

GAME DESIGN DOCUMENT

OF “RinC: Realm in a Cartridge”

1. ЗМІСТ

1.	ЗМІСТ	1
2.	ТЕТРА.....	3
3.	ЗАГАЛЬНА ІНФОРМАЦІЯ.....	3
3.1.	Введення	3
3.2.	ЦА.....	4
3.3.	Ціль (USP).....	4
3.4.	Час ігрової сесії.....	5
3.5.	Технологічні характеристики	5
4.	ОПИС ГРИ.....	6
4.1.	Опис ігрового процесу	6
4.1.1.	Дослідницька частина ігрового процесу.....	6
4.1.2.	Бойова частина ігрового процесу	6
4.1.2.1.	Загальний опис ігрового процесу у бою	6
4.1.2.2.	Прокачка	7
5.	Механіки	7
5.1.	Персонажі: різновид, показники, прокачка	7
5.1.1.	Класифікація персонажів за видами енергії	7
5.1.2.1.	Вплив типу енергії у бою	8
5.1.2.2.	Схема взаємодії енергій	10
5.1.4.	Основні навички персонажу	11
5.1.4.1.	Активні бойові навички	11
5.1.4.2.	Пасивні бойові навички.....	11
5.1.5.	Особливості відображення числових характеристик навичок	11
5.1.6.	Прокачка персонажу	11
5.1.6.4.	Система картриджів у персонажа.....	11
5.1.7.	Команда.....	12
5.2.	Механіки бою	12
5.2.1.	Як розпочинається бій.....	12
5.2.2.	Розташування команд гравця та ворога	12
5.2.3.	Показники у бою	13

5.2.3.1. Взаємозв'язок із характеристиками персонажу	13
5.2.3.2. Очки дій та енергія як основні складові ефективності дій	14
5.2.3.2.1. Вплив на дії.....	14
5.2.3.2.2. Особливості очок дій. Від чого залежить	14
ОД даються в макс. Кількості на початку кожного раунду, даються на всю команду. Як ними користуватись – викатити одним персонажем чи рівномірно усіма – вирішує гравець.	14
5.2.3.2.3. Особливості енергії. Від чого залежить.....	14
5.2.4. Покрокове ведення бою. Схема проведення дій.....	15
5.2.4.1. Порядок ходу.....	15
5.2.4.2. Методи відображення грою, чий хід наразі йде.....	15
5.2.4.3. Проведення ходу. Опис управління. Інформування гравця.....	15
5.2.4.3.1. Визначення цілі	15
5.2.4.3.2. Обирання дії. Яка інформація доступна гравцеві	16
5.2.4.3.3.4. Інформування на цьому етапі.....	16
5.2.4.3.4. Виділення енергії	17
5.2.4.3.4.1. Міні-гра з виділення енергії. Особливості управління.....	17
5.2.4.3.4.2. Ліміти визначення енергії.....	18
5.2.4.3.4.3. Виділення енергії бафів	18
5.2.4.3.4.4. Інформування на цьому етапі.....	19
5.2.4.3.4.5. Скасування дії.....	19
5.2.4.3.5. Обирання бафів. Механіка визначення бафів	19
5.2.4.3.5.1. Механіка визначення бафів без регулювання витрат	20
5.2.4.3.5.2. Механіка визначення бафів з регулюванням витрат.....	20
5.2.4.3.5.3. Обмеження вибору бафів.....	20
5.2.4.3.5.4. Інформування на цьому етапі.....	20
5.2.5. Різновиди дій. Особливості.....	20
5.2.5.1. Класифікація дій за ціллю	21
5.2.5.2. Зв'язки із картриджами та персонажами	21
5.2.5.3. Дії атакуючого характеру	21
5.2.5.3.1. Класифікація за типом нанесеної шкоди	21
5.2.5.3.2. Класифікація за дистанцію.....	22
5.2.5.4. Бафи. Класифікація бафів	22
5.2.5.4.1. Бафи миттєвого та неконтрольованого впливу	22
5.2.5.4.2. Бафи періодичного вибіркового впливу	22
5.2.5.4.3. Бафи паралельного застосування	22
5.2.5.4.4. Обмеження.....	23
5.2.5.5. Дебафи	23
5.2.5.7. Вплив активних дій не бойового призначення	23

