**Planaria**

**Дизайн-документ (геймплей).**

**1. Общее описание игры.**

1.1. Общий вид игры.

Двумерная фентезийная приключенческая игра, в которой игроку предстоит стать героем, который владеет секретами обращения с тайными силами. Бои будут выполнены в виде магических дуэлей между самим героем и его противниками, правила которых напоминают карточную игру Magic the Gathering. Герой будет погружен в игровой мир, в судьбе которого он будет играть решающую роль.

1.2. Общие вопросы.

Q: На какую игру похожа разрабатываемая игра?

A: Игровым миром и представлением игра будет похожа на Героев меча и магии, Занзару, Демиургов. Боевой системой игра похожа на карточную игру Magic the Gathering.

1.3. Список фич.

* Оригинальная боевая система, построенная на правилах карточных фентезийных игр.

1.4. Технические ограничения и параметры.

…

**2. Игровой мир.**

2.1. Общее описание игрового мира.

Игровой мир представляет собой большой остров, претендующий на звание материка, имеющий 5 разных зон. Зоны различаются климатом, а также нравами населяющего их населения.

2.2. Игровые зоны.

**Пустыни и горы.** Населены нацией *завоевателей*.

**Болота и мертвые леса.** Населены *нежитью*.

**Города.** Населены *людьми*.

**Острова.** Населены *ящерами* (мореходами).

**Леса.** Населены *охотниками* (тиграны)

2.3. Нации.

**Завоеватели.** Орки, гоблины, и.т.д. Невыносливы, но агрессивны. В основе экономики предпочитают грабеж. Совершают набеги на леса. Ненавидят горожан.

**Нежить.** Среди нежити являются разумными только личи, вампиры, рыцари смерти. Нежить невдохновима (ее нельзя обрадовать, заставить грустить, привести в ярость…).

**Люди.** Выносливы, но неагрессивны. В основном, разумны. В местах их поселения часто страдает лес.

**Ящеры.** Невыносливы, неагрессивны, но хитры. Любят торговать с городами и лесом.

**Охотники.** Тиграны (людокошки). Выносливы, агрессивны. Редко имеют в своем подчинении разумных существ.

**3. Герои.**

3.1. Общие описание.

Герои – это личности, населяющие мир игры, с которыми игрок будет взаимодействовать в течении всего игрового процесса. Более того, игрок сам будет являться героем (в дальнейшем под словом «игрок» следует понимать «герой игрока»). Герои могут иметь свою историю в мире игры, свою жизненную концепцию, которой будут следовать, и влияние, которое они могут оказывать на игрока.

Героев можно разделить на 2 категории: *боевые* и *небоевые*. С боевыми героями можно вступить в драку, а с небоевыми – нельзя.

В игре будут присутствовать множество разных героев разнящихся по проработке. Например, игроку будут встречаться герои-торговцы, которые являются небоевыми, и их основным и единственным назначением, является предоставление различных торговых услуг игроку. Будут встречаться герои-бандиты, которые являются боевыми. Они будут нападать на игрока. Это были приведены примеры обыденных героев, которые не являются ключевыми, служащими только ради какой-то одной мелкой цели. Но будут встречаться и ключевые герои, которые имеют решающее значение в сюжете игры, и с которыми игроку так или иначе придется взаимодействовать.

Героев можно разделить по отношению к игроку. А именно: на *враждебных* и на *невраждебных*. Враждебные герои при виде игрока в их поле видимости будут стремится напасть на него, невраждебные – нет. С невраждебными героями игрок может вступить диалог (о диалогах с героями см. в соответствующем разделе). Но в тоже время, если герой является невраждебным к игроку, то это не значит, что он сможет вступить в драку с игроком. Пример, страж ворот, который не дает пройти игроку, но игрок в свою очередь может напасть на него. Примерами враждебных героев могут являться бандиты, которые будут нападать на игрока, как только его увидят.

Невраждебные герои являются источником *квестов* для игрока. О квестах см. соответствующий раздел.

3.2. Свойства героев.

Тут будут перечислены все свойства героев.

Список свойств:

* Имя героя.
* Герой игрока или нет.
* Враждебный или невраждебный герой.
* Боевой или небоевой.
* Инвентарь героя.
* Список квестов.
* Список навыков.

