

Предлагаю каждому выбрать цвет шрифта в котором будут вноситься правки в черновой вариант.

Куликовский Антон

Матющенко Роман

Олейнич Сергей

Глазырин Дмитрий

Буряк Константин

Федотов Михаил

МОНОПОЛИЯ

Вот, что нам надо сделать обязательно на Пятницу 24.10.14:

1. Переписать сценарии для параллельной работы (Выполнять действия можно даже когда не твой ход (торговать и т.п.))
2. Добавить сценарии для спец ячеек (тюрьма, и т.п.)
3. Сформировать правила генерации Карты
4. Закончить описание правил/сценариев и представить финальный результат.

есть еще доп. квесты :

1. различная длина карты
2. добавление различных видов собственности с разными свойствами (количество построек, доп бонусы Игроку)
3. Тематические карты (необходимо делать собственность по одной тематике в достаточном количестве для формирования карты)
4. Дополнительные случайные События/бонусы для игрока (возможность перебросить кубики и т.п.)
5. Реализация кубиков в отдельном непрерывном потоке случайных чисел

Идеи по тюрьме:

~~Дополнительные Возможные действия в тюрьме:~~

~~— договориться с тюремщиком (выпадает случайный вариант). случайные вариант: 3 круга платишь 50% от заработанного; отдать какое-то свое имущество; у него хорошее настроение он бесплатно отпускает; отпускает за определенную сумму; тюремщик неподкупный; удваивается срок.
— попытка бежать. здесь 2 варианта: 1) не получается. срок и сумма штрафа увеличивается в 3 раза. 2) удалось сбежать. в этом случае появляется еще 1 игрок
тюремщик он ничего не может покупать но может бросать кубик. если в течении 3~~

кругов он не попадет к тебе на ячейку — тебе удалось скрыться, иначе будет вариант 4.

Вариант без вывода тюремщика на поле:

- ❖ При побеге из тюрьмы у игрока появляется атрибут Беглец на некоторое количество ходов, если Беглец и другой Игрок оказываются на одном поле, у Игрока появляются возможные события:
 - Сдать Беглеца в тюрьму, за это он получает благодарность благодарность властей в виде денежной премии от Банка;
 - Укрыть Беглеца от тюрьмы, тогда с Беглеца снимается атрибут беглец;
- ❖ Игрок должен удалиться от тюрьмы на определенное расстояние за определенное количество ходов;

Описание Сценария тюрьма

- ❖ получается:
 - Игроку присваивается атрибут Беглец, он должен удалиться от тюрьмы на определенное расстояние и никому не попасться на глаза (Не попасть на одну и ту же ячейку с другим игроком);
 - При попадании Беглеца на ячейку с другим Игроком/Игроками:
 - у игроков появляется возможность сдать беглеца в тюрьму за вознаграждение от банка;
 - Заключить с Беглецом сделку об укрытии от тюрьмы, если сделка будет успешной, у Беглеца удаляется атрибут Беглец
 - У каждого Игрока в ячейке (не беглеца) Появляется диалог с действиями:
 - 1. Ничего не делать
 - 2. Сдать
 - 3. Сделка
 - ◆ Выполняется действие Сделка с добавлением Предложения Укрыть (которое нельзя удалить)
 - Подтверждается только первая заключенная сделка

Пример что будет если Беглец попадет на ячейку с несколькими Игроками:

Беглец ведет переговоры по сделке с двумя Игроками, Игрок1 согласился за 100 денег укрыть Беглеца, в то время как Игрок2 хочет 200, Игрок1 укрывает беглеца, атрибут беглец слетает, Игрок который был беглецом отказывается от сделки с Игроком2, тот злится нажимает сдать Беглеца, а беглеца уже и нет, на Игрока2 накладывается штраф за ложный вызов полиции.

Идеи по сохранению игры:

Для того что бы сохранить игру, у всех игроков будет событие “сохранить игру”, которое активируется после того как Игрок-администратор(тот который создал) игру инициирует событие у себя “сохранить игру”, далее все игроки включая администратора отмечают будут ли они в дальнейшем продолжать игру, кто в дальнейшем игру не планирует продолжать, считается выбывшим из игры, все его имущество передается банку, строения удаляются и т.д. Кто остался, сервер сохраняет их атрибуты для дальнейшего восстановления.

