - Tvorba hlbokého a silno naratívneho príbehu do ktorého sa hráč vie zaboriť a zabudnúť na realitu
 - Aspoň 16+ hodín herného času
 - **Think box** - Nový spôsob riešenie dialógov (Mechanika)
 - Možný pocit nihilizmu po dohratí hry

Inšpirácie

Hlavné inšpirácie pre tento projekt sú;

Disco Elysium the Final Cut - Gameplay, storytelling, estetika sveta, worldbuilding

Lisa the PAINFUL & Lisa the Joyful - Estetika sveta a postáv, príbeh, worldbuilding, spoločenská depresia ako estetika

The Backwater Gospel - Estetika, worldbuilding

Príbeh

Hlavná Premisa

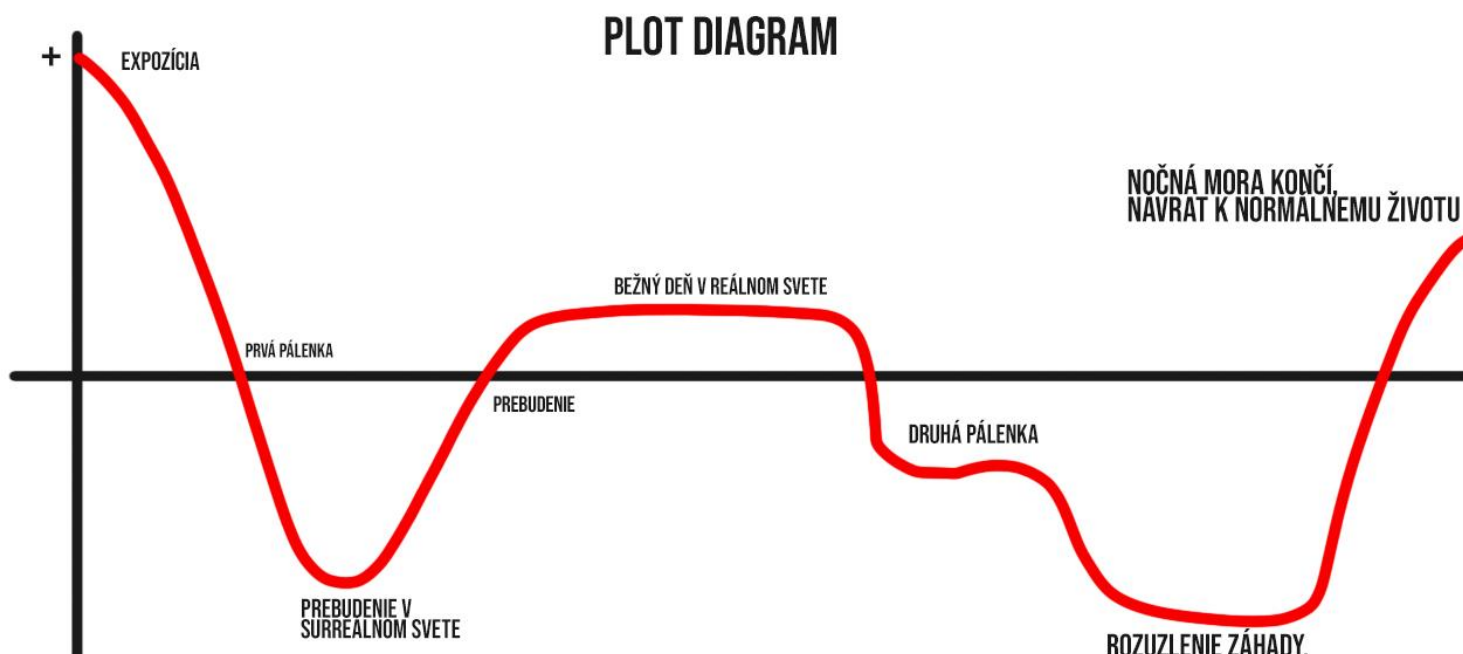
V hre ste detektív, ktorý žije vcelku bežným životom, v ktorom sa opakuje cyklus zobudiť sa, práca, obed, práca, bar, ísť sa domov osprchovať a spať. Po rokoch služby ako detektív je naša hlavná postava neskutočne psychicky vyťažená, predsa len zaoberať sa každý deň vraždou, problematickými jedincami, a inými náročnými problémami nieje pre človeka zdravé.

