

AVFX IV. ročník

ZS 2018/19

Herné mechaniky

pedagogické vedenie

Marián Ferko

Vypracoval

Tomáš Hotový

Zadanie

Príprava a zhromaždenie referencií na počítačovú hru.

Podmienky hry:

RPG

plošinová hra

pixel art

minimálne 20 min. gameplay

Obsah

Vizuálny štýl	08
Postavy	12
Prostredie	16
Užívateľské rozhranie	21
Plán tvorby	25

Príbeh

Žáner: *fantasy*

Obdobie: *stredovek*

Miesto: *iný svet nie zem (podobne ako napr. Pán prsteňov) vymyslené miesto*

Dej sa bude odohrávať na miestach ako:

menšie mesto, hrady, hrobky, tajne chodby a tunely, podzemie

Stručný dej

Hlavná postava je čarodej ktorý prichádza z ďaleka do nového prostredia. V meste sa však dejú zvláštne veci a on sa rozhodne pomôcť a zistiť o čo ide. Jeho vyšetrovanie ho zavedie na mnohé miesta kde bude musieť použiť rozum a svoje schopnosti na to aby rozlúštil záhadu a pomohol mestu.

Ide v podstate o fantasy detektívku s primiešanou akciou. Hra bude v štýle metroidvania (základom je veľká mapa kde je niekoľko možností ako sa dostať k cieľu) ale skôr zameraná viac na hlavolamy ako na boj. Niečo na štýl hry Legend of Grimrock čo sa týka hlavolamov.

Príklad toho ako to bude asi vyzerat':

Vidíte vchod to zrúcaniny hradu, strážia ho 2 strážne.

Možnosť

1. prebojovať sa dnu
2. nájsť inú cestu dnu (hlavolam v podobe tajných dverí)

Po vstupe sa príde na rad prehľadanie miesta.

(Riešenie prekážok na postup.)

Následne na konci bude Boss battle.

Vrátenie sa do mesta a pokračovanie podľa toho čo sme zistili. Tu nastupuje prvok vizuálnej novely pri dialógoch v ktorých bude možnosť voľby ktorá ovplyvní kam sa vydáme ďalej.

Toto vetvenie príbehu sa bude plánovať v programe Twine (www.twinery.org).
Popríklad WorldAnvil (www.worldanvil.com) na dodatočné info.

ukážka z programu Twine



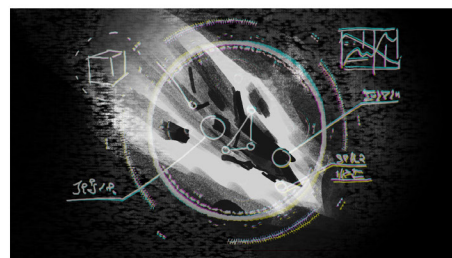
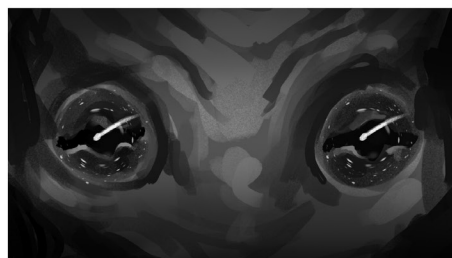
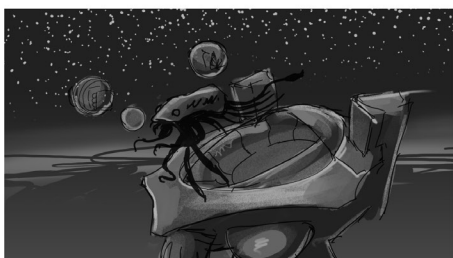
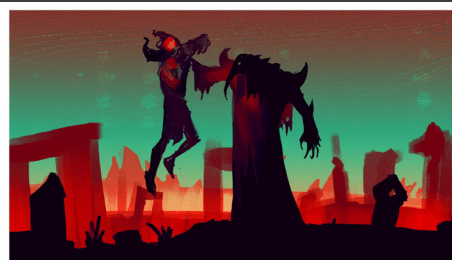
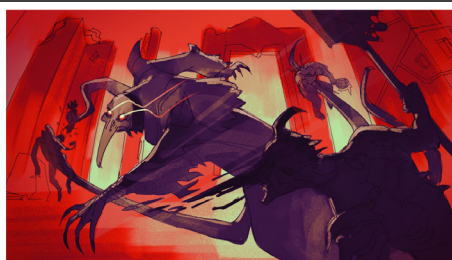
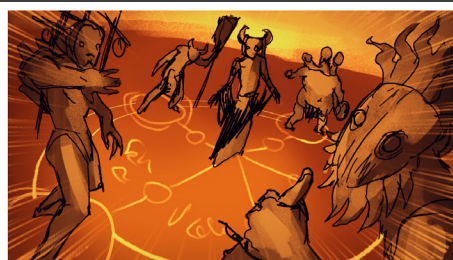
V hre budú drobné cutscény ak to engine dovolí podobne ako na nižšie uvedených referenciách.

