

DARFALL

Game Design Document



Obsah

Popis projektu	3
Podobné projekty	3
Popis unikátnych prvkov projektu	4
Mechanika zamorených lokalít	4
Prepojenie RPG mechanik so strategickým žánrom	5
Tma vs. Svetlo	5
Hrdina inšpiruje okolie	5
Ciel'ová skupina	5
Herná mechanika	6
Metalevel (Mapa)	6
Core Loop (základná mechanika)	6
Suroviny	7
Budovy	7
Obrana/Opevnenie	8
Hrdina	8
Jednotky	8
NPC (jednotky neovládané hráčom)	9
Diagram Obrazoviek	10
Priemerný herný čas	10
Opis priebehu hry	11
Príbeh	15
Zvuky	15
Veková klasifikácia	15
Prieskum trhu	16
Zámer projektu / Marketing	18
Ovládanie	19

Popis projektu

Darfall je strategická hra s prvkami RPG, ktoré sú v hre zastúpené prostredníctvom hrdinu, ktorý je dôležitou súčasťou bojovej, ale aj ekonomickej časti hry. Hráč sa ocita v krajine zamorenej temnými silami a jeho úlohou je v prvej fáze **vybudovať** základňu, ktorá musí každú noc **odolávať** stupňujúcim sa útokom nepriateľov. Po vytvorení dostatočne silnej skupiny bojovníkov je úlohou hráča **vyčistiť** krajinu premorenú nepriateľmi.

