\*\*Боевая система игры.

Вот идет себе грок 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 –

1. Вступить в бой
2. Попробовать сбежать

Если игрок выбирает вступить в бой – он переходит в меню боя

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

* 1. Бой.

Бой с мобами может быть ближний и дальний.

Дальний бой – 4-5-6 ячеек. В первой игрок в последней моб. Моб может иметь вооружение 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 мобы. Которые сперва лупят по игроку издали, а потом перчят в ближнем бою ( хе-хе)
   1. Бой

Игрок имеет в ближнем бою несколько возможностей.

1)Моб бьет – игрок уворачивается ( если на нем не навешено 500 кг брони)

2)моб бьет – игрок блокирует ( если есть чем)

3) Моб бьет и попадает в тело игрока но на нем куча брони и удар смягчается

4) моб бьет, а игрок парализован – игрок огребает по полной

5) моб бьет а игрок парирует ( нужно ли это вообще?)

5.1 моб бьет, игрок парирует наносит урон дополнительно ( помимо атаки )

5.2 моб бьет игрок парирует и выбивает оружие из рук моба и тот бьется одним оружием или запасным или кулаками. ( оружие после боя можно поднять)

Нужен ли в игре «крит» ?

Моба можно оглушить на несколько секунд

1. Оружие

\*Холодное

\*Магическое(Зачарованное)

\*Магия

Руны

Холодное – парное(одноручное) ,полутроручное (со щитом) и не парное(двуручное0. владеть парным сложнее, но урон выше. Оружие может сломаться или постепенно затупиться. Его нужно будет точить

Магия по стихиям(4), темная \светлаяи это отдельно надо разбираться с ней

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

Руны – это я еще не придумал

**Локации**

-Обычные ===

-Квестовые === ( одноразовые, многоразовые )

-лабиринты === меняющиеся

-особые === ( появляющиеся в опеределнное время года\погоды\времени суток\при наличие предмета. Ловушки, подводные, случаные, с воздействием,скрытые, с головоломками , с определенное температурой и погодой )

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 1)сухое дерево которое можно будет срубить

2) попасть в охотничью ловушку( если развит навык обнаружения ловушек то ее можно избежать)

3) найти «поляну» или «тропинку» на которую по другому нельзя найти. На ней может быть много грибов или трав

4) выйти за 10+ локаций от этого места

5) нарваться на сильного моба или логово волков

6) заблудиться

В локациях типо пещер – можно «Углубиться» в различные ходы и найти

1. Заброшенную шахту – там можно найти камни или инструменты древних гномов
2. Заблудиться

**Квесты**

Одиночные (одноразовые\многоразовые)

Совместные ( на атаку,удержание, выживание и т.д.)

Головоломки

**В игре будет погода**

Погода будет влиять на игрока, мобов и нпс.

Для того что бы пройти в какие-то локации в городе нужно будет иметь какой-то уровень «влияние\репутации\навыка»

.

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

НПС –ы купив 40 каких-то предметов в неделю за следуйщие предметы будут предлагать меньше денег или откажутся вовсе

Получаемый опыт –

За битье мобов он будет небольшой,

За прохождение квестов и битье мобов в этих квестах больше опыта

Шмот на персонаже Голова

шея

Правая рука \запястье туловище\плащ левая рука \запястье

Пояс

Ноги

Ботинки

В настройках персонажа он может записать

1. внешность персонажа
2. История персонажа ( надо подумать нужен ли он 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 лвл-е 20-30 заполнить историю ( придумать историю персонажа в мире)

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.

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?

1. Едой ( на 5-10%) Так же можно ввести голод который и будет добавлять 5-10% усталости
2. Зельем ( на 10-20-30%)
3. Сном

\ на любой локации время восстановления долго

\ В таверне или в палатке – 1 час

1. Какое-то платное зелье которое поднимает порог усталости в раз десять.

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

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 более опасней.

Навыки

1)Дровосек

2)шахтер(добытчик)

3)кузнец

4)травничество

5)алхимик

6)знахарь

7)Строительство

8) Кулинария

9)зачарование

10)начертание

11)охота

12)Ювелирное дело

13) создание амулетов и артефактов

Отыгрышь

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

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))