

# РУКОВОДСТВО

к игре Sylvenarr: Origins

## АННОТАЦИЯ

Игра, захватившая умы тысяч. Ведьмак от мира пошаговых стратегий.

enlacroix

## Оглавление

Команды и «интерфейс» .....	1
Источники и их состояния. Вард и иммунитет.....	3
Защита и ожидание .....	3
Шанс и источники. ....	4
Точность и уклонение. Банк уклонений .....	4
Нормализация. Верхние и нижние пределы параметров.....	4
Очередность ходов.....	4
Расстановка войск. Постфиксы. Области атаки: ряд, колонна. ....	5
Радиус досягаемости оружия.....	6
Паттерны атаки. Расчёт урона. Охрана, контрудар.....	6
Боевой дух и болезни души .....	7
Максимальное здоровье и лечение.....	7
Призывные существа и их расстановка .....	8
Жизни, воскрешение, сопротивление смертельному удару .....	8
Повышение и понижение уровня.....	8
Удача. Критический успех и провал.....	8
Предметы и инвентарь .....	9
Перки и темп развития.....	9
Ярмарка. Определение стоимости товара. Игра в «экономику» .....	9
Параметры боевого поля .....	10
Сохранения и загрузки .....	10
Персонажи.....	10

### Команды и «интерфейс»

Чтобы начать дуэль, Вам нужно ответить оппоненту сообщением, начинающемся с [пvp] или [gdg].

В игре и в руководстве все команды заключены в квадратные скобки [], но команды пишутся без них!

Написание нижеперечисленных команд не потратит ваш ход, если не написано обратное. Через вертикальную черту указаны альтернативные записи команд.

Узнать, что такое постфикс можно ниже. (координаты цели, если кратко)

Большинство команд указаны прямо в игре, запоминать их не надо!

[поле] | [f] | [a]. Увидеть схему расстановку юнитов.

[справка]. Для новичков.

[сдаться]. Убивает текущего юнита (rage quit)

[скип]. Персонаж просто пропускает ход.

[m] | [ь]. Перемещение (move). Сменить ряд, если вы можете это сделать. Тратит ход, если у вас нет перка.

[обнов | 'upd'] + постфикс. Пример: обнов e2, выведет вам меню выбора действия, в котором значения шансов пересчитаны именно под этого противника с его сопротивлениями.

[инфо | s] + постфикс. Узнать подробнейшую информацию о персонаже. scout.

[исп] + n, где n – номер предмета в инвентаре команды. Использовать предмет на себе.

[исп | u] + n + постфикс. Применить предмет под номером n на персонаже с указанным постфиксом. И для союзников, и для врагов.

**Пример.** [u 2 e3] – использовать (use) второй предмет на врага под номером 3.

[сохранить]. Сохраняет игру. При загрузке вы будете возвращены к ходу персонажа, который сделал это сохранение.

[t1]/[t2]. Список союзников/врагов с краткой информацией.

[инв] | [ш] | [i]. Увидеть снаряжение команды.

[s | ы]. (sequence). Увидеть очерёдность ходов юнитов. Юниты с схожей инициативой (разность в пределах 5) могут перегнать друг друга, поэтому увиденная вами очередь может разойтись с настоящей ввиду случайности процесса. Можно также увидеть ожидающих и походивших юнитов.

[штраф N]. Выплатить N золотых противнику.

### Команды вне дуэли

[!обзор] – увидеть статистику сколько раз ты играл за каждый класс. Если в команде было два одинаковых персонажа, то это засчитывается за один раз.

[!рейтинг] – увидеть количество побед/поражений, сортированную таблицу игроков.

**Расшифровка иконок:** 🗡 - атака, 🛡 - броня, 🧙 - сила магии, ⚡ - инициатива, 🎯 - точность, ♣ - удача, 🌙 - мана. 🛡 - уклонение, ❤ - жизни, 🏹 - боевой дух.

