**Sword and Board**

Dizajn dokument

**Sadržaj**

[1. Opći podatci 2](#_Toc480645196)

[1.1 Vizija igre 2](#_Toc480645197)

[1.2 Ciljevi igre 2](#_Toc480645198)

[1.3 Analiza tržišta 3](#_Toc480645199)

[2. Igrin svijet 4](#_Toc480645200)

[2.1 Priča 4](#_Toc480645201)

[2.2 Likovi 5](#_Toc480645202)

[3. Taktički aspekti igre (Gameplay) 6](#_Toc480645203)

[3.1 Lik igrača (Player character) 6](#_Toc480645204)

[3.1.1 Izrada glavnog lika 6](#_Toc480645205)

[3.1.2 Statovi 7](#_Toc480645206)

[3.1.3 Sustav napredovanja (Progession system) 7](#_Toc480645207)

[3.1.4 Sposobnosti (Abillities) 8](#_Toc480645208)

[3.2 Sustav inventara (inventory system) 9](#_Toc480645209)

[3.2.1 Oprema 9](#_Toc480645210)

[3.2.2 Predmeti 11](#_Toc480645211)

[3.3 Sustavi mape 12](#_Toc480645212)

[3.3.1 Regije mape 12](#_Toc480645213)

[3.3.2 Kretanje po mapi 12](#_Toc480645214)

[3.3.3 Istraživanje mape 14](#_Toc480645215)

[3.3.4 Događaji na mapi (Map events) 16](#_Toc480645216)

[3.4 Sustav borbe 17](#_Toc480645217)

[3.4.1 Borbeni događaji (Combat encounters) 17](#_Toc480645218)

[3.4.2 Borbene mehanike 17](#_Toc480645219)

[3.4.3 Protivnici 19](#_Toc480645220)

# 1**. Opći podatci**

Naziv igre: Sword and Board

Razvojni tim: ThunderFlame interactive

Članovi tima: Toni Bileta, Adrian Drozina, Marko Horvat, Ratomir Karlović

Žanr: Akcijski RPG

Engine: Unity

Platforma: PC Windows

## 1**.1 Vizija igre**

Sword and board čiji je fokus postavljen na istraživanje proceduralno generiranog svijeta i otkrivanje raznih stvari unutar njega, izazovna ali poštena akcijska borba te naposljetku situacije u kojima igračev izbor utječe na njihov ishod. Ono što želimo postići je da igrača zanima što se sve skriva u svijetu ove igre te da ga ta znatiželja vodi u daljnje istraživanje i razne situacije u kojima će se zateći. Druga vizija je kreiranje zanimljivog i zahtjevnog sustava borbe koji će od igrača tražiti da bude u potpunosti fokusiran ukoliko iz borbe želi izaći kao pobjednik. Svojim uspjesima igrač će tijekom igranja postajati sve jači i dobivati pristup novim lokacijama, opremi i sposobnostima.

## 1.2 Ciljevi igre

Igra Sword and Board ima glavni cilj pronalaženje i ubijanje glavnog negativca, to jest lorda Acherona. Ovdje se igra dijeli u dva dijela. Prvi dio je pronalaženje lokacije i informacije o lordu dok je drugi dio odlazak na njegovu lokaciju i borba protiv njega. Pronalaženje lorda je proces koji uključuje istraživanje mape i izvršavanje questova koji će nam postepeno davati sve više informacija o lordovoj točnoj lokaciji. Igrač također može slučajno nabasati na lorda samo istraživanjem mape tako da nije potrebno raditi questove kako bi ga se pronašlo. Treba napomenuti da će se tijekom svakog igranja lord nalaziti na drugoj lokaciji.

## 1.3 Analiza tržišta

Ciljana demografija igre Sword and Board su zrelije osobe koje cijene igru koja predstavlja izazov što bi ih smjestilo u kategoriju starijih od 18 godina. Osim toga ciljana publika su ljubitelji Role playing igara (RPG) sa zahtjevnim sustavima borbe i/ili rpg-ova gdje je fokus na istraživanju svijeta i vršenja interakcije s njime. Samim time i inspiracije koje su korištene za ovu igru bile igre sa sličnim idejama i principima. Prva igra koju smo koristili kao inspiraciju je kultni stolni rpg Dungeons and Dragons. Pri igranju tog naslova skupina ljudi putuje po mapi te izvršavaju questove, bore se protiv raznih protivnika te upadaju u situacije čiji ishod ovisi o tome kako im pristupe. Što se tiče samog principa kretanja po mapi ovdje smo inspiraciju našli u igri Mount and Blade Warband gdje se igrač kreće gdje želi po mapi te je ograničen gdje može ići sa kolizijom mape. Pri kretanju po toj mapi može naići na protivnike s kojima može ući u sukob, također kretanje po mapi zahtjeva korištenje resursa. Naposljetku dolazimo do sustava borbe za kojeg smo inspiraciju pronašli u igri Dark Souls. Dark Souls je poznat po tome da su protivnici nemilosrdni te samo jedna pogreška dijeli igrača od pobjede ili poraza. Taj taktički pristup borbi je upravo ono što želimo da bude fokus našeg sustava borbe. Od svih inspiracija koje smo imali najsličniji naslov našemu bi bio Hand of Fate koji također koristi kombinaciju različitih gameplay sustava pri kretanju po mapi i u borbenim situacijama koje se pokreću s te mape. Dakle kao zaključak, naše ciljano tržište su osobe koje su ljubitelji nekog od ovih navedenih naslova ili naslova sličnih njima.

