Диздок на вк бота  
История мира:  
Мир называется Аркатта (эпичное название), игрок начинает свой путь в родной деревне, только в этой локации он сможет юзать команды типа "ферма", "работа" и т д, то есть не в каком-нибудь лесу или данже. Цель игрока - стать героем и дойти до тёмной крепости Разхард, последней локации до хардмода (типа как в террарии, но не совсем). Тёмный демон Гарос решил поработить этот мир, поэтому всех мирных жителей постоянно акатуют существа тьмы, с которыми игроку предстоит бороться. Идеи для локаций (локация и уровень): Лес (1), Горы Вангера (5), Подземелье трупов (10), Северный лес (10), Долина фей (15), Лес Фелинга[1] (25), Снежные горы (30), Ледяная пещера (35), Пустыня ветра (40), Южный Океан (50), Преисподния (60), Тёмные земли (70), Город возле крепости Разхард (75), Крепость Разхард (80). Максимальный уровень будет 100, а уровни, начиная с 90 будет пиздец как сложно получить, потому что на них надо будет особо увеличенное количество опыта и это будут супер-уровни (как в контракт варсе).   
  
[1]Лес Фелинга - лес люминисцентных гигантских грибов с пиздатой атмосферой, потому что его открыл учёный Фелинг, который также был автором многих зелек  
  
Идеи:  
ЗОЛОТЫЕ И СЕРЕБРЯННЫЕ МОНЕТЫ - Главная идея, типичная для игр хуйня "обычные деньги" и "особые деньги", золотые будут выпадать с боссов, а также их можно будет купить за донат   
  
После смены ника с "Прохожий" на какой-либо другой, игрок не сможет больше менять ник, такая себе регистрация, чтобы можно было отследить количество игроков в бота, а не просто количество всех людей, который когда-либо были в конфе с ботом. И вообще если бот будет в конфе из 200 человек, а играть будут только 20, нахуя нам засерать users.json 180 лишними челами? Кстати ник можно будет сменить за донат и после этого у чела в профиле будет такое: Нынешний\_ник [старые ники]   
  
Можно создать полную статистику игрока, а также потом замутить что-то вроде "топ убийства" - показывает топ по киллам, "топ опыт" - топ по опыту, топ "репутация" и т д.  
  
Нужно создать инвентарь, в котором будут оружия, зелья (по команде зелье <название зелья>), свитки (свиток это предмет одноразового использования, который навсегда даёт тебе какое либо заклинание). Но инвентарь не будет бесконечным. Его можно будет расширить в родном городе, чтобы игрок смог носить больше вещей.   
  
Предметы и деньги можно будет передавать другим игрокам.  
  
Будет такой параметр, как КД. Может слышал - Kill/Death rate - отношение киллов к смертям, чем это число больше тем круче и скилловее игрок. КД 15 это например 15 киллов и 1 смерть или 45 киллов и 3 смерти.  
  
  
Команды:  
Помощь - показвыает список всех команд, помощь [команда] показывает список подкоманд.  
  
Перейти - перейти (локация), думаю понятно че значит  
  
Сражаться - команда для локации, которая подкидывает тебе на битву рандомного моба из этой локации. После чего игрок входит в сражение с мобом и должен либо убить его, либо сам умереть, либо убежать. Убийство моба добавляет воинскую репутацию, смерть не меняет ее (погиб в честном бою), а побег снижает.