## Источники и их состояния. Вард и иммунитет

```
DEFAULT = 'Жизнь' # "По умолчанию"
WEAPON = 'Оружие'
ARROWS = 'Снаряды'
MIND = 'Разум'
DEATH = 'Смерть'
FIRE = 'Огонь'
AIR = 'Воздух'
EARTH = 'Земля'
WATER = 'Вода'
HOLY = 'Сакральный'
STUN = 'Оглушение'
DESTROYARMOR = 'Разрушение брони'
POLYMORPH = 'Превращение'
IMITATION = 'Копирование'
MOVEMENT = 'Перемещение'
FINALSTRIKE = 'Смертельный удар'
LOWERINGLEVEL = 'Понижение уровня'
```

Почти каждое действие персонажа имеет **источник**. Указывается в фигурных скобках перед названием атаки, если вывод об источнике нельзя сделать автоматически.

Персонаж по отношению к источнику может находиться в трёх состояниях:

- **иммунитет**. Множитель любой атаки будет равен 0.
- **щит (вард)**. Множитель будет равен 0, но с щита снимается один заряд. Если заряды кончились, то источник переходит в состояние по умолчанию. (см. ниже)
- **сопротивление**, положительное значение показателя источника. Например, есть 25% сопротивление к Огню. Огненные атаки будут наносить 75% от заявленного урона.
- **уязвимость**, отрицательное значение. Аналогичный пример, только будет нанесено 125% от урона по умолчанию.

Источники могут влиять на шансы успешного применения действия. Если у Ведьмочки 60% шанс на понижение уровня, а у вас 50% сопротивление, то вероятность понижения уровня равна 30%.

## Защита и ожидание

**Защититься** [d]efend – тратит действие, ваши сопротивления к основным источникам (элементальные, оружие, смерть, разум) увеличатся до конца хода на 50%. Для некоторых классов защита подразумевает еще *дополнительный бонус*, который указан в скобках рядом с названием этой опции. Для **Ассасина**, например, означает, что он на следующий ход получит гарантированную критическую атаку.

**Подождать** [w]ait – не тратит действие, ваш ход переносится в конец очереди. Самые высокоинициативные оказываются в конце очереди ожидающих. Примеры полезного применения:

- вы лекарь, но у вашего клиента полное ОЗ. Подождите, пока его ОЗ уменьшится, не дайте пропасть вашему ходу впустую!
- у противника вард от атаки с вашим источником, но ваш коллега может снять вард, а вы подождав сможете ударить на полную.
- “мудро принимать решения от действий противника”, Конфуций.

И так далее.

### **Шанс и источники.**

Шанс определяется значением и источниками. Чем выше значение, тем выше вероятность, что это произойдёт. Значение шанса с источниками считается по формуле: значение \* getSRCFactor() для всех источников.

То есть вызов функции расчёта шанса **снимет** вард с цели. (В Классической версии было по-другому).

### **Точность и уклонение. Банк уклонений**

Если «банк уклонений» не пуст, то цель точно увернётся от атак, которых в принципе можно было избежать.

Шанс промахнуться: уклонение цели + 95 – точность юнита + модификатор конкретных атак (=0).

### **Нормализация. Верхние и нижние пределы параметров**

Нормализация необходима, чтобы параметры персонажа не выходили за рамки верхних и нижних границ. Таким образом, атака, сила магии, уровень не могут быть отрицательными (прим. – броня может). Уклонение не превышает 45 пунктов, удача – 60 пунктов, боевой дух (мораль) – 65.

### **Очередность ходов**

Чем выше инициатива, тем быстрее вы сделаете ход.

Инициатива динамически пересчитывается, поэтому если ваш саммон ускорил вас, то вы походите с новой инициативой уже на этом ходу. Ключом для сортировки является *speed+ randint(1, 5)*, то есть при близких значениях инициативы, один может перегнать другого или наоборот. Сленговое название этого явления – ‘выиграть в иню’.

