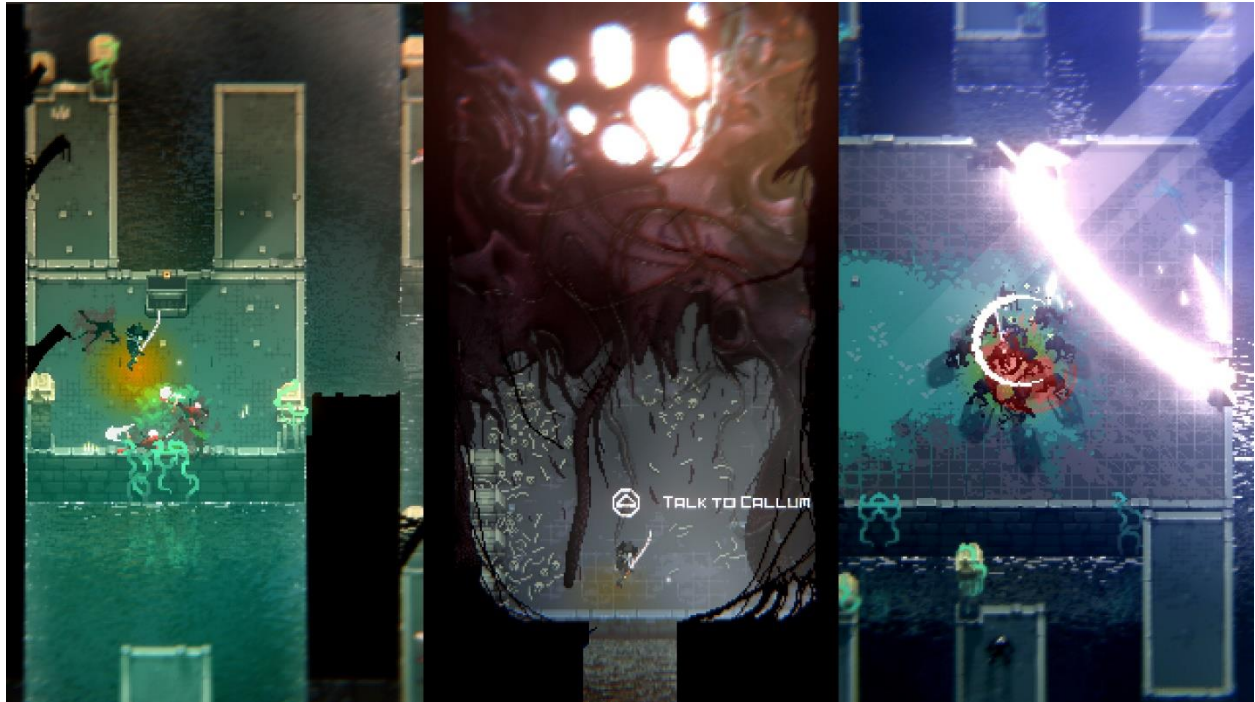


Loot River:

### Tetris s Démonmi.



Loot River je **procedurálne** generovaný Tetris, v ktorom miesto blokov posúvate bloky starého sveta, ovládáte na nich svojho hrdinu, ktorý bojuje, kúzli, a zomiera. Často. Hra je **Roguelike**, to znamená, že ak zomriete, začínate odznovu, a stratíte všetky dočasné výhody ako zbrane a kúzla. Avšak má tiež **permanentný upgrade systém**, ktorým hráč napreduje v rámci celkovej hry.

Vždy keď hráč zomrie, prebudí sa v alternatívnom vesmíre, kde je všetko podobné, a zároveň úplne iné. Získavaním permanentných upgradov môže hráč nielen meniť seba, ale aj prostredie do ktorého sa nabudúce prebudí.

*Názov Loot River je projektový názov, a výsledný produkt bude pravdepodobne pomenovaný inak.*

### Relevantné projekty:

Relevantné projekty po vizuálnej stránke sú k dispozícii v ADD.

Po gameplay stránke je najväčšou inšpiráciou Dead Cells – nie po mechanickej stránke, nakoľko je hra plošinovka kde iba bojujete, ale po stránke gameplay loopu, player experience a procedurálneho generovania.

Z hľadiska osadenia hry je inšpiráciou najmä Dark Souls a Bloodborne, ktorých príbeh je temný a podaný nenásilne skrz enviromental storytelling.

