

Общая концепция.

Приложение представляет из себя ряд условных таймеров. Используется как дополнение к игре (типа счетчика), проходящей в реальности.

Приложение MVP на андроид, должно уметь работать с NFC (в дальнейшем должно уметь работать с GPS, Интернетом (EDGE, связь с БД, минимальное требование к интернету)). Обмен предметами и лутание происходит через модуль NFC.

Защитить приложение от несанкционированного доступа и взлома, чтобы им нельзя было пользоваться без разрешения. Закрытый исходный код и т.п.

Основную конфигурацию приложения вывести в отдельный файл, чтобы можно было самостоятельно производить конфигурацию. В дальнейшем планируется ввести админку и модераторский отдел.

Шрифт приложения: B52, цвет: 16с60с.

Адаптация под экраны от 4 до 12 дюймов, «резиновый» дизайн.

Должно уметь работать в фоновом режиме и сохранять параметры/характеристики последних значений после перезапуска/разблокировки телефона.

Там, где «(размер параметра настраивается)» вынести данный параметр в конфигурационный файл.

Во всех вычислениях предусмотреть отладочный коэффициент времени, по умолчанию x1, данный параметр можно настроить, например, x5, в этом случае в приложении время пойдет в 5 раз быстрее.

Регистрация

[<] [ID: 79998887766] [=]

ID: +79876543210

Пароль: 123456

Позывной: Нагибатель

[ИНВЕНТАРЬ]

[УМЕРЕТЬ]

[ЗАЛУТАТЬ]

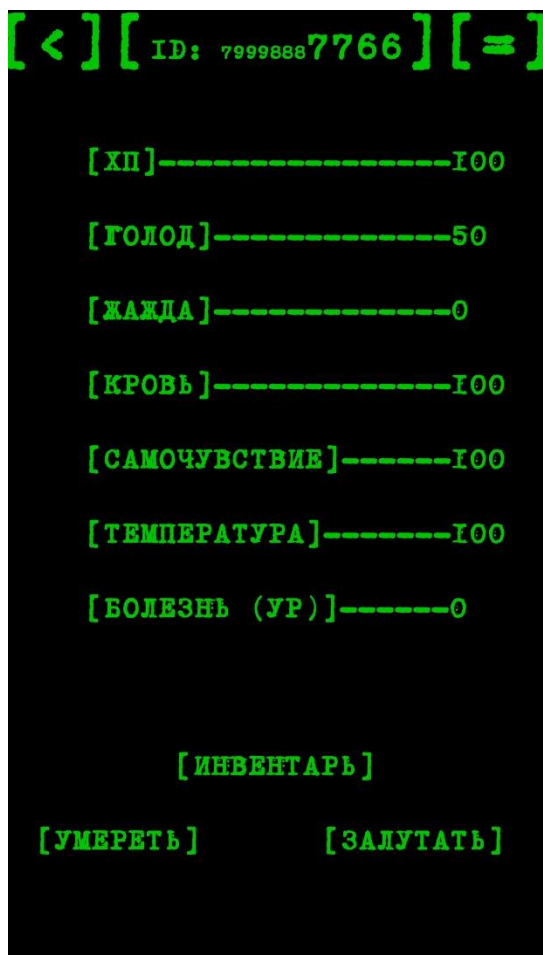
Айди - номер телефона начиная с 7

Пароль - любой

Позывной - любой

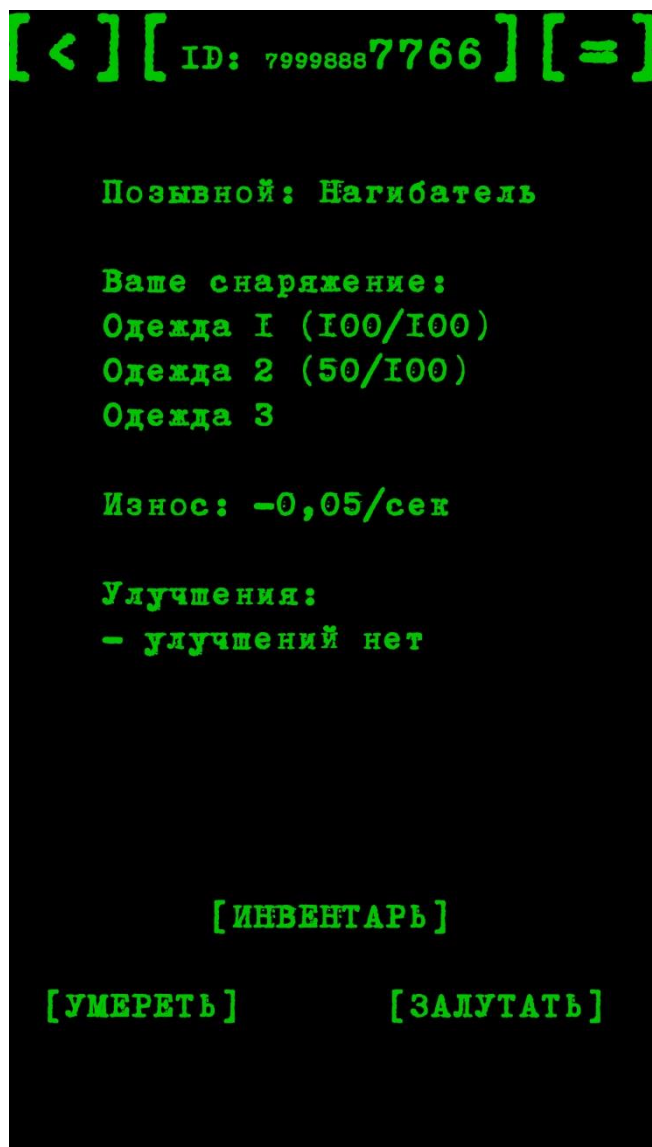
Данные хранятся в телефоне, в следующих версиях необходимо будет скормить это серверу.

Главный экран



Представляет из себя общую информацию об игроке.

< - назад, = - меню (пока неактивная)



