

Game Pitch Document

Martin Kučera (xkucer0s)

Prozatimní název: *[Project Stardew Haven]*

Žánr *[Simulátor]*

Styl: *[Pixel Art]*

Platforma: *[PC, později konzole, mobilní telefony]*

Elevator Pitch: *[Simulátor života v magickém světě. Bojujte, pěstujte, spravujte svůj pozemek, rozrůstajte městečko. To vše s pomocí kouzel a s podporou coop multiplayeru.]*

The Pitch

Simulátor života, kde lze farmařit, těžit, rybařit, rozrůstat město, dělat různé aktivity s obyvateli městečka. Důraz je kladen na kouzla a interakci s obyvateli města a prostředím.

Pozadí

Inspiroval jsem se hrami Stardew Valley a Sun Haven. Vždy jsem si chtěl vyzkoušet udělat Stardew Valley klon a zkusit vylepšit interakci. Když jsem pak objevil hru Sun Haven, nadchl mě nápad kouzel, bohužel mě provedení a progres kouzel ve hře zklamala, a tak se zrodil nápad udělat vlastní a lepší hru.

Příběh

Describe the setting of your game. Is your game *narrative-based*? You should detail the basic plot here. Cover the character of your *protagonist* and their interaction with the environment. Will your story be *interactive*? You can put some example dialogues and possible choices here as well. Even games with *light* or *no narrative* take place in some kind of universe.

Příběh zatím nemám promyšlený, ale pravděpodobně půjde o něco jednoduchého. Byl by trochu interaktivní s pár rozhodnutími, které ovlivní chod městečka.

Vlastnosti

Věřím, že velkou silou těchto her je kromě základních prací, jako pěstování, těžení, exploração, boj, především interakce a maličkosti. Proto bych chtěl přidat možnosti vytvořit partu a vydat se na společnou výpravu do dolů, uspořádat závody na dracích, pozvat někoho na večeri nebo třeba jen možnost namalovat si obraz a pověsit jej na zeď. Při vytváření postavy si hráč vybere rasu, povolání a základní element magie. Rasa ovlivní pouze vizuál postavy (člověk, elf, imp, elementál...). Povolání poskytují bonus do jednotlivých aktivit (menší spotřeba materiálů při stavění, větší poškození v boji, pěstování kvalitnějších plodin). Základní element magie ovlivňuje začáteční kouzla. Ty můžou sloužit jak k boji, tak k získávání surovin a usnadnění aktivit. Pomocí ohnivý magie tak můžeme seslat ohnivou kouli na bandity v lese, nebo zapálit stromy a získat tak uhlí. Vodní magie umožní seslat devastující vlnu na divokou zvěř, nebo vyvolat dešťový mrak a zalít tak svou farmu. Hráč nebude omezen pouze na element, který su vybere při tvorbě postavy - ostatní elementy bude možné odemknout. Bojový systém si představuji nějak na styl hry Wizard of Legend, ale trochu pomalejší. Pro klidnější zážitek ze hry je možné upravit obtížnost boje a snížit četnost nepřátel.

Žánr

Hlavním žánrem je simulátor. Podžánry jsou pak RPG, bojová, fantasy.

Platforma

Plánuji vydat hru na PC. Pokud o hru bude zájem, vydám hru i na konzole a mobilní telefony. Případné aktualizace budou vycházet na všechny platformy současně. Bude podporován cross-play.

Styl



(a) Style Exhibit 1a.



(b) Style Exhibit 1b.



(c) Style Exhibit 1c.