



# KINGDOMS AND CLANS

Daniš | Hargaš | Herencsár | Chudý | Meloš | Srna

**Game Design Document**

# Popis projektu

## Typológia

Žánrovo čerpá naša hra z týchto druhov hier:

**Ťahová hra** - hlavný prvok hry sú akcie, ktorých má hráč len určitý počet v danom ťahu.

**Strategická hra** - má prvky stratégie, je potrebné v hre rozmýšľať a plánovať.

**Historická hra** - využíva poznatky z histórie.

**Priestor:** 3D

**Perspektíva:** omni-present – pohľad z vrchu

**Prostredie:** dynamické

**Tempo:** turnbased

**Reprezentácia času:** arbitrárna – skreslený čas

**Teleológia:** konečná – hra sa dá dohrať

## Zasadenie

Hra je zasadená do 8. – 10. storočia n.l., do obdobia zjednocovania vikingských klanov. Lokalitou ide o územia škandinávského polostrova.

## Príbeh

Zjednocovanie, zaberanie a expandovanie územia za účelom vytvoriť čo najväčšiu armádu na moreplavbu/nájazdy.

## Vizuálny štýl

Jednoduchý vizuálny štýl – prioritou je gameplay.

Vizuálna stránka hry je tvorená predovšetkým v 3D, ale aj 2D priestore. 3D objekty sú tvorené z jednoduchých geometrických tvarov v štýle **low poly**.

## Elevator pitch

Kingdoms & Clans je ťahová strategická hra, v ktorej hráč dobýva vikingské územia za pomoci sily, diplomacie, vplyvu a buduje mestá zo stavebných surovín získaných na hernej mape.

## Referencie



Humankind



Mount and Blade



Northgard



Vikingovia

## Cieľová skupina

Zameriavame sa predovšetkým na hráčov strategických hier, čiže európsky trh. Na hernom trhu nie je veľmi veľa vikingsky zameraných hier a ešte väčšou výnimkou sú ťahové stratégie s vikingskou tematikou. Preto chceme využiť a zaplniť túto dieru na hernom trhu našou hrou, kde si na svoje prídu či už fanúšikovia Vikingov, ale aj strategických ťahových hier.

## Herný systém

Ťahová stratégia pre jedného hráča zasadená do 8. – 10. storočia n.l. na časti územia dnešnej Škandinávie. Mapa disponuje niekoľkými frakciami oddelenými unikátnym symbolom Jarldomu, farby a názvu. Hráč má na výber z niekoľkých spôsobov akvizície cudzieho územia, prípadne prístup k jeho zdrojom a výhodám.

## Spôsoby získavania území

### Násilne zabratie (vytvorenie konfliktu)

- najradikálnejší spôsob obsadenia územia
- násilným vpádom do cudzieho územia automaticky vzniká otvorený konflikt s frakciou, ktorej náleží dané územie (pokiaľ nie je územie voľné)
- reakcia ostatných frakcií, ktoré sú buď v spriatelennom alebo nepriateľskom vzťahu vylepšuje, prípadne zhoršuje vzťahy s ostatnými frakciami

### Diplomacia

- získavanie spojencov, prípadne nepriateľov na základe diplomatických vzťahov frakcií
- dynamické vzťahy – pre vytvorenie spojenectva je zväčša nutné dodržať určité podmienky v podobe questov, napr. ekonomická, vojenská alebo iná pomoc, podľa toho, čo si frakcia žiada za výmenu za spojenectvo
- vytvorenie spojeneckého paktu s frakciou, ktorá je v otvorenom konflikte s inou frakciou stavia hráča automaticky do pozície vzájomného konfliktu s danou frakciou; hráč sa tak môže ocitnúť v cudzom konflikte, no na základe dohôd o spojenectve je povinný spojencom pomôcť, v inom prípade môže prísť o daného spojenca

### Vplyv

- faktor, ktorý ovplyvňuje postoj ostatných frakcií k hráčovi na základe jeho činností v hernom svete, či už množstvom miest, silou armády, vzťahmi s inými frakciami a celkovo determinuje kredibilitu hráčovej frakcie
- čím vyšší vplyv, tým väčšia šanca, že ostatné frakcie budú inklinovať k vytvoreniu spojenectva, alebo naopak znižuje pravdepodobnosť napadnutia ostatnými frakciami za účelom zisku hráčovho územia

