“Предисловие”

Хола! Это автор собственно говоря. Леди и Джентельмены, ещё раз здравствуйте!

Меня зовут Vaflandiy, но для друзей, которыми я надеюсь вы станете, просто Вафля!)

Это моё первое произведение или попытка на него. Критика и помощь в исправлении ошибок приветствуется!)Я желаю попытаться создать интересное фэнтези с атмосферой безысходности, печали, но в которой всё ещё возможно зажечь лучик надежды. Скорее всего, очень много будет подчёркнуто из игры “Darkest dungeon” и “Darkest dungeon 2” , где мало того, что главными героями выступают персонажи с весьма сомнительным прошлым, так ещё и сражаться им надо не только с людьми и разными мистическими существами, но и с собственным стрессом, страхами и прошлым…

Настоятельно рекомендую хотя бы вкратце ознакомиться с данной игрой…

К слову, в данном произведении будет присутствовать “Система”. Я ввёл данное чудо человеческой мысли, поскольку мне крайне не хочется писать что-то в стиле:

“-После использования этой способности, я чувствую себя как минимум на 200%!!!”

-Сказал ???

Ну камон… А что если:

“-После использования этой способности, я чувствую себя сильнее двух мужчин сразу!!!”

-Сказал ???

“-Активирован навык “Адреналин”, с этого момента характеристики, отвечающие за физические возможности увеличены на 15%, оставшееся время действия эффекта навыка 5 минут” –пояснила система.

Я попрошу меня понять, мне легче характеристики в цифрах обозначить, нежели каждый раз писать, сколько он может кирпичей поднять к примеру.

Окно персонажа (статуса) будет выглядеть примерно так:

Окно статуса:

“Имя”:(Здесь будет имя, фамилия и отчество,(ежели таковое имеется))

“Раса”:(Данный параметр будет изменяться в зависимости от действий персонажа)

“Профессия”:(В зависимости от профессии будут определяться способности и характеристики персонажа) (К примеру “Доктор” не будет обладать характеристикой “Сила” большей, чем у профессии “Солдат” и наоборот характеристикой “Интеллект”. Наверное…)(Энергичное подмигивание)))

“Уровень”:(Логично, что нужно постепенное наращивание силы и “характеристик”, иначе неинтересно будет.) (С поднятием “уровня” будет увеличиваться максимальный “уровень” и “мастерство” навыка) Про них позже расскажу. (Так же, “Уровень” будет влиять на количество получаемого опыта и т.д. будет увеличиваться допустимая мощность снаряжения; чтобы 1

уровень не ходил в имбо-шмоте и не размахивал своим 20ти метровым мечом тупо потому, что задонатил на него!!! “Звуки ярости”…Так о чём это я…?)“

Опыт”:(Тебе же не нужно что-бы я объяснял что это такое…? Ну ладно…из поверженного врага, победитель сможет получить “Опыт” , стать сильнее что бы получать ещё больше опыта… гринд ради гринда…боже, что я творю)))

“Очки здоровья”:(Или же как у простых работяг-HP. Чем их больше-тем лучше. Их максимум может изменяться как от естественных причин:(Старение, травма, предсмертное состояние) Навыков:(Бафф, дебафф и т.д.) Изменения уровня:(Характеристики UP) и некоторых других причин, я их позже придумаю, если придумаю вообще!)

“Мана”:(OM (Очки маны)Как бы это ни было странно, некоторые навыки будут снижать не только выносливость, но и “маны”. С максимум “маны” таже, самая история, как и с HP))

“Характеристики”:(То, из-за чего и будет весь сыр-бор и что будет отличать персонажей друг от друга. На данные числа могут влиять “Предметы”, “Титулы”, “Навыки”, “Особые состояния”. (Далее идёт перечисление данных характеристик)

“Сила”:(Сила-физическая характеристика, влияет на наносимый урон оружием ближнего боя и урон наносимый навыками рукопашного типа, без достаточного показателя силы, будет невозможно использовать некоторые виды оружия и снаряжения)

“Ловкость”:(Ловкость-особая характеристика, влияет на шанс нанесения “Критического удара” и расход “Выносливости”, так же влияет на влияет на наносимый урон оружием дальнего боя и урон наносимый навыками дальнего боя, влияет на реакцию.)

