

Joc de aventura text – un joc bazat pe text cu decizii si consecinte

1. Poveste captivanta:

- a. Răsturnări de situație: Evenimente neașteptate care să schimbe dinamica jocului în moduri semnificative, în funcție de alegerile anterioare ale jucătorului.
- b. Finaluri multiple: Mai multe căi către deznodământ, în funcție de deciziile făcute de-a lungul jocului, oferă jucătorilor motivația de a rejuca și a explora alte variante.

2. Decizii si consecinte:

- a. Alegeri multiple: Fiecare scenariu/dialog va avea mai multe optiuni de raspuns sau actiune.
- b. Consecinte pe termen lung si scurt: Unele decizii vor avea efecte imediate, iar altele vor avea repercursiuni care o sa se manifeste mai tarziu in joc.

3. Lumi interactive:

- a. Explorare: Jucătorul va avea posibilitatea de a explora lumea jocului, descoperind noi locații, obiecte și personaje.
- b. Descrieri detaliate: Mediul și obiectele vor fi descrise cu atenție, pentru a crea o experiență imersivă.
- c. Puncte de interactivitate: Obiectele gasite vor ajuta jucatorul in aventura sa. De exemplu se pot gasi arme mai puternice.

4. Mecanici de joc:

- a. Statistici: Caracterul va avea o singura statistica si anume viata.
- b. **Sistem de inventar:** Jucătorii pot colecta obiecte pe care să le folosească în diverse situații pentru a progresa sau a rezolva probleme.
- c. Sistem de combat: Combatul va fi turn based, foarte simplu, de tip piatra foarfca hartie.

5. Obiecte:

- a. Obiecte functionale:
 - i. Torta: Oferă jucătorului posibilitatea de a explora locuri întinse.
 - ii. Chei de diferite tipuri: Oferă jucătorului posibilitatea de a debloca camere secrete care conțin arme.
- b. Obiecte consumabile:
 - i. Potiuni de viață: Refac viața jucătorului
 - ii. Bani: Oferă posibilitatea de a cumpara obiecte de la magazine
- c. Obiecte narrative:

- i. Scrisori: Acestea vor putea fi gasite sau cumparate de la magazine

6. Dialoguri intercativ:

- a. Sistem complex de dialoguri: Juctorul va avea multiple optiuni in conversatii, iar raspunsurile lor vor influenta atitudinea altor personaje.

Exemplu de clase:

1. Clasa de baza:

- a. Nume
- b. Viata
- c. Bani
- d. Arma
- e. Torch (bool)
- f. Cheie rosie (bool)
- g. Cheie albastra (bool)
- h. Cheie galbena (bool)
- i. Ataca()
- j. Afisare statistici()
- k. Vizualizare inventar()

2. Arma:

- a. Nume
- b. Dmg

3. Magazin

- a. Nume
- b. Iteme