One-page game design document

Game Identity / Mantra:

Night Terrors: Ghost Guardian, je náročná platformer hra, ktorá hráčov vtiahne do náladového čiernobieleho sveta snov, kde sa zhostia úlohy priateľského ducha, ktorý bojuje s príšerami a chráni sny detí.

Design Pillars:

Strašidelný, Pokojný, Pre všetky vekové skupiny (náladový)

Genre/Story/Mechanics Summary:

Platformovka, ktorá sleduje cestu priateľského ducha vyzbrojeného schopnosťou strieľať biele plamene. Hra sa odohráva vo svete snov, v ktorom musí duchovný strážca prekonávať zradný terén a bojovať s príšerami, aby ochránil sny detí. Hra obsahuje dynamické blesky a rôzne mechaniky vrátane dvojitého skoku, dash a pohyblivých platforiem, aby bola hrateľnosť stále svieža a pútavá. Konečným cieľom Ghost Guardian je poraziť Grim Reapera a obnoviť mier vo svete snov.

Features:

Hra s duchom vyzbrojeným bielymi plameňmi. Vďaka dvojitému skoku, dash, pohyblivým plošinám a dynamickým bleskom sa hráči budú pohybovať vo svete snov, pričom budú bojovať s príšerami a chrániť detské sny.

Interface:

Hráč ovláda priateľského ducha pomocou klávesnice alebo ovládača.
Hra obsahuje pohybové a útočné mechaniky, ako je dvojitý skok, dash a streľba plameňom na porazenie príšer a postup cez úrovne vo vysnívanom svete s pohyblivými plošinami a dynamickým osvetlením.

Art Style:

Výtvarný štýl hry je pixel art s čiernobielou farebnou schémou, inšpirovaný hrami ako Limbo, Celeste a Hollow Knight. Pixel art bude obsahovať detailné prostredia, príšery a animácie, ktoré vytvoria náladový a atmosférický svet snov. Dynamické osvetlenie umocní vizuálny štýl hry a pomocou svetla a tieňov vytvorí pohlcujúci zážitok.

Music/Sound:

Cieľom zvukového dizajnu hry je vytvoriť náladový a pohlcujúci zážitok, ktorý sa hodí k čiernobielej estetike pixelového umenia hry, s ambientnými zvukovými kulisami a atmosférickou hudbou, ktoré vyvolávajú pocity napätia a tajomstva.
Zvukové efekty umocňujú herné mechanizmy, ako napríklad dash Ghost Guardiana alebo porážanie príšer. Zvuky hry sme chceli vytvoriť na podobný štýl ako napríklad hry "Celeste", "Limbo", "Hollow Knight" a "Undertale".