3.3. Инвентарь.

Каждый герой будет иметь инвентарь, который представляет собой все те предметы, которые он носит с собой (исключение: личные магические кристаллы). (Структура инвентаря пока не разработана. Скорее всего просто будет выбрана уже существующая модель инвентаря).

3.4. Диалоги.

С невраждебными героями игрок может завести диалог. Диалог строится по такой модели: герой, с которым заговорил игрок, говорит фразу приветствия (которая может меняться), в ответ на которую игроку будет предоставлен список фраз, одну из которых он должен выбрать. После этого второй герой отвечает на его слова, выдав очередную строку текста. Игроку же снова предстоит выбрать одну фразу из списка фраз. Одна из фраз (игрока или героя, с которым он говорит) может являться завершающей, и после нее диалог завершается.

При помощи диалогов герой может взять квест, начать бартер, вступить в драку с невраждебным героем, и.т.д.

Все сказанные игроком фразы будут запомнены, для того чтобы герой, с которым ранее поговорил, игрок не вел себя как «болванчик». Т.е. например, когда игрок второй раз заводит диалог с определенным героем, его фраза приветствия будет уже другой. Также некоторые фразы будут выдаваться при наступлении определенных условий. Пример: игрок хочет взяться за задание, которое может предложить какой-то определенный герой, но этот герой даст его только тогда, когда игрок выполнит другое задание у другого героя. Соответственно, фразы в диалоге будут варьироваться от этого условия.

3.5. Квесты.

Невраждебные герои могут давать игроку задания, за выполнение которых он может получить какую-нибудь награду (предметы, золото, и.т.д). Получить квест игрок может через систему диалогов, выбрав соответствующий пункт. Только герой игрока может иметь квесты.

Квест имеет условие выполнения, после которого он считается выполненным, а также – награду, которая мгновенно выдается игроку. Еще у квеста имеется условия, которым должен соответствовать герой игрока, если он хочет взять его.

Система будет помнить: какие квесты выполнил игрок. Это нужно, например, для реализации цепочки квестов: когда условием взятия квеста B, является факт выполнения игроком квеста A, который является предшествующим.

Игроку будет доступен список квестов с их описанием, чтобы он смог ориентироваться в них.

Состояния квестов: неактивный (не взятый), активный (взятый), выполненный.

3.6. Навыки.

Герои будут обладать *навыками*. Что есть навык? Навык – это способность героя выполнять определенные действия и то, насколько хорошо он это делает. Навык будет характеризоваться численным значением, которое отображает степень овладения этим навыком. Возможные значения навыка: 0 – герой не обладает этим навыком, 1 – герой обладает навыком 1 уровня, … x – максимальное значение для всех навыков (будет задано позже).

Многие игровые детали будут срабатывать только при наличии определенного уровня навыка. Пример: навык кузнечества, герой игрока может создать определенный предмет, если этот навык больше либо равен 5.

Т.е. по сути герой имеет список пар (навык, число), которые полностью описывают его набор навыков. Если в этом списке отсутствует какой-то навык, то следует понимать, что уровень развития этого навыка равен 0.

Навыки будут разделятся на две категории: *боевые* и *небоевые*. Боевые навыки работают в режиме боя, а небоевые – в режим приключений (режим глобальной карты, режим локаций).

Описание прокачки навыков см. в соответствующем разделе.

Все навыки будут описаны в отдельном документе.

3.7. Боевые аспекты героев.

3.7.1. Личные магические кристаллы.

Все боевые герои будут иметь *15 личных магических кристаллов* (в частности герой игрока). То, что ими также обладают и другие герои игроку можно не показывать.

Назначение этих кристаллов – это определять библиотеку заклинаний героя на предстоящий бой. Возьмем в рассмотрение один кристалл. Он может содержать в себе заклинание, которое было предварительно заключено в него. Если заклинание заключено в кристалл, то это значит, что оно может быть использовано в бою (это единственный способ сделать это). И таких заклинаний у героя в итоге 15. В разные кристаллы можно помещать одинаковые заклинания, добиваясь того, чтобы это заклинание появлялось чаще в режиме боя (но одинаковых заклинаний не может быть больше 3-х). Характер использования помещенных заклинаний описан в разделе «Режим боя».

