




1.	<b>Barbora Kubišová, Barbora Ďuračková, Michal Horváth</b>	<p><b>Crowkeeper</b> O čom to je?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mobilná hra kde chováte, zbierate a trénujete vrany, aby vám nosili zberateľské predmety (zariadenie) do vašej izby (alebo peniaze, gemy, iné vrany...)</li> <li>- Cieľom je zaplniť si izbu vecami a získať všetky druhy vrán.</li> </ul> <p>Ako sa to hrá?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nakrmité a pohladkáte vranu, vyberiete, akú schopnosť ju chcete naučiť, pošlete ju von a čakáte</li> <li>- Na urýchlenie postupu si môžete pozrieť reklamu</li> <li>- Keď sa vrana vráti, cinkne vám notifikácia, od vrany získate predmet a znova opakujete</li> </ul> <p>Aký to má rozsah?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 5-15 skinov vrán, 20+ itemov do izby, možné farebné varianty</li> </ul> <p>Sú ešte ďalšie detaily?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vrany majú vlastnosti ako speed, intelligence, energy...</li> <li>- Monetizačné prvky – reklamy a in app-purchases, notifikácie</li> <li>- Pravdepodobne 3D, jednoduchý gyroskop</li> <li>- Vzor je hra Kleptocats</li> </ul>	OK
----	--	--	----



		<p><b>Rozloženie zodpovednosti:</b>  <u>Programátor č. 1:</u> Gameplay  <u>Programátor č. 2:</u> Implementácia na mobily  <u>Grafik+:</u> Herný obsah a game design</p>	
2.	<p><b>Briedon Peter, Dana Sleziaková</b></p>	<p><b>Potápač</b>  Hráč ovláda potápača ktorý pláva smerom nadol zbiera peniaze a bubliny, ktoré mu dopĺňujú kyslík, musí sa vyhýbať zlým rybám. Keď mu dôjde kyslík alebo sa stretne s rybou zomiera a začína znova na hladine. Skóre sa pripočítava dosiahnutou hĺbkou.  3D hra</p> 	OK
3.	<p><b>Mykyta Zahynailo, Sofia Popysheva, BlekiSK (FIIT), Samuel Kocák, Samo Dubný?</b></p>	<p><b>DeadLock</b> Advenature, Puzzle, 1 hráč, 3-4hod, PC, vek 12+,  vizuál: SteaPunk, LowPoly, Podlaha sa sklada z hexagonov  <b><u>Mechaniky:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Postava chodi po x;y osi (WASD)</li> <li>● Moze zbierať predmety na to aby vymenit alebo splnit ulohu</li> <li>● Pouzivanie predmetov, tlacidiiek alebo paky mozme z pomocou tavidka E na klavesnici</li> </ul> <p><b><u>Mechaniky ked budeme mat cas:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Riesit pazzle ako v AmongUs</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tahat predmety</li> <li>● Palety ktore reaguju na hmotnost</li> </ul>	TBD: Alfa


