

Game Pitch Document

Martin Takács (xtakac07)

Title: Proelium

Genre: MMO RPG

Style: 3D Third-person

Platform: PC

Market: T for Teen (+13)

Elevator Pitch: Sandbox MMORPG, kde svet ovláda hráč

The Pitch

Introduction

Proelium je hra, kde hráč interaguje so svetom a každý jeho krok môže ovplyvniť vývoj hry aj pre ostatných hráčov. Dynamický vývoj obmedzuje repetitívnosť hry a robí gameplay záživnejším. Širokým výberom možností a voľnosťou si hra kúpi fanúšika každého žánru.

Background

Už dlhšie ma bavia príbehy, kde sa protagonist za záhadných okolností ocitne vo fantasy svete, kde zbiera levele a učí sa rôzne spellly presne ako vo všetkých MMORPG hrách. Avšak všetky tieto hry v súčasnosti aj napriek obrovskému, rozsiahlemu a nádhernemu prostrediu väčšinu času nedovolia hráčovi takmer nijako interagovať s ním(alebo iba minimálne).

Podone je to s combat-systémom v týchto hrách. Hra poskytuje obrovské množstvo rôznych spellov/útokov, ktoré sa hráč môže naučiť, ale pritom sa dajú rozdeliť iba do párov kategórií, kde majú tie spellly rovnaký effect: instant damage, DoT(Burn, poison, atd.), Crowd Control(stun, spomalenie) alebo podporné spellly, ktoré hráčov healujú, zvyšujú im staty alebo odstraňujú negatívne efekty. Určite sú spellly, ktoré nepatria ani do jednej z tých kategórií, ale mám pocit, že ich je málo a sú príliš situačné.

Pri súbojoch týmto štýlom hráč nedostáva žiadny feedback od nepriateľa, okrem toho, že vidí, že mu klesli životy, svieti ikonka, že sa nemôže hýbať a podobne. Rovnako tak aj naopak, hráč má možnosť sa nepriateľovmu útoku vyhnúť, celý ho absorbovať alebo ho niekedy zablokovať. Hra *Middle-earth: Shadow of War* to mala dobre vyriešené. Ak hráč videl nepriateľa, ako na neho útočí, mal ďalšiu možnosť, a to protiútok. Len táto jedna funkcia spravila súboje v hre oveľa záživnejšie a zábavnejšie.

Setting

Hra sa odohráva v typickom fantasy svete, plnom neznámych monštier, rás ako sú Elfovia alebo Goblini a drakov. Vo svete sa dá nájsť nespočetne veľa osád, ktoré obývajú rolníci, ktorí sa chodia večer osviežiť do miestnej krčmy, malých mestečok, ktoré majú cez deň rušné trhy a veľkých miest, kde sa nachádzajú hrady a zámky, odkiaľ sa spravujú okolité zeme.

V niektorých lokáciach by hráč alebo skupina hráčov si mohla kúpiť obydlie alebo parcelu a obydlie si postavať. Tieto obydlia by si mohli stavať a prispôsobovať podľa seba, podobne ako v hrách *Sims*, aj keď to nemusí byť tak detailné. Tieto obydlia by slúžili ako základne pre menšie skupiny hráčov alebo pre jednotlivcov, kde by mohli plánovať ďalšie dobrodružstvá alebo sa venovať iným zárobkovým aj nezárobkovým aktivitám, ako napríklad zbierané bylín a vyrábanie potionov, kovanie zbraní a brnení.

Vo väčších mestách si skupiny hráčov, ktoré zarobia viac peňazí z dobrodružstiev alebo obchodovania, budú môcť otvoriť vlastné guildy, ktoré im dovolia menežovať nie len jednu budovu, ale aj širšie okolie. Podľa ich reputácie a vplyvu, kľudne aj celé mesto. Menežovať znamená, že môžu upravovať pravidlá pre NPC a hráčov, ktorí tam sídlia(napríklad dane alebo povinnosť zúčastňovať sa guild even-tov) alebo vytvárať vlastné NPC postavy, ktorým môžu dať rôzne role - bojovník, healer alebo aj role

pre zautomatizovanie menežmentu, ako napríklad tax collector(dobrý príklad je knižná séria a anime *Overlord*).

