

—  **VERA**  —



**GAME DESIGN DOCUMENT**



## GAME DESCRIPTION

Hra o spoznávaní Slovanskej mytológie a jej bohov za pomoci puzzle elementov a tematického gameplayu ktorý vychádza z poviedok, príbehov a informáciách o starých slovanských tradíciách. Slovania mali zvyky ktoré vyplývali z ročných období - podľa obdobia sa striedali aj ich bohovia a tradície.

Hlavná postava žije v 6. storočí v malej dedine pri lese. Dedina je zužovaná tvrdou a nekončiacou zimou. Aby bola táto zima ukončená, hráč musí vykonať rituál „Pálenia Morény“.

Starý Slovania verili že vykonanie tohto rituálu zbaví Morénu moci a navráti jar.



## BASIC INFORMATION

**Žáner:** Akčná adventúra

**Platforma:** PC

**Téma:** Slovanská mytológia

**Umelecký štýl:** Realistický štýl s prvkami štylizácie

**Veková skupina:** 15+

**Obtiažnosť:** Midcore

**Monetizácia:** Zadarmo





## BRIEF OVERVIEW

Vera je akčná adventúra, ktorá sa odohráva v detailne prepracovanom svete inšpirovanom slovanskou mytológiou. Hráči sa vžijú do úlohy Very, vytrvalej siroty, ktorá má za úlohu zachrániť svoju dedinu pred neúprosnou zimou.

V tejto úlohe sa hráči musia pohybovať v nebezpečnom lese, odhaľovať starodávne tajomstvá a vykonať posvätný rituál, aby zahnali krutú zimu a prinavrátili nádej jej ľudu.

## INSPIRATIONS

### Herné:

- Hellblade
- Outlast
- Witcher

### Knižné:

- Kruhy starých Slovanov
- Symboly Slovanov



## UNIQUE GAMEPLAY ELEMENTS

### Crafting:

Hráči môžu zbierať suroviny ukryté v lese a vyrábať z nich unikátne predmety inšpirované slovanskou mytológiou. Tieto predmety poskytujú rôzne bonusy, schopnosti a riešenia hlavolamov.

### Vplyv počasia:

Hra obsahuje dynamický sezónny cyklus, ktorý výrazne ovplyvňuje hrateľnosť, prostredie a interakcie medzi postavami. Zima prináša jedinečné výzvy, príležitosti a zmeny krajiny

### Vplyv Moreny:

Morena, stelesnenie zimy, sa aktívne snaží zabrániť hráčovmu pokroku. Jej prítomnosť je cítiť v celej hre, prejavuje sa ako environmentálne nebezpečenstvo a spôsobuje psychologický konflikt, ktorý sponchyňuje hráčove odhodlanie.



## DESCRIPTION OF THE GAME SYSTEM

### BASIC DESCRIPTION

Akčná 3D role-playing puzzle solving horor hra z pohľadu tretej osoby. Odohráva vo fiktívnom fantasy svete založenom na slovanskej mytológii.

### Hlavné piliere hry:

- Stealth
- Crafting
- Survival



Prechádzaním týmito fázami sa hráči ponoria do dynamického sveta hry, v ktorom kombinujú objavovanie a stratégiu, aby dosiahli svoj konečný cieľ, ktorým je ukončenie nemilosrdnej zimy.

Zámerom hry je priblíženie Slovanskej mytológie hráčom napínavým a zábavným spôsobom. Hra je určená pre fanúšikov fantasy hororov so záujmom o Slovanskú mytológiu.

Hra je vyvíjaná v Unreal Engine 5 a je dostupná na platforme Windows PC.





## STEALTH

### Pohyb

V hre sa nachádza jednoduchý pohyb

Skladá sa zo 4 fáz:

- 1.) chôdza
- 2.) beh
- 3.) plíženie sa
- 4.) ukrývanie sa

#### Chôdza:

Hráči sa môžu pohybovať prostredím stabilným tempom a zároveň šetriť energiu.

**Použitie:** Používa sa na príležitostný prieskum a interakciu s okolím z hľadiska potenciálnych hrozieb alebo bodov záujmu.



**Výhody:** Chôdza minimalizuje hluk a znižuje pravdepodobnosť, že upozorníte blízkych nepriateľov.

#### Beh:

Ideálny na rýchle prekonávanie veľkých vzdialeností alebo na vyhýbanie sa bezprostrednému nebezpečenstvu.

**Použitie:** Používa sa v situáciách, ktoré si vyžadujú rýchlu akciu, napríklad pri úteku pred prenasledujúcimi nepriateľmi alebo pri dosiahnutí cieľa v časovom limite.

