



GDD

# THE MALTESE FALCON BAR

- SINGLEPLAYER DETECTIVE ADVENTURE GAME -

VANESSA CISKOVÁ | LS2024

# OBSAH

Obsah.....	1
Popis projektu .....	2
Podobné projekty a inšpirácie.....	2
Unikátne herné prvky .....	2
Všeobecný opis prostredia.....	3
Príbeh .....	3
Opis gameplayu.....	3
Game flow .....	4
Play flow .....	4
Progress a štruktúra levelov.....	4
Opis herných mechaník .....	5
Opis príbehu a pozadia .....	5
Príbehová štruktúra a spôsob napredovania a pohybu v rámci príbehu.....	6
Opis herného sveta.....	7
Postavy .....	8
Opis levelov .....	9
Interface .....	10
Vizuálne prvky .....	10
UI .....	10
Menu, navigácia a ovládanie.....	11
Hudba a efekty .....	11
Marketingová stratégia a možné rozšírenie projektu .....	11

## POPIS PROJEKTU

The Maltese Falcon Bar je **krátka detektívna adventúra pre jedného hráča**, hrajúceho na **pc**, s hernou dobou približne **5 až 15 minút**. Hráč sa ocitá v úlohe detektíva, hru začína vo svojej kancelárii a vydáva sa riešiť urgentný prípad do baru, kde musí nájsť kľúčové predmety pre vyriešenie prípadu. Príbeh je krátky a intenzívny, čo ho robí ideálnym pre tých, ktorí si chcú užiť **rýchly, ale zaujímavý herný zážitok**. Hra je zameraná na **fanúšikov detektívok**, ktorí ocenia zaujímavý príbeh a jednoduché herné mechaniky.

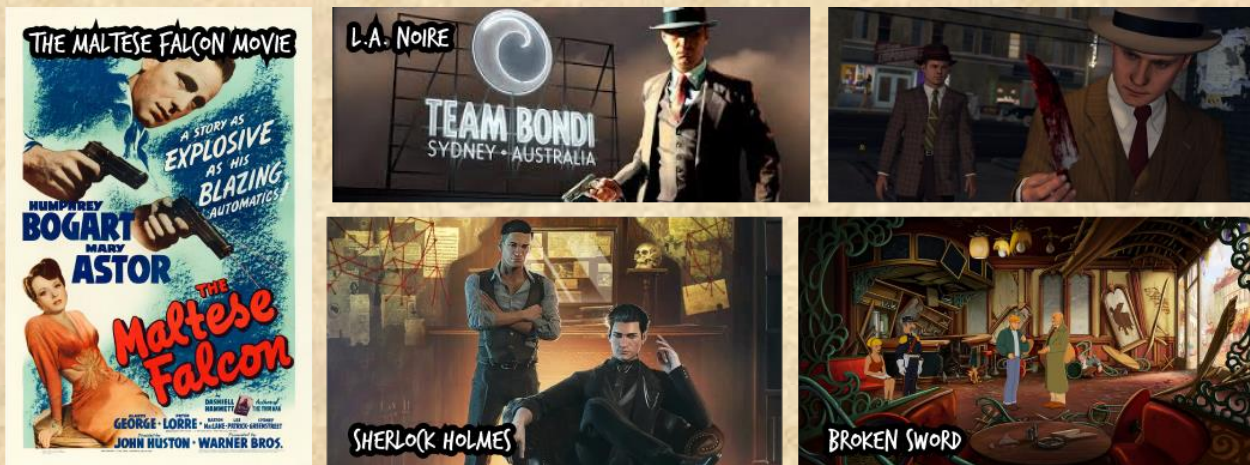
## PODOBNE PROJEKTY A INŠPIRÁCIE

Film: The Maltese Falcon - Dashiell Hammett (1941) – tematika a atmosféra

Hra: L.A. Noire – Team Bondi, Rockstar Leeds (2011) – tematika a atmosféra

Hra: Sherlock Holmes – Frogwares (2002 – 2023) – tematika a atmosféra

Hra: Broken Sword – Revolution Software Ltd (2009-2014) – riešenie hádaniek a rozprávanie príbehu



*Podobné projekty a inšpirácie - moodboard*

## UNIKÁTNE HERNÉ PRVKY

### Dialóg cez telefón

Detektív (hráč) je pravidelne v kontakte s postavou dôstojníka Jonesa prostredníctvom telefónu. Telefonáty posúvajú príbeh dopredu a umožňujú hráčovi dynamicky interagovať a dozvedieť sa viac o prípade a príbehu, dotvárajú pocit naliehavosti a autentickej detektívnej práce.

