

CUBE-IT, 1. VÝSTUP

Belei Christian

10.11.2019 23:15

Aktualizace: 25.11.2019 20:00

Verze 2.0

OBSAH

| | |
|--|---|
| Cube-It, 1. Výstup | 1 |
| Práce na prvním výstupu:..... | 1 |
| Teorie | 1 |
| teorie herní funkce zvané „Nadzemko“ | 1 |
| Teorie „menších“ herních funkcích | 1 |
| Teorie (Více) hráč(ů) proti (více) nepřátel..... | 1 |
| Teorie souboje proti těžším nepřátelům..... | 1 |
| Hlavní příběh | 1 |
| Příběh původu postav | 1 |
| Původní Frakce | 1 |
| Teorie Frakcí a následně soubojů mezi frakcemi | 2 |
| Grafika | 3 |
| Grafika Herních předmětů | 3 |

PRÁCE NA PRVNÍM VÝSTUPU:

TEORIE

TEORIE HERNÍ FUNKCE ZVANÉ „NADZEMKO“

- „Nadzemko“ bude pro hráče taková výzva na kterou se vždy musí připravit. Otestuje to jejich zkušenosti a dostanou z toho dobrou odměnu.

TEORIE „MENŠÍCH“ HERNÍCH FUNKCÍCH

- Týdenní události/soutěže
 - Hráči budou moci poměřit své zkušenosti a sílu.
- Vylepšování předmětů
 - Možnost zlepšení vaší oblíbené zbraně.
- Postupné odemykání kouzel a schopností
 - Bude to hráče hnát k postupu. Prodlouží možnou hratelnost.
- Herní ekonomika
 - Rozhodovali jsme na co jaká měna bude.
- Částečné omezení dělání úkolů
 - Rozhodovali jsme se, jestli je dobrý nápad hráče nějak omezovat v možnosti plnění úkolů.
- Mini-hra na načítací obrazovce
 - Funkcionalita menší hry, která může hráče zabavit a může z ní dostat odměny.
- Reklamy v aplikaci
 - Rozhodovali jsme o tom kde by bylo nejlepší místo pro reklamy.

TEORIE (VÍCE) HRÁČ(Ů) PROTI (VÍCE) NEPŘÁTEL

- Chceme, aby hráč nemusel vždy bojovat sám nebo proti jednotnému nepříteli. Také to donutí týmovou spolupráci nebo dobře prioritizovat nepřátele.

TEORIE SOUBOJE PROTI TĚŽŠÍM NEPŘÁTELŮM

- Hráč také mimo standartní nepřátele potká i silnější. To hráčům nabídne nějakou výzvu.

HLAVNÍ PŘÍBĚH

- Konstantně vymýšlím hlavní příběhovou linku a zápletky které by mohli udělat příběh zajímavý. Vymyšlení a předělání příběhu zabere hodně času a zapsání ještě delší dobu, takže se příběh pokouším dopilovat.

PŘÍBĚH PŮVODU POSTAV

- Každá rasa něco před hlavním příběhem dělala. Tuto část jsem se snažil vylepšit, a tak jsem vymyslel „Velkou Válku“. Tato událost by mohla i ve velkém ovlivňovat děj, je určitě zajímavější a vysvětluje spoustu příběhových prvků.
- Popis postav, aby se hráč mohl lépe rozhodnout.

PŮVODNÍ FRAKCE

- Příběh před hlavním příběhem musel být zajímavější. Tím pádem jsem vymyslel válku frakcí. Následky té války a rozdělení populace do frakcí se ukáže v hlavním příběhu.

TEORIE FRAKČÍ A NÁSLEDNĚ SOUBOJŮ MEZI FRAKCEMI

- Hráči budou moci založit frakci do které se můžou napojit ostatní hráči. Budou moci společně zápasit a možná plnit i frakční úkoly.
- Souboj „X hráčů vs X hráčů“

GRAFIKA

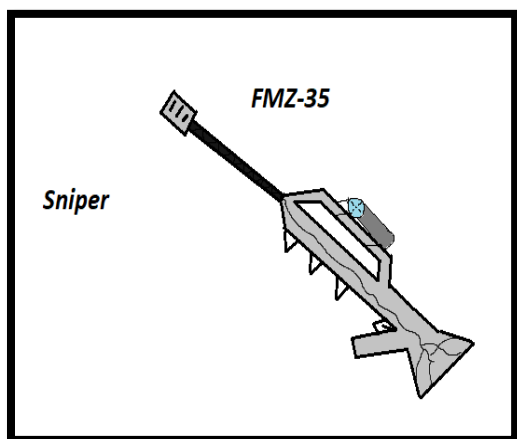
S grafikou jsem se musel ze začátku učit. Nejlepším způsobem byla praxe. S každým výtvořem se toho víc učím. Bohužel jde práce pomaleji, než bych čekal.



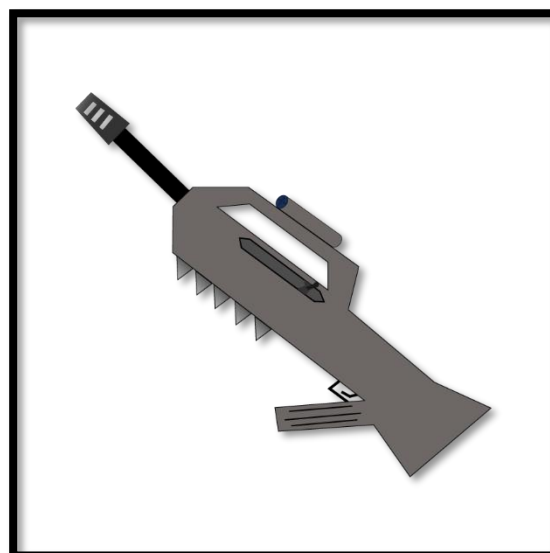
1 Grafika pro příspěvek na sociální média

GRAFIKA HERNÍCH PŘEDMĚTŮ

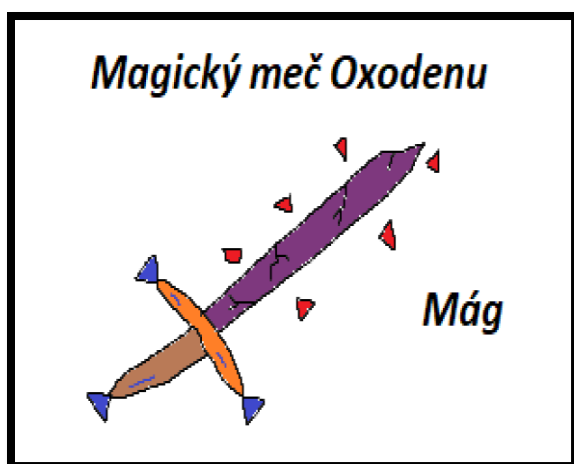
Také jsem dělal na tvorbě herních předmětů.



2 [Před] Návrh



3 [Po] Finální předmě



5 [Před] Návrh



4 [Po] Finální Předmět

Ve tvorbě herních předmětů budu nadále pokračovat.