Основные цели при создании игры:

1. Игру нужно как можно быстрее выпустить (Поэтому нужно установить некий минимум)
2. Игра нацелена на Казуал и Мидкор геймеров
3. Игра будет в жанре casual-RPG. Казуальность тут будет в том, что у игрока будут в основном пассивные способности.
4. Игру должно быть достаточно легко поддерживать и развивать

Основные механики в игре:

RPG-составляющая, благодаря которой можно вкачивать разные характеристики у героя, вкачивать ветки развитий у персонажа, вкачивать LVL, вкачивать и улучшать оружие со снаряжением (Расписать, что и как можно вкачивать!)

Игрок перемещается по комнатам, где сражается с монстрами. Комнаты создаются случайно, как в Roguelike.

Главный герой ~~– это душа.~~ У него можно вкачивать характеристики. ~~Есть еще персонажи (тела), которых герой “Воплощает”~~. Фишка тут в том, чтобы можно было легко перекачиваться.

~~У тел можно вкачивать ветки с навыками.~~

*У предметов есть редкость?*

У души так же есть ЛВЛ. За повышение уровня дают одно очко характеристик и одно очко умений для каждого тела.

По сюжету сразу можно сказать, что игрок находится в некой Вальхалле или в Чистилище.

Оглавление

[Понятия и заметки: 4](#_Toc38830815)

[Использованные ассеты: 4](#_Toc38830816)

[Архитектура сцены: 4](#_Toc38830817)

[Игровая сцена 4](#_Toc38830818)

[Классы и наследования: 4](#_Toc38830819)

[Управление: 4](#_Toc38830820)

[Камера: 5](#_Toc38830821)

[Атрибуты и Статы: 5](#_Toc38830822)

[Уровни и опыт: 6](#_Toc38830823)

[Игрок: 7](#_Toc38830824)

[Враги: 7](#_Toc38830825)

[Атака 7](#_Toc38830826)

[Атака как действие 7](#_Toc38830827)

[Зависимость атаки от значений 7](#_Toc38830828)

[Виды оружия: 8](#_Toc38830829)

[Снаряды 9](#_Toc38830830)

[Типы урона: 9](#_Toc38830831)

[Нанесение и получение урона: 9](#_Toc38830832)

[VFX обозначение: 10](#_Toc38830833)

[Уникальные вещи и выпадение предметов: 10](#_Toc38830834)

[Герои: 11](#_Toc38830835)

[Враги: 13](#_Toc38830836)

[Типы врагов и Enemy AI: 13](#_Toc38830837)

[Сложность: 13](#_Toc38830838)

[Боссы: 14](#_Toc38830839)

[Объекты окружения: 14](#_Toc38830840)

[Ящики: 15](#_Toc38830841)

[Эффекты статуса: 15](#_Toc38830842)

[Логика, реализуемая в эффектах статуса 15](#_Toc38830843)

[Наложение эффектов статуса: 16](#_Toc38830844)

[Healing Overflowing HP: 17](#_Toc38830845)

[Сопротивление эффектам и зависимость наложения оных: 17](#_Toc38830846)

[Типы урона: 23](#_Toc38830847)

[Критический удар 23](#_Toc38830848)

[Режим игры “бесконечная комната” 23](#_Toc38830849)

[Вещи: 24](#_Toc38830850)

[Визуальные эффекты: 24](#_Toc38830851)

[Идеи по способностям, навыкам, статус эффектам: 25](#_Toc38830852)

[Механики и идеи, которые я хочу использовать и которые можно использовать в любой концепции: 26](#_Toc38830853)

# Понятия и заметки:

Все, что в игре меняет статы/атрибуты в процентах: они добавляются в список модификаторов. Значения зависят только от базовых (начальных) значений, но никак не зависит от значений модификаторов!

Разделить понятие «Блокирование урона» и «очки блокирования урона».  
Пример: броня — это очки блокирования урона. Но само блокирование урона идёт в градации от 0 до 100%.

# Использованные ассеты:

Joystick pack

2d extras (Tilemap)

# Архитектура сцены:

## Игровая сцена

1. Main Camera
2. Canvas with player Controller Joystick/ Attack Button
3. Tilemap Grid
4. Player
5. Enemy List
6. X – Manager, Object Pooler
7. Event System

# Классы и наследования:

-Диаграмма классов-

# Управление:

1. Игрок может бегать по XY координатам.
   1. Если у игрока НЕТ никого на прицеле (Цель есть только во время нажатия кнопки атаки), то, прежде чем пойти в выбранном направлении, игрок:  
      -Персонаж повернется почти до нужного направления  
      -Начнет идти в выбранном направлении И продолжит поворачиваться до нужного угла  
      -Продолжит идти в выбранном направлении.
   2. Если у игрока есть кто-то есть на прицеле (Выбрана цель), то игрок:  
      -Начнет и продолжит идти. (Далее см. атаку)
2. Игрок может выбирать, когда атаковать (Выбор цели происходит автоматически -> на ближнюю цель и цель с наименьшим ХП). При Зажатии кнопки атаки происходит следующее:  
   -Выбирается цель атаки (Выбирается цель из тех, которые есть на экране в данный момент)
   1. Если цель найдена, то:  
      -Пометить, что игрок сейчас атакует  
      -Персонаж повернется почти до нужного направления  
      -Начнет атаковать цель в выбранном направлении И продолжит поворачиваться до нужного угла  
      -Продолжит атаковать в выбранном направлении.
   2. Если цель не найдена, то:  
      -Игрок начнет атаковать в направлении взгляда (С помощью луча будет выбрана точка на сцене, по которой будет производиться атака)
3. Активные способности

Комментарий, атака: если есть цель, то персонаж сначала повернется, а потом будет атаковать. Если это игрок, то пока нет цели он может атаковать.