# 2. Igrin svijet

Sword and Board je akcijski rpg smješten u svijetu Avelora čija je tema srednjovjekovna mračna fantazija. To znači da tehnologija i izgled svijeta imaju srednjovjekovnu temu nad koje su nadodane fantazijske teme poput magije i različitih kreatura s kojima će se igrač susretati tijekom igranja. Pojam mračna fantazija znači da će se obrađivati mračnije teme to jest da se neće nužno često događati dobre stvari unutar toga svijeta.

Svijet Avelora je prikazan preko mape te se sastoji od više različitih regija koje se tematski i sadržajno međusobno razlikuju. Regije Avelora se tematski razlikuju te tako imamo snježne regije, pustinjske regije, šumske regije i brdovite regije, svaka sa svojim specifičnim lokacijama, protivnicima i događajima. Svijet Avelora nije idiličan, već jako opasan te osoba koja putuje njime mora biti u stalnom stanju opreza te paziti kome vjeruje jer stvari ovdje nisu onakve kakvima se na prvi pogled čine.

## 2.1 Priča

Glavni lik, to jest igrač, vodio je miran život sa svojom obitelji na njihovoj obiteljskoj farmi sve do dana koji je promijenio sve i započeo ovu epsku avanturu. Jedne noći vojska lorda Acherona napala je selo glavnoga lika i njegovu farmu. Glavni lik se pokušao boriti protiv njih, ali je naposljetku ipak pao u borbi te zajedno sa svojom obitelji umire, ili se bar tako činilo. Nakon nekog vremena nepoznata sila ga je vratila u život i dala mu drugu šansu, koju glavni lik odlučuje iskoristiti kako bi pronašao lorda Acherona i osvetio svoju obitelj. Nakon toga glavni lik započinje svoju avanturu i učiniti će sve u svojoj moći kako bi došeo do toliko željene osvete. Sa tim ciljem na umu glavni lik se zapučuje u veliki svijet Avelora koji mu nije pretjerano poznat s obzirom da je skoro cijeli život proveo oko svog rodnog sela. Prvi cilj mu je pronaći informacije o osobi koju toliko mrzi, te kako bi to uspio mora putovati svijetom Avelora i raditi usluge za razne ljude koji bi mu mogli biti od pomoći. Te usluge će ponekad biti jako moralno upitne te će glavni lik morati procjeniti koliko daleko je voljan ići kako bi došao do svoje osvete i naposljetku da li će ga goreća želja za osvetom pretvoriti u još veće čudovište od zlog lorda. Tijekom njegovih putovanja muči ga još jedna stvar, a to je zašto je dobio drugu šansu, tko ili što stoji iza toga i koje su njihove motivacije, odgovor na to pitanje će s vremenom postati očito.

U Sword and Boardu samo početak i kraj imaju unaprijed predodređeni način na koji će se dogoditi, sve ostalo ovisi o igraču. Tijekom igranja igrač će sam krojiti svoju priču s obzirom na način na koji će rješavati situacije u kojima se nalazi, na taj način bi svaki igrač trebao imati svoju vlastitu personaliziranu priču.

## 2.2 Likovi

The Traveler – nadimak pod kojim stanovnici Avelora znaju glavnog junaka. Nakon što mu je Lord Acheron oduzeo sve do čega mu je stalo, uključujući njegov život koji mu je misteriozno vraćen, jedino što mu je ostalo je goruća želja za osvetom. Nameće se pitanje koliko je daleko voljan ići kako bi je postigao.

Krista – žena glavnoga junaka i njegova jedina ljubav, oduzeta od njega na tako nepošten način.

Aldwin – desetogodišnji sin glavnoga junaka koji je također stradao prilikom napada na njihovu farmu.

Lord Acheron – glavni negativac i osoba koja je pokrenula cijelu Travelerovu avanturu. Nije mnogo toga poznato o tajanstvenome lordu, već su sve informacije o njemu bazirane na glasinama. Neki tako govore da je on jako karizmatičan vampir koji obitava u dvorcu koji je sakriven negdje unutar Avelora, ali nitko ne zna njegovu točnu lokaciju. Njegove motivacije su nepoznate i rijetki su oni koji su ga uopće vidjeli s obzirom da ima svoju vojsku i generale koji izvršavaju njegove naredbe.

