

Описание функциональных характеристик Игры «Легенда: Наследие Драконов»

Оглавление

1.	Общее описание	2
1.1.	Мир игры	2
2.	Обучение	3
3.	Пути развития.....	3
3.1.	Стили боя	3
3.2.	Профессии	4
4.	PVP	5
4.1.	Поля битв	5
4.2.	Сражения	5
4.3.	Доблесть и звания.....	6
5.	Репутации	6

1. Общее описание

«Легенда: Наследие Драконов» (также DWAR — от Dragon War) — условно-бесплатная Браузерная многопользовательская ролевая онлайн-игра, разработанная студией IT Territory. Для игры в «Легенду» требуется доступ в Интернет. Играть можно в браузере, либо скачав и установив клиентскую программу. Доступны также мобильные версии для операционных систем Android и iOS.

«Легенда: Наследие Драконов» дважды (в 2010 и 2011 годах) выигрывала Премию Рунета (в номинации «Народная десятка», где самый популярный ресурс Рунета определяется путём интернет-голосования). В 2007 и 2009 годах «Легенда» занимала в «Народной десятке» пятое место, в 2008 году — восьмое.

1.1. Мир игры

Действие «Легенды» разворачивается в магическом мире Фэо, разделенном на два материка - Огрий и Хаир.

На материке Огрий обитает раса Людей. Эта раса выделяется из основной массы обитателей мира Фэо более высоким уровнем интеллекта. Люди мало воевали, но много работали, постигали науки и достигли определенных высот на этом поприще.

На материке Хаир у подножия огнедышащего вулкана Кровавый монстр обитает раса Магмаров. История гласит, что эти существа вышли из недр вулкана, в их жилах течет раскаленная лава. Магмары также отличаются недюжинными физическими способностями и силой духа.

Люди и Магмары – непримиримые противники, чья вражда привела к разрушению ткани реальности и вторжению демонов Хаоса. Казалось, что нет спасения, и скоро Хаос станет единым властелином всего живого, как вдруг небеса разверзлись, и, покачиваясь на колыбели ветра, явилась миру Шеара Повелительница Драконов. Используя энергию каждой из рас, она сотворила двух драконов. Белый дракон Эрифариус стал олицетворением Людей, а Черный дракон Стриагорн - Магмаров.

Любой желающий может войти в игру, примкнув к одной из враждующих сторон – Магмарам или Людям, и погрузиться в неистовую битву. Игрокам предстоит развивать своего персонажа, выполнять разнообразные задания, вести сражения с различными монстрами и другими игроками, развивать профессии, участвовать в различных событиях. Кроме того, «Легенда» предлагает широкие возможности для коллективной игры.

В «Легенде» игроков ждут:

- Возможность выбора стиля боя из трех классов;
- Возможность выбора доспехов из более 90 комплектов для разных уровневых групп;
- Бои в режимах PVE и PVP;
- Различные сюжетные задания;
- Более 40 различных репутаций;

- Возможность участия в PVP битвах группой игроков;
- Коллективные PVP-турниры

2. Обучение

После регистрации новый игрок попадает в первоначальную локацию, где его ждет специальный НПС с вводным заданием. Выполнение первоначальных квестов происходит по цепочке, сопровождается системными подсказками в чате и выделением необходимых объектов в интерфейсе игры. Начальные задания знакомят игрока с основами боя, охоты, торговли, передвижения по карте мира и ориентированию в интерфейсе игры.

Помимо подсказок при выполнении стартовых заданий, в Игре есть обширная библиотека с различными учебниками и пособиями. Также существует игровая структура добровольцев Ментор, целью которой является помощь игрокам в игровых вопросах. Ментором может стать любой игрок, чтобы делиться своими знаниями и опытом.

3. Пути развития

Развивая своего персонажа, игрок может делать выбор, каким стилем боя будет обладать персонаж, какими профессиями владеть, какие репутации получать.

3.1. Стили боя

Стиль боя персонажа определяется надетыми на него доспехами. В Игре существует три стиля боя – Костолом, Тяжеловес и Ловкач.

Костолом наносит более частые критические удары, имеет более высокую силу ударов. При прочих равных условиях у Костолома быстрее проходят бои, чем у Ловкача и Тяжеловеса. В то же время, у Костолома не лучшая защита, что делает этот стиль довольно уязвимым. Данный стиль боя подходит тем, кто хочет быстрых боев и сильных ударов.

Тяжеловеса отличает высокий уровень жизни, частые блоки ударов противника и относительно слабые удары. По стойкости в затяжных боях стиль Тяжеловеса - лидер. Слабые удары и, как следствие, сравнительно небольшой урон можно компенсировать использованием супер-ударов. Этот стиль боя подходит тем, кто заинтересован в выживании в затяжных боях.

Ловкач - золотая середина между Костоломом и Тяжеловесом. У Ловкача не такой сильный удар, как у Костолома, но ощутимее, чем у Тяжеловеса. Преимуществом Ловкача является возможность увернуться от удара противника, что дает шанс дольше продержаться в бою.

