Система Инвентаря

Каким образом будет осуществлён инвентарь?

1. Через систему игрового меню (Требуется Игровая Система)

2. Пространственное магическое заклинание

3. Специальная руда, которой можно будет придать форму артефакта инвентаря, например кольца

4. Особое волокно из определённых монстров или растений, которое можно превратить в артефакт инвентаря или сумку.

Заметка: Хранитель должен либо выбрать уже существующего монстра или растение в системе, чей особенностью будет подобное волокно, либо создать новое с нуля.

5. Специальная древесина из монстра или дерева, которая, при успешном приготовлении, формируется в артефакт инвентаря или контейнер.

Заметка: Хранитель должен либо выбрать уже существующего монстра или дерево в системе, чей особенностью будет подобная древесина, либо создать нового с нуля.

6. Желудок определённых монстров, у которого есть особое качество/свойство слегка изгибать пространство, при правильном приготовлении их желудки могут превратиться в сумку/артефакт инвентаря.

Заметка: Хранитель должен либо выбрать уже существующего монстра в системе, чей особенностью будет подобный желудок, либо создать нового с нуля.

7. Механизм, который будет создавать карманное измерение

8. Механизм и/или луч, который будет оцифровывать предметы, превращая их в код

9. Зачарование, которое можно наложить на различне предметы, чтобы они действовали в качестве предмета/артефакта инвентаря

10. Своё/Другое

Какова максимальная вместимость?

1. Безграничная

2. X ячеек инвентаря

3. X кубических метров

4. X килограмм

5. Зависит от класса

6. Зависит от уровня

7. Зависит от магической силы, ци, духовной энергии или иного источника энергии

8. Зависит от качества и объёма материала артефакта инвентаря

9. Комбинация перечисленных выше вариантов

10. Своё/Другое

Что происходит с весом предметов в инвентаре?

1. Полностью отменяется

2. Частично отменяется: x% веса предмета

3. Частично отменяется: до X килограмм

4. Вес не уменьшается (заметка: Невозможно при оцифровке)

5. Увеличивает вес предмета на x%

6. Увеличивает вес предмета на X килограмм

7. Своё/Другое

До какой степени консервируются предметы?

1. Как только предмет помещён в инвентарь, время предмета замораживается, полное консервация

2. Предмет частично консервируется, так как в инвентаре время движется в X раз медленнее

3. Предмет не консервируется, так как время в инвентаре совпадает с внешним миром

4. Предмет разрушается быстрее, так как в инвентаре время идёт в X раз быстрее, чем во внешнем мире

5. Своё/Другое

Что происходит с предметами, после того как владелец умирает?

1. Умерший продолжает иметь доступ к своим предметам в инвентаре в дальнейшей загробной жизни (заметка: Невозможно для инвентарей ориентированных на объекты)

2. Предметы автоматически отправляются в хранилище в Комнате Админа

3. Предметы уничтожаются

4. Появляются рядом с трупом умершего

5. Остаются в инвентаре, откуда их могут достать другие, если они получат доступ к артефакту инвентаря

6. Предметы в инвентаре разбрасываются по случайным местам. Радиус разброса определяется Хранителем до внедрения системы. Может изменяться от полутора метров, до размеров всего мира.

7. Инвентарь перемещается в инвентарь убийцы. Хранитель должен выбрать другую опцию в

случае если инвентарь убийцы полон или становится полным в процессе перемещения предметов. Хранитель должен также определить фактор, определяющий приоритет по которому предметы перемещаются убийце, в том случае, если весь инвентарь убитого не может быть перемещён. Например: сначала самое ценное, менее ценное, самые старые предметы, самые новые предметы, или в случайном порядке.

8. Инвентарь умершего перемещается в безопасную домашнюю точку убийцы. Домашней точкой может быть место, где убийца лично бывал. Домашнюю точку можно изменить или удалить. Хранитель должен будет определить способ настройки домашней точки. Например: через настройки меню в игровом мире, через молитву персональному богу, после слов "сохранить домашнюю точку". Если домашняя точка не установлена, то ей будет считаться последнее место где спал убийца.

9. Предметы в инвентаре извергаются из тела умершего как фонтан, до тех пор, пока все предметы не будут убраны из инвентаря. Хранитель должен определить высоту "фонтана предметов", хотя возможен вариант и случайной высоты.