Jedného večera našej postave barman ponúkne novú pálenku, po ktorej detektív od únavy odpadne na pulte do spania. Po zobudení sa detektív ocitáva v novom svete, s novým menom, identitou, prípadom, no tou istou prácou. Všetko vyzerá neskutočne surreálne, ľudia zrazu majú zvieracie prvky, alebo vôbec nevyzerajú, ako človek.

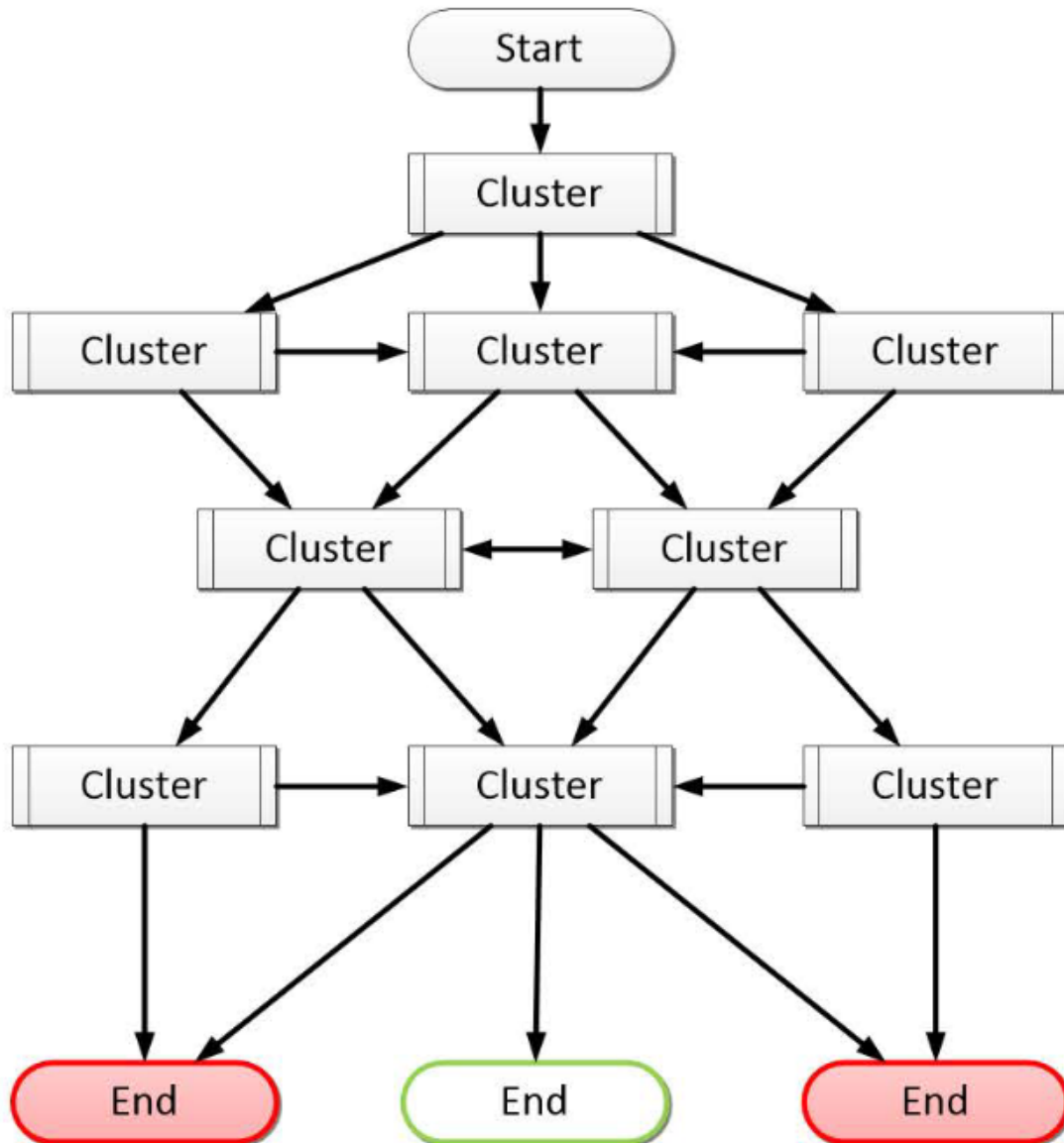
V tomto svete náš detektív dostane prípad, s ktorým si polícia už dlhšiu dobu nevie rady, ľudia miznú a umierajú potom, čo na trh prišiel nový druh alkoholu, ktorý sa ale dealuje iba v šedých uličkách. Alebo utajených baroch, do ktorých je vstup pre normálnych ľudí zakázaní.

