

A 3D animated character, Coraline, is shown from the chest up, looking directly at the viewer with a serious expression. She has large, wide eyes and a small, downturned mouth. She is wearing a red, patterned jacket. The background is a dark, swirling tunnel with purple and blue lighting, creating a sense of depth and mystery.

Denisa Rafajová

# Coraline : Tajná Cesta

GDD Dokument

# GDD - Herný Dizajn Dokument: Coraline: Tajná Cesta

## Popis projektu

**Názov hry:** Coraline: Tajná Cesta

**Žáner:** Horror, Adventúra

**Platformy:** PC, PS5, Xbox Series X

---

## Opis Projektu

Coraline: Tajná Cesta je hororová adventúra inšpirovaná filmom Coraline, ktorá hráčov ponorí do strašidelného paralelného sveta plného záhad a nebezpečenstiev. Hra využíva unikátnu mechaniku, kde je reálny svet prezentovaný v 2D a paralelný svet v 3D. Hráči budú prekonávať rôzne prekážky, riešiť hádanky a skrývať sa pred temnými silami, aby pomohli zachrániť Coraline jej rodinu a nových kamarátov.

---

## Elevator Pitch

**Coraline : Tajná Cesta** je jedinečné prenesenie známeho príbehu o Coraline do novej dimenzie s malým háčikom.

---

## Podobné projekty a inšpirácie

### Hry:

- Little Nightmares - 3D štizácia a skývanie sa
- UnderTale – 2D mechaniky a rozhovory
- Ori and the Blind Forest / 2D časť hry
- Paper Mario - pre 2D/3D prechody

### Filmy:

- Coraline (Henry Selick, 2009)
- Pan's Labyrinth (Guillermo del Toro, 2006)
- The Others (Alejandro Amenábar, 2001)



*My little Nightmares*



*Coraline*



*Undertale*

*Pan's Labyrinth*

---

### Unikátne herné prvky

- Dvojitý svet: Možnosť prechodu medzi reálnym a paralelným svetom.
- 2D a 3D mechanika: reálny svet je prezentovaný v 2D, zatiaľ čo paralelný svet v 3D, čo vytvára nové možnosti a uhly pohľadu
- Interaktívne prostredie a menenie farieb a atmosféry podľa príbehu
- Stealth a mechanika schovávania sa pred nepriateľmi
- Možnosť prenosu predmetov z jedného sveta do druhého a následky tohto činu

---

### Cieľová skupina

Hra je hlavne zameraná na stavanie atmosféry a budovanie emocionálneho zážitku v hráčovi, čomu prispieva prepracovaný naratív so zaujímavými hádankami ktoré ešte prehľbujú geniálne napísané dielo od Neil Gaimana.

Ako zhrnutie je to hra kde sa striedavo spája príbehová naratíva s hororovou atmosférou a rôznymi hádankami na ktoré musíme pozerat' z viacerých uhlov. Preto je určená fanúšikom príbehových hier, ktorý sa neboja si zapotiť hlavy.

---

### Veková klasifikácia PEGI

PEGI 16 – kvôli strašidelným a desivým elementom, násiliu a temnému tematickému obsahu.