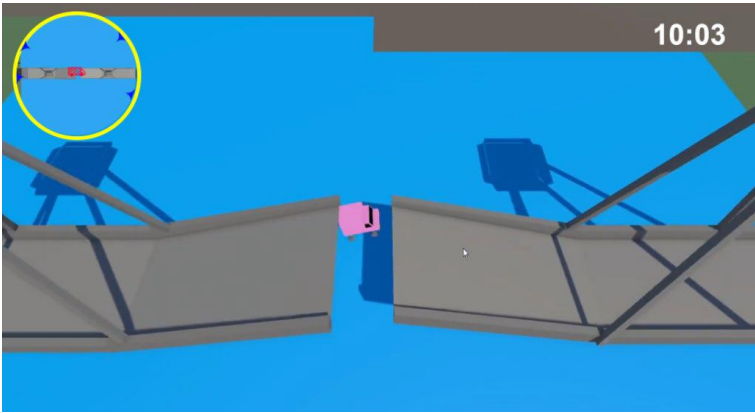
		<p><b>Kratky popis hry:</b>  Hlavna Postava je robot z telkou namiesto hlavy. Bude riesit pazle na uzavretom enviromente, a posuvat sa dialej. Hlavna pointa hry naist svojho tvorca ktoreho vykradli zlodeje.</p> <p><b>Príbeh:</b>  Clovek zapina robota (to je naša hlavná postava), postavu drží svorky, aby nespadol, po ich otvorení a vynálezca nás zavolá, aby sme ho nasledovali. V tomto bode začína ucenie mechanikam.</p> <p>Počas školenia chápeme, že clovek ktory dava ulohy je nasim tvorcom a on sníva o tom, že my sme budúcnosť robotiky a že sa stane najznámejším vynálezcom.</p> <p>Keď prejdeme testmi, spadneme. Zobudíme sa opäť v svorkach a nabijame sa cez kabel ktory je zapnuty do hrudníka. Vedec povie, že musí este popracovať nad batérkou a vypina nás.</p> <p>Keď sa kamera opäť zapne, v laboratóriu je neporiadok, police na zemi, rozbite, iba sveti telka kde hovoria to ze nasho tvorca zobrali do vezne za.. nestihneme pocut za co pretoze na telku spadne niejaky velky, metalicky pribor, ale budeme zistovat to dalej ked pojdeme príbehom. Nasim cieľom bude prist a oslobodit nasho tvorca.</p> 	
4.	<b>Michaela Svitkova,  Rebeka Mikulášová,  Roderik Antol,  Vojtech Novotný</b>	<p><b>Vera</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Na štýl hry Witcher/Hellblade</li> <li>- Gameplay, príbeh a vizuál Inšpirovaný slovanskou mytológiou. Slovanská doba – Pohanskí bohovia, tematické outfity a prírodná krajina.</li> <li>- Realizmus</li> <li>- 2/5 minut dlhý gameplay –</li> <li>- 1 level vo finále</li> </ul> <p>Hra sa točí okolo Slovanskej mytológie. Pojem Slovanská</p>	OK

mytológia je však pomerne široký a nie dobre zdokumentovaný. Práve preto som sa rozhodla že prvý, ukázkový level sa bude točiť okolo mýtickej postavy- Moreny. Morena, nech už jej je skutočný pôvod z hociktorého konca Slovanského kraja, je pomerne známa na Slovensku. Všetci poznáme rituál pálenia či vynášania Moreny. Vykonanie tohto rituálu mal Morenu zbaviť moci a následne nastala jar. Práve týmto rituálom by som mala inšpirovať hra Vera. V princípe je to hra o spoznávaní Slovanskej mytológie a jej bohov pomocou puzzle elementov, tematického gameplayu ktorý vychádza z informácií, poviedok, príbehov o slovanských tradíciách. Prvý level kde hráč spoznáva postavu Morena, sa odohráva v lese. Hrá za ženskú postavu ktorá sa snaží ukončiť zimu pretože jej dedina je súžovaná zimou a snehom. Tak, ako sa v poviedkach a porekadlách píše na to, aby nastala jar, je potrebné vykonať rituál. Hráč teda musí pozbierať v lese potrebné materiály na vytvorenie bábky Moreny, ktorú následne musí upáliť. Cestu mu však sťažuje samotná Morena, ktorá ho po lese naháňa a hráč sa jej musí popri zbieraní vyhýbať. Je to teda aj mierne hororová hra, tak ako Slovanské poviedky a príbehy. Morena by mala byť AI ktoré má vision cone a teda hráč sa snaží behať pomedzi stromy, ukrývať v bútlavých stromoch a zbierať potrebné materiály. Gameplay by sa teda dal prirovnať ku hororovým hrám ako Outlast či Hellblade. Tento princíp by teoreticky pokračoval v celej hre. Hráč by spoznával postavy slovanskej mytológie a gameplay, mechaniky by vychádzali z informácií a tradícií. Hra je teda najmä o zážitku a atmosfére.

