

# **Содержание**

## **1. Игровые механики**

### **1.1 Общее описание механик**

#### **1.1.1 Генерация карты**

#### **1.1.2 Боевая система**

#### **1.1.3 Перемещение игрока**

## **1. Игровые механики**

### **1.1 Общее описание механик**

### 1.1.1. Генерация карты

В генерации карты используется гибридный подход. В нём Комбинируем ручное и процедурное создание:

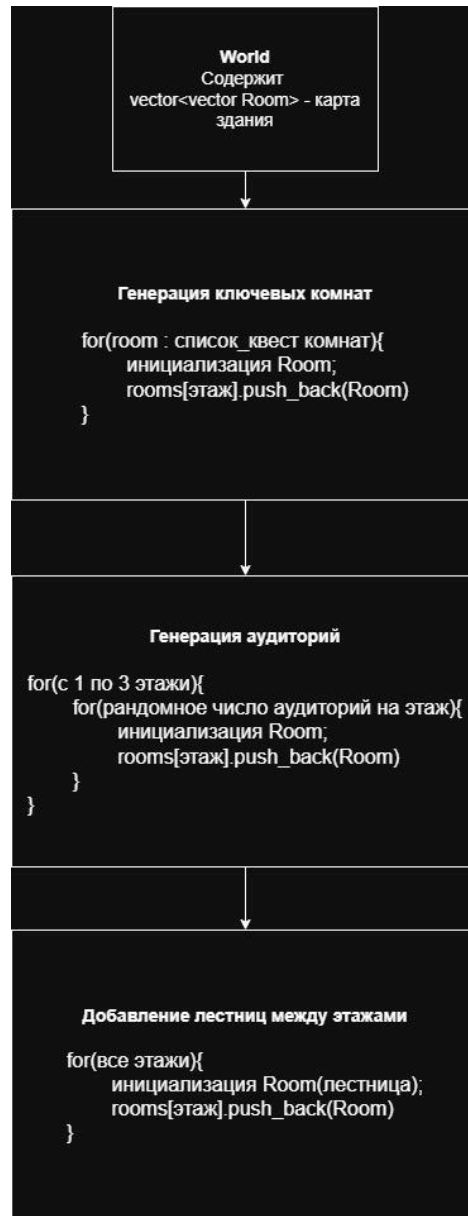
- Ключевые локации (холл, библиотека, столовая деканат) задаются вручную в строго определенном месте с определёнными предметами
- Аудитории генерируются алгоритмически с гарантией:
  - на этажах есть от 1 до 3 аудиторий
  - в каждой аудитории есть хоть один расходник/предмет

Карта представляет из себя вектор, каждый из элементов которого является отдельным этажом, содержащим аудитории(`vector<Room>`).

За генерацию карты отвечает класс `World(World.cpp и World.h)`. Внутри данного класса находится вектор векторов класса `Room`.

`Room` отвечает за определение непосредственно комнаты b содержит:

- название помещения
- описание
- типы и кол-во врагов
- типы и кол-во предметов/персонажей, с которыми можно взаимодействовать
- информацию о луте в данной комнате



