



GOD OF WAR

OBSAH

OBSAH.....	2
1. Prehľad hry.....	3
1.1 Názov hry.....	3
1.2 Žáner.....	3
1.3 Platforma.....	3
1.4 Cieľová skupina.....	3
1.5 Súhrn hry.....	3
2. Mechanika hry.....	3
2.1 Základná hrateľnosť.....	3
2.2 Ovládacie prvky.....	4
2.3 Priebeh hry.....	4
2.4 Ciele.....	4
3. Postavy.....	5
3.1 Hlavná postava.....	5
3.2 Vedľajšie postavy.....	5
3.3 Antagonisti.....	5
4. Úrovne a prostredie.....	6
4.1 Návrh úrovne.....	6
4.2 Terén.....	6
4.3 Kľúčové miesta.....	6
5. Výtvarný štýl a grafika.....	6
5.1 Vizualný dizajn.....	6
5.2 Grafika.....	7
5.3 Používateľské rozhranie.....	7
6. Audio dizajn.....	7
6.1 Zvukové efekty.....	7
6.2 Hudba.....	7
7. Plán po vydaní.....	8
7.1 Podpora po spustení.....	8

1. Prehľad hry

1.1 Názov hry

God of War III

1.2 Žáner

Akčná adventúra, Hack and Slash

1.3 Platforma

PlayStation 3

1.4 Cieľová skupina

Staršie publikum (17+), fanúšikovia akčných dobrodružných hier a nadšenci gréckej mytológie.

1.5 Súhrn hry

God of War III je akčná dobrodružná hra, ktorá sleduje príbeh spartánskeho bojovníka Kratosa, ako sa vydáva na cestu pomsty proti bohom Olympu. Hra obsahuje brutálny boj, zložité hádanky a veľkolepé prostredie, ktoré spájajú grécku mytológiu s intenzívnou hrateľnosťou.

2. Mechanika hry

2.1 Základná hrateľnosť

- Cieľ:** Sprievod Kratosa na jeho ceste za pomstou, porážkou nepriateľov a riešením hádaniek.
- Boj:** Využitie kombinácie ľahkých a ťažkých útokov, magických schopností a rýchlych udalostí (QTE) na porazenie nepriateľov.
- Prieskum:** Prechádzanie rôznymi prostrediami, od podsvetia až po vrcholky hory Olymp.
- Hádanky:** Riešenie environmentálnych rébusov, ktoré často zahŕňajú pohyb predmetov, ťahanie za páky a iné mechanizmy.

2.2 Ovládacie prvky

Pohyb: Ľavá analógová páka pre pohyb, pravá analógová páka pre uhýbanie.

Útoky: Štvorec pre ľahké útoky, trojuholník pre ťažké útoky.

Magické schopnosti: Kruh na používanie mágie, tlačidlo L1 + pre špecifické schopnosti.

Interakcie: R1 na interakciu s objektmi, L1 na blokovanie.

Špeciálne schopnosti: L1 + R1 pre Rage of Sparta, L2 + tlačidlo pre sekundárne zbrane.

2.3 Priebeh hry

Úvod: Kratos začína svoju púť na úpätí hory Olymp.

Priebeh hry: Kratos bojuje s rôznymi bohmi a mýtickými bytosťami a získava nové zbrane a schopnosti.

Vyvrcholenie: Kratos konfrontuje Dia a iných veľkých bohov v epických bitkách.

Rozuzlenie: Príbeh sa končí tým, že Kratos dosiahne svoju pomstu.

2.4 Ciele

Primárny cieľ: Poraziť Dia a bohov Olympu.

Sekundárne ciele: Zbieranie očí Gorgony a Fénixových pier, pre zlepšenie zdravia a mágie, nájdenie skrytých truhlíc a predmetov, vyriešenie environmentálnych hádaniek.

3. Postavy

3.1 Hlavná postava

Meno: Kratos

Úloha: Hlavný hrdina

Schopnosti:

- **Blades of Exile:** Primárna zbraň s rôznymi kombináciami.
- **Nemean Cestus:** Silné rukavice na ťažké útoky.
- **Bow of Apollo:** Zbraň s dlhým dosahom na zamierovanie vzdialených nepriateľov.
- **Rage of Sparta:** Dočasne zvyšuje Kratosovu silu.

3.2 Vedľajšie postavy

Athena: Poskytuje vedenie a pomoc Kratosovi.

Pandora: Kľúčová postava, ktorá pomáha Kratosovi v jeho pátraní.

3.3 Antagonisti

Zeus: Primárny antagonista a vládca Olympu.

Iní bohovia a Titáni: Poseidon, Hádes, Hermes, Herkules a ďalší slúžia ako hlavní lídri.

4. Úrovne a prostredie

4.1 Návrh úrovne

- Mount Olympus:** Úvodná úroveň s epickými bojmi proti bohom a titánom.
- Hádes:** Temné a zradné prostredie plné pascí a nepriateľov.
- Olympian Citadel:** Posledné bojisko, kde Kratos čelí Diovi.

4.2 Terén

- Plošinové sekcie:** Vyžadujú skákanie, šplhanie a hojdanie cez medzery.
- Bojové arény:** Navrhnuté pre intenzívne bitky s nepriateľmi a bossmi.
- Oblasti hádaniek:** Zahŕňa zložité hádanky, ktoré musí hráč vyriešiť, aby mohol postupovať v kampani.

4.3 Kľúčové miesta

- Pandorin chrám:** Obsahuje kritické hádanky a naratívne prvky.
- The Underworld:** Domov Háda a mnohých nemŕtvych nepriateľov.
- Plameň Olympu:** Centrálné miesto, kam sa Kratos musí dostať.

5. Výtvarný štýl a grafika

5.1 Vizuálny dizajn

- Umelecký štýl:** Tmavý a drsný s mytologickou estetikou.
- Dizajn postáv:** Vysoko detailné modely s prepracovanými kostýmami a zbraňami.

Dizajn prostredia: Veľké, mýtické miesta so zmyslom pre rozsah a epickosť.

5.2 Grafika

Engine: Používa vlastný herný engine optimalizovaný pre PlayStation 3.

Osvetlenie: Dynamické osvetlenie na vytvorenie dramatických efektov a zdôraznenie tmavého tónu.

Textúry: Textúry s vysokým rozlíšením, ktoré oživia prostredia a postavy.

5.3 Používateľské rozhranie

HUD: Zobrazuje ukazovatele zdravia, mágie a skúseností spolu s rýchlym prístupom k schopnostiam a predmetom.

Menu: Intuitívne a tematicky prispôsobené mytologickému prostrediu.

6. Audio dizajn

6.1 Zvukové efekty

Bojové zvuky: Realistické a pôsobivé zvuky pre zbrane a schopnosti.

Environmentálne zvuky: Okolité zvuky na zvýšenie pohlcujúceho zážitku z každého miesta.

Hlasové herectvo: Vysokokvalitné hlasové herectvo, ktoré oživuje postavy a príbeh.

6.2 Hudba

Soundtrack: Epická orchestrálna hudba, ktorá sa prispôsobuje hrateľnosti a kladie dôraz na dramatické momenty a bitky.

Témy: Jedinečné hudobné motívy pre hlavné postavy a miesta.

7. Plán po vydaní

7.1 Podpora po spustení

Opravy a aktualizácie: Riešenie všetkých chýb alebo problémov po spustení.

DLC: Potenciálny dodatočný obsah, ako sú nové výzvy alebo príbehy