Hlavný plot twist celého príbehu; Náš Detektív sa každú noc s jeho sna zobudí a je opäťovne sám sebou. No každý nasledovný večer, keď príde k barmanovi, tak mu barman opäťovne naleje ten istý likér, po ktorom zaspí a opäť sa zobudí v surreálnom svete, tam, kde bol naposledy.

Narácia;



Meta-Gauntlet



Within each cluster is a group of choices and events.

The clusters form a gauntlet meta-narrative structure that organizes the story flow.

Narrative tends to be fragmentary or episodic like tabletop RPG games.

Examples: Fighting Fantasy Books, Quest Themed games.

Postavy

PRAVÝ DETEKTÍV

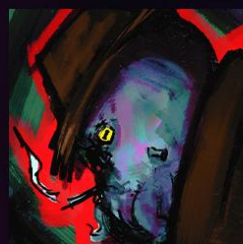
Tvoje pravé "Ja"



"DETEKTÍV"

Podvedomky si vždy chcel byť chobotnicou, teraz sa ti to naplnilo.

Podoba "Pravého Detektíva" v surreálnom svete. Také druhé "ja"



BARMAN

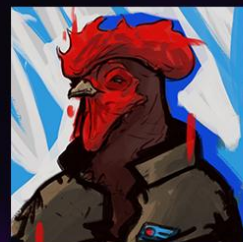
Tvoj najlepší priateľ v tomto krutom svete.

Každý večer ti podá pohárik čudného alkoholu po ktorom sa budíš v inom svete



MIKE HAWK

Vlastný novinový stánok kde si k nemo chodíš po pikošky a informácie



ŠÉF

Tvoj šéf z reálneho sveta

Ti nemá rád jeho, a on nemá rád teba.



TIM THE ENCHANTER

Človek z vedľajejšj uličky Ktorý vlastný obchod s Voodoo vecami

Jeden z mála ľudí, čo ti verí Ohľadom surreálnych snov a pomáha ti vrátiť sa do normálu



BIG BOSS

Postava, ktorá je za prípadom aka the real killer

Kleptomaniak, Kanibal, Multimilionár, Vlastník tajných barov, v ktorých sa servíruje pálenka, po ktorej miznú ľudia



(List postáv nieje celý, na viac postáv nezostalo času (Ilustrácie zaberajú veľmi dlho))

Oblast' Ka'zaar



Politický plagát z oblasti Ka'zaar. Nadmerne často vandalizovaní a ničení z dôvodu nechuti voči predošlému režimu.

Oblasť Ka'zaar je fikcionálne miesto, kde sa odohráva paralelný príbeh, všetko je tu surreálne a divotvorné. Ľudia vyzerajú viac ako čudesne tvory a zver než človek. Historicky, oblasť Ka'zaar bola strediskom viacerých významných vojen a bojov. Čím si vybojovala svoje miesto na mape ako jeden z najdôležitejších historických bodov. No aj napriek tomuto, celé mesto vyzerá, ako by ho po bombardovaní ľudia iba viac rozkradli.