Unkown – nepoznato biće ili sila koje je Traveleru dalo drugu šansu. Kao što i ime sugerira njegov indentitet je nepoznat kao i njegove motivacije.

Generals – elitni članovi vojske lorda Acherona čija brutalnost i odanost lordu nema granica. Nalaze se u raznim djelovima svijeta gdje šire lordov utjecaj te bi njihovo smaknuće bio značajan udarac za lorda.

# 3. Taktički aspekti igre (Gameplay)

Sword and Board sastoji se od više sustava koji rade zajedno kako bi gameplay bio što zanimljiviji za igrača. Gameplay se može podijeliti na tri glavne komponente a to su borba, istraživanje i kretanje mapom i socijalna komponenta. Osim toga postoje i manji ali podjednako bitni sustavi koji su potpora glavnim sustavima. Svi ti sustavi biti će specificirani u nastavku.

## 3.1 Lik igrača (Player character)

S obzirom da će cijelu svoju avanturu provesti s njime želimo da igrači svog glavnog lika mogu podesiti kako oni žele te naposljetku i igrati stilom koji njima najviše odgovara. Ovdje dolaze sustavi čiji je zadatak dati igračima upravo tu mogućnost da igraju na način koji njima najviše odgovara.

### 3.1.1 Izrada glavnog lika

Pri pokretanju igre igrač je stavljen na ekran gdje ima mogućnost podesiti neke detalje svoga lika prije nego što krene u svoju avanturu. Na tom ekranu može svom liku dati ime, ali svejedno će u svijetu Avelora biti poznat kao The Traveler. Iduće što može je rasporediti dane statističke bodove (stat points) među dostupnim statovima, način na koji rasporedi te bodove če uvjetovati koliko će efektivan biti sa kojim tipom oružja, oklopa i pri kretanju mapom na početku igre. Iduća komponenta koju ima na izbor je odabir s kojim oružjem i oklopom želi započeti igru, ta oprema sva ima jako osnovne statove, ali način na koji se igra s njima je drugačiji. Zadnja stvar koju može odabrati je početnu osnovnu sposobnost (ability).

### 3.1.2 Statovi

Igrač može imati sljedeće statove:

* Vitality – utječe na količinu zdravlja (health points - hp) i malo podiže otpornosti lika na određene tipove štete (resistance).
* Dexterity – utječe na efektivnost brzih oružja (katana, dagger itd) i na vjerojatnost da će igrač zadati kritični udarac (critical hit) koji radi određeni postotak veće štete u odnosu na standardne napade.
* Strength – utječe na efektivnost velikih oružja (greatsword) i na makskimalnu količinu opreme koje igrač može nositi na sebi.
* Agility – utječe na brzinu kretanja po mapi i unutar borbe.
* Inteligence - utječe na efektivnost korištenja magije i količinu mane.
* Perception – omogućava igraču da ranije uoči zamke i zasjede na mapi.
* Cunning - utječe na stealth i omogućava učenje raznih skillova.
* Stamina – utječe na maksimalnu količinu energije koju igrač ima, energija se koristi za kretanje po mapi i za neke radnje unutar borbe.
* Competence – utječe na broj ability/skill slotova i malo povećava količinu iskustva (experience) koju igrač dobiva.
* Luck – igrač ima veću vjerojatnost pogodnog ishoda u situacijama gdje je potrebna kalkulacija toga ishoda

### 3.1.3 Sustav napredovanja (Progession system)

Igrač će tijekom igranja svojim akcijama dobivati novac (gold) i iskustvene bodove (xp). Kada stekne određenu količinu iskustvenih bodova igrač će podignuti svoj level (level up). Kada dobije novi level igrač će dobiti jedan ili više stat bodova koje onda može iskoristiti da podigne vrijednosti svojih statova. Podizanje statova odvija se na posebnom stat meniju. Podizanje svakog od statova davati će dodatne bonuse igraču ovisno o tome s čime je određeni stat povezan kao što je navedeno prije.

### 3.1.4 Sposobnosti (Abillities)

Osim podizanja statova uz pomoć stat bodova igrač može i naučiti nove mogućnosti (abilities). To radi tako da pronađe posebnog npc-a (non playable character) koji ga za određenu svotu novca može naučiti nove mogućnosti. Mogućnosti koje igrač može naučiti ovise o njegovom trenutnom levelu i statovima. Te mogućnosti mogu biti aktivne ili pasivne. Pasivne mogućnost su one koje igrač ne mora samostalno aktivirati. Primjer: +10% vrijednost napada sa određenim oružjem. Aktivne mogućnosti igrač mora ručno aktivirati te one imaju nekakvu odgodu prije nego što ih se može ponovno koristiti (cooldown). Primjer: poseban tip napada. Neke naučene sposobnosti moguće je unaprijeđivati kako bi davale još veće bonuse.

