

Prítomní: Bc. Michal Barát
 Bc. Anton Benčíč
 Bc. Peter Svorada (Diskusia)
 Bc. Márius Šajgalík (Zápis)
 Ing. Michal Tvarožek

Dátum a čas: 22.10.2010 o 9:00
 Miestnosť: Soft. Štúdio
 Trvanie: 200 min.

Prehľad úloh z predchádzajúceho stretnutia

ID	Opis	Pridelená	Predp. ukončenie	Stav /Skut. ukončenie
1.2	Upraviť dlhodobý projektový plán	Peter Svorada	22.10.2010	Rozpracované
1.4	Pripraviť projektový server	Anton Benčíč	25.10.2010	Rozpracované
1.6	Pripraviť webovú prezentáciu	Michal Barát, Peter Svorada	22.10.2010	Dokončené
2.1	Navrhnuť nový gameplay a challenge	Anton Benčíč	22.10.2010	Dokončené
2.2	Navrhnuť novú story	Peter Svorada	22.10.2010	Dokončené
2.3	Špecifikácia požiadaviek na engine	Márius Šajgalík	25.10.2010	Rozpracované

Priebeh stretnutia

Stretnutie viedol Peťo a keďže Michal Barát meškal, zhodli sme sa, že zápisnicu vypracuje Márius. Na stretnutí boli postupne rozoberané nasledovné témy:

Server

Po celom týždni snahy vybaviť server pre náš tímový projekt nám nakoniec zriadil server náš vedúci Michal Tvarožek na ichiban.fiit.stuba.sk. Tono dostal za úlohu pripraviť Projektový server, kam Peťo sprístupní plán tímu.

Webová stránka

Peťo s Michalom dokončili prezentovateľnú webovú stránku nášho tímu. Bolo potrebné zmeniť ešte mailovú adresu tímu a nastaviť zarovnanie obsahu do stredu, čo bolo vykonané.

Nápady

Každému členovi tímu sa podarilo v rámci svojich možností vymyslieť určitú koncepciu hry. Každý prezentoval svoju predstavu. Tieto koncepcie sú uvedené ako prílohy na konci dokumentu.

Po diskusií nápadov na hru sme ich rozdelili na 2 skupiny – hra, v ktorej hráč má špeciálne schopnosti a hra, v ktorej sa hráč ocitá v skutočnom svete. Rozhodli sme sa ísť cestou prvého prípadu, pričom okrem toho, že hráč bude mať špeciálne schopnosti, bude sa môcť hýbať aj v čase.

Väčšine sa páčili prvky z Tonovho nápadu, t.j. mať viac svetov, v ktorých je zveličene vykreslený niektorý z miléniových cieľov.

Na konci nás Michal Tvarožek naučil zaujímavú techniku simulácie nápadu a hry ako takej, pomocou ktorej sa vieme priblížiť pocitu z hry bez toho, aby sme ju naprogramovali. Funguje to nasledovne:

- Jeden člen je tvorca hry. Vykresľuje hráčom herné prostredie a simuluje akcie a reakcie na rozličné udalosti v hre.
- Ostatní predstavujú hráčov a snažia sa ovládať hru tak, že vravia tvorcovi hry, čo chce hráč urobiť.

Úlohy

Peťo s Michalom dostali za úlohu preštudovať rôzne adventúry a pokúsiť sa ich zanalyzovať. Rozdelili si to tak, že Peťo sa zameria na 2D a Michal na 3D. Márius a Tóno dostali za úlohu dokončiť špecifikáciu herného enginu a editora.

Prehľad určených a otvorených úloh

ID	Opis	Pridelená	Predp. ukončenie	Stav /Skut. ukončenie
1.2	Upraviť dlhodobý projektový plán	Peter Svorada	22.10.2010	Rozpracované
1.4	Pripraviť projektový server	Anton Benčíč	25.10.2010	Rozpracované
2.3	Špecifikácia požiadaviek na engine	Anton Benčíč, Márius Šajgalík	25.10.2010	Rozpracované
3.1	Analýza adventúrových hier	Michal Barát, Peter Svorada	29.10.2010	

Zoznam príloh

Príloha A : Nápady na hru - Michal Barát

Príloha B : Nápady na hru – Anton Benčíč

Príloha C : Nápady na hru – Peter Svorada

Príloha D : Nápady na hru – Márius Šajgalík

Nápady na hru – Michal Barát

3D skladacka: 8 problemov ako 8 farieb alebo typov skladaciek...poskladať do nejakého objektu na základe nejakých pravidiel, napr. niečo s niečím nemusí byť dovolené aby bolo spolu alebo je potrebné mať v každom stĺpci niečo...niečo na spôsob lego ale mohlo by to mať potom aj hľbsiu myšlienku ako napr. zostavovanie rozvrhov, rozmiestňovanie ľudí pri ubytovaní a podobne.

Pretekánie: hráč by musel sledovať líniu znakov 8 mil. cieľov... na začiatku by to bolo zrejme lebo by bol iba jeden typ a aj falošné znaky by boli iba nevyrazné. Neskôr by boli viaceré a aj ostatné znaky by sa rôzne striedali, čiže nakoniec by sa hráč už musel veľmi sústrediť aby išiel po nich. Ak by išiel zle zdržovalo by ho to a on by nestihol dojsť do cieľa v nejakom limite. Hra na mobil s tým že ovládanie by mohlo byť riešené naklananím displeja.