UnDungeon - The Shift

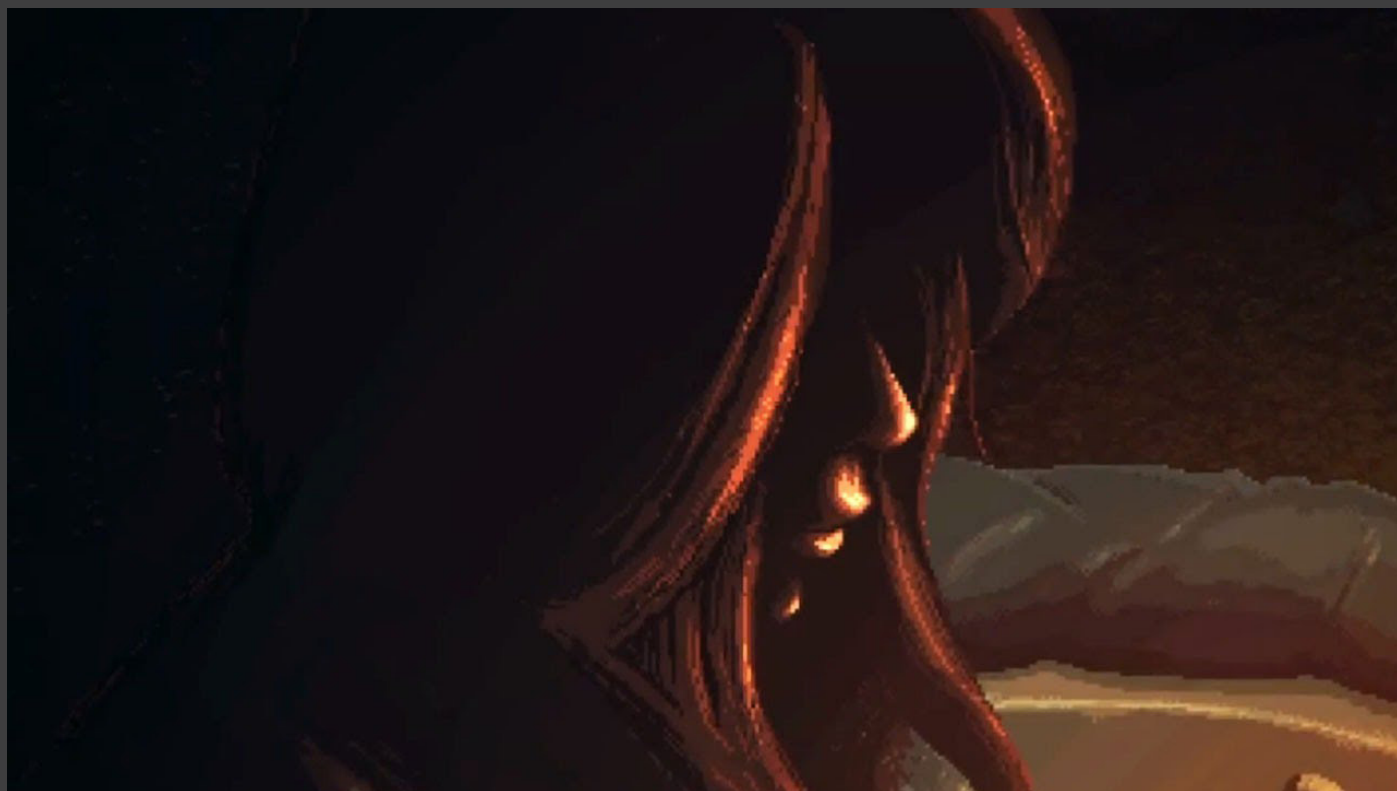
<https://www.indiedb.com/games/undungeon/videos/undungeon-kickstarter-gameplay-trailer>