### Baterka

Hráč má k dispozícii baterku, ktorú musí používať na preskúvanie tmavších oblastí v bare a odhaľovanie skrytých predmetov alebo stôp. Tento prvok pridáva napätie a vizuálnu atmosféru.

## VŠEOBECNÝ OPIS PROSTREDIA

Herný svet tejto detektívnej adventúry je zasadený do temných a atmosférických miestností, ktoré sa snažia navodiť dojem klasických noirových príbehov. Hráč sa ocitá vo svojej kancelárii a neskôr aj v jazzovom bare.

## PRÍBEH

Príbeh začína v kancelárii detektíva Wilsona, ktorý dostane telefonát od dôstojníka Jonesa. Je urgentne privolaný do baru Maltese Falcon, kde sa stal závažný zločin, a je oboznámený o tom, že v bare bude postupovať podľa odkazu, ktorý mu tom dôstojník nechal.

Bez akýchkoľvek ďalších otázok sa vydáva do baru a podľa odkazu zbiera predmety, ktoré by mohli byť kľúčové pri vyriešení prípadu.

Po pozbieraní posledného predmetu na zozname sa znova ozýva dôstojník Jones a snaží sa zistiť ako postupuje pátranie. Po pozbieraní predmetov a rozhovore detektív prenecháva scénu na políciu a pokúša sa pomôcť s vyriešením prípadu. O niekoľko náročných dní plných pátrania zazvoní v kancelárii detektíva telefón s pozitívnou správou o vyriešení spáchaného zločinu.



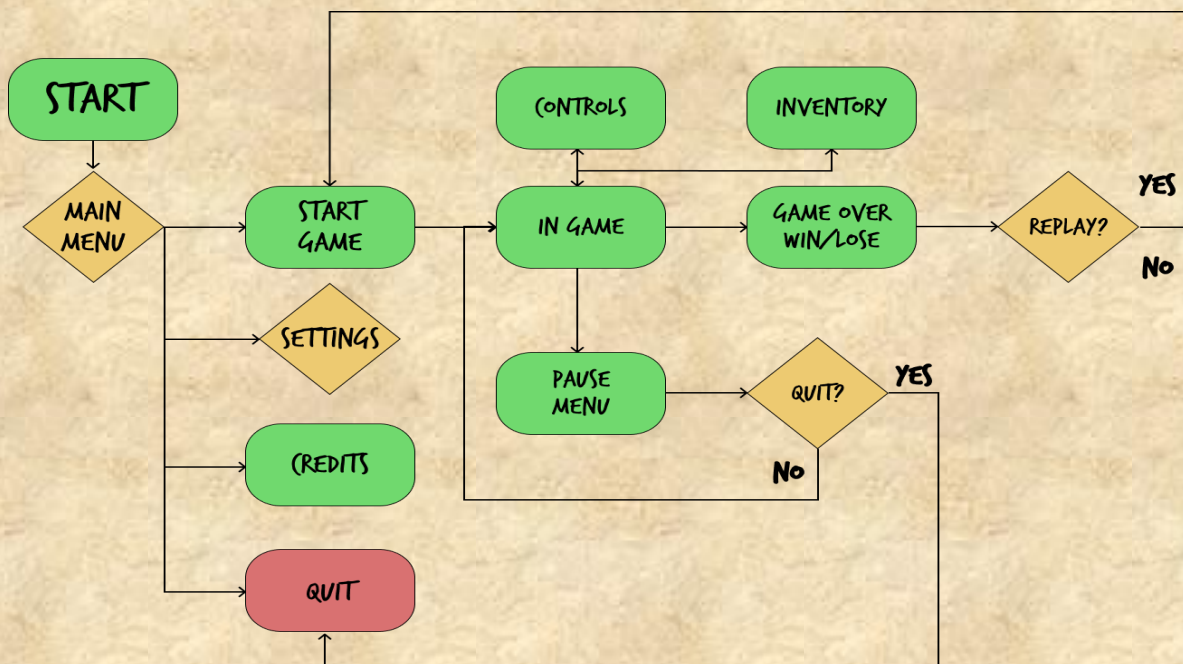
*Odkaz od dôstojníka Jonesa nájdeš v bare*

