

Посмотрев на Disciples: Liberation, я понял, что на Kalypso надежды нет. Так что держите



О чем данный текст

Данный текст отчасти вдохновлялся "нетленкой Mantiss'a" (ознакомиться можно [здесь](#)), хотя и преследует несколько другие цели.

Вот уже много лет, стабильно каждые несколько месяцев в фан-сообществе Disciples возникает идея сделать свою Disciples, с "балансом и орками". Большинство подобных проектов затухает, не дойдя даже до написания дизайнерского документа. Виной тому отсутствие ресурсов, навыков и, не в последнюю очередь, единого видения. У каждого игрока (не исключая и меня) в голове есть образ "идеальной Disciples". Я наблюдал достаточно споров внутри фанатского сообщества касательно почти всех аспектов того, какой идеальная Disciples должна быть. Большинство из них касались лишь отдельных механик — боевая система, воры, терраформинг, заклинания — без попыток целиком описать свое видение и, возможно, поэтому ни к чему не приводили.

Данный текст не является попыткой описать идеальную Disciples, а создается лишь как мысленное упражнение. Мне показалось интересным разобрать по винтикам игровые механики Disciples 2 и внимательно рассмотреть каждую часть игры с тем, чтобы прикинуть, каким образом ее теоретически можно изменить.

Я ни в коем случае не предлагаю ввести в игру сразу все предложенные изменения, только лишь указываю на те или иные возможности, широкими мазками очерчивая контуры гипотетической игры.

Небольшое замечание — многие изменения, которые я рассматриваю, так или иначе были реализованы в Disciples 3 или фанатских модах для Disciples 2. Например, в Disciples 3 есть дерево навыков у лидеров, расширенная "кукла героя", заклинания, действующие несколько ходов/влияющие сразу на несколько характеристик юнитов, магазин в столице, возможность создания предметов (рун), новые ресурсы, "кучки ресурсов" на глобальной карте, способности юнитов в бою, обновляемые руины, новые объекты на глобальной карте. Качество их выполнения, впрочем, вопрос открытый.

В ходе написания я попытался максимально абстрагироваться от конкретных линеек юнитов, заклинаний, числовых характеристик. Впрочем, не везде мне это удалось.

Текст будет дополняться и исправляться, но ваши отзывы я готов принять уже сейчас.

Введение

Судьба серии Disciples чем-то схожа с судьбой HoMM:

Disciples: Sacred Lands и **Heroes of Might and Magic: A Strategic Quest** — первая игра серии, проба пера, которая представила основы игровой механики без глубокой их проработки.

Disciples II: Dark Prophecy и **Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars** — развитие и полировка идей, заложенных в первой части, множество улучшений и нововведений в игровой процесс.

Вот только у HoMM есть третья часть, которая по принципу “не революция, но эволюция” довела игровой процесс предыдущих частей почти до совершенства, сохраняя основы игрового процесса, за которые игровую серию изначально и полюбили фанаты.

А в серии Disciples вышла Disciples 3, которая, подобно HoMM4, стала камнем преткновения для серии.

Какой бы могла быть Disciples 3, если бы её разработчики поступили консервативно, подобно создателям HoMM3 и создали бы более классическую игру серии? Ответу на этот вопрос в том числе и посвящен данный текст.

У Disciples 2 и HoMM3 есть еще некоторые общие черты:

Эти игры создавались в первую очередь как синглплеерный опыт. И Джон Ван Канегем и Дэнни Беланджер (сценарист и геймдизайнер Disciples) были мастерами в настольных ролевых играх. Неудивительно, что при создании своих игр они в первую очередь заботились об уникальном ролевом опыте игрока.

Мультиплеер прикручивался во вторую очередь, для того чтобы была возможность сыграть с друзьями. Поэтому баланс в этих играх столь несовершенен. В отличие от StarCraft и Warcraft, мультиплеер в этих играх никогда не затачивался для сколько-нибудь серьезной соревновательной игры.

Отсюда и необходимость придумывать многочисленные “турнирные правила”, которые вводятся самими игроками для ограничения чересчур несбалансированных игровых механик.

Иронично, что мультиплеер, в полировку которого создатели не вложили достаточных усилий, и подарил этим играм такую долгую жизнь.

Об особенностях мультиплеера я напишу позже в соответствующем разделе, но пока стоит иметь в виду такую особенность, как “нападающий — выигрывает”. Игрок, первым заметивший противника, может применить на нем весь арсенал атакующих и проклиняющих заклинаний и, предварительно “зарядив” свой отряд благословляющими заклинаниями и повышающими характеристики зельями, почти наверняка одержит победу. Отыгратья у потерявшего свой самый сильный отряд игрока, скорее всего, не выйдет.

Очевидно, (а в случае с HoMM это подтверждено интервью с разработчиками), что создатели этих игр не ожидали, что популярность этих игр продлится так долго. Иначе бы они уделили некоторым игровым механикам должное внимание.

Например, в Disciples наблюдается явное превосходство одних линий развития юнитов над другими. Навскидку:

- почти бесполезная ветка ведьм у Легионов Проклятых (из-за особенностей работы механики превращения).
- сомнительная ценность юнитов-призывателей в поздней игре (особенности боевой системы и отсутствие роста параметров призываемых существ).
- малополезный Повелитель Волков у Горных Кланов (пропуск хода из-за превращения. Большинство моддеров сходятся в том, что это баг).

Стоит заметить, что все это все нововведения Disciples 2. Вероятно, в третьей части, (если бы ей занималась Strategy First) эти недоработки бы исправили.

Также в игре в игре есть баги с неработающими навыками у лидеров-жезловиков (при том, что для изучения они доступны):

- "Инструктор" у всех
- "Сила" у Баньши, Баронессы, Архангела и Эльфийского Мудреца
- "Точность" — у Архангела и Эльфийского Мудреца
- "Первый удар" — у Архангела.

Вероятнее всего, разработчики просто не ожидали что игроки будут использовать жезловика в качестве основного лидера.

Классическая схема с установкой иммунных к оружию духов в первый ряд, как мне кажется, тоже не предусматривалась разработчиками. Иначе бы они добавили в игру больше нейтральных юнитов с источником атаки, отличным от оружия.

Игроки превратили уничтожение столиц (которое задумывалось как почти невыполнимое) в челлендж, кто меньшими усилиями сможет это повернуть. А ведь в Disciples: Sacred Lands уничтожение любой столицы автоматически заканчивало партию с объявлением победы того игрока, который смог это сделать.

Игроки умудряются проходить игру без использования магии, останавливая в развитии юнитов на первом уровне и множеством других способов, устанавливая для себя уникальные правила и ограничения.

Уверен, если бы в Disciples 2 лидеры-воры могли бы получать опыт и расти в уровнях (хотя бы просто повышая свои характеристики) и предусмотрена возможность экспортировать их между миссиями, то нашлись бы такие игроки, которые бы проходили игровые саги за них.

Идеальная Disciples должна поощрять необычные методы прохождения (хотя бы выдавая за это достижения).

В Disciples огромная роль отводится мастеру — создателю карты. Вероятнее всего, это наследие опыта Дэнни Беланджера как мастера настольных RPG. Все элементы на карте — ассортимент торговца, охрана руин, нейтральные отряды, доступные артефакты — задаются именно картостроителем — главным “режиссером” партии. В игре нет даже такого понятия, как стандартные условия победы. Все это отдается на откуп картостроителю.

В принципе, в ходе партии есть только два случайных элемента, которые влияют на ход игры — поведение ИИ-противника и сражения (небольшой разброс инициативы и урона, промахи).

Идеальные Disciples в этом плане должны предоставлять картостроителю обе возможности — точная настройка карты, исключая любую случайность (как сейчас) и возможность создания карты, предусматривающей значительное влияние случайности: вариативность юнитов/артефактов/заклинаний и других условий в каждой новой партии (как в HoMM).

Генератор случайных карт значительно продляет срок активного существования игры, и посему необходим (естественно, с возможностью его тонкой настройки).

В принципе, Disciples — очень простая в своей структуре игра: минимальное разнообразие объектов на карте приключений, минимально доступное игроку количество действий на глобальной карте и в бою.

В наше время игра со столь простым геймплеем могла бы выйти на мобильных платформах или как инди.

При всей этой простоте геймплей невероятно затягивает. Суть этого можно описать так:

“Ты несколько часов любишься, как твои brutальные солдатики под эпичную музыку пафосными ударами и красивыми заклинаниями вышибают дух из солдатиков противника. К тому времени, как тебе начинает надоедать — кто-нибудь из твоих солдатиков получает уровень, становится еще brutальнее, удары пафоснее, заклинания красивее и цикл любования начинается снова”

Стоит держать это в уме. Об атмосфере я поговорю в соответствующем разделе.

Если спросить любого фаната Disciples, что бы он хотел добавить в игру, мы почти наверняка услышим ответ: *“больше всего: больше новых существ, новых заклинаний, артефактов, навыков и объектов”*. Возможно, *“больше новых фракций”*.

Но каких именно новых существ? Чем они должны отличаться от старых? Каких именно новых заклинаний? Не будут ли они копировать уже имеющиеся, отличаясь лишь косметически? Тот же вопрос возникнет и при добавлении новых артефактов, навыков лидеров и объектов на глобальной карте. Найдется ли в игре достаточно базовых механик для того, чтобы разнообразие было не количественным, а качественным? Можно ли добавить в игру новую фракцию так, чтобы она не копировала уже имеющиеся?

Давайте посмотрим, какие в игре есть механики и как их можно изменить, за счет чего можно обеспечить это разнообразие.

Небольшое замечание: необязательно все эти возможности давать игрокам во время партии. Некоторые из них, возможно, стоит оставить за картостроителем, дав ему широкие возможности по настройке карты и условий игры перед партией или в ходе партии, подготовив соответствующие скриптовые события.

Механики глобальной карты в Disciples

Начало партии

Перед началом партии, игрок может выбрать уровень сложности, стартовую фракцию и тип лорда. От типа лорда зависит стартовый лидер и некоторые здания в столице.

Можно добавить в игру возможность выбора стартового лидера независимо от типа лорда.

Кроме этого, можно добавить возможность выбора стартового бонуса (например, золото, артефакт, мана, заклинания, здания), как в одиночных сценариях HoMM3 или одного бонуса из нескольких, заданных картостроителем (как в кампаниях HoMM3).