## Расстановка войск. Постфиксы. Области атаки: ряд, колонна.

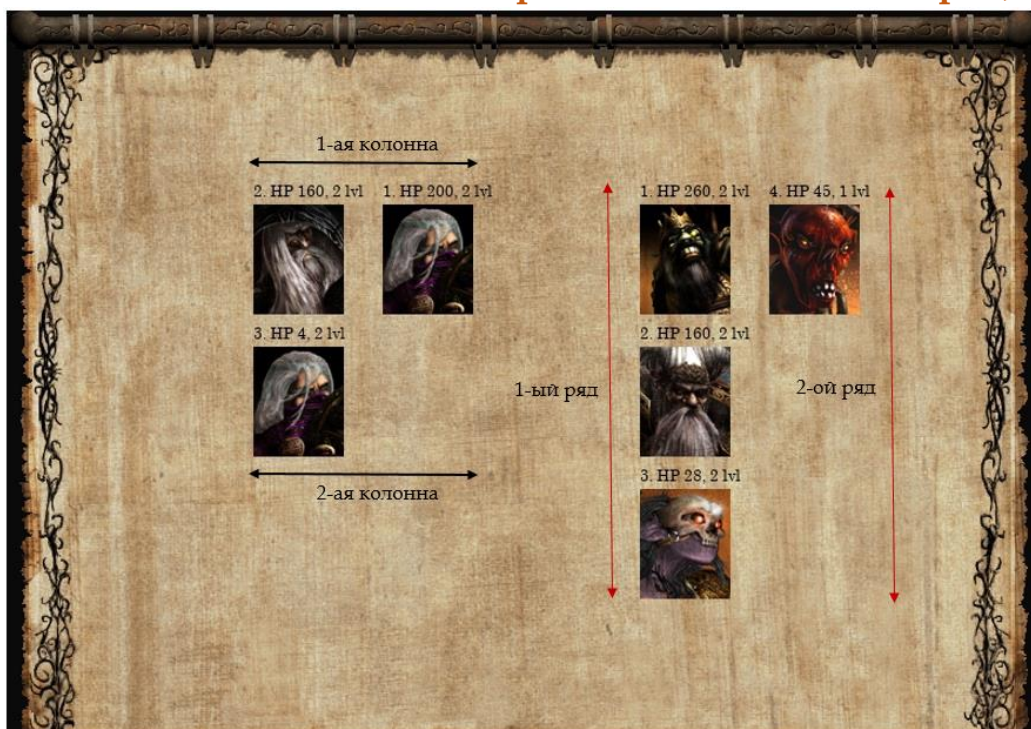


Рисунок 1. Красота-то какая...

Смысл понятий **ряд** и **колонна** на картинке. Рядов может быть только два – передний и задний, колонн – сколько угодно. **Фронт** – два передних ряда обеих команд. Удар по колонне – ударить по всем юнитам в колонне. Мудро, не так ли? Удар по воину и по стоящему позади него – аналогичная формулировка.

**Постфикс** добавляется после идентификатора атаки, если это нужно. По умолчанию ваши атаки направлены против вражеского лидера, т.е. юнита, стоящего первым в списке команды.

**Постфикс** бывает вида a1 или e1, где a(ally), e(enemy) – указатель на команду – вашу/вражескую, 1 – номер цели в списке команды. На скриншоте такие номера указаны в начале сноски для данного персонажа. Если вы хотите выбрать целью фиолетового гоблина, то вам нужно добавить [e3]. Можно писать a и e в **любой** раскладке.

[1]\* – подобная запись означает, что это атака ближнего боя, то есть действуют следующие ограничения:

- нельзя бить задний ряд противника, если на переднем ряду врага кто-то есть.
- нельзя бить с заднего ряда своей команды, если на переднем ряду своей команды кто-то есть.
- радиус досягаемости оружия ближнего боя. Это посвящен следующий раздел.

[2]\*\* – действие можно выполнить **только с заднего ряда**.