## OPIS GAMEPLAYU

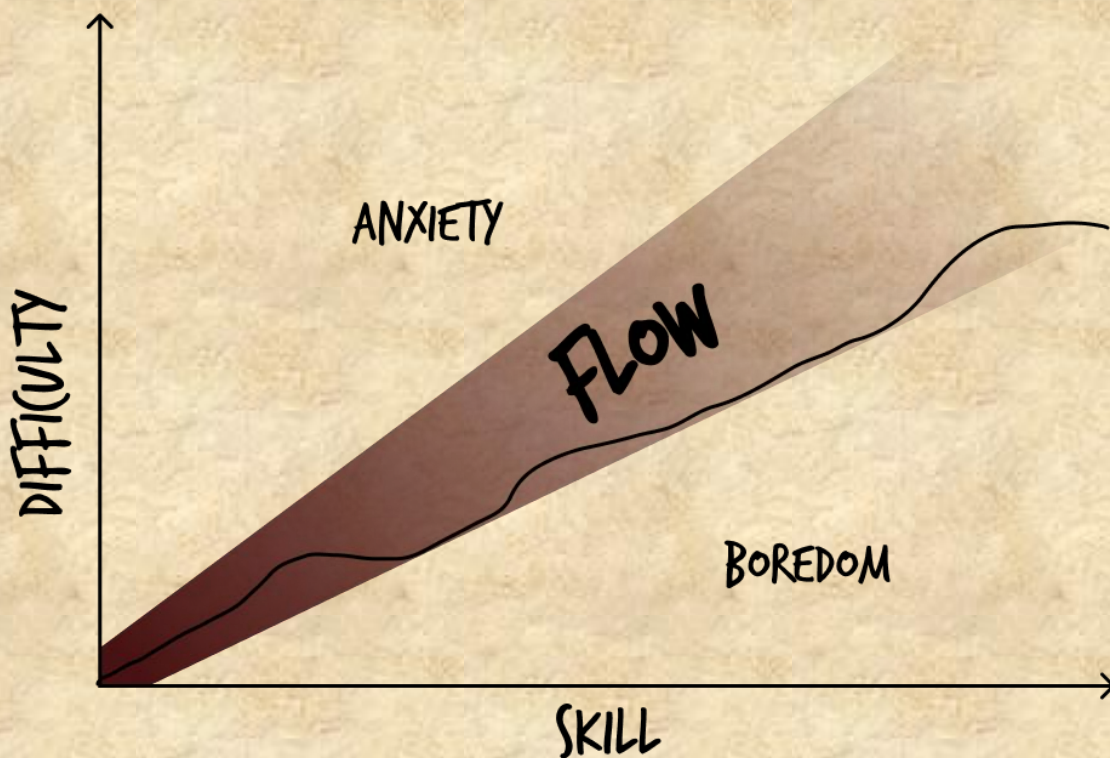
Cielom hráča je zozbierať predmety schované v bare, ktoré by mohli pomôcť vo vyriešení prípadu. Výhra teda nastane, ak hráč všetky tieto predmety zozbiera a nájde otrávenú ampulku s jedom. Odíde do kancelárie, kde sa dozvie, že prípad je vyriešený.

Hra je navrhnutá tak, aby bola relatívne jednoduchá a krátka, preto neobsahuje tradičný koncept prehry. Hráč sa ale môže zaseknúť ak nevie nájsť dané predmety a nedostane tak telefonát, ktorý by ho posunul ďalej v príbehu a samotnej hre.

## GAME FLOW



## PLAY FLOW



## PROGRESS A ŠTRUKTÚRA LEVELOV

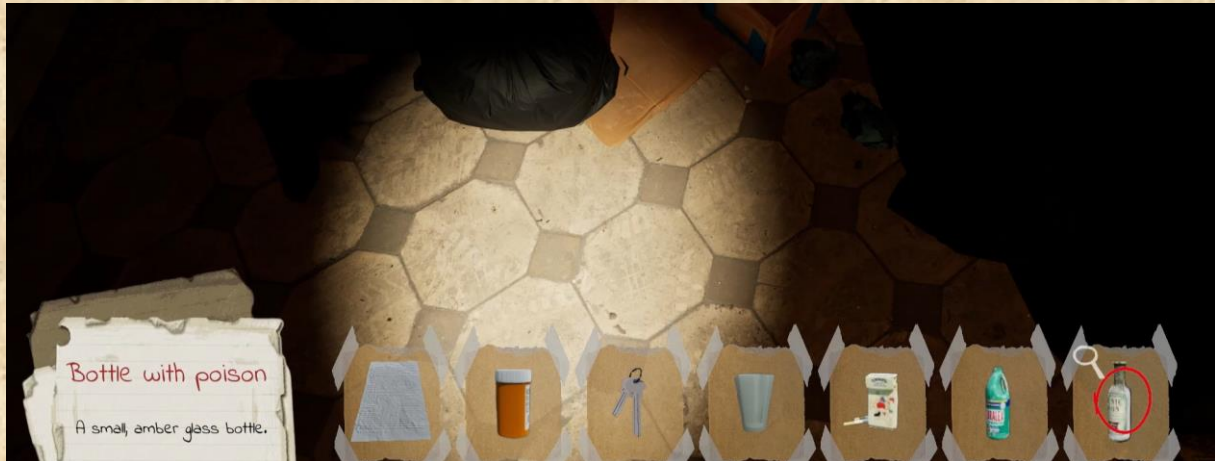
Úvod v kancelárii – naučenie základných mechaník, prijatie a rozhovor v telefóne

