

**KIDS!**  
are going to **DIE!**  
... with a policy from



# POSTAL<sup>2</sup>

## GDD Dokument k hre Postal 2

### Popis projektu

**Postal 2** je kontroverzná a provokatívna strieľačka z pohľadu prvej osoby (FPS), ktorá hráčom ponúka voľný pohyb a interakciu v otvorenom svete mesta Paradise. Hra sleduje príbeh hlavného protagonistu, známeho ako "Postal Dude," počas jeho každodenných úloh, ktoré sa rýchlo zmenia v závislosti od hráčových rozhodnutí. Hra je známa svojím satirickým humorom, extrémnym násilím a provokatívnym obsahom, čo z nej robí jeden z najdiskutovanejších titulov svojej doby.

### Elevator Pitch

**Postal 2** je FPS hra s otvoreným svetom, čiernym humorom a kontroverzným obsahom, ktorá hráčom umožňuje rozhodovať o spôsobe plnenia úloh – buď pokojne, extrémne násilne, alebo pasívne prihliadanie sa. Hráč sa v norí do každodenného života hlavnej postavy "Postal Dude" žijúcom malom mestečku Paradise. Hráč okúsi "chores" bežného občana ako kúpiť mlieko alebo spísať petíciu.

### Podobné projekty a inšpirácie

#### Hry:

- **Grand Theft Auto** (Rockstar Games): Otvorený svet, sloboda hráča, možnosť vykonávať násilné a kriminálne činy.
- **Manhunt** (Rockstar Games): Temný a násilný obsah, stealth mechaniky.
- **Duke Nukem 3D** (3D Realms): FPS mechaniky, humor, interaktívne prostredie.
- **South Park: The Stick of Truth** (Obsidian Entertainment): Satirický humor, provokatívny obsah.



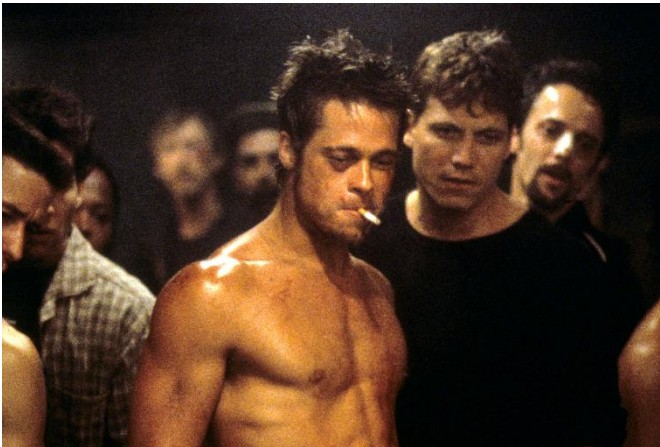
*SOUTH PARK – The Stick of Truth*



*Grand Theft Auto*

## Filmy:

- **Fight Club** (David Fincher, 1999): Kritika spoločnosti, násilie, anarchia.
- **A Clockwork Orange** (Stanley Kubrick, 1971): Násilie, spoločenské otázky, provokácia.
- **Pulp Fiction** (Quentin Tarantino, 1994): Čierny humor, nechronologický príbeh, násilie.
- **Natural Born Killers** (Oliver Stone, 1994): Média, násilie, kritika spoločnosti.



*Fight Club*



*Pulp Fiction*

## Unikátne herné prvky (USPs)

- **Otvorený svet:** Hráči môžu slobodne preskúmať rozľahlé prostredie mesta Paradise a rozhodovať sa, ako splnia svoje úlohy.
- **Interaktívne prostredie:** Takmer každý objekt v hre je interaktívny a môže byť použitý rôznymi spôsobmi, čo umožňuje kreatívne prístupy k riešeniu úloh.
- **Rôzne prístupy k úlohám:** Splnenie úloh je možné niekoľkými cestami, čím sa zabezpečuje vysoká znovuhrateľnosť.
- **Satirický a provokatívny humor:** Hra je plná čierneho humoru a satirických odkazov na súčasnú kultúru a spoločenské otázky.
- **Kontroverzný obsah:** Hra obsahuje extrémne násilie, vulgárny jazyk, provokatívne témy, smrť, naboženstvo, rasizmus, atď.

