Результаты

Дата эпизода

С кем играет

Карточка

Параметры:

Сила:

Ловкость

Выносливость

Навыки:

Маг огня – адепт

Лук – специалист

Ник персонажа

Раса: (информаця)

Пол (информация)

Возарст: (информация)

Аватар персонажа

Состоит в организации: (указать. Если нет, то пишется «нет»)

Анкета

Заполняется игроками есть таблица из анкеты

Род занитий

Хронология

Модификаторы:

Питомцы (постоянные спутники НПС)

Пометки по основной карточки

Аватар - ставиться автоматические исходя из аватара персонажа

Анкета – ссылка на анкету персонажа

Ник - тут информация из раздела «ник»

Организации: если есть, то ссылка на информацию об организации

Модификаторы: дополнительные показатели, которые влияет на «параметры». Выставляться будет скорее всего в ручную, задействовано в расчете кубиков (при их броске)

Питомец – вводится картинкой из соответствующего раздела анкеты (возможно из нового текста)

Навыки – водятся по расчету, где

0 – не владеет (то есть этот навык не появляется)

1 –адепт

2-ученик

3-масетр

4-магистр

5-архимаг

6-великий архимаг

Раскадровка идет на все школы магии, а так же на боевые навыки

+ возможность развития (то есть изменения статуса по распределению определенного количество очков опыта (берется из соответсуюшего поля профиля). Количество очков необходимых для каждого уровня могу написать потом. В результате, если есть возможность развития, то появляется + к уровню при нажатии на который уровень владения меняется, очки списываются. Если возможности нет, то + не появляется.

Параметры: - аналогично с «Навыками» (задействованы при броске кубиков)

Инвентарь

Осколки:

Свитки и квестовые артефакты

Картинка персонажа, с ограничением одновременного ношения артефактов. То есть допустим 4 слота под кольца/1 под доспехи/1 под плащ/2 под оружия

Одноразовые артефакты

Артефакты постоянного действия

Зелья:

Кредиты:

Ник персонажа, которому принадлежит инвентарь

Кредиты – выставляется исходя из соответствующего поля в профиле

Одноразовые артефакты/зелья/свитки/квестовые артефакты – выставляется из магазина ссылка на мини картинку при наведения на которую мы видим название и свойства. При нажатии – переход к информации что за зелье. Было бы замечательно иметь возможность у игроков применять их в игре. То есть при нажатии допустим выбирается функция «использовать в посте» после этого предмет удаляется из инвентаря и переноситься в пост (только надо как-то прописать, чтобы он выбирал правильный эпизод (адрес) к примеру можно выбрать возможность выбора адреса.

Артефакты постоянного действия – аналог ссылки и предмета. Однако без возможности удаления (у игрока).

Осколки – то же самое

Свитки и квестовые –то же самое с возможностью применения

Слот задействованных (это скорее мысли в слух.)

Я так понимаю, тут потребуется прописать переадресацию ссылок, а так же картинки. В идеале сделать для тех же админов и модераторов возможность добавления в инвентарь игрокам по щелчку. То есть при нажатии выпадет полный список из которого выбирается советующий предмет и фиксируется (как вариант)

Отношение персонажа

Отношение к персонажу

Нейтрально/друг/враг

Название организации  
Название страны

Отношение с персонажами

Взаимоотношения с организациями и странами

Текст описания

Текст описания

Отношение с персонажем

Отношение с персонажем (друг-враг-нейтральное)

Аватар персонажа

И его ник

Аватар персонажа

И его ник

Отношение персонажем заполняется самим игроком, возможно использования соответствующей таблицы игры

Взаимоотношение со странами и организациями заполняется ГМ по итогам очередного квеста (возможно сделать что-то на подобие шкалы с +/-, доступной администрации. При этом в таблицы видимым будут отражаться только показатели с изменениями (иные по умолчанию нейтральны)

Награды и коллекции

Коллекции

Награды персонажа

Подарки персонажа

Скорее всего будет окно выплывающие, при нажатии на те же подарки подробное их описание (слайдер)

В случае с Коллекций и Наградами – лучшего всего сделать по принципу «до выполнения условия» - серый цвет/ «после выполнения» /- яркий и отметка о получении (с переносом награды вперед списка).+ описание условий получения предмета из коллекции или награды. С коллекциями Взял один элемент - появилась коллекция, где взятый элемент цветной - остальные серые.

Тут 2 варианта получения – 1 при прохождении условия (к примеру написать 500 сообщений или же получить 100 «+». Или же развить персонажа до великого архимага. И второй вариант упрощенного ручного внедрения для модераторов и администрации (с выдачей наград и всего остального в ручную)

В случае с подарками –вручение их вручную (однако без необходимости лезть в сам код).

1. Я крайней сомневаюсь, что это можно сделать на движке майбб и скорее всего придется делать привязку кодов отдельно (но интересны варианты)  
   2. Необходима возможность дальнейшего внесения новых зелей, артефактов, навыков и т.д. (по большей части касается инвентаря и наградок (и т.д.)). Тут необходимо знать .какие ухищрения использовать и как правильно подавать информацию  
   3 Внешнее оформление (возьму на себя, но как я понимаю, лучше всего делать параллельно) .  
   4.Кроме того, могу скинуть парочку кодировок-программ, по тем же инвентарям, возможно от туда можно вытащить  
   5. Интересует привязка к форуму. Именно к профилю персонажей и т.д. Однако, привязка – это вещь такая, можно будет сделать и потом. В качестве подспорья могу предложить тестовик. На нем все прокачаем.
2. Насчет технической части и авто заполнения . В любом случае во многих аспектах должна быть возможность вручную изменить. Например, список доступных заклинаний. Я сомневаюсь, что есть техническая возможность автоматически пополнять его при поднятии уровня. Или же описание артефактов, например, зелий доступно только 8, но есть бутыль алхимика, что позволяет носить больше, в таком случае в описании бутыли алхимика должно быть прописано, что там храниться