10. В теле умершего появляется портал, через который люди могут доставать предметы из инвентаря умершего. Портал остаётся до тех пор, пока все предметы не достанут.

11. Временный Портал, практически также как и в 10 варианте, однако портал не постоянный. Вместо этого, Хранитель устанавливает время, сколько портал остаётся у трупа. Если время заканчивается, и не все предметы достали, портал исчезает, а предметы отправляются по второму выбранному способу распределения предметов из списка.

12. Если человек убит в подземелье, то предметы отправляются хозяину подземелья, где они могут быть либо превращены в магическую энергию, либо сохранены для личного использования.

Заметка: Так как в этом варианте приоритет отдаётся подземелью и применяется только в случае убийства человека в подземелье. Хранители должны выбрать другой вариант, в случае если человек будет убит за пределами подземелий.

13. Своё/Другое

Опции Активации Инвентаря

1. Открывается через персональное меню

2. Голосовая Активация.

Заметка: Хранитель должен установить код активации. Например: "Открыть Инвентарь"

3. Жест Рукой.

Заметка: Хранитель должен установить особый жест рукой, который активирует инвентарь

4. Вызов заклинания инвентаря.

Заметка: Применимо только для варианта инвентаря с пространственной магией

5. Вливанием энергии в артефакт инвентаря (мана, ци, духовная энергия и т. д.)

6. Открытием крышки инвентаря

7. Определяется владельцем инвентаря. Владелец инвентаря может установить жест или кодовое слово для активации персонального инвентаря. Также они в любое время могут поменять процесс активации по своему желанию.

Заметка: Хранитель должен определить как человек настраивает процесс активации инвентаря. Например: молитва персональному божеству с описанием процесса, или говоря "Установить Активацию Инвентаря следующим образом...". К тому же, если будет выбрана эта опция, человек не будет иметь доступа к своему инвентарю пока он не настроит процесс активации.

8. Нажатием кнопки на механизме инвентаря.

9. Своё/другое

Как предметы помещаются в инвентарь

Проталкивается через ячейку меню инвентаря (заметка: требуется инвентарь Игровой Системы)

2. Физически помещается в специальный контейнер инвентаря (сумку, сундук и т. д.)

3. Проталкивается или проносится через призванный инвентарём портал. Этот портал открывается в отдельное пространственное место, где предметы будут храниться.

Заметка: Портал будет оставаться открытым, пока живые существа находятся в пространстве инвентаря.

4. После активации инвентаря, нужно поднять предмет с земли на установленное количество времени определённое (X секунд) Хранителем.

5. После активации инвентаря, нужно прикоснуться к предмету на установленное количество времени определённое (X секунд) Хранителем.

6. После активации инвентаря, заявить название объекта или описание объекта, который нужно поместить в инвентарь.

Заметка: Хранитель должен установить максимальную дистанцию (x метров) с который человек может призвать предмет, чтобы поместить его в инвентарь.

7. После активации инвентаря, окружить предмет, который нужно поместить в инвентарь, тонким слоем энергии человека (мана, ци, духовная энергия и т. д.)

8. Положить предмет на специальную платформу, соединённой с системой инвентаря

9. Выстрелить лучом на предмет, который необходимо поместить в инвентарь. Заметка: Хранитель должен установить максимальную длину (x метров) луча который помещает предмет в инвентарь, и как долго луч должен находиться в контакте с предметом (x секунд).

10. Специальный жест рукой определяет предмет, который человек желает поместить в инвентарь. Например: указать на предмет пальцем.

Заметка: Хранитель должен установить жесть, который ясно определяет что за предмет человек желает поместить в инвентарь, и Хранитель должен установить максимальную

дистанцию (х метров) на которой человек может распоряжаться, чтобы поместить предмет в инвентарь.

11. Поместить предмет в бестелесный сундук, состоящий из особой энергии, призванной системой инвентаря.

12. Подумать о предмете/Представить предмет, который необходимо поместить в инвентарь.

Заметка: Хранитель должен установить максимальную дистанцию (х метров) на которой человек может приказать предмету поместиться в инвентарь.