## Cieľová skupina

**Postal 2** je určený pre dospelých hráčov, ktorí preferujú hry s otvoreným svetom, provokatívnym obsahom a čiernym humorom. Hra apeluje na tých, ktorí si užívajú voľnosť v prepracovaných herných mechanizmoch a nevidia im vysoká úroveň násillia a kontroverzie. Cieľová skupina zahŕňa hráčov vo veku od 18 do 35 rokov, ktorí majú záujem o nekonvenčné herné zážitky a sú otvorení provokatívnym témam.

## Veková klasifikácia PEGI

Na základe svojho obsahu je **Postal 2** klasifikovaný ako hra vhodná pre osoby staršie ako 18 rokov. Obsahuje extrémne násilie, vulgárny jazyk, drogové a sexuálne narážky, čo ju robí nevhodnou pre mladšie publikum. Hra je označená PEGI 18, čo znamená, že je určená len pre dospelých hráčov.

## Opis príbehu

### Príbeh

**Postal 2** je štruktúrovaný okolo týždňa v živote The Postal Dude, pričom každý deň prináša nové výzvy a úlohy. Príbeh je riadený voľbami hráča, čo môže viesť k rôznym výsledkom. Príbeh zahŕňa čierny humor, satiru a sociálnu kritiku, často prekračujúcu hranice tradičného rozprávania v videohrách.

### Hlavné Dejové Body:

- **Pondelok:** Hra začína základnými pochôdzkami.. Úlohy zahŕňajú nákup/krádež/masaker/únik cez tajný tunel na nadobudnutie kartónu mlieka, získanie výplaty a ďalšie všedné aktivity. Tento deň slúži ako úvod do mesta Paradise a jeho excentrických obyvateľov.
- **Utorok až Štvrtok:** Ako týždeň postupuje, pochôdzky sa stávajú zložitejšími a potenciál pre násilné stretnutia sa zvyšuje. Hráčove činy začínajú mať viditeľné účinky na svet a príbeh hry. Udalosti ako lúpež v banke, návšteva miestnej knižnice a interakcie s rôznymi frakciami sú typické pre tieto dni.
- **Piatok:** Posledný deň kulminuje sériou udalostí, ktoré spoja dôsledky hráčových rozhodnutí počas týždňa. Klimax často zahŕňa veľkorozmerné konflikty, ktoré si vyžadujú, aby hráč navigoval cez chaos a robil kľúčové rozhodnutia, ktoré určia koniec hry.

## Opis herného systému

### Základný opis

**Postal 2** je FPS hra s otvoreným svetom a dôrazom na interaktivitu a hráčovú slobodu. Hra kombinuje prvky akcie, prieskumu a humoru, čo vytvára jedinečný zážitok. Hráči môžu slobodne preskúmať mesto Paradise, interagovať s jeho obyvateľmi a prostredím, a rozhodovať sa, ako splnia svoje úlohy.

### Hlavné piliere hry:

- **Prieskum:** Hráči môžu voľne preskúmať mesto Paradise a objavovať rôzne tajomstvá a interakcie. Mesto je plné skrytých oblastí, zaujímavých NPC a objektov, ktoré môžu hráči objaviť.
- **Akcia:** Rôzne zbrane a bojové techniky umožňujú hráčom riešiť konflikty násilným spôsobom. Hra ponúka širokú škálu zbraní, od bežných strelných zbraní až po bizarné a improvizované zbrane.
- **Interaktivita:** Prostredie je plne interaktívne, čo hráčom umožňuje používať rôzne predmety a objekty na splnenie úloh.

- **Humor:** Satirický a provokatívny humor je prítomný vo všetkých aspektoch hry, od dialógov po herné situácie. Hra zosmiešňuje súčasnú kultúru, spoločenské normy a politické otázky.

**Základný herný cyklus:** Hráči prechádzajú rôznymi úlohami a výzvami každý deň v týždni, pričom ich rozhodnutia ovplyvňujú, ako sa príbeh vyvíja a aké situácie zažijú. Hráči začínajú deň doma, kde dostanú zoznam úloh od svojej manželky. Takto to pokračuje celý týždeň až kým hra nevírholí.