“Интеллект”:(Интеллект-магическая характеристика, влияет на скорость обработки информации, урон наносимый магическим оружием и навыками магического типа)

Хочу заметить, что “Дальний” тип и “Магический” тип атак-не одно и то же. Представьте себе метательные ножи, арбалет, лук и магическую палочку. Как по мне , есть отличия.

“Харизма”:(Харизма-особая характеристика=обаяние, которая пассивно влияет на мнение окружающих о человеке.) Это как если бы вам предложили познакомиться с отталкивающим всем своим внешним видом человеком и с буквально “прекрасным принцем “из сказок… Разница в восприятии их окружающими будет из-за харизмы персонажей.

“Выносливость”:(Выносливость-физическая характеристика, влияет на…способность двигаться, применять навыки и наверное пока, что.)(При 0ой выносливости, существо скорее всего вырубится(упадёт без сознания)так же, при резком истощении выносливости могут наблюдаться негативные последствия по типу одышки, головной боли, головокружения и т.д.)

“Магия”:(Магия -магическая характеристика, влияет на скорость создания заклинаний ,их эффективность, без достаточного показателя, будет невозможно использовать некоторые заклинания, оружие)

“Удача”:(Удача-особая характеристика, влияет на увеличение урона “Критического удара”, а так же возможность срабатывания дополнительного эффекта навыков.)

“Карма”:(Самая непостоянная характеристика, будет варьироваться от -100 до +100 и показывать отношение персонажа к миру а так-же степень чистоты души конкретного существа. В зависимости от данного значения, могут присуждаться “Титулы” и “Особые

состояния”)

“Нераспределённые очки”:(Свободные очки можно вкладывать в характеристики без пометки ОСОБАЯ. Я думаю, что выдавать по два свободных очка характеристик за повышение уровня будет вполне достаточно)

“Титулы”:(Особые заслуги персонажа, могут напрямую влиять на его характеристики, навыки.)

“Навыки”:(Самая вкусная часть моего повествования. Я считаю правильным разделить навыки на “мастерство” и “уровни”. Рассмотрим это на примере уже знакомого нам навыка “Адреналин”)

Адреналин 0:1- с этого момента характеристики, отвечающие за физические возможности увеличены на 15%, оставшееся время действия эффекта навыка 5 минут.

В данном случае, Число 0 будет означать мастерство. Можете рассматривать это как престиж навыка. Уровни это хорошо, но престиж-ещё лучше. С каждым новым уровнем мастерства, будут добавляться новые детали навыка, или будет происходить его сильное усиление.

Адреналин 0:5- с этого момента характеристики, отвечающие за физические возможности увеличены на 17,5%, оставшееся время действия эффекта навыка 5 минут.

Адреналин 1:1- с этого момента характеристики, отвечающие за физические возможности увеличены на 25%, оставшееся время действия эффекта навыка 5 минут. Восстанавливает 10% от максимального запаса здоровья.

Я считаю, что для роста мастерства будет необходимо сбрасывать уровень навыка к 1ому и качать его снова, но при этом, навык не будет ослаблен. Количество уровней для увеличения мастерства будет увеличиваться с каждым сбросом. Для удобства, вместо уровней мастерства, можно использовать аналог звёздочек. Каждая новая звёздочка=количество уровней, необходимых для следующего уровня мастерства.

Пример:

1=20 уровень

2=40 уровень

3=60 уровень

Так, что тут будет гринд на гринде гриндом погонять! (Злобный смех)

* Гринд — в компьютерных играх повторяющиеся и связанные с небольшим риском действия игроков, направленные на получение внутриигровой выгоды. Продолжим…

“Снаряжение”- То, что надето, или используется персонажем. В зависимости от условий, например, где уровень владельца снаряжения ниже требуемого, он либо не сможет его использовать, либо будет использовать с ослаблением его функций.

“Божественность”-О@*-+я хар9кт6&$стика...

(-Ошибка!)

http://tl.rulate.ru/book/70218/1873965