Podobné projekty

Age of Darkness



Don't Starve



Banished



Kingdom and Castles



Diplomacy is Not an Option



Becastled



Warcraft 3



Stoneheart



8-bit Hordes

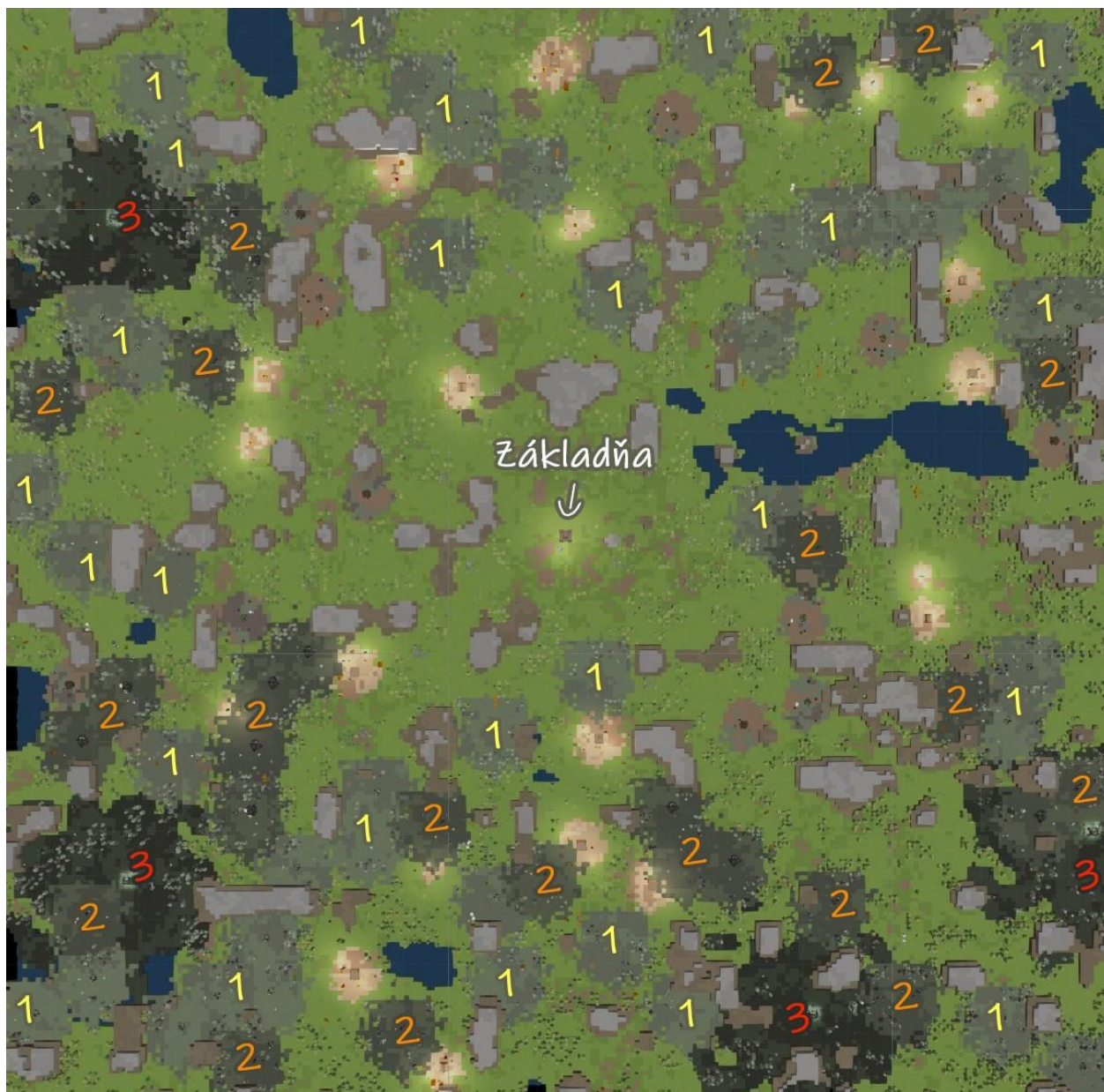


Hra je inšpirovaná viacerými titulmi, či už ide o klasické herné prvky svojich žánrov, alebo grafické spracovanie vo voxeloch.

Popis unikátnych prvkov projektu

Mechanika zamorených lokalít

Pri generovaní mapy sú náhodne vytvorené **nepriateľské kempy**, ktoré vo svojom okolí **generujú zamorené územia**. Ide rádovo o desiatky kempov, ktoré môžu zaberáť zhruba 50% celej mapy, a každý z nich je priradený do určitej **skupiny podľa intenzity zamorenia** (1, 2, 3). Intenzita/sila zamorenia ovplyvňuje veľkosť úbytku života na daných políčkach. **Vo všeobecnosti bude platiť, že čím silnejšie zamorenie, tým silnejšie jednotky bude hráč potrebovať na zničenie tohto územia**. Po zničení daného kempu zamorenie mizne. Naopak pri nečinnosti hráča zamorenie časom pribúda.



Prepojenie RPG mechanik so strategickým žánrom

Hráč prostredníctvom akcií **s hrdinom získava predmety**, ktoré následne slúžia na činnosti spojené s rozvojom **strategických/budovateľských prvkov** hry. Napríklad hrdina bude mať za úlohu v rôznych nepriateľských kempoch získať súčasti "magického meča", ktoré následne budova "kováča" dokáže premeniť na "magický meč", ktorý posluží na splnenie hlavného cieľa. Alebo hrdina získa predmet "luk", ktorý je potrebný na najatie "lukostrelca", prípadne iné vzácne predmety, ktoré posunu celkový vývoj mesta a jednotiek na vyššiu úroveň. V rámci svojich žánrov sú tieto mechaniky pomerne bežné, ale **v kombinácií RPG + stratégia** vedia priniesť hráčovi **nový herný zážitok**.

Tma vs. Svetlo

V hre funguje **časový systém**, ktorý sa stará o **striedanie dňa a noci**. To prináša **odlišný herný štýl** počas týchto fáz. Cez deň sa hráč sústreďí na výstavbu základne a obrany, prípadne objavuje a bojuje v okolitej krajine. Naopak v noci sústreďí všetko na obranu, kde platí pravidlo, že **v tme sú nepriatelia silnejší**, naopak **svetlo prináša výhodu pre hráča** a jeho jednotky. Táto mechanika má prostredníctvom práce so svetlom vytvárať v hre napätie, čo je aj prepojené s potrebou **stavať "Lampy"**, ktoré reprezentujú relatívne bezpečie. **Tma v noci výrazne dotvára atmosféru hry, keďže priamo ovplyvňuje gameplay, kedy je pre hráča rozhodujúce v ktorom momente zaregistruje nepriateľské jednotky a prispôsobí tomu obrannú stratégiu.**



Hrdina inšpiruje okolie

V prítomnosti hrdinu sú robotníci inšpirovaní a získavajú (produkovajú) suroviny výrazne rýchlejšie. Táto funkcionality vytvára dilemu, či má hráč ostať s hrdinom na základni a podporovať **získavanie primárnych surovín** (napr. drevo a kameň), alebo sa má vybrať do divočiny, kde je možnosť **získať iný typ surovín** (napr. mana orby, mäso), a zároveň levelovať hrdinu.

Cieľová skupina

Strategické a RPG hry hrávajú prevažne muži. Voxelová (jednoduchšia) grafika je zas populárna u mladšej generácie. Na základe týchto predpokladov je primárna cieľová kategória zadefinovaná ako **muži od veku 15 rokov**.