Nejaká alternatívna verzia by mohlo byť lozenie po skalách s tým že dobré chyty by boli 8 cieľov a ak by sa chytil zleho ten by sa odlomil a padol by. Časový limit a potreboval by postupne používať aj ďalšie spôsoby prechádzania z chyty ako len prechyt na najbližší napr. preskoky....

3D neviem ako to pomenovať, možno RPG. Gulicka valíaca sa po krajine ktorá by musela prekonávať nejaké prekážky stávaním nejakých konštrukcií po ktorých by potom prešla. Tam by mohlo byť zahrnuté petové kreslenie objektov ešte zo začiatku. Cieľom by bolo sa nejakým spôsobom dostať na nejaké miesto plnením nejakých úloh. Alebo hra s temou janka hraska. Mal by hrasok ktorý tlačil a chcel zaniest rodičom. Keďže by bol malinky rôzne prekážky by sa mu stavali do cesty na jeho putovaní s hraskom. Napríklad stret z chrobákom, uhybanie sa ľudským noham, potreba postavenia lodicky aby sa preplavil cez mlaku.... Myšlienkou by bolo že aj s hendikepom (napr. vysokou) sa dá dosiahnuť veľa a sprítniť si svoj cieľ a pritom pomôcť iným. Jankov cieľ by bolo darovať hrasok rodičom aby ho nepokladali za zbytočného ale cestou k nim by pomáhal iným a ty by sa mu nejakým spôsobom odvdacili. Napr. Farmarovi by pomohol dostať sa do domu keď sa vymkol tým že by presiel mysacou dierou dnu a musel prejsť bludiskom s kopou dier z ktorých vyjde v neakej ďalšej Ale pozor na mys! Za odplatu by ho previezol na svojej kravke cez veľké pole. To by bolo na temu hladu lebo pomohol farmarovi aby si zachránil úrodu.... Na jednu temu by mohlo byť aj viac otázok a niektoré by s tým priamonesuviseli napr. by si musel niektoré veci zložiť napr. už spomínanú loďku.

Ďalším otázkou by mohlo byť napríklad poradenie ponožiek ktoré by boli cez seba podávané a nemohlo by sa vybrerať pokiaľ by neboli na vrchu...typ majong. To by bolo napríklad ako pomoc pre tehotnú mamicku ktorá by mu za to dala malé botičky s ktorými by rýchlejšie chodil. Iny by mohol byť zohnat vajčka z kurina pre gazdinu ale viac ako jedno neodnesie a sliepky si svoje vajčka strážia. Pozor aby vo vajčku nebolo kuriatko lebo to by sa vyľahlo a začalo by janka nahanat....to ktoré je a ktoré nie je s kuriatkom by bolo stanovené nejakou logickou hádankou typu einsteinova logická hádanka o domoch a ich obyvateľov. Cieľom hry by bolo zabaviť vtipnými scenármi a rozvíjať jeho logické myslenie. V niektorých otázkach alebo side-otázkach by mohol prejavovať svoju vlastnú tvorivosť napr. pri tvorení niečoho, vymalovávaní a podobne.

Nápady na hru – Anton Benčíč

Zhrnutie

Bude 8 alternatívnych svetov, každý s inou tematikou, iným zasadením vo všeobecnosti reprezentujúci vždy jeden z miléniových cieľov. Tieto svety však budú čo sa týka rozloženia, prípadne aj celého landscapeingu rovnaké. Takisto existuje 8 rún, zázračných sklenených kameňov, ktoré slúžia na cestovanie medzi týmito svetmi. Hráč ich nemá od začiatku všetky, ale postupne ako prechádza dejovou líniou tak ich získava. V každom zo svetov by mal takisto byť odlišný set typov úloh. To znamená, že ak vo svete A budú úlohy, kde je cieľom presúvať kocky ako v sokobanovi, tak v inom svete by takýto typ úloh už byť nemal. Okrem odhaľovania príbehu dialógmi bude v jednotlivých svetoch riešiť rôzne takéto puzzle.

Vo svete normálne beží čas a strieda sa deň s nocou. Niekedy sa bude musieť hráč dostať v určitom čase na určité miesta, na ktoré sa nedá reálne chodením vôbec alebo v tom čase v danom svete dostať a teda musí využiť cestovanie medzi svetmi. Kde práve „je“ v alternatívnom svete môže zistiť tak, že sa pozrie cez danú cestovnú runu.

