

ПРАВИЛА ПО ЭКОНОМИКЕ

ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1) В экономике выделяется 7 видов ресурсов:

- золото
- дерево
- камень
- сера
- самоцветы
- ртуть
- кристаллы

2. На игре присутствуют экономические сезоны:

СУББОТА:

1-ый сезон: с 10:00 до 14:00

2-ой сезон: с 14:00 до 18:00

3-ий сезон: с 18:00 до 22:00

4-ый сезон: с 22:00 субботы до 08:00 воскресенья

ВОСКРЕСЕНЬЕ:

5-ый сезон: с 08:00 до 12:00

6-ой сезон: с 12:00 до 16:00

В течение каждого игрового сезона все локации и персонажи, задействованные в экономике, совершают экономические действия. Об этом читайте ниже.

3. Захватывать шахты может только ГЕРОЙ.

4. Мастер вправе изменять правила по необходимости.

РЕСУРСЫ

Все ресурсы на игре будут представлены условными бумажными монетами, на которых будет обозначен конкретный вид ресурса. Ресурсы используются для строительства и улучшения зданий, оплаты товаров и услуг, выполнения определенных квестов и т. д. Ресурсы можно получить, захватив шахты, обнаружить в найденных сокровищах, получить в обмен на товары и услуги. Так же некоторые здания в городах приносят определенные ресурсы.

Золото – главный ресурс, самое универсальное платежное средство на игре. С помощью него можно приобретать артефакты, заклинания, строить здания в городах, использовать для игровых целей: подкуп, найм и тп. Поест в трактире можно только за золото.

Такие ресурсы как дерево, камень, сера, самоцветы, ртуть, кристаллы по большей части нужны для строительства зданий и выполнения игровых квестов.

ГОРОДА ХАРМОНДЕЙЛ И ЗОД

Герои могут строить и улучшать различные здания в городах для получения важных эффектов. Строительство можно начать только когда Город собрал все необходимые ресурсы. За один сезон можно построить любое количество зданий. Но в один сезон нельзя строить здание и его улучшение. Все городские постройки осуществляются через Мастера.

Список улучшений и их стоимость:

Здание	зол	дер	кам	сам	кри	сер	рту
Замок (Хармондейл)							
1. Ратуша (построена)	0	0	0	0	0	0	0
- Магистрат	2000	0	0	0	0	0	0
- Капитолий	3000	0	0	0	0	0	0
2. Форт (построен)	0	0	0	0	0	0	0
- Цитадель	1000	10	30	0	0	0	0
- Замок	3000	20	50	0	0	0	0
3. Сторожевой пост (построено). Здесь нанимаются копейщики и лучники	0	0	0	0	0	0	0
- Сторожевая башня. (Нанимаются алебардщики и стрелки)	500	5	10	3	3	0	0
4. Казармы (построено) Здесь нанимаются рыцари и кавалеристы	0	0	0	0	0	0	0
- Ристалище (нанимаются крестоносцы и чемпионы)	1000	20	5	5	5	0	0
5. Монастырь (построено)(нанимаются монахи)	0	0	0	0	0	0	0
- Храм (нанимаются фанатики)	1500	10	10	5	5	3	3
6. Портал славы (построено) Нанимаются ангелы	0	0	0	0	0	0	0
- Портал доблести (нанимаются архангелы).	2000	15	15	5	10	5	5
- Хранилище ресурсов	1000	10	10	0	0	0	0
8. Гильдию магов 1 уровня	500	10	10	1	1	1	1
9. Гильдию магов 2 уровня	1000	10	10	3	3	3	3
10. Гильдию магов 3 уровня	1500	10	10	5	5	5	5