Айди

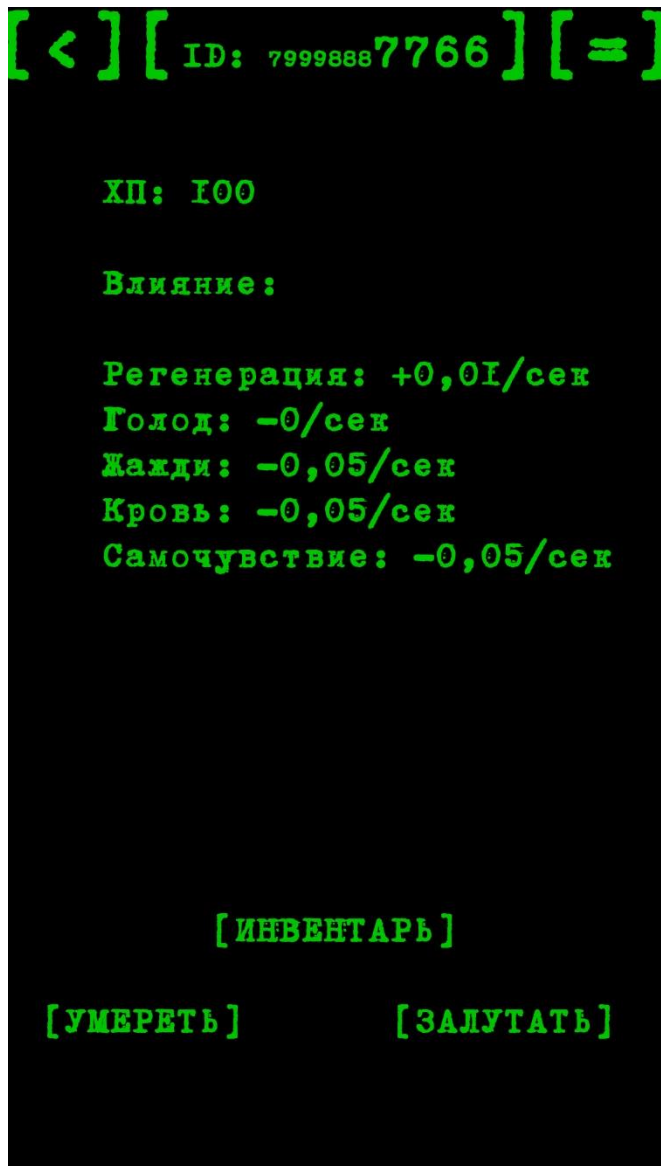
Выводится информация об игроке и его снаряжении.

Ваше снаряжение: выводится информация о надетой одежде и ее состоянии. Состояние одежды падает с каждой секундой, по умолчанию -0,05/сек (размер параметра настраивается), когда прочность одежды = 0, одежда считается уничтоженной.

Улучшения - улучшения, пока недоступны.

Добавить поле ввода кода для сброса всех характеристик и инвентаря, т.е. полное обнуление персонажа

Код: 7264



ХП

ХП: Общее кол-во ХП, когда ХП = 0, то игрок умирает (выводится экран «Умереть»). Диапазон ХП: 100 ... 0.

Влияние: выводится список влияющих эффектов.

- Регенерация +0,05/сек (размер параметра настраивается). Нужна для того, чтобы если у игрока восстанавливались ХП, когда негативные эффекты сняты.

- Голод (размер параметра настраивается). Подробнее в соответствующем разделе.

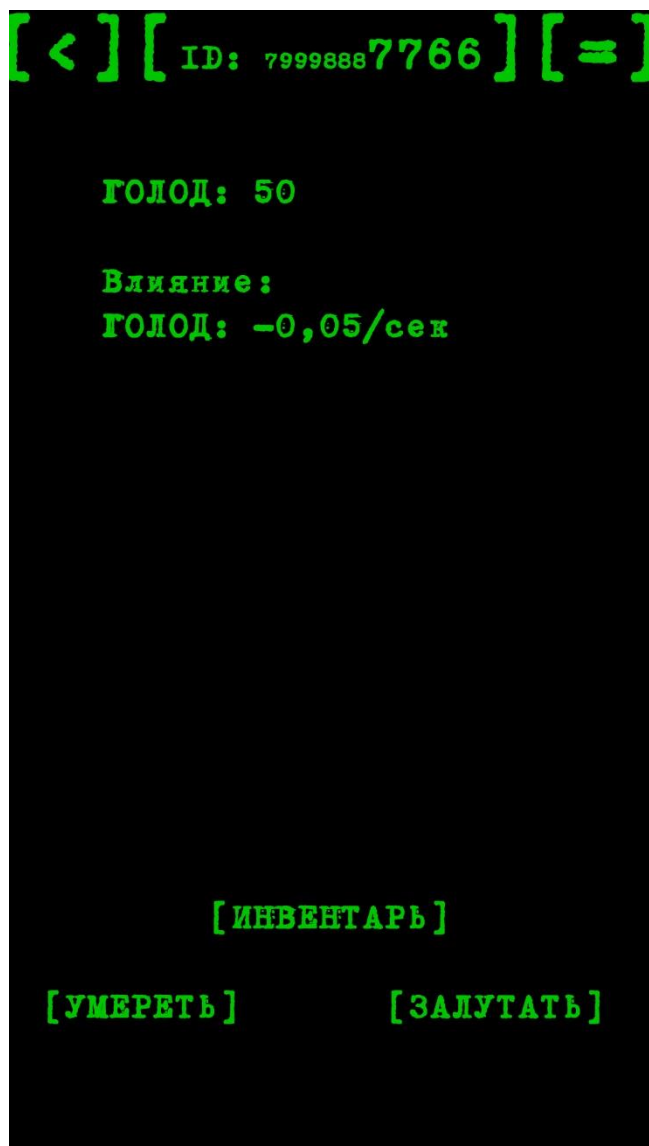
- Жажда (размер параметра настраивается). Подробнее в соответствующем разделе.

- Кровь (размер параметра

настраивается). Подробнее в соответствующем разделе.

- Самочувствие (размер параметра настраивается). Подробнее в соответствующем разделе.

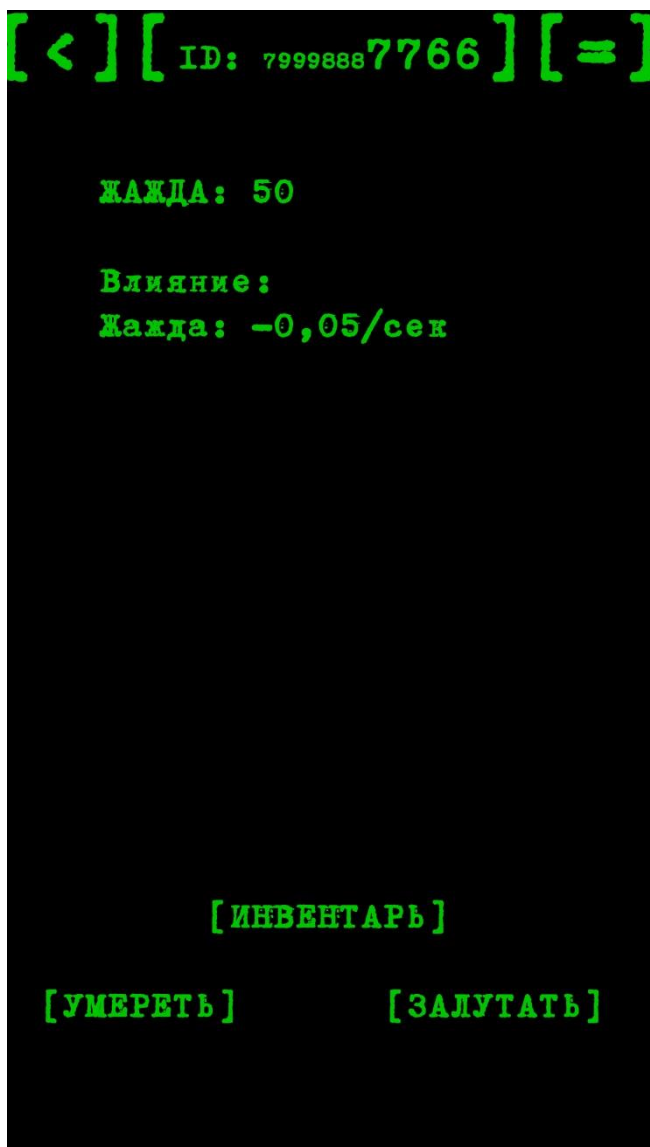
Голод



Голод: выводится текущее состояние голода. Максимум 120 (размер параметра настраивается). Если игрок переел выше указанного значения, появляется сообщение «вас вырвало» и значение устанавливается на 40 (размер параметра настраивается).

