

ММОРПГ. Концепт.

Пояснение.

В общем, это мои прикидки как должна выглядеть идеальная рпг, но тут еще многого не хватает, и многие вещи я дописывал в течении продолжительного периода времени (точнее этому концепту уже пара лет, но он постоянно дорабатывался, исправлялся и дополнялся, когда появлялись новые мысли). Добавьте сюда выложенную ранее статью по заработку на мморпг с позиции издателей и получится почти готовая концепция. Сюжетные завихрения у каждого разработчика свои, так что этот момент не был раскрыт за ненадобностью.

Корейские онлайн РПГ заполонили сеть и стали единственным образцом подобного жанра игр, но лично мне они не кажутся достойными названия РПГ. Что значит «ролевая игра»? Ты отыгрываешь роль своего персонажа, но для того, чтобы влезть в шкуру героя, нужен и важен сюжет. Однако как таковой он отсутствует или настолько запутан и зануден, что на него никто внимания не обращает. К примеру, Sun обладал некоей историей войны между силами зла и добра, хотя в итоге мы не ощущали войны как таковой, поскольку все ключевые сценарные заковыки заключались в том, что нам надо бить мобов и выполнять ивенты, в коих и рассказывается, что же происходит. Говоря по чести, складывается впечатление будто ты не в данж вошел, а где-то бухал, очнулся спустя месяц, и тебе рассказывают что случилось пока ты был без сознания. В игре должен быть эффект присутствия и динамизм изменений внешнего мира. Пример ниже.

Есть некий город, где респаунятся игроки, вокруг него полно деревень, ферм и прочего, в один день на деревню нападают мобы. Игроки получают сообщение спустя некоторое время после этого, ибо в реале гонец должен таки добежать до города и поднять тревогу. Далее гильдии и доски объявлений уведомляют, что есть квест на спасение деревни с некоей наградой в золоте. Игроки сами решают брать его или нет, и если кто-то не успел на битву с монстрами, награды ему не видать, так как любой квест должен иметь ограничение на выполнение. Если все забили на деревню, то она останется в лапах монстров, а вскоре они нападут на другой поселок или ферму и в конечном итоге на город. Разрушения и трупы должны быть видны, восстановление городов/деревень тоже. В игре обязаны быть неписи-горожане с имитацией жизнедеятельности. Должна быть возможность слышать шаги за спиной, если игрок находится в режиме от первого лица, должны разрушаться доспехи и тупиться оружие, должна накапливаться усталость и слабеть тело, если игрок ничего не ест и не пьет, в конце концов, даже азартные игры должны быть, кости или блекджек. Города должны быть не избыточно большими, и без дублирующих мобов.

Город.

Исходная версия города должна представлять локацию закрытую стеной и наличием ворот с одной, двух или трех сторон. Эта стена внешняя, и за ней, главным образом, должны находиться кварталы неписей, а также, ремесленный квартал, рыночная площадь и трактир. Внутренняя стена отделяет кварталы простолюдинов от жителей богатых районов, третья стена закрывает замок и его окрестности.

Игрок может купить один дом или построить дом на выбранном участке, если таковой имеется. Вся внутренняя часть города, те между второй и третьей стенами, отведена под дома игроков и торговую улицу. Игрок может выбрать тип дома и разместить на выбранном участке, цена будет соответствовать типу здания и его близости к замку, банку или торговой улице. Также

будет ряд зданий предназначенных под дома гильдий. Для их покупки понадобятся большие деньги, кроме того гильдии должны будут платить налоги. Кроме гильдий возможно формирование кланов, но в этом случае налог не взимается, а любой игрок решивший создать клан может сделать свой дом местом сбора клана. Дом можно будет украсить по собственному вкусу, но большей частью за наличные, а кроме того в доме можно будет хранить свое добро, что куда лучше, чем складывать его в ограниченный несколькими ячейками склад или положить в хранилище гильдии.

Клан – будет обычным сборищем бродяг, и посему платить за его организацию не требуется, но для смены эмблемы или получения контракта на убийство монстров придется потратить немного игрового золота. В отличие от клана гильдия будет снабжаться заданиями регулярно, не только боевыми, но и ремесленными, причем если гильдия делает упор на ремесло, то эти контракты будут выпадать чаще. Аналогично боевая гильдия. Не вступившим в гильдии и кланы игрокам придется искать задания в кабаках, они будут отмечены на карте, и на рынке у доски объявлений.

Торговая улица – единственное место в городе, где можно купить зелья, книги и волшебные атрибуты. Кроме того там будет продаваться высокоуровневая броня и одежда. Оружие и остальные предметы придется искать на рыночной площади, там же продавать накопленные трофеи. Иногда торговцы будут просить игроков выполнить поручение, по исполнению нескольких таких квестов игрок получает бонус в виде лучшей цены за трофеи. А если цены все равно не устраивают, можно обратиться к распорядителю торгов на рынке и нанять непись вместе с прилавком. Игрок выплатит некую сумму за аренду и найм, после выложит в спец окошко товар, назначит цену, укажет название магазина и нажмет кнопку готово. Непись начнет торговать, а игроку не придется самому торчать у прилавка. Причем, даже если игрок выйдет из игры, непись будет торговать, пока все предметы не продадутся. После продажи любой вещи, владельцу придет сообщение о продаже и деньги автоматически переведутся на его счет в банке.