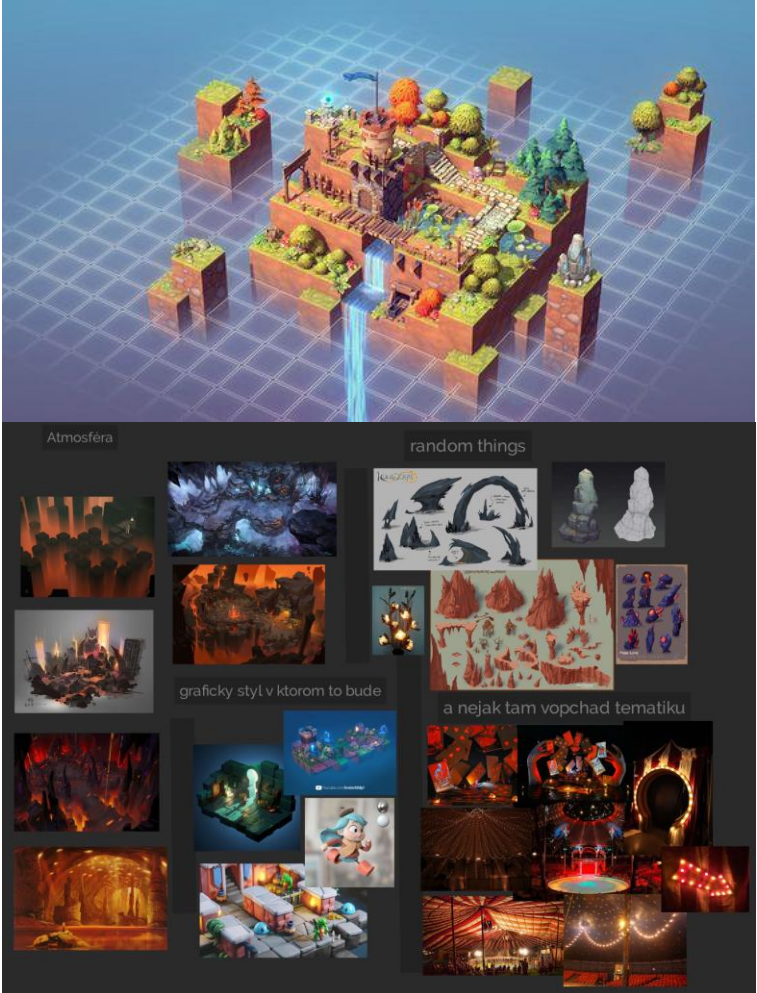


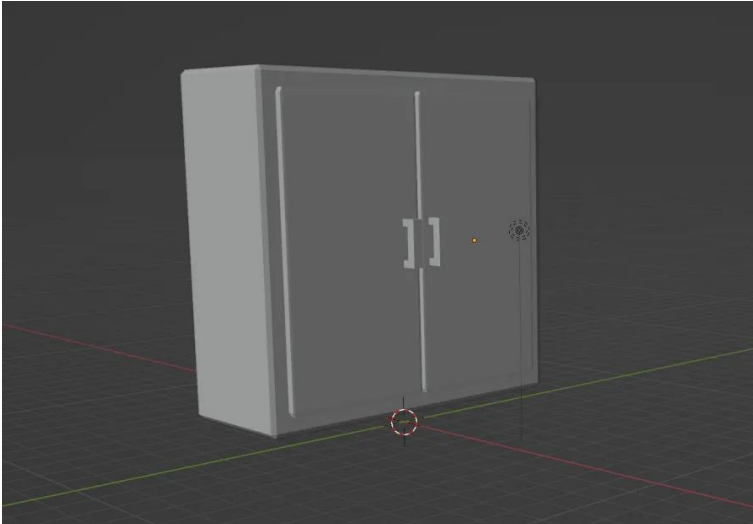
**mocap**- implementácia walking cycle, pick up itemu...

**niagara**- particle system

		<p><u>Gameplay prvky,</u> Prvky <b>príbehu</b> s tematickou inšpirovanou príbehmi starých Slovanov</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Puzzle</b> -&gt; inšpirované hrou hellblade ozvláštnené o slovanskú tematiku a symboliku</li> <li>- <b>Dialógy</b> -&gt; <u>NPC</u> postavy- súčasť príbehu- zadávajú hráčovi úlohy.</li> <li>- <b>Vetvenie konverzácie</b>-&gt; hráč komunikuje s NPC postavami</li> </ul>  <p>a dostáva menu kde môže vybrať odpoveď</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Cut scény</b> -&gt; počas hry by sa mal gameplay dať prepnúť na cut scénu s príbehom.</li> </ul>	
5.	<p><b>Marián Kica, Radka Kralová, Adam Čurko, Jeronym Spáčil</b></p>	<p><b>Bratislava Delivery</b></p> <p>Jedná sa o štylizovanú hru, v ktorej má hráč úlohu vodiča kuriéra, ktorý musí po Bratislave roznášať balíky. No pozor, lebo pre každý balík má iba málo času na to, aby ho doručil, pritom ako má v ceste mnoho prekážok ktoré mu to môžu sťažiť.</p>  <p>Vizuál hry bude štylizovaný a low-poly, aby pasoval aj do mobilových platforiem. Pohľad hráča na auto bude z hora-dole.</p> <p>Technicky, hra bude obsahovať vela rigid bodies (cestné objekty, autá, stromy...). Objekty budú interaktívne a bude sa do nich dať vrázať, aby spadli na zem. Ostatné objekty budú jednoducho fungovať ako prekážky. Koncept hry sa dá</p>	OK TBD: vstupy of umelcov



