

В этом файле содержится список дополнительных особенностей для игры. Он не содержит всего, вы всегда можете предложить свои и начать работать над ними.

Внимание. Секунды тут означают игровое время, а не реальное.

1. Игрок должен иметь возможность передвигаться вверх, вниз, влево и вправо.
2. Необходимо создать карту уровня. Карта - поле с игроком, который может свободно перемещаться по ней. На карте могут быть расположены и другие сущности, например, монстры и предметы. Она должна считываться из специального файла.
3. Пространство, которое может занимать игрок, должно обозначаться как `..`.
4. Игрок отображается символом `@`. Его скорость (клеток в секунду) задается в конфигурации.
5. Появляются разные типы врагов, как по силе, так и по поведению. Они могут стоять на месте, ходить по разным траекториям (по прямой, по кругу). При встрече с игроком, начинают бить его в лицо. Изначально есть какое-то количество врагов, но также они появляются по ходу игры.
6. За нейтрализацию врага дают очки. Враги разной силы могут давать разное количество очков. Предусмотрите как минимум 3 типа разных врагов.
7. У игрока и врагов в игре есть инвентарь, который содержит два слота: оружие и броня. Игрок может иметь в инвентаре один предмет каждого типа, который применяется в бою (то есть "надет", рюкзаков пока нет). При смерти существа инвентарь вываливается и доступен для игрока.
8. Предметы имеют название.
9. Оружие одного типа, имеет один параметр "урон" - целое число.
10. Броня одного типа, имеет один параметр "защита" - целое число.
11. Чтобы взять предмет того же типа, который уже надет, старый предмет необходимо выбросить.
12. Сундук отображается символом `X`. В сундуке лежит один предмет, который игрок может достать и положить в свой инвентарь (надеть).
13. В комнате могут быть одиночные или длинные стены, уровень должен быть проходим.
14. При столкновении с врагом обязательно происходит бой. Каждое существо наносит другому по одному удару, урон которого равен `урон нападающего - защита обороняющегося`. Если результат вычисления  $> 0$ , то существо погибает. Если игрок выжил после первого удара, он может пытаться убежать или продолжить наносить удары.
15. За убийство врага начисляются очки. Также можно забрать его инвентарь.

16. Интерфейс игры представляет из себя четыре информационных поля: карта с игроком, лог событий игры, описание клетки, где стоит игрок, и предметы, надетые на игрока.
  1. В информационном поле описания клетки есть описание предмета или врага, находящихся в этой клетке, либо “пусто”. Описание предмета должно включать в себя его характеристики.
  2. В лог событий отражаются игровые события: игрок получил урон 42, враг получил урон, обнаружен враг в комнате, игрок наступил на предмет такой-то.
  3. В поле предметы просто описывается слот (тело, рука), название предмета и характеристики.
17. Цель игры - добраться до выхода уровня, пробираясь через орды монстров. В лидерборде отражается количество полученных очков за убийство врагов и количество игровых действий (шаги, действия атаки).
18. Игра цветная. Используется как цвет букв, так и бэкграунд.
19. Есть двери, для открытия которых нужны ключи, разбросанные по уровню или выпадающие из мобов.
20. Наличие нескольких уровней. Необходимо осуществить переход с одного уровня на другой.
21. Появляются NPC нейтральные персонажи с которыми можно говорить. Как минимум получить от них подсказку.
22. Добавить сундуки, в которых может храниться больше одного предмета.
23. Добавить дополнительные предметы: кольца, зелья, свитки. У каждого нового предмета должны быть свои характеристики, например, кольцо может увеличивать только защиту или только атаку, или и защиту и атаку. Зелье должно восстанавливать здоровье. Свитки, например, увеличивать атаку на несколько ходов.
24. Игрок может носить на себе только одно кольцо.
25. Каждому предмету необходимо добавить дополнительную характеристику: вес.
26. Добавить инвентарь с полями. Количество свободного места зависит от совокупного веса предметов, который несет персонаж. Так, если персонаж несет на себе много вещей, свободного места в инвентаре будет мало. Каждый предмет занимает одну ячейку инвентаря.
27. Есть параметры скорости атаки.
28. Атака может иметь дополнительные действия: критический урон, оглушение, “вампиризм”, отнимание сил у врага и так далее.
29. У персонажа есть характеристики: сила, ловкость.
30. Сила отвечает за величину урона.
31. Ловкость отвечает за уклонение и скорость перемещения. Скорость атаки.
32. Максимальный вес, который может нести персонаж зависит от его силы.
33. Игрок должен иметь возможность использовать предметы из инвентаря. Например, если в инвентаре лежит меч, то при использовании, новый меч берется в руки, а старый перемещается в инвентарь. То же самое происходит с броней и кольцами.

При использовании свитка или зелья, игрок получает необходимый эффект, а предмет удаляется из инвентаря.

34. Игрок должен уметь выбрасывать предметы из инвентаря. После того, как игрок выбрасывает предмет, он оказывается в клетке, на которой стоит персонаж.

35. Магазин с зельями и предметами, чтобы тратить деньги!

36. Карта генерируется случайным образом.

## Вдохновляться тут

[Очень стильная ASCII игра в жанре платформер](#)