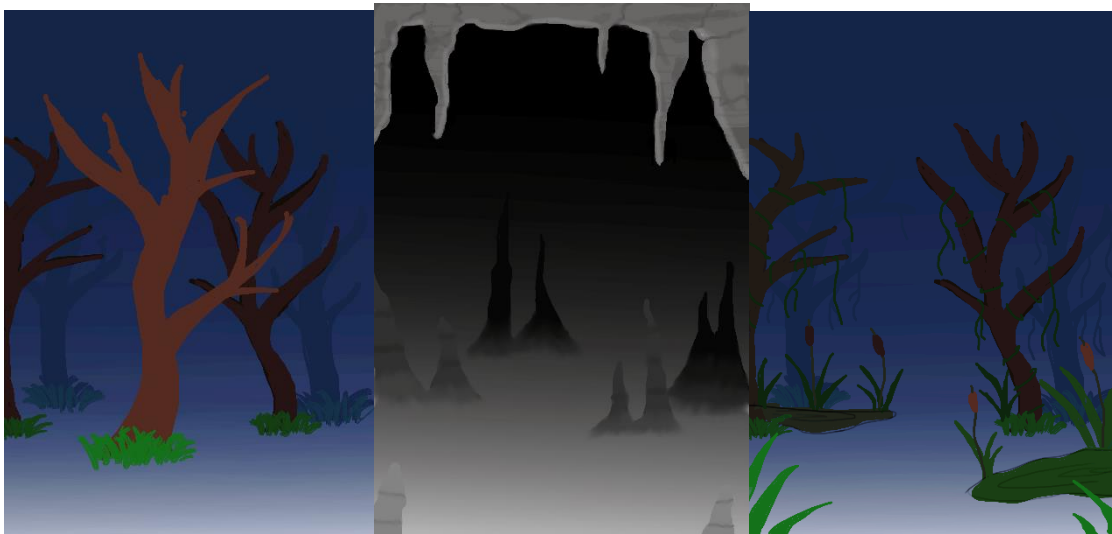


# LEGEND OF HEROES

## Elevator Pitch

---

Táto hra bude predstavovať oddychové a dobrodružné RPG, ktoré hráča vtiahne svojou peknou grafikou, zaujímavým príbehom a prekvapivým koncom.



Hra zasadená do prírodného prostredia vyniká pestrými scenériami a animáciami, ktoré dotvárajú herný zážitok. Hlavnou myšlienkou hry je, čo sa stane, keď dáme škrečkovi magické schopnosti a on sa rozhodne pomocou nich zachrániť svoj rodný les. Ten je však plný nástrah, nepriateľov a úskalí a preto zažije veľa dobrodružstva cestou k jeho oslobodeniu.

## Game Summary

---

Podstatou hry je zabíjanie nepriateľov, získavanie skúseností a materiálov.

### Target Platform

- Hra je primárne určená pre zariadenia so softvérom windows

### Business Model

Hra bude dostupná zadarmo.

## Game Overview

---

## Theme/Setting/Genre

Hra je inšpirovaná hrou Cult of the Lamb, ktorá vyšla v roku 2022. Spoločnými prvkami sú 2,5D prvky, pohyb po mape a game design.



Táto hra bude dizajnovaná do podobného ale zároveň unikátneho grafického štýlu. Útoky budú na rozdiel od inšpirácie časovo obmedzené. Postava bude disponovať hlavne magickými schopnosťami.

## Core Game Mechanics

---

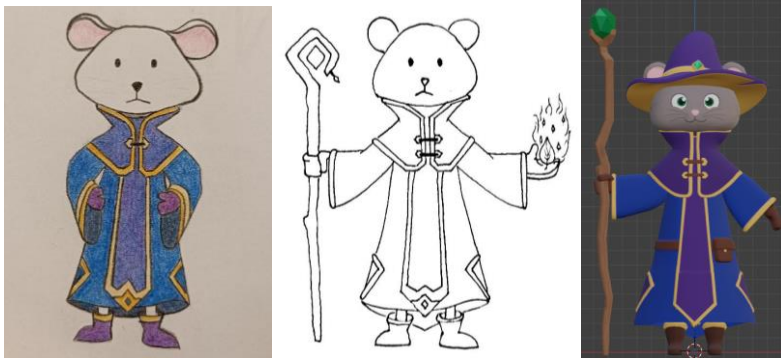
Na ovládanie pohybu v hre bude hráč používať klávesy "WASD" alebo šípky. Kúzla sa aktivujú pomocou čísiel 1 pre ohňový útok, 2 pre útok guľového blesku a 3 pre jedovú vlnu. V blízkosti kryštálu sa pre zozbieranie kryštálu používa klávesa "E". Pre použitie lektvaru liečenia použijeme klávesu "Q" a pre použitie štítu klávesu "R". Všetky útoky a lektvary je taktiež možné použiť kliknutím na príslušnú ikonu v menu.