## Pohyb po mape

Hráč sa pohybuje po hernej mape pomocou tzv. akčných bodov (angl. action points). Každý ťah hráča sa skladá z niekoľko akčných bodov, ktoré môže využiť na rôzne účely, ako je samotný pohyb, presun jednotiek, riešenie diplomatických záležitostí alebo stavebné činnosti v mestách. Mapa je rozdelená na množstvo malých území, pričom každé z nich predstavuje jedno políčko (každé políčko = 1 akčný bod ťahu). Počet dostupných akčných bodov sa s postupom hry zvyšuje.

## Mena

### Peniaze

- získavané po každom ukončenom ťahu na základe populácie vo forme daní

- čím vyššia populácia, tým vyšší pasívny zisk
- je možné ich získať vojenským ťažením, obsadzovaním regiónov a ako odmena od spojencov za pomoc
- používajú sa ako hlavná mena pri prakticky akejkoľvek investícii, či už na stavby, armádu, vylepšenia, obchod, rekrutovanie žoldnierov, a pod.

### Populácia

- zobrazuje súčet populácie v hráčových mestách – používa sa na vytváranie armády
- hráč prakticky vymieňa civilnú populáciu za vojenskú a znižuje si tak príjem daní
- vytváranie armády si musí hráč premyslieť, pretože udržiavanie aktívnej armády stojí pravidelné poplatky, ktoré sa odpočítavajú po každom ukončenom ťahu
- vojakov je možné získať aj rekrutovaním žoldnierov za peniaze, tí sú nákladnejší na vytvorenie (rekrutovanie), no hráč týmto spôsobom nemíňa vlastnú populáciu, tým pádom neznižuje pasívny príjem daní

### Stavebný materiál

- súčet všetkých stavebných materiálov
- využíva sa na účely stavieb, obchodu a môže byť odmenou za pomoc spojencom

## Vojenské ťaženie

### 5 druhov jednotiek

- vikingská pechota (štít + meč/sekera)
- lukostrelci
- berserkovia (dvojručná sekera – ťažká pechota)
- kavaléria
- šamani (nezapájajú sa do aktívneho boja, slúžia ako pasívna podpora pre vojakov – podpora bohov)

Sila armády je znázornená celkovým súčtom jednotiek a ich príslušných bodov sily (strength points). Pechota/lukostrelci = 1 bod, berserkovia 2 body, kavaléria 3 body, šamani 1 bod. Súboje prebiehajú na základe pomeru síl príslušných armád a RNG (Random Number Generator), ktorý náhodne podľa pomeru síl a vplyvu externých faktorov, ako prítomnosť šamanov, rozloženia boja vyhodnotí výsledok.

## Príbeh

Príbeh je (ako celá hra) zasadený do severského prostredia v dobe Vikingov. Podstata je zjednotenie vikingských klanov, získanie poznatkov na moreplavbu a vydanie sa na výpravu. Na začiatku príbehu kampane náš hlavný hrdina trpí víziami – objavenie nesmierneho bohatstva a nových surovín za „veľkou mlákou“. Samotní bohovia, ktorých uctieva sa mu prihovárajú v týchto snoch a posielajú ho na nebezpečnú výpravu. Uvedomuje si, že jeho klan by to nezvládol lebo nemajú ľudí schopných na stavbu lodí a moreplavbu. Taktiež má dosť utláčania inými klanmi ktoré majú krutých vojenských generálov za vodcov. Rozhodne sa preto zjednotiť klany Vikingov bojom alebo diplomaciou.

## Hlavná postava

**Haraldr the Chosen** – hlavná postava príbehu – obyčajný roľník. Po víziách a nápovede bohov sa rozhodne zjednotiť vikingské klany a vydať sa na výpravu za oceán – stane sa bojovníkom.

## Vedľajšie postavy

**Helga of the Black Forest** – čarodejnica ktorá sa vie rozprávať s bohmi a čítať z rún. Po obrátení mesta vyčíta z rún akým smerom sa má vybrať Haraldr keď chce nájsť niekoho kto má vedomosti o moreplavbe.

