

🔗 Новая/измененная информация отмечена **зеленым** маркером. Информация, разработка которой еще ведется, отмечена **желтым**.



DARK WOOD STRANGER

CONSOLE VERSION

» Концепт-документ DarkWood Stranger v1.0 «

› **Название:** DarkWood Stranger.

› **Жанр:** приключенческая игра-квест с элементами RPG.

› **Сеттинг:** мир фэнтезийных антропоморфных существ (ответвление собственной вселенной Темнолесья).

› **Вдохновляющие игры:** D&D, AI Dungeon, Life in Adventure.

› **Языки программирования:** C++ (прототип), Java (основная версия).

» Содержание концепт-документа «

‡ Геймплей DWS

† Общеигровые механики

‡ Элементы DnD

‡ Элементы тамагочи

† Персонаж

‡ Уровни персонажа

‡ Характеристики

‡ Лечение и нужды

‡ Инвентарь

† Игровой мир

‡ Режим путешествия

‡ Города и привалы

‡ NPC. Торговля

‡ Особенности DWS Console version

† «Текстовая» графика

† Игровой таймер. Пропуск времени

‡ Что не вошло в Console Version.

‡ Приложение (soon)

† Таблица игровых событий (light-version)

† Таблица предметов (light-version)

† Бестиарий (light-version)

† Блок-схемы компонентов игры (unfinished, full-version)

» Описание DWS «

» Геймплей «

» Общеигровые механики

» **Элементы DnD.** Часть игрового процесса **DWS** представлена правилами популярной настольно-ролевой игры **Dungeon & Dragons: шансы событий** на основе бросков виртуальных костей, характеристики игрового персонажа, влияющие на исход событий. Некоторые формулы, их основы или термины так же взяты из этой игры.



» **Виртуальные кости.** В **DWS** используются игровые кости до **D20**. Следующая таблица содержит информацию о кости и событии (или событиям), к которому (которым) она привязана:

Кость	События
D4	??
D6	??
D8	Модификаторы выносливости, мудрости и харизмы; лечение??
D12	Модификатор ловкости; сытость/жажда; ??
D20	Генерация стандартных значений игровых характеристик; урон (модификатор силы); шанс на редкие предметы.

» **Характеристики персонажа.** В **DWS** используется шесть основных характеристик, представленных в **DnD**: *сила, ловкость, выносливость, интеллект, мудрость и харизма*. Значение каждой характеристики рандомно генерируется в начале игры (при создании персонажа) и не может превышать 20 единиц.

» **Элементы тамагочи.** Помимо того, что вашего героя могут ранить в бою и ему потребуется лечение, персонажу необходимо восполнять базовые потребности, такие как сон, голод или

жажда. Предметы для их восполнения можно найти в путешествии, купить у торговца или в городе.

› Персонаж


» **Уровни персонажа.** «Сила» персонажа представлена его уровнями. **Уровень** персонажа позволяет ему посетить *особые локации*, сразиться с монстрами или боссами, а также получить доступ к некоторым бонусным квестам.




Чтобы перейти на следующий уровень, нужно заработать 10 очков опыта. **Опыт** можно получить за *выполнение квестов и победу над монстрами*. За каждый новый уровень можно получить 3 бонусных очка. **Бонусные очки** используются для *повышения характеристик* персонажа.

В начале игры у персонажа **0** уровень. **Максимальный уровень** – **15**.

» **Характеристики.** У персонажа есть шесть характеристик, которые влияют на исход какого-либо события.

 **Сила (strength, str).** Влияет на исход боя, является значением атаки, имеет ключевое значение в событиях, где требуется физическая сила. Количество единиц урона, которое может нанести герой, вычисляется по формуле: $(str-10)/2 + D20$, где $(str-10)/2$ – *модификатор силы героя*, округленный в меньшую сторону; **D20** – *значение, выпавшее на виртуальной кости с 20-ю гранями*.

Например, герой хочет сразиться с оборотнем, герой имеет значение силы 15 единиц, а на кости **D20** выпало значение **2**, тогда модификатор его силы равен $(15-10)/2 = 2$, а общий урон будет равен **4**. У противника урон вычисляется по той же формуле: оборотень имеет силу **11**, на кости выпало 5, тогда модификатор силы оборотня равен $(11-10)/2 = 0$ и общий урон $0+5 = 5$.

 **Ловкость (agility, agi).** Влияет на исход битв, в которых противник сильнее героя, и на возможность побега; имеет ключевое значение на охоте и других событиях. Шанс

(вероятность) выиграть битву с сильным противником вычисляется по формуле: $((agi-10)/2 + D12)/20$, где $(agi-10)/2$ – модификатор ловкости, округленный в меньшую сторону; **D12** – значение, выпавшее на виртуальной кости с 12-ю гранями. Удачность охоты вычисляется по той же формуле.

