

Проект кланов

Улучшение пк системы: всем дать бонус -40% дамага от игроков, чтобы растянуть немного бой. Возможно увеличить время действия шока на 1-2 раунда.

Сделать больше soulbound вещей, чтобы при смерти терялось 10-20% вещей с замаском.

Не делать soulbound вещей на некоторые слоты (доп. слоты и тп)

При смерти оставлять в трупе только !соулбаунд вещи, остальное оставлять надетым

- прокачиваемый клановый уровень
- фици 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 абузов: (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: писть в клановый канал о действиях: принятие в клан, исключение, изменение ранга

Умения

6 штук

1. условно "массовый стан" - станит(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 (абьюзы 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