Dokumentacja gry

**Rozdział 1 - opis gry**

The Heroes of Hyperborea to gra typu rpg-idle, w której gracze wcielają się w herosa pokroju Conana barbarzyńcy i eksplorują równiny, i dzikie ziemie w poszukiwaniu skarbów.

Atrybuty czynne postaci

Te atrybuty odpowiadają za to, co postać może robić

1. Might - miara siły postaci, pozwala na przechodzenie przygód związanych z walką i brutalną siłą.
2. Cunning - miara sprytu i sprawności postaci. Określa jej zdolność do rozwiązywania zagadek, pokonywania przeszkód terenowych i skradania się.
3. Psyche - miara charyzmy i siły ducha postaci. Odpowiada za dyplomację i próby woli.
4. Lore - wiedza i znajomość nadprzyrodzonych sekretów. Służy do pokonywania wyzwań związanych z magią, wiedzą i historią.

Atrybuty pasywne postaci

Zasoby postaci.

1. Stamina - energia postaci, zużywana podczas przygód i treningu. Determinuje czas pomiędzy odpoczynkami.
2. Health - zdrowie, zasób zużywany podczas przygód testujących atrybut Might.
3. Ploy - plany i przygotowania, zasób zużywany podczas przygód testujących atrybut Cunning.
4. Spirit - siła ducha, zasób zużywany podczas przygód testujących atrybut Psyche.
5. Clarity - poczytalność i zasoby mentalne, zasób zużywany podczas przygód testujących atrybut Lore.

Waluty podstawowe

1. Waluty doświadczenia - cztery typy punktów doświadczenia odpowiadające czterem atrybutom czynnym postaci. Są wykorzystywane do rozwijania atrybutów i zakup umiejętności postaci.
2. Riches - złoto i skarby zdobyte w czasie przygód lub zarobione przez akcje Work i Act. Służy do zakupu wzmocnień, rozbudowy bazy postaci i zakupu ekwipunku.
3. Treasures - bezcenne skarby zdobyte w trakcie przygód. Służą do zakupu specjalnych wzmocnień.

Czynności postaci

Co postać robi i jak gracz tym steruje. W grze są podzielone na dwie karty - Main, główną kartę czynności i zakupu ulepszeń oraz Adventure, kartę rozpoczynania i kończenia przygód.

Typy czynności w karcie Main:

1. Rest action - akcje odpoczynku postaci. Postać, której wyczerpie się Stamina, a która nie jest w trakcie przygody, wykonuje jedną z wybranych akcji typu Rest dopóki nie odzyska całej Staminy.
2. Act action - pojedyncza czynność. Te akcje są wykonywane natychmiast po naciśnięciu na nie w menu. Większość z nich nie może być użyta podczas trwania przygody, ale niektóre mogą być wykonane kiedykolwiek.
3. Work action - ciągła czynność. Crafting, praca zarobkowa, trening atrybutów, itd. Te czynności mają własny pasek poziomu wykonania i podpowiadają za długoterminowe prace. Nie mogą być wykonywane podczas przygód. Zużywają Staminę określoną ilość staminy na sekundę.
4. Upgrades - zakup bonusów i wzmocnień za zasoby zgromadzone w trakcie przygód i wykonywania niektórych akcji work i act.

Typy czynności w karcie Adventure:

1. Wybór przygody - gracz wybiera jedną ze znajdujących się w karcie przygód i rozpoczyna ją.
2. Camp action - odpowiednik akcji odpoczynku, tylko podczas przygód.
3. Boost action - aktywacja bonusu. Obarczone cooldownem i odblokowywane przez umiejętności postaci i zdobyte przedmioty.

Mechanika treningu

Trening postaci odbywa się za pomocą akcji typu Work i Act z karty Main. Trening odbywa się dwufazowo.

Pierwsza faza - niektóre akcje Work i Act zdobywają punkty doświadczenia po każdym użyciu. Doświadczenie to jest reprezentowane jako procentowa miara do następnego poziomu. Każde wykonanie akcji zwiększa ją o 2%, 4% lub 10% w zależności od złożoności czynności. Gdy miara dojdzie do 100%, akcja wchodzi na nowy poziom, z wyzerowaną miarą postępu.

Faza druga - część akcji Work i Act generują waluty doświadczenia, które można wykorzystać do aktywowania akcji upgrade zwiększających atrybuty postaci lub na zakup umiejętności postaci z karty Skills.

Mechanika przygód

Przygody to serie wyzwań przechodzonych przez postać. Gracz wybiera przygody z karty Adventure. Rozpoczęcie przygody blokuje akcje typu Work i większość akcji typu Act.

Rozpoczęcie przygody zamienia zawartość karty Adventure na pasek postępu przygody i pasek postępu obecnego wyzwania.

Gracz ma opcję przedwczesnego zakończenia przygody przez naciśnięcie przycisku Flee.

Każda przygoda składa się z pojedynczych wyzwań. Pojedyncza przygoda ma od czterech do dwudziestu wyzwań.

Mechanika wyzwań

Wyzwanie jest definiowane przez cztery elementy: typ, nagrodę, poziom trudności i koszt.

Typ - określa typ testowanego atrybutu postaci. Istnieją wyzwania testujące wiele atrybutów i posiadają one oddzielne poziomy trudności i koszty dla oddzielnych atrybutów.

Nagroda - nagroda w walutach podstawowych i ekwipunku postaci za przejście wyzwania.

Poziom trudności - numeryczna wartość określająca jak trudne jest zadanie.

Koszt - koszt pojedynczej próby przejścia zadania.

Co sekundę po rozpoczęciu wyzwania przez postać poziom trudności wyzwania jest zmniejszany o wartość odpowiedniego atrybutu postaci. Gdy poziom trudności spadnie do zera lub mniej, wyzwanie zostaje ukończone. Za każdym razem, kiedy poziom trudności maleje, postać płaci koszt w zasobach postaci. Gdy poziom jednego z zasobów spadnie do zera, postać musi zastopować wyzwanie i wykonywać akcje Camp, dopóki wszystkie zasoby nie osiągną znowu swej maksymalnej wartości.

**Rozdział 2 - klasy i metody**