

Северный

online



Клинок

Восстановление, запуск и первые результаты оперирования



Общее описание

- Free-to-play MMORPG
- Сеттинг Low Fantasy, стремление к достоверности.
- Ориентация на сообщества игроков — гильдии
- Ориентация на PvP, но при этом есть и PvE-сценарий
- Ориентация на крупномасштабные битвы и штурмы

Основные особенности

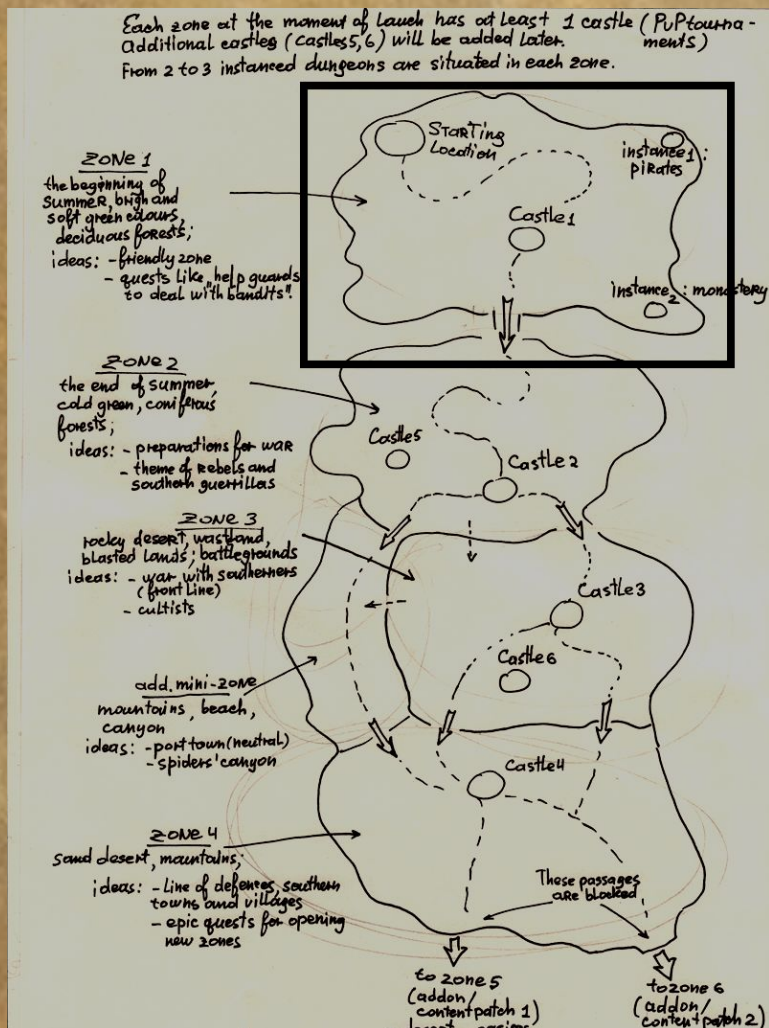
- По колено в крови
 - Динамичная и эффектная игра в стиле slash'em all
 - Множество противников
- Недвижимость и влияние
 - Игроки могут устанавливать контроль над различными объектами
 - Право на владение нужно доказать в бою
- Турниры и чемпионаты
 - Гильдийные, командные и одиночные турниры
 - Различные типы турниров

Дополнительные особенности

- Игра как сервис.
 - Без абонентской платы
 - Уровень комфортности игрок определяет сам
- Постепенно расширяемая территория.
 - Действия игроков влияют на расширение мира
 - Открытие каждой новой территории — это глобальный многоступенчатый квест
- Рынок товаров и услуг.
 - Аукцион товаров
 - Аукцион услуг

Нижний колонтитул

История мира



- Северная Империя vs. Южное Королевство
- Северная Империя – борьба за власть
- Южное Королевство – закат цивилизации
- Орки – изгнанные, но не побежденные
- Эльфы – возрождение былого могущества

Описание игрового мира

География



- Зона №1 - Новобранец.
 - Раннее лето, леса, луга
- Зона №2 – Прифронтная полоса
 - Конец лета – начало осени, гористая местность
- Зона №3 – Передовая линия
 - Пожарища, руины, выжженная земля
- Зона №4 – В тылу врага
 - Желтый песок, черные горы, красная земля

Описание игрового мира

Власть и политика



Описание игрового мира

- Вице-король
- Ветераны гвардии
- Лига торговцев
- Святой Орден

- Хороших и Плохих нет – все так или иначе сволочи
- Гильдии, Братства и Ордена игроков
- Играть можно только на стороне Северной Империи

Развитие игрока

- Уровни
 - Level Cup – 25 на начальном уровне
- Прокачка
 - Опыт за PvE
 - Опыт за PvP
- RPG Система
 - Классовая система
 - Специализация через таланты
- Особенности комбатной системы
 - Нет хилера
 - Деления на школы магии нет

Классы персонажей

В игре есть 5 классов



Воин



- Боец
 - Тяжелые доспехи
 - Дистанция боя – Close Combat
 - Одноручное оружие и щит
 - Контроль в Close Combat
 - Удары по нескольким целям
- Гладиатор
 - Тяжелые доспехи
 - Дистанция боя – Close Combat
 - Двуручное оружие
 - Финты на собственные неудачи
 - Мощные, но длинные удары

Развитие игрока

Воин



- 12 слотов на кукле
- 8 отображается на модели
- 12-15 сетов доспехов на класс

Развитие игрока

Лучник



Развитие игрока

- Арбалетчик
 - Тяжелые доспехи
 - Дистанция боя – Middle Range
 - Ориентация на арбалеты
 - Серии выстрелов
 - Front AoE
- Снайпер
 - Средние доспехи
 - Дистанция боя – Long Range
 - Ориентация на луки
 - Различные эффекты после критов
 - Быстрый физический урон

Маг



- Огненный маг
 - Легкие доспехи
 - Дистанция боя – Middle Range
 - Специалист по AoE, Mass Damage
 - Баффы
- Ледяной маг
 - Легкие доспехи
 - Дистанция боя – Long Range
 - Мощный магический урон по одной цели
 - Контроль

Развитие игрока

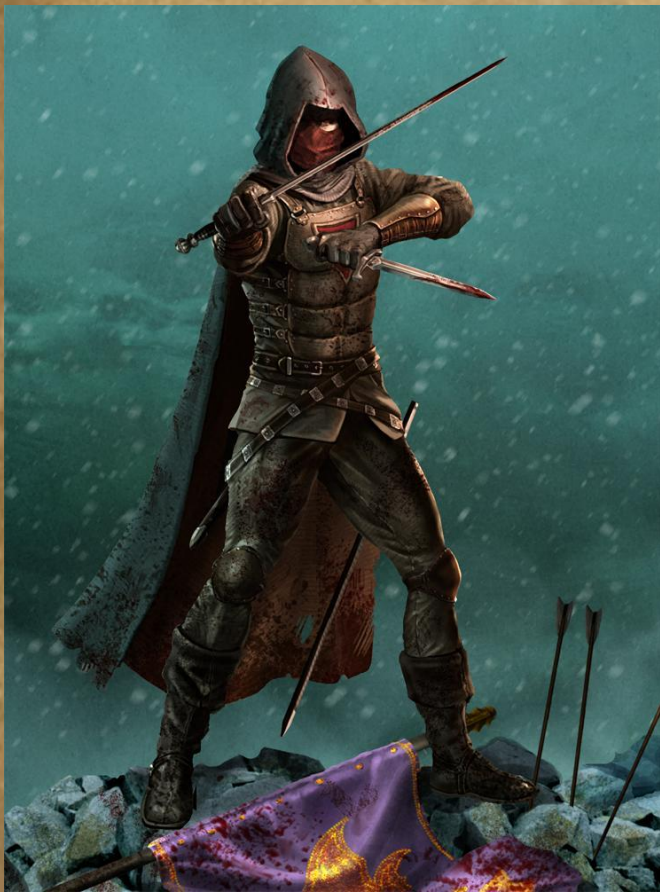
Жрец



- Темный жрец
 - Легкие доспехи
 - Дистанция боя – Middle Range
 - DoT'ы, киттинг
 - Дебаффы
- Светлый жрец
 - Тяжелые доспехи
 - Дистанция боя – Close Combat
 - Заклинания на свое оружие
 - Заклинания на удары

Развитие игрока

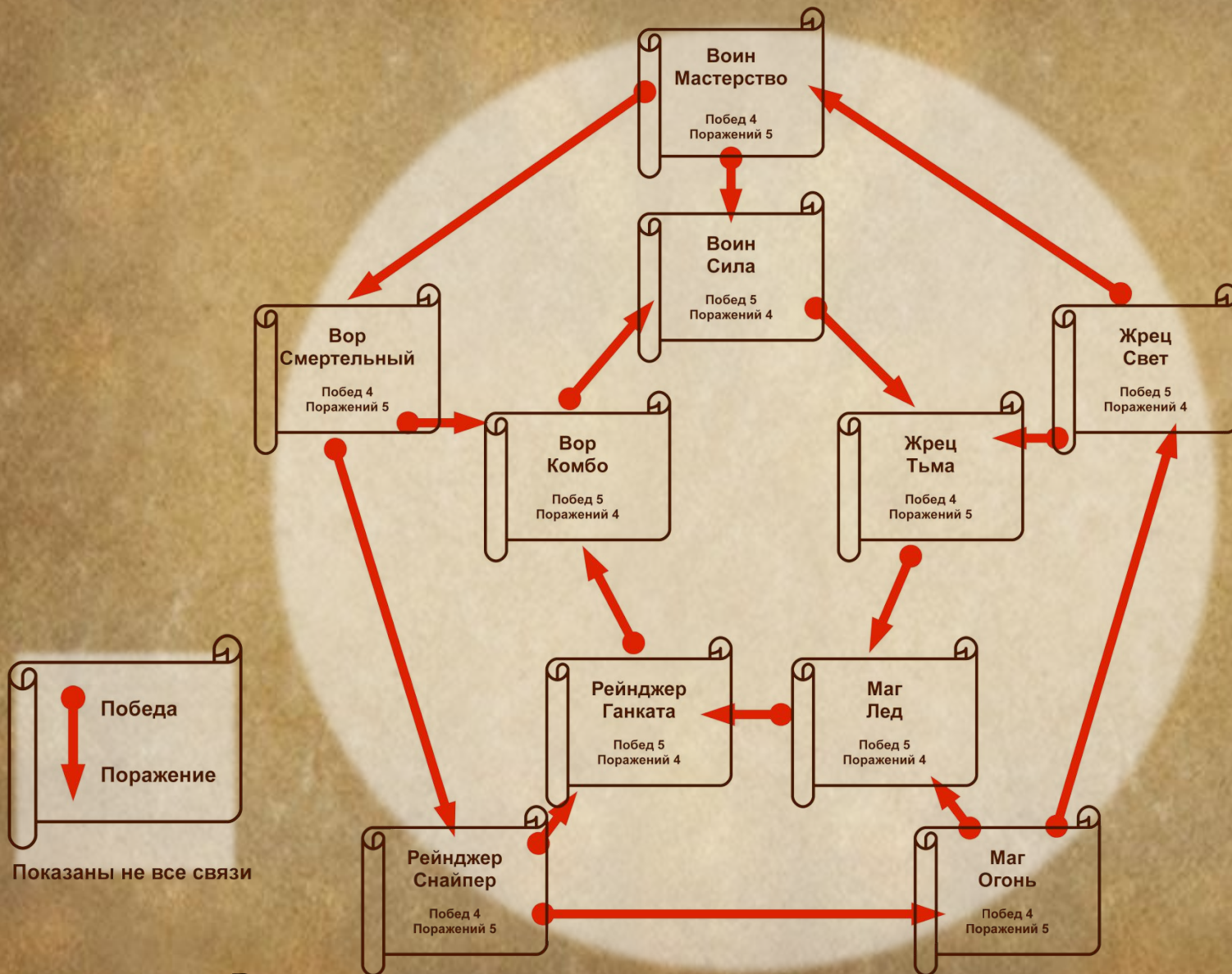
Вор



Развитие игрока

- Разбойник
 - Средние доспехи
 - Дистанция боя – Close Combat
 - Умеет пользоваться двумя оружием
 - Финты на неудачи противника
 - Атака нескольких целей
- Ассасин
 - Средние доспехи
 - Дистанция боя – Close Combat
 - Poison
 - Бонусы на кинжалы
 - Быстрое сближение с целью

Взаимодействие классов



Развитие игрока

Командная игра

- Инстансы
 - 5-men
 - Самый хороший PvE лут
- Группы / Рейды
 - Прокачка быстрее
- PvP Турниры
 - Захват замков и различные бонусы за победу и участие

Player vs. Player

- Free-for-all PvP
- PvP режим всегда включен
 - В городах PvP запрещен
 - Специальный режим «Меч в ножнах»
- PvP Ограничения
 - Дебуфы для хай-лвелоу в младших зонах
 - Меры антиганка
- PvP рейтинги

Сообщества игроков

- Гильдии
 - PvP- или PvE-гильдии
 - Различные баффы
 - Офицеры умеют баффить остальных членов гильдии
 - Гильдии разных размеров
 - Гильдия / Братство / Союз / Орден
 - Взаимоотношения между гильдиями
 - Война / Нейтралитет / Союз
 - Гильдийские квесты
 - Цвета и символика гильдии

Монетизация

- Игроки не должны чувствовать сильную разницу между платящими и не платящими.
- Игроки, которые могут потратить в игре любые деньги не должны заруливать всех вокруг (они должны вкладывать деньги в свое сообщество)

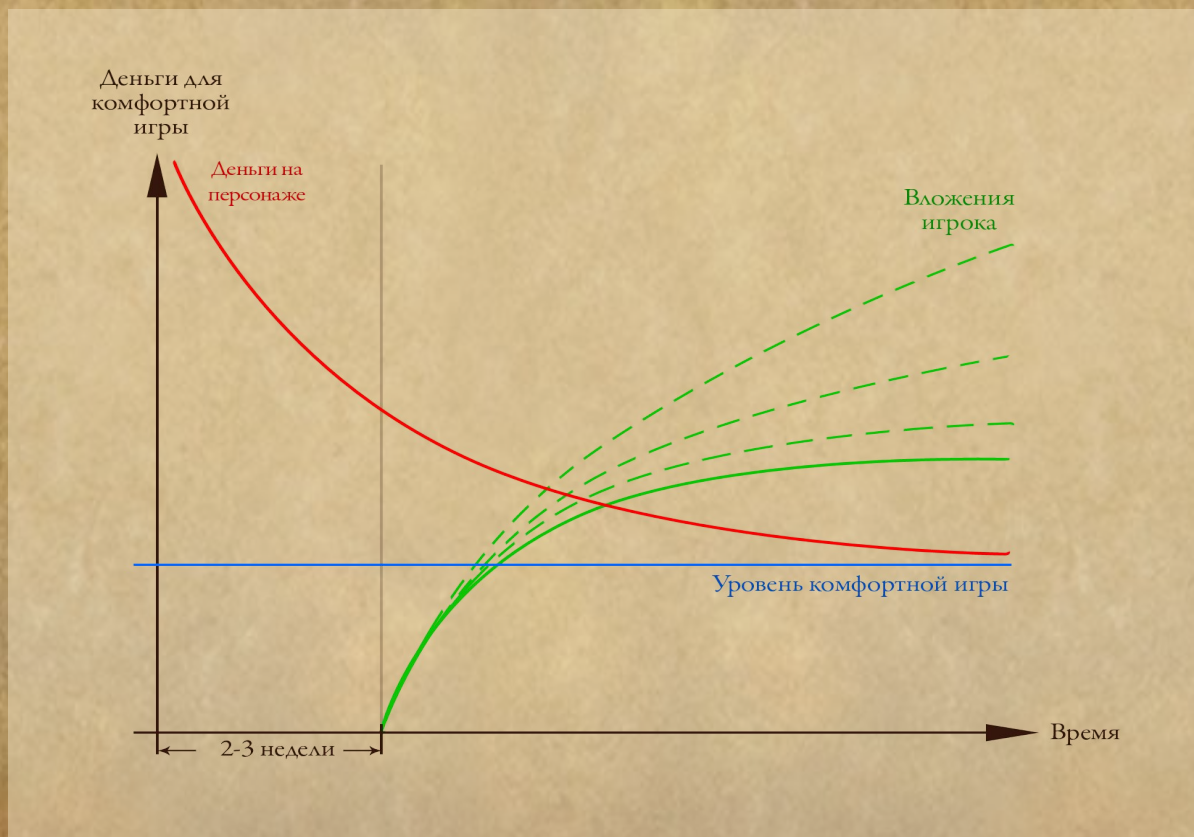
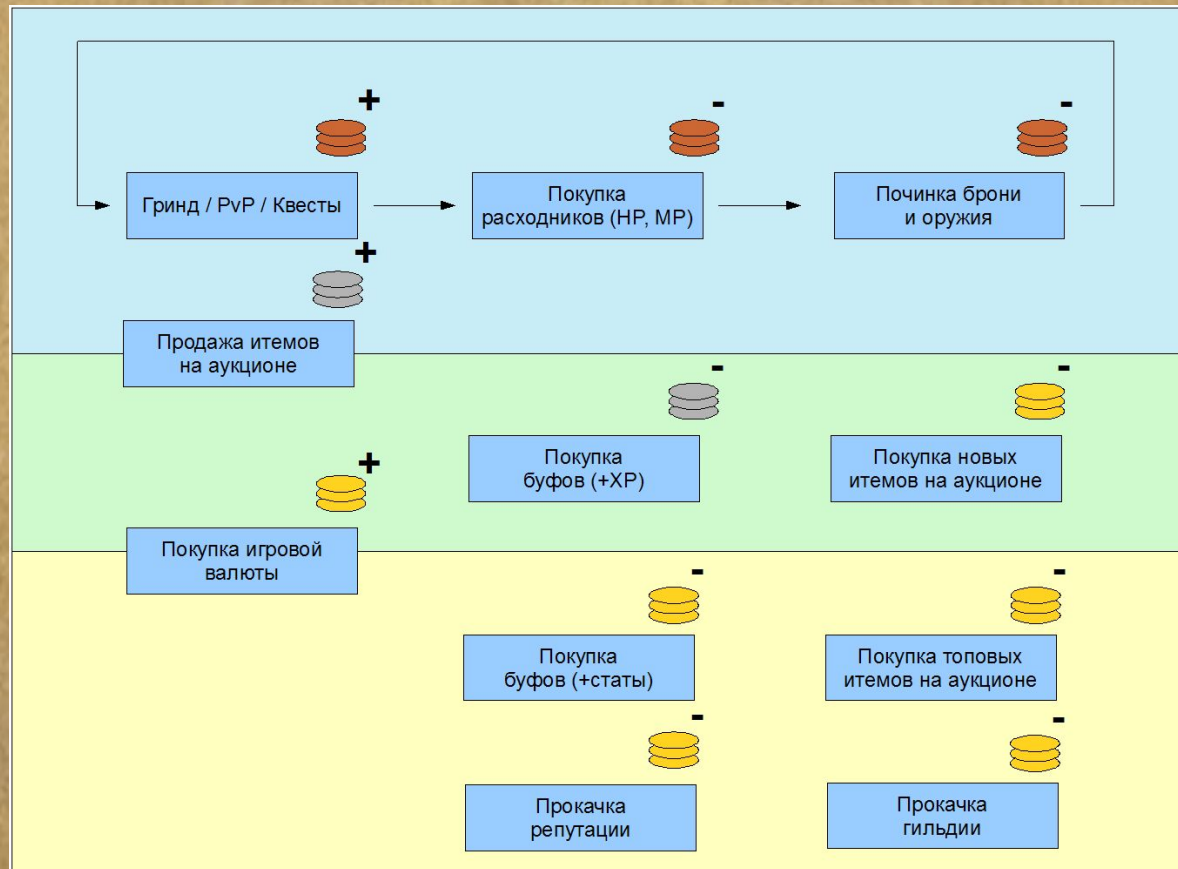


Схема обращения денег

- Основные доходы игроков – гринд и покупка валюты
- Основные расходы игроков – покупка бутылок и починка



Пути получения дополнительных денег от игроков

Основной подход: игроки не должны чувствовать, что с них вытрясают деньги

- Коллекционность
(собери 500 кусков артефакта, собери его и получишь приз)
- Различные акции
(приведи друга; случайная ярмарка и т.п.)
- Кастомизация доспехов, персонажей, объектов для гильдии т.п.
- Турниры игроков (?)
(игроки сами ставят деньги)

Что мы показываем в Art Demo?

- Стартовый участок первой зоны
- Атака оружием
- Атака заклинанием
- Смерть и респаун
- Тестовый интерфейс
- Мобы, которые могут атаковать игрока

Что будет в Open Beta?

- 4 игровые зоны
- По одному замку в каждой зоне
- 1 тип группового турнира
- 1 тип индивидуального турнира
- Все 5 классов
- 3 расы, одна из них играбельная
- Полностью реализован сценарий

Как будет развиваться проект в дальнейшем?

- Добавление новых игровых зон и модернизация старых
 - Добавление новых замков в каждую зону
 - Добавление новых типов турниров (групповых и индивидуальных)
 - Добавление новых возможностей межгильдового взаимодействия
 - Введение крафтинга
 - Добавление новых игральные рас
 - Увеличение level cap и добавление новых способностей и заклинаний
- Развитие проекта

График разработки

- Reference Playable
 - Дата: июль 2009
 - Что будет: финальное качество графики, полностью готова одна зона, один полный класс, базовый игровой процесс, готова логика для одного турнира.
- Close Beta
 - Дата: октябрь-ноябрь 2009
 - Что будет: все зоны, все классы, вся основная графика, музыка и озвучка, запущен один сервер.
- Open Beta
 - Дата: ноябрь-декабрь 2009
 - Что будет: устранены известные критические ошибки, запущен ~~Взрыв~~ ~~внешний~~ ~~проект~~ ~~кард~~, запущен магазин

Вопросы?

Содержание

- Описание игры
- Описание игрового мира
- Развитие игрока
- Командная игра
- Монетизация
- Развитие проекта
- График разработки