**Grupa:** Kamil Kurp, Piotr Maciejowski, Piotr Puszkarski **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.