Каждому игроку доступны 3 ячейки, в которых он может создать 3 персонажей.

При создании персонажа игрок выбирает расу, класс и профессию.

**Профессии в игре**.

**Лир** - Фатн/фатн-эрбак – Профессия позволяет использовать магию звуков и музыки. Обязывает наличие специфического оружия (Лютни, свирели, и пр.). Доступна расам – Ваньши, Яранги, Арианты, Зельви.

**Хроно** – Фатн/фатн-эрбак – Профессия позволяет использовать магию времени, останавливая или убыстряя происходящее. Так же позволяет прыгать во временные дыры и создавать латропы (индивидуальные порталы в отмеченные за ранее точки). Доступна расам – Ваньши, Яранги, Арианты, Зельви, Меоны, Инукоры.

**Морформус** – Фатн-эрбак/Эрбак-фатн/Эрбак – Профессия позволяет изменять облик персонажа, начиная битву в зверином или демоническом облике. Позволяет использовать Сущности (материи так же перевоплощающие персонажа в то или иное существо, сильнее обычного перевоплощения). Доступна расам – Зэльви, Инукоры, Меоны, Дэми (при этом перевоплощаются только в огненных чудовищ, и могут пользоваться только огненными сущностями), Крулы (могут пользоваться лишь серыми и черными сущностями).

**Саммаг** – Фатн – Профессия позволяет вызывать из любой магической материи Оунов. Стражей стихий, которые будут помогать вызвавшему в битвах. А при высоком уровне Саммага – и защищать его, используя все большее количество приемов. (По идее на разных материках разные оуны, то есть нельзя с одного материка вызвать оуна льда с другого). Доступна расам – Зельви, Арианты, Меоны, Элементали, Яранги, Крулы.

**Некрос** – Фатн/фатн-эрбак – Профессия позволяет вызывать на помощь монстров из темноты или подчинять себе слабых врагов степени демон/нежить. Доступна расам – Инукоры, Ваньши, Меоны, Дэми, Крулы.

**Нат'ур** – эрбак-фатн/эрбак – Профессия позволяет вызывать или приручать живых, не стихийных и неразумных существ. Доступна расам – Зельви, Меоны, Инукоры, Яранги.

**Энрин** – Эрбак – Профессия воришки, позволяет красть из чужих карманов Бэллы (местная валюта), использовать ловушки и нападать первым. Доступна расам – Зельви, Дэдира, Арианты, Меоны, Крулы.

**Барбарэт** – Эрбак – Профессия позволяет пользоваться всеми видами оружия (кроме специфического), а так же персонаж наносит увеличенный урон с любым оружием кроме специфического. Доступна расам – Дэми, Дэдира, Арианты, Инукоры, Меоны, Крулы.

**Руннар** – Фатн/Фатн-эрбак – Профессия позволяет использовать самую сильную магию – рунную. Единственный недостаток этой профессии – необходимо время (два три хода) чтобы произвести достаточно сильный прием. Так же при обездвиженных статусах приемы не производятся. Доступна расам – Арианты, Яранги, Зельви, Элементали (при этом к магии рун прибавляется небольшой стихийный урон и эффект стихии самого персонажа), Крулы. Персонаж не может использовать рунную магию так же, если у него обе руки заняты.

**Стихиэн** – Фатн/Фатн-эрбак/Эрбак-фатн – профессия позволяет использовать набор стихийных приемов, либо приемы определенной стихии. Доступна расам – Арианты, Яранги (могут использовать только свет, воду, статик и воздух, а так же самую сильную стихию Эбодан, которая супер эффективна на все стихии.), Меоны (могут использовать только лед, воздух, воду и статик), Инукоры (могут использовать только огонь, землю, тьму и лед), Дэми (могут использовать только огонь, землю и тьму), Ваньши (могут использовать только тьму и лед), Элементали (могут пользоваться только своей стихией, при этом урон от всех приемов увеличивается).

**Ярок** – Фатн/Фатн-эрбак/эрбак-фатн – Профессия позволяет накладывать на себя и на дружественных персонажей лечащие и Д-статусные заклинания (Д-статус – добрый статус – повышение характеристик, увеличение скорости, силы и пр.). Доступна расам – Зельви, Яранги, Арианты.

