Документ для видения в систем талантов и атрибутов нашей

# Атрибуты

Атрибуты будит характеристиками игровых персонажей (в том числе и игрока) которые будут вставляться в формулы необходимые для вычисления различных вещей в игре, начиная от скорости передвижения, заканчивая зоной порожения заклянаний высших уровней.

**Список пассивных атрибутов**.

1. Strength – Определяет урон некоторых оружий, понижает негативные эффекты веса на скорость и шанс крит урона, а так же, повышает максимальную грузоподьемность.
2. Agility – Определяет урон некоторых оружий, повышает шанс крит урона. (сюда можно будет добавть что ни будь еще)
3. Intelligence – Определяет урон некоторых оружий, повышает эффективность Магии (сюда можно будет добавть что ни будь еще.).
4. Endurance – Определяет максимальный запас здоровья и сил, с какой скоростью будет истощаться тякущей запас сил, а так же, сколько каждое действие будет забирать от Максимального запаса сил (Механик которую нужно будет подробно обсудить)
5. Luck- (не уверен стоит ли добавлять этот стат или нет) – Будет оказывать влияние на все вычисления вероятностей.

**Список активных атрибутов.**

1. Общее Здоровье – ограничение на максимальное количество текущего здоровья. При каждом получении урона данное значение будет падать в зависимомти от того сколко урона было получено в этот момент. Что бы вернуть удеренное максимальное здаровье нужно отдохнуть(там в таверне или еще где).
2. Текущее здоровье - если дойдет до нуля или ниже то умрешь.
3. Общий запас сил – Ограничение на максимальное количество текущего запаса сил. При каждом действии, выполненным игроком, данное значение будет падать в зависимомти от того сколько сил оно заняло. Что бы вернуть удеренное максимальный запас сил нужно отдохнуть(там в таверне или еще где).
4. Текущий запас сил – необхадим для выполнения многих игровых действий. Если достигнит критической отметки, то на игрока будет наложин дебафф сильно понижающий его работоспособность.
5. **Статы**

Статы будут характеристиками оружий и одежды(короче атрибуты вещей) которые так же будут служить огранечителем от использования непрокаченым персонажем.

**Активные статы Оружий**

1. Condition – когда достигнет нуля, прийдется починить оружие. Чем ниже этот стат, тем ниже окончательный урон оружия.

**Пассивные статы Оружий**

1. Weight – вес оружия. Чем он больше тем выше урон, но меньше скорость и тем меньше, отношение Атрибутов Strength и Dexterity, влияет на шанс крит. урона.
2. Slash – сколько урона будут делать режущие атаки.
3. Stab – сколько урона будут делать колющие атаки.
4. Crush – сколько урона будут делать крушащие атаки.
5. Complexity – Чем выше этот стат, тем менее эффективно оно будет в руках персонажей с низкими атрибутами dexterity и intelligence, но больше урон.
6. Durability – отвечает за то с какой скоростью оружее будет ломаться и ее максимальное Condition. (Добустим у оружий сделанных из крепких материалов этот стат будет выше.).

**Активные статы Брони**

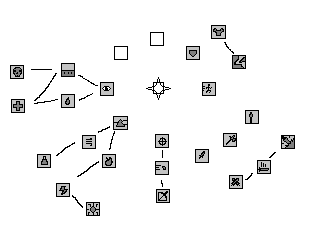
1. Condition – когда достигнет нуля, прийдется починить броню. Чем ниже этот стат, тем ниже хуже броня спасает от урона.

**Пассивные статы Брони**

1. Weight – вес. Чем он больше тем лудше она будет защищать от физ урона, но меньше тем выше замедление персонажей с низким атрибутом Strength.
2. Slash – как хорошо броня защищает от режущих атак.
3. Stab – как хорошо броня защищает от колющх атак.
4. Crush – как хорошо броня защищает от крушащих атак.
5. Complexity – Чем выше этот стат, тем менее эффективно оно будет в руках персонажей с низкими атрибутами dexterity и intelligence, но больше защита.
6. Durability – отвечает за то с какой скоростью броня будет ломаться и ее максимальное Condition. (Добустим броня сделанная из крепких материалов этот стат будет выше.).

У мобов тоже будт свои статы как и атрибуты: Сопротивление физ урону, Сопротивление маг урону, сила, сноровка, интелект, выносливость, Различный элементальный урон итд.

1. **Таланты**

Каждое действие будет охарактеризованно своим талантом, чем больше игрок будет повторять то или инное действие, тем эффективнее оно становиться. За каждый новый уровень таланта, Игрок будет получать очки атрибутов которые ассоциируются с данным талантом, допустим если игок повысит уровень таланта «натягивание тетивы» то он получит 3 очка Strength, 5 очков Agility 1 очков Intelligence и 2 очка Endurance.

Инекоторые таланты можно качаьт сразу а другие прийдется открывать по мере прогресси в определенной области. Допустим игроку сразу дается возможность деланья «отскока назад», но более сложные акробатические действия, вроде «кувырка» можно будет совершать только после того как игрок доведет «отскок назад» до 3 уровня. Или например для того что бы научится «созиданию огня» с начало нада выучить «манипуляцию огня».