

Temat projektu / ogólny opis

Gra typu **dungeon crawler** w 2d widok z góry. Znajdujemy się bohaterem w kilku poziomowym **labiryncie** z **pułapkami** i **potworami**. Śmierć bohatera to koniec gry. Celem gracza jest zabicie wszystkich **potworów**. Bohater ma ograniczony **ekwipunek**. Może posługiwać się bronią np. **łukiem**, **mieczem**. **Łuk** potrzebuje **strzał** jako **amunicji**. Gracz może także używać magii - **ognia**, **lodu**, **uzdrowiania**. Za zabicie potwora gracz otrzymuje **doświadczenie** którego odpowiednie ilości wyznaczają kolejne jego poziomy wraz z którymi otrzymuje dodatkowe **punkty życia**, **many** i **umiejętności**, które pozwalają rozwijać bohatera.

Dokładniejszy opis / co widzi użytkownik + szczegóły

Gra typu **dungeon crawler** w 2d widok z góry. Znajdujemy się bohaterem w kilku poziomowym labiryncie z pułapkami i potworami. Celem gracza jest zabicie wszystkich potworów. Gracz ma ograniczony **ekwipunek**. Może posługiwać się bronią: **łuk**, **topór**, **miecz**. [Może także do pary z toporem/mieczem nosić tarczę albo dwie tarcze dla lepszego efektu] **Łuk** potrzebuje strzał. Gracz może także używać magii - **kuli ognia**, **lodowego podmuchu**, **uzdrowiania**. [To samo tyczy się potworów]. Za zabicie potwora gracz otrzymuje doświadczenie którego odpowiednie ilości wyznaczają kolejne jego poziomy wraz z którymi gracz otrzymuje dodatkowe **punkty życia**, **many** i **umiejętności**. Punkty umiejętności pozwalają rozwijać **Siłę**, **Inteligencję**, **Zręczność** które przekładają się na atak bronią, obronę bądź atak magiczny.

1. Ekran menu

- Rozpoczęcie nowej gry
- Pełny ekran / okno
- Rozdzielczość
- Zamknięcie gry

2. Ekran gry

Ekran podzielony na **dwa obszary**. **Ekwipunek/minimapę** i obszar gry. W pierwszej części jest wyświetlana **minimapa**(odkryte tylko to gdzie już byliśmy) z zaznaczoną pozycją bohatera. Oraz ekwipunek i miejsca na broń pancerz itp.

3. Sterowanie

- W, S, A, D** - poruszanie się
- 1, 2, 3** - zmiana czaru (ogień, lód, uzdrowianie)
- Pozycja myszy** wyznacza kierunek w którym zwrócony jest bohater.
- Lewy przycisk myszy** - podniesienie przedmiotu/atak bronią/otwarcie skrzynki.
- Prawy przycisk myszy** - użycie czaru.
- Prawy przycisk myszy na miksturze w ekwipunku** - wypicie mikstury.

4. Uzbrojenie

- Ręce** - Łuk, Miecz, Topór, Tarcza
- Zbroja** - Pancerz

5. Czary

- Kula ognia** - Czar ognia, zasięg pocisku 5, obszar wybuchu "+" (3x3) (zadaje obrażenia także pole przed potworem - lepiej uważać przy walce bezpośredniej) ;]
- Lodowy podmuch** - Czar lodu, zasięg 3
- Uzdrowianie** - Przywraca pewną liczbę punktów życia bohatera

6. Doświadczenie

10 poziomów:

0	exp - 2 poziom - 25 życia, 5 many, 3 pkt umiejętności
100	exp - 3 poziom - +5 życia, +2 pkt umiejętności
200	exp - 4 poziom - +5 życia, +2 pkt umiejętności
400	exp - 5 poziom - +5 życia, +2 pkt umiejętności
1000	exp - 6 poziom - +10 życia, +5 many, +3 pkt umiejętności

2000 exp - **7 poziom** - +10 życia, +3 pkt umiejętności
5000 exp - **8 poziom** - +10 życia, +3 pkt umiejętności
10000 exp - **9 poziom** - +10 życia, +3 pkt umiejętności
20000 exp - **10 poziom** - +20 życia, +10 many, +4 pkt umiejętności

Punkty doświadczenia zdobywamy od ginących potworów.

7. Umiejętności

Zaczynamy z 25% **siły**, 25% **inteligencji**, 25% **zręczności**

Każdy punkt to 4%.

Siła przekłada się na walkę wręcz (miecz, topór, tarcza) [atak, obrona],

Zręczność przekłada się na walkę dystansową (łuk, magia) [obrona, celność],

Inteligencja przekłada się na magię [celność magia]

8. Potwory

Pająk - atak wręcz, mało życia, słaby.

Szkielet łucznik - atak dystansowy, dużo życia, dużo obrony 145 exp

Mag - atak dystansowy, magia, uzdrawianie, 210 exp

Troll - atak wręcz, b. dużo życia, dużo obrony, 500 exp

Sztuczna inteligencja:

Potwory poruszają się losowo w odległości do 4 pól od spawnu, jak gracz pojawi się w ich zasięgu (4x4) zaczynają poruszać się w jego kierunku bądź jeśli już mogą to atakują. Jak tylko przestają go widzieć wracają do poprzedniego sposobu poruszania się, z tymże w odniesieniu do punktu w którym stoją(nowy obszar 4x4).

9. Labirynt

Komnaty - mogą być z **pułapkami** naciskowymi(można oszukać kładąc przedmiot) bądź na ruch(nieuniknione) [**ogień**, **lód**, **strzały**], wyjścia w cztery strony

Schody - zejścia na kolejne **poziomy**.

Generowanie:

Poziomy tworzone w dostępnym edytorze(ustawianie potworów, schodów, pułapek itp.).

10. Inne

Zasięg wzroku - **4**

Zasięg sceny - **tylko ile się zmieści na ekranie**

Materiały multimedialne

hasgraphics.com, <http://www.lostgarden.com/>, <http://www.rpg-palace.com/visual-resources/tilesets-rmxp>, <http://untamed.wild-refuge.net/rmxpresources.php?tilesets>, <http://gamedev.stackexchange.com/questions/20/where-can-i-find-free-sprites-and-images>,

Ogólnie darmowe udostępnianie materiały z internetu.