Например, герой имеет значение ловкости 9 единиц, а на кости **D12** выпало значение **12**, тогда модификатор его ловкости равен $(9-10)/2 = 0$, а вероятность победы $12/20 = 0.6$.

Вероятность победы добавляет каждой атаке героя **урон*вероятность**, округленный в большую сторону.

Например, общий урон героя составляет **4** единицы, а вероятность победы – **0.6**, тогда герой каждый свой ход будет наносить $4+(4*0.6) = 7$ урона.


💡 Стоит отметить, что в консольной версии модификатор ловкости для противников считаться не будет.

🏹 **Выносливость (stamina, sta)**. Выносливость влияет на исход событий, требующих время на выполнение или имеющих определенную сложность. Шанс (вероятность) благоприятного исхода события вычисляется по формуле: $((sta-K)/2 + D8)/20$, где **K** – сложность действия, $(sta-K)/2$ – модификатор выносливости, округленный в меньшую сторону; **D8** – значение, выпавшее на виртуальной кости с 8-ю гранями.

Например, герой с **17** единицами выносливости хочет взобраться на крутой склон, имеющий **4** единицы сложности, на **D8** выпало значение **3**, тогда модификатор выносливости героя равен $(17-4)/2 = 6$, а шанс благоприятного исхода равен $(6+3)/20 = 0.45$.


Время на выполнение считается по формуле $(K*3.3)/3$, где **K** – сложность задания, **3.3** – коэффициент игрового времени. Значение округляется в большую сторону. Получившееся значение переводится в секунды реального времени: **1** единица игрового времени = **10** секунд реального времени.

Например, если рассматривать ту же ситуацию с крутым склоном, то время на выполнение будет равно $(4*3.3)/3 = 5$ игрового времени и **50** секунд реального времени (см. раздел Игровой таймер).

 **Мудрость (wisdom, wis)**. Влияет на отношения с NPC, на стратегическое мышление героя, незаменима в событиях, где требуется смекалка, например, охота при помощи ловушек и засад, или разведка и шпионаж. Шанс (вероятность) успеха считается по формуле: $((wis-5)/3 + D8)/20$, где $(wis-5)/3$ – модификатор мудрости, округленный в меньшую сторону; **D8** – значение, выпавшее на виртуальной кости с 8-ю гранями.

Например, герой со значением мудрости 11 единиц хочет прокрасться в лагерь мародеров, на кости **D8** выпало значение **6**. Тогда модификатор мудрости равен $(11-5)/3 = 2$, а шанс успеха – $(2+6)/20 = 0.4$.


💡 Стоит отметить, что события, где требуется воспользоваться мудростью, имеют так же сложность и время на выполнение.

 **Харизма (charisma, cha)**. Влияет, в большинстве своем, на отношения с NPC, также при неудачных слежках и попытках шпионажа позволяет выбраться живым или с минимальными потерями. Шанс (вероятность) удачного исхода события вычисляется по формуле: $((cha-10)/2 + D8)/20$, где $(cha-10)/2$ – модификатор харизмы, округленный в меньшую сторону; **D8** – значение, выпавшее на виртуальной кости с 8-ю гранями.

Например, герой попал в засаду и имеет значение харизмы 12 единиц, на кости **D8** выпало значение **4**. Тогда модификатор харизмы равен $(12-10)/2 = 1$, а шанс того, что герой выберется живым, равен $(1+4)/20 = 0.25$.


💡 Стоит отметить, что все значения модификаторов не вычисляются игроком вручную. Игрок никак не касается формул, приведенных выше – они лишь нужны для понимания, откуда берутся шансы, вероятности и время на определенные действия. Все значения вычисляются внутри игры и показываются игроку в конечном виде (в процентах/секундах/единицах).

» **Лечение и нужды**. Приключение – штука опасное, поэтому не исключено, что герой может пострадать, пока будет драться с кем-нибудь.



 Шкала **Здоровье** – самая важная из всех имеющихся у персонажа нужд и потребностей. От ее значения зависит, закончится ли ваше приключение или нет. При создании героя он

имеет всего **20** единиц здоровья. После повышения уровня здоровье полностью восстанавливается. На каждом четном уровне (**2, 4, 6, 8, 10, 12 и 14**) здоровье персонажа увеличивается на **4** единицы, на каждом нечетном (**1, 3, 5, 7, 9, 11, 13 и 15**) – на **2** единицы.

Здоровье восполняется за счет лечения у шамана или целителя в городах, отдыха на привалах, зелий и съедобных предметов.

 Шкала **Сон** определяет, сколько действий герой может совершить за игровой день. Персонаж имеет фиксированное значение шкалы – **30** единиц. Каждое действие во время приключения или в городе тратит **1** единицу сна, битва с монстром – **3** единицы. Если шкала достигнет нуля, то персонаж потеряет сознание, а игра будет окончена.

Сон восполняется отдыхом в городе и на привалах, зельями-энергетиками и специальными предметами.


