

Rogulike (Cataclysm). Минимум жанра.

Обязательный набор фиц в игре. Новые фици должны расширять их, а не заменять.

Внимание. Секунды тут означают игровое время, а не реальное.

- 1) Игрок должен иметь возможность передвигаться вверх, вниз, влево и вправо.
- 2) Необходимо создать карту уровня. Карта - поле с игроком, который может свободно перемещаться по ней. На карте могут быть расположены и другие сущности, например, монстры и предметы. Она должна считываться из специального файла.
- 3) Пространство, которое может занимать игрок, должно обозначаться как '.'.
- 4) Игрок отображается символом '@'. Его скорость (клеток в секунду) задается в конфигурации.
- 5) Враги отображаются символом 'E'. Игрок не может проходить через врага без боя. Враги могут стоять на месте, ходить по разным траекториям (по прямой, по кругу). При встрече с игроком, начинают бить его в лицо. Изначально есть какое-то количество врагов, они могут появляться по ходу игры.
- 6) За нейтрализацию врага дают очки. Враги разной силы могут давать разное количество очков. Предусмотрите как минимум 3 типа разных врагов.
- 7) У игрока и врагов в игре есть инвентарь, который содержит два слота: оружие и броня. Игрок может иметь в инвентаре один предмет каждого типа, который применяется в бою (то есть "надет", рюкзаков пока нет). При смерти существа инвентарь вываливается и доступен для игрока.
- 8) Предметы имеют название.
- 9) Оружие одного типа, имеет один параметр "урон" - целое число.
- 10) Броня одного типа, имеет один параметр "защита" - целое число.
- 11) Чтобы взять предмет того же типа, который уже надет, старый предмет необходимо выбросить.
- 12) Сундук отображается символом 'X'. В сундуке лежит один предмет, который игрок может достать и положить в свой инвентарь (надеть).
- 13) В комнате могут быть одиночные или длинные стены, уровень должен быть проходим.
- 14) При столкновении с врагом обязательно происходит бой. Каждое существо наносит другому по одному удару, урон которого равен урону нападающего - защита обороняющегося. При положительном уроне существо погибает. Если игрок выжил после первого удара, он может пытаться убежать или продолжить наносить удары.
- 15) За убийство врага начисляются очки. Также можно забрать его инвентарь.
- 16) Интерфейс игры представляет из себя четыре информационных поля: карта с игроком, лог событий игры, описание клетки, где стоит игрок, и предметы, надетые на игрока.

- a) В информационном поле описания клетки есть описание предмета или врага, находящихся в этой клетке, либо “пусто”. Описание предмета должно включать в себя его характеристики.
 - b) В логе событий отражаются игровые события: игрок получил урон 42, враг получил урон, обнаружен враг в комнате, игрок наступил на предмет такой-то.
 - c) В поле предметы просто описываются слот (тело, рука), название предмета и характеристики.
- 17) Цель игры - добраться до выхода уровня, пробираясь через орды монстров. В лидерборде отражается количество полученных очков за убийство врагов и количество игровых действий (шаги, действия атаки).

2. Варианты расширения

Примеры расширений, которые можно добавить в игру. Вы можете придумать свои фишки!

- 1) Игра цветная. Используется как цвет букв, так и бэкграунд.
- 2) Есть двери, для открытия которых нужны ключи, разбросанные по уровню или выпадающие из мобов.
- 3) Наличие нескольких уровней. Необходимо осуществить переход с одного уровня на другой.
- 4) Появляются NPC нейтральные персонажи с которыми можно говорить. Как минимум получить от них подсказку.
- 5) Добавить сундуки, в которых может храниться больше одного предмета.
- 6) Добавить дополнительные предметы: кольца, зелья, свитки. У каждого нового предмета должны быть свои характеристики, например, кольцо может увеличивать только защиту или только атаку, или и защиту и атаку. Зелье должно восстанавливать здоровье. Свитки, например, увеличивать атаку на несколько ходов.
- 7) Игрок может носить на себе только одно кольцо.
- 8) Каждому предмету необходимо добавить дополнительную характеристику: вес.
- 9) Добавить инвентарь с полями. Количество свободного места зависит от совокупного веса предметов, который несет персонаж. Так, если персонаж несет на себе много вещей, свободного места в инвентаре будет мало. Каждый предмет занимает одну ячейку инвентаря.
- 10) Есть параметры скорости атаки.
- 11) Атака может иметь дополнительные действия: критический урон, оглушение, “вампиризм”, отнимание сил у врага и так далее.
- 12) У персонажа есть характеристики: сила, ловкость.
- 13) Сила отвечает за величину урона.
- 14) Ловкость отвечает за уклонение и скорость перемещения. Скорость атаки.
- 15) Максимальный вес, который может нести персонаж зависит от его силы.

- 16) Игрок должен иметь возможность использовать предметы из инвентаря.
Например, если в инвентаре лежит меч, то при использовании, новый меч берется в руки, а старый перемещается в инвентарь. То же самое происходит с броней и кольцами. При использовании свитка или зелья, игрок получает необходимый эффект, а предмет удаляется из инвентаря.
- 17) Игрок должен уметь выбрасывать предметы из инвентаря. После того, как игрок выбрасывает предмет, он оказывается в клетке, на которой стоит персонаж.
- 18) Магазин с зельями и предметами, чтобы тратить деньги!
- 19) Карта генерируется случайным образом.