# Gra Rouge-like

Generacja mapy

* Przynajmniej trzy rodzaje generacja struktur lochu
* Loch powinien zawierać porozrzucane po nim skarby, przejścia i przeciwników
* Elementy lochu powinny znajdować się w sensownych miejscach (np. skrzynie nie mogą blokować przejść)

Walka

* Walka powinna zawierać zarówno element strategii jak i losowości
* Śmierć postaci gracza oznacza koniec, więc należy u podać wynik jaki uzyskał

Ekwipunek

* Elementy ekwipunku powinny być generowane losowo (a la Borderlands)

Przeciwnicy

* Przeciwnicy powinni być generowani losowo, trudniejsi zawierają więcej składowych
* Przeciwnicy powinni móc śledzić postać gracza, gdy ją zauważą

Ogólne

* Powinien istnieć limit odświeżania obrazu i wprowadzonych sygnałów od gracza
* Widok powinien móc się przybliżać i oddalać
* Gracz nie powinien widzieć całej mapy, a tylko jej część, reszta jest zasłonięta za mgłą wojny

# Generator lochu

Tryby generatora i możliwe dostępne struktury

* Powinno istnieć kilkanaście metod generacji lochu z różnych dziedzin (fantastyki, science fiction, historia itd.)
* Loch powinien zawierać różne porozrzucane przedmioty, interaktywne obiekty i przeciwników
* Elementy w lochu powinny być umiejscowione w logiczny sposób i wpływać na siebie wzajemnie

Możliwość wpływania na generacje struktury

* Użytkownik powinien mieć możliwość wpływania na parametry algorytmu generacji
* Użytkownik może wybierać jakie elementy mają się pojawić oraz jakie nie mogą wystąpić

Ogólne

* Użytkownik powinien móc przybliżać, oddalać i przesuwać widok
* Użytkownik może zapisać wynik generatora

# Narzędzie do tworzenia gier

Modyfikowalność przez użytkownika

* Użytkownik może wygenerować struktura, którą będzie modyfikował, albo może zacząć od zera
* Użytkownik może dodawać do struktury lochu kolejne elementy takie jak przejścia, wrogowie, skarby itd.
* Każdy dodawany/modyfikowany element powinien mieć widok pozwalający go modyfikować

Zapisywanie i wczytywanie

* Użytkownik może zapisywać i wczytywać wygenerowane struktury
* Użytkownik może modyfikować wczytaną zawartość i ją nadpisać

Rozszerzanie i wymienianie konkretnych modułów

* Struktura powinna być modułowa i zapewniać możliwość wymiany komponentów na inne
* Moduły powinny komunikować się między sobą za pomocą interfejsów

Ogólne

* Użytkownik powinien móc przybliżać, oddalać i przesuwać widok

# Szczegółowy opis projektu 1

* Będzie to gra składająca się z trzech poziomów: Sieć pokoi, Kopalnia, Jaskinia. Wszystkie z nich będą proceduralnie generowane (struktura, przejścia, przeciwnicy, skarby). W każdym poziomie istnieje tylko jedno wejście i jedno wyjście, które nie mogą znajdować się blisko siebie.
* Gracz sterują drużyną trzech postaci. Mają one osobne akcje i ekwipunek, ale wspólne Zdrowie i Manę.
* Walka polega na rzutach pulami kości. Każda z postaci posiada przedmioty i akcje specjalne, które mają swój kości (czyli jakie ścianki występują na kości sześciościennej). Liczba kości zależy od powiązanej cechy. Wynik rzutu na danej kości można przerzucać, korzystając z cechy Szczęście. W swojej turze, gracz ma możliwość podjęcia trzech akcji (jedna dla każdej postaci). Walka trwa do momentu, aż przeciwnicy zostaną pokonani, albo drużyna gracza straci całe Zdrowie.
* Wynik akcji, to suma wyników na kościach plus efekt stały (który pojawia się zawsze).
* Przeciwnicy, nie rzucają kośćmi, a mają akcje z gotowymi wynikami. Przed ich użyciem, gracz wie, jakich akcji użyję na nim przeciwnik i jakie będzie mieć to konsekwencje. Zależnie od sytuacji, przeciwnik może zmienić swój plan działania.
* Przedmioty mają przypisaną jakość (3 stopnie jakości), im większy stopień, tym przedmiot jest lepszy (daję wyższe premię, ma lepsze efekty na kościach itd.). Przedmioty dzielą się na trzy grupy:
  + Przedmioty do walki (bronie, tarcze, amulety itd.), które mogą być użyte w ramach akcji w walce i mają przypisaną kość, ale nie zapewniają stałych premii.
  + Pancerz, który zapewnia stałe premię.
  + Przedmioty użytkowe, które mogą mieć konkretne stałe efekty, ale są jednorazowego użytku. Można ich użyć poza walką.
* Gra składa się z trzech modułów: Poruszanie się, Walka i Ekwipunek. Każdy z modułów ma swój własny ekran, którego wyświetlenie, „pauzuję” inne widoki. Jest to realizowane przez stos.
* Akcje i efekty mają przypisane tagi. Służą one do rozpoznawania akcji i wpływają na ich wzajemne relację.