

Проект кланов

Спелл "истощение" - дрынит энергию в 0 сразу

features

- Каждый клан/орден получает возможность автоматической отстройки замка (по сути апгрейд той идеи, что есть сейчас с замками)
- каждый замок имеет уровень от 1 до N (спроектировать надо так, чтобы уровень можно было легко увеличить). Подумать, как конвертировать замки текущих кланов.
- от уровня замка зависит его размер, мобы-охранники, наличие магазинов, порталов в зоны и тп
- от уровня замка также зависит возможность покупки всяких ревардов: рецепты, формулы, петы, спеллы, скиллы и тп. Т.е, например, есть формула могущества, требует замок уровня 10 для покупки и использования, купить естественно может только соклановец и только для себя.
- прокачка замка осуществляется за: деньги, славу, экспу, цветы, осколки и тп. К примеру, чтобы поднять замок с 1го на 2й левел нужно сдать мобам клана: (от фонаря) 1м денег, 10к славы, 100м экспы, 100 стеков одуванов, 5 стеков осколков
- Для левела на 2й левел ресурсов уже больше и тд. Ввести пока скажем 5 левелов замка, рассчитать так, чтобы прокачка до 5го левла заняла месяца 3 или больше. А потом можно добавить еще 5 левелов и новых ревардов. (чтобы не делать все сразу)
- основная фишка: автоотстройка замка, без участия иммов. Пока предлагаю оформить это в виде шаблонов автогенерации на yaml. Т.е при ребуте или при левелапе замка происходит динамическая перестройка зоны (по сути добавление новых комнат, мобов). У меня есть видение, отдельно потом опишу. Минус в том, что замки будут под копирку по базовому шаблону... хз пока че с этим делать, забить пока.
- Все зоны делятся на 2 типа: пк и !пк. В !пк зонах нельзя потерять стаф за смерть никак. Пк зоны это хай зоны + специальные пк зоны, там за смерть в труп попадает часть денег и 1-2 вещи.
- ?ПК флаги отменяются
- деградация умений если разница уровней большая, например 15й нападает на 30го получает -75% ко всем скиллам и вер-ти попасть, силе удара
- Мирные комнаты отменяются для противоположных алайнментов (т.е свет на тьму может везде нападать если достанет)
- УБИЙЦА отменяется, доступ в ММ для светлых закрываем агро стражами, и наоборот (РП). (Подумать какие аюзы может принести)
 - режим френдли фаер, не дает нападать на свой алайнмент, выключен для новеньких по умолчанию (типа реж агро)
 - режим агро по прежнему не дает нападать на игроков (любых)
- Специальная пвп-зона я задачами и квестами (типа БГ в вове).
 - в зоне специальные магазины с элитными вещами и прочим
 - эти вещи требуют некоторого индивидуального пвп ранга + владение зоной для использования
 - также удержание зоны дает всей фракции некоторые мелкие бонусы (в частности нубам сильно помогут): реген +25% и тп
- ПВП экспа - дается за участие в пк против другого алайнмента (только в пк зонах)
 - за агро действия против своего алайнмента - 0

- В некий лог сохраняется агро активность: дамаг по врагу, хил своих, которые под фокусом врагов, киллиг блоу, навешивание вредных спеллов на врагов.
- Раз в сутки за предыдущие (при ребуте мада) происходит расчет пвп экспы и индивидуальных и клановых рангов. Для этого анализируем логи этих действий и даем пвп экспу скипая повторяющиеся киллы, подозрительные на абьюз и прочие. Основное правило: игрока противоположного алайнмента можно убить только 2 раза в день, чтобы получить полную пвп экспу за него. Запарятся подставных чаров бить :)
- ?А не может ли получиться, что будут хантить в обычных зонах ради пвп экспы.. мешая зонить
- вводим каждому игроку индивидуальный ПВП ранг
 - прокачивается за пвп экспу, аналогично уровням за обычную экспу
 - нужен для того, чтобы носить или использовать вещи с индивидуальным рангом в качестве требования. Также нужен для рейтингов и пискметра
 - со временем ранг может падать и надо набивать его заново
- кланы получают также новый параметр – клановый ранг
 - ранг клана растет как 10% (или иная ставка) от всей пвп экспы получаемой клановцами. Для набора кланового ранга пвп экспы конечно надо сильно больше, чем для индивидуального)
 - ранг клана открывает доступ к специальным клановым предметам, скиллам и прочему, требующим для использования определенный клановый ранг
 - со временем ранг может падать
- где-то в городах делаются магазины, где продается оружие и вещи разного качества, требующие для ношения определенный индивидуальнй пк ранг. Этот магазин нужен для того, если вдруг тебя раздели в пвп зоне. А ты пошел и новых купил (потратив баблос). Скажем 3 комплекта шмоток: базовая, средняя и оч. хорошая)
- переделка смерти описана отдельно
- обязательно вводим разные рейтинги: индивидуальный, клановый ранг, уровень замка и тп. Это обязательно. Я думаю проще всего на сайте.
- бинд моба на группу/чара, чтобы нельзя было залутить левому
- титулы разные можно ввести
- Изменение команд и прав клана
 - сделать возможность снимать бабки из клана
 - лог вложений/снятий денег, славы

