Ice Tower

**The Dark Side**

Дизайн-документ

Содержание

1. Концепт
   1. Жанр и целевая аудитория
   2. Описание
   3. Особенности игры
   4. Сравнение с другими коммерческими проектами
   5. Платформа и системные требования
2. Предыстория и сюжет
   1. Предыстория
   2. Сюжет
   3. Подробный сценарий основного сюжета
   4. Подробный сценарий дополнительных миссий
3. Игровой мир
   1. Общее описание игрового мира
   2. Королевство
   3. Город
   4. Дизайн и описание сюжетных локаций
   5. Дизайн и описание второстепенных локаций
4. Персонажи
   1. Главные персонажи
   2. Второстепенные персонажи
5. Враги
6. Режимы игры
   1. Боевой режим
   2. Режим Города
   3. Режим Помещения
   4. Режим Мировой карты
7. Интерфейс пользователя
   1. Меню и опции
   2. Интерфейс геймплея
   3. Функциональное описание и управление
8. RPG-система
   1. Персонаж
   2. Навыки
   3. Мораль
9. Боевая система

8.1 Ближний бой

8.2 Дальний бой

1. Магия
   1. Заклинания
   2. Школа света
   3. Школа тьмы
2. Квестовая система
   1. Получение новых заданий
   2. Хранение полученных заданий
   3. Выполнение полученных заданий
3. Графическое отображение
   1. Используемая 2D графика
   2. Используемая 3D графика
   3. Кино-вставки и ролики
   4. Используемая анимация
4. Звуки и музыка
   1. Используемые музыкальные сопровождения
   2. Используемые звуки действий и эффектов
   3. Диалоги
5. Контакты
6. Концепт

1.1 Жанр и целевая аудитория

Игра The Dark Side является гибридом между RPG и платформером. Причем, при явном разграничении жанров, невозможно выделить какой-то основной ее жанр, так как время, проведенное в режиме платформера примерно равно времени, проведенной в жанре, больше свойственной RPG.

Из-за специфичной мрачной атмосферы, игра ориентирована на более старшую аудиторию, причем из-за некоторых анимаций и эффектов не рекомендуется играть детям до шестнадцати лет. (РЕТИНГ НЕ ПОЛУЧЕН, ОЦЕНКА СУБЪЕКТИВНА, следственно RATING PENDIN) В остальном, игра придется по вкусу всем любителям мистической и готической атмосферы, нелинейного сюжета и массово-кровавых сцен.

1.2 Описание

Суть игры заключается в прохождении игроком (ЧЕГО) через повествование сюжета, исследуя готически-фэнтэзийный мир, участвуя в боях и наращивая свои боевые и магические навыки(СВОИ – Т.Е. МГРОК НАРАЩИВАЕТ МАГИЧЕСКИЕ НАВЫКИ?). The Dark Side является сочетанием ныне модных RPG-игр (~~Dragon Age, Fable 2, Diablo 3, Mass Effect )~~и старых платформенных жанров, заключая в себе мистическую атмосферу, а так же нелинейного захватывающего сюжета.

Игровой процесс разделен на 4 режима (fail, режимы: NO GUNS, GODMODE, NO EXP, ПОШАГОВЫЙ, РИАЛТАЙМ, БЕГ\ХОДЬБА итп ):

1) Непосредственно боевые действия. Этот режим представляет из себя жанр платформер (РЕЖИМ – ЖАНР ПЛАТФОРМЕР смысловой бред), напоминающий такие классические игры как «Mario» или «Contra».(МАРИО – КОНТРА – РАЗНЫЕ ВЕЩИ \*простопридирка) В этом режиме игрок управляет персонажем, сражаясь с различными монстрами или другими персонажами. (ИГРОК УПРАВЛЯЕТ, В ТО ВРЕМЯ СРАЖАЕТСЯ ПЕРСОНАЖ, А НЕ ИГРОК) Система боя (ПОШАГОВАЯ, РИАЛТАЙМ, РАНДЖЕ, МИЛИ) позволяет производить не только разовые атакующие приемы, но и их комбинации, при этом физический и графический движки реализуют шикарную анимацию (ПРОГРАМНО????), что не может не привлечь к себе внимание. RPG-система так же способствует наращиванию способностей персонажа.(СМЫСЛОВОЙ ФЕЙК) Каждый применяемый навык или заклинание, по мере использования, растет в своей мощности и будет более эффективен при следующем использовании. (КАЖДЫЙ??? ) Атакующие приемы могут составлять комбинации ударов и уловок, позволяющий наносить намного больший урон противнику. Пробираясь (Перемещаясь) по локации, игроку так же (без также) мешают различного рода препятствия и ловушки, для преодоления которых игроку придется проявить смекалку, используя имеющийся запас предметов и заклинаний. (Игроку предстоит проявить смекалку да, но, мешать же ему (игроку) может в это время, кот, собака, домашнее задание, назойливый брат, отсутствие консоли). (сип. препятствия при решении задач, цели, итп)

