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 byla 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 k dohraní hry. Ve hře se měl nacházet obchodník, jenž by prodával lepší vybavení a hráč by měl možnost měnit své vybavení (meč, luk, nebo kouzelná hůlka). Součástí hry měl být quest systém, ve kterém se na začátku hry objeví NPC s úkolem. Zmíněný úkol by měl funkci krátkého nastínění světa a jeho splnění by bylo povinné k dokončení hry.

Popis hry

Finální projekt jsme vybrali na základě dostupných assetů. Zvoleno bylo zasazení do středověkého fantasy, s „nemrtvou“ a lehce kontroverzní tématikou. Náš svět se jeví jako open world. Ve hře lze nalézt některé z těchto lokací: vesnice, hřbitov, farma a rybářská vesnice. Hlavní charakter je nemrtvý hrdina, jehož manželka kradla jídlo. Vesničané jí chtějí popravit, hlavním úkolem je přinést goldy k vykoupení jejího života. Po zaplacení částky pravděpodobně manželku pustí. Nebo ne? Goldy budou padají z nepřátel, které zabijeme během hry. Nepřátelé lze specifikovat jako gobliny a kostlivce. Tito nepřátelé se do světa dostaly 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 funkcionalitou 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 na klávese „F“. Útok hlavní postavy je nastaven na levém tlačítku myši.

Sbírání itemů, pohyb po smrti, opakovaný umírání