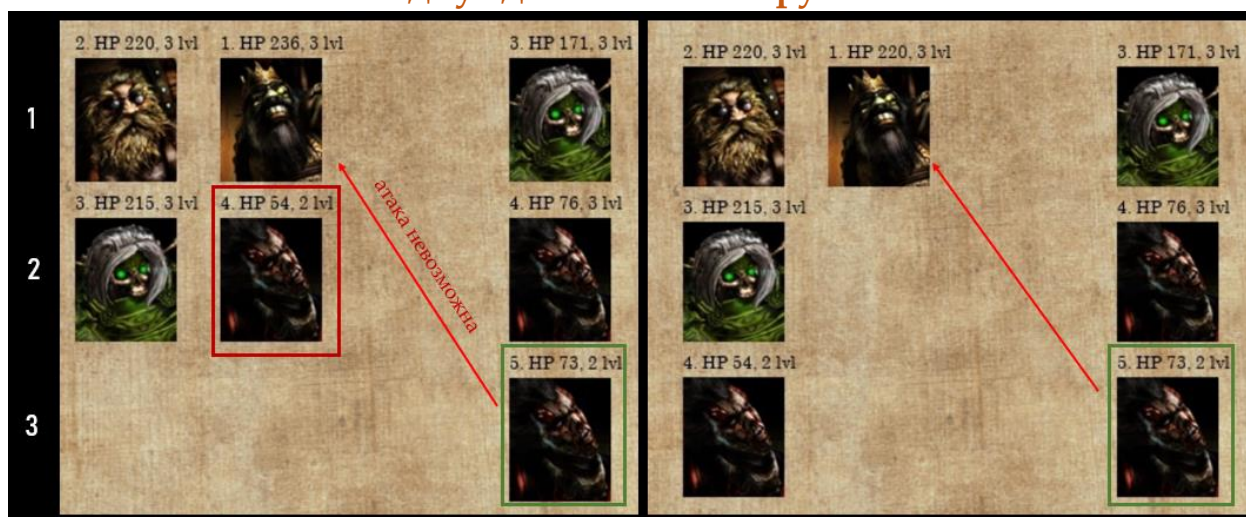
Ряд может *переполниться*, (дефолтное ограничение – 3 юнита на один ряд), в таком случае юнита нужно поставить на другой.

д/б (дальнобойный, лучник). Иногда встречается такое обозначение.

д/м (дальнобойный, магия). Чистая магия.

м/к (магический, касание). Магия, но для её применения нужно удовлетворять трём требованиям для атаки ближнего боя.

### Радиус досягаемости оружия



**Параметр R** (длина оружия, радиус досягаемости) по умолчанию у всех юнитов равен 1. Атака ближнего боя **не будет выполнена**, если выполнены оба условия:

- 1)  $| \text{колонна атакующего} (\text{обозначим } := x) - \text{колонна цели} (:= y) | > R$
- 2) на ряду **цели** есть юниты, которые располагаются между атакующим и целью.

*Техническое пояснение:*  $M = \text{MAX}(x, y)$ ,  $m = \text{MIN}(x, y)$ . Если на первом ряду **цели** есть юниты, номер колонны которых лежит в множестве  $\{[m, M] \setminus y\}$ , то атака не пройдет.

Пример представлен на рисунке. На **левой половине** зомби в зелёной рамке на может атаковать хана орков, т.к. во-первых превышен радиус, во-вторых, Хана прикрывает зомби в красной рамке. На **правой половине** прикрития нет и атака зелёного зомби по Хану возможна.

У некоторых юнитов повышенная дальность атаки. Например, кентавр-латник, вооружённый копьём, имеет со старта параметр  $R = 2$ . Демон-принц, в силу своих размеров, также обладает радиусом досягаемости = 2.

### Паттерны атаки. Расчёт урона. Охрана, контрудар

Паттерн атаки определяет последовательность проверок, которые должна пройти пара атакующий-защищающийся.

Если юнит под **охраной** другого персонажа, то его нельзя выбрать в качестве цели. Это справедливо для всех трёх паттернов – воина, мага, лучника. Некоторые атаки могут специально **игнорировать** какую-то из проверок, о чём будет указано в описании действия.

**Контрудар** – эффекты, которые возникают после удара по юниту. В случае контрудара цель нанесёт вам ответный урон. К этой же категории относится *Огненный щит*, который вернёт часть нанесённого урона в атакующего.

Урон для лучника и воина зависит от параметра Атаки персонажа (иконка меча) и из него линейно вычитается значение доспеха цели. Разброс урона у воина:  $+(0, +4)$ , у лучника нет разброса.

Урон для мага зависит от силы магии (мощи, могущества – равноправные названия), сопротивления цели к источнику атаки. Разброс:  $+(-5, +5)$ .

Чародей, как правило, тратит ману на использование (иконка сосуда отражает запас маны, в описаниях атак указано сколько МР она требует). Если маны нет, то каст не пройдёт.

*Безмолвие*: если действие требует ману и висит этот эффект, то эта атака не пройдёт.

*Магические оковы*: магу будет нанесён урон за применение заклинания пропорционально количеству затраченных МР.