Перед началом партии из нескольких игроков можно выбрать стартовое количество ресурсов: золота и маны.

Можно добавить в игру возможность широкой настройки условий партии для каждого из игроков: изменение коэффициентов прироста ресурсов и опыта и уровня лидеров при найме, изученные заклинания, построенные здания.

Пошаговость

Disciples – это пошаговая стратегия, в которой игроки ходят по очереди. Практически все действия доступны игроку только в течении его хода. Порядок ходов в партии жестко фиксирован и не может быть изменен.

Можно добавить в игру механики одновременных ходов в том или ином виде.

Также можно добавить механики, позволяющие нарушать порядок ходов в партии, например, позволяющие игроку сходить более одного раза или заставляющие игрока-противника пропустить ход. Они могут быть связаны с заклинаниями, предметами, способностями лидеров и лордов, объектами на карте (заклинание «перемотка времени»).

Карта

Глобальная карта в Disciples имеет форму квадрата. Размер карты задается создателем карты и не изменяется в процессе партии.

Можно добавить в игру возможность создавать карты других форм – прямоугольных, треугольных, круглых, в форме кольца, неправильной формы, в том числе трехмерных, замкнутых на самих себя (как в Вангерах) или добавить дополнительные уровни карты, как подземелье в HoMM.

Также можно добавить в игру возможность изменять размер и форму карты в процессе партии.

Победа и поражение

Победа на карте достигается выполнением условий победы, задаваемых для каждой карты и фракции индивидуально. Этими условиями могут быть взятие чужой столицы, захват определенного города, уничтожение определенного отряда, преобразование заданного процента земли и т.д.

Можно добавить в игру другие условия победы, такие как накопление определенного количества ресурсов, достижение определенного уровня лидером, сотворение определенного заклинания и т.д.

Игрок проигрывает в случае потери столицы. Также на карте могут быть другие условия поражения, заданные индивидуально. В случае победы одного игрока — партия завершается. Другие игроки в таком случае считаются проигравшими.

Можно добавить возможность игроку продолжить игру в случае потери столицы, например, в течение определенного времени отвоевав ее назад или повторно построив.

Также можно добавить условия победы/поражения, которые бы позволяли победить нескольким игрокам в одной партии (например, в случае союза) или не победить никому.

Можно добавить в игру возможность в ходе партии изменять условия победы и поражения.

Можно добавить возможность продолжить партию после достижения победы, как в Warcraft 3 или Цивилизации.

Можно добавить мультиплеере возможность "подать в отставку", передав управление компьютеру (как в Героях 4).

Тип лорда

Каждый игрок перед началом партии выбирает тип лорда, за которого он будет играть. Тип лорда влияет на некоторые механики глобальной карты, доступные игроку. В ходе партии тип лорда изменить нельзя.

Можно добавить в игру механики, позволяющие в ходе партии менять тип лорда (а также имя и портрет для игроков-ИИ).

Можно ввести в игру категорию «способности лорда», по механике схожую с заклинаниями, но использующую в качестве ресурсов не ману, а золото. Способности лорда, как и заклинания могли бы взаимодействовать с такими механиками игры как порядок ходов, ресурсы в игре, источники ресурсов, туман войны, типы ландшафта, терраформинг и жезлы, перемещение по карте, отряды и юниты, предметы, города и столицы, дипломатию, торговцев и другие объекты на карте (см. соответствующие разделы).

В этом случае можно добавить в игру такую характеристику как "опыт лордов", позволяющую лордам в ходе партии улучшать свои способности, выполняя определенные действия (например, повышая уровень городов, преобразовывая территорию, зачищая руины) или путем траты золота/маны.

Можно добавить в игру возможность временно заблокировать способности лорда противника.

Можно добавить в игру другие типы лордов, такие как "лорд-землевладелец", увеличивающий скорость терраформирования или дающий союзным отрядам бонусы и накладывающий штрафы на отряды противника при нахождении на родной земле и "лорд-хозяйственник", увеличивающий доход от источников ресурсов.

Фракция и столица

Каждый игрок перед началом партии выбирает фракцию, за которую он будет играть. Фракция определяет столицу игрока, доступных игроку лидеров, юнитов и заклинания. В ходе партии фракцию изменить нельзя.

Можно добавить в игру возможность в ходе партии сменить фракцию игрока.

В одной партии может быть только 4 игрока, каждый из которых представлен одной столицей. За каждую фракцию в партии может выступать только один игрок. Расположение столиц фракций на каждой карте фиксировано.

Можно добавить в игру возможность играть более чем 4 игрокам в одной партии.

Можно добавить возможность выступать за одну фракцию более чем одному игроку (зеркальный матч или игра в союзе).

Также можно добавить возможность играть, не имея столицы на карте или имея более одной столицы.

Можно добавить в игру возможность размещения на карте "случайной столицы", которая бы закрепляла за игроком стартовую позицию на карте, но позволяла выбрать игровую фракцию. На точке, где установлена "случайная столица" может начать игрок любой фракции, а карта перед началом партии при этом изменяется таким образом, чтобы ближайшие источники маны оказывались родной для фракции (подобное реализовано в НоММ в виде "случайного города").

Можно ввести возможность начать партию, выбрав "случайную фракцию" и "случайного лорда".

Экспорт и импорт лидера

В любой момент партии во время своего хода или при победе игрок может экспортировать лидера и все экипированные на него предметы. Мертвый лидер, вор, лидер не являющийся родным для фракции или призванное существо не могут быть экспортированы.

Игрок может начать партию, используя ранее экспортированного лидера в качестве стартового.

Можно добавить в игру возможность экспортировать лидера, который в настоящий момент мертв.

Также можно добавить возможность экспортировать нестандартных лидеров – лидеров нейтральных фракций, уникальных лидеров из саг, воров. Соответственно, можно добавить возможность начать партию используя лидера другой фракции или иного нестандартного лидера.

Ресурсы в игре

Каждому игроку в игре доступны ресурсы двух типов – золото и мана.

Можно добавить в игру другие типы ресурсов.

Существует множество способов получать золото в игре: доход в начале каждого хода, продажа предметов торговцам, разграбление руин, получение от других игроков путем дипломатии или кражи из столицы.

Золото может тратиться для большого числа действий: строительство зданий в столице, найм лидеров и юнитов, воскрешение и лечение лидеров и юнитов, повышение уровня города, установка жезлов, покупка предметов, заклинаний, юнитов и опыта у торговцев, покупка предметов и заклинаний у других игроков, передача золота другим игрокам.

Можно добавить в игру механики, позволяющие получать золото другими путями, например, находить на карте, получать с помощью заклинаний, предметов, способностей лидеров лордов, объектов на карте и другие способы его расходовать.

Мана бывает нескольких видов. Игрок получает ману в только начале каждого своего хода в зависимости от количества находящихся под его контролем источников маны. Передавать ману другим игрокам или конвертировать один вид маны в другой нельзя. Мана тратится только на изучение и применение заклинаний и использование посохов.

Можно добавить в игру механики, позволяющие получать ману другими путями – находить на карте, конвертировать из других видов маны или из золота, получать с помощью предметов, способностей лидеров, лордов, объектов на карте или других игроков и другие способы ее расходовать. Также можно добавить механики, позволяющие забирать ману у противника или передавать её союзникам.

Источники ресурсов

На карте существуют источники ресурсов – шахты и источники маны. Источники ресурсов существуют на протяжении всей партии, уничтожать их, изменять или каким-то образом создавать новые нельзя. В начале каждого хода игрок получает определенное количество золота и маны за каждый из источников, находящийся на территории его фракции (см.

Терраформинг). Источник каждого типа приносит строго определенное количество ресурсов. Заставить источник приносить больше или меньше ресурсов или приносить ресурс другого типа нельзя.

Можно добавить в игру новые типы источников ресурсов, которые бы приносили больше или меньше ресурсов, чем стандартные (великий источник маны, малый источник маны) или приносили ресурсы нескольких типов (источник маны жизни и хаоса, нестабильный/переменный источник маны).

Также можно добавить механики, которые бы позволяли игроку создавать, уничтожать или каким-нибудь образом изменять источники ресурсов.

Туман войны

В начале партии глобальная карта скрыта туманом войны. Туман войны рассеивается вблизи лидеров, городов и столицы игрока.

Существуют заклинания и предметы («Посох сумерек», «Посох света»), позволяющие рассеять туман войны на определенных областях карты или вновь создать его для других игроков. Также существует возможность обмениваться открытыми территориями для игроков-союзников.

Можно добавить в игру другие способы манипуляции туманом войны, связанные с предметами, способностями лидеров или лордов, объектами на карте (объект «обзорная башня»).

У столицы, городов и отрядов игрока существует характеристика «Радиус обзора», показывающая на каком расстоянии от них рассеивается туман войны. Существует способ увеличить радиус обзора отряда – навык «Острый глаз». Других способов изменить значение этой характеристики для столицы, городов и отряда игрока и противников в игре нет.

В игру можно добавить возможность изменять радиус обзора для столицы, городов и отрядов игрока и противников. Они могут быть связаны с заклинаниями, предметами, способностями лидера или лорда, объектами на карте (заклинания «ясновидение», «ослепить», предметы «подзорная труба», «эликсир зоркости»).

Можно добавить заклинание («чужой взгляд»), которое бы позволяло игроку несколько ходов видеть то, что видит вражеский отряд.

Можно поменять в игре механику тумана войны, добавив к «чёрному» туману «серый», в котором неподвижные объекты на карте видны, а отряды противника скрыты. Примеры применения подобной механики тумана — HoMM4 и большинство RTS. Это повысило бы значимость разведки и контроля карты в игре. В таком случае, посохам игрока тоже можно добавить характеристику «Радиус обзора».

Типы ландшафта

В игре существует 4 типа проходимого ландшафта – равнина, лес, вода и дорога. Он влияет только на затраты очков движения, необходимые для перемещения лидеров по карте. Также существуют декоративные объекты, препятствующие перемещению.

Существуют способы изменить тип ландшафта – заклинания «Создание рощи» и «Создание леса», предмет «Посох листвы».

Можно добавить в игру другие типы ландшафтов и другие способы изменять ландшафт, такие как предметы, способности лидеров или лордов, объекты на карте (заклинание «затопить»)

Также можно изменить механику ландшафтов таким образом, чтобы ландшафт на карте влиял на характеристики отряда в бою (точность, инициатива, урон) или вне боя (радиус обзора, регенерация здоровья, скорость передвижения).

