

Story, gameplay

Sad Colors

Obecně

Příběhová hra z první osoby, hráč začíná jako dítě a dospívá. Postavy ve hře bude hráč vidět s barvami, které se budou měnit podle toho jaký vztah k nim hráč má, např: Hráč má špatný vztah s učitelkou, učitelka bude mít červenou barvu, apod.

Hráč bude dospívat a postupem času se mu budou zobrazovat nové emoce a míšené emoce.

			
vek: 2 nikoho nezná, neutralní seda	vek: 10 zelená - s člověkem je kamarád	vek: 15 zelená - zářlivost ružová - láska	vek: 20 různé emoce s jednou osobou

Hra bude podobná jako je: Life is Strange, Undertale, Detroit: Become Human.

Grafika

Hra bude low poly, podobná SUPER HOT. Většina hry také bude monochromní, tedy černobílá, pouze odstíny černobílé s možnými nádechy odstínu RGB. Ve hře budou animace. Možná dialog komunikace jako je v Kingdome Come

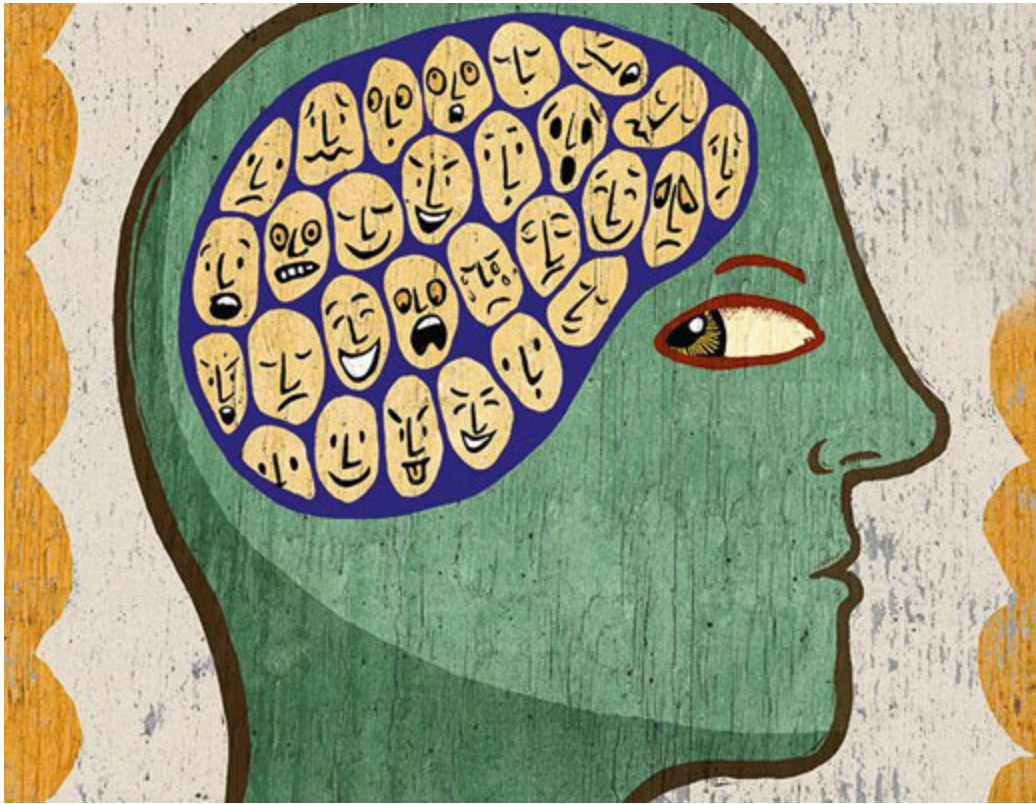


Gameplay

Jak už jsem zmiňoval, hra bude hlavně příběhová, open-world, choices matter, možná jak hráč bude progresovat, bude se učit novým věcem.

Hráč bude mít inventář, peníze, graf psychiky.

Protože je to story rich hra, budou zde dialogy, možnosti, které ovlivní příběh, tudíž několik konců hry. Hráč bude mít vždy quest, úkol, který musí udělat aby mohl progresovat a mezitím může volně chodit po světě, bavit se s NPC a různé sidequesty. Hra také může mít mindbreaking momenty, kdy se bude zažívat nové emoce nebo bude mít vnitřní dialog.



Potřebné role

Programming	Art	System Design	Audio	Management
Software developers	3D artists	Game Designers	Audio designer	Producers
Mobile developers	2D artists	Level Designers	Sound engineer	Product owners
Virtual / Augmented Reality developers	Lighting artists	Systems architect	Composer	Creative directors
Artificial intelligence engineers	Character artists	Script writer		QA managers
Graphics engineers	Technical artists	Narrative designer		
Network engineers	Visual Effects artists	User Experience (UX) Designer		
Gameplay programmers	Animators			
Quality assurance technicians	Cinematographers			
	User Interface (UI) Designer			

Toto jsou pozice které má každé herní studio, ale co budeme my potřebovat je:

Gameplay programmer - programování skriptů v Unity

3D artist - vytváření 3D modelů do hry

Animator - práce kterou bude mít i 3D artist

Level Designer - vytváření levelů pomocí wireframu (základní kostry) a modelů

Script writer - někdo kdo bude vylepšovat příběh hry

Audio designer - hledání free zvuků, nahrávání vlastních zvuků a úprava

QA technicians - testování hry, hledání bugů

Jelikož skoro nikdo z nás neví možná ani jednu z těchto věcí, budeme se je muset učit buď společně a navzájem. Všichni budou určitě dělat více věcí a podle toho kolik se na hře podělí, také budou finančně ohodnocení po prvních sellech. Všichni jsme amatéři a proto nemějte strach se zeptat jestli nebudete něčemu rozumět, jsme v tom společně a pokud něco nebudeme vědět všichni pomůžou s řešením.

Většinu věcí vás rád naučím a určitě vás budu muset seznámit se spousty věcmi, dostanete také přístup k mému koupenému kurzu na Udemy, odkud jsem se naučil zatím vše. Také bych byl rád pokud bychom se mohli setkávat po škole v herně nebo alespoň na discordu kde bych vás učil:

Skriptování C#

Unity vlastnosti

3D Modelování

Animace

GitHub

Úprava zvuků

Budeme také společně diskutovat o průběhu vývoje, co ve hře bude a co by se mělo odebrat. Jaký bude příběh, jaké budou charaktery hry.

Jelikož toto bude první hra všech, nemohu slibovat že se nám hra vůbec vrátí, ale na čem hlavně sejde je to, že budeme všichni mít zkušenosti s vývojem hry, seznámíte se s věcmi které budou moct být vaše zaměření a to nám pomůže v růstu našich kariér a budeme mít něco do CV.

Workflow

1. **Pre-production** is the work done before full-scale production begins, such as planning, prototyping, pipeline setup, and initial designs.
2. **Production** is creation of the product and assets within it, including the creation of final 2D images and 3D models, audio, lighting, and user experience.
3. **Post-production** is work done after the final product appears to be complete, including quality assurance (QA), editing, testing, bug fixing, and final polishing.
4. **Operations** is work done after a product has been released to keep it running, such as sales, monetization, updates, and continued maintenance.