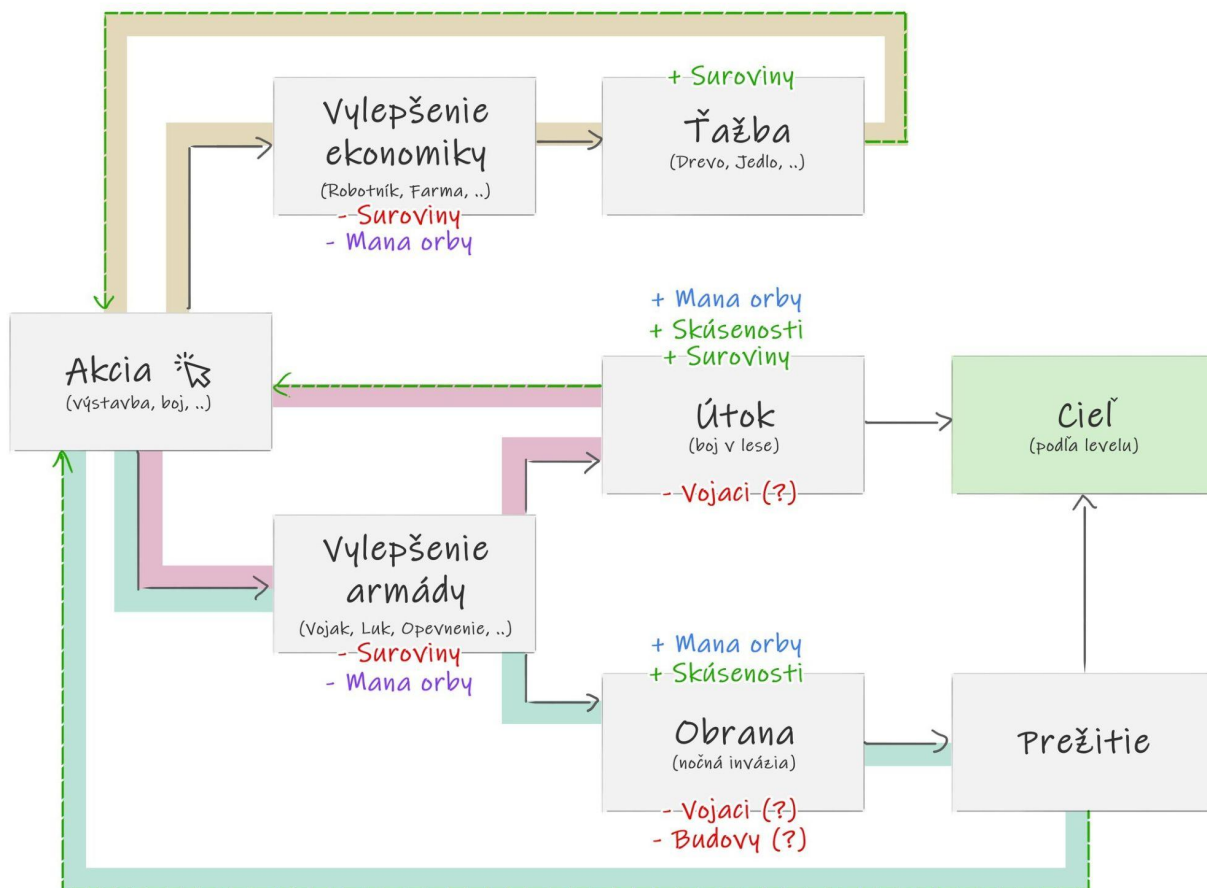
Herná mechanika

Metalevel (Mapa)

V prvej fáze hry (Early Access) bude mapa obsahovať základnú sadu levelov (3-5) z **jedného biotopu**. Väčšina levelov bude mať mierne **odlišný cieľ** ako napríklad:

1. ubrániť základňu a zneškodniť okolité pohrebiska (demo)
2. vydržať nápor útokov kým nedorazia posily
3. postaviť oltár (dôležitá surovina bude ukrytá v jednom z mnohých pohrebísk)

Core Loop (3 základné loopy: Ťažba, Útok, Obrana)



Základná mechanika hry je založená na dileme, či sa hráč rozhodne investovať svoje zdroje do **"Vylepšenia ekonomiky"**, alebo **"Vylepšenia armády"**, a zároveň platí, že tieto odvetvia sa navzájom potrebujú a ovplyvňujú. Na splnenie cieľa je potrebné v správnom pomere **vybalancovať** tri základné piliere hry: **Ťažbu, Útok a Obranu**.

Suroviny

Primárne suroviny: Drevo, Kameň, Zelenina, Pšenica, Mäso, Železná ruda, Strieborná ruda, Kožušina, Mana orby (špeciálna surovina)

- **Mana orby** - magická surovina, ktorá predstavuje energiu života. Je ju možné získať zo živých a v obmedzenom množstve aj nemŕtvych nepriateľov. Tvorí jednu zo základných surovín potrebných na vytvorenie jednotiek (robotníkov, aj vojakov).

