Tvorba počítačové hry

# Základní koncepce

RPG hra zasazená do prostředí Šluknovského výběžku a inspirovaná hrami Metin 2 a Realm of the Mad God. Hra nabízí hráčům zážitek z boje s nestvůrami, postupné vylepšování postavy a prozkoumávání světa.

**Hrubý popis hry a její pointa**

**Cíl:**

Cílem hry je poskytnout hráčům RPG hru, kde hlavní zábavou bude boj, průzkum a vylepšování postavy, inspirované herními mechanismy z Metin 2. Hra se zaměřuje na hráče s preferencí RPG titulů, kteří si užijí bojový systém a postupné posilování postavy. Hra je navržena pro PC platformu, což je vhodné pro zamýšlenou hloubku hratelnosti.

**Žánr a zaměření:**

Hra spadá do žánru RPG, zaměřeného na boj, objevování a rozvoj postavy. Herní prostředí je inspirováno Šluknovským výběžkem a bude zahrnovat postavy, které hráči připomenou jejich učitele. Tímto způsobem hra získává na autentičnosti a humorném charakteru.

**Hratelnost a mechanismy:**

Hlavními body hratelnosti budou boj s nepřáteli a nestvůrami a neustálé vylepšování a rozvoj postavy skrze získávání nových předmětů. Bojový systém bude podobný tomu ve hře Realm of the Mad God – rychlý a akční, s jednoduchým, ale efektivním grafickým stylem, což podpoří dynamiku hry. Hráč bude motivován k prozkoumávání herního světa a získávání silnějších předmětů, což posílí pocit postupu a posílení postavy.

**Grafické zpracování:**

Hra bude pravděpodobně vytvořena ve 2D nebo izometrickém pohledu, podle finálního rozhodnutí. Vizuální styl a zpracování budou podobné hře Realm of the Mad God, s důrazem na jednoduchost a přehlednost, která podpoří rychlé a strategické bojové souboje.

**Technologie a nástroje**

**Herní engine (GE):**

Vývoj bude probíhat v Unity, který umožňuje efektivní vývoj RPG her s prvky boje a prozkoumávání, s podporou pro obě možnosti grafického zpracování (2D i izometrické).

**Databáze:**

MySQL bude použita pro správu herních dat včetně hráčských postav, NPC, úkolů a předmětů, což umožní snadnou práci s herními prvky a optimalizuje výkon. Data budou uložena lokálně, což usnadňuje snadnou správu a bezpečnost, protože hra bude určena pro jednoho hráče.

# Grafika

Grafická stránka hry bude vytvořena pomocí nástrojů Blender a Photoshop. Blender bude využit pro tvorbu případných 3D modelů nebo 2D izometrických prvků, zatímco Photoshop poslouží pro detailní úpravy textur, tvorbu ikon a dalších grafických prvků. Styl bude jednoduchý a přehledný, inspirovaný hrou Realm of the Mad God, s důrazem na barevnost a rozpoznatelnost jednotlivých prvků. Grafické prvky budou optimalizovány pro rychlou akci a strategické plánování během bojů.

# Zvuky

Zvukové efekty a hudba budou zpracovány v nástroji Audacity, který umožňuje úpravu zvukových stop a mixování. Zvukový design bude zahrnovat atmosférickou hudbu pro průzkum herního světa, dynamické efekty pro bojové situace a jemné zvukové stopy, které podtrhnou specifickou atmosféru prostředí inspirovaného Šluknovským výběžkem. Cílem bude vytvořit poutavou zvukovou kulisu, která hráče vtáhne do herního světa a zvýší celkový zážitek.

**Atomic Legend**

počítačová hra pro předmět PHR

David Pokorák Daniel Záruba