

Realm of Shadow

Game Design Document

Autor: Jan Kvasnička

Datum: 25. února 2025

1	Obsah	3
1.1	Žánr	3
1.2	Cílová skupina	3
1.3	Stručný popis	3
1.4	Rozsah projektu	3

1.5	Inspirace a reference	3
1.6	Technické požadavky.....	3
2	Game Play a herní mechaniky	3
2.1	Cíl hry.....	3
2.2	Základní herní smyčka (core gameplay loop)	4
2.3	Překážky pro hráče	4
3	Popis herních mechanik	4
3.1	Hráč	4
3.1.1	Pohyb	4
3.1.2	Systém zdraví hráče	4
3.1.3	Výdrž hráče	4
3.1.4	Systém úrovní hráče a zlepšování vlastností	4
3.2	NPC (non-player character).....	5
3.2.1	Nepřátelé.....	5
3.2.2	Zadavatelé úkolů	5
3.3	Sbírání předmětů.....	5
3.4	Interakce s prostředím.....	5
4	Level design.....	5
4.1	Struktura úrovní	5
4.2	Prostředí.....	6
4.3	Dynamika úrovní	6
5	Audiovizuální styl	6
5.1	Grafika	6
5.2	Hudba a zvuk	6
6	UI a UX	6
6.1	Hlavní menu a rozhraní	6
6.2	Ovládání hry.....	7

1 Obecné informace

1.1 Žánr

Akční adventura, 2D platformer, trochu metroidvania like

1.2 Cílová skupina

12+, casual

1.3 Stručný popis

Hráč bude probíhat úrovněmi, bojovat s nepřáteli a možná řešit nějaké jednoduché puzzly.

1.4 Rozsah projektu

Singleplayer

1.5 Inspirace a reference

Death Cells, Hollow Knight, Ori, Super Mario, Baldurs Gate (příběhové zasazení)

1.6 Technické požadavky

PC

Unity

2 Game Play a herní mechaniky

2.1 Cíl hry

Projít všechny úrovně a porazit finálního bosse

2.2 Základní herní smyčka (core gameplay loop)

Hráč přijde do nové oblasti → Je mu sděleno, co má udělat → Splní vše, co je potřeba – nalezení předmětů nebo klíčů, poražení nepřátel → Dostane se k bossovi dané úrovně a porazí ho → Po poražení se mu odemkne portál a pokračuje dál

2.3 Překážky pro hráče

Nepřátelé, zamčené nebo zatarasené dveře, možná pasti nebo jednoduché puzzly

3 Popis herních mechanik

3.1 Hráč

Hráč se bude moci pohybovat po mapě, bojovat s nepřáteli, interagovat s určitými předměty. Bude mít omezené životy a schopnosti.

3.1.1 Pohyb

Chodit tam a zpátky, krčit se, skákat. V průběhu hry si může odemknout double jump.

3.1.2 Systém zdraví hráče

Životy může ztratit, když dostane damage od nepřítele nebo zemřít, když spadne do propasti. Na začátku každé úrovně se obnoví všechny životy nebo může nalézat životy v průběhu hry. V průběhu hry si v dovednostním stromu bude moci zvýšit maximální zdraví až na 10.

3.1.3 Výdrž hráče

5-10 životů

3.1.4 Systém úrovní hráče a zlepšování vlastností

Porážením nepřátel, bossů a sbíráním xp předmětů bude získávat zkušenostní body. Za každý získaný level získá 2 dovednostní body, které bude moci utratit ve stromu dovedností a odemknout si nějakou schopnost nebo vylepšení. Schopnosti jako double jump, silnější útok, přidávání životů

3.2 NPC (non-player character)

3.2.1 Nepřátelé

Postupem hrou bude hráč bojovat se silnějšími nepřáteli

- "Obyčejný" nepřítel – Běžný bojovník, který nemá moc životů, ani nedává velký damage. Může bojovat na blízko nebo na dálku. Bude patrolovat mezi dvěma body
- Boss dané úrovně – Vždy na konci úrovně. Mnohem silnější než běžně dostupní nepřátelé (více životů, větší damage, speciální schopnosti).
- Finální boss – Poslední souboj na úplném konci hry. Nejsilnější nepřítel, více schopností.

3.2.2 Zadavatelé úkolů

Na začátku každé úrovně bude duch mrtvého vojáka z tutoriálu, který hráči řekne, co má udělat. Nepůjde s ním interagovat.

3.3 Sbírání předmětů

Hráč bude moci najít životy, klíče pro otevření dveří nebo přesun do nové úrovně

3.4 Interakce s prostředím

Hráč bude moci interagovat s různými předměty (otevírat, sbírat, posouvat), pasti, jednoduché puzzly, portály pro přechod do další úrovně

4 Level design

4.1 Struktura úrovní

Hra bude mít 3 úrovně. Pro přechod do další úrovně bude potřeba sesbírat různé předměty, aby se hráč dostal k bossovi, který po smrti odemkne portál pro přechod do další úrovně. V úrovních se také budou nacházet jednoduché puzzly a pasti.

4.2 Prostředí

Většina hry se bude odehrávat v Temné říši (Underdark). Budou tam lokace jako temné jeskyně, rozpadlé starobylé chrámy, temné podzemní lesy.

4.3 Dynamika úrovní

Hráč bude v průběhu úrovní procházet různým prostředím

5 Audiovizuální styl

5.1 Grafika

PixelArt

5.2 Hudba a zvuk

Soundtrack v pozadí jako podkres a zvuky hráče/nepřátel.

6 UI a UX

6.1 Hlavní menu a rozhraní

Hlavní menu bude klasické s možnostmi spustit hru, vypnout hru a otevřít nápovědu. V pause menu půjde pokračovat ve hře, hru vypnout, otevřít nápovědu nebo se vrátit do menu. Okno s nápovědou bude mít tlačítko, kterým to půjde zavřít a bude v něm napsané kompletní ovládání hry (základní, pokročilé, abilitky). V stromu dovednostní bude počet bodů a samotné dovednosti, které půjdou zakoupit nebo vylepšit.

Hra bude téměř bez HUD – hráč uvidí jen své životy a seznam sesbíraných předmětů a posuvník levelu s aktuálním levellem.

6.2 Ovládání hry

A a D – pohyb dopředu a dozadu

Mezerník – skok

C – skrčení

Levé tlačítko myši – útok

M – během běžných úrovní si bude moci zobrazit mapu, kde se aktuálně nachází.

Pomocí WASD nebo šipek s ní bude moci pohybovat

Esc – pozastavení (Pause menu)

Tab – strom dovedností

K GDD

Hodně vágní, kontrolovat mechaniky

Kontrola

19.3.2025

Stav:

Rytíř s animacemi, nepřátelé, souborový Meele system, ale všechno z tutorialu a nerozumí tomu

Úpravy

Požadavky na příště

Levelování, skill tree, přidat ability hráči jako aktivky

Všechny mechaniky, mapa