Название:

Странная история

Три класса.

Колдун, Витязь, Охотник

Особенности:

Колдун:

Оружие ближнего боя:

Посох

Боевой навык:

Магия природы: Стрела (в зависимости от погоды и времени дня): солнечная, лунная, грозовая

??? Или вообще отказаться от такого вида магии?

Особый навык: способность влиять на местность вокруг (обламывать ветки, превращать землю в болото, вызывать диких животных)

Минусы:

В броне становится медлителен.

Не умеет сражаться мечом.

Щит выбивают у него из рук после первого удара, либо он вообще не способен его защитить.

Витязь:

Боевой навык:

Меч, лук и щит. Способен сражаться с щитом и мечом. Не имеет штрафа к скорости при битве в доспехах. Умеет стрелять из лука.

Особый навык: Воинская выучка. Единственный из всех способен сражаться в ближнем бою с крупными противниками – типа медведя. Враги-воины в ближнем бою не получают против него бонусов.

Минусы: В целом из-за брони имеет штраф на скорость, хоть и меньший, чем у охотника и колдуна.

Охотник:

Боевой навык:

Опытный охотник. Способен метко стрелять из лука, быстрее прицеливается. Стрелы летят дальше и точнее.

Особый навык:

Скрытность. Если битва происходит в лесу или ночью, может некоторое (случайное) время, быть скрыт от своих врагов.

Концепция геймплея:

1. Игра начинается с выбора персонажа.
2. Краткая история: Вы (охотились, служили, колдовали..) когда в ваше селение пришли враги, и украли вашу любимую. Вы отправляетесь на её поиски.
3. Игра по типу «Героев 3» - имеется карта, по которой надо ходить. Однако, свобода перемещения только двух-осевая: пройдя несколько дорог, нужно собрать (например) 3 ключа, чтобы пройти дальше.
4. Персонаж получает опыт за уничтожение монстров – но только не в виде «полоски» опыта, которая «копит» очки, преобразуюсь затем в уровень, а в виде каких-то мелких навыков. Например, при попытке точнее прицелиться в голову лучник получает «+1» к прицеливанию за победу над моснтром или «+1» за быструю стрельбу.

В конце боя игрок решает, какие из «+1» прокачать. Эти коэффициенты влияют на наносимый урон.

1. Но т.к. игроки хотят видеть «уровни совершенствования» хоть в каких-нибудь «больших цифирках» собственно уровень можно и сохранить.
2. Игрок не может носить с собой вещей больше, чем помещается в рюкзак. Помимо того, что на нём одето, он может нести лишь необходимые инструменты – у лучника это нож для вытачивания стрел, и несколько металлических заготовок для наконечников, у колдуна – посох, у воина - точило и молоток. Т.е. ЛЮБЫЕ вещи, найденные после боя, или же обретённые случайно из-за игровых событий, он обязан сбросить – если не надеть на себя. Итого, кроме того, что надето: колдун может нести 1 вещь, лучник – две, воин – три.

В конце ход игроки решают, что сбросить.

1. Персонажам необходимо есть – т.е. ход раз 5 ходов надо тратить на охоту.
2. Бой:

Вызываемое согласно карте событие. Не всех монстров игрок в принципе способен победить! Бой происходит на квадратной карте, чтобы сбежать – надо подойти к краю карты и пропустить 1 ход. Бой пошаговый, как в героях. Механику можно целиком почерпнуть оттуда.

1. Поражение заканчивает игру, предлагая загрузить последний сейв.
2. После прохождения игры игрок дерётся с похитителем. Однако оказывается, что девушка уже успела в него влюбиться, и в конце помогает злодею победить ГГ – входит в бой, когда ГГ побеждает главного злодея, она побеждает ГГ. В конце боя он лежит на краю карты и к нему медленно идёт злой рыцарь. (собственно по этому история называется «странной»)