Влияние: влияющие факторы. Стандартный голод -0,05/сек (размер параметра настраивается).

Когда голод опускается ниже критических значений - происходит уменьшение ХП. Подробнее в соответствующем разделе.



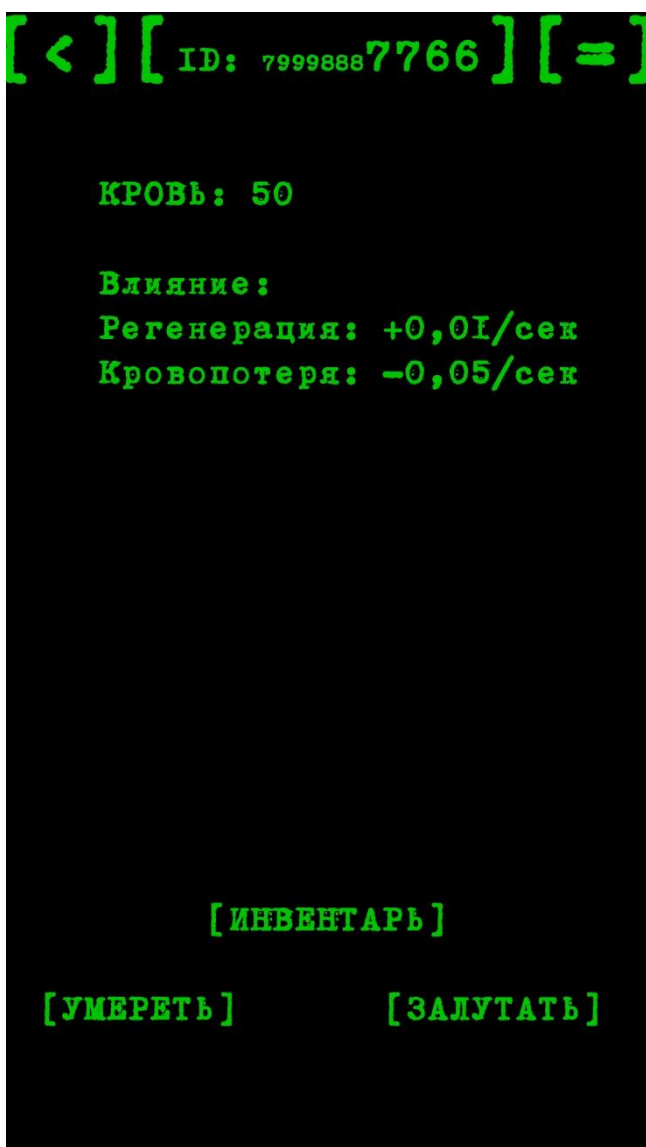
Жажда

Жажда: текущий уровень жажды. Максимум 120 (размер параметра настраивается). Если игрок перепил выше указанного значения, появляется сообщение «вас вырвало» и значение устанавливается на 40 (размер параметра настраивается).

Влияние: стандартное влияние жажды -0,05/сек (размер параметра настраивается).

Когда опускается ниже критических значений – происходит уменьшение ХП. Подробнее в соответствующем разделе.

Кровь (не нужен в MVP)



Кровь: показатели уровня крови у игрока. Значения от 0...100.

Когда кровь опускается ниже критических значений - происходит уменьшение ХП. Подробнее в соответствующем разделе.

Влияние:

- регенерация +0,05/сек (размер параметра настраивается), для регенерации уровня крови в случае кровопотери и ее остановки.

- кровопотеря, бывает 5 уровней, в зависимости от уровня меняется размер значения (размер параметра настраивается)

1 - 0,1

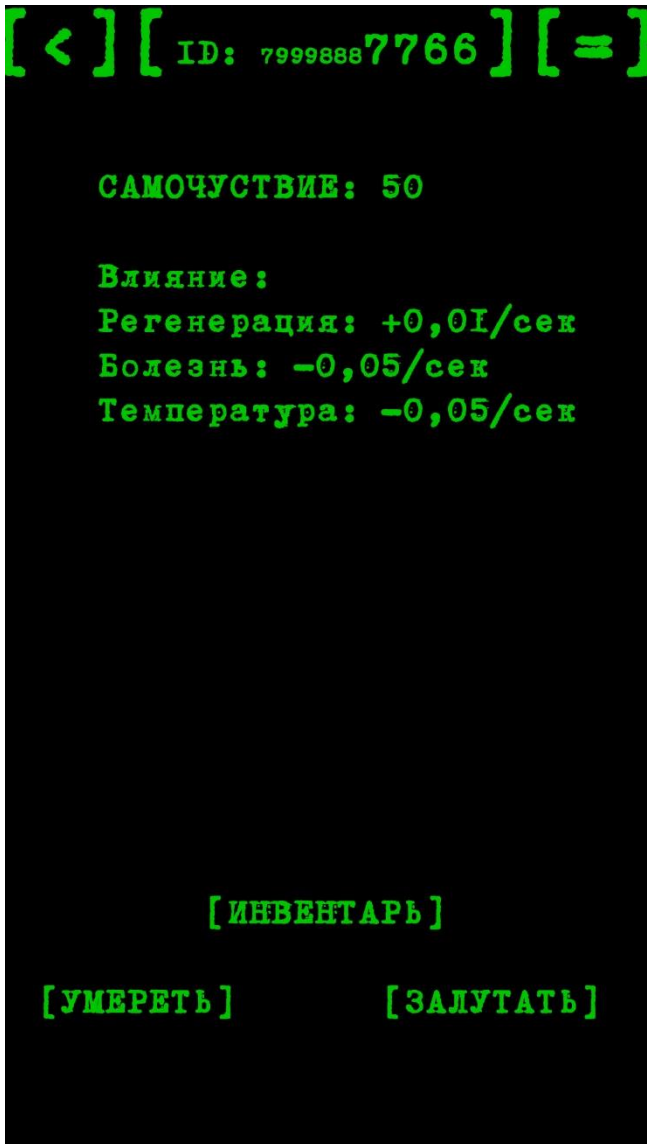
2 - 0,2

3 - 0,3

4 - 0,4

5 - 0,5

Самочувствие



Является промежуточным параметром, для отыгрыша болезни и температуры тела.

По умолчанию 100, диапазон 0...100. Когда опускается ниже критических значений - происходит уменьшение ХП. Подробнее в соответствующем разделе.

Влияние - влияющие факторы.

