

#royale #диз_док

дисклаймер

Данный документ является конспектом базы данных команды Kamiown (исходный формат markdown). В нем отображены все основные концепции и задумки. Большинство информации просто перекопировано из рабочих заметок. Предназначен исключительно для формирования общего представления. (никак не для работы)

Диз док актуален на момент последней правки: 10.03.2024

Общая информация

Название: - "Triangle"

Платформа: PC

Жанр: battle royale

Стистика: cyberpunk

Возраст целевой аудитории: 15-20 лет

Техническая информация

- используемый игровой движок -- Unreal Engine 5
- используемый 3D пакет полигонального моделирования -- Blender 2.93 (другая версия не критична)
- 3D CAD моделирование -- Plasticity, Shapr3D
- текстурирование -- Substance 3D painter
- анимация -- Cascadeur + Blender / Maya

основная концепция игры

"Triangle" -- многопользовательская игра в жанре battle royal от третьего лица в стиле cyberpunk.

Уклон идет на бои на ближней и средней дистанции. Преимущественно используются оружия ближнего боя.

События игры разворачиваются в рамках собственной вселенной. Карта, оружия и прочие игровые элементы появляются согласно ему.

Игра нацелена дать игроку ощущение реального мира, но с расширенными возможностями. Согласно этому в игре отсутствует интерфейс (в виде всплывающих окон и диалоговых меню), его подобие реализовано через игровое окружение.

Также игра стремится дать игроку максимальную свободу выбора и возможности к творчеству. Это реализуется с помощью модифицируемого оружия. При этом все варианты модификаций не являются линейными и не "заскриптованы" разработчиком.

Общая концепция оружия:

Основным оружием является -- сегментное оружия (подробно ниже). Само оружие приобретается до захода в игру, матч начинается с уже готовой экипировкой. Его можно модифицировать с помощью особых модулей, которые подбираются на карте во время боя. Они применяются во втором режиме боя (сегментном) для получения уникальных способностей, основанных на устройстве самого оружия. Модули универсальны (за редким исключением) и дают разный эффект на каждом оружии.

Каждое оружие состоит из сегментов, они делятся на классы, каждый из которых имеет свои особенности и функционал. Именно от них зависит эффект модуля на каждом оружии.

Лор и вселенная

Дисклаймер: Отражена не полная информация

Определенная компания решила создать копию реального мира в виртуальном. Ходят слухи, что им удалось осуществить свой план. Виртуальное пространство полностью повторяло реальный с точки зрения законов физики.

Это открыло большое поле для экспериментов и проверки научных гипотез.

Ученым удалось быстро достичь текущего прогресса реального мира в виртуальном. Вскоре уровень технологий начал превышать текущий (в реальном мире), сложность экспериментов быстро росла.

После экспериментов, которые способствовали развитию уровня технологий, обычные города претерпели сильные изменения. Теперь они больше походили на районы Найт-Сити¹

В результате неизвестного исследования произошел масштабный сбой, из-за которого случился катаклизм с временными ветками

Пути времени пересекли друг друга в форме правильного треугольника (пересеклись 3 ветки). При этом конечные точки каждой находятся в одном месте (пронзают). Они не перемещаются, из-за этого время для каждой из веток застыло.

Часы застыли внезапно, скорее всего, сразу после какого-то инцидента.

Частные организации решили провести вылазки на данный сервер. Их целью было найти причину возникшего парадокса

Компании стали собирать добровольцев для небольших экспедиций. Участникам высылали необходимые программы, обеспечивающие стабильное (на сколько это возможно) подключение к серверу с персонального компьютера.

В данный момент сервер прекратил свою работу, но можно получить доступ к его части в прошлом.

Парадоксом заинтересовались многие компании и даже правительства некоторых стран.

Создатели сервера пытались стереть данные, но все попытки были тщетны. В треугольнике² время застыло, он существует независимо от настоящего.

¹ 1

² 2

КОНЦЕПЦИЯ ВРЕМЕНИ

Дискаймер

Все что написано здесь нужно исключительно для лора игры и создания логической концепции, в игровых механиках на данный момент не планируется (даже если есть прямая отсылка к механике). Это одни из первых заметок, многие концепции устарели

основные определения

временная ветвь

- вектор, который указывает направление цепочки событий

объем временной ветви

- Совокупность ветвей со схожими цепочками событий

принцип объединения

Существуют каординальные события

это те события, после которых меняется цепочка действий, относительно того, если бы этого события не было

- если у ветви есть каординальное событие в цепочке событий, относительно сравниваемой ветви, то они не объединяются в один объем

фундаментальная логика мира

- все базовые законы физики (и не базовые) заимствованы из реального мира
 - существует временные *ветвления* событие (временные ветки)
 - временные ветви находятся в *стереометрическом* пространстве (не в 2d плоскости)
 - каждая ветка времени имеет *объем* (включает в себя другие ветки времени)
 - ветви *всегда параллельны*
 - ветви представляют из себя *прямую*
-

визуализация

прошлое -- идет шлейфом за объектом, в моменте можно схватить его и изменить (*нужно понять как это сделать*), тогда сработает 2 аксиома

аксиомы стереометрии времени

1) *изменять своими* действиями можно *только* ту *ветвь*, в которой в данный момент находишься -

Следствие 1: если создать устройство которая будет перемещаться в другие временные петли то можно будет их изменять - следствие 2: любое действие создает новую ветвь - Следствие 3: можно изучать объем ветви в которой находишься - Следствие 4: чтобы изучить объем, вертодром находится ветвь в которой ты находишься, нужно изучить все ветви этого объема 1) при совершении любого действия создается новая ветвь путём отсечения старой части, старая часть впоследствии продолжается параллельно данной ветви 1) следствие: если ветви накладываются то они образуют один объем согласно третьей аксиоме

3) ветки объединяются если находятся в одной плоскости, и при этом, близки к друг другу. Соединением называется образование одного множества (объема ветви)

следствие 1

для объединения ветки должны переместиться вплотную друг к другу, им нужно определенное время чтобы сделать это (так как перемещение в пространстве ветвей не моментально)

следствие 2

Каждая ветвь находится в определенном объеме

следствие 3

Ветвь может являться объемом ветви

устройства

ретранслятор

состоит из двух составных частей:

черная дыра

- по своей сути сжимает пространство, тем самым *ускоряя течение времени* (с помощью достижения большой скорости). Чем то напоминает портал -- если пройти через нее *попадаешь в будущее* (так как время быстро проматывается из-за большой скорости).

декодер

- обратно *разворачивает черную дыру*, тем самым получая фрагмент (кадр) из будущего

черная дыра сжимается в точку и через нее ничего не видно, декодер исправляет эту проблему

- способен с помощью программных предустановок (скриптов) повторять этот процесс большое кол-во раз, тем самым *создавая слайд шоу (видео)*

ветвитель

- Подключается с помощью (*нужно написать*) к другим параллельным ветвям времени
- Позволяет *увидеть изображение* происходящего в данный момент в другой параллельной *ветви* времени
- Есть *ограничение по количеству* воспроизводимых ветвей
- Воспроизводятся только те ветви, которые изменяешь *собственноручно* (косвенно или прямолинейно)

в том плане, что это делаешь именно ты, а не твоя копия из прошлого например

- присутствует *задержка изображения*, так как сперва считывается сигнал, а потом только отправляется назад по тому же каналу связи
- можно *комбинировать с ретранслятором* чтобы получить информацию о будущем параллельной ветви

ИТОГ

Время является вектором. Новые ветви создаются (из-за различия действий) => эта ветвь не может появиться из неоткуда, значит у нее есть как минимум начало.