## Herné mechanizmy

### Zbrane a boj:

- **Rôzne typy zbraní:** Hráči majú prístup k širokej škále zbraní, od bežných strelných zbraní až po lopaty, benzínové kanistre a zápalné fľaše. Každá zbraň má svoje špecifické vlastnosti a použitie.
- **Boj zblízka:** Okrem strelných zbraní môžu hráči používať aj zbrane na boj zblízka, ako sú lopaty, záhradné nožnice, baseballové pálky a ďalšie. Boj zblízka je často brutálny a krvavý, čo prispieva k celkovému násilnému tónu hry.



### Interaktivita prostredia:

- **Používanie predmetov:** Mačky slúžia ako tlmič na zbran a araby vybuchujú. Dokonca aj niektoré objekty v okolí ako vending machines vyplávajú niečo ak sa do nich kopne.
- **Interakcia s NPC:** Hráči môžu interagovať s obyvateľmi mesta, čo môže viesť k rôznym výsledkom a situáciám. NPC reagujú na hráčove činy a rozhodnutia, čo ovplyvňuje, ako ich vnímajú ostatní obyvatelia mesta.



- **Voľné misie:** Okrem hlavných úloh môžu hráči objavovať voľné misie a výzvy po celom meste. Tieto misie často prinášajú rôzne odmeny a bonusy, ktoré môžu hráčom pomôcť v hre.



## Humor a satira:

- **Dialógy:** Každá postava má svoje črty a povahu podľa ktorej sa správa a hovorí. Pri stlačení klávesy G Postal Dude vyzve NPC aby sa vzdalo inak ho zabije. Niektoré misie vyžadujú aj inú konverzáciu ako napríklad zbieranie podpisov na petíciu.
- **Situácie:** Každé miesto obsahuje určitý druh NPC či už drogových dealerov pod mostom alebo vybuchujúcich arabov v kostole.



## Akcie Hráča

- **Pohyb:** Hra používa štandardné FPS ovládanie, ktoré umožňuje hráčovi voľne sa pohybovať prostredím. The Postal Dude môže bežať, prikrčiť sa, skákať, kopať, močiť a interagovať s rôznymi objektmi a NPC. Pohyb je plynulý a responzívny.
- **Boj:** Široký arzenál zabezpečuje kreativitu a úroveň brutality. Odstrihnutie niekoho ruky ich neusmrtí tak rýchlo ako horiaci kúpeľ v benzíne.
- **Interakcie:** Kopanie je alternatíva otvárania dverí, crack pipe je health boost, cat nip (kruh s jednorožcom) spomalí čas alebo petícia ľudí našťve. Pri spisovaní petície sa Postal Dude vyhráža zabitím príbuzných, psa alebo aj samotného podpisujúceho. Omočenie NPC spôsobuje zvracanie. Hráč môže spáchať aj samovraždu a frázu: "I regret nothing!"

## 2. Zdravotný Systém

- **Zdravie:** Zdravie hráča je reprezentované zdravotným pásikom, ktorý sa znižuje pri poškodení. Zdravie môže byť obnovené pomocou zdravotných balíčkov, jedla alebo fajčením crack-u. Hra zahŕňa rôzne položky na obnovu zdravia, každú s rôznymi rýchlosťami obnovy a podmienkami použitia.
- **Brnenie:** Nepriestrelná vesta môže byť nájdená alebo zakúpená v hre, poskytujúc dodatočnú ochranu pred poškodením. Brnenie je reprezentované samostatným pásikom, ktorý sa vyčerpáva pri zásahu a absorbuje časť poškodenia, ktoré by inak ovplyvnilo zdravie hráča.

## 3. Zbrane

- **Strelné Zbrane:** Základný arzenál amerického občana ako Desert Eagle, Glock, MP-35, M4A1, Brokovnica, napalm launcher, grenade launcher, navádzané rakety, ostreľovacia puška alebo nožnice.
- **Zbrane na Blízko:** Boj na blízko je životaschopnou možnosťou, so zbraňami od každodenných predmetov ako lopaty, teaser, kladivo, záhradné nožnice a bejzbalové palice po smrteľnejšie nástroje ako mačety, kosy, kanister s benzínom a zápalkami, alebo kravská hlava s neznámou chorobou. Zbrane na blízko ponúkajú výhodu tichých útokov a nevyžadujú muníciu.
- **Výbušniny:** Hráči môžu používať rôzne výbušniny, ako sú granáty, Molotovove koktejly, dynamit a rúrkové bomby. Tieto zbrane sú ideálne na riešenie skupín nepriateľov alebo vytváranie chaosu v husto obývaných oblastiach. Hra tiež zahŕňa jedinečné výbušniny s humornými účinkami, ktoré sa hodia k jej čiernemu komediálnemu tónu.

