

Grupp 10 (DOPeAGIL) Projektdokumentation.

Start -

Dungeon Run är ett textbaserat äventyrsspel för 1 spelare. Spelet startar med en meny där spelaren får välja att Skapa en karaktär, ladda en befintlig eller se Highscore(1).

Om ladda karaktär väljs så läses spelarens tidigare sparade data in och spelet går vidare direkt till val av spelets storlek.

Skapa karaktär -

Om spelaren väljer att skapa karaktär så får spelaren välja en klass (Riddare, Magiker eller Tjuv) spelaren ser det olika klassernas attribut som attack, smidighet osv. Efter att spelaren valt klass så får hen välja namn och själva karaktären skapas därefter. Varje karaktär har en specialförmåga som har olika användning.

Spelets storlek & navigering -

Efter att karaktären är skapad eller laddad så får spelaren ett nytt meny-val där man behöver välja storlek på karta för äventyret. Sedan beger man sig ut på äventyret.

Själva äventyret består av att spelaren rör sig på den valda kartan som är ett 2D rutsystem, spelarens rörelse bestäms av användarinput (1,2,3,4) som styr x och y koordinater åt olika riktningar. Spelaren får först välja vilket hörn hen vill börja i. Sedan vilken riktning att röra sig i.

För varje val så kommer det valda rummet i den valda riktningen att öppna sig. Inne i rummet finns det antingen monster, skatter, ingenting eller en kombination av monster och skatter. Dessa generas slumpmässigt när spelaren väljer karta. När skatter påträffas så samlar spelaren på sig dessa. Det finns olika skatter med olika värde (småmynt, pengapung, guldsmycke, ädelsten, skattkista).

När spelaren stöter på monster så finns det två alternativ. Strid eller att fly.

Stridssystem -

Om spelaren väljer att fly så återvänder spelarens karaktären till rummet innan. Om spelaren istället väljer strid så startar Stridssystemet. Striderna sker i turordning, spelaren börjar alltid följt av monstret. Själva stridens resultat beräknas med hjälp av att spelaren och monstrets olika värden som attack och tålighet, representerar det antal tärningar som slås och ger ett tal som jämförs mellan spelaren och monstret och utdelar mellanskillnaden i attack/skada.

Det finns olika monster (Spindel, Skelett, Troll och Orc) med olika svårighetsgrad baserad på deras attribut.

Om monstrets tålighet når 0 så är monstret besegrat och spelet kan fortsätta, antingen i en ny strid och/eller uppsamling av skatt. Sedan kan spelaren fortsätta till nästa rum. Här finns även möjligheten att välja att avsluta spelet och spelarens samladeskatter sparas som poäng(1). Om spelaren väljer en ny riktning att gå i så öppnas ett nytt rum och spelet fortsätter.

Om istället spelarens tålighet når 0 innan monstret så dör spelarens karaktär. Samlade skatter sparas och spelet är över.

(1). Sparade poäng jämförs och listas i highscore menyn.