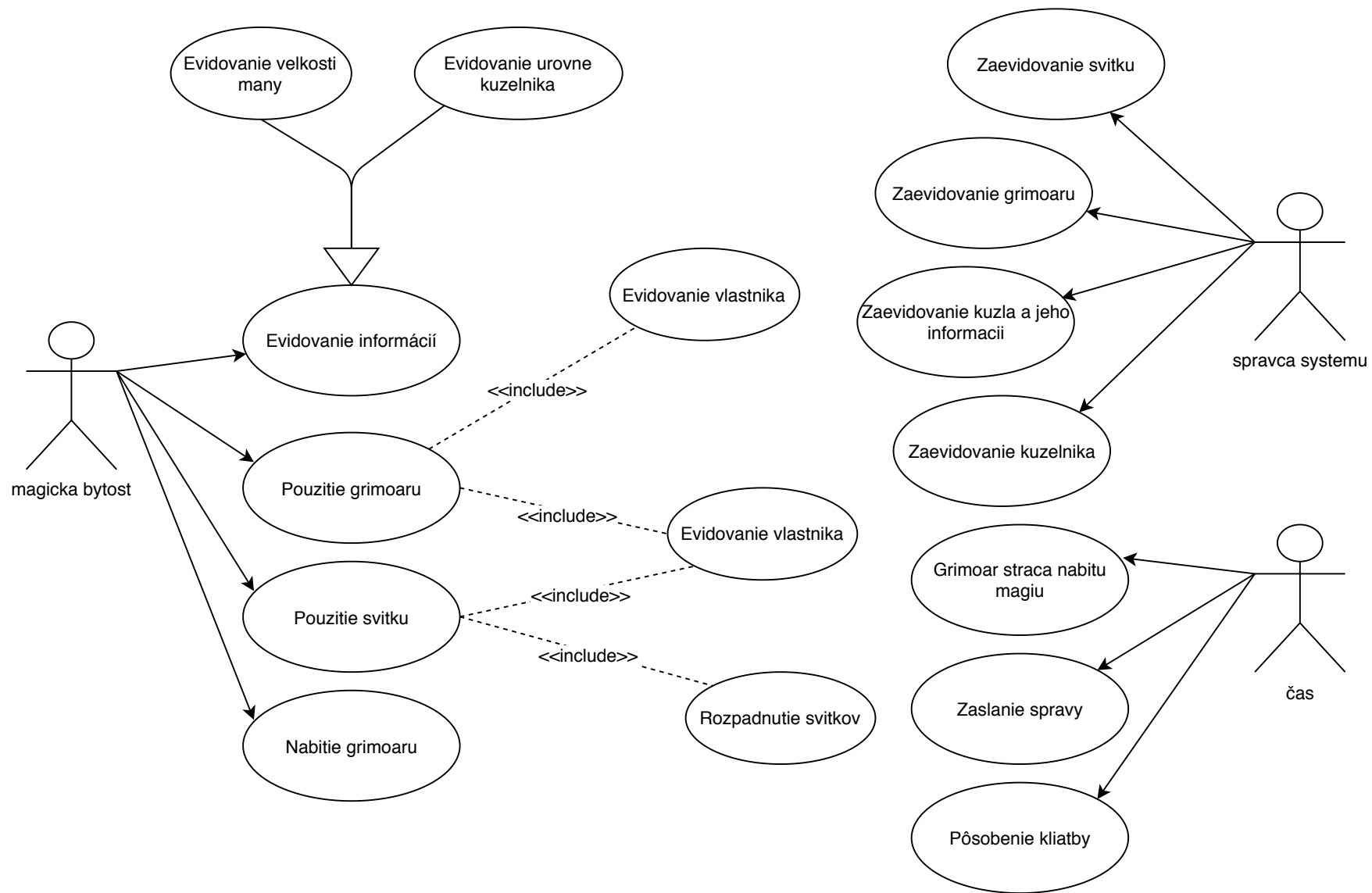


Svět Magie

Kouzelnický svět vytváří informační systém pro evidence kouzel a kouzelníků. Magie v kouzelnickém světě je členěna podle elementů (např. voda, oheň, vzduch,.), které mají různé specializace (obrana, útok, podpora,.), a různé, ale pevně dané, barvy magie (např. ohnivá magie je pomerančově oranžová). Každé kouzlo má pak jeden hlavní element a může mít několik vedlejších elementů (např. voda a led), přičemž každý kouzelník má pozitivní synergii s určitými elementy. U kouzelníků rovněž evidujeme velikost many, jeho dosaženou úroveň v kouzlení (předpokládáme .klasickou stupnici. E, D, C, B, A, S, SS,.). U jednotlivých kouzel pak jejich úroveň složitosti seslání, typ (útočné, obranné) a sílu. Kouzla však nemohou být samovolně sesílána, pouze s využitím kouzelnických knih, tzv. grimoárů. Grimoáry v sobě seskupují více připravených kouzel a uchováváme veškerou historii jejich vlastnictví. Grimoáry mohou obsahovat kouzla různých elementů, nicméně jeden z elementů je pro ně primární, přičemž může obsahovat přibližně 10-15 kouzel. S postupem času však grimoáry ztrácejí nabitou magii (přibližně po měsíci ztratí veškerou magii) a je nutno je znovu dobít, ale pouze na dedikovaných místech, kde prosakuje magie (míra prosakování magie daného místa je evidována) určitých typů element (předpokládejte, že na daném místě prosakuje právě jeden typ). Toto nabití však nemusí být provedeno vlastníkem, ale i jiným kouzelníkem. V případě bližícího se vypršení magie grimoáru, systém zašle upozornění vlastníkov. Alternativním způsobem seslání magie je pak s využitím svítku, který obsahuje právě jedno kouzlo a po jeho použití se rozpadne.



Kliatba	
	Trvanie



Kouzlo	
PK	<u>ID_Kouzlo</u>
	Nazov_Kouzla
	úroveň_složitosti_seslání
	typ
	síla

Element	
PK	<u>ID_Element</u>
	Nazov_elementu
	Barva_magie

Specializace	
PK	<u>ID_specializace</u>
	Typ

Dobíjecí místo	
PK	<u>ID_Místo</u>
	súradnice

Prosakuje
Mira_prosakování

Pozitivna_synergia
Limit

Grimoar	
PK	<u>ID_Grimoar</u>
	stav_nabitej_magie
	nazov_grimoaru

Magicka_bytost	
PK	<u>Magicka_bytost</u>
	nazov
	pribeh

Svitek	
PK	<u>ID_svitek</u>
	nazov_svitku
	pouzity

Kouzelnik	
	Velikost_many
	uroven_kouzleni

Elf	
	vek
	násobok sili pri kouzlení

bola
zoslana
na

0...n

Môže mať vedľajší

0..n

0..n

1..n

Element môže mať
viac

1..n

1

Má hlavný

0..n

1

1

Má primárny

1..n

0..1

0..n

10..15

obsahuje

obsahuje

0..n (herna mechanika)

0..n

magicka bytost moze
mat

0..n

0..n

magicka bytost
vlastnila

0..n

0..n

0..n

0..n

1

vlastni

0..n