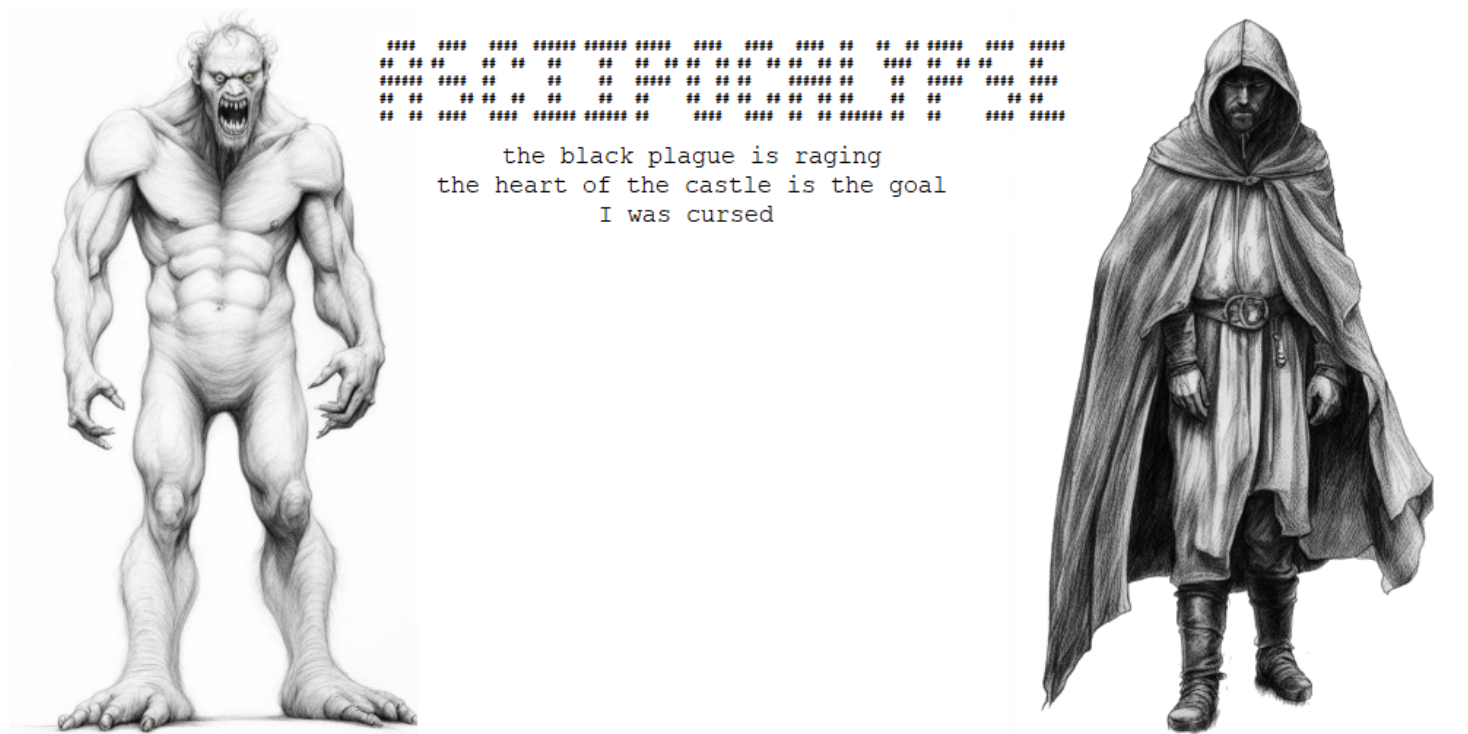


ASCIIprocalypse Дизайн Документ

Содержание:

1. Введение
2. Описание игры
3. Сюжет
4. Игровой процесс
5. UI



Введение

В этом документе описываются основные характеристики и особенности игры "ASCIIrascalypse". Здесь также содержится информация об условных обозначениях, сокращениях и других соглашениях.

- **Жанр игры:** dungeon crawler.
- **Аудитория:** Любители темного фэнтези и классических roguelike игр.

Описание игры

"ASCIIprosalypse" - это ролевая игра в тёмном и опасном фэнтезийном подземелье. Игрок управляет персонажем, одержимым убийством своего загадочного врага, находящегося в глубине подземелья.