Storyline

Hra sa začne cinematikom, ktorý zobrazí chlapca – hlavného hrdinu, ako ide večer do postele. Potom budú nasledovať zábery ako spí a o polnoci sa zobudí. Keď vstane z postele, tak nad ním prevezme kontrolu hráč. V izbe bude zopár vecí, ktoré budú slúžiť na získanie zručnosti s hrou, teda ako môže hráč interagovať, brať predmety, otvárať veci a podobne. V rohu bude umiestnené veľké zrkadlo, ktoré na seba začne po čase pútať pozornosť. To bude urobené rôznymi odleskami, chvíľkovým pokrivením obrazu a podobne. Keď sa hráč potom priblíži k zrkadlu, tak sa odraz začne meniť na krajinu zo sklenenej rudy. Táto krajinka bude vlastne lesom, v strede ktorého sa bude nachádzať chalúpka, v ktorej bude starček. Tento starček vysvetlí, že zatiaľ čo chlapec spí, tak ľudia v iných svetoch riešia svoje problémy. Legenda hovorí, že tento les má zázračnú moc, ale iba ten kto dokáže vidieť a pochopiť všetky svety dokáže odhaliť jeho zázračnú moc. Po diskusii sa chlapec vráti do postele a opäť zaspí. Keď sa ráno opäť „zobudí“, tak už nebude vo svojej vlastnej izbe, ale v prvom z takýchto svetov.

Hlavnou myšlienkou je, že každá krajina má svoju vlastnú kultúru a ešte aj dnes sú to veľmi oddelené a rozdielne „svety“, ktoré majú svoje vlastné špecifiká, zaujímavosti, prednosti ale aj problémy.

Po tom ako hráč vyrieši problémy vo všetkých svetoch, tak sa po poslednom transporte neocitne vo svete do ktorého chcel ísť, ale späť v sklenenom lese, ktorý pred jeho očami ožije. Keď navštívi starčeka tento krát už usmiateho, tak ten mu iba poďakuje. Povie, že on sa kedysi pokúsil o odhalenie tajomstva, no neuspel. Dôvodom bolo, že zatiaľ čo on ako profesionál videl slepo iba problémy a problémy ich riešení, zatiaľ čo otvorený chlapec videl svet možností a možností v týchto možnostiach. Takisto mu pomohol pochopiť, že treba vidieť problémy ako jeden spojitý celok a neriešiť jednotlivé problémy samostatne, pretože v tom prípade nemá šancu uspieť. Videním situácie ako celku ale môže zaútočiť na samotné jadro problému.

Schopnosti a Questy

Návrat v čase

Hrdina sa môže vrátiť v čase, pričom sa aj reálne vráti (žiadni duchovia minulosti). Vrátiť sa môže iba v rámci energie, ktorú má na návrat. Vráti sa ako reálny človek, ktorý môže normálne interagovať, no treba si dať pozor na to, že už sú vo svete 3 hrdinove klony. Čas po návrate plyní normálne až kým sa nevráti do budúcnosti. Ak po návrate ešte hráčovi ostala nejaká energia, tak sa môže opäť vrátiť, no tým pribudne ďalší klon. Klony následne robia presne to čo aj robili.

Vrátenie dňa

Podobné ako návrat v čase, akurát že to tu nie je celkom v kompetencii hráča. Stane sa nejaká udalosť a hráč sa zobudí do toho istého rána znovu. Pokiaľ tej udalosti nezabráni, tak sa bude stále zobúdzat' do toho istého rána.

Memory Flash

Hrdina sa môže napojiť na niektorú postavu v hre a ukázaním špecifických vecí si môže po častiach prehrať, čo daná postava v súvislosti s tým predmetom videla, vie, či zažila.

Questy

Hrdina sa dozvie o potrebe otvorenia vchodu do jaskyne, ktorý sa nahádza na najvyššom kopci sveta. Problém je však v tom, že potrebuje otočiť 4 kľúčmi na 4 rôznych miestach sveta naraz. Urobiť toto je možné iba s využitím schopnosti návratu v čase...Po tom ako vjde z jaskyne a pôjde po kľúče, tak zistí, že tieto niekto medzičasom ukradol a zakopal ich v lese. Musí nájsť to miesto, vykopať, zaniest' späť do jaskyne, kde za to dostane odmenu.

Hráč sa ráno zobudí a ako bude robiť svoj bežný set questov tak zrazu narazí na spiace dievča. Ako sa bude na toto dievča pozerat', tak zrazu otvorí oči, pozrie sa na hrdinu a povie: "pomôž mi." a deň sa mu vráti na začiatok. Úlohou hráča je teraz zistiť prečo dievčina zaspala a zabrániť tej udalosti. Po tom ako sa mu to podarí, tak sa vráti do plnenia questov, no čo sa nestane... Tak isto nájde spať deduška, ktorý ho znovu požiada o pomoc a deň sa opäť vráti. Pokiaľ sa bude hráč vyhýbať týmto spiacim ľuďom, tak sa mu sekundu pred pol nocou zjavia všetci s prosbou o pomoc.

Ďalšou možnosťou obmeny je, že sa hráč nemusí s týmito osobami stretnúť, ale v tom momente ako nastane udalosť spôsobujúca zaspánie, tak sa hráčovi prehrávajú v priebehu pár sekúnd udalosti daného dňa, v podobe pohľadu z očí danej osoby.