СТИЛИ БОЯ

Общая пропорция

Первая линия — 60% Вторая линия — 20% Третья линия — 20%

Это не про количество классов, а про количество оружия этих классов. Они сгруппированы в линии, так как нет смысла расписывать каждый, ведь они находятся на одной позиции

параметры стиля

Стиль состоит из нескольких параметров:

- **Поведение в бою** -- то как игрок будет взаимодействовать с противником. Будет ли он идти на пролом или атаковать из засады.
 - **Функция** -- то, что прежде всего обязан делать игрок (его предназначение). Это может быть нанесение урона, лечение союзников и прочее
 - **Скорость** -- с какой скоростью перемещается игрок по карте. Может ли он делать резкие рывки или двигается очень медленно. Основными показателями являются скорость и дистанция
 - **Запас здоровья**
 - **Зонирование** -- количество противников, с которыми можно комфортно драться в открытую
 - **Использование пространства** -- в каких условиях способен эффективно применять свои навыки. Например поле или узкий коридор
 - **Профессиональность** -- количество действий, необходимых для грамотного использования. Например нужно просто поставить щит, или проникнуть в тыл противника и расставить ловушки
- по факту сложность

Линии передовой:

Первая линия — первыми идут в атаку, как правило на них приходится большее количество урона

Вторая линия — помогают первой огнем

Третья линия — перекрывают тыл, атакуют издалека, не участвуют в бою лично

Смешанная -- универсальные воины, способны сражаться в разных условиях

Разновидность параметров

1. Поведение в бою:

- дуэль -- способен сражаться с глазу на глаз
- штурм -- идет на пролом
- стелс -- нападение из засады
- планерка -- не участвует в боях лично

2. функция:

- щит -- поглощение урона
- оружие -- нанесение урона
 - точечный урон
 - урон по зоне
- аптечка -- восстановление здоровья
- стена -- зонирование противника
- транспорт -- перемещение команды / игрока
- информатор -- управление командой (например разведка, прямое управление игроками)

3. Скорость:

тут расписаны виды перемещения, которые зависят от класса. Они кардинально меняют способы перемещения и способы вести бой. Все это задумки на будущее (я про уникальные способности)

1) спортик -- перемещение со средней скоростью, не способен быстро пересекать большие расстояния либо изменять свою позицию - из доп функционала имеет возможность ускорения

2) Туша -- минимальная скорость на любые дистанции - из доп функционала имеет возможность ускорения - имеет пониженную скорость передвижения

3) молния -- мгновенное изменения позиции, но на небольшие расстояния - из доп функционала имеет возможность ускорения - может совершать резкие рывки (для уклонения и более быстрого перемещения) > как в нараке уклонение

4) дальнбойщик -- медленно перемещается на короткие дистанции, но быстро пересекает длинные - из доп функционала имеет возможность ускорения - может совершать прыжки на большие расстояния

5) абсолют -- мгновенное перемещение на любые дистанции - из доп функционала имеет возможность ускорения - имеет возможность к временному полету, или его подобию. (в общем должен свободно перемещаться в любых плоскостях, причем достаточно быстро)

4. Запас здоровья:

- Низкий
- Средний
- Большой
- Колоссальный

5. Зонирование:

- Соло — может драться с одним противником
- Дуо — может сражаться с двумя противниками
- Трио — с тремя
- Сквэд — может драться с большим количеством противников
- Инвизник — не может сражаться в лобовую

6. Использование пространства:

- Закрытый — удобно в закрытых пространствах
- Полузакрытый — что-то типо городской местности
- Открытый — удобно на открытых пространствах
- Уровневый — удобно на многоуровневых локациях по вертикали. Грамотно использует высоту
- Универсально -- любые пространства

7. Профессиональность:

- минимальная — только закрытый тип боя, направленный на одно действие
- Начальная — только закрытый тип боя, направленный на выполнение разных функций
- Базовая — классический тип боя, все направлены на разные функции. Использование закрытой динамичности оружия
- продвинутая — классический тип боя, все направлены на разные функции. Использование выборочной динамичности оружия

- Экспертная — классический тип боя, все направлены на разные функции. Использование модульной динамичности оружия
-

СТИЛИ

первая линия

штурман

предполагается, что подобные игроки будут инициаторами стычек. Они способны как удерживать оборону, так и идти напролом

1. Поведение: штурм / стелс
2. Функция: щит + оружие
3. Скорость: молния / дальнобойщик
4. Здоровье: большое
5. Зонирование: сквад
6. Пространство: полузакрытый
7. Профессиональность: любая, начиная с начальной

Танк

предполагается, что подобные игроки будут основной огневой мощью. Они способны как удерживать оборону, так и идти напролом

1. Поведение: штурм
2. Функция: щит + оружие
3. Скорость: спортик / дальнобойщик
4. Здоровье: колоссальный
5. Зонирование: сквад
6. Пространство: полузакрытый
7. Профессиональность: любая, начиная с начальной

вторая линия

саппорт

оказывают поддержку тиммейтам на поле боя

1. Поведение: дуэль
2. Функция: оружие + щит / аптечка / стена / транспорт
3. Скорость: спортик
4. Здоровье: средний
5. Зонирование: соло
6. Пространство: полузакрытый
7. Профессиональность: любая

снайпер

оказывает огневую поддержку

1. Поведение: стелс
2. Функция: оружие
3. Скорость: спортик
4. Здоровье: низкий
5. Зонирование: сквад
6. Пространство: любое кроме закрытого
7. Профессиональность: любая

третья линия

разведчик

добывают информацию

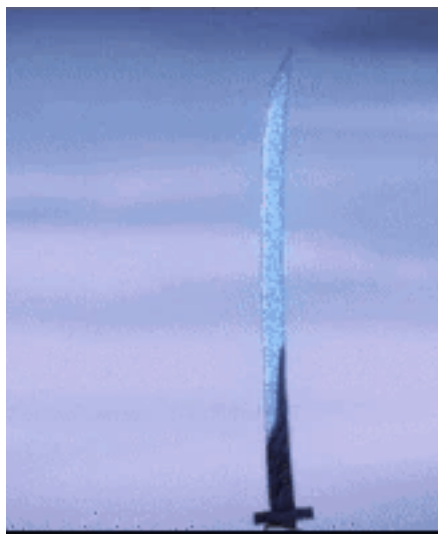
1. Поведение: планерка
2. Функция: информатор +/- стена / стелс
3. Скорость: любая
4. Здоровье: низкий

5. Зонирование: инвизник
6. Пространство: универсально
7. Профессиональность: любая

смешанные

- На данный момент отсутствуют

СЕГМЕНТНОЕ ОРУЖИЕ



Это оружие, которое может рассыпаться на мелкие кусочки и с помощью этого можно ранить противника.

