**CubeIt**

**Nové funkcionality**

Kermes Tomáš 4.D  
SSPS, Preslova 75/25, 150 00 Praha-Smíchov, Česko  
14.1.2020 v.3

Table of Contents

Obsah2

1. Heal3
2. HPRegeneration3
3. DMG boost3
4. Dodge2
5. DmgOverTime – Type: Bleeding2
6. SelfDMG + selfStun2
7. Slovník2
8. Heal

Jedná se o přímé léčení zdraví.  
Heal se dělí na dva typy:

* % z max. HP (například 5 % z max HP)
* Absolutní hodnota (přímo HP), která zvyšuje s levelováním kouzla

Např.: „Healing potion“: +20HP

Přímý heal, je také součástí nového typu dmgOverTime „Bleeding“, kdy kompletně zruší tento efekt.

1. HPRegeneration

Jedná se o pasivní léčení.  
HPRegeneration se dělí na dva typy:

* % z max. HP regenerováno po dobu X kol
* X HP/kolo po dobu Y kol

Např.: „Healing aura“: +5HP/kolo (4 kola)   
Např.: „Regenerate“ +(20 % z max. HP/X) – opakuje se X kol  
Regenerace zdraví nemůže zrušit dmgOverTime typu „Bleeding“, protože některé postavy mají v základních statistikách pasivní healing každé kolo.

1. Damage boost (DMG boost)

Zvyšuje procentuálně DMG postavy, který se odvíjí od její „power“. Tento boost se aplikuje i na schopnosti postavy. Boost se však neaplikuje na dmgOverTime  
(*může se změnit v budoucnu*)

Např.: „DMG boost“: 20 % (2 kola)a v dalším kole by byla použita schopnost,  
která má „power“: 25 a „dmgOverTime“: 5HP/kolo (4kola).

V tom případě dá tato schopnost 30 DMG + 5HP za kolo po dobu 4 kol.

1. Dodge

Jedná se o procentuální šanci, že se postava vyhne útoku nebo schopnosti.  
Tato šance není omezená, a to z toho důvodu, že existují schopnosti, které slouží jako primárně obrané a zajišťují, aby se postava 100 % vyhnula útoku nebo schopnosti. Potom existují schopnosti, které mají udržet protihráče na místě (například ho zmrazí). Tyto schopnosti aplikují záporný dodge.

Např.: „Disappearing into the night“ +100 % dodge  
Např.: „Cubical shower“ -200 % dodge obě(všechny) postavy.

1. DmgOverTime – Type: bleeding

Jedná se o standardní dmgOverTime, který ubírá HP takto:

* X HP/kolo po dobu Y kol

Může být aplikován i na postavu, která použila schopnost, při které si ublíží (řízne se).   
Bleeding může být zrušen jakýmkoliv přímým healem. Například „Healing potion“.

Např.: „Beast form“ pro elfa, která zvyšuje DMG postavy za cenu krvácení.  
„DMG boost“: 20 % a „dmgOverTime“: -5HP (self)/kolo (4 kola).

1. SelfDMG + selfStun

Schopnosti můžou udělit poškození i do postavy, která tu schopnost použila. Většinou je toto poškození menší než to, které daná schopnost udělí nepříteli. SelfDMG se odvíjí od „power“ dané schopnosti.

Např.: „Combined attack“ pro elfa „power“: 25, selfDMG = power\*(3/5)

Schopnosti můžou udělit stun i postavě, která tu schopnost použila. SelfStun je na rozdíl od selfDMG samostatná hodnota.

Např.: „selfStun“: 30 %

1. Slovník

* HP
  + Životy hráče
* Energie/stamina
  + Potřebná na používání schopností
* Energy regen
  + Regenerace energie za jedno kolo
* Power
  + Poškození na úrovni 1(úroveň schopnosti)
  + DMG
* DMG
  + poškození
* DMG overtime
  + Ubírání HP po dobu X kol
* Dodge
  + Procentuální šance, že nepřítel mine
* Armor Strength [AS]
  + Procento DMG, které se odečte z nepřátelského útoku
* Stun
  + Když dosáhne 100% nemožnost hrát 1 kolo
* Life Steal
  + Pokud útok nebo kouzlo udělí poškození, tak se hráč vyléčí procentem uděleného poškození
* HP Regen
  + Po dobu X kol obnova HP
* Stamina Regen
  + Po dobu X kol obnova Staminy
* DMG boost
  + Zvětšení původního DMG
* Level
  + Úroveň postavy potřebná k naučení se schopnosti