

# Боевые коты (ノ 益 益)ノ 三

Создание: 06.01.18

Обновление: -

Версия: 0.01

## Основная идея:

Мир котов бойцов, в жанре чёрной комедии (Fable/Годвилль), с элементами игры Dark Souls.

На данном этапе, сделать рабочий макет игры: БД -> приветствие -> меню -> арена -> боевка.

Враги: рядовые коты, мини-боссы(получаются из рядовых, которых не смог убить игрок) и боссы

С побежденных игрок получает опыт и золото.

При убийстве игрока мобом, он для всех становится мини-боссом, в дальнейшем может стать боссом.

Умершие игроки теряют инвентарь, часть золота и опыта. Мобы крадут часть денег и часть инвентаря. Другие игроки могут подобрать оставшиеся вещи сразившись с духом игрока.

## Планы:

- Добавить всю логику работы с базой данных в db\_logick (Добавить форму регистрации на input`ax и проработать её в логике БД)
- Добавить всю логику боевки в fight\_logick
- Перенести весь игровой процесс на пункты меню

1) Добавить таблицы в БД

2) PVP и PVE режим

3) Автоматическая боевка с большим запасом фраз (как в Годвилль)

4) Автоматическая генерация имен мини-боссов из списка

5) Сделать аналог арены(главной страницы игры) с которой можно отправиться в бой

6) Сделать характеристики в бою:

ХП - hp (общее число очков "здоровья"),

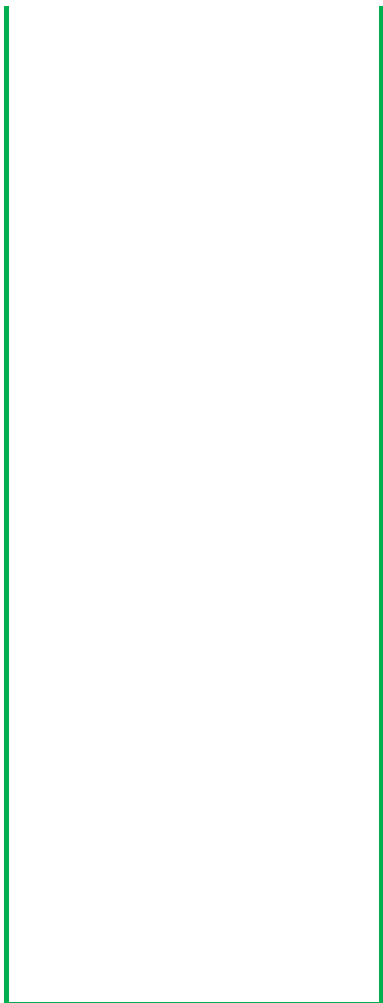
защита - arm (% защиты от атаки),

сила - str ('= количеству наносимого урона),

удача - luck (+ к %защиты и + % к возможности нанести критический удар)

7) Добавить мини-боссам и боссам ранг (исходя из количества побед подряд над игроком) / (можно обозначать черепками).  
Получение опыта и золота дополнительно перемножать на ранг.





### 1) БД : создать БД, создать таблицы:

**игроки** ( Users ; атрибуты - id, name, level, classes, pvp\_win, pve\_win, loss, exp, gold, hp, strg, arm, luck) ;

**боты** ( Bots; атрибуты - id, level, classes, gold, hp, strg, arm, luck, types) ;

**мини-боссы** (Mini\_bosses; атрибуты - id, name (авто-генерация при убийстве игрока), level, classes, win, gold, hp, strg, arm, luck, rang, types); - в БД создается при убийстве игрока, удаляется при убийстве игроком.

**боссы** (Bosses; атрибуты - id, name (уникальные имена), level, classes, win, gold, hp, strg, arm, luck, rang, types)

атрибуты:

- id : уникальный идентификатор.

- name : **Игрок** - никнейм, **Боты обычные** - "Безымянный Воин/Лучник/Маг ...", **Мини-боссы** - автогенерация при убийстве игрока (**придумать алгоритм!**) , **Боссы** - внесенные вручную.

- level : **Игрок** - уровень игрока (на что влияет, что качает ?) , **Боты обычные** - уровень с определенными хар-ми для каждого класса, **Мини-боссы** - уровень с хар-ми обычных ботов + бонус сверху + иммунитет от класса убитого игрока, **Боссы** - уровень с вручную раскиданными хар-ми (для создания уникальных направленностей)

- classes : **Для всех** - буквенное обозначение в БД (war - Воин/ arc - Лучник/ mag - Маг), определение первоначальных сильных сторон и инвентаря ( в дальнейшем можно использовать механику Dark Souls , позволить игроку самому распределять характеристики)

- win : **Игрок** - **pvp** = общее число побед над игроками/ **pve** = общее число побед над мобами ; **Мини-боссы** и **Боссы** - +1 за каждое убийство игрока

- loss : **Игрок** - общее число смертей

- exp : **Игрок** - число опыта , выводится в % от заранее созданной таблицы равенства уровня/опыта

- gold : **Игрок** - кол-во золота у игрока (при смерти часть теряется) , **Мобы** - кол-во заранее заданное; **Мини-Боссов** - заранее заданное у простых мобов + % от убитых ими игроков ; **Боссы** - заранее заданное большое/маленькое кол-во + % от убитых игроков

- hp (health points) : **Для всех** - кол-во очков здоровья

- strg (strength) : **Для всех** - кол-во очков наносимого урона

- arm (armor) : **Для всех** - снижение урона здоровью на % очков защиты

- luck : **Для всех** - случайный % к защите и % к урону

- rang : **Мини-боссы** и **Боссы** - изначально равен 0, увеличивается на +1 от убийства игроков, + % к сильным сторонам **класса (class)** моба

- types: **Для мобов** - указание типа (моб/мини-босс / босс)

### 2) Автоматическая боевка

- **Аналог Годвилля** с фразами, по возможности **по шагам**, как вариант кол из Savash.

### 3) PVP и PVE :

PVP - организовать как отдельную арену, с возможностью напасть на любого игрока (которые есть в БД (Возможно добавить какие-либо ограничения на нападения!))

PVE - для начала организовать как подземелье из Savash ! , с полноценно работающей боевкой.