Hlavná misia (bar) – skúmanie baru, zbieranie predmetov, telefonát / dialógy

Záver v kancelárii – prijatie telefonátu, vyriešenie prípadu

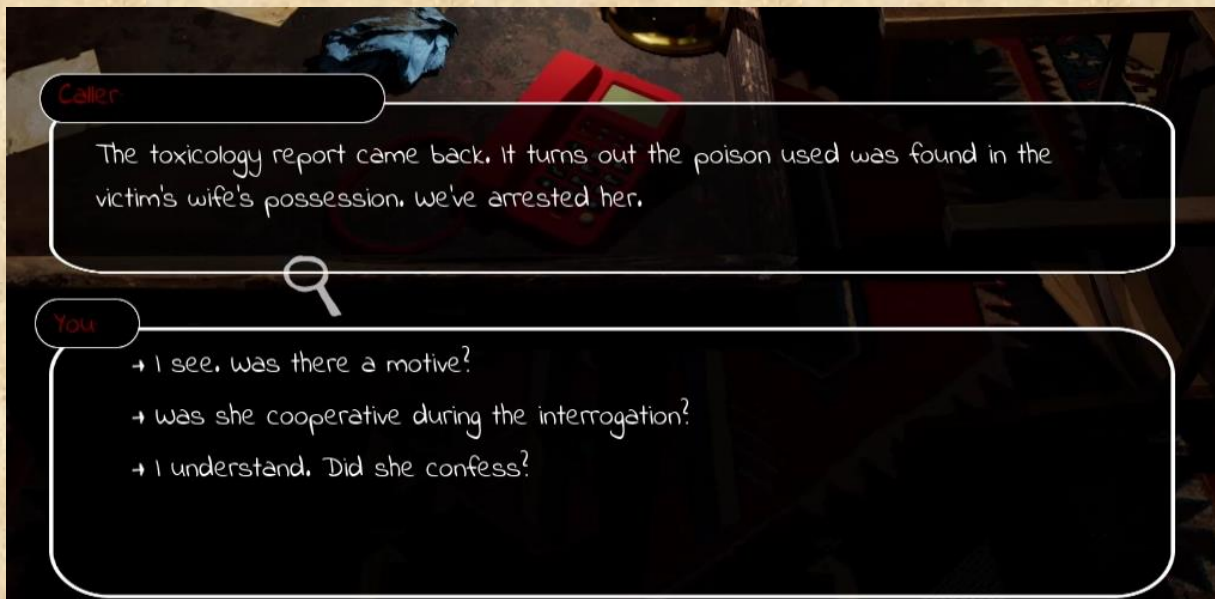
## OPIS HERNÝCH MECHANÍK

Hráč preskúmava prostredie a zbiera dopredu určené predmety podľa zoznamu od dôstojníka do inventára, kde k nim následne má k dispozícii aj krátky popis / analýzu predmetu. Tiež má k dispozícii baterku, aby si mohol posvietiť na tmavé miesta, aby sa mu lepšie hľadali dôkazy.



*Inventár – na zobrazenie pozbieraných vecí a Baterka*

Hráč sa prostredníctvom telefonátu posúva v príbehu a získava informácie o tom čo má robiť. Podľa jeho odpovedí sa môže dozvedieť dodatočné informácie o prípade.



*Dialógy – posun v hre a ovplyvňovanie príbehu zvolenými možnosťami*

## OPIS PRÍBEHU A POZADIA

Ocitáme sa v úlohe súkromného detektíva Wilsona, ktorý pracuje v rušnom mestskom prostredí v 50. rokoch, plnom intríg a záhad. V jedno ráno dostane telefonát od dôstojníka Jonesa, ktorý ho informuje o podozrivej situácii v Maltese Falcon Bar a vysiela ho na miesto činu. Wilson sa tak

vydáva zistiť, čo sa na mieste stalo. Preskúmava bar a zbiera dôkazy aby spolu s políciou vyriešili náročný prípad.

