01.09.2017



Бесконечное подземелье / Inifinite dungeon

# Общая концепция

Бесконечное подземелье – ролевая игра с видом сверху с пошаговыми боями и rogue-like элементами. Цель игры заключается в прохождении 10 уровней-лабиринтов и победе над боссом в конце каждого уровня. По пути игроку предстоит сражаться с врагами, уворачиваться от ловушек, решать головоломки и содержать свою команду героев. Если последний из партии игрока умирает, игра окончена без возможности продолжения. После смерти необходимо выбрать нового персонажа и начать игру снова. Погибнуть можно как от монстров, так от ловушек или голода. Основной процесс делится на 2 части – передвижение по уровню и пошаговое сражение с монстрами в стиле Might&Magic. Так же по ходу игры персонажи будут получать опыт, развивать навыки и таланты, получать новые предметы и артефакты. Игра предполагает 4 концовки , о которых позже.

2. СОСТАВЛЯЮЩИЕ ИГРЫ

* Меню выбора стартового персонажа
* Этап передвижения по уровню
* Этап пошаговой битвы
* Окно древа развития навыков и талантов
* Окно снаряжения героев

3. ОСНОВНЫЕ СРЕДСТВА

* C#
* SFML.NET
* Photoshop CC + карандаш со сканером для спрайтов

**Компоненты игры**

Меню

В стартовом меню будут доступны несколько основных кнопок: начать новую игру, продолжить, (настройки) и выход.

При выборе новой игры игроку предстоит выбрать одного из 4 классов персонажей: ведьмак, наемник, берсерк и колдун.

Каждый из классов имеет уникальные способности и набор характеристик, такие как здоровье, атака, броня, точность\увертливость и энергия. За число пунктов каждой из этих характеристик отвечают Навыки: Сила, Сноровка, Ловкость и Выносливость. Навыки прокачиваются при получении нового уровня; каждый навык улучшает одну или несколько характеристик в разной степени (например, Сила добавляет 5 пунктов к здоровью + 3-5 к урону, а Выносливость добавляет только 15 пунктов к Здоровью). Развивая Навыки персонаж становится гораздо сильнее и способнее к выживанию, что будет необходимо для прохождения игры. Каждый класс имеет уникальный стиль игры, так что нет заведомо сильных или слабых героев.

Выбрав персонажа игрок начинает игру. Через интро узнает о предыстории игры и начинает приключение.

Этап передвижения по уровню

Большую часть игры персонаж игрока будет перемещаться по разнообразным уровням с видом сверху. Уровни представляют из себя лабиринты с ловушками и монстрами. Игрок перемещает персонажа при помощи стрелок\wasd клавиш. У персонажа есть факел, который обеспечивает обзор вокруг, т.е. с факелом видно игроку значительную часть игровой области (экрана). Факел постоянно тлеет, и при сгорании область видимости сокращается до небольшого пространства вокруг персонажа, т.е. игроку почти не видно, куда идти, и велика вероятность напороться на монстра\группу монстров. Так же ловушки срабатывают тоже при соприкосновении тайла персонажа с тайлом ловушки. Некоторые из них невидимы глазу, другие можно заметить. Большинство из них просто наносят определенный урон, но есть и смертельные. Например, есть просто шипы, которые вылезают из земли при наступлении на триггер, а есть толкающая платформа, которая может столкнуть игрока в лаву, которая убьет его и его отряд насмерть.

При передвижении по уровню персонаж будет расходовать *энергию*, которая необходима для поддержания жизни и колдовства заклинаний, применения умений. Если энергия заканчивается, у персонажа начинает убывать здоровье. Энергию можно восполнить при помощи сна или зелий-энергетиков.

Сон. Когда энергия персонажа подходит к концу, игрок может встать на привал, дабы отдохнуть и поесть. Во время отдыха расходуется еда, но восстанавливается энергия и здоровье. Если у игрока не осталось еды, он все равно может поспать, но при голодном отдыхе восстановится лишь энергия. Таким образом, игроку предстоит думать не только о том, как не умереть от лап монстров, но и о том, как не помереть от голода.

По ходу игры персонаж будет сталкиваться не только с опасностями, но и с дружественными локациями\персонажами. Так же будут персонажи, которые захотят за услугу\деньги присоединиться к партии игрока. Их нельзя прокачивать по своему желанию, но можно экипировать, усиляя их. Максимум у игрока может быть до двух компаньонов, итого в партии может быть до 3-х персонажей, включая изначального персонажа игрока.

В конце каждого уровня будет босс, победа над которым необходима для перехода на следующий уровень. Однако на уровнях некоторых будут спрятаны секреты, которые позволят срезать путь.

Развитие персонажа

После каждого боя партия героев получает опыт. При накоплении определенного числа ед. опыта персонаж получает новый уровень. Главный персонаж имеет уникальное древо развития навыков. При получении уровня персонаж получает два очка развития, на которые он может прокачать определенные навыки и умения. Иногда предстоит сделать выбор, прокачать тот или иной навык, таким образом персонаж может получить уникальные черты и спецификации, и игрок получает удобного персонажа под свой стиль игры. Сторонние персонажи обычно имеют уже какой-то уровень развития, когда присоединяется к партии, и не имеет ветвистого древа развития (развитие представлено одной веткой).

Также персонажей можно улучшать при помощи предметов и артефактов. У партии игрока есть инвентарь, вещи из которого можно вешать на персонажей. Предметы либо увеличивают одно или несколько характеристик, либо дают уникальное умение. Сами предметы делятся на несколько видов: оружие, щиты, броня, обувь, амулеты и книги. Книги являются уникальным видом предметов: они открывают доступ к новым заклинаниям.

Сражения

При столкновении персонажа с монстром на уровне, действо переносится в режим пошагового боя. От одного до трех монстров становится напротив персонажей игрока, которые представлены портретами внизу. Сначала ходят по очереди (слева направо) персонажи игрока, затем ходят противники. Игрок может сделать одно из четырех действий – атаковать, защититься, использовать заклинание или применить зелье. При атаке игрок выбирает цель, и после оба обмениваются ударами. Т.е. при ударе обязательно происходит ответный удар, как в случае нападения персонажа, так и в случае нападения монстра. При ударе возможен один из 3-х исходов: попадание, промах или крит. При попадании атакующий наносит урон цели по формуле атака\_атакующего\*3-защита\_цели\*2. При промахе урон не наносится, а при крите наносится удар, игнорирующий защиту врага, а так же оглушающий цель, т.е. она не наносит ответный удар. Возможность попадания\крита зависит от ловкости и силы персонажа и ловкости врага. При обороне цель пропускает ход, восстанавливает 20% энергии, и на ход защита увеличивается в 2 раза. При колдовстве заклинания игрок открывает книгу магии, выбирает заклинание и цель (дружественную или враждебную), и применяется действие волшебства. А при использовании зелья игрок выбирает зелье из инвентаря, и, кликая, применяет его на себя. Монстры же могут только атаковать, либо применять особые умения (если умеют)