

Adventure

Координатор — m1kc
Автор сценария — АнДРЕЙ
Гейм-дизайнер — Dagon art

5 мая 2012 г.

Глава 1

Боевая система

Вот идёт себе игрок по локациям, никого не трогает, мусор не разбрасывает, а тут его атакуют.

Начну с вызова на бой. На локации пишется «Вы атакованы». Игрок имеет два выхода:

- Вступить в бой
- Попробовать сбежать

Если игрок выбирает «вступить в бой» – он переходит в меню боя.

Если пробует сбежать, то тут будет зависеть от нагруженности персонажа и т.д.

1.1 Виды боя

Бой с мобами может быть ближний и дальний.

Дальний бой – 4-5-6 ячеек. В первой игрок в последней моб. Моб может иметь оружие ближнего (1) или дальнего боя (2). Или и то и то (3).

1. Если ближний бой – тут тоже два варианта, если игрок лук или меч. Если меч, то бой начинается без беготни по локациям. Если дальник то в зависимости от навыка моб бежит к лучнику (у лучника урон пока моб «бежит» больше нежели когда моб его уже лупасит по голове дубиной. Если моб имеет какую-то броню, или щит, то он может блокировать воина – лука
2. Если моб – лук, то тут имеет возможность лупить игрока издали. Как правило моб-лук в ближнем бою слабее, чем в дальнем.

Игрок может прикрываться щитом или стараться уклониться если без щита. Если и игрок тоже лук, то они долбят друг друга издали (пришла мысль игрок со щитом становиться перед игроком луком и блокирует стрелы моба).

3. Это будут сильные mobs. Которые сперва лупят по игроку издали, а потом перчат в ближнем бою (хе-хе).

1.2 Ход боя

Игрок имеет в ближнем бою несколько возможностей.

1. Моб бьёт – игрок уворачивается (если на нем не навешено 500 кг брони)
2. Моб бьёт – игрок блокирует (если есть чем)
3. Моб бьёт и попадает в тело игрока но на нем куча брони и удар смягчается
4. Моб бьёт, а игрок парализован – игрок огребаёт по полной
5. Моб бьёт а игрок парирует (нужно ли это вообще?)
6. Моб бьёт, игрок парирует наносит урон дополнительно (помимо атаки)
7. Моб бьёт игрок парирует и выбивает оружие из рук моба и тот бьётся одним оружием или запасным или кулаками. (оружие после боя можно поднять)

Нужен ли в игре «крит»?

Моба можно оглушить на несколько секунд

1.3 Характеристики

Первая система – это основные характеристики (6) сила-ловкость-телосложение-интеллект-мудрость-сила воли

Вторая система это различные навыки(подхары) типо: Концентрации,выносливости,восприятия,координации,темной магии,светлой магии и т.д.

Первые две системы качаются от уровня игрока. Возможно что вторая система будет получать очки для развития на некоторых уровнях игрока (4-8-12-16 -...-...- и т.д.)

И третье это навыки которые качаются от количества действий (как в тэйле)

Допустим есть у нас двуручный меч

Для того что бы его взять, нам нужно:

силы – 35

Ловкость – 20

Выносливость – 20

Из подхаров нам нужна координация – 5, восприятие – 1, что-то еще – 6.

Из навыков нам нужно – владение одноручным режущим оружием – 50

Глава 2

Оружие

Классы оружия

Зачарованное оружие – скованное кузнецом, обработанное алхимиком и зачарованное магом.

Магическое (созданное с помощью магии (временное)).

Руны

Холодное – одноручное, полутораручное (со щитом) и двуручное. Оружие может сломаться или постепенно затупиться. Его нужно будет точить.

Глава 3

Локации

- Обычные
- Квестовые (одноразовые, многоразовые)
- Особые (появляющиеся в определённое время года/погоды/времени суток/при наличии предмета. Ловушки: подводные, случайные, с воздействием, скрытые, с головоломками, с определенной температурой и погодой)
- Лабиринты — меняющиеся

В локациях можно будет «осмотреться»

В некоторых локациях (лес) можно будет «углубиться» в стороны, но усталость от «углубления» будет гораздо больше, чем от простого перемещения по локациям.

Углубляясь в лес, можно будет:

- Найти сухое дерево, которое можно будет срубить
- Попасть в охотничью ловушку (если развит навык обнаружения ловушек, то её можно избежать)
- Найти «поляну» или «тропинку» на которую по-другому нельзя найти. На ней может быть много грибов или трав
- Выйти за 10+ локаций от этого места
- Нарваться на сильного моба или логово волков
- Заблудиться

В локациях типа пещер:

- Найти заброшенную шахту – там можно найти камни или инструменты древних гномов
- Заблудиться

Глава 4

Квесты

- Одиночные (одноразовые/многократные)
- Совместные (на атаку, удержание, выживание и т.д.)
- Головоломки

Глава 5

Заметки на полях

5.1 Погода

Погода будет влиять на игрока, мобов и нпс.

5.2 Проход

Для того, чтобы пройти в какие-то локации в городе, нужно будет иметь какой-то уровень «влияния/репутации/навыка».

5.3 Магия

Магия по стихиям(4), тёмная/светлая и это отдельно надо разбираться с ней

5.4 Баланс

В квестах должен будет быть баланс воинов и магов (на одной локации встретятся mobs, которым физ. дамаг почти не приносит урона, а на другой локации магический урон).

5.5 Продавцы

НПС-ы, купив 40 каких-то предметов в неделю, за следующие предметы будут предлагать меньше денег или откажутся вовсе.

5.6 Опыт

Получаемый опыт – за битьё мобов он будет небольшой, за прохождение квестов и битьё мобов в этих квестах больше опыта.

5.7 Шмот на персонаже

- Голова
- Шея
- Правая рука/запястье
- Туловище/плащ
- Левая рука/запястье
- Пояс
- Ноги
- Ботинки

5.8 Профиль

В настройках персонажа он может записать:

1. Внешность персонажа
2. История персонажа (надо подумать, нужно ли оно вообще)
3. Другую информацию
4. Контактную информацию

При регистрации можно будет заполнить только 1 и 4 пункт. На 3-4 лвл можно будет заполнить пункт 3. А на лвле 20-30 заполнить историю (придумать историю персонажа в мире).

5.9 Время суток в мире

Утро – 1 или 2 часа

День – 1 или 2 часа

Вечер – 1 или 2 часа

Ночь – 1 или 2 часа

Можно добавить «сумерки» утренние и вечерние. В это время будут происходить разные явления

Ловля рыбы – утром и вечером

Ночью активизируется всякая нечисть, ночью лучше ходить с каким-то предметом освещающим дорогу (или с ночным зрением) иначе можно заблудиться или столкнуться с чем-то. Имея при себе освещающий предмет, перс бьет почти таким же уроном как и днем (–5-10%). Если нет то –30%

Ночью, во время боя, если противник нежить, то можно как-то использовать факел – можно кинуть ему под ноги и попытаться сбежать или нанести большИй урон. После боя нужно будет использовать новый факел. Можно факелом отмахнуться от противника - есть шанс нанести факелом урон. При нападении особо сильной нечестии можно использовать различные колбы для того что бы сделать больше света (можно сделать такой счетчик сколько света «излучает» персонаж. Чем больше света – тем меньше нежити может напасть и в бою меньше урона она может нанести.

5.10 Усталость

Если ввести ограничитель в игру «усталость», за каждое действие (кроме общения) будут добавляться очки усталости.

За переход из одной локации в другую – 1 очко, за действие в бою – 2 очка и т.д.

Виды усталости:

- Бодр – 0-80% усталости
- Устал – 80-85% (понижение способностей персонажа на 20%)
- Очень устал – 85-95% (понижение на 50%)
- Критически устал – 95-99% (Понижение на 70%), в этом состоянии персонаж может упасть и заснуть

Как снять усталость?

- Едой (на 5-10
- Зельем (на 10-20-30
- Сном
 - На любой локации; время восстановления — долго
 - В таверне или в палатке — 1 час
- Какое-то платное зелье, которое поднимает порог усталости раз в десять.

Палатка будет весить около 1 кг. И различаться по защищённости. Снаружи можно будет накладывать заклинания для защиты от нечисти и другой живности.

5.11 Карта и города

Думаю, стоит сделать не 1 путь от города к городу, а два или больше. Один путь будет идти «в обход» и довольно далеко, а другой короче, но опасней.

5.12 Навыки

- Дровосек
- шахтер(добытчик)
- кузнец
- травничество
- алхимик
- знахарь
- Строительство
- Кулинария
- зачарование
- начертание

- охота
- Ювелирное дело
- создание амулетов и артефактов

5.13 Отыгрыш

Отыгрыш будет поощряться, за участие в ролевых играх на форуме будет даваться какая-та плюшка.

5.14 Развитие игры игроками

прорыть туннель, построить корабль, прорубить в лесу дорогу убить кучу мобов или 100 раз вырезать их поселение или построить мост (который через определенное время будет разрушен, и его надо будет строить заново))