---

## Opis príbehu

**Coraline Jones**, ako hlavná hrdinka sa so svojimi rodičmi presťahuje do starého, tajomného domu s mysterióznou atmosférou, ktorý je rozdelený do niekoľkých bytov, a zdá skrývať veľa tajomstiev. Jej rodičia pracujú ako novinári, sú veľmi zaneprázdnení a tak nemajú na Coralínu, ktorá je práve vo svojom tínedžerskom veku, veľa času, preto sa cíti zanedbane, osamelo až skoro depresívne. Preto príležitosť preskúmať tento, nepoznaný a záhadný dom ju veľmi nadchne. Nepozornosť jej rodičov jej dáva možnosť preskúmať celý svoj domov i aj jeho okolie bez prekážok. Pri tomto preskúmaní sa Coralína stretá so susedmi komunikuje s nimi a dozvedá sa, že jej tušenie bolo správne. Dom naozaj obsahuje veľa tajomstiev. Keď narazí na zamknuté dvere, jej zvedavosť jej nedá aby sa nepokúsila zistiť čo je za nimi. Pátra po celom dome a snaží sa nájsť kľúč od tajomných dverí. Po nepodarenom pátraní si musí pospať a nečakane ráno nájde odkaz, že kľúč, ktorú hľadá sa nachádza na povale. Príde jej to trocha divné, no aj tak sa vydá na výpravu tento kľúč získať. Musí vyriešiť mnohé hádanky aby sa na povalu dostala, no keď sa jej to podarí, kľúč tam naozaj je. Po jeho nájdení otvorí tajomné dvere, za ktorými objaví zdanlivo slepú chodbu. Trocha sa zľakne, ale aj tak sa cez ňu pustí. Náhle začne padať a je prenesená do druhého sveta. Vôbec nechápe čo sa deje, prečo všetko vyzerá tak inak, no zároveň všetko spoznáva. Otvára sa jej nová dimenzia ktorú pretým nepoznala, nové možnosti pohybu a poznania. Uvedomuje si že aj keď vyzerá trochu inak stále sa nachádza vo svojom dome. Táto transformácia ju ohúri, nová dimenzia sa jej zdá byť úžasná, veselá, úplne iná od jej pochmúrneho domova. Po čase si takisto všimá že nadobudla ja novú schopnosť- dokáže sa prepínať medzi dvoma svetmi podľa svojej vôle. Stretáva sa s Druhou Matkou a Druhým Otcem a je priam okúzlená. Vyzerajú ako jej rodičia no sú úplne iní. Tvária sa, že sa o ňu starajú, že ju majú radi a hlavne na ňu majú čas. Tento svet sa jej tak páči, že sa už pomaly nechce ani vrátiť do je reálneho domova, no po chvíľe jej v hlave začnú vŕtať malé pochybnosti. Je naozaj všetko také perfektné ako sa zdá? Začne si všimáť malých detailov a správanie jej nových rodičov jej prichádza byť čudnejšie a čudnejšie. No všetko to vyvrcholí momente keď je Druhá Matka chce namiesto očí prišit' gombíky so slovami, že by sa jej to veľmi páčilo. To je ten moment keď si Coralína uvedomí, že z toho to sveta musí utiecť čo najskôr. Vydá sa na nočnú výpravu pri ktorej chce o tejto dimenzii zistiť čo najviac, no popri explorovaní narazí na troch duchov detí. Zistí, že boli v tej istej situácii ako ona a všetko jej to dôjde. Celý tento svet svet bola len pasca na ňu, aby jej Druhá Matka ukradla jej dušu tým, že jej do očí prišije gombíky. Vtedy sa rozhodne, že po tom ako nájde oči duchov, pre ich záchranu, opustí túto dimenziu a nikdy sa už do nej nevráti. Začne si všimáť, že nový svet jej už nepríde taký pekný ako predtým. Atmosféra sa pomaly mení na viac pochmúrne až hororové. Potajomky používa svoju schopnosť aby vyriešila rôzne hádanky a prekážky a preskúmavala dom z obidvoch svetov, za cieľom získania očí. Zisťuje že aj keď sú svety paralelné, stále sú v nich menšie rozdiely, a za pomoci týchto rozdielov je schopná sa posúvať sa vpred. Niekedy stačí veci iba popresúvať, niekedy treba vziať nejaký predmet z 2D sveta a použiť ho na druhej strane. Pri nasledujúcich stretnutiach s druhou Matkou si začne uvedomovať, že matka stáva čoraz viac nepriateľskou a manipulatívnu. Zisťuje že jej praví rodičia sú uväznení v paralelnom svete a že jej dochádza čas. Troch duchov sa jej podarí oslobodiť ale teraz čelí ešte väčšej nástrahe. Vo finále sa musí postaviť Druhej Matke využiť svoju unikátnu schopnosť a zároveň sa vyhýbať nepriateľom – Matkiným pešiakom. Po ťažkom a napínavom víťazstve sa Coraline podarí oslobodiť jej rodičov a všetci sa vrátia do reálneho sveta. Coralínin vzťah s rodičmi sa začne zlepšovať a konečne si uvedomí, že dom ktorý sa jej na začiatku zdal nudný, nezaujímavý a depresívny, teraz vníma ako miesto plné lásky a bezpečia. Na svoj domov sa začne pozeráť z iného uhla a všetko začne nadobúdať inej jemnejšej a útulnejšej atmosféry.

