

Game design document - Transylvania post (GDD)

Postavy:

Hlavná postava:

- Syn Draculu

Hlavný zloduch:

- Kňaz

NPC:

- Gróf Dracula
- Rytieri
- Kňaz
- (Iné monštrá)

Popis

Mladý upír protestuje proti svojmu otcovi, grafovi Drakulovi, aby ukázal, že stojí za niečo, a tak vychádza do sveta, kde sa stretáva s prekážkami na svojej ceste.

Hlavnou prekážkou budú ľudia - rytieri, pred ktorými budeme musieť vyhnúť sa a pokračovať ďalej. Cieľom hlavnej postavy bude doručiť listy ostatným monštrám.

Počas svojej cesty bude reflektovať o udalostiach v okolí a bude si klásť otázky, na ktoré si hráč môže odpovedať sám pre seba.

Posledný list bude doručený hlavnému antagonistovi - kňazovi, čo ukončí naše putovanie. Potom sa vrátíme domov, kde nás čaká zlý otec.

Poslednou scénou bude príchod na oslavu, na ktorú sme pozvali všetkých hostí. Nakoniec príde aj kňaz, ale s celou armádou svojich rytierov, avšak len sa ospravedlní hlavnej postave a prinesie na oslavu veľkú tortu, ktorú nesú jeho spoločníci.

Hra končí tancem všetkých prítomných.

Elevator pitch

Napriek zákazu otca sa syn grófa Draculu rozhodol rozniesť pozvánky na narodeniny divokým bytostiam. Prekážkou sú rytieri na jeho ceste, pretože si myslia, že monštrá sú zlé bytosti. Musí sa im vyhnúť.

Detaily:

Zaner	adventure game
Pocet hracov	Single-player
Platforma	PC
Cielova skupina	9-16 rocne deti.

Inšpirácie

Hlavnou inšpiráciou projektu sú hry: Tunic, Death's Door a Darksburg. Každá z týchto hier mala vplyv na vizuálny štýl a vizualizáciu sveta, čo pomáha v rozprávaní príbehu.

Tunic je počítačová hra v žánri akčného dobrodružstva v izometrickom pohľade, vyvinutá Andrewom Shouldisom a vydaná spoločnosťou Finji. V tomto projekte slúži ako referenčný bod pre vizuálny štýl, pričom má málo polygónový svet za úlohu neodvádzať hráča od príbehu a plne ho sústrediť na vnímanie myšlienky hry.

Death's Door je indie hra žánru akčného dobrodružstva, vyvinutá nezávislým štúdiom Acid Nerve a vydaná spoločnosťou Devolver Digital. Slúžila ako inšpirácia pre naladenie sveta. Zaujalo ma v tomto projekte spojenie štýlového, málo polygónového sveta, ktorý sa často používa pri tvorbe hier pre mladšie publikum, a temnej atmosféry, ktoré sa spájajú a vytvárajú unikátny zážitok pre hráča.

Darksburg je kooperatívna hra žánru roguelite s trvalými bojmi, v ktorej štyria hráči musia prežiť a zachrániť sa pred hordami infikovaných, ktoré zaplavili stredoveké mesto. Táto hra ma zaujala tým, ako vývojári zodpovedne pracovali s farbami a svetlom, ktoré plne ovplyvňujú atmosféru a cez obrazovku prenášajú pocit chladného, nebezpečného a temného sveta. Dominujúcou farbou v palete tohto sveta je modrá, ale sú tam aj oranžové odtiene na miestach, kde svietia svetlá lampa, ktoré vytvárajú dojem, že prednedávnom bol tento svet bežný a žil svoj pokojný život, kým sme sa neobjavili v meste a nezačali herný proces. A dokonca sa budete cítiť neprijemne v momente, keď pochopíte, že veľa obyvateľov tohto mesta stretlo svoj koniec a stali sa nečistotou, proti ktorej bojujeme.

Na prvý pohľad sa tieto hry môžu zdať podobné, ak neberieme do úvahy niektoré rozdiely, ale v skutočnosti sú to úplne odlišné hry so svojím, hoci štýlovým, ale unikátnym vizuálnym štýlom. Kde jedna hra vás uchváti príbehom, druhá vás zaujme mechanikou, atmosférou alebo hudbou. To nám dáva možnosť pozerat' sa na štýlové hry nie ako na "lacné hry", ale ako na umelecký objekt, ktorý sa líši od projektu k projektu.

Gameplay

Hlavnou mechanikou stealth.

Mechaniky a pravidlá

Pohyb

Hráč sa vie pohybovať štandardne do rôznych strán: doľava, doprava, dopredu a dozadu (A, W, S, D), ale nevie skákať. Môže ísť hore alebo dole po schodoch alebo iných predmetoch, ktoré ležia na zemi.