2) Город. В данном режиме игрок свободно перемещается по заселенному городу. Здесь он может общаться с NPC, получать новые миссии (сюжетные и побочные), реализовывать торговлю, а так же наталкиваться на боевые действия, что приводит к запуску соответствующего режима. Обзор представляет собой изометрию, с высоты птичьего полета, схожесть с играми серии Diablo. В заранее определенные здания, такие как магазины, крепость, сюжетные здания можно заходить, активировав при этом следующий режим.

3) Помещения. Зайдя внутрь какого-либо здания, игрок может непосредственно общаться с NPC-персонажами (ЧЕМ ОТЛИЧАЕТСЯ В ОБЩЕНИИ С НПС НА ИЗОМЕТРИЧЕСКОМ ВиДЕ), расположенными в данном помещении. Игрок может торговать, получать миссии или собирать предметы. Само помещение представляет из себя псевдо-3Д бэкграунд. Перемещая по нему 3Д-персонажа определенным образом, создается впечатление реалистичности трехмерности помещения. Схожесть с игрой Final Fantasy IX. (ГЕЙМПЛЕЙНОЙ НАГРУЗКИ НЕ НЕСЕТ, ВСЕ ТАКЖЕ МОЖНО ПРОДЕЛАТЬ И ВО ВТОРОМ ПУНКТЕ)

4) Карта мира. В данном режиме игрок, используя указатель, может выбирать себе маршрут прохождения к требуемой ему локации. Так как изначально карта мира покрыта «туманом войны», игрок не способен заранее определить более или менее опасный для себя путь. Впрочем от игрока порою может требовать задание ходить определенным маршрутом. Таким образом, чтобы добраться до локации игроку требуется расчистить себе путь. (ноу комментс)

Таким образом, весь геймплей игры составляет из себя постоянные переходы из одного режима в другой. При этом, по мере прохождения сюжета, игрок может почувствовать, как мир вокруг него постепенно меняется, в зависимости от сделанных им решений и выборов. (ЭТО НЕ ГЙЕМПЛЕЙ)

В качестве стиля (ИГРЫ??? СЮЖЕТА??? ГРАФИКИ???) была выбрана готически-мрачная атмосфера, наполненная ужасом и кошмаром. Подобная атмосфера вгоняет в депрессию(ОПРОМЕТЧИВОЕ УТВЕРЖДЕНИЕ), при этом она подчеркивает основную концепцию сюжета. Схожую атмосферу можно уловить в японских анимэ про демонов и вампиров, где зло и тьму часто возвышают или представляют ее как наиболее могущественной силой.

Основная тема игры схожа со стандартными детскими сказками – тема добра и зла. Только в отличии от сказок, изначально в игровом мире царствуют тьма и мрак, когда светлой силе приходится сидеть в оппозиции. По сюжету главному герою часто придется выбирать между этими двумя перво-идеями, а последствия его решений будут сказываться на ход событий. Идея заключается в том, чтобы постоянно ставить игрока в положение морального выбора. Только в отличии от обычных сказочно-фэнтэзийных игр, где сам мир наталкивает игрока делать «правильные» решения и моральная позиция игрока, в большинстве случаев, совпадает с ожиданием первоначального проектирования игры. Здесь же «нормальным» считаются как раз «неправильные» решения, а выбор благородных решений игровым миром осуждается, или даже наказывается.

Так же, главный сюжет рассчитывает затрагивать самые различные аспекты отношений, моральных принципов, внутреннего состояния персонажей. Сюжет не просто повествует о событиях с главными героями, но и задевает чувства самого игрока. Именно игроку придется принимать необратимые, критические решения, результат которых повлияет на весь окружающий персонажей мир. При изготовлении сценария и сюжетных линий будут реализованы различные техники по введению в геймплей сознания игрока. Игрок должен чувствовать своего персонажа, переживать, жить вместе с ним.