## Game Combat

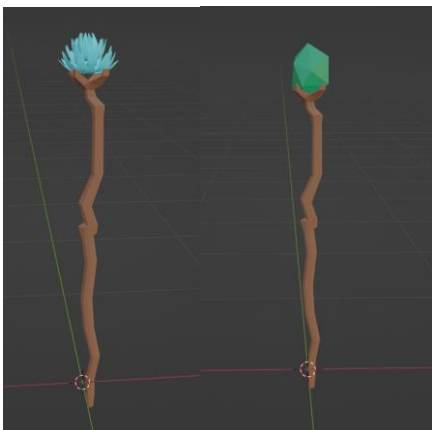
---

### Charakter

Hlavný hrdina



Hlavný hrdina predstavuje zvieraci podobu mága, ktorý sa pomocou svojich magických schopností bude snažiť odstrániť všetky podoby nepriateľov, ktoré mu prídu do cesty. Na vyslanie týchto útokov bude používať svoju magickú palicu, ktorá berie silu z kryštálu. Pôvodne mali silu dodávať lotusové kvety rastúce v lese. Kvôli efektom neprenosným z Blendera do Unity sme na koniec použili kryštál.



Hlavná postava využíva základný typ útoku. Pomocou svojej zbrane vysielá magické kúzla na nepriateľov. Každé kúzlo má svoju vlastnú silu a cooldown. Možnosti útokov sú tri. Ohnivá guľa, guľový blesk a jedová vlna, pričom rýchlosť akou sa pohybujú projektily je 1000.

Základné kúzlo "ohnivá guľa" robí silné zranenie na jeden cieľ ale nie je veľmi efektívne proti veľa nepriateľom naraz. Útok ohnivou guľou dokáže hnijúcej hube spôsobiť poškodenie až -50HP a na ohnivý peň má tento útok efekt iba -25HP, pričom na jeho opakované vyslanie bude hráč musieť počkať 5 sekúnd.

Kúzlo "guľový blesk" dokáže zasiahnuť nepriateľov, ktorí sú v rádiuse 10 . Tento útok dokáže hube ubrať -40HP a pňu -50HP, pričom jeho cooldown je 5 sekúnd.

Kúzlo "jedová vlna" má zase malé zranenie ale môže trafiť viacero nepriateľov naraz a kvôli tomu je efektívnejšie proti väčšiemu počtu nepriateľov. Útok jedom udelí hube efekt -25HP, teda -5HP po dobu 5 sekúnd a pňu udelí efekt -50HP, teda -10HP po dobu 5 sekúnd.

Obchodník/Majster



Pôvodne bolo do hry plánované použitie postavy obchodníka. Jeho postava by stvárňovala predajcu, u ktorého by si hráč mohol kupovať, prípadne z nazbieraných materiálov vyrábať rôzne prípravky. Či už by to boli nápoje na dobíjanie života alebo štíty, ktoré by hráč mohol použiť neskôr v hre. Obchodník by sa nachádzal v dedine, ktorá by tvorila niečo ako lobby, kde by sa mohol hráč vracieť. Neskôr sme túto postavu zmenili na majstra, ktorý by hlavnú postavu okrem prípravy nápojov učil útoky, teda mu postupne vylepšoval ich účinnosť. Na koniec sme však túto postavu ani dedinku do prvej verzie hry nezakomponovali, budú dostupné až pri kúpe DLC.

## Nepriatelia

Protagonista bude musieť bojovať proti rôznym typom nepriateľov. V hre sa budú nachádzať dva druhy nepriateľov.

### LES

#### Tlejúci peň



Prvým nepriateľom v hre je tlejúci peň. Jeho cieľom bude zamerať hlavného hrdinu na určitú vzdialenosť, priblížiť sa k nemu a v jeho tesnej blízkosti pomocou výbuchu spôsobiť poškodenie. Peň sa pohybuje rýchlosťou 2 a jeho explózia v blízkosti protagonistu udeľuje poškodenie -30HP. Vzdialenosť, na ktorú zameria hráča a začne ho prenasledovať je 15.

#### Hnijúca huba



Tento nepriateľ stojí na mieste a vysiela smerom k hlavnému hrdinovi projektily plné spór. Nepriateľ sa otočí vždy smerom kde sa hrdina práve pohybuje. Vyslané projektily udelia poškodenie -30HP, pričom prítomnosť hráča zaznamená na vzdialenosť 15. Frekvencia s akou vysiela projektily po jeho zameraní je každú 1,25 sekundu a rýchlosť projektilu je 500.

