

# Game Pitch Document

[Name] [Surname] ([Login])

**Title:** SYMBIOSIS WORLD

**Genre:** 2D Survival Platformer s Evolučními RPG a Sandbox prvky

**Style:** 2D Pixel Art s moderním, realistickým osvětlením a detailní fyzikou

**Platform:** PC, potencionálně Nintendo Switch, PlayStation, xbox

**Market:** Fanoušci Hardcore Survival/Exploration her, Roguelite žánru a náročných fyzikálních simulací

**Elevator Pitch:** Přežijte v Archách, kde se ekosystém adaptuje na vaše akce. Sbírejte genetické vzorce, stavte útočiště a vyvíjejte se, abyste přelstili stále chytřejší predátory.

## The Pitch

### Introduction

SYMBIOSIS WORLD je atmosférický 2D Survival Platformer, který staví na dynamické simulaci predátorů a kořisti. Hráč bojuje o přežití ne jako pouhá oběť, ale jako aktivní účastník evoluce. Klíčový zvrat spočívá v mechanice Sanctuary, kde lze sbírat Evoluční Vzorce, permanentně modifikovat protagonistu a budovat útočiště k přežití v neustále mutujícím světě.

### Background

Základní inspirací pro herní jádro je hra Rain World, konkrétně jeho unikátní fyzikální simulace, cyklická hratelnost a neočekávané chování ekosystému. Cílem je zachovat pocit bezmoci a neustálé hrozby, ale rozšířit hratelnost o aktivní adaptaci hráče. Většina survival her nabízí fixní strom dovedností. My se snažíme přinést zpět koncept hry, kde je přežití skutečně dynamické a o experimentování, přičemž hráč není jen pasivní oběť, ale evoluční síla, která aktivně ovlivňuje své schopnosti a prostředí skrze biologický crafting a budování Sanctuary.

### Setting

Hra je zasazena do post-apokalyptického světa, kde se zbytky lidstva ukryly v podzemních úkrytech po globální katastrofě. Naše prostředí, The Arks, byly původně masivní genetické laboratoře, určené k vytvoření nového, adaptabilního života pro povrch. Po apokalypse se experiment vymkl kontrole. Cykly neustálých Genetických Bouří zde vytvořily adaptivní, nestabilní a smrtící ekosystém. Protagonista je The Symbiote, mládě inteligentního, ale fyzicky křehkého stvoření, které bylo odtrženo od své kolonie. Jeho hlavním cílem je přežít cykly, adaptovat se a najít řešení, jak přežít v tomto krutém světě. Hra nabídne několik možných zakončení, která se odvíjí od hráčových evolučních voleb a objevených cest. Hra má lehký, environmentální narativ – příběh o zániku experimentu a lidské pýše se odvíjí skrze opuštěné datové záznamy a vizuální stopy v prostředí. Interakce s prostředím je klíčová; každá rostlina, každá ruina, každý vrak má svůj účel a může být zdrojem, zbraní, nebo smrtící pastí.

### Features

Klíčové prodejní body, které odlišují SYMBIOSIS WORLD a zajišťují vysokou znovuhratelnost a zapojení: **1) Adaptivní ekosystém s evoluční hrozbou:** Predátoři (např. ještěři, ptáci) využívají dynamickou AI, která se učí z hráčových akcí a vzorců chování. Pokud hráč často používá vodní cesty,

příští generace predátorů v dané oblasti zmutuje a získá vodní adaptace (žábry, sonar, jed). Každý cyklus resetuje mapu, ale trvale fixuje evoluční změny u přeživších predátorů.

**2) The Sanctuary (Hráčská Adaptace a Sandbox):** Hráč může v bezpečné zóně Sanctuary budovat jednoduché struktury – laboratoře, pěstírny symbiotických rostlin nebo základní pasti. Biologický Crafting: Sanctuary slouží jako centrum pro Evolutionary Augmentation. Zde hráč používá sbírané Evoluční Vzorce (biologické části) a Scrap (technologické zbytky) k permanentnímu vylepšení svého Symbiota. Výroba Náradí: Konstrukcí jednoduchých dílen si může hráč vyrobit nástroje nebo zbraně (kamínek, kosti, jedovaté plody), které si může vzít na cesty, čímž se rozšiřují možnosti boje a interakce s prostředím.

**3) Vysoký Skill-Ceiling:** Využití realistické 2D fyziky k vytváření nečekaných interakcí (např. hození kamenem, aby se aktivoval mechanismus, nebo shoení predátora do jámy). Kombinace dynamické evoluce AI a hráčských permanentních vylepšení zajišťuje, že žádné dva průchody hrou nebudou stejné, což garantuje vysokou znovuhratelnost a oslovuje Hardcore publikum.