2. ТЕТРА

Технологія: персональний комп'ютер

Механіка: покрокова RPG

Історія: попаданець з іншого світу

Естетика: дарк фентезі

3. ЗАГАЛЬНА ІНФОРМАЦІЯ

3.1. Введення

«Так, опанування мови вже більше-менш на розмовному рівні встановлене? Схоже так. Хлопче, справи кепські – кажу одразу. Хоча ти це і так розумієш. Ми і гадки не маємо, яким чином ти саме тут опинився взагалі, і хоч наш відділ намагається хоч якусь інформацію знайти з цього приводу, та поки взагалі все туго, на жаль. Відомо тільки те, що ти є якимось ключовим фрагментом для здійснення переносу енергетичного потенц... тьфу ти, не важливо, цим мізки тобі забивати ще, треба тебе перевезти у головний штаб для захисту для початку. За тобою на полюванні дві могутні організації, і це реально фігово... нічого, витягнути звідси точно вийде не так складно, я вже почав збирати групу, ти в безпеці»

Ех, і такі слова почути після тижня проведення в іншому світі, в якому ви опинились далеко не за найприємнішими умовами і ще й маєте в ньому далеко не посередню роль – якось не дуже привітливо... Ще й вороги, один з яких - це ціла держава, а друга – найпотужніше терористичне угруповання, ну взагалі бомбезно! А в чому винні то, га? Не по своїй волі опинилися тут, а вже об'єкт для захоплення. Звісно все не піде так, як хочеться вашим новим друзям, і згодом самі почнете розбиратись в започаткованому вашою появою прогресуючому хаосі, що неминуче вплине на весь пристрій світу. На вас чекають тони знайомств, починаючи з простих людей і закінчуючи наймогутнішими носіями потенціалу цього світу. Та не тільки соціальні знайомства, а і звісно і основним посередником здібностей людей – магічною

енергією, яка надає людям різного походження маніпулювати різними фізичними законами. Енергія – це частина вашого тіла, і її теж можна контролювати! Обмежено... Дослідите цей світ, знайдіть нові знайомства, прокачайтесь якомога сильніше та знайдіть шлях повернутись додому... та врятувати світ, звісно, як без цього, але то таке... Шалених пригод і бойового креативу!

3.2. ЦА

Цільова аудиторія: люди віком 15+ здебільшого чоловіки, але і дівчатам буде що знайти, бо гра матиме аніме стилістику, що наразі приваблює як чоловіків, так і дівчат, та неабиякий великий сюжет та лор. Здебільшого чоловікам сподобаються динаміка бойової системи. А вікова категорія починається саме з 15 через те, що для молодих гравців тут не буде простої подачі сюжету із простими діалогами.

3.3. Ціль (USP)

Гра переслідує наступні цілі:

- показати світ енергій, в якому здібності – не просто наслідок магії, а маніпуляція реальними фізичними законами;
- показати гравцю гібридну бойову механіку, основу на поєднанні гібридної та екшн РПГ: покрокові дії із динамікою;
- розвинути реакцію та прискорити швидкість у прийнятті чітких рішень шляхом обмеженості часу на здійснення ходу і штрафування при зміні рішень;
- викликати бурні емоції як сюжетними твістами, так і частковою необмеженістю бойових здібностей, що доволі фаново);
- навчити гравців грамотному розподіленню ресурсів та часу;
- показати нестандартну реалізацію взаємодії різних енергій в грі, основу не на принципі елемент-елемент (один сильніше другого через камінножиці-бумагу), а на принципі елемент-людина, коли одна енергія просто не дозволяє захищатись від інших енергій для фізичної взаємодії із середовищем, проте має зовсім інші механізми протидії;

- виграти зло і повернутись додому;
- показати систему артефактів, озброєння та лвлінгу як об'єднання, навчивши гравця менеджменту слотів.;
- надати можливість свободи білдів як персонажів, так і команд, свободи у виборі не тільки озброєння і артефактів, а й цілком урону ваших навичок і більшу свободу у персонажів-баферів;
- викликати ностальгію для людей за 30+ через згадку ігрових картриджів;
- трошечки зануритись у фізичні явища і проілюструвати їх реалізацію у навичках персонажів;

3.4. Час ігрової сесії

Час ігрової сесії може займати від 15 хвилин до 4 годин, залежно від присутнього на момент випущеної версії контенту, сюжету, прогресу проходження гри гравцем відносно того, коли він почав грати, поточних активних подій.

3.5. Технологічні характеристики

Гра початково розробляється для персонального комп'ютеру. Вимоги до управління – клавіатура та миша. Потенціально можливе керування тільки мишою через можливості налаштування спеціального режиму «no keyboard (or I'm just lazy)».

Стиль гри – anime & low poly, а всі важливі епічні сюжетні катсцени це вже заздалегідь відрендерені фрагменти, тому вимоги до заліза не дуже високі, окрім пам'яті Мінімальними вимогами можуть бути:

- 4GB RAM - 2GB VRAM - Nvidia GeForce GT 1030 - Intel i3–4160
- Початково 8ГБ, потенційно 60Гб чи більше на фінальній версії гри Чи можливо навіть менші.