Neke od sposobnosti koje bi mogle biti u igri:

* Weapon proficiency – povećava efikasnost korištenja određenog tipa oružja
* Armor proficiency – dobiva se dodatni bonus pri nošenju određenog tipa oklopa
* Healthy – igrač dobiva bonus hp-a
* Lucky bastard – mala šansa da igrač neće primiti štetu od nekog udarca
* Killing monsters – bonus na štetu koju igrač radi raznim čudovištima
* Both are for monsters – bonus na štetu koju igrač radi ljudima
* Berserk – sposobnost koju kad je aktivira omogućava igraču da na kratko vrijeme radi veću štetu i prima manju štetu.
* Weight of the world – omogućava igraču da nosi više stvari u inventaru
* Praise the sun – igrač dobiva male bonuse ukoliko putuje po danu
* I am the night – igrač dobiva male bonuse ukoliko putuje po noći
* The firekeeper – potrebna je manja količina drva pri kampiranju
* Superior awarness – smanjuje mogućnost zasjede
* Its just a scratch – povećava igračevu otpornost na štetu
* Lift that bloody log – mali bonus na količinu dobivenog xp-a
* Parry king – mogućnost pariranja sa oružjem
* Hidden blades – pri aktiviranju igrač baca nekoliko noževa prema protivnicima

## 3.2 Sustav inventara (inventory system)

Tijekom igranja igrač će nailaziti na različite predmete (items) i komade opreme (equipment) koje će moći dodavati u svoj inventar. Veličina inventara ovisiti će o igračevim statovima i posebnoj opremi koja može povećavati veličinu inventara, kao primjerice ruksak. Oprema i predmeti mogu se dobiti rađenjem questova, njihovim kupovanjem ili ih se može pronaći tijekom istraživanja mape.

Inventar se sastoji od dijela za opremanje opreme i predmeta te dijela za prikaz sve opreme i predmeta koje imamo na sebi. Dakle postojati će equipment screen i inventory screen. Na equipment screenu igrač može na svoga lika stavljati željenu opremu koja mu se nalazi u inventaru te također dodavati predmete na quick slotove (mogućnost korištenja predmeta bez ulaska u meni). Na inventory screenu igrač može pregledavati što sve trenutno ima u svom inventaru te vršiti akcije poput bacanja predmeta i sortiranja.

### 3.2.1 Oprema

Oprema su predmeti koje igrač može staviti na svoga lika. Tipovi opreme su oklopi (armors), oružja (weapons), prstenovi (rings) i medaljoni (pendants).

#### 3.2.1.1 Oklop

Oklopi se sastoje od nekoliko djelova, a to su kaciga, prsni oklop (chestpiece), oklop za ruke, oklop za noge i štit. Oklopi također mogu imati sljedeće kategorije: robe, light, medium, heavy. Ovisno o tome kojega su tipa imati će drugačije statove, tako primjerice heavy armor ima visoke otpornosti na štetu ali je jako težak te usporava igračevo kretanje dok recimo lakši armor ima jako nisku otpornost na štetu, ali zato ne utječe na brzinu kretanja igrača. Statovi oklopa određuju koliko su otporni na koji tip napada to jest za koliko će smanjiti štetu koju će igrač dobiti od kojeg napada. Oklopi također imaju durabillity stat koji govori koliko je oprema degradirana, što znači da što je durability niži to su lošiji bonusi koje oprema daje. Ukoliko durability padne na nulu tada oprema puca i više nam ne daje nikakve bonuse. Kako bi se oprema popravila treba je odnijeti kovaču (blacksmith) te je on može za određenu sumu novca popraviti. Oprema se također može popraviti uz pomoć nekih specifičnih predmeta. Oprema također može biti nadograđena što joj poboljšava statove. Za nadogradnju opreme potreban je poseban materijal te kada ga imamo dovoljno tada možemo kod kovača nadograditi opremu za određenu svotu novca.

#### 3.2.1.2 Oružja

Oružja omogućavaju igraču da se obrani i napada protivnike te njihova efektivnost ovisi o statovima igrača i o tipu oružja. Svako od oružja će zahtjevati da igrač ima određene statove kako bi ih efektivno mogao koristiti (stat requirements). Ukoliko igrač ima niže statove tada će oružja biti sporija i raditi malo štete protivnicima. Tipovi oružja se dijele na osnovu tipa napada koje rade.

Tipovi oružja:

* Slashing – standardni mač, sjekira
* Piercing – rapir, koplje, samostrijel
* Blunt – buzdovan (mace)
* Magic - magija

Oružja kao i oklopi imaju svoje statove koji utječu na to koliko će biti efektivni. Oružja također imaju durability i mogu se popravljati i nadograđivati na isti način kao i oklopi. Za razliku od oklopa na oružja je moguće nadodati posebna svojstva (enchant). To dodatno svojstvo na oružje dodaje još jedan tip štete koji radi. Primjerice ako dodamo fire enchantment tada će oružje osim fizičke štete raditi i vatrenu štetu.