---

## Opis herného systému

**Základný opis:** Hra je 2D/3D hororová adventúra s dôrazom na príbeh a atmosféru. Hráč preskúmava dva prepojené svety, zbiera predmety, rieši hádanky a skrýva sa pred nepriateľmi.

Je založená na hlavne týchto 4 mechanikách :

- Dialógy s postavami
- Vyhýbanie sa nepriateľom
- Prechod medzi svetmi
- Prenášanie predmetov z druhej dimenzie

Základný herný cyklus sa dá zhrnúť takto:

Hráč s cieľom posunúť sa ďalej v príbehu, interaguje s charaktermi, vedie s nimi rozhovory ktoré mu dodávajú informácie, rieši hádanky pri čom sa podľa potreby musí vyhýbať určitým postavám a nepriateľom a presúva sa ďalej.

Hra má lineárnu dejovú líniu, ktorú hráč musí nasledovať aby sa pohol ďalej, no popri tejto línii sú ale rôzne rozhodnutia, ktorým hráč čelí a ktoré ovplyvňujú hráčove okolie, detaily a možnosti ako riešiť rôzne situácie. Odhadovaná dĺžka celej hry je približne 3 až 4 hodiny.

### Dialógy s postavami

Hráč ma možnosť sa pri preskúvaní sveta stretnúť s rôznymi postavami, ktoré hráčovy ponúkajú rôzne informácie, jednoduché sidequesty a niekedy aj itemy, podľa toho aké majú s hlavným charakterom vzťahy. Je tu implementovaný dialógový systém podľa ktorého sa potom odvíja budovanie sveta a jemné zmeny v príbehu.



*Undertale*



*Mass Effect 3*

## Vyhýbanie sa nepriateľom

Schopnosť skrčenia sa pomáha hráčovi vyhýbať sa nepriateľom proti ktorým nevie bojovať. Nepriatelia si hráča nevšimnú pokiaľ sa nenachádza v ich zornom poli, čo sa dá dosiahnuť rôznymi spôsobmi. Najlepšie je využívať tieň a miesta ktoré nie sú osvietené, taktiež sa dá schovať sa za rôzne predmety a objekty.



*My little nightmares*

## Prechod medzi svetmi

Hráč získava v priebehu príbehu možnosť prechádzať medzi dvoma dimenziami. Túto schopnosť môžu využívať pri riešení hádanok na spôsob hľadania rozdielov medzi svetmi. Niektoré veci v paralelnej dimenzii nie sú umiestnené tak ako majú a na vyriešenie prekážok je ich treba správne usporiadať, premiestniť alebo zapojiť. Taktiež je niekedy dobré sa na veci pozrieť z iného uhla čo hráčovi napomáha posúvať sa k cieľu. Táto abilita sa však nestáhuje na útek od nepriateľov, keď je pri nich Coralina blízko, táto schopnosť sa jej ťažko využíva je nestabilná.



