**Pracagrupowa:**DawidSzołdra, Kamil Pałubiak, Szymon Jędrusik  
  
Wstępnypomysłnaprojektaplikacji:  
**Konsolowagraturowa RPG**

**-Tworzenieswojegobohatera:**

3 klasy (Wojownik, Mag, Łotrzyk)  
Każdaklasa ma swojebazowestatystyki + 5 pkt. doprzyznaniaprzezgracza  
Kazdaklasa ma swójrodzajekwipunku (zbrojaibron), dlawszystkichklasdostępnesabuty, hełmyiamulety  
Każdyprzedmiotbedziemialstatystyki  
Każdapostac (35) izbroja ma bazowyUnik (np ciężkazbroja -20% szansynaunik, średnia +10, lekka +20%)  
Kazdapostac ma Podstawowy Atak i 2 umiejetnoscispecjalne (atakującaiobronna)  
Każdapostać ma bazowopierwszy LVL I moze go zwiekszycaz do 10 (w zaleznosciodwybranychopcji w eventach)

**-System walki**  
  
 Walkaturowa (Zaczyna ten, ktorywyrzuciwyzszaliczbe (1-20), remis = bohaterzaczyna)

Bohater (Zwykłyatak, Obrona (Jezeliniezostanawykorzystona, przechodzi dokolejnytury po zastosowaniuobrony), Specjalnyatak (kiedychcemy)

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

Przeciwnik ma 2 mozliwosci, zwyklyatak (70%) ispecjalnyatak (30%),

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

Opcjepodczaswalki: Zwyklyatak, Specjalnyatak (2-3 razynapojedynek)

Lvlpotworabedziezalezyodpoziomueventu (bedziemial np wiecejzdrowia, obrazen, obrony)

Przegranawalka – koniecgrylubsprobujponownie

5 roznychprzeciwnikow (posiadajaunikalnanazwe, atakispecjalne)

Umiejetnosciobronnebohaterow w calosciblokujazwykleatakiprzeciwniki, a umiejetnoscispecjalnetylkobazowy damage, efektystatusuwchodzanormalnie,  
Wojownikneguje, Łotrzykunika, a Mag wyczarowywujemagicznatarczenegujacaobrazenia,

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

Każdy event będziemiał 3 koncowerozwiazania (1- Nieudany(półLvl), 2 -Udany (+1Lvl),  
 3 – Udany++ (+1Lvl + item)  
 Eventybędąprowadzoneprzezlinijkitekstu, któregraczbędziemógłwybierać – w zaleznosciodjegowyborów, historiaeventówmożepotoczyćsięinaczej  
Walka z bossembędzieznaczącosięróżniła od walk ze zwykłymiprzeciwnikami.

**-Przykładoweklasy:**

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