- Кусочки при попадении наносят урон (но меньше чем цельное лезвие)
- Кусочки имеют физические свойства (если махнуть мечом и в процессе расщипить его лезвие, то кусочки полетят по кривой за рукояткой (а ни как меч джедая))

- Они все еще являются одним целым с рукояткой, по этому можно передают импульс, но только если они находятся в линейном положении

можно направить меч в землю и расщипить с удлинением лезвие, тем самым подбросив себя в воздух

- Массой кусочков (и каждым кусочком) можно управлять дистанционно, тем самым создавая разные эффекты

ВИДЫ И КЛАССЫ СЕГМЕНТОВ

Стандартные Сегменты

- Описание: Основные сегменты, составляющие базу сегментного оружия, имеют стандартные характеристики и базовую функциональность.

Физические

- Описание: Сегменты с упором на физическую прочность и долговечность, обеспечивающие стабильную основу для боевых действий.

Прочные Сегменты

- Описание: Изготовлены из высокопрочных материалов, устойчивых к физическому воздействию и обеспечивающих надежность в бою.

Расширенные Сегменты

- Описание: Сегменты, предоставляющие дополнительные механизмы управления для создания более сложных и изменчивых структур.

Эластичные

- Описание: Сегменты с улучшенной гибкостью и способностью к растяжению, позволяющие увеличивать дальность атаки и маневренность оружия.

Растягивающиеся Сегменты

- Описание: Могут изменять расстояние между сегментами, создавая удлиненные структуры для увеличения дальности атаки.

изменяя форму самих себя -- растягивая, увеличивая и тп. Например можно взять один сегмент и увеличить его, тем самым получив щит

Технологические Сегменты

- Описание: Сегменты, включающие в себя передовые технологии, предлагающие необычные и мощные способности.

Квантовые

- Описание: Сегменты, оснащенные квантовыми технологиями, позволяющие мгновенно изменять своё положение в пространстве.

Телепортирующиеся Сегменты

- Описание: Используют квантовые технологии для мгновенной телепортации в боевой ситуации.

Невидимые сегменты

- Описание: Используют квантовые технологии для скрытия своего присутствия. Проявляются только после нанесения урона. Обладают низким уровнем шума, что позволяет скрыть направление атаки.

Проникающие сегменты

- Описание: Используют квантовые технологии для прохождения сквозь препятствия. Позволяют атаковать через препятствия, такие как стены домов и оборону противника.

Морфологические

- Описание: Сегменты с возможностью изменения формы, предоставляющие уникальную адаптивность и многофункциональность.

Адаптивные Сегменты

- Описание: Способны изменять свою форму на молекулярном уровне для создания различных орудий или инструментов.

Энергетические Сегменты

- Описание: Сегменты, способные взаимодействовать с энергией, используя её для усиления ударов или создания защитных полей.

Аккумулирующие

- Описание: Сегменты, способные накапливать энергетические заряды и выпускать их для создания мощных эффектов в бою.

Заряжаемые Сегменты

- Описание: Могут накапливать и выпускать энергетические заряды для усиления атак или создания взрывных волн.

Удерживающие сегменты

- Описание: Аккумулируют и удерживают энергию внутри себя. Способны образовывать полотна энергии

Специализированные Сегменты

- Описание: Сегменты, разработанные для специфических задач или целей, расширяющие возможности владельца за пределы обычных атак.

Биотехнологические

- Описание: Сегменты, содержащие биотехнологические элементы для регенерации или лечения.

Регенерирующие Сегменты

- Описание: Содержат нанороботов для быстрого восстановления повреждений или лечения владельца или напарников

Кибернетические

- Описание: Сегменты, оснащенные кибернетическими модулями для взлома или манипулирования электронными системами.

Взламывающие Сегменты

- Описание: Интегрированы с кибернетическими модулями для взлома электронных систем или оружия противника.

режимы боя сегментного оружия

классический

- имеет *два режима ведения боя*, между которыми можно переключиться в любой момент:

обычный

- использование классических ударов оружия
- у каждого оружия они уникальны
- количество от 1 до 5 (чтобы можно было прожать комбинацией rbt и lbt)
- Доступ не может быть ограничен внешними устройствами

Сегментный

- Использование комбинаций, которые импортируются с помощью модулей (без них работать не будет)
- Если позволяет тип управления, можно использовать пассивно
- Доступ может быть ограничен внешними устройствами

Закрытый

- Имеет только обычный режим боя, без возможности расширения функционала

экспериментальный

- имеет только сегментный режим боя, без обычных атак

свойства сегментного оружия

- **Наследование** -- все модификации, которые добавляются модулями, перенимают уникальное поведение сегментов данного оружия

например: если сегменты создают взрыв при столкновении с поверхностью в обычном режиме, тоже самое может произойти и в сегментном (если например добавлен модуль метания, то сегменты при столкновении с поверхностью будут воспроизводить взрыв)

ХАРАКТЕРИСТИКИ СЕГМЕНТОВ

способ коммуникации

- влияет на то, как сегменты взаимодействуют между собой, и как игрок может ими управлять. Влияет на стабильность оружия и его функциональность

Виды коммуникации:

- **электромагнитное управление:**
 - управляет сегментами как цепочкой
 - имеет ограниченный радиус действия
 - невозможно управлять каждым сегментом индивидуально

при этом, если будет необходимо вернуть сегмент, которым выстрелили (отдельно), то сделать это будет невозможно, так как управление идет только массой сегментов тоже самое случится и с массой сегментов, которая отделилась от основной. Вся масса должна быть всегда вместе это прямолинейно влияет на функциональность и многозадачность

- обязательно нахождение в руках управляющего устройства (невозможно использовать пассивно)
- максимальная стабильность -- невозможно сбить управление (исключение составляют взламывающие сегменты, им под силу это сделать)
- **Радиочастотное Управление (RF):**
 - может управлять каждым сегментом по отдельности
 - практически не ограниченный радиус действия
 - нестабильность сигнала -- может быть сбито специальными устройствами (в таком случае оружие принимает исходное положение)
 - обязательно использование управляющего устройства, но может перейти в пассивный режим с помощью специальных модулей. (в пассивном режиме поддерживаются только изначально зашифрованные команды, не возможно отдавать их на прямую)
- **Нейроинтерфейсы:**
 - может управлять каждым сегментом по отдельности
 - имеет ограниченный радиус действия
 - нестабильность сигнала -- может быть сбито специальными устройствами (в таком случае оружие принимает исходное положение)
 - управляющие устройство не требуется. Может использоваться полностью в пассивном режиме (в том числе одновременно с другим оружием)

метод нанесения урона

- то каким образом наносится урон, влияет на оборону и пост эффекты

Виды урона:

- **механический** -- физическое нанесение урона, к нему относятся все колюще, режуще, дробящие атаки, а также огнестрельные (если патрон обычная пуля). Не имеют пост эффектов
- **электрический** -- любой урон с воздействием электричества. После получения урона происходит кратковременное замыкание электроники.

это короткое замыкание позволяет проводить комбинацию атак, не давая противнику атаковать первым. Если конечно у противника электрическое оружие.