UnDungeon - The Shift



EITR - <https://www.youtube.com/watch?v=cR7iTzSrFi8>



Blasphemous - <https://www.youtube.com/watch?v=pyskUorhheg>



Herný engine

Hru budem tvoriť v programe Construct (www.scirra.com). Tento dokonca aj v prehliadači fungujúci program vyžaduje minimum programovania.

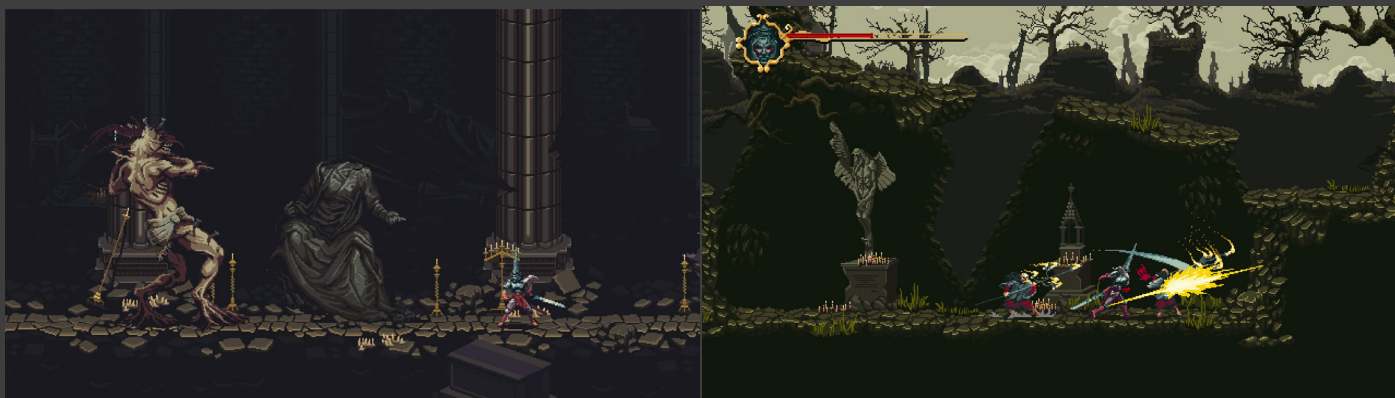
Alternatívou je GameMaker (www.yoyogames.com/gamemaker)

Ak budem tvoriť aj hudbu tak pravdepodobne niečo 8-bitové. Na to je vhodný program SunVox(www.warmplace.ru/soft/sunvox) ktorý je free. Alebo FLStudio ak by SunVox nebol vhodný.

Vizuálny štýl

Hra bude ladená do temnej, pochmúrnej atmosféry. Dobrá referencia je napr. Dark Souls, EITR alebo Blasphemous.

Blasphemous - <https://www.youtube.com/watch?v=pyskUorhheg>



Tiež je tu možnosť kombinácie pixel artu zo svetelnými elementami ako v hre EITR.

EITR - <https://www.youtube.com/watch?v=cR7iTzSrFi8>



Úroveň detailu bude približne ako v hre The Sin of Man.

