

Wizja Gry

Jan Krzos

Grudzień 2024

1 Ogólne Informacje

Fabła gry powinna być lekko podobna do fabół gier RPG lub podobnych. Gracz powinien się skupić na rozwoju swojej postaci i jej ekwipunku

2 Postać

Postać powinna mieć: -punkty życia -ekwipunek na przykład do 5 przedmiotów -pancerz -poziom -klase (na przykład wojownik, czarodziej)

3 ekwipunek

Ekwipunek postaci powinien się składać z broni, pożywienia przywracającego punkty życia. Gracz powinien móc również zdobywać złoto i inne surowce, potrzebne do ulepszania broni. Ulepszanie broni powinno polegać na tym, że gracz płaci surowcami zwiększa jej poziom. Poziom zwiększa jej statystyki, które wzrastają proporcjonalnie do niego. cena zwiększenia poziomu powinna zwiększać się dwukrotnie za każdym razem.

4 Sterowanie

Walka z wrogami, wchodzenie przez gracza i wroga na jedno pole poruszanie się W,A,S,D Plansza Będzie generowana losowo.