

Juego de texto: Space sheriff

Sistema de comunicación:

(Verbo/Dirección) (Objeto/dirección) []

Insertaremos acciones y el sistema nos dará una respuesta

Órdenes recibidas

- Movimiento: igual que la acción go
 - o North, n
 - o East, e
 - o South, s
 - o West, w
 - o Northeast, ne
 - o Northwest, nw
 - o Southeast, se
 - o Southwest, sw
 - o Up, u
 - o Down, d
- Acción
 - o climb (up/down)
 - o go (direction/in/into/out/up/down)
 - o break (object/item) with (item)
 - o open/close (container/location)
 - o move (object)
 - o turn (control) with (object/item)
 - o put (item) in (container)
 - o get/take/pick/pick up [all] (objet)
 - o drop (item)
 - o throw (item) at (object/location)
 - o open (container)
 - o eat/drink (object/item)
- Ataque:
 - o attack/kill (creature) with (attack object)
- Consultas:
 - o Inventory i
 - o Diagnostic
 - o examine (object/item/location)
 - o read (object/item legible)
 - o hi/hello
- Partida:
 - o save (name)
 - o restore (name)
 - o restart
 - o quit q
 - o verbose

- superbrief
- score
- g

Sistema de combate:

Combate por turnos

Cuando atacamos, nos devuelven el ataque en el mismo momento

Al atacar se puede producir diversos resultados:

- Fallo critico 0-9: se te cae el arma:
- Fallo 10-39: No infringe daños
- Acierto 40-84: se resta de la vida de objetivo
- Fuerte 85-95: al enemigo se le cae el arma. No ataca
- Critico 96-100: se deja al enemigo aturdido. No se moverá ni atacará

Se calculará con la siguiente fórmula:

Tirada al azar x suerte x 2

Salas:

- Podemos mover en todas las direcciones.
- Puede tener luces apagadas o encendidas.
- Puede contener objetos/contenedores/localizaciones.
- Al descubrir una sala se nos mostrará su descripción.
- Al entrar en una sala nos indica que objetos hay.

Historia:

Apareces en un módulo de transporte, eres un sheriff espacial, en la pantalla hay una alerta, cuando la lees te indica que algo no va bien en la base. Los sistemas están caídos. Deberás volver a activarlos. (Energía, defensa, reparación, ventilación e iluminación) abrir refugio y volver.

Mapa:

Estamos en un planeta estéril dentro de un módulo, lejos hay otro modulo oscuro que contiene una espada laser, hay un vehículo que contiene una guantera que contiene una tarjeta (se puede leer) hay una estructura grande con una torre en la entrada que se puede escalar tiene una trampilla para activar la energía de emergencia, subes metes la tarjeta en el pc y respondes 3 preguntas, y se abre la puerta, esta oscuro, hay una linterna led,

Estructura

Movimientos:

Por el mapa nos podremos mover las siguientes direcciones:

North n

East e

South s

West w

Northeast ne

Northwest nw

Southeast se

Southwest sw

Up u

Down d

Personajes:

Común:

-vida: puntos de vida

-Ataque: puntos de daño

-Suerte: sobre 100

-inventario: kilos

Personaje:

Protagonista

50pv, 2pd, 5ps, 20pf

Es un sheriff espacial

Criaturas:

- Fred Fredburger

:40pv, 4pd, 4ps, 10pf

Una criatura grande y fuerte con cara de bobalicón y un sombrero extraño, lleva un garrote tosco(6pd)

- Blue Octodog:

10pv, 5pd, 6ps

Es un perro con ocho patas de color azul, gelatinoso y con grandes dientes, que te mira con cara de pocos amigos.

Acciones:

Puede mirar alrededor para obtener una descripción: look l

Puede consultar el inventario: inventory i

Consultar la vida: Diagnostic

Escalar: Climb (up/down)

Ír: go (direction/in/into/out/up/down)

Saludar: hi/hello

Coger: get/take/pick/pick up [all] (objet)

Tirar objeto: throw (item) at (object/location)

Abrir contenedor: open (container)

Leer: read (object/item legible)

Tirar objeto: drop (item)

Poner: put (item) in (container)

Encender/apagar: turn (on/off) (object/item)

Activar: turn (control) with (object/item)

Mover: move (object)

Atacar: attack/kill (creature) with (attack object)

Examina: examine (object/item/location)

Comer/beber: eat/drink (object/item)

Abrir/cerrar: open/close (container/location)

Romper: break (object/item) with (item)

Escenarios:

Puede contener los diferentes objetos:

- objetos
- localizaciones
- contenedores
- direcciones

Objetos:

Parámetros comunes

Nombre

Peso

Distinciones

- Lámparas: led (10m)/pilas (5m) (iluminan salas oscuras)
- Armas: sable laser (12)/tubería(5)/hacha(10) (tienen ataque (daño que hacen))
- Contenedor: armario/baúl/nevera/guantera/taquilla (contienen objetos)
- leíbles: libro/display contienen una descripción
- Localizaciones: ventanas, trampilla, rejas, puertas (pueden estar cerradas [con llave])
- controles: interruptores, cerraduras
- food/drink: lata slurm(5)/mars moon cola(5)/cangrejo(20)/agua(-2)/beans(20) (restauran vida o la quitan)

Opciones

Guardar partida: save (nombre)

Cargar partida: restore (nombre)

Volver a empezar: restart

Salir: quit q

Modo full descripción: verbose

Modo nunca describir una área: Superbrief

Mostrar puntuación, ranking y movimientos: Score

Repetir ultimo comando: g

Glosario

pv = puntos de vida

pd = puntos de daño

ps = puntos de suerte

pf = puntos de fuerza = kilogramos que puede llevar, 4pd, 4ps, 10pf

m = movimientos

object = objeto que encuentra en el escenario

ítem = objeto que se encuentra en nuestro inventario

container = objeto o ítem que puede contener otros objetos

location = dirección a otra estancia

creature = enemigo

control = objeto que se puede activar y desactivar