Sekundárne suroviny / produkty: Uhlie, Dosky, Chlieb, Železné tehly, Strieborné tehly, Luk, Meč, Železné brnenie, Strieborné brnenie, Kôň, Róba pre mága,

- **Uhlie** - jednou z prvých a dôležitých sekundárnych surovín, ktoré hráč potrebuje na prežitie a rozvoj základne je uhlie, ktoré sa používa ako palivo pre lampy.

Budovy



Hrad - hlavná budova, ktorá dokáže **vytvárať robotníkov**. Dokáže **uzdravovať jednotky** v jej dosahu. Taktiež slúži ako **skladisko** a **výdajňa jedla**. Nie je možné mať viac hradov. V prípade zničenia sa ukončí level.

Budovy z primárnych surovín - Drevorubačská chata, Baňa (na rôzne rudy), Farma na jedlo, Dom, Pec na výrobu uhlia, Skladisko, Tesár, Kasárne, Cesta

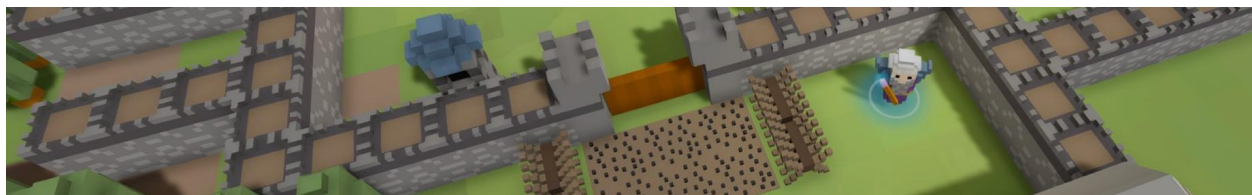
- **Dom** - nutná stavba na zvýšenie kapacity robotníkov
- **Kasárne** - určujú kapacitu vojakov, a tiež sa cez danú budovu vytvárajú vojaci

Budovy zo sekundárnych surovín - Lampa, Farma na pšenicu, Pekáreň, Kováč, Taviareň, Kaplnka, Chata na vzdialenú ťažbu, Stajňa, Kamenár, Krajčír

- **Lampa** - vytvára osvetlenú zónu, v ktorej je možné stavať ďalšie budovy. V noci na svoj chod potrebuje uhlie. Ak je rozsvietená, znižuje silu nepriateľov. Taktiež je možné za mana orby aktivovať magickú funkciu, ktorá ešte viac oslabí nepriateľov.
- **Kaplnka** - zvyšuje produktivitu/silu jednotkam.
- **Kemp na vzdialenú ťažbu** - pomerné drahá budova, ktorá môže byť postavená aj mimo rádiusu lám, avšak v noci nie je aktívna, teda neprebieha získavanie surovín.

Za jej pomoci je možné počas dňa ťažiť rudy, ale aj drevo. Zároveň slúži ako skladisko a výdajňa jedla.

Obrana/Opevnenie



Úlohou hráča je chrániť svojich ľudí počas nočných invázií. Na to vedú dobre poslúžiť **budovy určené na obranu** - Drevené palisády, Hradby, Brána, Strážná veža, Balistická veža a Pasce.

Hrdina

Najvýznamnejšia jednotka v hre je hrdina. Príbehovo reprezentuje postavu, ktorá bola vyslaná na zastavenie útoku nemŕtvých prichádzajúcich z Darfallu. Bojom naberá skúsenosti a zvyšuje svoje parametre útoku a života (HP-čka). Levelovaním hrdinu mu hráč **odomyká kúzla**, ktoré dokáže hrdina používať v boji. Tieto kúzla sa po použití obnovujú v priebehu času.

Jednotky



Robotníci - produktívna jednotka, ktorá slúži na **ťažbu surovín a výrobu produktov**. Konzumujú jedlo; kvalitnejšie jedlo, prítomnosť hrdinu a kaplnka im zvyšujú produktivitu. Robotníci nebojujú, v prípade nebezpečenstva sa utekajú skryť do najbližšej budovy. Na ich vytvorenie je potrebné jedlo, mana orby a dostatočná kapacita domov.