Vládne tam pomerne veľká anarchia, no nájde sa tam viacero typov ľudí, ako starí zatuhlí extrémisti, ktorí zažili známe boje, mladí ľudia, ktorí si snažia vybojovať si to svoje. Ale aj nespočetne veľa alkoholikov, ktorý si schatralé a vojnou zničené miesta a opustené továrne ochočili za svoje. Okrem ubytovania taktiež slúžia ako blší trh, kde sa dá kúpiť takmer hocičo za dodatočnú sumu peňazí.

Lokácia v Hre

Apartmán;

Izba, v ktorej sa hra začne. Náš detektív sa prebudí zo spánku. Pomaly sa oblečie do uniformy a nonšalantne si urobí osobnú hygienu a vyberie sa do práce.

Kancel;

Detektívna kancelária. Tu stretávame väčšinu spolupracujúcich, ktorí taktiež vyzerajú obžratí životom a prácou, psychicky vyčerpaní ľudia, ktorí majú kruhy pod očami. A potom tvoj šéf, ktorý vyzerá, ako by si práve ľavou nohou kopol do rožku stolíka a od nervu ho išiel rukami rozbiť. Nahodí na teba kopec papierov a práce a s mrmlaním odíde. Toto je tvoj každodenný chlieb.

Kancel v hre funguje ako akési Limbo medzi sekvenciami v snoch. Zobrazuje sa len krátko, hráč v tomto čase môže hodiť reč s kolegami, podeliť sa s nimi o práci, možno divných snoch.

Kancel sa taktiež objavuje aj v snoch, no vyzerá dosť odlišne, a pracujú tam iní ľudia, ktorý hlavnú postavu aj tak poznajú. V kancelii taktiež dostaneme náš prípad.

Bar;

Bar funguje ako hlavný portál, ktorý prenáša hráča do nového sveta. Kde jediná opora pre našu postavu je pohár, v ktorom pláva alkohol. A barman, ktorý smelo nalieva ďalej.

V bare sa jednak hráč budí, ale aj zaspáva. (Platí to pre reálny ale aj surreálny svet)

Novinový stánok;

Novinový stánok v sne vlastní Mike Hawk, ktorý detektívovi rád podáva najnovšie pikošky z ulice, ktoré mu donášajú jeho zákazníci. V stánku sa taktiež dajú zakúpiť noviny, ktoré hovoria o najnovších udalostiach z ulice a mesta.

Funguje ako hub na informácie.

Blší trh na stračej nôžke;

Blší trh v starej továrni na muníciu funguje ako miesto, kde sa dajú nakúpiť zásoby, rôzne čačky, oblečenie, ale aj zbrane.

Taktiež je to úžasné miesto na interrogáciu bezdomovcov Otom, čo vedia o miznúcich ľuďoch a Otom, čo sa deje na uliciach. Popríkladné zakúpenie informácii od ľudí, ktorí poznajú cenu tohto tovaru. A vedia trochu viac než bežný bezdomovec, poprípade vedia zariadiť veci alebo získať informácie z iných zdrojov.

Námestie na čertovom uzli

Miesto cez ktoré bude hráč najčastejšie prechádzať keďže cez námestie sú prepojené skoro všetky miesta.

Esteticky je táto oblasť silno inšpirovaná Brutalistickou architektúrou. No schátraná časom a nespočetnými vojnami.

Na námestí taktiež vieme stretnúť viacero ‘zaujímavých’ osobností ako politický a náboženský fanatici, veteráni z vojen, ožranov, narkomanov v šedých uličkách, ktorí ponúkajú svoj tovar a podobných exotov.

Tim's Voodoo and Magic shop

Táto lokácia sa objaví ku koncu hry potom, čo sa detektív zverí s jeho snami s barmanom z druhej dimenzie. A ten mu dá adresu Tima, ktorý je hneď naproti lokácii, kde pracuje v reálnom živote (Kancel), čo detektíva dosť prekvapí natoľko, že sa po náhlom vertigu, zo sna hneď zobudí.

Tim následovne pre hráča funguje ako akýsi mentor a varuje ho, že všetko má svoje dôsledky aj napriek tomu, že to je v jeho “snoch”

Bar Radúza

Tajný bar, v ktorom mizli ľudia, na konci sa ukazuje, že to nebolo nič viac než rýchly obchod s bielym mäsom. A alkohol, po ktorom ľudia záhadne mizli, bol jed, ktorý ich iba oťapal do nemoty.

