Tytuł roboczy: Escape

Opis projektu:

Gra w przeglądarce. Napisana w C# ASP.NET 8.0 z wykorzystaniem Blazor'a.

Gra będzie w 2D. Turowy system walki. Walka animowana (na tyle na ile turowy system walki pozwala) (coś pokemony, albo stare Final Fantasy)

Zarys fabularny:

- odizolowana wioska w górach

- wyjście z wioski zostało zablokowane przez wielkiego stwora (np. smoka)

- z wioski można się wydostać przez system jaskiń na drugą stronę góry (info od starszyzny)

- stara kopalnia na tyłach osady jest wejściem do jaskiń

- nie wiadomo gdzie jest to wyjście, trzeba go poszukać

- znalezienie wyjścia nie będzie łatwe bo pod górą mieszkają potwory (nikt się tam nie zapuszczał)

- przez wioskę przepływa strumień, więc ludziom nie grozi pragnienie, ale nie mają dostępu do jedzenia

- truchło potworów ma realną wartość; ludzie je zjadają żeby przeżyć (niejadalne przemdioty mogą być potrzebne do stworzenia ekwipunku/eliksirów etc.)

- (fajnie żeby było mieć więcej jaskiniowców [konkurencja / tworzenie grupy] ale to chyba za dużo..)

- bohater jest nikim wyjątkowym - nigdy się do tego nie przygotowywał

- gdy wiosce i jemu samemu śmierć zajrzała w oczy postanowił zaryzykować

- pierwszą broń zdobył od kowala: jakiś kiepski sztylet

Grafiki koncepcyjne

Ficzery:

- mapka jako item, która automatycznie się zapełnia przy ekspoloracji jaskini (działanie jak w tibii, ale bardziej wystyliowana)

- pułaki, np. kolce albo dziury. (spownolnienie tempa gry, chodzisz po niebezpiecznym, nieznanym miejscu)

- mechaniki ujawniające pułaki

- widoczni przeciwnicy z aggro range (możesz się przygotować / unikać walki)