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 |
| /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: string  race: string | Heroid: string | 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. |
| /userExists | Login:string | Status:bool  Exists:bool | Проверяет, есть ли пользователь с данным логином в игре |
| /ping |  | Success:true  Status: ‘OK’ | Проверяет сервер на доступность |
| /meta/classes |  | Success:true  Status: ‘OK’  Classes:Array[string]  Descriptions:Array[text] | Получает сведения о классах сервера |
| /meta/factions |  | Success:true  Status: ‘OK’  Factons:Array[string]  Descriptions:Array[text] | Получает сведения о кланах на сервере |
| /meta/faction/relations | Faction:string | Success:bool  Status:string  Like:Array[string]  Neutral:Array[string]  Hate:Array[string] | Получает сведения об отношениях фракций |
| /meta/class/relations | Class:string | Success:bool  Status:string  Like:Array[string]  Neutral:Array[string]  Hate:Array[string] | Получает сведения об отношениях классов |
| /meta/faction/libs | Faction:string | Success:bool  Status:string  imp:string  rop:string  dap:string  vop:string  tvp:string  prp:string | Получает название клана по падежам |
| /meta/class/libs | Class:string | Success:bool  Status:string  imp:string  rop:string  dap:string  vop:string  tvp:string  prp:string | Получает название класса по падежам |
| /admin/promote | Login:string | Success:bool  Status:string | Превращает выбранного пользователя в админа |
| /admin/newFaction | Apikey:string name:string lib-imp:string lib-rop:string dap:string vop:string tvp:string prp:string | Success:bool Status:string | Создает новую факцию на сервере. Требует права админа. |
| /admin/faction/desc/append | Apikey:string  Name:string  Description:string[64] | Success:bool  Status: string | Добавляет описание к фракции |
| /admin/class/desc/append | Apikey:string  Name:string  Description:string[64] | SuccessLbool  Status:string | Добавляет описание к классу |
| /admin/faction/cleardesc | Apikey:string  Name:string | Success:bool  Status:string | Очищает описание к фракции |
| /admin/class/cleardesc | Apikey:string  Name:string | Success:bool  Status:string | Очищает описание к классу |
| admin/faction/setRelations | Apikey:string name:string like:string[splitted by ‘;’]  hate:string[splitted by ‘;’] | Success:bool Status:string | Задает отношения между фракциями на сервере |
| /admin/newClass | Apikey:string name:string lib-imp:string lib-rop:string dap:string vop:string tvp:string prp:string | Success:bool status:string | Создает новый класс на сервере |
| /admin/class/setRelation | Apikey:string name:string like:string[splitted by ‘;’]  hate:string[splitted by ‘;’] | Success:bool status:string | Задает отношения между классами |
| /admin/spells | Apikey:string class:string | Success:bool status:string spells:string[] | Получает все дефолтные заклинания для класса |
| /admin/spells/create | Apikey:string class:string name:string descriptor:string | Success:bool status:string | Сохраняет или обновляет заклинание для данного класса. |

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 |
| history |

Slot = {‘quest’, ‘trinket’, ‘head’, ‘body’, ‘hands’, ‘belt’, ‘legs’, ‘boots’, ‘ring’, ‘neck’, ‘pin’, ‘food’, ‘potion’}

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

ItemOwners

|  |
| --- |
| Item\_id |
| Hero\_id |

Inventar

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

Items

|  |
| --- |
| Heroid |
| Itemid |
| Slot |

Spells

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

Mobs

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

Relation

|  |
| --- |
| Type = {“faction”; “class”} |
| Name : string |
| hostile: string with “;” separator |
| Friendly: string with “;” separator |

Class Specs

|  |
| --- |
| className :string |
| Str :int |
| Dex :int |
| Mag :int |
| Int :int |
| Tra :int |
| Vel :int |
| HP: int |
| Mana: int |