Bloodborne tiež inšpiroval melee combat system, založený na animáciách.

### **Unikátny selling point:**

Základná premisa tejto hry je unikátny.

Hráč hrá Tetris s celými blokmi sveta, mení základnú štruktúru celého levelu, a používa to na prekonanie oveľa silnejších nepriateľov.

Z technických dôvodov opísaných v TDD časti AI, tu ešte doteraz nebola obdobná herná mechanika.

Vizuálne je hra unikátna spojením 3D real-time nasvietenia, pixelartovej grafiky, a fluidnej animácie – viac ako aj porovnanie s vizuálne podobnými projektami nájdete v ADD, a vysvetlenie špeciálnej rendrovacej metódy v TDD.

### **PEGI a cieľová skupina:**

Hra je cielená na hráčov akčných hier so zaujímavým vizuálom, medzi 15-40 rokov, ktorý majú v hernej knižnici viacero 2D akčných hier alebo roguelike, a chcú by hrať niečo čo doposiaľ ešte neskúsili. Hra má výraznú šancu zaujať svojimi netradičnými hernými mechanikami, a príťažlivým vizuálom.

Hra obsahuje násilie, strach a temné prostredie a lore, predpokladaná klasifikácia je PEGI 16.

### **Dĺžka diela:**

Jeden level bude trvať približne 10 minút, jeden "run" by mal byť do hodiny (v závislosti od hráčovej stratégie). Získať a odomknúť všetky permanentné upgrady potrvá desiatky hodín, a aj po odomknutí má hra vysokú replay value vďaka procedurálnemu generovaniu, a dodávaniu nového obsahu po dobu trvania Early Access.

### **Herné mechaniky a priebeh hry:**

Primárne herné mechaniky sú rozdelené do dvoch hlavných skupín:

1. Ovládanie blokov – manipulácia segmentov sveta, ich posun do výhodnejšej polohy a riešenie logickej a strategickej časti hry.

## 2. Ovládanie hrdinu – navigácia na jednotlivých blokoch, presun medzi nimi, útoky, mágia, resource management.

Na pochopenie priebehu hry a kľúčových herných mechaník je potrebné zahliadnutie priloženého videa s voiceoverom – videohry sú interaktívne médium, a veríme, že takto rešpektujeme limitovaný čas poroty, a zároveň najlepšie vysvetlíme herné mechaniky.

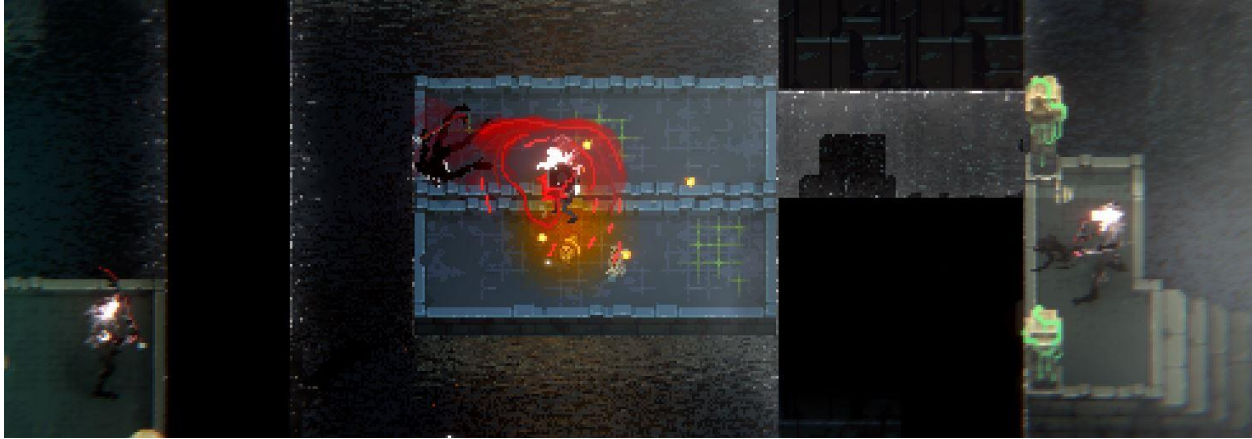
V tejto sekcii bude opis elementov, ktoré nebolo možno vidieť vo videu.



Schéma ovládania na PS4. Ovládanie ostatných gamepadov je už implementované, rovnako ako ovládanie klávesnicou.

Primárne metódy konfrontácie:

1. Melee combat – boj na blízko s arzenálom zbraní s rozličnými vlastnosťami, vzhľadom a animáciami.
2. Magic combat – boj s použitím mágie
3. Range combat – boj na diaľku s kušou a limitovanou muníciou – tento typ boja je síce plánovaný, ale je možné, že sa ukáže byť overpowered, alebo úplne zbytočný, takže sa nemusí do finálnej verzie hry dostať. Jednou z verzií je systém kde zbrane na diaľku nepôsobia zranenie (damage), ale iba efekty, napr. nepriateľa omráčia alebo prerušia útok, čo síce hráčovi poskytne výhodu, ale zabráni "snajpovaniu" z ďalekých platform.
4. Environmentálny boj – boj s použitím špeciálnych blokov. Hráč môže počas hrania naraziť na špeciálny blok, na ktorý je pripevnená veľká zbraň – napr. kosa prečnievajúca na strany bloku. Hráč ničí nepriateľov pohybom platformy – všetci nepriatelia v ceste čepele kosa budú preseknutí.



*Moment zabitia nepriateľa.*

Upgrade systém:

Systém levelovania postavy je rozdelený na dve kategórie – permanentné upgrady, ktoré posúvajú hráča v celkovej hre, a temporálne upgrady, ktoré posúvajú hráča v danom rune.

1. Permanentné upgrady: Hráč si ich kupuje keď naakumuluje dostatok meny na permanentné upgrady (knowledge), a pozostávajú primárne z odomykania možnosti nových vecí, zbraní, a kúziel.
2. Dočasné upgrady: Hráč si kupuje a získava zbrane a predmety z poolu odomknutých vecí v permanentných upgradoch, a vylepšuje základné štatistiky.

Praktický príklad fungovania upgradov na systéme zbraní:

Hráč začína hru so základným mečom. V prípade, že sa mu pošťastí, môže nájsť truhlicu obsahujúcu lepšiu zbraň. Z truhlice avšak môže vypadnúť len variácia tejto základnej zbrane, nakoľko pool odomknutých zbraní obsahuje len túto. Hráč počas tejto session naakumuluje 20 knowledge bodov, a následne si odomkne dvojručný meč ako permanentný upgrade.

Pri odomknutí veci ako permanentnej ju hráč obdrží raz, a potom existuje ako šanca, že ju nájde v ďalších runoch – to znamená, že ak hráč odomkne truhlicu v akejkoľvek neskoršej session, má X-percentnú šancu, že obdrží obojručný meč.

Pri spustení Early Access, bude dostupných minimálne 10 rôznych typov zbraní (v deme si môžete vyskúšať 5 typov), avšak zbrane sú navrhované iteratívnou metódou, a preto by nebolo vhodné ich podrobne vypisovať, nakoľko sa pravdepodobne ešte veľmi zmenia počas testovacej fázy.

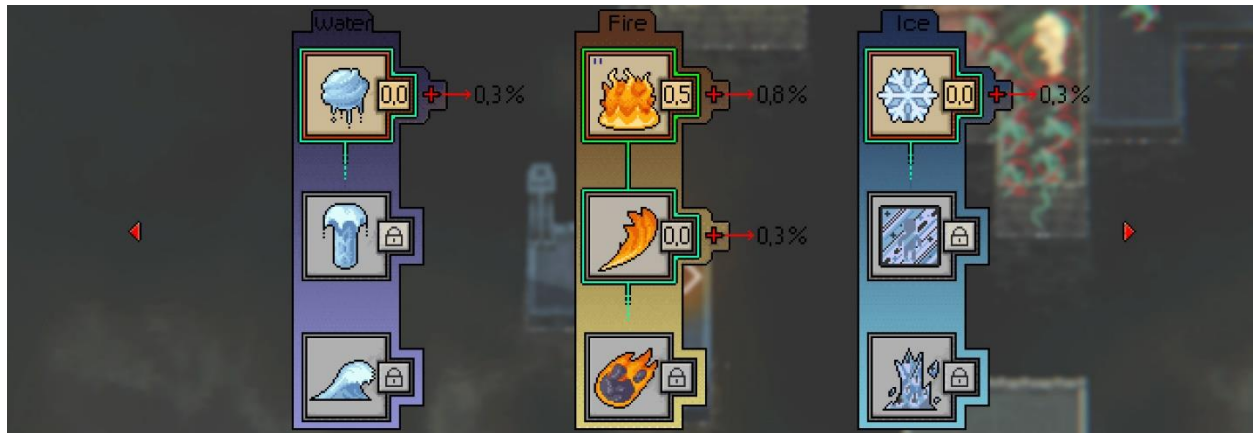
Praktický príklad fungovania upgradov na systéme mágie a abilities:

Hráč začína hru vždy so schopnosťou dodge. Jeho pool schopností je opäť limitovaný. Po získaní knowledge bodov si môže nakúpiť buď typ zbraní ako v minulom príklade, alebo novú schopnosť. Schopnosti sú zoskupené podľa typu, a vyžadujú lineárne

odomykanie v danom type – hráč najprv kúpi za 20 bodov funkciu dočasnej neviditeľnosti, potom môže kúpiť za 50 bodov teleport, a nakoniec za 75 bodov najsilnejšie kúzlo v tejto vetve, shockwave.

Kúpou permanentného upgradu schopnosti je však hráč nezískava okamžite, ani ich nemôže nájsť v truhle.

Po prejení každého biómu (oblasti), sa hráč ocitá v safe area, kde je obchod, a NPC pomáhajúce s vylepšeniami. Tu môže investovať svoje knowledge body predtým ako ich stratí pri smrti, a vybrať si odmenu za prejdenie biómu v podobe jednej schopnosti z dostupného poolu schopností.



To znamená, že hráč si po prvom bióme odomkne neviditeľnosť, po druhom teleport, a po treťom shockwave.

Iné typy kúziel a schopností diktujú iný štýl hry – fire build, lighting build, defensive build, shockwave build atď.

Hráč môže samozrejme hrať aj miešaný build, ale to znamená že vetvy schopností ktoré odomkne nebudú rozvinuté do najsilnejšej formy.

Kúzla sú zväčša štandardné RPG kúzla a schopnosti, a budú balansované počas playtestingu.

Interakcia s bojovým systémom:

Hráč môže naraz držať dva akčné predmety: dve zbrane, dve kúzla, jednu zbraň a jedno kúzlo, kušu a zbraň, atď. a môže ich používať bez prerušenia. Každá zbraň má dve formy útoku – krátky a silný, a v prípade kúzla, tlačidlo slabého útoku použije dané kúzlo a silný útok automaticky použije silnú verziu daného kúzla. Hráč si prípadne môže zameniť silnú verziu kúzla za kúzlo z inej skupiny, ktoré už má odomknuté, čiže teoreticky môže mať naraz až štyri typy kúziel.



Sloty na dve zbrane alebo kúzla.

Základné skupiny kúziel a schopností:

1. Ofenzívne elementálne kúzla ako fireball, chain lightning atď.
2. Defenzívne pasívne kúzla ako protekcia pred ohňom, obnovenie časti života po zabití nepriateľa atď.
3. Support kúzla, ktoré sú aktívne ale nepoškodzujú nepriateľa ako neviditeľnosť alebo teleport.

Typy nepriateľov:

1. Horda – malé, slabé, čierne príšery, ktoré útočia v skupinách.
2. Štandardný útok na blízko – môžu mať niekoľko variácií vzhľadu, zbraní, vlastností a animácií, nakoľko je produkcia rýchla (viac o produkcii v TDD)
3. Teleportujúci sa nepriatelia – môžu k hráčovi priskočiť z iného bloku
4. Štandardný útok na diaľku – lukostrelci, útočia iba ak sú na obrazovke
5. Mágovia – rôzne typy kúziel, podobne ako hráč
6. Kopijníci – pomalá jednotka, ktorá nasmeruje kopiju pretŕčajúcu cez platformu, takže keď k nej hráč prisunie svoju platformu, napichne sa, nutné ju rýchlo obísť a zaútočiť zozadu.
7. Area of Effect brute – rozbije zem pred sebou a na krátky okamih omráči všetkých v jeho účiku.
8. Neviditeľný – títo nepriatelia sú takmer priesvitný, až do okamihu kedy zaútočia.
9. Boss súboje – v Early Access budú dva

Títo nepriatelia už boli navrhnutí a s najväčšou pravdepodobnosťou sa dostanú do Early Access. Zmena je možná, avšak minimálny počet nepriateľských typov je 10.

