Оглавление

[1 Мир 2](#_Toc494293383)

[1.1 Пространство 2](#_Toc494293384)

[1.2 Время 2](#_Toc494293385)

[1.3 Видимость объектов 2](#_Toc494293386)

[1.4 Погода 2](#_Toc494293387)

[1.5 Объекты 3](#_Toc494293388)

[1.6 Пол 3](#_Toc494293389)

[2 Существа 3](#_Toc494293390)

[2.1 Общие свойства 3](#_Toc494293391)

[2.2 Характеристики 4](#_Toc494293392)

[2.3 Инвентарь 4](#_Toc494293393)

[2.4 Еда и голод, быт и рутина 5](#_Toc494293394)

[2.5 Живой мир 5](#_Toc494293395)

# Мир

## Пространство

Перемещение осуществляется в трёхмерном пространстве. Мир разбит на области, или регионы, каждый из которых разбит на ячейки размером в 1х1х1 шаг. Расстояние между соседними ячейками равняется единице только для клеток, отличающихся на одну координату (соседние по горизонтали, по вертикали либо по высоте). Для диагональных клеток – расстояние определяется по законам геометрии.

Области бывают внешние (уличные, в них действует погода) и внутренние (помещения или пещеры, где погода не действует). Все ячейки внутренней области являются внутренними. Все ячейки внешней области, за исключением находящихся в помещении или пещере, являются внешними.

## Время

Время мира измеряется по современному [григорианскому календарю](https://ru.wikipedia.org/wiki/Григорианский_календарь) с точностью до долей секунды. Все объекты мира живут в рамках единой временной шкалы, которая скрыта за последовательностью их ходов.

Согласно дате сменяются сезоны года (зима, весна, лето и осень, по три месяца на каждый), согласно времени – время суток (ночь, утро, день и вечер, по 6 часов на каждое, ночь начинается в 22:00).

## Видимость объектов

Видны не все ячейки мира одновременно.

Видимость ячеек определяется силой зрения наблюдателя – «достаёт» его глаз до определённой ячейки или нет. В ячейках мира располагаются [объекты](#_Объекты), которых в одной ячейке может быть несколько. Они могут быть прозрачными (сквозь них видно соседние клетки) или нет (за ними ничего не видно).

Некоторые объекты являются издающими звук – такие слышно на некотором расстоянии, определяемом «развитостью» ушей наблюдателя, вне зависимости от наличия на пути звука стен и объектов.

Некоторые объекты являются издающими запах – вокруг таких и за ними при передвижении ненадолго остаётся «след», который может быть уловлен теми, кто имеет достаточно чуткий нос. При наличии ветра запаховая «аура» от неподвижных объектов смещается в направлении ветра.

Обратите внимание, что видимость имеют ячейки, я звук и запах издают объекты мира.

## Погода

[Внешние](#_Пространство) ячейки имеют погоду, которая определяется:

* температурой (ниже или выше нуля);
* осадками;
* силой ветра;
* видимостью солнца.

Каждое существо обладает диапазоном комфортных температур, минимальной переносимой температурой (если до минимальной – есть риск простудиться, ниже её – обморожение и возможность умереть, защититься можно с помощью тёплой одежды) и максимальной переносимой (до максимальной – можно потерять сознание, выше – есть шанс поджариться, защиты нет). На холоде до состояния льда замерзают жидкости, на жаре – вскипают. На холоде остывает еда и горячие объекты. Температура в зданиях и пещерах зависит от наличия дверей и действующего источника огня.

Осадки имеют силу, с которой льёт дождь или сыплется снег. Находясь под ними без плаща или зонта, промокает одежда, также можно заболеть. Сильные осадки могут промочить уложенные неправильно бумажные вещи или заржавить металлические. Во время грозы металлические и находящиеся высоко объекты могут притянуть молнию.

Ветер может сбивать летящие метательные снаряды, сдвигать лёгкие объекты и мешать перемещению.

Если солнце закрыто, то ухудшается видимость.