The Sin of Man



Úhol pohľadu nebude vizuálne 90° ale niečo ako v hre Owl boy alebo Blasphemous. V ktorej je vidieť hĺbku plošín.

OwlBoy - <https://www.youtube.com/watch?v=WaF3SLP-GHA>



Pixel art

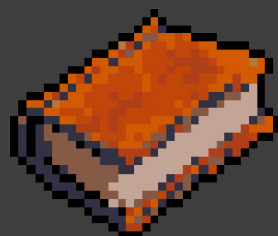
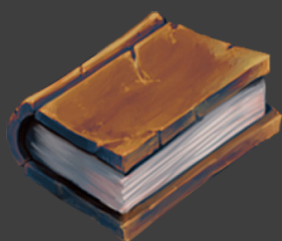
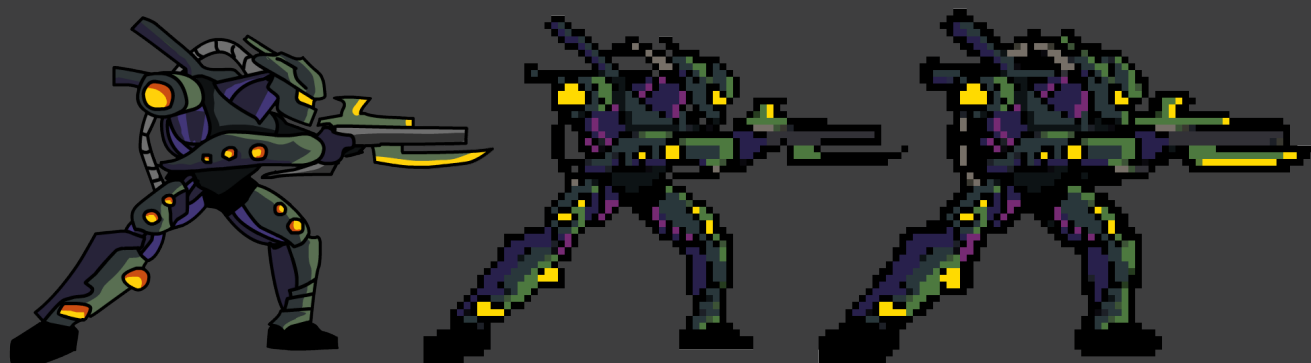
Pre urýchlenie práce sa všetky komponenty konvertovať na pixel art.

Okrem programu Adobe Photoshop sa pravdepodobne využijú programy ako PixelatorApp a Pixatool.

Pixatool - <https://kronbits.itch.io/pixatool?ref=producthunt>



PixelatorApp - <http://pixelatorapp.com>



Ak by táto možnosť nevyhovovala alternatívou je klasická tvorba pixel artu.
Buď v programe Adobe Photoshop alebo v Pixel art studio.

[https://www.microsoft.com/sk-sk/p/pixel-art-studio/9nblggh1zdfv?cid=uc-producthunt&ref=producthu
nt&rtc=1&activetab=pivot:overviewtab](https://www.microsoft.com/sk-sk/p/pixel-art-studio/9nblggh1zdfv?cid=uc-producthunt&ref=producthunt&rtc=1&activetab=pivot:overviewtab)



Hlavná postava

Náš protagonista je čarodej/mág ktorý sa po rozporoch vydáva preč od domova na miesto o ktoré sa nikto nezaujíma, zapadákov jednoducho. Aby mal pokoj. No keď sa objavia problémy neostane sa len prizeráť a rozhodne sa pomôcť.



Jeho primárnou schopnosťou je orb ktorí používa na boj ale aj na pohyb. Je schopný mu dať povel aby ostal stáť na mieste a v prípade potreby si s nim vymenil pozíciu.

link an styl útoku - <https://www.deviantart.com/z-studios/art/Emberstoker-Attack-477296110>

Zvolil som niečo v tomto štýle s veľkým klobúkom z dvoch dôvodu že to je výrazný prvok siluety postavy čo ju pomáha ľahko a rýchlo rozpoznať.