**Nevýhody:** Bežanie zvyšuje hladinu hluku a spotrebu staminy, čím sa hráči stávajú zraniteľnejšími voči odhaleniu a vyčerpaniu.

#### Plíženie:

Umožňuje hráčom pohybovať sa potichu a zostať skrytý pred nepriateľmi.

**Použitie:** Používa sa pri približovaní sa k nepriateľským tvorom alebo pri prechádzaní oblasťami, kde by odhalenie mohlo mať fatálne následky.

**Výhody:** Plíženie znižuje hluk na takmer nepostrehnuteľnú úroveň, čo hráčom umožňuje nepozorovane obchádzať hrozby.



### **Skrývanie:**

Stacionárny režim skrývania, ktorý hráčom umožňuje ukryť sa v búrľavom strome a hladko splynúť s prostredím a úplne sa vyhnúť odhaleniu.

**Použitie:** Využíva sa pri bezprostrednom nebezpečenstve.

**Výhody:** Skrytie robí hráča pre nepriateľov prakticky neviditeľným a poskytuje mu bezpečné útočisko na pozorovanie nepriateľov alebo obnovenie výdrže pred pokračovaním v pohybe.

## **CRAFTING**

Jednou z hlavných úloh hráča je zozbierať potrebný počet unikátnych itemov (častí potrebných na výrobu), zostaviť bábkú Moreny a zničiť ju. Musí pritom však prekonávať prekážky, vyhýbať sa agresívnej bohyni Morene a predísť vlastnému zamrznutiu.

## **SURVIVAL**

Mechanizmus mrznutia slúži v hre ako prekážka, ktorá hráčovi dodáva na jeho ceste neľútostnou divočinou novú výzvu a naliehavosť.

Keď teplota klesne na nebezpečné minimum, hráči musia bojovať s mrazivými účinkami zimy, ktoré môžu brániť ich postupu a ohroziť ich prežitie.



## **EFFECTS OF FREEZING (HEAT BAR)**

**Spomalenie pohybu:** Chlad preniká do Veriných kostí, jej pohyby sú pomalé a namáhavé, čo jej bráni v efektívnej orientácii v prostredí. Každý krok vpred je ako brodenie sa v bahne a aj tie najjednoduchšie úlohy sa v treskúcom chlade stávajú namáhavými.

**Znížená regenerácia staminy:** Mrazivé teploty uberajú Verinej sile a spôsobujú, že jej výdrž sa vyčerpáva rýchlejšie ako zvyčajne. Jednoduché činnosti, ako je beh sa stávajú vyčerpávajúcimi a nútia hráčov, aby si rozumne rozdeľovali energiu a volili svoje kroky.



**Obmedzená interakcia:** Vera má kvôli otupujúcemu chladu sťaženú interakciu s okolím. Hráči musia byť veľmi trpezliví a precízni, pretože vedia, že pri každej akcii hrozí riziko ohrozenia prírodnými živlami.

### **Game Over:**

Ak sa hráčom nepodari včas zmierniť účinky zamrznutia, Verino telo podľahne neúprosnému chladu a ona zamrzne na mieste. Keď obrazovka stmavne, hráči si uvedomia, že ich cesta sa nečakane a tragicky skončila. Tento koniec hry slúži ako krutá pripomienka drsných následkov hnevu prírody.