Endgame miesto, kde nastane konečná konfrontácia medzi detektívom a hlavným antagonistom tohto deja ktorý sa doteraz skrýval v tieňoch. (Konce sú rôzne, podľa toho aké rozhodnutia hráč počas hernej doby urobil alebo aké veci dokázal získať)

Gameplay a Mechaniky

Gameplay

čo je cieľom hráča v **Project Noir**?

Cieľom je vyriešiť záhadný prípad, ktorý sa detektívovi objavuje v sne. Hráč ma k naplneniu tohto cieľa k dispozícii viacero uhlov ktorých si môže zobrať aby prípad vyriešil. Hra mu na začiatku dá len základné informácie (Clues kde začať, kto naposledy zmizol, kto ho naposledy videl, atď.) A hráč sa musí od tohto odraziť ďalej.

Základný Gameplay a Pohyb;

Základný gameplay tejto hry je izometrická open world detektívka. Kde sa hráč môže posunúť tam kde chce (point and click) pokiaľ to miesto nieje mimo dosah, zablokované, zamknuté alebo mimo jeho dosah z iných príčin.

Väčšina gameplayu spočíva v tom, že hráč chodí od npc k npc a zbiera nápovedy, informácie alebo kľúčové dôkazy, ktoré potrebuje na úspešné vyriešenie prípadu. Tie následovne vie v hlave prepájať pomocou mechaniky “Thinkbox” Táto mechanika taktiež odomyká aj nové dialógy a akcie.