Vojaci - bojová jednotka, ktorá slúži na útok a obranu. Vojaci konzumujú jedlo; kvalitnejšie jedlo, prítomnosť hrdinu a kaplnka im zvyšujú bojovú silu. Taktiež bojom naberajú skúsenosti, čo ich robí silnejšími. Vojenské jednotky:

- **Spearman (Kopijník)** - základná bojová jednotka na ktorej vytvorenie je potrebné drevo, mana orby a jedlo. Jediná jednotka, ktorá dokáže byť vytvorená z primárnych surovín.
- **Archer (Lukostrelec)** - dokáže zlikvidovať nepriateľa na diaľku. K vytvoreniu lukostrelca je okrem mana orbov a jedla potrebný aj sekundárny produkt - luk.
- **Berserker (Sekerník)** - relatívne silná jednotka, dokáže prebiť brnenie.

- **Healer (Mág)** - primárne uzdravuje ostatné jednotky. Dokáže tiež útočiť na diaľku, ale jeho útok je slabší v porovnaní s lukostrelcom.
- **Horseman (Kavaléria)** - jednotka na koni, ktorá sa dokáže rýchlo presúvať medzi rôznymi frontami.
- **Knight (Rytier)** - silná jednotka, ktorá dokáže nahradiť niekoľkých kopijníkov.
- **Paladín** - po hrdinovi druhá najsilnejšia jednotka v hre.

NPC (jednotky neovládané hráčom)



Typy NPC:

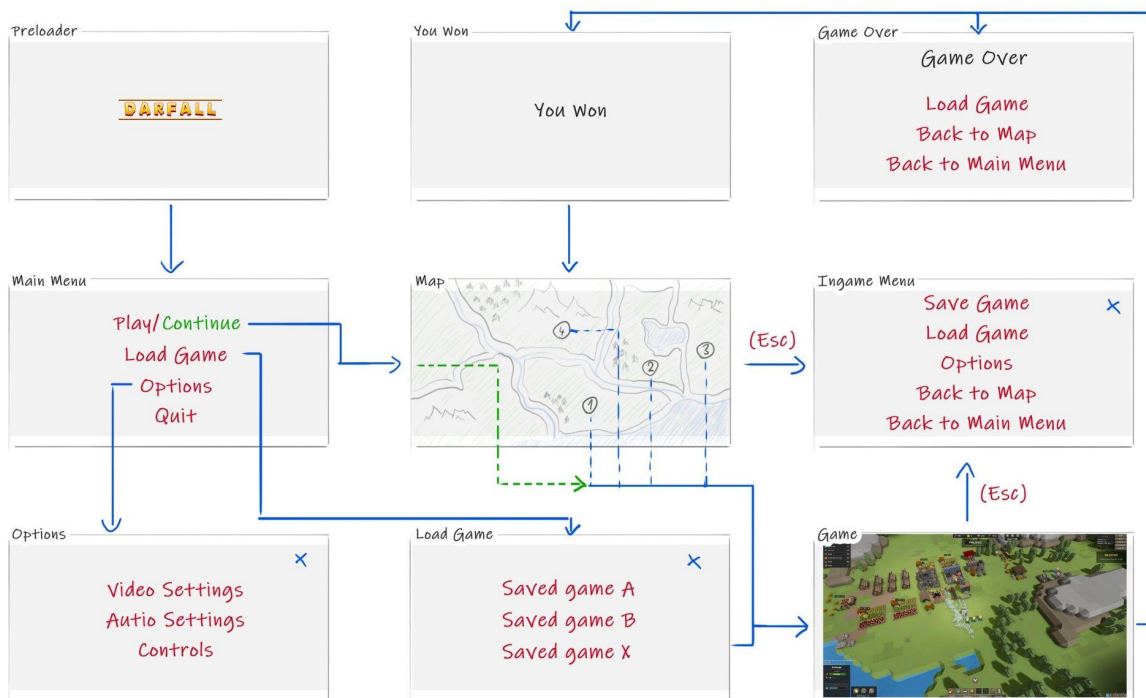
- **Zver** - do tejto kategórie sa zaraďujú zvieratá, ktoré je možné loviť na získanie potravy, prípadne kožušiny.
- **Monštrá** - mýtické bytosti, ktoré prišli z Darfallu spoločne s nemrťvymi
- **Orkovia** - nepriateľská rasa, ktorá utiekla mimo svojho územia pred nemrťvymi
- **Nemrťvi** - hlavný nepriateľ, ktorý sa snaží zničiť všetko živé

Monštrá, Orkovia a Nemrťvi majú svoje jednotky, ktoré dokážu útočiť na blízku (melee), ale aj na diaľku (ranged). V obmedzenom množstve sa budú v krajine nachádzať aj "**Bossovia**" - najsilnejšie jednotky nepriateľov.