**Гнуст** – Фатн/Фатн-эрбак/эрбак-фатн – Профессия позволяет накладывать на противника проклятья, и П-статусные заклинания (П-статус – плохой статус – понижение защиты, сопротивления скорости и пр.). Доступна расам – Инукоры, Ваньши, Дэдира, Элементали (только Элементали тьмы, льда, земли), Крулы.

**Драуд** – Фатн/Фатн-эрбак/эрбак-фатн/эрбак – Профессия позволяет варить зелья, использовать книги по Алхимии и читать формулы со свитков. Так же позволяет наделять оружие или броню волшебными свойствами. Доступна расам – Зельви, Ваньши, Яранги, Дэдира.

**Куклодел** – Фатн/Фатн-эрбак – Профессия позволяет персонажу изготавливать кукол и наделять их душой, чтобы те помогали им в битвах. Кукле можно придать облик на выбор, а так же наделить их выборочными возможностями и заклинаниями. Доступна расам – Арианты, Яранги, Зельви, Крулы.

**Психо** – Фатн/Фатн-эрбак/эрбак-фатн/эрбак – Профессия позволяет использовать внутренний потенциал и силу мозга для проведения разрушающих приемов. Большинство приемов Психо пробивают любую защиту, кроме рефлексорной. Если Психо Эрбак или эрбак-фатн, то вместо единиц магии он расходует единицы силы (возможности). Доступна расам – Меоны, Инукоры, Ваньши, Дэдира, Яранги.

**Гипнотик** – Фатн/Фатн-эрбак – Профессия позволяет гипнотизировать разумных персонажей и врагов, так же брать под контроль неразумных противников класса – зверь. А так же накладывать на противника много различных П-статусов. Эта профессия наименее уроноопасна. Доступна расам – Арианты, Меоны, Ваньши, Крулы.

**Лурэкс** – профессия позволяет создавать из разных стихийных пород броню-оболочку, которая повышает те или иные характеристики персонажа в бою. Доступна расам – Зельви (не могут создавать оболочки из тьмы и льда), Дэми (не могут создавать оболочки из воды, льда, и воздуха), Меоны (не могут создавать оболочки из огня, и тьмы), Инукоры (не могут создавать оболочки из воздуха, статика и света). Ваньши (не могут создавать оболочку из света и воздуха). Дэдира, Крулы (не могут создавать оболочки из света)

Мы будем использовать четыре профессии: Ярок (лекарь), Энрин (вор-рога), Саммаг (Призыватель) и Барбарэт (Воин-варвар).

Начальные характеристики – HP/MP/SP (Health points/Magic Points/Stamina Points)

55/15/15 у всех персонажей на 1 уровне.

**Классы в игре**

Фатн – Маг с высоким магическим уроном и очень низким физическим (-5HP/+7MP/-7SP) +4 к магическому урону – 1 от физического.

Фатн-Эрбак – Маг с нормальным магическим и небольшим физическим уроном (+0HP/+2MP/-2SP)

Эрбак-Фатн – Воин с нормальным физическим и небольшим магическим уроном (+0HP/-2MP/+2SP).

Эрбак – Воин с высоким физическим уроном и с маленьким, либо нулевым магическим (+5HP/-10MP/+5SP) +3 к физическому урону – 2 от магического.

У каждого персонажа имеется два таса (колоды).

**Первый тас карт -** ПП (Abilities Management) состоит из 10 карт на 1 уровне.

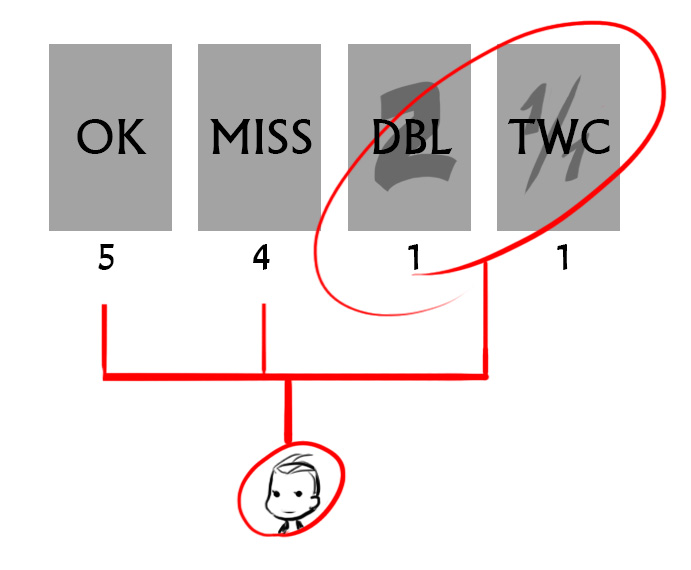
- 5 – **ОК** (у некоторых профессий половина карточек ОК заменяется на Critical) Количество ок увеличивается на 1 каждый раз когда в тасе появляется второй Double.