		porovnať ku hre Crazy Taxi (SEGA) <a href="https://youtu.be/qjIGkv0_dEM?t=115">https://youtu.be/qjIGkv0_dEM?t=115</a>	
6.	<b>Adriána Jašenská,</b> <b>Alex Haščík</b>	<p><b>Down site road</b>          logická puzzle hra, v ktorej hráč musí interagovať s prostredím aby si vytvoril cestu naprieč svetom. <b>Vizuálny štýl:</b> It takes two, Coraline, Pingu. Third person pov. Perspektíva. Kamera sleduje hráča z boku a mierneho nadhľadu.</p>  <p><b>Príbeh:</b> Prežil si klinickú smrť počas operácie, teraz si v kóme v kritickom stave. A.K.A. jednou nohou v hrobe. Tvoje podvedomie ťa prenieslo do pekla. Lenže ešte nisi mrtvy. Takže teoreticky mozes zdrhnut. Ak si ta ovšem nikto nevsimne... Pointa? Zdrhol si. A teraz sa prechádzaš po podsvetí. lenže nakoľko nisi mrtvy alebo si veeeelmi traumatizovaný nevyzera to az tak hrozivo. Atmosféra na spôsob Koraliny. It could be cute if it wasn't so weird and kind of creepy. Takže nemá čo iné robiť ako riešiť puzzle a prechádzať cez každú (jedine) dvere čo vidíš. The end? Hell no! Bubny prosím ..... Chytia ta na konci. Jeeeeej. Ale nezabíjaj lebo ministerstvo školstva káži všetku srandu. Poslu ta</p>	canceled

		<p>na zaciatok a v podstate povedia zomri alebo sa preber. TO mi dufam nechaju prejsť lebo ked ne tak som v riti. Anyway, that would be the end of the game. Hrac sa rozhodne ci *prejde na druhu stranu*. ale znova, pointa je ze vsetko bude hovorene dost obrazne a nepriamo takze je otazne ci hracovy docvakne o co tam ide. Uvazujem ze podla score by sa zobrazovali napovedy, ze niektore veci ti mozu ujst ak si lemrawy.</p>	
7.	<p><b>Juraj Gabcik, Kristian Kollar, Dmytro Herashchenko</b></p>	<p><b>Slepí</b> je hra s pohľadom prvej osoby s prvkami hororu. Principom hry je dostať sa z domu skor ako vas chiti zlodej, a tým si zachrániť vlastný život. V ceste vam stoja ale 3 tri hlavné prekážky. Prvou je samozrejme zlodej ktorý vás chce chytiť a pýtať za vas výkupné. Druhou je očná porucha ktorú trpí, ktorá mu sice zabraňuje vidieť normalne ale vďaka nej sa vie orientovať po svojom byte za pomoci zvuku. A za tretie, nevie si v žiadnom prípade spomenúť kam dal svoj kľud od vchodovych dveri, takže bude musieť preskúmať veľkú väčšinu izieb kym svoj kľúč nenajde.</p> <p>Je to akčná adventura s prvkami hororových hier z pohľadu prvej osoby. Je zameraná predovšetkým pre skusenejších hráčov PC hier a milovníkov hororu.</p> <p>Hra bude spravená pre Microsoft Windows.</p> <p>Mechaniky:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Slepota</li> <li>● Nahodne generovanie miesta kde sa nachádza kľúč</li> <li>● Telefonat na policiu</li> <li>● Hádzanie objektov na odlakanie pozornosti</li> <li>● AI Zlodeja</li> </ul> <p>Pribeh</p> <p>Hráč sa ocitne v koži herca, ktorý je v tomto svete pomerne známou osobou. Je aj slavni z toho dôvodu že ma vzácnu zrakovú poruchu. To s neho robí lachký cieľ pre únoscov, alebo si to oni aspon myslie.</p> 	<p>OK TBD: vstupy od umelcov</p>

