

GAME DESIGN DOCUMENT

PROJECT COUNTERFIRE

TACTICAL TEAM BASED MULTIPLAYER FPS
WITH ESPORTS ELEMENTS

CONTENT

1. Overview
 - 1.1. Game Concept
 - 1.2. Genre
 - 1.3. Target Audience
 - 1.4. Platforms
 - 1.5. Game Modes
2. Game Mechanics
 - 2.1. Gameplay
 - 2.2. Controls
 - 2.3. Movement
 - 2.4. Shooting Mechanics
 - 2.5. Weaponry
 - 2.6. Health and Damage System
 - 2.7. Communication System
 - 2.8. Teamplay Mechanics
 - 2.9. Matchmaking System
3. Game World
 - 3.1. Setting and Theme
 - 3.2. Maps
 - 3.2.1. Oasis
 - 3.2.2. Serenita
 - 3.2.3. Harbor
 - 3.2.4. Overlook
 - 3.2.5. Upcoming maps
 - 3.3. Environmental Interactions
 - 3.4. Map Design and Layout
4. Game Characters
 - 4.1. Player Characters
 - 4.2. Non-Player Characters (NPCs)
 - 4.3. Character Customization
 - 4.4. Player Progression System
5. Game Economy
 - 5.1. Currency and Transactions
 - 5.2. In-game Items and Skins
 - 5.2.1. Weapon skins
 - 5.2.2. Knife skins
 - 5.2.3. Agent skins
 - 5.3. Loot Boxes and Randomized Drops

CONTENT

6. Audio
 - 6.1. Sound Effects
 - 6.2. Music
 - 6.3. Voice Chat and Communication
7. User Interface (UI)
 - 7.1. Main Menu
 - 7.2. In-game HUD
 - 7.3. Inventory and Loadout
 - 7.4. Scoreboard and Leaderboards
 - 7.5. Settings and Options
 - 7.6. Social Features
8. Monetization
 - 8.1. Business Model
 - 8.2. In-game Purchases
 - 8.3. DLCs and Expansion Packs
 - 8.4. Player-driven Marketplace
9. Marketing and Promotion
 - 9.1. Branding and Logo
 - 9.2. Advertising and Promotion Strategies
 - 9.3. Community Engagement
 - 9.4. Social Media Presence
 - 9.5. Events and Tournaments
 - 9.6. Reviews and Ratings
 - 9.7. Discounts, promotions and gifts for players
 - 9.8. Key ambassadors and partners
 - 9.9. Exhibitions and gaming trade shows
 - 9.10. Social media and community communication
 - 9.11. Contests and giveaway
 - 9.12. Direct communication with players

CONTENT

10. Development Timeline
 - 10.1. Pre-production
 - 10.2. Production
 - 10.3. Testing and QA
 - 10.4. Launch and Post-launch Updates
 - 10.5. Gantt chart
11. Conclusion
 - 11.1. Game Vision
 - 11.2. Unique Selling Points
 - 11.3. Future Updates and Expansion
 - 11.4. Summary
12. Copyright and Use of Game Design Document

1. OVERVIEW

1.1 Game Concept (Herní koncept)

- Herní koncept se točí kolem rychlého, týmového, střílečky z pohledu první osoby (FPS) s důrazem na strategickou hru a zručné míření.
- Hráči se zapojí do intenzivních multiplayerových zápasů, kde koordinace, komunikace a přesné míření jsou klíčové pro úspěch.

1.2 Genre (Žánr)

- Hra spadá do žánru taktické FPS s prvky soutěžní hry, týmové spolupráce a strategického rozhodování.
- Nabízí poutavý a vzrušující zážitek pro hráče, kteří si oblíbili soutěživé multiplayerové střílečky.

1.3 Target Audience (Cílová skupina)

- Hra je zaměřena na zkušené hráče FPS, kteří ocení taktickou hru, týmovou spolupráci a soutěživé výzvy.
- Má za cíl oslovit casual i hardcore hráče, kteří si užívají hraní s vysokým nasazením, založené na dovednostech, a hledají náročný a odměňující zážitek.

1.4 Platforms (Platformy)

- Hra je plánována pro vydání převážně na PC, vydání na ostatních herních platformách, bude upřesněno v pozdější fázi vývoje, s ohledem na dostupnost a možnosti technických omezení.

1.5 Game Modes (Herní režimy)

- Hra nabídne různé herní režimy, včetně klasických režimů jako je Deaktivace bomby (Bomb Defusal) a Zachraňování rukojmích (Hostage Rescue), stejně jako unikátní režimy navržené tak, aby poskytovaly poutavé a různorodé herní zážitky.
- Hráči budou mít možnost soutěžit v hodnocených i nehodnocených zápasech, aby bylo zohledněno různé herní styly a preference.

2. GAME MECHANICS

2.1. Gameplay (Hratelnost)

- Hratelnost ve hře bude založena na konceptech podobných hře CS:GO, což zahrnuje rychlou akci, taktiku a precizní míření.
- Hráči budou hrát v intenzivních multiplayerových zápasech, kde budou spolupracovat se svým týmem s cílem dosáhnout vítězství.
- Taktické rozhodování a rychlé reakce budou klíčem k úspěchu, a hráči budou muset využít své dovednosti ve střelbě, taktice a komunikaci s ostatními hráči, aby dosáhli vítězství.
- Hráči budou mít k dispozici různé zbraně a vybavení, které jim umožní přizpůsobit si svůj herní styl a strategii, a budou se muset rychle adaptovat na různé herní situace, aby dosáhli svých cílů.
- Intenzita a konkurenceschopnost multiplayerových zápasů budou základem hratelnosti, která bude hráče motivovat k neustálému zlepšování svých dovedností a taktického myšlení.

2.2. Controls (Ovládání)

- Ovládání hry bude zahrnovat použití myši a klávesnice. Hráči budou mít možnost přiřadit různé herní akce, jako je pohyb, skákání, střelba, změna zbraně a další, na různé klávesy na klávesnici podle svých preferencí a potřeb. Tím budou moci hráči plně personalizovat své ovládání podle svého herního stylu a pohodlí.
- Hra bude umožňovat nastavení klávesových zkratek nebo tzv. "bindů", což hráčům umožní přiřadit herní akce na různé klávesy nebo kombinace kláves na klávesnici. Tímto způsobem budou moci hráči volit, které klávesy použijí pro různé akce v hře, a tím si ještě více přizpůsobit ovládání podle svých preferencí.
- Cílem je zajistit, že ovládání hry bude intuitivní, pohodlné a plně přizpůsobitelné, aby hráči mohli mít co nejlepší herní zážitek a plně ovládat své postavy a zbraně ve hře podle svých individuálních potřeb.

2.3. Movement (Pohyb)

- Pohyb hráče bude rychlý a plynulý, zahrnující běh, chůzi a skákání. Klade se důraz na pohybové dovednosti hráčů, které jim umožní efektivně manévrovat po herním prostoru a strategicky se umisťovat na pozice.
- Hráči budou mít možnost volit různé rychlosti pohybu, které budou ovlivněny tím, zda mají hráči v ruce nůž nebo zbraň. Například běh s nožem bude rychlejší než běh s těžkou zbraní, což umožní hráčům rychlejší přesuny po mapě a agilnější pohyb. Naopak chůze s těžkou zbraní bude zpomalena, což bude vyžadovat taktičtější a opatrnejší pohyb, vhodný pro skryté nebo obranné akce. Skákání bude důležitou součástí pohybu, která umožní hráčům překonávání překážek, dosahování vyvýšených míst nebo provádění akrobatických manévrů.