Na skale cez ktorú vraj kedysi viedla cesta je vytesaný nejaký symbol. Hráč musí nájsť osobu, ktorá o tom vie viac, len nie je ochotná sama hovoriť alebo o tom stratila pamäť vo vedomí. Potom musí hráč vlastnoručne nakresliť daný symbol na papier a docieľiť aby sa naň daná osoba pozrela, pričom bude napojený na jej podvedomie. Po tom ako osoba zbadá symbol na papieri, tak sa prehrávajú určité myšlienky

a podobne vzťahujúce sa k danej veci, či úlohe. V tomto prípade to môže byť napríklad, že vo falošnom strome sa nachádza páka, ktorou sa skala odsunie.

Svety

V jednotlivých svetoch sa bude riešiť problematika toho, že daný svet vždy exceloval v tom ako sa volá, ale v poslednej dobe sa to stále zhoršuje a ľudia nevedia, že prečo. Hráč bude diskutovať s ľuďmi v danom svete, pričom odpovede a samotná diskusia by mu mala dávať skryté hinty k tomu, čo robiť. Na konci sa vždy dozvie hráč o megaqueste, ktorý rieši problém daného sveta.

Napriek tomu, že svety vyzerajú odlišne sú to v podstate alternatívne kópie, ktorých živý základ ostáva rovnaký. Svety síce žijú samostatným životom, samotní ľudia sú iba kópiami. To znamená, že aj hlavný hrdina má v každom svete svoju vlastnú kópiu, s ktorou sa nesmie stretnúť, pretože tým by sa narušila rovnováha. Háčik je však v tom, že ľudia nevyzerajú v týchto alternatívnych svetoch rovnako, a tak nie je zjavné kto je koho kópiou. To isté čo platí o stretávaní pre hrdinu platí aj pre ostatné postavy v hre, pokiaľ by hrdina niektoré z nich zobral na cestu so sebou.

To, že sa hrdina približuje k svojmu vlastnému alter-egu zistí tak, že mu začne búšiť srdce a začne strácať vedomie až upadne do bezvedomia. Po tom ako sa „zobudí“, tak ocitne v abstraktnom bludisku svojho podvedomia, z ktorého sa musí vedieť dostať. Ide o bludisko v podvedomí, takže hrdinovi sa generuje iba bludisko pred ním a na to za ním si už nevie spomenúť. Keď zahne za roh, tak sa staré cesty a križovatky stratia a po tom ako sa otočí, tak sa už generujú nové. Prostredie bludiska bude zodpovedať svetu v ktorom je. Občasne bude hrdina počuť hlasy okoloidúcich a zastavujúcich sa ľudí, ktoré budú pochádzať z miest kade sa dá bludisko opustiť. Podľa toho ako dlho bude blúdiť, tak toľko zo svojich vecí už nebude mať, pretože ho ostatní okradnú. Ak niekto iný takto upadne do bezvedomia, tak sa sám neprebudí a hrdina ho musí zobrať späť do jeho pôvodného sveta, kde sa po určitom čase už sám prebudí.

Svety by boli tak ako boli v predošlej verzii školy, pričom tematiky by mohli byť napríklad les, púšť, čínska osada,

Úrovne obtiažnosti

Casual Gamer

- Popri tom ako má hráč zapísané dialógy, tak sa mu takisto do žurnálu zapisuje konkrétny opis toho, čo má robiť. Takisto môže vždy použiť kúzlo *Path*, ktoré ho bude vždy viesť ďalej v queste. Destinácie má taktiež zapísané na mape.

Normal Gamer

- Popri tom ako má hráč zapísané dialógy, tak sa mu takisto do žurnálu zapisujú konkrétnejšie hinty ohľadne toho čo má robiť alebo kam má ísť. Destinácie má taktiež zapísané na mape.

Professional Gamer

- Hráč má k dispozícii iba dialógy, pričom v prípade, že si dlho nevie rady kam ďalej, tak sa mu to hrdina pokúsi poradiť hintami ako v predošlom prípade, ktoré si bude mumlať.

Nápady na hru – Peter Svorada

Slovo úvodom

Zdravím vás priatelia. Rozhodol som sa vybrať kúštiček iným smerom, hlavne čo sa príbehu a zasadenia týka. Využívam aj nápady, ktoré už na stole raz boli (Máriusovi duchovia), niektoré nie len raz, trošku som si ich každý popretváral tak, aby mi zapadali do celku, aby ten celok nebol taký mohutný, ako tomu bolo pri Heritage 2.0, ale aby to poskytovalo dostatočný priestor pre challenge a zábavu. (možno)

Chcel som pôvodne vyrobiť čisto detektívnu hru, ale už sa mi nedalo 100% vykorčuľovať z vecí, ktoré som už počul, čiže vzniklo niečo takéto.

Na úvod je krátky pohľad na príbeh, potom nejaké tie gameplay prvky, aký efekt budú mať tieto gameplay prvky na challenge, ktorý hra ponúkne (tam sa už dosť opakujem, lebo to je dosť okaté) a na záver príklady nejakých úloh.

Poprosím nachvíľku odložiť z hlavy Heritage 2.0, vitajte vo svete koncepcie Bloodlines (Heritage 3.0 len inak :D).