Nepriatelia TBA

Všetko, za čo dostávame DMG, sú rytieri. Hráč má len 1 život a nevie sa brániť. Preto, keď hlavnú postavu chytia, vráti sa k poslednému kontrolnému stanovištiu a bude môcť skúsiť prekonať prekážky znova.

Menu

Pause menu	Pokracovat, zacat od zacatku, nastavenia, uložit', zavriet.
Štart menu	Pokračovať, nová hra, nastavenia, zavriet.

Ovládanie

Pc: klávesnica

Kamera

Ortogonalna, nasleduje hráča.

Dialóg

Dialógy prebiehajú spôsobom zobrazenia portréta postavy a textu, ktorý chce povedať. Zobrazujú sa dialógové okná v dolnej časti obrazovky, ilustrácie postáv sú umiestnené na ľavej alebo pravej strane obrazovky. Umiestnenie portréta závisí od toho, kde sa momentálne počas herného procesu nachádzajú postavy (referenčné hry - Hades). Nemáme možnosť vyberať odpovede.

Svet

Proces hry sa bude odohrávať v noci, keď bude vonku tma, preto osvetlenie bude jemné a prítmne. Jedinými zdrojmi svetla v okolí budú modré lúče mesiaca a oranžové svetlo z lamp a sviečok. Prostredie a farebnosť budú závisieť od toho, do akého prostredia sa hráč vojde (Amfibia - blato, Vlkolak - les). Svět bude mať nízku polygónovú grafiku.

Detailný popis priebehu hry (vertical slice)

Začiatok hry

Cinematic a Gameplay:

Cinematic 1:

Interiér:

- Drakula beží po hrade z jednej strany na druhú, hlavná postava ho najprv sleduje a potom začne bežať za ním.
- Drakula zastaví (hlavný hrdina narazí do Drakuly), nasleduje dialóg o tom, že Graf zabudol poslať listy s pozvaniami na oslavu.
- Hlavná postava ponúka svoju pomoc, ktorú Drakula odmieta s odvolaním sa na to, že je ešte príliš malý.
- Potom Drakula uteká do inej miestnosti, ale necháva listy tam, kde sme. Hlavný hrdina, aby dokázal, že stojí za niečo a aby preukázal svoju dospelosť, rozhoduje sa proti vôli otca, zobrať a roznieť listy adresátom sám. Po ceste tiež berie mapu, na ktorej sú označené monštrá, ktorým musíme listy odnieť. (Mapa slúži ako ukazovateľ pokroku na pochopenie prejdeného územia).
- Smerujeme ku dverám, Graf pokračuje v behu na pozadí a rieši prípravu na sviatok.

Ulica:

- Vychádzame z hradu a ocitáme sa v nočnom prostredí hlavného vchodu (Farba sveta sa mení z teplých odtieňov domu na chladnú ulicu, len svetlo z okien ukazuje zostatok toho tepla).
- Dávame hráčovi ovládanie postavy.

Herný proces 1:

- Po ceste narazíme na prekážku, zavretú bránu, ktorá nám bráni ísť ďalej, takže budeme musieť hľadať iný smer.
- Počujeme zvuk spadnutia niečoho ťažkého. Keď sa k nemu priblížime, zistíme, že spadol stĺp, ktorý bude slúžiť ako obchádzková cesta.
- Po vystúpení na vyššiu úroveň si všimneme netradičný prvok.
- Prechádzame ďalej cez trávu, zaznie monológ o tom, že postava je úplne v nej skrytá a že by bolo dobre sa tu schovať, keď budú hrať v schovávačky.
- Keď vyjdeme z trávy, ocitneme sa na mieste, kde pred nami je zavretá brána, cez ktorú nemôžeme prejsť. Tiež vidíme, že na ceste dole sú vidieť rytieri a kňaz, ako im niečo hovoria. Prehrá sa Cinematic 2.

Cinematic 2:

- Kňaz rozpráva a rozdáva letáky rytierom, hovorí, že treba chytať monštrumsy, pretože tie chcú zjesť ich deti a chcú zničiť život ľuďom. Rytieri len pozerajú sami na seba a súhlasne kyvajú hlavou.
- Všimne si nás kňaz a ukazuje na nás prstom. Rytieri sa na nás pozerajú a začínajú bežať smerom k nám. Kvôli tomu, že sme na vyvýšenine a brána je zatvorená, máme čas sa schovať.
- Prehrá sa scéna, ako vstupujeme do trávy, a rytieri obišli bránu a prebehli okolo nás, pričom sa pýtali, kam sme (hlavná postava) zmizli. (oznámime mechaniku stealth)

Herný proces 2:

- Prechádzame popri hliadkových rytieroch ďalej po ceste tým, že sa skrývame v tráve.
- Keď prejdeme cez oblúk, objavíme sa v inej lokalite.
- Pokračujeme rovno a dôjdeme k dverám. Zahra sa Cinematic 3.

Cinematic 3:

- Predáme list monstrumu.
- Označíme si to na mape a pokračujeme ďalej.

Koniec (vertical slice)
