

Семестровый проект по дисциплине “Языки и технологии программирования”.

Название: **Badass Tales of Badassland.**

Жанр: (j)RPG / Hack'n'Slash.

Авторы: Ветлугин Лев, КБ-101.
Пушмин Павел, КБ-101.

Описание:

Игра в жанре РПГ. Что **ТОЧНО** будет в игре:

- КОРОВАНЫ (+их можно будет грабить, конечно же).
- Говнокод + баги (куда же без них?).
- Тысячи строк говнокода.
- Много производных от слова “Badass” (это видно из названия).
- Чужие текстуры и прочие ресурсы (без указания ссылок на оригинальных авторов, конечно же).

Чего **ТОЧНО** не будет в игре:

- Стабильности и развития.
- Рекламы.
- Микротранзакций (гореть в аду тем, кто это вообще придумал).

Что **ВОЗМОЖНО** будет в игре:

- Карта мира (World Map, ну, вы поняли), карты обычных уровней.
- Перемещение между уровнями (ничуть не забагованное, не).
- Случайные встречи на карте мира (КОРОВАНЫ!!!111) с пошаговыми(и обычными, ибо 2 версии) боевками в худших лучших традициях жанра jRPG.
- Боевки в режиме реального времени на обычных уровнях в лучших традициях жанра Hack'n'Slash (привет, Diablo).
- Магия (можно считать магией удачную компиляцию).
- Продуманная система прокачки скиллов и умений (лол, вы и правда в это поверили?).
- Продуманный игровой баланс (см. предыдущий пункт).
- Сложная внутренняя структура кода (как будто мы пилим клон WoW).
- Сохранение / загрузка игры.
- Мультиплеер (split-screen + network с чатом).
- Описание всех стандартов данных + SDK.
- Интерпретатор собственного скриптового языка для квестов.
- NPC (+диалоги, торговля).
- Продвинутый AI для NPC.