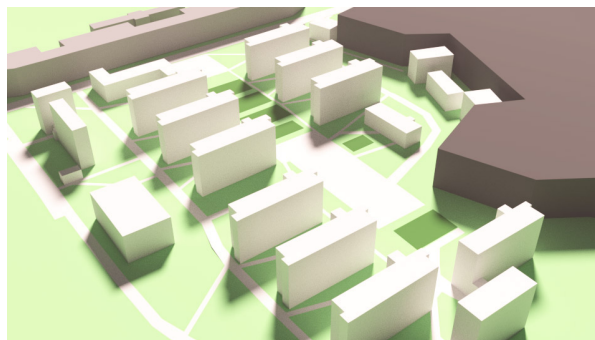


STRAHOV SURVIVAL

```
int team = 0xE; // dec 14
var dev1 = "Pavel Matyáš";
var dev2 = "Pavel Štíbal";
var dev3 = "Petr Štibinger";
var dev4 = "Matyáš Skalický";
```



ELEVATOR PITCH

V Praze došlo v roce 2018 kvůli slabé úrodě chmele pivo. Studenti, kteří se nedali na konzumaci tvrdého alkoholu a jiných návykových látek, se vydávají v hojném počtu na Strahov, kde se údajně nachází poslední zásoby zlatavého moku. Pomoz strahovským domorodcům uchránit svých pár posledních pivních soudků v této nářezové survival akci a uchraň vysokoškolské koleje před zkázou.

ZÁKLADNÍ MYŠLENKA

■ POST APOCALYPTIC STUDENT (ZOMBIE) SURVIVAL

Ve hře se bude hráč (strahovský domorodec) snažit ubránit co nejdéle poslední zásoby piva, které se nachází nejen v hospodách Strahovských kolejí. Po pivu půjdou ve vlnách nenasytní studenti z autobusů (zombies), kteří budou procházet mezi bloky směrem k Petřínu s cílem dostat se k pivu za každou cenu.

■ FÁZE HRY

Hráč bude mít k dispozici plánovací část (den), kdy bude moci postavit různé zábrany, pasti atp., které mu poté v hlavní fázi pomohou s obranou cenného moku (koncept podobný Dungeon Defenders). V noční části již nebude možné stavět zábrany a kupovat upgrady, ale bude možné se podílet na obraně bloků za pomoci jednorázových nákupů a popřípadě i cíleného střílení se svojí postavou (RPG verze).

■ RŮZNÉ TŘÍDY STUDENTŮ

Studentů (zombies) bude více typů. Plánujeme je rozlišovat modelem, rychlostí pohybu, silou, typem útoku a různou výší odměny (počet kostek másla) za jeho zneškodnění.

■ MOŽNÉ RPG PRVKY (MOŽNÉ VYLEPŠENÍ)

RPG prvky by byly ve hře pouze základní. Hráč by mohl v noční fázi ovládat svoji postavu. Postava by na základě postupu ve hře získávala a odemykala jednotlivá vylepšení jako například lepší zbraně, armor, pasti a tak dále. Nákup by se prováděl pomocí kostek másla, které budou padat ze studentů, které by poté hráč mohl utratit v black marketu. Realizace této feature se bude odvíjet od hratelnosti konceptu.

FEATURE LIST

- survival s prvky tower defense (a možné RPG)
- pathfinding na navmeshi (zombie se budou snažit dostat k pivu různými cestami)
- zničitelné překážky a budovy
- získávání herní měny (pajda/sejra/máslo) na nákup dalšího vybavení (turrety, zábrany, pasti, koupitelné jednotlivé akce)
- save/load minimálně v rozsahu jedné vlny (uložení HP, peněz, vybavení,..)

POPIS GRAFICKÉHO ZPRACOVÁNÍ

- 3D low poly grafika s největší pravděpodobností bez textur
- pohled kamery z božské perspektivy
- noční prostředí osvětlené lampami (poblikávající světla)
- posun slunce na základě střídání dne a noci
- GUI ukazuje aktuální čas, progress, přicházející vlny a stav hry
- po stisknutí klávesy escape se objeví pause + save menu (popř. nastavení)

PLATFORMA

Náš projekt cílí primárně na platformu PC (čti Glorious Gaming PC Master Race).

CÍL HRY

Cílem hry je ubránit strahovské koleje po nejdelší možnou dobu před pivochtivými studenty. Bojuj do posledního dechu a přežij nejdéle.

HERNÍ MECHANIKY

- střídání dne a noci
 - ve dne se plánuje rozmístění ochranných prvků, upgrady budov, a další..
 - v noci se vžij do role obránce a podílej se na obraně tvého domova
 - pokud hráč již nechce provádět žádné změny, může urychlit ukončení denní části
- studenti přijíždějí ve vlnách v autobusech číslo 143 a 149. Náročnost a množství studentů se stupňuje
- studenti se snaží dostat se do strahovských hospod a bloků, kde jsou poslední zbytky piva v Praze; po vypití všeho piva se budova zbortí a již není možné ji používat.
- po zneškodnění studenta z něj vypadne odměna v herní měně (máslo / sejra / pajda,..)
- upgrady pro budovy, zábrany, pasti. V případě RPG fáze i vylepšení / zbraně pro hráče.
- jednorázové nákupy sloužící k aktivování obranných prvků (padající polystyrén ze střechy,..)
- existují různé třídy studentů, které se od sebe liší
 - různé chování (různé volby targetů, mírně odlišný pathfinding)
 - různý způsob pohybu (rychlost, běh)
 - různé množství HP a síla útoku

OVLÁDÁNÍ

V plánovací fázi bude moci hráč využívat k pohybu nad prostorem pohyblivou kameru. Se světem bude interagovat na základě kliknutí na jednotlivé budovy / tlačítka v GUI. V případě realizace noční fáze jako RPG shooter bude pohled podobný, jen bude moci hráč ovládat navíc i postavu.

DALŠÍ MOŽNÁ VYLEPŠENÍ

- **RPG - Primární možné vylepšení** které bychom rádi implementovali. Zatímco ve dne hráč staví opevnění a vylepšuje budovy, v noci se může jako statečný obránce uplatnit i jako ochránce svých kolejí. Nemusí tak jen z perspektivy přihlížet na zkázu své domoviny. Bude mít možnost nejen pouštět jednotlivé jednorázové akce, ale i pobíhat s postavou po okolí a využívat zbraně k cílené terminaci pivních nájezdníků.
- Eventy pořádané na kolejích. Rádi bychom jednou za čas (např. v určité vlně) vytvářeli ve hře události (Strahov Open Air, Den Bernarda, Driftování na parkovišti atp.), které přilákají studenty k určitému bloku. Hráč se o akci dozví v předstihu a může se tak cíleně opevnit proti vlně žíznivých studentů.
- Realistický 3D terén který bere v potaz terénní sklon areálu kolejí.
- Multiplayer coop – braň koleje i se svými kamarády!