

Design dokument

# Maze

František Ezr  
Jiří Povolný  
Vojtěch Mašín  
Andrea Hauptová

# Obsah

Úvod .....	3
Cíl hry .....	3
Hráč .....	3
Level design .....	4
Herní mechaniky .....	6
Předměty .....	7
Hlavní hádanky .....	9
Vedlejší hádanky .....	10
Prostředí .....	10
UI .....	11

## Úvod

Maze je singleplayerová adventure/puzzle hra, ve které hráč prochází předem vytvořeným bludištěm s pastmi a hádankami. Díky předmětům, které si hráč na začátku zvolí, bude moci řešit tyto hádanky a pasti překonávat. Na hráče pak i čeká pár volitelných cílů.

## Cíl hry

Na začátku hry si hráč vybere tři předměty, které mu zůstanou po celý playtrough. Díky těmto předmětům bude moci vyřešit tři hlavní hádanky bludiště a odemknout tím finální hádanku. Ta spočívá v kombinaci mechanik předchozích tří hlavních hádanek. Po dokončení této hádanky hra končí a hráč vítězí.

## Hráč

Hráč vidí z pohledu první osoby a má možnost se pohybovat v prostředí pomocí skákání, chůze či běhání. Během hry má příležitost své možnosti pohybu rozšířit pomocí předmětů.

## Vlastnosti hráče

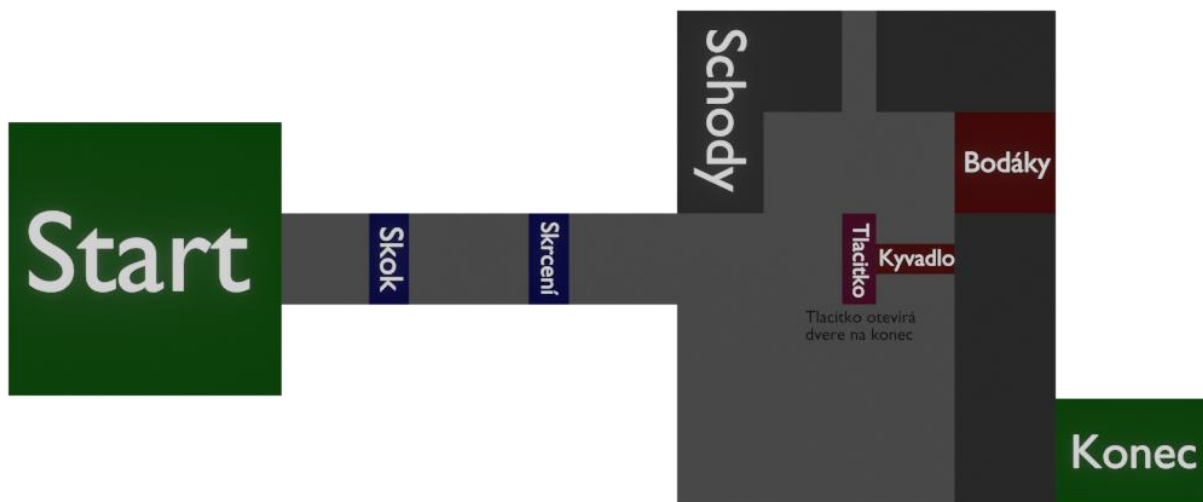
Vlastnosti hráče je možno zlepšit, zvýšit či obnovit pomocí volitelných pickupů.

- **Zdraví** – Zdraví hráči ubírají pasti či pády z velké výšky.
- **Rychlost** – Rychlost pohybu hráče.
- **Výdrž** – Udává jak dlouho může hráč sprintovat či vydržet pod vodou.

