

# Game Pitch Document

Vlastimil Prokeš (xproke13)

**Title:** Louidor

**Genre:** Kooperativní desková hra

**Style:** 2D

**Platform:** PC, konzole Xbox One/Series, konzole Playstation 4/5

**Market:** 10+, lepší s přáteli

**Elevator Pitch:** Desková kooperativní hra z fantasy světa nabízející průzkum nových oblastí, vylepšování vybavení a vypořádávání se s nepřáteli při využití spolupráce, taktiky a špetky náhody.

## The Pitch

### Introduction

Louidor je kooperativní desková hra z fantasy světa pro 1 až 4 hráče, ve které hráči společně prozkoumávají herní plán, sbírají vylepšení, bojují s nepřáteli a odhalují příběh světa. Hra pracuje s náhodou v podobě kostky.

### Background

Nápad začal myšlenkou vytvořit vlastní fantasy svět. Postupně jsem chtěl fantasy svět rozšířit a nějak ucelit, a tak jsem vytvořil deskovou hru zasazenou do daného světa. Ač jsem nikdy nehrál DnD, jsou určité mechaniky mé hry podobné. Jenže jako desková hra je daná hra příliš složitá na hlídání všech mechanik a tak jsem se rozhodl převést ji do videoherní podoby, která tento problém vyřeší.

### Setting

V městečku Louidor, které je obehnané hradbami, kvůli zamoření okolí příšerami, se nachází škola. V deskové hře se ujmají hráči party studentů, kteří plní závěrečnou zkoušku a jsou vysláni na výpravu pro vzácné suroviny, což otestuje jejich schopnosti přežít v přírodě. Zkoušku splní pouze ti, kteří se vrátí a donesou dané suroviny. Během prozkoumávání mohou hráči nalézat střípky informací o světě a příbězích místních lidí formou dopisů, poznámek a obrázků.

### Features

Hra nabízí unikátní Fantasy svět plný zajímavých příběhů. Je ideální pro rodinu nebo partu kamarádů, kteří si chtějí užít večer, na chvíli se oprostit od nynějšího světa a spolu se vydat na dobrodružství. Hra není složitá, takže ji bez zdlouhavého vysvětlování zvládne kdokoli. Nikdy není nic jisté, hráče může i přes mnohá vylepšení překvapit výsledek hodu kostkou, který tak ožíví hru.

### Genre

Louidor je kooperativní desková hra, tudíž neprobíhá v reálném čase, ale závisí na tazích. Hráči tak mají dost času promyslet si svůj další tah, zde se také hlásí o slovo spolupráce mezi hráči, která je důležitá a bez které hru téměř nelze dohrát. Žánr fantasy se promítá ve stylizaci hry a také v předmětech, použitých k vylepšení. Lehce se ve hře objevují i RPG prvky v podobě osobních statistik a vylepšení postav.

## Platform

Hra bude vyvíjena pro PC a pro poslední dvě generace konzolí Playstation a Xbox.

## Style

Hra bude nápadně podobná své deskové verzi a bude nabízet několik herních map s exkluzivním příběhovým obsahem. Každá mapa je zařazena do jiného prostředí pro rozdílnost. Mapy jsou vytvořeny v online aplikaci inkarnate.



(a) Mapa jeskyně



(b) Mapa vesnice