Gra turowa Maze

Polega na przejściu wygenerowanego losowo labiryntu, skladajacego się z pomieszczen. Po drodze napotykamy potwory i znajdujemy skarby. Gracz steruje jedna postacia, typ gry RPG.

Labirynt

Pomieszczenia

* 1-4 wyjsc
* Standardowe i wyjsce (schody)

Postac bohatera

Postac ma imie, podawane przez gracza. Gracz wybiera klase postaci:

- wojownik

- mag

- łucznik

W kolejnej wersji, możliwe jest granie kilkoma postaciami w grupie

Kazda z klas ma podstawowy zestaw statystyk

* Sila – wpływa na ilość zadawanych obrazen i ilość zycia bohatera, oraz na ilość krytycznych obrazen
* Zrecznosc – wpływa na ilość punktów akcji oraz szanse na krtyka, dodge
* Inteligencja – postrzeganie otoczenia oraz ilość many, wpływa na inicjatywę, dmg czarow

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Sila | Zrecznosc | Int |
| Wojownik | 8 | 4 | 3 |
| Mag | 1 | 5 | 9 |
| Lucznik | 3 | 6 | 6 |

Statystyki pośrednie

* HP – ilość zycia
* MANA – ilość many
* Crit Chance – szansa na krytyka
* Crit dmg – ilość % dmg dla krytyka
* AP – punkty akcji
* Inicjatywa – punkty
* Experience
* Level
* Dodge chance

Zaloznosc miedzy statystykami podstawowymi a pośrednimi

….

Po osiagnieciu wyższego levelu otrzymujemy np. 1p do rozdysponownaia po podstawowych statystykach

Skile

Klasa postaci posiada skile, które mogą być rozwijane w trakcie gry. Gdy gracz używa skilla i został on uzyty skutecznie, to dostaje expa na skila i może levelowac. List skili dla poszczególnych klas:

Wojownik – proste ciecie mieczem, valkiria attack (wojownik obkreca się i zadaje mg do wszystkich), final blow (mocne i kosztowne uderzenie)

Mag – kula ognia, Poison Fog – obszarowy, z damage over time, przejmowanie potworka na swoja strone na okreslona liczbe rund

Łucznik – strzal z luku, barrage (obszarowy), caichniecie noze (bleedeing) DOT

Potwory

Potwory losuja się w każdym pomiesczeniu, może być więcej niż jeden. Potwory także maja statystyki, takie same jak postac bohatera. Losujemy tlyko podstawowe + bron. Trzeba uwzglednic level bohatera.

Lista potworow: troll, szczur, goblin, olbrzym

Troll – dużo HP, powolny i srendi dmg

Szczur – mało HP, amalo dmg, szybki

Goblin – średnio hp, średnio szybki, maly dmg

Olbrzym – dużo, hp, powolny, duże dmg

Baby dragon – obszarowy dmg, średnio hp, duzy dmg, szybki

Tabela

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Potwor | Sila | Zrecz | Int |  |  |  |
| Troll |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

Przedmioty

Miecze, Topory, Luki, Kusze, Staffy, Wand, Sztylety

Miecze – szybki, medium dmg

Topor - wolny, high dmg

Luk- szybki, sredni dmg

Kusza – wolna, duzy dmg

Staff – wolna, duzy dmg

Wand – szyka, sredni dmg

Przemdioty wypadają z potworkow z szansa na wypadniecie i gracz może zdecyowac czy chce wziąć nowa bron.

Otoczenie

Inteligencja wpływa na postrzeganie otoczenia i znajdowanie ukrytych pomieszczen. Ukryte pomieszczenie zawiera skrzynie z przedmiotem, który ma szanse (np80%) na bycie lepszy od tego co ma gracz

Druga sytuacja to w zwykłym pomieszczeniu z ptowrkami, jest skryznia, która żeby ja otworzyć wymaga uzycia (sily, zrecznosci lub inteligencji)

Interfejs

Akcje gracza

- przemiesczanie (pojdz gora, dol, lewo prawo, miedzy pomieszczeniami)

- otwieranie skrzyn

- zbieranie itemow (wybiera tylko czy cche wziąć czy nie)

- walka (używanie skilli)

Gracz może się przemeieszczac albo walczyc