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

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| СИЛА | ЛОВКОСТЬ | МАГИЯ | ИНТЕЛЛЕКТ | ХАРИЗМА | ВЫНОСЛИВОСТЬ |
| %h всегда был хлипким заморышем, он боится всех и всего и предпочитает никогда не ввязываться в драки, потому что это никогда для него хорошо не заканчивалось. | Неуклющий мишка – так называли %h, когда он был маленьким. У него все летит из рук, он ничего не умеет делать хорошо и качественно. Тонкие искусства ему недоступны. | А вот с магией у героя ПРОБЛЕМКИ. Сколько он не пытался колдовать – у него ничего не получается. В детстве это создавало ему проблемы, но сейчас ему просто плевать и он смотрит на этих грязных магов с высока. | Тупорылый имбецил, он не может промолвить даже пару слов и постоянно испражняется под себя. Такое элитное поведение вызывает у всех вокруг насмешки, а в детстве привело %h к настоящей травле. | Герой всегда ненавидел людей, он просто не может с ними находиться рядом. Его тошнит от больших компаний, и он совсем не умеет торговаться – да ему это и не нужно, ведь всегда можно убить торговца и забрать у него всё что тебе нужно. | %h целых десять лет был прикован к стулу и не двигался. И у него наступили неисправимые повреждения внутренних органов. Поэтому наш герой совершенно не приспособлен к нагрузкам. Но он все равно вышел на поля битвы, чтобы набираться опыта и поправить наконец уже свое здоровье. |
| %h побывал на нескольких аренах и всегда мечтал драться с гладиаторами там, но судьба ему не дала такого шанса – он всегда был откровенно слабым %c.tvp. Боясь смерти, %h так ни разу и не побывал в битве, и остался слабым. | А поговорка «как слон в посудной лавке» – это и есть про него. Где равернется, там и кого-нибудь заденет и испортит ландшафт. Не давайте ему в руки острые предметы – он и себя поранит и по врагу не попадет. Лучше уж дубину какую-нибудь. | Когда-то %h учился магии. Хоть и с трудом, но по курпицам он собирал небесную ману и концентрировал её в своих заклинаниях. Вот только исполнение этих заклинаний еще ни разу для него не заканчивалось хорошо, поэтому герой предпочитает ей не пользоваться. | Даун-аутист – он постоянно зациклен на бесполезных вещах и никогда не скажет вам ничего полезного. Однако с теми, кто с ним не согласен – он суров, так что не перечь ему. | Простой деревенский паренек, он всегда был добродушен ко всем. И многие этим пользовались. Но однажды %h посмотрел на себя и свою жизнь и понял, что люди – эгоистичны и трусливы. И перестал общаться со всеми. И когда торгуется он забирает товар и даже не смотрит сдачу, потому что ему плевать – лишь бы подальше убежать от людных мест. | Никогда наш c.imp не ходил в поход, никогда он не делал пробежек. Из-за этого заплыл жиром и получил проблемы с сердечно-сосудистой системой. Все хорошее когда-нибудь заканчивается, и мамка выкинула %h на поля призывателя. Хоть он и домашний, все равно он хочет быть лучшим и доказать мамке что-то, доступное только им двоим! |
| %h всегда готов к битве, однако он зачастую проигрывает даже смешным противникам, отчего теряет самооценку. | Флегматичный и медленный на подъем %c.imp – он никогда не славился четкими и быстрыми действиями. | Герой обучался магии вместе с другими детьми не показывая никаких талантов в этой области. Однако он успешно сдал экзамены и до сих пор может что-либо скастовать. | Туповатый %c.imp, он зачастую так сильно тупит, что выводит всех вокруг из себя. Но иногда на него заходит просветление и он делает что-то полезное. Ненадолго его хватает правда что. | %h всегда хотел быть таким же как все, и с трепетным рвением пытался мимикрировать под толпу и это ему накоц-то успешно удалось в какой-то мере. Его никто не замечает, и ему от этого сладко на душе. | Наш герой занимался отжиманиями и приседаниями. Вроде-бы все с ним хорошо. Только вот по лицу он никогда серьезно не получал, поэтому избегает ссерьезных нагрузок и повреждений. Он хочет найти себя на полях битвы и развить свои таланты, да поможет ему бог. |
