

# **PROJEKT SHADOW** (nazwa robocza)

## **Podstawowe zalozenia:**

- 2D
- pikselowa grafika
- elementy platformowe
- dynamiczna walka
- elementy fabularne

## **Uniwersum:**

- *fantasy/ dark fantasy*
- *średniowieczne klimaty*

## **Bohater:**

- *bezimienny łowca demonów podróżujący po świecie*
- *posługuje się magią i alchemią*
- *może korzystać z deminicznych mocy - w trybie przemiany regeneruje mu się HP i MP, zwiększony przelicznik ataku i obrony*

## **Fabula:**

*Bohater wędruje po świecie.*

*Na początku krótki etap przedstawiający elementy gameplay'u (samouczek).*

*Potem bohater znajduje na wpół przytomnego wieśniaka, którego zaatakowały demony.*

*Łowca rozwiązuje pobliskie problemy i pozyskując nowe informacje kieruje się do ruin zamku znajdujących się nieopodal.*

## **Sterowanie:**

<i>XBOXpad</i>	<i>Keyboard</i>	<i>Opis</i>
<i>LT</i>	<i>U</i>	- <i>dash w lewo</i>
<i>RT</i>	<i>O</i>	- <i>dash w prawo</i>
<i>A</i>	<i>K</i>	- <i>skok (double jump) / interakcja</i>
<i>X</i>	<i>J</i>	- <i>szybki atak</i>
<i>Y</i>	<i>I</i>	- <i>silny atak</i>
<i>B</i>	<i>L</i>	- <i>wypicie eliksiru</i>
<i>LB</i>	<i>R</i>	- <i>aktywacja trybu demona</i>
<i>RB</i>	<i>SPACE</i>	- <i>otworzenia kola umiejetnosci</i>
<i>← / →</i>	<i>Q / E</i>	- <i>zmiana podręcznego eliksiru</i>