Пошаговая,ДИНАМИЧЕСКАЯ,текстовая,РПГ(ПДТР)

Главное

В общем буду писать как дневник, всё что лезет в голову, а самое главное будем в отдельную главу кидать. И ты как бы тоже можешь всё это редачить и если, что то тут сохраняется вся хронология и если шо можно чекнуть, что и кто писал.

И так, это фентези, рпг, с упором в свободу действия(так как СД(СД-свобода действия, дальше всегда буду так писать)даёт как нам размах для творчества, так и игроку потом будет всё это изучать интереснее). В общем, как я это на данный момент вижу(в дальнейшем, всё это может и точно будет меняться).

Где то здесь начинается игра и появляется первое окно- это окно повествования и в нём будет дальнейший пересказ.

Игрок спавнится в деревне возле маленького городка. Он сам по себе самый обычный крепостной крестьянин, но крепость к которой он приписан довольно мала. Работает он в поле и следит за урожаем, в общем жизнь скучно шо пиздец.

И тут он думает, что нужно что-то менять и решает стать авантюристом. Тут перед игроком встаёт первый вопрос, в игре будет пару моментов когда игрок сам будет «писать» игру. Его дом находится очень далеко от города и как раз возле леса, поэтому набеги в виде гоблинов или кабанов- не редкость. В этот момент повествования перед игроком появляется выбор пути(но так же приписка, что все можно поменять по мере игры). Выбор класса, как бы чем он отбивался от неписей все это время и так же это будет немного влиять на родословную, типа если выбрать воина, то ты отбивался ржавым мечом и злостно орал(и из-за этого по родословной твой батя был мечником), по факту ты больше выбираешь, кем был твой батя или мать. Но тут не будет мага, что то простое должно быть, типа: воина, вора, разбойника, лучника. И после этого выбора как раз появляются кабаны, которые хотят спиздить урожай и тут идёт обучение бою.

Пока его нет, но как будут хорошие идеи я напишу.

После боя, повествование заканчивается и игроку даётся мейн квест(МК)- НАЙТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ!

Характеристики

Цука конечно это надо было бы сделать после того как уже будет боёвка сделала, но ладно.

У персонажа будут характеристики и при прокачке ты будешь качать не какую то определённую характеристику а несколько(и при этом некоторые ветки будут ухудшать некоторые характеристики), по факту ты будешь качать ветку. Пример, есть характеристика Физическая Сила она качается когда ты вкачиваешь ветку Физических Упражнений или когда качаешь ветку Боевых Ближнебойных Навыков. Но так же к примеру, при занятии Физическими упражнениями ты будешь немного терять ловкость. То есть есть характеристики и есть именно занятия или ветки прокачки. Я такой гемор с прокачкой делаю чтоб люди АХУЕЛИ, а точнее шоб было что поделать пока пиздишься, потому что по идее будет пизда как скучно и опять же упор должен быть на геймплей.

Пока, без продуманной боёвки будут такие характеристики: ***Физическая Сила*, Магическая Сила, *Физическая Стойкость*, Магическая Стойкость, Ловкость, Красноречие, Удача, Дух, *Выносливость*.**

А теперь по порядку чё что даёт:

***Физическая сила***-характеристика увеличивающая урон в ближнем бою всеми видами оружия(даже жезлами, луками и посохами(ну типо ими ведь тоже можно бить)),увеличивает переносимый вес, немного увеличивает шанс критического удара в ближнем бою.(И я ещё добавил бы тут про боёвку но пока не ясно какая она будет так что ХУЙ и так будет со всему статими),немного увеличивает заметность.

**Магическая Сила**-характеристика увеличивающая урон всей магией, IF класс сумонер DO увеличивает кол-во призываемых и уровень существ которых можно призвать( тоже поэтапно, типо 10 лвл- это 1 существо 5 лвл), немного увеличивает шанс критического урона магией.

***Физическая Стойкость***- характеристика повышающая сопротивления физическим видам урона(кровотичение, боль, укол) и самому ***физическому урону***, повышает шанс блокировать ***физические атаки*** и на более высших уровнях(в плане в какой то момент шанс блока через характеристику, так сказать голый шанс(РУКАМИ БЛЯТЬ МЕЧ ОСТАНОВИТЬ) станет максимальным, что то в раёне 30% и после него будет качаться шанс парировать) шанс парировать. В какой то момент создаёт порог ***физического урона***(это значит что с, например 40 лвл прокачки ***Физическая Стойкость*** ты не будешь получать урон ниже 150 единиц), значительно увеличивает заметность.

**Магическая стойкость**- характеристика увеличивающая сопротивления к магическим видам урона(огонь, лёд, земля) и самому **магическому урону**, всё остальное так же как и у физухи только левелы порога и парирования будут выше.

**Ловкость** – универсальная газов…. ОЙ. Многогранная стата, как ты заметил у физухи и магухи есть как бы дамаг и деф а тут всё сразу, но из-за этого её будет сложно качать и у большинства рас будет ограничение по максимальному уровню. Значительно увеличивает шанс критического урона, причём как магическим так и физическим уроном, увеличивает шанс уклонения, уменьшает заметность, уменьшает затраты классовых ресурсов(мана, ярость, выносливость).

**Красноречие –** часто может понадобится в диалогах, ну просто красноречие, это как убеждение в БОЖЕСТВЕННОСТИ.

**Удача** – как бы тоже газовая постоянная, всего понемногу: шансы крита всеми видами, шансы уворота, шансы блокировать-парировать, незначительно увеличивает дроп с мобов и нпс.

**Дух** - увеличивает запас магических классовых ресурсов(мана, трупы, ду́хи), увеличивает их регенерацию за ход.

***Выносливость***- увеличивает запас физических классовых ресурсов(выносливость, ярость, фокус), увеличивает их регенерацию за ход.

Все это для начала, потом всё может глобально изменится. Так же не обговорил много моментов в духе того что некоторые статы могут увеличивать шанс и урон эффектов. В духе того что ***ФС*** увеличивает шанс сломать кости или уровень **Духа** даёт доступ к некоторым скилам призванных существ. Ещё очень много нет из-за непоняток с самой системой боя.