| %h не такой уж и сильный, как кажется на первый взгляд. Да, он может врезать и дать пинка, но сильный противник без проблем уничтожит наглого %c.rop, поэтому тот предпочитает запугивать, а не драться по-настоящему. | А в детстве %h мог залезть на любую крышу или дерево, его движения точны и быстры, а взгляд никогда не бывает затуманенным. | Магию наш герой не одобряет, мерзкой она ему кажется и дизбалансной. Однако когда его прижимают к стенке он не брезгует скастовать что-нибудь отвратительное, чтобы уничтожить своего противника. Берегитесь враги! | Среднего ума c.imp, он прекрасно осознает свои плюсы и минусы и всегда готов использовать то, что ему дала природа. Однако он не сильно желает развиваться, да и вообще довольно инертен. Ему на все плевать и изучать он ничего не желает. | Настоящий мужик наш c.imp! Он любит побазарить от души с братанами и пропустить пару рюмашек. В целом на этом его ораторские таланты заканчиваются. | Красавчик C.imp, он стройно выглядит, подтянутый сексуальный тип без единой морщинки и прыщика. Настоящий боец. По крайней мере таким он кажется девчонкам. Природная красота и таланты помогут ему на полях битвы. |
| Побывав в куче передряг и битв, %h закалился в бою и может наподдать любому, кто с ним полезет в драку. Все девки от него текут, а ему на них всех плевать. Потому все мужики козлы и их интересует только война и политика, а до женщины им дела нет вообще. | %h не боится сильных мощных противников – он с первых секунд битвы узнает их слабости и всегда попадает в цель. В него просто хрен попадешь, постоянно бегает крутится. Мерзкий тип. | С удовольствием отучившись на мага, %h начал промышлять магией самостоятельно. Его заклинания закалились в бою, и он просто обожает их использовать. Там кастанёт, тут кастанёт. И сидит радуется всем назло! | Довольно умный, он всегда может найти свой бонус в любом исходе. Он постоянно развивается, читает книжки и смотрит на этих невежд свысока. Однажды %f добьется всего и будет на вершине мира. По крайней мере он в это верит. | Ох уж этот %h – он настоящая душа компании, то пошутит, то пританцовывать начнет. Вокруг себя он мгновенно собирает народ, и люди его любят. Он делится с ними своей радостью и своим вечно хорошим настроением. И всем становится хорошо. | Занатия спортом принесли герою кучу профитов: он стал намного сильнее и выносливее. С его-то данными он уж точно сможет завоевать поле битв. |
| %h – ветеран афгана и он ЧРЕЗВЫЧАЙНО СИЛЕН. Резкий, молниеносный, быстрый, он наносит кровавые фатальные повреждения своему врагу. %H не боится никого и мечтает проявить свой талант и достичь вершины полей правосудия. | И как же красиво он ведет драку – его движения словно танец, восхищающий союзников и внушающий панику во врага. Животные инстинкты, интуиция и природная хитрость, ОН МАКАКА, ОН ТИГР, ОН МЕДВЕДЬ. И %h этими талантами умело пользуется. | У всех вокруг магический талант %h вызывает удивление. Как этот c.imp может быть настолько талантливым? – спрашивают все. А он и сам не знает, как так получилось. Ведь он – и есть магия он – ЕБАНЫЙ ЧЕРНЫЙ КОЛДУН ИЗ АДА, он чувствует каждую клеточку вокруг и знает, как управлять всеми силами на земле. Ему никто не помеха. | ГЕНИАЛЬНЫЙ тактик, стратег и торговец, он читает мысли и управляет разумом других людей с легкостью. Он постоянно в раздумьях и не дает себе отдыха, только лишь для того, чтобы быть ЛУЧШЕ всех. Куча людей перед ним стоят на коленях и просят поделиться мудростью. И он всегда её делится, ибо это мудро. Да и какая разница – все остальные настолько тупы что едва ли они смогут понять его. | ЛЕГЕНДАРНЫЙ ШОУМЕН и ЗВЕЗДА мирового маштаба, люди в своих снах мечтают понюхать нашего героя или хотя бы краем глаза увидеть нашего героя в живую. Немного уставший от такой бешенной популярности он все еще душа любой компании и быть с ним рядом мечтает любой. Потому что человека добрее, мудрее и честнее не найти. По крайней мере, ОНИ так думают. | Невыносимые тяжелейшие тренировки, которым подвергался герой сделали из него непробиваемую скалу. Он не чувствует боли и он готов уничтожить всех и каждого, кого он встретит, и ничто его не остановит! |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| HP | Mana |
| А еще герой проклят матушкой землей, из-за чего он слабее чем он мог быть | А еще герой проклят небесами и поэтому ему зачастую не хватает сил сколдовать что-либо реально сильное. |
| А еще герой благословлен матушкой землей, из-за чего он сильнее чем он мог быть до этого. | А еще герой был благословлен небесами и самолично богом, ему был дн дар колдовать столько, сколько его душа пожелает. |

ЗАКЛИНАНИЯ:

Заклинания состоят из: минимальных требований к статам, эффектов, урона, скейлинга с левелом, скейлинга со статов.