ПВП-зона (Руины осгилиата)

Доступ в нее через портал где-то в осгилиате. Имеется 2 входа в зону: со стороны светлых (МТ) и со стороны темных (ММ). На входе стоят 2 стража (светлые или темные) и не пускают игроков 25-. Не агро. Убить их нельзя. При попытке пройти, выдают какую-то справку для нубов.

Задачи: Захватить или удержать переправу и руины осгилиата.

При первом посещении игрокам выводить разную справку и предупреждения.

Основное назначение: Прокачка индивидуального пк ранга, кланового пк ранга, само пвп

с наградами и риском. Захват и удержание переправы и осгилиата.

Бой всегда идет свет против тьмы, независимо от кланов и групп. Контролировать зону может тоже или свет или тьма. Т.е использовать бонусы может каждый игрок, независимо от кланов и групп если его сторона контролирует зону и у игрока достаточный индивидуальный пвп ранг для использования бонуса.

За пвп в зоне и за всякие выполненные задачи игрокам начисляется временная пвп экспа (в лог, который потом пересчитывается в реальную экспу)

Описание зоны

Зона представляет собой некоторую область пересеченной местности размером около 100 клеток, по бокам которой в форме ромба (плюс 1 в центре) находятся специальные ресурсодобывающие производства (их мб надо адаптировать):

1. конюшня
2. кузница
3. лесопилка
4. ферма
5. шахта

Изначально зона в нейтральном статусе (также нейтральны все производства).

Раз в день (или мб пореже) открывается окно на захват зоны (запускаются задачи зоны) в течение 2х часов. Расписание этого окна заранее известно для всех.

Для захвата зоны нужно набрать скажем 2000 ресурсов. Для этого нужно захватывать и удерживать производства. Каждое производство дает скажем 10*кол-во производств ресурсов в минуту. Поэтому, чтобы выиграть надо удерживать как минимум 3 производства.

Захват производства

Каждое производство охраняет группа мобов: главный + 3 адда, которые его рескают. Мобы агро в зависимости от того кто владеет производством:

1. тьма: агро на светлых
2. свет: агро на темных
3. ничья: агро на всех

Нужно убить главного моба и после этого поставить флаг своего цвета на специальную площадку (флаг нельзя поставить пока есть моб). Моба можно хилить :)

После установки флага производство становится нейтральным на 2 минуты, после чего переходит во владение тем кто поставил флаг. При этом появляются охраняющие мобы. Если во время этих 2х минут свой флаг поставят старые владельцы, то получают контроль обратно сразу же.

Вход и запуск зоны

2 режима доступа: свободный и боевой

1. свободный. Зона в этом статусе когда не запущена (нельзя ничего захватывать), заходить и выходить можно свободно
2. боевой: после часа X (начало боя) есть 5 минут чтобы всем зайти кто хочет, при этом в зоне опускаются решетки и пройти дальше нельзя. После окончания таймера вход в зону извне закрывается, открываются решетки выпуская игроков в зону.

?Ограничение игроков: можно поставить лимит игроков: не более 8 с одной фракции

?Процедуру входа тоже продумать, наверное типа очереди надо делать

Выход из зоны

Для выхода из пвп зоны надо набрать специальную команду, которая выкинет тебя к месту ренты. Или дождаться окончания захвата зоны (окончания objectives).
Попасть обратно в зону нельзя, если бой там уже идет.

Смерть в пвп зоне

За смерть в пвп зоне теряется 1/20 левела экспы, 1% дурабилити вещей.
Флаги никакие не устанавливаются. На месте смерти игрока появляется контейнер с 1 случайной вещью из его труп.

Игрок после смерти оказывается в одном из нескольких мест респавна (кладбище) и получает некоторый аффект слабости, чтобы не мог сразу бежать в бой. (Аффект зависит от частоты смертей, если не часто, то 30 секунд, если умирать чаще то он продлевается до 2-4 минут). Игрок появляется на кладбище в полной одежде за исключением 1 потерянной вещи. Появляется сразу в полных хитах и с заземленным списком спеллов которые были в меме.