*Paper Mario*

## Prenášanie predmetov z druhej dimenzie

Hráč ma k dispozícii inventárový systém vďaka ktorému mu vie so sebou prenášať predmety medzi dimenziami. Tieto predmety sú často kľúčové k prejdenu hádankami a posúvaníu sa ďalej. Schopnosť všimania si okolia a dôvtipnosť pri využívaní predmetov je potrebná aby hráč všimol, ktoré predmety sú potrebné na prekonanie hádanky.



## Hlavný charakter a schopnosti

### Coraline Jones: schopnosti :

- **Detekcia:** Coraline dokáže nájsť skryté predmety a cesty.
- **Prechod medzi svetmi:** Možnosť prechádzať medzi reálnym a paralelným svetom.
- **Stealth mode:** Coraline dokáže schovávať pred Matkou alebo Jej pešiakmi za pomoci skrčenia sa či vyhýbania sa svetlu.



### Nepriatelia

- **Iná matka:** Hlavný antagonista, ktorý manipuluje a klame Coraline.
- **Tieňové pavúky:** Pešaci Inej Matky - pavúky, ktoré strážia paralelný svet..



- **Iný otec** : Lútkka vytvorená Inov Matkov, poslúcha všetky jej rozkazy, slúži na vytvorenie ilúzie ideálnej rodiny pre Coralinu



### Vedľajšie postavy

- **Wybie a Iný Wybie** : Coralinin kamarát v reálnom svete, ktorý jej dáva informácie. Iný wybie je lútkou Inej matky, ale nakoniec sa jej vzpriechi a pomôže Coraline ju poraziť.



- **Mačka** : Sprievodca a ochranca Coraline, má schopnosť tiež samostatne prechádzať medzi dimenziami. Potajomky pomáha Coraline s riešením problémov ( Napr. jej pomôže nájsť kľúče od dvierok do inej dimenzie, ktoré Iná Matka schovala aby sa mohla s rodičmi vrátiť späť, takisto jej schováva nápovedy na pomoc pri riešení hádanok.





- **Traja Duchovia** : deti, ktoré sú uväznené Inov Matkou. Coralina im sľúbi že im pomôže tým že nájde ich oči a tým budú oslobodený.



## Naratív

Príbeh je rozprávaný hlavne prostredníctvom dialógov, a ojedinele cut-scén, či krátkych animácií/komiksov keď sa hráč nachádza v 2D svete.

## Dialógy

Hráč má možnosť viesť so všetkými postavami dialógy, v ktorých sa dozvedá presnejšie informácie o svete a o problémoch, ktorým čelí. Väčšina dialógov je povinná keďže podľa hráčovej reakcie sa budú jemne meniť, prvky a možnosti hráča a hry. Dialógy sú spravené tak že hráč má na výber z rôznych tém na rozprávanie ku ktorým sa hocikedy môže vracat'. Keď sa dozvie informácie od iných postáv, často sa mu otvoria aj iné komunikačné možnosti u iných postáv.

## Doplňkové herné elementy

- **Zberateľské predmety**: Hráči môžu zbierať kľúče, talizmany a zápisky, ktoré mu vedia slúžiť ako nápovedy pri riešení hádanok.



## Opis priebehu hry

Hra je rozdelená na kapitoly, pričom každá kapitola predstavuje novú oblasť, ktorú treba preskúmať. Hráč postupne odкрýva nové schopnosti a predmety, ktoré mu umožnia prekonávať stále ťažšie prekážky a hádanky. Každá zmena medzi reálnym a paralelným svetom prináša nový pohľad na vec a spôsob hry či riešenia problémov.

## **Kapitola 1: Objavovanie nového domova (2D svet)**

Hra sa začína v 2D svete, kde Coralina preskúmava svoj nový domov a jeho mysteriózne okolie. Stretáva sa so svojimi susedmi, mačkou a kamarátom Wyatom a zisťuje, že v dome je viac tajomstiev ako čakala. Pri jednej z jej výprav nájde zamknuté dvere v jednej z izieb.

