

Design dokument

Maze

František Ezr
Jiří Povolný
Vojtěch Mašín
Andrea Hauptová

Obsah

Úvod	3
Hráč.....	3
Herní mechaniky.....	3
Předměty	3
Hádanky	4
Prostředí	4
UI	4
HUD	4
Menu	4
Ovládání.....	4
Zvuk.....	4

Úvod

Maze je singleplayerová adventura/puzzle hra, ve které hráč prochází předem vytvořeným bludištěm. Během hry hráč nachází různé předměty, které mu umožňují lepší pohyb v bludišti či mu dávají přístup do částí bludiště, jež mu byli dříve nepřístupné. Na hráče v bludišti čekají pasti a hádanky.

Hráč

Hráč vidí z pohledu první osoby a má možnost se pohybovat v prostředí pomocí skákání, chůze či běhání. Během hry má příležitost své možnosti pohybu rozšířit pomocí předmětů.

- Zdraví
- Rychlost
- Viditelnost
- Výška skoku
- Výdrž

Herní mechaniky

- Trapdoor
- Bodáky - falešné pasti, šachovnice
- "Kyvadlo"
- "Nebezpečné tlačítko" - hráč zmáčkne tlačítko a pak musí ustoupit, bo na místo u tlačítka dopadne bodák
- Časová - udělej A a pak máš x sekund na to udělat B

Předměty

- "Periskop" - Pohled nad bludiště
- "Skákací boty" - Double jump
- "Lepší pohyb ve vzduchu"
- "Klíče" - Otevírání dveří
- "Pochodeň" - Lepší viditelnost
- "Mapa" - Layout bludiště
- "Sekera" - Rozbíjení dveří
- "Kladivo" - Ničení poničených zdí
- "Mačky" - Zamezí klouzání na ledě
- "Dýchací souprava" - Dýchání pod vodou

Hádanky

- kombinací RGB složek vytvořit cílovou barvu dle předlohy
- napsat kód (barevný, číselný, ...) na in-game klávesnici
- Postup pouze pokud je hráč zraněný/má konkrétní počet zdraví
- kombinace zásahů různými překážkami

Prostředí

- Led - Hráč po ledě klouže
- Voda - Omezený pohyb a čas
- Láva
- Tma - Hráč si může posvítit pochodní
- Mlha - Omezená viditelnost
- Typy zdí

UI

HUD

TBD

Menu

TBD

Ovládání

TBD

Zvuk

TBD