

Magus of the Human World



Абстрактно

Трябва да се създаде игра, която да показва приключението на един магьосник. Магьосникът, наричан главен герой, трябва да се придвижва по карта и да се стреми да излезе от нея. Може да се смята, че картата наподобява лабиринт. Картата трябва да има препятствия и създания, които да взаимодействат с главният герой. Играта се печели когато главният герой достигне до изхода на картата.

Играта ще има собствена валута, злато, която ще позволява закупуване на различни предмети. Предметите могат да дават живот и атака.

Главен Герой

Главният герой има следните характеристики:

Име - трябва да може да се въвежда от потребителя

Години - годините са произволно генерирани от системата

Атака - базова стойност , произволно генерирана от системата при стартиране на играта. Атаката на главният герой може да бъде променяна чрез добавянето на оръжия към неговият инвентар. Атаката на героя е сумата от базовата атака + всички оръжия в инвентара му.

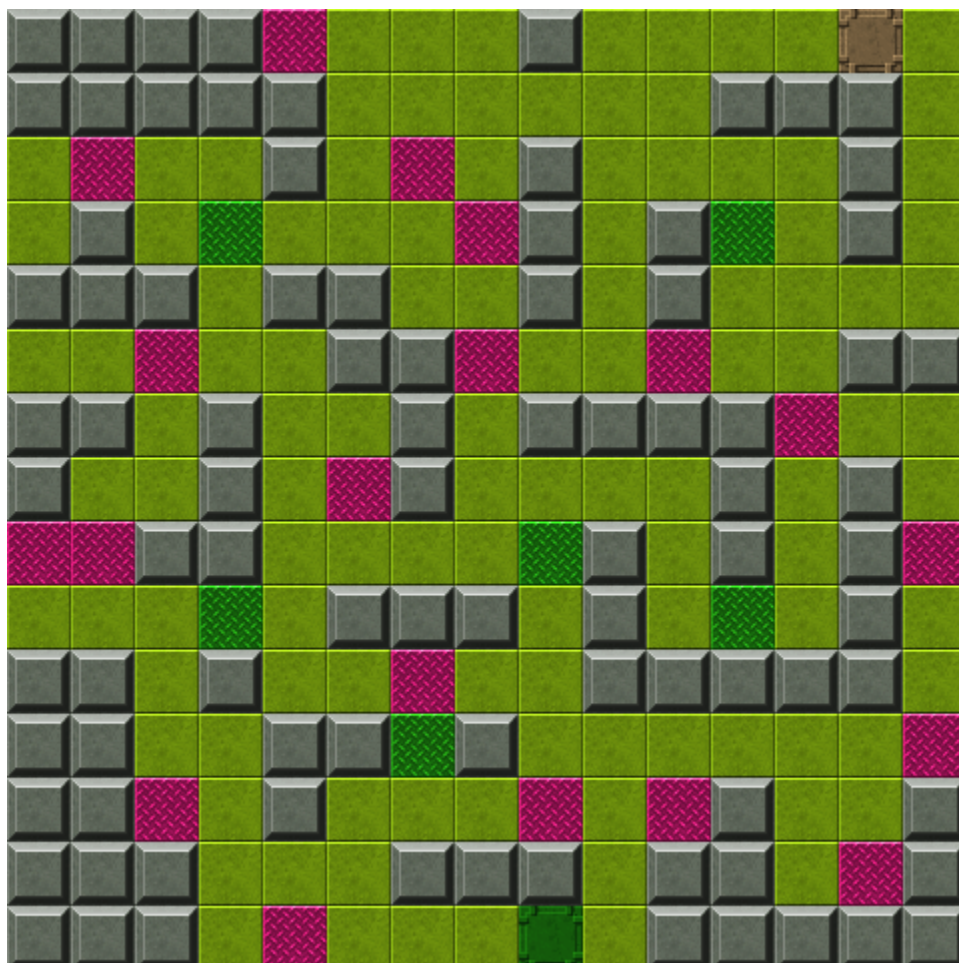
Предмети - има два вида предмети - отвари, които дават живот и оръжия, които дават атака.

Живот - Число от 0 до 100 което описва колко живот има главният герой към текущият момент. Когато числото на живот стигне нула , независимо в кой момент от играта, играта приключва неуспешно.

Главният герой може да се движи свободно по картата, при условие, че локацията на която иска да отиде може да бъде посетена. Главният герой може да се бие с създанията по картата или да закупува предмети от магазина. Закупуването на предмети става чрез използване на злато. В началото на играта главният герой ще има 15 злато. Главният герой може да получи допълнително злато като го вземе след взаимодействие със създанията по картата.

Всяко движение на главният герой по картата, при което той не се бие с създание, главният герой автоматично ще оздравява със предефинирано статично ниво на живот. Примерно +1 живот на всеки ход. Главният герой не може да има повече от 100 живот.

Карта



Елементи на картата

Главният герой може да се движи по картата в една от следните посоки. [Up, Down, Left, Right]. В началото на играта , картата е скрита за играча и той може да вижда единствено входа и изхода. Всички останали елементи (плочки) от картата са скрити.

Картата има следните елементи (видове плочки):

Плочка Вход - В кафяво - От тук главният герой започва своето приключение.

Плочка Изход - В зелено - От тук главният герой излиза от картата. Това е и целта на играта.

Свободни плочки- в зелено - това са местата от картата които свободно могат да бъдат посещавани. (Може да мислите за тях като трева.)

Не-посещаеми Плочки - *Черните плочки*-Това са онези части от картата които не могат да бъдат посетени от главният герой. Това са препятствия по пътя на главният герой.

Добри създания - Зелена плочка на вълнички - Тези плочки могат да бъдат посетени от даден потребител, създанието на тях не може да бъде нападнато. При среща с главният герой, създанието дава някакъв предмет.

Зли създания - Червена плочка на вълнички - Тези плочки могат да бъдат посещавани от главният герой. На тези плочки главният герой няма да получава автоматичното оздравяване. При посещение на тази плочка , създанието автоматично напада магьосникът. Магьосникът може да избяга ако реши. Ако създанието е победено и при повторна визита, главният герой получава бонус автоматично оздравяване.

Всяка една плочка трябва да има свой символ който да репрезентира този вид плочка в интерфейса на играта(Символ който да се показва в конзолата).

Създания

По карата главният герой може да срещне два вида създания. Главният герой ще взаимодейства с създанията в зависимост от техният вид. По картата ще могат да бъдат срещнати два вида създания. Създанията не могат да се движат по картата.

Добри създание

Този тип създания ще бъдат най -малък брой създания по карата. Тези създания не могат да бъдат убити. Добрите създания винаги ще дават нещо на главният герой - било то злато, отвара или оръжие.

Статистики:

Добрите създания ще имат :

- Предмет който дават
- Здраве

Зли създания

Този тип създания ще са по - многобройният вид създания по картата. Те ще се опитват да се бият със главният герой. Ако главният герой победи в битка зло създание то ще му даде някаква вещь - било тя злато, отвара или оръжие. Злите създания не могат да се движат по карата. Когато едно зло създание е победено, то при повторна визита на плочката където създанието е пребивавало не трябва да се случва нищо. Играчът трябва да бъде уведомен, че създанието което е било тук някога е победено.

Статистики

Злите създания ще имат:

- Здраве
- Атака
- Предмет който дават

Битка

Битка може да се състои само между главният герой и зло създание. По време на битка играчът ще може да прави следните неща :

1. Да атакува
2. Да избяга
3. Да използва отвара от личния си инвентар (не да се опитва да купува от магазина)
4. Да види текущото състояние на участниците в сражението

Атака

Атака ще бъде базирана на шанс и ходове. Всеки един ход ще включва атака от главният герой и създанието. Всяка активна атака ще бъде базирана на шанс тип зар. Преди удар ще се тегли шанс . Шанс на атакуващият и шанс на защитника , в случай че шанс на атакуващият е по -голям от шанс на защитника, то атаката на атакуващият ще се вади от живота на защитника.

Ако по време на атака защитника достигне до 0 живот , то атакуващият се приема като победител. Ако главният герой спечели битката , то той ще вземе предмета който се пази от създанието. Ако създанието спечели битката то играта приключва със загуба за играча.

Ако Героят избяга от сражение, създанието трябва да възстановява своя живот до максимум.

Избягване от битка

Играчът може да избере да избяга от битка, ако прецени че няма добри шансове срещу създанието или просто не желае да се бие към текущият момент. Избягването от битка няма да носи негативни последствия за играча. Играчът ще може да избяга от битка във всеки един момент от сражението.

Ако играчът избере да избяга от битка то създанието трябва да възстанови целият си живот то максимум.

Използване на отвари от инвентара

Главният герой има инвентар от отвари, които той може да използва по време на битка. Могат да бъдат използване от една до всичките отвари, които играчът има. Отвари не могат да бъдат закупвани от магазина по време на битка.

Текущо състояние на главният герой и създанието

Играч трябва да може да провери състоянието на главният герой и създанието във всеки един момент от битката. Информацията, която ще се предоставя е :

Magus [name] - Attack : attack_value Health : health_value

Creature - Attack : attack_value Health : health_value

Магазин

Главният герой може да достъпи до магазинът от всяка точка на картата, стига да не е в битка в текущият момент.

Магазинът ще предлага два вида предмети: Отвари и Оръжия. Магазинът ще има безкраен инвентар от всички видове предмети. Всеки предмет ще струва определено количество злато.

Ценоразпис:

Отвари

- Low - 5 злато
- Medium - 10 злато
- Superb - 15 злато
- Legendary - 30 злато

Оръжия

- Void Staff - 30 злато
- Rylai's Crystal Scepter - 15 злато
- Amplifying Tome - 9 злато
- Doran's Ring - 2 злато

Предмети

В системата ще имаме два вида предмети. Отвари и Оръжия. Отварите ще дават статично количество живот и могат да бъдат използвани веднъж. Оръжията увеличават атаката на главният герой. Няма да има ограничение във това колко предмета главният герой има във себе си. Ако главният герой има оръжие във своя инвентар то той със сигурност го ползва.

Отвари

Ще имаме 4 вида отвари:

- Low - здраве + 5
- Medium - здраве +10
- Superb - здраве +20
- Legendary - здраве + 100

Оръжия

Ще има 4 вида оръжия

- Void Staff - атака + 12
- Rylai's Crystal Scepter - атака + 7
- Amplifying Tome - атака +5
- Doran's Ring - атака + 1

Забележки:

Поради ограниченото време за създаване на играта интерфейсът на играта ще бъде терминален (конзолен). Ориентирането в действията на играта ще става чрез менюта. Менютата трябва да дават възможност на играча да прави следните неща:

1. Да види картата (без текущата позиция на играча)
2. Да Види карата (със текущата позиция на играча)
3. Да се придвижва.
4. Магазин - Достъп до магазина и закупуване на вещи.
5. Да види текущата информация за главният герой
6. Да излезе от играта.

Текуща информация за главния герой

Това ще включва името на героя, възраст, злато, инвентар и текущо здраве.