Также можно добавить механики, позволяющие создавать или уничтожать непроходимые объекты, делать непроходимые клетки временно или постоянно проходимыми и наоборот (заклинание «магическая стена»).

Терраформинг и жезлы

Принадлежащие игроку столица, города и жезлы в начале каждого хода преобразуют территорию вокруг себя в землю соответствующей фракции. Источники ресурсов, находящиеся на территории фракции игрока, в начале хода приносят ему доход. Других способов изменить тип территории в игре нет.

Используя лидера с навыком «Водрузить жезл» игрок может потратить некоторое количество золота и остаток очков движения отряда и установить на карте жезл. Установить собственный жезл поблизости от жезла другого игрока нельзя. Также с помощью лидера-жезловика можно уничтожить жезл другого игрока или собственный. Лидер, при найме не обладающий навыком «Водрузить жезл», никак не может получить его позднее.

Кроме этого, существует заклинание, позволяющее уничтожить жезл – «Водосточный колодец»

Можно добавить в игру другие способы изменять тип территории, такие как заклинания, предметы, способности лидеров или лордов, объекты на карте (заклинание «осквернить землю»).

Также можно добавить механики, позволяющие другими путями создавать, перемещать, изменять свойства или уничтожать жезлы (заклинание «установить жезл»), добавить новые типы жезлов, обладающие различными свойствами (жезлы-защитники, как в Disciples 3, жезлы-лекари, жезлы с определенными аурами, изменяющие характеристики ближайших отрядов).

Можно добавить в игру возможность для лидера, не обладающего навыком «Водрузить жезл», тем или иным образом этот навык получить. Она может быть связана с заклинаниями, предметами, повышением уровня лидера, способностями лорда, объектами на карте (предмет «жезл власти»). Также можно добавить в игру возможность временно или перманентно лишить вражеского лидера навыка «Водрузить жезл» (заклинание «низложить»).

Также можно добавить в игру возможность с помощью заклинания призывать отряд с навыком «Водрузить жезл» (заклинание «страж лесов»).

Территория, принадлежащая фракции игрока, влияет на регенерацию здоровья отряда, находящегося на ней.

Можно изменить механику территорий таким образом, чтобы тип территории на карте влиял на характеристики отряда в бою (точность, инициатива, урон) или вне боя (радиус обзора, количество очков движения), улучшая их для отряда родной фракции и/или штрафую отряды не родной фракции.

Перемещение по карте

Игрок может перемещать отряды по карте только под руководством лидера. У каждого отряда может быть только один лидер.

Можно добавить в игру возможность создать отряд с несколькими лидерами (как в HoMM4).

Можно добавить в игру возможность перемещать по карте юнитов без лидера, непосредственно передвигая их по карте или используя механику, подобную каравану из HoMM4 и 5.

На перемещение отрядов по карте расходуются очки движения лидера. Также очки движения тратятся на установку жезлов, воровские операции и вступление в бой.

Существуют способы, позволяющие игроку изменить максимальное количество очков движения для своего отряда (предметы «Сапоги скорости», «Сапоги путешественника» и «Семимильные сапоги», и навыки «Знание дорог» и «Знание тайных троп») или отряда противника (заклинание «Паралич» и предмет «Посох парализации»).

Можно добавить в игру другие способы, позволяющие игроку изменять максимальное количество очков движения отрядов, связанные с заклинаниями, способностями лидера или лорда, объектами на карте (способность «подготовиться к переходу»).

Потраченные очки движения отряда полностью восполняются в начале каждого хода.

Существуют способы восполнить количество очков движения для отряда в течение хода, такие как заклинания и предмет «Посох путешественника».

Можно добавить в игру другие способы, позволяющие игроку восполнять очки движения для отряда в течение хода, связанные с заклинаниями, предметами, способностями лидера или

лорда, объектами на карте (например, объект «колодец», предмет «зелье бодрости», способность «марш-бросок»)

Также можно добавить в игру способы уменьшать количество очков движения отряда противника во время его хода, например при попадании в ранее установленную магическую ловушку (заклинание «остановить», способность «волчья яма»).

Перемещение по разным типам ландшафта требует разных затрат очков движения, в зависимости от свойств отряда.

Отряд, обладающий свойством «Лесоходство», тратит обычное количество очков движения при перемещении по лесу. Отряд, не имеющий этого свойства, может получить его с помощью предмета «Эльфийские сапоги», заклинания «Хождение по лесу» или изучив навык «Хождение по лесу».

Отряд, обладающий свойством «Мореходство», тратит обычное количество очков движения при перемещении по воде. Отряд, не имеющий этого свойства, может получить его с помощью предмета «Сапоги стихий» или заклинания «Мореплавание».

Отряд, обладающий свойством «Полет» тратит обычное количество очков движения при перемещении по всем типам ландшафта. Отряд, не обладающий этим свойством при найме, никак не может получить его позднее.

Существуют лидеры, способные передвигаться только по воде.

Можно добавить в игру другие способы добавить отряду свойства «Лесоходство», «Мореходство» и «Полет», связанные с заклинаниями, предметами, способностями лидера или лорда, объектами на карте (заклинание «ангельские крылья», предметы «сапоги левитации», «зелье полета», навык «мореход», объект «сторожка лесника», «дом штурмана»).

Также можно добавить в игру возможность временно или перманентно лишить вражеского лидера свойств «Лесоходство», «Мореходство» и «Полет» (заклинание «подрезать крылья»).

Также в игру можно добавить механики, позволяющие перемещать отряды игрока или противника по карте без затрат очков движения, телепортируя их с места на место. Они могут быть связаны с заклинаниями, предметами, способностями лидера или лорда, объектами на карте (заклинания «врата города», «телепорт», «отбросить врага», объект «врата телепортации»).

Отряды и юниты

Игрок может создавать отряды на карте, нанимая лидеров в городах и столицах, а также используя заклинания призыва. Количество отрядов, которые игрок может создать на карте ограничено только количеством доступных ему ресурсов – золото для найма и маны (свитков) для заклинаний призыва. Количество юнитов, которые может нанять игрок, ограничено

только количеством свободных ячеек в отряде или городе/столице (зависит от показателя лидерства или уровня города) и доступного игроку золота.

Можно ввести в игру механики, которые бы позволяли создавать отряды или юнитов другими способами. Они могут быть связаны с предметами, способностями лидера или лорда, объектами на карте (объект «логово разведчиков»)

Также можно ввести в игру механики, которые бы ограничивали/запрещали создание отрядов или найм юнитов. Они могут быть связаны с заклинаниями, предметами, способностями лидера или лорда, объектами на карте (заклинание «запретить призыв»).

Все лидеры и юниты при найме имеют первый уровень. Нанять лидера или юнита большего уровня в столице или городе нельзя. Единственный способ повышения уровня лидера или юнита в игре – это повышение уровня в конце боя в случае, если лидер и юнит накопил достаточно опыта. Других способов повышения уровня лидеров или юнитов в игре нет. При получении уровня юнит может трансформироваться (см. Столица и города). Игрок может остановить юнита в развитии, чтобы тот при получении уровня не трансформировался. Отменить действие «Остановить в развитии», если оно применено на юните, невозможно.

Можно изменить механику повышения уровня/трансформирования так, чтобы она работала на глобальной карте, а не только в бою.

Можно ввести механику, которая бы позволяла вернуть исходную предыдущую форму трансформированным юнитам игрока или противника, возможность принудительно остановить в развитии юнитов противника или отменить данное действие по отношению к своим юнитам.

Также можно ввести в игру механики, которые бы позволяли нанимать лидеров или юнитов с уровнями выше первого, например, при построенных соответствующих зданиях в столице (см. Столица и города).

Можно добавить в игру возможность тем или иным способом повысить юнита до лидера (например, по достижении определенного уровня), способного самостоятельно передвигаться по карте вместе с возглавляемыми им юнитами.

Все лидеры определенного типа при найме идентичны, могут отличаться только именем.

Можно добавить в игру индивидуальность для лидеров, добавив им биографии, портреты, стартовые навыки, характеристики и специальности (как в HoMM3).

Игрок может изменить расположение юнитов в отряде или городе. Существует способность, которая позволяет поменять расположение юнитов отряда противника — «Подделка приказ». Игрок может обмениваться юнитами и предметами между отрядом и городом (в случае если лидер находится в городе) или отрядами, находящимися на соседних клетках.

Можно ввести в игру механики, которые бы позволяли обмениваться юнитами и предметами между отрядами и городами, находящимися на расстоянии. Они могут быть связаны с

заклинаниями, предметами, способностями лидера или лорда, объектами на карте (заклинание «отправить на помощь»).

Также можно ввести механики, которые бы запрещали отрядам и городам противника обмениваться юнитами и предметами. Они могут быть связаны с заклинаниями, предметами, способностями лидера или лорда, объектами на карте (заклинания «изоляция», «запереть в городе»). Можно добавить другие способы изменять расположение юнитов в отряде противника или способы запретить ему это делать (заклинания «перемешать», «приковать к месту»).

Можно добавить механику «резерв», добавляющую лидеру дополнительные ячейки для юнитов, которые перемещаются вместе с отрядом, но не участвуют в бою.

Игрок может уволить юнита или лидера, тем самым уничтожив его. Вернуть уволенного юнита или лидера невозможно. В случае, если все юниты и лидер в отряде мертвы – отряд перестает существовать. Воскресить полностью уничтоженный отряд нельзя.

Теоретически, можно добавить в игру механики, которые бы позволяли игроку восстановить полностью уничтоженный отряд (только лидера или вместе с юнитами). Они могут быть связаны с заклинаниями, предметами, способностями лидера или лорда, объектами на карте (заклинания «вечная служба», объект «фонтан воскрешения»). Воскрешенный отряд мог бы появляться в столице игрока, вблизи объекта или на месте гибели.

Также можно добавить механики, которые бы позволяли игроку принудительно уволить юнита или лидера противника. Они могут быть связаны с заклинаниями, предметами, способностями лидера или лорда, объектами на карте (заклинание «отвергнуть»). В таком случае можно добавить возможность тем или иным образом вернуть уволенного юнита или лидера.