Tí najlepší a najúspešnejší hráči(alebo guildy) budú mať dostatok prostriedkov a menežovanie rozšírytých území a viacerých guild, čím budú povýšené na královstvá. Kráľom však nemusí byť hráč(ktorý bol predtým guild leader), ale kľudne aj NPC, ktoré predstavuje systém rozhodovania a menežovania spravovaných miest a guildov(budú fungovať podobne ako NPC v single-player stratégických hrách ako napríklad *Stellaris*).

Hra na tejto úrovni môže nadobudnúť štýlu rozdeluj a panuj, kde guildy alebo královstvá medzi sebou môžu viesť vojny, uzatvárať spojenectvá a vykonávať obchody. Všetko má svoje výhody aj nevýhody a záleží od správcov guild/královstiev, ktorým smerom sa vydajú. Na hráčov na nižšej úrovni, pokiaľ sa nehlásia ku žiadnemu guildu alebo královstvu to nebude mať skoro žiadny vplyv.

Podobne ako v hre *Guild Wars 2* sa vo svete môžu vyskytnúť náhodne alebo adminmi/developermi generované eventy. Naroždiel od GW2 by tieto eventy neboli iba malej škály, ale mohli by nadobúvať ľubovoľných rozmerov, ktoré by sa mohli týkať všetkých hráčov a tie najväčšie by tak mohli ovplyvňovať aj celý svet. Napríklad príchod nového Demon Lorda, ktorý by sa so svojou obrovskou armádou monštier pokúsil ovládnuť svet. a tak donutil viaceru guildov/královstiev/hráčov k spolupráci, aby ho porazili alebo sa pridali na jeho stranu. Svet sa bude tak dynamicky vyvýjať a hráčov stále vystavovať novým výzvam. Každý hráč bude mať tak možnosť rozhodnúť sa, ktorým smerom bude jeho príbeh pokračovať.

Features

- Hráči MMORPG hier majú najväčšiu radosť zo získaného equipmentu a naučených spellov, ktoré ich robia silenjšími a dovoľujú im vynikať medzi ostatnými hráčmi. Vďaka sandboxovému štýlu a dynamickému vývoju sveta by hráči mohli medzi ostatnými vynikať ešte viac, až do takej miery, že si ostatní hráči zapamätajú ich mená.
- MMORPG hry dovoľujú viacerým hráčom spolupracovať a medzi sebou komunikovať. V interaktívnom svete zažijú skupinky hráčov, ale aj jednotlivci, oveľa viac zábavy. Môžu si plánovať spoločné ciele alebo si skrátiť voľný čas zábavou v hre.
- Voľnosť pre háčov, ako napríklad váha ich rozhodnutí, ovplyvňovanie sveta obchodovaním alebo stavaním alebo viac možností v combate vyľučujú repetitívny gameplay a udržia tak dlhšie široké publikum.
- Interakcia so svetom, ako napríklad vytváranie NPC postáv alebo obchodovanie s nimi, rozširuje možnosti gameplay pre hráča.

Genre

Hra je MMORPG, ale množstvo prvkov Sandboxu dáva hráčom voľnosť, akú v multiplayer hre ešte nezažili.

Platform

Primárnu platformou bude PC, keďže hra vyžaduje veľké množstvo vstupov pri rôznych spelloch a činnostach. Obyčajné RPG hry sa ale hrajú dobre aj s ovládačom, takže pri rozumných kombináciach vstupov z ovládačov by bolo možné hru hrať aj na konzolách ako Playstation, Xbox alebo Nintendo Switch.

Style



(a) NPC nastavenia - Overlord



(b) Spravovanie armády - Mount and Blade Warband



(c) Náhodne generované eventy - Guild Wars 2



(d) Combat system - Middle-Earth Shadow of War