# Dokumentace hry

Obsah

[Dokumentace hry 1](#_Toc28001162)

[Přihlášení 2](#_Toc28001163)

[Hráč 2](#_Toc28001164)

[Batoh 2](#_Toc28001165)

[Sloty 2](#_Toc28001166)

[Časové hodnoty 2](#_Toc28001167)

[Fame 2](#_Toc28001168)

[Obchod 2](#_Toc28001169)

[Vypočítávání celkových statů 2](#_Toc28001170)

[Boj 2](#_Toc28001171)

[Boj v aréně 3](#_Toc28001172)

[Boj s bossem (monstrem) 4](#_Toc28001173)

## Přihlášení

Do databáze se zapíše nový hráč, který má základní staty, bossLvl 0, lvl 1, 0 goldů, 0 fame a na všech slotech(hlava,ruce…) má item, který nedává nic. Základní staty jsou u všech stejné. Dále se tvoří i vylepšující staty, které jsou ze začátku 0 u každého statu, takže jeho celkové staty neovlivňují. S těmito údaji se zároveň uloží i jeho jméno a heslo.

## Hráč

Hráč má svůj lvl, bossLvl, xp, jméno, heslo, goldy, fame, batoh, vylepšující staty, sloty s itemy, časové hodnoty, zprávy, itemy v obchodu.

### Lvl

Pokud hráčovy expy(xp) přesáhnou 3lvl , tak se hráčův lvl zvětší o 1 a hráč dostane odměnu 2lvl goldů.

### Batoh

Ze začátku je batoh prázdný. Batoh má neomezenou kapacitu. Slouží k uchovávání itemů, které nemá hráč na sobě. Itemy v batohu nic nedávají, hráč má pouze možnost si je nandat a tím ovlivnit svoje celkové staty.

### Sloty

Hráč má sloty: body, leftArm, rightArm, ring, neck. Do každého slotu jde dát pouze 1 item. Item musí být vytvořen tak, aby šel dát pouze do 1 slotu. Proto, aby si nemohl hráč dát na hlavu třeba meč. Ruce (leftArm, rightArm) jsou oddělené. Buď je item do levé ruky nebo do pravé, oboje neexistuje. Item co je vytvořen do levé ruky nemůže hráč vzít do pravé.

### Časové hodnoty

Pokaždé, když hráč bojuje v aréně, bojuje s bossy nebo hledá nové itemy v obchodu, do databáze se zapisují časy, kdy to udělal. Je to proto, aby hráč musel čekat, př. na další souboj v aréně. Čas co hráč čeká je 10 minut. (zatim)

### Fame

Fame slouží hráči, aby se umístil v síni slávy (hall of fame) co nejvýše. V síni slávy se vypíšou 3 nejlepší hráči podle famu.

### Obchod

Obchod slouží k nákupu itemů. Každý hráč má svoje 3 náhodné itemy v obchodu. Každých (10 zatim) minut si hráč může obnovit tyto itemy. Když si hráč item koupí, tak si ho vloží do batohu a zaplatí za to cenu itemu.

## Vypočítávání celkových statů

Pokaždé když si hráč nasadí nový item nebo si vylepší nějaký stat, tak se jeho celkové staty znovu přepočítávají. Toto přepočítávání probíhá tak, že se sečtou hodnoty základních statů, statů všech itemů co má v danou chvíli na sobě a vylepšujících statů. Př:(základní staty hp: **150**, vylepšující staty hp: **0**, itemy hp: **15** => **150**+**0**+**15** = **165** => celkové hp staty budou **165**). Všude kde se jedná o staty tak se používají právě tyto celkové staty.

## Boj

Kdykoli hráč bojuje, používají se jeho **celkové staty**. Boj je rozdělený do kol, v každém kole hráč útočí na nepřítele a následně nepřítel útočí na hráče. Tzn. Při boji s bossem vždy začíná hráč. Při boji v aréně vždy začíná hráč, který vyzval soupeře k boji (ten který se rozhodl bojovat v aréně). Každé kolo boje má hráč a soupeř šanci critnout (kritický zásah), trefit, minout.

Když náhodné číslo (0-100) je menší než hráčovo štěstí / náhodné číslo (0-20), tak hráč critne. Když náhodné číslo (0-100) je menší než hráčovo štěstí, tak hráč trefí. Když bude mít smůlu a nevyjde mu ani critnout ani trefit tak hráč mine.

Když hráč critne, tak se zregeneruje jeho regen statem (jeho hp v boji se zvětší o jeho regen stat) a následně se vytvoří **poškození**, které se vypočítá: hráčův damage stat – (protivníkův armor/2). Toto **poškození** se následně vynásobí náhodným číslem od 0-10, může se stát, že toto náhodné číslo bude např. 0.001 a hráč dá nepříteli poškození menší, než by dal bez kritického zásahu). Protihráčovi životy se následně zmenší o toto **poškození**.

Když hráč trefí, tak se vytvoří **poškození**, které se vypočítá: hráčův damage stat – (protivníkův armor/2). Protihráčovi životy se následně zmenší o toto **poškození**.

Když hráč mine, tak se nikomu nic neubere a pouze se přeskočí jeho tah.

Stejné mechaniky fungují i pro soupeře.

### Boj v aréně

Hráčovi se vybere náhodný protihráč a začnou bojovat.

Když vyhraje hráč, tak se mu přidá odměna goldů a 1 fame. Když vyhraje soupeř, tak se jemu přičte odměna goldů a 1 fame. Dále se mu uloží zpráva, že bojoval v aréně s tímto hráčem, a že vyhrál. Hráč dostává protihráčův lvl \* 5 expů.

Nikomu se nic neodčítá.

### Boj s bossem (monstrem)

Hráč bojuje s bossem, který má stejný bossLvl jako on. Nemůže žádného přeskočit, protože není možnost jak zvýšit bossLvl jinak než v boji s bossem. Pokud hráč vyhraje při boji s bossem, pak dostane goldovou odměnu, 1 lvl a jeden item do batohu. Každý boss má svůj item. Pokud prohraje, neděje se nic. Hráč dostává bossLvl \* 10 expů.