Bloodlines 0.5

Storyline

Príbeh sa odohráva v blízkej budúcnosti, kde hrdina využíva svoju špeciálnu schopnosť na riešenie prípadov ako PI, keď je v jeden deň oslovený neznámym človekom na to, aby preňho vyriešil prípad (tutorial). Keď sa mu to podarí, človek odhaluje, že vie o schopnostiach hrdinu a ponúka mu členstvo v skupine (pracovný názov) Phantom Pain. Je to zoskupenie ľudí s podobnými schopnosťami ako má hlavný hrdina, ktorí sa snažia zabezpečiť lepší, bezpečnejší svet pre ľudí. Robia to tak, že cestujú späť do minulosti a menia udalosti. Hrdina im spočiatku pomáha a svet sa stáva lepším. Neskôr sa začne ukazovať, že menením minulosti sa problémy neodstraňujú, len presúvajú v iných formách na iné miesta. Hrdina sa pokúsi skupinu presvedčiť o tejto pravde, tí ho avšak neposlúchnu a rozhodnú sa ho odstaviť mimo dianie. On, rozhodnutý svetu pomôcť, musí všetkých členov skupiny pochytať a nebyť pri tom chytený. Na záver odhaľuje skutočnosť, že ľudom sa dá najviac pomôcť tak, že problémy sa riešia a prechádzajú dnes, nie hraním sa s osudom a minulosťou.

Gameplay

Postavy:

Vychádza sa z pôvodných štyroch typov postáv, pričom mňa napadlo pridať ešte:

Vizionár (ozajstný)

Na základe úrovne schopnosti vie vidieť 5, 10, 15, 20 a 30 sekúnd dopredu. Reprezentuje sa to tak, že po aktivácii sa fyzická schránka hrdinu ostane na mieste, hráč má možnosť ovládania ducha, na ktorého okolie reaguje presne tak, ako by reagovali keby schopnosť nepoužil. Po skončení účinku schopnosti sa hráč vracia späť do tela svojho hrdinu a svet sa ocitá v stave, v ktorom bol pred aktiváciou schopnosti. Schopnosť sa preruší aj keď sa duchovi v prehliadaní budúcnosti niečo stane (padne z výšky a podobne), hráč vie tomu predísť, že aktivuje schopnosť rekurzívne, čiže si predstaví budúcnosť, v ktorej hľadá do budúcnosti. Počet takýchto aktivácií závisí od úrovne schopnosti.

Neviditeľný

Má schopnosť zneviditeľniť sa na časové intervaly podľa úrovne schopnosti (5,10,15, 20 a 30 sekúnd). Myslím, že selfexplaining.

Natural

Zdanlivo človek bez schopností. Má však vyvinutú vysokú úroveň inhibície faktov z okolia. Táto schopnosť po aktivácii ostáva aktívna permanentne, až do manuálneho dektivovania. Hráč po aktivácii vidí svet zahmlenejší/zahmlený, pričom sú povysvecované predmety a osoby. Podľa úrovne schopnosti sa vysvecujú nasledovné veci:

1. Ľudia pri rozhovoroch na modro, ak hovoria pravdu, na červeno, ak klamú
2. Ľudia farbou, podľa toho či majú nejaké užitočné informácie
3. Predmety dôležité pre získavanie informácií, plnenie úloh
4. Treba domyslieť
5. Treba domyslieť

Ďalej sú dve také divokejšie typy, treba brať s rezervou :) (už len jeden, komunikáciu so strojmi som škrtol, lebo mi to neprišlo všeobecne využiteľné)

Dr. Dolittle

Mal by schopnosť komunikovať so zvieratami. Podľa úrovne by sa mu odomykali možnosti prihovoriť sa rôznym druhom zvierat, pričom by sa aj zvyšovala hĺbka a šírka stromov pre rozhovory. Príklad

1. Psy
2. Mačky
3. Divoké zvery
4. Myši, potkany
5. Mravce

1 typ postav/postava

Každý herný charakter má maximálne jednu schopnosť. Tým sa zabezpečí nutnosť spolupráce jednotlivých postáv.

Spolupráca medzi postavami

Počas hrania hry by mal hráč k dispozícii vždy charakter svojho hrdinu a potom medzi 0 až 2 podpornými charaktermi, ktoré by sa mu postupne odomykali a z ktorých by si vyberal na základe toho akú má ten ktorý charakter schopnosť, alebo špecializáciu. Keď by si ho vo svete naverboval, charakter by ho začal nasledovať. Hráč by sa mal možnosť kedykoľvek prepnúť do zvoleného podporného charakteru a ovládať ho ako svoj, jeho hrdina by zatiaľ zostal stáť na mieste. Tak isto môže rozkázať podporným charakterom aby vykonávali nejakú činnosť (zostali stáť na mieste, niekam išli, niečo strlačili)

Energia

Základnou „surovinou“ pre každú postavu v hre, tá bude naviazaná na špeciálnu schopnosť, behanie a prípadne iné fyzické aktivity (pád z výšky ju môže znížiť, zásah nejakou špeciálnou schopnosťou iného agenta ju môže zablokovať)

Je na zváženie, že či bude schopnosť energiu postupne vycucívať (ako sme sa bavili kedysi..že schopnosti nebudú časovo ohraničené, budú len v inej miere vysávať energiu) alebo po použití schopnosti sa vycicia nejaké množstvo energie. Pričom pasívne schopnosti ako *Natural*, alebo *Dr. Doolittle* by energiu nevysávali (sú menej použiteľné pri stealth akciách a podobne-bude uvedené neskôr)

Cestovanie v čase

A teraz ma Mišo B. zabije, ale boli by prichystaných niekoľko alternatív toho istého sveta.