- **Ударная волна** -- может быть спровоцирована сильным взрывом или ударом. Вызывает эффект контузии: ухудшается видимость и маневренность передвижения. Сопровождается отбрасыванием противника.

- **Шок** (не электрический) -- накладывается независимо от урона и может комбинироваться с другими видами. Запрещает противнику наносить удары на определенный промежуток

нужен для настройки баланса, чтобы избежать бесконечного спама атаками. По идее должен накладываться на обычные разовые удары. Не применяется к сегментному режиму боя

- **Взламывающий** -- присущ только взламывающим сегментам. Не наносит физического вреда. Нарушает работоспособность оружия не только с радиочастотным, но с электромагнитным типом управления

динамичность

- Влияет на то, можно ли изменять эффекты сегментов находясь в бою. Это распространяется как на обычный, так и на сегментный режим боя

терминология

Стак -- совокупность эффектов сегментов (например невидимость + взрыв), которые расцениваются как один при включении или отключении

например если выключить стак из примера выше, то сразу отключится невидимость и взрыв, по отдельности включить или выключить их нельзя

виды динамичности

- **Закрытая** -- нет возможности включения или отключения эффектов. Если эффектов несколько, то они всегда активируются одновременно.

исключением являются оружия с закрытым режимом боя. У них эффекты могут активироваться в особой последовательности

- **Выборочная** -- можно выбрать включенный эффект. Одновременно может быть включен только один. (учитываются только контролируемые эффекты)
- **Модульная** -- можно включать несколько эффектов. Всегда имеется лимит. Нельзя включить все эффекты.
- **Амплитудная** -- позволяет регулировать мощность эффекта

работает обособлено и может комбинироваться с другими видами динамичности

МОДУЛИ

Все эффекты, которыми обладают сегменты, передаются и на атаку модулями.

например если молот, при ударе об землю обычной атакой, создает взрыв, то и при использовании модулей будут происходить взрывы в местах удара сегментов

ЭКСЕМПЛЯРЫ СЕГМЕНТНОГО ОРУЖИЯ

нужно будет в будущем проработать баланс (точные значения урона, кулдауна и тп; сейчас он лишь примерный)

Инструкция к прочтению:

- Если параметр не указан явно, значит тут два варианта: 1) он указан явно в другом месте, как правило инфо находится в одной из гиперссылок 2) автор ошибся
- По умолчанию динамичность закрытая, если явно не указать обратное
 - по умолчанию можно контролировать все эффекты
 - по умолчанию контролируется во всех режимах

общая логика

- каждое оружие имеет уникальный стак сегментов, и как следствие, уникальные эффекты от их использования
- у каждого оружия есть уникальный набор обычных атак, которые дают специальные преимущества
- Все эффекты действуют как на противников, так и на тиммейтов (то есть френдли фаер)

Классификация

нужно чисто для представления пропорций и разницы между пунктами, не нужно ориентироваться на точные параметры

Классификация урона оружия (относительно друг друга) (определяется по обычным атакам):

- отсутствует (0%)
- легкий (25%)
- средний (50%)
- высокий (75%)
- фатальный (100%) Классификация *дальности* оружия (относительно друг друга)(определяется по обычным атакам):
- ближний бой (25%)
- средняя (50%)
- высокая (75%)
- максимальная (100%) Классификация *скорости* оружия (относительно друг друга)(определяется по обычным атакам)(рассчитывается время на подготовку к удару):
- высокая (25%)
- средняя (50%)
- медленная (75%)
- минимальная (100%) Классификация скорости *расходования* сегментов (относительно друг друга)(определяется по обычным атакам):
- безумный (0%)
- высокая (25%)
- средняя (50%)
- медленная (75%)
- минимальная (100%)
- отсутствует (∞%) *Виды урона* записаны здесь Транскрипция *управления*:
- `rbt` -- правая кнопка мыши (клик)
- `lbt` -- левая кнопка мыши (клик)
- `_p` -- удержание кнопки (которая до нижнего подчеркивания, записывается вплотную)
- `|` -- независимое нажатие кнопок, без сохранения направления (не комбинация)
- `/` -- зависимое нажатие кнопок, важна последовательность нажатия (комбинация)
- `+` -- одновременное нажатие кнопок
- `+ j` -- состояние прыжка (персонаж находится в воздухе)

Первая линия

Штурмовое оружие

Стили боя#штурман

классический сегментный меч

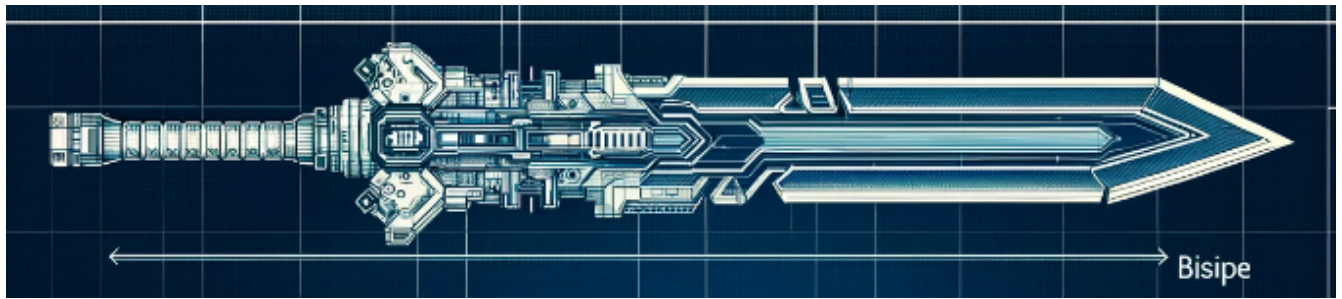
Используемые сегменты:  Прочные Сегменты

- Способ коммуникации: Электромагнитное управление
- Принцип ведения боя: Классический
- Класс урона: средний
- Тип урона: точечный
- Дальность: ближний бой
- Скорость: средняя--медленная
- Скорость передвижения: молния
- Размер: один слот
- Расход: отсутствует
- Вид урона: механический, ударная волна, шок
- Количество атак: две
- Профессиональность: базовая

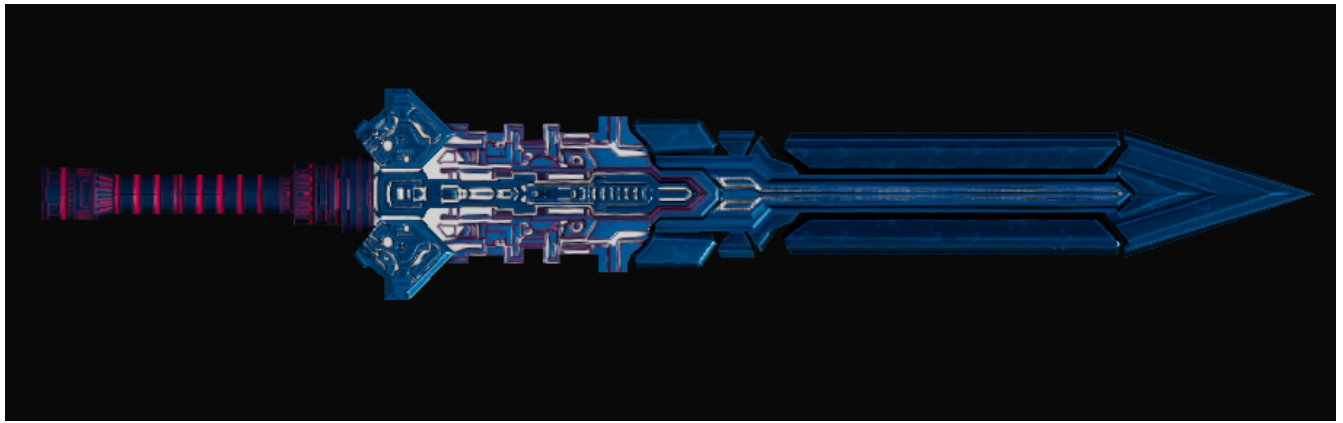
Суть работы: Ударопрочный меч, не разрушается при любых обстоятельствах.