Предыстория гласит, для того чтобы захватить власть, тогдашнему графу Люттеру пришлось прибегнуть к помощи сил тьмы. Единственным условием соглашения было воцарение тьмы на всей земле королевской, а в качестве наместника на трон должен был быть посажен Люттер. Договор был подписан кровью, и вскоре началась недолгая война между добром и злом. Точнее человечеством и злом. Мертвые войны были неуязвимы, так как мертвых убить невозможно, а магия света была слаба, так как армия мертвых до тех пор считалась абсурдной. Война была проиграна войнами света, в королевстве воцарился кошмар. С тех пор ни одна дорога, ни одна тропа не кишела различной нечистью, а остатки людей, в основном женщин и детей, превратили в крепостных рабов.

Проходит время, наместничий род становится династией. Война давным давно забыта, а царство тьмы считается всеми обыденным делом. Просвета нет. Героев нет. И лишь потомку Люттера придется познать многое, прежде чем он сможет изменить свой мир к лучшему. Или к еще большему худшему.

*1.3 Особенности игры*

* Сочетание классического «платформер» и ныне модного RPG жанров (см выше)
* Нелинейный сюжет и жуткая готическая атмосфера (см выше)
* Огромный мир с множеством различных боевых локаций, наполненный ловушками и монстрами
* Множество различных сюжетных заданий и дополнительных квестов
* Мощная RPG-система, позволяющая развивать своего персонажа (ОСОБЕННОСТЬ? Мощнее DnD?)
* Множество различных заклинаний и боевых навыков (не особенность)
* Возможность проводить комбинации атакующих и защитных приемов (не особенность)
* Свободное перемещение по городу, возможности общаться с NPC как в городе, так и внутри зданий (лишний фич, и не особенность)
* Возможность торговать, покупать себе оружие, обмундирование и другие различные предметы (это не особенность)

ВСЕ ПОЗНАЕТСЯ В СРАВНЕНИИ, ВЫШЕПЕРЕЧИСЛЕННЫЕ ОССОБЕННОСТИ ПОХОЖЕ НА ОПИСАНИЕ НА КОРОБКЕ С ДИСКОМ, НЕЖЕЛИ ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ ФИЧИ ДЛЯ РАЗРАБОТКИ. USP НЕТ!

*1.4 Сравнение с другими коммерческими проектами*

* Как уже было сказано выше, старые классические платформенные игры под различные консоли: «Mario», «Contra». Среди новых индии-проектов хотелось бы подчеркнуть победителя конкурса Microsoft независимых разработчиков под платформу Xbox за 2009 год – «Dust».
* Из Oblivion была вычерпнута идея города, в котором жизнь течет независимо от игрока. Причем сам игрок, проходя через сюжет, может влиять на ход этого течения, влиять на мысли общества и отдельных персон.
* А из таких игр как Diablo I,II взят сам тип геймплея в режиме Города. Имеется ввиду изометрия и указание точки назначения указателем мыши, куда должен направиться персонаж.
* Идея режима помещения реализована в большинстве квестов в жанре Paint&Click, где нарисованная художником сцена выполняет роль игровой сцены, по которой перемещается даже 3Д персонаж, используя техники, благодаря которым создается впечатление трехмерности помещения. В большей степени на решение повлияла игра Final Fantasy IX.
* Режим Карты был задуман на основе предмиссионного режима игры Dungeon Keepers II.
* На RPG систему повлияли игры Dungeon Siege, Rising Force Online, в которых реализовано постоянное наращивание навыков игрока по мере их использования.

*1.5 Платформа и системные требования*

Первоначально выпуск продукта готовится для платформы на Microsoft Xbox, (В КОНТЕКСТЕ ЫБЛ ИСПОЛЬЗОВАН ТЕРМИН МЫШь, КУРОСР ЭТО ОДТЕЛЬНАЯ ТЕМА, ЮЗАБИЛИТИ ГЕЙМПАД+КУРСОР ~~В РЕЖИМЕ~~ ГОРОДА 0 ) но так же предполагается и релиз PC-версии, мало отличимой от консольной версии.