Можно добавить в игру механики, которые бы позволяли тем или иным образом убрать свой или вражеский отряд с карты на один или несколько ходов. Они могут быть связаны с заклинаниями, предметами, способностями лидера или лорда, объектами на карте (заклинания «астральная тюрьма», «спасти и сохранить», объект «тайное святилище»).

Можно добавить в игру различные события, срабатывающие при смерти отряда игрока или отряда противника, такие как преобразование территории на месте гибели отряда, получение золота или маны (способности «мародерство», «тёмный ритуал»), срабатывание заклинаний, создание на месте гибели отряда призванного существа («поднять призраков»), лечение союзного отряда (способность «каннибализм»), установка жезла или другого объекта, преобразование ландшафта и т.д.

Можно добавить в игру заклинание, создающее отряд призванных существ (заклинание «толпа бесов»).

Можно ввести в игру механику «неделя монстров», аналогичную таковой в серии HoMM, в ходе которой на карте периодически бы появлялись новые нейтральные отряды. В случае

введения, для этой механики должна быть возможность настройки со стороны создателя карты.

Предметы

В игре доступны следующие типы предметов: книги, знамена, ботинки, сферы, талисманы, эликсиры, посохи, драгоценности и свитки.

Все предметы, доступные игроку в ходе партии, задаются создателем карты. Исключение – начало партии с импортированным лидером, имеющим снаряженные предметы.

Предметы игрок может получить у торговцев, в руинах, у отрядов или городов противника или результате срабатывающих событий карты.

Предметы лежат на карте в сундуках. Посмотреть, что за предмет лежит в сундуке нельзя, не подобрав предмет.

Можно добавить в игру тем или иным способом просматривать содержимое сундуков (заклинание «увидеть скрытое») и поднимать предметы с карты дистанционно, без наличия лидера поблизости (заклинание «присвоить»).

Талисманы могут быть использованы несколько раз в течение партии, имея определенное количество зарядов. После того как заряды талисмана заканчиваются – талисман уничтожается. Посмотреть количество зарядов на талисмানে или каким-либо образом восполнить их количество нельзя.

Можно изменить эту механику таким образом, чтобы при исчерпании зарядов талисман не уничтожался, но становится разряженным, бесполезным в бою с возможностью его перезарядки тем или иным образом или сделать заряды талисманов бесконечными.

Можно добавить механику зарядов к другим типам расходимых предметов.

Игрок может экипировать предмет на лидера, продать торговцу или другому игроку, применить предмет или положить на карте. Предмет, проданный торговцу, уничтожается и не может быть выкуплен назад самим игроком или другими игроками. Расходуемые предметы, использованные в ходе партии, уничтожаются. Восстановить уничтоженный предмет, создать новый предмет, скопировать или каким-нибудь образом изменить уже имеющийся предмет игрок не может.

Можно добавить в игру возможность создавать, копировать или изменять предметы, расходуя ресурсы. Она может быть связана с заклинаниями, способностями лидера или лорда, объектами на карте (заклинания «сотворить эликсир», «улучшить эликсир», «создать сферу», «зарядить талисман», способности «алхимия», «переписать свиток», предмет «лечебные травы», объекты «кузница», «башня алхимика»).

Также можно добавить в игру возможность тем или иным образом уничтожать предметы противника или временно изменять их действие (заклинания «разрушить предмет», воровская способность «сломать артефакт»).

Экипировать на лидера игрок может следующие типы предметов — книги, знамена, ботинки, сферы, талисманы и эликсиры. Будучи экипированы, они оказывают влияние на характеристики лидера и/или юнитов на глобальной карте или бою или могут быть применены лидером в бою (сферы, талисманы, эликсиры). Для того, чтобы лидер мог экипировать некоторые типы предметов, ему требуются соответствующие навыки.

Можно пересмотреть систему предметов в игре, добавив новые типы экипировки, такие как «доспех», «шлем», «кольцо», «амулеты», «рюкзак», «жезл» и соответствующие навыки.

Можно добавить в игру отдельные категории предметов, которые могли бы экипировать только лидеры определенных фракций и классов.

Можно добавить дополнительные ячейки для экипировки предметов, такие как «жезл» и «рюкзак для эликсиров», которые позволили бы экспортировать лидера вместе с ними.

Некоторые предметы игрок может использовать на глобальной карте. К ним относятся посохи, свитки и эликсиры.

Посохи и свитки работают на механике заклинаний (см. Заклинания). Эти предметы могут быть использованы только лидером с навыком «Посохи и свитки». Использование посоха требует затрат маны. Использование свитка – уничтожает свиток. Один посох может быть использован только ограниченное количество раз за ход. Лидер, не обладающий данным свойством при найме, никак не может получить его позднее.

Можно добавить в игру возможность для лидера, не обладающего навыком «Посохи и свитки», тем или иным образом этот навык получить. Она может быть связана с заклинаниями, предметами, повышением уровня лидера, способностями лорда, объектами на карте (предмет «книга колдовства»). Также можно добавить в игру возможность временно или перманентно лишить вражеского лидера навыка «Посохи и свитки» (заклинание «молчание»).

Также можно добавить в игру возможность применять посохи и свитки с помощью стража столицы или возможность с помощью заклинания призывать существо с этим навыком (заклинание «мудрый дух»).

Эликсиры могут применяться как на глобальной карте, так и в бою, будучи экипированными лидером. Эликсир (кроме «Эликсира Жизни») может быть применен только на живом юните. Применение эликсира изменяет те или иные боевые характеристики юнита на один ход (кроме перманентных эликсиров). Если на юнита в настоящий момент действует эликсир – применить на него второй такой же нельзя. Отменить действие примененного на своем юните или юните противника эликсира нельзя.

Можно добавить в игру эликсиры, действие которых длится больше, чем один ход или добавить возможность продлевать действие выпитых ранее эликсиров («эликсир обновления»).

Можно также добавить в игру возможность снимать с юнитов противника действие выпитых ими эликсиров или запретить ему использование эликсиров (заклинание «тошнота»).

Можно добавить в игру эликсиры, которые бы временно или перманентно изменяли небоевые свойства юнита или лидера, такие как количество получаемого в бою опыта («эликсир обучаемости»), цены у торговцев («эликсир убеждения»), регенерацию здоровья («эликсир регенерации»), иммунитет к воровским операциям («эликсир бдительности»), невидимость отряда на глобальной карте («эликсир невидимости»), добавляли возможность мгновенно убежать в бою («эликсир побега»), увеличивали радиус обзора («эликсир зоркости»), давали опыт («эликсир мудрости»).

Можно добавить в игру эликсиры, действующие на юнитов противника в бою, (см. Бой), например превращающие одного юнита в другого («склянка метаморфозы»), уменьшающие броню («склянка кислоты») или снимающие положительные эффекты эликсиров противника («эликсир развеивания»).

Также в игру можно ввести отображение списка всех использованных на юните/лидере эликсиров, их эффектов и длительности их действия.

Игрок может узнать, какие предметы имеются в распоряжении отряда или города противника в случае, если применит на нем воровскую способность «Украсть предмет».

Можно добавить в игру другие способы узнавать наличие предметов у торговцев, нейтральных армий или противника.

Можно добавить в игру возможность просматривать, красть или уничтожать предметы противника без использования воров. Они могут быть связаны с заклинаниями, предметами, способностями лидера или лорда, объектами на карте (заклинание «детекция артефактов», способность «организовать кражу»).

Можно добавить в игру предметы экипировки, которые каждый ход приносят игроку ресурсы («бездонный кошель золота», «камень маны») или опыт лидеру и юнитам («шар мудрости»).

Можно дать игроку возможность менеджмента отряда в случае, если он атакован противником не во время своего хода – дать возможность перед боем экипировать предметы, использовать эликсиры, переставить юнитов. Можно связать эту механику с соответствующим навыком лидера «бдительность» или типом лорда.

Заклинания

В свой ход игрок может потратить определённое количество маны на то, чтобы изучить одно заклинание из доступных для изучения. В один ход игрок может изучить только одно заклинание. Каким-либо образом изменить это число для себя или противников игрок не может.

Все заклинания для изучения и применения требуют расходования маны.

Можно добавить в игру заклинания, не требующие для изучения или применения расходов маны.

Также игрок может приобретать заклинания у торговцев или у других игроков, покупая или воруя.

В свой ход игрок может использовать имеющиеся у него заклинания, тратя на это ману. Одно заклинание игрок может использовать только ограниченное количество раз за ход, в зависимости от типа лорда. Каким-либо образом изменить это число нельзя.

Каждое заклинание имеет определенную цену для изучения и применения. Для лорда-мага цена изучения заклинаний в 2 раза ниже. Других способов изменить цену изучения и применения заклинаний в игре нет.

Можно ввести в игру механики, которые бы влияли на возможность игрока или его противников изучать и применять заклинания, изменяли их цену или количество возможных применений за ход (заклинания «облегчить магию», «истощение магии», «контр-заклинание», «запрет магии», «восполнение магии»).

Можно ввести в игру заклинания, которые игрок мог бы применять раз только в несколько ходов или всего один раз за партию.

Игрок может узнать, какие заклинания имеются у противника, если применит к нему воровскую способность «Украсть заклинание».

Заклинания игрок может применить на свой отряд, отряд противника, пустую клетку (призыв), на небольшой участок карты (развеивая или создавая туман войны, воздействуя на все свои отряды или отряды противника), жезл, на всю карту или на все свои отряды. Игрок не может накладывать заклинания на юнитов и отряды противника, находящиеся в городах, столице или руинах.

Можно изменить механику использования магии в игре таким образом, чтобы использование заклинаний было доступно только на родном типе территорий или дать отрядам на родной территории защиту от заклинаний противника.

Можно ввести в игру возможность тем или иным образом накладывать заклинания на юнитов и отряды противника, находящиеся в городах, столице или руинах.

Можно ввести в игру заклинания-ловушки, которые игрок мог наложить на участок карты и которые бы срабатывали если на данный участок перемещался отряд противника, нанося ему урон или изменяя его характеристики («магическая ловушка», «водоворот», «остановить»).

Можно добавить в игру заклинания действующие на участок карты, форма зоны поражения которых отличается от квадрата (например, звезда, кольцо, круг, прямая линия).