## Level design

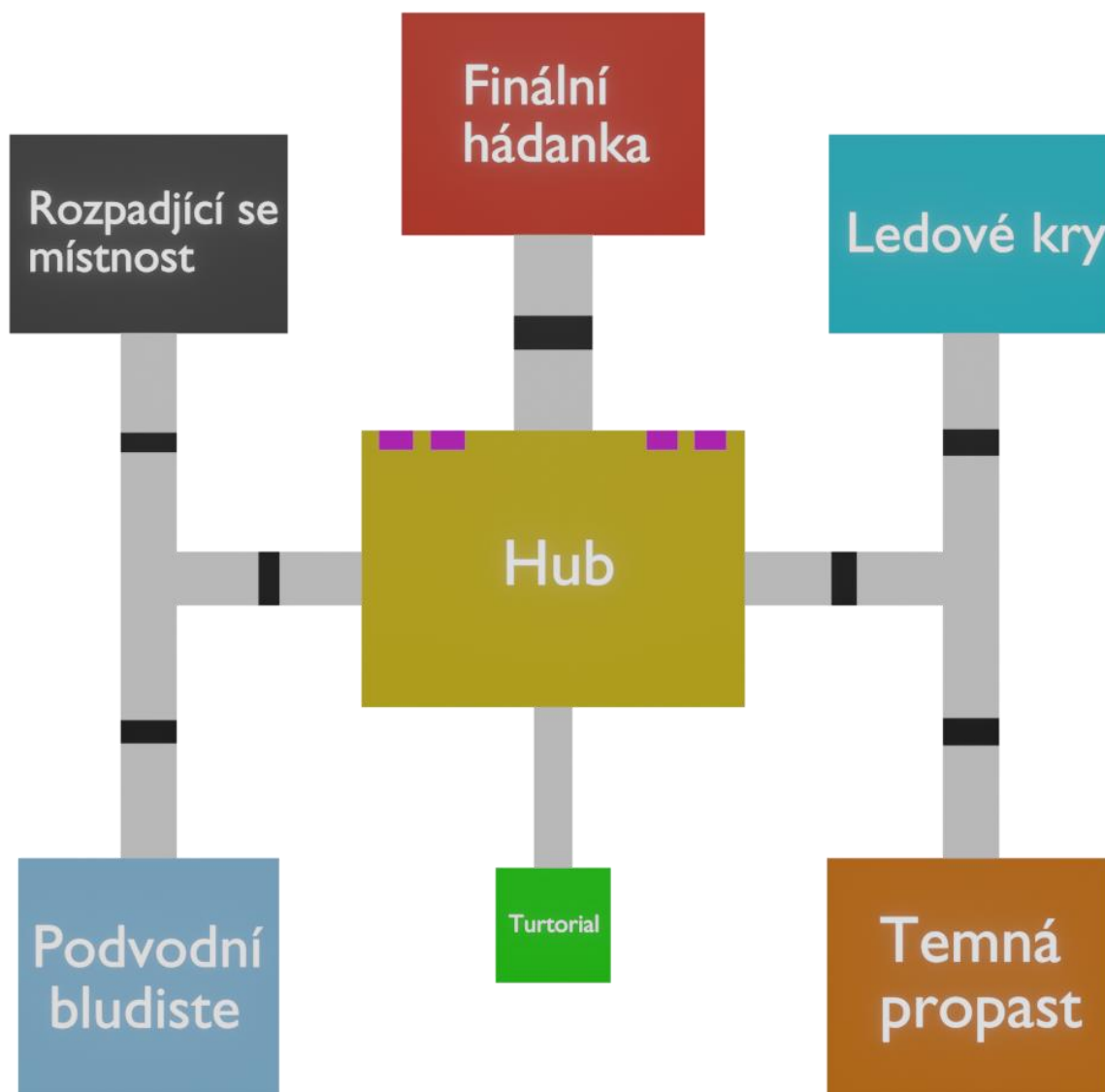
### Tutorial

Hráč začíná v tutoriálové místnosti, kde projde pár koridory, přeskočí pár překážek a pastí. Pak stiskne tlačítko podobné jako u hlavních hádanek, které mu umožní přístup do hlavní části hry.



## Hlavní level

V hlavním levelu se nachází hub se zavřenými dveřmi, které hráč odemkne vyřešením právě tří z hlavních hádanek v bludišti. Poté je hráči umožněn přístup k hlavní hádance.



Toto je hrubý layout bludiště. Růžová políčka značí hlavní předměty. Když si hráč vybere tři z nich tak se mu čtvrtý uzamkne. Černé pruhy v chodbách značí výskyt menších hádanek a místa, ve kterých se hráč může zamotat.