Управление врагами: Враг сначала заметит цель, потом приблизится, потом начнет атаковать, потом остановится.

# Камера:

Камера следует за игроком по его координатам; Игрок всегда находится в центре фокуса.

# Атрибуты и Статы:

Все Статы и Атрибуты строго положительные, кроме того, им так же можно задать минимальное и максимальное значение.

**Статы (тип float):**

Максимальное Здоровье (от 0 до Infinity)  
Регенерация здоровья – по умолчанию есть только у врагов! (от 0 до Infinity; всегда по дефолту равно 1.5% от MaxHP)

Скорость передвижения  
Скорость поворота

Урон   
Скорость атаки (X атак в секунду)  
Тип урона

Множитель критической атаки  
Шанс критической атаки

Угол лицевой стороны

Вероятность уворота (от 0 до 100%; складывается по закону убывающей полезности)

Броня (Дополнить и расписать для разных типов урона)  
Сопротивление эффектам

Игрок: Удаленность камеры *(Характеристика, которая по чуть-чуть, косвенно, отодвигает камеру. В ответ будет дебафф, который приближает камеру на какое-то время)*

Множитель денег и опыта

**Атрибуты (тип int):**

Уровень.

Сила. Влияет на:  
Количество здоровья  
Урон (Прирост урона больше, чем с Ловкости)  
Замедляет скорость атаки  
Замедляет скорость передвижения  
Замедляет скорость поворота

Ловкость. Влияет на:   
Броню  
Вероятность уворота   
Урон (Прирост урона меньше, чем с Силы)  
Скорость атаки  
Скорость передвижения  
Скорость поворота

Мастерство. Влияет на:   
Силу используемых статус эффектов (В этом сама важность атрибута)Шанс критической атаки  
Множитель критической атаки  
Множитель получения опыта (Стоит ли сделать ограничение?)

# Уровни и опыт:

Персонаж при смерти отдает весь свой опыт.

Враги получают опыт, но уменьшенный в ~1.5 раза.

Игрок получает опыт, но уменьшенный в ~7 раз.

При повышении уровня у персонажа, ему дается по умолчанию +1 skill-point и вкладывается в случайный атрибут по следующему принципу:  
У каждого атрибута есть своя “масса” выбора. По умолчанию она одинакова.

Так же, есть некий шанс получить дополнительно +1 extra skill-point.

## Игрок:

Шанс игрока получить дополнительно +1 extra skill-point: 0%

Игрок во время игры может повышать уровень и за счет этого прокачивать свои атрибуты.

После смерти игрок теряет весь накопленный за игру опыт.

Так же будут шмотки, которые будут давать приоритет какого-то конкретного атрибута (Пример: вероятность получения очков Ловкости увеличена 50%); либо с неким шансом давать дополнительный skill-point. (Подробнее см. в шмотках)

## Враги:

Шанс игрока получить дополнительно +1 extra skill-point: 20%

У врага при появлении происходит мутация, которая меняет по случайному принципу массы выбора всех атрибутов.

У комнаты будет некое значение сложности. (См. подробнее в “генерация комнат”)

Оно, в свою очередь, будет определять “Минимальный допустимый уровень” при создании врага.

Таким образом, каждый враг, который будет создан, будет иметь уровень не ниже данного.

Далее будет привязка Transform.Size к полю “Минимальный допустимый уровень”.

За каждый добавочный уровень, выше данного поля, будет даваться некий + к Transform.Size

Добавочный уровень может “возникнуть” как при повышении уровня у врага в runtime, так и при его создании.

# Атака

## Атака как действие

Атака подразумевает несколько стадий:

1. Задержка перед атакой (например, замах, взвод курка)
2. Атака (игрок рубит мечом/нажимает на курок)
3. Кулдаун (перезарядка) атаки

## Зависимость атаки от значений

Всегда есть минимум, который состоит из следующих значений:

* Attack Damage
* Attack Speed

Скорость атаки может влиять на следующее:

* Снижать перезарядку
* Менять атаку на серию атак. Таким образом, за атакой сразу следует ещё одна атака (без кулдауна и задержки). После серии атак все следует по базовой схеме: перезарядка атаки и сначала схемы. (Например, «отрицательный» кулдаун будет потихоньку стакаться и в итоге выходить в дополнительную серию ударов)

Серию атак так же можно менять, что бы создавать больше интереса

* Скорость самой атаки; либо более «медленная» атака будет меняться на комбо из более быстрых, без потери урона
* На задержку скорость атаки практически или вообще не должна влиять (это будет некий баланс)

Так же, на атаку влияют:

* Тип урона
* Статус эффекты типа “модификатор атаки”

Об этом см. ниже

# Виды оружия:

У персонажа может быть только одно оружие (weapon).