Основные особенности игры:

- ASCII графика.
- Мрачная атмосфера.
- Процедурная генерация уровней.
- Разнообразие локаций и монстров.

Сюжет



Главный герой (Бруно) проклят. Он не может умереть, при том, что он помнит каждую свою смерть, помнит ощущение предсмертной агонии, но каждый раз, после того, как он перестаёт чувствовать хоть что то, он открывает глаза и обнаруживает себя живым в тройке вёрст от места гибели.

Бруно скитался по мира в поисках колдуна Дэлмара, сделавшего с ним это, и однажды услышал о древнем замке, ушедшем под землю от старости. По слухам, человек, по описанию похожий на Дэлмара, ушел к пещерам, ведущим к подземному замку. Бруно устремляется туда, полный решимости.

Спускаясь через сеть пещер он доходит до катакомб, напоминающих тюрьму, где он натывается на тварь, каких нет в мире людей. Она разорвала Бруно на части, но когда он вновь устремился в подземелье, он подметил, что не помнит коридоров, по которым идёт. Подземелье перестроилось. Он сбился со счёта своих попыток достичь конца подземелья.

Игровой процесс



1. **Уровни** Каждый уровень уникален. Параметры генератора варьируются в соответствии особенностями локации, будь то залы замка, пещеры или тюрьма, обеспечивая разнообразие в каждой игре.
2. **Предметы:** Игрок может носить с собой различное оружие, броню и артефакты, применяя содержимое инвентаря в соответствии с обстановкой на уровне.
3. **Бои:** Сражения включают в себя как обычные атаки, так использование окружения. Бой пошаговый, где атаки между оппонентами совершаются поочередно.
4. **Магия:** Игрок может изучать и использовать различные магические заклинания, зелья и руны для лечения, придания новых свойств предметам и тд.
5. **Персонаж:** Персонаж подвержен состояний, которые влияют на его характеристики. Например усталость, кровотечение, заморозка.
6. **Интеракции:** В игре есть множество возможностей для взаимодействия с окружением: обнаружение скрытых проходов и ловушек, взаимодействие с богами посредством молитв и жертвоприношений, описания окружения героем и т.д.
7. **Прогресс:** Умереть в темных подземельях ASCIIпокалипсиса легко. Зайти дальше можно только изучая подземелье. Единственное, что развивается со временем игры - опыт самого игрока.

Объекты интерфейса пользователя



Графика консольная. По началу это может показаться неудобным, но такая графика значительно упрощает разработку игры и позволяет сосредоточиться на наполнении игры контентом.

Основной экран:

1. **Подземелье:** "Игровое поле". Подземелье с видом сверху.
2. **Статус-бар:** Отображает основную информацию, такую как текущая локация.
3. **Журнал:** Отображает события и описание видимого.

Дополнительный экран:

1. **Инвентарь:** Меню, в котором можно экипировать / использовать предметы.
2. **Характеристики:** Показывает здоровье, , опыт эффекты и характеристики персонажа.



Оффтоп

Рендер: все, что можно увидеть на экране - результат работы рендера, возвращающего строку по описанию "экрана", представляющего собой JSON:

```
{
  "root": {
    "type": "root",
    "pos": [ 0, 0 ],
    "size": [ "root_x", "root_y" ],
    "children": [
      {
        "parts": {
          "bg": " ",

          "type": "panel",
          "pos": [ 0, 0 ],
          "size": [ "root_x", "root_y" ],
          "children": []
        },
        "label1": {
          "text": "k_a1",

          "type": "label",
          "pos": [ 2, 12 ],
          "size": [ 15, 1 ],
          "children": []
        },
        "label2": {
          "text": "k_a2",

          "type": "label",
          "pos": [ 2, 14 ],
          "size": [ 15, 1 ],
          "children": []
        }
      }
    ]
  }
}
```

Прогресс разработки:

- ☒ Генерация простой карты
- ☐ прокручивание журнала
- ☐ инвентарь монстров, генерирующийся из пула доступного дропа (прописанного в stats.json), в том числе и деньги
- ☐ особые противники (раненый, бывалый, слепой, альбинос и тд) // то есть тупо варьирующиеся параметры при появлении противника, то есть НЕНАДО делать отдельного противника "альбинос ант"

баг: журнал не может вывести строку, занимающую более 2х строк (случается смещение журнала на n-2)