META

Карта - 256 на 256 тайтлов.

В рандомных точках на карте появляются города, рынки, данжи.

Все остальные тайлы случайно заполняются по уровню монстров.

Герой бегает рандомно по тайлам, зачищает монстров, потом сбывает инвентарь на ближайшем рынке или в городе.

Если два героя попали на один тайтл, они могут как подружиться, так и не заметить друг друга, или начать драться. Также есть шанс что они образуют пати.

Влиять на игру можно двумя способами:

1. Указать куда двигаться герою. Он может согласиться, а может и не согласиться, а может взбугуртить и побежать в противоположную сторону.

2. Похвалить. Герой становится добрее и залечивает 5 ХП, его ХП и мана реген увеличивается на 0,2%, он будет реже вступать в битву с другими игроками и будет более лоялен к вам.

3. Наказать. Герой получает 5 урона и становится злее: его пост-коэффициент урона увеличивается на 0,1%, он будет чаще вступать в битву с другими игроками, но будет менее лоялен к вам.

CD на все операции с героем = 10 минут.

На тех тайлах, где нет монстров, есть шанс что произойдет рандомное событие.

STATS

|  |  |
| --- | --- |
| STR | Cила, увеличивает урон, который наносит герой с автоатак |
| DEX | Ловкость, увеличивает шанс уворота и увеличивает шанс нанести критический урон |
| MAG | Магия, увеличивает ману и уменьшает CD на спеллки |
| INT | Интеллект, увеличивает силу заклинаний и резист к заклинаниям |
| TRA | Харизма, уменьшает цены в магазине и увеличивает шанс не получить пизды в битве и переманить всех врагов на свою сторону |
| VEL | Выносливость, увеличивает HP, HP Reg и незначительно MP и MP/Reg |

ITEM SLOTS

|  |
| --- |
| ГОЛОВА |
| ТУЛОВИЩЕ |
| РУКИ |
| ПОЯС |
| НОГИ |
| БОТИНКИ |
| КОЛЬЦО |
| КОЛЬЦО |
| ШЕЯ |
| БРОШКА |

SERVER API

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Название операции | Входные параметры | Выходные параметры | Комментарий | Пример |
| /login | login:string pass:string | apikey:string | Производит логин на сервер |  |
| /singup | Login:string  Pass:string | Success: bool  Status:string | Создает новый аккаунт на сервере |  |
| /heroes | apikey:string | Heroes:array[string]  Names:array[string] | Показывает список героев |  |
| /info | apikey:string  heroid:string | Stats:array[int]  Items:array[item desc]  Inventar:array[item desc]  Spells:[spell desc]  Lvl:int  Map:array[int]  Mood:int | Возвращает информацию о выбранном герое |  |
| /roll | apikey:string  class: int  race: int | Stats:array[int] | Генерирует случайные статы героя для данного аккаунта |  |
| /createhero | Apikey:string  Name:string | Success:bool  Status:string | Создает героя с таким именем для данного пользователя |  |
| /usehero | Apikey:string  Hero:string | Success:bool  Status:string | Дает знать серверу что мы хотим использовать данного героя |  |
| /move | Apikey:string  X:int  Y:int | Success:bool  Status:string | Герой хочет переместиться по указанным координатам |  |
| /check | Apikey:string | Found:bool  Status:string  Heroes:array[heroesInfo] | Возвращает информацию, кто из игроков найден на данном тайле |  |
| /decide | Apikey:string | Decision:array[string]  Text:string  Fightid:string  Tradeid:string  Heroid:array[string] | Возвращает решение двух героев – биться, разойтись, торговать или объединиться в компанию.  Если была битва, возвращает еще id битвы и id героев-врагов.  Если была торговля, то возвращает id торговли.  В ходе торговли герои могут поссориться или наоборот подружиться, либо разойтись нейтрально. |  |
| /fight | Apikey:string  Fightid:string | Fight:array[fight token]  Result:string | Возвращает массив событий битвы и результат битвы. |  |
| /trade | Apikey:string  Traded:string | Trade:array[trade token]  Result:string | Возвращает массив событий торговли и результат торговли |  |
| /getherobyid | Apikey:string  Heroid:string | Success:string  Owner:string  Hero:[hero info] | Возвращает информацию о герое игрока |  |
| /mobs | Apikey:string | Found:bool  Mobs:array[mobsInfo] | Возвращает информацию о мобцах находящихся в данном тайле. |  |
| /mobsdecision | Apikey:string | Decision:string  Fight:bool  Fightid:string | Возвращает информацию о решении компании/пользователя о тайле. |  |
| /updatemap | Apikey:string | Updated:bool  Map:array[mapitem desc] | Получает информацию о карте. Раз в час, карта обновляется как только первый пользователь покупает новую карту. |  |
| /thank | Apikey:string | Success:bool  Text:string | Поблагодарить героя. В text – результат этого решения. |  |
| /harm | Apikey:string | Success:bool  Text:string | Повредить героя. В text – результат этого решения. |  |
| /getstats | Apikey:string | Success:bool  Hp:int  Mp:int | Получить текущее значение HP и MP |  |
| /updateinfo | Apikey:string | Success:bool  Hero:array[hero info] | Получить обновленные статы героя. |  |
| /createtrade | Apikey:string | Success:bool  Traded:string | Торговать с торговцем в данной точке |  |
| /advicemove | Apikey:string  X:int  Y:int | Success:bool  Text:string | Указать желательный путь для героя, возвращает его решение и текст. |  |
| /findQuest | Apikey:string | Success:bool  Questname:string  Questtext:string  Reward:string  RewardItem: [Item descriptor]  RewardExp:int  RewardGold:int  X:int  Y:int  Cd:int | Генерирование квеста для героя |  |
| /checkQuest | Apikey:string | Found:bool  IsFight:bool  Fightid:string | Проверяет, и по возможности выполняет квест. |  |
| /getReward | Apikey:string | Success:bool  Text: string | Получает награду за выполненный квест. После нужно обновить все данные о герое. |  |
| /userExist | Login:string | Exists:bool | Проверяет, есть ли пользователь с данным логином в игре |  |
| /ping |  | Success:true  Status: ‘OK’ | Проверяет сервер на доступность |  |

TABLES

USER

|  |
| --- |
| Login |
| Pass |

activeKey

|  |
| --- |
| Apikey |
| login |
| lastUpdated |
| heroid |
| lastControlled  rolledHeroId |

hero\_x\_user

|  |
| --- |
| Login |
| heroid |

HeroDescriptor

|  |
| --- |
| Heroid |
| Name |
| Lvl |
| mood |
| map |
| Pack\_max\_size |
| exp |
| Exp\_to\_next\_lvl |
| x |
| y |
| Class |
| race |

HeroStats

|  |
| --- |
| Heroid |
| Str |
| Dex |
| Mag |
| Int |
| tra |
| vel |
| Max\_hp |
| Max\_mana |
| Hp |
| mana |

Item Desc

|  |
| --- |
| Itemid |
| Name |
| text |
| ownerheroid |
| Slot |
| value |
| worth |
| weight |

Inventar

|  |
| --- |
| Heroid |
| itemid |

Items

|  |
| --- |
| Heroid |
| Itemid |
| slot |

Spells

|  |
| --- |
| Heroid |
| spellName |
| spellType |
| Level |

Mobs

|  |
| --- |
| Mobid |
| Name |
| Item |
| Damage |
| Hp |
| X |
| Y |
| exp |
| lvl |

mapString = C|T|D:id|0-255, ;  
16,0,0,0;C,0,0,5;78,90,240,T;0,54,1,5;