- Obdobie blízkej budúcnosti
- Obdobie súčasnosti
- Nejaký rok medzi súčasnosťou a nasledujúcim bodom..napríklad 89
- 30. roky 20. storočia

- Obdobie priemyselnej revolúcie
- Obdobie stredoveku
- Obdobie staroveku (možno by sa viac hodilo niečo vopchať medzi tie skoršie, nech sú viac nahusto, lebo čo už len budem riešiť v stredoveku, neviem, ale páči sa mi tá predstava pokecacia si s Homerom..nie Simpsonsom)

Hráč by sa mohol voľne presúvať medzi týmito obdobiami časostrojom vlastneným skupinou Phantom Pain, neskôr vlastným, pričom ľudia a miesta v týchto alternatívnych časoch by boli navzájom previazané a činy v minulosti by sa odrážali na faktoch v budúcnosti.

Svet

Svet by nemusel byť rozsiahli, navrhoval by som po častiach inštancovaný. Čiže nejaká jeho časť by bola všeobecná, vkuse prístupná, ktorá by sa menila podľa toho, čo sa v hre udialo. A potom by sa tam nachádzali inštancie..pre RPGčkárov dungeony..ako fabrika, budova spoločnosti a podobne, kde by sa odohrávali tie hlavné misie spojené s príbehom. Vchádzalo by sa do nich cez vchody v tom hlavnom svete, respektíve kliknutím na nejakej väčšej mape sveta (dúfam, že sa chápeme, keď nie, skúsím vám to niekedy vysvetliť)

Chytanie druhých agentov

Vzhľadom na to, že v hre nemôžeme zabíjať, išlo by zrejme o istý druh zmrazovania pseudo pokročilou zbraňou. Fungovalo by to na princípe podobnom tomu naháňaniu duchov, v podaní Máriusa kedysi dávno. Hráč by musel agenta prenasledovať a mieriť pritom ho trafiť, tým by ho zmrazil a mohol vložiť do ?inventára? (toto treba domyslieť) Niektorí agenti by mohli byť zložitý na chytenie..napríklad takí, cez ktorých by naše projektily prelietali na druhú stranu. Takých by bolo treba nájsť napríklad vo svete súčasnosti, prípadne blízkej minulosti a odhovoriť ho od pridania sa k Phantom Pain.

Samozrejme zmrazovátka by nemal len náš hrdina, ale aj tí, čo by sme ich naháňali a ako každý správny agent aj oni by mali povolenie zmraziť :)

Stretnutie samého seba

Ak by sa vrátil hráč do rovnakého obdobia riešiť nejaký ďalší problém, nachádzalo by sa tam už jeho predošlé ja. Príklad...zastavil stavbu nejakej rafinérie v priemyselnej revolúcií a teraz tam prišiel riešiť boj proti moru (mor ako čierna nemoc). Už by sa jeho hrdina raz v tom časovom období nachádzal (nemusel by tam robiť to isté čo robil pred tým, povedzme, že by sa tam pohyboval na istých miestach s istou pravdepodobnosťou) Hráč by mal zabrániť aby minulé ja jeho charakteru zbadalo jeho terajšie ja, aby sa predišlo časovému paradoxu.

Podúlohy

Popri hlavnej dejovej línii by hráč mohol, respektíve vo veľkej časti prípadov aj musel riešiť rôzne podúlohy. Niektoré informácie by boli získateľné priamo zo sveta alebo rozhovorov, iné by NPC charaktery rozhodli vyzradiť jedine, keby im pomohol pri riešení ich problémov. Tie by boli naviazané na miléniové ciele. Príklady podúloh:

Vyliečiť tete syna liekom, ktorý ešte v tej dobe nebol, ten liek by bolo treba získať v budúcnosti od doktorov, alebo vyrobiť v labáku, podľa toho ako komplexné to chceme mať a ako veľmi chce Márius svoje rastlinky..tu ma napadá napríklad fakt výroba nejakých podporných elixírov v budúcnosti z rastlín, ktoré už v budúcnosti nerastú.

Iný príklad by bolo pomôcť nájsť žene prácu a podobne. Pri vykonávaní týchto podúloh je kladený väčší dôraz na adventúrne prvky, zamýšľanie sa nad problémami, zatiaľ čo pri riešení hlavnej dejovej línii sú postupy trošku „akčnejšie“

Challenge

Pôjdem viac menej odrážkovito, lebo si myslím, že si to už môže každý viac menej predstaviť z toho, čo bolo uvedené.

Hlavnou úlohou a zábavným prvkom, ktorý si myslím, že takto koncipovaná hra bude mať, je pátranie po zdroji problému, ktorý treba odstrániť medzi časovými obdobiami, medzi ľuďmi v týchto obdobiach rozhovormi, podľa predmetov a podobne.

Keď by sa zdroj problému podarilo identifikovať, nastúpila by akčnejšia časť hry, kedy by ho bolo treba nejakým spôsobom odstrániť. Niektoré problémy pôjdu riešiť jednoducho dohovorením roľníkovi, pri niektorých by sa hráč musel prepracovať k riaditeľovi nejakej spoločnosti, ktorý by bol v budove strážený ochrankou a ochranka by hráča vkuse vyhodila, keď by ho zbadala. Alebo by musel pokaziť bager, bez toho aby ho videli, aby odložil výrub lesa a podobne. Vo väčšine prípadov by šlo o to niekam sa preskakať, plaziť a nebyť pritom videný.

Používanie viacerých postáv pri riešení jednej úlohy prináša ďalší prvok logiky. Otváranie dverí a podobné záležitosti by si vyžadovali kooperáciu medzi postavami. Niektoré úlohy by si vyžadovali schopnosť, ktorú hráč nemá, ani nemohol mať k dispozícii (prechádzanie stenami?)

Challenge identifikovania problému by sa neskôr zmenil na challenge pátrania po agentoch a ich chytenie.

Som aj za zahrnutie nejakých minihier na otváranie zámkov a podobne, mohli by mať nejaký logický charakter, počítanie a podobne...treba domyslieť, je toho dosť, čo by sa teoreticky dalo.

Posledný challenge, ktorý ma pri tvorení tejto koncepcie napadol bolo predchádzanie časového paradoxu videním samého seba. Čím viac by menil hráč časy, tým viac „jeho“ by sa v tých časoch pohybovalo (nemuselo by to byť na čísla, skôr na pravdepodobnosť vygenerovania na určitých miestach) a on by musel zabezpečiť, aby sa nezbadal.

Príklady questov

Nejaké príklady som tu už voľne načrtnol, čiže aby to bolo na jednom mieste, uvádzam nejaké tri príklady.

Smog na 22. ulici

Hrdina by bol informovaný, že v nejakej časti mesta je strašne znečistené ovzdušie, že sa tam nedá bývať, že deti odpadávajú, rodia sa tam svietielkujúci zombíci a podobne. On by sa teda rozhodol vydať sa tam, zistiť o čo vlastne ide. Ľudia sa ale boja rozprávať o tom, čo sa tam deje. Využije teda svoje špeciálne schopnosti na to, aby sa dostal k potrebným informáciám. Zisťuje, že v štvrti je vybudovaná veľká fabrika, ktorá nespĺňa žiadne ekologické kritériá. Zisťuje, že teraz s tým nič veľmi nespraví, vracia sa teda časostrojom do (našej) prítomnosti, kde zisťuje, že fabrika je postavená už aj tu. Cestuje teda ešte ďalej do minulosti, kde nachádza fabriku rozostavanú. Zase hľadá informácie, zisťuje, že šéf spoločnosti je ovládaný nejakou radou, ktorá ho ovplyvňuje natoľko, aby stavbu nezastavil. Hráč následne zbiera informácie, kde tohto bossa nájsť, pri tom môže urobiť nejakú podúlohu podobnú tým, ktoré boli spomínané vyššie. Keď zistí, kde sa šéf nachádza, prístupní sa mu inštancovaná oblasť s týmto miestom a on sa musí s použitím svojich schopností, schopností charakterov, ktoré ho nasledujú, prepašovať až k nemu. Potom si pokecať a vysvetliť mu, že to je zlý zlý nápad (nie motorovou pílou) Vracia sa do budúcnosti, kde zisťuje, že miesto fabriky tam stojí obchod s knihami a všetci sú šťastní.

Deti nepoznajú líšku

Podobný princíp. Hrdina zisťuje, že nikde naokolo nie je žiadny les, že je malá produkcia kyslíka, že niekde nastal problém. Cestuje do minulosti, až kým nenájde v nejakom časovom pásme les, ktorí sa chystajú ľudia akurát vykatovať. On sa k nim na základe svojich špeciálnych schopností prepracuje a pokazí im báger. Ľudia si myslia, že to bol duch, čo stráži les, a tak ho nechajú napokoji Vracia sa späť, kde nachádza veselé deti hrať sa v lese.

Chyť nepolapiteľného

Keď by sa príbeh zvrtnol smerom k chytaniu agentov, aby už nerobili voloviny, narazil by náš hrdina na takého, ktorého sa našim zmrazovátkom nedá zmraziť, lebo má voči tomu jednoducho schopnosť. Hráč by sa teda musel zamyslieť ako takýto problém vyriešiť, vystopovať agenta na základe informácií v niektorej z minulostí (jeho minulé ja) a presvedčiť ho, aby sa agentom nestal. Zmraziť jeho starých rodičov, je tiež riešenie ;)

Nápady na hru – Márius Šajgalík

Spôsoby gameplay

Mačka a myš

Hráč hrá rolu myši medzi viacerými mačkami. Teda v hre je viacero postáv, ktorým sa musí hráč vyhýbať. Každá má určitý zorný uhol a vzdialenosť, do ktorej dovidí. Keď sa hráč dostane do zorného poľa niektorej z týchto postáv, prehrá. Zorné pole sa dá ešte členiť tak, že vo väčšej vzdialenosti v rámci zorného poľa postáv hráč ešte neprehrá, no vzbudí pozornosť a postavy začnú niečo tušiť, začnú byť znepokojené.

