**Персонаж:**

Развитие

Имеющиеся шкалы

Основные характеристики персонажа

Система Управления

**Персонаж:**

**Развитие персонажа:**

Используется система развития персонажа по его параметрам, в зависимости от частоты применения и типа того или иного оружия, навыка или стиля боя (общего стиля игры). По достижении определённого количества того или иного параметра, открывается доступ к возможности использования более сильных и сложных навыков. Параметры постепенно повышаются во время игры, пока в сумме не достигнут определенного максимума. Все параметры связаны между собой в некотором отношении. Благодаря этому, после достижения общего максимума очков, дальнейшее развитие приводит общее значения параметров к наиболее оптимальному набору для выбранного стиля игры – наиболее востребованные параметры (а, следовательно, и часто используемые навыки) будут улучшаться, а менее полезные (и менее используемые) – понижаться. Соответственно имеется возможность постепенного изменения стиля игры по желанию игрока. Это даст возможность отойти от системы уровень/опыт и позволит поддерживать необходимый каждому игроку баланс навыков, и уберёт такие случаи как вор с огромной бронёй, или танк с невероятной скоростью. Кроме того, благодаря этой системе, начальное распределение параметров (при создании персонажа) не будет диктовать определённый дальнейший стиль игры, а будет всего лишь начальной поддержкой, позволяя подогнать свои возможности к своим желаниям. И к тому же стандартный опыт в цифрах уже никого не удивит.

*Общая концепция обучения лежит в том, что доступ к навыкам и способностям открывается несложно, но основная сложность лежит в умении ими пользоваться, сочетать друг с другом и выжимать максимум потенциала из них.*

**Контролирующие шкалы:**

1. Шкала здоровья
2. Шкала усталости - применяется для боя (количество зависит от выносливости, быстро тратится на физические действия (включая передвижение) и быстро восстанавливается)
3. Шкала запаса сил – шкала, показывающая насколько персонаж полон сил. Тратится постепенно в течении времени, каждое действие тратит определенное количество запаса сил. Большое количество, тратится в течение игрового дня, очень медленно восполняется, при оффлайне восполнение быстрее (аналог сна).

**Параметры:**

***Параметры***: (зависят от частоты применения навыков и использования определенных аспектов)

1. *Выносливость* - параметр, отвечающий за шкалу Запаса Сил и Усталости.
2. *Сила* - урон, наносимый по броне, персонажу, фактически параметр физического урона контактного боя, Ношение более тяжелого оружия и брони, а также затраты Усталости и Запаса Сил на более тяжелое оружие(как ближнего так и дальнего) и брони.
3. *Точность* - аналог силы для дальнего боя, магии на расстоянии.
4. *Интеллект* – технология: отвечает за возможные для создания технологии (крафт) и их сложность (силу)), а также за возможность использования сложных технологий*.* Магия:отвечает за возможную для использования магию, а также за затраты Запаса сил на нее.
5. *Ловкость* (влияет на ловкость рук (для уклонения, скорости перезарядки дальнего боя, возможно для фишек с изменением положения держания оружия ближнего боя)).

*Дополнительные параметры:*

1. *Бег* (параметр, отвечающий за скорость передвижения) – зависит от ловкости
2. *Стойкость* (параметр, отвечающий за уменьшение приходящегося урона): разбивается на сопротивляемости (стихиям, ядам, болезням, голоду)

Каждый раз, применяя физические атаки ближнего или дальнего боя, магию, создание технологий и предметов параметры меняются.

**Значения и зависимости атрибутов:**

Максимальная сумма всех атрибутов 200

Минимальное значение одного атрибута 1

Максимальное значение одного атрибута 100

Среднее значение одного атрибута 40

***Изменение параметров****:*

1. *Выносливость –* чем больше объект носит на себе предметов максимальной массы (вооружение, броня, экипировка), тем больше параметр выносливости, поднимается данный параметр за счёт времени проведённого с этой экипировкой.
2. *Сила –* в зависимости от того какой массы вооружение ближнего боя используется и как долго производится замах на удар.
3. *Точность –* измеряется количеством попадания направляемых заклинаний или из оружия дальнего боя по цели.
4. *Интеллект –* технология: изменяется за счёт сложности создаваемых/изменяемых технологий. Магия: измеряется за счёт сложности и количества используемых заклинаний.
5. *Ловкость –* параметр меняется в зависимости от того, как много раз было произведено уклонение или как часто происходило нажатие на кнопки боя, отвечающие за удар правой рукой или левой.

**Действия, влияющие на повышение атрибутов:**

**Выносливость**:

Бег

Спринт

длительное ношение тяжелых предметов

длительный физический бой

**Сила** (чем выше сила, тем больше требований для ее прокачки):

Поднятие тяжелых предметов

Использование тяжелого оружия

**Точность**:

Процент попадания при дальнем бое

Расстояние поражения

Попадание в уязвимые точки

**Ловкость**:

Акробатические элементы (перекат, сальто, паркур)

Использование дополнительных приемов (изменение хвата оружия, парирование ударов, быстрая перезарядка огнестрельного оружия)

Ловкость рук (воровство)

Спринт

**Интеллект**:

Технологии:(качается, если имеющийся уровень знаний меньше, чем используется в условиях)

Получение информации

Создание и починка технологий

Использование определенных сложных в устройстве технологий

Магия:

Использование магии

Зачарование

**Система Управления**

ПКМ – Правая кнопка мыши, отвечает за действия правой рукой

ЛКМ – Левая кнопка мыши, отвечает за действия левой рукой

**Система передвижения в игре:**

Движение вперёд

Движение назад

Движение в левую сторону

Движение в правую сторону

Уворот влево

Уворот вправо

Отскок

Ускорение бега

Прыжок

Приседание

Существует три режима игры – обычный режим, боевая стойка и магический(концентрация).

**Система урона\защиты:**

**Типы урона:**

**Дробящий** - имеет проникающий урон против тяжелой брони, имеет эффект оглушения, конфузии

**Режущий** - имеет эффект кровотечения

**Проникающий** - броня либо защищает, либо пробивается, имеет эффект кровотечения

**Огненный** - постепенное воздействие, возможность ослабления некоторых видов брони, имеется проникающее влияние

**Ледяной** - постепенное воздействие, возможность ослабления некоторых видов брони, имеется проникающее влияние

**Электрический** - разностороннее влияние: чтото игнорируется, чтото полностью защищает

**Токсичный** – яд, поражающий органические формы, но не причиняющий вредя неживым обьектам (таким, как броня)

**Разъедающий –** сильно повреждает большинство материалов, разьедая их (также идет как плавление в комбинации с огнем)

Дробящий, режущий, проникающий урон должны быть достаточно сильны, чтобы урона хватало для отрубания конечности по незащищенному телу при хорошем параметре силы, но далеко не сразу пробивает Броню.