Lokality na mape:

- **Pohrebiská** - lokality premorené nemrťvými. Pohyb na týchto miestach postupne uberá život ľudským jednotkam, až do zničenia oltáru v strede pohrebiska.
- **Kempy nemrťvých** - vytvárajú zamorenie vo svojom okolí. Intenzita zamorenia a zloženie nepriateľských jednotiek ovplyvňujú zvolenú stratégiu, ktorou ich dokáže hráč zničiť.
- **Jaskyne monštier** - skrýše pre monštrá (obrovské myši, pavúci, vlkodlaci). Niektoré jaskyne generujú počas obrany ďalšie monštrá (napr. každých 10 sekúnd).
- **Kempy orkov** - osídlenie, kde žijú orkovia. Hráč ich dokáže zneškodniť a získať cenné suroviny, ako aj mana orby. Ak orkovia zaznamenajú pohyb v ich okolí, tak útočia.
- **Kusy kameňov a dreva** - slúžia ako bonus k základným surovinám, ktoré hrdina dokáže priniesť z výpravy.

Diagram Obrazoviek



Priemerný herný čas

Priemerný herný čas sa odhaduje na **2 - 4 hodiny na jeden level**. Do prvej verzie (Early Access) sa plánuje zaimplementovať **3 - 5 levelov** so základným biotopom, čo predstavuje interval **6 - 20 hodín herného času**. Predpokladá sa určitá krivka učenia, čo bude znamenať opakovanie levelov, tým pádom tento čas môže rádo narásť na **desiatky hodín**. Do budúca sa ráta s pridaním nových biotopov (zimna krajina, močiare, lávová krajina) v rámci metalevelu, čo násobne navýši počet levelov, a tým pádom aj celkový herný čas.

Opis priebehu hry

1. Po vygenerovaní mapy konkrétneho levelu sa hráč ocita s hrdinom a základnou budovou (hradom) v strede mapy. Vo svojom okolí má niekoľko ložísk kameňa a pomerne dostatok stromov.



2. Ako prvé je nutné zabezpečiť základné suroviny, na začiatku hlavne drevo a kameň. K tomu je za potreby vytvoriť robotníkov a priradiť ich na konkrétne pozície.



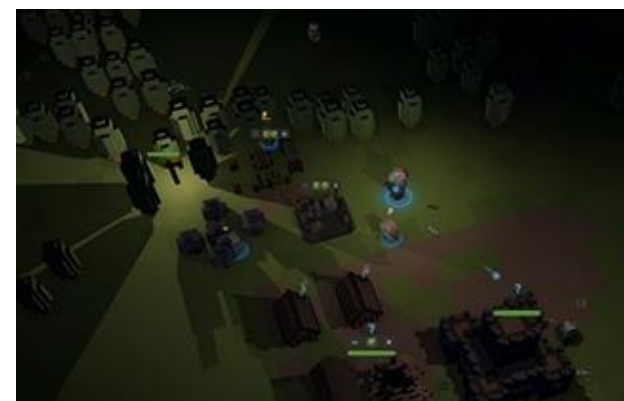
3. Hrdina medzi tým odhaľuje okolie, stretáva prvých orkov, s ktorými bojuje a víťazí. Za odmenu získava mana orby.



4. Po neskorom návrate na základňu hrdina motivuje svojich robotníkov, ktorí dokážu získať potrebné suroviny v kratšom čase. V mestečku hráč postavil nové domy a pec na výrobu uhlia.



5. Prvé uhlie hráč hneď investuje do výstavby lampy, ktorá mu pomáha pri obrane prvých nočných útokov.



6. S pribúdajúcimi surovinami je možné rozvíjať mestečko. Pribúdajú farmy na zeleninu a kasárne.



7. K hrdinovi sa pridávajú prví traja vojaci, ktorí mu pomáhajú objavovať nové časti mapy.



8. Prvé drevené palisády chránia oblasť s drevorubačom a baňou. Sektor osvetľuje jedna z ďalších lúčnych lúčov. Počas noci sa podarí opäť ubrániť nočnej invázií.



9. Hrdina s vojakmi objavuje kemp orkov, ktorý sa im podarí zničiť, a tak získať zaujímavé suroviny.



10. Prichádza ďalšia noc a s ňou aj opäť silnejší útok nemŕtvych. Tento krát sa do obrany zapojila už aj postavená veža a zredukovať silu nepriateľa pomáhala aj lampa.



11. Počas nasledujúceho dňa sa darí hráčovi zničiť jedno zo štyroch pohrebisk, čím sa priblíži k naplneniu cieľa.



12. Nasledujúcu noc je invázia tak silná, že nemŕtvym sa podari zneškodniť celú obranu, dostanú sa až ku hradu, ktorý ničia, čím ukončujú nádeje hráča na úspešne prejdenie levelu.