Spell: {name: simple nuke with stun; req: int=10, mag:8; effect: dmg.hp= 7, stun= 1, dmg.mana: 3; levelup: [0]=2, [1]=0.25, [2]=1, [CD]=-0.25, [COST]=5; scale: [2]=0.1\*STR,0.2\*MAG; CD: 3; COST:15}

От любого заклинания можно увернуться, шанс (Enemy.DEX + Enemy.INT/2 – Player.MAG/2 - Player.INT)/20

Эффекты:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| stun | Количество ходов | Противник пропускает несколько следующих ходов. |
| buff | Stat.{statNAME} | Временно увеличивает свои характеристики. По окончанию боя получает дебафф на то же количество.  Buff.stat.hp – увеличивает только максимальные ХП, не увеличивает текущие. |
| debuff | Stat.{statNAME} | Временно уменьшает характеристики своего противника, работает подобно buff, только на противника. |
| Dmg | Type{hp|mana|both},урон | Наносит урон цели |
| heal | Type, урон | Излечивает ХП себе или противнику |
| poison | урон | Отравляет противника, отравленный получает урон до конца битвы. Яд стакается. |
| shield | Тип, длительность, урон shiled.spell.2=10 | Ставит шилд на союзную цель, type={spell, attack, both}. Щит поглощает только половину урона, и пропадает после получения максимального урона по себе, либо по устечению длительности. |
| disarm |  | Враг теряет одно из своих надетых артефактов. |
| cleanse |  | Очищает героя от всех бафов и дебафов, которые на нем висят. Заклинание с cleanse может быть раскастовано в стане. |

Есть список заклинаний, типичный для данного класса, с большой вероятностью герой получит эти заклинания со временем. Однако герой может крафтить свои заклинания с опытом и создавать из них свитки, продавая их. Также он может покупать другие свитки, если ему они нужны.

Герой крафтит заклинания за игру 5 раз:

1. (INT+MAG) >= 30 | 30->20% при посещении города. 50->100% при посещении города, если он еще не скрафтил себе заклинание.
2. (INT+MAG+TRA)>=80 |80->10% при посещении города. 125->100% при посещении города, если он еще не скрафтил себе заклинание.
3. (INT+MAG-STR-VEL)>=40 |40->20% при посещении города. 50->100% при посещении города.
4. INT>=200 MAG>=200 |100% при посещении города.
5. INT/MAG>2 |100% при посещении города.

Когда герой хочет скрафтить свиток на продажу:

1. У него есть волшебный пергамент
2. Он создал хотя бы одно собственное заклинание

Когда герой хочет купить свиток:

1. Герой >5\*x уровня, однако у героя меньше чем x заклинаний доступно.
2. В магазине есть свиток, подходящий герою по статам, сделанный героем уровня >= собственный, и имеющий эффект, которого нет в его заклинаниях.
3. В магазине есть свиток, подходящий герою по статам, сделанный героем 1.5\*lvl уровня, и герой имеет склонность к магии.

Покупка рун:

1. Красное слово: для случайной характеристики или эффекта делает значение рандомным [-10%; +20%] (в целом выгодней, однако может сделать заклинание хуже, для CD и манакоста [-20%; +10%]).
2. Зеленое слово: удаляет случайный эффект из списка эффектов заклинания, но увеличивает все остальные эффекты на [10%; 25%]
3. Синее слово: добавляет случайный эффект к заклинанию, однако увеличивает кулдаун и манакост на 25%
4. Черное слово: с вероятностью 50% уничтожает заклинание, если не уничтожило, увеличивает все эффекты и характеристики на 10%