



Bc. Samuel Biroš

Game Design Document: A Quiet Place

Popis projektu: Hráč sa ocitá v post-apokalyptickom svete, kde Zem ovládli slepé mimozemské stvorenia s extrémne citlivým sluchom. Prežitie závisí od absolútneho ticha. Hra kombinuje stealth mechaniky, emocionálne rozprávanie a využitie zvuku ako hlavného gameplay prvku.

Žáner: Survival horror, stealth

Platformy: PC, PlayStation, Xbox

Cieľová skupina: Fanúšikovia hororu a príbehových hier, vek 16+

Veková klasifikácia PEGI: Vhodné od 16 rokov. Realistické zobrazenie násilia voči ľuďom. Silnejší jazyk, sexuálne narážky, zobrazenie tabaku, alkoholu alebo drog. Viac sugestívny alebo temnejší obsah.



Rozsah: Hra je koncipovaná ako lineárna akčná adventúra pre jedného hráča, ktorá kladie dôraz na pohlcujúci príbeh, atmosféru a emocionálne napätie. Herný zážitok je navrhnutý tak, aby plynulo kombinoval stealth prvky, prieskum a intenzívne príbehové momenty. Celková herná doba sa odhaduje na 14 až 18 hodín.

Herná doba:

Hlavný príbeh 14 Hodín
Main + Sides 18 Hodín
Completionist 25½ Hodín

Podobné projekty: The Last of Us (2013) - Práca s napätím, stealth mechaniky a emocionálne výstavby scén.

Unikátne herné prvky:

- Používanie prostredia - Hráč môže využívať prostredie na odlákavie príšer (napríklad rozhodnúť sklenené fľaše, zapnúť generátor).
- Systém ticha a hluku - Hráčove akcie generujú zvuk (chôdza po rôznych povrchoch, šprint, interakcie, rozhovory. Každý zvuk zvyšuje riziko odhalenia).

Príbeh: V post-apokalyptickom svete, kde každý zvuk znamená potencionálnu smrť, sledujeme príbeh Regan Abbott – 12-ročného dievčaťa, ktoré sa narodilo nepočujúce. V čase, keď slepé, no nesmierne sluchovo citlivé monštrá ovládli svet, sa ticho stáva jediným spôsobom prežitia. No pre Regan je ticho niečím známym, dôverne vlastným.

Regan žije so svojou matkou a mladším bratom v tichu, ktoré sa pre ostatných stalo kliatbou – no pre ňu bolo realitou už dávno pred inváziou. Ovláda posunkovú reč, orientuje sa podľa vibrácií a komunikuje kresbami či dotykom. Sledujeme, ako sa táto trojčlenná rodina pohybuje svetom, kde aj spadnutá lyžička môže znamenať rozsudok smrti. Hra otvára silnou scénou úteku lesom, kde hráč zažíva napätie skrz Reganinu perspektívu – bez hudby, len so znepokojujúcim ambientným ruchom.

Všetko sa mení, keď počas prieskumu opustenej farmy Regan náhodne objaví načúvacie zariadenie. Po prvotnom zapnutí zachytáva len piskľavý, rušivý šum – ale vzápätí po prvý raz v živote začuje tlmený hlas svojej matky. Tento moment – zdanlivo tichý – je emocionálnym vrcholom, ktorý diváka zasiahne intenzívnejšie ako akákoľvek explózia. Zvuk, ktorý Regan nikdy nezažila, je pre ňu zázrakom.

Avšak nie je to len dar. Načúvadlo emituje vysokofrekvenčný signál, ktorý nečakane zareaguje pri blízkom útoku jedného z tvorov. Zvuk spôsobí bolestivú spätnú väzbu, ktorá Regan trhá uši – no monštrum to doslova zrazí na zem. Zrazu má dievča, ktoré celý život nič nepočulo, v rukách zbraň – nástroj obrany proti absolútnej smrti. Sledujeme, ako Regan začína chápať silu svojho daru. No zároveň si uvedomuje jeho cenu – každý výbuch zvuku priťahuje ďalšie príšery. Regan, spolu so svojou matkou, musí starostlivo zvažovať, kedy ticho zachovať a kedy sa odvážať ho narušiť. Príbeh pokračuje putovaním za signálom – rodina sa dozvedá o starej rádiovéj veži, ktorá by mohla šíriť vysokofrekvenčný tón na širšom území.

Opis herného sveta

Herný svet je postapokalyptický vidiek – izolované farmy, opustené domy, lesy, polia, rozpadnuté cesty a podzemné úkryty. Ticho je tu životne dôležité – akýkoľvek zvuk môže privolať smrteľnú hrozbu.

Každé prostredie je navrhnuté tak, aby kombinovalo napätie, možnosť úkrytu a strategického pohybu.

Oblasti:

- Rodinná farma – Táto oblasť funguje ako centrum, kam sa hráč môže vracáť medzi väčšími úlohami. Je miestom bezpečia. Na farme sa nachádzajú matka a brat, ktorí slúžia ako hlavné postavy zadávajúce úlohy. Matka ti dáva questy spojené s praktickým prežitím, ako napr. zháňanie liekov, ochrana úkrytu alebo starostlivosť o bábätko. Brat zadáva úlohy spojené s prieskumom, odvážnejšími akciami a riskantnejšími rozhodnutiami – často vedúcimi k novým oblastiam.

- Zničené mesto – stiesnené ulice, obchodné priestory a priestory s väčším množstvom zvukových pascí.
- Podzemný bunker / stanica – tmavé, klaustrofóbne priestory, orientované na stealth a riešenie hádaniek.
- Les a otvorené polia – prechodové oblasti medzi hlavnými lokalitami, zamerané na taktické pohyby a zvukovú manipuláciu.

Všeobecný opis prostredia:

Svet je tichý, zničený, nepriateľský. Dôležitá nie je veľkosť, ale detail – každý šuchot môže znamenať smrť. Nepriatelia (zvukom riadené monštrá) sú slepí, no extrémne citliví na hluk. Ticho nie je len atmosféra, je to hlavná mechanika.

Interakcia:

Hráč sa pohybuje pomaly, v predklone, robí zvuk len keď je nutné. Môže manipulovať s objektmi, odľakať nepriateľov, skrývať sa, opravovať zariadenia (napr. rádio, naslúchadlo). Komunikácia s ostatnými prebieha cez znakovú reč (vizuálne dialogové systémy).

Postavy:

Regan Abbott (Hlavný protagonista)

Hluchá tínedžerka, jej hendikep jej umožňuje byť v tichu prirodzenejšia a zároveň sa snaží nájsť spôsob, ako pomôcť svojej rodine a ostatným prežiť v nebezpečnom svete.

Chce ochrániť svoju rodinu a využiť svoje špeciálne schopnosti na prežitie. Bojuje so svojím pocitom viny a frustrácie, pretože nemôže počuť svet okolo seba.

Evelyn Abbott (matka)

Vyčerpaná, ale odhodlaná žena, ktorá drží rodinu pohromade.

Zadáva questy, dáva užitočné tipy, emocionálny a morálny tlak.

Marcus Abbott (brat)

Je ochotný riskovať, no zároveň si uvedomuje nebezpečenstvo.

Vzťahovosť, Konfliktný prvok, Sprievodca, Akčná podpora: V situáciách vyžadujúcich rýchle reakcie alebo fyzickú silu môže pomôcť hráčovi (napríklad odľakať nepriateľa, manipulovať s objektmi).

Deathangel (príšera)

Nehrateľná nepriateľská entita. Hlavná environmentálna hrozba; hráč sa jej musí vyhýbať, prípadne dočasne neutralizovať pomocou zvukovej zbrane. Objavuje sa ako reakcia na hluk, nie ako predskriptovaný spawn.

Hlavné mechaniky:

- Ticho ako zbraň aj obrana - Kráčanie po rôznych povrchoch (napr. drevo, sklo, tráva) vydáva rôzne úrovne hluku. Hráč vidí vizuálny indikátor hluku (napr. vibrujúci kruh pod nohami). Tichý pohyb je kľúčový – zanechanie objektu, ktorý spadne, spustí alert fázu.

- Vnímanie vibrácií - Regan vníma vibrácie cez nohy – ak sa blíži príšera, obraz sa mierne trasie alebo sa mení farebné filtrovanie (napr. jemné rozmazanie, chromatická aberácia). Zvýraznenie šokových vln v okolí (napr. spadnutý predmet, šprint niekoho iného) umožňuje hráčovi odhadnúť vzdialenosť a smer nebezpečenstva.
- Aktivácia načúvacieho zariadenia - Načúvadlo je možné aktivovať alebo deaktivovať. V zapnutom režime Regan počuje svet – ale citlivosť spôsobuje prehlušujúce efekty, ak sa blíži príšera. Zvuky sú zároveň pomôckou aj hrozbou – umožnia hráčovi lokalizovať objekty (napr. kvapkanie vody, kroky), no zároveň spôsobujú stres a riziko.
- Zvuková spätná väzba ako zbraň - Regan môže použiť načúvadlo ako vysokofrekvenčnú zbraň. Krátke použitie omráči príšery, dlhšie spôsobí ich útek či zranenie – no zároveň vytvorí obrovský hluk, ktorý priťahuje ďalšie. Zbraň má cooldown a dlhšie použitie spôsobuje Regan závraty alebo dezorientáciu (napr. obraz sa roztrasie, tmavne).

Vedľajšie mechaniky:

Objavovanie a riešenie hádaniek

Inventár a crafting

Questy a morálne voľby

Znaková reč / vizuálny dialógový systém

GAMEPLAY

Ciele hráča: Hráč hrá za Regan, ktorá sa snaží ochrániť svoju rodinu a nájsť spôsob, ako prežiť vo svete ovládanom slepými, zvukom riadenými monštrami. Cieľom je vyriešiť hlavný konflikt – buď nájsť bezpečné miesto pre život, alebo získať prostriedky na boj.

Motivácia hráča: Kombinácia osobného príbehu, morálnych rozhodnutí, prežitia v nehostinnom prostredí a zvládania napätia. Každé rozhodnutie môže mať dôsledky – niekto prežije alebo nie.

Gameflow (štruktúra hry ako celku): Hra je rozdelená do niekoľkých kapitol/levelov naviazaných na prostredia.

Každá kapitola má:

- úvodnú cut-scénu alebo dialogovú scénu (dilema, zadanie),
- fázu prieskumu, stealth a interakcie (manipulácia s prostredím),
- eskaláciu konfliktu (výskyt nepriateľa, časový tlak),
- riešenie alebo útek,
- návrat do bezpečia (farma), alebo prechod do novej lokality.

Pohyb hráča:

- Tichý pohyb ako hlavný nástroj – hráč sa pohybuje pomaly, často v podrepe, aby nevydával zvuky.

- Môže sa skrývať, preliezať prekážky, manipulovať s objektmi (napr. hodiť predmet na odlákavanie pozornosti), používať predmety ako naslúchadlo.
- Žiadne klasické boje – všetko je o vyhýbaní sa, plánovaní a tichu.

Progres (postup v hre):

- Príbehový progres: Hráč postupuje cez kapitoly, odhaľuje časti príbehu a históriu sveta.
- Vývoj postavy: Regan si zlepšuje schopnosti v stealth, učení sa, manipulácii s technikou (napr. vylepšenie naslúchadla).
- Vzťahový progres: Vývoj vzťahov s matkou a bratom – ovplyvňuje dialógy, pomoc a koniec hry.
- Dizajnový progres: Svet sa stáva nebezpečnejším, viac nepriateľov, menej zdrojov – núti hráča hrať múdrejšie.

INTERFACE

Kamera:

Tretia osoba (over-the-shoulder) s mierne priblíženým záberom, aby sa zvýšilo napätie a obmedzené zorné pole simulovalo úzkosť a paranoiu. Kamera sa pohybuje pomaly, prirodzene sleduje hráča, trasie sa mierne pri strese (napr. ak blízko vrčí monštrum). V dôležitých situáciách sa prestriháva na kinematické pohľady, pri cut scénach sa používa filmový štýl snímania.

Ovládanie:



Interakčné prvky:

Jednoduchý prompt (napr. „[E] Otvoriť“, „[F] Hodíš fľašu“) – objaví sa len pri blízkosti objektu. Vizualizácia dôležitých interakcií: jemné biele orámovanie objektu alebo zmena kurzora.

Inventár a crafting:

- Zbrane a nástroje
- Zdroje a crafting
- Zápisky / stopy

Crafting funguje v reálnom čase, s pomalou animáciou, takže je riskantné ho použiť počas nebezpečenstva.

Zvukové prvky UI:

UI zvuky sú jemné, tlmené, drevené – nič nekliká digitálne.

Audio spätná väzba podporuje ticho – každý výber má malý „thump“ alebo jemný piskot, ak je spojený s technológiou (napr. naslúchadlo).

LEVELY

Misia 1: "Ticho medzi stenami"

Miesto: Rodinný dom na farme (úvod hry)

Cieľ: Nauč sa prežiť v tichu a nájdi bezpečné útočisko.

Aktivity hráča:

- Plíženie sa cez rozbité časti domu.
- Minimalizovanie hluku (napr. preskakovanie dosiek, vyhýbanie sa sklu).
- Prvé použitie posunkov s matkou.
- Skrývanie sa pred nevidenou hrozbou (prvá blízka prítomnosť príšery).

Misia 2: "Pokazené načúvadlo"

Miesto: Stodola / pivnica

Cieľ: Nájsť staré načúvadlo svojho otca a pokúsiť sa ho opraviť.

Aktivity hráča:

- Prieskum opustenej stodoly so zničenými technickými zariadeniami.
- Tichý puzzle: zostavenie načúvadla z niekoľkých častí.
- Prvý kontakt so zvukom – Regan začína počuť tlmené zvuky.
- Krátka zvuková halucinácia – trauma z minulosti (naratívny flashback).

Misia 3: "Zvuk ako pasca"

Miesto: Okolie potoka v lese

Cieľ: Odviešť príšeru od skrytého úkrytu brata pomocou zvukových nástrah.

Aktivity hráča:

- Tiché rozmiestnenie kovových plechoviek a sklenených fliaš.
- Aktivovanie zariadenia na vysokofrekvenčný hluk a rýchly útek.
- Časovaná akcia: synchronizácia pohybu s burácaním hromu.
- Zachráň brata a potichu ho naviguj späť domov.

Misia 4: "Ozvena v rádiu"

Miesto: Opustená rozhlasová stanica

Cieľ: Preniesť upravené načúvadlo do zosilňovača a spustiť signál.

Aktivity hráča:

- Hacknutie prístupového systému (tichý puzzle s kombináciou).
- Pomalé presúvanie cez zrútenú konštrukciu budovy.
- Spustenie prenosu frekvencie, ktorý zneistí príšery.
- Nutnosť brániť sa pomocou vysokofrekvenčného výboja, kým sa systém naštartuje.

Misia 5: "Zrno nádeje"

Miesto: Skladisko so zásobami

Cieľ: Zabezpečiť lieky a potraviny pre rodinu bez vyvolania hluku.

Aktivity hráča:

- Navigovanie cez labyrint regálov (ktoré môžu spadnúť).
- Náhodný výskyt príšery – nutnosť úplne sa zastaviť a zadržať dych (quick-time event).
- Tiché otváranie zásob a nosenie späť bez zvukového rizika.
- Krátka interakcia s inou skupinou preživších (posunkami).

Misia 6: "Zabudnuté výkriky"

Miesto: Zničené mesto

Cieľ: Získať záznamník s hlasom otca a nájsť finálny modul pre načúvadlo.

Aktivity hráča:

- Sluchové hľadanie zvukových stôp (po zapnutí načúvadla).
- Emotívny moment: Regan prvýkrát jasne počuje otcove slová.
- Spustenie omylom zachyteného hlasového záznamu → prilákanie príšery.
- Rýchly stealth + použitie high-frequency výboja na útek.

Finálna misia: "Zvuk pravdy"

Miesto: Vysielacia veža nad mestom

Cieľ: Vyslať stabilný vysokofrekvenčný signál do celej oblasti.

Aktivity hráča:

- Navigovanie vežou, kde každý krok znie ako výstrel – extrémne tichý pohyb.
- Boj s príšerou v tesnej blízkosti – nutnosť načasovať výboje.
- Aktivovanie zariadenia a obetovanie načúvadla pre posledný výboj.
- Emocionálne zakončenie: Regan počuje ticho – po prvýkrát ho cíti ako víťazstvo.

