**Definice projektu (clean)**

1. Úvodní informace
   * Typ hry: skákačka, hra pro jednoho hráče
   * Grafický styl: 2D pixelart (32x32 bodů)
   * 8-bitový sounddesign
   * Tématika hry (zasazení):
     1. Kostlivec, který se snaží dostat na povrch. K tomu ale potřebuje části své duše, které byly roztroušeny po podsvětí (sběratelné předměty). S postupným sbíráním se mu vrací jeho paměť i schopnosti z jeho života.
2. Požadavky
   * Hlavní menu (struktura)
     1. Start hry
        1. Zapne poslední odemčený level
     2. Menu pro výběr úrovní
        1. U jednotlivých úrovní se ukládá čas a počet sesbíraných předmětů. Úrovně se postupně odemykají po dohrání předchozí úrovně.
     3. Nastavení
        1. U jednotlivých položek je možné myší nastavit hodnoty
        2. Položky:
           1. Vypnutí/zapnutí zvukových efektů
           2. Přepínání rozlišení (může se změnit)
           3. Zapnutí časovače v úrovních
   * Průběh úrovní
     1. Úrovně krom možných výjimek začínají na „altáři“, hráč se poté snaží v úrovni vyhnoum nástrahám, sesbírat předměty a dostat se do cíle.
     2. Objekty:
        1. Altář (oživovací plošina) – slouží jako start hry, i jako místo pro znovuzrození po smrti. V úrovni mohou být i menší altáře, které slouží, jako záchytné body před náročnou částí úrovně, nebo v delších úrovních a zjednodušují postup.
        2. Pohybující se platformy – létající platformy se po úrovni můžou pohybovat vertikálně nebo horizontálně, a slouží k přepravě hráče do lokací, které by jinak nebyly přístupné. Aktivují se buď pravidelně, nebo v závislosti na jiném objektu v úrovni.
        3. Hroty – nebezpečná překážka. Pokud hráč na hroty spadne, nebo o ně zavadí okamžitě umírá.
        4. Odemknutelné dveře – zamykají část úrovně a k jejich odemčení je nejprve potřebné získat klíč, který lze nalézt v jiné části mapy.
        5. Sběratelné předměty – v jednotlivých úrovních lze nalést alespoň jede, nebo více sběratelných předmětů. Sebrat tyto předměty není potřebné k dohrání úrovně, ale je odměněno získáním schopností pro zjednodušení průchodu hrou. Některé sběratelné předměty vyžadují nejprve získat speciální schopnost pro jejich získání.
     3. Speciální schopnosti
        1. Odemykají se postupně podle počtu sesbíraných předmětů. Zjednodušují postup v úrovních a umožňují přístup k dříve nepřístupným sběratelným předmětům.
        2. Příklady:
           1. Dvojitý, trojitý skok – umožňuje hráčí znovu vyskočit ve vzduchu. Podle názvu je počet výskoků limitovaný a mění se s úrovní schopnosti.
           2. Sprint – rychlý pohyb na krátkou vzdálenost. V případě, že je hráč na zemi lze sprin používat konsekutivně, pokud je ale ve vzduchu je počet použití omezen na jedno použití.
     4. Nepřátele
        1. Typy nepřátel se v průběhu vývoje ještě můžou změnit, ale aktuálně není v plánu soubojový systém, takže nepřátelé slouží jako pohyblivé překážky.
   * Cíl hry
     1. Hra má několik splnitelných objektivů pro hráče. Primární cíl je dohrát všechny úrovně. Volitelně jde zaměřit se na další aspekty hry, např.: sesbírání všech sběratelných předmětů, nebo zlepšování času v jednotlivých úrovních (ten je měřen a zobraze při výběru úrovní).

**Zápisky z brainstormu**

* 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