Neka od oružja koja će biti u igri:

* Katana – dex oružje, brza, slash tip štete
* Longsword – oružje koje podjednako ovisi o str i dex (quality), slash tip štete
* Machete – quality oružje,slash tip štete
* Greatsword – str oružje, visoka šteta ali sporo
* Axe – quality oružje, slash tip štete
* Greataxe – str oružje, visoka šteta ali sporo
* Shortsword – quality oružje, jako brz ali s malom štetom
* Koplje – dex oružje, visoka djelotvorna udaljenost (range)
* Samostrijel – quality oružje, korisno sa udaljenosti, pierce tip štete
* Greathammer – str oružje, jako spor sa jako visokom štetom, blunt tip štete
* Mace – quality oružje, osrednja brzina, blunt tip štete

#### 3.2.1.3 Prstenovi i medaljoni

Prstenovi i medaljoni su poseban tip opreme za koje na equipment screenu postoje posebni slotovi. Igrač na sebi može imati opremljen po jedan primjerak od svakog. Ovo su komadi opreme koja će igraču davati nekakav poseban pasivan bonus dok ih nosi. Primjer – ring of strength dodaje +2 na strength stat.

### 3.2.2 Predmeti

Predmeti su tip opreme koji se moraju iskoristiti te imaju limitirani broj upotreba. Predmete možemo nalaziti tijekom putovanja mapom ili ih kupovati kod trgovaca (merchants). Ti predmeti mogu biti oružja, poput primjerice bombi ili noževa za bacanje, ili predmeti koji mogu davati nekakve buffove (pojačavati igrača) kao primjerice različiti napitci (health potion, mana potion itd.)

Neki od predmeta koji će biti u igri:

* Health potion – nadopunjuje izgubljeno zdravlje
* Mana potion – nadopunjuje izgubljenu manu
* Potion of endurance – energija se brže puni
* Potion of resistance – povećava igračevu otpornost na neki tip štete
* Firebomb – iskoristiva bomba koja radi vatreni tip štete
* Throwing knife – mali nož koji igrač može baciti na protivnika

## 3.3 Sustavi mape

### 3.3.1 Regije mape

Kao što je već navedeno mapa predstavlja proceduralno generirani svijet u kojemu se igrač nalazi te je igrač istražuje tako da se kreće po njoj. Mapa se sastoji od više različitih regija, ovisno o tome u kojoj regiji se igrač nalazi dolazit će u kontakt sa drugačijim tipovima neprijatelja i efektima koji će utjecati na njega, također tip borbene mape ovisi o regiji u kojoj se igrač nalazi. Primjerice ukoliko se igrač nalazi u šumskom dijelu mape postoji šansa da će ga napasti banditi ili goblini koji obitavaju u toj šumi, također u tom će slučaju borbena mapa na sebi sadržavati drveće koje igrač može koristiti kao zaklon. S obzirom da je mapa proceduralno generirana igrač će svaki put započinjati avanturu na drugome dijelu mape te će sama mapa i raspored regija i lokacija biti drugačiji.

Regije koje će se nalaziti u igri:

* Šumsko područje – karakteristika je puno drveća i tipovi protivnika su goblini i banditi, igrač se sporije kreće po mapi ukoliko se kreće kroz samu šumu
* Snježno područje – igrač se puno sporije kreće po mapi te koristi više energije pri kretanju mapom
* Pustinjsko područje – igač koristi više energije pri kretanju mapom
* Ravnice i brdašca – najjednostavnija područja za kretanje
* Putevi – ukoliko se igrač kreće po zacrtanim putevima koristi najmanje energije i najbrže se kreće

### 3.3.2 Kretanje po mapi

Istraživanje mape je jedna od glavnih aktivnosti ove igre te je uz nju povezan cijeli niz aktivnosti, prva i najvažnija je kretanje po mapi. Kretanje po mapi je zasebna gameplay aktivnost gdje je kamera poprilično udaljena od igračevog like te igrač ima jasan pregled mape po kojoj se treba kretati. Igrač se po mapi kreće tako da klikne na lokaciju gdje želi krenuti te kako bi došao do tamo koristi energiju. Količina energije koje igrač ima ovisi o njegovima statovima. Količina energije koju igrač koristi da bi došao do neke lokacije ovisi o njegovoj brzini kretanja koja pak ovisi o statovima i količini opreme koju igrač nosi na sebi. Osim o tome brzina kretanja ovisi i o tipu regije te o tome da li je trenutno dan ili noć. Recimo ukoliko se igrač kreće kroz šumu umjesto po putu koji ide uz šumu tada će se sporije kretati. Također treba napomenuti da se sporije kreće ukoliko putuje po noći. Ukoliko igrač potroši svu energiju ima mogućnost kampiranja da je vrati ili ukoliko želi može nastaviti putovati ali će se u tome slučaju sporije kretati i s vremenom će mu se smanjivati zdravlje (hp). Ukoliko igrač uđe u borbu dok je u iscrpljenom stanju tada će unutar borbe imati manji maksimalni hp, manju maksimalnu energiju i njegovi napadi će raditi manju štetu.

