

NoNameProj

Введение

Сеттинг

- Средневековый мир фэнтези.
- Магия.
- Каждая из локаций представлена с атмосферой разных культур, цивилизаций.

О проекте.

Проект - средневековая фэнтези приключенческая игра с элементами Roguelike. События происходят в средневековом мире, где люди занимаются сельским хозяйством, войнами.

Игрок выбирает свой стиль игры, который определяется по мере продвижения по миру. Изначально основные элементы проекта не предоставляются, только по мере изучения и продвижения по локациям, открываются новые способности и механики. Как и в любом roguelike игрок должен пройти игру без смертей. Если игрок умирает, то прохождение начинается заново, однако весь прогресс персонажа сохраняется.

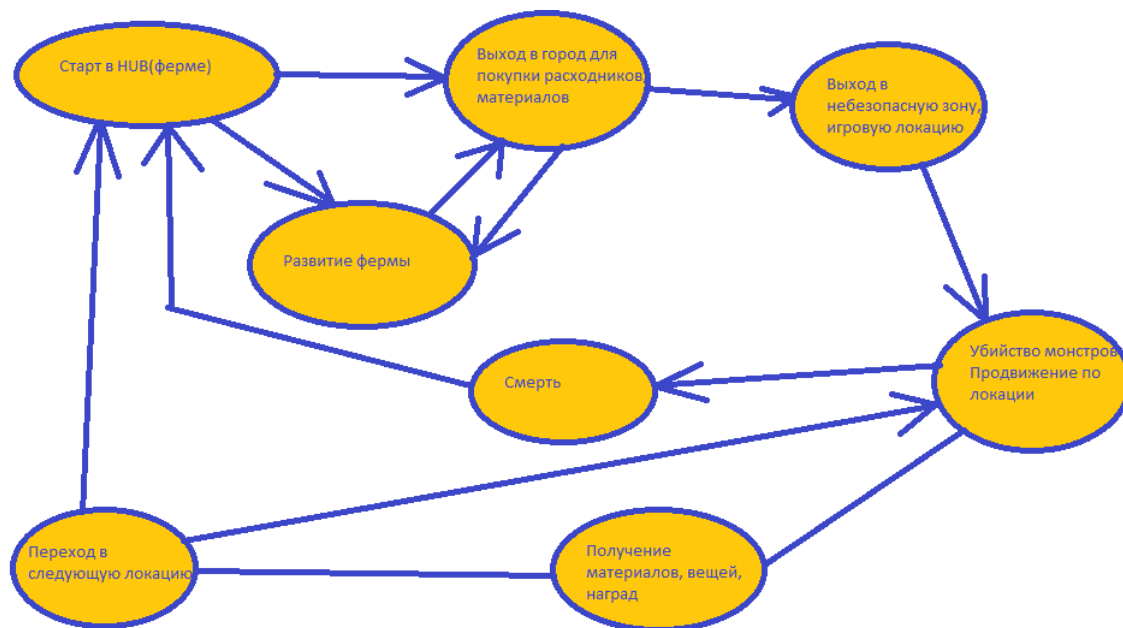
В игре присутствует механика “фермы”, от которой зависит сам стиль игры и выбор некого класса персонажа (маг, воин, рога и другие), так и создание более гибкого класса (гибридного).

Референсы при разработке игры

- Stardew Valley - как механика фермы
- Dead Cells - механика roguelike элементов
- Ori - стилистика локаций
- Hades|Moonlighter - боевая система
- Undermine|Moonlighter - визуальный стиль

Детальное описание игры

Core loop



Meta loop

- Ферма представляет собой ветку развития персонажа, снаряжение
- Выбор стиля игры от развития фермы
- Локации не генерируются заново, количество и виды монстров изменяются.
- В игре течет время, с каждым днем силы врагов становятся сильнее
- Игрок сам решает как потратить время: на ферму, снаряжение или продвинется по сюжету, пока враги не стали слишком сильные для текущей "прокачки"
- Уникальные предметы, способности, которые случайно генерируются при выращивании растений на ферме