## **Kapitola 2: Kľúč k tajomstvu (2D svet)**

Coralina začne pátrať po kľúčoch od tajomných dvierok. Po zobudení sa nájde odkaz od niekoho že sa kľúče nachádzajú na podkroví. Hráč musí vyriešiť jak sa do podkrovia dostane aby ich získal. Po preskúmaní domu a vynájdení sa v otvorení povaly, kľúče získa a s nimi otvorí dvere, za ktorými je zdánlivo dlhá chodba.

## **Kapitola 3: Paralelný svet (3D svet)**

Po prechode chodbou sa Coralina ocitne v paralelnom vesmíre ktorý vyzerá úplne inak ako ten jej vlastný. Hra sa prepína do štylizovanej 3D grafiky a Coralina nadobúda novú schopnosť prechádzania medzi dimenziami, s ktorou sa musí hráč zoznámiť. Na ovlastnenie si tejto ability hráč dostáva teraz možnosť preskúmať okolie nájsť pár rozdielov medzi dimeziami. Musí riešiť pár jednoduchých hádaniek aby pochopil aký typ puzzlov ho čaká. Hráč sa takisto stretáva s Inou matkou a Iným Otcom, komunikuje s nimi a má cieľ zistiť čo sa stalo.

## **Kapitola 4: Skrytá temnota (3D svet)**

Postupne si začína všímať že tento svet nie je taký pekný ako sa zdá. Hráč si začne spájať určité informácie a stále čudnejšie správanie Inej Matky. Snaží sa utiecť stretáva 3 duchov a dozvedá sa pravdu o paralelnom svete. Duchovia troch detí ju varujú pred nebezpečenstvom a prosia o pomoc pri nájdení ich očí, aby ich duše mohli byť oslobodené a voľné. Takisto natrafí aj na pešiakov Inej Matky – Tieňových pavúkov, a musí sa im vyhýbať.

## **Kapitola 5: Pátranie po očiach (2D a 3D svet)**

Hráč musí prepínať medzi 2D a 3D svetmi, aby našla skryté oči duchovných detí. V 2D svete zbiera stopy a predmety, ktoré môže použiť v 3D svete. Rieši hádanky a prekonáva prekážky, čím postupne oslobodzuje duše detí. Pri tom sa vyhýba Pavúkom a Inej Matke – pred ktorov sa tvári, že je všetko v poriadku.

## **Kapitola 6: Záchrana rodičov (3D svet)**

Hráč objaví, že Coralininí skutoční rodičia sú uväznení v paralelnom svete. Musí tým pádom prejsť sériou nebezpečných úloh a nástrah pri ktorých jej čato pomáha Mačka, aby ich našiel a oslobodil. Druhá matka sa stáva čoraz viac nepriateľskou a manipulatívnu.

## **Kapitola 7: Finálna konfrontácia (Striedanie 2D a 3D svetov)**

V dramatickom finále Coralina čelí druhej matke. Hráč musí využiť svoje schopnosti a vedomosti z oboch svetov, aby ju prekabátil a porazil. Iná matka sa premení na svoju pravú podobu a čelí Coraline priamo, snaží sa ju zabiť, ale zradí ju Iný Wyat a pomôže Hráčovi ju poraziť.

## Epilóg: Návrat domov (2D svet)

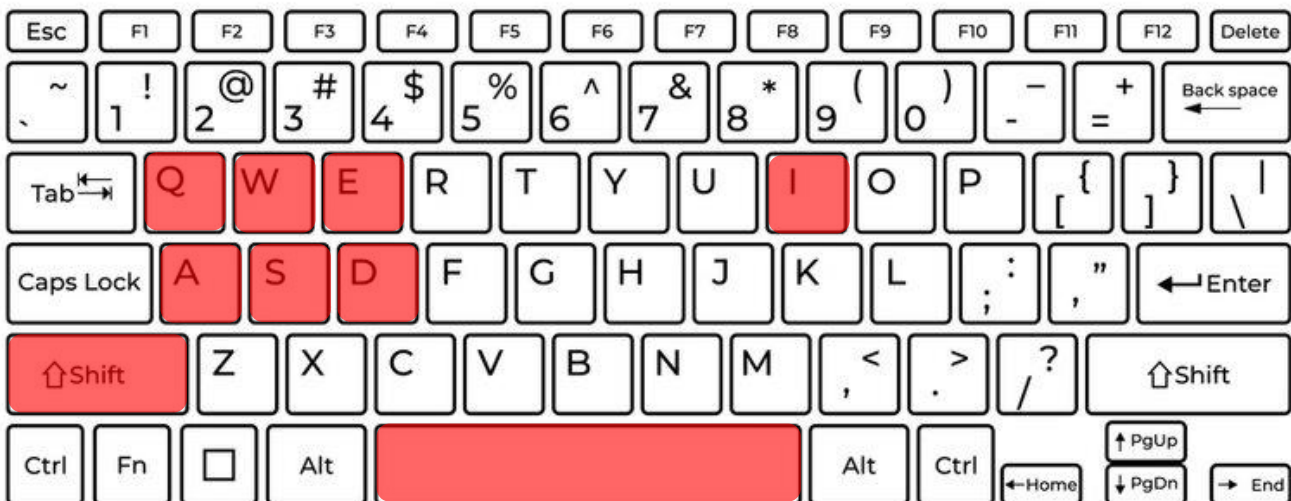
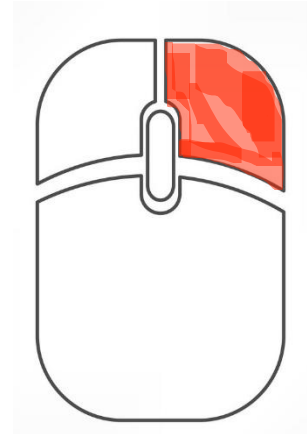
Po víťazstve nad druhou matkou sa hráč snaží vráti do svojho skutočného sveta no nevie nájsť kľúče, ktoré iná Matka schovala. Po ich nájdení sa vrátia a je vidieť ako sa Coralinin vzťah s rodičmi zlepšuje. Začína si vážiť a užívať toho čo má, a je šťastná vo svojom svete.

---

### Ovládanie diela

#### PC (klávesnica a myš):

- **Pohyb:** W, A, S, D alebo šípky/ 2D svet- A,D
- **Skok:** Space
- **Interakcia:** E
- **Tlačenie ťažkého objektu:** Pravé tlačidlo myši
- **Prepínanie svetov:** Q
- **Inventár:** I
- **Skrčenie:** Shift (pri držaní)



---

### Opis vizuálnej stránky projektu

#### Grafické rozhranie (User interface):

- **Interaktívne menu:** Jednoduchý dizajn, ktorý neodvádza pozornosť od hry.
- **HUD:** Minimalistické zobrazenie inventára v ľavom dolnom rohu (na obrazovke zobrazuje 3 predmety naraz), jednoduché ikony zbieraných predmetov a zobrazenie potrhovaných zápiskov. Hráčovi sa po stlačení I otvorí celý inventár na strede obrazovky, v ktorom nájdeme aj popisy objektov a odložené zápisky.

## Vizualizácia sveta:

### 2D Real World

**Štýl:** V 2D svete je grafika navrhnutá tak, aby odrážala štylizovaný, pochmúrny a melancholický tón. Farby sú tlmené, paleta pozostáva hlavne z odtieňov šedej, hnedej a modrej. Všetko má pôsobiť mierne opotrebované, čo zdôrazní Coralininu nudu a osamelosť. Prostredie je detailné, no statické, s minimálnymi animáciami.