13. Своё/Другое

Как убрать предметы из инвентаря

1. Вытащить предмет из ячейки меню инвентаря (заметка: требуется инвентарь Игровой Системы)

2. Нажать на ячейку инвентаря с предметом, который нужно убрать из инвентаря

3. Вытащить, вытянуть, вынести предмет из пространства инвентаря через призванный портал

4. После активации инвентаря, заявить название или описание предмета, который необходимо убрать из инвентаря

5. Щёлкнуть на изображение предмета, отображённое на компьютерном экране, который необходимо убрать с экрана компьютера (заметка: требуется Игровая Система или инвентарь основанный на технологиях)

6. Вытащить предмет из контейнера инвентаря (сумки, сундука и т. д.)

7. После призыва бестелесного сундука инвентаря, убрать/вытащить предмет из сундука

8. Подумать о предмете/Представить предмет, который нужно убрать из инвентаря

9. Своё/Другое

Ограничения Инвентаря

(Заметка: Можно выбрать более одного ограничения)

1. Никаких

2. Нет доступа к инвентарю до наступления возраста X лет

3. Нет доступа к инвентарю до получения класса

4. Нет доступа к инвентарю до уровня X

5. Только у определённых классов (X количество) определённых Хранителем, будет доступ к инвентарю

6. Нельзя поместить предмет в инвентарь, если человек не считается "владельцем" предмета. Является ли он владельцем предмета или нет, будет определяться самой системой инвентаря.

Заметка: При крепкой хватке за предмет или при переносе предмета, есть небольшая вероятность того, что система воспримет человека как нового или временного владельца, это не будет срабатывать мгновенно или постоянно.

7. Для оцифрованной системы инвентаря, код предмета может быть скопирован X раз (определяется Хранителем). При превышении этого количества, во избежание умножения количества копий предмета, код будет разрушаться, отчего предмет невозможно будет больше материализовать.

8. Невозможно открыть инвентарь во время битвы

9. Своё/Другое

Опции Ячеек Инвентаря

(требуется вариант с ячейками в инвентаре)

1. Объекты более чем X кубических метров будут занимать несколько ячеек инвентаря

2. Объекты тяжелее чем X килограмм будут занимать несколько ячеек инвентаря

3. Вне зависимости от веса или размера, предмет будет занимать лишь одну ячейку инвентаря

4. Контейнер со множеством предметов внутри, будет считаться одним объектом и может потенциально занимать одну ячейку инвентаря

5. Контейнер со множеством предметов внутри не может считаться одним объектом и не может быть помещён в инвентарь

6. Контейнер со множеством предметов внутри не может считаться одним объектом. Контейнер будет опустошён и все предметы займут другие ячейки инвентаря. Если места недостаточно, то контейнер не может быть помещён в инвентарь.

7. Если есть идентичные предметы одинакового размера, качества и внешнего вида, то они могут занимать одну и ту же ячейку (ячейки) вне зависимости от ограничений веса и размера установленных ячейкой инвентаря. Максимальное количество предметов, которые могут быть помещены в ячейку инвентаря определяется Хранителем (X шт).

8. Предметы, сложенные в ячейку стопкой будут иметь вес соответствующий только одному предмету. (Требуется опция стопки для ячеек инвентаря).

9. Предметы, сложенные в ячейку стопкой, будут иметь общий вес всех предметов в стопке

10. Предметы, сложенные в ячейку стопкой, будут иметь вес x% от общего веса всех предметов в стопке

11. Предметы, которые занимают несколько ячеек инвентаря не могут быть сложены в стопки

12. Предметы, которые занимают несколько ячеек инвентаря могут быть сложены в стопки

13. Своё/Другое

Что случится с предметом, если устройство/артефакт инвентаря уничтожен?

1. Все сохранённые предметы уничтожаются навсегда

2. Предметы, хранящиеся внутри, перемещаются в комнату хранилища в Комнате Admina

3. Предметы разбрасываются вокруг остатков устройства инвентаря

4. Предметы перемещаются в случайные места. Хранитель должен определить радиус разброса. Может изменяться от максимально короткого, до размеров всего мира

5. Предметы в инвентаре извергаются из устройства инвентаря как фонтан, до тех пор, пока все предметы не будут убраны из инвентаря. Хранитель должен определить высоту "фонтана предметов", хотя возможен вариант и случайной высоты.

6. Один из вышеперечисленных вариантов, но с вероятность x%, что каждый предмет будет каким-то образом повреждён, будь то вид или форма.

7. Своё/Другое

http://tl.rulate.ru/book/3120/152454