Заклинания могут влиять на характеристики отряда игрока или отряда противника (см. Бой), создавать отряды на карте и взаимодействуют с такими механиками, как туман войны, жезлы, перемещение по карте, ландшафт (см. соответствующие разделы).

Помимо этого, существуют заклинания с уникальным эффектом — «Соккрытие» и «Иллюзорная земля», предмет «Посох невидимости», делающие невидимыми отряды игрока.

Можно добавить в игру другие способы сделать отряд игрока невидимым, связанные с предметами, способностями лидера или лорда, объектами на карте.

Большинство заклинаний, изменяющих характеристики отряда действуют только один ход. Если на отряд в текущем ходу было наложено заклинание, изменяющее его свойства – наложить второе такое нельзя. Если на отряд игрока или противника наложено заклинание, то каким-либо образом рассеять его эффект нельзя.

Можно добавить в игру возможность рассеять заклинания, наложенные на отряд игрока или противника или продлить их эффект (предмет «зелье очищения», заклинания «развеять чары», «обновить чары», объект «фонтан очищения»).

Можно добавить возможность перемещать позитивные эффекты с отрядов противника на отряды игрока и наоборот (заклинания «украсть магию», «вернуть зло»).

Можно ввести в игру заклинание, которое бы позволяло защитить отряд от заклинаний или других воздействий противника («антимагия», «защитный стазис»).

Можно ввести в игру заклинания, эффект которых длится больше одного хода.

Можно ввести в игру заклинания, которые бы несколько ходов наносили урон вражескому отряду («медленный яд»).

Все заклинания в игре изменяют только одну характеристику отряда (например, точность, урон, инициативу).

Можно ввести комплексные заклинания, изменяющие 2 и более характеристики (например, заклинание «слабоумие и отвага», повышающее урон и инициативу).

Можно ввести в игру возможность просмотреть все заклинания, наложенные на конкретный юнит/отряд их эффект и длительность.

Можно добавить в игру заклинание, которое бы воскрешало погибших юнитов в отряде игрока («воскресить павших»).

Можно ввести в игру заклинания, которые бы влияли на такие характеристики лидера и отряда как регенерация здоровья, способность быстро отступить в бою, скидки у торговца, количество получаемого в бою опыта («природное исцеление», «быстрые ноги», «магическая харизма», «проницательность»), а также лидерство, знание артефактов, знаменосец, походное снаряжение, магия сфер, магия талисманов, тайное знание и другие навыки.

Также можно ввести заклинания, которые бы позволяли посмотреть количество ресурсов у противника, изученные им заклинания, построенные здания и другую информацию.

Можно ввести в игру заклинание, которая бы позволяло получить контроль над нейтральным отрядом на один ход («поработить разум»).

Столица и города

В столице игрока находится страж столицы. Уволить стража столицы или заставить его покинуть столицу игрок не может.

Можно добавить возможность широкой настройки стража столицы для картостроителя — создание карты без стража замена его на другого юнита.

Один раз за ход игрок может потратить золото и построить здание в столице. Строить здание больше одного раза за ход, запрещать строительство зданий, разрушать или иным образом изменять здания, уменьшить или увеличить стоимость строительства, для себя или противников игрок не может.

Можно добавить в игру механики, которые бы позволяли игроку строить здания больше одного раза за ход, запрещать строительство зданий, разрушать или иным образом изменять здания, уменьшить или увеличить стоимость строительства для себя или противников.

Большинство зданий в городе влияют только на возможность трансформации юнитов игрока. Существуют здания, которые влияют на возможности игрока, такие как лечение и воскрешение юнитов в столице и городах (храм), возможность изучать и применять заклинания (башня) или найм лидеров (гильдия воров) и специальных юнитов (например, «Логово оборотней» для Орд Нежити).

Для зданий, которые влияют только на трансформацию юнитов добавить в игру возможность строить несколько веток развития параллельно или перестраивать их, разрушая одни и возводя другие.

Также можно изменить их функционал, позволив с их помощью нанимать юнитов с уровнем выше первого (например, при наличии хотя бы одного такого у игрока, получившего трансформацию «естественным путем», при повышении уровня).

Можно ввести в игру здания, которые бы давали игроку новые возможности по взаимодействию с игровыми механиками, такие как конвертация одних ресурсов в другие («рынок», «конвертор маны»), получение информации о карте и других игроках («обзорная башня», «рынок слухов»), создание или покупка предметов («лавка алхимика», «переписчик свитков»), получение опыта («тренер»), обучение лидеров навыкам («университет») сами по себе или взаимодействуя со способностями лорда.

Игрок может воскрешать погибших юнитов и лидеров в столице и городах, расходуя золото. Сумма золота фиксирована и зависит от юнита и количества здоровья, необходимого для восполнения. Уменьшить эту сумму или увеличить её для противника, а также запретить ему воскрешение и лечение игрок не может.

Можно добавить в игру механики, которые бы позволяли изменять цену воскрешения или лечения для игроков или запрещать воскрешение/лечение (способность «осквернить храм», заклинание «лишить благодати»).

Игрок может потратить золото и повысить уровень своего города. Для каждого города повышение уровня доступно только раз за ход. Уровень города влияет на количество юнитов, которые могут находиться в его гарнизоне, регенерацию здоровья юнитов и отрядов в городе, их показатель защиты в случае нападения на город. В случае, если отряд противника побеждает в битве при нападении на город — город переходит под контроль захватившего игрока.

Можно добавить возможность запретить игроку захват города противником, например, заблокировав вход в город (предмет "ключи от города").

Можно изменить механику осады добавив дополнительные осложнения для атакующих, например штрафы к характеристикам в бою для нападающего отряда, стены, ров и башни, наносящие периодический урон и осадные машины для их уничтожения или дополнительные бонусы к характеристикам защищающегося отряда, помимо защиты.

Можно изменить в игре механику городов таким образом, чтобы города отличались по своим свойствам.

Можно добавить городам "зону влияния" на глобальной карте, при нахождении в которой союзные отряды получают бонусы к характеристикам, а отряды противника — штрафы.

Создавать города на карте, переносить или разрушать их игрок не может. Также игрок не может повысить уровень города больше, чем раз за ход, понизить уровень своего города или уровня противника.

Можно добавить в игру механики, которые бы позволяли создавать города и столицы на карте, переносить или разрушать их. Также можно добавить возможность тем или иным образом повысить уровень города больше, чем раз за ход, понизить уровень своего города или уровня противника или иным образом изменить его характеристики.

Существует воровская способность «Бунт», которая временно лишает противника возможности управлять городом.

Можно добавить в игру другие механики, которые бы позволяли игроку препятствовать управлению городами противниками, например, дать возможность принудительно выгнать из города отряд противника, запереть отряд в городе или запретить отряду укрыться в городе.

В случае, если отряд игрока подвергается нападению в городе – он не может сбежать в бою.

Можно добавить возможность сбежать лидеру в осажденном городе. Она может быть связана со способностями лидера или лорда, предметами, свойствами города или зданиями в столице (предмет «потайной ключ», здание «тайный ход»).

По отношению к нейтральному городу, в котором есть гарнизон, игрок может применить воровскую способность «Подкупить население». В этом случае город немедленно переходит под контроль игрока, а его охрана бесследно исчезает. В зависимости от юнитов в гарнизоне будет различаться цена для подкупа.

Дипломатия

В свой ход игрок может использовать действия дипломатии по отношению к другим игрокам – дать золото, предложить продать предмет или заклинание, предложить союз, расторгнуть союз, предложить обменяться видимыми территориями.

Эти действия, кроме «Дать золото» и «Расторгнуть союз», требуют согласия со стороны другого игрока.

Можно расширить возможность взаимодействия с союзниками, дать возможность обмениваться городами, юнитами, жезлами, территориями, маной.

Можно добавить возможность игроку пользоваться городами союзника для укрытия, лечения, найма лидеров и юнитов.

Можно добавить в игру возможность отправлять союзникам просьбы поделиться ресурсами, продать заклинания или предметы.

Можно добавить в игру механики, которые бы запрещали противникам использовать дипломатические действия.

Можно добавить в игру возможность вступать в дипломатические отношения с нейтральными фракциями.

Способности лидера

В начале хода, если лидер игрока получил уровень во время предыдущего хода, игрок может выбрать один из доступных навыков.

Список доступных для выбора навыков зависит от уровня лидера. Навыки лидер получает за каждый новый уровень до 15 включительно.

Навыки могут влиять на характеристики отряда в бою и на глобальной карте, возможность экипировать предметы или использовать специальные действия («Установить жезл»).

Можно ввести в игру новые навыки, которые бы позволяли лидеру использовать способности на глобальной карте, взаимодействуя с теми или иными игровыми механиками.

Доступные для изучения навыки:

Лидерство : данное свойство показывает максимальное количество юнитов в отряде. Может изменяться от 1 до 5. Единственный способ увеличить этот параметр для лидера в игре – выбрать соответствующий навык при повышении уровня.

Сила, естественная броня, точность, выносливость, первый удар, защита от стихий: влияют на характеристики лидера в бою.

Знание артефактов, знаменосец, походное снаряжение, магия сфер, магия талисманов, тайное знание: позволяют лидеру экипировать те или иные предметы,

изменяя свои характеристики и характеристики других юнитов в отряде в бою или на глобальной карте (см. Предметы).

Знание дорог, знание тайных троп: влияют на количество очков движения отряда.

Природное исцеление: увеличивает базовую регенерацию здоровья лидера.

Острый глаз: влияет на радиус обзора лидера (см. Туман войны).

Неподкупность: лидер, обладающим данным свойством, неуязвим для операций вражеских воров.

Инструктор: влияет на количество получаемого опыта отрядом в бою опыта. Не работает на лидерах-жезловиках (возможно, баг).

Хождение по лесу: позволяет тратить обычное количество очков движения при перемещении по лесам.

Критический удар: позволяет лидеру в бою наносить дополнительный урон, игнорирующий броню.

Некоторые способности лидера не могут быть выбраны при повышении уровня, такие как «Полет», «Посохи и свитки», «Установить жезл». Также в игре отряду могут быть временно (с помощью предметов и заклинаний) присвоены особые способности: возможность быстро отступить в бою, невидимость на карте, мореходство, скидка у торговцев.

Они могут быть внедрены в игру как способности, доступные при повышении уровня.

Можно изменить механику получения навыков таким образом, чтобы игрок мог выбрать навык сразу же, а не на следующий ход.

