

CAKE OF VENGEANCE

TEAM 13

Radek Pleticha, Jiří Jordán, Julie Fediv, Martin Doležal



Combat platformer

Features:

- Platforming
- Fast Paced Combat (light + heavy attacks, magic)
- Puzzles
- More playable characters
- Hot seat multiplayer
- Nontrivial AI

Game Design:

- 2D pixel art
- Level based
- Medieval goth platformer
- Simple puzzles

Koncept: Cílem hry bude projít jednotlivé levely, porazit nepřátele a rozluštit hádanky. Na konci každého levelu bude silnější nepřítel. Během hry bude možné sbírat drobné vylepšení pro zbraň nebo další kouzla.

Plánujeme hru udělat tak, aby šla hrát v lokálním multiplayeru, ať už jenom jako arena mod s nekonečným počtem nepřátel nebo jako normální levely.

Naším cílem by bylo vytvořit 2D mlátičku, kde v boji můžete využít komba, která se naučíte během hry. Na začátku každého levlu si můžete zvolit postavu, která se podle vás na daný levl bude nejlépe hodit.

Ovládání: Hra se bude ovládat pomocí klávesnice a kontroleru. Bude uzpůsobena pro hru dvou hráčů u jedné klávesnice.

Inspirace: *game design:* Shank (2); Guacamelee!; Lego hry... *grafické zpracování:* Blasphemous, Castlevania,