- 4 – **MISS** – количество увеличивается на 1 каждый раз когда появляется второй Double. Можно уменьшить количество с помощью прокачки ловкости у воинов или концентрации у магов.

**- 1 – Double –** количество можно увеличить с помощью определенного параметра при получении уровня.

**Или** (игрок сам решает что брать при создании персонажа)

**- 1 – Twice –** количество можно увеличить с помощью определенного параметра при получении уровня.



Карточка **ОК** означает попадание определенным приемом по цели.

Карточка **MISS** означает шанс промахнуться определенным приемом. Если прием производится на дружественную цель, то при выпадении MISS – он пройдет с половинным эффектом. Все приемы отнимают ресурсы вне зависимости от того попал ли ими персонаж или нет.

Карточка **Double** означает проведение еще одного приема после первого без заполнения Action Timer (далее AT) карточек double не может быть больше 50% от общего количества ОК. DOUBLE может выпасть сразу же после приема, который сам был произведен после DOUBLE, но при этом шанс у такого выпада урезается на 25%, всего может быть три дополнительных DOUBLE и один основной за один ход. Прием, после которого выпал Double считается попавшим по цели.

Карточка **Triple** замена Double, с проведением сразу двух приемов. После TRIPLE, дополнительно может выпасть только Double.

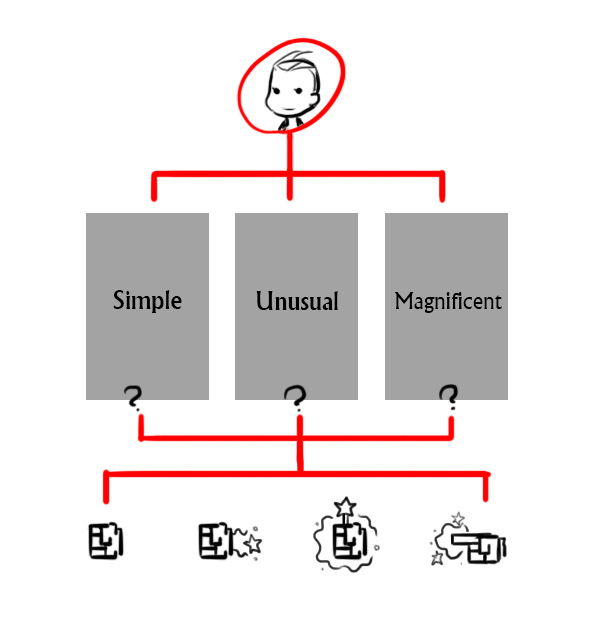
Карточка **TWICE** означает, что персонаж вместо одного провёл приём два раза. % наличия twice не может быть больше 50% от общего количества ОК. У одного и того же персонажа не может быть Twice и Double одновременно. При выборе этих умений один заменяется другим (твайс не сбрасывает комбо цепочку простых приемов).

Карточка Critical (меткое попадание) означает, что персонаж попадет в неукреплённое место врага и/или оппонента и нанесет ему/им дополнительный урон равный двум очкам вложенных в атаку (обычно это 6 урона).