Можно изменить получение навыков таким образом, чтобы они образовывали «дерево навыков». В таком случае, некоторые навыки становятся взаимоисключающими, а некоторые можно выбрать только если до этого изучены другие. Навыки, доступные для изучения могут отличаться в зависимости от типа лидера и лорда.

В качестве доступных навыков можно добавить такие свойства юнитов, как вампиризм, ожог, снижение инициативы и другие.

В игру можно добавить другие способы получения навыков лидером, такие как объекты на карте или здания в столице («университет»).

Можно добавить в игру навык «феникс», автоматически воскрешающий лидера в начале следующего хода, если он мертв.

Можно добавить навык «мародерство», который бы давал игроку возможность получать золото или ману, уничтожая нейтральные отряды на карте.

Можно добавить в игру навык "заклятый враг", увеличивающий характеристики лидера или отряда при сражении с определенным типом противников.

Можно добавить в игру возможность тем или иным образом лишать лидера противника его навыков.

Можно добавить в игру другие способы получения опыта. Они могут быть связаны с заклинаниями, предметами, способностями лидера или лорда, объектами на карте (заклинание «опыт предков», предмет «эликсир мудрости», объект «obelisk древних знаний»).

Также можно ввести механики, которые бы позволяли ограничить получение опыта лидерами и юнитами противника.

Можно добавить возможность получать опыт лидеру при применении способностей (в том числе воровских), использовании свитков и посохов, установке жезлов.

Вор

Вор – это специальный лидер, которого игрок может использовать для разведки и диверсий на глобальной карте. Вор не может напрямую вступать в бой с отрядами, руинами и городами, а также покупать предметы, заклинания и юнитов у торговцев. Вор не может получать опыт.

Вор может использовать воровские операции по отношению к нейтральным отрядам, руинам и городам, торговцам, а также отрядам, городам и столице противника.

В случае неудачной попытки выполнить воровскую операцию – вор перманентно уничтожается.

Лидер, не обладающий данным свойством при найме, никак не может получить его позднее.

Лорду – главе гильдии доступен расширенный список воровских операций.

Стандартные воровские операции:

Заслать шпиона — позволяет видеть состав войск противника (действует только на других игроков).

Отравить отряд/город — отнимает 20% от текущего здоровья юнитов в отряде или городе.

Вызвать на дуэль — провоцирует вражеского лидера на индивидуальный бой с вором.

Украсть предмет/заклинание – позволяет украсть предмет или заклинание у торговца.

Исследовать руины – позволяет видеть юнитов, охраняющих руины.

Если в начале партии был выбран лорд — Глава гильдии, это открывает доступ к **расширенным возможностям:**

Подделывать приказы — расставляет юнитов в отряде в случайном порядке.

Убить — убивает самого слабого юнита в отряде или городе.

Украсть предмет/заклинание у игрока – позволяет украсть предмет у отряда/города противника или изученное им заклинание у города. Также при применении позволяет

посмотреть какие предметы находятся в распоряжении отряда или города и какие заклинания имеются у противника.

Украсть золото — крадёт некоторое количество золота у противника.

Бунт — временно лишает противника возможности управлять городом.

Подкупить население — подкупает нейтральный город, который немедленно переходит под контроль игрока, а его охрана бесследно исчезает. В зависимости от юнитов в гарнизоне будет различаться цена для подкупа. Также нужно, чтобы в городе вообще был гарнизон.

Можно изменить механику вора в игре, разрешив ему получать опыт и изучать навыки. В таком случае список доступных воровских операций будет определяться навыками вора, а не типом лорда.

Шанс успеха воровских операций в таком случае может быть не фиксированным, а определяться уровнем вора или уровнем развития того или иного навыка.

Также это потребует изменения механики провала в случае неудачной воровской операции. Например, при неудачной попытке отравить отряд – вор принудительно вступает в битву с отрядом. В случае неудачной кражи у торговца – вор принудительно вступает в битву с охраной торговца.

В таком случае вор может получать опыт за удачное выполнение воровских операций.

Для ограничения использования воров для кражи у торговцев можно внести в игру следующие изменения:

Игрок может использовать только одну операцию против одного торговца в ход. После этого, вне зависимости от успеха или неудачи, торговец становится «насторожен» и другие воровские операции в этом ходу против него недоступны.

Вор первого уровня не имеет навыка «Украсть предмет» и может украсть только небольшое количество золота у торговца.

Можно разделить предметы в игре по ценности и возможности их украсть. Например, шанс успешной кражи эликсиров и свитков выше, чем у ценных артефактов.

Некоторые предметы создатель карты может пометить как «нельзя украсть».

Вор первого уровня в таком случае может иметь следующий список доступных операций – отравить, заслать шпиона, исследовать руины, украсть золото у торговца, противника или в руинах.

Такие навыки как «воровство предметов», «воровство заклинаний», «дуэлянт», «убийца» и другие вор мог бы получать при повышении уровня.

Также вор при получении уровня мог бы изучить навык «скрытность», делающий его невидимым на глобальной карте.

Также вору можно разрешить стандартное взаимодействие с торговцами, нападать на руины и отряды на карте и захватывать города.

Также в игру можно ввести другие воровские операции, направленные на диверсии и получение информации о противнике, например, «разведка зданий» (см. другие механики).

Теоретически в игру можно ввести заклинания и предметы, которые бы повышали шанс на успех воровских операций (заклинание «ловкие руки», предмет «набор отмычек»).

Можно добавить возможность лидеру, не имеющему свойства «вор» тем или иным способом это свойство получить.

Можно добавить в игру возможность экспортировать и импортировать лидера-вора.

Можно добавить в игру возможность с помощью заклинания призывать лидера-вора (заклинание «призрачный вор»).

Торговцы и объекты на карте

На карте существуют следующие типы торговцев – торговец предметами, торговец заклинаниями, торговец наемниками и тренер.

Все торговцы на карте устанавливаются создателем карты. Игрок не может создавать или уничтожать торговцев в ходе партии.

Можно добавить в игру возможность создавать торговцев (например, в виде строений в городах/столицах) или уничтожать их.

Ассортимент доступных предметов/заклинаний/юнитов для продажи задается создателем карты и не может быть изменен игроком. В случае, если все предметы/заклинания у торговца выкуплены – ассортимент никаким образом не может быть пополнен в ходе партии.

Можно добавить в игру возможность сделать ассортимент торговцев бесконечным или тем или иным образом пополняемым.

Цены продажи и покупки предметов/заклинаний/юнитов в игре фиксированы. Игрок не может изменять цены продажи и покупки для противников, запрещать или иным образом ограничивать их взаимодействие с торговцами.

Можно добавить в игру возможность уничтожать торговцев, изменять их цены для противника или иным образом препятствовать ему в использовании торговцев.

Игрок может покупать предметы, заклинания и юнитов по сниженной цене, если у лидера имеется предмет «Лютня очарования».

Можно добавить другие способы изменять цены торговцев, такие как заклинания, навыки лидеров или способности лордов.

Можно добавить в игру множество новых объектов, взаимодействующих с различными игровыми механиками:

«Башня мага-отшельника», позволяющая потратить ресурсы на то, чтобы использовать заклинания, недоступные обычным способом (например, слишком сильные, такие как «перемотка времени»).

«Университет», который бы позволял потратить ресурсы на то, чтобы научить лидера тому или иному навыку.

«Фонтан очищения», который бы (бесплатно или расходуя ресурсы) позволял игроку снимать с отряда негативные эффекты заклинаний или других воздействий противника.

«Храм», который бы позволял воскрешать и лечить лидеров и юнитов.

«Алтарь жертвоприношения», который бы позволял потратить ману на получение опыта.

«Рынок», или «конвертор маны» позволяющий конвертировать один вид ресурсов в другой.

«Обзорная башня», «вуаль тьмы», взаимодействующие с туманом войны.

Объекты, позволяющие изменять ландшафт («ветхая дамба»)

Объекты, временно повышающие характеристики отряда («место силы»).

Объекты, влияющие на перемещение по карте — «палатка ключника», «колодец», «врата телепортации», «сторожка лесника», «дом штурмана».

«Логово разведчиков», позволяющий нанимать нейтральных лидеров.

«Тайное святилище», позволяющее укрыть свой отряд.

«Фонтан воскрешения», позволяющий восстановить полностью уничтоженный отряд.

«Обелиск древних знаний», дающий опыт при посещении.

«Лаборатория алхимика», «кузница», «переписчик свитков», «зарядатель амулетов», позволяющие создавать, копировать или иными способами манипулировать предметами.

Руины – это объект на карте, игромеханически практически идентичный нейтральному отряду. Свойства руин, такие как название, внешний вид, охраняющие юниты и награда устанавливаются создателем карты.

Узнать охрану руин игрок может использовав воровскую операцию «Разведать руины» или напад на них. В случае победы игрок получает установленную награду, как правило золото и предметы. После этого руины перестают быть активным объектом до конца партии.

Можно изменить механику руин таким образом, чтобы они периодически вновь становились активным объектом с обновлением охраны и награды.

Боевая система

Общие положения:

У каждой стороны на поле боя имеется 6 ячеек, в каждой из которой может находиться юнит. Некоторые юниты занимают 2 клетки.

Можно изменить размер поля боя, например расширив его до 4x2, 5x2 или 3x3.

Можно добавить дополнительные ячейки исключительно для призываемых в бою юнитов, например, справа и слева от основного поля боя.

В свой ход юниту доступны следующие возможности:

1. Использовать основную атаку.
2. Использовать предмет (если лидер).
3. Уйти в защиту.
4. Подождать.
5. Сбежать (действие недоступно для обороняющихся в городе или руинах).

Можно добавить в игру дополнительные способности, которое юнит или лидер мог бы использовать в свой ход.

В бою у каждого юнита имеются следующие параметры, некоторые из которых в течение боя могут меняться:

Портрет

Имя

Описание

Активные предметы (если лидер)

Уровень

Опыт

Здоровье

Защита

Иммунитет

Стойкость

Тип оружия

Точность

Повреждения

Тип атаки

Инициатива

Зона поражения

Количество целей

Размер юнита (занимает 1 или 2 клетки)

Где стоит юнит

Пытается сбежать

Парализован/окаменел

Отравлен/обморожен/обожжен

Превращен

Живой/мертвый

Вызванный в бою

Рассмотрим подробнее каждый из данных параметров:

Портрет, Имя, Описание:

В бою могут изменяться в случае превращения одного юнита в другого. Кроме имени, портрета и описания меняются и большинство других характеристик. Воздействие возможно на себя (атака Двойника или Повелителя волков) или на противников (атака Ведьмы/Колдуньи/Суккуба/Сущего).

