KARMA Inferno.

Основни Герой в Играта. – Обекти, който извършват някакви действия в следните случаи на събития.

Глобални събития:

1. Природни бетстия: Бури, Градушки, Земетресения, Атентати , болести.

Локални събития:

1. Финансови: Фалит на банка,Повишаване на лихва.

Обектите към който се отнасят събитията са собственост или до които имат достъп Играчите са.

2 Вида:

Матерялни:

1. Къщи, земеделски земи, фабрики.

(Съответно към тях ще има Магазини , борси , Машини)

Парични:

1.Кредити, Депозити

(Ще има Банки ,Валутна Борса )

Здравнословни :

с две състояния – Болен и Здрав.

(Болници, Аптеки, лекарства,)

Играта е Играча да остане здрав – да има повече къщи тоест да се развива.

А Бедствията(Кармата) ще се опитва да намали благосъстоянието му.

Играча ще притежава определени умения

1.Строй, Банкира, Да обработва земя, да Учи.

Които ще имат определена Стойност.. За всяко едно умение.

Преди настъпването на събитие Играчът ще разполага с Набор от Обекти. + набор от Умения с някаква стойност.

Пораженията, който КАРМАТА ще нанася ще бъдат също с някакъв еквивалент от Умения и материални стойности, който играчът трябва да има за да си възвърне щетите или да ги предотврати .

За да събира точки за въпросните умения – Играчът Отива примерно на Училище за да си Увеличи Знанията …. Тоест там тече някакво време за което уменията му се покачват – (Тука малко извратено ☺ но Може би е добре да има примерно Да му се задават въпроси и той да отговаря, като това му вдига точките със знанията)

Тези в тези училища ще се разделят на Теми – Групи –

Примерно Въпроси относно Земеделие,Банкиране,Дизайн, Проектиране,Здраве… и т.н.

Ако няма Достатъчно средства – отива на БОРСАТА И там се опитва да си покачи доходите, като копува некакви акции … Ще има заредени некакви Акции или некакви Парични стойности или други стоки с някакъв паричен еквивалвнт ) Тук Примерно другият Играч може да го надцаква или изпреварва – или да може да продава некакви неща който са му останали на други играчи)

Ако няма Матерялни тоест загубил е къщи земи реколта .

Почва да строй- ,като за строежа Трябва да наема работници ….-Тука ще има борса за работници … Земеделци – Строители и др… И примерно Матерялната стойност ще се увеличава толкова пъти колкото повече работници има – по бързо строене, садене и т.н.

Кармата – Ще се генерира Случайно – тоест реализира се събитие .. Началните стойности на Играчите се намаляват с някаква стойност в зависимост от силата на събитието събитията …..

Мисля Че До тука има доста код да се напише …☺

Допълвайте ако ви харесва Ако не ….. Казвайте

**Изваждане на класовете:**

Абстрактен - Буря – **Strom** -- } Биват Градушки , тайфуни ,…..

Земетресения – **Earthquake**

Абстрактен – Атентат – **Аassault - > Грабеж (Ще взема точки от Матерялното състояние), опит за убиство (Ще взема точки от здравето)**

Абстрактен – Болест – **Disease** - > Епидемия (Ще взема точки от здравето)

Kлас – Банка- **Bank.**

Abstract Class **Buildings**