One Kingdom Story - Game Design Document - Battle

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

# Основная информация

**Тип боевой системы:** пошаговая, циклическая.

**Краткое описание:** сражение [начинается](#_luhqnl320htc) при возникновении одного из инициирующих событий. На каждой итерации цикла сражения [генерируется список](#_hhmfcqsycktr), определяющий порядок нанесения ударов каждым участником сражения. Затем участники, в соответствии с установленным порядком, [наносят удары](#_uy200r19sg6o). При достижении условия выхода из сражения оно [завершается](#_ulmdli2dw33q). При определённых условиях другие участники могут как [вступить](#_jm1aiu81wc0) в сражение, так и [выйти](#_jm1aiu81wc0) из него.

**Механики:**

* Выбрать противника для нанесения удара
* Нанести удар
* Посмотреть повреждения участника сражения
* Посмотреть/использовать экипировку

# Начало сражения

Инициирующие события для начала сражения:

* Игрок нападает на игрового персонажа
* Игровой персонаж нападает на игрока

Перед началом сражения игрок может попытаться отказаться от боя (заплатив определённую сумму денег / проявив хорошие навыки дипломатии[[1]](#footnote-1) / убежав[[2]](#footnote-2)). Если попытка отказаться от боя провалилась или вообще не предпринималась, начинается сражение.

# Генерация списка с порядком нанесения ударов

В начале текущей итерации цикла сражения имеется список участников. У каждого из них имеется скорость атаки. Список участников сортируется по возрастанию скорости атаки. В конце списка, соответственно, находится самый медлительный участник (с самой высокой скоростью атаки[[3]](#footnote-3)). Для каждого участника вычисляется число атак за итерацию по формуле:

Целая часть выражения - число атак на текущей итерации. Дробная часть переходит в качестве остатка на следующую итерацию цикла. На первой итерации, очевидно, остаток принимается равным нулю.

Итоговый список с порядком нанесения ударов формируется следующим образом: сначала он соответствует отсортированному списку участников, затем для каждого участника происходит добавление дополнительных атак в список случайным образом, но строго не раньше первой атаки этого участника.

# Нанесение ударов

Для нанесения удара необходимо выбрать противника и подтвердить нанесение удара. Часть тела, по которой будет нанесён удар, определяется автоматически на основе характеристик атакующего и типа оружия.

Далее определяется, было ли попадание, и какой урон был нанесён[[4]](#footnote-4). Если удар наносился (независимо от того, было ли попадание) оружием ближнего боя и после него противник остался жив, противник наносит ответный удар (аналогично обычному). Если удар наносился дальнобойным оружием, ответный удар отсутствует.

Наличие бойцов ближнего боя уменьшает вероятность попадания противника по бойцам дальнего боя пропорционально соотношению между бойцами ближнего боя и бойцами дальнего боя.

# Завершение сражения

Завершение сражения происходит только в том случае, если на одной из сторон не осталось ни одного участника, способного продолжать сражение.

После завершения у бойцов незначительно увеличиваются навыки владения использованного в бою оружия.

# Вступление в сражение и выход

Вступить в идущее сражение может любой, кто находится в той же локации, что и сражение. При этом можно выбрать конфликтующую сторону. Для игровых персонажей должна быть причина вступления (например, ненависть к одному из участников или дружба с другим).

Для выхода из сражения можно предпринять попытку бегства[[5]](#footnote-5). Попытка бегства тратит текущий ход. Удачное бегство влияет на желание остальных участников предаться бегству. Уровень желания предаться бегству должен быть характерной чертой персонажа, а также зависеть от уровня его здоровья во время боя.

1. навык в ветке прокачки харизмы; [↑](#footnote-ref-1)
2. зависит от скорости передвижения. [↑](#footnote-ref-2)
3. чем ниже скорость атаки, тем быстрее участник; [↑](#footnote-ref-3)
4. в дальнейшем будет ссылка на файл с методикой расчётов. [↑](#footnote-ref-4)
5. зависит от скорости передвижения. [↑](#footnote-ref-5)