Когда игрок получит в управление своего героя, то он уже будет иметь 15 заряженных кристаллов. При желании, герой может разрядить какой-то из своих кристаллов, чтобы поместить туда другое заклинание. Это можно достичь 3 способами: использованием свитка, скрижали или книги (при помощи так называемых *носителей заклинаний*). Об этом см. в соответствующем разделе.

При зарядке кристалла определяется: сколько раз за бой герой сможет использовать заряжаемое заклинание. Это определяется в зависимости от сложности заклинания и силе магии героя. Пример: сила магии героя и сложность какого-то заклинания – это численные показатели, характеризующиеся натуральным числом. Если сила магии героя равна 4, а сложность заклинания – 1, то это заклинания может быть использовано до 4-х раз за бой, и при зарядке это число будет запомнено.

3.7.2. Использование носителей заклинаний.

…

3.7.3. Улучшение заклинаний.

…

**4. Заклинания.**

4.1. Общие положения.

Заклинания будут составлять основу режима боя, а также будут являться показателем силы героя. Ведь чем более сильными заклинаниями он обладает, тем он сильнее. Заклинания будут использоваться героем в режиме боя для того, чтобы одолеть своего противника. Об использовании заклинаний в режиме боя см. соответствующий раздел.

4.2. Свойства заклинаний.

4.2.1. Тип.

Всего будет три типа заклинаний: *волшебство*, *призыв существа*, *призыв артефакта*.

**Волшебство.** Призыв магических эффектов одноразового воздействия. Пример: удар молнии, увеличение силы существа (на постоянное время или до конца хода), и.т.д. Заклинание должно содержать полное описание вызываемого эффекта.

**Призыв существа.** Призывает существо на поле боя под контролем вызывавшего его героя. При вызове необходимо указать позицию на поле боя, куда призывается существо (об этом подробнее в секции «Режим боя»). К заклинанию прилагается полное описание призываемого существа.

**Призыв артефакта.** Призывает артефакт, которые можно дать игроку или подконтрольному ему существу. К заклинанию прилагается полное описание призываемого артефакта.

4.2.2. Цветовая принадлежность.

Заклинание всегда принадлежит какому-то одному из пяти цветов либо какой-то их комбинации (максимум: 2 цвета). Этот параметр будет влиять на множество вещей, но ключевое влияние он оказывает на заклинания призыва существ, т.к. выходящее существо оказывается того же цвета, что и заклинание призыва. А цветовая принадлежность существа имеет большое значение в драке (см. соответствующий раздел).

4.2.3.Мана-стоимость.

Каждое заклинание будет иметь свою мана-стоимость выраженную натуральным числом. Если во время боя у героя будет хватать очков маны, то он может произнести это заклинание.

4.2.4. Круг.

…

4.2.5. Сложность.

…

**5. Режим приключений.**

5.1. Режим глобальной карты.

5.1.1. Глобальная карта.

Глобальная карта представляет собой прямоугольную тайловую карту, на ячейках которой могут располагаться игровые объекты. Т.е. игровые объекты имеют логическую координату (x, y), где x и y – это индекс тайла, на котором расположен объект. В игре присутствует не одна глобальная карта, а их множество. Они связанны между собой точками перехода, которые позволяют герою игрока переходить с одной карты на другую. В совокупности они образуют игровой мир.

5.1.2. Тайл.

Тайлы глобальной карты имеют характеристику проходимости (проходимый или непроходимый). Это необходимо для перемещения всех героев, т.к. по непроходимым тайлам герои перемещаться не могут.

На тайлах могут располагаться игровые объекты (если этот тайл проходимый). Если на каком-то проходимом тайле расположен какой-то игровой объект, то он считается непроходимым ровно до тех пор, пока этот игровой объект там присутствует. Пример: вражеский герой.

5.1.3. Герои.

Игрок будет управлять своим героем, располагаемым на тайлах глобальной карты, в которой он находится. При нажатии на какой-нибудь проходимый тайл к нему строится наиболее оптимальный маршрут, по которому может пройти герой к обозначенному тайлу. При повторном нажатии на этот тайл игрок начинает перемещение по этому маршруту. Перемещение возможно во все 8 сторон тайла.