Под словом “оружие” может подразумеваться как что-то множественное:

«Меч» – это одно оружие

«Два клинка» – это так же одно оружие

* Ближний бой, холодное оружие.
* Дальний бой, Shoot.

Использует Обычные/тяжелые снаряды: летят до цели как объект. Одни летят по прямой траектории, другие само-наводятся на цель.

* Дальний бой, Laser.

У носителя данного типа боя происходит некий “Каст” перед атакой, который отображается визуально; так же вовремя каста носитель не может двигаться и поворачиваться.   
После каста атака происходит мгновенно: резко появляется луч, который сталкивается с ближайшим препятствием и наносит ему урон. После луч постепенно исчезает (но не слишком медленно. Это просто визуальный эффект)

* Смешанное и уникальное оружие

## Снаряды

Скорость полета снаряда определяет оружие, из которого мы стреляем (Та же стрела полетит быстрее из арбалета, чем из лука)

* Пули
* Стрелы
* Самонаводящиеся снаряды:
  + Кольцо с шипами, которое вращается и немного самонаводится на цель.

# Типы урона:

В игре будут разные типы урона.

1. Физический
2. Эффект-урон (Абстракция)
3. Огонь
4. Холод
5. Яд
6. Кровотечение

Физический урон может быть уменьшен броней.  
Броня дается с модификаторами (шмот, статус эффекты) и за очки ловкости.

Эффект урон снижается в процентах. (Усиление защиты происходит путем складывания модификаторов по формуле убывающей полезности).  
Сопротивление эффект-урону можно получить от шмота; так же у каждого героя будет свой уникальный бафф к сопротивлению.

# Нанесение и получение урона:

Критическая атака – шанс и сила

Уворот от урона (Можно ли увернуться от урона?)  
При увороте от Лазера/Пули, они должны продолжить свое движение до тех пор, пока с кем-то не столкнутся.

Полное блокирование урона

## VFX обозначение:

Пояснения:   
изнутри: от статус-эффекта, который висит на получателе (Burn)  
из вне: получение урона от сторонних существ/ эффектов (Взрыв, облако токсинов)

Отображается только следующие атаки при получении урона “из вне”:

1. Уворот – надпись “miss”
2. Блокирование – надпись “blocked”
3. Получение урона – надпись “-damage”

Цвет надписи так же зависит от типа урона:

1. Физический – белый цвет
2. Урон огнем – оранжевый цвет
3. Урон льдом – светло голубой цвет
4. Урон ядом – токсично зеленый цвет
5. Урон кровотечением – темно красный цвет

Критическая атака выражается в значке “молнии” справа от надписи + увеличенным размером надписи.

# Уникальные вещи и выпадение предметов:

В игре будут встречаться враги с надетым шмотом. Все характеристики, способности, баффы и т.д., присущие шмоту, будут передаваться носителю.

Предметы во время игры выпадают с врагов, на которых они надеты. Если подойдет игрок, то он возьмет предмет; если подойдет враг, то он наденет предмет (Персонажи имеют некий радиус сбора предметов. Предмет нельзя собрать, если его уже собирают). Если на враге уже надет предмет, то он наденет новый предмет только если новый строго лучше. Если он хуже или такой же, то он ничего не сделает. Так же, после убийства всех врагов откроются двери и произойдет автоматический сбор предметов.

Нет ограничений для того, чтобы использовать тот или иной шмот. Но каждый шмот будет иметь наибольшую эффективность тогда, когда ЛВЛ игрока равен или больше уровню шмота. Если ЛВЛ игрока меньше, то характеристики шмота херятся тем сильнее, чем больше разница между уровнями.

Так же будут шмотки, которые будут давать приоритет какого-то конкретного атрибута (Пример: вероятность получения очков Ловкости увеличена 50%); либо с неким шансом давать дополнительный skill-point.

**Система дропа и уникальности предметов, лутбоксы….!**

# Г**ерои:**

У всех героев есть:

Тип боя (Ближний или дальний)

Уникальные способности

Вампир:

Дальний бой

Вампиризм: после нанесении урона (функция DoDamage) восстановлении части своего здоровья.

Отсутствие ограничение на текущее здоровье (оно может быть больше максимального здоровья)

Отсутствие регенерации ХП

Ульта: высасывание статов? (Вампир получает часть статов того, кому нанёс урон)

-Переключаемая способность: наносить дополнительный урон, жертвуя своим здоровьем?

Берсерк:

Ближний бой

Критические удары хилят игрока.

При уменьшении количества хп возрастает: шанс и множитель крит. Атаки; скорость атаки.

Рептилия:

Тип боя -?

Имеет регенерацию здоровья.

