

Założenia projektowe:

Naszym założeniem było stworzenie funkcjonalnej gry dwuwymiarowej o rzucie izometrycznym. Rozgrywka polegać miała na sterowaniu głównym bohaterem po niewielkiej mapie oraz możliwości pokonywania losowo pojawiających się przeciwników, poruszających się po linii prostej w kierunku gracza. Dodatkowo gra miała być wyposażona w menu główne z możliwością wyboru bohatera oraz ustawieniami wielkości okna, itp.. Na potrzeby naszego dzieła postanowiliśmy stworzyć również własne grafiki, animacje i warstwę dźwiękową.