**Wish Orb**

**Автор:**

Ан Де Сок

**Жанр:**

Текстовое RPG

**Концепт:**

Вы — юный маг, который случайно уронил магический шар желаний в тёмную пещеру. Но когда вы вошли туда, то обнаруживаете, что шар превратил её в таинственное подземелье. В поисках этого магического артефакта вы сталкиваетесь с разнообразными обитателями подземного мира. Некоторые из них стремятся завладеть им, чтобы загадать свое самое заветное желание.

**Сеттинг:**

Подземелье, окутанное тайной и наполненное красотой. Его населяют разнообразные существа: от крошечных слизней до величественных драконов.

**Целевая аудитория:**

Люди, интересующиеся играми в жанре RPG.

**Структура:**

Игра имеет 5 больших уровней разной тематики. В конце каждого уровня будет поджидать босс.

*Уровень 1 - Деревня слизней*

Довольно большая деревушка, в которой обитают обычные слизни. Однако иногда сюда наведываются слизни-разбойники, стремящиеся ограбить всё ценное с деревни.

В конце уровня мы сражаемся с Робом, главой слизней-разбойников.

*Уровень 2 - Шахты гоблинов*

Шахты со множеством проходов, рельсами, вагонетками и гоблинами, добывающие различные минералы и полезные ископаемые. Однако их жизнь научила тому, что если кто-то не выполняет свою работу, то ему не место в шахтах. Если вы не будете трудиться, гоблины станут агрессивными по отношению к вам!

Босс уровня - Старый Джо (Шахтёр с многолетним опытом работы, который испытывает усталость от своей работы, продолжающейся на протяжении всей его жизни. Желает освободиться от вечной работы и жить свободно)

*Уровень 3 - Гнездо членистоногих*

Тёмная локация, кишащая опасными пауками, крупными жуками и другими неприятными насекомыми. Большинство обитателей данной местности настроены агрессивно.

Босс уровня - Вдовица (Королева гнезда членистоногих. Желает расширить гнездо на всё подземелье)

*Уровень 4 - Королевство драконов*

Самая красивая локация в подземелье, в которой обитают драконы. В центре нее возвышается замок.

Босс уровня - Мистер Шейд (Освободившийся узник, просидевший в темнице тысячу лет за попытку кражи сокровищ королевской семьи драконов.)

*Уровень 5 - Пустошь*

Заброшенная местность, где обитают только призраки. Вокруг одни мертвые деревья и пустые дома. Поскольку “Пустошь” является финальным уровнем, то врагов в нём сложнее всего победить.

Босс уровня - Элли (Девочка-росток, желающая чтобы его родной дом снова стал плодородным и полным жизни)

**Игроки:**

Игра рассчитана только на одного человека.

**Геймплей:**

Core-Loop:

1. Появление на локации
2. Исследование локации и нахождение сундуков
3. Сражение с врагами
4. Прокачка боевых навыков
5. Сражение с боссом
6. Переход на следующую локацию

Базовые навыки:

* Ходьба - игрок ходит по одной клетке в 4 стороны.
* Бросание зелий - игрок может бросить зелье в любую сторону на ограниченном расстоянии. После броска зелья, на месте падения образуется лужа определенного размера.
* Выпивание зелий - игрок может выпить зелье и получить различные положительные эффекты, которые могут помочь в битвах с врагами и боссами.
* Посмотреть инвентарь - отображает все подобранные предметы и ингредиенты на локации.
* Создание зелий - позволяет создавать разные зелья из ингредиентов. Создание происходит в инвентаре.

Дополнительные навыки:

Это навыки, которые можно прокачивать в инвентаре. Для их улучшения нужно тратить ингредиенты.

* Быстрые негативные зелья - уменьшает задержку после броска негативного зелья
* Размер луж - лужи на месте падения негативных зелий становятся больше (1 ур. - 3x3 клетки, 2 ур. - 5x5, 3 ур. - 7x7 и т. д.)
* Урон - увеличивает урон с негативных зелий
* Усиленные положительные зелья - увеличивает эффективность положительных зелий (например: зелье жизни: 1 ур. - восстанавливает 1 хп, 2 ур. - восстанавливает 2 хп. и т. д.)

Ресурсы:

* HP - отображает здоровье игрока. Когда игрок получает урон, он теряет одну единицу здоровья. Если оно дойдет до нуля, игрок умрёт.
* Зелья с положительными эффектами (бафф) - предметы, позволяющие получить положительные эффекты при использовании.
* Зелья с негативными эффектами (дебафф) - используются как основное оружие. Они также могут накладывать разные дебаффы на врагов.
* Ингредиенты - их можно получить, убивая врагов и боссов, а также находя в сундуках на локации. С помощью них можно создавать разные зелья, а также прокачивать дополнительные навыки.

Существа:

* Маг - является игроком. Вы можете им управлять.
* Враг - враждебное существо, которое может ходить по клеткам и нанести игроку урон. Враги могут наносить урон либо вблизи, либо издалека.
* Босс - враждебное существо с большим количества здоровья и несколькими паттернами атак. При убийстве даёт доступ к следующей локации.

Боевка:

Игрок может атаковать врагов, используя негативные зелья. Эти зелья можно метнуть в одну из 4 сторон на ограниченном расстоянии. После броска зелья на месте его падения образуется лужа.

Если враг окажется в луже, он будет получать урон каждый раз, когда попытается передвинуться. Когда здоровье врага упадет до нуля, он погибнет, а игрок получит ингредиенты с него.

Игрок также получает урон, если враг приблизится к нему слишком близко.

**Цель игры:**

Вернуть шар желаний себе и выбраться из подземелья. **Реализация:**

Игра будет реализована на языке C++ с использованием ASCII-символов для графики.

**Личная цель:**

Развить навыки в программировании C++