4. ОПИС ГРИ

4.1. Опис ігрового процесу

Ігровий процес можна умовно поділити на «Дослідницький» та «Бойовий».

4.1.1. Дослідницька частина ігрового процесу

Це подорож світом, виконання завдань НПС, проходження сюжету, виконання головних та другорядних головоломок для отримання того ж прогресу по сюжету чи винагород у вигляді ресурсів. Проходження не бойових частин активних подій в грі також можна віднести до цього списку.

Сюжет гри лінійний, вся розповідь розбита на версії, які періодично виходять в гру, що вносять нову частину у сюжеті головному чи другорядних подіях, сюжетну частину персонажів версії і відповідно цьому нових персонажів, нові озброєння, нові території на карті. Час від часу нові постійні данжи та інші види активності для різноманіття ігрового процесу і компенсації механік нових персонажів відповідним оновленим пулом доступної зброї та артефактів.

4.1.2. Бойова частина ігрового процесу

Вона включає в себе вже безпосередньо бої між ворогами та прокачку.

4.1.2.1. Загальний опис ігрового процесу у бою

Бойова система основана на жанрі «turn-based RPG» з додаванням елементів «action RPG». Таким чином в бою гравець не зможе витратити дуже багато часу на розміркування, бо ходи кожного з персонажів обмежені певним часом. Також активні дії персонажу відхиляються зі штрафом до цього часу та очок дій. На додачу навички, потребуючі енергії, визначають витрачений рівень через міні-гру, в якій збільшення енергії на навичок стає ще складніше і складніше з кожною витраченою одиницею.

Активні дії поділяються на атакуючі, бафи, дебафи та викиди. Різноманіття перших трьох визначають картриджі озброєння, броні, індивідуальні характеристики кожного персонажу та поєднання цих двох аспектів. Викиди ж унікальні для кожного типу персонажу і містяться в двох

екземплярах, залежно від стадії сюжету. Унікальним є те, що навіть характеристики ворога невідомі і їх дослідження під час бою доступно за спеціальним озброєнням або персонажам психічного типу у вигляді дії.

Персонажі в світі розділені за типами енергії в їх тілах і мають свої особливості як у бою, так і поза бою.

4.1.2.2. Прокачка

Прокачувати можна персонажів, їх навички, картриджі зброї, броні. Частково прокачкою можна назвати і поповнення рівня енергії картриджів, бо користуватись ними можна не безкінечно. Всі ці маніпуляції проводяться в налаштуванні картриджів самих персонажів, окремих станціях з деякими прискореними та симуляційними аспектами. Рівень освоєння у озброєння впливає на присутність штрафів чи додаткових властивостей. А артефакти замість прокачки маю рандомність у отриманих характеристиках, на яку впливають день неділі, кількість отриманих артефактів та рівень спеціального картриджу для утворення артефактів, які мають свої механіки.

5. Механіки

5.1. Персонажі: різновид, показники, прокачка

5.1.1. Класифікація персонажів за видами енергії

Персонажі цього світу мають здібності до маніпулювання фізичними законами в місцях, де проникає їх енергія.

В грі персонажі поділяються за наступними можливими видами енергії, якою вони володіють:

- Вогонь – генерація летучої горючої суміші в місцях проникнення власної енергії, здібність контролювати нагрівання та підтримувати горіння;
- Вода – генерація води, здібність до її контролю та маніпуляцій тиском;

- Лід – генерація води одразу у замороженому стані, здібності до маніпулювання рівня холоду, але неможливість виведення льоду зі своєю енергією до стану води;
- Світло – енергія проникає у простір і надає можливість до маніпуляції напрямом руху фотонів, на дуже сильних концентраціях енергії – змінювати частоту хвилі;
- Психічний – енергія проникає і тіла та надає можливості до маніпуляцій електрохімічними процесами організму. Вище концентрація – глибший та точніший контроль;
- Темрява (простір) – енергія здатна розсіювати фотони, а дуже високих рівнях енергія надає можливості контролю тканиною простору, а при перевищенні всіх можливих лімітів – контроль над часом та реальністю

Персонажі різних видів енергії народжуються у відповідних регіонах, де ця енергія панує, і мають характерні риси тіл, які викликані мутацією. Ці риси не тільки візуальні, а й надають певні переваги у бою та поза боями

5.1.2.1. Вплив типу енергії у бою

Тип персонажу	Особливість в бою	Захисні бойові особливості	Особливості поза боєм
Вогонь	Мають бонус до доступних очок дій. Шкода супер критичного удару (СКУ%) зменшена. Шанс супер критичного удару (СКШ%) збільшується на N від витрачених очок дій	Ворожі техніки для зменшення АТК менш дієві проти персонажів цього типу	Тіло завжди тепле: в холодних зонах отримує менше шкоди, в гарячих не отримує зовсім.

