

Concept document  
*Fear the darkness*

Nikonenko D. / Levankov I. / Balashov Y. / Fedorchuk S.



# Základní myšlenka

Probudíte se na půdě a jediné, co osvětluje vaše okolí, je pochodeň ve vašich rukou. Než se stačíte rozhlédnout, uslyšíte zvuk tisíce malých nožiček, které klepou o kámen. Za vámi se pohybuje nespočet pavouků, kteří se stále více přibližují, aby vás obklopili. Běžte.

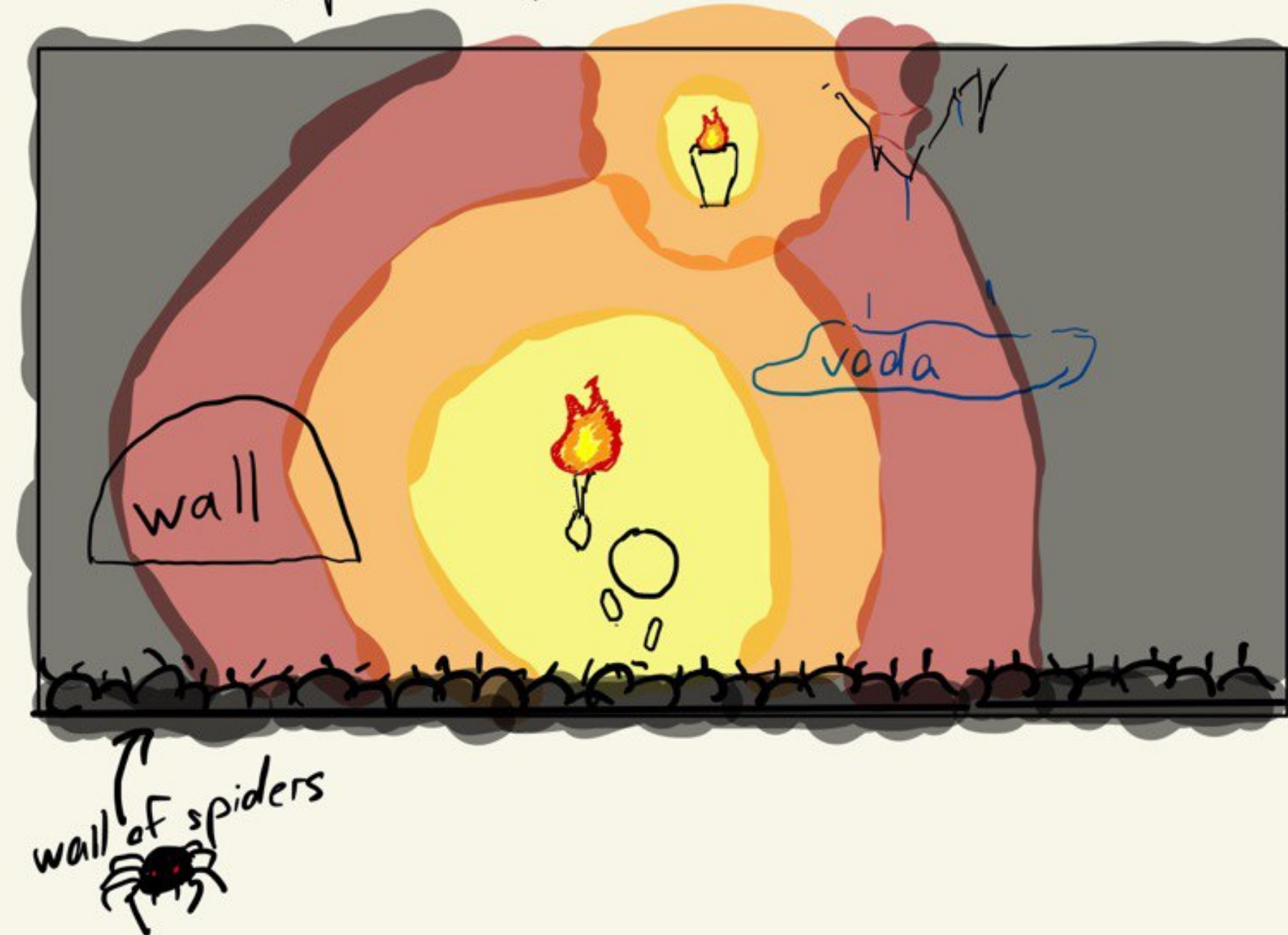




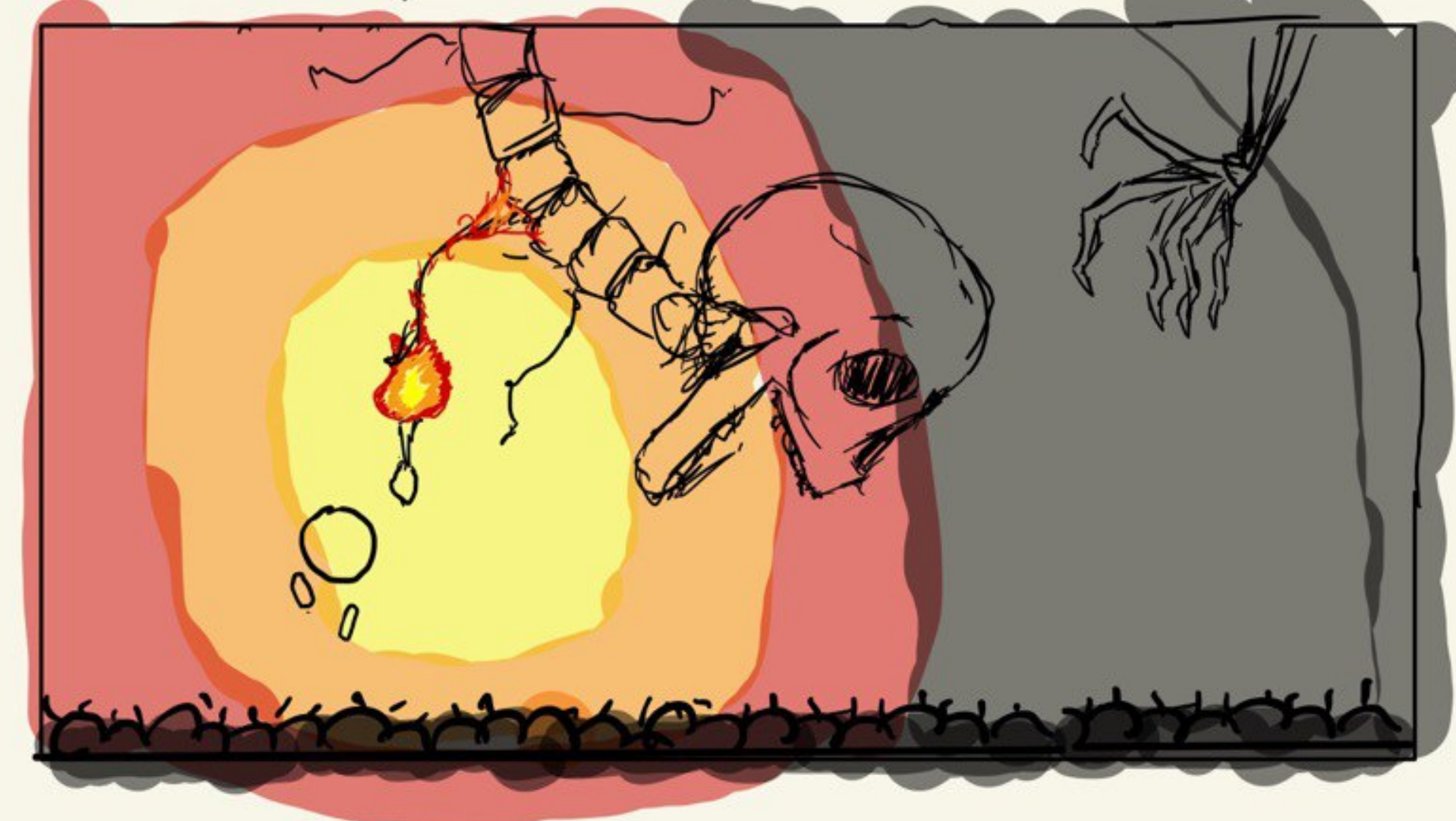
# vlastností hry

1. Action
2. Combat
3. Bossfights
4. Endless run
5. Sprite Animace
6. Pixel-art
7. HUD a GUI
8. Procedurálně gen. úrovně
9. Achievements

1 phase - „Endless” run



2 phase - Boss fight



# Grafické zpracování

1. 2D modely, prostředí
2. Pohled shora
3. Vizuální zpracování v "pixel art" stylu





# Herní mechanika

V rámci semestrální práce se plánuje vytvoření jedné úrovně. Hra je rozdělena do dvou fází. První fáze: nekonečný běh. Postava utíká před hradbou pavouků, která ji předbíhá. Jeho úkolem je běhat kolem překážek, vyhýbat se vodě a nepřítelům a doplňovat si zdraví zapalováním pochodní se zdroji ohně. Druhá fáze: souboj s bossem. Postava se může vyhýbat útokům bosse a způsobovat poškození pomocí pochodní. Úroveň končí po poražení bosse. Hráč najde žárovku, světlo zhasne a hra se přesune do nové úrovně.



# ovládání

- Pohyb bude probíhat pomocí klávesnice.

1. Fáze "Nekonečný běh" (AD / šipky - ovládání postavy)
2. Fáze boje s bossem (WASD / šipky - ovládání postavy)

- Interakce je založena na ovládní hořáku pomocí myši.

① escaping the wall    ② boss fight

