

Tým 8: Koncept hry

Myšlenka projektu

Cílem projektu je vytvořit top-down survival horror hru inspirovanou hrami jako Darkwood, The Forest nebo Bioshock. Hra se bude odehrávat na tajuplném ostrově (WIP), přičemž se hráč bude snažit přežít v daném prostředí sbíráním různých předmětů pro crafting a klíčových předmětů, a následně se snažit utéct před tím, než ho pohltí šílenství. Na základě jeho rozhodnutí se může ale dostat k jinému konci. O tom jak se sem hráč dostal a kde to je se může hráč dozvědět přes poznámky a jiné formy lore.



Obr.1 - Darkwood (2017)

Feature List

- Save / Load
- Crafting + inventář
- Looting a interakce s objekty
- Quest system přes NPC / notes
- Zničitelné objekty
- Časovač pomocí Sanity metru
- Náhodne generovaný svet

Grafické zpracování

Hra bude realizována v top-down stylu. Co se týče grafického dizajnu, bude hra využívat minimalistický pixel art pro zpracování postav, nepřátel, npc a prostředí. Hra bude mít temnou atmosféru, využívající hlavně tmavých barev. GUI bude jednoduché, ukazující nejpodstatnější informace (zdraví, stamina, šílenství, hotbar, inventář)

Herní mechaniky

- Resource management
- Flashlight
- Sanity meter
- Interakce se světem
- Náhodně generovaný svět