Dungeonlarda gezdiğimiz karakter kasmalı 2d pixel art oyun

Dungeon Explorer

2D , top down , RPG, sıra tabanlı, pixel art

Temel konsept

Karakterimiz bir maceracı hedefi ise dünyanın en tanınan maceracısı olmak. Oyunun başında bu hedefle yola çıkan karakterimiz yakınlarda bir köye ulaşıyor. Burada bulunan maceracılar loncasında kendine seviyesine uygun iş bakıp alabiliyor. Maceracılar loncasındaki başka maceracılarla etkileşime girilebiliyor. Hatta arkadaşlık ilişkilerimizi iyi tuttuğumuz maceracılarla dungeonlara beraber gidebiliyoruz. Bazı npc ler karakterimize görev de veriyor. Bu görev çizgilerini oyuncu dilerse bitirebiliyor bunlar yan görevler. Ana görevler her köyde farklı oluyor. Mesela birinci köy de ana görevi loncada iş aldığımız kişi veriyor olsun. Bu görevlerin sonunda köyün en azılı boss una karşı duruoyruz. Bu sayede diğer onur kazanıp daha yüksek maceracı seviyesi isteyen loncalarda görev yapabiliyoruz.

Karakterimiz her göreve giderken yanında bir erzak çantası götürüyor. Bu çantaya kaldığı evde bulunan sandıktaki itemleri koyabiliyor ama sınırlı sayıda. Karakterimiz her seferinde bir tür silahla yola çıkabiliyor. Silah türleri yakın dövüş silahı, uzak dövüş silahı ve büyülü silah olmak üzere 3 e ayrılıyor. Karakterimiz level atlayabiliyor. Her level atladığında belirli statlarını geliştiriyor. Ve her silah türü belirli statlarda daha iyi kullanılabiliyor. Her silahta normal saldırı ve ağır saldırı var. Ve her silahın kendine özel bir saldırı biçimi var. Bu skiller bedele sahip.

Karakterimizin can barı yok. Onun yerine yaşam enerjisi var. Yaşam enerjisi karakter skill attıkça ve hasar yedikçe azalıyor. Aynı zamanda dungeonlar da geçirdiği zaman arttıkça karakterimizin korku skalası artıyor ve maksimum yaşam enerjisi azalırken skillerinin bedeli düşüyor, hasarı artıyor. Belirli bir azalmadan sonra ise yetenkler bedelsiz oluyor ve yaşam enerjisinin maximum değeri daha fazla azalmıyor. Bu sayede hasarı çok ama kırılgan hale oyuncu yu getirebiliyoruz. Seviye barımız düşman öldürdükçe ve görev bitirdikçe gelişiyor.

Gün döngüsü - - - > görev alma boş zman --- görev ---- akşam boş vakti

Temel mekanikler

Oyuncu xy plane de hareketi +

Sıra tabanlı saldırı sistemi-1

Diyalog sistemi

Erzak çantası ve sandık sistemi

Quest sistemi

Soical link sistemi

Stat sistemi

Skill sistemi

Sıra tabanlı saldırı sistemi stratejik özellikler katma (işte zırhlı rakibe pierce damage vurmak gibi felan)

Bazı günler dungeona gidemesin ( social link felan kasmak için zaman)