Planering slutprojekt

Mitt slutprojekt ska bli ett litet rollspel/dungeon crawler, inspirerat av *Diablo, Shin Megami Tensei* och *The Legend of Zelda* (originalet). För att förklara det med enklare ord är det ett spel där man utforskar labyrinter, slåss mot monster och letar efter diverse skatter. Spelet börjar med att spelaren får välja sin karaktär. Karaktärerna som finns att välja på är:

* **Warrior:** En karaktär som slåss aggressivt med närstridsvapen (svärd, yxa, spikklubba) och kan ta relativt mycket stryk jämfört med andra karaktärer. Till skillnad från de flesta andra klasser förlitar Warrior inte sig på Mana eller liknande för sina specialförmågor, utan Fury, som byggs upp ju mer han eller hon slåss. Fury kan användas för specialförmågor, eller för att förstärka vanliga attacker. Warrior är även den enda klassen som kan ha två svärd eller yxor samtidigt.
* **Paladin:** Har en sköld för att absorbera skada samt en kraftig rustning som gör att Paladin är den mest tåliga klassen i spelet. Använder Mana för specialförmågor som tillåter honom att bli starkare eller ta mer stryk. För att kompensera för Paladins höga tålighet kan han inte göra lika mycket skada som till exempel Warrior eller Mage.
* **Mage:** En trollkarl som använder sig av förödande trollformler för att göra enorm skada. Har även begränsade helningsförmågor ifall det kniper. Däremot är han inte särskilt tålig, utan kan ta mycket skada om han inte är försiktig.
* **Rogue:** En karaktär som enkelt duckar för fienders slag, men ligger illa till om de väl träffar. För att kompensera för detta så har han förmåga att göra rejäl skada genom att utnyttja fienders svagheter och enkelt dela ut kritiska (extra kraftfulla) träffar. Kan även använda sig av gift som till exempel paralyserar fienden eller gör skada över tid.

När spelaren har valt sin karaktär så börjar spelet med att man anländer i byn där spelet utspelar sig. I byn finns en smed som spelaren kan köpa ny rustning och vapen från, en butik som säljer trolldrycker och andra engångsföremål (och köper spelarens föremål) samt en magiker som kan förtrolla spelarens föremål (eller ändra på förtrollningar som redan finns) så att de gör mer skada, lättare gör kritiska träffar eller liknande.

Dessutom finns ingången till labyrinten, där majoriteten av spelet utspelar sig. Labyrinten består av tio våningar. På den tionde våningen finns en boss. Besegrar man honom vinner man spelet. På övriga våningar finns till största del ”vanliga” fiender och skatter, men så kallade ”minibossar” kan också förekomma. Dessa är starkare än vanliga fiender och släpper därför ifrån sig bättre föremål. Labyrinten blir svårare ju längre ner man kommer, av anledningen att det inte ska gå för fort att ta sig igenom den.

Spelaren styr sin karaktär med knapparna W, A, S och D. Krockar man med en fiende öppnas stridsfönstret. Under striderna så klickar man på knappar för att attackera, kasta trollformler eller använda föremål. Striderna fungerar på så sätt att man turas om att slå. Går det bra får man slå flera gånger på rad, vilket i princip gör att man kan få slå ned fienden utan att denne får någon chans att slå tillbaka. (Eller tvärtom…)

När striderna är över så kommer fienderna att släppa ifrån sig guld och/eller olika föremål. Föremålen är slumpgenererade efter diverse villkor för att de inte ska bli för starka eller för svaga, fast det betyder förstås inte att alla föremål är bra eller dåliga.

Föremålen har diverse bonusar, så som mer skada, mer skydd, mer hälsa eller mer mana (om man kör en karaktär som behöver det) och annat. Ifall man inte är nöjd med ett föremål kan man sälja det i butiken och på så sätt få guld som man kan använda för att köpa annat. Ett annat alternativ är att besöka smeden, som kan smälta ner vapen man inte vill ha för att tillverka nya.

I spelet så kommer det finnas en hel del metoder för att till exempel bygga upp spelvärlden, hantera strider och skapa föremål, samt variabler som håller koll på spelarens styrka, guld, vilka vapen man har och så vidare.

Nedan följer skisser på spelets huvudfönster och stridsfönster:



