

Projekt uge Computer Teknologi:

Et lille tekst baseret eventyr spil med simple retninger.

Der skal være nogle muligheder for at tage forskellige retninger. Hvilken retning vil du gå og lignende på rejsen samt nogle encounters af en slags.

Der skal være et lille simple kamp system lavet med et slags 6 sided dice system som i kendte pen and paper rpg'er. Systemet skal fungerer således at spilleren kunne have en damage værdig der hedder 2d6. Det vil sige for at give damage skal der rulles 2 x 6 side terninger så skaden kan random komme til at ligge i mellem 2 – 12. Men han kan møde fjender der måske har 1d6 i skade hvor damage værdig kan ligge imellem 1 – 6. Eller måske et stærkere monster der kan give 3d6 i skade, hvor damage værdien kommer til at ligge imellem 3 – 18.

Måden hvor på skade skal tage eller gives er i forbindelse med en int værdig der skal indeholde health passende til spiller og monster.

Der skulle også gerne være en eller anden form for reward system som jeg dog ikke helt har fundet på endnu. Måske noget i form af noget gear der kan give nogle bonusser i kamp.

Første mål er at sætte et battle system op, der så senere kan udvikles på afhængig af hvor godt det lige går.

En succes ville være at have et fungerende spil hvor man kan gå i forskellige retninger i eventyret. Indgå i en kamp der til en hvis grad giver mening. Samt noget reward system der passer ind i kontekst.

Kode sproget:

C# / C-Sharp (*for at få en hvis form for rutine i sproget*).

Fag:

Det kommer til at være Objekt orientering, Grundlæggende programmering med noget array.