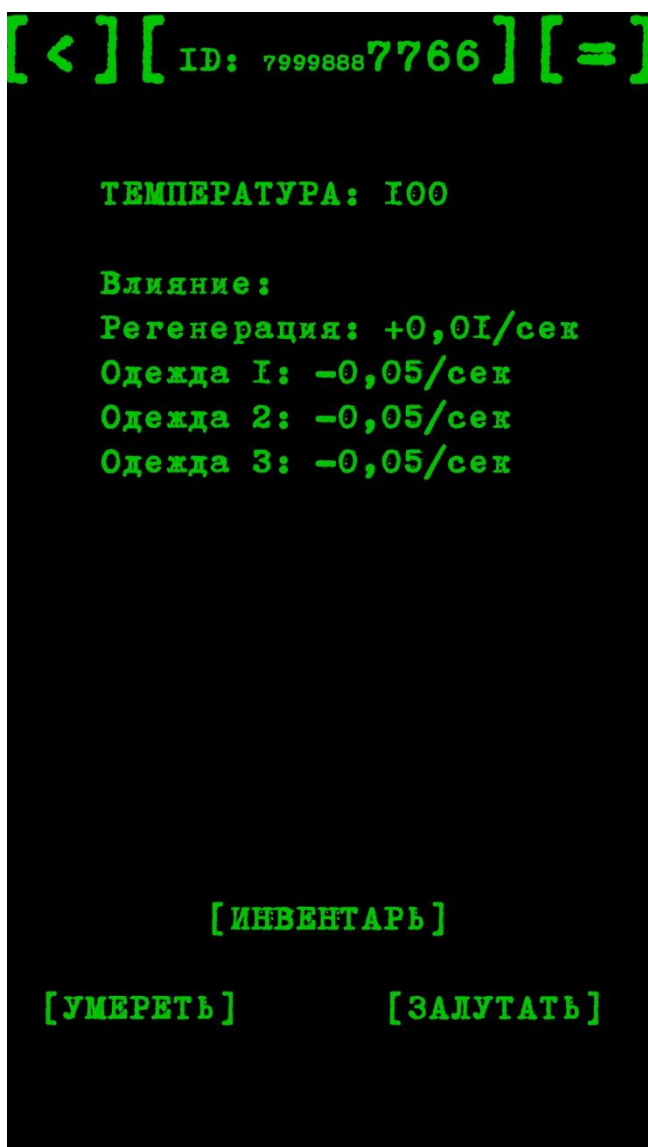
Регенерация - +0.05/сек

Болезнь - бывает 5 уровней, в зависимости от уровня настраивается параметр уменьшения показателя болезнь (подробнее в соответствующем разделе)

Температура - бывает 5 уровней, в зависимости от уровня настраивается параметр уменьшения показателя болезнь

(подробнее в соответствующем разделе)

Температура



Температура: текущее значение.

Диапазон 0..100.

Когда опускается ниже критических значений - происходит уменьшение САМОЧУВСТВИЯ.

100...50 - 0

50-25 - -0,1

25-15 - -0,2

15-10 - -0,3

10-5 - -0,4

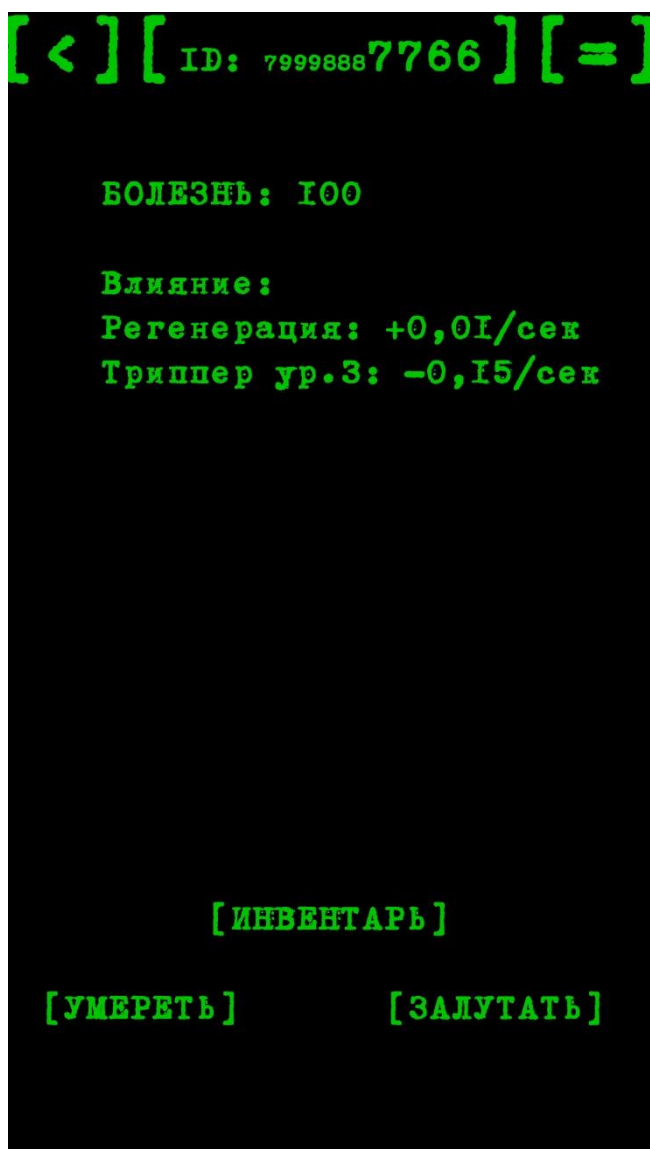
5-0 - -0,5

Когда опускается ниже критических значений - происходит срабатывание болезни. Подробнее в соответствующем разделе.

Регенерация - +0,05/сек (размер параметра настраивается) восстанавливает температуру, когда надета вся одежда.

Одежда 1...3 - при наличии надетой (использованной одежды) и ее неполном износе (см.Айди и Лут типа одежда), влияние 0, при отсутствии одежды или ее полном износе (значение прочности 0) происходит уменьшение параметра Температуры на 0.05/сек (размер параметра настраивается).

Болезнь



Болезнь: диапазон значений 0...100.

Когда опускается ниже критических значений - происходит уменьшение САМОЧУВСТВИЯ.

100...50 - 0

50-25 - -0,1

25-15 - -0,2

15-10 - -0,3

10-5 - -0,4

5-0 - -0,5

Влияние:

- Регенерация +0,05/сек (размер параметра настраивается).

- название болезни (произвольные

названия ранее заданных болезней, отличаются только названиями), ее уровень и размер влияния (размер параметра настраивается).

1 - 0,1 (при температуре 50...30)

2 - 0,2 (температура 30...20)

3 - 0,3 (температура 20 ... 10)

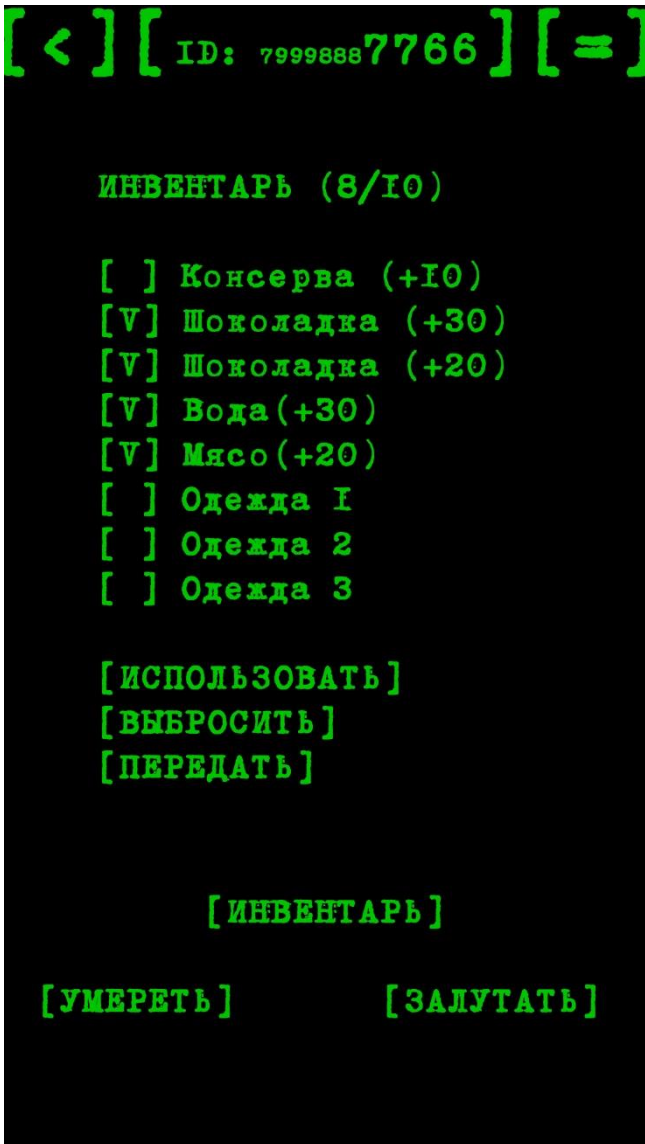
4 - 0,4 (температура 10...1)

5 - 0,5 (температура 1...0)

Предполагаемый список болезней (диарея, обморожение, тепловой удар, ОРЗ, ОРВИ, ковид, авитаминоз, триппер, гонорея, сифилис, заражение крови, туберкулёз).

Даже если температура тела после восстановилась – болезнь никуда не исчезает и ее надо вылечить медикаментами.

Инвентарь



Имеет вместимость на 10 предметов (размер параметра настраивается). В нем отображается количество занятых слотов и общее количество.

Рядом с каждым предметом чек бокс для множественного выбора.

Название предмета.

(в скобках указано, какой прирост имеет данный предмет)

[Использовать - использование выбранных предметов]

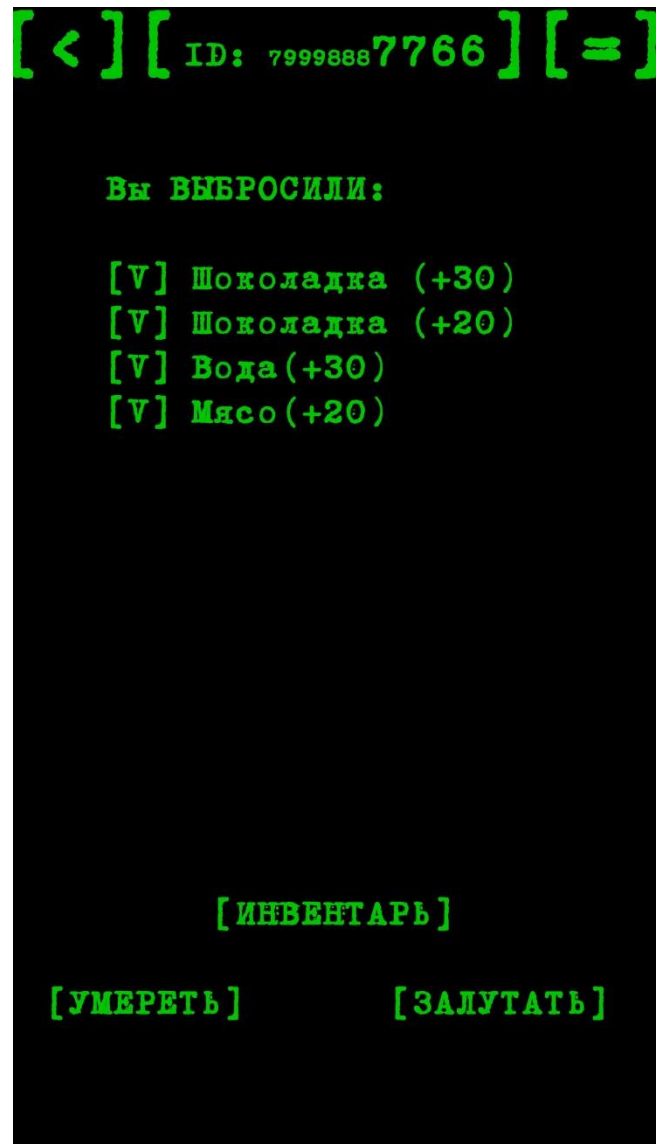
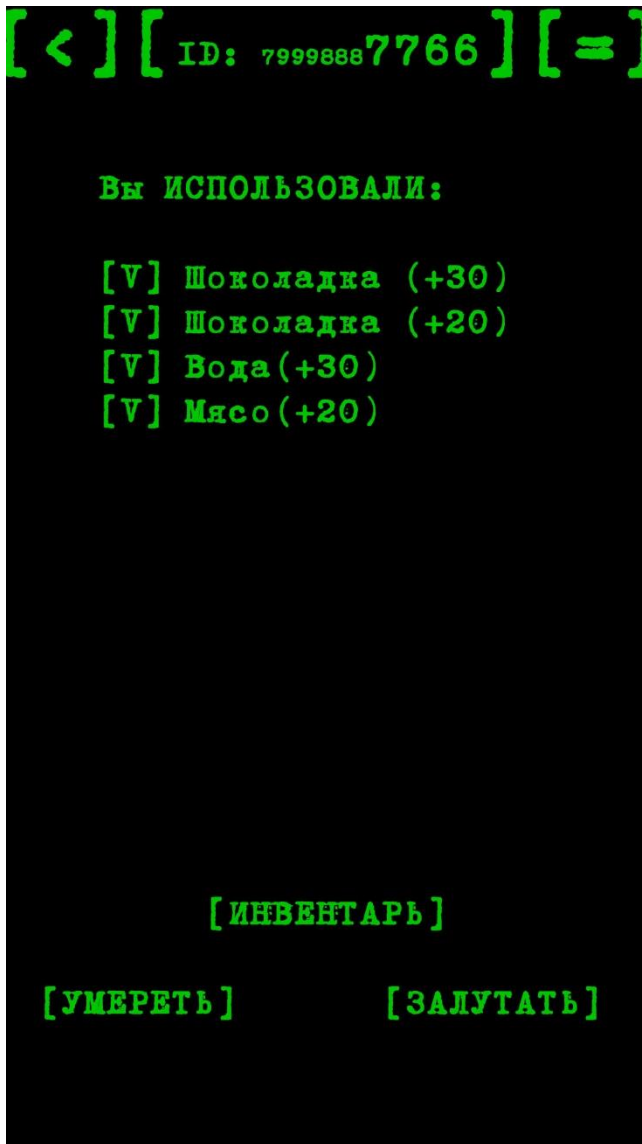
[Выбросить - уничтожение выбранных предметов]

[Передать - передача выбранных предметов, телефон передающего встает в режим передачи лута и ожидает другой

телефон в режиме залутать].