Príbeh

Príbehová línia hry bude reprezentovaná na mape kontinentu "**Ebora**", ktorý je po stáročiach opäť **zamorený temnými silami** prichádzajúcimi z "**Darfallu**". Hráč bude postupne prostredníctvom jednoduchých inštrukcií na tejto mape sprevádzaný levelmi. Hráč je vyslaný do danej lokality, aby ju vyčistil od nepriateľov a **zabránil postupu nemŕtvych** do hlavného mesta "**Lucent**". Samotný kontrast svetla a tmy je nosnou ideou ako v príbehovej časti, tak aj prostredníctvom herných mechanik. Energiu života v hre reprezentujú "mana orby", vďaka ktorým dokáže hráč vytvárať robotníkov a vojakov, ale aj používať nadprirodzené schopnosti (napríklad magickú svetelnú auru lúčov, ktorá oslabuje nepriateľov).

Do budúcnosti bude možné na základe týchto primárnych čŕt vytvoriť plnohodnotný príbeh. V prvej verzii hry sa s tým kvôli náročnosti nepočíta.

Zvuky

Hudba - hra bude sprevádzaná atmosférickou hudbou. V pláne je implementovať viacero hudobných podmazov pre **dennú a nočnú tému**, ktoré sa budú púšťať v náhodnom poradí. Zásadná zmena atmosféry prichádza pri striedaní dňa s nocou. Hudobný doprovod v noci má pôsobiť viac dramatický a dotvárať atmosféru napätia a strachu.

Zvukové efekty - väčšina akcií hráča bude sprevádzaná zvukovou odozvou. Dôraz sa bude klásť hlavne na **efekty počas bojov**.

Veková klasifikácia

V závislosti od spracovania hry sa predpokladá označenie **PEGI 12**, a to z dôvodu že zobrazené násilie a súdoje, ako aj celá hra budú vizualizované pomerne jednoduchou nerealistickou grafikou.



Prieskum trhu

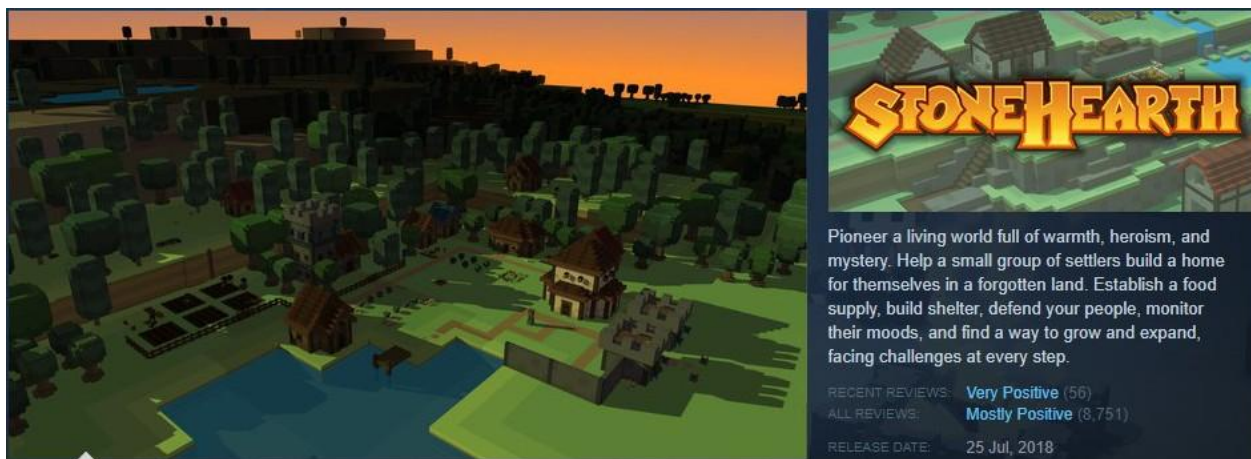
Kingdom and Castles (grafika, gameplay) - 07/2017

Viac ako **19 500** recenzií na Steame.



StoneHearth (grafika) - 07/2018

Viac ako **8 750** recenzií na Steame.

