

Что такое “командно-ориентированный геймплей”? Под этим словосочетанием мы подразумеваем сразу несколько важных аспектов:

- Подавая заявку, вы **ОБЯЗАТЕЛЬНО** подаете ее в одну из команд. То есть одиночных игроков, не привязанных к какой-то команде на игре не будет. Сразу нужно оговориться, что вы сможете **ИГРАТЬ** самостоятельно (перемещаться по полигону, участвовать в квестах, сражаться с такими же одиночками), но основные игровые события, такие как **ШТУРМЫ ЛОКАЦИЙ**, **ПРОВЕДЕНИЕ РИТУАЛА** и **ИССЛЕДОВАНИЕ ПОДЗЕМЕЛИЙ** можно будет совершать только в группе. Если вы - одиночка на Содденском холме, то вы, скорее всего, или Ведьмак или Маг или Монстр или труп.
- У каждой команды будет выбран капитан, цель которого - объединение потенциальных игроков в команду и координация совместных действий. То, что не может себе позволить игрок-одиночка (подготовка и вывод сложного антуража, постройка крепости и лагеря и т.д.), гораздо проще сделать в команде. Кроме того, команда привязывается к определенной локации и помимо капитана команды, у нее будет локационный мастер. То есть дежурный мастер, работающий только с этой командой и обеспечивающий координацию с мастерами других локаций, мастерами-сюжетниками и мастерами по боевке. Подавая заявку в определенную команду, вы обговариваете видение своей роли с капитаном команды и локационным мастером.

Почему мы выбрали именно такой подход?

- Командно-ориентированный геймплей - это залог повышения общего уровня костюмов и антуража у игроков. Пока ты сам по себе, ты сам задаешь планку своего антуража и зачастую игроки не сильно утруждаются. Но когда ты едешь в составе команды, ты придерживаешься командных требований и заданного командой уровня. Что является лицом мероприятия на фотографиях и видео? Правильно, красивые команды, а не блеклые одиночки.
- Командно-ориентированный геймплей - это возможность дать игровые задачи максимально большому числу игроков. На игре в 100+ человек мастерская команда не в силах прописать квестовые линии для каждого желающего, да так, чтобы они не были односложными или не вели в сюжетный тупик. Более того, часто игроки теряют своих персонажей и часть сюжетных завязок исчезает вместе с ним. Другое дело, когда квестовая линия пишется из расчета на группу игроков. Группа всегда активнее и целеустремленнее одиночки, если кто-то из группы не придет на игру, все равно часть группы остается, а значит квестовые завязки не пропадут, игровая смерть одиночки чаще всего означает конец его сюжетной ветки, игровая смерть отряда лишь откладывает сюжет на будущее.
- Командно-ориентированный геймплей - это возможность сделать атмосферу в каждой локации и создать для команды отдельную квестовую направленность. Так, беглецы из Аретузы мечтают выжить и восстановить былое величие чародеев, а может даже и Капитул. Темерцы собираются с силами, для решительного контрнаступления на Заречье и им решительно необходимы союзники, а выбирать особо не из кого. Реданцы с чрезмерным упорством преследовали беглых колдунов и зашли слишком далеко от дома, чтобы обнаружить, что колдовство здесь повсюду. Эмиссары Дол Блатанны, выполняя волю Франчески Финдабаир, оказались у Содденского холма чуть ли не случайно, но так ли это? Высокомерные нильфгаардцы в лучах белого солнца видят только победу для своего императора, забывая, что это уже третья попытка покорить север. И только жители Заречья мечтают, чтобы поскорее наступила зима и все военные бы убрались прочь.
- Командно-ориентированный геймплей - это возможность создавать не линейный сюжет с мастерскими рельсами, а игру с сюжетными чек-поинтами, где выполнение основных задач командами игроков будет влиять на развитие

общейгрового сюжета. Но об этом подробнее будет в видео про сюжетные чек-поинты. Голосуйте за этот вариант!

Еще раз обращаем ваше внимание, что вы сможете играть одиночку на Содденском холме: это и маги, и ведьмаки, и монстры, и путешествующие игроки в гвинт. Но даже такая роль будет привязывать вас к локации и команде: ведьмаки получают контракты от глав локации, маги служат придворными советниками, монстры сбиваются в стаи и т.д. Наша игра ориентирована на команды, помните об этом выбирая себе роль. До встречи на “Ведмак: Содденский Холм”.