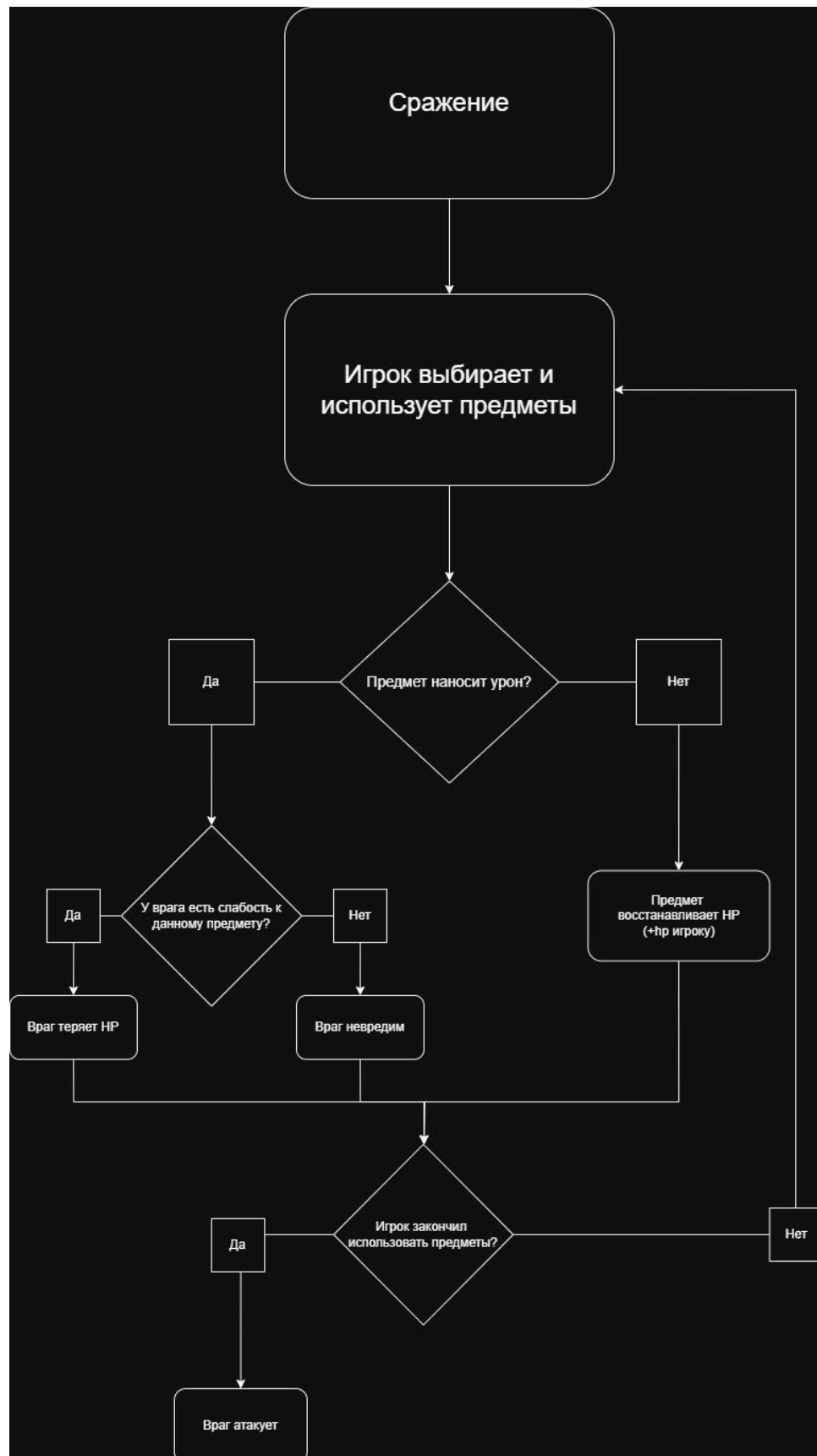
### 1.1.2. Боевая система

Пошаговый бой во время которого игрок выбирает, какое оружие будет использовано (некоторое оружие неэффективно против некоторых монстров), какой защитный или лечебный артефакт будет задействован.

После того как игрок закончил использовать предметы, монстр атакует врага или (если есть такая способность) восстанавливает своё здоровье.

При атаке монстра игроком проверяется, есть ли у монстра слабость к данному оружию, если нет, то игрок не нанесёт вреда.

Бой заканчивается смертью монстра или игрока.



### **1.1.3. Перемещение игрока**

Игрок перемещается между этажей с помощью лестниц, выбирая, хочет ли он подняться или спуститься. Переход между аудиторий одного этажа осуществляется посредством обращения к определённому члену вектора(`vector<Room>`).