  Шкалы **Голода** и **Жажды** важны для существования персонажа. Они имеют фиксированное значение в **50** единиц. Каждое действие во время приключения или в городе тратит **2** единицы голода и **1** единицу жажды, битва с монстром – **4** единицы голода и **2** единицы жажды. Если одна из шкал достигнет нуля, то персонаж умрет, а игра будет окончена.

Голод и Жажда восполняются за счет съедобных предметов, причем один предмет восполняет значение только одной шкалы. Существуют особые предметы, восполняющие обе шкалы, получить которые можно за победу над монстром или за завершение квеста.

» Инвентарь. Все предметы, которые находит герой в путешествии, получает по завершении квеста или за победу над монстром, попадают в инвентарь. Место в инвентаре ограничено – герой не может одновременно носить больше **20** предметов.

Также в инвентаре находятся **монеты**, которые герой получает за победу над монстром или за выполнение квеста. Монеты нужны для покупки снаряжений, съестного и отдыха в городских гостиницах и тавернах.

› Игровой мир

 >> **Режим путешествия.** Единственный режим, доступный в DWS Console version. Представляет собой условно-бесконечный (до смерти персонажа) текстовый консольный квест. Режим хронологичен, т.е. ведется отсчет времени путешествия в игровых днях. День и ночь имеют длительность в **30** игровых единиц времени.



>> **Города и привалы.** В режиме путешествия на пути героя будут попадаться разные города и привалы.

Города представляют собой крупные места торговли, где персонаж может приобрести различные предметы, от еды и воды до боевого снаряжения, вылечиться и просто восстановить силы. Так же в городах можно получать задания, за выполнение которых положена награда.

Привалы являются местами остановки таких же приключенцев. В основном в таких местах можно только восстановить силы, но некоторых странники не прочь поторговаться.



>> **NPC. Торговля.** Все персонажи, отличные от героя игрока, представляют собой NPC, с которыми можно взаимодействовать в определенное время, например, во время торговли или при получении/завершении задания.

На протяжении приключения с NPC можно заводить отношения: дружеские и вражеские. Дружественные персонажи снижают цены при торговле, вражеские же напротив будут повышать цену или отказываться торговать вовсе. Отношения с персонажами можно завести посредством разговора. С некоторыми персонажами улучшаются отношения, если выполнить их личные задания или обменять предмет на нужный им.

» Особенности DWS Console version «

› «Текстовая» графика



В **DWS Console version** все графические элементы, включая элементы интерфейса и взаимодействия, описания локаций и действий персонажа, игровой таймер, представлены в виде текстовых описаний или консольной псевдографики. Такой стиль позволяет добиться минимализма и частично раскрыть игровой

процесс перед созданием UI-интерфейса, а также базируется на воображении игрока, например, как в настольных играх.

› Игровой таймер. Пропуск времени



В **DWS Console version** игровой таймер работает как «пауза» игрового процесса и не имеет графического оформления.

Понять, что время выполнения закончилось, можно по появлении текстового сообщения в консоли, продолжающего путешествие.

На уменьшение временных единиц, отведенных на сутки, влияют действия, которые совершает игрок. Отдых на привале уменьшает **на 2 или 4** временных единиц в зависимости от выбора игрока. Сон отнимает **8, 10 или 30** игровых единиц времени. События, требующие время на выполнение, отнимают **соразмерное** количество единиц игрового времени. Остальные события, включая битвы с монстрами, отнимают по **2** единицы.



Пропуск времени в **DWS Console version** *отсутствует* по соображениям «погружения» в игру.

» Что не вошло в Console Version «

› Умения персонажа

Планировалось, что геймплей не будет ограничен только прокачкой характеристик и уровней персонажа, а влияние на мир не будет зависеть только от этих характеристик, но и от умений персонажа. Умения разнообразные: от охотничьего дела и фермерства до профессионального шпионажа и наемничества. Но введение навыков в light-version (не говоря уже о full-version) стало бы рискованным делом как минимум в отношении времени.

› Профессии

Помимо навыков в оригинальной задумке были и профессии. Они взаимосвязаны с навыками и гильдиями (о них позже). От профессий могли бы зависеть проходы на некоторые локации, исход некоторых, чисто профессиональных, событий, участие в

«фестивалях» и профессиональных собраниях, а также наличие специальных заданиях по профессии.

› Гильдии

Персонаж должен был вступать в гильдию. Гильдия давала бы преимущества в некоторых событиях (в зависимости от направленности гильдии), бонус к прокачке навыков и мастерства по профессии (в случае совпадения с направленностью гильдии). Также от гильдий могли бы поступать специальные задания. Гильдия могла бы проводить тренировки.

› Прочее

- † Отношения с неигровыми персонажами (враги, друзья, семья);
 - † Домашние животные (от ездовых и упряжных лошадей до домашнего скота, собак и кошек);
 - † Недвижимость;
 - † «Типы» персонажа (антропоморфные разновидности героя со своими бонусами);
-