One Kingdom Story - Game Design Document - Battle Training

Геймдизайн-документ для системы боевых тренировок игры “One Kingdom Story”.

# Основная информация

**Тип прокачиваемых навыков:** боевой.

**Краткое описание:** боевые тренировки подразумевают прохождение [мини-игр](#_idhhkqmzaem0) для каждого типа оружия[[1]](#footnote-1). В ходе выполнения мини-игр расходуется энергия и зарабатываются внутренние очки, которые после тренировки переводятся в очки навыков владения определённым типом оружия. При достижении уровня энергии равной нулю тренировки заканчиваются автоматически. Также любую мини-игру можно завершить нажатием клавиши остановки[[2]](#footnote-2).

# Мини-игры для прокачки навыков

## Щит

Персонаж располагается на земле по центру окна со щитом в руке, щит всегда направляется в сторону курсора мыши. Необходимо закрываться щитом от летящих сверху малых снарядов (яблок), метаемых с правой стороны крупных снарядов (палок) и наносящих удары с левой стороны ударных орудий (дубинок).

Малые снаряды летят быстро и прилетают часто, крупные снаряды летят медленно и метаются редко, ударные орудия наносят удары редко, предварительно проводя демонстративный замах.

Для отбивания малых снарядов достаточно закрыться щитом, для отбивания крупного снаряда или ударного орудия необходимо также зажать ЛКМ, тем самым приняв более устойчивую стойку (во время которой невозможно изменить положение щита).

За каждый отбитый удар добавляются внутренние очки. Чем дольше длится серия без пропущенных ударов, тем больше очков добавляется за каждый последующий отбитый удар. Пропускание ударов приносит штраф к набранным очкам и заметному снижению энергии в зависимости от типа пропущенного удара.

1. щит, двуручный и одноручный мечи, лук, топор, булава, рукопашный бой; [↑](#footnote-ref-1)
2. пробел. [↑](#footnote-ref-2)