Co – op:

Hra bola originálne navrhnutá ako lokálny multiplayer dvoch hráčov, avšak po konzultáciách s odborníkmi (SUPERHOT, Devolver Digital, kunabi brother, 11 bit

studios) sme sa rozhodli sústrediť na jej single player prvok, hlavne kvôli predaju schopnosti. Coop sa však stále môže v hre vyskytnúť, pravdepodobne však počas prechodu z Early Access do 1.0. Staršie video z Coop verzie je možné nájsť v prílohách.

### Biómy:

Vo videu a hrateľnom deme je iba jeden bióm (oblasť) – “dungeon“ level.

Produkcia biómov je rýchla po dokončení príslušných systémov a preto sú zatiaľ nie plne rozvinuté.

Biómom sa rozumie jedna časť – level – citadely, s podobnou architektúrou, farebnou paletou, a špecifickým typom nepriateľov.

Po prejení jedného biómu sa hráč nachádza v safe zóne, kde si môže nastaviť kúzla, investovať knowledge body, doplniť zdravie, atď., pred postupom do ďalšieho biómu.

### Zoznam plánovaných biómov:

1. Deep Excavations – intro level, iba jedna výška platformy, krátky a návykový
2. Dark Barracks – Dungeon level s dizajnom v momentálnom deme.
3. Inner Canal – Toxická oblasť
4. Botanic Gardens – Súboj s prvým bossom, mini oblasť
5. Cursed Palace – Bohaté zlatisté prostredie, plné rytierov a nepriateľov v brnení
6. Upper Citadel – Vonkajšie prostredie plné úzkych uličiek
7. Gate – Záverečný boss, mini oblasť

Charakteristika týchto oblastí sa môže meniť, rovnako ako ich názov.

Hráč si môže oblasti prispôbovať nákupom vlastností za knowledge, napr. skratku medzi prvou a treťou oblasťou, ktorá tam bude keď sa prebudí v ďalšom alternatívnom svete. Postup medzi oblasťami je lineárny, ale pri prechode z Early Access do 1.0 pribudne viacej Biómov, a prechod bude pravdepodobne rozvetvený.

### Príbeh/Lore sveta:

Miera implementácie príbehu ešte nebola jasne definovaná, a s najväčšou pravdepodobnosťou bude príbeh prezentovaný ako Lore, len pre hráčov ktorí ho naozaj hľadajú. Príbeh nie je klasickým príbehom, je to mýtus sveta v ktorom sa hra odohráva, skutočnosti ktoré sa stali dávno predtým, a ktoré spôsobili súčasný stav sveta.

*Loot River sa odohráva v rozmedzí nekonečna alternatívnych vesmírov medzi ktorými hráč putuje pri každom úmrtí.*

*Pred mnohými rokmi nastala v cirkvi rozluka, keď bola v podzemných vykopávkach v odlúčenej Citadele objavená prastará Svätá Relikvia.*

*Vysoký cirkevný hodnostári sa rozhodli Citadelu uzavrieť, kým sa nepríde na plné účinky Svätej Relikvie.*

*Prelát Nicodémus sa postavil výlučne proti uzavretiu citadely, bol vyhlásený za heretika, a odsúdený na smrť narazením na kôl. Kôl bol vyrobený z úlomku Svätej Relikvie, a Prelát sa stal prvým pútnikom, keď sa po zmiešaní relikvie s jeho krvou, po smrti prebudil v alternatívnom vesmíre, kde ešte Relikviu neobjavili.*

*Legenda hovorí, že Svätý Nicodémus musel precestovať milióny vesmírov, a umrieť milióny smrtí, kým sa mu podarilo vrátiť do pôvodného sveta o niekoľko mesiacov neskôr, kde sa objavil na to istom mieste ako skonali.*

*Keď sa prišlo na účinky miešania krvi, cirkev vyslala misionárov do iných svetov, a ešte prísnejšie uzavrela citadelu, aby ani kúsok Svätej Relikvie neunikol.*

*Misionári pred cestou požili Nicodémovu krv a telo, a tým získali jeho vedomosti o putovaní, a vedeli navigovať medzi rôzne svety.*

*Medzitým obyvatelia citadely, vyhladovaný a napol šíalený izoláciou začali čierny obchod s úlomkami Relikvie. Matky posielali svoje deti za hľadáním lepšieho sveta, bohatší občania cestovali s celými rodinami. Čoskoro neostal v citadele nikto okrem pár najvyšších predstavených, najväčších fanatikov.*

