WeirdVille – Adventure

**Autoři: Zdeněk Hejzlar, Šimon Slabý, Filip Černohorský**

**Odkaz na git:** <https://github.com/slabys/projectFinal.git>

Původní námět hry

Původní námět hry byla strategická tower defence hra, od které jsme nakonec z důvodů náročnosti upustili. Dalším návrhem bylo fantasy RPG o 3 levelech, kde v průběhu hraní hry hráč získá vybavení a v posledním levelu musí porazit finálního bosse, nad kterým musí zvítězit, aby dohrál hru. Ve hře se měl nacházet obchodník, jenž by prodával lepší vybavení a hráč by měl možnost měnit své vybavení (meč, luk, kouzelná hůl). Součástí hry měl být quest systém, ve kterém se na začátku hry objeví NPC s úkoly. Jeden úkol by měl funkci krátkého nastínění světa a jeho splnění by bylo povinné k dokončení hry, zbytek by byl volitelný.

Popis hry

Finální projekt jsme vytvořili na základě dostupných assetů a časové náročnosti. Hra je RPG s otevřeným světem a lehkými prvky úpravy hrdiny. Zvoleno bylo zasazení do středověkého fantasy, s „nemrtvou“ a lehce kontroverzní tématikou. Náš svět je open worldem, avšak ve hře se nacházejí dvě uzavřené lokace – při startu hry a na konci. V otevřeném světě lze nalézt například některé z těchto lokací: vesnice, hřbitov, farma a rybářská vesnice.

Hlavní charakter Efžen je „nemrtvý“ hrdina, jehož manželka kradla jídlo poté co zemřel. Vesničané ji za tyto přečiny chtějí popravit. Hlavním úkolem hrdiny je svou ženu zachránit i přes skutečnost, že je dlouho po smrti. Hráč se po zapnutí hry nachází v záhrobí a je obeznámen o prekérní situaci své ženy skrze její iluzi. Hlavní postava s odhodláním opouští podsvětí a dostává se do vesnice, kde je starostou seznámen s nastalou situací. Starosta mu zadá úkol, který je potřeba splnit. Efžena čeká šokující zakončení příběhu. Jak se s ním vypořádá je však na hráči (hra obsahuje dva možné konce).  
  
Ve hře lze sbírat zlato, které padá z nepřátel zabitých v průběhu hry. Nepřátelé lze specifikovat jako gobliny a kostlivce, nacházejí se v určených lokalitách. Tito nepřátelé se do světa dostali po smrti hlavního hrdiny – důvod jejich průniku do světa není blíže specifikován.

Herní mechaniky

Součástí našeho projektu je quest systém, který nastíní příběh a napoví, čeho se hra vlastně týká. Další mechanikou je systém obchodů, kde hráč může nakupovat vybavení a zlepšovat svoje statistiky (zvýšení poškození a počet života). Další prioritou bylo vytvoření bojového systému a „chytrých“ NPC, které reagují na přítomnost hráče. Jednou z důležitých mechanik je i sbírání předmětů (goldy, lektvary pro obnovu života atd.).

Ovládání

Ovládání pohybu je „W, S, A, D“. Mezerníkem lze skákat. Interakce v obchodě nebo pro komunikaci je namapována na klávese „F“. Útok hlavní postavy je nastaven na levém tlačítku myši.

Poznatky z testování

Testovací fáze byla úspěšná a přinesla nám zpětnou vazbu na některé herní mechaniky, ale také poukázala na drobné či kritické chyby v projektu. Pomocí testů jsme objevili drobné nedostatky v podobě textových chyb, špatně nastavených kolizí atd.

Z testů jsme odvodili, že je hra po stránce obtížnosti příliš jednoduchá. V závislosti na tomto faktu se zvýšilo zdraví a útok nepřátel. Taktéž se upravila cena v obchodech. Těmito kroky jsme chtěli podnítit, aby hráč musel zakoupit předměty, které upraví herní postavě schopnosti.

Odhalené a opravené chyby z fáze testování

* Nepřátele lze zranit přes plot (hřbitov) – opravena kolize na plotu
* Nepřátelům lze snadno uniknout – upraveny navmeshe, zlepšena detekce hráče
* Nepřátelé útočí na mrtvého hráče – opraveno přidáním podmínky k útoku
* Po smrti hráče zůstane animace smrti – opraveno obnovením animation blueprintu
* Po smrti se hráč může pohybovat – opraveno zamezením inputu
* Při nákupu u obchodníka se kupoval špatný předmět – opraveno pomocí posunutí collision boxu a úpravě proměnných v event graphu
* Zaseknuté npc ve městě – opraveno přidáním generace nové lokace po určité době
* Nízké fps mimo editor – opraveno optimalizací projektu – zapnuto dx11, vypnut osvětlovací mód Lumen, přidán culling na stromy a redukováno nepotřebné světlo na blueprintech
* Chyby v textu při komunikaci s NPC – opraveno
* NPC vystřelovali hráče do vzduchu při kolizi animace útoku nepřítele a hráče – opraveno zvětšením collision sphere a snížením přesnosti chůze k hráči