#### 3.3.2.1 Kampiranje

Tijekom putovanja po mapi igrač u bilo kojemu trenutku ima mogućnost da kampira. Prilikom kampiranja igrač se nalazi u posebnom meniju kroz kojega vrše sve interakcije. Kampiranje služi kako bi igrač odmorio, zaliječio rane te možda vršio interakciju sa svojim companionom (osoba koja prati glavnog igrača). Kampiranje koristi dva resursa a to su hrana i drvo za ogrjev. Količina hrane koju odlučimo pojesti utječe na efektivnost povratka energije i zdravlja tijekom kampiranja. Drvo se koristi kako bi se smanjila vjerojatnost da će netko napasti igrača tijekom kampiranja. Tako primjerice ako je vatra slaba postoji šansa da će nas napasti kreature koje žive u tom području, dok ako je jaka je manja šansa da će napasti jer se boje vatre. Ukoliko je vatra prejaka to bi moglo privući pozornost bandita te stoga treba paziti koliko jaku vatru igrač želi imati. Vjerojatnost da će igrač biti napadnut također ovisi i o mjestu gdje je odlučio kampirati, statovima (visok perception omogućava da igrač stigne pobjeći prije nego što bude napadnut) i companionima koje imamo sa sobom (ukoliko imamo velikog vojnika protivnike bi moglo biti strah napasti). Kada se odluči na odmor igrač bira koliko dugo želi odmarati te o tome ovisi koliko će energije dobiti nazad. Mjesto gdje se zadnje odmarao također i predstavlja checkpoint gdje će se respawnati ukoliko umre.

### 3.3.3 Istraživanje mape

Kada se tek počne kretati po mapi igrač neće imati naznačene nikakve bitne lokacije kao što su gradovi i dungeoni već će mu se ucrtati u mapu tek kada im se dovoljno približi ili ako je kupio mapu koja mu govori njihovu lokaciju. Dakle na mapi možemo naći dva glavna tipa lokacija a to su gradovi/sela i dungeoni. Osim lokacija na mapi se nalaze svakakvi protivnici čiju lokaciju ne možemo vidjeti dok im se dovoljno ne približimo. Likovi koji imaju visoku percepciju imaju šansu da ih vide ranije što igraču daje mogućnost da ih izbjegne.

#### 3.3.3.1 Naselja

Naselja su sigurne lokacije gdje igrač može vršiti interakciju sa različitim npc-evima koji se tamo nalaze. Unutar naselja igrač tako može saznati informacije, kupovati i nadograđivati opremu, odmoriti, nabavljati questove i regrutirati companione. Informacije igrač može kupiti ili dobiti ovisno o tome od koje osobe ih dobiva. Te informacije mogu otkriti neku novu lokaciju na mapi ili nam dati ideju o tome gdje bi se lord Acheron mogao nalaziti. Kada igrač uđe u grad on se nalazi na maloj lokaciji po kojoj se slobodno može kretati, te je kamera postavljena puno bliže igraču nego tijekom istraživanja mape svijeta.

Npc-evi s kojim igrač može vršiti interakciju su:

* Blacksmith – popravak i kupovanje opreme
* Merchant – kupovina i prodaja raznih predmeta
* Relic peddler (mala šansa da će se pojaviti) – kupovina rijetke opreme i rijetkih predmeta i mapa
* Inkeeper – mogućnost odmora u njegovoj gostionici (za novce), kupovina hrane i mogućnost saznavanja informacija
* Doctor – može izliječiti igrača za novčanu naknadu
* Trainer – može igrača naučiti nove mogućnosti
* Questgivers – daju igraču razne questove koje može ispunjavati za nagrade
* Companion – osoba koju možemo unajmiti da nas prati naokolo

#### 3.3.3.2 Questovi

Questovi su zadatci koje dobivamo od questgivera te čije nam uspješno izvršavanje daje nekakvu nagradu i iskustvene bodove. Izvršavanje questova nam također može dati detalje o lordu.

Popis aktivnih i izvršenih questova zajedno sa njihovim detaljima nalazi se u posebnom meniju koji se naziva quest log.

#### 3.3.3.3 Companions

Companioni su posebni tip npc-eva koje igrač može regrutirati za novce ili ih može naći istražujući mapu. Companioni prate igrača te mu daju pasivne buffove i tijekom kampiranja mu mogu omogućiti neke dodatne aktivnosti. Primjerice ukoliko je companion scout tada igrač sa veće udaljenosti može otkrivati lokacije te također može vidjeti zasjede na koje bi mogao naletjeti na mapi.