При уменьшении количества здоровья возрастает множитель БрониЗаЛовкость и множитель РегенерацииЗдоровьяЗаСилу

Персонаж: монах.

Персонаж: верховный кардинал.

Так как кардинал - верховный чин священнослужителя, можно провести неплохую аналогию со вселенной игры (зал искупления). Можно сделать параллель с крестовыми походами.

Персонаж: некромант

Тип боя?

Увеличивает свою мощь с каждым убитым врагом…

Способность: вместо смерти максимальное кол-во HP уменьшится на (1/3) (от базового), а урон возрастет на (1/3). И так, пока не умрет все (3/1) раз-а.

Некромант: атакует некой тёмной энергией (другой тип атаки и другой тип урона). По сути, выпускает несколько точек тёмной энергии, которые как мухи, по разным витиеватым траекториям пронзают врага.

Герой…

Тип боя?

Пассивная обратка: Полученный урон распределяется в неком радиусе.

Герой…

Ближний бой

Огненные кулаки

Герой…

Уникальный стиль боя

1. Игрок не атакует. В этот момент мечи крутятся вокруг игрока, уменьшается урон и увеличивается броня и регенерация хп.
2. Игрок атакует. В этот момент мечи летят к цели, пронзают ее, исчезают. Потом снова появляются около игрока и все повторяется. (Проходят ли через стену? Что происходит при врезании в стену?)

Герой…

Тип боя?

Способность: после каждой атаки есть некий шанс сменить тип урона атаки.

# Враги:

## Типы врагов и Enemy AI:

У врага есть радиус видимости, внутри которого он заметит цель.

Так же у врагов есть логика сражения с целью, которая зависит от его типа атака.

Если врага кто-то атакует, а он не видит эту цель в радиусе видимости, то он пойдет посмотреть.

Если конкретный Monster получит урон от конкретного Guardian (или наоборот), то он сделает данную цель своим “врагом” и будет так же атаковать его.

1. Monster.

Данный тип enemy атакует игрока, как только тот войдет в поле видимости. Если рядом врага нет, то монстр будет искать сражения с такими же монстрами. (Не трогает стражников!)

1. Guardian.

Данный тип enemy атакует игрока, как только тот войдет в поле видимости. Если рядом нет игрока, то бездействует.

Стражник не может нанести урон стражнику.

Если стражник увидит игрока в поле видимости, то он будет “звать” других стражников. Другие стражники, если будут видеть зовущего стражника И НЕ будут видеть игрока, пойдут к нему. Реагировать на цель (то есть на игрока) они будут в том случае, если сами его увидят.

## Сложность:

У каждого монстра будет свое некое значение “сложности”. Оно будет использоваться при генерации комнат.

**Сложность 1:**

Монстр, ближний бой: скелет мечник.

Монстр, дальний бой: скелет с арбалетом.

Страж, ближний бой: полые доспехи с мечом.

**Сложность 2:**

Монстр, дальний бой: бехолдер. Стреляет лазерами, что наносят дебафф огнём и вешают дебафф «пламя».

Монстр, ближний бой: существо с длинными и тонкими конечностями после локтевого/коленного сгиба. Используют удлинённую часть на руках как меч/и (см. скриншот из куба)

**Сложность 3:**

Враг, который очень резвый/неестественный, его сверх атаки можно узнать только потому, что перед ними есть подводящие звуки (как в том кубе про лагающего врага в дарк соулс)

Враг: мимик!

Враг: Нечить. Маленькое количество здоровья, но очень большой реген. 100% иммунитет к яду и кровотечению.

Уникальный Враг (босс?). Переводит часть полученного урона (после снижения защитой) в опыт.

Враг, ближнебойный? При уменьшении хп до ~15-20% активирует с неким шансом свою способность, которая наносит урон в сек и после смерти враг взрывается, либо разбрасывая вокруг себя некие «пули», либо оставляя после себя лужу огня/яда

Враг, который раскидывает кучу пуль вокруг себя в случайных направлениях.

Враг, который раскидывает вокруг себя кучу пуль равномерно по кругу.

Враг, ближний бой: из оружия у него два огромных кулака, торчащих из спины (как некая мутация или способность)

# Боссы:

Полоска хп снизу

Годный ИИ

Интересные типы боя и способности

# Объекты окружения:

В игре будут объекты окружения, с которыми можно взаимодействовать.

Двери

Сундучки

## **Ящики**:

Ящики выполняют роль препятствий.

Все ящики имеют следующее сопротивление урону:

- 100% к яду

- 100% к кровотечению

Так же, ящики будут иметь несколько разных типов:

Деревянный ящик. Имеет:

3 брони.

Стальной ящик. Имеет:

100% сопротивления к заморозке

100% сопротивления к огню

20 брони

Мясной бокс. Имеет:

0% к яду  
0% к кровотечению  
0% сопротивления к заморозке  
0% сопротивления к огню  
0 брони

Повышенное количество ХП (400)

# Эффекты статуса:

Статус эффект висит на цели и выполняет некоторую логику.