Вода	Бонус до СПД.	Ворожі техніки для зменшення СПД менш дієві проти персонажів цього типу	Зменшення дії зовнішніх факторів, які сповільнюють персонажа. Збільшення швидкості руху. Вода не сповільнює взагалі.
Лід	Бонус до Бонус до ворожої УХИЛ% Ігнорування о УХИЛ%	Ворожі техніки для зменшення УХИЛ% менш дієві проти персонажів цього типу	Несприятливість до шкоди холодом у зовнішніх умовах. Зменшення шкоди в гарячих регіонах.
Психічний	Бонус до КЗ% Постійні атаки енергією накладають психічний розлад: при досягненні певної кількості стаків, атаки персонажу з ними втрачуть перевагу над тими, проти кого мали, і отримують у атаках над тими, проти кого була нейтральність. Атаки проти персонажів психічного типу матимуть завжди недолік. Стаки утримуються, коли за хід здійснено атаку психічного типу, шанс накладання залежить від витрачених очок дій та енергії на атаку.	Ворожі техніки для зменшення ЧАС менш дієві проти персонажів цього типу	Через деякий час проведення біля головоломок персонаж буде надавати підказки діалоговими хмарками

5.1.2.2. Схема взаємодії енергій

		Attacked by			
		ВОГОНЬ	ВОДА	ЛІД	ПСИХ
Attack type	ВОГОНЬ				
	ВОДА				
	ЛІД				
	ПСИХ				
	ФІЗ				
	Когнетивний розлад				
	ВОГОНЬ				
	ВОДА				
	ЛІД				
	ПСИХ				
	ФІЗ				

Зауваження:

- Сіре – 1х шкода;
- Помаранчеве – 0.5х шкода, зветься недоліком;
- Зелене – 2х шкода, зветься перевагою;
- Друга частина для атак, здійснених персонажами із когнітивним розладом; Їх шкода менше, до них шкода незмінна;

5.1.3. Основні характеристики персонажів

Характеристики персонажу – числові показники, які відображають різну інформацію про можливості персонажу. У персонажу є наступні бойові характеристики: АТК(атака), ХП(здоров'я), СПД(швидкість), ЗАХ(захист), КШ%(критичний шанс), СКШ%(супер критичний шанс), УХИЛ%(шанс ухилення), ЕШ%(енергетична шкода), КЗ%(когнітивна здібність), КУ%(критична шкода), СКУ%(супер критична шкода), ПОТЕНЦІАЛ.

Більш докладно про них та їх вплив у бою написано у бойових.

5.1.4. Основні навички персонажу

Персонажі мають індивідуальний різноманітний набір навичок, який характеризує унікальність геймплею за персонажа.

5.1.4.1. Активні бойові навички

Активні бойові навички це доступні навички для атаки, бафу чи дебафу цілей. Список поповнюється також за займанням слотів картриджів зброєю чи бронею.

5.1.4.2. Пасивні бойові навички.

Пасивні бойові навички це індивідуальні особливості персонажу, які не є активними навичками, а діють пасивно протягом битви, під час певних умов в битві чи впливають на взаємодію із картриджами: одним із варіантів може бути спеціальна синергія зі зброєю, що створить новий активний навик.

5.1.5. Особливості відображення числових характеристик навичок

Всі числові характеристики в меню перегляду здібностей персонажу показані при витраті 100% від ВЛАСНОЇ енергії.

Подалі в бою відображаються числові характеристики динамічно відносно обраної кількості бойових очок та енергії на здійснення дії.

5.1.6. Прокачка персонажу

Персонажі ігрові мають систему «картриджування», що надає здібності до маніпуляції із картриджами.

5.1.6.4. Система картриджів у персонажа

Система картриджів: 1 під зброю, 1 під захисний предмет, 1-5 під артефакти.

5.1.7. Команда

Гравець із персонажів, що у нього є, може створити команду з, попередньо, 3 персонажів. Цього вистачить для повної взаємодії різних ролей та типів. Команда не налаштовується під час бою.

5.2. Механіки бою

Бойова система в грі є третиною від усіх механік гри, якщо не більше. Вона складається із багатьох моментів та може здаватись дуже складною, якщо не бачити візуальне рішення чи не зібрати усе в одну картину в голові, бо насправді вона не така вже і складна.

