

# Adrian's Journey

## Koncept hry

**Team 6:** Daniel Krynský, Vladimír Kincl, Jiří Pauer, Jakub Petriska

### Myšlenka

Adrian's Journey je fantasy RPG z pohledu třetí osoby. Hráč disponuje kouzly a různými zbraněmi s jejichž pomocí bojuje s nepřáteli. Součástí hry jsou kromě boje i logické hádanky a úkoly.

### Příběh hry

Mladý Adrian žije v magickém fantasy světě plném kouzel a magie. Jednoho dne zjistí, že kdesi existuje tajemný poklad a okamžitě se vydává na strastiplnou cestu plnou nástrah a nebezpečí. Během jeho cesty se z něj stává hrdina, jeho bojové schopnosti se zlepšují a na konci ho čeká nelehký boj o vytoužený poklad.

### Selling points

- pohled z třetí osoby
- možnost volnosti pohybu ve všech směrech a skákání
- hrdina bojuje jak zbraněmi tak kouzly
- kombinace boje a řešení logických hádanek a úkolů
- vývoj postavy a získávání nových předmětů a kouzel

### Zpracování

- 3D zpracování
- tématická stylizovaná grafika
- myší se ovládá otočení hráče a vertikální natočení kamery
- cílení kouzel pomocí myši
- grafický interface zobrazují stav hráče a umožňující výběr kouzel a zbraní
- částicové efekty kouzel
- příběh ve formě textů a animací

### Pohyb po herním světě

Hráč ovládá svojí postavu pomocí kláves WASD. Klávesy WS složí k pohybu dopředu a dozadu, klávesy AD slouží k pohybu do strany. Pomocí stisknutí space hráč vyskočí. Pohybem myši do strany je možné otáčet postavu a pohybem nahoru a dolů otáčet pouze kameru. Pomocí pohybu myši se i zaměřují kouzla.

## **Vývoj postavy**

Hráč po celou dobu hraní zlepšuje schopnosti svojí postavy a získává nová kouzla a předměty. Součástí je i vylepšování již získaných kouzel.

## **Systém boje**

Hráč nebojuje automaticky, ale pro každý útok musí provést odpovídající akci s vybranou zbraní či kouzelem. Pomocí ručních zbraní hráč bojuje na blízkou vzdálenost a na dlouhou vzdálenost používá kouzla a střelné zbraně.