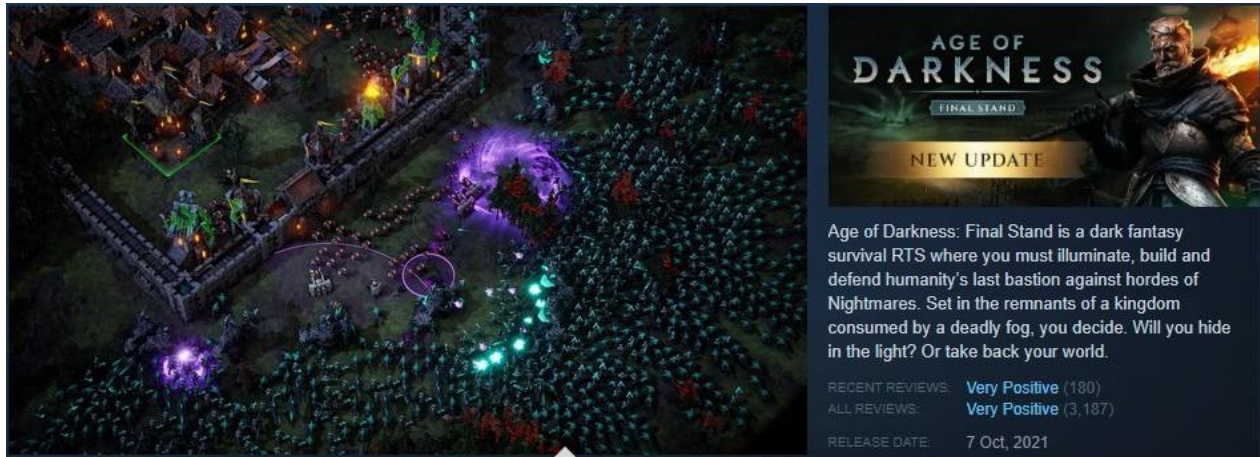


Minecraft (grafika) - 10/2011

Celosvetový fenomén, ktorý aj viac ako po desiatich rokoch od vydania dokáže zaujať **2,8M - 3,6M** súbežne hrajúcich hráčov, čím stále patrí medzi najúspešnejšie hry súčasnosti (zdroj: techacake.com).

Age of Darkness (gameplay) - 10/2021

Viac ako **3 100** recenzií za necelý polrok od vydania.



Diplomacy is Not an Option (grafika, gameplay) - 02/2022

Viac ako **1 800** recenzií mesiac po vydaní.



Na základe vyššie uvedených a ďalších hier, ktoré sa stále tešia popularite je možné predpokladať, že hráči majú vždy záujem aj o "voxelovú" nerealistickú grafiku, a tiež štandardné strategické mechaniky. To je aj zámerom projektu, vytvoriť jednoducho realizovateľnú grafiku, ktorá ponúkne štandardný gameplay obzvláštnený o inovatívne prvky.

Zámer projektu / Marketing

Charakter projektu, a to, že na hre pracuje iba malý tím ľudí dovoľuje variabilné plánovanie. **Hra bude vydaná vo verzii Early Access** a pre hráčov bude poskytovať základný "survival" mód s rôznymi cieľmi, pričom replay-abilita bude zabezpečená procedurálnou generáciou levelov, ktoré budú zobrazené na jednoduchej meta level mape. Podľa odozvy od hráčov, respektíve rentability projektu máme v zálohe ďalšie nápady ako rozšírený metalevel, nové biotopy, príbeh (cut-scény), prípadne multiplayer. Tieto však nie sú obsahom dokumentu pre FPU a nie je na nich žiadaná podpora.

V ideálnom prípade plánujeme hru vydať vo verzii **Early Access v Q1 2023**, pričom stále aj po vydaní budeme pracovať na verzii zadaných v tomto dokumente. Čas vydania záleží aj na úspešnosti marketingových kampaní a počte wishlistov nazbieraných počas týchto kampaní.

Marketing

V rámci marketingu sa chceme prioritne zamerať na **online festivaly** (zadarmo, aj platené) ako napríklad Steam Next Fest, CZ/SK Games Week, MIX, a pod. Zo sociálnych sietí sa najvhodnejšie javí **reddit**, ale vyskúšame reakcie publika aj na ostatných sieťach ako je facebook, twitter, tik tok, či youtube. Na sociálnych sieťach plánujeme zdieľať príspevky z prostredia vývoja hry, či už v podobe obrázkov, krátkych videí, alebo gameplayu. Svoje aktivity prispôbíme na základe reakcií na jednotlivé kreatíva. Ako hlavný komunikačný kanál s komunitou bude slúžiť **discord**, takisto sa prostredníctvom web stránky budeme snažiť vytvoriť mailing list našich fanúšikov.

Zhrnutie

Darfall má byť hra, ktorá poskytne hráčom **mix rôznych mechanik** zo žánrov **survival, strategických a RPG hier**. Na svoje si prídu "Prieskumnici", "Budovatelia", "Bojovníci", aj "Crafteri", pričom cieľom je tieto kategórie vyvážiť do rovnováhy.

Ovládanie

Na ovládanie hry sa používa kombinácia klavesnice a myšky. Užívateľ bude mať možnosť nastavenia vlastných klaves.

