**Gra RPG**

**FUNKCJONALNOŚĆ GRY:**

Turowa gra RPG single player (offline) w klimacie fantasy. Rozgrywka będzie polegać na pokonywaniu kolejnych napotykanych komnat, 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 33% szans).

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.

Przygotowanie mapy jak i kolejności eventów w każdej komnacie jest wydzielone osobno, co oznacza, że możemy przygotować dowolnie przez nas wymyśloną mapę, nie ingerując przy tym w aspekty wewnętrzne zarówno tego jak są zbudowane komnaty tudzież tego jaka jest implementacja eventów

Przykładowa mapa gry jak i jednego pokoju w załącznikach

**Podstawowe lokalizacje:**

Zwykła komnata – będzie to komnata w której możemy trafić na przeciwnika, na pułapkę, na tajemniczą miksturę, oraz może się okazać że komnacie będzie jedynie skrzynia.

Bezpieczna komnata – może ona być pustym przejściem do kolejnej lokacji, mogą się w niej znajdować handlarz, uzdrowisko. Do bezpiecznej komnaty należy również pokój startowy.

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

**Specyfikacja danych lokacji:**

Uzdrowisko – lokacja, w której gracz będzie przywracać 100% życia, nie napotkamy tu żadnych niebezpieczeństw,

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 (mikstura może być zatruta)

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 bez żadnych konsekwencji lub potwór może nas dogonić i zadać nam cios, odbierając nam część punktów zdrowia.

Skrzynka – jeśli znajdziemy w komnacie skrzynkę, to mamy możliwość jej otwarcia. Po otwarciu skrzyni gracz otrzymuje losową ilość złota, oraz gra daje mu możliwość wymiany przedmiotu z ekwipunku na nowy przedmiot – znaleziony w skrzyni.

**Opis postaci:**

Nick postaci

Klasa postaci: wojownik/mag/zwiadowca

Statystyki: atak (minimalny i maksymalny), obrona, punkty zdrowia (aktualne i maksymalne), główna statystyka postaci (siła/zręczność/inteligencja – adekwatnie do klasy), szansa na trafienie krytyczne (obrażenia x2), szansa na blok (tylko dla klasy wojownik)

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, oraz lepsze przedmioty możliwe do założenia

**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.

**Opis potworów:**

Nazwa potwora

Klasa potwora

Statystyki: atak, obrona, punkty zdrowia, główna statystyka potwora (siła, zręczność, inteligencja – adekwatnie do postaci), szansa na trafienie krytyczne (obrażenia x2), blok ataku (jeśli posiada klasę wojownik)

Poziom potwora: taki sam jak atakującego go gracza (wyjątkiem jest BOSS, który ma level gracza \* 3/2)