- Důkladné ovládnutí pohybových dovedností a znalost různých rychlostí pohybu s různými zbraněmi bude nezbytné pro hráče, kteří chtějí být úspěšní v hře, protože jim umožní přizpůsobit svůj pohyb situaci na mapě a taktice hry. Správné rozhodování ohledně rychlosti pohybu a nošení zbraní bude klíčové pro hráče, kteří chtějí dosáhnout taktických výhod, vyhýbat se nepřátelským střelám nebo se rychle dostat na klíčová místa na mapě.

2.4. Shooting Mechanics (Mechanika střelby)

- Mechanika střelby v naší hře bude realistická a precizní, stejně jako ve skutečném světě CS:GO. Použijeme moderní herní technologie, jako je hitscan systém, který umožní okamžité zjištění zásahu střely na základě zaměření, bez zpoždění. Tím se zaručí přesná odezva střelby a rychlý a plynulý průběh střeleckých soubojů.
- Hráči budou také muset brát v úvahu spray patterny jednotlivých zbraní, což jsou specifické vzory, které se vytvářejí při střelbě ze zbraně na delší dobu. Správné ovládání spray patternů bude klíčem k udržení střelby na cíli a dosažení maximální přesnosti. Různé zbraně budou mít různé spray patterny, což hráče motivuje zkoušet a najít si oblíbené zbraně, které nejlépe odpovídají jejich hernímu stylu.
- Dalším důležitým prvkem jsou hitboxy, což jsou specifické oblasti na těle postav, které reagují na zásahy střelami. Každý hráč bude muset zvážit, kam mířit, aby dosáhl co nejfektivnějšího zásahu na nepřitele. To vyžaduje dovednost a rychlé rozhodování v různých herních situacích.
- Celkově bude důkladné ovládnutí mechaniky střelby, včetně použití hitscanu, spray patternů a zásahů do hitboxů, nezbytné pro úspěch ve střeleckých soubojích. Hráči, kteří se naučí tyto techniky a budou je aplikovat s taktikou a strategií, budou mít výhodu při střeleckých soubojích a budou klíčovými hráči ve svém týmu.

2.5. Weaponry (Výzbroj)

- Výběr a používání zbraní budou mít v naší hře klíčovou roli. Hráči se mohou těšit na široký výběr realistických zbraní, které se podobají těm, které se používají v reálném světě. Mezi ně patří automatické pušky, samopaly, pistole, brokovnice a různé typy granátů.
- Každá zbraň bude mít své jedinečné vlastnosti, které ovlivňují její použití ve hře. To zahrnuje přesnost, rychlosť střelby, sílu a schopnost použít různé módy střelby. Například hráči se budou moci rozhodnout, zda střílet na jednu nebo na více ran, což může mít vliv na účinnost zbraně v různých situacích ve hře.
- Správný výběr zbraní a jejich efektivní použití bude klíčovým faktorem pro úspěch hráče. Budou muset zvážit, jakou zbraň použít v dané situaci, zda preferují rychlosť střelby nebo přesnost, a jak se nejlépe zapojit do taktických manévrů s týmovými spoluhráči. Hráči si budou muset osvojit různé dovednosti a strategie pro efektivní použití různých typů zbraní a dosažení vítězství ve hře.

- Hitscan systém: Použijeme hitscan systém, což je herní technologie, která umožňuje okamžité zjištění zásahu střely na základě zaměření, bez zpoždění. Tento systém zajistí přesnou odezvu střelby a rychlý a plynulý průběh střeleckých soubojů. Když hráč zmáčkne spoušť, střela bude okamžitě zkонтrolována na zásah na základě aktuálního zaměření, což zaručí realistickou a precizní střelbu.
- Spray pattern: Každá zbraň bude mít svůj specifický spray pattern, což je vzor, který se vytváří při střelbě na delší dobu. Spray patterny jsou náhodně generované a hráči budou muset naučit se je ovládat, aby udrželi střelbu na cíli a dosáhli maximální přesnosti. Tento prvek přidává do hry více dovednostního aspektu, protože hráči budou muset cvičit a trénovat své dovednosti s různými zbraněmi, aby dosáhli co nejlepších výsledků.
- Hitboxy: Hitboxy jsou specifické oblasti na těle postav, které reagují na zásahy střelami. Každý hráč bude muset zvážit, kam mířit, aby dosáhl nejfektivnějšího zásahu na nepřítele. Unreal Engine 5.1 umožní detailní nastavení hitboxů, takže hráči budou mít realistickou zkušenosť s cílením na různé části těla nepřátele.

2.6. Health and Damage System (Systém zdraví a poškození)

- Hra bude mít podobný systém zdraví a poškození jako ve hře CS:GO, který hráče bude ovlivňovat během zápasu. Na začátku každého kola si hráči budou moci koupit brnění na spawnu svého tímu. Každý hráč bude mít určitý počet životů, které se mohou snižovat, když je zasažen nepřátelskými střelami nebo utrpí jiný typ poškození. Poškození závisí na různých faktorech, jako je typ zbraně, kterou je hráč zasažen, a místo zásahu na tělo.
- Brnění bude chránit hráče před poškozením způsobeným nepřátelskými střelami, a tím prodloužit dobu, po kterou hráč může přežít v boji. Hráči nebudou mít k dispozici žádné medikity nebo léčiva, které by mohli použít k obnovení svého zdraví. Místo toho budou muset být opatrní a strategicky se rozhodovat, kdy a jakým způsobem budou vstupovat do boje, aby minimalizovali riziko zasažení a ztráty zdraví.
- Různé části těla hráče mít různou citlivost na poškození. Například zásahy do hlavy budou způsobovat větší poškození než zásahy do těla. Hráči budou muset dát pozor na svou pozici a postoj, aby minimalizovali riziko zasažení kritických částí těla a maximalizovali svou šanci na přežití.
- Správné nakládání se zdravím a poškozením bude klíčové pro úspěch hráčů a tímu. Hráči budou muset strategicky volit, kdy a jak budou používat brnění a zdraví, které si zakoupili na začátku kola, aby si udrželi své zdraví na co nejvyšší úrovni a byli schopni plnit cíle zápasu. Finanční prostředky hráči získávají za plnění cílů, eliminaci nepřátele nebo týmovou spolupráci.

- Hráči budou muset také komunikovat se svým týmem ohledně stavu svého zdraví, brnění a finanční situace, aby mohli strategicky plánovat své akce. Taktické rozhodování ohledně použití zdraví, brnění a financí bude mít významný vliv na průběh zápasu a na konečný výsledek.
- Celkově vztato, systém zdraví a poškození ve hře bude fungovat podobně jako v jiných taktických FPS střílečkách. Hráči budou moci koupit brnění na spawnu svého týmu, a nebudou mít k dispozici žádné medikity nebo léčiva během hry. Bude na nich záviset, jak správně nakládají se svým zdravím a brněním, a strategicky plánují své akce na základě svého stavu zdraví a financí. Komunikace s týmem ohledně těchto faktorů bude klíčová pro úspěch ve hře.