**Sagga of the Red Forest** – čarodejnica ktorá číta z rún a vidí budúcnosť – sestra Helgy. Haraldr ju nájde počas kampane, čarodejnica mu povie hrozivú víziu o budúcnosti klanov po výprave za „veľkú mláku“ – toto v hl. hrdinovi vyvolá vnútorný konflikt a spochybnenie bohov.

**Frode Üngolf** – prvý Viking ktorý má vedomosti o moreplavbe. Nachádza sa uväznený v niektorom zo severských miest klanov. Uväznili ho za krádež dreva.

**Guiscar the Wise** – druhý Viking ktorý má vedomosti o moreplavbe. Nachádza sa v niektorom z južných miest klanov.

**Egil the Madman** – tretí Viking ktorý má vedomosti o moreplavbe. Nachádza sa uväznený v niektorom z východných miest. Čaká na popravu za znásilnenie niekoľkých žien.

## Zloduchovia

**Arnē the Eagle** – jeden zo záporných postáv. Vo svojom klane na juhu panuje zo železnou päšťou. Myslí si že ho bohovia opustili – jeho novorodený syn zomrel pri pôrode spolu z jeho ženou. Prisahá vendetu proti bohom.

**Ülf the Wolf** – jeden zo záporných postáv. Zo svojim klanom na východe utláča nie len okolité klany ale aj svojich ľudí. Myslí si že dostatočným krvipreliatím a obetami vlastných ľudí si zabezpečí miesto vedľa Odina.

**Björn the Bear** – jeden zo záporných postáv. Zo svojim klanom na severe sa snaží obsadiť celú severskú časť teritória – ale len bojom, preňho diplomacia nič neznamená.

## Kampaň / questová línia

Na začiatku kampane vidíme vízie nášho hrdinu Haraldra – následne sa prebúdzajú výkriky, dupoty a cinkanie zbraní – jeho klan je prepadnutý. Hráč tu má za úlohu obrániť svoj klan a naučiť sa ako sa hra ovláda (tutoriál). Po úspešnom obrátení svojho mesta sa Haraldr vydá za Helgou – miestna čarodejníca ktorej povie o víziách a vôle bohov – čaká od nej poradenstvo a navádzanie kade sa má vybrať aby vedel zjednotiť klany a našiel niekoho s vedomosťami o moreplavbe. Helga vyčíta z rún že keď chce úspešne zvládnuť svoju výpravu musí sa vybrať na sever, juh a východ, varuje ho však pred nebezpečením – vidí totiž v runách beštie – krvilačného vlka, hrôzostrašného medveďa a pomstychtivého orla. Po tejto návšteve čarodejnice je už na hráčovi, ktorým smerom sa vyberie. Kampaň sa ďalej vyvíja obsadzovaním území a miest/klanov bojom alebo diplomaciou. Po čase ale dorazí do „cieľa“ – klan s vojvodom a s Vikingom, ktorý má vedomosti o moreplavbe. Po porazení vojvodu a vyslobodení/presvedčení dotyčného Vikinga s vedomosťami ho posielajú do svojho hlavného mesta – títo Vikingovia počas kampane posielajú Haraldra pre suroviny na výrobu lodí (obsadzovanie území prináša suroviny). Následne keď hráč prejde na všetky spomenuté svetové strany a pošle žiadaných vikingských „inžinierov“ do svojho hlavného mesta – zostáva mu pozbierať všetky suroviny na lode a obsadiť väčšinu území v kampani. Poslednou podmienkou na trigernutie konca kampane je že hráč musí mať svoje hlavné mesto blízko mora a postaviť prístav. Toto spustí konečný cinematic ako sa Vikingovia spolu so svojim vodcom Haraldrom nastupujú na lode a vydávajú sa na výpravu na more.

## Vizuál

Viac info v Art Design Document (ADD).

Vizuálna stránka hry je tvorená predovšetkým v 3D, ale aj 2D priestore. 3D objekty sú tvorené v štýle **low poly** a z jednoduchých geometrických tvarov. Hra je zasadená do historického obdobia, predovšetkým sa zameriava na 8. - 11. storočie. Hra tak obsahuje vizuálne štýly a symboly prevzaté od Normanov.

