Дизайн-документ: Система боя

1. Обзор

Система боя в "Подземелья НИИЧАВО" сочетает в себе элементы ближнего и дальнего боя, а также использование магических способностей. Бой происходит в реальном времени с возможностью тактического планирования действий.

2. Механики боя

2.1 Базовые атаки

- Ближний бой: удары руками, ногами, холодным оружием

- Дальний бой: стрельба из огнестрельного оружия, метание предметов

- Магические атаки: использование заклинаний и артефактов

2.2 Параметры атак

- Урон: базовый урон оружия или заклинания

- Скорость: время между атаками

- Дальность: эффективная дистанция атаки

- Область действия: для атак с областным эффектом

2.3 Защита

- Уклонение: шанс избежать атаки

- Броня: снижает получаемый урон

- Магическая защита: снижает урон от магических атак

2.4 Особые эффекты

- Оглушение: временно лишает возможности действовать

- Отравление: наносит урон со временем

- Замедление: уменьшает скорость передвижения и атаки

- Усиление: временно увеличивает параметры атаки или защиты

3. Система здоровья и выносливости

3.1 Здоровье

- Максимальное значение увеличивается с уровнем персонажа

- Восстанавливается с помощью аптечек, еды или отдыха

- При достижении 0 персонаж погибает

3.2 Выносливость

- Расходуется на атаки, уклонение и бег

- Восстанавливается со временем или с помощью специальных предметов

- При низком уровне выносливости атаки становятся слабее

4. Магическая система

4.1 Ясность ума

- Ресурс для использования магических способностей

- Восстанавливается со временем или с помощью специальных предметов

4.2 Заклинания

- Наступательные: наносят урон врагам

- Защитные: усиливают защиту или лечат

- Вспомогательные: создают различные эффекты (телепортация, невидимость)

4.3 Комбо-заклинания

- Возможность комбинировать базовые заклинания для создания более мощных эффектов

5. Враги

5.1 Типы врагов

- Мутанты: сильные в ближнем бою

- Магические существа: используют магические атаки

- Враждебные сталкеры: разнообразные атаки, могут использовать оружие и магию

5.2 Поведение врагов

- Патрулирование: движение по заданному маршруту

- Преследование: погоня за игроком при обнаружении

- Атака: выбор и применение подходящих атак

- Отступление: бегство при низком здоровье

5.3 Уровни сложности врагов

- Обычные: базовые противники

- Элитные: усиленные версии обычных врагов

- Боссы: уникальные противники с особыми механиками

6. Боевое окружение

6.1 Укрытия

- Возможность укрываться за объектами для снижения получаемого урона

6.2 Разрушаемость

- Некоторые элементы окружения могут быть разрушены во время боя

6.3 Ловушки

- Активируемые игроком или врагами для нанесения урона или создания эффектов

7. Развитие боевых навыков

7.1 Опыт

- Получение опыта за победу над врагами и выполнение заданий

7.2 Улучшение навыков

- Повышение эффективности определенных типов атак

- Изучение новых комбо и специальных приемов

7.3 Экипировка

- Возможность улучшения оружия и брони для усиления боевых характеристик

8. Интерфейс боя

8.1 Отображение здоровья и ресурсов

- Полоски здоровья, выносливости и ясности ума

8.2 Индикаторы врагов

- Отображение здоровья врагов и их состояний

8.3 Панель быстрого доступа

- Быстрый выбор оружия, заклинаний и предметов

9. Баланс и сложность

9.1 Динамическая сложность

- Адаптация сложности боев в зависимости от успехов игрока

9.2 Разнообразие тактик

- Поощрение различных стилей игры и экспериментов с комбинациями оружия и магии

10. Тестирование и отладка

10.1 Сценарии тестирования

- Проверка различных боевых ситуаций и комбинаций

10.2 Балансировка

- Постоянная корректировка параметров для обеспечения справедливого и интересного игрового процесса