2.7. Communication System (Systém komunikace)

- Komunikace mezi hráči bude klíčovým prvkem herního zážitku, umožňujícím týmovou spolupráci a koordinaci. Hráči budou mít možnost komunikovat s ostatními členy týmu prostřednictvím hlasového chatu, textových zpráv nebo předdefinovaných taktických zpráv.
- Komunikační systém bude zahrnovat hlasový chat, který umožní hráčům komunikovat v reálném čase prostřednictvím mikrofonu a sluchátek. Hráči budou mít možnost využít týmový hlasový chat pro komunikaci s členy svého týmu a globální hlasový chat pro komunikaci se všemi hráči na serveru.
- Kromě hlasového chatu budou hráči moci také využívat textových zpráv pro komunikaci, a to jak v týmovém chatu, tak i v globálním chatu, který umožní komunikaci s celým herním serverem. Taktéž budou k dispozici předdefinované taktické zprávy, které hráči mohou použít pro rychlou a efektivní komunikaci o taktice, plánech a stavu hry.
- Jako součást komunikačního systému bude také dostupná funkce pingingu na mapě, která umožní hráčům označit určité lokace nebo objekty, jako například nepřátelské pozice nebo zbraně. Tato možnost umožní hráčům rychle sdílet informace o důležitých místech na mapě a koordinovat své akce s týmem. Bude to fungovat podobně jako ve hře CS:GO, kde je pinging, hlasový chat a textové zprávy důležitými nástroji pro komunikaci mezi hráči.

2.8. Teamplay Mechanics (Mechaniky týmové hry)

- Týmová spolupráce bude hrát klíčovou roli ve hratelnosti, podobně jako ve hře CS:GO. Hráči budou muset úzce spolupracovat se svými spoluhráči, koordinovat taktiky, rozdělovat si role a vzájemně se podporovat, aby dosáhli vítězství pro svůj tým.
- Hra bude nabízet různé týmové strategie, taktiky a možnosti plánování, které hráčům umožní zlepšit koordinaci a dosáhnout úspěchu ve hře. Podobně jako v CS:GO, týmová spolupráce bude klíčem k úspěchu a hráči budou muset strategicky plánovat a spolupracovat s týmem, aby dosáhli vítězství.

2.9. Matchmaking System (Systém dohazování)

- Hra bude disponovat pokročilým systémem dohazování, který umožní hráčům vyhledávat a spojovat se s ostatními hráči pro zápasy. Tento systém bude založen na různých kritériích, jako je úroveň dovedností, hodnocení hráčů a regionální preference, aby byly zápasy vyvážené a zábavné. Hráči tak budou mít možnost hrát s protihráči s podobnou úrovní dovedností, což zajistí férové a vynovené hraní.
- Kromě toho budou hráči mít možnost tvořit a spravovat své vlastní týmy, které budou moci použít pro soutěžení ve více hráčských módech. To umožní hráčům plně využít týmového aspektu hry, organizovat své vlastní týmy, přizpůsobit si strategie a taktiky a soutěžit s jinými týmy ve vysoké konkurenčním prostředí. Tento systém dohazování a týmového soutěžení přispěje k prohloubení kompetitivního a týmového charakteru hry.

3. Game World

3.1. Setting and Theme (Systém dohazování)

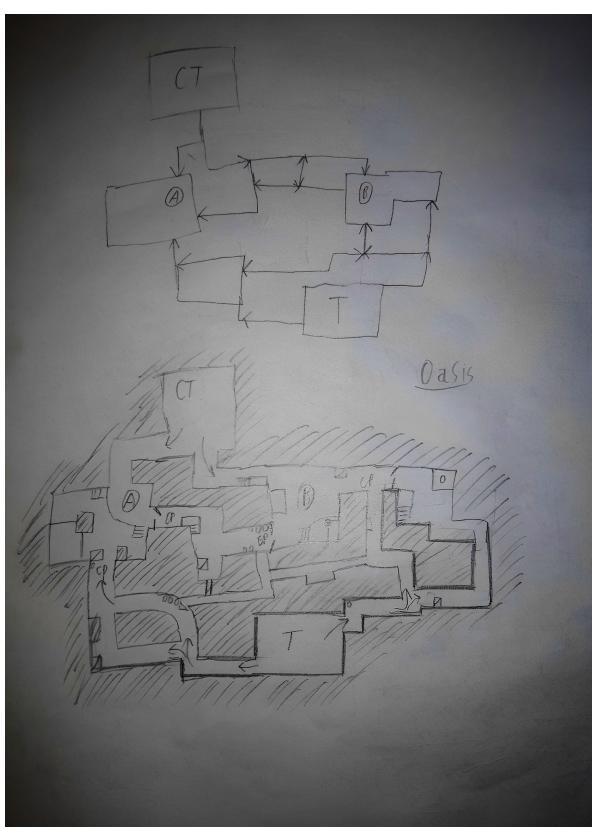
- Herní svět vaší hry bude situován do moderního prostředí s důrazem na realistické detaily a autentičnost. Tematicky se bude zaměřovat na současné bojové situace a konflikty, které dodají hře napětí a atmosféru.

3.2. Maps (Mapy)

- Hra nabídne širokou škálu map, které budou pečlivě navrženy s ohledem na taktickou hratelnost. Mapy budou mít různé vzhledy, prostředí a rozložení, což hráčům umožní vytvářet různé strategie a taktiky na základě specifických charakteristik každé mapy. Každá mapa bude mít svůj unikátní styl a prvky, které ovlivní herní zážitek.
- (Obrázky/Top-Down view map se nemusí shodovat s finálním produktem)

3.2.1. Oasis

- Mapa Oasis je mapa inspirovaná exotickým prostředím oázy. Nachází se v prostředí, které nabízí rozmanité zóny, jako jsou ruiny starobylého města, tradiční trh s místními suvenýry, stíny paláců a úzké uličky. Mapa je plná detailů, které dávají hráčům taktické možnosti pro strategické umístění a překvapení nepřátele.