## 4. Nenásilné Možnosti

- **Pochôdzky:** Hra sa zameriava na dokončovanie denných pochôdzok bez brutality a zabíjania. Tieto úlohy môžu byť splnené mierumilovnými prostriedkami, umožňujúc hráčom zažiť hru bez zapojenia sa do násilia.
- **Dialóg:** Hráči môžu viesť rozhovory s NPC, aby získali informácie, vyhli sa konfliktom alebo manipulovali situáciami vo svoj prospech. Možnosti dialógu často zahŕňajú humorné a provokatívne voľby, odrážajúce nezáväzný tón hry.
- **Tajnosť a Vyhýbanie sa:** Pre hráčov, ktorí preferujú menej konfrontačný prístup, hra zahŕňa mechaniky tajnosti. The Postal Dude sa môže plížiť okolo nepriateľov, používať prestrojenia a využívať krytie v prostredí, aby sa vyhol detekcii.

## Postavy

**The Postal Dude:** Protagonista hry **Postal 2**, The Postal Dude je každodenný človek so sardonickým zmyslom pre humor. Jeho vzhľad, charakterizovaný jeho kabátom a slnečnými okuliarmi, sa stáva ikonickým, keď hráč naviguje hrou. Jeho motivácie sú do veľkej miery tvarované voľbami hráča, čo umožňuje širokú škálu osobností od neochotného hrdinu po šťastného anarchistu.

**NPC:** Hra obsahuje rozmanitú zostavu NPC, každého s jedinečnými správaním, dialógmi a reakciami na akcie hráča. NPC sa pohybuje od



každodenných občanov a obchodníkov po policajtov, protestujúcich a gangstrov. Ich interakcie s The Postal Dude pridávajú hĺbku a rozmanitosť do herného zážitku.

### Kľúčové NPC:

- **Manželka The Postal Dude:** Náročná a často otravná prítomnosť, ktorá dáva The Postal Dude jeho denné pochôdzky.
- **Gary Coleman:** Slávny spisovateľ ktorého podpis ma vysokú cenu.
- **Rôzni Vedúci Frakcií:** Reprezentujú rôzne skupiny v Paradise, ako je šéf polície, gangoví vodcovia, arabský anarchisti a politickí aktivisti.



*Manželka*



*Gary Coleman*

### Dizajn Úrovní

Svet hry je rozdelený na niekoľko okresov, každý s unikátnymi vlastnosťami, výzvami a príležitosťami na prieskum. Dizajn úrovní zdôrazňuje slobodu voľby, viacero ciest a integráciu príbehových prvkov do prostredia.

**1. Predmestia:** Začiatočná oblasť je rezidenčná štvrť, kde The Postal Dude býva v karavanovom prívese, domy, malé obchody a komunitné priestory. Táto oblasť slúži ako hráčov úvod do mechaník hry a NPC.

- **Kľúčové Lokality:** Dom The Postal Dude, susedské obchody, miestny park.
- **Výzvy:** Navigácia cez relatívne pokojné prostredie, riešenie menších prekážok a interakcie s NPC.

**2. Centrum:** Komerčné srdce Paradise, plné obchodov, bánk a vysokej hustoty NPC. Táto oblasť ponúka mix pokojových úloh a potenciálnych konfliktov.



- **Kľúčové Lokality:** Banka, potraviny, policajná stanica, knižnica.
- **Výzvy:** Vysoká hustota NPC vedúca k zvýšenej šanci na konflikt, potenciál pre veľkorozmerné udalosti ako nepokoje alebo protesty.

**3. Priemyselná Zóna:** Špinavá oblasť dominovaná továrňami, skladiami a priemyselnými zariadeniami. Často je to ohnisko gangovej aktivity a nelegálnych obchodov.

