

Oings

Opis

Oings, będzie grą typu roguelike, polegającą na walce oraz eksploracji lochów, celem znalezienia rzadkich przedmiotów, które mogą zostać wyekwipowane przez gracza. Gra najpewniej nie będzie miała celu, a jedynie otwarty świat gotowy do eksploracji. Klimat gry utrzymany zostanie w klimacie retro, z małą rozdzielczością tekstur, oraz własnoręcznie sporządzonymi ścieżkami dźwiękowymi.

Założenia

- System lochów generowany będzie losowo, osobno dla każdej rozgrywki
- System wyposażenia, który będzie realnie wpływał na statystyki postaci
- Możliwość zapisywania gier
- Skonstruowanie gry absolutnie od zera, wliczając w to nie tylko kod, ale również tekstury czy dźwięki

Zasoby

- Py game
- pixilart.com
- Ableton, zestaw mikrofonów, syntezytor



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