Герой может находиться в двух состояниях: находится в покое, располагаясь в центре текущего тайла, либо быть в перемещении между двумя соседними тайлами. Рассмотрим второй случай. Если герой не прошел половины пути между двумя тайлами, то считается, что он до сих пор расположен на своем предыдущем тайле. Если же он прошел пол-пути и больше, то он уже находится на другом тайле (правда все еще не в состоянии покоя).

Между героем игрока и тайловой картой происходит одно взаимодействие. Области карты, которые герой игрока все еще не посетил, будут закрываться черной маской. Эти области будем называть terra incognito, либо же просто неизвестными землями. Герой же в свою очередь имеет радиус обзора (в тайлах), с помощью которого он может открывать новые земли по следующему алгоритму: если в радиусе обзора героя появились неоткрытые тайлы, то они мгновенно должны стать открытыми.

На глобальной карте будет находиться ноль, один или несколько героев, с которыми герой игрока может взаимодействовать. Эти герои могут либо стоять на одном месте, либо двигаться по определенному маршруту.

**Вражеские герои.** Если стоит на месте, то он считается героем-стражем. С ним можно вступить в драку, если встать на соседний с ним тайл. Если патрулирует, то он имеет радиус обзора. Если в этот радиус обзора попадает герой игрока, то вражеский герой начинает его преследовать. Также он имеет другой радиус – радиус интереса, который всегда больше чем его радиус обзора. Если герой вышел из радиуса интереса, то преследование прекращается. Общее заммечение: если герой игрока оказался на соседнем тайле с вражеским героем, то неминуемо начинается бой.

**Невражеские герои.** Также могут стоять и патрулировать, как и вражеские герои, но не нападают на игрока. Находясь на соседнем тайле с таким героем, герой игрока может завязать с ним диалог.

5.1.4. Засады.

Герой игрока при попадании на новый тайл может попасть в засаду. Засада – это событие, которое может произойти с героем игрока, когда он попадает на новый тайл и единственный исход этого события – это нападение на него со стороны какого-то вражеского героя.

Засады различаются по виду: *заранее заданные* и *случайные*.

**Заранее заданные.** Задаются в определенный тайл карты.

**Случайные.** Тайл может иметь вероятность засады (например: 1%). Когда герой вступает в этот тайл, то происходит проверка, и герой может либо попасть в засаду, либо не попасть.

Для каждой засады может быть задан какой-то конкретный герой (например для заранее заданных), либо же общий уровень героя (для случайных).

5.1.5. Переходы.

На глобальной карте будут имеется точки перехода. Они будут использоваться для перехода игрока в другую глобальную карту или же вообще в другой режим (режим локации).

Касательно переходов в другие глобальные карты. Чтобы воспользоваться им герою игрока нужно перейти в тайл точки перехода, и она активируется. Для переходов в другую глобальную карту будет существовать другая точка перехода (уже в другой карте), по которой можно будет вернуться обратно. Появляется герой не прямо в противоположной точке, а в каком-то заданном смежном с точкой перехода тайле.

(описать переход в режим локации).

5.1.6. Сокровища.

Сокровища – это контейнеры, разбросанные по глобальной карте, содержащие какие-либо предметы, которые игрок желал бы заполучить. Будут представляться сундуком (чаще всего, но не всегда). В большинстве случаев будут охраняться вражескими героями.

Чтобы заполучить сокровище, игроку нужно перейти на тайл, в котором оно расположено. После этого, предметы перемещаются в инвентарь игрока, а само сокровище пропадает.

5.1.7. Указатели.

…

5.2. Режим локации.

…

**6. Режим боя.**

6.1. Общее описание.

Режим боя – столкновение двух магов. Перед самим боем заготавливается определенное поле битвы, окружение которого зависит от местности, в которой произошла стычка. Любой бой имеет 2 исхода: победа первого или второго игрока. Бой будет происходить на поле боя, где игрок будет управлять своим героем и призванными им существами для того, чтобы убить вражеского героя. В свою очередь вражеский герой будет пытаться сделать то же самое.

6.2. Поле боя.

Поле боя представляет собой сетку размером 16 (ширина) на 11 (высота). Каждая ее ячейка будет размером с игровой тайл (64х32 пикселя). Эти ячейки необходимы для размещения в них *существ* и *героев*. Герои и существа будут занимать определенное количество ячеек поля боя. Также, по этим ячейкам будет осуществляться перемещение героев и существ (будем называть их просто юнитами). Юниты не могут находиться между ячейками, они обязательно расположены на каких-то определенной/определенных ячейке/ячейках.

Герой занимает всегда только один ячейку. Существа же разделены на две категории: обычные и большие. Обычные существа занимают 1 ячейку поля боя, большие – 4 (ячейки образуют квадрат).

6.3. Боевые юниты.

Боевые юнитами являются герои и существа. Боевые юниты управляются игроком для достижения победы над противником.

6.3.1. Здоровье.

Каждый БЮ обладает показателем здоровья (целое число от 0). Если здоровье БЮ будет снижено до 0 и меньше, то он погибает. БЮ обладает следующими свойствами: максимальное здоровье и текущее здоровье (если максимальное здоровье будет увеличено по какой-то причине, то текущее здоровье также будет увеличено. Аналогично и для понижения.)

Герои и существа буду обладать базовым здоровьем (константным). Формула для вычисления текущего максимального здоровья для БЮ: макс. здоровье = базовое макс. здоровье + модификаторы (могут быть очень разнообразными). Если на существо ничего не воздействует, то его макс. здоровье равно базовому максимальному здоровью.

Текущее здоровье может быть уменьшено различными путями. Примеры: атака вражеских существ, заклинания, способности существ, и.т.д. Также текущее здоровье может быть увеличено, если оно было снижено. Например, за счет способностей некоторых союзных существ (лекарей).

6.3.2. Действия.

БЮ могут выполнять определенные действия. Какие это действия, сильно зависит от того с кем мы имеем дело (с героем, с определенным существом). Но каждый боевой юнит может выполнять следующие действия:

* Перемещение.
* Атака.
* Использование способностей.
* Колдовство.

Все боевые юниты обладают первыми двумя действиями. Для двух последних требуется их наличие. Последние 3 действия являются *поворотными действиями*, которые для своего выполнения требуют *поворота* (об этом в соответствующем разделе).

С БЮ связан параметр *очков действия* (целое число от 0). Действия будут требовать определенного количества очков действия. Есть два параметра: максимальное кол-во очков действия и текущее кол-во очков действия. Формула для макс. ОД: макс. ОД = базовое ОД + модификаторы (базовое ОД задается для каждого БЮ и не меняется). В начале каждого хода игрока текущее ОД для всех БЮ игрока устанавливается равным максимальному значению.

6.3.3. Перемещение.

БЮ могут перемещаться по полю боя, тратя свои ОД. На перемещение вверх/вниз/вправо/влево БЮ тратит 1 ОД. Также можно перемещаться наискосок, но по определенному правилу. Для первого перемещения наискосок нужно затратить 1 ОД, но для второго – 2 ОД. На своем пути БЮ не может вставать в ячейки, которые уже заняты другим БЮ.

6.3.4. Поворот.

Атака, использование способностей и колдовство будут требовать от БЮ «поворота». Поворот – это когда БЮ тратит все оставшиеся у него ОД и выполняет какое-то связанное действие. Поворот иметь стоимость, необходимую для его совершения. Минимум и по умолчанию – это 1, но может быть и больше.

6.3.5. Атака.

Атака – это базовое действие, которым обладают все БЮ. Её назначением является нанесение урона другому БЮ противника. Атака для любого БЮ требует поворота ценою 1-го ОД. Также, чтобы БЮ смог атаковать кого-то, то этот кто-то должен находиться на смежной с ним клетке. Атака различается для маленьких существ/героев (1 клетка поля боя) и для больших существ (4 клетки). Рассмотрим первый случай.

БЮ может атаковать в 8-ми направлениях. То количество очков повреждения, которое он нанесет во время атаки, называется показателем атаки, и оно отнимается от текущего здоровья объекта атаки (объект атаки в результате может погибнуть). По атакующему существу может быть нанесен ответный удар, если конечно он не обладает способностями, которые предотвращают его, или же если у объекта атаки не осталось ОД с предыдущего хода (если осталось, то происходит ответная атака, и текущее ОД объекта атаки уменьшается на 1). Атака и ответная атака происходят в одно и то же время, вследствие чего атакуемый и защищающийся могут погибнуть оба.

Формула для показателя атаки: атака = сила + модификатор атаки; сила = базовая сила + модификатор силы. Базовая сила для БЮ задана заранее, и она не меняется.

Для больших существ все потруднее. Большие существа атакуют сразу же по двоим (если могут). Также они получают в ответ две ответные атаки. Количество повреждений для каждого БЮ высчитывается по таким же формулам что и для маленьких существ/героев.

(приложить рисунок со схемой атаки большого существа)

6.3.6. Использование способностей.

БЮ может обладать способностями, которые могут быть активированы за поворот. Например: выстрелить по существу на Х урона.

6.3.7. Колдовство.

Колдовство – это особая способность БЮ, позволяющая ему творить заклинания. Для героя – см. в соответствующем разделе. Рассмотрим для существ.

Если существо является *магом*, то оно обладает *маной* и *набором заклинаний*. Мана существа – текущая мана, максимальное кол-во очков маны, показатель регенерации маны. Максимальная мана и показатель регенерации задается заранее. Максимальная мана определяет начальное кол-во очков маны и ее потолок. Регенерация маны – это показатель, который характеризует – на сколько очков маны в начале хода повысится показатель текущей маны. Заклинания имеют свою стоимость, которую нужно оплатить из текущей маны, чтобы это заклинания впоследствии было прочтено. Существо может произнести сколько угодно заклинаний за свое действие, лишь бы на это хватило очков маны. Для того чтобы перейти в режим, когда существо может колдовать в определенном ходу, оно должно совершить поворот.

6.3.8. Цвет.

Каждый БЮ имеет цвет, который отражается на его боевых способностях.

Есть 5 базовых цветов - белый, черный, зеленый, красный, синий, а также 1 особый цвет «бесцветный» или серый. Базовые цвета могут образовывать двойную комбинацию (бело-черный) образуя новый цвет. В итоге всего будет 16 цветов. Базовые цвета образуют кольцо поддержки-угнетения, которые влияют на ход боя, кардинальным образом воздействуя на существ. Об этом см. в соответствующем разделе.

6.3.9. Особенности.

БЮ может обладать определенными *способностями* (по типу перки в ролевых системах, есть или нет). Пример: полет, при перемещении БЮ может не учитывать расположения других юнитов, т.е. может перелетать через них.

Другой пример: способность «двойной удар» - БЮ во время своей атаки наносит сначала один удар, который остается без ответа, а после еще один, но на который ему могут ответить.

Полный список способностей будет описан в отдельном документе.

6.3.10. Триггеры.

БЮ могут обладать триггерами. Триггер – это условие + действие, которое наступает при исполнении этого условия. Пример: «во время атаки увеличьте атаку всех союзных существ до конца хода игрока», условие: «атака существа», действие: «увеличить атаку всех союзных существ до конца хода».

6.4. Герои (частные детали).

6.4.1. Заклинания героя.

Герой на поле боя помимо базовых действий (перемещение, атака, активация способностей и артефактов) будет иметь способность к колдовству. Способность к колдовству – это возможность использования боевых заклинаний, заключенных в магические кристаллы, во время боя (о заклинаниях см. соответствующий раздел). Если герой начал колдовать, то он теряет все оставшееся у него очки действий.

Введем понятие *активные заклинания*. Активные заклинания – это те заклинания (которые расположены в кристаллах), которые можно будет прочитать во время колдовства. Вместе с ним можно ввести другое понятие – *активные кристаллы* (кристаллы, в которых расположены активные заклинания). В самом начале боя герои имеют 0 активных заклинаний. Но во время инициализации каждому герою будет выдано 4 заклинания из его библиотеки случайным образом.

Пример: из 15 кристаллов «зажгутся», например, 1-ый, 5-ый, и дважды 7-ой. Это означает что в арсенале активных заклинаний героя есть одно заклинание, содержащееся в первом кристалле, одно – в пятом, два – в седьмом.

В дальнейшем в начале каждого хода игрока и противника им будет дано еще одно активное заклинание (также случайным образом).