Ostatné postavy

Obyvatelia mesta prevažne ktorí mu môžu pomôcť alebo byť zdrojom informácií, v niektorých prípadoch aj problémov.

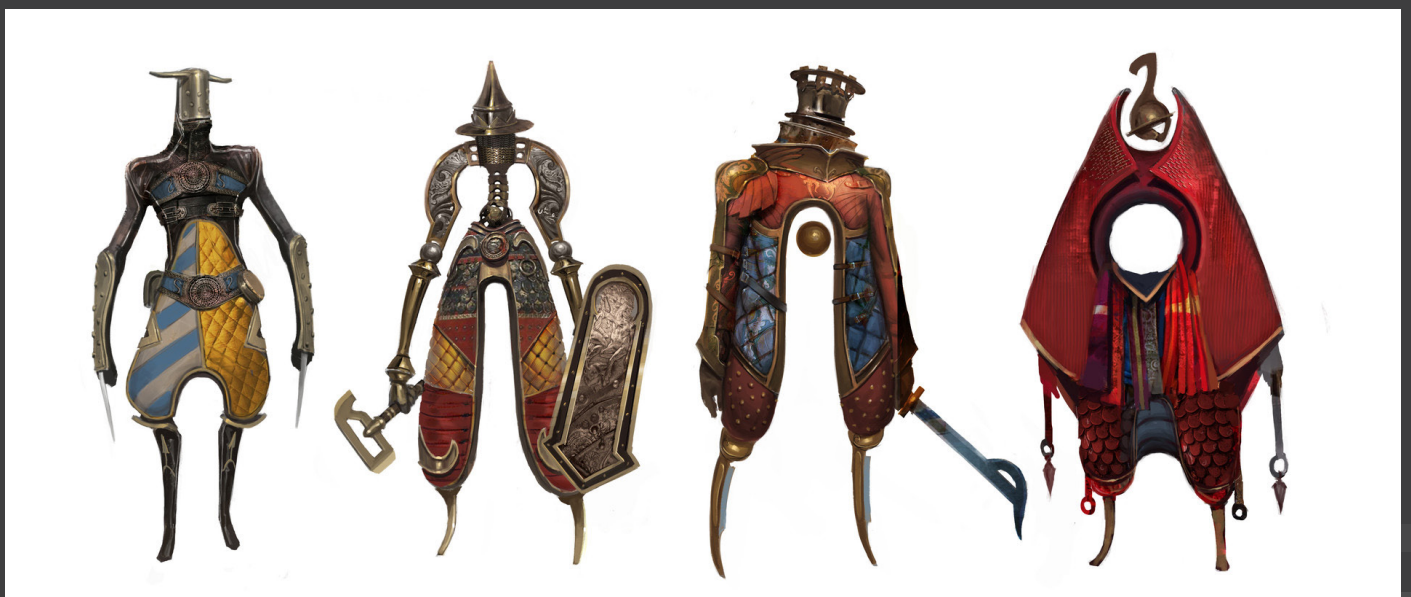
Monštrá

Nemŕtvi – kostlivci/zombie (ľudia alebo iné bytosti)



Konštruované bytosti – ide o mechanické bytosti ktoré sú niečo ako golem alebo oživená zbroj, prevažne sú strážami čarodejov

zaujímavá tvarová referencia





Iné neľudské bytosti - môže to byť: drak, lešen, gargoyle.... nie všetky sú nepriateľské

