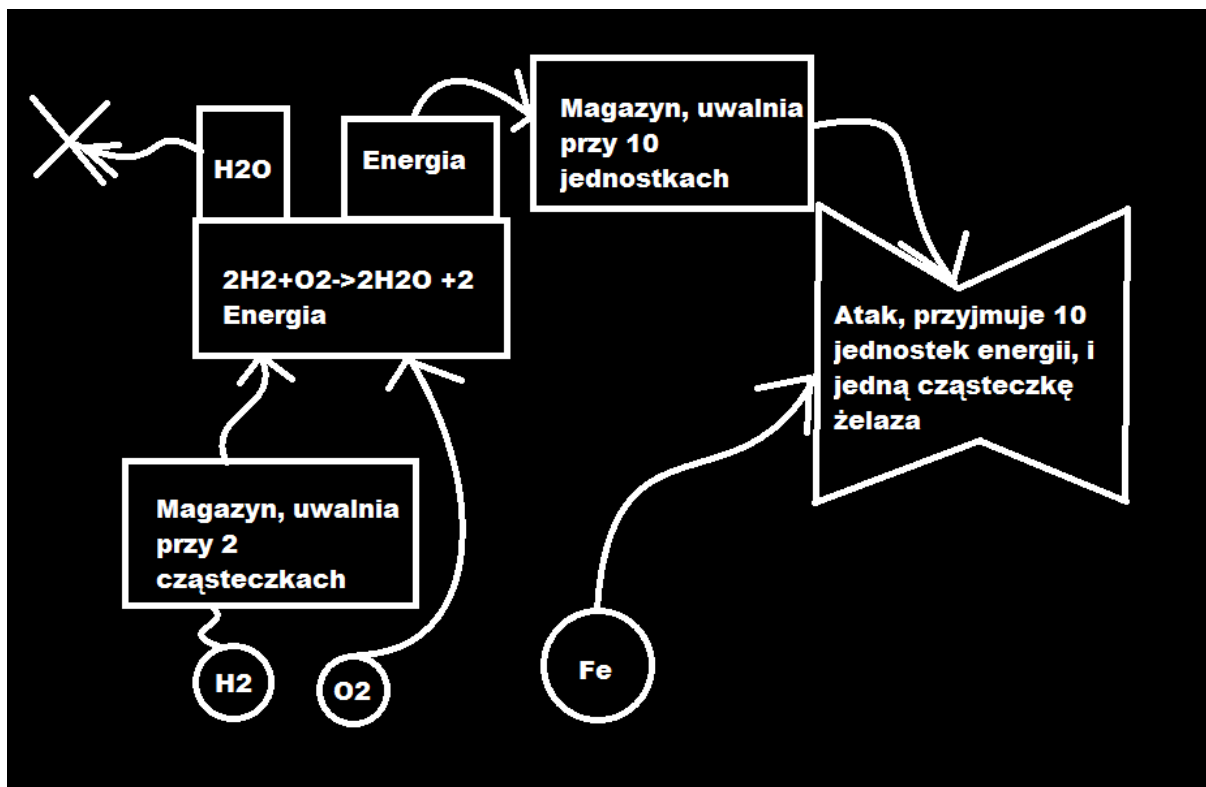


MECHANIKA WALKI

BĘDZIE SIĘ DZIAŁO

JAK MA TO WYGLĄDAĆ

Okej, pamiętacie ten screen?



Będziemy polegać na tym.

PODSTAWOWE POJĘCIA

Chopek/hopek/dupek/chłop/jednostka - żołnierz, wraz z innymi żołnierzami tworzy **oddział**

Oddział - zbiór hopków, mają jednego dowódcę (może być nim jakiś npc na przykład)

JAK TO BĘDZIE WYGLĄDAĆ

No to tak:

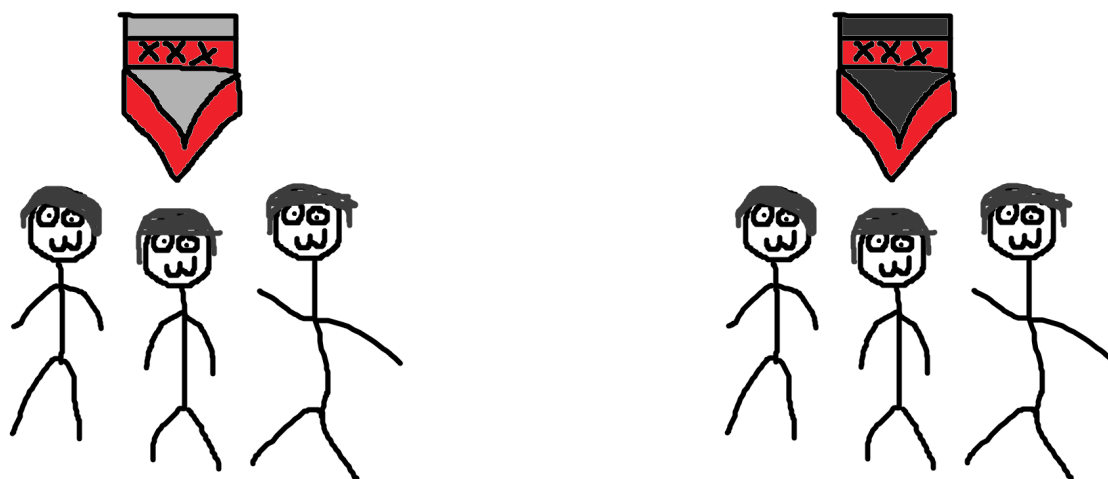
Każde z 4 królestw będzie się specjalizowało w jednym rodzaju chemii. Dlatego nad każdą jednostką pojawi się taki mini znacznik z kolorkiem królestwa. Kolorek ten zwiastuje, z jakiego kraju pochodzi dowódca oddziału. Odcień koloru szarego będzie wyznaczał, czy to nasza jednostka, czy przeciwnika (jasny - dobrzy, ciemny - źli). Te „iksy” (zamień to w głowie na liczby bo nie chce mi się painta odpalać) to poziom jednostki dowodzącej oddziałem. (nadal max 10)

Poziom tej jednostki zwiastuje:

- Ile jednostka może mieć przydupasów pod sobą,
- Minusy do liczby entropii potrzebnej na zrobienie reakcji z grupy związków, która jest **tą domyślną** dla jednostki dowodzącej.

Poziom jednostki nie wpływa na:

- Liczbę entalpii oddziału.
- Max ciepła oddziału.
- HP oddziału.



I eraz podstawowa zasada:

Jeden hopek może opanować tylko jeden pierwiastek. Jest to nieodwracalne przy rekrutacji - tzn. nie możesz go potem zmienić. Jedyne co w sumie można zmienić, to można dodać potem system, żeby ci najbardziej doświadczeni opanowywali swoje rodzime dziedziny chemiczne - „wyrzekają się” kontroli pierwiastka na rzecz wyspecjalizowania się w kontroli entalpii, ciepła lub pełnego zrozumienia swoich związków chemicznych, przez co sami nie wnoszą żadnego pierwiastka do oddziału, ale mają lepszą celność w rzucaniu związku oraz dają oddziałowi fajne bonusy (to do rozwinięcia, bo nie mam na moment pisania pomysłu żadnego)

„No ale czemu, przecież to zniechęci gracza!!!” - gracz ma myśleć, mechanika gry to nie niańka.

„No ale przecież każde królestwo ma się specjalizować!!1one!!1one!!” - i będzie się specjalizować, bo przecież w takiej chemii organicznej to wyznacznikiem „specjalizacji” jest np. grupa hydroksylowa, nie reszta, *nie?*

Żeby stworzyć oddział musisz doklepać kilku chłopków z opanowanymi przez nich pierwiastkami, np.