Технические требования для PC-версии:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Требования | Минимальные | Рекомендуемые |
| CPU | Intel 1666 Mhz | Intel Core 2 DUO |
| RAM | 512 MB | 1 GB |
| VIDEO | GeForce FX 5200 128 MB | GeForce6600, GMA 950 |
| HDD | 200 MB | 1. MB |

1. Сюжет
   1. Конструкция сюжета

По сути, сюжет представляет собой конечный автомат. Где состояния являются определенные чек-поинты сюжета, а принимаемой состоянием переменной, для перехода в следующее состояние, выступает мораль. Принимая определенное значение морали, в режиме бесконтрольного игроком ин-гейм синематика, сюжет перейдет в соответствующее состояние. Таким образом, сюжет получается очень ветвистым и реиграбильным. Причем упрощает программирование. Проходя через сюжет, игрок совершенно не может повлиять на ход происходящих событий, и одновременно с этим, сюжет развивается напрямую исходя от свершенных игроком действий в ходе игры между состояниями сюжета. Мораль при этом компонуется путем прохождения игроком побочных миссий и общественным поведением.

Part I.

0 + 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6

- - - - + + - + -

7 - 8 9 - 10 - 11

0 – Вступление. Синематик «Предыстрория»

1 – Тронный зал. Диалог с отцом.

2 – Город. Встреча с Элизабет.

3 – Тронный зал. Ссора с отцом.

4 – Кабинет отца. Кража документов.

5 – Трактир. Диалог с Элизабет.

6 – Лагерь ополченцев. Конец первой части.

7 – Казармы. Диалог с капитаном королевской гвардии 1.

8 – Трактир. Диалог с лидером сопротивления.

9 – Казармы. Диалог с капитаном королевской гвардии 2.

10 – Город. Сражение с лидером сопротивления.

11 – Тронный зал. Диалог с отцом.

* 1. Сценарий сюжета.
     1. Part I.

Тронный зал. Вечер. Наместник Люттер обремененный мыслями сидит за обеденным столом, неподалеку от трона. В зал заходит принц

1. Игровой мир
   1. Общее описание игрового мира

Мир The Dark Side наполнен мистической атмосферой авторских работ American McGee…

* 1. Королевство

Игровой мир разделен на графства, каждое из которых разделен на локации…

* 1. Город

Каждый город заселен NPC-персонажами, и живет он независимо от действий игрока…

* 1. Дизайн и описание сюжетных локаций

Графство 1. Локация 1.

* 1. Дизайн и описание второстепенных локаций

Графство. Локация.

1. Персонажи
   1. Главные персонажи

Главные персонажи:

* 1. Второстепенные персонажи

Второстепенные персонажи:

1. Враги
2. Режимы игры
   1. Боевой режим

Бои ведутся в режиме платформера…

* 1. Режим Города
  2. Режим Помещения
  3. Режим Мировой карты

1. Интерфейс пользователя
   1. Меню и опции
   2. Интерфейс геймплея
   3. Функциональное описание и управление
2. RPG-система
   1. Характеристики

Персонаж обладает определенным набором навыков и характеристик, для каждого из которых присутствует возможность наращивания в бою, в тренировочных лагерях или путем налаживания временных спеллов на персонажа. Каждый из характеристик имеют определенное влияние на использование персонажем различных способностей, обмундирования и вооружения. Ниже будет приведен список характеристик и навыков, а так же их влияние на способности персонажа.

Основные характеристики персонажа:

Основными характеристиками персонажа называются параметры, влияющие на один или более навыков или прямых параметров. Напрямую основные характеристики никак не сказываются на боевые, магические или общественные способности, но рост основных характеристик ведет к прямо-пропорциональному росту прямых характеристик персонажа.

Сила: Влияет на такие характеристики как: Наносимый урон (вооружение ближнего боя), Время нанесения удара (дробящее, рубящее вооружение), Время состояния шока противника при применении комбинации, Тип носимого обмундирования, грузоподъемность, Количество очков жизни, Количество очков энергии\*.

Ловкость: Влияет на такие характеристики как: Наносимый урон (вооружение дальнего боя), Время нанесения удара (колющее вооружение), Дальность прямого выстрела (вооружение дальнего боя), Время зарядки (вооружение дальнего боя), Шанс увернуться от наносимого удара противником, Количество очков энергии\*.