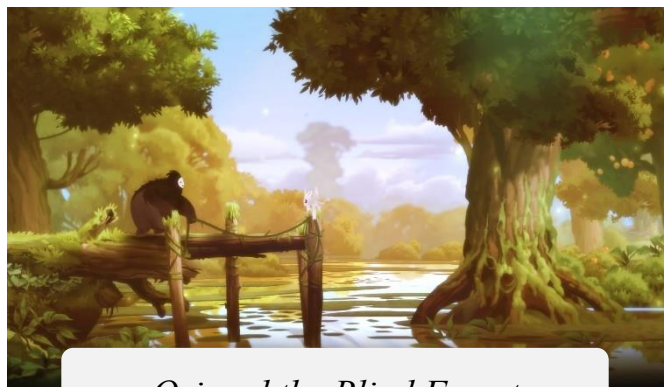
**Postavy:** Coraline a ostatné postavy sú nakreslené veľmi jednoducho, s dôrazom na realističnosť a normálnosť. Ich výrazy a pohyby sú menej výrazné a skôr prirodzené, smutné a ospalé.

**Prostredie:** Dom a jeho okolie vyzerajú staro a tiež zanedbane. Nachádza sa na nich veľa detailov, ktoré zdôraznia vek a opotrebovanie prostredia. Interiéry sú poskladané zo starožitného nábytku a dekorácii, ktoré zdôraznia pochmúrnu atmosféru.

**Záver :** Na konci sa mení atmosféra hry, menia sa farby, z studených pochmúrnych na veselšiu paletu, vďaka zmene Coralininho pohľadu na svet.



*Hollow Knight*



*Ori and the Blind Forest*

### 3D Paralelný Svet

**Štýl:** V 3D svete je grafika výrazne odlišná. Je pozitívna veľmi pekná rozprávková štylizácia. Farby sú živé a kontrastné, prostredie má pôsobiť fantasticky a magicky. Paleta farieb je pestrá, s jasnými a sýtymi odtieňmi. Svet sa stáva byť dynamický a plný pohybu, aby zdôraznil svoju magickú a neskutočnú povahu.

**Postavy:** Postavy v tomto svete sú detailne modelované a animované. Druhá matka a druhý otec majú gombíky namiesto očí, čo ich odlišuje od skutočných rodičov. Ich pohyby sú plynulé, no občas mierne znepokojujúce, či až uncanny, čo zvýši pocit neistoty.

**Prostredie:** Paralelný svet je plný fantazijných prvkov. Záhrady sú rozkvitnuté s obrovskými kvetmi, a dom vyzerá ako z rozprávky. Je tu veľa dynamických prvkov, ako pohybujúce sa hračky, lietajúce predmety a meniace sa scény.

**Záver :** V priebehu hry ako hráč odhaľuje príbeh sa prostredie mení. Transformuje sa do pomaly až hororového štýlu, s veľmi tmavou a desivou farebnou paletou. Táto transformácia má odhaľovať jeho pravú formu.



*It takes two*



*My little Nightmares*

---

## Opis zvukovej stránky projektu

- **Ambientná hudba:** Zvukový dizajn, ktorý vytvára napätie a zvyšuje atmosféru hry.
- **Zvukové efekty:** Realistické a desivé zvuky, ktoré prispievajú k imerzii hráča.
- **Dabing:** Profesionálny dabing pre všetky hlavné postavy a NPC.

---

## Marketingová stratégia

- **Trailery a teasery:** Vydanie trailerov a ukážok hry na sociálnych médiách a herných konferenciách.
- **Sociálne médiá:** Aktívna kampaň na sociálnych médiách, interakcia s komunitou a zdieľanie noviniek o vývoji hry.
- **Demo verzie:** Vydanie hrateľných demo verzií na prilákanie záujmu hráčov a médií.

## Distribúcia:

Hra bude dostupná na platformách Steam, Epic Store, PlayStation Store, Xbox Store a Nintendo eShop.