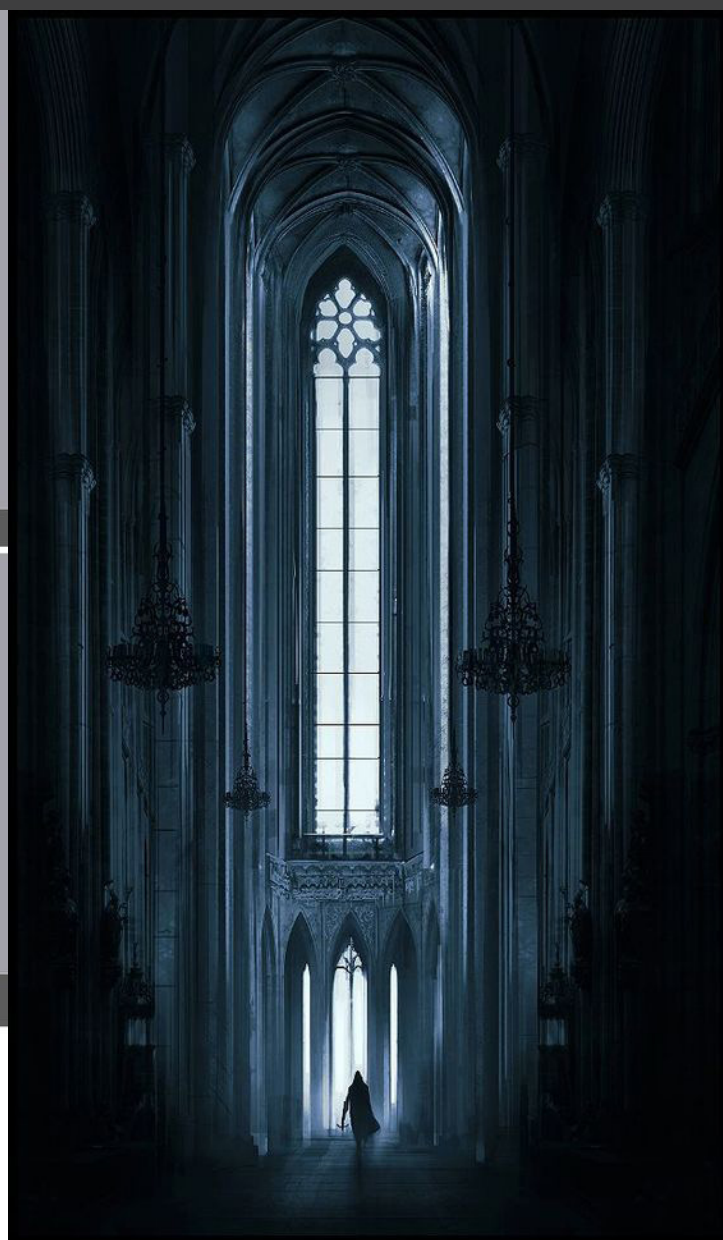
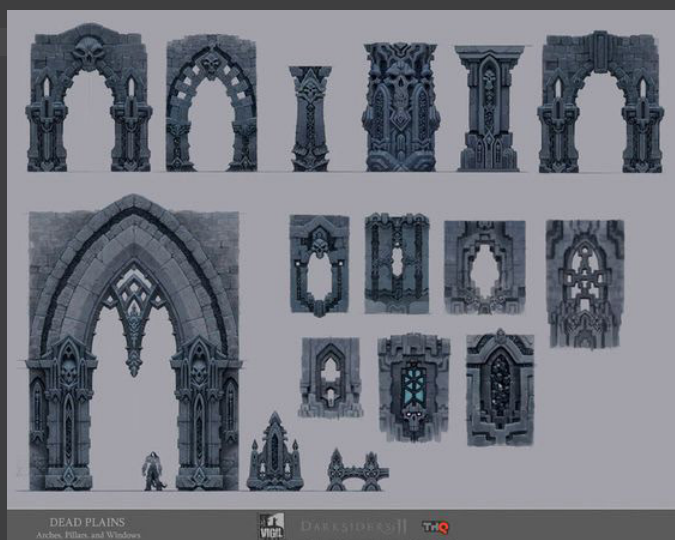


Prostredie

Ako bolo spomenuté vyššie, temná atmosféra, málo svetla a studené farby pre ruiny, podzemie a tajné paláce. Design – úzke a vysoké priestory s nádychom gotiky.







Ostatné skôr na veselšiu atmosféru s hrejivými farbami. Design – namačkané domčeky, drevo a biele steny, farebné striešky, nemecká stredoveká architektúra.