Существует предмет «Сфера ликантропии», который превращает союзного юнита в Оборотня.

Можно добавить в игру способность, позволяющую превратить союзника/союзников в кого-нибудь другого или возможность вернуть превращенным союзникам исходный облик (очистить/расколдовать). Можно добавить двухклеточный аналог Двойника, способного превращаться в двухклеточных юнитов. Можно добавить перманентное (не снимающееся в конце боя) превращение союзного/вражеского юнита.

Активные предметы:

В бою лидер в свой ход может использовать экипированный предмет. Один предмет можно использовать только один раз за бой.

Можно добавить в игру возможность использовать предмет противника/запретить ему использовать предмет/предметы. Также можно разрешить использовать предметы другим юнитам, не только лидеру в свой ход. Также можно увеличить количество слотов под активные предметы в бою или разрешить использовать предмет больше одного раза за бой.

Уровень и опыт:

В бою может измениться уровень юнита (атака Сущего). После боя юниты, оставшиеся в бою (живые и не сбежавшие) получают опыт за уничтоженных в бою существ противника.

Воры, стражи столиц и призванные существа не могут получать опыт.

Можно добавить в игру возможность увеличить уровень союзников до конца боя, повышая их характеристики. Также можно добавить возможность дать опыт союзным юнитам во время боя (соответствующая способность/предмет).

Можно добавить в игру возможность получения опыта призванными существами таким образом, чтобы при повторном призыве существо сохраняло опыт и могло расти в уровнях.

Здоровье:

Большинство воздействий в бою направлено на то, чтобы уменьшить количество здоровья существ противника. Существуют воздействия, которые увеличивают количество здоровья союзников (лечение). Существуют воздействия, одновременно делающие и то и другое (вампиризм).

Можно добавить в игру способности, увеличивающие количество очков здоровья сверх максимального до конца боя (аналогично заклинанию "Благословение Галлена"), уменьшающие максимальное количество здоровья противников (увечье), воздействия, направленные на то, чтобы за счет своего здоровья или здоровья союзников изменить те или иные характеристики союзников/противников (переливание крови союзнику, нанесение союзнику ран для повышения урона, нанесение урона себе и противнику одновременно). Также возможны способности дающие регенерацию в начале хода, наносящие урон/восполняющие здоровье в процентном соотношении от максимального количества.

Защита:

В бою могут измениться показатели защиты юнита как в меньшую сторону (разрушение брони), так и в большую (выпить зелье защиты). Существуют способности, игнорирующие защиту (критический удар/обморожение/яд).

Можно добавить в игру способность, повышающую показатель защиты союзника в бою. Можно добавить способность, снижающую защиту противника до отрицательных значений для увеличения наносимого ему урона больше базового (уязвимость) Можно ввести специфический тип защиты/уязвимости, снижающий/увеличивающий повреждения только от одного типа урона (защита от огня/уязвимость к огню).

Иммунитет:

В бою можно забрать иммунитет у противника (в случае его превращения). Существуют иммунитеты к специфическим воздействиям (яд, разрушение брони).

Можно добавить способность, дающую иммунитет союзнику в бою. Можно добавить иммунитеты к другим специфическим воздействиям.

Стойкость:

В бою можно забрать стойкость у противника (в случае его превращения) или дать союзнику стойкость к тому или иному источнику.

Можно добавить «сверхстойкость» — игнорирование в бою более чем одной атаки от определенного типа источника (например, защита от первых двух атак определенной стихией).

Тип оружия:

В бою в свой ход юнит может использовать основную атаку (в случае двойной атаки 2 раза) на себе/союзнике/противнике/пустой клетке (призыв), в зависимости от типа своей атаки. Существует воздействие, дающее юниту дополнительный ход (Алхимик или предмет "Сфера ярости"). Некоторые атаки имеют вспомогательное воздействие (яд/паралич), которое срабатывает с определенным шансом в случае успешного попадания основным воздействием.

Можно добавить способность, добавляющую союзникам вспомогательное воздействие помимо основной атаки в бою (отравить/зачаровать клинки/стрелы) или двойную атаку.

Точность:

В бою можно использовать эликсир, повышающий точность союзника. Точность лекарей/бафферов/саммонеров всегда 100%. Они никогда не промахиваются.

Можно добавить способность, повышающую точность союзника или снижающую точность противника, в том числе заставляющую промахиваться лекарей/бафферов/саммонеров противника.

Также можно добавить для юнитов характеристику «уклонение», которая снижает точность атакующего во время атаки по юниту с уклонением.

Повреждения:

Существуют воздействия, повышающие урон союзников, и воздействия, снижающие урон противников (атака Тиамат).

Можно добавить способности, которые бы повышали силу лечения союзников на поле боя и снижали силу лечения/запрещали лечение противникам. Можно ввести воздействие, которое бы запрещало бы лекарям противника использовать лечение.

Тип атаки:

В бою юнит использует тот или иной тип атаки, взаимодействующий с иммунитетом/стойкостью противника.

Можно добавить способности, изменяющие тип атаки союзника (дать огненные мечи/стрелы). Также можно придумать новые типы атаки, помимо имеющихся (жизнь, смерть, разум, оружие, огонь, вода, воздух, земля).

Можно добавить возможность юнитам переключаться на другой тип атаки в бою.

Инициатива:

Существует воздействие, понижающее инициативу противника (атака Отшельника) и предметы, повышающие инициативу союзника (зелье инициативы) в бою. Юниты-лекари имеют минимальную инициативу, которая не может быть увеличена и всегда ходят в бою последними (в том числе в конце боя, если бой завершился и остались раненые юниты).

Можно добавить способности, повышающие инициативу союзника в бою.

Зона поражения и количество целей:

Существует 3 основных типа: лучники (одна цель, любой юнит), ближний бой (одна цель, ближайший юнит), маги (весь отряд).

Можно добавить другие типы зон поражения – пронзающая атака, атака по всему переднему ряду, атака по всему заднему ряду, атака крест-накрест, галочкой и/или добавить возможность юнитам при некоторых обстоятельствах изменять зону поражения и количество целей (лучник, достающий кинжал для ближнего боя, маг, выцеливающий единичную цель).

Размер юнита:

Существует юниты, занимающие 1 клетку на поле боя и юниты, занимающие 2 клетки. В больших юнитов не может превращаться Двойник, кроме того не существует воздействий, способных призвать одного большого юнита на поле боя (кроме массового призыва).

Можно добавить больших юнитов, занимающих больше 2 клеток или по-другому повернутых на поле боя. Например, юнит-стена, занимающий весь первый ряд.

Также можно добавить юнитов, которые вдвоем бы занимали одну клетку. По сути это может быть один юнит, который в бою изображается двумя фигурками, имеет двойную атаку и две полосы здоровья.

Где стоит юнит:

Юнит стоит в бою неподвижно, до конца боя или пока не покинет бой (сбежит или умрет).

Можно добавить в игру возможность перемещать союзного юнита или юнита противника на другую клетку на поле боя.

В защите:

Юнит, находящийся в защите, получает в 2 раза меньше урона от всех воздействий.

Можно добавить способности, игнорирующие защитную стойку противника, принудительно выводящие его из защитной стойки («обескураживание») или запрещающие ему вставать в защиту и способности, которые бы переводили в защитную стойку юнита не в его ход («берегись!»).

Пытается сбежать:

Юнит в бою может попытаться сбежать. Если юнит сбегает, то в начале своего следующего хода, если он еще жив, он покинет бой. Существует предмет (ржавые оковы), позволяющий

юниту сбежать мгновенно. Существуют воздействия, заставляющие юнита противника принудительно перейти в статус «пытается сбежать».

Можно добавить способности, позволяющие вернуть юнита из статуса «пытается сбежать» в обычный статус или вернуть сбежавшего юнита назад в бой. Можно добавить способности, которые бы не позволяли юнитам противника сбежать. Можно добавить способность, позволяющую всему отряду игрока мгновенно сбежать.

Парализован/окаменел:

Юнит, находящийся в данном статусе, пропускает свой следующий ход. Существует паралич, длящийся больше одного хода. Существует воздействие (исцеление), снимающее паралич/окаменение с союзника.

Отравлен/обморожен/обожжен:

Юнит, находящийся в данном статусе, в начале своего хода теряет определённое количество здоровья. Этот урон игнорирует броню. Существует воздействие (исцеление), снимающее статус отравлен/обморожен/обожжен с союзника.

Можно добавить подобные эффекты, основанные на других источниках, например разуме («поглощающее безумие»).

Превращен:

Юнит, находящийся в данном статусе превращен в другого юнита на один ход или до конца боя (см. параметры Портрет, имя, описание).

Живой/мертвый:

Юнит, живой на момент окончания боя получит за этот бой опыт. Юнит, здоровье которого становится равным 0, становится мертвым. Существуют воздействия, возвращающие мертвому юниту жизнь.

Можно добавить способность, мгновенно превращающую живого юнита противника в мертвого («перст судьбы»), независимо от количества его здоровья. Также можно добавить способности, позволяющие за счет убийства своих юнитов получать те или иные преимущества (убить одного, чтобы воскресить/вылечить другого, убить одного, чтобы нанести урон противникам: «камикадзе»). Можно добавить способность, которая бы запрещала вражеским юнитам воскрешаться в бою, способность которая бы позволяла юниту, у которого не осталось здоровья еще некоторое время продолжать сражаться («железная воля»), не умирая. Можно ввести юнитов, которые бы самостоятельно воскресали через несколько раундов в бою/в конце боя/на следующий ход (в случае победы в бою).

Вызванный в бою:

В бою существует возможность вызвать юнита на свободную клетку. Если свободных клеток в бою нет – призыв юнита невозможен. Вызванный в бою юнит исчезает в конце боя или в случае, если призвавший его покинет бой (погибнет или сбежит).

Можно добавить способности, создающие постоянного призванного юнита, не исчезающего в конце боя (например, из резерва) или мгновенно изгоняющие союзного вызванного юнита или юнита противника вне зависимости от его количества здоровья (изгнание). Можно добавить способность, которая бы запрещала использовать способность призыва вражеским саммонерам.