Духовность: Влияет на такие характеристики как: Количество очков энергии, Наносимый урон (магическое оружие, магические способности), Количество затрат очков энергии на применение способностей, Скорость затрат очков энергии при применении длительных способностей.

Оборонительная способность: Влияет на такие характеристики как: Урон, наносимый персонажу, Шанс парировать удар (вооружение ближнего боя), Время состояния шока при выполнении комбинации противником.

Так же основными параметрами персонажа являются его навыки использования различных классов вооружения и используемый тип магии. Применяя какое-либо вооружение, персонаж развивает свой навык владения этим вооружением в бою. Так же, этот навык можно наращивать у учителей в тренировочных лагерях за деньги или за выполнение заданий. Чем более развит навык овладения данным типом вооружения, тем эффективнее персонаж пользуется им в бою. Подобным эффектом применения такого оружия может служить дополнительный урон врагу.

В эту категорию входят:

Вооружение ближнего боя: Рубящее оружие (топоры, алебарды, мечи), дробящее оружие (кувалды), колющее оружие (шпаги, кинжалы).

Вооружение дальнего боя: Тетевное оружие (луки), затворное оружие (арбалеты), метательное оружие (ножи).

Магия: Заклинания, причиняющий разовый урон, заклинания, восстанавливающее здоровье, заклинания, наносящий урон длительное время, заклинания, восстанавливающее здоровье длительное время, заклинания, усиливающие эффекты основных и прямых параметров персонажа и заклинания, снижающие основные и прямые параметры персонажа.

\* - неосновной навык

Прямые параметры персонажа:

Прямыми параметрами персонажа называются параметры, от которых напрямую зависят события, развивающиеся вокруг персонажа. Прямые параметры составляют: свойства оружия и обмундирования, носимых персонажем, заклинания, наложенные на персонажа и основные характеристики персонажа. Прямыми являются следующие параметры:

Урон оружием – количество очков, которые может нанести персонаж своему оппоненту оружием. Урон оружием состоит из следующих параметров: урон вооружения, сила персонажа, навык владения вооружением.

Урон магией – количество очков, которые может нанести персонаж своему оппоненту магическими заклинаниями. Урон магией состоит из следующих параметров: урон применяемого заклинания, Духовность персонажа, навык овладения типом магического заклинания, мораль персонажа.

Защита – определенный процент урона, снимаемый у оппонента при проведении атаки. Защита состоит из следующих параметров: Оборонительная способность персонажа, носимое обмундирование.

Магическое сопротивление – определенный процент магического урона, снимаемого у оппонента, при проведении магической атаки. По каждому магическому типу атаки присутствует соответствующее магическое сопротивление. Каждое из магических сопротивлений наращивается само по себе, в зависимости от применяемости и взаимодействии им с данным типом магической атаки.

Уворот – определенный шанс увернуться от удара противника вооружением. Уворот состоит из следующих параметров: Оборонительная способность персонажа, Ловкость персонажа.

Парирование – определенный шанс парировать удар противника вооружением. Парирование состоит из следующих параметров: Оборонительная способность персонажа, Сила персонажа, Тип носимого вооружения.

Очки жизни – количество очков урона оппонента, которое может выдержать персонаж. В случае если очки жизни будут равны нулю – персонаж умирает. Очки жизни состоят из следующих параметров: Сила персонажа.

Очки энергии – количество очков энергии, которых можно потратить на выполнение боевых навыков, способностей и магических заклинаний. Очки энергии состоят из следующих параметров: Сила персонажа, Ловкость персонажа, Духовность персонажа.

* 1. Мораль

Так же одной из характеристик служит мораль. От морали зависят такие вещи как: диалоги, внешний вид персонажа, Урон магическими способностями, цены в магазинах, сюжет. Мораль изменяется путем свершения игроком моральных решений по окончанию выполнения квестов или в зависимости от общественного поведения. В случая свершения игроком морального преступления, под которые определяются следующие случаи: убийство, воровство, очки морали отнимаются. Так же очки морали отнимаются в случае аморального решения после выполнения квеста. В случае же благородного решения очки морали добавляются.

В диалогах очки морали влияют на тон речи и исход разговора. Так же исход разговора зависит от собеседника. Урон магическими способностями, наносимый врагу, так же зависит от морали. В случае если персонаж является приверженцем светлой стороны, то применение игроком магических способностей школы света, на урон накладываются бонусы. Применяя же магические заклинания школы тьмы, на урон накладываются штрафы. И наоборот. В случае достаточного дисбаланса морали на персонаже игрока могут наблюдаться соответствующие визуальные признаки, такие как затемнение/засветление пигментов кожи и др.