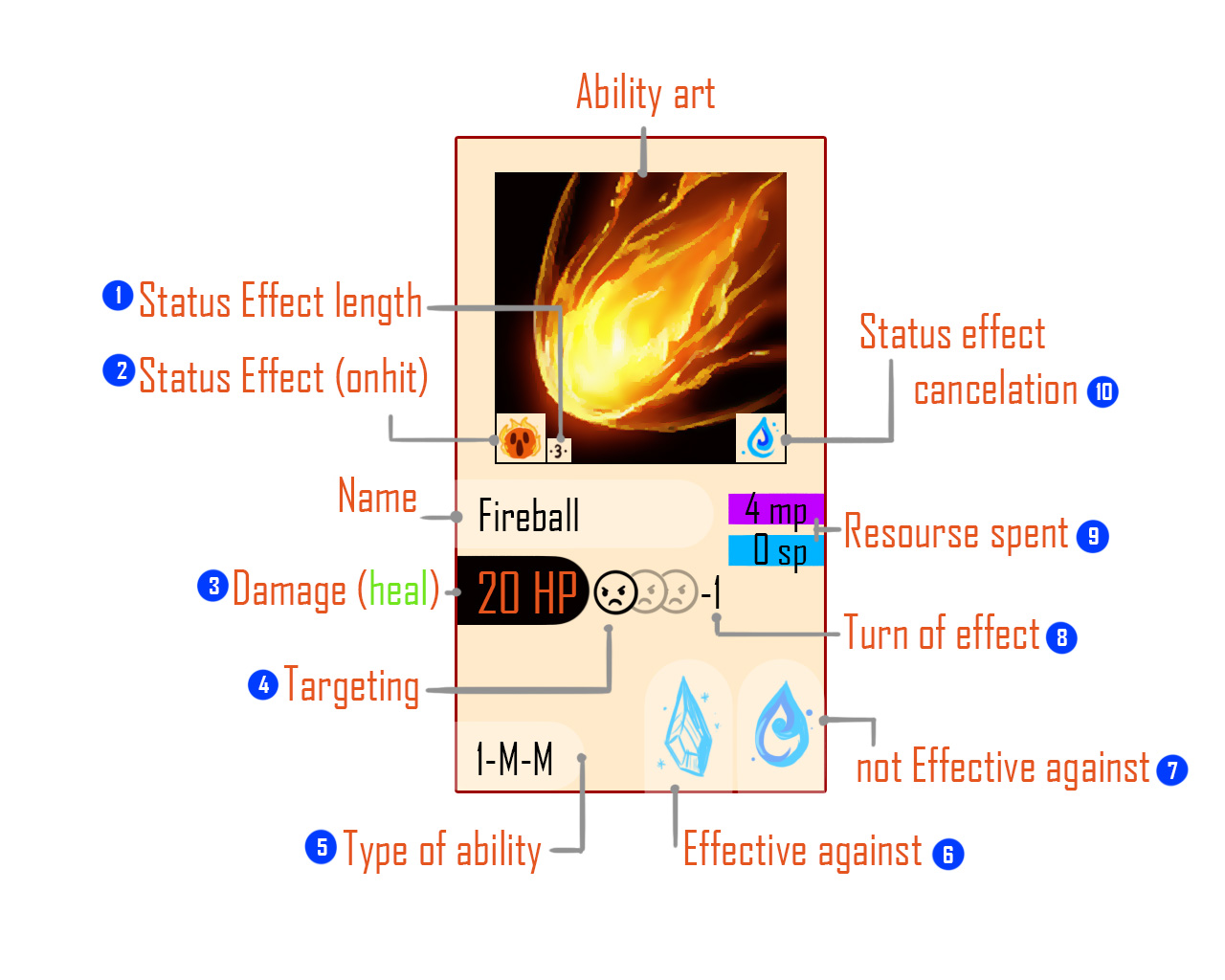
Все эти умения анимированы во время боя взлетающими над персонажем или целью надписями (кроме ОК).

**Второй тас карт** – Приемы (Abilities) которые являются собой основным способом уничтожения врага или помощи своему дружественному персонажу.

Каждый персонаж начинает с 10 приемами на 1 уровне. При прокачке можно вкладывать очки опыта в получение новых, более сильных приемов каждой ветки. Всего существует три ветки основного развития персонажа. Это Простые (Simple) Особые (Unusual) и Мощные (Magnificent) приемы. Простые обычно имеют очень маленький урон, но так же могут не стоить никаких ресурсов. Особые могут как отнимать небольшое количество HP, так и давать какие-то особые статусы или эффекты при применении (например все лечения, оживления, регенерация, проклятия и пр. содержаться в основном именно в особых приемах). Мощные приемы являются по сути своей самым лучшим вариантом уроноопасности, с другой стороны они имеют большую стоимость по ресурсам в отличие от других двух веток. Количество П-О-М приемов в начале уровня зависит от выбранного класса. Так например у воина простых будет больше чем у мага, а у мага будет больше особых или мощных, в зависимости от выбранной профессии.