5.2.1. Як розпочинається бій

Щоб потрапити в бій, треба, щоб або ворог з оточення на вас напав, або ви на нього за допомогою атаки на ЛКМ чи активної небойової дії на ПРОБІЛ. Після цього через перехідний екран ви попадаєте на умовне поле, з нахиленим видом зверху.

5.2.2. Розташування команд гравця та ворога

Ваша команда на полі зліва, а ворожа – справа. Так як персонажі вишукуються майже у пряму, утворюючи щось подібне на стіну, камера буде автоматично приближатись і віддалятись щоб охоплювати всіх максимально бачимо. Коли персонаж покидає поле бою, і в лінійці їх стає менше, скажемо, з 5 до 4, і у ворога теж 4, то камера трохи наблизиться, щоб не охоплювати зайве місце.

Також персонажі центруються. Наприклад 1 ворог буде стояти навпроти вашого члену 2-го члену команди, якщо у вас їх три.

5.2.3. Показники у бою

В пунктах вище було введено певні характеристики персонажу, з яких були і бойові показники. Розглянемо їх вплив на бій безпосередньо.

5.2.3.1. Взаємозв'язок із характеристиками персонажу

Поняття про характеристики персонажу:

- АТК – числовий показник атаки - впливає на силу здійснених атак,
- ХП – числовий показник живучості, впливає на те, скільки шкоди персонаж може перенести,
- СПД – швидкість персонажу - впливає в бою на порядок ходу, завеликі показники можуть привести до повторних ходів за раунд, що доволі корисно, але може коштувати «дорого»,
- ЗАХ – числовий показник захисту - порізає отриману персонажем шкоду,
- КШ% - шанс критичних атак – шанс з яким одинична атака може нанести на КУ% більше шкоди,
- СКШ% - шанс супер критичних атак – відповідно до КШ%, це шанс, з яким одинична атака може нанести на СКУ% більше шкоди,
- УХИЛ% - шанс ухилення – це шанс, з яким одинична атака ворога може не нанесе жодної шкоди,

Всі ці показники дуже плавучі, тобто на них впливають велика кількість бафів, дебафів, артефактів та зброї із бронею, і підняття досвіду персонажу. Вони застосовуються в розрахунках впливу дії в більшості випадків.

Наступні показники менш рухомі, і можуть бути змінені у більш рідких випадках (особливості атакуючих здібностей рідкої зброї, індивідуальні пасивні здібності персонажу тощо.):

- КЗ% - когнітивна здібність – вона впливає на Е (енергетичний ліміт персонажу) та ЧАС ХОДУ. Початкове значення – 100%.

- КУ% - критична шкода – постійна для персонажів і дорівнює +50%.

5.2.3.2. Очки дій та енергія як основні складові ефективності дій

ОД (очки дій) та Е (енергія) – це дві основні характеристики ефективності дії персонажу. Їх визначення гравцем безпосередньо впливає на числові показники у здійснюваних діях. Деякі дії потребують тільки ОД, як атаки фізичної шкоди, деякі тільки Е, як певна категорія бафів, а деякі діх потребують обох.

5.2.3.2.1. Вплив на дії

Кожен навик, буде він у персонажа чи через зброю, має певне фіксоване значення ОД для витрат. Не всі, але ті, що задіють удари не фізичним типом, використовують енергію. Кожен такий навик має мінімум енергії для виділення та скейл від кількості надмірно наданої енергії до відповідних дій, що скоює навик.

5.2.3.2.2. Особливості очок дій. Від чого залежить

ОД даються в макс. Кількості на початку кожного раунду, даються на всю команду. Як ними користуватись – виктатити одним персонажем чи рівномірно усіма – вирішує гравець.

5.2.3.2.3. Особливості енергії. Від чого залежить

Енергія у кожного персонажу своя. Коли кінчиться, протягом ходу неможливо використати навички з використанням енергії. Показник енергії сталий та макс. на початку ходу персонажа. Можливе збільшення спец. навичками деяких персонажів, що здатні передавати енергії іншим товаришам в бою.

5.2.4. Покрокове ведення бою. Схема проведення дій

Так як жанр гри - покрокова RPG – відповідно основа бою лежить у кроках. Кожен персонаж ходить один за одним. Відповідно на здійснення кроку надається час, механіки якого було зазначено вище.

5.2.4.1. Порядок ходу

Порядок ходу визначається на полосі зверху. Там видно, хто за ким ходить. Саме ж розподілення того, хто після кого ходить, визначається за показником СПД: персонажі з більшою СПД ходять першими. Ход – це змога виконати персонажем навички. Це можна робити доки мануально не завершить гравець ход персонажем або якщо закінчуються ОД.

