

Ogólnie, to nie jest to jakaś rozbudowana gra, a jedynie prosty silnik przeze mnie napisany. Gra nie jest jakaś wciągająca, nie ma również jakiegoś głębokiego sensu. Spowodowane jest to tym, że przy jej budowie nie skupiałem się na tym, żeby stworzyć jakąś rozbudowaną fabularnie grę z wieloma poziomami, a jedynie zaprezentować moje umiejętności programistyczne. Tak czy inaczej, myślę, że projekt i tak jest dosyć ciekawy jak na ~20h (ciągłej) pracy, tym bardziej, że każdą jedną rzecz począwszy od GUI, po kolizję obiektów musiałem zaprogramować sam od zera. W każdej chwili można utworzyć dużo więcej poziomów, potworów, przedmiotów, a nawet jakieś specjalne ataki dla gracza. Ogólnie gra jest mocno podatna na rozbudowania. Niestety, nie jest to opłacalne w Windows Formsach (w Unity można to zrobić kilka razy szybciej i to na wszystkie platformy).

Sterowanie:

Sterowanie możliwe jest za pomocą klawiszy WSAD, lub strzałek wyświetlonych w lewym dolnym rogu

Zasady gry:

- * W ciągu jednej rundy, musisz zabić wszystkie potwory i zebrać jak najwięcej doświadczenia oraz złota. Dodatkowo musisz wyrobić się w czasie wyświetlanym w lewym górnym rogu. Po zabicu wszystkich potworów automatycznie rozpoczyna się nowa runda.
- * Twój wynik zależy od ilości zebranego doświadczenia(ilości zebranych książek). Dodatkowo każda zebrana książka podnosi ilość Twojego życia
- * Aby kupić jakiś przedmiot potrzebujesz określonej ilości złota. Gdy masz za mało złota, jego ilość możesz zwiększyć zbierając sztabki.
- * Każdy potwór ma określoną ilość życia. Liczba ta wyświetlana jest obok jego głowy.
- * Aby zaatakować potwora, wystarczy do niego podejść. Wtedy to on również atakuje Ciebie.
- * Prędkość poruszania się potworów, wzrasta wraz z kolejnymi rundami.
- * Po kupieniu nowego przedmiotu, nie jest on domyślnie ubierany/używany. W celu użycia/ubrania przedmiotu, kliknij jego ikonkę na pasku ekwipunku.