

Game Design start here -_-

Жанр: 2д Рпг

Genre: 2d RPG

Платформа: Windows 7, 10, x64

Platform: Windows 7, 10, x64

Движок: SFML

Engine: SFML

Краткое описание:

Средневековая рпг с мечами и магией. Гриндилка с прокачкой до бесконечного уровня.

Brief description:

Medieval RPG with swords and magic. Grind with leveling to an infinite level.

Описание мира???

Средневековье. Есть воины, лучники, маги. Существует 5 королевств. Все они ведут борьбу за территории. Установилось мирное время. В каждом королевстве правит своя раса. Люди, Демоны, Эльфы, Гномы, Зверолюди.

Назревает война, герой втянут в водоворот событий как представитель одного из королевства.

Задача героя: либо захватить все королевства, либо установить мир, уничтожив всех настроенных на войну вражеских существ и искоренив враждебные идеалы между расами по отношению друг к другу. Зависит от действий по ходу игры.

Мир в игре открытый. Можно грабить караваны.

Основная валюта золото.

Расы в игре:

Люди, Эльфы, Гномы, Демоны, Зверолюди

Описание системы прокачки:

Получение очков опыта героем за прохождение квестов и убийство монстров.

Начальный уровень героя 1. Прокачка до 10 уровня. После 10 выбор первой профессии. (Воин, Маг, Лучник)

Каждый уровень дает +5 ед. ко всем основным характеристикам и + 2 ед. дополнительно к основной характеристике в зависимости от профессии персонажа.

Урон за каждый уровень повышается на 2 ед. Защита за каждый уровень повышается на 1 ед.

Основные характеристики по профессиям:

Воин – Сила

Лучник – Ловкость

Маг – Интеллект

Стартовые характеристики персонажа:

Жизни : 50 ед.

Мана :50 ед.

Урон : 5 ед.

Сила : 5 ед.

Ловкость : 5 ед.

Интеллект: 5 ед.

Защита 1 ед.

Скорость передвижения : 1 ед.

Скорость атаки : 1 ед.

Основные Характеристики:

Сила (влияет на жизней, урон у воина)

Ловкость (влияет на скорость атаки и передвижения, урон у стрелка)

Интеллект (влияет на количество маны, урон у мага)

Второстепенные Характеристики:

Урон

Жизни

Мана

Защита

Скорость атаки

Скорость передвижения

Формулы расчета второстепенных характеристик:

Жизни у всех : $\text{Сила} / 5 \text{ ед.}$

Урон у всех : $\text{Сила или Ловкость или Интеллект} / 2 \text{ ед.}$

(после получения профессии)

Скорость атаки и передвижения у всех на 1 ед. с каждым уровнем.

Мана у всех $\text{Интеллект} / 5 \text{ ед.}$

Описание объектов в игре:

Основные объекты в игре:

Герой, Монстр, Нпц.

Монстры делятся на:

Обычные, Элитные, Боссы

Нпц делятся на:

Торговец, Квестовый Нпц

Второстепенные объекты:

Объекты взаимодействия для квестов.

Просто квестовые предметы:

Предметы, выпадающие с монстров.

Предметы, которые Нпц просят передать.

Предметы категории одежда для героя:

Оружие меч, лук, посох – слот оружие Мечи бывают 1ручн и 2ручн

Броня на тело (тяжелые латы, кожаная броня, тканевая роба) – слот тело

Ботинки – слот для ботинок

Перчатки – слот для перчаток

Кольцо 1 – слот для кольца 1

Кольцо 2 – слот для кольца 2

Серьга 1 – слот для серьги 1

Серьга 2 – слот для серьги 2

Зелье Хп – слот для зелья Хп

Зелье Мп – слот для зелья Мп

Предметы у торговцев:

Зелья Хп и Мп, все предметы категории одежда для героя

Как происходит взаимодействие героя с квестовыми объектами:

Герой подходит на необходимое расстояние к предмету, нажимает клавишу взаимодействия (R), взаимодействие засчитывается.

Где берутся квестовые предметы:

Выбиваются с монстров

Награды за квесты:

Опыт, золото, предметы категории одежда для героя, зелья.