"Плазма" описание игры

MMORPG/shooter/first-person

1. Многопользовательская онлайн игра

2. От первого лица

3. Космический дизайн и в целом про путешествия по галактикам. Круто и очень разнообразно прорисованные миры. Стиль оформления населения и предметов космический с элементами киберпанка.

4. Персонаж и развитие.

Персонажу присваивается каста или класс (гуманоид/киборг/ведьма или маг/химера/рептилоид и прочая нечисть)

Чара (персонажа) развиваешь, прокачиваешь, есть много веток особенных скиллов + стандартные навыки + внезапные бонусы к веткам (возможность создавать свои уникальные абилки).

Особенность: прокачка ветки особенных скиллов идет не за опыт, а за голду (игровые деньги). Кроме того, уникальные бонусы даются за уникальные деньги. Сам по себе игровой опыт улучшает лишь стандартные навыки (типа выносливость, бег, ум и прочее).

Суть многообразия особенных скиллов в том, что на высоких уровнях чары могут ой как отличаться.

5. Игровой мир.

Огромная карта с космическим миром, который постепенно открывается игроку. Все начинается в базовой галактике. Дальше, чем больше у тебя голды – тем круче корабль – тем дальше в космос.

Выходит так, что в центре – нубятня, но чем дальше в лес, тем злее дятлы – в отдалённых галактиках сидят уже про и в базовые галактики ходят мало, разве что по приколу.

6. Механика путешествий.

Гео-иерархия: Галактика – Несколько созвездий / систем – Центральная система с ключевой планетой (столица) – Второстепенные обжитые планеты – Заброшенные или неосвоенные планеты.

Чтобы достичь *новой* для игрока галактики / системы / планеты нужно сесть на космический корабль (других вариантов нет). Это может произойти в процессе квеста (на игровом корабле) или в процессе свободного перемещения игрока (на личном корабле, а также на корабле принадлежащем другу/гильдии).

Межгалактические путешествия затрачивают голду на заправку крейсера и игровое время (в зависимости от удаленности к исходной точке). До соседней планеты можно добираться *на корабле* пару минут, до соседней галактики – пару часов, а до дальней без точек пересадки – несколько дней.

Для межпланетных перелетов достаточно обычного корабля. Для длительных путешествий нужны дорогостоящие трансгалактические крейсеры, поэтому новичок не может вот так просто вырваться из базовой галактики чисто из любопытства (даже осознавая, что в далеких мирах его сразу же вальнут не игроки, так монстры).

Посадка на планетах возможна лишь в определенных точках в зависимости от ландшафта и параметров судна. В столицах и обжитых планетах для этого есть пристани/гавани.

Быстрые перемещения: когда игрок уже знает галактику и конкретные планеты, ему доступно свободное бесплатное перемещение по городским порталам столиц, если игрок хотя бы раз в них побывал. Перемещение по второстепенным и необжитым планетам, где нет городских порталов или порталов баз, доступно через покупку личного обратного портала. Кроме того, игрок может переместиться на свой корабль из любой точки мира.

Обратный портал располагается в точке покупки и перемещает в городской портал любой выбранной столицы. Будет работать в обе стороны для того, кто его приобрел и того, кто переместился с покупателем из точки покупки. При этом не работает для посторонних игроков, которые еще не бывали в точке перемещения (таким нужно лететь в новое место на корабле).

Таким образом, отдаленные миры максимально закрыты от нубов.

7. Боевая механика от первого лица. Шутер (немного слэшер если оч хочется) + магические или другие способности в зависимости от класса и специализации перса. Игрокам доступны дополнительные эффекты, баффы, дебаффы.

Можно воевать одному (сложнааа), можно в банде друзей (есть межклассовые техники взаимодействия; круг ведьм, усиление духа гуманоидов, сцепки киборгов и пр.). Можно также делать/нанимать себе армию мобов того же класса (слабенькие, но чем больше и дороже, тем круче).

8. Убийство персонажа. Респаун (возрождение) происходит в Дору – условное название планет восстановления в центральных созвездиях, которые открыты герою. Восстановление затрачивает некоторое игровое время (от пары минут на низких уровнях и до получаса на высоких). Это сделано для усложнения боевой механики на высоких уровнях. Также тратит ресурсы и может лишить некоторых уникальных преимуществ (сталкерам, например, почти противопоказано, так как рандомно лишает одного из уникальных модов).

9. Есть возможность общаться, создавать банды (по друзьяшкам) / гильдии (по роду специализации) / сообщества (по классам или интересам).

Каналы общения:

* Общая флудильня (ограничивается локацией, в которой находится игрок; только письменно)
* Групповой чат (универсальная зона покрытия; доступен сразу в двух режимах и письменно, и голосом; звук и уведомления можно выключить) – выделенный канал, в который можно пригласить или отправить реквизиты доступа.
* Личный письменный или голосовой чат – работает с разрешенными игроками в виде книжки контактов (незнакомцам нужен запрос доступа). Когда игроки не находятся рядом, связь доступна только на обжитых планетах, где есть башни межгалактической связи, а также на базах и кораблях. Если игрок ушел в заброшку, то достучаться до него можно только через групповой чат или переместившись на ту же планету.