Herná mapa

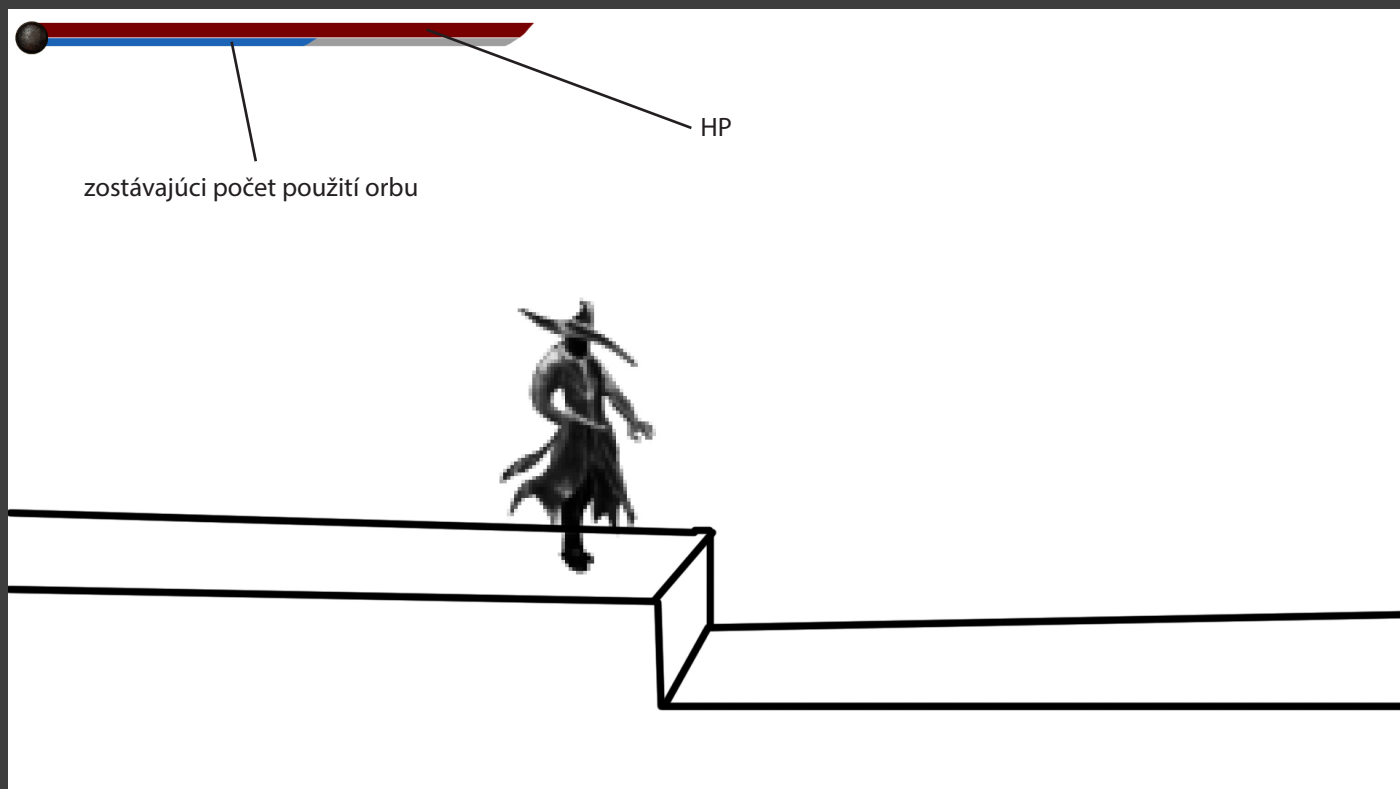
Herná mapa každej lokácie bude veľká aby boli možné viaceré cesty dosiahnutia cieľa.

Technické riešenie – buď jedna veľká mapa po ktorej sa hýbe hráč a kamera ho sleduje alebo bude mapa rozdelená na malé časti a keď postava hráča príde na okraj napr. pravý preskočí do druhej mapy čiže sa objaví v pravo v novej mape.