Ремесленная улица. В этом месте будут располагаться кузницы, горшечные мастерские, различные цеха, некоторые из которых могут быть арендованы гильдиями. Обычные игроки могут превратить свой дом в магазин, если пожелают. В таком случае основным местом их проживания станет верхний этаж дома. А нижний – станет местом торговли или производственным цехом. Однако в доме нельзя будет поставить сложное оборудование ускоряющее производство, да и безопасность жилища станет в несколько раз ниже, чем могут воспользоваться вору. Цеха на ремесленной улице предоставят вместительные помещения, где уже будет установлено оборудование для производства. К тому же ремесленная улица также будет заполнена разными лавками продающими сладости, еду, напитки.

Банк – универсальное хранилище, однако хранение предметов обойдется в некую сумму, а сами деньги можно как вложить, так и взять в кредит. Невозврат означает запрет игроку на быстрое перемещение по городу, пользование телепортами, плюс ко всему будет объявлена награда за голову неплательщика. После однократной смерти, игроку дается время для оплаты долга и штрафа, после чего он опять сможет использовать быстрые переходы по локации и телепортацию. Само собой листовки с наградой пропадут.

Рынок – место продаж всякого хлама, сырья и еды. Тут же можно продать накопившиеся ресурсы и ненужные вещи. НПС не купят многие вещи или дадут низкую цену, а связано это с репутацией. Понадобится приложить много усилий, чтобы добиться расположения каждого нужного неписа, но надо понимать, что построить хорошие отношения со всеми будет нереально. Некоторые НПС могут быть злы друг на друга или не любить представителей вашей гильдии или профессии. Поэтому чтобы получить максимальную прибыль, надо самому

продать предмет или нанять прилавок, где бот будет торговать вместо вас.

Дворец – в данный момент трон пустует, но хитростью и силой можно добиться многого. Глава успешной гильдии, дворянин с высоким статусом или ловкий разбойник с соклановцами могут побиться за власть в поединке сильнейших. Впрочем, кроме титула короля и повышения некоторых характеристик это не принесет выгоды. Король запросто может лишиться головы и титула, если его объявят в розыск. Зато король получает возможность раздавать квесты на истребление, на поиски артефактов, производство и порабощение. Кроме того король определяет политику города. Он может раздавать титулы и назначать должности, может ввести/отменить рабство, увеличить сбор налогов, решать, куда и как будут направлены налоги, объявлять войну другому городу-государству, назначать наместников в завоеванные земли. За каждый выданный подданным и выполненный квест король получает опыт и награду в золоте. Он даже может отпраздновать победу, устроив рыцарский поединок, бал или организовав народные гулянья. Правда для этого придется заплатить из казны, но это поможет улучшить настроения народа и укрепит ваше влияние. Однако высокие налоги, высокий уровень коррупции, недостаток войск и стражи породят засилье бандитов и недовольство граждан, что может привести к бунту, и тогда у конкурентов появится возможность скинуть короля.

По части розыска, не только должники, но и игроки, убивающие других игроков (ПК), не преступников, будут объявлены в розыск, и за каждого будет назначена награда тем большая, чем больше разница в уровнях и силе между ним и жертвой. Объявления о розыске будут автоматически высвечиваться на доске объявлений.

НПС, mobs, игроки.

Неписи займут особое положение. Как говорилось выше, их можно нанимать в качестве продавцов, слуг, а также телохранителей. Любой игрок сможет собрать отряд из десяти последователей и пойти в данж. Это наиболее выгодно одиночкам, поскольку часто в ивентах требуется большое число народа, а при отсутствии друзей и знакомых, одиночки лишены шанса пройти дополнительные квесты на взятие уникальных предметов. В некоторых случаях игроки с высокой репутацией могут жениться на нпс или заводить с ними интрижки (контент 18+ включен). Чем лучше репутация, тем больше неписей будут вам доверять, и тем лучше товары будут предлагать, можно будет получать лучшую цену за проданные вещи и нанимать помощников лояльных и сильных. Если репутация низкая, то есть плохая, к вам наймутся только бандиты и сброд, драться они могут вполне неплохо, но попытаются вас ограбить и убить, если найдется ценная добыча. Поэтому с напарниками тоже надо строить отношения и тогда даже бандитка не станет нападать, как бы много золота вы не добыли в походе. Если сделать много хорошего для крестьянки-моба: помочь, спасти, подарить чего-нибудь, при определенном повышении репутации она станет вам доверять, дальше станет другом, а еще выше начнет - флиртовать

Общение с неписями важно для поддержания репутации и получения некоторых подсказок о выгодных товарах, местах с опасными монстрами или о событиях. Дружественный торговец может посоветовать идти другой дорогой, влюбленный непись может что-то подарить в надежде укрепить связь между вами. У каждого неписа будет сложное расписание жизни, не привязанное ко времени, а скорее выполненное вариативным. Старые или ленивые нпс могут часто пропускать некоторые части расписания случайным образом, однако некоторые важные моменты пропустить не смогут.

Автоматический режим.

Каждый непись и монстр будет иметь собственное гибкое расписание жизни, в котором будут указаны обязательные и необязательные действия.

Поход на рынок за продуктами, еда дважды в день, сон, готовка пищи, работа, мытьё, посещение отхожих мест, секс, оплата налогов раз в месяц - обязательны, случайная встреча и трёп двух знакомых неписей, танцы, флирт с игроками и неписями, азартные игры, пение, любование цветами и памятниками - необязательные и случайные события.

Время на выполнение обязательных событий будет иметь некие рамки, и непись будет стараться быстрее расправиться с этим делом и заняться другими делами. К примеру, помыться будет занимать минут пятнадцать внутриигрового времени, но поваляться в горячем источнике - уже займет до часа-двух, потому что первое дело - обязательное, второе - это необязательное, отдых. Отдых для нпс также важен, как для игроков, если показатель удовлетворенности будет низок, непись не пойдет на работу и решит отправиться в бордель или кабак. Но если удовлетворенность высокая, то эффективность работы неписи возрастает на 50%, в случае влюбленного неписи уровень привязанности к игроку возрастает вдвое и можно будет попросить его о некоторых услугах, например, сохранить что-то для вас, приготовить поесть, или сделать что-то не вполне законное. Но учтите, нпс будет ждать ответной благодарности, в противном случае его настроение немного ухудшится и ваша репутация также пострадает. Свидание с неписем - не является услугой. А еще возможна беременность и сопутствующие последствия. Женитьбой на залетевшей скриптовой девице можно укрепить отношения, получить себе бесплатного охранника дома (она будет проживать в вашем доме и отпугивать тем самым воров, вора-игрокам станет сложнее вломиться, а если еще замок элитный поставить и собаку прикупить, то шансы станут мизерными) и обзавестись наследниками. Скриптовые детишки - бонус к хорошей репутации, а еще когда подрастут смогут работать в вашем магазине, на ферме или в цеху, отрабатывая все вложенные в их прокорм и развитие деньги. Однако отказ в свадьбе после залета - серьезный урон репутации: большинство соседей несчастной нпс-девушки будут плохо к вам настроены, и это будет сложно, в некоторых случаях невозможно, исправить. Кто-то может даже нанять головорезов, чтобы поквитаться с вами, а торговцы перестанут давать скидки или попытаются продать вам товар с наценкой. Однако это правило не распространяется на всех торгашей, только на жителей района, где проживает обманутая. Всегда можно напакостить в ремесленном квартале, и закупаться в торговом или на рыночной площади. Так или иначе, вам придется отстегнуть деньжат на детей, иначе вас объявят в розыск. Убивать, конечно, не станут, но поймать вполне.

В случае смерти нпс и при отсутствии связанных с ним родственников имущество отходит городу и может быть продано исключительно неписям. Игрок может рассказать о наличии свободного жилья богатому нпс и получить его расположение, а иногда и некоторые материальные бонусы в виде скидок на товары, очень скромного денежного вознаграждения или предмета. Причем награда не должна провоцировать игроков на вырезание нпс-собственников для получения наград, но если игрок убьет непися, то его объявят в вечный розыск. Он не сможет торговать, не сможет пользоваться банками и хранилищами, его недвижимость будет продана другим игрокам.

Игрок должен будет заранее запрограммировать поведение персонажа, которому тот будет следовать после выхода в оффлайн. Причем следует учесть потребность в еде, воде и уплате налогов. Иначе персонаж умрет и его имущество будет продано другому игроку. Это будет напрягать лишь первый раз, зато потом, пока вы спите, вас герой поработает киркой на шахте, обработает стопку шкур, накрафтит доспехи, поест, выпится, и, к моменту входа в игру, у вас и товаров вагон и персонаж чуть прокачался. Однако есть небольшой нюанс: если оставить аватар болтать с неписями в кабаке, флиртовать и поднимать тем самым репутацию, то он

может проговориться о некоторых локациях, где вы бывали, методов которыми были убиты монстры или квестовых заданиях, которые вы сейчас пытаетесь завершить. Будет не очень хорошо, если другой игрок, случайно зашедший в кабак за кружкой пива, услышит о сокровищах от пьяного аватара. Поэтому если вам есть что скрывать, придется отметить галочкой уровень раскрытия информации или ограничиться рассказами анекдотов. Запрограммировать аватар можно исключительно на гражданские профессии, никаких походов на монстров, однако в случае атаки монстров на город, герой автоматически станет ополченцем и поможет отбивать врагов, за что получит много репутации и денежную награду.

Монстры. Больше не будет локаций с чисто низкоуровневыми или высокоуровневыми монстрами, точно также не будет такого, что монстр первого уровня слабее игрока первого уровня. Распределение монстров по локации будет сообразно их ареалу обитания, уровни будут розниться от низких до очень высоких. Кроме того, что монстры и звери будут иметь ареалы обитания, у них будет прописан маршрут перемещения в поисках пищи, который будет сменяться на режим охоты в случае обнаружения дичи. Каждый монстр и зверь будет иметь расписание и определенный уровень насыщения, достигнув максимума которого он не будет больше охотиться.

Что это значит? Потребности монстров еда-сон-охота абсолютны, наевшись зверь может спать или просто гулять по лесу, играть с собратьями или патрулировать территорию. Но его уровень агрессии в сытом состоянии будет снижен тем больше, чем более сыт зверь. Если он только что сытно покушал, то и двигаться ему будет неохота. Но если есть угроза ему или его потомству уровень агрессии возрастет. Плотное набитое брюхо плохо скажется на ловкости, а пустое сделает зверя более яростным, но немного слабее.

Однако, при некоторых обстоятельствах, звери и монстры могут мигрировать и вторгаться в чужие места обитания. Тогда будет срабатывать скрипт завоевания. Такие события могут быть вызваны природными явлениями, вроде землетрясения, извержения вулкана, но могут быть порождены нашествием армий (в том числе гуманоидных монстров) или действиями игроков, массово вырезающих зверей и монстров. Если в лесу было много гоблинов, а потом игроки начали частенько их вырезать, то оставшиеся в живых просто побегут прочь, вторгаясь в чужие леса и вызывая там беспорядки. Если монстры в тех краях слабее, они побегут от гоблинов, а вслед за исчезнувшей добычей хищники тоже начнут менять места обитания. Поэтому массовый геноцид монстров недопустим, хотя это игроки выяснят сами, столкнувшись с нашествиями и потеряв своё имущество из-за неразумных действий.

Обычно в мморпг у монстров достаточно низкие показатели защиты при сверхбольшой шкале здоровья, что просто бесит, ибо битва с боссом может длиться полчаса. Вместо этого надо просто правильно выставить параметры защиты тела монстра и уменьшить его здоровье до адекватной здравому смыслу величины. Однако не должно быть сверх прочных боссов, наносимый урон которым всего-навсего единица. Заодно следует внедрить так называемые «слабые места». Шкура волка достаточно легко пробивается стрелой, но волка можно быстро убить только выстрелив в голову или в сердце сбоку. С передней проекции, точнее с морды, волку в тело стрелять бесполезно, грудина не даст стреле серьезно поранить зверя, но выстрел в лоб или в пасть может убить зверя или сильно его покалечить. В зависимости от силы стрелка, качества стрел, типа наконечников будет разный урон. Если игрок слаб – стрела застрянет в черепе, но если его силы достаточно, то волк будет легко убит выстрелом в лоб. Конечно, можно убить волка и иными способами, но это уже будет не мгновенное убийство, смертельно раненный зверь не сможет атаковать, но проживет еще несколько секунд прежде, чем испустит дух. От количества сделанных выстрелов будет зависеть качество шкуры. Чем меньше выстрелов в корпус, тем качество выше. Убил в голову – молодец, удушил магией – сверх молодец. Но размозжив волку черепушку, раскромсав тело на части, кроме звания

живодера тебе ничего не светит.

Любого зверя можно убить одним удачным действием, но с монстрами придется повозиться. Взять, к примеру, слизь. Ядро слизи – её глаз, мозг и центр воспроизводства одновременно, тело слизи – желудок и мышцы. Слизь можно будет ослепить, однако не заклинаниями, а порошком рассеивающим магию. Поскольку слизь – магическое существо, то и видит с помощью магии. Другая магия для него не страшна, но если она перестанет ощущать магию вокруг себя, то станет беззащитной. Точно также следует рассчитать слабости каждого монстра, которых будет тем меньше, чем более прокачан монстр. Заодно, чтобы было особенно весело, пусть человекоподобные монстры могут пользоваться расходниками, вроде зелий и свитков. И потом, если монстр разумен, он вполне может струсить и сбежать. Однако из пещеры или подземелья им будет драпануть сложно, но на открытой местности побитый игроками босс может податься в бега или предложить игрокам выкуп за свою жизнь.

Респа монстров на локации не будет, кроме лесных зверей быстрый респ будет у рыб, ибо рыбалка тоже должна быть. Монстры будут выползать из особых мест вроде входа в подземный мир или типа того. Из этих точек они будут расползаться по игровому миру, попутно с ними будут выбираться и другие монстры, и даже боссы.

Ездовые звери будут трех типов: летающие вроде грифонов и виверн, вьючные вроде мулов (с возможностью грузить на них добро), боевые наземные вроде мифических тигров, оленей и разных зверей с когтями и рогами весьма полезными в бою и быстрые, когда надо домчаться из одной локации в другую. У всех ездовых тварей будет рюкзак, но только у мулов рюкзак будет втрое больше. Самый маленький у летающих и лесных зверей. Монстры и неписи будут качаться по тем же принципам, что и игроки. То есть если монстр не будет убит игроками, монстрами или нипами, он будет жить обычной жизнью, постепенно становясь сильнее. Со временем обычный монстр может стать полубоссом или босом локации.

Квесты.

Квесты будут привязаны к уровню игрока и его известности/репутации в игровом мире. Чем выше уровень, тем более сложное задание, тем выше награда, причем задания не должны повторяться изо дня в день. Они должны быть разнообразными и связанными не с инвентами и данжами, кои ты уже прошел, поскольку такой подход раздражает своей однообразностью. Квесты должны генериться согласно продвижению игроков и мобов, некоторые действия игроков будут запускать мировой инвент. К примеру, игрок нашел в пещере заговоренный меч и забрал себе. Это событие тут же включает всемирное событие и появляется новый супер босс, причем респаунится в той же пещере со своими прислужниками, коих будет так много, что в одиночку или даже командой их не победить. Эта армия выйдет наружу и будет продвигаться по карте, как заблагорассудится, атакуя деревни и все вокруг, звери при этом должны убегать, а некоторые мобы типа гоблинов могут попытаться дать отпор. В конечном итоге все игроки примут участие в устранении армий нового врага и убьют его, получив новый титул. Это можно обыграть как святой поход на нежить и тому подобное, тот, кто регистрируется в городе как крестоносец, обретет дополнительный бонус против нежити, а за ним будет закреплен титул участник священного похода. Этот титул дает прибавку к репутации, но совершение преступлений все равно снизит репутацию и торговцы менее охотно будут с вами говорить.

Насчет мировых событий. Если некий игрок преуспеет в темной магии и заполучит некий могущественный артефакт гримуар или лабораторию, он может сам стать боссом и наплодить свои орды нежити, чтобы послать их на грабежи деревень. Ресурсы будут доставлены к нему. Среди ресурсов могут быть еда, вода, золото, товары, рабы, в частности рабыни, металлы и глина, плененные людьми монстры и скот. Добыча будет зависеть от величины поселения и

степени защищенности, если нет забора и солдат, там и добра будет меньше.

Локации.

Полная отвязка от уровня, недопустимо мучать игрока набиванием низкоуровневых монстров для получения уровня достаточного для вхождения в локацию или данж. Пусть идет, попробует, посмотрит, сможет ли он победить монстров живущих внутри. Тем более, как говорилось раньше, монстры могут оказаться и вовсе слабыми, ибо будут расставлены в зависимости от ареала обитания, то есть в соответствии с логикой живой природы, а не надуманных человеческих упрощений. К тому же некоторые виды монстров смогут перемещаться из локации в локацию. К примеру, волки, сбиваясь в стаю, смогут бегать по всей локации в поисках дичи. Если игроки убивают слишком много оленей, кроликов, кабанов и птиц, то пищевая цепь должна нарушиться и волки станут агрессивней, начнут собираться в стаи и нападать на игроков и неписей-людей. Их передвижения будут рандомны и будут прерываться на пару часов в случае обнаружения и убийства добычи. Кролики, олени и тп составляющие понятие дичь - не агрессивны, но будут убегать от игроков, так что мечники не смогут охотиться без лука, как впрочем, и маги, так как магия попросту испепелит дичь.

По части добычи ресурсов игроки смогут добывать в лесах меха и мясо, дерево при наличии топора, в реках рыбу, в шахтах минералы (или нанимать неписей для добычи ресурса с выплатой налога на пользование шахтой). Точно также игрок сможет нанимать крестьян для сбора и производства пищевых ресурсов вроде муки, яблок и тп. За использование труда неписей опыт начисляться не будет, но если игрок добросовестно и самолично набивает дичь и ресурсы, сам изготавливает из них полезные вещи и еду, то опыт обязан начисляться. И чем выше мастерство, тем больше опыта будет приходить.

Шахты будут делиться на угольные (материал дляковки мечей), железные (аналогично), серебряные (производство амулетов и перстней), золотые (прочие украшения), кристаллические (магия и обряды), серные (магия). Указание типа шахты будет на карте.

По локациям вроде города можно будет перемещаться с помощью быстрого перемещения вроде загрузки в Скайримере, но проще. Выбор места на карте, клик и телепортация, без экранов. Ключевыми в городе будут торговые площади, магазины, гильдии, дом игрока, доска объявлений, замок, ристалище. Квестодатели обязательно будут подсвечены, и к ним тоже можно будет телепортиться. Награды за квесты вывешенные на доске объявлений можно получить в Замке.

Локации вроде леса и пещер будут иметь промежуточные телепортационные точки, которые сперва придется найти. Зато повторное посещение леса будет не таким противно утомительным занятием.

Гильдейцы и игроки добывшие кучу ресурса смогут строить крепости на «диких» территориях дабы иметь укрытие от монстров и восстановления сил. Самое простое укрытие – смотровая вышка, потребует только дерево и железо, но самое прокачанное вроде форта потребует усилия целой гильдии, а также кучу камня, извести и дерева в соотношении 1000:700:100 и много времени для постройки. Монстры могут мешать возведению оной, к тому же любая постройка на дикой локации будет атаковаться монстрами в первую очередь, т.е. волна гоблинов нападет именно на башню, а не на гуляющих вдали игроков. Понятное дело мелкие отряды и стаи зверей будут держаться подальше от стен укреплений. Башни будут служить убежищем не только для гильдейцев, но и для простых геймеров не вовлеченных в гильдии и кланы, но за пользование башней гильдия будет взимать налог. Данный налог послужит для взяток чиновникам (дабы получить более выгодные контракты), реставрации здания гильдии и

покупки более прокачанного оружия/брони для состоящих в гильдии игроков. Уровень гильдии будет качаться не количеством игроков, а количеством заработанного и пожертвованного игроками золота. Чем богаче гильдия, тем больше у нее возможностей. На третьем уровне появится шанс купить лавку, на десятом - выдвинуть притязания на престол.

Статусы. Если игрок убил десять невиновных, то получает статус мерзавец, что приведет к штрафу в двадцать процентов на доход и повышению цен в пять раз при покупке товаров. Наоборот, если игрок убивал только монстров, то он получит бонус привязанный к типу монстров наиболее им искореняемых. Убийца гоблинов или Потрошитель драконов. Каждый статус получается после убийства тысячи монстров, но если игрок убил каждого типа по тысяче, то его титул меняется на Герой. Статус можно приобрести и другим путем, к примеру, создать тысячу брони или добыть десять тысяч ресурса, выполнить три сотни просьб горожан неписей, помочь пятидести новичкам, подарить две сотни предметов и тп. Участие в ивентах, вроде рыцарского турнира также может поднять статус. Каждый статус несет в себе бонусы и штрафы. Негативные статусы, понижают ваше обаяние, но улучшают навыки вроде воровства и взлома, позитивные повышают характеристики тела, однако будут и срединные статусы вроде обжоры и алкаша.

Деревни будут вполне обычные, крестьянские домики, поля, неписи, зверушки. Ничего сверх естественного. Можно будет подзаработать денег, выполнив какую-нибудь работу для крестьян. А можно самому построить деревню, сперва получив дворянский титул и землю.

Броня и оружие не будут привязаны к классу, классовая привязка идет лишь к урону и эффектам оружия. Например, мечник сможет пользоваться волшебным посохом, но со штрафом к урону и большими затратами маны.

Расы будут очень разнообразными, включая человекообразные растения, жуков и грибовидных. Их особенности будут очевидны в способностях и питании. К примеру, растительные расы будут питаться водой и минералами, вроде солей, вампиры будут искать доноров крови, жуки будут есть всё подряд, а птичьи расы клевать зерно. Опять же растения будут быстрее восстанавливать здоровье, но будут уязвимее к огню и холоду, а кровопийцы будут иметь слабость к свету.

Боевка. Персонаж должен иметь возможность уклонения связанного не с автоматикой, а с ручным управлением. Блокировка и парирование обязаны быть интерактивными, а не просчитанными машиной, ибо тогда не чувствуется, что ты реально участвуешь в битве и все сводится к нажиманию кнопок способностей вместо создания комбо-атак с последовательным выбором кнопок атаки и защиты.

Броня и зелья в магазинах должны продаваться абсолютно разные, не связанные с классом и уровнем. Но цена у них должна быть весьма различна. За шмот сотого уровня придется выложить очень большую кучу денег. Эпичные вещи только крафтом, так как для них понадобятся особенные компоненты. Крафтить можно самому или через неписей/игроков умельцев. Можно даже заказать гильдии.

Рынок рабов. Секретная локация в каждом городе. Чтобы найти ее, понадобится получить репутацию среди не совсем легальных элементов, для чего надо воровать добро из домов неписей в городе и в деревнях. Рабов же можно захватить в бою, обычно это mobs, но можно пленить и слабого игрока. В случае моба, он автоматом заменяется на аналогичного раба и в дальнейшем может быть продан на рынке или использован на работах в каменоломнях или шахте для добычи ресурсов. Если раб - игрок, то он остается свободным, но половина его опыта и добытых денег уходит хозяину, пока он не выплатит выкуп (само собой деньги игрока-

раба, накопленные до захвата будут перечислены новому господину, но вещи останутся неприкосновенны. То бишь, деньги с собой носить не стоит, вместо них лучше таскать чеки, кои можно приобрести в банке.) Максимум рабов на одного игрока – 20. Но для того чтобы они не сбежали, понадобится два наемника для охраны. Если игрок-хозяин не появляется в игре уже давно, а наемники работают, естественно, не бесплатно, то игрок теряет и рабов и охрану по достижении нуля наличных. Рабство имеет плохие последствия для репутации и в случае официально принятого королем эдикта о рабстве (его легализация) работорговец рискует стать мишенью стражников и охотников за головами. Если он при этом помрет, то рабы автоматически освобождаются, а имущество добытое с мертвого тела работорговца будет продано и часть денег выплачена рабам в качестве компенсации.

Лут.

Трофеи самая необходимая вещь и фига с два со змей и монстров будут падать деньги, зелья и прочие интересности. Для начала надо изучить умение разделки для монстров и умения травника для сбора растений и грибов. На это очки опыта тратиться не будут, но нужно будет купить книгу навыка или обучиться у мастера-непися. Однако монстры вроде гоблинов будут иметь при себе кое-какое снаряжение и вещи, среди которых может быть и пара тройка монет как медных, так и серебряных. Все человекообразные разумные mobs будут иметь при себе мешок с добром необходимым для их нужд. К примеру, в деревне гоблинов все гоблины будут почти пустыми, максимум немного провизии, но в их домах будут сундуки с одеждой, оружием низкого уровня и деньгами. Чем выше уровень монстров, тем больше добра они получают. В случае ивента нападения на деревни, в армиях гоблинов и прочих монстров будет казна, те сокровища, а также продовольственный склад или конвой. Само собой у подобных орд будет при себе больше наличности и кроме того украшения и магические вещи. К тому же казна будет постоянно прирастать благодаря грабежам. Подобная система лута необходима, чтобы игрок зарабатывал деньги не простым набиванием мобов, а использованием умений, навыков и выполняя квесты. Весь лут должен быть обоснован: если есть глаз гарпии, то он должен быть полезен, например, для зельеварения, а не просто захламлять инвентарь. Броня монстров сниматься не будет. Некоторых монстров надо будет брать живьем, для чего следует купить либо скрафтить ловушки.

Крафт.

В большинстве игр крафт отодвинут на задний план, то есть ремесленник хоть и может создать броню или оружие все равно получает шмотки куда хуже, чем выпавший с монстров лут. Посему: качество вещи будет зависеть от уровня мастерства игрока и качества материала. Хорошая руда с хорошим навыком обработки даст хорошую сталь, то же касается мечей, луков и тп. Не будет такого, что человек создавший десяток щитов всегда получает самый худший вариант. К тому же ингредиенты не должны стоить больше конечного продукта. Хотя купленные на рынке они должны значительно снижать выгоду от создания вещи, например, войти в 75 процентов стоимости конечной вещи. Любую вещь можно будет перекрафтить, те улучшить, но незначительно, ибо в конечном итоге кожаную броню нельзя сделать бронзовой или мифриловой, максимум обшить стальными пластинами. Однако это даст негативный эффект в виде снижения скорости и уменьшения переносимого веса.

Сам крафт будет выглядеть примерно так. В меню крафта нужно выбрать тип оружия/брони/зелья, далее в окошках выложить материал для крафта и выбрать внешний облик, например для лука.

Материал может быть любым: кость, металл, дерево. Но с один и тем же рецептом и внешним обликом лука качество работы будет разным в зависимости от материалов и прокачки умельца.

То есть закинул 10 ясень и тетиву из кишок кабана в лук новичка – получил +15 урона и прочность 25, а если в тот же лук новичка вбухать 10 кости мамонта и жилы единорога – +150 урона с обычными стрелами – 60 к ловкости прочность 200. И это при крафте с одним и тем же уровнем прокачки крафта луков. Будет некий предел качества для предметов, сделанных по одному и тому же рецепту. Если сначала игрок будет делать некачественную броню, то по достижению мастерства высшего уровня даже простая броня в его исполнении получит дополнительные очки прочности и защиты. Но больше +15 к показателям выдать не получится, понадобится менять рецепт и по сути делать новую броню с других материалов. Потом можно переделать внешний вид с помощью привязки к броне кожи, но все характеристики сохранятся.

Инвентарь.

Вес предметов будет приближен к реальному. Перья птиц не должны весить больше нескольких граммов, а максимальный вес будет определен силой и выносливостью. Большая сила дает возможность тащить очень много предметов, но после нескольких минут игрок перестанет восстанавливать выносливость и должен будет отдохнуть. Большая выносливость, позволит тащить текущий максимум веса втрое дольше, но предметов много не взять. Для решения весовой проблемы уже упоминались выючные, но будут и особые магические сумки, самые лучшие из которых будут даваться за особые заслуги и выполнение сложных квестов. Увеличения ячеек за донат не будет, но можно будет найти непися-мастера и заказать сумку у него. Понадобится очень много денег на хорошую сумку, однако она будет прочной и не порвется. А низкоуровневая сумка вскоре износится и через дыры будет выпадать один-два предмета в час. Посему сумки для выючных и собственные лучше делать из прочных шкур монстров или особых тканей, и ни в коем случае не давать всяким негодным тварям нападать на выючных. Максимальный вес который возьмет вол – двести пятьдесят кило, это довольно много учитывая, что весь груз может состоять из золота или алмазов.

Прокачка.

Кач игроков состоит в сборе божественных/демонических искр, жертвоприношении оных на алтарях богов + денежное пожертвование + мана-пожертвование. Так игрок получает статы тела, то есть силы, ловкости, обаяния, интеллекта, объема маны. Ловкость и сила влияют на скорость бега и выносливость, причем сильный перекоп в сторону силы уменьшает выносливость во время бега, но зато дает большую стойкость к сопротивлению ударам в бою. Наоборот, перекоп в сторону ловкости делает вас шустрым в уклонении и выносливым, но сила удара невелика. Интеллект дает преимущество в изучении навыков и скорости их активации. Умный маг быстрее противника с более низким интеллектом применит заклинание, пусть даже тот в три раза могущественнее. С высоким уровнем интеллекта маг способен стать ходячим пулеметом, но его запас маны будет расходоваться намного быстрее. Особенно это будет полезно в начале игры, когда враги просто не смогут выстоять против серии непрерывных атак, но подраскачавшись придется вложиться в ману, поскольку на боссов понадобятся заклинания посильней и позатратней.

Что касается умений, то они могут быть приобретены разными способами. Производственные навыки учатся у нпс-ремесленников, боевые – у представителей соответствующих профессий. Для их получения надо заплатить. Даже игроки смогут обучать друг друга некоторым умениям. Особенные навыки и умения будут добываться во время ивентов и выполнения скрытых заданий. Если игрок выпилил гнездо страшных демонов, то боги вполне могут наградить его новым персональным навыком, которым тот сможет поделиться с несколькими друзьями. Один навык можно передать десяти людям, однако в более слабой версии. Поэтому стоит учить только редкие и мощные навыки.

Однако маги способны сами создавать навыки. Система создания заклинаний построена на смешивании различных типов маны и комбинирования разных активационных символов. Порожденные заклинания будут отличаться уникальностью и могут быть слабыми или невероятно могучими. Можно уже на первом уровне создать заклинание, которым можно воспользоваться лишь на пятом, но потребуется иметь большие параметры маны, для чего придется обвешаться амулетами и кольцами с прибавкой к мане. По стандарту маги носят один амулет и два кольца, но мы идем иным путем: два амулета, десять колец на руки, два браслета на запястья, серьги в уши, браслет/цепочку на лодыжку, восемь магических камней в поясе. Наконец маг станет убер-монстром, а не жалкой фигней с палкой в руке.

Максимальный урон заклятья можно улучшать, повышая понимание магии, для чего нужно изучать книги по волшебству. А устаревшие и непрактичные заклинания можно стереть, заменив более быстрыми в активации, более разрушительными и требующими меньших трат маны.

Максимальный уровень навыка сто.

Некоторые дополнения.

Будут места (общественные) где нельзя будет ходить с оружием, например дворец правителя, кроме случаев мятежа, защиты или обороны.

Мятеж - захват замка или цитадели, может осуществляться игроками, неписями и мобами в зависимости от политической ситуации.

Защита - возможность службы на государственные органы, то есть правителя-неписи или монстра, и оборона его замка или дворца от посторонних. Имеет преимущество в виде фиксированной оплаты в золоте и некоторых вольностях, но требуется высокий уровень доверия нынешней власти к игроку. Охрана может осуществляться в автоматическом режиме после покидания игроком онлайн.

Оборона - защита дворца от чужой гильдии, мобов или неписей. При плохом и жестоком правлении будут возникать бунты, которые могут быть спровоцированы извне, то есть игроками другой фракции, или же просто ивентовые атаки монстров на город.

Игрок может выбрать боевую или небоевую профессии. Можно взять дополнительную профессию, но качаться она будет втрое хуже, чем основная. Но если человек достиг мастерства в основной профессии, то смежные будут прокачиваться без штрафа. То есть кузнец может стать бронником или кователем мечей.

Разница между кузнецом и прочими работниками с металлом, в том что он мастерит лишь утварь для полевых работ, кирки, топоры лесоруба, пилы и простые охотничьи ножи.

Некоторые профессии будут даваться легче, чем другие. Лесоруб будет легче плотника, плотник легче изготовителя луков. Примерно также для обработки металлов и боевых профессий. Но фермерство качается иначе. Количество обработанной земли, количество и качество урожая, и налет вредителей определяют скорость прокачки.

В производстве пищи будет, как в деревообработке с металлургией.