### Боевой дух и болезни души

Нежить или искусственные создания (е.г. золотой голем) обладает полным иммунитетом к нижеописанным механикам. Их боевой дух помечается в игре как N/A.

**Положительный боевой дух**. С вероятностью равной значению боевого духа на вас накладывается эффект Силы, +25% урона на 2 раунда (по умолчанию, для разных классов свои скрытые усиления).

**Отрицательный боевой дух**. Если ваша мораль в диапазоне  $[-64, -100]$ , то вы либо приобретаете один из пяти психических отклонений, либо душевым подъёмом, который обнулит счётчик боевого духа и увеличит характеристики. (выбираются случайно, сойти с ума можно только один раз).

### Максимальное здоровье и лечение

Лечение восстанавливает ОЗ не выше запаса максимального здоровья, если в описании предмета/способности не указано обратное (случай оверхила). Делаем вывод о том, что снижение максимального здоровья полезно против лекарей и воскрешений.

**Разбить броню**: если способность так называется, то нижний предел уничтожения брони – это 0. Если «уничтожить броню», то предел – отрицательный.



## Призывные существа и их расстановка

Призванное существо исчезнет вместе с смертью хозяина, если оно не помечено, как «наемник», тогда оно продолжит битву до конца. В меню призывания существа вам нужно выбрать ряд – передний или задний, колонна рассчитается автоматически. Если поле переполнено, то предусмотрена опция [стоп] – существо умрёт, а вы потратите ход.

В описании саммона указан кто конкретно его хозяин, является ли он наемником. В описании же мастера указаны все его саммоны с номерами, *максимальное их количество*. Если лимит превышен, то последний саммон из списка заменяется на нового.

## Жизни, воскрешение, сопротивление смертельному удару

Параметр жизней за количество ваших воскрешений (вы поднимаетесь с половиной от максимального здоровья и половиной от текущей инициативы). Если параметр жизней больше либо равен половине, то вы воскреснете. Если ниже, то увы.

**Искоренение:** атака, снижающая количество жизней.

**Смертельный удар:** позаимствованная прямиком из Darkest Dungeon понятие. Находясь на грани гибели, у вас есть шанс (равный сопротивлению смертельному удару) избежать смерти, но сопротивление СУ уменьшиться на 25%. Только Ведьмочка со старта обладает ненулевым сопротивлением к СУ.

## Повышение и понижение уровня

Повышение уровня увеличивает ваши характеристики по формуле  $LevelChange(x): param \cdot x$ , где  $x$  - количество уровней. По умолчанию  $x = 1$ . Предметы, которые повышают несколько уровней сразу вызывают её со значением  $x > 1$ . Соответственно, понижение уровня вызывают функцию с отрицательным  $x$ , который понижает те характеристики, которые вы поднимали бы с уровнем. Уровень прибавляется каждый ход как герою, так и его призванному существу.

## Удача. Критический успех и провал

Удача напрямую влияет на шанс критического действия. Если выпал **критический успех**, то урон умножается на модификатор крита, который прямо пропорционально зависит от вашей точности. Также принимается в расчёт накопленный модификатор крита и сопротивлению криту оппонента. Также вы получаете +5 единиц боевого духа.

**Критический провал:** основное действие не происходит, либо вам везёт и больше ничего не происходит, либо вы ударите себя своим же оружием, либо вы ударите несчастного союзника. Теряете 5 единиц морали в любом случае.

## Предметы и инвентарь

Инвентарь общий для всей команды. Для использования предметов (тратит, как правило ход) нужно иметь требуемые перки. Предметы делятся на тиры: от 1 до 9 (легендарные).

## Перки и темп развития

*«Я не боюсь того, кто выучил тысячу перков. Я боюсь того, кто прожимает [skip] тысячу раз». Стив Бушеми.*

Темп развития  $T$  – раз в  $T$  раундов вам будет предоставлена возможность выбрать случайные 2 способностей из общего пула игры + случайные 4 перка на предметы.

Остается также возможность нажать [skip] и получить бонусный уровень.

## Ярмарка. Определение стоимости товара. Игра в «экономику»

Каждые 5 (по умолчанию) раундов объявляется ярмарка, на которой команды могут приобрести новое снаряжение. Конкурентная пошаговая скупка товаров. Ходит первым тот лидер, кто обладает (в совокупности) большей инициативой и запасом золота. Ассортимент для всех общий, проданные товары добавляются «на прилавок». «Мешок» означает, что вам хватит денег на покупку. «Галочка», что лидер сможет использовать этот предмет.