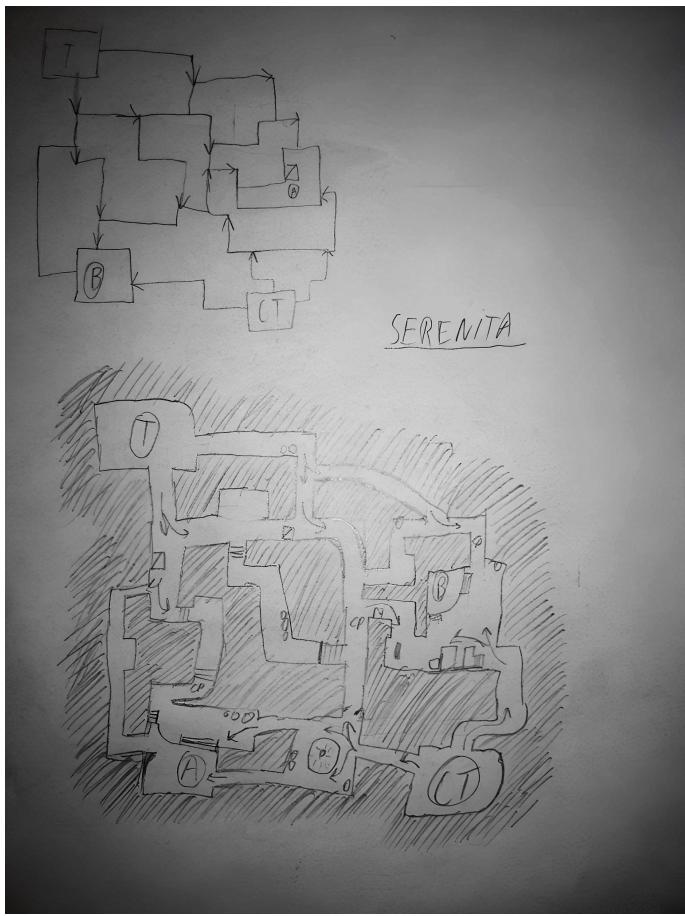


- Oasis je rozlehla mapa, která vyžaduje od hráčů použití jejich pohybových dovedností, jako je běh, skákání a plazení se, aby se rychle a elegantně pohybovali po mapě. Nabízí také různé výškové úrovně a možnosti pro vertikální hru, jako jsou balkony, střechy budov a výškové rozdíly, které hráči mohou využít k získání výhody nad nepřáteli.

- Mapa Oasis vyžaduje od hráčů spolupráci, komunikaci a taktické rozhodování. Nabízí různé strategie a taktiky, které hráči mohou použít, jako je útok z různých směrů, obrana klíčových bodů, nebo provádění různých překvapivých akcí. Prostředí oázy a různorodost detailů na mapě přináší nový a vzrušující herní zážitek s možností použití různých herních strategií a taktik, které vyžadují koordinaci a spolupráci hráčů pro dosažení vítězství.

3.2.2. Serenita

- Serenita je mapa situovaná v malebné italské vesničce, která se stala bojištěm intenzivního střetu. Mapa nabízí hráčům jedinečné prostředí pro strategické a taktické souboje.
- Mapa je rozdělena na dvě základní části - vesnický komplex a okolní venkovské prostředí. Vesnický komplex je tvořen historickými budovami s kamennými fasádami, úzkými uličkami a malebnými náměstíčky. Hráči se zde mohou proplétat skrz těsné uličky, využívat různých objektů jako krytí nebo vyvýšené pozice pro strategické postavení a taktické výhody. Budovy vesnice nabízejí různé vchody, okna a dveře, což dává hráčům možnost různých taktik a přístupových cest.



- Okolní venkovské prostředí kolem vesnice nabízí rozsáhlé pole, zahrady a sady, které jsou ideální pro sniperování nebo taktické manévrování. Hráči se mohou skrývat za stromy, kameny nebo terénními nerovnostmi a použít je jako krytí při pohybu nebo při boji na dálku. Venkovské prostředí také nabízí různé strategické body, jako jsou mosty, brány nebo farmy, které mohou hráči využít pro kontrolu a ovládnutí klíčových oblastí mapy.

- Celkově je mapa Serenita plná taktických možností a výzev. Hráči budou muset využít své strategické a taktické schopnosti, spolupracovat s týmem a rozhodovat se rychle, jak se pohybovat a kde se postavit, aby dosáhli vítězství. S malebným prostředím italské vesničky nabízí mapa Serenita jedinečnou a atmosférickou zkušenosť pro hráče, kteří chtějí zažít intenzivní a strategický gameplay.

3.2.3. Harbour

- Mapa Harbour se nachází v prostředí přístavu, což poskytuje hráčům taktické a akční prostředí pro boj. Mapa je rozdělena do tří hlavních částí: nákladní lodě, kontejnerový yard a skladová hala, které nabízejí různé taktické možnosti a strategie.
- Nákladní loď - Horní paluba nákladní lodě je jednou z hlavních částí mapy. Nabízí hráčům vyvýšenou pozici a taktický výhled na okolní oblasti. Hráči mohou využít krytých prostorů, kontejnerů a dalších objektů na palubě lodi k obraně nebo útoku na protivníky. Různé úrovně výšky na palubě lodi umožňují hráčům různé taktické přístupy a možnost hraní ve výškách.
- Kontejnerový yard - Kontejnerový yard je další důležitou částí mapy Harbour. Nabízí otevřený prostor s množstvím kontejnerů a dalších překážek, které lze využít k taktickému krytí nebo útoku na protivníka. Hráči se mohou pohybovat mezi kontejnery, hledat skryté cesty a využívat výškových výhod pro strategické postavení.



- Skladová hala -

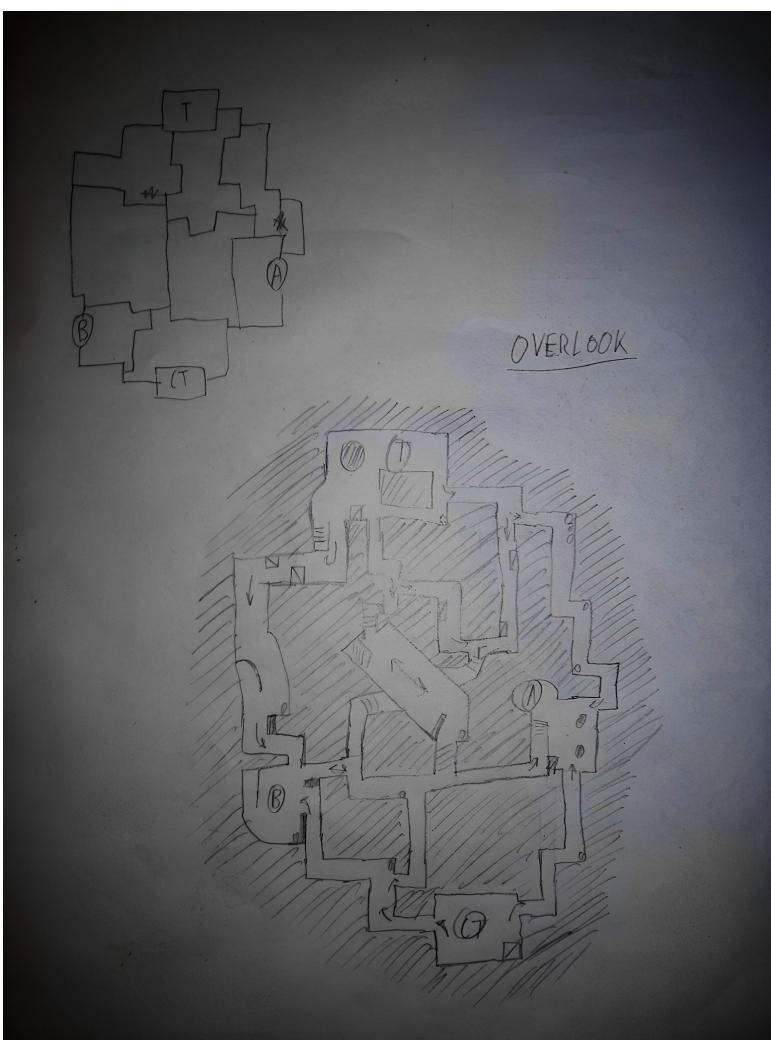
Skladová hala je uzavřený prostor na mapě Harbour, který nabízí taktickou výhodu pro hráče, kteří preferují blízký boj. Hráči se mohou pohybovat mezi regály s nákladem, využívat těchto objektů jako kryt nebo obranu a vytvářet pasti pro protivníky. Skladová hala také nabízí různé zkratky a úzké chodby, které vyžadují rychlé reakce a dobrou koordinaci týmu.

