

Ostrov - koncept hry

Myšlenka:

Hráč přežije ztroskotání lodi, za které mohla tajemná bouře. Vydává se najít cestu zpět domů. Kousek od pláže narazí na vesnici nebohých lidí sužovanou krutovládou zlého černokněžníka. Lidé z vesnice podle pradávného proroctví shlédnou v trosečnickovi svého zachránce a za jeho pomoc mu slíbí postavení lodi, kterou se bude moci vrátit domů. Tak započne hráč svoji cestu.

Aby se dostal k černokněžníkovi, postupně musí plnit úkoly, ve kterých získává určité předměty a nové schopnosti. Po cestě bude vystaven překážkám, ať už aktivním (nepřátelé, zvířata,...) nebo pasivním (propasti,...). Hra končí, když hráč porazí zlého černokněžníka

Zpracování

- Hráč bude veden určeným koridorem, s občasnou možností volby výběru cesty.
- 3D pohled z 3. osoby s možností přiblížení a oddálením
- Pohyb po 3D mapě
- Modely postav:
 - 3D animované (keyframe, skeletální animace)
 - u hlavní postavy blending animací
- Terén:
 - heightfield
 - zástavba 3D modely
- Příběh ve formě rozhovorů s NPC a prováděných úkolů

Herní systém:

Hráč bude podle určité dějové linie plnit úkoly, které mu budou zadávat přátelské NPC ve hře, kde hlavním úkolem bude porazit černokněžníka s umělou inteligencí. V průběhu hry má hráč možnost uložit hru a v případě smrti, se vrátí na poslední uloženou pozici.

Ve hře hráč může sbírat určité položky, které půjde sebrat ze země, z mrtvých nepřátel anebo je může získat za splnění úkol (zbraně, magické položky, apod.). Za splnění úkol může získat i nové schopnosti, které budou potřeba pro další boje. Získané předměty budou uloženy v inventáři, který si hráč bude moci zobrazit.

Na obrazovce bude vidět procentuální stav hráčova života a v průběhu hry se hráč bude automaticky regenerovat. Pro možnost rychlejší regenerace, bude možnost doplnit jídlem nebo potionama (ještě se domyslí). To samé bude platit i u energie/many.

Když se hráč přiblíží do určité vzdálenosti k nepřátelskému NPC, je automaticky napaden a je mu snížena obnova životů.

Ovládání:

Hráč se bude pohybovat po zemi a to pomocí klávesnice (běh, apod.). Otáčení na mapě bude pomocí myši. Pro boj bude namapováno několik spellů pevně na klávesnici a základní útok bude na myši.

Ability budou dvou typů - plošné a výsekové(cone) oba typy budou účinné do určité vzdálenosti od postavy.

Zpracoval tým 1