# Herní mechaniky

## Propadliště

Část podlahy, na kterou když hráč stoupne nebo skočí, tak se po daném časovém okně propadne. Po propadnutí hráč okamžitě umírá, pokud pod propadlištěm není nějaká místnost nebo pokračování bludiště. (Obrázek)

## Bodáky

Část podlahy či stěny ze které se v daných časových intervalech vysouvají bodáky, které hráči ubírají jednu čtvrtinu jeho zdraví. Ne všechny bodáky musí být pravé. (Obrázek)

## Kyvadlo

Čepel visící ze stropu kývající se ze strany na stranu, když zasáhne hráče tak mu ubere jednu třetinu zdraví. (Obrázek)

## Tlačítka

Hráč musí stisknout tlačítko na postup dále a po jeho stisknutí se spustí sekvence, které když se hráč nevyhne nebo neuteče, tak ho zabije nebo mu ubere část zdraví. Ubrané zdraví záleží na dané sekvenci. Mezi sekvence patří například vystřelení projektilu po hráči (ubere 25% zdraví), puštění balvanu na hráče (okamžitá smrt). Jiné sekvence jsou pouze reskiny těchto událostí. (Obrázek)

## Časová past

Hráč provede akci a po jejím provedení má omezené časové okno na provedení jiné akce. Výsledek nestihnutí akce se může měnit. Zbývající čas je indikován různými způsoby. (Obrázek)

# Předměty

## Hlavní předměty

Tři hlavní předměty si hráč volí před začátkem hry a musí vyřešit hádanky s nimi spojené. K hádankám spojenými s předměty, které si hráč nezvolil se hráč ani nebude moci dostat.

Název předmětu	Využití	Obrázek
Mačky	Zamezí klouzání na ledě	
Kladivo	Ničení poničených zdí a pilířů	
Dýchací souprava	Prodlouží čas, po který hráč vydrží pod vodou	
Pochodeň	Umožní hráči vidět ve tmě	

## Volitelné předměty

Volitelné předměty hráči pomáhají řešit volitelné hádanky nebo sbírat jinak nepřístupné pickups. V bludišti může být více stejných volitelných předmětů. Nepotřebuje je k dokončení hry.

Název předmětu	Využití	Obrázek
Periskop	Umožní hráči pohled nad bludiště	
Klíče	Otevírání zamčených dveří	
Mapa	Odkryje danou část bludiště	
Skákací boty	Umožní hráči dvojitý skok	



## Hlavní hádanky

### Ledové kry (Mačky)

Hráč se díky mačkám bude moci dostat do místnosti s ledovými krami, které se na první dotek nakřápnou a na druhý se z bortí, hráč musí promyslet svou cestu k cíli po krách, aby se nepropadl.

### Temná propast (Pochodeň)

Hádanka se odehrává v temné místnosti s propastí. Přes propast vedou pouze úzké cesty, na které si hráč musí svítit pochodní. Na určitých úsecích bude přes cesty téct vodopád, který hráči pochodeň zhasne a bude muset projít část hádanky bez ní. Po této části si hráč bude moci pochodeň opět zažehnout u jiného zdroje ohně.

### Rozpadající se místnost (Kladivo)

U této hádanky bude muset hráč pomocí kladiva ničit zdi či pilíře v rozpadající se místnosti. Některé z pilířů jsou ovšem nosné a při jejich zničení se na hráče zřítí strop a zemře. Cílem je přijít na to, které části místnosti jsou nosné a dostat se pomocí ničení správných objektů k cíli. To je hráči naznačeno postavením místnosti a prvků v ní.

### Podvodní bludiště (Dýchací souprava)

Díky dýchací soupravě bude moci hráč vyřešit podvodní bludiště. Pod vodou bude muset hráč správně nakládat se svým časem pod vodou (pod vodou hráči ubývá výdrž a když mu dojde, začne mu ubývat zdraví), aby stihl udělat nutné akce k vyřešení hádanky. Jde především o nalezení tlačítka, které na omezenou dobu otevře průchod, který hráč musí najít a zároveň mu musí zbýt dech, aby neutonul. Součástí hádanky budou také vzduchové kapsy, ve kterých si hráč bude moci obnovit svou výdrž.

## Vedlejší hádanky

Vedlejší hádanky se vyskytují po cestě k hlavním hádankám a jedná se převážně o kombinace různých pastí, které hráč musí překonat. Nějaké z těchto hádanek jsou čistě volitelné. Umožní hráči získat například health pickup nebo volitelný předmět. K těmto hádankám patří například most s kyvadly, šachovnice z bodáků, had z bodáků, stisknutí několika tlačítek ve správném pořadí a jiné.

## Prostředí

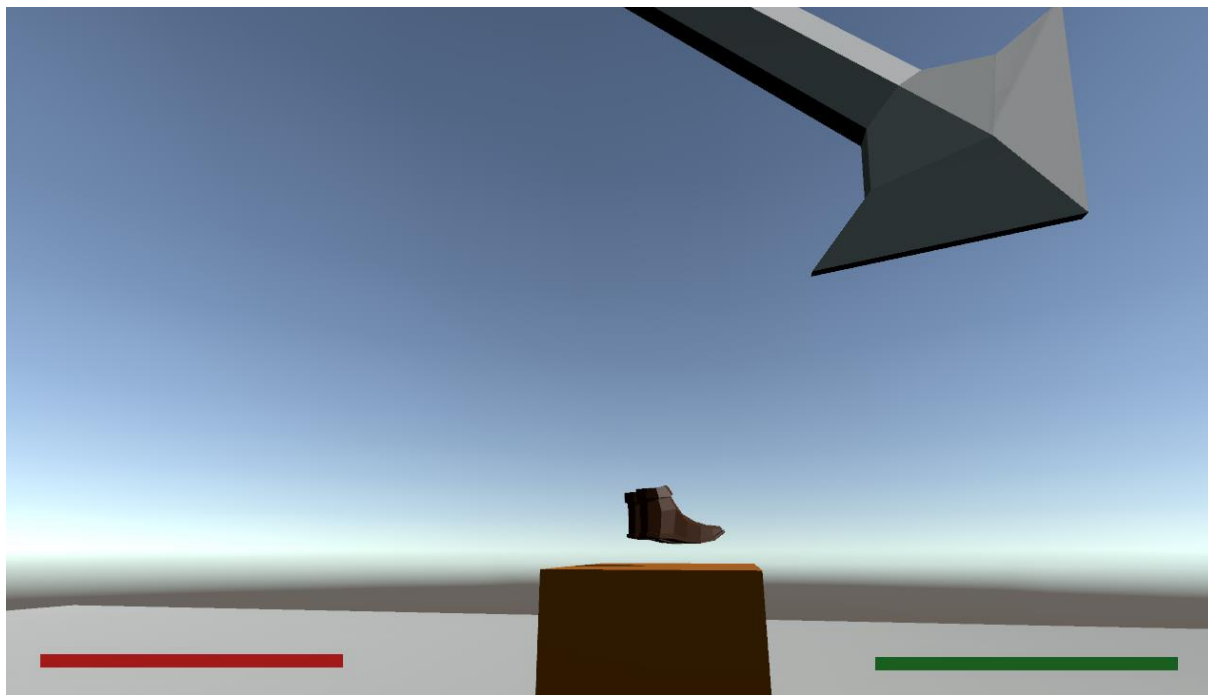
Ve hře jsou různé druhy prostředí (především povrchů) a některé z nich hráče ovlivňují.

- Led – Hráč po ledě klouže
- Voda – Omezený pohyb a čas
- Láva – Zabíjí hráče
- Tma – Hráč si může posvítit pochodní
- Typy zdí – Pouze vizuální

## UI

### HUD

Ve hře se hráči ukazuje jeho zdraví, výdrž a v horní části obrazovky předměty jaké má k dispozici. Zelená značí výdrž a červená zdraví hráče.



## Menu

Menu hry obsahuje klasické možnosti jako například vytvořit novou hru, pokračovat ve stávající hře nebo nastavení.



V nastavení si hráč bude moci nastavit ovládání, hlasitost hry, základní grafická nastavení a jiné menší volby.

## Ovládání

Hra se ovládá pomocí klávesnice a myši a všechna nastavení si hráč může přenastavit podle sebe.

Předměty	Klávesa
Pochodeň	<b>+</b>
Kladivo	<b>ě</b>
Mačky	<b>š</b>
Periskop	<b>č</b>
Mapa	<b>M</b>

Jiné	Klávesa
Použít	<b>E</b>
Menu	<b>Esc</b>

Pohyb	Klávesa
Dopředu	<b>W</b>
Dozadu	<b>S</b>
Vlevo	<b>A</b>
Vpravo	<b>D</b>
Skok	<b>Mezerník</b>
Skrčení	<b>Ctrl</b>
Sprint	<b>Shift</b>