## Логика, реализуемая в эффектах статуса

…Может выполнять одну или несколько из следующих пунктов:

* Модификатор атаки
* Модификатор защиты
* Модификатор атрибутов/статов
* Нанесение урона
* Увеличение здоровья (Хил)

1. Тип эффекта:

*Активный эффект* – Может быть повешен на цель в процессе игры. Имеет время действия. После окончания спадает.

*Пассивный эффект* – Может уже быть на цели к началу игры (способности персонажа), либо повешен на цель в процессе игры. Не имеет времени действия. Если эффект не “родной”, то спадет только после смерти.

1. Область действия (На кого действует):

*Аура* – Эффект действует на всех в неком радиусе от цели.

*Только носитель* – Эффект действует только на носителя.

1. Действия, которые могут (не обязательно) произойти при добавлении эффекта на цель:

При добавлении эффекта:

Если этот уже эффект есть, то:

1. Обновить время действия
2. Увеличить время действия

По ситуации:

* Усилить эффект/урон

## Наложение эффектов статуса:

**Внимание!** У каждого статус эффекта есть параметр “Сила эффекта”. Соответственно, данный статус эффект зависит напрямую от этого параметра; Этот параметр является единственным для внешнего интерфейса взаимодействия!

Уклонение: если персонаж уклонился от атаки, то и статус эффекты не должны вешаться!

Эффекты статуса могут накладываться по следующему принципу:

1. Эффект врожденный

Пример: способность lifesteal у вампира.

1. Модификатор атаки, накладывающий эффекты статуса

Пример: В этом случае есть модификатор атаки, например “ядовитое оружие”. Этот модификатор заражает цель ядом при атаке. При этом, сила эффекта при наложении ***зависит от атрибута “Mastery”.***

1. Атака определенном типом урона.

В игре есть определенные типы урона, которые обязательно наложат определенный статус эффект. Внимание! С помощью модификаторов атаки данные статус эффекты так же можно накладывать! Не спутать! В случае атаки “Типом Урона”, сила эффекта ***зависит от числового значения атаки (Damage).*** Ниже представлен список зависимостей.

1. Fire Damage -> Burn
2. Ice Damage -> Freeze

## Healing Overflowing HP:

**Раздел в разработке!**

**Что я хочу от данной механики?**

**Как это должно повлиять на восприятие игрока?**

Игрок получает данные очки в двух случаях:

1. Игрок, используя свои способности к игре, получает данные очки
2. Игрок сильно превосходит врагов по силе и поэтому получает данные очки

Итого, очки появляются из-за превосходства игрока над врагом.

Какую награду необходимо за это дать?

Новый вариант:

Персонаж получает постоянный плюс к стату/аттрибуту за X количество overflowing HP.  
Т.е. Если очков достаточно, то игрок получает плюс к стату (атрибуту), а количество overflowing HP снижается на заданное значение.

У всех бафф одинаковый – плюс к максимальному количеству ХП и к Урону.

В игре присутствуют некие уникальные способности, которые могут переводить HP от лечения, которые превышают 100% запас максимального здоровья игрока в особые баффы.

Если количество HP, от лечения данной уникальной способностью, превышает 100% максимального запаса здоровья, то “лишние” HP конвертируются в эквиваленте 1 к 1 в **Overflowing Health Points**.

Очки отображаются в левом верхнем углу графического интерфейса игрока.

Эти очки расходуются автоматически на всякие плюшки, которые зависят от уникальной способности.

Внутри каждой уникальной способности, которая расходует эти очки, должна быть жестко прописана логика, как и на что тратить и в каком количестве.

Бафф спадает при “сгорании” запаса Overflowing HP:   
HP-Unclaimed: сами по себе запасы жизненной энергии (концентрат) не тратятся! Их тратят специфичные статус эффекты; так же они могут их тратить как равномерно, в течении каждого кадра, так и не равномерно - по определенным событиям, ситуациям и т.п.

Бафф эффект «плавно» начинается за (1) сек и работает только при достаточном количестве очков. Если очков недостаточно, то эффект за такое же время плавно отключается (на отключение очки не нужны).

Сила эффекта, зависимость от сконвертированных HPUnclaimed повышаются за Mastery.

## Сопротивление эффектам и зависимость наложения оных:

1. Случай наложения статус эффекта из-за модификатора атаки:  
   Если цель заблокировала весь физический урон броней, то статус эффект все равно должен быть навешен.
2. Случай наложения статус эффекта из-за определенного типа урона:

Если цель имеет 100% сопротивление определенному урону, который связан со статус эффектом:

* 1. Урон должен быть полностью заблокирован
  2. Статус эффект не должен быть повешен.

Пример: у цели 100% сопротивление огню. Значит, на неё нельзя повесить эффект Burn - он сразу спадёт с неё.

**Эффект “Лед” (Freeze): Активный, только носитель.**

Если есть этот же эффект, “Лед”:

* Увеличить текущее время действия на 1
* Обновить силу эффекта

Если есть эффект “Пламя”:

* Разрушить эффект “Пламя” \* на ту силу эффекта, которая равна силе навешиваемого эффекта “Лед”, но не больше того

Разрушить эффект “Пламя” \*: нанести весь урон от “Пламени”, который кратен разрушаемой силе эффекта. Длительность эффекта не менять.

