Brněnskej Vývar

GAME DESIGN DOKUMENT

VOJTĚCH NOVOTNÝ

1. Osnova:

1. *Osnova*
2. *Obecně*
3. *Základní pilíře hry*
4. *Inspirací jsou hry*
5. *Název hry*
6. *Prostředí*
7. *Gameplay*
    - 7.1. *Core mechaniky*
    - 7.2. *Hratelnost*
    - 7.3. *Cílová platforma*
8. *Vizuál*
9. *Sound design*
10. *Dosah a cílová skupina*
11. *Tým a časové rozložení*

2. Obecně

Brněnskej vývar je jednoduchá a zábavná hra, která vyžaduje logické myšlení. Hráč je postaven před talíř písmenkové polévky a jeho úkolem je skládat slova z písmenek. Hra disponuje vícero obtížnostmi, tudíž je možné se ve hře zlepšovat a dostat ji „do ruky“. Na výběr je ze 3 obtížností a jedno kolo by nemělo trvat déle jak 5 minut.

3. Základní pilíře hry

- Poutavý vizuál
- Dynamický styl hry
- Originální soundtrack
- Zajímavé mechaniky a celkový úsměvný dojem ze hry

4. Inspirací jsou hry:

- Scrabble

- Křížovky

- Word Connect (ZenLife Games)

5. Název hry

V tuto chvíli nese titul pracovní název “Brněnskej Vývar” ale dá se předpokládat, že může v průběhu vývoje dojít k jinému názvu. Další pracovní názvy v tuto chvíli jsou: “Rendlíkovej Nářez”, “Polívqa”, “Nášup”, “Legenda o Polívce: Písmenkové Dobrodružství”.

6. Prostředí

Celá hra se odehrává nad talířem polévky. Celkový vzhled a druh polévky určuje zvolená obtížnost – snadná obtížnost se rovná slabému kuřecímu vývaru, střední obtížnost je silný hovězí vývar a těžká obtížnost se odehrává nad talířem rajské polévky která už opravdu budí v hráči respekt.

© Vojtěch Novotný 2023

7. Gameplay

7.1 Core mechaniky

Zadání slov

V levém horním rohu se bude vždy nacházet seznam slov které musí hráč z písmenek poskládat. Podle časových možností bude celkový kontext zadání odpovídat:

1) Obyčejně náhodným slovům – je potřeba poskládat (například) 10 slov s časovým limitem na každé, pak se objeví další slovo
2) Hádanky – hráč si na slovo musí přijít sám a následně ho poskládat
3) Příběh – slova odhalují příběh, to může fungovat pomocí principu 1 i 2
4) (bonus) snaha rozklíčovat brněnský hantec

Spojování písmenek

Zde jsou varianty, jakým způsobem lze písmenka spojovat. Výsledný způsob bude odviset od mých technických schopností i neschopností. Aktuálně jsou k dispozici tyto varianty:

1) Písmenka se musí drag and drop vyskládat na okraj talíře
2) Písmenka se musí drag and drop vyskládat na lžíci
3) Písmenka se rozsvítí, když se na ně klikne a pomocí pořadí se může poskládat slovo
4) Písmenka je potřeba nabrat na lžíci
5) Písmenka se spojují pomocí čáry, kterou tvoří kurzor (stejný princip, kterým se dá psát na klávesnici na telefonu)

Ovlivňující faktory

1) Časomíra
2) Písmenka se mohou potápět
3) Jednou za čas přistane naběračka s novými písmeny
4) Prakticky to stejné jako bod 3, akorát si hráč může dobrovolně „přidat“ pokud mu dochází písmenka
5) ? Hudba – čím hůř to hráči jde, tím hlasitěji hraje, jedna z možností je, že bude hudba naschvál otravná pro hráče, jinými slovy soundtrack bude výběr českého odpadu
6) ? lokální scoreboard
7) ? combo status

7.2 Hratelnost

Cílem hratelnosti je dosáhnout dynamického a poutavého zážitku. Kombinace plavání písmenek, časomíry a třeba i luštění hádanek dostane hráče do tempa. Pokud by se podařilo dosáhnou score/combo statusu, tak by to ještě posunulo případný herní zážitek.

© Vojtěch Novotný 2023

7.3 Cílová platforma

Hra je cílena na platformu PC a pokud by byl dostatek času, tak se dá předpokládat, že by došlo k optimalizaci pro telefony. Technická část bude vznikat v enginu Unity, protože podle mých dosavadních zkušeností se tyto nastavené cíle vyloženě nabízí.

8. Vizuál

Celkový dojem by měl budit až skoro komiksovou stylizaci. Velký důraz je kladen na veselou a poutavou barevnost. Hra bude 3D a modely budou vznikat v programu Cinema 4D. Vizuální rozložení na obrazovce bude vypadat následovně: ve středu bude talíř s polévkou a písmenky, v levém horním rohu se bude nacházet zadání na slovo a vpravo dole se bude hráči počítat skóre.

Důležité je zmínit, že se vizuál mění s obtížností a typem polévky. Na první pohled je jasné, jakou obtížnost si hráč zvolil.

9. Sound design

Co se týče zvuku, ten se dá rozdělit na 2 druhy:

<u>Zvukové efekty</u>

Ty bych se daly jednoduše nahrát, nebo případně sehnat ze zvukové banky.

<u>Hudba</u>

S hudbou se nabízí více možností. První je oslovit umělce a nechat si vytvořit unikátní soundtrack, nebo jak bylo zmíněno dříve zkusit implementovat cílenou frustraci hráče a pouštět mu snad co nejhorší hudbu jakou to vůbec půjde.

10. Dosah a cílová skupina

V základu je hra určena pro lokalizaci v češtině, ale je zde možnost vydat hru v angličtině. Cílová skupina bude prakticky každý ve věku od 13 do 99 let.

11. Tým a časové rozložení

Tým – jeden grafik, plus maximálně jeden programátor.

Časové rozložení projektu:

- Game design dokument: leden 2023
- První hratelné demo: březen/duben 2023
- Hotová hra: květen 2023

© Vojtěch Novotný 2023