- обладает двумя обычными атаками: *Первая* (lbt) совершает удар на средней скорости (во время удара оружие незначительно удлиняется, длина удара составляет примерно 4.5 метров, при росте персонажа 1.8м) (представляет собой классический удар мечем). Наносит механический урон и накладывает эффект шока
 - вид урона: механический, шок
 - дальность: 4.5м
- *Вторая атака* (rbt) представляет собой тычковый удар на медленной скорости (персонаж заносит меч назад и совершает колющий удар, длина примерно 7-8м (напоминающий удар копьем)). Наносит урон вида ударная волна и отбрасывает противника
 - вид урона: ударная волна
 - дальность: 7-8м
- **Наследуемый эффект** сегментов: не расходуется при использовании во всех режимах

Референс:



Внешний вид:



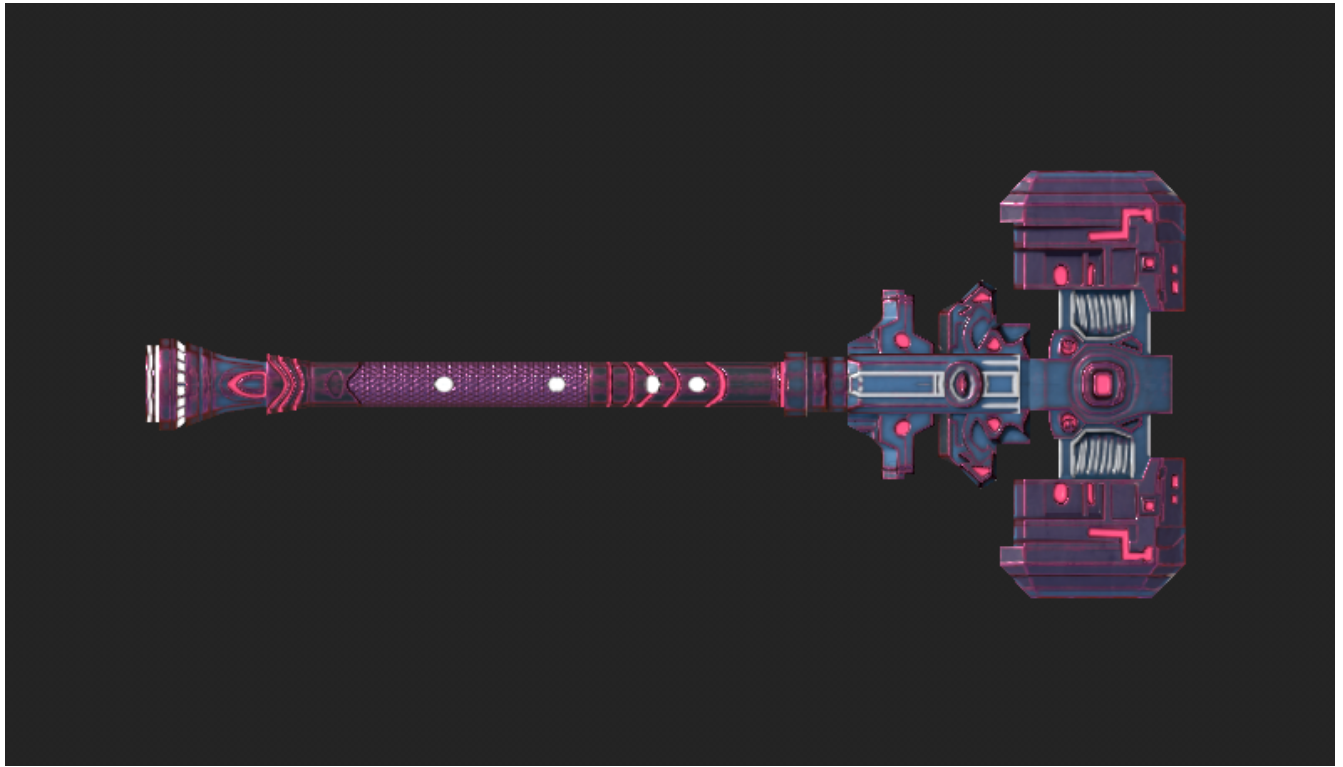
Эксплозивный Сегментный Молот

Используемые сегменты:  Заряжаемые Сегменты

- Способ коммуникации: Радиочастотное управление
- Принцип ведения боя: Классический
- Класс урона: высокий
- Тип урона: точечный
- Дальность: ближний бой
- Скорость: медленная--минимальная
- Скорость передвижения: молния
- Размер: один слот
- Расход: средний
- Вид урона: электрический, ударная волна, шок
- Количество атак: три
- Профессиональность: базовая Суть работы: Позволяет наносить быстрые и внезапные зонировующие атаки, имеет три обычные атаки

- *первая атака (lbt)* -- удар об землю перед собой. Полукругом от области удара произойдет электрический удар, который наносит урон вида электрический + ударная волна. Скорость медленная.
 - скорость - минимальная
 - урон - электрический + ударная волна
- *вторая атака (rbt_p)* -- персонаж замахивается молотом и при отпускании кнопки ударяет им об землю. Толчок подбрасывает персонажа в воздух, позволяя преодолевать расстояния. Угол толчка регулируется углом камеры (персонаж всегда летит вперед). Высота регулируется временем удержания кнопки. Если противник находился вблизи игрока, то он получает урон вида электрический + ударная волна. Скорость минимальная
 - скорость - минимальная
 - урон - электрический + ударная волна
 - особенности - мувмент
- *третья атака (rbt_p / lbt)* -- замахивается молотом и при нажатии кнопки ударяет в сторону камеры. В этот момент игрока отбрасывает в противоположную сторону, позволяя преодолевать расстояния в горизонтальной плоскости. Также это позволяет разорвать дистанцию с противником. Если противник стоял перед игроком, то он получит урон типа электрический + ударная волна + шок. Скорость минимальная
 - скорость - минимальная
 - урон - электрический + ударная волна + шок
 - особенности - мувмент
- **Наследуемый эффект сегментов** -- взрывы при столкновении с поверхностью во всех режимах

Внешний вид:



Молекулярная Сегментная Катана

Используемые сегменты: 🌟 Невидимые сегменты 🌟 Проникающие сегменты

- Способ коммуникации: Радиочастотное
- Принцип ведения боя: Классический
- Класс урона: легкий
- Тип урона: точечный
- Дальность: ближний бой
- Скорость: высокая
- Скорость передвижения: молния
- Размер: один слот
- Расход: медленный, безумный
- Вид урона: механический
- Количество атак: две
- профессиональность: базовая Суть работы: Позволяет совершать незаметные убийства и филигранно пользоваться местностью
- *Первая атака (lbt)* -- наносит удар вперед с раскладыванием сегментов. Сегменты становятся видимыми только при контакте с противником. Узнать направление удара невозможно.