События, развиваемые в мире вокруг персонажа, напрямую зависят от его морали, хоть и мир живет независимо от персонажа. В зависимости от морали персонажа развивается сюжет. Сюжет разделен на состояния, где мораль представляет из себя ключом для перехода из исходного состояние в следующее.

ФОРМУЛЫ???? ПРОТОТИП??? ХОТЯБЫ EXCEL ДОКУМЕНТ С ВХОДЯЩИМ И ИСХОДЯЩИМ УРОНОМ\ТАКЖЕ ФОРМУЛАМИ

См. п.2. 1 «Конструкция сюжета»

(БЕЗ ВЫШЕПЕРЕЧИСЛЕННОГО ПИСАТЬ ЧТО ЛИБО ДАЛЕЕ РАНО, МОжНО БЫлО БЫ ОБОЙТИСЬ ПРОСТО СПИСКОМ:

Ближний бой

Дальниый бой итп)

1. Боевая система

8.1 Ближний бой

Ближний бой представляет собой последовательную серию ударов и приемов, каждый шаг которой предлагается игроку в реалтайм. Типы приемов и ударов напрямую зависят от вида оружия, носимого персонажем в данный момент. Каждое оружия обладает такими характеристиками, как: время размаха и урон. На эти характеристики влияют такие параметры персонажа как: сила. Каждый удар отнимает у персонажа определенное количество энергии, которое восстанавливается при бездействии. После проведения игроком одним из базовых ударов (например: колющий или рубящий) игроку, в небольшой отрезок времени, который отображается небольшой полоской выше атакуемого, предлагается выбрать следующий удар, движение, заклинание для проведения комбинации атак и нанесения максимально возможного ущерба. Несмотря на некоторую пошаговость действий, бой происходит в реальном времени, и в случае проведения противником оборонительных способностей, комбинация будет разбита. В случае если игрок в заданный ему промежуток времени не успевает провести какой-либо атакующий прием, противник выходит из шокового состояния и как следствие – комбинация так же будет разбита. Когда в качестве противника выступает так же персонаж, то он тоже может проводить боевые комбинации против игрока. Длина боевой комбинации, измеряемая в количестве шагов боевой комбинации, напрямую зависит от количества энергии, которой обладает персонаж. В течении боевой комбинации игрок может затратить время для проведения следующего шага боевой комбинации на восстановление энергии, выполнил при этом атакующий прием в самый последний момент. Успех проведения боевой комбинации зависит от оборонительных способностей персонажа. Оборонительную способность персонажа можно наращивать в бою, путем пропуска ударов оружием ближнего или дальнего боя. Как следствие персонаж получает ущерб, но наращивая при этом оборонительную способность. Оборонительную способность так же можно наращивать в тренировочных лагерях у учителей или применяя на себе соответствующие заклинания, увеличивающие на время оборонительную способность. Оборонительная способность влияет на следующие факторы: успех проведения боевой комбинации противником, урон, наносимый при успешном ударе или боевой комбинации и время состояния шока, в которое противник имеет способность проводить шаг боевой комбинации. В случае если боевая комбинация проваливается благодаря оборонительной способности, атакуемый персонаж выходит из состояния шока, а атакующий персонаж теряет возможность нанесения следующих атакующих приемов. Кроме атакующих приемов во время боевой комбинации, персонаж может проводить различные движения и уловки, магические заклинания или он может просто выйти из боевой комбинации.

8.2 Дальний бой

Дальний бой применяется различными видами метательного, стреляющего, магического дальнего вооружения. Отличается дальний бой от ближнего отсутствием боевых комбинаций и малой затратой энергии при каждом произведенном выстреле. Каждое оружие дальнего боя обладает такими характеристиками как: время зарядки, дальность стрельбы и урон. На эти характеристики влияют различные параметры персонажа, такие как: ловкость. Для того, чтобы нанести противнику урон, персонажу требуется зарядить оружие дальнего боя снарядом, выбрать цель атаки и произвести выстрел. Персонаж, в зависимости от выбранного оружия дальнего боя, не может двигаться во время зарядки и выбора цели. Для некоторых видов оружия, таких как: лук, персонаж может перемещаться во время зарядки оружия. Защиту от снарядов оружия дальнего боя (не магического) так же обеспечивает оборонительная способность персонажа. Урон, наносимый персонажу, обратно пропорционален оборонительной способности персонажа. Оборонительная способность наращивается путем пропуска ударов/выстрелов противника, обучения у учителя в тренировочных лагерях, а так же, благодаря специальным заклинаниям, увеличивающих оборонительную способность персонажа.

