

# Teiru MMORTS

Gra strategiczna oparta głównie na rozgrywkach pomiędzy graczami. Posiada tryb single player z jedną kampanią pozwalającą graczowi zapoznać się z zasadami panującymi w grze oraz trybem Massively multiplayer online, który jest głównym elementem. Gra będzie posiadać również czat oraz możliwość tworzenia własnych map dla fanów papierowych Rpg'ów.

## KAMPANIA:

### 1) Tworzenie Postaci:

Gracz rozpoczyna grę od stworzenia swojego bohatera oraz jego trzech towarzyszy,

Wybór :

- Rasy (Trzy)
- Klasy :
  - Mage
  - Rogue
  - Bard
  - Knight
  - Ranger
  - Marshall
- Rozdanie statystyk:
  - Strength
  - Dexterity
  - Constitution
  - Intelligence
  - Wisdom
  - Charisma
- Rozdanie punktów skilli :
  - Bluff
  - Diplomacy
  - Intimidate
  - Sense Motive
  - Lore
  - Acrobatics
  - Spellcraft
  - Stealth
  - Perception
  - Use Magic Device
  - Lore (Knowledge)
- Wybór Ekwipunku;
- Wybór Atutu;
- Wybór Spellii/Aur/Manewrów/Pieśni;Nadanie imienia, określenie wyglądu. (Opcjonalnie : P ),  
może zamieścić krótką historie , która będą mogli przeczytać inni gracze;

## 2) Kampania Właściwa

Krótki zarys fabularny mający wprowadzić Gracza w system gry w części MMO, podział społeczności na gildie ( Grupy zrzeszające graczy od 2 lvl'a postaci, nie posiadanie gildii nie pozwala nam brać udziału w walkach drużynowych ).

Tutaj Gracz też po raz pierwszy ma styczność z questami(zadaniami) , za których wykonanie dostaje EXP'a i golda, tak aby jego postać mogła się rozwijać.

Walki PvE (Player versus environment ), Gracz zostaje przed wyzwaniem, walczy z pojedynczym /bądź nie stworem/przeciwnikiem.

### Lvl'up :

- Rozdanie nowych skill pointów;
- wybór nowych zdolności w zależności od przewidywań klasy ( każda ma swoją pulę zdolności);

## 3)Zakończenie Kampanii

Gracz ma do wyboru kontynuację gry w wariantcie MMO z jednym z bohaterów z jego obecnej drużyny, lub stworzenie nowego bohatera.

# CZĘŚĆ MMO:

Niezależnie od kampanii , każdy gracz zaczyna gre z 1 lvl'em.

1. **Rozwój postaci**, poprzez zdobywanie lvl up'ów ( Max. 8, ilość wymaganego expa na każdy lvl wzrasta wraz z lvl'em ) bazujących na uzyskiwaniu EXP'a za ukończone questy lub walki gildyjne, które będą miały ograniczoną częstotliwość.
2. **PvP ( Player versus Player )** walki pomiędzy graczami, każdy gracz może rzucić Ci wyzwanie do pojedynku, od Gracza zależy czy go przyjmie.
3. **Questy**: Poza 1 lvl , gdzie questy możesz akceptować automatycznie z ogólnie dostępnego miejsca, kolejne możesz pobierać tylko z Quest's Walla swojej gildii.
4. **GvG( Gulid versus Gulid )** walki pomiędzy team'ami 4 osobowymi. ( ograniczenie powstałe z wyniku możliwości zbyt długich tur ).
5. Możliwość tworzenia nowych gildii, przez graczy powyżej 4 lvl'a.

### **Przebieg Walki(PvP, PvE, GvG) :**

1. Test Inicjatywy. Każdy z graczy ma wymuszony rzut k20, widoczny dla wszystkich plus modyfikator z dexterity. i 1/2 BAB (wynika z klasy).
2. Walczący działają w kolejności inicjatywy (od najwyższej do najniższej).
3. Kiedy każdy z walczących rozegra turę, osoba z najwyższą inicjatywą działa raz jeszcze, a kroki 2 i 3 powtarza się aż do końca starcia.

### **Przebieg Tury:**

W trakcie tury gracz może wykonać akcje standardowa, ruchu lub akcje całorundową oraz akcje darmowe . Akcje standardową zawsze można zamienić na akcje ruchu.

**Akcja standardowa:** Akcja standardowa oznacza wykonanie jakiegoś działania. Zwykle będzie to atak dystansowy lub wręcz albo też rzucenie zaklęcia.

### **Przebieg starcia:**

1. **Test ataku.**  
Test ataku reprezentuje próbę trafienia przeciwnika;
2. **Obrażenia**  
Jeśli atak się powiedzi, u ofiary zostają zadane określone obrażenia.
3. **Klasa Pancerza/Obrona**  
Klasa Pancerza (KP) odzwierciedla to, jak trudno przeciwnikowi wyprowadzić cios, który zrani Gracza.
4. **Punkty wytrzymałości(HP)**  
Kiedy całkowita liczba punktów wytrzymałości osiąga wartość 0, Gracz staje się okaleczony. Gdy spadnie do co najmniej -1, jest umierający. A gdy osiągnie wartość -10, ginie.
5. **Szybkość**  
Szybkość informuje Gracza, jak znaczną odległość pokonuje w rundzie (ilość kratek), nie tracąc przy tym możliwości działania, na przykład ataku . Wspomniana szybkość zależy przede wszystkim od rasy i zbroi.
6. **Ataki okazyjne**  
Gracze mogą wykorzystać okazję i zaatakować przeciwnika "za darmo", gdy przeciwnik znajduje się w ich obszarze zagrożenia, np. uzbrojony gracz nieomylnie porusza się obok uzbrojonego przeciwnika na tyle blisko, że wywołuje atak okazyjny .
7. **Flankowanie**  
Jeśli Gracz wykonuje atak wręcz, możesz otrzymać premię z flankowania. Ma to miejsce wówczas, gdy przeciwnikowi, którego atakuje, zagraża jego sprzymierzeniec, znajdujący się przy przeciwnej krawędzi lub wierzchołku pola.
8. **Szarża**  
Szarża to specjalna akcja całorundowa, dzięki której może poruszyć się z podwójną prędkością i

jeszcze zaatakować. Ruch jest w tym przypadku bardzo ograniczony.

#### **9. Walka dwoma orężami**

Jeśli trzyma broń w drugorzędnej ręce, Gracz za jej pomocą może wykonać jeden dodatkowy atak w rundzie.

#### **10. Ukrycie**

Chcąc ustalić, czy cel ataku dystansowego posiada ukrycie, Gracz wybiera jeden z wierzchołków pola, które zajmuje. Wróg ma ukrycie, jeżeli choć jedna z linii biegnących z tego wierzchołka do każdego z rogów pola przeciwnika przechodzi przez pole lub krawędź zapewniającą ukrycie.

Postać może również skradać się, dzięki czemu może uniknąć ataku przez moby bądź innych playerów, jeśli nie powiedzie im się rzut na percepcję.