**Gra RPG**

**FUNKCJONALNOŚĆ GRY:**

Turowa gra RPG single player (offline) w klimacie fantasy. Rozgrywka będzie polegać na pokonywaniu kolejnych napotykanych przeciwników, aż do momentu spotkania finałowego bossa, którego pokonanie pozwoli zakończyć grę. Cała rozgrywka będzie toczyć się w formie turowej. Gracz będzie miał do wyboru jedną z trzech unikalnych klas postaci: wojownika, maga i zwiadowcę. Każda z klas posiadać będzie inny zestaw umiejętności:

Klasa wojownika będzie charakteryzować się największą ilością pancerza oraz unikalną dla tej klasy możliwością blokowania ciosów, ale jego obrażenia będą najmniejsze z trzech wymienionych postaci.

Klasa zwiadowcy będzie posiadać pośrednią ilość pancerza oraz obrażeń. Zwiadowcy będą mogli uniknąć ataku poprzez zastosowanie uniku (na który będą mieć jakieś prawdopodobieństwo).

Klasa maga będzie charakteryzować się największymi zadawanymi obrażeniami, jednakże nie będą posiadać zbyt dużej ilości pancerza. Ataki maga nie mogą zostać zablokowane, ani atakowana postać nie może wykonać uniku.

Gra jest stosunkowo mała, dlatego nie będzie potrzebne korzystanie z osobnej bazy danych.

Ogólny zamysł gry polega na tym, że gracz startując będzie przechodził po kolejnych lokacjach, zbliżając się w kierunku finałowego bossa. Pomiędzy komnatami gracz będzie przechodził korytarzami. Boss będzie zawsze znajdował się dopiero w 20 komnacie i aby móc się z nim zmierzyć gracz będzie musiał przebyć drogę przez poprzednie 19 komnat i podczas tej wędrówki jak najbardziej wzmocnić swoją postać, żeby zwiększyć szanse na pokonanie ostatniego przeciwnika.

**Podstawowe lokalizacje:**

Zwykła komnata – będzie to komnata w której możemy trafić na przeciwnika, na pułapkę, może się okazać że komnata będzie pusta lub znajdziemy w niej skrzynie. Zwykłe komnaty będą stanowiły większość przechodzonych lokacji.

Bezpieczna komnata – może ona być pustym przejściem do kolejnej lokacji, mogą się w niej znajdować monety, handlarz, uzdrowisko, komnata z miksutrą.

Komnata przed bossem – poziom przed bossem będziemy mogli wejść do jednej z dwóch komnat: do uzdrowiska lub do handlarza. Po wyjściu z tej komnaty będziemy musieli się już zmierzyć z końcowym bossem.

Komnata z bossem – finałowa komnata, w której walczymy z najpotężniejszym przeciwnikiem.

**Specyfikacja danych lokacji:**

Uzdrowisko – lokacja, w której gracz będzie przywracać od 50% do 100% życia (efekt losowy), nie napotkamy tu żadnych niebezpieczeństw, przechodząc z 18 poziomu na 19 gracz zawsze będzie miał możliwość skorzystania z uzdrowiska.

Handlarz – oferuje do wyboru trzy przedmioty, które możemy od niego kupić za określoną ilość monet

Komnata z miksturą – lokacja, w której gracz znajduje tajemniczą miksturę, której efekty mogą być zarówno pozytywne, jak i negatywne (wpływ na statystyki)

Komnata z pułapką – lokacja, w której napotykasz pułapkę i tracisz w niej część punktów zdrowia

Komnata z potworem – lokacja, w której napotykamy losowego przeciwnika, którego jeśli uda nam się pokonać, to otrzymamy za niego doświadczenie oraz możemy dokładnie obejrzeć aktualną komnatę i znaleźć w niej jakąś skrzynie. Trafiając do komnaty z potworem możemy zdecydować się na ucieczkę, która może się powieść i trafimy do kolejnej komnaty lub potwór może nas dogonić i wtedy będziemy musieli stoczyć z nim walkę, którą jeśli uda nam się wygrać to przechodzimy dalej bez możliwości przeszukania pomieszczenia i znalezienia skrzynki.

Skrzynka – jeśli znajdziemy w komnacie skrzynkę, to mamy możliwość jej otwarcia. Otwarcie skrzyni może spodowować utratę jakichś punktów zdrowia (jeśli to będzie skrzynia z pułapką), lub zdobycie jakichś przedmiotów/złota.

**Opis postaci:**

Nick postaci

Statystyki: atak, obrona, witalność, główna statystyka postaci (siła, zręczność, inteligencja – adekwatnie do postaci), szansa na trafienie krytyczne (obrażenia x2)

Ekwipunek: broń, zbroja, nakrycie głowy, amulet, tarcza (jedynie dla wojownika)

Sakwa: zawiera monety

Poziom postaci: zwiększa się z każdym pokonanym przeciwnikiem, wyższy level zapewnia wyższe statystyki postaci

**Opis przedmiotów:**

Broń – może zadawać obrażenia z określonego przedziału; są trzy rodzaje broni: miecze, łuki, oraz różdżki z czego każdy z typów może być używany jedynie przez jedną klasę.

Zbroja – zbroja posiada jakąś obronę, która wpływa na zmniejszanie otrzymywanych obrażeń; zbroja może również zwiększać punkty zdrowia; zależnie od klasy zbroje będą dawać różne wartości obrony

Nakrycie głowy – dodaje niedużą ilość pancerza, w przypadku maga może również lekko zwiększać zadawane obrażenia

Amulet – może zwiększać główną statystykę postaci oraz szansę na cios krytyczny

Tarcza – przedmiot charakterystyczny dla wojownika; zapewnia dodatkowe punkty obrony, oraz pozwala na zablokowanie ciosu zadanego przez wojownika/zwiadowce.