5.2.4.2. Методи відображення грою, чий хід наразі йде

Так як зверху на стрічці відображається те хто ходить у порядку зліва направо, то іконка персонажу, який ходить буде трошки зміщена донизу, збільшена, буде пульсувати чи якісь інші ефекти. На додачу, сам екран буде затемнено, персонаж на декілька кроків вийде уперед і він не буде затемнений.

5.2.4.3. Проведення ходу. Опис управління. Інформування гравця

Процедура здійснення ходу виконується в декілька етапів, після яких буде програватись анімація ходу. На анімацію впливатимуть як те, яка дія обрана, так і те, якою мірою було виконано розподілення очок дій(наприклад на кількість інстанцій атак), енергії та бафів.

5.2.4.3.1. Визначення цілі

Для того, щоб розпочати якісь дії, треба обрати того ,над ким буде виконано дію. Всі доступні цілі будуть відображатись якоюсь індикацією, а недоступні будуть залишатись затемненими. Коли починається хід, виділений час почне спливати з реальною швидкістю, проте як тільки ціль буде обрано –

почнеться період сповільненого часу та зміна структури фаз полоси часу. Про це було розказано у пунктах вище. Обирання цілі – ЛКМ.

5.2.4.3.2. Обирання дії. Яка інформація доступна гравцеві

Після обирання цілі по центру екрана буде відображатись колесо дій, а в центрі колеса – рушійний кружечок. Щоб подивитись інформацію про дії, треба на неї натиснути, інформація відображатиметься з лівого чи правого боку, залежно від того, ціль союзний персонаж чи ворожий.

Щодо самої цілі – інформація буде надана під колесом і над інформацію про персонажа, який ходить. Кількість інформації як і стиль відображення буде залежати від розвіданих показників. Про цю механіку докладно розповідалось у пунктах вище.

Коли гравець визначається із дією, він тягне рушійний кружечок з центру до дії, і коли відпускає, то дія блокується, та її іконка зміщується у центр круга дій.

5.2.4.3.3.4. Інформування на цьому етапі

Показник «виділені-очки/доступні-очки» під колом та над інформацією про ворога. Якщо зміна очок дій буде впливати на коефіцієнти у навикі, то відповідна інформація про навик зліва чи справа буде міняти числовий вміст з рушінням очок дій. Якщо дія націлена на нанесення шкоди, то на полях цілі в інфоблоці, на які впливає дія, будуть показуватись потенційні зміни. Наприклад на полосі ХП буде показана зона від мінімуму до максимуму, скільки буде нанесено шкоди. Біля показників швидкості, наприклад, буде:

«120» >> [«115» <-> «105»]

Якщо невідомий показник буде змінюватись, то:

«???» >> [«-5» <-> «-15»]

В решті решт, коли визначаються очки дій, підтвердити перехід на наступний етап можна натисканням на кнопку підтвердження з протилежного боку від динамічного опису дії.

5.2.4.3.4. Виділення енергії

Після визначення очок дій слідує виділення енергії. Як і з очками дій, цей етап не завжди буде, як наприклад з фізичними атаками, які не потребують втручання енергії.

Енергія визначає міру того, скільки на хід витрачено енергії і відповідно впливає здебільшого на силу дії. Якщо атакуюча – безпосередньо шкода та інші показники дії. Якщо дебаф чи баф – здебільшого тривалість, іноді просто кількість енергії не змінить показники, але у союзного персонажа просто буде у розпорядженні більше енергії та більше дій, в які можливо буде вкласти баф, якої міри і тому подібне.

Наприклад, таким бафом може бути баф збільшення точності. Енергія не впливає на саму силу точності, але персонаж з бафом під час обирання бафів може кількісно обрати, скільки енергії бафу буде виділено на хід, тим самим чим більше виділено – тим більше точність.

Як і з виділенням очок дій – є певні ліміти. Якщо у персонажа немає мінімуму енергії для виконання дії – вона буде просто недоступна початково в колесі дій.

5.2.4.3.4.1. Міні-гра з виділення енергії. Особливості управління

Виділення енергії – вже не просто визначення кількості тумблером.

В центрі, де іконка дії знаходиться після етапу її визначення і після визначення очок дії (якщо передбачено) це коло розшириться, а замість іконки навіку буде на фоні іконка елемента. В центрі буде невеличке коло, яке можна рухати по площині іконки. Вона доволі затемнена і прозора, це просто візуальний опис. Коли затискається на колі, воно може бути зрушеним, і тоді починається міні-гра.