Для юнитов-призывателей можно добавить рост параметров вызываемых существ с ростом уровня призывателя.

Другое:

Можно ввести умение «провокация», принуждающее юнитов противника атаковать только определенного союзного юнита.

Можно ввести эффекты, позволяющие перенаправить часть получаемого урона с одного юнита на другого ("разделить боль" для союзников, "отразить боль" для противников).

Можно ввести юнитов-берсерков, которые не поддаются непосредственному управлению и атакуют ближайшую цель с минимальным количеством здоровья.

Можно ввести способность контратаки, позволяющую производить дополнительную атаку при получении урона в ближнем/дальнем бою.

Можно ввести способность, позволяющую украсть положительные баффы у вражеского юнита и передать своему и наоборот, перенести дебаффы с союзника на врага.

Можно ввести способность, которая бы удаляла союзного/вражеского юнита из боя на один/несколько ходов для того, чтобы обезвредить/защитить его.

*Можно ввести широкую категорию **срабатывающих способностей**, привязанных к получению урона, смерти, появлению, бегству, уходу в защиту, например:*

Повышение инициативы при гибели союзного/вражеского юнита.

Повышение брони при получении урона.

Лечение союзников/нанесение урона при гибели юнита.

Повышение защиты юнита при бегстве.

При смерти юнита — вызов на эту же клетку призванного существа.

Повышение точности при уходе в защиту.

Нанесение урона противникам или лечение союзников при появлении призванного существа.

Мультиплеер

В данном разделе я скомпилирую некоторые мысли из предыдущих разделов с тем, чтобы рассмотреть как в игре можно улучшить мультиплеер.

Как я уже упоминал во введении, в Disciples 2 существуют проблемы в части мультиплеера.

Связано, это в первую очередь, с тем, что игрок, потративший большое количество времени на прокачку основного отряда, может легко по неосторожности безвозвратно его лишиться.

Дело в том, что основным ресурсом в игре является опыт. Получить его в большинстве партий можно только уничтожая нейтральные отряды, руины и отряды противника.

Количество опыта на карте ограничено, поэтому подстраховаться, развивая одновременно несколько основных отрядов чаще всего невыгодно — опыта может не хватить на всех.

Игрок, потерявший основной отряд, не может никак восполнить потерю, даже если он имеет перевес по контролю территории и ресурсам. То, что в одиночной игре лечится простым «save-load», в мультиплеере приводит к фрустрации и убивает интерес продолжению партии. Это похоже на **Подход Одиссея**, о котором упоминал Mantis.

В некоторых партиях на карте имеется тренер, позволяющий обменять золото на опыт, но из-за особенностей повышения уровня юниты и лидеры могут получить его только по окончании боя, что может оказаться проблематичным в поздней игре при полностью защищенной от нейтралов карте.

Для решения этой проблемы есть два пути:

*Первый — **облегчение получения опыта**. В игру можно добавить большое количество элементов, позволяющих получать опыт — предметы, заклинания, способности лорда, объекты на карте (заклинание «опыт предков», предметы «эликсир мудрости», «сфера опыта», объекты «obelisk древних знаний», «алтарь жертвоприношения»).*

Можно добавить возможность получать опыт лидеру при применении способностей (в том числе воровских), использовании свитков и посохов, установке жезлов.

Сюда же можно добавить "недели монстров", обновляемые руины.

Можно снизить порог опыта для получения новых уровней для юнитов и лидеров низких уровней, чтобы ускорить их прокачку.

Можно добавить пассивное получение опыта каждый ход при определенных условиях.

К этому пункту относится также возможность при определенных условиях нанимать уже развитых юнитов и лидеров в столице и городах или возможность построить здание для тренера в столице (с изменением механики его работы таким образом, чтобы для повышения уровня не требовалось вступать в бой).

Это позволило бы развивать в ходе партии несколько отрядов без опасения, что на всех не хватит опыта, что улучшило бы стратегическую составляющую игры.

Второй подход — уменьшить вероятность потери основного отряда по неосторожности. Основными дестабилизирующими факторами, приводящими к эффекту «нападающий — выигрывает» здесь являются зелья и заклинания.

Касательно применения зелий можно предоставить игроку возможность менеджмента отряда в случае, если он атакован противником не во время своего хода – дать возможность перед боем экипировать предметы, использовать эликсиры, переставить юнитов. Можно связать эту механику с соответствующим навыком лидера («бдительность») или типом лорда.

Можно также ограничить применение зелий, разрешив использовать на одном юните только определенное их количество в день или не более одного зелья определенного типа одновременно (только одно зелье повышающее точность, одно повышающее урон и т.д.).

Для ограничения эффекта заклинаний на игру тоже существует несколько путей — например, изменить механику использования магии в игре таким образом, чтобы использование заклинаний было доступно только на родной территории игрока или отряды на родной территории имели бы защиту от заклинаний противника.

Косвенным ограничением использования магии могло бы стать также изменение механики Тумана войны (см. соответствующий раздел).

Оба этих изменения также бы улучшили стратегическую составляющую игры, мотивировав бы игроков обратить больше внимания на контроль карты и разведку.

Иным вариантом здесь может быть возможность тем или иным образом восстановить полностью уничтоженный отряд (только лидера или вместе с юнитами). Она могут быть связана с заклинаниями, предметами, способностями лидера или лорда, объектами на карте (заклинание «вечная служба», объект «фонтан воскрешения»). Воскрешенный отряд мог бы появляться в столице игрока, вблизи объекта или на месте гибели.

Также можно изменить механику побега в игре. В настоящий момент отряд, успешно сбежавший в бою, сдвигается на несколько клеток на глобальной карте и, в большинстве случаев, будет все равно уничтожен в этом же ходу.

Механику побега можно изменить таким образом, чтобы сбежавший отряд перемещался к ближайшему городу игрока, в столицу и к жезлу. Игрок все равно потратит некоторое количество ресурсов и времени на то, чтобы воскресить и исцелить погибших юнитов, но сохранит отряд.

Единственное, стоит ограничить применение этой способности таким образом, чтобы исключить «халявный телепорт», когда игрок нападает на заведомо слабого противника и сбегает, чтобы быстро переместиться по глобальной карте.

Другими полезными изменениями для многопользовательской игры могут быть зеркальные матчи, система одновременных ходов и расширение взаимодействия с союзниками.

Кроме этого можно добавить режим наблюдателя, запись партий для их последующего просмотра, возможность повторно просмотреть ход противника (как в Героях), систему лобби и рейтинга для поиска соперников.

Не стоит забывать, что мультиплеер может быть кооперативным. В игру можно добавить большое количество карт для кооперативного прохождения (возможно, с нестандартными условиями) — аналог режима «Командиры» для StarCraft 2.

Атмосфера

Атмосфера в игре складывается множества элементов. Я рассмотрю лишь 3 из них, непосредственно не влияющие на геймплей: звук, графика и художественный текст.

Графика

Графика в игре типа Disciples не оказывает непосредственного влияния на геймплей (Исключения: случаи когда игрок проглядел тот или иной объект на глобальной карте или перепутал юнитов из-за их похожести. Этого, без сомнения, следует избегать, делая объекты и юнитов максимально различимыми при беглом взгляде).

Навскидку можно предложить следующие графические плюшки для создания атмосферы:

Визуальные отличия при игре за разные фракции:

- Несколько портретов лордов каждой из фракций (уже есть в Disciples)
- Игровой интерфейс (нечто подобное было в HoMM2, но идеальным примером тут будет Warcraft и StarCraft, в которых менялся даже курсор).
- Внешний вид кораблей (уже есть в Disciples).
- Изменение фона города при захвате фракцией (было в Disciples: SL), включая фон города при осаде (не только для столиц).
- Оформление книги заклинаний.
- Надгробные камни, остающиеся при гибели отрядов.

Сюда же можно отнести разные фоны при сражениях на разных типах территории (уже есть в Disciples).

Стоит добавить разные “куклы героев” для разных лидеров (подобное было в HoMM4).

Можно добавить в игру возможность тем или иным образом изменять внешность или анимацию лидера, например по достижении определенного уровня, изучении им определенных навыков или снаряжении предметами.

Например, при повышении до 5 уровня модель лидера меняется на более эффектную или при изменении типа атаки с оружия на огонь — анимация атаки изменяется на огненную.

Стоит обратить внимание на то, что эпичность и зрелищность боевой системы — важная часть Disciples. В идеале, она должна включать в себя широкий спектр анимаций и эффектов:

критические удары, добивания, смерти, применение способностей, блокирование, защитные стойки. Возможно, стоит добавить кинематографическую камеру. Обязательно должна быть возможность все это ускорить или отключить.

Художественный текст

Самый простой способ задания атмосферы в игре — это добавить небольшое художественное описание. Буквально одна-две строчки текста позволяет значительно усилить погружение игрока. Причем, стоит предусмотреть возможность изменения стандартного игрового описания картостроителем там, где это возможно (биографии лидеров, лордов, описания объектов, городов) или дать возможность выбора из нескольких стандартных.

Сюда относится:

Описание существ (уже есть)

Биографии лордов-ИИ (было в Disciples: SL)

Описание заклинаний (есть в Disciples 3)

Описание артефактов (есть в Disciples 3)

Описание объектов на карте приключений (есть у торговцев)

Описание городов (возможно задается самим картостроителем)

Биографии лидеров (если они будут отличаться).

Звуковое сопровождение

В игру стоит добавить отдельные музыкальные темы для каждой фракции (для глобальной карты, экранов столицы и городов, осады столицы), для битв на каждом типе территории.

Также стоит обратить внимание на звуковые эффекты при выполнении действий: снаряжении артефактов, применении зелий и заклинаний, использовании навыков, найме отрядов и юнитов, посещении объектов глобальной карты или нахождении отрядов поблизости от них (как это сделано в HoMM3).

Также важной частью саунд-дизайна являются реплики лидеров и юнитов, как на глобальной карте, так в бою.

Ну, и общее внимание к деталям никогда не будет лишним.

WIP

Лудо-нарративный диссонанс

Привал

Гильдия воров

Отравление снижает характеристики

Юзабилити редактора карт и игрового интерфейса (взять с форума)

Редактор карт как в Варкрафт