*Vtedy sa začali pútnici vracat'.*

*Misionári rozšírili vedomosti o Svätej relikvii do miliónov svetov, kde boli relikvie objavené, a čoskoro nastalo masové putovanie tak ako v prvom svete.*

*Pútnikov pribúdalo exponenciálne, avšak po toľkých úmrtiach mnohý stratili svoju ľudskosť, a túžili len po prijatí tela a krvi iných pútnikov, aby im osvietili cestu za Lepším svetom.*

Nie je známe v ktorom svete sa hráč prebúda ani čo je jeho motivácia, avšak pri prebojovaní sa k východu z citadely a porazení záverečného strážcu, má hráč na výber: stať sa novým strážcom citadely, alebo otvoriť jej brány a zveriť tento dar celému svetu, miliónom svetov.

Hráčovi je príbeh podávaný skrz čítanie popisu predmetov, občasné kryptické dialógy, a skúmanie environmentálnych predmetov s interakciou.

## **Zvuk a hudba:**

Dizajn ozvučenia bude zabezpečený externistami tak ako doteraz.

Dizajn hudby by ideálne navrhol buď Jim Guthrie (Bleak sword, Below, Sword & Sworcery) alebo Cris Velasco (Bloodborne, God of War III).

Cena takéhoto hudobníka je však mimoriadne vysoká (pri kunabi brother projekte Lifelike hudba od skladateľa Scott Morgan/Loscil bola cca 50000\$), a preto podľa dohody s hudobníkom bude nutné pracovať s niekým menej známym.

Hudba bude ideálne obsahovať gotickú kostolnú hudbu/chór, poprípade variácie s elektronickou hudbou, avšak toto by ideálne bolo rozhodnutie vedúceho hudobníka



## Marketingová stratégia:

Prvotná propagácia závisí od spôsobu oznámenia, avšak vzhľadom na charakter projektu, unikátny žánr, partnerstvo uzavreté so SUPERHOT, a mediálny ohlas predchádzajúcich hier možno predpokladať veľmi dobré pokrytie v médiách.

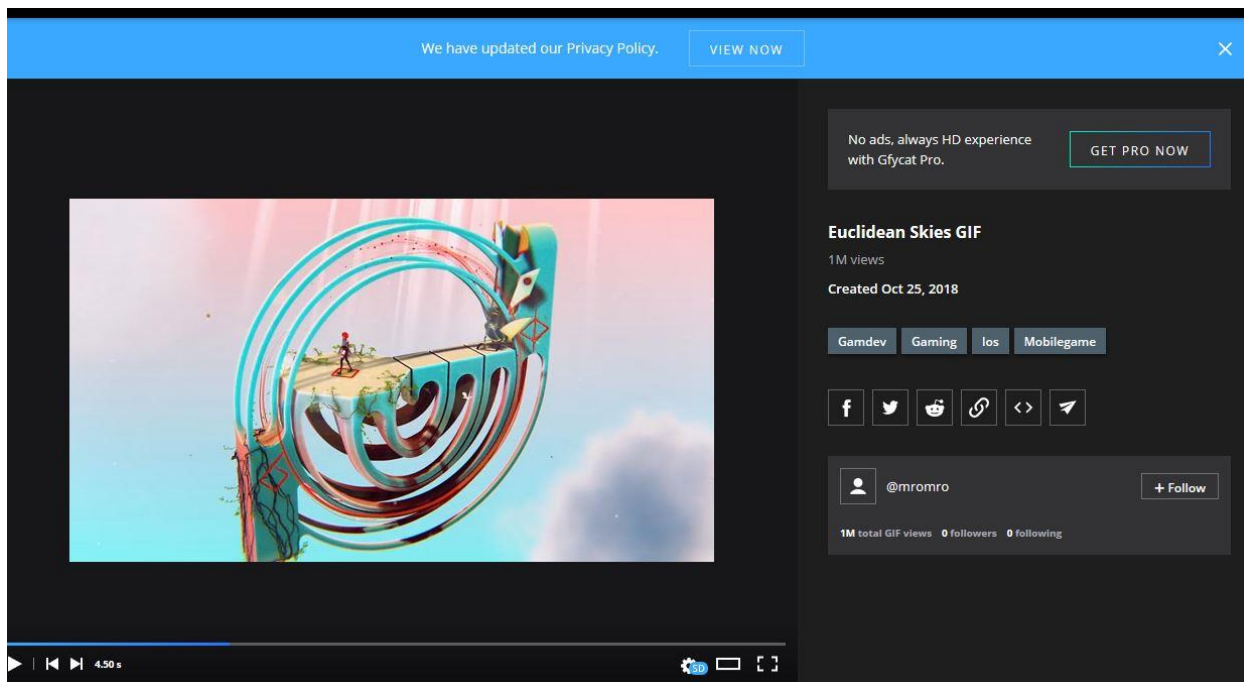
Plány ohlásenia boli pôvodne cielené na E3, avšak keďže sa konferencia odložila, hra bude potrebovať nový announcement schedule. Bolo nám ponúknuté ohlásiť hry na "indie E3", kde budú ohlasovať prominentný indie publisheri svoje hry, avšak je to prvý ročník takejto online akcie a preto sme od možnosti upustili.

