

Задача: Roguelike

Юрий Литвинов
yurii.litvinov@gmail.com

22.11.2019г

Roguelike

- ▶ Жанр компьютерных игр, назван в честь игры Rogue, 1980 года выхода
- ▶ Характеризуется:
 - ▶ Простой тайловой или консольной графикой
 - ▶ Активным использованием случайной генерации
 - ▶ Перманентной смертью персонажа и невозможностью загрузить предыдущее сохранение
 - ▶ Чрезвычайно развитым набором игровых правил
 - ▶ Высокой свободой действий персонажа (“игры-песочницы”)
- ▶ Примеры:
 - ▶ <https://en.wikipedia.org/wiki/NetHack>
 - ▶ [https://en.wikipedia.org/wiki/Angband_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Angband_(video_game))
 - ▶ https://en.wikipedia.org/wiki/Ancient_Domains_of_Mystery

Что хочется

- ▶ Персонаж игрока, способный перемещаться по карте, управляемый с клавиатуры
 - ▶ Карта обычно генерируется, но для некоторых уровней грузится из файла
 - ▶ Характеристики — здоровье, сила атаки и т.д.
 - ▶ Экспа и уровни персонажа, с ростом уровня повышаются характеристики
- ▶ Инвентарь персонажа, включающий элементы, влияющие на его характеристики, которые можно надеть и снять
- ▶ Несколько разных видов мобов, способных перемещаться по карте
- ▶ Боевая система — движущиеся объекты, пытающиеся занять одну клетку карты, атакуют друг друга
- ▶ Все детали — на ваше усмотрение

Задача

Построить модель предметной области Roguelike RPG.

- ▶ В командах по 3 человека
- ▶ Потом надо будет реализовать прототип
- ▶ Требуется диаграмма компонентов и диаграмма (диаграммы) классов
- ▶ Это должна быть именно модель предметной области, технические детали пока не интересны

