Концепция игры Dungeon&Monster`s

Концепция

Dungeon&Monster`s – это игра в жанре CRPG, с поджанром Rogue-like. В игровом мире нужно собирать свой отряд для зачистки подземелий от нежити и от других загадочных тварей, которые встретятся на пути. Собирать магические предметы и поднимать репутацию у местного лорда.

# Механики

## Бой

Игровой бой будет проходить по шагово с видом сверху. В сгенерированной комнате с каким-то шансом может быть противник. Если он будет, то начинается бой.

В начале определяется порядок хода или же – инициатива. Все персонажи, включая противники случайным образом выстраивают порядок ходов. Первый ходит тот, кто выбросит максимальное число от 1 до 20 + модификатор ловкости персонажа (Далее будут описаны характеристики и модификаторы).

Когда наступает ход персонажа игрока, то он может совершить несколько действий:

* Одно - основное действие
* Одно - бонусное действие
* Одно - действие реакции

В основное действие входит:

* Смена позиции персонажа
* Действие атака
* Накладывание заклинания
* Использование умения персонажа

В бонусное действие входит:

* Использование умения персонажа (Условно бафф или заклинание)
* Использование предметов из инвентаря.

В действие реакции входит:

* Использование умений (Типа контратаки или щита для повышения КД)

Противники тоже могут совершать такие-же действия во время своего хода

После победы, можно подобрать предметы с противника в инвентарь или использовать на одном из персонажей игрока.

## Характеристики персонажа

Персонажей, которых берет в отряд игроков есть определенные характеристики, проверки на характеристику и умений. Характеристики делятся на:

* СИЛА – влияет на точность попадания по противнику, урон от атаки и умений
* ЛОВКОСТЬ - влияет на инициативу персонажа точность попадания по противнику, урон от атаки, прибавляет КД персонажу и влияет на умения.
* МУДРОСТЬ – влияет на поиск ловушек, на заклинания персонаж и на попадание по противнику.

У персонажей есть еще несколько основных характеристик, такие как:

* Класс Доспеха (Или КД) – это уровень защиты персонажа, который нужно превысить, чтобы по нему провести урон. Он работает по следующей формуле: 10 + Ловкость персонажа (+3) = 13 КД.
* ХП (Хиты персонажа) – это здоровье персонажа, его необходимо превысить, для того чтобы убить. ХП каждого индивидуально и повышается с уровнем или лечением персонажа.
* XP (Опыт персонажа) – это очки за которые персонаж может перейти на новый уровень.
* LVL (Опыт персонажа) – это уровень самого персонажа. За каждый такой уровень персонаж увеличивает свое ХП, на определенных уровня может получать новые умения и повышать характеристики. Всего уровней 10.
* Скорость - во время боя, у персонажа будет определенная скорость, то есть, сколько клеток нужно ему пройти, чтобы совершить действие.

Также у каждого персонажа есть особые умения, ими могут быть различные баффы, лечением или использование заклинаний.

## Генерация подземелий.

В игре отряд должен будет спускаться в склеп, который находится в землях местного лорда. Он очень запутанный и глубокий.

Всякий раз, когда отряд выходит и заново заходит, то склеп будто постоянно меняется и в конце персонажей ждет легендарный магический предмет.

Уровни устроены случайно, когда персонажи входят в комнату, то происходи случайное событие или не происходит. Также в некоторых комнатах встречаются противники и предметы, которые можно подобрать.

Передвижение по самому уровню, совершается при помощи квадратный тайлов в подземелье, таким образом и происходит бой в подземелье

# Сюжет игры

Этим займется мастер Dungeon&Dragons – Александр Праздников Production.