Pohyb v časopriestore

Hráč ovláda vývoj dejovej línie tak, že činí rôzne rozhodnutia. Každé rozhodnutie nejako ovplyvní ďalší vývoj hry. Ďalej existujú určité medzníky, ako napr. keď hráč „prehrá“ (vtedy je to nevyhnutné), kedy má možnosť pohybu v časopriestore. Vizualizácia tohto pohybu je realizovaná ako let vesmírom, pričom sa prelínajú rozličné výjavy, obrazy, scény, s ktorými sa hráč už stretol. Výzva spočíva v tom, že keď hráč vie, kam sa chce dostať – do ktorej situácie, úseku hry, musí sa vedieť „trafiť“ do tohto výjavu, ktorý sa iba na krátky čas zobrazí počas spomínaného prelínania. Je tu problém s uloženými hrami. Ak by bolo možné mať viacero uložených hier, nemalo by veľký zmysel hýbať sa v čase, keďže je to možné pomocou nahrávania rôznych uložených pozícií. Preto jedno z riešení je umožniť hráčovi uložiť v jednom hráčskom profile vždy iba jednu pozíciu.

Úlohy

Uniknúť pred nebezpečenstvom

Hráča prenasleduje nejaká postava, alebo viac postáv. Hráč musí učiniť rozhodnutie, ktorým smerom bude ďalej pokračovať. Môže si vybrať ísť do lesa, alebo zísť do dediny, alebo mesta, alebo do púšte. V lese je nebezpečenstvo, že hráča nájdu podľa jeho stôp, v dedine a meste si ho zase môžu všimnúť ďalší ľudia. A možno, že ďalšia voľba by mohla byť postaviť sa prenasledovateľovi, čo by vyústilo do nasledujúcej úlohy – slovného súboja.

Slovný súboj

Toto je herný prvok, na ktorom sa dajú postaviť všetky súboje, ktoré sú v iných hrách také časté a zomiera sa pri nich, akurát, že v tomto súboji nemôže nikto zomrieť, iba ho jednoducho prehrať. Slovný súboj môže mať taktiež viacero charakterov – môže byť založený na tom, kto je vtipnejší, kto koho viac urazí, zosmiešni, ale aj kto preukáže väčšiu skromnosť, že komu sa dá viac veriť, kto viac

chráni prírodu a pod. Princíp je v tom, že hráč má k dispozícii nejakú množinu odpovedí, ktoré môže použiť a cieľom je nájsť správnu postupnosť, pri ktorej vyhrá. K zábavnosti slovného súboja prispieva práve humor a vtipnosť rozličných kombinácií.

Rozlúštiť mapu

Hráč musí rozlúštiť mapu, v ktorej je zakódovaná poloha nejakého pokladu. Mapa sa dá vyložiť viacerými spôsobmi a hráč sa orientuje pomocou rôznych indícií.

Príbeh

Hra začína tak, že sa ti sníva sen. V tomto sne sú úplne abstraktne vyobrazené problémy sveta. Abstraktne znamená, že nie je vidieť konkrétny priestor a čas, ale tak ako sa človeku niekedy v skutočnosti sníva sen, vidí iba nejaké nejasné výjavy a prelínajú sa rozličné obrazy. Prebudíš sa, je ráno.

Ideš do práce a zrazu vidíš tieto problémy všade okolo seba. Ako si mohol byť doteraz taký slepý? Počuješ hádať sa muža so ženou niekde v byte v paneláku, vidíš ako okoloidúci zahodí smet' len tak mimo smetného koša, okolo prejde kamión, ktorý spôsobí taký smrad, že sa začneš dusiť. Táto scéna skončí tak, že vojdeš do budovy, kde pracuješ.

Vraciaš sa z práce a si rozhodnutý aktívne sa postaviť problémom okolo seba. Kamarát ti poradí, že by si mal vyhľadať múdreho starca. Teraz začínaš svoju púť, hnaný túžbou nájsť spôsob, akým riešiť tieto problémy. Si presvedčený, že tento starec je kľúč, pomocou ktorého sa ti to podarí.

Na svojej ceste riešiš rôzne problémy a robíš rozličné rozhodnutia. Viackrát sa ti podarí nájsť starca, no zakaždým so sklamaním zistíš, že ešte stále si nenašiel toho pravého.

Na konci sa ti podarí nájsť ďalšieho starca. Tento krát máš pocit, že si konečne dosiahol cieľ. Tento starec ti nevraví, že on nie je ten pravý a že musíš hľadať ďalej. Naopak, vďaka jeho múdrosti sa dozvedáš, že už nepotrebuješ ďalej hľadať. Nie je to starec, čo si hľadal. Zistil si, že to, čo si prežil na tejto svojej ceste ťa veľa naučilo a na všetky svoje otázky už poznáš aj ich odpovede.