- Celkově je mapa

Harbour dynamická a nabízí hráčům různé taktické možnosti, které mohou využít k dosažení výhody nad protivníky. Správné využití prostředí, taktické postavení a koordinace týmu budou klíčové pro úspěch na této mapě.

3.2.4. Overlook

- Overlook je mapa situovaná v rozestavěném mrakodrapu v dobovém městském prostředí. Prostředí mapy je plné konstrukčních prvků, betonových pilířů, schodišť, plošin a mostů, které nabízí hráčům mnoho různých cest a možností pohybu. Mapa je světlá a dynamická, s rozmanitými výhledy na město a okolní krajину.
- Hráči se mohou pohybovat po různých podlažích a využívat různé úrovně a vrstvy mapy pro svou strategii. Důmyslně umístěné průchody, schody a mosty poskytují hráčům různé taktické možnosti pro postup na mapě.
- Mapa Overlook je navržena tak, aby nabízela vyvážený herní zážitek pro obě strany, které se musí dobře postarat o své pozice, aby dosáhli svých cílů. Obsahuje různé bombové lokace nebo jiné objekty, které hráči musí bránit nebo napadat v závislosti na jejich roli na mapě.



- Komunikace, spolupráce a taktické myšlení jsou klíčové pro úspěch na mapě Overlook. Hráči se musí rozhodovat, jak se pohybovat na mapě, jak využít různé zbraně, granáty a taktiky, aby porazili protivníka. Mapa nabízí různé strategické varianty a hráči musí efektivně využívat prostředí mapy, aby získali výhodu nad svými soupeři.

- Celkově je mapa Overlook dynamickou a taktickou mapou, která vyžaduje koordinaci, spolupráci a strategické plánování, aby hráči dosáhli vítězství. S rozmanitým prostředím a možnostmi pohybu nabízí hráčům mnoho taktických možností a výzev.

3.2.5. Upcoming maps (Připravované mapy)

- V rámci neustálého rozvoje hry se chystáme přidat do naší hry několik nových map, které hráčům nabídnu nové a zajímavé herní zážitky. Tyto nové mapy budou pečlivě navrženy s důrazem na vyváženosť, vizuální design a taktické možnosti pro hráče.
- Každá mapa bude jedinečná a nabídne odlišný herní prostor s různými terénními prvky, strukturami a umístěními objektů. Hráči budou muset využívat různé herní prvky, jako jsou budovy, krytí nebo terénní nerovnosti, k dosažení výhodné pozice ve hře.
- Nové mapy budou také zohledňovat zpětnou vazbu od komunity hráčů a budou průběžně aktualizovány na základě zjištěných chyb, vylepšení a nových nápadů. Cílem je poskytovat hráčům neustále nový obsah, který bude obohacovat jejich herní zážitky a udržovat hru zajímavou a svěží.
- Jsme velmi nadšení z nadcházejících map a věříme, že hráči budou mít radost z jejich prozkoumávání, taktického plánování a soutěžení na nich. Připravte se na nové výzvy, které tyto mapy přinesou, a buďte připraveni se vydat na dobrodružství do nových herních prostředí!

3.3. Environmental Interactions (Interakce s prostředím)

- Interakce s prostředím: Prostředí na mapách vaší hry bude interaktivní, což umožní hráčům využívat různé objekty a prvky v prostředí k dosažení výhody. Například hráči budou moci otevírat dveře, rozbíjet okna, vyhledávat úkryty nebo se skrývat za objekty, což ovlivní taktické možnosti hráčů.

3.4. Map Design and Layout (Návrh a rozložení map)

- Mapy ve vaší hře budou pečlivě navrženy s důrazem na vyváženosť a taktickou hratelnost. Návrh a rozložení map budou promyšlené tak, aby hráči měli různé možnosti pohybu, obrany, útoku a strategického plánování. Mapy budou navrženy tak, aby poskytovaly taktické výhody pro týmy s dobrým plánováním a koordinací herních akcí.

4. GAME CHARACTERS

4.1. Player Characters (Hráčtí Agenti)

- Hráči budou mít možnost zakoupit si různé herní agenty za herní měnu nebo za skutečné peníze. Každý agent bude mít svůj vzhled a bude k dispozici za zvláštní cenu. Hráči budou mít zdarma pouze jednoho agenta, který bude sloužit jako jejich výchozí postava.

4.2. Non-Player Characters (NPCs) - Bots (Nehráčtí Agenti - Boti)

- Hra bude také obsahovat nehráčské agenty, známé jako boti, kteří budou plnit různé role v herním světě. Boti budou ovládáni počítačem a mohou být součástí týmu hráčů nebo nepřátelského týmu. Budou sloužit jako soupeři nebo spojenci hráčů, s různou úrovní umělé inteligence a dovedností, které budou hráče vyzývat k strategickému plánování a taktickým rozhodnutím.

4.3. Character Customization (Přizpůsobení Agenta)

- Hráči budou mít také možnost přizpůsobit si svého herního agenta dle svých preferencí. Bude možné měnit vzhled agenta, jako jsou oblečení, doplňky a kosmetické úpravy, které neovlivní herní schopnosti agenta, ale umožní hráčům vyjádřit svou jedinečnost a styl.
- Některé kosmetické úpravy však budou za peníze, což hráče motivovalo ke koupi herní měny nebo skutečnými penězi. Hráči budou moci také získávat odznaky a medaile za dosažení určitých úrovní nebo splnění speciálních výzev.

4.4. Player Progression System (Systém postupu hráče)

- Hra bude obsahovat systém postupu hráče, který bude založen na získávání odznaků, medailí a úrovní. Hráči budou získávat odznaky a medaile za plnění různých úkolů, dosažení specifických cílů nebo za úspěšné absolvování misí. S každým novým levelem hráči získávají nové odměny, jako jsou odemykatelné kosmetické úpravy nebo herní měna, kterou mohou použít na nákup nových agentů nebo kosmetických doplňků. Tento systém hráče motivuje k dosažení vyšších úrovní, plnění výzev a aktivnímu hraní hry. Bude také umožňovat hráčům se pyšnit svými úspěchy a postupem prostřednictvím odznaků a medailí, které mohou zobrazit na svém herním profilu a sdílet s ostatními hráči.
- Celkově bude systém postupu hráče podobný jako v hře Counter-Strike: Global Offensive, kde hráči budou moci získávat odznaky a medaile za své úspěchy a dosažení nových úrovní, což je motivuje k aktivnímu hraní, zlepšování svých dovedností a dosažení vyšších herních cílů.