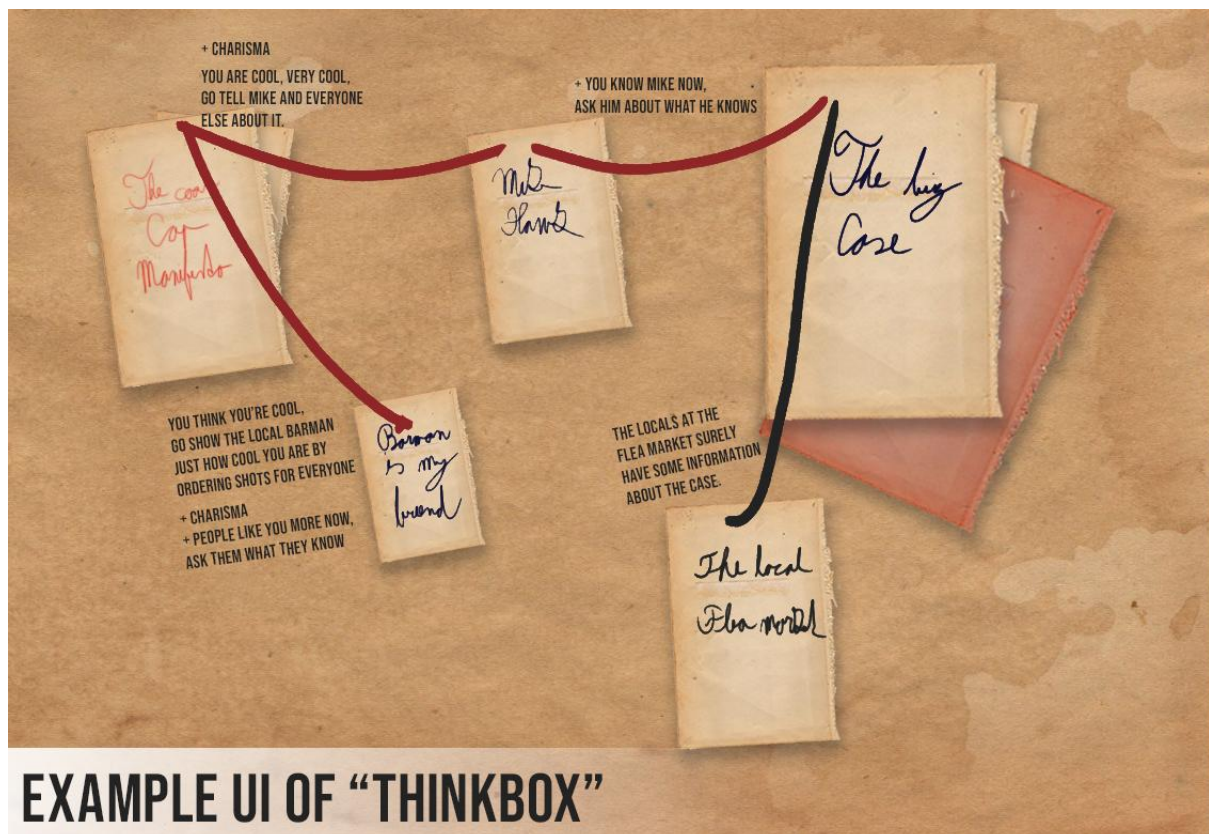
Mechaniky

Thinkbox;

Thinkbox je hlavná mechanika, s ktorou sa hráč v hre bude stretávať na každom kroku, pomáha mu otvárať nové dialógy, body, vytvárať teórie ktoré následne môže aplikovať, atď.

Thinkbox funguje ako nástenka, na ktorej sú zavesené rôzne nápady, veci ktoré hráč od rôznych NPC postáv započuje, jeho vlastné skúsenosti, atď. Pomocou šnúrok vie hráč tieto body na nástenke prepájať. Pri správnom, ale aj nesprávnom prepojení sa hráčovi odomkne niečo nové, čo v hre môže následovne použiť nato, aby sa v príbehu a hre posunul ďalej.

Pri nesprávnom prepojení dostane hráč častokrát nápad, ktorý je čistý blud, no aj ten pri pripomenutí v diskusii s NPC môže odomknúť zaujímavé informácie. (Hráč nieje trestaný že kreativitu rôznych prepojení, práve naopak. Tieto “zlé” odpovede sú častokrát humorné, miesto správnych, ktoré sú viac seriózne)



C-I-M

Alebo; Charisma, Intellect, Madness.

Toto sú tri hlavné talenty, do ktorých hráč bude môcť vkladať body, ktoré dostane z thinkboxu a priebežného hrania hry, zbierana dôkazov atď. Každý z týchto bodov

ponúka vlastné odmeny, možnosti, bonusy, ale aj svojim spôsobom ponúka nové spôsoby riešenia problémov v hre.

Charisma;

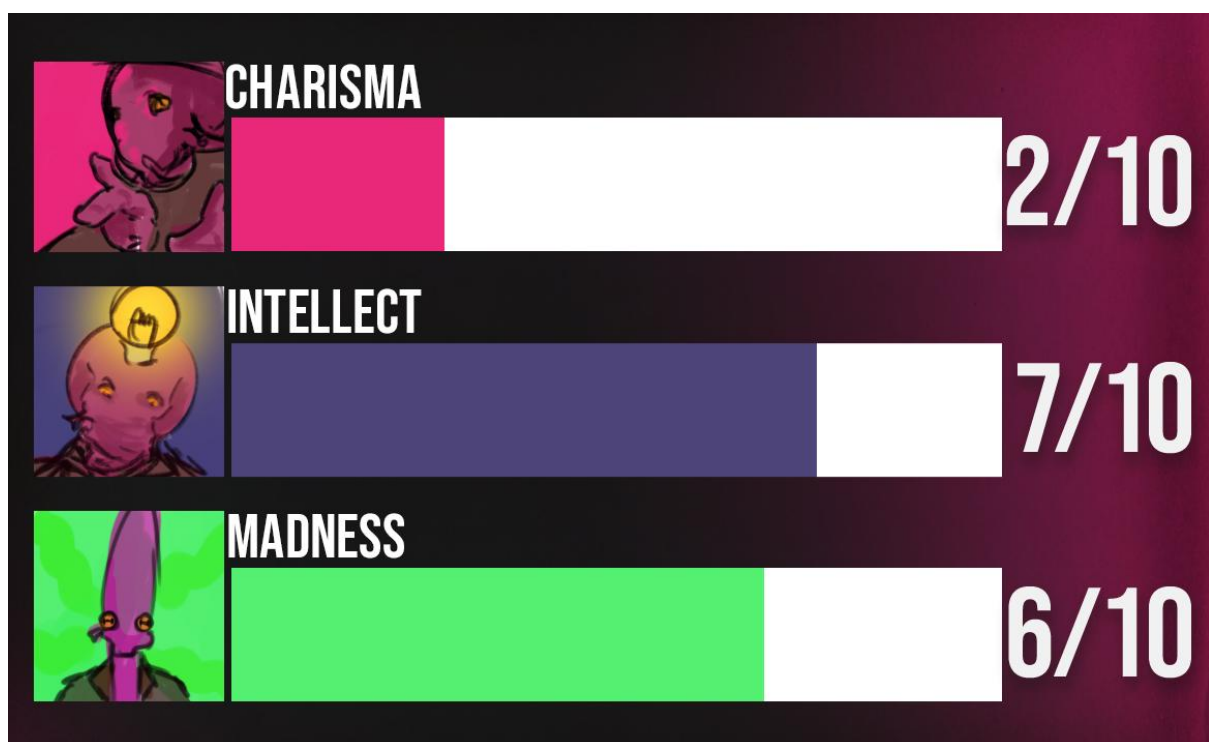
Charisma prevažne ponúka bonusy v dialógoch, pri obchodovaní s čiernym tovarom, získavaní nových informácií, rýchle nájdenie si nových “kamarátov” ktorí sa vám ľahko zveria s tým, čo videli, počuli.