#### 3.3.3.4 Dungeons

Dungeoni su drugi glavni tip lokacija na koje igrač može naletjeti tijekom istraživanja mape. Dungeoni imaju različite težine što je indicirano njihovim levelom te bi igrač trebao biti oko toga levela prije nego što ih pokuša istražiti. Dungeon je poseban tip lokacije gdje se stil igranja prebacuje u akcijski tip sa izometrijskom kamerom iz trećeg lica koja je postavljena blizu igrača. Ovdje se igrač kreće i istražuje linearnu razinu unutar koje se nalaze razne zamke i protivnici. Tako primjerice igrač može naletjeti na prostorije gdje se mora boriti s protivnicima (combat rooms) ili prostorije gdje mora rješiti neku zagonetku (puzzle rooms). Na kraju dungeona se uvijek nalazi neki vrijedan komad opreme kojega čuva poseban boss tip protivnika. Tijekom istraživanja dungeona igrać ima mogućnost kampirati u prostorijama koje je očistio od neprijatelja, te onda u slučaju da umre unutar toga dungeona biti će respawnan na zadnjem kampu kojeg je napravio unutar toga dungeona.

### 3.3.4 Događaji na mapi (Map events)

Tijekom kretanja po mapi igrač može naletjeti na svakave zanimljive situacije u kojima može direktno sudjelovati te će njegove odluke utjecati na njihov ishod. Prilikom tih interakcija igrač se nalazi na tekstualnom meniju koji se sastoji od dva dijela. Prvi dio mu opisuje trenutnu situaciju u kojoj se nalazi dok mu drugi nudi različite mogućnosti interakcije.

**Primjer A-** igrač je naišao na starca koji traži pomoć. Sada se igraču na izbor nudi nekoliko opcija. Igrač može pomoći starcu tako da mu da hrane ili novca što može rezultirati time da mu starac da neku korisnu informaciju ili pak se na kraju može ispostaviti da je to bila zamka od strane bandita što onda vodi do novog niza mogućnosti. Sada se igraču na izbor nudi da li će se boriti s njima, pokušati pobjeći, dati im novce ili ih pokušati odgovoriti od borbe. Ukoliko igrač odabere bijeg ili pokušaj razgovora tada se vrši kalkulacija ishoda na kojega utječu statovi koji su relevantni za situaciju (agility za bijeg) te se na osnovu rezultata odlučuje ishod. Pored takvih mogućnosti će pisati koji stat je relevantan pri kalkulaciji.

Igrač također može odlučiti proći dalje i ignorirati starca ili ga pak opljačkati i ostaviti bez ičega. U tom slučaju igrač će dobiti neke predmete ali će zato izgubiti karmu.

Pomaganje ljudima u nevolji također može rezultirati time da nas odluče pratiti i postanu nam companioni.

**Primjer B-** tijekom putovanja igrač je naišao na rupu na čijoj je drugoj strani škrinja s blagom. Igrač ovdje može pokušati preskočiti rupu ili produžiti dalje i ignorirati blago. Ukoliko igrač odluči pokušati preskočiti rupu tada se vrši kalkulacija na čiji se rezultat pridodaje relevantni stat te ishod ovisi o završnom rezultatu. Ukoliko je uspio preskočiti rupu, igrač otvara škrinju s blagom i dobiva blago. Ukoliko pak nije uspio preskočiti rupu, igrač pada u rupu i ozljeđuje se što rezultira smanjenim zdravljem i energijom.

#### 3.3.4.1 Karma system

Tijekom svojih putovanja igrač može u različitim situacijama donositi različite odluke. Ovisno o tome kakvu je odluku donio može dobiti ili izgubiti karmu. Karma ovisi o tome kako će drugi likovi tretirati igrača, tako primjerice cijena predmeta kod trgovaca može biti viša ili niža ovisno o našoj karmi.

## 3.4 Sustav borbe

Borba je drugi glavni sustav ove igre te predstavlja drugačiji stil igranja od onog prilikom istraživanja mape. Sve borbe se odvijaju na posebnim mapama koje se nazivaju combat mape te su odvojene od mape svijeta.

### 3.4.1 Borbeni događaji (Combat encounters)

Igrač će tijekom putovanja po mapi biti napadan od strane različitih protivnika te se to nazivaju borbeni događaji. U tim situacijama se igra pretvara u akcijsku igru sa kamerom iz trećeg lica postavljenom blizu glavnog lika. Ovisno o regiji u kojoj se nalazi izgled borbene mape će drugačije izgledati te će tipovi protivnika biti drugačiji. Također ovisno o situaciji i regiji će količina protivnika te njihovi leveli biti različiti.

### 3.4.2 Borbene mehanike

Unutar borbe igrač ime više različitih tehnika koje može koristiti kako bi uspješno porazio protivnike. Te tehnike su napadanje, blokiranje, izbjegavanje napada, korištenje oružja sa udalljenosti (ranged weapons), pariranje, korištenje predmeta i korištenje posebih mogućnosti.

#### 3.4.2.1 Bliska borba (melee combat)

U bliskoj borbi, igrač ima opciju napasti protivnika, parirati ga, blokirati njegov napad ili izbjeći napad (dodge). Također ima dvije vrste napada, light attack, slabiji ali brži napad, i heavy attack, jači ali sporiji. Ako igrač primi štetu dok napada, neće dovršiti svoj napad, stoga mu se u određenim situacija više isplati udariti protivnika bržim napadom prije nego on udari njega, dok bi jači napad bio bolji za uništavanje protivnikovog bloka. Napadi se sastoje od nekoliko faza, a to su faza zamahivanja (windup), faza koja radi štetu te recovery faza. Unutar faze zamahivanja igrač može biti pariran te ista ta pravila vrijede i za protivnike.

#### 3.4.2.2 Borba sa udaljenosti (ranged combat)

Borba s udaljenosti je sigurnija za igrača, ali ga limitira. U pravilu, napadi iz daljine rade manje štete, i broj napada mu je limitiran. Ako koristi samostrijel može ostati bez municije, ako koristi ofenzivne predmete (bombe), tada ih može sve potrošiti. Također magije imaju određen broj korištenja u jednoj borbi.

#### 3.4.2.3 Blokiranje

Igrač može blokirati protivnikove napade sa štitom. Što više blokira napade, to više troši energiju. Kada ostane bez energije ne može blokirati i ranjiv je dok mu se ponovo ne napuni. Ovisno o svojstvima štita, igrač može potpuno negirati štetu, ili samo djelomično.

#### 3.4.2.4 Pariranje

Igrač je također u stanju parirati protivnike. Ukoliko on uspije parirati protivnika, tada je on kratko vrijeme ranjiv, i igrač mu može nanijeti veliku štetu. No ako igrač ne reagira na vrijeme, tada ne uspije parirati i sam dobije štetu. Ovdje razlikujemo dvije vrsta pariranja a to su defensive parry i offensive parry.

**Defensive parry -** Igrač parira sa štitom (ukoliko ga ima), i to na način da blokira u trenutku kada bi trebao primiti udarac. Ukoliko uspije, protivnik je kratko vrijeme ranjiv. Ukoliko blokira prerano, napravio je djelomično pariranje, koje ne utječe na protivnika, ali igrač dobije malu štetu. Ukoliko blokira prekasno, primio je udarac.

**Offensive parry -** Igrač je također u stanju parirati i ako nema štit, tj. mačem. To čini tako da započne svoj Heavy attack u trenutku kada bi trebao primiti udarac. Ako igrač to učini prerano, tada će igrač pokušat napraviti svoj napad i neće ga stići izvršiti, te će dobiti udarac. Ukoliko pariranje uspije, tada igrač automatski izvodi udarac koji radi veću štetu od standardnoga udarca.

#### 3.4.2.5 Izbjegavanje napada (Dodge)

Igrač može pokušat izbjeći napad. To napravi tako da se brzo pomakne u određenom smjeru. Brzina i udaljenost ovise o određenim faktorima, npr. što je igraču veći agility, brže i dalje će se izmicati, no ako ima težu opremu na sebi, tada će biti sporiji to jest preći će manju udaljenost sa svojim dodgem.

#### 3.4.2.6 Sposobnosti (Abillities)

Unutar borbe igrač može koristiti specijalne sposobnosti koje je naučio od prije navedenih trenera. Te mogućnosti troše manu te imaju određeno razdoblje u kojemu ih se ne može ponovno upotrijebiti nakon korištenja (cooldown).

#### 3.4.2.7 Smrt igrača

Ukoliko igrač umre, tada ga „nepoznata sila“ koja ga je oživila na početku priče ponovo oživi. Igrač se probudi na ulici u zadnjem gradu u kojem je bio ili u zadnjem kampu koji je stvorio na mapi i ne sječa se što mu se dogodilo (izgubio je iskustvene bodove), te ga je netko opljačkao dok je bio u nesvijesti (izgubio je nešto novca). Kod gubitka iskustvenih bodova nije moguće izgubiti cijeli level već se samo gubi napredak do idućega levela. Također je moguće igru odigrati na većoj težini gdje ukoliko igrač umre jednom, mora nanovo započeti cijelu igru (permadeath).

### 3.4.3 Protivnici

Tijekom svojih putovanja igrač će naletavati na svakakve borbene situacije gdje će se boriti s protivnicima čiji će se dizajnovi, leveli i uzorci ponašanja razlikovati. Humanoidni protivnici prate ista pravila kao i igrač te će njihov level utjecati na to koliko efektivno koriste svoje mogućnosti. Tako će protivnici sa višim levelima raditi veću štetu, imati više hp-a, bolje će izbjegavati igračeve napade te će biti efektivniji u pariranju. Način na koji će se protivnici ponašati ovisi o njihovoj ulozi tako će primjerice protivnici sa mačem pokušati se što više približiti igraču kako bi ga mogli udariti dok će protivnici sa lukom i strijelom se pokušati držati na distance i gađati igrača. Osim humanoidnih protivnika u igri će se nalaziti i razna čudovišta te će ona biti manje defenzivna od humanoidnih protivnika i pokušavati će što više napadati igrača.