8. Конспекты Принца-Полукровки (378 зол), ✓, 💰  
+3 темп развития, -1 уровень.  
9. Посох пьяного мастера (468 зол), 🚫, Посохи.  
Увеличение уровня саммона на 2.  
10. Хитиновый кейс (312 зол), ✓, 💰  
Случайный предмет 3-4 уровня.

[куп n] - Купить товар с номером n.  
[инв] - Увидеть свой инвентарь с расценками.  
[прод n] - Продать товар с номером n.  
[стоп] - Завершить покупки.

Баланс вашей команды: 423 монет. Навык торговли: 0%.  
Перки команды: Талисманы, Расходники

Снизу пишутся перки на предметы, которыми владеет в совокупности команда. Значки о способности применения предмета показываются для лидера. Берётся в расчёт навык торговли лидера команды. Сверху в квадратных скобках указывается номер. [Минутка математики](#).

Пусть  $M$  - ваш навык торговли, а  $cost$  - базовая цена товара. Тогда отпускная цена для вас составит  $cost \cdot (1.2 - M)$ .

Цена предмета при продаже определится формулой  $cost \cdot (0.6 + M / 2)$ . Пытливый читатель мог бы заметить несовершенство, которое закралось в этих формулах, а точнее целая бездна возможностей для спекуляции и получении денег из воздуха при определённом значении торговли (прямо

как в жизни). Точка равновесия - 80% от базовой цены товара. Иными словами, нельзя купить дешевле или продать дороже, чем  $0.8 \cdot cost$ . Поэтому отсюда вытекает совет – **поднимать торговлю выше 40 пунктов бессмысленно.**

Хан орков Роман:

1. Командирский рог (240 зол), 1 шт. ✓

2. Пиво "Черниговское МЧС" (78 зол), 1 шт. ✓

Стоимость снаряжения: 318 зол.

[прод все] - продать все предметы разом.

Можно продать всё снаряжение разом, сократив таким образом количество ходов, которые нужно сделать для покупки нужной вещи. С каждой ярмаркой количество вашего золота будет увеличиваться, а предметы улучшаться, поэтому имеет смысл дотягивать игру до 10/15 раундов, чтобы приобрести легендарные предметы, ломающие ход сражения.

## Параметры боевого поля

**Размер команды на старте:** 3 (ячейки армии)

**Максимальный размер команды:** 6 (ячейки армии)

**Максимальная вместимость ряда:** 3 (в юнитах, т.е. размер юнита не имеет значения)

Данные три параметра описывают конфигурацию боевого поля и начального состава команды. Регулируются в настройках, по умолчанию выставлены именно приведённые значения.

Демон-принц и Драколич является «гигантом» - юнитами, которые занимают две ячейки армии (см. выше). Но с точки зрения максимальной вместимости ряда они займут только одну позицию.

## Сохранения и загрузки

*Аварийное завершение игры. Без паники! Наши лучшие программисты уже работают над исправлением ошибок. Игру можно продолжить по команде [загрузка].*

Если в программе ошибка, то пользователю присылается такое сообщение. После исправления багов можно продолжить с того же места, где вы остановились.

## Персонажи

Пример карточки персонажа.



## 1. Ассасин

*В прошлом сын шефа жандармского отделения, он избрал свой путь вершить правосудие. Злобный хохот – последнее, что слышат жертвы этого праведника.*

Боец ближнего боя, полагающийся на критические удары, высокую инициативу и уклонение. Может кидать отравленные дротики, накапливать модификатор мгновенного убийства и превращаться в своих целей.

Ассасин, Мститель, Инквизитор, Детектив, Демон-принц, Аббатиса, Хан орков, Мародёр | Оборотень, Архилич, Ведьмочка, Воин-призрак, Полуденница, Оракул, Травница, Демиург, Золотой голем, Пивной элементаль, Кентавр-латник, Русалка, Патриарх, Гном-пироман, Злое дерево, Драколич.

**Призывные существа:** Гоблин-траппер, Гоблин-шаман, Зомби, Чемпион скелетов, Эктоплазма.