- дальность: 7-8м
 - расход: медленный
- *Вторая атака (rbt_p)* -- кибер рывок, сегменты образуют сферу вокруг игрока и совершают резкое перемещение в направлении камеры. На момент перемещения сфера является невидимой и способно проходить сквозь предметы. Если на пути стоит противник, то он получает урон. Если происходит перемещение сквозь препятствие, то дальность ограничивает его длиной. Расход всегда одинаков, он не зависит от внешнего взаимодействия со сферой
- дальность: 7-8м
- расход: безумный
- особенность: неуязвимость при использовании
- **Наследуемый эффект** сегментов -- невидимость, проникание сквозь объекты (в том числе стены в домах, другие сегменты) во всех режимах

Референс:



Mocula Segtert Katana

大永十

兵器製造三六部 第三十課

Secret Technology

Security 1

Technical Data

General Information

Blade Material

Extraction

Designation

Classification

Usage

Notes

Remarks

Comments

Conclusion

Summary

Final Report

Appendix

References

Index

Designated as a secret document

Technical Data

Blade Material

Extraction

Designation

Classification

Usage

Notes

Remarks

Comments

Conclusion

Summary

Technical Data

Blade Material

Extraction

Designation

Classification

Usage

Notes

Remarks

Comments

Conclusion

Technical Data

Blade Material

Extraction

Designation

Classification

Usage

Notes

Remarks

Comments

Conclusion

Technical Data

Blade Material

Extraction

Designation

Classification

Usage

Notes

Remarks

Comments

Conclusion

Technical Data

Blade Material

Extraction

Designation

Classification

Usage

Notes

Remarks

Comments

Conclusion

Technical Data

Blade Material

Extraction

Designation

Classification

Usage

Notes

Remarks

Comments

Conclusion

Technical Data

Blade Material

Extraction

Designation

Classification

Usage

Notes

Remarks

Comments

Technical Data

Blade Material

Extraction

Designation

Classification

Usage

Notes

Remarks

Comments

Technical Data

Blade Material

Extraction

Designation

Classification

Usage

Notes

Remarks

Technical Data

Blade Material

Extraction

Designation

Classification

Usage

Notes

Remarks

Technical Data

Blade Material

Extraction

Designation

Classification

Usage

Notes

Technical Data

Blade Material

Extraction

Designation

Classification

Usage

Notes

Technical Data

Blade Material

Extraction

Designation

Classification

Usage

Technical Data

Blade Material

Extraction

Designation

Classification

Usage

Technical Data

Blade Material

Extraction

Designation

Classification

Technical Data

Blade Material

Extraction

Designation

Classification

Technical Data

Blade Material

Extraction

Designation

Technical Data

Blade Material

Extraction

Designation

Classification

Usage

Notes

Remarks

Comments

Conclusion

Summary

Final Report

Appendix

References

Index

...

Кибернетический Сегментный Хлыст

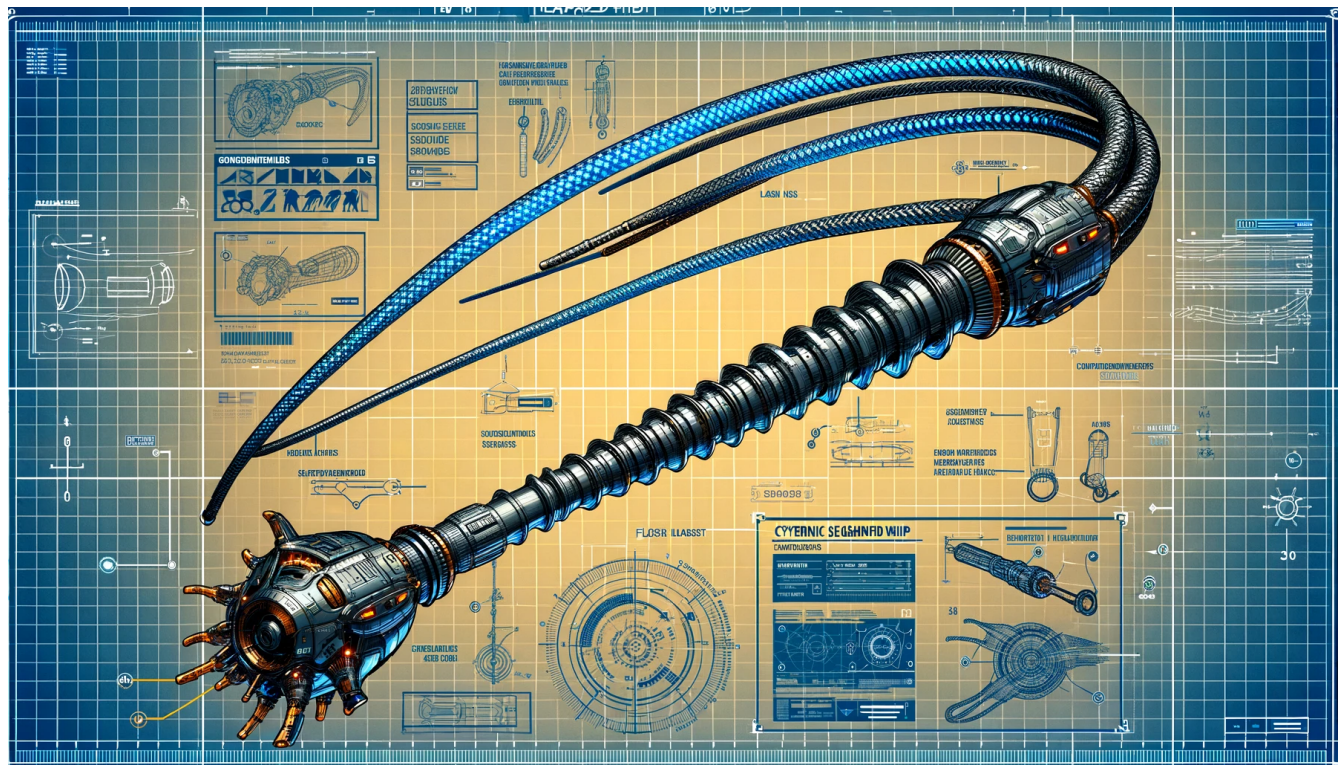
Используемые сегменты:  Эластичные  Прочные Сегменты

- Способ коммуникации: Радиочастотное управление
- Принцип ведения боя: Классический
- Класс урона: средний
- Тип урона: точечный
- Дальность: средняя
- Скорость: средняя, медленная
- Скорость передвижения: молния
- Размер: один слот
- Расход: средний
- Вид урона: механический
- Динамичность: выборочная
- Количество атак: 2
- Профессиональность: продвинутая

