**Rosenrot**

*Game Design Document*

Autor: Samuel Majer

Datum: 20. února 2025

Tento Game Design Document slouží jako ukázka, jak může vypadat. Struktura a obsah se mohou lišit podle typu hry, kterou vytváříte, ale dokument by měl obsahovat většinu zde uvedených informací.

Příklady v tomto dokumentu jsou pouze ilustrativní, proto mohou být zjednodušené a nemusí na sebe vždy plně navazovat. Ve vašem dokumentu se snažte být co nejvíce detailní.

Pokud si něčím nejste jistý, klidně to napište. Nezapomeňte, že se dokument bude skrze zbytek roku postupně upravovat, aby odpovídal finální hře.

Nebojte se zpestřit dokument obrázky nebo náčrty, například mapami či návrhy postav, zejména pokud pracujete na 2D hře a vytváříte vlastní assety. Nezapomeňte také uvést, zda plánujete používat koupené assety, vytvářet vše sami, nebo naopak přidat něco navíc, třeba vlastní postavy v pixel artu.

# Obecné informace

## Žánr

*- roguelike, action-adventure rpg*

## Cílová skupina

*- casual hraci - vekem 18+(gore),*

## Stručný popis

*(Krátký odstavec popisující koncept hry)*

## Rozsah projektu

*- singleplayer  
- jeden vyvojar (all in one)  
- pul roku*

## Inspirace a reference

*(Hry nebo třeba i umělecké styly, které vás inspirovali)*

## Technické požadavky

*(Cílové platformy (PC, LINUX, nebo něco jiného…), využitý herní engine, bude mít hra multiplayer? Jak bude fungovat? A další případné technické poznámky)*

## Rozdělení práce

*Pokud pracujete v týmu, mělo by zde i být, jak si plánujete rozdělit práci.*

# Game Play a herní mechaniky

## Cíl hry

*(Co musí hráč udělat, aby hru úspěšně dokončil)*

## Základní herní smyčka (core gameplay loop)

*(Základní opakující se vzorec hry – např. sbíráš předměty → odemykáš nové levely → postupuješ dál, nebo zabíjíš nepřátele → kupuješ upgrady → Zabíjíš silnější nepřátele → odemykáš nové úrovně)*

## Překážky pro hráče

*(Jaké mechaniky brání hráči ve splnění cíle? Stručný popis, co vše komplikuje hráči hraní, například nepřítel, nebo také třeba hlad či žízeň, atd…)*

# Popis herních mechanik

*(Zkrátka popis všeho, co ve vaší hře nějak může ovlivnit hráče)*

## Hráč

*(Co může dělat? Jak se pohybuje? Jaké má schopnosti?)*

*Hráč má omezenou výdrž a životy, dále je jeho důležitou vlastností míra infikace, která se postupně zvyšuje….*

### Pohyb

Jak se hráč může hýbat? Má hráč nějaké speciální pohybové schopnosti? Například double jump, nebo lezení po zdech?

### Systém zdraví hráče

*Jak může životy ztratit, jak získat. Jsou se zdravím spojené nějaké jiné mechaniky?*

### Výdrž hráče

…..

### Infikace hráče

Hráč je infikován po celou dobu. Infikace se může buď zrychlit nebo zpomalit. K zrychlení může dojít, když na hráče zaútočí infikovaný nepřítel nebo se dlouho zdrží v infikované zóně. Infikace se může zpomalit, pokud si vezme léky, nebo si odpočine.

Vysoká infikace způsobí nižší zdraví a výdrž hráče. Infikace se postupně zvyšuje a až se dostane na maximum, hráč prohraje.

### Systém úrovní hráče a zlepšování vlastností

## NPC (non-player character)

*(Popis umělé inteligence ve hře, měli by být zmíněny všechny typy ne hráčských charakterů. Co dělají, co umí, jak mohou hráči pomoc, či uškodit)*

### Nepřátelé

Útočí na hráče, pokud se přiblíží na vzdálenost 16f, má za cíl hráče zabít…

(Máte více druhů nepřátel, kteří jsou nějak rozdílní? Postupně je popište.)

Hra bude mít více druhů nepřátel:

#### Infikovaný pes

Pokud hráče pokouše, hráči se zrychlí progres infikace. Patroluje v pevně dané oblasti, když se k němu přiblíží hráč zaútočí. Pokud hráč vystřelí ze zbraně, i když psa netrefí, hlasitý zvuk ho vyděsí. V daném okruhu kolem něj se vybere náhodné místo na navmesh surface a tam uteče. Pokud je poté hráč stále v dosahu, opět zaútočí.

#### Vojáci

Zaútočí na hráče, jen pokud je jeho míra infikace vyšší než 50%.......

…atd…

***Dalšími příklady mohou být:***

### Zadavatelé úkolů

Nemá logiku pohybu, hráč s ním však může interagovat. Zobrazuje hráči dialogové okno, ze kterého může přijmout úkol (samotný popis dialogového okna a celé logiky dialogů, by asi měl mít oddělenou sekci, jelikož se jedná o další důležitou herní mechaniku).

### Zvěř v lese

Na začátku najde náhodný bod v jeho okolí, který zvolí jako cíl, kam chce jít, když k němu dojde najde nový. Na hráče nemůže útočit. Když je zaútočeno na něj, začne utíkat směrem od útoku. Po smrti přehraje animaci smrti a hráč z jeho těla může získat maso. 3 minuty po smrti je game object nepřítele zničen.

## Sbírání předmětů

## Interakce s prostředím

*(Dá se něco ničit, otevírat, aktivovat?)*

## Dialogy

***A všechny ostatní herní mechaniky***

# Level design

## Struktura úrovní

(Rozdělení úrovní, skryté oblasti. Pokud máte jednu velkou oblast, popište, jak bude vypadat. Budou na sebe úrovně nějak napojený? (např: když dojdu na kraj jedné, načte se druhá))

## Prostředí

(typy lokací (lesy, pole, hrady, interiéry budov…), bod 4.1 je především popis úrovní z pohledu hratelnosti, bod 4.2 je popis z vizuálního hlediska.

## Dynamika úrovní

*budou mít úrovně nějaké interakce s hráči? Bude se prostředí nějak měnit během hraní?*

# Audiovizuální styl

## Grafika

*(Pixelart, 3D, stylizace)*

*(Zde zároveň napíšete, co bude vaše a co stáhnuté)*

## Hudba a zvuk

*(Jaký typ soundtracku? Efekty? Ambient sound, zvuky nepřátel, či hráče…)*

# UI a UX

## Hlavní menu a rozhraní

*(Jak vypadá hlavní menu? Jaký je design HUD? Kolik informací hráč při hraní může vidět? Mizí třeba například UI, když dlouho nedojde ke změně?)*

## Ovládání hry

*(Klávesnice, myš, gamepad? Jaká tlačítka se budou používat? Zde se jedná o část, která během vývoje může být upravována, ale je dobré si hned na začátku udělat nějaký návrh)*

Changelog:

Kontrola 18. 10. 2024

Stav hry:

Požadavky na úpravu:

Cíle na příště: