

Popis hry

Hra je 2D platformer, ve kterém hráč ovládá rytíře, který se snaží přežít ve středověkém temném hradě. Cílem hry je dokončit jednotlivé úrovně a na desáté úrovni najít východ z hradu. Hlavní součástí hry je interaktivní prostředí, kde hráč například potřebuje najít klíč k otevření dveří nebo pochodeň k vypálení pavučin, aby dokončil úroveň.

Hráč bude ovládán pomocí kláves WASD a útok provede klávesou MEZERA. Inventář bude otevřen na klávesu I, kde si hráč může spotřebovat nebo vytvořit předměty. Hra se bude ukládat po dokončení úrovně a pokud hráč zemře nebo vypadne z hry a znovu ji spustí, bude načten na začátek této úrovně se vším svým inventářem a dokončenými úrovněmi předtím (uložené budou jako textové dokumenty s informacemi o počtu dokončených úrovní hráče a o tom, co má ve svém inventáři).

V hře bude jednoduchý systém výroby, který hráči umožní vyrábět předměty pro dokončení úrovní (například pochodeň se vyrobí z dřeva a látky).

Systém pokroku ve hře bude upgradovat/nacházet nové předměty (brnění, zbraně, speciální předměty). V bojovém systému bude mít hráč možnost bojovat v boji na blízko nebo na dálku. V boji na blízko bude mít hráč meč, dýku a kopí, které se budou lišit poškozením, rychlostí útoku a dosahem útoku. V boji na dálku bude mít hráč možnost v boji s lukem a magií, která se bude lišit v poškození a době použití (například magický útok bude mít větší poškození, ale bude potřebovat body many, kde bude luk vyžadovat pouze šípy).

Nepřátelé ve hře budou mít hlavní potíže při dokončení úrovní. Ve hře bude několik typů nepřátel (například kostra, sliz, pavouk atd.), kteří se budou lišit poškozením, které udělují hráči, zdravím a rychlostí. A protože nepřátelé se budou lišit v síle, budou se odlišovat v úrovních (například na první úrovni budou pouze sliz a po dokončení úrovní se jejich budou jevit silnější nepřátelé jako pavouci a kostlivci).

Po zabití nepřítele vypadnou předměty, které si hráč může sbírat do svého inventáře stisknutím tlačítka E u předmětu. A kvůli tomu na úrovni přibudou další nepřátelé, kteří nebudou překážet hráči při dokončení úrovně, ale budou hlídat kořist v truhlách nebo jen čekat na hráče. To přidá hráčům schopnost dokončit úrovně různými způsoby.

Ve hře bude mít hráč body zdraví, které se zobrazí na liště zdraví. Body zdraví se sníží, pokud hráč utrpí poškození, které může získat od nepřátel npc. pastí nebo konzumace špatných předmětů (například shnilé maso). Pokud se jeho zdraví sníží na 0 a nebude mít speciální předměty, které ho mohou zachránit, zemře a začne celou úroveň od začátku bez předmětů v inventáři.

Úrovně budou generovány z textových souborů, kde každý bude reprezentovat matici pro celou úroveň (například bude matice 10x12, kde 0,1,2,3 budou reprezentovat otevřený prostor, zeď, dveře, truhlu atd.).

Generování nepřátel bude také zastoupeno v textovém formátu, kde 0 bude znamenat žádného nepřítele a 1,2,3 bude nepřítel speciálního typu.

Ve hře bude menu, kde si hráč může načíst poslední uložení, restartovat hru od začátku a změnit nastavení zobrazení (fps, rozlišení)