* Уменьшить силу эффекта навешиваемого эффекта “Лед” на то количество единиц, на которое был уменьшен эффект “Пламя”
* Навесить на цель эффект “Лед”, если сила эффекта лед была больше, чем сила эффекта “Пламя”

Увеличивает сопротивление эффекту “Кровотечение”.

Уменьшает скорость поворота, скорость передвижения и скорость атаки носителя, со временем эффект ослабевает.

В начале действия эффекта носитель замедляется на 25% от базовых значений + процент усиления эффекта от Mastery  
Под конец действия эффекта замедление уменьшается до 10% от базовых значений (без процента усиления эффекта от Mastery)

Наносит периодический урон в секунду. (Урон в секунду меньше, чем от эффекта “Пламя”). Если на цели

**Эффект “Пламя” (Burn): Активный, только носитель.**

Если есть этот же эффект, “Пламя”:

* Обновить время действия
* Усилить силу эффекта на 1

Если есть эффект “Лед”:

* Разрушить эффект “Лед” \* на ту силу эффекта, которая равна силе навешиваемого эффекта “Пламя”, но не больше того

Разрушить эффект “Лед” \*: нанести весь урон от “Льда”, который кратен разрушаемой силе эффекта. Длительность эффекта не менять.

* Уменьшить силу эффекта навешиваемого эффекта “Пламя” на то количество единиц, на которое был уменьшен эффект “Лед”
* Навесить на цель эффект “Пламя”, если сила эффекта лед была больше, чем сила эффекта “Лед”

Наносит периодический урон в секунду. (Урон в секунду больше, чем от эффекта “Лед”)

*Статус эффект Burn/Freeze должен разрушаться только если будет наложен сверху эффект противоположного значения, а также разрушаться должны ОБА строго на количество EffectPower навешиваемого эффекта (!), ни больше не меньше!   
Пример: на цели висит Freeze с силой эффекта 5. Навешиваем эффект Burn с силой эффекта 2:  
На цели разрушается Freeze на силу эффекта 2 (так как такая сила эффекта была у Burn) и наносит мгновенный урон. Так же, если бы у Burn была бы сила эффекта больше, чем у Freeze, то Freeze бы разрушился полностью. И, после окончания всех действий, на цели остается эффект Freeze с силой эффекта 3.  
Так же, частичное разрушение эффекта не влияет на его длительность!*

**Эффект “Яд” (Poison): Активный, только носитель.**

Если есть этот же эффект, “Яд”:

* Увеличить время действия на 1
* Увеличить силу эффекта на 1

Снижает характеристики

Наносит периодический урон в секунду.

**Эффект “Кровотечение” (Bleeding): Активный, только носитель.**

Если есть этот же эффект, “Кровотечение”:

* Увеличить текущее время действия на 1
* Увеличить силу эффекта на 1

Увеличивает сопротивление эффекту “Яд”.

Наносит периодический урон в секунду.

**Эффект “Вампиризм”: Пассивный, только носитель. Модификатор атаки.**

Носитель восстанавливает себе часть здоровья в (неком) проценте от нанесенного урона, после снижения оного статами врага. (Если наносимый урон после снижения всеми модификаторами должен убить цель, и при этом урон больше, чем текущее здоровье цели, то Вампиризм рассчитывается именно от нанесенного урона, который не может превысить текущее здоровье цели.)

**Усиление эффекта:**

У носителя эффекта есть значение “базового” процента вампиризма И значение добавочного процента за 1 очко Мастерства.

Внимание! Значение добавочного процента за X очков Мастерства дается только если цель – “Character”!

Если у носителя больше 15 очков Мастерства, то Вампиризм накладывает одно кровотечение на цель за каждые (5) очков Мастерства

**Ослабление эффекта:**

Значение “базового” процента вампиризма снижается сопротивлением к кровотечению!

Значение добавочного процента за X очков Мастерства не зависит от сопротивления к кровотечению! (Объясняется это тем, что здесь лайфстилимся за счет жизненной цели существа, так как добавочное значение вампиризма действует только на персонажей)

**LifeSteal Health Point Concentration:**

Бафф, который появляется у носителя за HP Unclaimed, полученные с помощью LifeSteal.

Если жизни носителя меньше 100%, то:  
- Восстанавливает жизни носителю эффекта с некой скоростью

Если жизни носителя равны 100%, то:  
- Увеличивается урон.

**Эффект “Закалка на…”: Пассивный, только носитель. Модификатор атаки.**

Носитель может иметь лишь одну закалку для оружия!

Носитель эффекта при нанесении урона цели типом урона “Физический” так же накладывает статус-эффект.

В противном случае, на цель не будет нанесен статус-эффект.

**Эффект “Божественный щит”: Пассивный, только носитель. Модификатор защиты.**

Уменьшает весь поступающий урон на (20%).

Заблокированный урон наносит всем вокруг себя, равномерно рассеивая в (неком) радиусе между всеми, кто попал под действие эффекта; Урон падает с расстоянием.