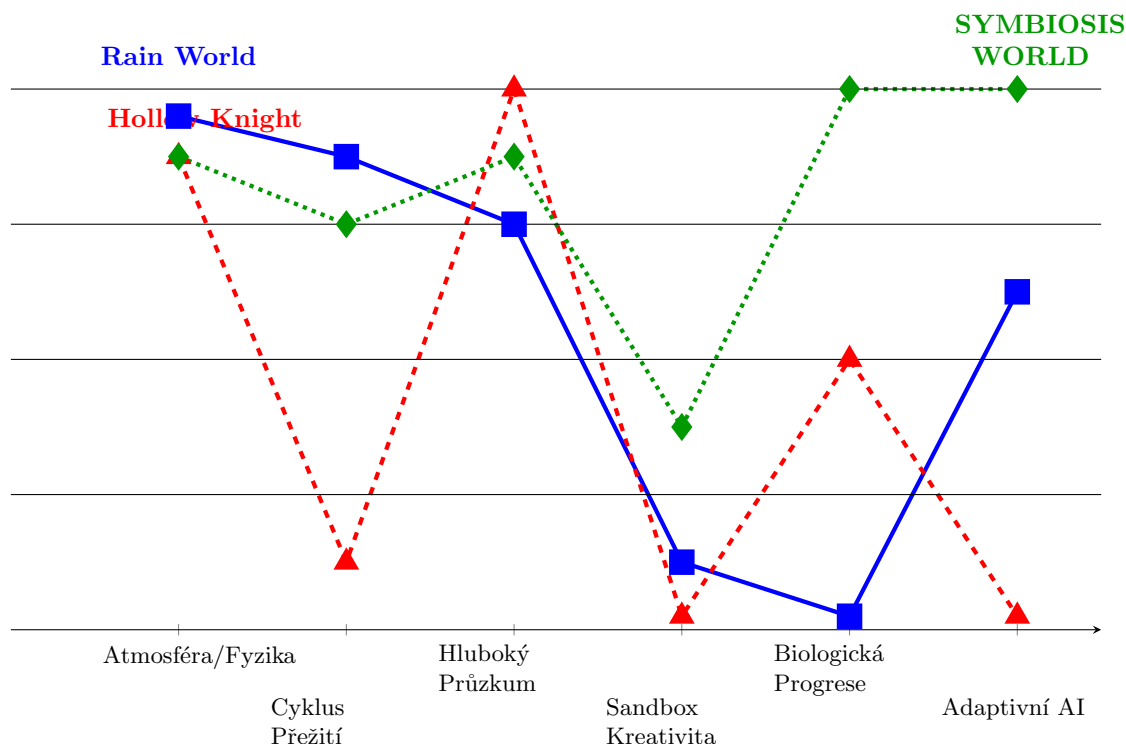


Figure 1: Porovnání klíčových hodnot SYMBIOSIS WORLD s konkurenčními tituly. Je zdůrazněna naše síla v oblastech Sandbox Kreativity, Biologické Progrese a Adaptivní AI.

## Genre

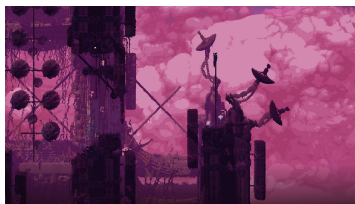
SYMBIOSIS WORLD je primárně definován jako 2D Survival Platformer s Roguelite prvky a silným zaměřením na Exploration (Průzkum). **Dynamic Roguelite:** Nejedná se o tradiční roguelite, kde se resetuje pouze mapa. Zde se resetuje cyklus přežití, ale ekosystém si trvale pamatuje a mutuje na základě neúspěchů hráče. Tím se zajišťuje, že obtížnost je organická, ne náhodná. **Survival-Crafting-RPG Hybrid:** Kombinace mechanik přežití a platformingu s nelineární, organickou RPG progresí (Biologická modifikace v Sanctuary) a lehkými sandbox prvky. Neexistuje fixní strom dovedností; hráč si aktivně craftí svou evoluční cestu.

## Platform

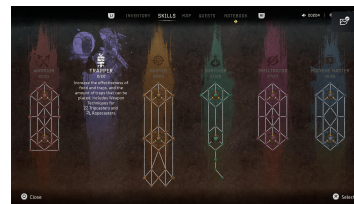
Primární platformou pro první vydání je PC (Steam). Tento trh je ideální pro náročné, fyzikálně orientované indie hry, a navíc nám umožňuje snadnější a rychlejší iteraci a zpětnou vazbu. Potenciální Platformy pro Post-Launch jsou Nintendo Switch, PlayStation a Xbox series.

## Style

SYMBIOSIS WORLD bude používat detailní 2D Pixel Art s vysokým rozlišením (1080p+), ale s moderními technikami renderování.



(a) Detailní prostředí



(b) Skill tree