Суть работы: Ударопрочный хлыст, позволяет рассредоточить группировку противника

- *первая атака (lbt_p)* -- замахивается хлыстом и выкидывает его вперед, оборачивая вокруг противника. Если его удастся сжать (противника), то можно будет переместить его, отделив от команды. При сжатии противник получает урон. Пока вокруг противника наматывается и сжимается хлыст, он может сбить его, используя любую атаку.
 - скорость - медленная
- *вторая атака (rbt)* -- делает хлесткий удар вперед, нанося механические повреждения
- **Наследуемый эффект** сегментов: не расходуется при использовании во всех режимах. При включении эффекта пластичности, сегменты сильно увеличиваются при выстреле. Они могут втыкаться в землю, тем самым создавая преграду для защиты. При попадении в таком виде в противника наносят урон. Если были выпущены с эффектом пластичности, то обратно они не возвращаются, пока режим не будет переключен на обычный
 - контролируемые эффекты: пластичность
 - в каких режимах: сегментный

Референс:



Оружие танков

Стили боя#Танк

Кибер щит

Используемые сегменты: 🚩 Удерживающие сегменты 🚩 Заряжаемые Сегменты

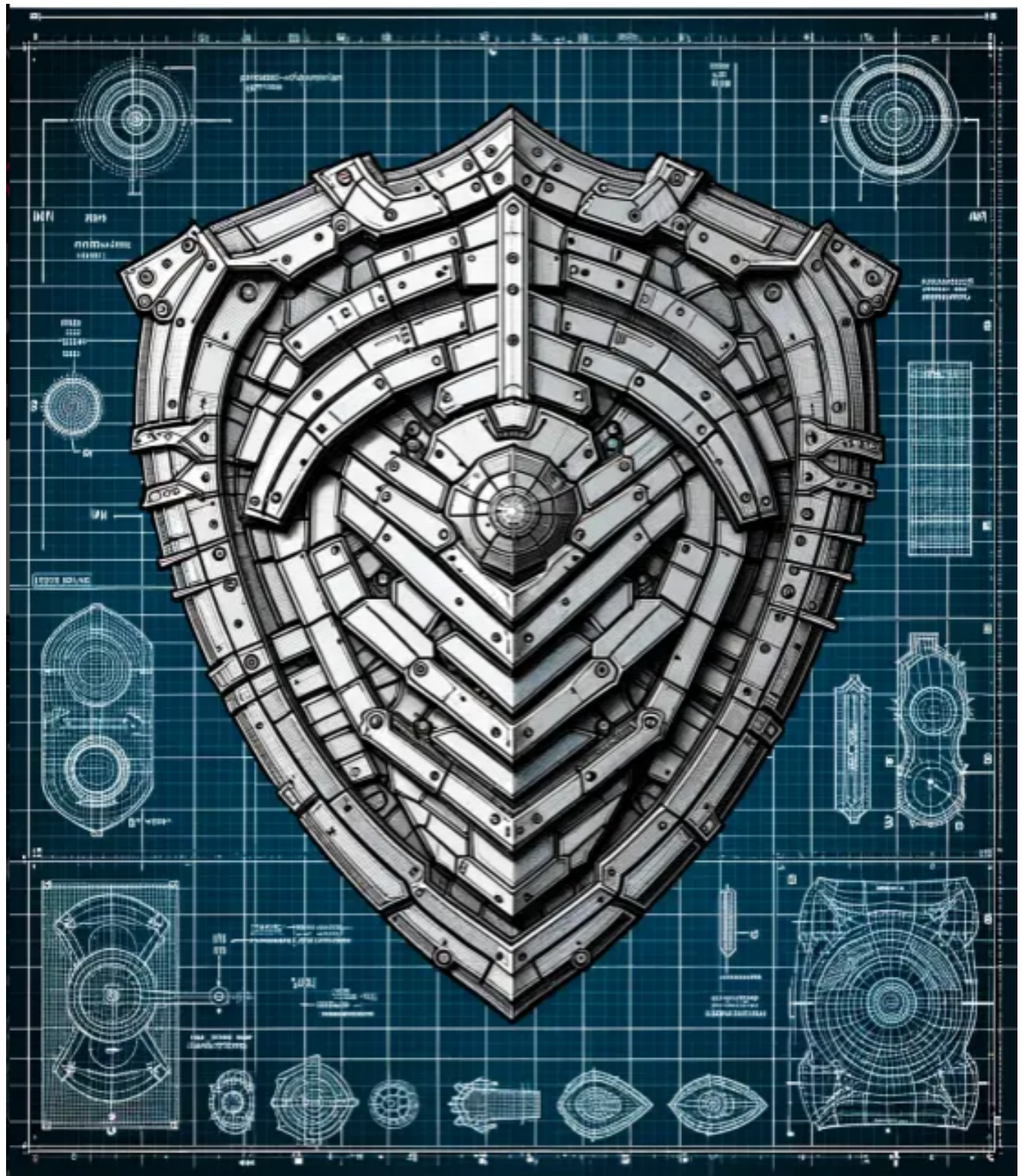
- Способ коммуникации: Электромагнитное управление
- Принцип ведения боя: Классический
- Класс урона: любой
- Тип урона: точечный
- Дальность: ближний бой
- Скорость: минимальная
- Скорость передвижения: спорттик
- Размер: два слота
- Расход: любой
- Вид урона: электрический, ударная волна, шок

- Количество атак: 3
- Профессиональность: базовая

Суть работы: Позволяет защитить себя и союзников от вражеских атак, а также, прорвать оборону противника

- *первая атака (lbt_p)* -- раскладывает щит перед собой, образуя барьер, защищающий от вражеских атак. (раскрывается прямо перед игроком, обойти противник (чтобы оказаться перед его лицом) его не может, оказаться за спиной представляется возможным). Барьер является физически, сквозь него нельзя пройти. Весь получаемый урон (в барьер) отражается на хозяине щита. Он получает определенный процент от него. Весь полученный урон аккумулирует в щите, заряжая вторую атаку
 - скорость - минимальная
 - урон - отсутствует
 - особенности - заряд следующей атаки
- *вторая атака (lbt_p + rbt)* -- создает широкую ударную волну от всей поверхности барьера на небольшое расстояние. Урон зависит от количества аккумулированной энергии от первой атаки.
 - скорость - минимальная
 - урон (количество) - любой (в зависимости от аккумулированной энергии)
 - вид урона - электрический + ударная волна
- *третья атака (rbt)* -- механический удар щитом вперед
 - скорость - минимальная
 - урон (количество) - средний
 - вид урона - механический
 - **Наследуемый эффект** сегментов -- взрывы при столкновении с поверхностью во всех режимах

Референс:



Сегментная Боевая Алебарда с Энергетическим Лезвием

Используемые сегменты:  Заряжаемые Сегменты

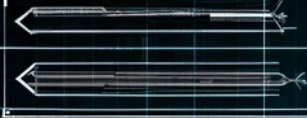
- Способ коммуникации: Электромагнитное управление
- Принцип ведения боя: Классический
- Класс урона: средний
- Тип урона: урон по зоне
- Дальность: ближний бой
- Скорость: минимальная
- Скорость передвижения: дальнобойщик
- Размер: один слот
- Расход: средний, безумный
- Вид урона: механический
- Количество атак: хз
- Профессиональность: продвинутая