Идея по Постройкам Собственности

У Собственности не будет отдельных типов построек Отель и Дом; а будут только Стройплощадка заданного размера (с максимальным уровнем Здания на ней). На них можно будет строить Здания с особыми свойствами (Добавляют к Стоимости Аренды больше; но Стоят тоже больше; Увеличивают шансы Диверсии заказанной Владелльцем; При попадании на Данную Собственность Владелльцу зачисляются деп ередства; Уменьшается количество ходов при отсидке в тюрьме; Добавляет к данной ячейке случайное Событие из списка Шанс/Общ. Казна... и т.д.)

6. —Продать

1. Игрок-Выбирает Собственность у которой есть Здание
2. Выбирает Здание для продажи
3. Зачисляется на счет Игрока половина стоимости Здания
4. Выбранное Здание удаляется из числа построек Собственности
5. Игрок-возвращается к списку доступных действий

7. —Построить

1. Игрок выбирает принадлежащую ему Собственность на которой будет производиться стройка из числа той, которая входит в Монополию (все объекты собственности одной категории принадлежат одному игроку) и которая не является Заложенной; и у которой есть доступные стройплощадки. Разница между минимальным уровнем Зданий в ячейках Монополии и Текущей ячейкой не должна превышать 1-после Строительства
 - 1.1. если на-собственности ничего не построено, то-Игрок выбирает-тип-Здания
 - 1.2. если ередств достаточно, то они снимаются со счет Игрока и строятся выбранный-тип-Здания

- 1.3. Если на собственности есть уже Здание, то при наличии средств производится повышение уровня здания (увеличивается эффект)
2. Игрок возвращается к списку доступных действий

Игрок (предложение идеи с RPG)

1. Существует несколько классов персонажей
2. Игроки в начале могут выбрать какой то из этих классов
3. У каждого класса могут развиваться свои побочные свойства (картежник, пьяница, законопослушный, семьянин, авантюрист), которые могут добавлять особые События/Действия или бонусы (иногда возможны 2 хода подряд, Стоимость Постройки уменьшается, чаще выпадает в Шанс или Общ. казна “Получить деньги” или наоборот и т.п.)
4. Далее Игроки могут развивать в течении игры своих персонажей
5. В зависимости от выбранного персонажа может изменяться вероятность возможных Событий, эффектов от Действий (например ЧП, Диверсия, Случайные события)

Классы Персонажей (например)

1. Банкир
2. Предприниматель
3. Бандит(Мошенник\Аферист)
4. Генерал
5. Политик

/*

Хотел дописать немного видов монополии:

Давайте не будем монополии так уж сильно называть общими названиями. Почему бы вместо одной транспортной не сделать к примеру:

- Автомобильная корпорация;
- Морская компания;
- Авиа-строения;
- Сеть жд дорог;

К примеру тогда на автомобильной можно строить (цех ручной сборки—здание первого уровня, цех покраски—зд 2-го уровня, цех постройки моторов, конструкторское бюро, а последнее типо конвеер). BMW Toyota Ford

Морская компания строит (причал, верфь, док, порт, маяк)—виды (Universal Shipbuilding, Hyundai Heavy Industries, ОАО “Адмиралтейские верфи”)

Авиа-компания строит (аэропорт, терминал, ангар, завод, испытательная взлетная полоса или музей)

Например ИТ (сервер, разработка сайтов, переход на мобильный рынок,)

*/

Будет ли что-то типо мировых событий скажем раз в 5-ть ходов? Типо ученые открыли там новый вид связи, за что всем кто владеет ИТ монополиями добавляется что-то. Можно придумать как положительные так и отрицательные. Отрицательным может быть типо из тюрьмы убежал преступник (вымышленный) и в течении того времени как его не поймут у выборочного игрока отнимаются деньги или же рушиться здание.

Специальная ячейка биржа будет я ее так и не увидел... Сценарий на ней можно сделать вот такой. Игрок попавший на биржу начинает играть с банком. Задаётся сумма игры (либо зависит от того сколько у игрока денег либо он сам ставит сумму и надо посмотреть чем выше сумма тем больше он может выиграть или проиграть (лучше брать по соотношению между тем сколько игрок ставит и сколько у него есть только тогда мы можем узнать на сколько круто игрок играет и в зависимости от этого и будет процент) и начинается игра на бирже. Я думаю сделать ее совсем простой игрок ставит повыситься или понизиться акции той или иной компании (которые есть на игровом поле) это можно вычислить следующим образом. Игрок забирается с банком допустим что ставки той компании повыситься в течении 5 ходов. Если в течении этого времени кто то купил собственность или построил там строение то значит акции компании выросли если же нет то акции считаем упавшей. Как то так как по мне. Биржу можно сделать не специальной ячейкой а просто карточкой ШАНС!!!!!!