На площині будуть з'являтися зони, в які можна перемістити рушійне коло. Коли коло максимально в зоні, енергія почне максимально ефективно та

швидко. Ця зона рухається площиною і збільшує швидкість руху з кожною виділеною одиницею енергії.

Коли починається цей процес міні-гри, часу застигає і не спливає зовсім.

Але якщо коло буде подалі від зони, швидкість виділення зменшиться, та частина енергії буде витрачатись марно.

Коли виділення завершено, а це буде у випадках коли гравець зупиниться, відтискаючи ЛКМ, або енергія кінчиться, то коло стане сірим. І з'явиться кнопка збоку, як і на етапі виділення очок дій, щоб перейти на наступний етап підготовки дії.

Якщо довго при цьому не реагувати і не переходити далі, то виділена енергія почне потрохи падати з прискоренням.

5.2.4.3.4.2. Ліміти визначення енергії

Є певна нижня границя, і при недоступності енергії дія просто не буде доступна у колі. Якщо ж немає власної, але з витратою енергії бафів можна виконати дію, про цю умову на етапі вибору дії буде сказано гравцю.

5.2.4.3.4.3. Виділення енергії бафів

Надані бафи іншими персонажами – це енергія їх типу навколо персонажа, а тому ця енергія теж може бути використана. Проте якщо енергія не того ж типу, що і персонажа, конвертація буде з певним коефіцієнтом.

Виділення з них виконується, якщо затиснути ПКМ на колі в міні-гри. Тоді буде конвертуватись вся енергія бафів одночасно відносно їх кількості.

Наприклад, якщо на персонажі два бафи, один з яких на 2000 енергії а інший на 500 енергії, і враховуючи максимальну швидкість, припустимо, 1000/секунду, то тоді в секунду буде братись 800/секунду з першого та 200/секунду з другого.

Важлива деталь, що гравець початково може затиснути і ЛКМ і ПКМ. В такому випадку виключення міні-гри коли кінчиться основна енергія не

виникне, і одразу почнеться виділення з бафів, та додатково під час виділення основної енергії швидкість міні-гри буде вдвічі збільшена.

5.2.4.3.4.4. Інформування на цьому етапі

Як і з очками дій, збоку одного буде динамічна інформація про дії, показники в якій будуть змінюватись з кожною одиницею енергії, а з іншого кнопка підтвердження. На додачу, буде видима стрічка енергії персонажа, яка буде змінюватись відповідно витратам, та кількісний індикатор для основної енергії та енергії бафів.

Інформація про дії над ворогом, а саме зміна у показниках, така ж сама динамічна, як і на етапі виділення очок дій.

5.2.4.3.4.5. Скасування дії

На цьому етапі скасування вже більш суттєво штрафує гравця.

Якщо рівень енергії впаде менше мінімуму між етапами кінця виділення та натисканням кнопки, чи при поганому результаті виконання міні-гри, дія повністю скасується, енергія витратиться повністю, яка була виділена, як і очки дій.

Також одразу якщо під час міні-гри енергія витратиться так, що її буде недостатньо для дії, то міні-гра теж завершиться і буде таке ж штрафування, описане вище.

5.2.4.3.5. Обирання бафів. Механіка визначення бафів

Останній етап – визначення із бафами. Якщо бафів немає, або вони паралельного типу і не залежать від гравця, то цей етап опускається.

Механіка визначення схожа на коло вибору дій: по краях доступні бафи, але доступні дії з їхніми іконками різняться від типу бафів.

Тепер кнопка завершення етапу у центрі кола, а не збоку.

5.2.4.3.5.1. Механіка визначення бафів без регулювання витрат

Просте ЛКМ переключає стан «задіяний/незадіяний»

5.2.4.3.5.2. Механіка визначення бафів з регулюванням витрат

Затискання ЛКМ буде збільшувати витрати енергії бафу для збільшення ефекту. ПКМ – навпаки – зменшення. Під час виділення витрата часу зупиняється, але не при зменшенні, він залишається просто сповільненим.

5.2.4.3.5.3. Обмеження вибору бафів

Деякі бафи можуть конфліктувати та чисто через балансування бути недоступними для певних дій чи при певних інших бафах. Недоступні бафи вимикаються сірим кольором.

5.2.4.3.5.4. Інформування на цьому етапі

Нікуди не зникає динамічний опис дій, динамічне відображення потенційних змін у характеристиках ворога.

Біля кожної іконки бафу динамічний опис бафу, який змінюється, якщо баф з динамічним виділенням енергії. Рівень енергії кожного бафу – це індикатор-стрічка від цетра кола до іконки бафу. Всі зміни енергії відображаються індикацією зоною на цій стрічці, скільки енергії буде використано.

