

Правила по экономике

Финансовая система.

На игре в ходу 2 типа монет: золото и серебро.

10 серебряных = 1 золотая - начальный курс, в течении игры может меняться

На начало игры все игроки получают стартовые деньги и другие ценности, согласно их роли. Основной ввод денег в игру происходит через имения дворян, далее эти деньги распределяются по локации через выплату жалований. Кроме этого заработать деньги можно любым игровым способом.

Городской торговый дом (ТД) — игротехническая точка в которой совершаются все операции с имениями, так же там происходит торговля ресурсами. Находится на городской площади. Купить на городском рынке ресурсы можно, если их туда кто то, до этого продал.

Экономические циклы:

1. 12:00-13:00

2. 19:00-20:00

(в ТД должен находиться мастер)

ТД может работать с 9:00 до 22:00 при наличии в нем мастера.

Экономический цикл - это временной период, во время которого совершаются следующие действия:

- начисляется доход с имений;
- сдаются ресурсы для улучшения имений;
- сдаются ресурсы для производственных предприятий.

Торговые Дома - располагаются в каждом городе. ТД предназначен для контроля и регистрации всех проводимых здесь экономических операций. Игроки не обязаны приходить каждый цикл за прибылью, она будет накапливаться до тех пор, пока владелец её не заберёт. Прибыль из ТД может забрать только владелец или, документально заверенный в ТД, его представитель, при наличии сертификата на имение.

Моделирование по временным рамкам.

Виртуальные дворянские имения.

Дворянин/владелец надела получает доход деньгами и ресурсами со своего виртуального имения 1 раз в экономический цикл. Во владении одного человека может быть несколько имений.

Имения приносят доход в виде золота и ресурсов: каждый цикл 2 раза в сутки, доход имений может меняться в зависимости от игровых действий, например ритуалов.

Принадлежат правителю.

На начало игры часть наделов будет распределено между игроками, согласно игровому статусу и сюжету, другая часть будет отдана на откуп правителям.

Наделы моделируются соответствующими сертификатами. Сертификаты непобираемые, передача сертификатов от одного игрока к другому происходит согласно правилам.

Эти наделы правитель государства распределяет по своему усмотрению между своими вассалами. Ограничения по количеству наделов, принадлежащих одному владельцу, отсутствуют. Далее, в процессе игры, распределение наделов происходит по следующим правилам:

1. Если владелец надела умирает, имение отходит короне, то наследники умершего могут обратиться к правителю с присягой и получить наследные земли. При этом фактически, "умерший" игрок - владелец имения передает сертификат на свои владения мастеру-региональщику, затем сертификаты направляются правителю государства, к которому имения относились. Таким образом, моделируется отход имений короне.

2. Правитель государства вправе отобрать надел/наделы у одного вассала и передать другому. Такие действия в обязательном порядке должны сопровождаться соответствующими распорядительными документами (в данном случае подделка, кража (обыск) именно таких документов не моделируется и запрещена). Игрок, по отношению к которому направлены данные действия, обязан добровольно передать сертификаты на имения своему правителю.

3. В случае гибели правителя государства или добровольного отречения от власти, смерти правящей династии в результате военных действий, полного захвата государства, автоматически все владельцы имений становятся вассалами нового правителя. От вассалитета можно отказаться, однако в таком случае имения отходят новой короне, и игрок обязан добровольно передать сертификаты региональщику/новому правителю.

Продажа/покупка/передача имения, происходит через мастерский торговый дом (ТД).

Ресурсы и материалы:

У каждого имения есть Виртуальные шахты, фабрики и месторождения - источники ресурсов.

Ресурсы реализованы в виде чипов, ресурсы полностью собираемые.

Ресурсы можно продать в торговый дом, курсы на торговлю меняются динамически, в зависимости от спроса. Цена покупки ресурса мастерами, ниже цены продажи (законы рынка), чаще будет выгоднее найти покупателя или продавца среди игроков.

В разных имениях будут добывать разные ресурсы, и цены на них будут отличаться.

Также некоторое количество ресурсов можно будет добыть в данжах.

Некоторые ресурсы можно использовать в алхимии.