

Our City - Koncept

Y35PHA - semestrální projekt

Tým

Petr Tatoušek (petr@tatousek.eu), programátor
Lumír Mrkva (lumir@mrq.cz), programátor C# / XNA, grafika
Alexandr Makarič (makaral1@fel.cvut.cz), programátor
Vassiliy Zhovner (vassiliy.zhovner@gmail.com), grafik, zvuk, programátor

Základní myšlenka

Our City (pracovní název) je arkádový simulátor řízení vozidla ve městě s otevřeným pohybem, obsahující RPG prvky. Celé město je umístěno na uzavřeném ostrově. Hra je inspirována koncepty her GTA či Driver. Hráč se bude moci po městě pohybovat pouze prostřednictvím vozidla a bude se účastnit různých závodů, ať už na uzavřeném okruhu na daný počet kol, či postupným projížděním checkpointů. Za tyto závody bude odměňován herní měnou, která mu umožní zlepšit řidičské schopnosti a ve výsledku také opustit herní ostrov - což je také cíl hry.

Příběh

Hráč se ocitl na ostrově, na kterém byla vyhlášena karanténa. Všichni obyvatelé se bojí vycházet a po ostrově se pohybují výhradně za pomoci svých vozidel. Úkolem hráče je pomocí různých úkolů, shromáždit dostatečné množství herní měny pro podplacení stráží, hlídajících jediné unikové cesty z ostrova.

Zpracování

Hra bude zpracovaná ve 3D, pohled kamery bude ve fixní vzdálenosti za vozidlem, přičemž se bude v rámci potřeby pohybovat v kruhu kolem vozidla, aby byl eliminován pohled 'skrz' a na vozidlo byla vždy přímá viditelnost. Případně bude možné přepnout na kameru umístěnou těsně před vozidlem. Město bude vytvořeno za pomoci volně dostupných modelů budov, předpokládá se pouze letní roční období a pouze denní doba.



příklad rozložení města

Město

Hráč bude při pohybu po městě konfrontován s běžnou dopravou, jejíž chování bude respektovat silniční pravidla a řídit se, mimo jiné, světelnou signalizací. Město je umístěno na ostrově a tedy ohraničena vodou, z ostrova vedou pouze mosty, které prakticky nikam nevedou a jejich projetím hra úspěšně končí.

Vozidlo

Hráčovo vozidlo bude reagovat na střety s ostatními vozidly a budovami určitou mírou opotřebení, při dosažení maximálního opotřebení mise končí a hráč ji musí opakovat. Pokud hráč *spadne* do vody, reaguje hra stejně jako v případě zničení vozidla. Za mírný poplatek bude u určitých typů vozidla hráči dovoleno změnit barvu vozidla.

Uživatelské rozhraní

Menu

Menu bude obsahovat očekávané položky. Pozadí menu bude realizováno pohledem z hráčova bytu na ostrově.

HUD

Hráč má na herní obrazovce k dispozici tyto údaje:

- míra poškození vozidla
- mapa nejbližšího okolí hráče
- aktuální rychlost vozidla
- čas (dle povahy mise)
- počet kol (dle povahy mise)

Herní systém

Základní typy herních módů:

- **volný pohyb po městě**
- **závod na předem daném okruhu** - hráč má za úkol projet co nejrychleji daný počet kol na daném okruhu
- **projíždění checkpointů** - hráč získá na začátku určitou časovou dotaci, která začne ubíhat se startem závodu, časovou dotaci lze navýšit projetím dalšího checkpointu, cílem je udržet se na trati co nejdéle, od tohoto módu mohou být odvozeny další typy úkolů jako *taxikář* či *sanitka*.