

Koncept hry

Tým 5: František Ezr, Jiří Povolný, Vojtěch Mašín, Andrea Hauptová



Základní myšlenka

First person single-player adventure/puzzle hra - Hráč by se ocitá v klasickém bludišti a snaží se dostat na konec. V bludišti objevuje různá vylepšení, pomocí kterých se dostává dále. Jedná se o lepší způsoby, jak se bludištěm pohybovat nebo se v něm orientovat. V bludišti budou klasické pasti a hádanky.

Vlastnosti hry

- GUI a HUD
- Fyzikální prostředí
- Fyzikální navigace
- Save/Load
- Achievements
- Pickables a wearables
- Zničitelné prostředí a objekty

Grafické zpracování

- 3D
- Low-poly
- Pohled z první osoby

Herní mechanika

Hráč nebude zpočátku schopen dělat mnoho věcí. Pouze skákat a pohybovat se, ale postupným průchodem bludiště bude získávat další schopnosti a předměty, díky kterým mu bude umožněno se dostat do částí bludiště, které mu byli dříve nepřístupné.

Ovládání

Ovládání bude zrealizováno pomocí klávesnice a myši.