Системи базирани на знању – предлог пројекта

Тема: Модификована верзија игрице Heroes of Might and Magic 3

Опис проблема:

Heroes of Might and Magic 3 је једна од најпопуларнијих стратешких игара у којој је циљ победити све непријатељске хероје. Игра се састоји из две главне целине: тактичког истраживања мапе и борбе. Играч сакупља ресурсе по мапи, које користи да прошири своју војску и унапреди свој замак. Свака победа у борби хероју доноси experience поене, који служе за напредовање хероја. Херој користи своју војску и магије које је научио да би победио војску која чува ресурсе по мапи, или војску неког другог хероја. Проблем је што су некад мапе велике, и до сукобљавања хероја долази углавном на крају партије. Ово решење би кориснику омогућило да прескочи део игре који се заснива на истраживању мапе и да одмах урони у свет борбе!

Овај систем би кориснику требао да пружи могућност да игра борбе против рачунара, чији би потези били одређени одређеним правилима.

Улаз у систем представљају све јединице на табли, њихове локације и статистика хероја, на основу којих ће се се рачунати наредни противников потез (излаз из система)

Након што се корисник улогује на систем, биће му омогућено формирање војске коју купује одређеним ресурсима, које добија као награду након завршене борбе. Његов херој ће имати одређене магије и вештине које ће стицати напредовањем у игри и скупљањем experience поена.

Борба ће бити реализована као turn-based combat, која ће се одвијати поштујући одређена правила. Свака јединица на пољу ће имати свој потез. Редослед јединица је одређен њиховом брзином и то по одређеним правилима:

1. Најбржа јединица игра прва
2. Ако неке јединице имају исту брзину, предност има ?, па се остале јединице исте брзине ређају наизменично корисник-рачунар
3. Уколико у истој војсци постоје јединице са истом брзином, предност ће имати јединице које се налазе при врху табле у почетној постави

У сваком потезу јединица може да се помери на друго поље, да нападне противничку јединицу, да прескочи потез, или да паузира до краја потеза.

Свака јединица има одређени број поља за који се максимално може померити, има вредности за напад, за одбрану. Ове вредности се могу променити употребом одређених магија које хероји могу да баце.

Retaliation – могућност јединице да узврати ударац (свака јединица може узвратити ударац највише једном у једној рунди)

Правила на основу којих противник одређује какав ће потез одиграти:

1. Ако противничка јединица која је на потезу може директно да нападне играчеву јединицу, она ће то и учинити.
2. Ако противничка јединица која је на потезу не може директно да нападне играчеву јединицу, она ће паузирати.
3. Ако играч може директно да нападне било коју противничку јединицу било којом својом јединицом, онда ће противник све своје јединице померати ка играчу, без обзира да ли могу напасти или не.
4. Противник ће своје јединице увек померати ка најближој играчевој јединици (најближој по броју потеза, а не поља), односно ка највећем броју јединица до које могу да дођу за најмање потеза.
5. Ако противник коришћењем неке магије може доћи до играчеве јединице, онда ће он ту магију и искористити, а у супротном ће бацити неки други тип магије.
6. Ако има више играчевих јединица на истој раздаљини (по броју потеза), онда противник бира кога ће напасти у зависности од тога где ће изгубити мање јединица уколико играчева јединица узврати ударац (counterstrike power, гледа се на основу тренутног броја јединица, а не на основу броја који остане)
7. Уколико је противничка јединица range јединица (shooter), она ће приоритизовати играчеве range јединице, осим ако има нека играчева јединица која му је близу и може да га блокира следећи потез.

Правила за бацање магија:

1. Сваки херој може да баци највише једну магију у једној рунди.
2. Херој може да баци магију само уколико има довољно spell point-a
3. Одређене магије се другачије понашају у зависности од вештина које херој поседује

Свака магија припада једној класи. Те класе су:

1. Fire Magic
2. Water Magic
3. Air Magic
4. Earth Magic

Магије делују на једну противничку или играчеву јединицу. Међутим, уколико херој овлада неком вештином која је повезана са класом магије, онда се њено дејство углавном примењује на све играчеве или све противничке јединице.

Крај борбе:

Борба се може завршити у два случаја:

1. Ако играч или противник остану без јединица за борбу
2. Ако се играч преда

Уколико играч изађе као победник из борбе, њему се додаје одређен број experience поена, добија одређену количину ресурса, чува му се преостала војска и добија одређен број поена за рангирање.

Уколико играч изгуби борбу, њему се додаје одређен број experience поена (мање него кад победи), добија одређену количину ресурса и губи одређен број поена за рангирање.

У зависности од херојевих поена за рангирање се врши класификација хероја и на основу те класификације се играчу бира противник (више врста противника, различите јачине)

Потез играча је ограничен на 1 минут. Уколико играч не одигра потез у том временском периоду, добија 1 пенал. Ако сакупи 3 пенала у 3 последње партије, онемогућује му се да игра наредних 30 минута.