Идеи по бирже

Попав на соответствующую ячейку игрок имеет право выбрать два события:

Дополнительные возможные действия на бирже:

- сыграть на бирже (только с банком);
- отказаться от участия на бирже;

Описание сценария биржа

1. Сыграть на бирже.

Игрок выбрав этот вариант приступает к покупке акций на бирже у банка. Игрок покупает одну акцию на одну из монополий указанных на карте (цена акции определяется исходя из стоимости монополии).

Попав один раз на биржу игрок имеет право купить только одну акцию.

Акцию можно выбрать как на повышение так и на понижение и в зависимости от этого будут начисляться деньги игроку владеющего акцией или отбираться (изыматься). Подводить итоги роста той или иной монополии будем раз в пять ходов. За это время необходимо провести анализ что было построено в этой монополии а также

~~сколько денег было изъято из других игроков за время пребывания на территории данной монополии. Подсчет роста акции предлагаю делать так: Если в течении пяти ходов в этой монополии побывало от 4 и выше игроков то акции выросли. Также если в течении пяти ходов на данной монополии было построено здание то акции выросли. Если же нет то акции упали.~~

~~Или же это можно делать и следующим образом (Есть игрок владеющей монополией и у него есть капитал, если в течении пяти ходов данный капитал у данного игрока вырос и плюс было построено строение на данной монополии (при условии что можно строить) то тогда акции поднялись и соответственно наоборот).~~

~~Выигрыш считается в процентах от суммы. Необходимо учесть сколько есть у игрока денег и сколько он ставит чтобы понять как сильно он готов рискнуть и в зависимости от этого и будет процент выигрыша. (к примеру можно просто высчитывать процент ставки и на нее и умножать то есть умножать сумму акции на этот процент) Также акцию можно продать либо игроку либо банку (и получить за нее деньги).~~

2. ~~Отказаться от покупки акций. (или же просто отдохнуть от игры, посетить развлекательные места или же стрелечный клуб)~~
~~Ничего не выполнять при попадании на ячейку и вести обычный образ жизни на игровом поле.~~

Правила формирования карты. Черновик

Необходимо определиться с тем сколько ячеек собственности (улиц) будет входить в одну монополию.

Необходимо чтобы ячейки собственности находились рядом или же чтобы они были разбросанны.

~~Давайте для начала сделаем карту как ленту, так будет проще как мне кажется.~~

Я думаю что надо предоставить только возможные количества игровых карт то есть на 20, 30, 40, 50 ячеек. (это необходимо подсчитать)

Первая ячейка обязательно старт-плюс на карте должна быть тюрьма и попасть в тюрьму. Предлагаю тюрьму ставить по середине карты. Или же сделать так чтобы ты со старта не мог в нее попасть одним броском кубиков.

Можно сделать так чтобы монополии одной группы компаний не находилась рядом, тогда есть возможность все построить по цене начиная с меньшей.

Правила формирования карты:

1. Ячейки собственности с разной ценовой категорией не могут находиться рядом. То есть На карте не должно быть такое: 1-я ячейка собственность стоит 100, 2-я ячейка собственность стоит 10000.
2. Тюрьма не может находиться от старта в один достижимый ход. То есть у нас два кубика и игрок может переместиться на 12 ячеек, значит тюрьма может находиться от старта как минимум на 13 ячейке.
3. Ячейка шанс или общественная казна могут находиться в перемешку с монополией.
4. Подряд может идти не более 2 ячеек шанс или общественная казна. Рядом могут находиться шанс и общественная казна.
5. Для создания монополии и начала постройки необходимо обладать 3-мя одинаковыми ячейками собственности (то есть обладать 3-мя компаниями)

Классы

Игрок

```
сдаться()  
сделатьХод()  
завершитьХод()  
установитьСчет()  
получитьСчет()  
получитьСобственныеЯчейки()  
добавитьСобственнуюЯчейку()  
удалитьСобственнуюЯчейку()
```

Доска

```
добавитьЯчейку()  
получитьЯчейки()  
текущийИгрок()  
следующийИгрок()
```

Ячейка

Стройплощадка

установитьЗдание()

получитьЗдание()

Здание

получитьУровень()

установитьУровень()

Кубик

броситьКубик()

Интерфейсы

Собственность

установитьВладельца()

получитьВладельца()

получитьСтройплощадки()

Событие

получитьСобытие()