Uživatelské rozhranie

Minimum v HDU

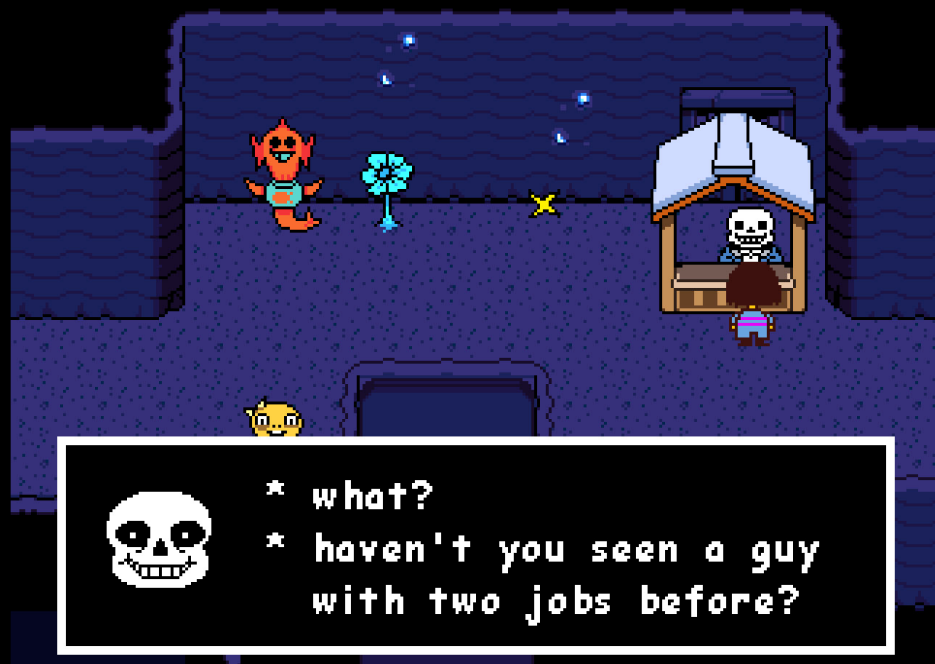


Dialógy – referencie

Diablo 3



Undertale - <https://www.youtube.com/watch?v=1Hojv0m3TqA>



OwlBoy - <https://www.youtube.com/watch?v=WaF3SLP-GHA>

A screenshot from the game OwlBoy showing a character in a room with a red wall and a wooden ladder. The character is a small, brown, owl-like creature. A speech bubble from the character reads: "I've finished a wonderful new song in the past few days." The room is filled with various objects, including a blue stove, a wooden bench, and a ladder.

Mapa na cestovanie (fast travel)

Mapa v hre pomocou ktorej sa hráč presúva na miesta misií.

Na urýchlenie procesu by sa dal použiť Inkarnate(www.inkarnate.com) do ktorého sa dajú vložiť vlastné assety.

ukážka mapy vytvorenej v Inkarnate



Ovládanie



ovládanie pohybu: smer behu, výskok, čupnutie

A - útok D - obrana

používanie orbu: ctrl - zostať, shift - privolať, S - výmena pozície

interakciea s prostredím/komunikácia

menu obsahujúce - inventár, quest log, mapu, štatistiku

rýchly prístup: M - mapa, L - quest log, I - inventár, F5 - quick save

systémové menu - pauza, save, load, exit

Plán tvorby

Cieľom je do konca semestra vytvoriť demo.

Demo bude pozostávať z úvodnej časti hry a bude v nom ukážka každého aspektu hry (jednoduchá dialógová možnosť, jeden až dva hlavolamy, boj s drobnými nepriateľmi a jeden boss). Toto by malo splniť limit 20min. Popríklad sa urobia dva konce ktoré budú závislé od dialógu, to v kombinácii so skráteným dejom(10min) umožní prehranie dvakrát na prejdienie celého obsahu co celkovo tvorí 20min.

Vypracoval

Tomáš Hotový