## Объекты

Ячейки мира содержат в себе объекты. Объект имеет следующие свойства:

* материал, из которого он сделан (некоторые материалы являются горючими);
* является ли объект прозрачным, то есть можно ли видеть то, что находится за ним, и проходит ли сквозь него свет;
* является ли объект препятствием, то есть можно ли стать на клетку, на которой стоит такой объект. Очевидно, что на одной клетке одновременно может находиться не более одного объекта-препятствия;
* вес, который учитывается, если объект кто-то будет переносить или его поставят на не слишком прочную опору типа льда.

Некоторые объекты мира представляют собой живые существа, которые двигаются и действуют согласно какой-либо логике.

Если никаких объектов в ячейке нет, то в этой клетке на экране прорисовывается [фон ячейки](#_Пол) (её пол, земля или иное покрытие).

## Пол

«Нижняя часть» ячейки (пол или земля) определяет:

* силу издаваемого при ходьбе по нему звука;
* оставляемые на нём следы;
* можно ли посадить в этой клетке определённое растение;
* трудность обнаружения на нём растений, грибов и брошенных предметов.

# Существа

## Общие свойства

Как и любой [объект](#_Объекты), живое существо имеет вес. Помимо этого, каждое существо имеет список предметов, которые могут быть найдены на его теле после смерти. Все живые существа имеют такие предметы, определяемые их телом: внутренние органы, кожу или шкуру, иные трофеи навроде клыков. Кроме того, люди и иные разумные существа имеют инвентари, содержащие предметы, которые могут быть у них украдены.

Все живые существа имеют тело, состоящее из органов следующих типов:

* двигательная конечность (ноги, щупальца, плавники, хвосты), потеря которой затрудняет движение;
* активная конечность, позволяющая взаимодействовать с предметами (руки, щупальца, хоботы);
* атакующий орган (руки, ноги, пасти, рога);
* орган чувств (глаза, уши, носы);
* мыслительный орган, повреждение которого приводит к потере сознания (как правило, это мозг);
* иное (внутренние органы).

При этом любой орган может быть жизненно необходимым, что означает, что его потеря или критическое повреждение приведёт к немедленной смерти владельца.

Каждый орган имеет ряд очков, потеря которых приводит к его необратимому повреждению:

* как много крови может потерять орган;
* как много ударов может вынести орган (эта величина близка по своему смыслу к обычному в ролевых играх понятию «хитпойнтов»).

## Характеристики

Для определения эффективности тех или иных действий используются следующие характеристики, присущие персонажам (неигровым и игроку):

* **сила** определяет, как много может носить на себе персонаж и как сильно он бъёт руками или тяжёлым оружием;
* **реакция** определяет, как быстро персонаж выполняет свои действия, и его способность к уклонению, а также владение лёгким фехтовальным оружием;
* **интеллект** определяет скорость выполнения требующих умственных усилий действий (например, чтения) и количество доступной памяти, в которой могут сохраняться карты местности, список заданий, приёмы боя, алхимические рецепты и иностранные языки;
* **воля** определяет то, как хорошо персонаж переносит голод и болевой шок;
* **обаяние** определяет способность договариваться с людьми;
* **восприятие** определяется тем, насколько развиты имеющиеся органы слуха, зрения и нюха. Влияет на дальность «видимости объектов». Зрение влияет на точность стрельбы;
* **внешность** влияет на отношение других персонажей и определяется чистотой персонажа, его телосложением, надетыми на нём вещами, следами (в том числе перенесённых) заболеваний.

## Инвентарь

Все живые существа имеют инвентарь по умолчанию, который содержит их части тела и всё то, что можно поднять с их трупа. Помимо этого, персонажи могут носить на себе предметы гардероба, перечисленные ниже. Строго говоря, каждое существо может иметь носимые вещи: ошейник у собаки, седло у лошади и т.п.

* **шляпа** или **шлем** на голову;
* **нательная одежда** или **бельё** (например, рубаха, рубище или набедренная повязка);
* **платье** (имеется в виду любая верхняя одежда: кафтан, сюртук, женское платье и им подобные, сюда же входит поддоспешник);
* **накидка** (наружная часть платья: тулупы, шубы, доспехи);
* **плащ** (набрасывается на плечи для защиты от непогоды);
* **рукавицы** или **перчатки** (защищают руки при фехтовании, алхимии, ковке металла и т.п.);
* **сапоги** (защищают ноги от воды, снега и т.п. Болотоступы помогаю при передвижении по трясине, снегоступы – соответственно, по снегу).

Помимо этого, на себя можно цеплять амулеты, кольца, браслеты и иные украшения.

Очевидно, что кроме защиты от холода и осадков, одежда выполняет и другие функции. На отношение к вам персонажей зависит стоимость одежды, её целость и изношенность, а также чистота (например, от пятен крови). Очевидно, что представители разных фракций будут носить разную одежду и оценивать незнакомых персонажей именно по носимой униформе.

Персонаж может носить на себе несколько вещей-инвенторей, которые содержат в себе другие вещи: мешочек для драгоценностей, тубус для бумаги, пояс с зельями, колчан со стрелами, полный барахла рюкзак и иные. Стоит понимать, что каждая такая вещь ограничивает подвижность персонажа. Слишком много вещей унести с собой нельзя. Если, в силу некоторых обстоятельств, персонаж оказался нагружен выше своего максимума, определяемого силой, его раздавит насмерть.

## Еда и голод, быт и рутина

Для успешного поддержания собственной жизни персонаж в игре должен:

* есть и пить;
* спать;
* следить за своим видом: умываться, чинить одежду и снаряжение.

То, насколько сильно персонаж будет нуждаться во всём этом, зависит от того, что и как долго он делает. Физические и умственные нагрузки быстрее вызывают и голод, и жажду, и утомление. Путешествия по труднопроходимой местности и бои загрязняют снаряжение. В результате боёв некоторое снаряжение может нуждаться в ремонте и заточке.

Если долго не есть – снижается сила и реакция, умереть от голода довольно сложно. Умереть от жажды намного проще, недостаток воды снижает силу и интеллект. Сильная воля позволяют терпеть голод и жажду дольше. Можно умереть, выпив слишком много воды или объевшись. Регулярные переедания вызывают повышение веса персонажа, что приведёт к потере силы, скорости реакции и внешности. Недосып очень сильно снижает все характеристики и приводит к галлюцинациям, потерям сознания и даже смерти. Если не следить за собой, то снизится внешность персонажа, затупленное и поломанное снаряжение будет работать хуже, а тело начнёт издавать более ощутимый запах.

Полезные советы. Приготовленная еда питательнее сырой и дольше хранится. Воду перед употреблением лучше кипятить. Употребление алкоголя вызывает негативные последствия и привыкание. Не исправленное вовремя снаряжение иногда безвозвратно ломается и рвётся.

## Живой мир

Мир вокруг игрока живёт и развивается по своим собственным законам. Но установленное в нём равновесие можно нарушить. Далее примеры.

Если в лесу или на болоте в жаркую сухую погоду оставить непогашенный костёр, это может привести к большому лесному пожару.

Если в определённой местности перебить всех животных одного вида, то они не скоро вновь появятся в этой местности. И то – только если им будет откуда вернуться. Хищники, у которых исчезла добыча, тоже вымрут. Собирать все растения и грибы не опасно в силу биологии растений (количества рассеваемых ими семян).

Людям ежедневно нужно пить – и воду для этого нужно доставлять от ближайших источников. Запруженная река или отравленный колодец – хорошая причина для быстрого вымирания жителей отдельной деревни или замка.

Людям нужно есть. Именно потому они выращивают растения и животных. Потравленные и пожжённые посевы, заражённые или украденные животные, отравленные продукты в амбарах – тоже уважительная причина сокращения численности населения.

Одежда и доспехи, инструменты и оружие – всё со временем изнашивается и приходит в негодность. Для нормального функционирования людского поселения в нём самом или неподалёку должны находиться мастерские, мельницы, кузницы, шахты и тому подобное.

В местах обитания людей ночью стараются зажигать освещение.

В двух словах – мир игры прекрасно живёт и обходится без игрока.

# Общество

Люди относятся к разным народам, которые имеют свои сильные и слабые стороны, а также особенности внешности и язык. Регионы (и в особенности населённые пункты) относятся к разным странам, которые имеют свой язык, валюту и руководящую иерархию. Мир при генерации создаёт продолжительную историю для каждого народа и государства.