Выбранный игроком стиль не будет окончательным и бесповоротным. Если во время игры игрок предпочтет сменить класс персонажа, то сможет сделать это, выбрав для него другое облачение.

3.2. Профессии

Профессия – навык, позволяющий зарабатывать персонажем игровые деньги. Профессии делятся на три группы – добывающие, производственные и дополнительные. В каждой группе игрок может выбрать одну из трех профессий.

Добывающие:

Геолог — разведка полезных ископаемых, поиск, сбор и изучение различных горных пород, минералов, полудрагоценных и драгоценных камней.

Травник — изучение флоры, составление гербариев, обработка растений для дальнейшего их применения в различных областях.

Рыбак — ловля рыбы не только для приготовления пищи, но и для изготовления различных магических ингредиентов.

Производственные:

Алхимик — изготовление боевых эликсиров для использования в боях. Для работы необходимы рецепты, колбы и ингредиенты (травы).

Ювелир — изучение магических рун, а также обработки и огранки драгоценных камней.

Колдун — изготовление волшебных свитков и других магических предметов.

Дополнительные:

Палач — пассивное умение наносить противнику увечья и ослаблять его способности. Доступна с 6 уровня.

Взломщик — позволяет вскрывать закрытые на ключ шкапулки, сундуки, ларцы и снимать оковы. Доступна с 3 уровня.

Целитель — излечивает травмы персонажей игроков, полученные в боях как друг с другом, так и против монстров. Доступна с 4 уровня.

У персонажа одновременно может быть три профессии – по одной из каждой группы. При этом выбор профессии не окончателен. Игрок может сменить текущие профессии на другие. Для этого необходимо избавиться от текущих навыков, либо «сбросив» их, либо «заморозив», и выполнить задание на получение новой профессии.

4. PVP

Основа игры «Легенда: Наследие Драконов» - противостояние расы Людей и Магмаров. Сразиться с противником можно на различных Полях битв, сражениях и в локациях мира Фэо.

4.1. Поля битв

Поля битв различаются по количеству участников, времени для сражения, условиям победы и уровневой группе участников.

Арена подземных рыцарей - одна из разновидностей полей битв, проходящая в формате «2 на 2». Принять участие могут игроки от 3 уровня. Битвы проходят с разделением на уровни и расы.

Древний храм избранных – одна из разновидностей полей битв, проходящая в формате «3 на 3». Принять участие могут игроки от 3 уровня. Битвы проходят с разделением на уровни и расы.

Кристаллические пещеры – одна из разновидностей полей битв, проходящая в формате «6 на 6». Принять участие могут игроки от 3 уровня. Битвы проходят с разделением на уровневые группы и расы.

Горнило войны – особый вид сражений, проходящий на Арене негаснущего пламени в формате «двое на двое». Принять участие могут игроки от 16 уровня. Битвы происходят по уровням без разделения на расы (как Хаотичные битвы).

Хаотичные битвы - особый вид сражений, проходящий в формате «стенка на стенку», для игроков от 5 уровня. Сражения проходят в специальной локации «Выжженные земли» в определенное время для каждого уровня ежедневно.

Полуденные Своды - поле битв для игроков от 16 уровня. Битвы проходят на гладиаторском сервере battle.dwar.ru между двумя командами по 4 игрока, без разделения по расе. Сражения проходят всю неделю с понедельника по воскресенье по расписанию.

Поля битв прошлого - особые поля битв, проходящие на гладиаторском сервере battle.dwar.ru, где участвует не персонаж, а его аватар определенного уровня. Характеристики персонажа не влияют на характеристики аватара. Все участники в равных условия. Разделяются Кристаллические пещеры прошлого, Древний Храм прошлого, Плато прошлого.

4.2. Сражения

Во время некоторых массовых событий одним из этапов являются битвы с другой расой в определенных локациях. При победе над противником по итогу этапа раса-победитель получает некоторые преимущества. Так во время Новогоднего события в столице победителей появляется раньше новогодняя ель, что позволяет получить больше

событийных жетонов. При победе над противником в событии Торговое путешествие товары в магазине для расы-победителя будут дешевле, чем у проигравших.

4.3. Доблесть и звания

Участвуя в сражениях с другой расой – на Полях битв или в локациях, персонаж зарабатывает очки Доблести. При наборе определенного количества Доблести персонаж получает Звание. Наличие звания позволяет игроку приобретать различные товары, усиливающие персонажа – усиленные доспехи, оправы в доспехи, пояса.

5. Репутации

В игре «Легенда: Наследие Драконов» существует около 40 различных репутаций, повышая уровень которых персонаж получает различные награды. При достижении определенного уровня репутации в интерфейс информации персонажа выдается медаль. Каждая медаль дает некоторое количество очков, которые, в свою очередь, складываются в Репутационный Рейтинг. При достижении определенного уровня рейтинга персонажу становятся доступны уникальные товары в Сокровищнице Шеары.