

Projekt Atlas

Koncept

Základní myšlenka

Naše hra bude RPG ve fantasy světě. Hlavní důraz budeme klást na soubojový systém a umělou inteligenci protivníků. V herním světě bude jedno místo, kde hráč bude moci prodávat kořist, vylepšovat zbraně a dostávat nové úkoly. Kolem místa bude nepřátelské území, kde bude hráč bojovat každou chvíli o svůj život. Tímto vynikne náš soubojový systém.

Feature list

- Save/Load
- Netrivialni AI
- Pathfinding
- Quest system
- Character improvement
- Skill Tree
- Pickables a Wearables
- Financni system
- Achievements

Zpracování

- Pohled: 3D perspektiva, kamera pevná
- Pohyb: 2D do všech stran
- Model postav: 3D animované
- Terén: 3D modely
- Příběh: Pomocí dialogů

Herní systém

Hráč bude motivován questy a vydávat se za hranice města. Svět je openworld, takže se může vydat kamkoliv, avšak ze začátku bude omezen tím, že monstra na vyšších úrovních ho hned zabijí. Bude se bojovat zbraněmi (meče, sekery,...), magii přidáme dle časových možností (lepší je mít hotovou jednu část, než dvě nedodělané).

Grafické zpracování

Klasický fantasy rpg (kostlivci, orkové, lidi, atd.). Assety budeme brát převážně z unity store.

Ovládání

WASD a myš.

Herní mechaniky

- Interakce s NPC
- Sbírání Objektů
- Manipulace s Inventářem
- Útočení na nepřátele
- Volný pohyb po krajině