5.2.5. Різновиди дій. Особливості

Дії поділяються на атакуючі, бафи/дебафи та енергетичні викиди.

Перші три, в залежності від індивідуальних особливостей, з трьох етапів «ОД->Е->Бафи», можуть опускати певні з них. Як наприклад атаки фізичного типу здебільшого не потребуватимуть енергії. А деякі бафи не потребуватимуть очок дій чи вони будуть статичними. Деякі дії не можуть бути бафнуть, тому останнього етапу не буде.

Викиди енергії потребують тільки етапу визначення енергії та поглинають одразу усі типи доступної енергії із еквівалентним розподіленням, приклад якого наведено було вище.

5.2.5.1. Класифікація дій за ціллю

Здебільшого дії або виконуються тільки над ворогом, або тільки над союзником. Виключеннями є певні дії, які матимуть різний ефект на різний елемент цілі, чи які комбінованого характеру. Наприклад, якщо ціль наступним кроком використає дії без енергії, вона отримає дебаф, а якщо використає енергію, то баф.

Енергетичні викиди не мають цілі. Більш детально про них у відповідних пунктах нижче.

5.2.5.2. Зв'язки із картриджами та персонажами

Список дій формується відносно індивідуальних характеристик і особливостей персонажу та також картриджами. Які дії надають картриджі озброєння чи захисту – написано в описах самих картриджів.

5.2.5.3. Дії атакуючого характеру

Дії атакуючого характеру відповідно наносять ворогу шкоду у, напевно 99% випадків, по полосі ХП. Можливе існування дії атакуючого плану, яка наносить шкоду саме по ЗАХ, але це дуже рідкі випадки.

5.2.5.3.1. Класифікація за типом нанесеної шкоди

За типом шкоди дії діляться на шкоду елементом, а конкретно всі види зазначені зліва знизу вниз у таблиці пункту 3.3.2.2 «Схема взаємодії енергій».

5.2.5.3.2. Класифікація за дистанцію

За дистанцією – ближній, дальній та суто елементарний. Прикладами кожного відповідно можуть бути коса, револьвер та «навантаження мізків» (психічним типом).

5.2.5.4. Бафи. Класифікація бафів

Бафи можуть бути дуже різними. Їх поки що було тільки класифіковано за визначеністю енергії чи ступеню свободи визначення енергії.

5.2.5.4.1. Бафи миттєвого та неконтрольованого впливу

Бафи миттєвого впливу або застосуються одразу після його здійснення або автоматично після певної умови, яку виконає персонаж з бафом. Також є бафи неконтрольованого типу. До цієї групи можна віднести бафи, які не містяться в колесі обирання бафів під час виконання дії та здійснюються самі одноразово при виконанні дії. Їх енергія сама використовується і не контролюється персонажем при ході, проте може бути використана на етапі визначення енергії дії.

5.2.5.4.2. Бафи періодичного вибіркового впливу

Такі бафи здебільшого контролювані у колесі на етапі вибору бафів. І гравець може обирати, буде працювати баф для ходу чи ні, та іноді визначити міру його застосування. Про це описано вище в механіках визначення параметрів дії.

5.2.5.4.3. Бафи паралельного застосування

Такі бафи не надають енергії персонажу, на якого його було застосовано. Ці бафи зазвичай є додатковою дією персонажа, який наклав цей баф під час дій того, хто має баф. Наприклад, персонаж з бафом А атакує ворога луком, є ймовірність промаху через особливості дії та через показник УХИл% у ворога.

Паралельно атаці епрсонаж типу темряви буде скривляти простір біля стріл поруч цілі, щоб ті ймовірніше попадали.

5.2.5.4.4. Обмеження

Обмеженням можна назвати вже ті бафи, чия енергія не визначається гравцем і витрата фіксована, чи взагалі не визначається, а діють самі. Деякі бафи конфліктують один з одним і не можуть бути обраними паралельно. Деякі бафи не матимуть впливу на певні дії.

5.2.5.5. Дебафи

Класифікація дебафів – відзеркалення класифікації бафів з спрощенням. По перше, цілі бафів – союзники, а цілі дебафів – вороги.

До того ж, дебафи не передають у розпорядження ворогу енергію. Проте деякі індивідуальні здібності та певні картриджи можуть цим маніпулювати.

5.2.5.7. Вплив активних дій не бойового призначення

Деякі активні дії поза бойового застосування можуть накладати певні бафи на команду ,виліковувати на певний відсоток чи дадуть змогу дебафу ворога при вході у битву через цю дію.