Wilson je skúsený detektív so svojou schopnosťou riešiť zložité prípady. Miesto, v ktorom pracuje, je známe svojou tmavou atmosférou, plnou tajomstiev a nevyjasnených prípadov. Bar Maltese Falcon je známy svojimi stálymi pochybnými zákazníkmi a udalosťami, ktoré sa tam odohrávajú. Často býva tento bar považovaný za miesto stretu obchodníkov na čiernom trhu, mafiánov a bohatých ľudí, no naopak sa v bare nájdu aj zákazníci, ktorí sú ochotní za posledný pohárik upísať dušu diablovej. Napriek svojej prestíži, zamestnanci baru pracujú v nevhodných podmienkach a často musia čeliť narážkam a obťažovaniu.

V prípade sa zameriavame na nemennú čašníčku tohto baru, ktorá má určité problémy v osobnom živote a jej nezamestnaný partner obľubuje navštevovať bar tesne pred a po zatváracích hodinách a objednáva si na účet podniku, pod zámienkou, že jeho žena tam pracuje. Majiteľovi baru sa samozrejme táto skutočnosť nepáči, začne prepité produkty strhávať čašníčke z platu. Manželovi sa samozrejme to, že jeho žena začína zarábať menej nepáči, začína sa jej vyhrážať, že ju opustí, vymení, vyčíta jej, že si s jej prístupom nemôžu založiť rodinu, no svoje správanie nehodlá zmeniť.

Detektív Wilson prichádza na scénu už po spáchaní činu, po tom ako v bare bolo po zatváracích hodinách objavené nevládne telo manžela, bez akýchkoľvek rán a krvi. Polícia tento prípad chcela hneď uzavrieť so záverom, že jeho smrť zapríčinila nadpriemerná konzumácia alkoholu, avšak dôstojník Jones tento prípad znova otvorí a požiada detektíva o zasiahnutie. Detektív v bare objavuje dodatočné dôkazy, osobné predmety, ale hlavne kľúčový predmet – ampulku s jedom.

Po oznámení a odovzdaní týchto predmetov na ďalšiu analýzu, dostávame naspäť informácie, že páchatelom bola čašníčka, ktorá do posledného pohárika pre svojho manžela naliala jed. Pri vypočúvaní zisťujeme, že to spravila zo strachu z vyhrážok od manžela a nátlaku od majiteľa baru. Obvinená je odsúdená a aktuálne čaká na ďalšie pokyny od polície.

## PRÍBEHOVÁ ŠTRUKTÚRA A SPÔSOB NAPREDOVANIA A POHYBU V RÁMCI PRÍBEHU

### 1. Úvod (kancelária)

- Wilson prijíma telefonát od Jonesa a dozvedá sa o situácii v bare
- Hráč sa zoznami so základnými mechanikami baterky a inventára.

### 2. Príchod do baru

- Wilson prichádza do baru, vezme si poznámky od Jonesa.
- Preskúmava bar a zbiera dôležité predmety podľa zoznamu.
- Pomocou baterky objavuje skryté stopy.

### 3. Kľúčový moment

- Nachádza kľúčový predmet – otravu.
- Po nájdení podáva hlásenie Jonesovi.

### 4. Návrat do kancelárie

- Vracia sa do svojej kancelárie kde dostane posledný telefonát a zistí detaily o prípade.

### 5. Záver

- Hra končí, Jones a Wilson uzatvoria prípad a zisťujú výsledky.
- Hráč zisťuje, že sa podarilo odhaliť a zatknúť páchatela.

## OPIS HERNÉHO SVETA

Mesto, v ktorom sa príbeh odohráva má temnú atmosféru. Kancelária Wilsona je staromódna detektívna kancelária, plná starých spisov a kníh. Pred začatím prípadu je uprataná, po jeho skončení v kancelárii vidíme množstvo krabíc, papierov a kníh. Bar je temný, jazzový so starým nábytkom a klasickým barom, malým pódium a VIP vyvýšenou časťou so sedením. Okrem klasických stolov sú v bare oddelené boxy pre vyššie súkromie a miestnosť pre zamestnancov so šatňou a skladom.

Vzťah herného sveta k príbehu posilňuje hráčov zážitok. Prostredie, postavy a ponurá atmosféra dodávajú hlbší pocit akéhosi strachu ale aj zvedavosti. Temnejší bar so slabým osvetlením hráča viac vtiahne do príbehu, keďže je nútený použiť baterku a detailne prehľadať bar, aby sa dostal ďalej. Pri dialógoch dodávajú dabované repliky pocit, že naozaj nám niekto volá a tiež tak umocňujú zážitok.



