**Definice projektu (clean)**

1. Úvodní informace
   * Typ hry: skákačka, hra pro jednoho hráče
   * Grafický styl: 2D pixelart (32x32)
   * 8-bitový sounddesign
2. Požadavky
   * Hlavní menu
     1. Menu pro výběr úrovní
        1. U jednotlivých úrovní se ukládá čas a počet sesbíraných předmětů. Úrovně se postupně odemykají po dohrání předchozí úrovně.
     2. Nastavení
3. Průběh úrovní
4. Cíl hry

**Definice projektu (brainstorm)**

* Cíl a název hry (tagy): platformer, pixelart, stationary camera, simple enemies, collectibles
* Téma:
  + Návrhy:
    - Gargamel hledá sošku (DnD reference) - collectibles: části sošky
    - Skeleton se snaží dostat na povrch (únik smrti/z podsvětí) - collectibles: kosti/části duše
* Game structure:
  + Menu
    - (optional) SFX on/off
    - (optional) fullscreen
    - (optional) level select
    - (optional) ingame speedrun timer
  + Intro (krátký dialog vysvětlující děj)
  + Level
  + (optional) lore drop - character development (->3.)
  + Game over(3 konce (záleží na počtu collectibles))
* Gameplay loop:
  + Cíl: pozbírat collectibles, dostat se do dalšího levelu
  + Combat: pouze se vyhýbat (can change)
  + (optional) Získávání abilit (v průběhu hry/na konci za collectibles)
    - double jump
    - dash
  + Level design/mechanika levelů:
    - odemknutelné dveře
    - moving platformy
    - instant death spikes
    - void
    - (optional) dart trap
  + (optional) Achievementy
* Počet hráčů: 1 (potenciálně více - splitscreen/local multiplayer)
* Ovládání: **klávesnice**, myš(menu - pokud bude, low priority), ovladač(pokud bude moc volného času)
* Grafika: ano (pixelart 16x16)
* Zvuky: jednoduchý soundtrack, SFX