Описание сокращений на приемах:у



1. **Продолжительность Эффекта, накладываемого приемом в данном случае 3 хода с момента наложения.**
2. **Статус Эффект, накладываемый приемом.**
3. **Количество урона (исцеления). Может вообще не быть, если этот прием только вешает какой-либо статус эффект или дает какой-то бафф.**
4. **Количество целей подверженных этим приемом (Глобальность) (в данном случае этот прием проводится на одну цель).**

* Знак / (соло) обозначает, что приём проводится на одного врага- оппонента/друга-союзника.
* Знак / (глобал) обозначает, что приём проводится на всех врагов-оппонентов/друзей-союзников.
* Знак  (сверхглобал) обозначает, что приём проводится на всех присутствующих персонажей включая производящего.
* Знак / (радикал) обозначает, что приём проводится на одного врага-оппонента/друга-союзника и в последующем появлении он будет проводиться только на него же.
* Знак  (садглобал) означает, что приём производиться на всех врагов/оппонентов + на самого производящего.
* Знак >-Х/>-Х означает, что приём будет производить эффект только на передние ряды группы врагов-оппонентов/друзей-союзников.
* Знак >-V/>-V означает, что приём будет проходить насквозь первого врага-оппонента/друга-союзника и задевая стоящего за ним, будет причинять эффект им обоим (эффект рассчитывается по реальной прямой линии).

1. **Характеристики приема: его порядковый номер, ветка и тип урона (в данном случае это первый -Magnificent – Magic damage).**

* **PH** (Физический). (Персонаж двигается, нанося урон ударами: руками, ногами и т.п., то есть использует личный контакт с целью).
* **М** (Магический). (Персонаж читает заклинание не двигаясь, урон наносит эффект заклинания).
* **PHM** (Физическо-Магический). (Персонаж двигается, но урон наносит эффект произведённого заклинания).
* **MPH** (Магическо-Физический). (Персонаж использует магию, для того чтобы ОУ наносимого физического удара был мощнее).
* **PHW** (Физическо-Оружейный). (персонаж двигается, но урон наносит его оружие, а не он сам, при этом если на оружие есть какой-либо эффект, он имеет шанс сработать, Оружие теряет свою прочность каждый раз когда наносит урон, после поломки оно будет иметь урон равным 1).

1. **Эффективность данного приема на тип врага (в данном случае этот прием эффективен на ледяных существ).**

**Стихии и типы сущностей (эффективность дает +2 уровня атаки, не эффективность +2 уровня защиты).**

- Огонь. Эффективен на лед и тьму, неэффективен на воду и землю.

- Вода. Эффективна на огонь, электричество, сталь (замедляет АТ на 10%) и землю (урезает защиту на 2 уровня на 1 ход), не эффективна на Лед.

- Лед. Эффективен на воду (замедляет АТ на 10%). Не эффективен на огонь, землю.

- Земля. Эффективна на огонь. Не эффективна на ветер, парящих, летающих (урезается урон вдвое).

- Ветер. Эффективен на огонь, но дает огненным существам увеличение атаки на 1 уровень за каждый нанесенный ветренный прием на 1 ход. Супер эффективен на летающих и парящих (+50-25% урона). Не эффективен на лед, землю и сталь.

- Свет. Эффективен на Тьму. Не эффективен на лед (рассеивает 50% урона вокруг цели).

- Тьма. Эффективна на Свет. Не эффективна на огонь. (рассеивает 50% урона вокруг цели).

- Электричество (статик) – Эффективен на воду, лед, сталь (наносит 2 ед урона каждый ход после применения приема стихии статик) и землю. Не эффективен на ветер, летающих и парящих.

- Летающий. Получает на 25% меньше урона от магии земли и элеткричества.

- Парящий. Получает на 15% меньше урона от магии земли и электричества.

- Сталь. Получает меньше урона от магии льда, света (имеет 10% шанс отразить заклинания света) и тени (имеет 10% шанс урезать весь урон от тьмы в ноль). Не эффективна на воду**.**

1. **Неэффективность приема (в данном случае на водяных существ). Эффективность и не эффективность может быть более чем одна, это так же указывается в этих окошках.**
2. **Быстродействие приема. Число обозначает на какой ход произведется его эффект и урон.** 
   * **- 1** – приём производится один раз в ход и убирается обратно в колоду.
   * **- 0** – приём производится один раз, но за ход не считается (после него можно ходить ещё раз).
   * **- 2** – приём производит свой эффект на второй ход персонажа (прием висит на цели до тех пор пока не подействует, затем убирается в колоду).
   * -  - приём производится один раз в ход и остаётся до конца битвы, либо до его отмены (замены), если есть такая возможность.
   * - **?** - приём производится один раз в ход и остаётся на такое количество ходов, сколько показано между точками.
3. **Потраченные ресурсы. В данном случае 4 маны. Ресурсами могут быть не только единицы маны и стамины, но и вещи, это так же отображается в виде иконки в данной части карты.**
4. **Отмена статус эффекта приема. Показано с помощью чего (кроме обычных нормализующих вещей и магии) можно снять статус эффект от этого приема.**

Приемы для демки и их описание.

Класс: Хроно.

1-П-Ф - Удар. - 2еж по одной цели

2-П-МФО - Сфокусированный удар. - 5 еж 1 цель + 1 цель получает 50% урона если стоит позади первичной цели. Прием производит действие только на следующий ход персонажа. Если прием выпал после Double - он производится тут же без штрафа в ход и считается продолжением комбо после 1-П. 2 ем трата. Использует оружие

1-О-М - Замедление. - Замедляет заполнение АВШ и полосу каста одной цели. 3 ем трата.

1-М-М - Звуковая волна - 15 еж переднему ряду и 50% нанесенного урона заднему. 5 ем трата.

**Профессия: Барбарэт.**

1-П-Ф – Удар. – 3 HP по одной цели. Убирается в колоду сразу после проведения.

2-П-Ф – Аппер – 5 HP по одной цели. Убирается в колоду сразу после проведения.

3-П-ФО – Удар оружия – 7 HP по одной цели +урон от оружия +10HP к урону если был произведен после 1-О +возможный эффект оружия. Убирается в колоду сразу после проведения.

4-П-ФО – Разворот – 10 HP по одной цели +урон от оружия +5 HP если был произведен после 1 П или 2 П +возможный эффект оружия.

5-П-ФО – Обрушение – 15 HP по одной цели +урон от оружия +10 HP к урону если был произведен после 1-О +возможный эффект оружия.

6-П-ФО – Размах – 20 HP по всем передним целям + урон от оружия +10 HP к урону после 1-О +возможный эффект оружия.

1-О-ФО – замах – Замахивается имеющимся оружием для проведения сильнейших ударов. Если следующий прием будет не привязан к этому, то этот прием отнимет НР в количестве урона оружия и возвратится в тас с приемами.

2-О-Ф – Headcrack – 5HP по себе и по вражеской цели и оглушение вражеской цели на 1 ход.

3-О-М – Зов силы – Прибавляет 10 к урону физических приемов. Висит 2 хода.

1-М-Ф – Рассечение – Наносит 20 HP по одной цели, игнорирует половину брони.

**Профессия: Саммаг.**

1-П-Ф - Удар. - 2 HP по одной цели.

2-П-ФО – Удар оружия - 3 HP по одной цели +урон оружия +возможный эффект оружия.

3-П-ФО – Взмах – 5 НР по одной цели +эффект оружия.

1-О-М - Лечит вызванное существо на 5 HP. Если существо не вызвано, или полностью здорово - прием в тасе не участвует. Убирается в колоду сразу после проведения.

2-О-М – Увеличивает защиту питомца на 2 ед. Если питомца нет, прием не участвует в тасе. Убирается в колоду сразу после проведения.

3-О-М – Скрытые силы – Увеличивает следующую атаку питомца на 10 ед. Следующий статус эффект питомца подействует с 100% вероятностью. Если питомца нет, прием не участвует в тасе. Убирается в колоду сразу после проведения.

4-О-М – Последний вздох – Вешает на питомца бафф который наносит урон по вражеской цели или тригерит скрытый эффект питомца при его смерти со 100% вероятностью. Дествует 2 хода. Если питомца нет, прием не участвует в тасе. Убирается в колоду после двух ходов действия.

5-О-М – Конжуринг – использовать имеющийся камень чтобы получить его свойства. Огонь – добавляет к физическому урону огненную магическую атаку в 10 НР. Лед дает двойную защиту от физических и водяных атак. Каменный дает небольшую регенерацию и повышение защиты на 4 пункта. Используемый камень исчезает из инвентаря на весь бой. Убирается в колоду сразу после проведения, если камней больше не осталось – убирается из таса приемов.

1-М-ФМ - Призыв Питомца. (Питомец первоуровневый суммон, из любой стихийной материи. Для демки у саммагов будут три камня - огненный, ледяной и стихии земли). Саммаги с малой вероятностью могут призвать питомца из камней встроенных в оружие. Питомца можно отозвать щелкнув по этому приему правой кнопкой, пока тот висит вне колоды приемов. Убирается из таса приемов на время действия питомца.

- Огненный - плюется огненными шарикам (3 HP) по рандомной вражеской цели не сходя с места. имеет 10 еж.

- Ледяной - бьет физической атакой (2 HP) 1 рандомную вражескую цель. Имеет 15% шанс наложить на цель П-статус иней на 2 хода. Имеет 10 HP. Слаб против физических атак.

- Каменный - Повышает защиту саммага на 4 ед. После заполнения своего АТ имеет шанс в 15% излечить саммага на 3 HP. Имеет 20 HP. Все физические атаки уменьшаются на 2 ед.

2-М-ФМ – Исключение – Отзывает любое призванное существо (свое или чужое). Уровень существа должен быть ниже саммага. Если существ на поле боя нет, то это заклинание снимает 1 негативный или позитивный эффект с персонажа на которого нацелен прием. Убирается в колоду сразу после проведения. Если некого отзывать и нет ничего для снятия – прием убирается из таса.

**Профессия: Энрин.**

1-П-Ф - Пинок. - 3 НР по одной цели. Имеет 5% шанс сбить заполнение АТ на 15% (эффект не срабатывает если АТ уже зполнено). Убирается в колоду сразу после проведения.

2-П-Ф – Удар по почкам – 5 НР по одной цели, есть 10% шанс оглушить цель на 1 ход. Убирается в колоду сразу после проведения.

3-П-ФО – Баттерфляй – наносит дважды по 4 НР + урон от оружия на каждый удар + эффект. Убирается в колоду сразу после проведения.

4-П-ФО - Слайс - 10 НР по одной цели +урон оружия + эффект оружия. Имеет 15% шанс зацепить рядом стоящую (в районе 1 клетки) цель и нанести 50% урона. 1 ев трата. Убирается в колоду сразу после проведения.

1-О-ФО – Яд. – Смазывает ядом клинок оружия. Каждая физическая атака будет иметь шанс повесить яд на цель. Яд отнимает по 2 НР каждый ход в течении 3 ходов. Прием убирается из таса на время действия баффа.

2-О-МФ – Теневой шаг – Телепортируется за спину персонажу и наносит ему критический урон оружия. Убирается в колоду сразу после проведения.

3-О-М - Растворение - исчезает на следующий ход из области видения. Все Ф и МФ-соло приемы автоматически срабатывают как MISS. Все магические и глобальные приемы работают как обычно. 1 ем трата. Пока действует растворение, прием не появляется в колоде.

4-О-Ф – Метает кинжал в цель. Наносит урон оружием +эффект на оружии повышен на 50% не сходя с места. Убирается в колоду сразу после проведения.

1-М-МФО - Наскок - 15 НР по одной цели +урон от оружия +эффект от оружия и 15% шанс сбить заполнение АТ на 50%. 2ем/2ев трата. Если использован после 1-О, то шанс увеличивается вдвое. Убирается в колоду сразу после проведения.

2-М-Ф – Глубокий порез – Наносит урон в 20 НР одной цели и вешает дебафф кровотечения. Во время кровотечения шанс заразиться ядом удваивается и персонаж теряет дополнительно 2 НР каждый ход, до применения лечительной магии. Кровотечение останавливается после 3 ходов. Убирается в колоду сразу после проведения.

**Профессия: Ярок.**

1-П-Ф - Удар. 2 НР по одной цели. Убирается в колоду сразу после проведения.

2-П-Ф – Пинок. 3 НР по одной цели. Убирается в колоду сразу после проведения.

3-П-ФО - Размах. 5 НР по одной цели +урон от оружия +эффект от оружия. Убирается в колоду сразу после проведения.

1-О-М - Регенерация. Вешает на 1 цель Д-статус - Рэгинор (5еж). 3 ем трата. длительность 3 хода. Прием убирается в колоду на второй ход после проведения (то есть два раза подряд он выпасть не может), если нет персонажей на которых не висит этот бафф.

2-О-М – Нормализация. Снимает один негативный эффект с персонажа, либо один позитивный эффект с врага. Если ни на ком нет никаких эффектов которые можно снять, то прием не участвует в тасе. Убирается в колоду сразу после проведения.

3-О-М – Заживление – Восстанавливает 10НР себе или дружественному персонажу. Убирается в колоду сразу после проведения.

4-О-М – Щит света – Вещает бафф, который дает + 2 пункта защиты на 3 хода. Убирается в колоду после окончания действия баффа, если нет персонажей в группе на ком не висит этот бафф.

5-О-М – Оболочка – Вещает бафф, который урезает весь входящий магический дамаг на 25% на 3 хода. Убирается в колоду после окончания действия баффа, если нет персонажей в группе на ком не висит этот бафф.

6-О-М – Сияние – наделяет оружие статусом света и эффектом «ослепление». На 5 ходов. Ослепление повышает количество MISS вдвое на 2 хода. Убирается в колоду после 5 ходов.

1-М-М - Столп. 20 еж по одной цели. 5 ем трата. наносит целям-зомби двойной урон. Убирается в колоду сразу после проведения.

Симулятор битвы.

На каждый ход отводится минута (60 секунд).

При начале битвы сверху экрана начинают двигаться иконки-портреты учавствующих в битве персонажей/существ. Во время того как портрет персонажа игрока движется его тас карт с приемами перемешивается. Когда портрет доходит до конца полоски АТВ тас останавливается, портреты которые ползли по АТВ замирают на месте начинается отсчет 60-ти секунд на ход (на экране игрок видит эффект остановившегося времени, тоесть во время перемешивания приемов, персонажи двигаются, летят пушинки или искорки, а во время выбора приема все замирает и только светящиеся пушинки еле-еле двигаются по своей траектории, музыка так же затихает и начинается играть словно сквозь какую-то стену или воду) и игрок может выбрать одну из пяти карт которые остановились в держателе карт. Игрок может нажать на рандомайзер и перемешать карты еще раз (дает игроку чувство что он влияет на ход игры), так же если у игрока активирован скил «шулерство» то перемешивание карт может дать выбор других вариантов. После нажатия рандомайзера карты перемешиваются в течении 2 секунд. Это сделано для того чтобы игрок получал «штраф» за то что долго выбирает. Карту так же можно выбрать нажатием горячей клавиши (по дефолту спейс будет самая средняя карта, хоткеи можно изменить в настройках)

После выбора карты она вылезает из таса и курсор игрока изменяется на цель, которую он должен указать на персонажа на которого будет произведен прием, после этого карта переворачивается, если персонаж против которого сражается игрок один, то карта переворачивается сразу после того как вылезет из таса.

Далее тас приемов заменяется на тас с проведением приемов и игрок должен повторить тоже самое с картами ПП. Далее алгоритм попал/не попал, если выпал double, тас заменяется на приемы и автоматически перетасовывается в течении двух секунд. Далее повторяется все точно так же до тех пор пока не выпадет ОК или МИСС. персонаж проводит прием (спецэффект и анимация). Расчитываются формулы отнимания или восстановления ресурсов, статусов и эффектов.

После этого портреты АТВ движутся дальше, эффект замирания времени пропадает и вся анимация возобнавляется с того момента где остановилась, пока не настает очередь другого игрока (либо компьютера). Далее алгоритм повторяется.

Если в команде игрока несколько персонажей, то их портреты в основном углу (слева) сменяются поочередно с эффектом выпадания монетки из автомата (с подпрыгиванием). Портреты уже сходивших персонажей словно уезжают на задний план и уменьшаются пока не «впадают» внутрь интерфейса ине выскакивают во время своего очередного хода.