

--code_name_abyss—

Codarcea Alexandru-Christian, gr 332

Vreau sa fac un joc de tip roguelike, gen "Returnal", "God of War : Valhalla" (ca exemple AAA), si "Delver" ca exemplu indie. Ideea e ca vreau sa fac camere (dungeons) procedural generate la fiecare run, sa existe mai multe tipuri de arme (3 la numar probabil, o sabie, un toiag (mage) si inca una TBD), fiecare arma sa aiba un skill special, mai multe tipuri de inamici, eventual caracterul sa aiba o ultimate. Sa existe in fiecare run si update uri secundare care se duc, nu sunt permanente. O sa fie si update uri permanente, stats enhancement. Sa existe si o poveste (nu stiu cat de complexa va fi, ideea e ca imi doresc 100% sa existe o poveste, nu stiu daca vor fi cutscene uri sau altele, dar macar la nivel de "jurnal", sa deblochezi story piece uri in jurnal pe parcurs ce completezi mai multe run uri). Mai am idei, dar deocamdata cam asta e directia in care ma indrept.