**Kalandjátékszerkesztő webes alkalmazás**

Egy olyan webes alkalmazás fejlesztése, amelynek célja, hogy a felhasználók saját kalandjátékot készíthessenek, későbbiekben pedig egymás- és saját játékukkal játszhassanak is.

Alap ötlet:

* A weboldalon van lehetőség regisztrálni, majd később bejelentkezni.
* A bejelentkezett felhasználók láthatják a többi online felhasználót és barátnak jelölhetik azokat. Amennyiben az adott felhasználó ezt visszaigazolja, a két felhasználó barátnak számít.
* A bejelentkezett felhasználók kalandjátékot szerkeszthetnek az oldalon. Az oldal eltárolja (adatbázisban) az elkészült, illetve félkész munkákat. Ez áll:
  + Egy térképet készíthet a játékhoz. Amely egyfajta „játéktábla” -ként funkcionál. (Ez egy üres négyzetháló, amire a felhasználó „út kártyákat” rakhat: elágazást, kanyart, illetve zsákutcát.)
  + A térkép mezőihez szöveget illetve akciókat lehet rendelni, amelyek meghatározzák, hogy az adott mezőn mi történik a játékossal illetve, hogy onnan merre haladhat tovább.
  + Egy mezőhöz legalább egy-egy apró történet-részletet kell rendelnie a felhasználónak. Amennyiben többet is ír hozzá, meg kell adnia, hogy mely esetben melyikkel találkozik a játékos (például véletlenszerűen sorsolódjon ki, vagy egy feleletválasztós kérdés alapján dőljön el).
  + Egy-egy mezőhöz megadhatjuk, hogy véletlenszerűen vagy a játékos döntése alapján dőljön el, hogy onnan merre haladhat tovább.
  + A térkép lehet rejtett, azaz nem látható a játékos számára, de választhatjuk azt az opciót is, hogy a játékos láthatja azt, vagy köztes megoldásként a térkép csak azon részeit láthatja a játékos, amelyeken már járt (mintha saját maga jegyezné fel).
  + Az egyes mezőkhöz megfelelő méretű és felbontású illusztrációkat tölthetünk fel, vagy választhatunk hozzá az alap képgalériából is.
  + A játék céljaként kijelölhetjük csupán egy mező elérését, vagy megadhatunk ráadásként valamilyen próbát az adott mezőhöz, amelyet a játékosnak sikeresen kell elvégeznie a győzelemhez. (Például egy vagy több feleletválasztós kérdés sikeres megválaszolása vagy egy véletlenszerű esemény kedvező kimenetele pl. dobás egy virtuális játékkockával amely jelentheti egy mitikus lénnyel való küzdelem kimenetelének eldöntését is.)
* Az elkészült munkáinkat az oldal tárolja, és eldönthetjük, hogy azok publikusak legyenek (bárki láthatja), vagy csak bejelentkezett felhasználók számára legyen elérhető, vagy csak a barátaink láthassák, vagy csak saját magunk.
* A saját elkészült munkáinkhoz tölthetünk fel egyedi borítóképet, vagy választhatunk egyet a galériából.
* A weboldal számolja, hogy az egyes elkészített játékainkat hányszor játszották végig és tárolja valamint megjeleníti azt.
* A weboldalon lehetőség van a publikus munkákat népszerűség illetve abc sorrend alapján listázni illetve a lista elemeit kiválasztva lehetőség van azokkal játszani, kipróbálni őket. A játékgalériában kereshetünk is bizonyos szempontok alapján.

További ötletek kiegészítéshez:

* A barátok közösen is készíthessenek egy kalandjátékot.
* Lehetőség legyen több személyes kalandjáték készítésére, amelyet egy vagy több fiókon keresztül is lehet játszani.
  + Egy fiókon keresztül: ha baráti társasággal játsszák, akkor ne legyen szükség egyszerre több felhasználóval bejelentkezni, hanem egy bejelentkezett felhasználó fiókján keresztül irányíthassa karakterét az összes játékos.
  + Több fiókon keresztül: több online felhasználó játszhasson ki egy több személyes kalandjátékot közösen. Ehhez szükséges, hogy egy online felhasználónak lehetősége legyen másik online játékosokat invitálni egy játékra.
* Játék kereső funkció: ha egy online játékos egy több személyes kalandjátékkal szeretne játszani, akkor lehetősége legyen egy „sor”-ba jelentkezni, ahol ha elegendő játékos gyűlik össze, akkor a weboldal közös játékba invitálja őket.
  + Itt a weboldal felajánlja a legnépszerűbb publikus játékokat, de a mindegyik felhasználónak van lehetősége ajánlani is a többiek számára. Amennyiben összegyűlik kellő számú játékos, akkor lehetősége van szavazni mindenkinek, hogy mely játékot akarják kijátszani. Amennyiben a szavazás alapján nem dől el, első sorban népszerűség alapján választ a program, amennyiben ez alapján sem dől el, véletlenszerűen sorsorja ki a program, hogy kinek a javaslatát válassza. (Itt szóba jöhet egyéb, kedvezőbb mechanizmus is.)
* A játékoknak a weboldal megbecsüli a bonyolultságát a térkép nagysága és az alternatív útvonalak valamint a szövegmennyiség alapján, illetve minden játékhoz, amit már legalább egyszer végigjátszottak, játékidőt becsül az addigi végig játszások ideje alapján. (Amit addig még nem játszottak végig, esetleg ahhoz is egyéb szempontok alapján becsülhet időt.)
* További kritériumokat adhatunk meg a győzelemhez:
  + A játékosnak a megadott számú lépésen belül el kell érnie a célmezőt, különben veszít.
  + A játékos ha bizonyos mezőre lép, (azaz nem megfelelő útvonalat választ) akkor veszít.
* A program ellenőrizze, hogy az adott játékot lehetséges-e végig játszani, azaz van-e olyan útvonal, amelyen haladva a játékos győzhet.
* Az adott játékokhoz alaptematika lehetőségek közül választva adhatunk meg tematikát (pl. labirintusos, fantasztikus, stb.) amely alapján kereshetjük is azokat illetve adhatunk meg hozzá külön keresőszavakat, amelyre ha a felhasználók rákeresnek, akkor az ahhoz hasonló, részben vagy egészben egyező keresőszavakkal rendelkező játékokat kapják eredményül.
* A tematika alapján változzon a szerkesztés és a játék során megjelenő térkép. (Például labirintus táma esetén az „út-kártyák” -on az utat zöld bokrok szegélyezik vagy sárkányos téma esetén 1-2 sárkány vagy sárkány csontváz illusztráció jelenik meg rajtuk.)
* A program véletlenszerűen generáljon olyan térképet, amelynek „út-kártyái” illeszkednek egymáshoz és jó kiinduló pont lehet egy játékhoz. (Legyenek benne zsák-utcák, de ne túl sok, illetve összefüggő gráf legyen a végeredmény (ne legyenek olyan pontok, amelyekre nem lehet eljutni.)