Intellect;

Intellect pomáha pri logických hádankách, hľadaní dôkazov, z thinkboxu sú bonusové odmeny. Taktiež slúži pri dialógoch, ako pomôcka ak by hráč chcel niekoho oklamať..

Madness;

Kto by v dnešnej dobe nechcel hrať detektíva, ktorý je jemne cvoknutý? Madness hráčovi ponúka nové dialógy, ktoré vôbec nedávajú zmysel, no aj tak docieľa to svoje. Nový pohľad na veci a dôkazy, a vcelku úplne odlišné zmýšľanie, ktoré prípad nemusia vôbec vyriešiť. No sú častokrát humornejšie.



Vizuálna ukážka systému C-I-M

The good 'ol reliable

Tvoj diár, do ktorého si zapisuješ poznatky, ktoré získaš od rôznych postáv ktoré stretneš. Vieš sa k nemu hockedy vrátiť, vyškrtnúť určité pasáže, ktoré ti nedávajú zmysel, skicnúť si náhodného fešáka, ktorého ti nejaká postava opíše, atď. Nájdeš tu aj mapu, lokácie, inventár a Thinkbox.

Inspection // Detective mode

Nato, aby hráč dokázal v prostredí nájsť rôzne dôkazy môže použiť inspection mode. Ak klikne na pravé tlačítko na myši, hra mu začne zobrazovať objekty bielym outlineom, na ktoré sa dá kliknúť, po čom sa nasledovne spustí interakcia a vnútorný monológ. Kľúčové objekty budú mať outline inej, výraznejšej farby, aby utiahli hráčovú pozornosť.

Ekonomika v hre

Mince, starožitnosti, oblečenie, to čo sa dá zodvihnúť a má nejakú cenu sa dá v tejto hre použiť ako platidlo na blšom trhu. Popríklad predat' za normálne peniaze, ktoré sa dajú použiť v podnikoch, baroch, alebo aj na už spomenutom blšom trhu.

Mena sa volá **Flemda**.

