

# AKUMU

## Game concept

Tým 9 Andrii Somich, Oleksii Miroshnichenko, Alona Zinchenko, Olena Romushka

Žánr - Horror, strategie, stealth

### Napad

Bude to 3D hra z pohledu první osoby v japonském stylu. Hrajete za typického úředníka, který pracuje ve dne a v noci, což ho velmi unavuje a ponoří do depresivních myšlenek. úředník se probudí pozdě v noci v kanceláři, posbírání své věci a půjde k východu. Najednou si uvědomí, že zapomněl něco ve svém stole a musí se vrátit. Jakmile se vrátí, uvědomí si, že v kanceláři se vše změnilo, okna a dveře se náhle zavírají a hráč je v pasti. **Cílem hráče** je opustit budovu, musí projít několika hádankami, aby se dostal ze své kanceláře (zadávaní kódů, sbírání věcí atd.). Překážkou je démon, který hráče pronásleduje.

### Features

- Fyzikální prostředí
- Netriviální AI
- Save/load (checkpoints)
- Pickables (inventory optional)
- (Fyzikální animace)

### Herní mechanika

3D hra na uzavřeném místě, ze kterého se musíte dostat ven. Bude zde několik na sobě nezávislých místností s hádankami. K dokončení hry musí hráč vyřešit všechny hádanky (zadávaní kódů, sbírání předmětů do krabic atd.) Překážky – screamery a mob s netriviálním AI. Netriviální AI bude chodit po mapě, když se hráč dostane do zorného pole mobu, začne ho

pronásledovat. Pokud mob dohoní hráče, hráč zemře a znovu se objeví na kontrolním stanovišti.

## Ovládání

Klávesnice, myš