

Oings

Michał Podłowski

Założenia początkowe

- System generowania lochów ✓
- Stworzenie grafik i animacji ✓
- Stworzenie efektów dźwiękowych ✓
- Zapis gry do pliku ✗
- System ekwipunki ✗

Harmonogram

12 kwietnia – ułożenie podstaw gry, systemu generowania lochów oraz przemieszczania się po nich

26 kwietnia – stworzenie grafik do ukończonej do tej pory części gry

17 maj – dodanie przeciwników

31 maj – dodanie systemu ekwipunku

Czerwiec – dopieszczanie szczegółów i być może dodanie dodatkowych mechanik których obecność wyda się korzystna dopiero podczas tworzenia gry

Efekt końcowy