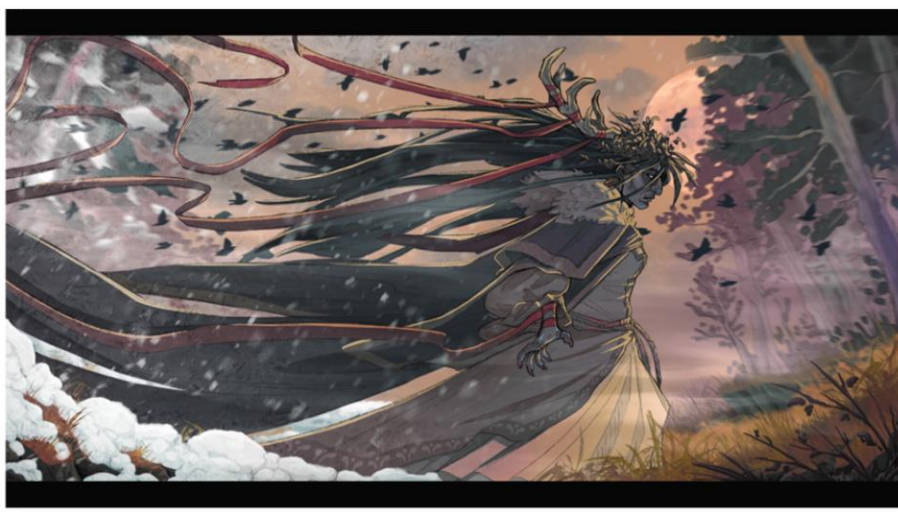
## **NARRATIVE**

### **STORY DESCRIPTION**

V dedine zavládla neúprosná zima, ktorá bola krutejšia a dlhšia ako ktorákoľvek predtým. Zásoby sa zmenšovali a krutý mráz sa stával čoraz neznesiteľnejším, a tak sa dedinčania, sužovaní hladom a netrpezlivosťou, zhromaždili, aby rozhodli o svojom osude. Uprostred ich hádok a zúfalstva sa objavila záhadná starena, pre nich neznáma, o ktorej sa hovorilo, že prebýva na okraji lesa. Hovorila o starodávnom rituáli na zahnanie zimy: o pálení morény.

Dedinčania sa nedokázali dohodnúť, kto sa ujme tejto nebezpečnej úlohy, a tak sa v zúfalstve rozhodli vyslať tam sirotu žijúcu na okraji dediny. Prinútená ísť do lesa a čeliť takmer istej záhube musí vykonať rituál, ktorý ukončí zimu.

Prežije noc a podarí sa jej prekabátiť Morénu?





## Cinematíky

Úlohou cinematíkov je vniesť hráča do naratívneho feelu a zasadenia, komunikovať hráčovi cieľ hry a informácie významné pre jeho postup v hre, spôsobom ktorý vnáša do jeho nasledujúcej hrateľnosti naratívny presah, zároveň odmeniť hráča za prekonanie hernej časti alebo celej hry a vytvorenie uceleného príbehového zážitku.

Napriek tomu, že nejde o čisto príbehovú hru, je v nej kladený dôraz na všadeprítomný naratív a rozprávanie pomocou mechaník a zážitku z hrania. To znamená, že nejde o "pieskovisko," v ktorom by hráč mohol interagovať s mechanikami a robiť si čo chce, ako chce a kedy chce. Naopak ide o ucelený dej, ktorý má svoj začiatok a koniec. Tento dej je hráčovi dávkovaný postupne, či už v cinematických cutscénach, ktoré hráč konzumuje pasívne alebo v hrateľnosti do ktorej sa aktívne zapája. Hrateľnosť je pritom rozdelená do niekoľkých dejových celkov - herných fáz.

## ENEMYS AI

Hra obsahuje jediného neúprosného nepriateľa: hrozivú bohyňu Morénu.

Tá hráča neúnavne prenasleduje, snaží sa ho zmraziť a prekaziť mu snahu vykonať rituál, ktorý by ukončil túto večnú zimu. Správanie Moreny riadi sofistikovaná umelá inteligencia, ktorá prechádza medzi rôznymi stavmi na základe pohybu hráča, zmien v herných fázach, návštev bezpečných zón a špecifických spúšťačov.





## ADDITIONAL GAME ELEMENTS

Hnefatafl, často označovaný jednoducho ako „Tafl“, je staroveká strategická stolová hra, ktorá bola populárna v stredovekej Škandinávii.

Ukrajinská verzia hry Hnefatafl je známa ako „Tavlei“ alebo „Tavli“. Hoci je o hre Tavlei v porovnaní s rozsiahlejšie zdokumentovanými škandinávskymi variantmi menej známych informácií, má spoločné črty s inými hrami tafl, čo odráža spoločné kultúrne dedičstvo v regiónoch ovplyvnených vikingskými a slovanskými interakciami.

Hráči si túto hru môžu zahrať ako minihru.

Tu je niekoľko základných informácií o hre Tavlei:



## GAME BOARD

Hracia plocha je zvyčajne štvorcová, podobne ako pri iných hrách tafl, s bežnými rozmermi 11x11 alebo 13x13.

Centrálny štvorec, často vyznačený alebo výrazný, slúži ako východisková pozícia pre kráľa.

## 3. FIGURINES

**Kráľ:** Centrálna figúra, ktorá je väčšia alebo ozdobnejšia ako ostatné, začína na centrálnom štvorci.

**Obrancovia:** Figúrky chrániace kráľa sú rozmiestnené okolo neho a tvoria obrannú štruktúru.

**Útočníci:** Figúrky umiestnené po okrajoch hracej plochy prevyšujú počet obrancov a ich cieľom je zajať kráľa.

## OBJECTIVES

**Cieľ obrancov:** presunúť kráľa na jedno z rohových polí, ktoré predstavujú bezpečie.

**Cieľ útočníkov:** Zajatie kráľa jeho obklúčením zo všetkých štyroch strán.

## MOVEMENT

**Pohyb figúrok:** Všetky figúrky sa pohybujú horizontálne alebo vertikálne po šachovnici, podobne ako sa pohybujú veže v šachu.

