MoM MMORPG v1.0 Pre-Alpha

Necesitamos realizar un juego MMORPG llamado Moon of Marcraft (de siglas MoM) para competir con el actual líder de mercado World of Warcraft (o más conocido como WoW) el cual por ahora es muy básico.

Tenemos un personaje que tiene un nombre, vida, un arma, una armadura, un inventario y puede realizar acciones como por ejemplo dañar/matar a un enemigo o usar los items que tiene en su inventario.

Items:

Estos ítems pueden ser:

* **Armas:** como por espadas, arcos, y hachas que tienen un daño base.
* **Flechas:** con un atributo que representa el daño que hacen, otro la cantidad de flechas que hay en stock, y que deben ser equipadas a un arco.
* **Armaduras:** con un atributo numérico que representa la defensa
* **Comida:** con distintos atributos como cantidad de vida que cura y cantidad de veces que puede usar

Los ítems tienen un nombre por el que se los representa y por el cual el personaje identifica cuando necesita usarlo.

Los 4 ítems en un principio solo entienden un método llamado equipar(Personaje unPersonaje).

* Si se aplica sobre un arma/armadura esta se equipa al personaje.
* Si se aplica sobre una comida el personaje recupera la vida marcada por el ítem y se reduce en uno la cantidad de veces que se puede usar.

Armas:

Todas las armas tienen un daño base pudiendo dañar a un enemigo pero se aplica de distintas maneras.

1. **Espadas:** Solo infligen daño por el daño base.
2. **Hachas:** Las hachas además de tener un daño base, tienen un porcentaje (float de 0 a 100) que representa una probabilidad de golpe crítico. En el caso de dar un golpe crítico significa que el arma va a infligir el doble de daño. Para calcular si un golpe es crítico o no debe existir un método golpeCritico() que retorne un bool, y, que por ahora siempre retorna falso.

#### **Arcos:** Deben tener equipado flechas para poder ser usado, si no su daño sera de 0. En caso de tener flechas equipadas el daño infligido pasa a ser el *daño base del arco + el daño de la flecha*. Al atacar la flechas equipadas se usan, disminuyendo su cantidad en 1.

Ataque/Enemigos:

En esta primera versión los únicos enemigos que existen son otros personajes.

Un personaje tiene vida la cual se reduce cada vez que lo atacan pero nunca puede ser menor que 0; 0 significa que está muerto.

El daño final que recibe un personaje sobre su vida es el *daño total causado por el otro personaje menos la defensa de la armadura* (en caso de tener equipada alguna).

Estado de salud:

Un personaje puede pasar por distintos estados según dadas condiciones afectando sus capacidades en esta versión son 3:

**Vivo:** Puede hacer todas las acciones de manera normal.

**Herido:** Cuando su vida se encuentra a menos del 50%. Su capacidad de pelear se ve reducida haciendo la mitad del daño que corresponderia

**Muerto:** Cuando su vida llega a 0. No puede realizar ninguna acción.

**Próximas iteraciones incrementales**

Otros enemigos

Agregar otros estados ()

Sistema de experiencia

Mochilas

Drop/Pick items

Sistema de tradeo

Sistema de coordenadas

Mapas

Sistema de Party

Jefes

Misiones

Sets de armaduras

Fixed, Bug or Feature

Mochilas

En la nueva actualización se quiere agregar la idea de mochilas resultando en que, un personaje, puede tener items y/o mochilas en su inventario. Además dentro de una mochila puedo tener items u otras mochilas.

Los personajes y las mochilas tienen un límite de peso (peso máximo posible) variable.

Los ítems y mochilas a partir de ahora tienen un cierto peso que se calcula de la siguiente manera:

* Para item es un float como atributo (consumibles tienen un peso fijo, sin importar su cantidad de unidades restantes)
* Para la mochila se calcula como la suma de los pesos de los ítems en su interior.

Sistema de coordenadas

Todos los personajes en el juego pasan a tener una idea de posición mediante coordenadas X e Y.

Un personaje puede atacar/interactuar con otro si se encuentra dentro del rango.

Para el caso del ataque, las armas pasan a tener una idea de rango siendo un atributo. Las espadas y hachas tienen un rango constante, en cambio el rango del arco se calcula como un rango base + un rango según la flecha.

Mapas

Existe la idea de mapas, siendo que los personajes se pueden ir moviendo por distintos mapas.

Cada mapa tiene una conexión con otro mapa a través de los 4 puntos cardinales (norte, sur, este, oeste)

Un personaje puede atacar/interactuar con otro si se encuentran en el mismo mapa.

Jefes

Se agrega una actualización con Jefes que tienen mejores atributos que un personaje promedio.

Los jefes pueden tener un conjunto de habilidades (pudiendo agregar o eliminarlas de manera dinámica) distintas según tipo existiendo:

* habilidades curativas (curan al jefe cierta cantidad de vida)
* habilidades de daño (dañan al rival por un valor constante en función de que habilidad de daño se aplique)
* habilidad de causar estado (en un principio, aplica el estado herido al rival)

Pero además existe la idea de habilidades combinadas que se puedan crear dinámicamente basado en las anteriores, resultando en habilidades que se aplican una en una de manera conjunta.

Sistema de experiencia

Un personaje tiene niveles y puede subir de nivel al conseguir una cierta cantidad de experiencia (100 de experiencia constante para subir cada nivel).

Matar a otro personaje te da cierta experiencia en función de su nivel (nivel del personaje \* 3)

Si el personaje que gana la experiencia se encuentra herido recibe la mitad.

Al mismo tiempo un personaje al subir de nivel puede elegir aumentar en 10 sus stats:

* Daño base del personaje
* Vida máxima

Misiones

Una misión tiene:

* un título y una descripción
* un objetivo que en un principio siempre es matar a X cantidad de monstruos
* una recompensa de un conjunto de ítems

Un personaje puede tener varias misiones aceptadas que esté completando al mismo tiempo.

Al determinar que se completa correctamente una misión se le debe recompensar al personaje con los ítems.

Otros enemigos

Existen otros enemigos que pueden realizar diferentes acciones. A la hora de atacar a otro personaje cada uno de estos harán algo distinto dependiendo del tipo de enemigo que sean:

* dañar al rival (Guerreros)
* curar (Chamanes)
* infligir un estado alterado al personaje (Magos)

Sets de armaduras

Existe la idea de sets de armaduras donde una armadura se compone de distintas piezas:

* Casco (Cabeza)
* Peto (Pecho)
* Grebas (Piernas)
* Guanteletes (Manos)

La defensa del personaje resultará en la suma del atributo defensa de cada una de estás piezas.