

Реальные бонусы за антураж.

Как высказался в частной беседе один из игроков, собирающихся на нашу игру: «Ведьмак Содденский холм – это как игра от Blizzard, баланса нет, зато очень красиво!». И если с балансом мы еще можем что-то сделать, то на счет красоты – все абсолютно верно. Кредо нашей Мастерской группы: игра должна быть красивой!!! Действительно, проще поверить в вымышленный фантастический мир, если ты своими глазами видишь героев, сошедших с книжных страниц или экрана компьютера. Но как этого добиться? Ведь многие игроки не понимают, что красивый и детальный костюм для персонажа ролевой игры – это норма, а не подвиг во имя мастеров? Что может побудить команду строить вычурные здания или возводить шатровый городок? Наш ответ – быть КРАСИВЫМ должно быть ВЫГОДНО!

Итак, о каких же бонусах идет речь? Главный бонус за антураж – это орены. Мы предлагаем три ключевые возможности для получения этих дополнительных оренов за антураж.

1. Внешний вид. Естественно, все игроки проходят фотодопуск на игру «Ведьмак: Содденский холм», но часто прохождение фотодопуска означает, что костюм соответствует минимальным требованиям, но не более. Если же костюм выделяется своей красотой, комплексностью и антуражностью, то при регистрации игрок может получить еще несколько бонусных оренов. И учтите, речь здесь идет не только о многослойном вычурном костюме рыцаря или чародея, владелец сложного и детализированного костюма пехотинца тоже может рассчитывать на бонусы.
2. Отыгрыш. Отыгрыш - это неотъемлемая часть ролевой игры, но, как и с костюмами, часто игроки ограничиваются лишь несколькими фразами или действиями, а ведь чем серьезнее отыгрыш, тем ярче впечатления от игры. Многие механики нашей игры, например обрядовая магия, Час Ремесла или создание алхимических зелий, включают в себя сложные манипуляции или слаженные действия группы игроков. Чем ярче, образней, многогранней отыгрыш игроков в такие моменты, тем выше шанс достигнуть желаемого, тем больше сумма финального вознаграждения и так далее. Не забывайте, все важные игровые моменты должны быть засвидетельствованы региональным мастером, ведь именно из его суммы будут появляться бонусные орены.
3. Домашние заготовки. Многие элементы игрового мира, игроки делают заблаговременно и везут с собой на полигон. Тут и личный антураж, и бытовой лагерь, но в первую очередь мы говорим про обустройство локации. Заходя в локацию, игрок должен попадать в особую атмосферу, которая бы сама по себе погружала его в мир игры и выключала пожизненные разговоры. Такая атмосфера не берется из ниоткуда, а создается руками и умом идейных команд и на это идут вполне реальные деньги. Наша мастерская группа считает, что это начинание нужно поддерживать и поэтому постройки в локации будут приносить игрокам регулярную игровую прибыль. Скорее всего, вы уже читали об этом в правилах по экономике и по локациям, строениям и механизмам, а если нет – сделайте это сразу по завершению просмотра этого ролика. Важно, что прибыль от таких зданий тоже будет варьировать от уровня антуражности. Не забыли мы и об осадных машинах.

Красота и антуражность этих инженерных чудес будет влиять на осадный хитосъем или на стоимость присоединения данной машины к отряду!

Эти три кита антуража – костюм, отыгрыш и домашние заготовки, держат на своих спинах общий уровень антуражности всей игры. И, как бы банально это не звучало, здесь все зависит от вас, уважаемые игроки. Красота и достоверность игрового мира создается каждым игроком, на протяжении всей игры. Возьмите себе за правило выглядеть хорошо и играть хорошо. А мы со своей стороны постараемся поощрить каждого, кто этого достоин!