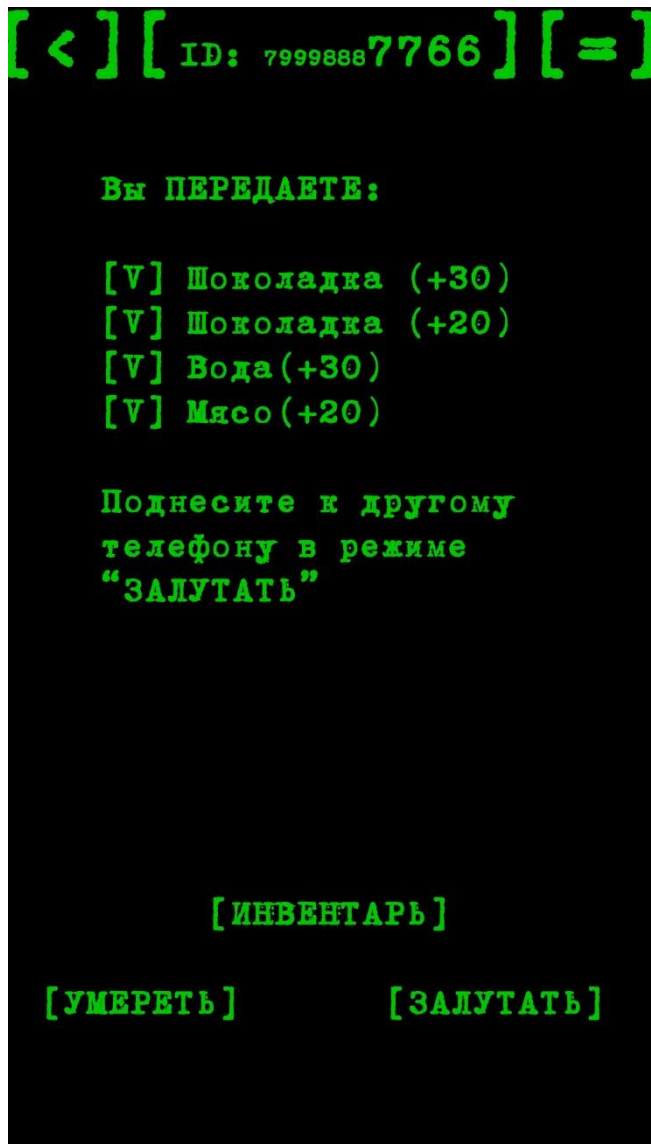
Предусмотреть возможность стартового лута, т.е. лута, который появляется в инвентаре каждый раз, когда игрок оживает.

Использовать/Выбросить



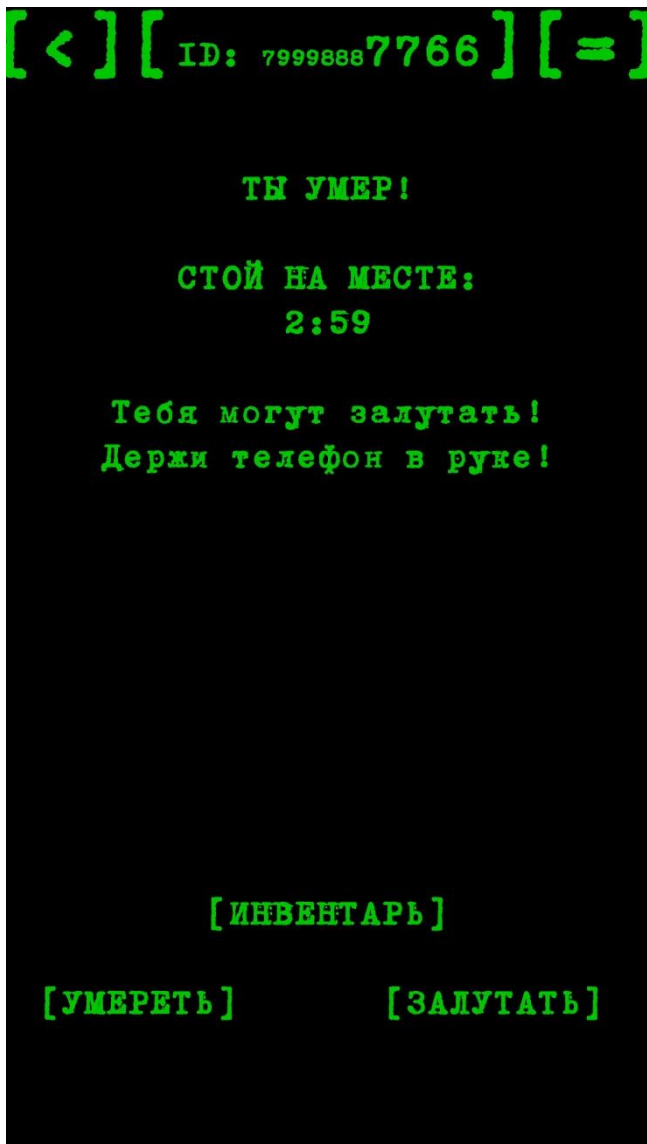
Выводится сообщение о том, что использовано/выброшено.

Передать



Выводится экран с информацией о передаваемой вещи и информационное сообщение.

