**Praca grupowa:** Dawid Szołdra, Kamil Pałubiak, Szymon Jędrusik  
  
Wstępny pomysł na projekt aplikacji:  
**Konsolowa gra turowa RPG**

**-Tworzenie swojego bohatera:**

3 klasy (Wojownik, Mag, Łotrzyk)  
Każda klasa ma swoje bazowe statystyki + 5 pkt. do przyznania przez gracza  
Kazda klasa ma swój rodzaj ekwipunku (zbroja i bron), dla wszystkich klas dostępne sa buty, hełmy i amulety  
Każdy przedmiot bedzie mial statystyki  
Każda postac (35) i zbroja ma bazowy Unik (np ciężka zbroja -20% szansy na unik, średnia +10, lekka +20%)  
Kazda postac ma Podstawowy Atak i 2 umiejetnosci specjalne (atakująca i obronna)  
Każda postać ma bazowo pierwszy LVL I moze go zwiekszyc az do 10 (w zaleznosci od wybranych opcji w eventach)

**-System walki**  
  
 Walka turowa (Zaczyna ten, ktory wyrzuci wyzsza liczbe (1-20), remis = bohater zaczyna)

Bohater (Zwykły atak, Obrona (Jezeli nie zostana wykorzystona, przechodzi do kolejny tury po zastosowaniu obrony), Specjalny atak (kiedy chcemy)

Ilość ładunków Special 1lvl – 1 Special, 3lvl – 2 Speciale, 6lvl – 3 Speciale, 9lvl – 4 Speciale, (

Przeciwnik ma 2 mozliwosci, zwykly atak (70%) i specjalny atak (30%),

1lvl – 1 Special, 3lvl – 2 Speciale, 6lvl – 3 Speciale, 9lvl – 4 Speciale, (

Opcje podczas walki: Zwykly atak, Specjalny atak (2-3 razy na pojedynek)

Lvl potwora bedzie zalezy od poziomu eventu (bedzie mial np wiecej zdrowia, obrazen, obrony)

Przegrana walka – koniec gry lub sprobuj ponownie

5 roznych przeciwnikow (posiadaja unikalna nazwe, ataki specjalne)

Umiejetnosci obronne bohaterow w calosci blokuja zwykle ataki przeciwniki, a umiejetnosci specjalne tylko bazowy damage, efekty statusu wchodza normalnie,  
Wojownik neguje, Łotrzyk unika, a Mag wyczarowywuje magiczna tarcze negujaca obrazenia,

**-10 losowych eventów z puli 20**, ( 11 event to walka z bossem, 0 event – prolog )

Każdy event będzie miał 3 koncowe rozwiazania (1- Nieudany (pół Lvl), 2 - Udany (+1Lvl),  
 3 – Udany++ (+1Lvl + item)  
 Eventy będą prowadzone przez linijki tekstu, które gracz będzie mógł wybierać – w zaleznosci od jego wyborów, historia eventów może potoczyć się inaczej  
 Walka z bossem będzie znacząco się różniła od walk ze zwykłymi przeciwnikami.

**-Przykładowe klasy:**

1. Hero

2. Warrior

3. Mage

4. Ranger

5. Weapon

6. Sword

7. MagicStaff

8. Bow

9. Armor

10. LightArmor

11. MediumArmor

12. HeavyArmor

13. Boots

14. Helmet

15. Necklace

16. Monster

17. Boss

18. Combat

19. Quest

20. QuestDatabase

21. Game