TEMPLATE NA ROBIENIE WODY:

2 od wodoru,

1 od tlenu

Okej, a więc:

- Oddział ma 3 paski (ciepło, entalpia, HP)
 - o Ciepło: w zależności od złożoności związku przy ingerowaniu w niego oddział otrzymuje ciepło. Im bardziej doświadczony oddział (suma max ilości ciepła możliwego do pomieszczenia w sobie każdego z dupków oddziału), tym większy magazyn ciepła ma w sobie. Ciepło samo sływa z siebie w zależności ile jest hopków w oddziale (im mniej tym szybciej, dajmy na to że od 10% do 1% na minutę) Ciepło jest czynnikiem negatywnym, który „działa na podstawie procentów”:
 - Do 25%, nic się nie dzieje
 - Od 25% do 50% oddział wolniej regeneruje entropię (jakieś 20% minusu może? albo stopniowo *pozostawione do balansu)
 - Od 50% do 75% regeneracja jest jeszcze wolniejsza (może być nawet do załóżmy 60%) oraz powoli traci HP (może na razie 1% na minutę?)
 - Od 75% do 99% regeneracja entropii osiąga zawrotne -80%, HP spada 5% na minutę
 - 100% jednostka nie może regenerować entropii, HP spada -10% na minutę.

Niektóre hopki można specjalizować, aby wypierdziały ciepło z oddziału. Można dodać taką mechanikę, aby bardzo doświadczone hopki specjalizujące się w wypierdzianiu ciepła z oddziału (na przykład lvl9 dowódca tego oddziału który wybrał akurat taką specjalizację) może całe ciepło nagromadzone w oddziale przeistoczyć na atak, gotując po prostu wrogi oddział xd, ale musi to być dobrze wybalansowane.

- o Entalpia: w zależności od reakcji którą chcemy zdziałać musimy jej tyle zużyć. Może być przekazywana między jednostkami. To już nie działa na procentach. Można jedynie zrobić, że specjalizujący się oddział w danej grupie związków ma mniejsze zapotrzebowanie entropii, żeby przeprowadzać związane z nimi reakcje (dajmy na to -2% do -20% w zależności od levelu oddziału).

Entalpia Oddziału to suma entropii każdej jednostki (można w ramach balansu dać w sumie żeby entalpię hopka parobka pomniejszyć o 40% kiedy dodaje się ją do sumy oddziału. Hopka dowodzącego zostawiamy bez zmian. Możemy dać tak, że jest ona zarówno czynnikiem, dzięki któremu

można „wyczarować pierwiastki z otoczenia” jak i czynnikiem określającym moc i zasięg związku (podobny przelicznik może być na przykład:

100 E - 1kg związku - 5 metrów zasięgu)

- o HP: żeby nie mącić graczowi w głowie (ani nam) HP to po prostu zbiór HP wszystkich jego dupków. Im większy level poszczególnej jednostki tym większe jej HP. Jeśli HP jest równe 0 - jednostka ginie. Jeśli chcecie możecie z coraz mniejszym HP utrudniać regenerację entalpii albo zmniejszać prędkość poruszania się.
- Możemy pójść full beast mode i dać tylko na planszy jakieś elementy (kamienie z entropią zawartą w sobie, jeziora, itd.) z których można brać entalpię tylko. Możemy dać dla mniej wymagających opcje, żeby takie coś wyłączyli oczywiście.
- Podtrzymuję pomysł, aby entalpię można było tworzyć z każdej reakcji, ale żeby wybalansować to dobrze. Jak macie jakiś inny pomysł dawać, ale solidnie opisany (w sensie na przykład dodać pasek dodatkowy jakiejś np. many albo czegoś innego i to opisać w oparciu o tekst na górze nad którym się pocilem >60 minut)
- My jako gracz możemy specjalizować się w dowolnym związku bez żadnej kary, ale nie możemy być dowódcą oddziału - będziemy tak zwanym „wolnym elektronem”. (To się może zmienić w czasie pisania fabuły, więc nie jest pewne btw.)
- Oczywiście pozostaje to, że jest kilka klas związków, zadających różne obrażenia i debuffy, nie każdy może je opanować bla bla bla.
- Pomysł ze zrobieniem klasy *inżynierów* których jedynym celem będzie budowanie stojów na entalpię albo innych pojemników nadal pozostaje?
- W zależności jaki związek kreujemy (przeprowadzamy z nim reakcję? reagujemy?) tyle otrzymujemy entalpii i ciepła. Kreowany związek (sic!) jest oczywiście w świecie gry, więc takie na przykład kwasy można będzie negocjować zasadami, zasady kwasami, sole łączyć aby się zmieniły na nie szkodzące człowiekowi itp.