10. Геймплей. В начале даются базовые квесты в основной галактике и простенькая история в зависимости от класса персонажа, на разгонку, так сказать. Квест в том числе рассказывает, чем можно в игре заняться в принципе.

Затем освоившись в нубятне, игрок выбирает специализацию и начинает выполнять собственные или общие цели (если он вступил в гильдию или организовал/присоединился к банде). Также для поддержания интереса и ажиотажа у каждой специализации есть высшая, но скорее всего малодостижимая, цель.

Примеры специализаций:

- производитель/специалист (выбирает гильдию по специальности - добытчики, инженеры, ученые; может быть боевым и небоевым; имеет ряд преимуществ по специальности, например, добытчикам не надо зарабатывать голду - они ее добывают, испытывают мало потребности в деньгах; инженеры могут не покупать, а крафтить (создавать за специализированную голду) предметы сами, изучая чертежи, к ним также могут обращаться другие игроки; ученые могут придумывать (сочетать по частям из имеющихся) новые предметы, а также тасовать способности в своих ветках навыков)

- воин/миротворец (выполняет задачи сюжетного игрового правительства и имперской армии:  в основном косит вартагов и монстров; только боевой; автоматом входит во внутриигровую гильдию "Империя" и имеет ряд преимуществ по перемещениям - имперские скидки; может образовывать свои военные отряды внутри; тяжеловесы - в большей степени развивают урон в бою и защиту, чем остальные специализации)

- торговец (можно ходить на черный рынок, можно на официальные аукционы, можно на виртуальную биржу; входит в гильдию "Торговцы"; небоевой, но может проходить специальные логические квесты и имеет ряд преимуществ со своей механикой, чтобы избежать боевых нападок других игроков)

- мародер/разбойник (грабит тех, кто созидает; только боевой, обязательна банда или гильдия, выбирает из имеющихся, затем может создать свою; в отдельности не выделяются, но усиливают межклассовые взаимодействия в бою, именно поэтому гильдии разбойников в основном формируются по классам; могут переманивать к себе игроков других специализаций - при согласии игрока, он присоединяется к гильдии разбойников, но заработанные навыки и умения остаются)

- наемник/ассасин (по заказу убивает npc и игроков; только бовой, может быть одиночкой, может входить в гильдии разбойников; имеет ряд преимуществ по поиску и скрытности и интересных скиллов в ветках, например, подслушать любой закрытый канал связи в течение минуты)

- сталкер/археолог (рыскает по развалинам падших цивилизаций в поисках реликтовых сокровищ и плазмы; может быть боевым и небоевым; в гильдии входить не может, антаг, может образовать банду до 5 персонажей; развивает в основном поисковые навыки и чутье; играть за него сложно, но, раскачавшись, имеет ряд уникальных преимуществ, сравнимых с имбой - способности, позволяющие влиять на мир "Плазмы" (небоевой перс) или переломить ход битвы (боевой перс))

Примеры высших целей специализации: инженер - построить самый большой \*что-нибудь\* в мире;  наемник - принести голову игрока из ТОП-... турнирки; сталкер - собрать как можно больше реликтов, и пр. и пр.

11. Голда (ресурс).

Три основных типа плазмы:

- универсальные топливные (этой плазмой можно оплатить почти что угодно: оружие, шмот, улучшения вещей, и в том числе другие типы плазмы; также ей и заправляют корабли). Этот тип очень распространен. Можно добывать, зарабатывать, находить (собирать), отнимать. Видов много в зависимости от типа вещества, но в игре у топливной плазмы обозначение одно: синяя плазма.

- специальные (делятся на подвиды в зависимости от классов, так и называются). Служат целям прокачки веток специальных навыков чара. Также можно добыть, заработать, найти, отнять, а еще купить за топливную плазму.

- реликтовые (условно делятся на подвиды с собственным названием, каждый дает свои преимущества). Создают соединения, чтобы крафтить уникальное оружие или моды в зависимости от типа специализации, а также имеют возможность добавить уникальные слоты в ветку скиллов персонажа. Нельзя добыть (запасы истощены, на то она и реликтовая), можно купить (дорого), отнять (только с дропом). Основной способ – найти. Искать на необжитых планетах, пустошах. Для этого нужно находить подсказки, карты и справляться со всей фауной, которая попадается на пути. Чем дальше галактика, тем круче реликтовая плазма и сложнее ее найти.

12. Цель игры: зарабатывание ресурса, сбор лута и раскачка чара. Выполнение квестовых или общих целей. Плюс высшие цели по специализациям (могут уточняться в отдельных гильдиях).

Как бонус – рейтинг в турнирной таблице чаров.

Косвенно – поиск реликтов, кого интересует (отдельные таблицы реликтовых сокровищ, плазмы, монстров)