Рекол в пвп зоне и прочие спеллы

Рекол в пвп зоне не работает. Портал и аналогичные спеллы работают только в пределах зоны. Извне нельзя поставить портал в пвп зону.

Рейтинги пвп зоны

Индивидуальный пвп ранг

Дается за пвп опыт. Аналогично обычным уровням, но при ребуте мада раз в сутки или реже. Позволяет носить и использовать предметы, умения, способности и прочее, которые требуют для использования индивидуальный пвп ранг.

Клановый пвп ранг

Идет как небольшой процент от общей пвп экспы полученной каждым соклановцем. Ранг клана влияет на клановые бонусы которые могут использовать члены клана: специальная одежда, формулы, умения и тп.

Переделка смерти в мире

1. если игрок умер в обычном мире(не пвп зоны), то в трупе ничего не появляется, все остается так как будто игрок зарентился, независимо кто его убил игрок или моб. (т.е получить вещи игрока за килл в обычном мире нельзя)
2. если игрок умер в пвп зоне, то в трупе остается 30% его монет и 1-2 случайных вещей из надетых видимо (тут думать еще надо)
3. если финальный удар нанес игрок, то экспа не отнимается и вещи не ломаются. (это оставляет лазейку убить на мобе, но получить вещи все равно нельзя, только если повезет опустить чара на экспу немного)
4. ДТ: по сути ничего не меняется, если попал в ДТ в пк зоне безвозвратно потерял 30%

денег и 1-2 вещи.

5. вводится 10% поломка всех надетых вещей при смерти

- изменение поломки вещей: оружие, доспехи, платья и мб еще какие-то типы предметов не рассыпаются в пыль при поломке, а приходят в негодность. Состояние – сломан, вещь попадает в инвентарь и надеть ее нельзя (т.е нельзя использовать)
- починка сломанного предмета будет стоить на 50% дороже и сделать это можно только в магазине.
- починка предметов не снимая их

Старое:

- прокачиваемый клановый уровень
- фишки замка зависящие от уровня
- клановые умения
- клановые предметы, петы, формулы, рецепты
- порталы в зоны
- захват замков
- выход из клана по желанию, права по рангам
- убрать минимальный левел для вступления в клан
- проблема: как прокачивать пвп левелы, чтобы избежать абзюзов: (создать трешей, качнуть и на них качаться, договорные бои и тп)

Концепция

У каждого клана будет 2 уровня: мирный и пвп

У ордена только мирный

Мирный уровень растет от вливания экспы от зонинга (скажем 10%). Требование экспы по левелам растет в геометрической прогрессии.

Пвп уровень растет от захвата или защиты замка.

Каждый клан-орден вправе построить таверну (то что щас замки). От мирного левела зависят всякие бонусы в таверне: порталы в зоны, расширенный перечень товаров и тп.

Товары все фиксед заранее сделанные, но у каждого есть минимальный левел клана при котором его можно купить. Также все такие товары soulbound.

Пвп уровень дает в основном пвп бонусы: фиты типа "шанс прохождения спелла по игроку + 5%"

Также пвп левел дает доступ к клановым скиллам. Совсем простенькие требуют маленький клановый уровень, самые мощные высокий пвп левел.

Замки. Есть фиксед кол-во замков на мир. При захвате замка он становится клановым на 1 месяц. Окно на захват каждые 4 дня, окно скажем 2 часа.

Каждый клановый игрок получает персональный пвп левел, который дает слоты под клановые фиты.

Ослабить потери при пк как в шмоте так и в экспе. В пвп зонах потерь мб вообще нет.

Пвп зона - некое окружение + замок.

<http://dndsrd.net/feats.html>

-idea: писать в клановый канал о действиях: принятие в клан, исключение, изменение ранга

Умения

6 штук

1. условно "массовый стан" - станин(дает лаг) на 3 раунда всех игроков в комнате, за исключением согруппников и клановцев.
 - У каждого есть шанс 1% спастись от стана.
 - каждый кто попал под применение умения получает иммунитет на 60 секунд от другого применения этого умения
 - кулдаун на умение 12 тиков
2. условно "защитник" - можно повесить на согруппника и делить с ним повреждения по нему. Т.е. воин вешает гварда на лекаря например и того мб не снесут фокусом ;)

[омлин: вот это классный скилл!]

3. умение "наскок" - на лошади можно напасть на цель в соседней клетке (дамаг+баш), нужен верховой бой. Не клановый скилл, для классов с умением "копья"

Мой вариант (Омлин)

Я предлагаю использовать менее крутые скиллы, но вместе с тем очень даже прикольные.

