**Соображения об очках здоровья и повреждениях**

Вступление

В данном документе описаны мои соображения об очках здоровья персонажа, распределении повреждений и способах их восстановления. Эта информация уже описана в диз доке, но здесь записаны дополнения и корректировки, которые помогут упростить как процесс разработки, так и игровой процесс. Все нижеизложенное является предложением на рассмотрение, а не четкими инструкциями.

1. Зоны повреждений и кол-во очков повреждений

Как и описано в диз доке, тело персонажа разделено на зоны с независимыми друг от друга очками повреждения. Однако я считаю, что таких зон должно быть меньше, так как слишком большое кол-во зон усложнит игроку процесс отслеживания повреждений. Я предлагаю оставить от 5 до 9 зон. Также я предлагаю наделить все зоны повреждений одинаковым кол-вом очков повреждений, а именно тремя, что будет соответствовать легким, средним и тяжелым повреждениям. У не антропоморфных существ кол-во зон и последствия повреждений могут отличаться, однако кол-во очков повреждения будет таким же.

1. Нанесение повреждений

В случае попадания по противнику персонаж сможет нанести от 0 до 3х единиц повреждения. Кол-во очков повреждения зависит от разницы между качеством оружия и качеством брони. Если качество брони превосходит или равно силе оружия, то противник получает 0 очков повреждения. Если броня незначительно (1-2 единицы) уступает оружию – противник получает 1 единицу повреждения. Если броня уступает на 3-4 единицы – противник получает 2 очка повреждения, если разница 5 и более – противник получает тяжелые повреждения. Эти значения могут меняться от уровня сложности игры.

1. Последствия повреждений

При получении повреждений персонаж получает отрицательный эффект, тип и сила которого зависят от зоны полученных повреждений и их силы.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Часть тела | Легкие повреждения | Средние повреждения | Тяжелые повреждения |
| Голова | легкое головокружение (картинка слегка размыта) | Сильное головокружение (картинка сильно размыта, раздвоена) | Смерть |
| Глаз  | Незначительное снижение видимости, половина экрана темнеет | Значительное ухудшение видимости, половина экрана сильно темнеет  | Ослепление, полная потеря видимости в половине экрана |
| Рука | Снижение скорости и силы ударов, осложнение крафта | Сильное снижение скорости ударов, невозможность использования тяжелых щитов, тяжелого оружия и луков, сильное усложнение крафта | Полная недееспособность конечности |
| Нога | Незначительное снижение скорости и скрытности | Значительное снижение скорости (передвижение только ходьбой), невозможность скрытного передвижения  | Полная недееспособность конечности, персонаж может передвигаться только ползком или держась за стену |
| Торс | Незначительное снижение выносливости | Значительное снижение выносливости | Смерть |

1. Восстановление повреждений

Легкие и средние повреждения восстанавливаются сами, однако на это требуется много времени. К примеру,10 часов на легкие и 30 часов на средние. Скорость лечения можно увеличить использованием лекарственных препаратов, перевязочных материалов и специальной магии. Тяжелые повреждения самостоятельно не восстанавливаются, напротив, если персонажу своевременно не оказать помощь, он погибнет. Однако существуют способы облегчения эффекта тяжелых повреждений. К примеру, использование шины или костыля временно снизит эффект от тяжелого повреждения ноги до среднего и позволит игроку передвигаться стоя. Для полноценного лечения необходимо использование навыков медицины или врачебной магии высокого уровня (самостоятельно или при помощи НПС) и длительный отдых.

Составил Алексей Сенин

29.12.2015