



Obsah;

Premisa;	2
Unikátne herné prvky	3
Inšpirácie;	3
Moodboard;	4
Asset list:	4
Enviro Assety:	4
NPC/Hráčske Assety:	5
Mechaniky	5
Level n.01	6
Priebeh hry	6
Autorská Explikácia;	7
Autorská Vízia	7
TDD	7

Premisa;

Zlý halloweensky tekvičiak a jeho banda nám uniesli Santa Clausa. Ty (Hráč), ako dobrý Elf, a santova pravá ruka ho musíš ísť zachrániť.

Na to aby si ho zachránil ta tvoji kolegovia vyzbroja cukrovou tyčou, ktorá strieľa darčeky, a mení zlé halloweenske paskudy na prach (Boja sa darčekov, ako čert svätenej vody?)

Platforma; **PC**

Hra by sa vydávala cez platformu **Steam** alebo **Epic Store**.

Žánrovo by sa dala radiť medzi; Platformer, FPS, Action, DOOM-esque

Cieľová skupina; Ľudia vo veku 15+

Odhadovaná dĺžka: 10 minút max

SHOOTER ELEMENT



MOJA HRA.



PLATFORMING

Unikátne herné prvky

- Hra nebude obsahovať žiadnu krv alebo násilie. Miesto toho aby v hre hráč nepriateľov zneškodnil tak jednoducho zmiznú potom, ako na nich hráč vystrelí darček a trafi.
- Elfovu zbraň netreba nabíjať (Je čarovná)

Inšpirácie;



Filmová inšpirácia; [Nightmare Before Christmas](#)

Veci, ktoré by som si rád z filmu rád požičal;

- Estetika a tématika halloweenu
- štylizácia postáv
- farebnosť
- estetika prostredí



Herná Inšpirácia; [Medievil](#).

Veci, ktoré by som si rád z hry Medievil požičal;

- Prostredia,
- Estetika a
- štýl textúr
- Svietenie prostredia

Moodboard a Concept Art;

FLYING ENEMY TYPE



BUKVICA



BUKIVČAKOS



TEKVIČIAK - FINAL BOSS



Kráľ tekvičiak -
Final boss archetyp zlého kráľa



Masívny boss archetyp -
Tekvičiak je tak veľký že je ponorený do zeme



černokňažník

Asset list:

(List nie je finálny)

Enviro Assety:

1. Náhrobné kamene
 - 1.1. Variácia A - Vysoký náhrobný kameň
 - 1.2. Variácia B - Tučný, machom zarastený náhrobný kameň
 - 1.3. Variácia C - Stereotypický štvorcový náhrobný kameň
2. Hrobka/Krypta
3. Staré ochrnuté stromy bez lístia (cca 2)
 - 3.1. Variácia A - šedý strom/kmeň stromu
 - 3.2. Variácia B - ochrľý bezlistý strom
4. Hlavný Vstup do dungeonu (Starý kostol v ktorom je diera do krypty)
5. Halloweenске Tekvice (Aspoň 3-4 varianty)
 - 5.1. Variant A - Tekvica s jednoduchou tvárou
 - 5.2. Variant B - Tekvica s desivou tvárou
 - 5.3. Variant C - Tekvica ktorá vyzerá napol zhnilo
 - 5.4. Variant D - Cute tekvica (možný easter egg)
6. Bublajúci kotol
7. Stará bránka (Tie čo väčšinou bývajú na cintorínoch)

(Spolu assetov 16)

NPC/Hráčske Assety:

1. Elfova Zbraň (Cukrová tyč)
2. Santa Claus
3. Boss (Tekvičiak)
4. Mobovia/NPC (Jeden lietajúci jeden prízemný)

(Spolu 4)

Mechaniky a Gameplay

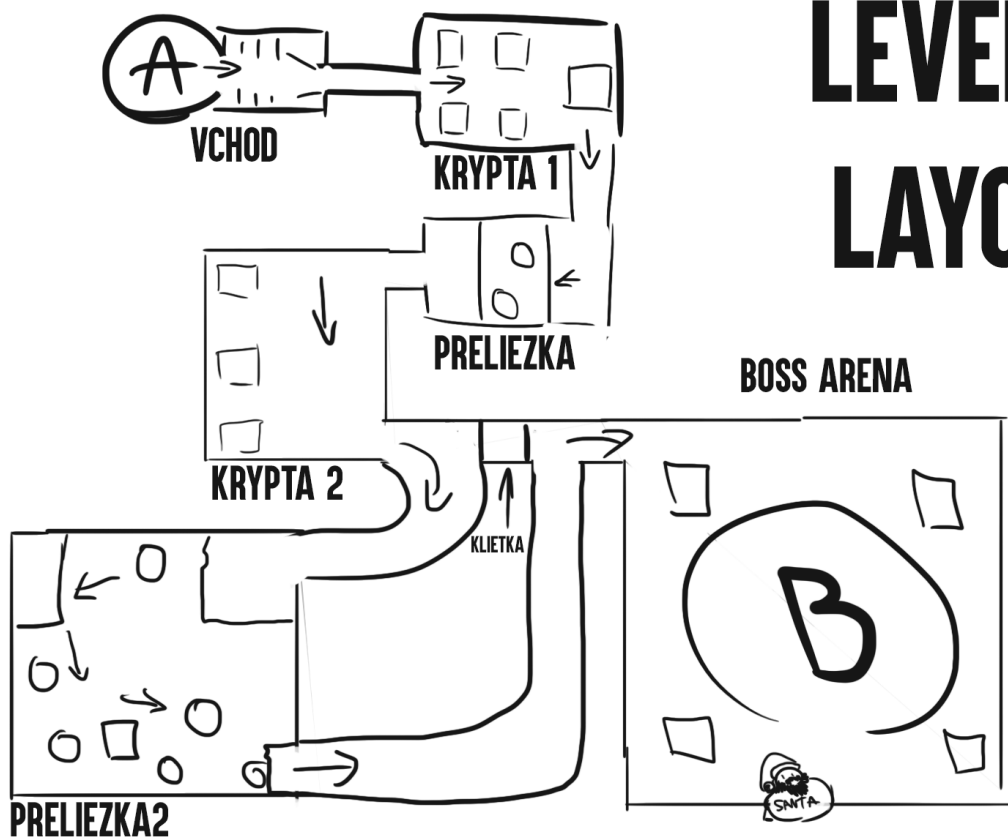
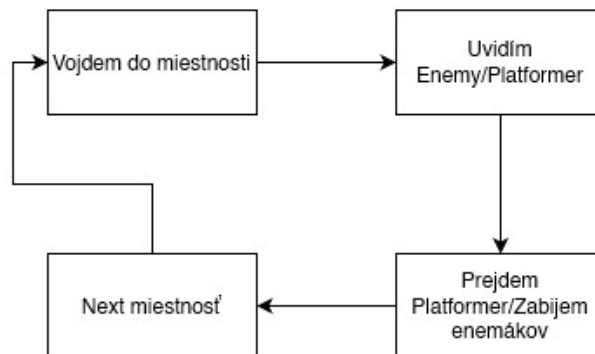
- Hráč sa bude vedieť pohybovať klasickou metódou WASD (Dopredu, dozadu, vlavo, vpravo) v 3D priestore, spolu s Skákaním (Spacebar)
- Ak sa v hre vysktnú Objekty s ktorými hráč vie interagovať bude to pomocou klávesi (E)

- Hráč bude môcť interagovať s nepriateľmi pomocou zbrane (Cukrová tyč), ktorá bude strieľať darčeky pomocou ľavého tlačítka na myške. (Left click)

Level

Core Loop

n.01



Priebeh hry

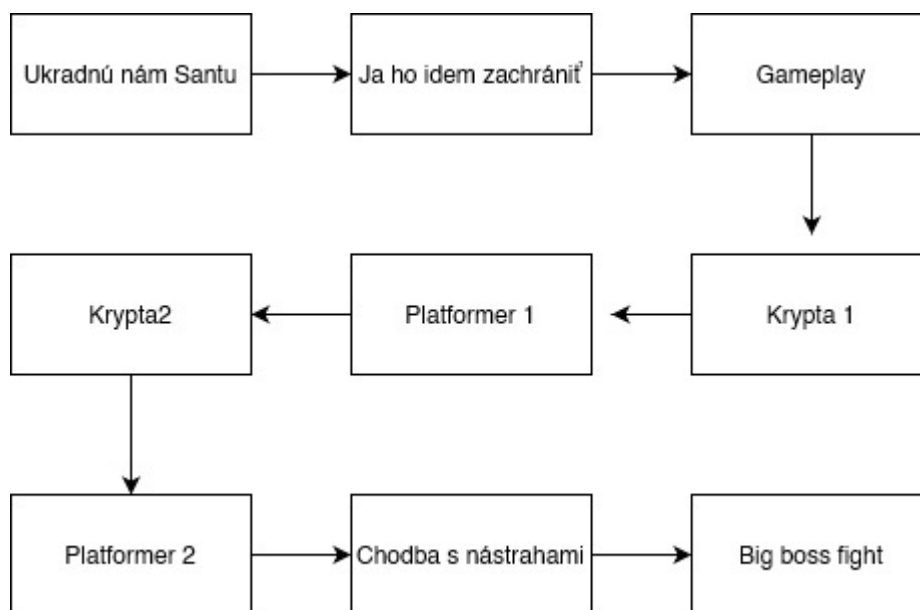
Hra sa začína v priestore pri Kostole (to veľké A na mape), kde hráč musí do kostola vojsť aby sa dostal dnu do krypty kde naňho čaká prvá miestnosť s nepriateľmi.

Hráč po zneškodnení týchto paskúd sa posúva ďalej kde ho čaká menší platformer (Niečo na štýl Crash Bandicoot/Prince of Persia) Ktorým musí prejsť aby sa posunul ďalej.

Následovne sa hráč ocitá v ďalšej krypte kde naňho čaká nový typ nepriateľa (Lietajúci), krypta je oveľa väčšia než ta prvá. Po prekonaní tejto Krypty sa hráč posunie na posledný platformer, ktorý je oveľa väčší než prvý. Ďalšia miestnosť je dlhá chodba, ktorá má nástrahy, ktorým sa hráč musí uhýbať aby prešiel ďalej.

Na konci (Miestnosť B) ho čaká Boss fight (Tekvičiak) po ktorého zneškodnení hráč vyhráva hru, a zachraňuje Vianoce.

Očakávaná dĺžka hry je cca 10 minút.



Autorská Explikácia;

Tento projekt je premňa určitou skúškou mojich schopností, ktorá ponúka priučiť sa viacerým veciam. Veci ktoré by som si z tohto projektu prevažne chcel odniesť sú;

- Tvorba a Aplikácia štylizovaných textúr
- Tvorba štylizovaných Assetov a 3D Modelov
- Lepšia vedomosť práce s herným enginom

čo by som v tomto projekte chcel dokázať

- Hratelnosť niečoho čo by sa podobalo jednému z prvých DOOM hier
- Plne funkčný projekt ktorý by som vedel dať kolegom z iných odborov zahrať
- Vygenerovať štylizované textúry, ktoré by esteticky a tématicky sedeli vybranej tématike
- Vytvoriť fun gameplay

Autorská Vízia

Ak by sa naskytla šanca mať na tento projekt dostatočne veľkú sumu financií (Grant) A vedieť si nájsť tím vývojárov, ktorý by na tomto projekte spolupracovali, v projekte by sa zmenilo nasledovné;

- Elf by mal na výber z 5 zbraní (Pištoľ, Automatika, Cannon/RPG, Meč, Santovo vreco (Granáty)) Každá zbraň by však bola vianočne tématizovaná a nestrielala by náboje ale niečo vianočné (Gule na stromčeku, Vianočné svetielka, Sviečky, atd.)
- Elf by mal samostatný model a pohľad by nebol FPS ale z tretej osoby
- Vyleštení príbeh o tom, ako Elf (hráč) a santa su Bros (Najlepší kamaráty) aby tomu dodal emočné napätie a hráča to posúvalo ďalej. Taktiež by hra bola viac príbehovo naladená.
- Viac levelov ako napr; Santov Dom (únos Santa Clausa), Cintorín, Kostol, Podzemná Krypta, Final Boss level. Levely by taktiež boli omnoho väčšie, s viac nepriateľmi a premyslenejšou platformovou mechanikou.
- Viac Druho nepriateľov
- Viac Mechaník (Mechaniky Pohybu, Gunplay, Mechaniky nepriateľov, atd)
- Cinematik a Cut-scény
- Mechanika power-upov (Niečo ako leveling/Skill system)

TDD

(Technické záležitosti - Software, atd.)

Game Engine; Unity

3D Software; Zbrush, Blender, Adobe Substance Painter, Adobe Substance Alchemist

2D Software; Photoshop

Platforma; PC