1. Магия
   1. Заклинания

Магическими заклинаниями являются специальные способности персонажа, благодаря которым возможно: наносить противнику урон, временно увеличивать характеристики собственного персонажа, временно уменьшать характеристики противника. Так же присутствует набор вспомогательных магических заклинаний, с помощью которых возможно преодолевать препятствия, использовать в своих целях вокруг лежащие объекты. Так же, в особых случаях, есть возможность применять вспомогательные заклинания против противников.

Магические заклинания подразделяются на 2 группы: школа света и школа тьмы. В школу света входят благородные заклинания, направленные против сил тьмы, лечащие или восстанавливающие заклинания, заклинания, временно увеличивающие характеристики персонажа и другие. В школу тьмы входят аморальные заклинания, наносящие вред всему живому, лечащие или восстанавливающие заклинания за счет чужой жизненной силы, заклинания, временно понижающие характеристики оппонента. Так же есть набор нейтральных заклинаний слабого и сильного воздействия, позволяющий использовать свойства обеих школ.

Использование заклинаний обеих школ накладывает на игрока некоторые условия и штрафы. В случае если персонаж является приверженцем нейтральной морали, то на результат использованных нейтральных заклинаний накладывается дополнительный бонусный эффект: дополнительный урон или дополнительные очки к тем характеристикам, которые увеличивают использованное заклинание. Тем не менее, данный персонаж способен использовать заклинания, как школы тьмы, так и школы света, при этом при использовании на результат не накладывается ни бонусов, ни штрафов. В случае же если персонаж является приверженцем школы света, то на результат использованных им заклинаний школы света накладываются дополнительный бонусный эффект. В случае если персонаж использует заклинания школы тьмы, то на результат налагаются штрафы, при этом уменьшается наносимый заклинанием урон или уменьшается эффект, производимый заклинанием зачарования. Использование нейтральных заклинаний ни бонусных, ни штрафных эффектов не производится. В случае если персонаж является приверженцем школы тьмы, то происходит то же, что и с приверженцем света в точности, да наоборот.

Новые заклинания игрок должен получить у специальных NPC-учителей за деньги или за выполнение заданий. Выученные заклинания сохраняются в специальную книгу заклинаний, которая носится с персонажем всегда. В книге заклинаний записывается описание выученного заклинания, иконка и его параметры. В бою выученное заклинание можно вызвать путем его выбора на панели быстрого вызова заклинаний или же непосредственно из книги заклинаний.

Применение заклинаний, как и использование вооружения ближнего и дальнего боя, требует определенного количества энергии. В случае если заклинание требует некоторое время для вызова или заклинание после вызова может быть активно независимо от времени, то энергия потребляется постоянно, пока заклинание кастуется или используется. За скорость потребления, за количество затрачиваемых очков при вызове заклинания отвечает параметр Духовность. Так же присутствует возможность применять заклинания при выполнении боевой комбинации, выбрав заведомо нужное заклинание на панели быстрого вызова заклинаний.

* 1. Школа света
  2. Школа тьмы

1. Квестовая система
   1. Получение новых заданий
   2. Хранение полученных заданий
   3. Выполнение полученных заданий
2. Графическое отображение
   1. Используемая 2D графика
   2. Используемая 3D графика
   3. Кино-вставки и ролики
   4. Используемая анимация
3. Звуки и музыка
   1. Используемые музыкальные сопровождения
   2. Используемые звуки действий и эффектов
   3. Диалоги

*13. Контакты.*

Программист. Иван Харитонович:

Тел.:

e-mail:

Гейм-дизайнер. Виктор Апыхтин:

Тел.: (+00373) 069978022

e-mail: [whitedevil2009@mail.ru](mailto:whitedevil2009@mail.ru)

Контакты фирмы IceTower:

Тел.:

e-mail:

адрес: