

Модель хода

Классическая модель очков действия не учитывает возможность выполнять разные действия одновременно: перезаряжать магазин на бегу, присесть и вскидывать оружие, управлять грузовичком с мороженым и наносить на лицо камуфляж...

Кроме того, разбиение хода на 25 или 100 очков действия является грубым. Ход, являющийся отрезком времени, не должен быть дискретен.

Я предлагаю использовать единицу времени Ход, а все действия выражать в долях хода.

Персонаж может совершать действия до тех пор, пока модуль суммы всех его действий не превысит Ход, т.е. единицу.

При правильном распределении действий, такая система окажется гораздо более гибкой.

Удобство представленной мной системы лучше оценить на примерах. Теперь подвижность персонажа (DXT) станет его важнейшей характеристикой — от неё будет зависеть модуль практически любого действия.

Доля Хода на то, чтобы присесть:

$$t = \frac{1}{2 \cdot \pi^e} \left[\sqrt{13} + \sin \left(\pi \frac{50 - DXT}{100} \right) \right] \cdot e^{i \frac{9\pi}{19}}$$

Доля Хода на удар ножом (в зависимости от качества удара)

$$t(n) = \left(\frac{\pi}{e} \right)^n \cdot \frac{\int_{-\infty}^{+\infty} e^{-x^2} dx}{30} \cdot \left[\sqrt{5} + 1 + \sqrt{2} - \sin^2 \left(\pi \frac{DXT}{200} \right) \right] \cdot e^{i \frac{3\pi}{13}}$$

И всё в том же духе. Разумеется, при наведении курсора на противника для удара ножом, игрок должен видеть именно эту формулу.