*Bar - hlavná miestnosť kde detektív hľadá indície*



*Detektívova kancelária – koniec hry, postupom hry sa mení*



## POSTAVY

**Detektív Wilson**, celým menom Adam Wilson, je skúsený a rešpektovaný vyšetrovateľ so zmyslom pre spravodlivosť a odhodlaním riešiť zložité prípady. Vo svojich neskorých štyridsiatych rokoch má za sebou dlhú kariéru plnú úspechov, ale aj osobných obetí.

Ako mladý začínal svoju kariéru ako policajt v menšom meste, no jeho pozorovateľské schopnosti ho dostali až na pozíciu známeho detektíva. Riešil rôzne prípady, od vražd cez zmiznutia až po organizované zločiny. Wilsonov osobný život bol vždy v porovnaní s jeho kariérou v tieni. Manželstvo sa mu rozpadlo kvôli jeho posadnutosti prácou a neschopnosti nájsť rovnováhu medzi pracovným a súkromným životom.

Je to tichý a zamyslený muž, ktorý si drží odstup od ostatných. Jeho skúsenosti a životné skúšky z neho spravili skeptického a opatrného človeka. Napriek jeho tvrdému vonkajšku má silný zmysel pre morálku a spravodlivosť, je empatický a snaží sa pochopiť motivácie ľudí, ktorých vyšetruje. Má výbornú pamäť na detaily a je schopný spájať zdanlivo nesúvisiace fakty.

Aktuálne žije sám v malom byte, aj keď väčšinu času trávi v svojej kancelárii. Jeho práca je jeho životom, čo ho niekedy izoluje od ostatných ľudí. Nemá veľa priateľov, skôr známych alebo kolegov z práce, ako napríklad dôstojníka Jonesa, s ktorým počas svojej kariéry spolupracovali pomerne často.

**Dôstojník Mark Jones** je mladý, nadaný policajt. V svojich tridsiatich rokoch už má za sebou niekoľko veľkých úspešne vyriešených prípadov, čo mu získalo rešpekt medzi kolegami aj nadriadenými.

Po niekoľkých rokoch služieb v malom meste bol povýšený a presunutý do väčšieho mesta, kde začal pracovať na náročnejších prípadoch po boku skúsených detektívov. Rýchlo reaguje na situácie a efektívne komunikuje s kolegami a verejnosťou. Riešil najprv drobnejšie krádeže a výtržníctvo, no v pozícii dôstojníka sa venuje už závažnejším trestným činom.

Žije spolu so svojou priateľkou, novinárkou, v centre mesta, vďaka ktorej sa dokáže na mnoho prípadov pozrieť aj z iného uhla alebo získať ďalšie informácie. Je optimistický, vždy pripravený spolupracovať. Má priateľskú povahu a schopnosť riešiť konflikty, je pomerne obľúbený medzi kolegami. Vďaka skvelej komunikácii, empatii a vyštudovanej kriminalistike často vypočúva svedkov, keďže si celkom jednoducho dokáže vybudovať dôveru u podozrivých.

Jones považuje Wilsona za svojho mentora a vzor. Veľa sa od neho naučil a rešpektuje jeho skúsenosti a metódy. Wilson má mnoho skúseností a Jones tento tím dopĺňa novými perspektívami a technologickými zručnosťami, čo ich vedie k úspešnému riešeniu ťažkých prípadov. Často poskytuje Wilsonovi potrebnú podporu a pomoc, či už ide o získavanie informácií, logistickú podporu alebo diskutovanie rôznych aspektov prípadov.



**Manželka**, čašníčka, je mladšia žena v tridsiatke a naša hlavná obvinená. Jej rodičia pracovali dlhé hodiny aby zabezpečili rodinu, ona sa to taktiež od mladosti naučila a tak už dlho pracuje v Maltese Falcon bare. Zamestnanci pracujú v nevhodných podmienkach, často čelia obťažovaniu a narážkam od zákazníkov, ale ona nemala na výber a musela ostať pracovať aby sa po smrti svojich rodičov užívala sama. Je silná a starostlivá, veľmi tvrdohlavá ale milujúca a ťažko pracujúca. S manželom sa zoznámila počas práce, kedy sa z neho stal jej pravidelný zákazník.

**Manžel**, alebo naša obeť, je muž vo svojej takmer štyridsiatke. Nachádza sa v zložitom období svojho života. Pochádza z pracujúcej rodiny, po ktorej zdedil rodinný biznis, ktorý nanešťastie skrachoval. Po tomto krachu mal niekoľko rôznych zamestnaní no nikdy si už nevedel udržať stabilnú kariéru. Táto neschopnosť udržať si prácu ho viedla k mnohým konfliktom, ktoré musel riešiť s políciou, tak prišiel o veľkú časť svojho zdedeného majetku. Je inteligentný a vypočítavý, no svoje nesplnené sny a zlyhania v kariérom živote ho priviedli k apatii a seba deštruktívnemu správaniu. Svoj smútok teda utápal v alkohole a začal navštevovať bar, v ktorom sa zoznámil so svojou budúcou manželkou.

Ich vzťah sa postupne začal zhoršovať. Optimistická manželka si myslela, že manžela zmení a za častými návštevami v bare videla iba jeho túžbu tráviť viac času s ňou. Neustále hádky a konflikty kvôli jeho správaniu v bare a nezamestnanosť viedli ich vzťah k napätiu. Manžel začínal pociťovať hanbu a poníženie kvôli jeho situácii, no nevedel sa posunúť. Začal „hľadať rady v iných baroch“, prestal svoju ženu podporovať a iba od nej bral peniaze, ktorá mu ich s nádejou, že sa zmení, ochotne dávala a podporovala ho. Vyčítal jej, že už nezarába dosť, že on jej kedysi dal oveľa viac a tak ju chce opustiť, čo mu už jeho manželka nedovolí...

## OPIS LEVELOV

### 1. Kancelária

Hráč začína hru v kancelárii detektíva Wilsona, obdrží telefonát od dôstojníka Jonesa a je povolaný na miesto činu. Tiež obdrží baterku a informácie o ovládaní. Cieľom v tomto leveli je vziať si náradie potrebné k prípadu a získanie informácií od dôstojníka. Hudba v pozadí, zvuk telefónu a upratané kancelárske priestory dotvárajú atmosféru a posilňujú vcítanie sa do úlohy detektíva.

### 2. Bar

Po odídení z detektívovej kancelárie sa ocitáme v Maltese Falcon bare, kde nás hneď pri prvom stole čaká odkaz od dôstojníka, so zoznamom predmetov ktoré máme zaistiť. K dispozícii má baterku a možnosť pozrieť sa, ktoré predmety už pozbieral. Cieľom je teda pozbierať všetky predmety zo zoznamu a informovať spätne Jonesa o nájdených veciach. Úspešné objavenie predmetov vedie k vyriešeniu prípadu a odhaľuje napätie vo vzťahu zamestnankyne. Zlyhanie tak spôsobí, že prípad zostane nevyriešený a obvinená nepotrestaná.

### 3. Kancelária (2)

Po úspešnom nájdení všetkých predmetov, ich odovzdaní a posunutí informácií dôstojníkovi sa hráč vracia prípad riešiť do svojej kancelárie. Sleduje príbeh už s odstupom času, kedy dôstojníkovi už prišli všetky informácie z podrobnejších skúmaní.

Je oboznámený so skutočnosťou a postihom ktorý obvinenú čaká. V tomto leveli už má hráč istotu, že hru dokončil a obdrží už len záverečné informácie o uzatvorení prípadu.

## INTERFACE

### VIZUÁLNE PRVKY

Hra má atmosférický realistický štýl, ktorý zdôrazňuje temnú a tajomnú atmosféru priestorov. Detailný vizuál pomáha hráčovi ponoriť sa do prostredia.

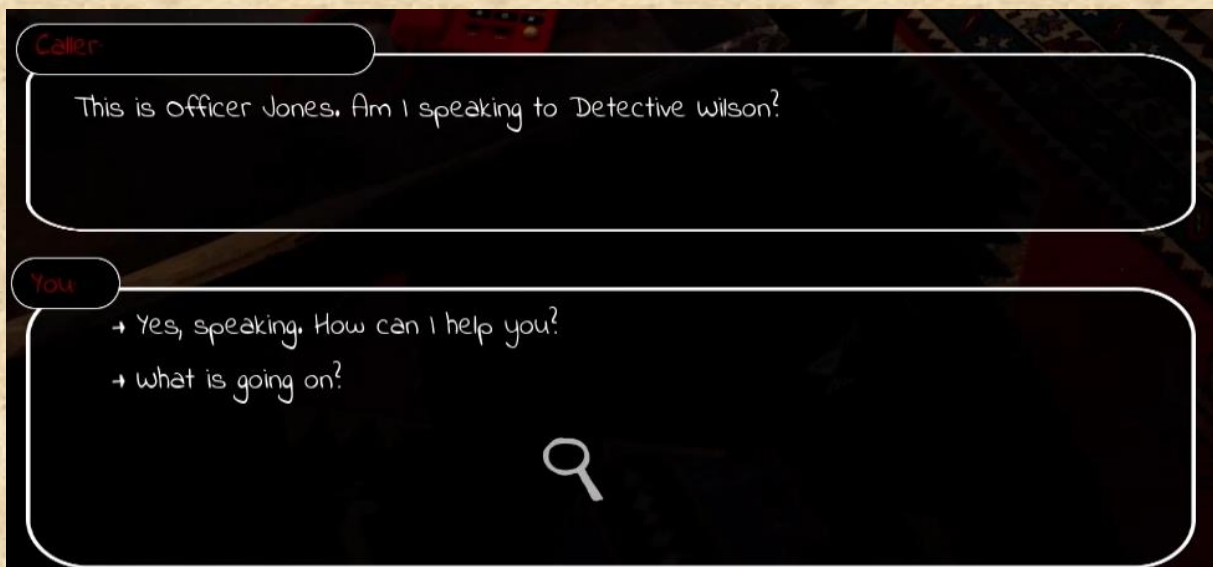
### VI

Grafické rozhranie je minimalistické a diskrétné, aby neodvádzalo pozornosť od hlavného hrateľného prostredia.

Hráč na obrazovke nevidí takmer nič, okrem kurzora, ktorý sa zobrazí v strede obrazovky pri pohľade na objekt, ktorý hráč môže zdvihnúť.

Tiež má k dispozícii inventár, ktorý nie je zobrazený na obrazovke stále, iba ak si ho hráč zapne.

Počas hry hráč dostáva informácie o príbehu pomocou dialógu, ktorý prebieha cez telefón, tiež ma jednoduché rozhranie kde hráč vidí a počuje dialóg a má možnosť na neho odpovedať.



UI - Dialógový systém



UI - Inventár

## MENU, NAVIGÁCIA A OVLÁDANIE

**Hlavné menu:** Obsahuje možnosti na začatie hry, nastavenia, zobrazenie kreditov a odídenie.

**Nastavenia:** Window mode, resolution, graphics, vsync, použitie nastavení a odídenie.

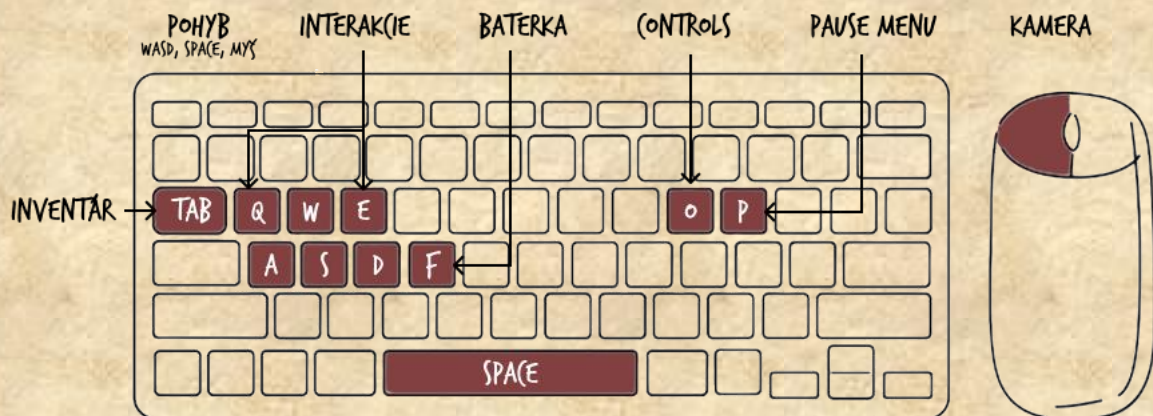
**Credits:** Informácie o autorovi a konzultáciách.

**Pause menu:** Nastavenia, pokračovanie v hre a odídenie z hry.

**Controls:** Menu prístupné v hre, hráč si môže pozrieť ovládanie, pokračovať a odísť z hry.

**Kamera:** First person

### System ovládania



## HUDBA A EFEKTY

- V pozadí baru klavírna jazzová hudba
- Dabované rozhovory v telefóne (pomocou AI a dodatočných efektov)
- Zvonenie telefónu
- Kroky
- Zvuky UI
- Zvuky pri interakcii s prostredím a inventári
- Ambivalentné zvuky (dvere, vŕzganie podlahy, zvuky z ulice...)

## MARKETINGOVÁ STRATÉGIA A MOZNÉ ROZŠÍRENIE PROJEKTU

- Digitálny marketing, reklamy na sociálnych sieťach (Instagram, Twitter, Facebook...), Google Ads a Youtube
- Účasť na herných konferenciách a eventoch
- Spolupráce, recenzie
- Blog, fóra (Reddit, Discord)
- Early access a demo verzie
- DLC
- Rozšírenie na iné platformy (konzoly)
- Rozšírenie príbehu, predĺženie hrateľnosti, pridanie nových lvlov (prípadov)
- Merchandising