- **Kľúčové Lokality:** Továrne, sklady, prístavy.
- **Výzvy:** Nepriateľskí NPC, environmentálne nebezpečenstvá, príležitosti pre tajné a bojové akcie.

**4. Nemestská časť:** Vidiecke oblasti na okraji mesta, obsahujúce otvorené priestory, farmy a menej osídlené prostredia. Tieto oblasti poskytujú kontrast k mestským nastaveniam, ponúkajúc rôzne herné zážitky.

- **Kľúčové Lokality:** Farma a odľahlé chaty.
- **Výzvy:** Hrozby zo strany zvierat a ich potrebné vyhubenie.

Každá úroveň je navrhnutá tak, aby podporovala prieskum a znovu hrateľnosť. Hráči môžu objavovať skryté tajomstvá, alternatívne cesty a jedinečné interakcie, ktoré robia každý herný prechod odlišným.



*Dom The Postal Guy*



## Technické špecifikácie

### Grafika:

- **Engin hry:** Hra využíva engine Unreal Engine 2, čo umožňuje detailnú a plynulú grafiku. Engine podporuje rôzne grafické efekty, ako sú dynamické osvetlenie a tieň, čo prispieva k realistickému vzhľadu hry.
- **Štýl:** Grafický štýl hry je realistický s dôrazom na detaily prostredia a postáv. Hra obsahuje množstvo vizuálnych detailov, ktoré zvyšujú celkový zážitok z hry.

## Zvuk:

**Zvukové Efekty:** Zvukový dizajn v **Postal 2** je kľúčový pre vytvorenie pohlcujúceho zážitku. Realistické zvukové efekty pre zbrane, explózie a environmentálne interakcie sú kombinované so zveličenými a humornými zvukmi, ktoré sa hodia k tónu hry. Každá zbraň má jedinečné zvuky pre streľbu, nabíjanie a dopad, čím zvyšuje brutálny pocit z boja.

**Dabing:** The Postal Dude a kľúčové NPC sú plne dabované, čo pridáva osobnosť a hĺbku ich postavám. Dialógy sú navrhnuté tak, aby odrážali čierny humor a nezáväzný štýl hry. Dabing pomáha oživiť postavy a prispieva k pohlcujúcemu zážitku.

**Hudba:** Hra obsahuje eklectický soundtrack, ktorý mieša rôzne žánre, aby zodpovedal rozmanitým nastaveniam a náladám hry. Od intenzívnej bojovej hudby po bizarné pozadie, hudba zvyšuje atmosféru a tempo hry. Soundtrack je navrhnutý tak, aby bol zapamätateľný a aby dopĺňal jedinečný štýl hry.

## Ovládanie:

- **Platformy:** Hra je dostupná na PC a podporuje rôzne ovládacie zariadenia vrátane klávesnice, myši a herných ovládačov. Ovládanie je intuitívne a hráči môžu jednoducho prispôsobiť nastavenia podľa svojich preferencií.
- **Konfigurácia:** Hráči môžu prispôsobiť ovládanie podľa svojich preferencií, čo umožňuje pohodlné a efektívne hranie. Hra ponúka rôzne možnosti nastavenia ovládania a citlivosti.

## Multiplayer:

- **Režimy:** Hra ponúka rôzne multiplayerové režimy, ktoré umožňujú hráčom súťažiť alebo spolupracovať v online prostredí. Režimy zahŕňajú deathmatch, team deathmatch a kooperatívne misie.
- **Servery:** Multiplayerové servery sú stabilné a podporujú veľký počet hráčov. Hra obsahuje aj systém hodnotenia a rebríčkov, ktorý motivuje hráčov súťažiť a zlepšovať svoje zručnosti.

## Marketingová Stratégia

- **1. Kampane na Sociálnych Médiách:** Využívanie platforiem ako YouTube, Twitter a Facebook na generovanie záujmu. Teasery, trailery sa snažia priniesť potenciálnych hráčov a vybudovať očakávanie.
- **2. Riadenie Kontroverzie:** Vzhľadom na provokatívny obsah hry je skvelý na získanie publicity bez a bez kompromisného dosiahnutia vízie hry.