



The Geroy of Fatum

The Geroy of Fatum



The Geroy of Fatum



Игровой мир

Клиентская бесплатная (с системой микротранзакций) игра в жанре социальной стратегии на основе ММОРПГ, с элементами:

PvE \ PvP — соло развитие персонажей по линии пророков, магов, исследователей, монстров, областей.

RvR — религиозные, светские и военные конфликты за обладание территорией\ресурсами, артефактом, подданными.

PvMP — взаимодействие людей с объектами для получения кармы, валюты и артефактов.

PvPvE — борьба лидеров с Нижним миром для увеличения влияния.

Все необходимые для развития мира и сообщества роли замещает NPC, до замены вакансий реальными игроками.

История

Планета, перенесшая несколько циклов канувших в прошлое цивилизаций, принимает новый виток развития очередной цивилизации. На огромных территориях разбросаны осколки прежнего могущества в виде монументов и артефактов.

Нижний мир, называемый Тьмой, расположенный полостями под поверхностью суши вобрал в себя массу мрачных итогов минувших веков. Там извращённые порождения деятельности живых существ преобразовались в мощный поток энергии противодействия человеческому существованию, стремящийся через различные формы проявления уничтожить всё живое.

Зарождающее общество через своих лучших представителей оказывает яростное противодействие энергии Тьмы, в противоборстве непрестанно совершенствуя личные видовые навыки и стремительно развиваясь как общество.

Уникальные персонажи научили людей преобразовывать энергию Тьмы на благо развития производства, комфорта и магии. Но, люди, даже самые талантливые и смелые смертны.

Помощь может прийти со стороны Героев, порождения прирученной энергии Тьмы и достижений религиозных исследователей. Однако, цели религий совсем не так добродетельны, как представляется на первый взгляд..

Молодое, вновь создаваемое общество, в стремлении к идеальному строю, создаёт «новые» классы и касты, обрастающие совершенно неизменными спутниками человеческих отношений — властолюбием, стяжательством, предательством..

И лишь укрепляющийся год от года институт родственных, семейных ценностей вселяют веру в то, что люди успеют чего-то достичь до того, как их поглотит Тьма..



The Geroy of Fatum



Битва за пятый

Когда мы ворвались в УльМах, истуканы показались нам лёгким противником, они просто стояли в мареве, такие небольшие с виду, и дымилась белой дымкой. Вроде таких же мне приходилось проходить в школе на раз. А здесь нас было, наверное, с десяток на каждого, и ведь нам ещё помог маг, отгоняющий рядом марево! Тьма его!

Мой гарун ещё 3 хода назад канул под истуканом и я просто двигался вокруг него, прикрываясь щитом сам и прикрывая двоих бешеных торговцев, что налетали и поочерёдно всаживали гаруны в новые отростки. Щитов у них то-ли не было сразу, то-ли у них оберег маговский был, но сейчас обжигало их уже прилично, половина полоски защиты у одного и чуть больше у второго. А у нашего истукана только 30 отняли! Худо дело, наверное сейчас скажут отступить, а мы рубимся почти на самом дальнем краю от распадка. Самое поганое, что если на Ульме сегодня не возьму левел, то снова копить надо неделю, а это значит, что в свиту я ку ку, пролетаю.

Мысли, как по фрейду, как раз вон свита несётся. Красные, значит хорейцы.
Теперь будет проще, у них то точно уника есть.

...

Уник, лавируя между свалками вокруг рыгающих истуканов, проскользнул по узкой тропе над обрывом, на самую вершину, к разлому, вдоль которого стояли три больших истукана, как-то ловко протиснулся между рыцарями и, как показалось, впечатался в яростно деформирующийся и плюющийся огнём валун. На мгновение пропал и уник и истукан, только клубы пульсирующего марева, а уже в следующий миг уник также ловко слетел по тропе вниз, удерживая в руках бьющийся сгусток голубого марева, и снова как бы впечатал его в тотемный столб.

...

В ту же секунду у всех истуканов одновременно исчезла полоска силы, а над всем войском по холму и низинам прошелестели красным дождём плюсы силы.

...

Отличная охота, славный вышел сбор :) А бонус просто волшебный! У этих хорейцев наверняка чит есть на приманку уника. И даже Избранный именно им достался, завидно, блин. Избранный.. Не, ну, конечно, спасибо, слов нет. Да, о зависти. Может снова попробовать фатум?. Хочется уника :-\ Хотя, сколько можно уже, - тогда того какого торговца усыпил!! Азарт, нет, не дело это точно. Пока тут всё хорошо, семья, конечно не кармовая, зато богатая, факт. Предок, вон в свите.. О, свита!!))))



The Geroy of Fatum



Игровой процесс

Игрок последовательно ведёт своего персонажа по лестнице достижений, от I уровня (инициации), узловой точки формирования качеств персонажа, в своём движении опираясь на помощь семьи, клана и источника своей силы.

По мере развития, персонаж вынужден вступать в контакты с другими персонажами, группами и объектами, и в зависимости от профессии и условий исход варьируется вплоть до потери жизненных сил и смерти персонажа.

Взятие каждого уровня всегда происходит через преодоление препятствия на грани возможностей персонажа.

Грамотное обучение персонажа навыкам и умениям, а также развитие уникальных способностей существенно повышает шансы как на преодоление преград, так и на влияние и выживание персонажа в игре. Также от умений зависит количество и качество производимого персонажем товара или действия.

Игра начинается с обучения, наставниками в этом процессе выступает близкое окружение, как правило семья или тотем. Процесс обучения состоит из выполнения заданий наставников и исследования профильного учебника силы.

Обучение даёт игроку представление об игровом мире, методах развития умений, и попутно, по мере выполнения заданий, развивая данные ему при рождении для преодоления инициации и получения самого первого уровня.

В мирное время каждый персонаж занят профилированным развитием своего персонажа, клана, бизнеса..

Во время сборов или войны персонаж поступает под руководство администрации и направляется на участок (битву), согласно штатного расписания. Ряд персонажей не участвует в сборах, либо по причине отсрочки, либо откупа, либо по неподчинённости.

За каждое действие персонажа на его счёт начисляется некая сумма игровой валюты и единицы для роста умений, а за определённые действия, особенно непрофильные достижения, - бонусы: ресурсы, предметы и артефакты, или же валютная компенсация, при явной невозможности начисления или добровольного отказа игрока от бонуса.

Карма имеет важнейшее значение для влияния персонажа, автоматически пересчитывается при каждом действии, затрагивающем общественные интересы, развитие или силу. Влияние определяет величину коэффициента начислений средств персонажу.



The Geroy of Fatum



Регистрация

При регистрации даётся выбор между случайно генерируемым или настраиваемым персонажем.

Фатум

Допускается выбор пола персонажа, остальные характеристики зависят от Рождения.

При этом выборе доступно случайное выпадение уникальных черт и задатков на персонажа:

Избранный

обладает способностью решить задачу, кампанию или битву одним действием.

Посвящённый

имеет дар предвидения событий.

Оберегаемый

сверхестественно удачлив.

Персонаж развивает любые умения и совершенствует уникальные. Смертный персонаж.

Герой

Самостоятельная настройка условий Рождения и характеристик персонажа.

Роль

Созидатель,
Разрушитель
или Нейтрал.

Родина

территория и условия
восстановления персонажа.

Баланс

разброс умений между
Силой, Ловкостью
и Живучестью.

Персонаж развивает выбранные умения. Неуничтожаемый персонаж.



The Geroy of Fatum



Рождение

Появление персонажа в мире игры.

Семья

Персонажу достаются черты и умения, открытые Родителями, призвавшими Рождение, кроме уникальных.

Персонаж развивает полученные умения в любом направлении, до достижения Инициации (получения I уровня).

До момента Инициации родители вправе избавиться от персонажа (Отказ), полным его уничтожением или путём продажи в Приют. В случае уничтожения игрок получает возможность повторного выбора персонажа заново, с бонусами к шансу выпадения уникального умения или расширенному балансу.

Родина

Герой появляется на своей территории, со всеми выбранными начальными умениями I уровня.

Отказ

За уничтожение персонажа Родители получают минус в карму. При передаче в Приют карма не изменяется.

Приют

Братство может полностью перераспределить умения персонажа.

Тотем

Объект, неразрывно связанный с Героем, основа его восстановления, находится на территории Родины.






The Geroy of Fatum



Характеристики и Умения

Характеристики персонажа влияют на соотношение качеств и умений. Обозначаются в пределах 1-10. Умения обозначаются в единицах, от 1 до 100 (объекты до 200).

Дерево умений

Фатум	тип	Герой
 Мужчина	 Женщина	 Объект (только Герой)
	баланс, всего 100	баланс, коэфф. x2
	Сила 7 : 3 : 5 *	Созидатель 10 : 20 : 60
	Ловкость 3 : 7 : 0 *	Нейтрал 20 : 60 : 20
	Живучесть 5 : 5 : 10 *	Разрушитель 70 : 5 : 25
	уникальные	
Избранный 100 : 100 : 0	При получении уникального умения сумма очков Баланса персонажа уменьшается автоматически, от 30 до 50%, в зависимости от выпавшего количества единиц уникального умения.	
Посвящённый 130 : 70 : 0		
Оберегаемый 70 : 130 : 0		
	развиваемые	
	Коварство 5 : 5 : 0 *	
	Влияние 7 : 3 : 10 (Мировой, до 20) *	
	Ярость 5 : 5 : 0 *	
	Мощь 3 : 7 : 10 (Явления, до 20) *	

В цифрах указаны максимально возможные значения.