Ideálne ohlásenie by bolo v lineupe niektorého z vlastníkov konzol, avšak to sa v súčasnosti nedá zaručiť.

Od prvého ohlásenia hry bude všetko prelinkované na wishlisty na Steame, a tiež bude bežať platená reklama (možno spojená s opatrne pripravenými botmi) na Reddite.

Mike Rose z No More Robot zverejnil malú štúdiu, v rámci ktorej sa ukázalo, že Reddit má najlepšiu konverziu na wishlisty zo všetkých dostupných sociálnych sietí.

Reddit sa ukázal ako dobrá stratégia aj v rámci našej predchádzajúcej hry, Euclidean Skies, kedy video s hrou na Reddite malo cez milión vzhliadnutí, a post bol na prvej strane Redditu – zadarmo.



*Screenshot s videom z Redditu s jedným miliónom videní.*

Predchádzajúce hry boli tiež pokryté vo vplyvných médiách – Kotaku, The Verge, MIT Review, atď., a tieto kontakty, spolu s kontaktami zo SUPERHOT budú využité znovu.

Hra bude reprezentovaná na konferenciách a eventoch formou hrateľného dema (ak budú eventy ešte prebiehať), a o aktívny marketingový push sa bude starať agentúra (v minulosti Future Friends). Hra by mala byť integrovaná s Twitchom, a streamerom budú poskytnuté kópie niekoľko mesiacov pred spustením hry, od najmenších najďalej k vydaniu, až po najdôležitejších tesne pred vydaním.

EA launch bude opäť pokrytá v médiách spolu s recenziami, a vďaka počtu wishilstov bude hra dobre viditeľná na Steame.

Komunita bude aktívne prispievať ku smeru vývoja, a ako taká bude s trochou šťastia vokálna o hre.

Komunitný manažér bude mať na starosti primárne Discord a subreddit r/LootRiver, a tradičné sociálne stránky ako Facebook budú mať registrované handles, ale miera využitia nie je istá, hlavne kvôli nevyhovujúcim profilom užívateľov stránok.

Prípadné zmluvy o exkluzivitu samozrejme plány môžu narušiť.

### **Dodatočný rozpočet:**

Loot River je vo vývoji asi od začiatku roka 2019, kedy si prešla masívnou prototyping fázou, zameranou na objavenie najatraktívnejšieho gameplay loopu.

[REDACTED FINANCIAL INFO]

[REDACTED FINANCIAL INFO]

[REDACTED FINANCIAL INFO]

[REDACTED FINANCIAL INFO]

[REDACTED FINANCIAL INFO]

[REDACTED FINANCIAL INFO]



Zatiaľ čo suma predaja sú prostriedky primárne určené na vývoj hry, nakoľko rozpočtová politika FPU povoľuje iba 20% manipuláciu s prostriedkami, tieto prostriedky nie sú zahrnuté v oficiálnom rozpočte, avšak budú použité v potrebnej miere na dokončenie vývoja, a náklady spojené s marketingom a releasom produktu.

Je možné, že budú uzavreté ďalšie zmluvy s prípadnými partnermi, a v prípade potreby pôjdu zdroje z týchto zmlúv na dodatočný vývoj, ale nepredpokladáme, že celková suma vývoja prekročí 250 000\$ a nepočítame s týmito zdrojmi ani v rozšírených rozpočtoch.