5. GAME ECONOMY

5.1. Currency and Transactions (Měna a transakce ve hře)

- V herní ekonomice budou hráči používat herní měnu, kterou získají za splnění úkolů, dosažení úspěchů nebo za účast v herních aktivitách.
- Budou k dispozici různé transakční možnosti, které hráčům umožní nakupovat herní měnu nebo koupit skinny a další herní předměty.

5.2. In-game Items and Skins (Herní předměty a skinny)

- V herním světě budou dostupné různé kosmetické předměty a skinny, které hráči mohou zakoupit nebo získat během hraní.
- Mezi kosmetické předměty budou patřit zejména skinů pro zbraně a skinů pro agenty.

5.2.1. Weapon Skins (Skiny pro zbraně)

- Skinny pro zbraně umožní hráčům upravit vzhled svých zbraní podle svého vkusu.
- Budou k dispozici různé designy a stylizace skinů pro zbraně, které hráčům umožní personalizovat své zbraně a vyjádřit svůj osobní styl.

5.2.2. Knife Skins (Skiny pro nože)

- Skinny pro nože jsou zvláštní a vzácné kosmetické prvky, které mohou být zakoupeny nebo získány hráči. Tyto skinny mohou přizpůsobit vzhled nožů, přidávat různé vzory nebo barevné varianty. Skin pro nůž může být zvlášť cenný a prestižní, často sloužící jako ukázka hráčovy bohatství, stylu nebo dovedností ve hře.
- Skin pro nůž je také oblíbenou volbou pro sběratele a fanoušky esportu, kteří se snaží vytvořit jedinečnou a ohromující sbírku kosmetických prvků ve své herní sbírce.

5.2.3. Agent Skins (Skiny pro agenty)

- Skinny pro agenty budou umožňovat hráčům upravit vzhled svých agentů, kteří jsou hráčovými herními postavami.
- Agenti jsou kosmetické předměty, které neovlivňují herní schopnosti ani výkonnost hráče, ale slouží jako způsob, jak si hráči mohou vyjádřit svůj osobní styl a individualitu.

5.3. Loot Boxes and Randomized Drops (Loot boxy a náhodné dropy)

- V herním světě budou k dispozici také loot boxy a náhodné dropy, které hráči mohou získat během hraní nebo zakoupit.
- Tyto loot boxy a dropy mohou obsahovat různé kosmetické předměty, včetně skinů pro zbraně nebo agenty, které hráči získají náhodně na základě šance.
- Tímto způsobem hráči mohou získávat vzácnější nebo exkluzivní kosmetické předměty a skinů do své sbírky.

6. AUDIO

- Zvukový design hraje důležitou roli v celkovém zážitku z hry, ačkoliv je vzhledem k kompetitivní a esportovému charakteru hry hudba ve hře minimální. Následující kapitoly se věnují různým aspektům zvukového prostředí ve hře, s důrazem na inovativní a kvalitní zvukové efekty.

6.1. Sound Effects (Zvukové efekty)

- Každý pohyb, výstrel zbraně, exploze nebo interakce vytváří zvukový efekt, který obohacuje herní zážitek. Ve hře jsou použity pokročilé zvukové efekty s technologií 4D, která poskytuje hráčům ještě více detailů a realismu.
- Díky tomu si hráči mohou užít plnohodnotný zvukový zážitek, který je důležitým faktorem pro kompetitivní hraní.

6.2. Music (Hudba)

- Hudba ve hře je omezená, ale hráči mají možnost si na konci kola nastavit krátkou stopu nějaké písničky, která se hraje.
- Tímto způsobem si hráči mohou přizpůsobit herní prostředí svým preferencím, aniž by to ovlivnilo herní výkon. Hudba je volitelným prvkem, který hráči mohou využít pro zvýšení svého zážitku z hry.

6.3. Voice Chat and Communication (Hlasový chat a komunikace)

- Hlasový chat je důležitým nástrojem pro komunikaci mezi hráči. Umožňuje hráčům rychlou a efektivní komunikaci během hry, což je zvláště důležité v týmových hrách nebo ve strategických situacích.
- Hlasový chat může být propojen s herním prostředím, umožňující hráčům komunikovat s ostatními hráči v jejich blízkosti.
- Komunikační systémy také mohou obsahovat různé způsoby textové komunikace, jako jsou chatovací okna nebo systémy předem definovaných zpráv, které usnadňují spolupráci a koordinaci mezi hráči.

7. USER INTERFACE (UI)

7.1. Main Menu (Hlavní menu)

- Hlavní menu je prvním místem, které hráči vidí po spuštění hry. Nabízí různé možnosti, jako je výběr herního režimu, nastavení, přístup k inventáři a další. Je navrženo tak, aby bylo intuitivní, jednoduché na používání a umožňovalo hráčům snadný přístup k různým funkcím hry.

7.2. In-game HUD (Herní grafické rozhraní) (HUD)

- Herní grafické rozhraní (HUD) je součástí obrazovky, která poskytuje hráčům důležité informace během hry. To může zahrnovat životy, munici, náboje, minimapu, ukazatel bodů nebo času a další prvky, které hráčům umožňují sledovat stav hry a orientovat se v ní. HUD je navržen tak, aby byl přehledný, neodváděl hráčův zrak od hry a umožňoval rychlou reakci na dění na obrazovce.

7.3. Inventory and Loadout (Inventář a výbava)

- Inventář a výbava jsou důležitou součástí hry, které hráčům umožňují spravovat své zbraně, vybavení a další herní předměty. Hráči mohou vybírat, kupovat, prohlížet a upravovat svou výbavu podle svých preferencí. To může zahrnovat změnu zbraní, přidání různých doplňků nebo aplikaci kosmetických skinů na zbraně a nástroje.

7.4. Scoreboard and Leaderboards (Skóre a žebříčky)

- Skóre a žebříčky jsou důležité prvky, které hráčům umožňují sledovat svůj pokrok ve hře a porovnávat své výsledky s ostatními hráči. Hráči mohou vidět své skóre, počet zabití a smrtí, asistencí, bodů nebo jiné statistiky, které se liší podle herního režimu.
- Žebříčky mohou být regionální, globální nebo mezinárodní a hráči se mohou snažit dosáhnout co nejlepších výsledků a postoupit na vyšší pozice.

7.5. Settings and Options (Nastavení a volby)

- Nastavení a volby jsou důležitou částí herního rozhraní, které hráčům umožňují přizpůsobit si hru podle svých preferencí. To může zahrnovat nastavení grafiky, ovládání, zvuku, jazyka, herního rozhraní a dalších parametrů. Hráči mohou upravit různé nastavení tak, aby jim vyhovovalo nejlépe a získali tak optimální herní zážitek.

7.6. Social Features (Sociální funkce)

- Sociální funkce jsou prvky herního rozhraní, které umožňují hráčům komunikovat s ostatními hráči a tvořit si komunitu. To může zahrnovat seznam přátel, chatování, vytváření nebo připojování se k týmům nebo skupinám hráčů, sledování aktivit ostatních hráčů nebo sdílení herních zážitků na sociálních médiích.
- Sociální funkce mohou hráčům umožnit spolupracovat, soutěžit nebo si jednoduše povídат s ostatními hráči, což přispívá k sociálnímu aspektu hry.