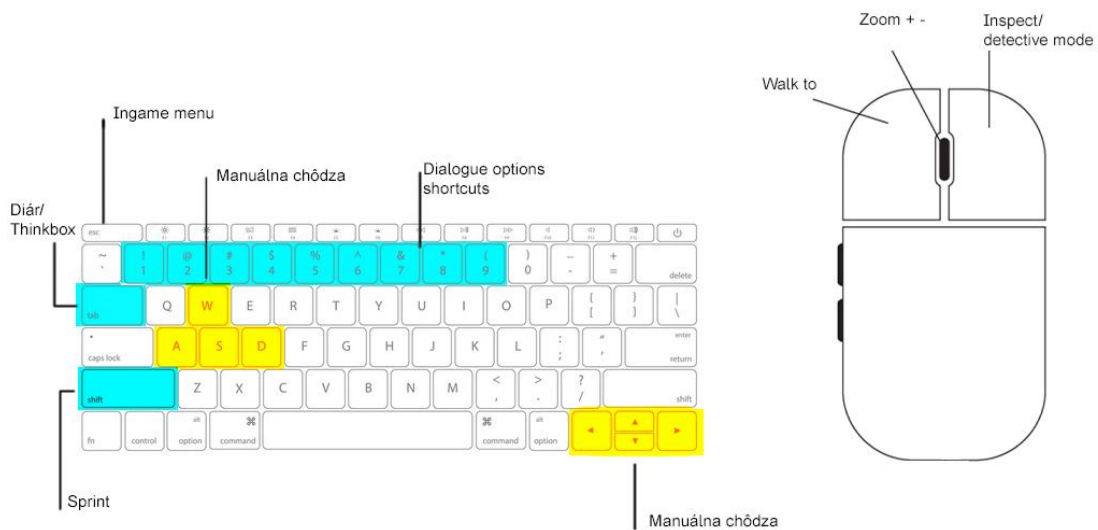
Interface

Grafické Rozhranie & Interface



Example UIčka pri rozhovoroch s Postavami/NPC

Ovládanie//Controls



Menu Projektu

štartovacia obrazovka

Zobrazí sa krátky úvodný Motion (Chápadlo chobotnice čapne po obrazovke, tam ostane logo firmy), logo firmy, a následne naskočí Main Menu.

Main Menu

Hlavná obrazovka, ktorá hráčovi ponúka; Nová hra, Uložená hra, Nastavenia, Prezretie titulkov, Extras (Concept Arty), Ukončiť hru.

Kamera v hre

Kamera má vždy Izometrický charakter, s tým, že hráča vždy sníma z 3rd person view (Pohľad tretej osoby)

Hráč sa môže s kamerou približovať alebo oddialiť (Scroll na myške)

Hudba a Zvuky

Hudba v Project Noir by mala byť veľmi jednoduchá, poprípade len úplne minimum nástrojov. Hlavný ruch v hudbe by mal byť drone alebo veľmi hlboké tony, ktoré niekedy v človeku vedia vyvolať nepokoj. Hudba by taktiež mala odrážať, miesto v ktorom sa hráč momentálne nachádza, taktiež by to mali podporovať rôzne ruchy a zvuky. Hudba by taktiež mala hráčovi vedieť poukázať či sa nachádza v reálnom svete alebo opäť sníva (Pre reálny svet platia iné pravidlá, iná hudba. Svetlejšie tony, viac nástrojov atď.

Marketing

Prototyp tejto hry by sa ukázal širšiemu publiku pri nejakej udalosti. Ak by sa prejavil väčší alebo aspoň nejaký záujem začalo by sa na projekte reálne pracovať s plným tímom.

Následovne by sa každé tri mesiace na sociálnych sieťach (Facebook, Youtube, atď) Ukazoval progres, ktorý sa na hre vytvoril, poprípade Dialóg developerov Otom na aké problémy pri tvorbe narazili, ako ich plánujú riešiť atď. Aby sa publiku ukázala transparentnosť tohto projektu a vzbudil záujem. Poprípade urobiť live Q&A s fanúšikmi a brať si oddych nápady, ktoré by mohli skončiť v hre.

Následovne by sa ukazovala Beta verzia, ktorá by obsahovala takmer všetky dôležité prvky. Popřípade by sa hra vydávala v častiach (Early Access) alebo by sa vydalo demo, a podľa toho aký by malo ohlas by sa na hre pracovalo ďalej.

Pri vydaní by sa hra vydala na Steam Store, GOG, Epic store.

Ak by hra užala veľký úspech, uvažovalo by sa o DLC (Detektív sa opäť opije a skončí tam, kde predtým, niečo ako Alica v Krajine zázrakov)