## MOČIAR A JASKYŇA



Ďalšími nepriateľmi mali byť machový peň a sliz. Títo nepriatelia mali byť zasadený do prostredia močiara. Tieto postavy budú tiež k dispozícii až pri ďalšom DLC, rovnako ako mapa. V budúcnosti by sme chceli do hry pridať aj prostredie jaskyne a tomu prislúchajúcich nepriateľov.

## Game User Interface

---

Naľavo hore bude mať protagonista profilovku zasadenú do obruče. Táto profilovka bola plánovaná aj na využitie v dialógoch. Vedľa nej mali byť srdiečka pre indikáciu zvyšného života. V pravom hornom rohu bol plánovaný ukazovateľ polohy, pričom aktuálne sú tam vypísané úlohy, ktoré musí protagonista splniť. V dolnej časti v strede bude mať hráč k dispozícii ikony útokov, ktoré môže použiť.

Navrh UI. Ui bolo inšpirované hrou World of Warcraft a Cult of the Lamb. Hlavným cieľom bolo efektívne komunikovať jednoduché ovládanie hry.



Finálne UI v hre





Návrh hlavného menu



Hlavne menu v hre



Herné menu využíva jednoduchú monochrónnu paletu.

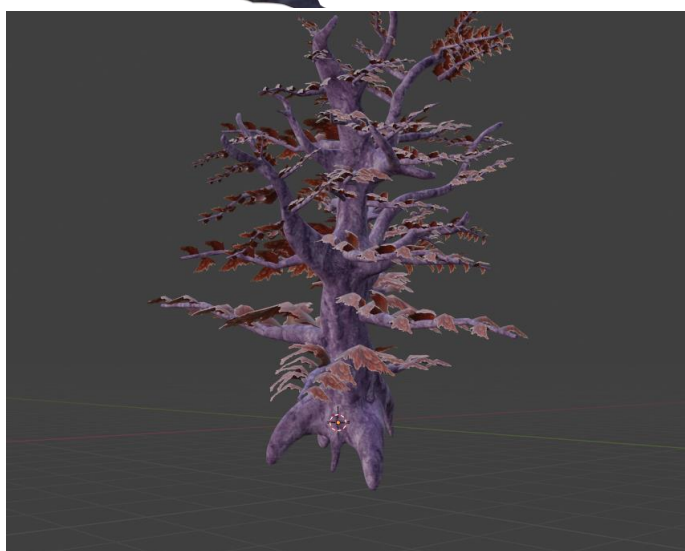
#### Dizajn UI Assetov

Dizajn kombinuje vektorovo inšpirovanú grafiku s kreslenou grafikou pre dosiahnutie unikátneho štýlu.

## Enviroment

---

Na dosiahnutie unikátneho štýlu bol použitý mix 2D a 3D assetov. Cieľom bolo vytvoriť strašidelný les s červeno, fialovo modrou paletou.



Pri tvorbe 2D assetov sa použila umelá inteligencia Adobe Firefly. Bola použitá na vytvorenie kompozície. Obrázok bol následne silne editovaný a prekreslený, aby spadal do hry. PNG stromi boli ručne



vyzstrihnuté z obrázku a dokreslené. 3D strom využíva textúru ktorá bola stiahnutá z internetu, bola však upravená vo photoshope. Listová textúra bola vytvorená z obrázku, bola však silne upravená v photoshope.

## Logo

---

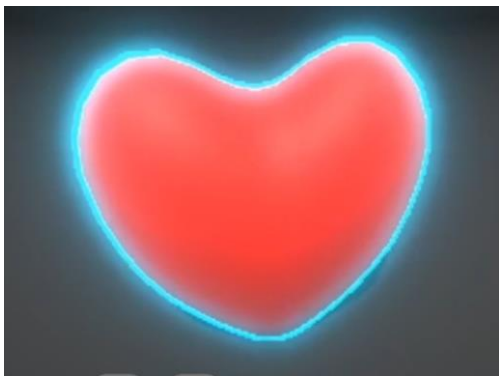
Logo bolo vytvorené tak aby zaujalo používateľa a bolo čitateľné z diaľky. Bolo vytvorených viacej variantov pre rôzne grafické požiadavky



## Herné Efekty

---

Herné Efekty boli vytvorené ako fantasy prvky pre lepšiu grafickú koherenciu hry.



orb využíva voronoi textúru pre dosiahnutie náhodného faktoru pohybu mrakovej textúry, vytvára tak zaujímavý pattern.

Srdce bolo špeciálne vytvorené pre dosiahnutie nízko poligonového herného assetu, ktorí je zďaleka spoznatelný.

Oheň je jednoduchý efekt pre vytvorenie prekážok.

### **Arcane Portal**

Portal sa objaví po zničení hlavného kryštálu a po vstupe do portalu sa spusti vyherne okno.

