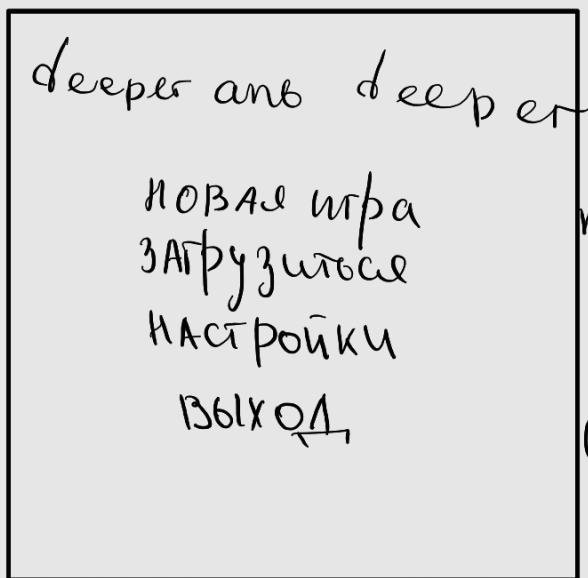


deeper and deeper.

Итак, это просто сборник^{моя} мыслей
и идей по поводу проекта.

Итак, почитав сайт gg.xetgen присутств
к примерному представлению того, чего
я хочу.

1. При запуске игры открывается
менюшка, она выглядит примерно так:

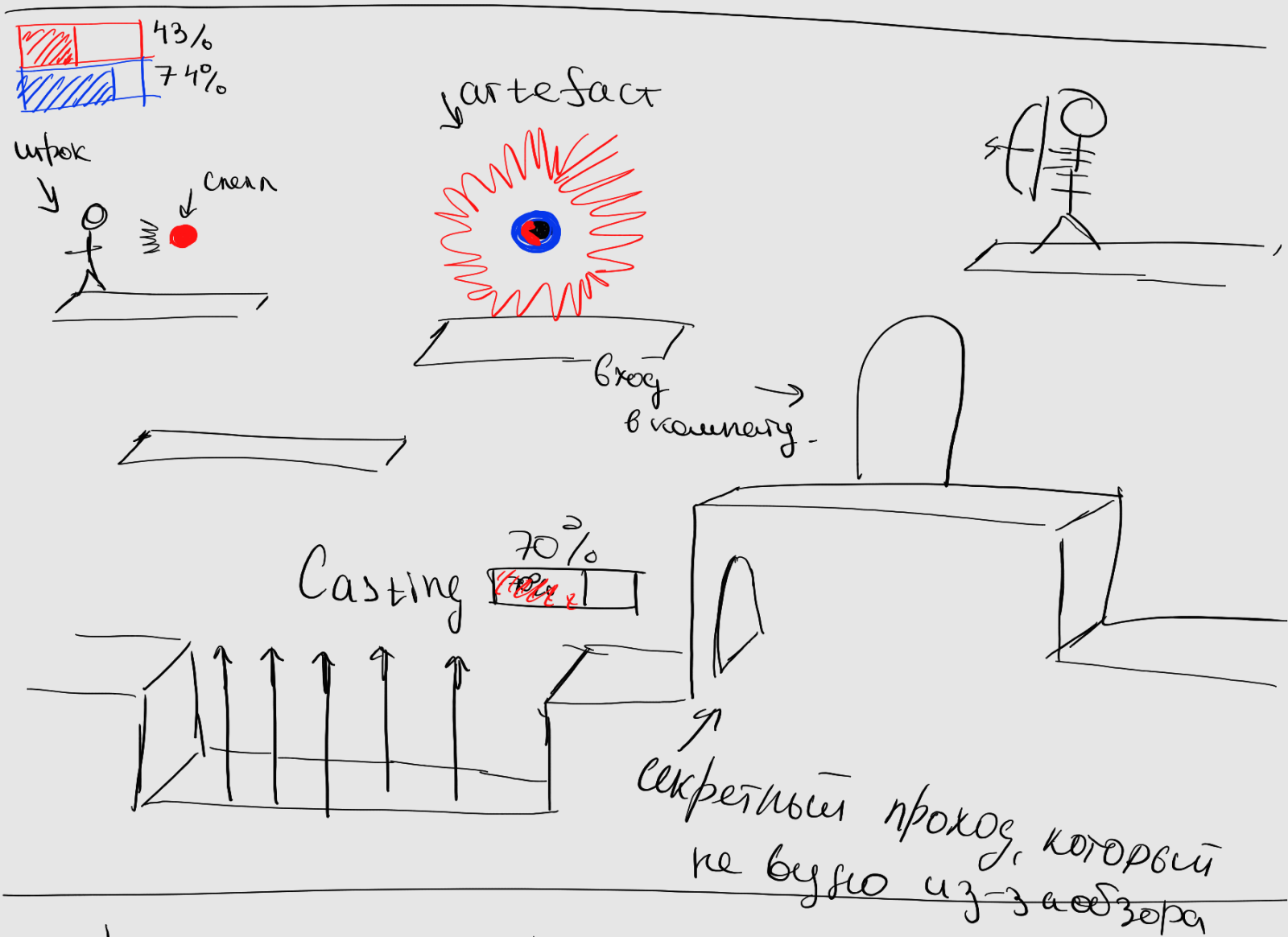


Есть несколько зон идей:

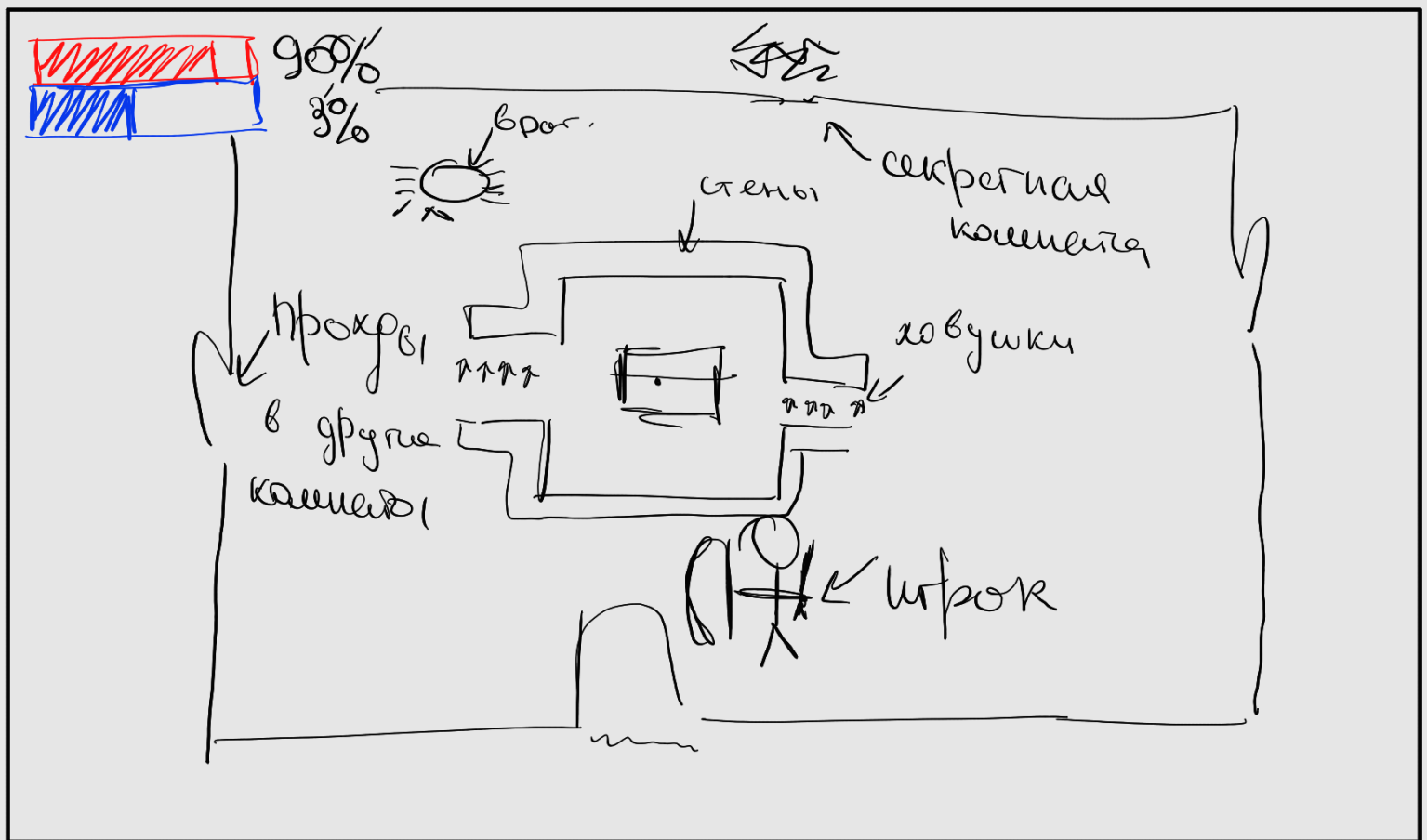
1. Стилизовать надписи на кнопках под сеттинг игры
2. Сделать фон как в fastio - (тихой игрой).
3. Подумать над настройками

2. Игра, как должен выглядеть геймплей
+ ИТ:

В моем представлении, игра будет
меняться (примерные). ИГ бюджет не превышает;



Как только игрок заходит в комнату,
вид игры должен сразу преобразоваться во
что-то похожее на The binding of Isaac.



Снаряды игрока летят в 4 стороны \leftrightarrow и имеют коллизию, но не имеют физики.

3. Управление – стандартное WASD, наверное Атаковать можно будет только сподобно (1, 2, 3, 4...). У каждого класса свои способности.

На I – открыть инвентарь, на M – карту.

4. Сюжет – по сюжету ПР спускается в фантасматический склеп, чтобы достать оттуда нужные ему артефакты. (На основе этого можно придумать приключенческую генерацию или противников, чтобы они были его предками, которые были испорчены (corrupted)).

5. Дешка. В дешке будет обучение + 1 уровень. На 2 уровне будет головоломка с боссом (его будет нельзя убить без секретного артефакта).

Насчёт всего этого ещё предстоит поучиться, но пока основные идеи вот такие...