## Zvuk

Diegetické aj nediegetické zvukové efekty, realisticko-iluzionisticky komplementujú takmer všetky akcie odohrávajúce sa na obrazovke, počnúc stláčaním tlačidiel až po boj s protivníkom.



## Hudba

Severská ľudová hudba – pozostáva z hudobných inštrumentov ako lýra, lur, panvová flauta, bockhorn. Táto hudba v sprevádzaní skaldských básní bude hrať v pozadí ako podkladová hudba hry – aj pri spúšťaní hry v menu.

## Efekty

Našu hru budú sprevádzať rôzne zvukové efekty pri rozličných úkonoch ako stavba budov, nástup vojakov z kasární, vylepšovanie budov, pri diplomatickej akcii, pri boji, po víťazstve alebo porážke (búchanie kladivom, pílenie dreva, pochod vojakov, búchanie mečov, podpis na pergamen, slávnostné trumpety, kvákanie havranov). Taktiež pri stláčaní tlačidiel v menu (škrípanie dreva, padnutie reťazí, ...).

## Dabing

V hre sa vyskytne dabing pre jednotky rôznych vojakov – spustí sa po kliknutí na ne a posúvaní ich po mape (warcies, „ready to go to Valhalla!“, „For Odin!“). Taktiež pri napadnutí niektorého z našich miest na mape („Your town is under siege!“).

## Motív

Severská ľudová hudba, severské básne – využitie hudobných nástrojov tej doby.

## Tvorba

Produkcia hudby bude zabezpečená v programoch Ableton Live a REAPER.

# Technická realizácia

Viac info v Technical Design Document (TDD).

## Platformy

Hra je určená výlučne pre platformu PC (Windows) s prípadnou možnosťou vytvorenia verzie pre Linux a macOS. Nakoľko primárnym vstupom pre ovládanie je myš a klávesnica, neplánujeme budúcu konverziu na platformu herných konzol.



## Distribúcia

Distribúcia bude zabezpečená výlučne elektronicky, primárne pomocou distribučnej platformy Steam (pre Windows, Linux aj macOS verziu) a sekundárne pomocou Humble Store, ktorý bude slúžiť ako kanál druhej úrovne predávajúci aktivačné kľúče pre Steam.

## Engine

Na vývoj hry sme využili multiplatformový herný engine Unity v rámci licencie Personal, ktorá je dostupná na používanie bez poplatku. Ako programovací jazyk na tvorbu skriptov bol využitý programovací jazyk C#.

## Telemetria

Testovanie hry a zber herných dát prebieha počas produkcie hry pomocou interného playtestovania a štruktúrovaného pripomienkovania, pred vydaním hry pomocou predbežného prístupu k hre a metódy extended playtestovania a následne po vydaní hry pomocou zberu a vyhodnocovania analytických údajov s využitím vstavaného nástroja Unity Analytics.

## Lokalizácia

Vzhľadom na európsky mnohojazyčný cieľový trh je hra lokalizovaná do anglického jazyka, s možnosťou budúcej lokalizácie do iných jazykov pomocou XML súborov a TMS softvéru.

# Marketing

## Produkt

**Žáner** – ťahová stratégia

**Platforma** – PC – Windows, (Linux, macOS)

**Trh** – primárne európsky

**Kvalita** – indie hra

**Základný produkt** – digitálna hra Kingdoms & Clans

**Očakávaný produkt** – digitálna verzia hry na stiahnutie, logo, cover art

**Rozšírený produkt** – zatiaľ nie je v pláne

**Potenciálny produkt** – Linux, macOS verzia hry

## Cena

Monetizačný model – paymium

**Cena pri vydaní** – 19.99€ (základná hra), 0.99€ (doplnkový obsah)

**Zľavy** – odvíjajúce sa od predajnosti, najskôr 1 mesiac po vydaní, neskôr zľavy súčasťou hlavných Steam výpredajov, prípadne zosúladené s vlastnými marketingovými kampaňami

**Rozpočet** – viď tabuľka

Názov	Výdavok / mesiac
Personálne obsadenie (6 ľudí, superhrubá mzda)	9 000 €
Priestory (pre 6 ľudí, vr. internetu)	510 € (nepovinné)
Softvér	160 €
Hardvér	200 € (nepovinné)
Steam provízia	30%
Humble Store provízia	5%
DPH	20%
Marketing (len nákup mediálneho priestoru)	1 200 €
<b>Spolu</b>	<b>11 070 € (10 360 €)</b> <b>+ max 50% zo zisku</b>