* - коэффициент



The Geroy of Fatum



Профессии и Специализация

Герои выбирают специализацию при Регистрации, как часть характеристики персонажа. Остальные игроки выбирают профессию или специализацию после Инициации, по достижении персонажем I уровня. Овладение профессией необходимо для заработка Вашим персонажем игровой валюты, Кредитов, как оплаты за оказанные Вами услуги. Повышение умения персонажа приносит больше дохода.

Профессии, Специализации и ремёсла**



* ремесло **список ремёсел опущен для упрощения схемы



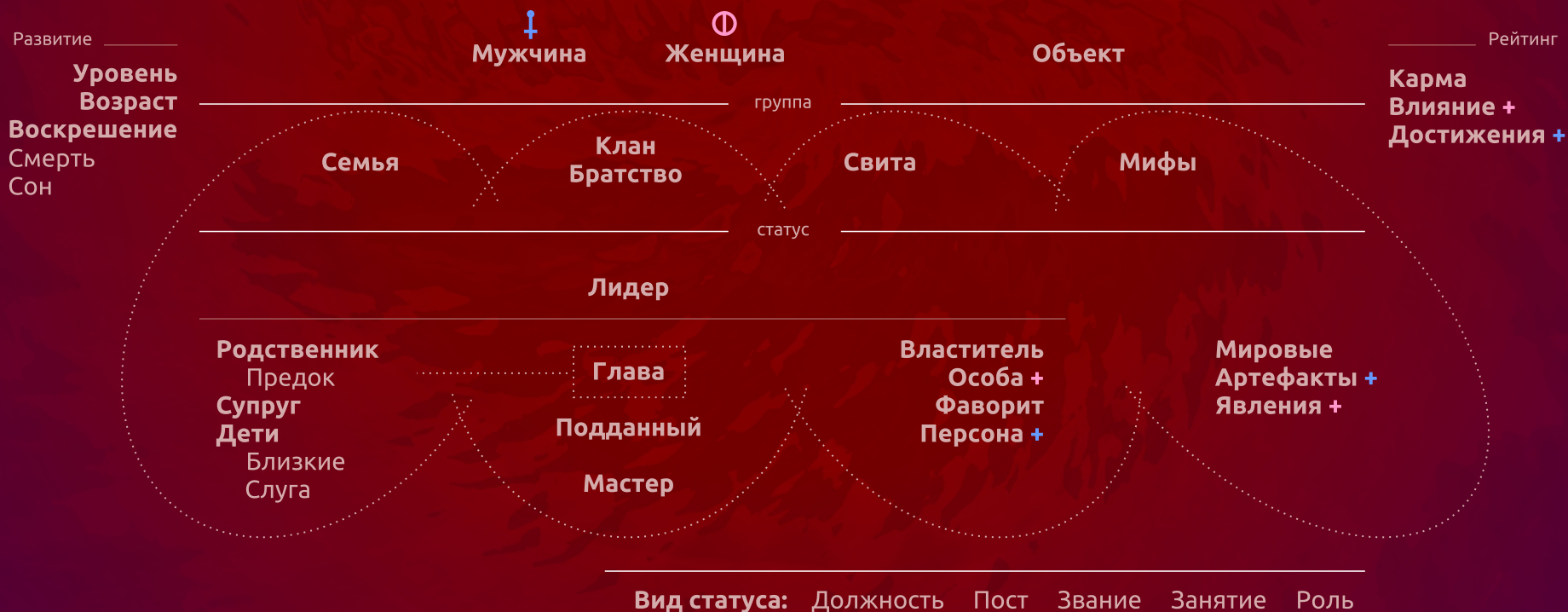
The Geroy of Fatum



Статусы

Статус определяет степень подчинённости и право принятия решений в пределах своей группы. Статус людей подвержен изменениям. Статус объектов определяется эволюцией и значимостью.

■ Структура сообщества





The Geroy of Fatum



Финансовая схема

Игра предоставляется пользователям бесплатно. Ряд услуг можно оплатить игровой валютой, Кредитами. Ряд услуг можно оплатить только Золотом, переводя в игру реальные средства. Золото можно вывести из игры. Вывод валюты возможен через обмен с Банком.

■ Управление финансами

Управление финансами осуществляет владелец игры через Банк, как игровую структуру, публично, по заданным на текущий момент открыто публикуемым Правилам.

Правила задаются алгоритмом развития игрового мира и прописаны в Соглашении, на определённый объёмный временной период.

Движение средств внутри игры осуществляется с помощью кредитов.

Кредитами производится оплата за оказание услуг другим игрокам и развитие своего персонажа.

Соотношение массы кредитов и золота определяется заранее, согласно развития игрового мира и насыщения его валютой.

Однако, процент не может превысить предел 25% золота и 75% кредитов в пике максимума.

Оплата золотом направлена, в основном, на увеличения Влияния (Популярности).

Фиксированная часть от каждого платежа распределяется между всеми игроками, схожего с платящим профиля (Специализации, Профессии или Ремесла),

и не может быть потрачена последними ни на какие нужды, кроме личного развития.