При этом, чтобы поощрить кланы, предлагаю дать любым ПК-кланам в том числе Охотникам такой бонус: при ПК-смерти данные ребята будут терять меньше экспы. Потерю экспы за моб-рип можно при этом увеличить...

Например

1) Умение "чувствовать смерть"

я эту штуку придумывал для Хьерварда, но от этого идея хуже не становится

смысл в том, что чару сообщается о смертях

при начальных уровнях владения - сообщается просто "Вы почувствовали, что кто-то умер" -- если смерть произошла в одной зоне с чаром, потом все подробнее и дальше... в итоге примерно получается дамп лога killed, т.е. кто и где умер :)

в качестве ПК фишки этот скилл не поперет в неизменном виде

но если сделать его временным, например на 5 минут, и с кулдауном в 12 минут....

и отображать например только имя чара, или наоборот - только клетку где произошла смерть.....) то думаю вполне неплохая штука

2) Умение "ловушка"

давнее умение, и все пытаются всегда его внедрять в мадах, но вообще мало кто представляет как сделать этот скилл используемым и действительно крутым.

но мы с центом в свое время очень много думали по этому поводу.

в общем и целом смысл наработок в следующем (могу прислать файл с конкретикой, ток если цент разрешит):

- ловушки ингровые. требуют ингр для простановки
- ловушки различаются по цели: могут быть именными, могут быть на всех, могут быть на определенное количество людей и т.д.
- в зависимости от ингра ловушка может вешать аффект (например паралич, яд), давать лаг, и наносить разовые повреждения.
- ловушка сообщает хозяину о том что в нее кто-то попал (Вы почувствовали, что ловушка сработала!)
- один человек может ставить только одну ловушку одновременно, время действия 5 тиков
- кулдаун 8 тиков

3) Умение "ясновидение"

эта штука в газпроме была в качестве спелла. показывает комнату с целью. делается за 3 минуты). очень полезная вещь например чтобы ловить людей в одетых !треках и т.п., в этом плане сродни порталу. к тому же ясновидение не дает возможность чару узнать что кто-то его засек.

не работает тока для секретных комнат.

4) Умение "глаз"

создает в текущей комнате моб-глаз. этот глаз кидает тебе сообщения когда кто-то приходит в комнату. глаза может убить кто угодно. у одного чара может быть тока 1 глаз. время действия к примеру 5 тиков, кулдаун 8.

такое есть в сфере.

5) Умение "чутье"

Аналог старого трека тока с мессагами типа вы почувствовали что чар где-то на востоке/севере/...

Возникла еще одна идея, идея под кодовым названием "золотая эра".

Есть такое правило баланса: на определенном этапе тот или иной плеер (цивилизация, род войск) сильнее чем его противники. В основном применимо к стратегическим играм типа варкрафта и т.п.

Это правило можно разложить немного по-другому.

Примеры:

1. Скилл "здоровье лесов"

- все персонажи клана получают способность видеть, является ли клетка лесной
- все персонажи клана в бою получают дополнительную возможность парировать удар врага, если персонаж находится в лесу. Типа, ветка близлежащего дерева отразила удар врага
- здоровье и мувы восстанавливаются в лесах немножко быстрее (+20%)

2. Скилл "ночная охота"

- все персонажи клана получают автоматический аффект инфразрение
- все персонажи клана получают возможность ставить простенькие ловушки, которые срабатывают только ночью
- ночью все персонажи клана вне зависимости от профессии умеют красться и прятаться

3. Скилл "дрессировка"

- все персонажи клана получают возможность чармить монстров-животных невысоких уровней (абызюы будут, но по-тихоньку уберем их) - максимум - либо 1 зачармленный моб, либо 1 следующий пет
- петы начинают помогать персонажам этого клана в ПК
- убирается ограничение на количество петов в группе

4. Скилл "любовь гор"

- все персонажи клана получают возможность видеть где горы
- при сражении в горах любой персонаж может получить бонус вида: Враг внезапно наступил на острый камень и порезался. Ой!
- при сражении в горах персонаж получает +2 к броне

5. Скилл "сила воды"

- все персонажи клана получают возможность видеть где вода
- все персонажи клана получают способность пересекать водные преграды без лодок всяких
- все получают возможность "дышать под водой" или чонить в этом духе
- в воде все персонажи получают +1 ловкость

6. Скилл "швырнуть песок"

- на аутсайд-клетках персонажи клана получают бонус-умение "швырнуть песок", которое при успешном применении может ослепить противника