

Projekt Hunter

Koncept

Tým 11: Karel Petr, Margarita Ryabova, Michal Pozník, Oleksandra Shumilina

Příběhový úvod

Lidé jednoho jihoamerického indiánského národa věřili, že i ti co toužili po nemožném měli naději jak toho dosáhnout. Žili na okraji rozlehlých solných plání, a právě tam někde v oáze uprostřed solné pouště se podle jejich legend schovával, v podobě majestátné pumy, jeden ze starých divošských bohů. Ten, kdo by ho našel a přemohl, by získal cokoli by si jen přál. V průběhu staletí se spousta lidí vydala na tuto výpravu a naše hra bude o jednom z těch, co bájnou oázu opravdu našli.

Herní systém

Bude to 3D akční FPS, s logickými, stealth a RPG prvky. Hlavním úkolem hráče bude v omezeném časovém limitu najít a ulovit monstrum, které se nachází někde na mapě. Monstrum by nicméně nemělo působit jako klasický herní nepřítel, ale spíš jako protihráč v deskové hře, který se bude všemi způsoby snažit aby hráč neuspěl (a to klidně třeba vypršením časového limitu). Hráč bude k boji vyzbrojen několika oštěpy, které bude moci po monstře házet, nicméně ještě důležitější než samotný boj bude předchozí pronásledování monstra a příprava na souboj. Hlavní hráčovou interakcí se zbytkem světa totiž bude ničení svatyní postavených uctívající monstra, což bude monstrum obecně oslabovat, jako například ubírat speciální schopnosti a atributy, a stavění vlastních svatyní, které naopak hráči přidají schopnosti a atributy, nebo budou mít nějaký vliv na prostředí (například svatyně, ke které se monstrum bude bát přiblížit, což mu omezí možnosti útěku). Hráč si bude moci částečně zvolit, jaký efekt jeho svatyně bude mít, nicméně velký vliv bude mít i prostředí ve kterém bude stavět a v jaké situaci zrovna bude (tzn. když se mu třeba nějak podaří postavit svatyni pod tlakem uprostřed boje, bude mít daleko silnější efekt). Právě všechny možné kombinace svatyní, co hráč bude moci postavit, mu poskytnou hluboké strategické možnosti a budou to, co z velké části rozhodne o jeho úspěchu či neúspěchu. Podobnou schopnost však bude mít i monstrum, které bude moci opravovat své svatyně a ničit hráčovy.

Lov bude probíhat typicky ve čtyřech fázích:

1. Průzkum prostředí, hledání monstra a sbírání materiálu na stavění.
2. Po útoku na monstrum dojde k zahájení samotného lovu. Hráč bude monstrum pronásledovat a po cestě dál ničit jeho svatyně a stavět své.
3. Jakmile hráč dostatečně zesílí a začne pro monstrum opravdu představovat určitou hrozbu, začne monstrum čím dál častěji samo útočit a ničit hráčovy svatyně. V této fázi bude probíhat v podstatě rovnocenný boj.
4. Když monstrum až příliš zeslábně, přejde do plně agresivního stavu, přestanou na něj působit některé druhy svatyní a začne aktivně pronásledovat hráče. Vzhledem k tomu, že hráč už bude předcházejícími souboji také oslabený, se role v podstatě prohodí. Nicméně, pokud vytrvá, může se mu podařit monstrum zabít.

Maximální délka jednoho pokusu bude omezena ubíhajícím časem, přibližně na 15 minut. Po vypršení časového limitu hra končí. Hra by měla být obecně docela náročná, ulovit monstrem by se hráči mělo podařit až na několikátý pokus. Přeci jen, hráč se v roli pouhého člověka snaží ulovit boha. Po každém pokusu ovšem zůstanou funkční některé svatyně z minulého pokusu, což což hráči další hru o něco ulehčí. V případě výhry bude zaznamenán hráčův čas do tabulky nejlepších výsledků a může se pokusit zvládnout lov zase od začátku a o něco rychleji.

Features

- Netriviální AI
- Pathfinding
- Skeletální animace
- Save-Load
- Leaderboards (lokální)
- HUD a GUI (minimalistické, jen zdraví, stamina a počet oštěpů a materiálu)
- Možnost upravovat herní plochu pomocí svatyní
- Speciální schopnosti
- Minimalistické menu
- Základní stealth systém (před příšerou se půjde schovat)

Zpracování

- Pohled z první osoby
- 3D low-poly svět
 - Jediná mapa, ovšem relativně rozehlá
- Hudba a zvuky pravděpodobně stažené/zakoupené
- Primárně pro PC

Ovládání

- Klávesnice (pohyb a interakce s prostředím)
- Myš (míření a střelba)