Суть работы: Позволяет резко врываться на территорию противника, создавать хаос расталкивая их и нанося им урон

- *Первая атака (lbt)* -- замахивается за спину и наносит горизонтальный удар. Воспроизводится гравитационная волна, которая расталкивает противников и наносит урон. Распределяется полукругом от удара на небольшое расстояние.
 - Расход: средний
- *Вторая атака (lbt + j)* -- замахивается вверх и при приземлении ударяет алебардой об землю. Образуется электромагнитная волна вокруг персонажа, которая расталкивает противников и наносит урон.
 - расход: средний
- *Третья атака (rbt_p)* -- замахивается алебардой и кидает ее вперед. Телепортируется к месту, куда воткнулась алебарда и делает круговой удар, создавая электромагнитную волну вокруг себя (на 360гр). Перед телепортацией персонажа окружают сегменты (чтобы его телепортировать). Если противники заметят алебарду и успеют ее ударить, то она телепортируется обратно к хозяину. В таком случае боевой запас будет уменьшен на треть от максимального
 - расход: безумный
- **Наследуемый эффект** сегментов: при столкновении с поверхностью сегменты создают гравитационных волны, которые отталкивают противника. Можно включать и отключать воспроизведение гравитационной волны в обоих режимах.

Референс:

අනුමාපන: ප්‍රධාන

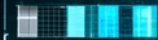


අනුමාපන



අනුමාපන
අනුමාපන
අනුමාපන

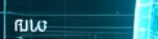
අනුමාපන: අනුමාපන



අනුමාපන



අනුමාපන: අනුමාපන



අනුමාපන
අනුමාපන
අනුමාපන

අනුමාපන: අනුමාපන



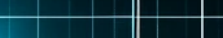
අනුමාපන: අනුමාපන



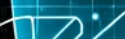
අනුමාපන: අනුමාපන



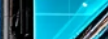
අනුමාපන



අනුමාපන



අනුමාපන



අනුමාපන



අනුමාපන



අනුමාපන



අනුමාපන



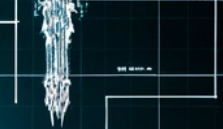
අනුමාපන



අනුමාපන

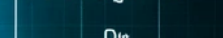


අනුමාපන: අනුමාපන



අනුමාපන

අනුමාපන: අනුමාපන

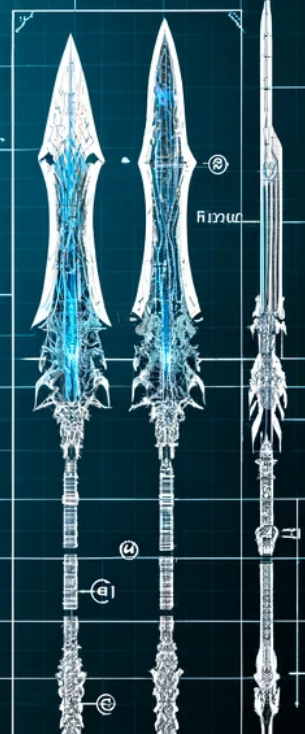


අනුමාපන: අනුමාපන
අනුමාපන: අනුමාපන
අනුමාපන: අනුමාපන

අනුමාපන: අනුමාපන
අනුමාපන: අනුමාපන
අනුමාපන: අනුමාපන

අනුමාපන: අනුමාපන

අනුමාපන: අනුමාපන
අනුමාපන: අනුමාපන
අනුමාපන: අනුමාපන



вторая линия

снайперское оружие

Стили боя#снайпер

квантовая сегментная винтовка

Используемые сегменты:  Телепортирующиеся Сегменты  Заряжаемые Сегменты

- Способ коммуникации: Радиочастотное управление
- Принцип ведения боя: Закрытый
- Класс урона: фатальный
- Тип урона: точечный
- Дальность: высокая
- Скорость: минимальная
- Размер: один слот
- Расход: высокий
- Вид урона: электрический
- Количество атак: одна (rbt)
- Профессиональность: минимальная

Суть работы: с помощью ускорителя частиц сегменты получают энергию, постепенно перемещаясь в левую часть оружия (ближе к дулу). Когда энергии достаточно, квантовые сегменты телепортируют всю массу.

После телепортации заряженные сегменты создают ударную электрическую волну, которая поражает противника

- до телепортации на указанном месте образуется электромагнитное поле (которое может уловить противник чтобы во время переместиться), оно издает характерные звуки
- отследить местонахождение противника не возможно (так как сегменты телепортируются и не оставляют за собой шлейфа полета)
- перед выстрелом оружию нужно время на разогрев (чем то напоминает лазертаг из апекса). На протяжении разогрева противник видит электромагнитное поле
- **Наследуемый эффект** сегментов -- не имеет смысла

Внешний вид:



третья линия

оружие разведчиков

Стили боя#разведчик

Многофункциональный Сегментный Кинжал

Используемые сегменты:  Телепортирующиеся Сегменты  Взламывающие Сегменты

- Способ коммуникации: Радиочастотное управление
- Принцип ведения боя: обычный
- Класс урона: легкий
- Тип урона: точечный
- Дальность: максимальная
- Скорость: минимальная
- Размер: один слот
- Расход: безумный
- Вид урона: механический, взламывающий
- Скорость передвижения: абсолют

- Количество атак: две
- Профессиональность: базовая

Суть работы: дает возможность получить информацию о местонахождении противника, а также нарушить работоспособность его устройств.

- Нужно строго контролировать расход сегментов при использовании сегментного режима. Если использовать модули, позволяющие атаковать с большой скоростью, то будет быстро израсходован боезапас, а нанесенный урон будет минимален.
- *первая атака (lbt_p)* -- игрок замахивается и делает бросок ножа вперед. Пролетя несколько метров он телепортируется (исчезает из поля видимости) и втыкается в препятствие, стоящее на линии броска. Кинжал перемещается на любые расстояния. Втыкаясь в поверхность кинжал создает сканирующую волну, отображая всех врагов, попавших в нее, метками на карте (либо как vx, тут надо балансить). После воспроизведения волны, кинжал телепортируется обратно к владельцу. Если противник увидит кинжал и сможет его сломать, пока тот не телепортировался обратно, то после телепортации кинжал будет иметь нулевой запас боеприпасов. Тут полностью работает наследуемый эффект сегментов, то есть если воткнется в противника, то произойдет взлом и скана не произойдет. Длина сканирующей волны намного больше, чем при использовании сегментного режима боя.
 - дальность: бесконечно
 - урон: взламывающий, механический
 - особенности: разведка, нарушение работоспособности механизмов противника
- *вторая атака (gbt)* -- персонаж делает резкий рывок вперед и режет, находившихся на пути, противников. При ударе проходит насквозь (то есть он оказывается за спиной у противника, можно быстро повторять это движение и прыгать туда-сюда, нанося урон). Наклаиваются все наследуемые эффекты.
 - дальность: ближний бой
 - урон: взламывающий, механический
 - особенности: нарушение работоспособности механизмов противника
- **Наследуемый эффект** сегментов -- сканирующая волна, взламывающий тип урона

Референс:

