

**metamaker – 2015**

**Содержание**

[Предисловие 3](#_Toc424669280)

[Основные требования 4](#_Toc424669281)

[Путешествия по миру 6](#_Toc424669282)

[Механика боя 8](#_Toc424669283)

[Система навыков и умений 9](#_Toc424669284)

[Торговля и улучшения 10](#_Toc424669285)

[Игровые скрипты 11](#_Toc424669286)

# Предисловие

Данный документ содержит перечень требований к игровому движку и механике игры, которые необходимо реализовать для дальнейшего создания на их основе игры.

# Основные требования

1. Exiled является классической партийной CRPG с открытым миром.
2. Exiled предоставляет только одиночный режим игры.
3. Exiled разрабатывается для ОС Windows, однако должна быть предусмотрена возможность портирования и на другие ОС.
4. Exiled должна поддерживать различные разрешения экрана с 1024x768 и выше.
5. В игровом отряде может присутствовать от 1 до 4 персонажей.
6. Игрок создает от 1 до 4 персонажей сам при старте новой игры.
7. Основными игровыми экранами являются:
   1. Главное меню
   2. Экран сохранения/загрузки
   3. Экран статистики персонажа
   4. Экран умений персонажа
   5. Инвентарь
   6. Журнал заданий
   7. Карта мира
   8. Экран боя
   9. Экран разговора
   10. Экран торговли
   11. Экран отдыха
   12. Экран улучшения экипировки
   13. Экран генерации персонажа
8. Главное меню содержит пункты:
   1. Новая игра
   2. Продолжить игру
   3. Сохранить игру
   4. Загрузить игру
   5. Выход из игры
9. Экран сохранения/загрузки содержит список записей, каждая из которых хранит некоторое запомненное состояние мира. По каждой записи в таблице отображается следующая информация:
   1. Название сохранения
   2. Портреты членов отряда
   3. Дата сохранения
   4. Географическое положение отряда
10. Персонажи отряда могут переговариваться между собой или комментировать происходящее.
11. С каждым персонажем связана преобладающая черта характера: альтруизм, прагматизм, скептицизм.
12. Доступ к быстрым слотам инвентаря есть и во время путешествия, и во время боя.
13. Во время боя нету доступа к карте мира и журналу заданий.
14. Журнал заданий содержит список заданий (названий заданий).
15. Каждое задание с журнала заданий содержит:
    1. Название
    2. Тексты предыдущих и текущего этапов заданий.
16. Экран генерации персонажа содержит:
    1. Экран выбора имени, портрета, специализации и биографии.
    2. Экран распределения очков умений.

# Путешествия по миру

1. Переход между тайлами занимает 1 час игрового времени.
2. Игровая карта мира состоит из тайлов.
3. Карта мира разделена на регионы.
4. Каждый тайл содержит от 0 до N событий.
5. Событие может быть либо случайным, либо активируемым (по желанию игрока).
6. Активируемое событие обозначается иконкой «?» пока не будет активировано в первый раз. После этого иконка меняется на иконку, связанную с событием.
7. Случайное событие срабатывает с некоторой вероятностью.
8. С любым событием может быть связано условие активации, задаваемое внешним *скриптом*. Если *скрипт* не задан, то считается, что **условие выполняется по умолчанию.**
9. Событие может сработать от N до раз. Количество срабатываний задается отдельно для каждого события.
10. Срабатывание события приводит к вызову экрана разговора, либо началу боя, либо получению некоторого сокровища.
11. Когда игрок переходит от одного тайла к другому, либо отдыхает, определяется срабатывает случайное событие или нет.
12. Карта мира может переключаться между картой подземелья и глобальной картой. И в том и другом случае карта тайловая, но отличие в том, что карта подземелья – временная («подкарта»).
13. Карту мира покрывает туман войны. Соседние к игроку клетки видны, но все остальное во мгле (если разведана местность), либо черное – если не разведано.
14. Игрок может делать пометки на карте мира (однострочные).
15. В игре присутствуют погодные эффекты.
16. Погодные эффекты применяются к отряду.
17. Погодные эффекты бывают следующего вида: ясная погода, облачно, легкий снег, метель, морось, дождь, гроза.
18. Погода меняется случайным образом при передвижении отряда.
19. Для каждого игрового географического региона свои вероятности наткнуться на определенный вид непогоды и длительность непогоды.
20. В игре есть игровое время суток.
21. Эффекты времени суток применяются к отряду.
22. В игре следующие времена суток: утро, день, вечер, ночь.
23. В игре 24-часовые сутки.
24. Отряд может встать на отдых.
25. Во время отдыха восстанавливается C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\health.png.
26. Отдых занимает 8 часов.
27. Отдых может быть прерван случайным событием – в таком случае отряд теряет от 1 до 4 часов.

# Механика боя

1. Бой состоит из раундов.
2. Бой продолжается до тех пор, пока одна из сторон не проиграет.
3. Бой считается проигранным, если каждого персонажа в отряде < 0.



1. В начале каждого раунда игрок выбирает персонажа, который будет драться в этом раунде.
2. Персонаж не может драться 2 раунда подряд, если только он не единственный живой персонаж в отряде.
3. В начале раунда вычисляются показатели , и путем генерации случайных равномерно распределенных значений из диапазонов C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\might.pngmin - C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\might.pngmax, C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\protection.pngmin - C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\protection.pngmax, C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\energy.pngmin - C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\energy.pngmax.



1. C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\might.png - атакующая способность персонажа; определяет наносимые повреждения.
2. C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\protection.png - защитная способность персонажа; определяет способность избежать повреждений.
3. C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\energy.png - энергия персонажа, которая может использоваться для выполнения специальных умений.
4. C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\health.png - здоровье персонажа; определяет сколько повреждений может выдержать персонаж.
5. У каждого противника своя сложность, т.е. количество C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\might.png, которое необходимо выложить, чтобы нанести единицу повреждения, и количество C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\protection.png, чтобы предотвратить повреждения.
6. Каждый лишний C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\might.png наносит дополнительно 1 ед. урона.
7. Каждый недостающий C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\protection.png приводит к получению -1 ед. к C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\health.png.
8. Отряд может попытаться сбежать с битвы. В этом случае каждый персонаж получает половину от своего C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\health.pngmax единиц повреждений.
9. Один раунд боя считается за 5 мин. игрового времени.

# Система умений и эффекты

1. Длительные эффекты действуют все время, пока наложены на персонажа.
2. Длительные эффекты могут быть временными и постоянными. Временные эффекты действуют в течении некоторого промежутка игрового времени.
3. Допустимые длительные эффекты:
   1. Бонус к C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\might.pngmin - C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\might.pngmax
   2. Бонус к C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\protection.pngmin - C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\protection.pngmax
   3. Бонус к C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\energy.pngmin - C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\energy.pngmax
   4. Бонус к C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\health.pngmax
4. У длительных эффектов может быть условие активации заданное в скрипте (например, эффект активен только ночью).
5. Мгновенные эффекты накладываются с помощью активируемых умений и выполняются мгновенно в течении одного раунда боя.
6. Использование активируемых умений затрачивает фиксированное количество единиц C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\energy.png.
7. Допустимые мгновенные эффекты:
   1. Изменение текущего C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\might.pngсебя
   2. Изменение текущего C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\protection.png себя
   3. Изменение текущего C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\energy.png себя
   4. Изменение текущего C:\Users\metamaker\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\health.png себя, противника либо союзника
8. Умения бывают пассивными и активируемыми.
9. Пассивные умения действуют постоянно предоставляя персонажу пассивные эффекты
10. Активируемые эффекты могут быть активированы персонажем только во время раунда боя.
11. Дерево умений зависит от специализации персонажа.
12. Зелья могут давать либо длительные временные эффекты, либо мгновенные эффекты.

# Торговля, инвентарь и улучшения

1. Вещи отряда можно продавать за .



1. У кузнецов можно улучшить оружие путем наложения рун.
2. Маги покупают дороже зелья и свитки, кузнецы – оружие и доспехи, ювелирные мастера – драгоценности и т.д.
3. Предметы бывают следующих видов:
   1. Оружие
   2. Доспехи
   3. Свитки
   4. Зелья
   5. Драгоценности
   6. Руны
   7. Вещи для квестов
4. Оружие и доспехи могут иметь N слотов для рун.
5. Кузнецы могут улучшать вещи путем наложения рун.
6. Вещи могут предоставлять активируемые и пассивные эффекты.
7. Оружие, доспехи и свитки могут иметь требование по уровню для использования.
8. У оружия и доспехов могут быть специализации, т.е. каким типом оружия/доспехов является (например, доспех может быть легким/средним/тяжелым).
9. Слоты куклы персонажа зависят от специализации (например, у ведьмака может быть 2 зелья, серебрянный меч, стальной меч и легкий либо средний доспех).

# Игровые скрипты

1. Скрипты бывают двух видов: условные и скрипты действия.
2. Условные скрипты нужны для проверок и содержат функцию в качестве точки входа, которая должна вернуть значение типа *Boolean*.
3. Скрипты действия содержат процедуру в качестве точки входа и могут менять значения игровых переменных, инициировать бой, давать вещи и т.п.