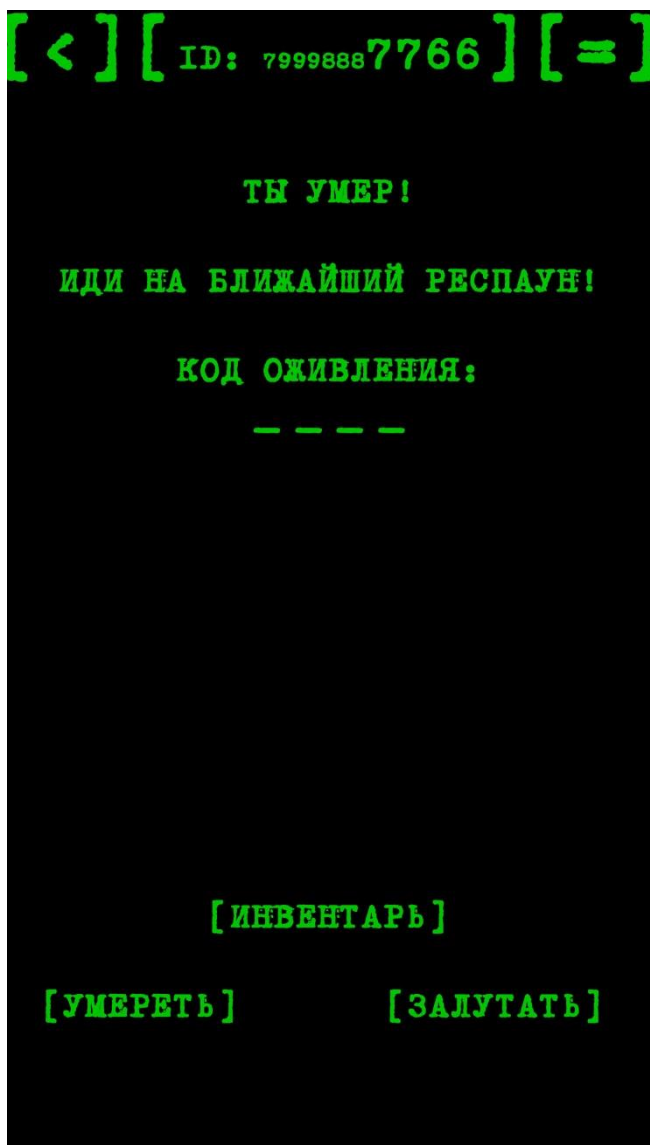
Умереть



Когда у игрока кончаются ХП (=0) или когда он нажимает кнопку «Умереть» выводится экран смерти с информационным сообщением. Время после смертного отсчета 3:00 минуты (размер параметра настраивается). Все остальные кнопки неактивны, при закрытии приложения отсчет не останавливается.

В процессе после смертного отсчета телефон находится в режиме передачи всех вещей, имеющихся в инвентаре и ожидает, что к нему подойдет другой игрок с телефоном в режиме «Залутать».

При переходе приложения на данный экран произведи звуко и виброиндикацию



Умер

По окончании после смертного отсчета или после того, как мертвого игрока залутали (сразу после касания другого телефона в режиме «Залутать»), выводится информационное сообщение.

Если игрока не залутали, все содержимое его инвентаря пропадает.

Сделать код оживления «7264». При вводе кода оживления всплывает цифровая клавиатура (не буквенно-цифровая).

После ввода кода оживления появляется главный экран и все процессы запускаются заново.

При переходе приложения на данный экран произвести звуко и виброиндикацию

Критические значения

100...25 -0/сек

25-20 -0.1/сек

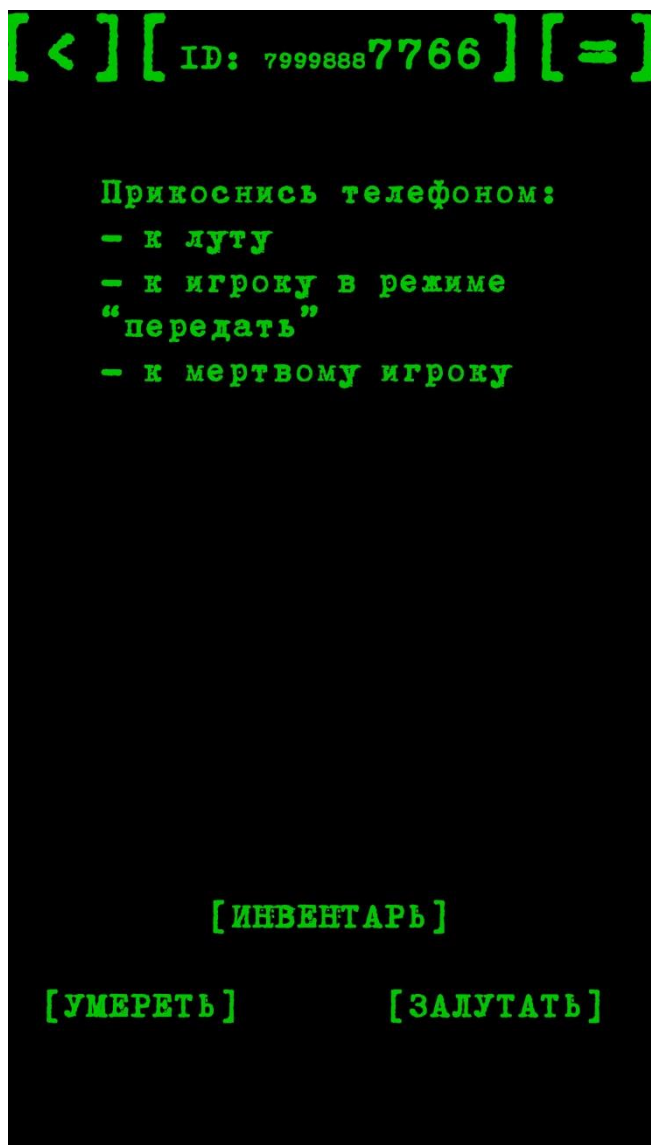
20-15 -0,15/сек

15-10 -0.2/сек

10-5 -0.25/сек

5-0 -0.3/сек

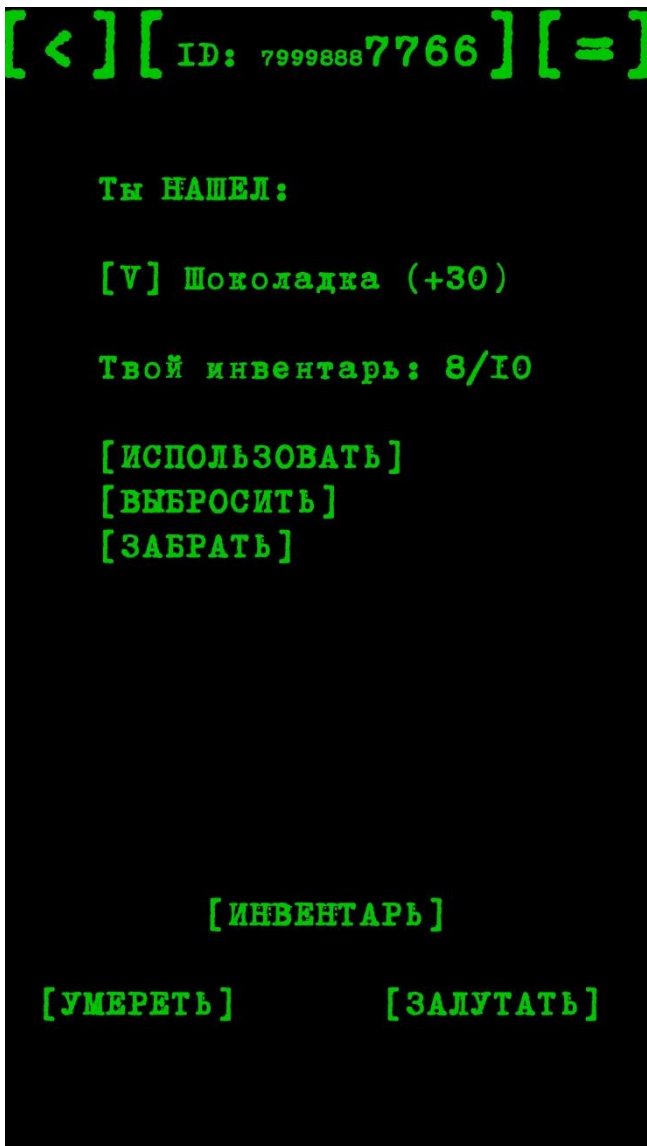
Залутать



Когда игрок нажимает кнопку «Залутать», телефон ожидает, что его поднесут:

- к НФС метке (лулу)
- к живому игроку, чей телефон находится в режиме «Передать»
- к мертвому игроку, который находится в после смертном отсчете

Механика лутания лута



Залутать лут можно когда телефон находится в режиме «залутать». После этого необходимо прикоснуться к НФС метке, обозначающей лут.