## Miesto

**Distribučné kanály** – výlučne online – Steam (1-úrovňový kanál distribúcie), Humble Store (2-úrovňový kanál distribúcie)

**Lokalizácia** – pri vydaní UI, titulky, dabing len v anglickom jazyku, neskôr potencionálna lokalizácia do iných jazykov

## Propagácia – cieľová skupina

**Hráči digitálnych hier**

**Platforma** – PC

**Demografia** – primárne zameranie na Európu; generácia Y (vek cca 20 – 40 rokov); povolanie obchodník, finančník, marketér, manažér, analytik, prípadne študent

**Preferencie** – hráči strategických hier, záujem o históriu a severskú mytológiu

## Propagácia – rozpočet

Odhadované náklady na nákup mediálneho priestoru 1 200 € / mesiac (kreatívna práca a samotné vytvorenie reklamy by bolo realizované in-house).

## Propagácia – stratégia

#### **[6 mesiacov pred vydaním] profily na sociálnych sieťach**

- založenie profilov pre hru na sociálnych sieťach
- Facebook, Twitter, YouTube
- obrandované logom a vizuálnou identitou hry
- hlavný komunikačný kanál pre styk s hráčmi / fanúšikmi
- postovanie noviniek týkajúcich sa hry (spočiatku najmä vývoja)

#### **[6 mesiacov pred vydaním] web stránka**

- v súlade s vizuálnou identitou hry
- budú na ňu smerovať ostatné formy reklamy
- postupné odhaľovanie informácií – zosúladené s ostatnými formami propagácie – bližšie k vydaniu už konkrétne CTA prvky

#### **[6 mesiacov pred vydaním] krátky teaser trailer**

- 30 sekundový trailer, ktorý odhalí tematické zameranie hry a načrtne príbeh

#### **[3 mesiace pred vydaním] dlhší gameplay trailer**

- trailer zameriavajúci sa na gameplayovú a vizuálnu stránku hry
- stručné zhrnutie core mechaník a princípov hry a USPs

#### **[3 – 1 mesiac pred vydaním] platené reklamné články**

- zameranie sa primárne na slovenské printové / online herné magazíny – ťažiť z faktu, že ide o slovenskú hru
- ak sa podarí využijeme aj vybrané zahraničné magazíny
- články zamerané na unikátnu tematiku Vikingov v rámci žánru stratégií

#### **[1 mesiac pred vydaním] Steam Store page**

- zverejnenie konkrétnych informácií o gameplay, príbehu, grafike a cene hry spoločne s dátumom vydania

#### **[1 týždeň pred vydaním – 3 mesiace po vydaní] GDN displejová reklama**

- statické/dynamické bannery s vizuálnou identitou hry, ale nie in-game zábermi
- promované v rámci Google Display Network

#### **[1 týždeň pred vydaním] final release trailer**

- cca minútový trailer kombinujúci predrenderované scény s Vikingmi a ukážky reálneho gameplaya
- forma pseudofilmového traileru – narátor, akčná hudba, rýchly strih

#### **[1 týždeň pred vydaním] review copies**

- rozoslanie review copies herným magazínom

#### **[1 deň pred vydaním] predbežný prístup**

- predbežný prístup pre vybraných influencerov a streamerov

#### **[po vydaní] organické promovanie noviniek a update-ov**

- v rámci našich všetkých marketingových kanálov (sociálne siete, web stránka, Steam)

#### **[po vydaní] platené promovanie prípadného nového obsahu**

- v rámci našich všetkých marketingových kanálov (sociálne siete, web stránka, Steam) + (GDN reklama)
- buď forma boostovania organických príspevkov (sociálne siete), alebo v prípade väčších noviniek aj dedikovaná reklamná kampaň (tematické zameranie a forma sa určí podľa potreby)

### **Participácia**

Sprostredkovaná pomocou platformy Steam a jej komunitných funkcií – Steam Discussions, Steam Guides, Steam Broadcasts.