Specifikace projektu

# Úvod

Cílem této práce je vytvoření izometrické hry ve 2D, ve které bude hráč procházet steampunkově stylizovaným světem a jeho příběhem. Hlavní náplní hry budou souboje ve všech osmi izometrických směrech. Protivníky bude ovládat počítač.

Stylizace steampunk a pixelated grafika

# Náplň hry

## Soubojový systém

Nejdůležitější částí hry je naprosto úžasný krutopřísný soubojový systém. V něm je kladen důraz na využití všech izometrických směrů. Hráč bude mít v boji možnost 2 různých útoků a používání předmětů, které během hry získá. Mezi tyto patří léčivé předměty a zbraně na dálku (např. revolver s omezeným množstvím nábojů). Jako obraný mechanizmus bude hráči sloužit úskok ve kterémkoliv směru.  
Další herní mechanikou bude možnost zaměřování nepřátel. Po zaměření nepřítele ho bude postava sledovat celým tělem a všechny útoky povede na něj. Tato mechanika bude využívána jak pro souboje nablízko, tak i pro boj na dálku (revolver). Zaměřování nebude nezbytné pro souboj.

Rychlá série útoků položí jakoukoliv postavu na zem a tím zajistí chvilkovou nezranitelnost. Mělo by to zajistit ochranu vůči situacím, kdy hráč nemůže nic dělat.

## Rozložení světa

## Příběh

# Technická stránka