

# Konspekt

## 1 Opis projektu

Celem projektu jest stworzenie 2D RPG gry w stylu Fantasy.

Cel gry to podróż po mapie, wykonanie zadań oraz walka z przeciwnikami. Zadania są wydawane różnymi NPC lub obiektami na mapie. Przeciwników jak i zadania spotykamy też na mapie globalnej.

## 2 Główne elementy

- Gracz
- Mapa
- Interfejs
- System walki
- Istoty
- Menu gry

## 3 Gracz

Gracz ma kontrolny charakterem-sprite, który porusza się po mapie globalnej. Sprite zawsze jest w centrum ekranu. Kontrolki charakteru są ustawione na WASD.

## 4 Opis mapy

Mapa świata gry zawiera płytki różnych typów (np. grass, sand). Informacja dotycząca mapy będzie przechowywana w oddzielnym pliku. Również na mapie są różne NPC, obiekty oraz gracz.

## 5 Interfejs

Na ekranie będą wyświetlane HP oraz charakterystyka gracza (np. atak, doświadczenie). Istnieje możliwość odtwarzania menu lub listy zadań oraz zatrzymania gry.

## 6 System walki

Planowane są dwa możliwe systemy:

Pierwszy jest podobny do systemu walki w starych RPG typu Final Fantasy. To jest system turn-based RPG, gdzie gracz i przeciwnik na przemian robią jakieś działania. Realizacja takiego podejścia potrzebuje oddzielnego tła i interfejsu dla każdej lokacji walki.

Druga opcja to system action-RPG, gdzie wszystkie działania robione są w czasie rzeczywistym i gracz razem z przeciwnikiem mogą działać jednocześnie. Cała walka odbywa się na mapie globalnej i potrzebuje tylko oddzielnych animacji ataku/innych działań bojowych.

## 7 Istoty

Stworzenia są podzielone na 2 rodzaje: przyjaciół oraz wrogów. Istnieje możliwość rozmowy z przyjaznymi istotami lub walki z wrogami. Wrogi mają własne charakterystyki (HP, atak). Każda istota przedstawiona własnym spritem na mapie.

## 8 Menu gry

Menu gry będzie zawierało funkcje stworzenia nowej gry, zachowania lub ładowania gry oraz wyjście. Planowana jest implementacja ustawień muzyki oraz funkcja Full Screen.