**Alan Łuczków, Karol Mielcarek 2A**

**Opis projektu**

**Fabuła:**

**Akcja odgrywa w świecie o nazwie Avalon pełnego postaci rodem z fantasy. Znajduje się tam królestwo Jasper, z którego pochodzi główny bohater - Aron.**

**Aron jest byłym mistrzem zakonu w swoim królestwie. Posiada on żonę Alicje, która należy do rodziny królewskiej i jest potomkinią aniołów, które stąpiły na ziemie, dzięki czemu posiada wysokie zdolności magiczne.**

**Żyją spokojnie do czasu aż, Święte Królestwo Jasper zostaje zaatakowane przez złe siły w postaci głównego antagonisty Kanona i jego 7 grzechów głównych.**

**Każdy z nich zajmuje inny teren królestwa i jest jego Bossem (7 części świata i jedno Królestwo Ciemności).**

**Później Aron zostaje zaatakowany przez armie Kanona. Przeciwnicy nie są najsilniejsi, więc udaje mu się ich pokonać, lecz potem przybywa Kanon we własnej osobie i bez trudu pokonuje protagonistę. Po pokonaniu byłego mistrza zakonu rycerskiego zmienia swój cel na Alicje, którą porywa w celu wykonania rytuału, o którym Aron nic nie wie.**

**Pokonany bohater leży na w ruinach swojej posiadłości i nie wie co począć. Później zostaje znaleziony przez druida, który leczy go z obrażeń. Po dobowym odpoczynku Aron budzi się, lecz nikogo przy nim nie ma. Przypomina sobie wydarzenia z wczorajszego dnia i postanawia ruszyć na ratunek swojej ukochanej.**

Gra (aplikacja) ,**,Divine Judgment**” (nazwa robocza DJ) powinna umożliwić poruszanie się postacią, przemierzanie świata i walkę z przeciwnikami. Grafika w stylu 2D. Jest to gra metroidvania z elementami platformowymi.

(Świat - Boss)

1 Świat - Świnia (obżarstwo)

2 Świat - Kozioł (nieczystość)

3 Świat - Wąż (zazdrość)

4 Świat - Lis (chciwość)

5 Świat - Niedźwiedź (lenistwo)

6 Świat - Lew (pycha)

7 Świat - Smok (gniew)

8 Świat - Kanon (diabeł) - Kraina ciemności

Sterowanie postacią:

-Spacja/W - podskok

-A – poruszanie się w lewo

-S - kucanie

-D – poruszanie się w prawo

-E - używanie przedmiotów

Walka:

-skakanie na głowę przeciwników,

-używanie przedmiotów, które mają określony czas odnowienia (np. Miecz, zaklęcia itp.)

Statystyki świata:

-Życie (HP), które posiadają przeciwnicy jak i bohater

-Dusze (do używania specjalnych ataków), które są zbierane po zabiciu potwora

-Szczegółowe statystyki postaci (obrażenia, pancerz, skoczność, szybkość)

Za pomocą waluty w grze (monet) gra ma umożliwić również pozyskiwanie i kupowanie nowych przedmiotów, które zwiększają umiejętności bitewne lub konkretne statystyki postaci. Monety można znaleźć w formie znajdziek np. W skrzyniach albo po zabiciu konkretnego przeciwnika.