Нужно также учитывать, что каждый кристалл имеет свой лимит заклинаний, которое он может выдать за боя.

Каждое заклинание также будет иметь свою мана-стоимость, которую герой должен будет заплатить, если он желает произнести это заклинание. Герой может произнести любое количество заклинаний, если у него на это хватает маны.

Для заклинаний призыва существ герой должен будет выбрать соответствующую доступную ему позицию, где должно появиться существо. Для заклинаний призыва существ герой должен будет выбрать себя или существо, которое оденет артефакт, а также необходимо указать слот, в который он будет помещен. Для волшебства, если это необходимо, герой должен указать необходимые цели, которые прописаны в заклинании.

6.4.1. Мана героя.

В своем первом ходу герой будет иметь максимальное количество очков маны равное 1. Но впоследствии, в каждый нечетный ход героя его максимальное количество очков маны будет увеличиваться на 1. Все затраченные очки маны на одном ходу будут восстановлены на следующем.

То, каким образом будет меняться максимальное количество очков маны, будет сильно зависеть от навыков героя. Но базовый механизм увеличения максимального количества очков маны един для всех героев.

6.5. Существа (частные детали).

6.5.1. Мораль, страх, ярость.

Существо может обладать тремя целочисленными шкалами (от 0 до 100500) ярости, страха и морали. Эти показатели влияют на боевые способности существа. По умолчанию все существа изначально имеют значение 0 во всех трех шкалах, но во время боя эти значения могут измениться.

За каждое очко ярости существо получает +1 к модификатору силы, за каждое очко страха – -1 к модификатору силы, за каждое очко морали - +1 к максимальному здоровью.

Если существо обладает способностью *разумность*, то оно обладает всеми 3-мя шкалами. Если существо обладает особенностью *невдохновляемость*, то оно не обладает этим шкалами вовсе (пример: нежить). Если существо не имеет ни той, ни другой особенности, то оно имеет две шкалы – ярость и страх (пример: животные).

6.5.2. Кольцо цветов.

(пока что в разработке, возникли некоторые трудности)

6.6. Артефакты.

(пока что не определились, как точно их ввести в игру. Есть неясность с типажами существ и какие артефакты они могут на себе носить)

6.7. Порядок боя.

Бой будет идти по ходам, начиная с первого, причем будет присутствовать фаза инициализации перед первым ходом.

Во время фазы инициализации определяется: кто будет ходить первым, загружается поле боя и два героя (а также они расставляются на свои места), и им выдается 4 заклинания из своих кристаллов.

Потом начинается ход игрока, который ходит первым. Герою и всем его существам начисляются очки маны (если это необходимо), герою выдается одно заклинание из кристалла, и наступает период поддержки, в который могут сработать триггеры, завязанные на эту фазу. После этого игрок может выбирать любого своего БЮ и отдавать ему приказы. После того, как у всех БЮ того игрока закончились ОД или же он нажал на кнопку «конец хода», то ход переходит к другому игроку (счетчик текущего хода +1). Для следующего игрока все аналогично.

6.8. Артефакты. (переделать)

Артефакты делятся на два вида: артефакты для разумных существ (гуманоиды) и для неразумных (животные, нежить, чудища). При вызове артефакта мы должны выбрать: на кого вешать этот артефакт и в какой *слот* его положить. Повесить артефакт можно на героя или на разумное/неразумное существо. Герой имеет 5 слотов для артефактов (оружие, броня, флаг, тотем, украшение), разумные существа – 3 слота (оружие, броня, флаг), неразумные – 1 слот (без типа). Для того чтобы надеть артефакт на неразумное существо, какое-либо другое разумное существо или герой должны совершить *поворот* (т.е. полностью истратить свой ход). При смерти существа все надетые на него артефакты уничтожаются.

Артефакт имеет два типа действия, зависящих от того, кто его носит (герой или существо). В большинстве случаев, если артефакт надет на герое, то он дает бонусы всем подконтрольным ему существам, если на существе – то только самому существу. Выгоднее всего надевать артефакты на героя, но может выйти так, что нужный слот уже занят каким-то другим артефактом. Игрок может заменить артефакт другим, но в таком случае, предыдущий артефакт уничтожается.