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.

**БОЁВКА**

Ооооо чувствую тут будет много изменений.

Ну в общем первое что пришло в голову, от этого будем отталкиваться. Когда бой начинается все негативные и положительные эффекты срабатываю как будто прошёл один ход, это что то типа хода подготовки. На счёт эффектов вне боя, они будут работать когда ты ходишь или делаешь некоторые действия(спишь, работаешь, качаешься) как будто прошёл один ход. И так, прошёл подготовительный ход, у всех существ будут обычные очки действия и специализированные(классовые)-СОД, но я не хочу их ограничивать, это даст волю имба сборкам через ловкость или стеклянную пушку.

Изначально у всех существ по 3 ОД, ОД можно увеличивать скилами, зельями(всё как всегда), так же каждые 10 уровней персонажа будет прибавляться 1 СОД и каждые 20 1-ОД. СОД нужны будут для, как понятно из названия, классовых скилов, но опять же не для всех. Например для призыва сумона или 100% парирования.

И так, ходит первым тот кто напал(на игрока смогут нападать при перемещение между локами с мобади). Я бы мог сказать мол делай бои дуэльного типа(1 на 1 и всё), это было бы очень просто, но нет. Если врагов больше одного или у тебя в команде есть кто то, то работает следующая схема.

Сделаем всё просто и понятно- очки инициативы(обновил характеристики). То есть, у кого больше ОИ тот и первее ходит, право хода передавать нельзя. Как это будет на деле:

-Ты нападаешь на «КАБАН»

(У тебя 20 инициативы, у твоего напарника-приста 15, у кабана 16, а у змеи которая вместе с кабаном 17)

-Первым ходишь ты(даже если у тебя меньше всех ОИ, но если их больше у кого то из твоих напарником то будет первым ходить он, но не враг)

-Ходит змея

-Ходит кабан

-Ходит прист

-конец хода

Что значит «конец хода»? У эффектов или навыком которые работают в духе эффектов(например парирование, оно весит некоторое время пока либо тебя не ударят либо не закончатся ходы которое оно висит, вообще это скорее готовность к тому чтобы с парировать, пока этот навык весит на тебе, ты можешь использовать другие навыки или сражаться) есть время которое они работают и они сбрасываются либо по истечению ходов, то есть от времени, либо когда сработают(если это скилы).

После боя, повествование заканчивается и игроку даётся мейн квест(МК)- НАЙТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ! И даётся некоторая свобода действий, ты либо сразу можешь пойти в лес, но игра рекомендует сходить в город. Все взаимодействие (кроме боя) будет происходить по средствам диалогового окна. То есть в данный момент игроку выводится на экран выбор:

1. Сразу пойти в лес (я уже готов ко всему)
2. Пойти в город (стоит подготовится перед приключением)

У каждой комнаты будет краткое описание( по факту это то что ты бы увидел, если бы была графика). Если же персонаж выбирает пойти в город, он туда благополучно приходит. Изначально у персонажа почти ничего нет, буквально: «оружие бати», буханка хлеба(на + 1 ФС и + 10% ХП), и 100 золотых(будет только одна валюта, ну может потом донатная ещё, но пока так). Есть выбор пойти к:

-Кузнец

-Гильдия авантюристов

-Гильдия магов

-Гильдия воров

-Гильдия воинов

-Рынок

В гильдиях магов, воинов, воров делать нечего, так как новичков 1 уровня там не принимают(допустим левела с 10 примут в воинов, с 5 в воров, а в магов с 15). У кузнеца можно будет покупать и продавать только броню и оружие(при чём продавать снарягу лучше у него чем у скупщика)(ну и всё что с этим связанно), так же можно будет в будущем улучшать снарягу по средствам заточки. На рынке можно пойти:

-Скупщик(купит всё что можно продать)

-В будущем придумаю, можешь пока сделать рынок как скупщика.

Гильдия авантюристов же примет тебя с радостью, так как мелких дел довольно много, а новичков в последнее время мало( ЧУЕШЬ СЮЖЕТ?!) и опять же тут можно пойти :

-Квестерша

-Доска заданий(откроется только после разговора с квестершой)

Так же можно будет подходить к разным другим авантюристам, но только по достижению 10 уровня красноречия.

После очень интересных рассказов квестерши о том как их гильдии нужна твоя помощь тебе становится доступна доска заданий и по достижению 10 лвл красноречия и 40 лвл персонажа ты сможешь создавать объявления о наборе команды.( по факту найм ранодных челиков в пати)

И только после этого всего ты можешь пойти в «открытый мир» где уже можно делать рандомную генерацию и рандомных мобов. Но тоже будет выбор куда идти( Лес, пустыня, тундра), но в любом случае тебе придётся первые пару комнат идти через лес. Но если у тебя есть квест, то к нему ты можешь прийти сразу же( и опять же по пути на тебя могут напасть).

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*, Инициатива.**

**АТРИБУТЫ**

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 критический урон в ближнем бою(и в дальнем если это опять же лук),немного увеличивает заметность, незначительно увеличивает урон некоторых стрелковых оружий, таких как лук. Так же с какого то момента повышает пронзающий урон)

**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 левела), немного увеличивает критический урон.

***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, увеличивает **ОЗ**, увеличивает физ. Защиту(если она есть)

**Магическая стойкость**- характеристика увеличивающая сопротивления к магическим видам урона(огонь, лёд, земля) и самому **магическому урону**, в какой то момент создаёт порог **магического урона**(это значит что с, например 45 лвл прокачки ***магической стойкости*** ты не будешь получать урон ниже 150 единиц), увеличивает магическую защиту(если она есть).

**Ловкость** –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, увеличивает шанс уклонения, уменьшает заметность, уменьшает затраты классовых ресурсов(мана, ярость, выносливость)(пока в разработке),немного увеличивает меткость.

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

**Удача** –повышает шансы крит. урона, незначительно увеличивает дроп с мобов и нпс.

**Дух** - увеличивает запас магических классовых ресурсов(мана, трупы, ду́хи), незначительно увеличивает меткость, у некоторых расс даёт маг. Броню, так же даёт манну.

***Выносливость***- увеличивает запас физических классовых ресурсов(выносливость, ярость, фокус), увеличивает их регенерацию за ход, незначительно увеличивает меткость, у некоторых расс даёт физ. Броню, незначительно увеличивает **ОЗ**.

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.

**Исчисления Атрибутов.**

УА-уровень характеристики, n-кол-во уровней атрибута

***Физическая сила*** – каждый УА +5+0.4\*n физ. Урона(до 100 уровня атрибута), каждый УА + 8 веса, каждый 15 УА + 1 заметность, каждый УА +3+0.3\*n проникающего урона(до 100 УА) , после 100 УА каждый УА +10+0.3\*n пронзающего урона и физ. Урона, каждый УА +8+0.1\*n крит. Урона.

***Физическая Стойкость*** – про резисты пока забыли, каждый УА +3+2\*n блокирования, про парирования тоже пока забыли, про порог урона тоже пока забыли, каждый 5 УА + 1 заметность, каждый УА +50+4\*n ОЗ, каждый УА +2+1\*n физ. защиты.

**Магическая Сила** – Каждый УА +5+0.4\*n маг. Урона(до 100 уровня атрибута), после 100 УА каждый УА +25+0.3\*n, каждый УА +8+0.1\*n крит. Урона.

**Магическая стойкость** – про резисты пока забыли, про порог тоже, каждый УА +2+1\*n маг. защиты.

**Ловкость** – каждый УА +3+2\*n шанса крит. Урона, каждый УА +3+2\*n уклонения, каждый 5 УА – 1 заметность, каждый УА +3+2\*n

**Красноречие** -Это стата, ничего не делает, просто стата в характеристиках.

**Удача** – каждый 2 УХ + 3 крит. Урона(+10% от каждого прошлого бонуса), каждый УХ + 1% шанса дополнительной шмотки с моба или нпс.

**Дух** – кол-во прибавляемого класс. Ресурса буде зависеть от самого класса(у некроманта например в норме будет 10 трупов, а у верховного паладина в норме будет 1000 божественной силы), каждый 3 УХ + 2 меткость(+3% от каждого прошло бонуса), на счёт рас пока ждём, каждый УХ + 15 манны(+ 10% от каждого прошлого бонуса).

***Выносливость*** - кол-во прибавляемого класс. Ресурса буде зависеть от самого класса(у некроманта например в норме будет 10 трупов, а у верховного паладина в норме будет 1000 божественной силы)(это будем прописывать именно в самом классе), каждый 3 УХ + 2 меткость(+3% от каждого прошло бонуса), каждый УХ + 5 ОЗ(+5% от каждого прошлого бонуса).

**ХАРАКТЕРИСТИКИ**

Характеристики:

[***Физическая Сила***](#ФизСила)

[***Физическая Стойкость***](#ФизСтой)

[***Выносливость***](#Выносливость)

[**Магическая Сила**](#МагСила)

[**Магическая Стойкость**](#МагСтой)

[**Дух**](#Дух)

[**Ловкость**](#Ловкость)

[**Красноречие**](#Красноречие)

[**Удача**](#Удача)

[**Инициатива**](#Инициатива)

Статы ( то что вытекает из характеристик):

**Урон** (с руки) ( это урон оружия + бонусы от характеристик([физическая сила](#ФизСила)) и бафов)

**Здоровье**(ЗО)( Его может увеличивать почти всё, что угодно:статы, зачаренный эквип, бафы всё что хочешь)

**Манна** (универсальный классовый ресурс)

**Блокирование** (шанс полностью убрать урон от атаки, но при этом есть способности которые игнорируют блок и даже если способность не игнорирует блок то она всё равно может оставить диз эффект) ( это шанс блока некоторых вещей из сета( щит, двуручный меч)+ хар. И баф.)(Так же у предметов будет максимальный урон который они могут заблокировать и если он хоть на 1 единицу его превышает то проходит весь урон и блок не работает вообще)

Его максимум это 63 500( хотя можно и без максимума), что будет значит что шанс блока 30%, то есть ~2116 единиц блока это 1%.

**Уклонение** (шанс уклонится от атаки) (это шанс уклониться некоторых вещей из сета( сапоги)+ хар. И баф.

Его максимум это 63 500( хотя можно и без максимума), это будет значить, что шанс уклонится 30%, то есть ~2116 единиц уклонения это 1%.

**Пронзающий** **урон** (урон сквозь броню и даже если у врага сработает блок, этот урон пройдёт но в меньшей мере) (у некоторых оружий будет такой урон или его могут давать скилы)

**Меткость** (по факту это шанс попасть по цели, то есть изначально все существа не могут попасть по цели, а меткость даёт эту возможность, у неё должны будут быть очень большие значения) (сами по себе оружия не будут давать меткость, даже больше, будут те которые будут её уменьшать, а так то она зависит только от [атрибутов](#Характеристики)(не факт)

**Критический** **урон** ( сколько содержит в себе x1 критического урона) (зависит в основном от оружия+ [атрибутов](#Характеристики))

**Рейтинг крит. Урона** (кол-во иксов(x) критического урона, они содержатся именно в оружии и зависят только от него(может от скилов))

**Шанс крит. Урона** ( шанс срабатывания крит. Урона)( Его максимум это 63 500( хотя можно и без максимума), это значит, что шанс крита 30%, то есть ~2116 единиц шанса крита это 1%.)

**Физическая броня** ( у снаряжения есть физ. Броня и это сумма всей физ. Брони снаряжения. Каждая 1000(не точно) брони уменьшает входящий физ. Урон на 1%)

**Магическая броня** ( у снаряжения есть маг. Броня и это сумма всей маг. Брони снаряжения. Каждая 1000(не точно) брони уменьшает входящий маг. Урон на 1%)

**Магическая защита** (у некоторых существ и у некоторых шмоток будет маг. Защита, это похоже на порог, но только врождённый и иссекаемый. То есть например магический барьер или обычный металлический щит будут иметь этот показатель, в первую очередь урон будет входить именно в защиту и на неё не будут работать бафы от брони или эффектов)

**Физическая защита** (то же самое что и с маг. Защитой)

**Крит. Защита** (защита от критических ударов)

**Классовый ресурс** (мана, ярость, духи, кости – всё это классовые ресурсы для юзания скилов класса)

КАЧЕСТВА

**Инициатива** ( чем больше тем быстрее будешь ходить)

**Заметность** ( необходима(её отсутствие) в некоторых заданиях и чем больше тем больше шанс случайного нападения)(не меньше 0)

**Вес** (переносимый вес)

Ну и тут резисты:

**Сопротивление Земле**

**Сопротивление Огню**

**Сопротивление Воздуху**

**Сопротивление Воде**

**Сопротивление Свету**

**Сопротивление Тьме**

**Защита от оглушения**

**Защита от ослепления**

**Защита от кровотечения**

**Защита от окаменения**

**Защита от немоты**

**Защита от проклятия**

**Защита от оледенения**

Ну пока я думаю этого хватит, в любом случае если шо то можно добавлять как это уже было с инициативой.

**МОБЫ**

Животные:

1.Кабан(Уровень 1)-первый кто нападёт на ГГ, является самым обычным лесным кабаном.

[Характеристики](#Характеристики) кабана:

[***Физическая Сила***](#ФизСила) ***-***7

[***Физическая Стойкость***](#ФизСтой)-5

[***Выносливость***](#Выносливость)-4

[**Магическая Сила**](#МагСила)-0

[**Магическая Стойкость**](#МагСтой)-0

[**Дух**](#Дух)-0

[**Ловкость**](#Ловкость)-3

[**Красноречие**](#Красноречие)-0

[**Удача**](#Удача)- **1**

[**Инициатива**](#Инициатива)-8

Кол-во ОД-3

Кол-во СОД-0

Заметность-6

Из снаряжения:

Клыки:

[Урон](#Урон)-5

[Меткость](#Меткость)-4

[Шанс крит. Урона](#ШансКритУрон)-15.5%

[Рейтинг крит. Урона](#РейтКритУрона)-x1.3

[Крит. Урон](#КритУрон)-6

[Физ. Защита](#ФизЗащ)-25

Дроп: обломанные клыки, кабаний ХУЙ, плотная кожа.