Projektbeskrivning textäventyr

Jag kommer göra ett textäventyr som mitt projekt. Eller äventyr och äventyr, men man är hur som helst i ett köpcenter där man har möjlighet att gå in i olika typer av butiker. Spelaren börjar med ett visst belopp att handla för och i butikerna kommer det finnas diverse föremål som spelaren kommer kunna köpa.

I vissa butiker kommer det finnas påstridiga butiksbiträden som kommer sälja på spelaren varor som man kanske egentligen inte vill ha.

I köpcentret finns det tjuvar som cirkulerar i de olika rummen och om spelaren och tjuven skulle befinna sig i samma rum så blir spelaren rånad.

Det finns även poliser som har möjlighet att skydda spelaren från att bli rånad. Så om spelaren går in i ett rum där det finns en tjuv, men även en polis, blir spelaren inte rånad.

Om spelaren skulle få slut på pengar finns det möjlighet att gå till en bankomat för att ta ut mer. Dock finns här en övre gräns som väljs av spelaren i samband med spelets början.

**Fas 1**

* Skapa alla rum som ska representera köpcentret och namnge dessa.
* Skapa en spelare och se till att denna kan röra sig runt genom kommandon som ”Go N”.
* Skapa varor i butikerna som spelaren så småningom ska kunna köpa.
* Se till att spelaren kan köpa olika varor i olika butiker genom kommandon som ”Buy t-shirt”.
* Skapa tjuvar som slumpmässigt placeras ut i olika delar av köpcentret och låt dem vara kvar där hela spelet.
* Skapa poliser som slumpmässigt placeras ut i olika delar av köpcentret och låt dem vara kvar där hela spelet.
* Skapa butiksbiträden som, varje gång spelaren går in i den butiken, får spelaren att spendera en viss summa på en viss vara.

**Fas 2**

* Låt spelaren kunna plocka upp en vara och titta närmare på den
* Låt tjuvarna slumpmässigt röra sig runt i rummen.
* Låt poliserna slumpmässigt röra sig runt i rummen.
* Gör så att de påstridiga butiksbiträdena inte alltid är aktiva i butiken. Om du exempelvis har varit inne i en butik och blivit pålurad någonting kan du gå in i samma butik igen och köpa varor som i vilken annan butik som helst.
* Låt spelaren se vilka butiker som finns tillgängliga från det rum där spelaren för tillfället befinner sig i.
* Varje butik har endast en utgång. Låt spelaren kunna gå ut ur butiken genom att vara välja exit, eller något liknande.
* Låt spelaren kunna välja vart den vill gå genom att kunna välja en av de närliggande butikerna vid namn.