8. Monetization

- Monetizace hry je navržena tak, aby byla spravedlivá a volitelná součástí herního zážitku. Hra využívá modelu "free-to-play", což znamená, že je zdarma ke stažení a hraní, a hráči mají možnost si zakoupit různé předměty za reálné peníze, které mohou sloužit k personalizaci a individualizaci jejich herního zážitku.

8.1. Business Model (Podnikatelský model)

- Hra je postavena na modelu "free-to-play", což znamená, že je zdarma ke stažení a hraní, a hráči mají možnost si zakoupit různé předměty, jako jsou kosmetické položky nebo dodatečný obsah, za reálné peníze. Tímto způsobem mají hráči kontrolu nad tím, kolik a za co utratí, a mohou si zakoupit předměty, které odpovídají jejich zájmům a preferencím.

8.2. In-game Purchases (Nákupy ve hře)

- Hráči mohou zakoupit různé předměty, například kosmetické úpravy zbraní nebo kosmetické varianty postav, které nemají žádný vliv na herní výkon. Těmito předměty si mohou hráči personalizovat svou herní zkušenosť a upravit si svůj vlastní vzhled ve hře.

8.3. DLCs and Expansion Packs (DLCs a rozšíření hry)

- Hra bude také postupem času nabízet možnost zakoupit si dodatečný obsah (DLCs), které přináší nové herní prvky jako jsou medaile, odznaky a zvláštní operace nebo další obsah, který rozšiřuje a obohacuje herní zážitek hráčů. Tyto dodatečné obsahy jsou volitelné a hráči mají možnost si je koupit podle svého vlastního uvážení.

8.4. Player-driven Marketplace (Ekosystém hráčů)

- Součástí monetizačního modelu hry je také možnost hráčů prodávat si navzájem své zakoupené předměty, jako jsou kosmetické položky nebo skinové varianty zbraní. Tímto způsobem mohou hráči vytvářet vlastní ekonomiku uvnitř hry a obchodovat s předměty mezi sebou, což poskytuje další možnost interakce a možnost získání zajímavých předmětů.

9. Marketing and Promotion

- Marketing a propagace jsou důležitými aspekty herního průmyslu a mají zásadní význam pro popularitu hry, kterou zde zmiňovat nebudeme. Následující sekce se zaměřují na různé prvky marketingu a propagace, které jsou součástí strategie této hry.

9.1. Branding and Logo (Branding a logo)

- Silný brand a ikonické logo jsou klíčovými prvky úspěšného marketingu hry. Logo této hry je jedinečné a snadno rozpoznatelné, reprezentuje hodnoty a identitu hry a je integrováno do různých marketingových materiálů, jako jsou webové stránky, reklamy, obaly a další propagační materiály.

9.2. Advertising and Promotion Strategies (Reklama a strategie propagace)

- Tato hra využívá různé reklamní a propagační strategie, které zahrnují digitální reklamy, televizní reklamy, venkovní reklamy a další kanály.
- Reklamy jsou cíleny na relevantní herní komunity a hráče, s důrazem na esportový charakter hry. Propagační strategie také zahrnují spolupráci s herními influencery, streamery a esportovými týmy, aby byla posílena povědomost o hře a zvýšená její popularita.

9.3. Community engagement (Zapojení komunity)

- Komunitní angažovanost je důležitým prvkem marketingové strategie této hry. Tým za hrou aktivně komunikuje s hráči a komunitou, poskytuje aktualizace, novinky, soutěže a odpovídá na otázky a zpětnou vazbu hráčů.
- Tým také aktivně sleduje komunitní fóra, sociální sítě a další platformy, kde se hráči sdílejí své zážitky a názory na hru.

9.4. Social media presence (Přítomnost na sociálních sítích)

- Sociální média jsou důležitou součástí marketingové strategie této hry. Hra má silnou přítomnost na různých sociálních sítích, jako jsou Facebook, Twitter, Instagram a YouTube, kde sdílí novinky, aktualizace, zajímavosti ze světa esportu, tipy a triky pro hráče a další obsah, který angažuje a zaujímá hráče a komunitu.

9.5. Events and Tournaments (Akce a turnaje)

- Tato hra také pořádá různé akce a turnaje, které jsou důležitou součástí marketingové strategie. Tyto akce zahrnují například mistrovství světa, regionální turnaje, herní festivaly, soutěže a další události, které přitahují pozornost hráčů a komunity.
- Tyto akce slouží k propagaci hry, generování zájmu hráčů a budování silné komunity kolem hry. Tým za hrou se také snaží spolupracovat s herními organizacemi, sponzory a partnery, aby tyto akce měly co největší dosah a byly úspěšné.

9.6. Reviews and Ratings (Recenze a hodnocení)

- Recenze a hodnocení hry jsou také důležitým prvkem marketingové strategie. Pozitivní recenze a hodnocení od herních kritiků a hráčů mohou výrazně pozitivně ovlivnit pověst hry a přilákat nové hráče.
- Tým za hrou se snaží aktivně komunikovat s herními médii, poskytovat jim informace o hře a žádat o recenze a hodnocení, které mohou být následně použity v marketingových materiálech a na sociálních sítích.

9.7. Discounts, promotions and gifts for players (Slevy, akce a dárky pro hráče)

- Hra také nabízí různé slevy, akce a dárky pro hráče, což je další způsob, jak zaujmout hráče a motivovat je k nákupu a hraní hry. Tým za hrou pravidelně pořádá akce, jako jsou slevové akce na nákup herního obsahu, speciální události pro hráče, kteří dosáhnou určitých herních cílů, a dává hráčům dárky, jako jsou kosmetické předměty nebo exkluzivní herní prvky.

9.8. Key ambassadors and partners (Klíčoví ambasadoři a partneři)

- Dalším prvkem marketingové strategie této hry jsou klíčoví ambasadoři a partneři.
- Tým za hrou spolupracuje s herními influencery, streamery, esportovými týmy a dalšími klíčovými osobnostmi herního průmyslu, kteří mohou propagovat hru a oslovit jejich fanoušky a sledující. Tito ambasadoři a partneři mohou hrát důležitou roli při budování povědomosti o hře, zvyšování její popularity a přilákání nových hráčů.

9.9. Exhibitions and gaming trade shows (Výstavy a herní veletrhy)

- Tým za hrou také aktivně participuje na herních výstavách a veletrzích, které jsou důležitým místem pro prezentaci hry a interakci s hráči a fanoušky.
- Na těchto akcích tým prezentuje hru, nabízí hráčům možnost si zahrát ukázky hry, poskytovat informace a odpovídat na otázky hráčů. Tým také spolupracuje s vývojářskými studii a vydavateli, aby získal podporu a expozici na těchto akcích.