Так же излечивает носителя на количество заблокированного урона.

**Эффект “Friendly Fire Defense”: Пассивный, только носитель. Модификатор защиты.**

Если носителю данного статус-эффекта наносится урон от атаки от оппонента с таким же “типом Персонажа“, то носитель уворачивается от данной атаки.

**Эффект “Fury Blades” (Клинки ярости): Пассивный, только носитель. Модификатор атаки.**

При уменьшении здоровья у носителя увеличиваются:

* Скорость атаки на (значение A)
* Шанс критического урона на (значение B)
* Сила критического урона на (значение C)

Усиление характеристик A, B, C зависят от: Базовое значение + (Прирост \* Мастерство)

Эффект модификатора статов начинает работать, когда текущее здоровье цели упало ниже 90%; так же модификаторы статов тем больше, чем больше процентов HP отсутствует у носителя данного статус-эффекта.

Так же, любые критические атаки носителя восстанавливают здоровье носителя в (неком) проценте.

**Fury Blades Health Point Concentration:**

Бафф, который появляется у носителя за HP Unclaimed, полученные с помощью Fury Blades.

* Добавить носителю эффекта очков ловкости и силы в X проценте от их базовых значений (Процент зависит от мастерства)
* (А также добавить немного размера?)

**Эффект “Слепая ярость”**: **Активный, только носитель.**  
Увеличивает базовый урон в N раз, снижает базовую броню в M раз.

(Внимание! Базовые значения могут измениться!..)

# Типы урона:

1. Физический урон (Physical damage)
2. Эффект-Урон ()
   1. Пламя (Fire damage)
   2. Кровотечение (Bleed damage)
   3. Яд (Poison damage)
   4. Лёд (Ice damage)

Все Characters по дефолту наносят физический урон!  
Можно использовать настройки для создания уникальных персонажей, у которых дефолтный урон другого типа.

## Критический удар

— это пассивная способность, дающая шанс при успешной атаке нанести урон, увеличенный в несколько раз.

Множитель:   
Атака, активировавшая критический удар, умножает своё значение на множитель источника крита. Это означает, что критический удар — это просто усилитель урона от атаки и он не добавляет дополнительный урон к атаке, а напрямую увеличивает урон атаки путём умножения.

Визуальное срабатывание:  
При срабатывании критического удара над жертвой всплывает красное число с иконкой молнии справа от числа. Число показывает значение увеличенного урона до учета любых снижений или усилений. То есть отображенное число не равно фактически полученному урону целью удара.

# Режим игры “бесконечная комната”

-Необходима доработка раздела-

Генерация комнат:

Каждая комната прямоугольная, с размером NхM.

Где N и M – целые числа от 20 до 40.

У каждой комнаты будет некое значение “Сложность комнаты”, а также у всего режима игры будет определенно некое значение “Прирост сложности за пройденную комнату”.

Сложность комнаты определяет:

1. Минимальный допустимый уровень врагов
2. Количество врагов
3. Вид врагов
4. Уровень врагов

Таким образом, данные пункты вычисляют, какие на уровне должны быть враги и каких уровней.

# Вещи:

-Необходима доработка раздела-

Игрок теряет уровень после смерти, но сохраняет шмотки. Если уровень игрока меньше уровня шмота, то шмот херится на такое же количество, во сколько раз уровень игрока ниже уровня шмота. Пример: шмот 50 лвл, даёт +100 к атаке. Игрок 25 уровня, значит шмот херится в 2 раза, то есть даёт +50 к урону. Если уровень игрока выше, чем у шмота, то ничего не происходит.

(Как растёт уровень шмота; при складывании?)

Как стоит ограничить уровень игрока?

Очки атрибутов можно вложить прямо в игре... а если игрок будет быстро выкачиваться? Кнопка «вкачать сразу три атрибута»? Как??? (Можно так, но нужно тогда не слишком быстро скачиваться)

-При запуске игры игра смотрит на то, насколько игрок прокаченный и в зависимости от этого увеличивает уровень комнаты.

# Визуальные эффекты:

GFX стрельбы пулями, два варианта:

1. Вылетает пуля. Из дула появляются вспышки огня, пуля имеет некий gfx у хвоста (хвост красиво развевается на ветру) и так же есть gfx вспышки огня при попадании пули по цели (стену/объект окружения)
2. Вылетает пуля и мгновенно достигает цели. Саму пулю по факту не видно.   
   Видно:  
   Вспышку огня из дула, вспышку огня при попадании в цель (стену/объект окружения); так же линия, соединяющая эти два эффекта. В момент атаки эта линия резко (мгновенно) появляется и постепенно, за доли секунды, исчезает вместе с остальными эффектами.

Нужны графические эффекты для:

* Спадения эффекта пламени/льда, когда они накладываются друг на друга
* Крит атаки
* Полного блока урона (как физического, так и урона от эффектов)
* Обозначения отсутствия нанесенного урона стражника другому стражнику.

=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-

# Идеи по способностям, навыкам, статус эффектам:

* Навык (пассивный выглядит интереснее активного) - яд баффает игрока. Так же для улучшения профита от данного навыка стоит включить в этот навык постоянное отравление игрока. Сюда же можно включить фишку, когда у персонажа мало ХП, но очень большой реген в процентах.
* Три типа вампиризма:  
  -Восполняет Здоровье в проценте от нанесённого урона  
  -Восполняет Здоровье в проценте от своего максимального здоровья/в проценте от своего отсутствующего здоровья  
  -Восполняет здоровье в проценте от максимального здоровья врага
* В игре будет персонаж “близнецы” или что-то подобное. Суть в том, что игрок играет за двоих, при смерти одного – второй ловит разные баффы и дебаффы и остается сражаться один
* Допельгангер – носитель эффекта может создать до 6 своих копий; копии наследуют все характеристики “создателя”, а также равномерно распределяют между собой. То есть 1 копия будет наследовать всю силу оригинала, а 2 копии наследуют по половине силы оригинала и т.д.

- Тут надо продумать механику копий, их уровней (что и как должно происходить после повышения уровня и должен ли он повышаться), их связей с оригиналом, их создание…

* Статус-эффект: трупный яд. Если цель под действием яда умирает, то она взрывается ядом и заражает всех в некой области. После этого остается токсичное облако обычного яда.
* Способность: избежать смерти. Если урон должен убить персонажа, то у него есть некий процент выжить с 1хп и получить неуязвимость к урону.
* Модификатор атаки: небольшое отталкивание.
* Способность, атака: урон наносится вокруг героя в неком радиусе и распределяется между всеми. Аналог: Ульт Луны из dota2. Чем меньше врагов вокруг игрока, тем больше он получит урона. (Как будет работать кнопка атаки? Она будет концентрировать урон на какой-то единичной цели или просто будет запускать эту атаку?)
* Эффект хил, активный. Срабатывает раз в х времени И восстанавливает все больше здоровья к концу эффекта. Количество времени действия напрямую зависит от количества «тиков»
* Эффект, похожий на хил: наносит урон, но вместе с тем хилит... Сначала наносит урон, а потом хилит или сначала хилит, а потом наносит урон...
* Статус эффект «контракт с демоном... (нужно название получше)»: сначала хилит на Х, а потом наносит урон каждую секунду; со временем урон в сек. растет и в итоге наносит больше урона, чем отхилил.
* Способность и эффект: молния. Она делает N отскоков от цели к другим рандомным целям в некотором радиусе; так же наносит урон цели, на которую она попадёт.
* Дебафф: Слепота. У врагов сужается радиус видимости, у игрока приближается камера.
* Если я захочу внести мага: Он должен будет стрелять или атаковать заклинаниями из посоха как авто-атакой. Урон от этих заклинаний будет зависеть от интеллекта.  
  (Можно пойти дальше и расписать классы, где как в доте, урон атаки зависит только от родного атрибута)
* Способность: авто-крест Даззла с вероятностью X процентов и перезарядкой в Y секунд.
* Способность, для ближников: 1 прыжок вокруг цели, как в ульте Джаггернаута. Прыжок происходит, например, во время крита; Так же носитель данной способности может применять ее не только с ближней, но и со средней дистанции. Прыжок происходит мгновенно, с VFX эффектом.
* Способность: схватить и удерживать цель?
* Способность: самоподжог. Носитель горит и поджигает всех в неком радиусе вокруг себя  
  Самоотравление?
* Способность: «...» 3 щита вращаются вокруг носителя и поглощают пули.
* На каждый тип урона сделать по способности? Например, на кровотечение уже есть Lifesteal
* Способность: за каждый удар уменьшает броню цели на 1. Усиление: добавляет броню себе в неком эквиваленте (Не больше 100%). Эффект изменения брони сохраняется X секунд. Так же не работает, если у цели уже 0 брони.
* Сделать лужу некого дебаффа. Лужа должна равномерно рассекаться из центра к краю (лужа яда), либо проявляться сразу (лужа напалма). Эта лужа раз в несколько секунд навешивает на всех, кто ее коснётся соответствующий дебафф.
* При получении урона используется некий аналог «пустышки» из Gungeon

# Механики и идеи, которые я хочу использовать и которые можно использовать в любой концепции:

* Приветствие в играх.  
  -С возвращением  
  -добро пожаловать  
  и ещё много-много придумать
* Секретные уровни открываются за монетки, которые трудно собрать на уровне
* Все Враги в игре могут лвл-апнуться
* Монетизация:  
  Каждый раз, когда игрок что-то покупает, давать ему скидку на следующую покупку. Скидки могут накапливаться!
* Контрольные точки, выход из игры, сохранение:  
  Мне нравится механика в dark souls, где есть некий предмет, используя который игрок выйдет из игры (сохранится и т.д.). Но на его использование нужно некоторое время. Таким образом, игрок не сможет в пылу сражения использовать его, но при этом не нужно будет делать вычисления на подобии «если в таком, то радиусе от игрока нет угрозы, то делай то»
* Что бы не отвлекать игрока от потока игры просмотром рекламы за вознаграждение, можно взять вознаграждение «в долг», а рекламу показать перед выдачей награды.