**Zajatie:** Figúrka je zajatá, ak je obklopená z dvoch protíahlých strán nepriateľskými figúrkami. Kráľ vyžaduje obklúčenie väčšieho počtu figúrok, a to buď zo štyroch strán, alebo z troch, ak je blízko okraja.

## GAMEPLAY

Hráči sa striedajú v ťahoch a pohybujú vždy jednou figúrkou. Vyžaduje predvídavosť a taktické plánovanie, aby hráč prebehol súpera a dosiahol cieľ hry.



## KEYBOARD CONTROL

### MOVEMENT

**W:** Pohyb vpred

**S:** Pohyb dozadu

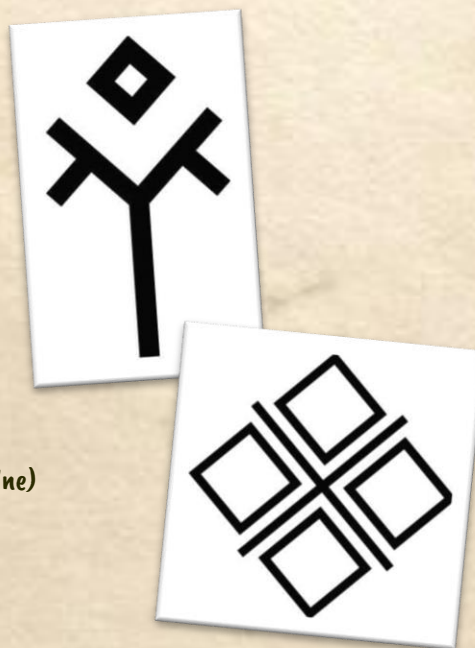
**A:** Pohyb doľava

**D:** Pohyb doprava

**Shift:** Šprint (podržaním spustíte)

**Ctrl:** Plíženie (podržte, aby ste sa pohybovali nenápadne)

**C:** Prikrčiť sa / Skryť sa (prepínanie)



### INVENTORY AND CRAFTING

**I:** Otvoriť inventár

**Tab:** Rýchle menu inventára

**M:** Otvoriť mapu

**C:** Otvoriť ponuku craftingu

### SPECIAL ACTIONS

**H:** Zadržanie dychu (pri skrývaní)

**T:** Použiť fakľu

**E:** Interakcia („hovoriť“, „otvoriť“, „vzdvihnúť“)

**F:** Použiť/aktivovať predmet

**Space:** Skok/šplhanie

### OTHER

**Esc:** Pauza/menu

**F5:** Rýchle uloženie

**F9:** Rýchle načítanie





Tieto ovládacie prvky sú navrhnuté tak, aby hráčom poskytli plynulý a intuitívny zážitok pri prechádzaní svetom hry a umožnili plynulý pohyb a efektívne spravovanie surovín.

## MUSIC AND SOUND EFFECTS

Základná zvuková stopa je tvorená zvukmi okolitého lesa vrátane krákania vrán a šumenia vody.

Hudba čerpá inšpiráciu z tradičných slovanských ľudových piesní a vytvára autentickú a pohlcujúcu atmosféru.

Keď hráča prenasleduje Morena, hudba prechádza do napätého a znepokojujúceho tónu, čím zvyšuje pocit naliehavosti a nebezpečenstva.

## MONETIZATION

Hra je bezplatná, čo zaručuje dostupnosť pre široké publikum.

Stratégie monetizácie môžu zahŕňať voliteľné kozmetické predmety, ďalšie príbehové rozšírenia a iné neesenciálne nákupy v hre, ktoré zlepšujú zážitok hráčov bez toho, aby narušovali hranie.

## TARGET AUDIENCE

Hra je určená pre hráčov od 15 rokov, ktorí majú radi akčné adventúry so silným príbehovým zameraním. Hra osloví záujemcov o mytológiu, folklór a rozprávanie príbehov bohatých na kultúru. Svojou stredne náročnou obťažnosťou je určená hráčom, ktorí hľadajú náročný zážitok bez toho, aby ich hra príliš trestala.

### **Stredná obťažnosť**

Hra je určená pre hráčov, ktorí hľadajú vyváženú výzvu, a ponúka strednú úroveň obťažnosti. Kľúčom k prekonaniu prekážok v hre je strategické myslenie a starostlivé hospodárenie so surovinami.