Здание	зол	дер	кам	сам	кри	сер	рту
Инферно (Зод):							
1.Ратуша (построена)							
- Магистрат	2000	0	0	0	0	0	0
- Капитолий	3000	0	0	0	0	0	0
2.Форт (построен)	0	0	0	0	0	0	0
- Цитадель	1000	10	30	0	0	0	0
- Замок	3000	20	50	0	0	0	0
3.Котел Бесов (построено). Здесь нанимаются бесы и гоги	0	0	0	0	0	0	0
- Храм грехов (Нанимаются черти и магоги)	500	5	10	0	0	3	3
4. Врата демонов (построено) Здесь нанимаются демоны и порождение зла	0	0	0	0	0	0	0
- Преисподня (нанимаются рогатые демоны и адские отродья)	1000	20	5	0	0	5	5
5. Огненное озеро (построено)(нанимаются ифриты)	0	0	0	0	0	0	0
- Огненное море (нанимаются султаны ифритов)	1500	10	10	3	3	5	5
6. Покинутый дворец (построено) Нанимаются дьяволы	0	0	0	0	0	0	0
- Заброшенный замок (нанимаются архидьяволы).	2000	15	15	5	5	10	5
- Хранилище ресурсов	1000	10	10	0	0	0	0
8.Гильдию магов 1 уровня	500	10	10	1	1	1	1
9. Гильдию магов 2 уровня	1000	10	10	3	3	3	3
10. Гильдию магов 3 уровня	1500	10	10	5	5	5	5

Назначение и доход зданий

1.Ратуша – 1000 золотых раз в сезон

2.Магистрат – 2000 золотых раз в сезон

3.Капитолий – 4000 золотых раз в сезон

4.Хранилище ресурсов – 10 дерева, 10 камня раз в сезон

Цитадель – требуется для постройки Магистрата

Замок – требуется для постройки Капитолия.

Гильдия магов 1 уровня каждый сезон приносит три случайных заклинания первого уровня.

Гильдия магов 2 уровня каждый сезон приносит три случайных заклинания второго уровня.

Гильдия магов 3 уровня каждый сезон приносит три случайных заклинания третьего уровня.

ШАХТЫ

Шахты приносят определенное количество ресурса раз в сезон. Чтобы получать доход с шахты, Герой должен захватить ее – уничтожить всех защитников и установить свой флаг. После этого его флаг НЕ должен быть снят до конца экономического сезона – тогда Герой получит прибыль с этой шахты. **Захватывать шахты и устанавливать свое знамя может ТОЛЬКО Герой.**

Доходы с шахт каждый сезон

Золотая шахта - 1000 золота
Лесопилка – 20 дерева
Рудная шахта – 20 камня
Россыпь самоцветов – 5 самоцветов
Кристальная пещера – 5 кристаллов
Серный карьер – 5 серы
Лаборатория алхимика – 5 ртути

РЫНОК

1. Игрок может выменять на рынке ресурсы по выгодному (для рынка) курсу.
2. На рынке игрок может купить или продать артефакты.
3. На рынке можно продать пшеницу или муку.

Стоимость ресурсов на рынке при покупке:

1 дерево – 25 золота
1 камень - 25 золота
1 кристалл - 50 золота
1 сера - 50 золота
1 самоцвет - 50 золота
1 ртуть – 50 золота

Стоимость ресурсов на рынке при продаже:

1 дерево – 5 золота
1 камень - 5 золота
1 кристалл – 10 золота
1 сера - 10 золота
1 самоцвет – 10 золота
1 ртуть – 10 золота

Локации, задействованные в экономике:

ГИЛЬДИИ получают доход от оплаты за обучение Навыкам. Если персонаж становится членом Гильдии, то ему полагается прибыль, размер которой устанавливается Главой гильдии.

Стоимость обучения навыкам:

Навык первого уровня – 50 золотых

Навык второго уровня – 100 золотых

Навык третьего уровня – 150 золотых

Навык четвертого уровня – 200 золотых

В **Гильдии магов** можно приобрести заклинания. В **Гильдии воров** можно приобрести отмычки для замков.

КРЕСТЬЯНЕ каждый сезон собирают урожай, везут на мельницу, а полученную муку продают на рынке. Большая часть полученной прибыли в виде налога платиться Хозяину крестьянского хутора.

ХОББИТЫ каждый сезон собирают брюкву и табак, после чего везут продавать товар на рынок.

ФЕИ раздают золото и ресурсы – для одной локации раз в сезон.

АРЕНА. За победу на Арене можно получить золото, ресурсы или артефакты.

ВЕДЬМЫ продают зелья для лечения, а также противоядие. Кроме того, они могут лечить, только за золото.

БИБЛИОТЕКА занимается продажей игровых документов и заклинаний.

ТАВЕРНА – а здесь можно неплохо подкрепиться, но только за золото.