9.10. Social media and community communication (Sociální média a komunikace s komunitou)

- Sociální média hrají klíčovou roli v marketingové strategii hry. Tým za hrou aktivně komunikuje s komunitou hráčů na různých sociálních mediálních platformách, jako jsou Facebook, Twitter, Instagram, YouTube a další.
- Tým poskytuje aktualizace o hře, sdílí novinky, informace o akcích a událostech, odpovídá na dotazy a komentáře hráčů a podporuje diskuzi a interakci mezi hráči. Tímto způsobem se buduje loajální komunita hráčů, která se aktivně podílí na šíření povědomí o hře a zapojuje se do různých marketingových aktivit.

9.11. Contests and giveaways (Soutěže a giveawaye)

- Soutěže a giveawaye jsou dalším prvkem marketingové strategie hry. Tým za hrou pravidelně pořádá soutěže na sociálních médiích, které mohou zahrnovat různé úkoly spojené s hrou, sdílení obsahu, tvorbu fanouškovského umění nebo soutěže s exkluzivními cenami spojenými s hrou. Giveawaye, kde jsou hráčům poskytovány zdarma herní obsahy nebo kosmetické předměty, jsou také populární formou motivace hráčů k aktivitě a interakci s hrou a komunitou.

9.12. Direct communication with players (Přímá komunikace s hráči)

- Tým za hrou se snaží udržovat otevřenou a přímou komunikaci s hráči. Tým poskytuje zpětnou vazbu hráčům a aktivně komunikuje s jejich otázkami, nápady nebo obavami. Tato přímá komunikace s hráči umožňuje týmu získávat cenné informace o hráčských preferencích, potřebách a zpětné vazbě, což může být použito k dalšímu vývoji hry a zlepšení hráčského zážitku.

10. Development Timeline

- Plánování, vývoj a aktualizace hry jsou klíčovými kroky při vytváření kompetitivního herního titulu. Následující sekce shrnují jednotlivé fáze vývoje hry.

10.1. Pre-production (Pre-produkce)

- Tato fáze je klíčová pro přípravu hry před jejím oficiálním vývojem. Vývojáři pečlivě plánují a připravují různé aspekty hry, včetně kreativního konceptu, průzkumu herního prostředí, návrhu herního rozhraní, tvorby prototypů, konceptuálního umění a hudebního designu.
- V této fázi se také rozhoduje o herních mechanikách, balanci zbraní, postav a map, které jsou klíčové pro kompetitivní hratelnost.

10.2. Production (Produkce)

- Po pre-produkční fázi následuje samotný vývoj hry. Programátoři, umělci, designéři a zvukoví inženýři spolupracují na tvorbě herního světa, implementaci herních prvků, vytváření map, modelování zbraní a postav a tvorbě zvukových efektů.
- Důraz je kladen na detaily, optimalizaci výkonu a zajištění plynulé a vyvážené hratelnosti, která je klíčová pro kompetitivní herní zážitek.

10.3. Testing and QA (Testování a kontrola kvality)

- Testování je nezbytnou fází vývoje, která zahrnuje důkladné hraní hry, identifikaci a opravu chyb, testování hratelnosti, vyváženosti a funkčnosti.
- QA tým pečlivě prověřuje všechny aspekty hry, včetně herního enginu, grafiky, zvuku, sítě a dalších technických prvků, aby zajistil co nejvyšší kvalitu a stabilitu hry před jejím oficiálním vydáním.

10.4. Launch and Post-launch Updates (Vydání a aktualizace po vydání)

- Po vydání hry je důležité udržovat ji aktuální a reagovat na zpětnou vazbu hráčů. Tým vývojářů průběžně aktualizuje hru, opravuje chyby, přidává nový obsah a vylepšuje herní zážitek na základě zpětné vazby komunity hráčů.
- Tyto aktualizace mohou zahrnovat nové zbraně, mapy, herní módy, kosmetické předměty, balanční úpravy a další vylepšení.
- Tyto aktualizace jsou důležité pro udržení zájmu hráčů a udržení konkurenceschopnosti hry na trhu kompetitivního esportu.
- Vývojáři pečlivě poslouchají zpětnou vazbu hráčů a pracují na jejím zahrnutí do budoucích aktualizací, aby zajistili, že hra zůstává relevantní a atraktivní pro hráčskou komunitu.

11. Conclusion

11.1. Game Vision (Herní vize)

- Naše hra je neustále se rozvíjející titul, který se zaměřuje na kompetitivní hratelnost, taktiku a spolupráci týmů. Klade si za cíl poskytovat hráčům nezapomenutelný zážitek ze hry a nabízet výjimečné herní mechanismy, které vyžadují dovednost, strategii a koordinaci.

11.2. Unique Selling Points (Unikátní prodejní body)

- Naše hra se pyšní svými jedinečnými prodejními body, které ji odlišují od jiných her na trhu. Patří sem například kompetitivní esportová scéna, profesionální turnaje, výzvy a turnaje pro hráče, které nabízí vzrušující odměny a možnost soutěžit na mezinárodní úrovni.

11.3. Future Updates and Expansion (Budoucí aktualizace a rozšíření)

- Naši vývojáři neustále pracují na budoucích aktualizacích a rozšířeních hry, které přinášejí nový obsah, vylepšení herního systému, nové mapy, herní mody, kosmetické předměty a další novinky pro hráče. Tato pravidelná aktualizace jsou součástí plánu hry a mají za cíl udržet hru čerstvou a zajímavou pro hráčskou komunitu.

11.4. Summary (Shrnutí)

- Naše hra je kompetitivní herní titul a očekáváme vznik bohaté historie a silné hráčské komunitou. S jasnou herní vizí, unikátními prodejními body a plány na budoucí aktualizace a rozšíření si udržuje své místo mezi nejoblíbenějšími hrami na trhu. Hráči mohou očekávat nadále vzrušující herní zážitky a nový obsah v budoucnosti.

11.5. Gantt chart (Ganttv diagram)



12. Copyright and Use of Game Design Document

Důležité upozornění: Tento herní design dokument je chráněn autorskými právy a je určen pouze pro interní použití týmu pracujícího na vývoji hry. Jakékoli použití, kopírování nebo šíření tohoto dokumentu nebo jeho částí je striktně zakázáno bez předchozího písemného svolení vlastníka autorských práv.

Tento dokument slouží pouze jako plán a koncept a některé informace, obsah, funkce a prvky uvedené v dokumentu se mohou ve finální verzi hry lišit. Vlastník autorských práv si vyhrazuje právo na případné změny, úpravy nebo odstranění částí dokumentu bez předchozího upozornění.

Tento herní design dokument je důvěrný a je poskytován výhradně týmu pracujícímu na vývoji hry. Jakékoli neoprávněné použití, kopírování nebo šíření tohoto dokumentu může mít právní důsledky. Všechna práva vyhrazena.

Cílem této ochrany autorských práv je zajistit, že tento herní design dokument je chráněn a použit pouze v rámci interního vývoje hry. Tým vývojářů je povinen dodržovat tato omezení a respektovat práva vlastníka autorských práv.

Pokud máte zájem o použití tohoto herního design dokumentu nebo jeho částí pro jiné účely než interní vývoj hry, kontaktujte prosím vlastníka autorských práv a získejte jeho písemné svolení.

Copyright © [2023 [Martin Rosič]. Všechna práva vyhrazena.