Список выводится с множественными чек боксами, название вещей и в скобках пишется количество эффектов, которые дают эти вещи.

Игрок может сразу использовать выбранные вещи.

Игрок может выбросить выбранные вещи.

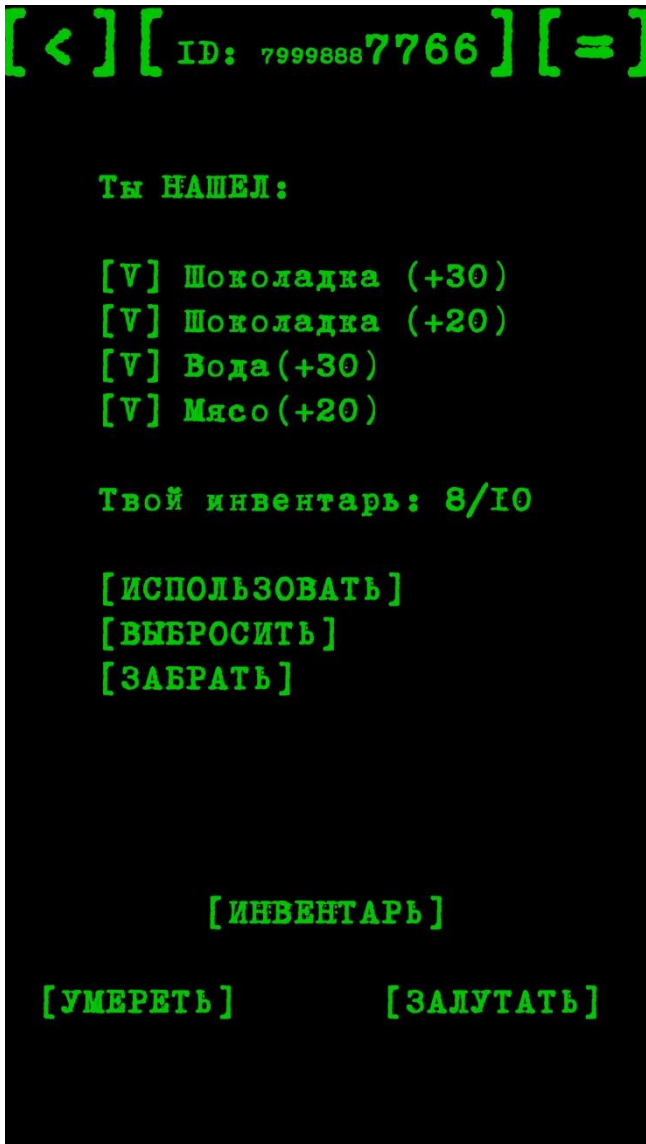
Если лутающий берет вещи, но места в инвентаре нет, то весь лутаемый лут пропадает.

При попытке залутать лут срабатывают шансы, подробнее в соответствующем разделе.

В случае попытки залутать лут в телефон заносится ID предмета и время попытки его залутать. Следующая попытка залутать предмет с данным айди становится доступной после истечения времени обновления лута (размер параметра настраивается). По умолчанию следующую попытку лута можно предпринять через 15 минут. При попытке повторно залутать лут ДО истечения времени обновления лута игроку выводится сообщение «Ничего не найдено, попробуйте вернуться через *время до обновления лута*».

. в случае если лут не найден, то игроку выводится сообщение "ничего не найдено "

Механика лутания игрока



Залутать игрока можно если он находится в режиме «Передать» или находится в послесмертном отсчете.

Телефон лутающего должен быть переведен в режим «Залутать».

Список инвентаря выводится с множественными чек боксами, название вещей и в скобках пишется количество эффектов, которые дают эти вещи.

Игрок может сразу использовать выбранные вещи.

Игрок может выбросить выбранные вещи.

Если лутающий берет вещи, но места в инвентаре нет, то весь лутаемый лут пропадает.

Шансы

При попытке залутать лут срабатывают шансы (размер параметра настраивается).

При расчете шансов ввести отладочный коэффициент (размер параметра настраивается), по умолчанию равен x1. При x2 – шансы залутать лут увеличиваются вдвое и т.д.

Еда/Вода

+10 – 15%

+20 – 10%

+30 – 5%

+40 – 3%

+50 – 2%

Одежда1/Одежда2/Одежда3

40%

Медикаментны

1 – 15%

2 – 10%

3 – 5%

4 – 3%

5 – 1%

Лут типа еда

Предлагается следующая схема работы лута:

- Весь лут имеет уникальный айди

- в айди зашифровать

- - тип лута

- - название лута

например:

Food_Konserva

где фуд - тип лута , консерва – название (является уникальным)

Предлагается ввести следующие названия лута типа еда:

- консерва

- тушенка

- бекон

- мясо

- чипсы

- шоколад

- сухпай

- фрукты

- овощи

- хлеб

При попытке залутать данный лут, срабатывают шансы. При успешном луте предмет предлагается перенести в инвентарь.

Лут типа вода

Предлагается следующая схема работы лута:

- Весь лут имеет уникальный айди

- в айди зашифровать

- - тип лута

- - название лута

например:

Water_Cola

Предлагается ввести следующие названия лута типа вода:

- Кола

- Вода

- Минерала

- Сок

- Фанта

- Пепси

- Изотоник

- Чай

- Молоко

- Газировка

При попытке залутать данный лут, срабатывают шансы. При успешном луте предмет предлагается перенести в инвентарь.

Лут типа лекарство

Аналогично предыдущим описаниям и функциям. Предлагаемый перечень лута

- антибиотики

- болеутоляющее
- витамины
- желчегонное
- иод
- лекарство
- марганцовка
- ноотроп
- параетомол
- слабительное

При попытке залутать данный лут, срабатывают шансы. При успешном луте предмет предлагается перенести в инвентарь.

Лут типа одежда

Тип одежды №1:

- кепка
- шапка
- бандана
- подшлемник
- балклава

Тип одежды №2

- свитер
- Куртка
- Жилетка

- фуфайка

- рубаха

Тип одежды №3

- кеды

- ботинки

- валенки

- сапоги

- туфли

Лут типа ЖЖ

В МВП не предусмотрено

Лут типа бинт

В МВП не предусмотрено

Лут тип специальный

Добавить специальный лут типа еда, вода, медикаменты,

- ИРП ЦВТИ (дает +50, лутается со 100% шансом, нет времени на обновления лута, т.е. готов к следующему луту сразу)

- Энергетик ЦВТИ (аналогичные свойства)

- Адреналин ЦВТИ (аналогичные свойства)

одежда №1

- каска ЦВТИ (прочность 100, аналогичные свойства)

одежда №2

- комбатшirt ЦВТИ (аналогичные свойства)

одежда №3

- берцы ЦВТИ (аналогичные свойства).