

Grupa: Kamil Kurp, Piotr Maciejowski, Piotr Puskarski

Opis

Gra RPG osadzona w świecie fantasy. Świat podobny do naszego, gdzie istnieje magia, a ludzie walczą na miecze, łuki itp. Gracz wcieli się w postać dowódcy i będzie poznawać jego dalsze losy wraz z poznawaniem świata gry.

1. System poruszania się głównej postaci

- atak mieczem, obrona – tarcza lub miecz
- widok z pierwszej osoby, poruszanie kamery myszką
- poruszanie postacią – bieg(wasd), sprint(np. shift), bez skakania, pływania
- kombinacje kliknięć przycisków myszy pozwalają na wykonanie specjalnych ataków(opcjonalne)

2. Ekwipunek

- Postać posiada swój ekwipunek, a także pieniądze wyrażone w złocie.
- zbieranie przedmiotów(zbroja, miecze, tarcze) z przeciwników, czy skrzyń
- kupno/sprzedaż sprzętu u bota
- wyświetlanie ekwipunku na postaciach(opcjonalne)
- możliwość ulepszenia ekwipunku u bota
- ekwipunek + podgląd postaci(opcjonalny) wraz z uzbrojeniem, pojawia się po kliknięciu I. Pojawia się także myszka umożliwiająca założenie przedmiotów. Gra raczej nie będzie zatrzymywana podczas widoku ekwipunku.

3. Statystyki

- takie jak:
 1. Health – bazowy + lvl + przedmioty
 2. Armor – zmniejsza obrażenia; przedmioty
 3. Strength – bazowy + lvl + przedmioty
 4. Damage(zależy od miecza i od statystyki Strength)
 5. Stamina – jak długo postać może sprintować.

4. Dialogi

- podejście do bota i kliknięcie go może spowodować otwarcie okna dialogowego
- istnienie jednego lub kilku pytań do wyboru i odpowiedź bota na zadane pytanie
- konwersacja odbywa się w „oknie”, które zawiera dialog i możliwe pytania do zadania.

5. Misje

- Dziennik misji, w którym znajdują się misje – szczegóły typu co gracz ma zrobić i gdzie, a do tego informacje o postępach
- Misje typu ”dowiedz się od mieszkańców” polegają na pogadaniu z botami. Istnieją też misje zbadania określonego obszaru, znalezienia danej rzeczy, a także zabicie określonych przeciwników.
- Gracz dostaje wynagrodzenie za wykonanie misji w postaci złota, czy też przedmiotu.

6. Przeciwnicy i system walki

- kilka rodzajów przeciwników
- przeciwnicy respią się na danych obszarach
- gracz atakuje klikając lewy przycisk myszy. Blokuje uderzenie klikając np. spację.
- Przeciwnicy są animowani co ma wpływ na blokowanie ataków
- gracz z pokonania przeciwnika zyskuje złoto lub przedmioty.

7. Ogólne

- klawisz akcji to „E”(rozmowa z botami, zebranie rzeczy z martwych przeciwników, otwieranie skrzyń itd.)
- brak systemu zdobywania poziomów czy też doświadczenia

Gracz wcieli się w postać dowódcy. Cała akcja będzie dziać się we wsi i jej okolicach. Główną misją będzie wyjaśnienie sprawy choroby w tej wsi. Główna misja składa się z podmisji. Tzn. pierwszą podmisją głównej misji to porozmawianie z wieśniakami. Po wykonaniu podmisji, odblokowuje się kolejna podmisja itd.. W pewnych momentach gracz będzie miał możliwość wykonania misji pobocznych, które nie mają wpływu na przebieg głównej akcji.