# Общее

Из городов основных государств можно перейти к открытой карте (с несколькими небольшими населенными пунктами) игроки отправляются на боевые точки, которые являются отдельными ПВП аренами средних размеров (тактические) (предположительно 5 на 5 человек + аи мобы, также есть режим 1 на 1 на небольшой арене, и желательно еще сделать 2 на 2)

В ПВП миссии можно попасть как сразу с города (телепортирует) так и с места миссии выдачи на открытой карте. После ПВП боя игрок может сразу вернуться в город, а может выйти в месте выдачи миссии на открытой карте.

При этом на сервере подсчитывается какая из сторон побеждает чаще на этой арене(в процентном соотношении) и фракция с наибольшим процентом побед берет эту арену и населенный пункт под свой контроль (отображается на глобальной карте)

В населенных пунктах есть охрана (как в WoW) которая нападает на фракции которые не владеют этой точкой.

**Требуется сделать:**

1. Миссия 01
2. Город Каэлиса
3. Город Синдессиса
4. Миссия 02

**Варианты режимов миссии:**

* осада (одни в защите, другие осаждают)
* захват точек
* царь горы
* групповой дезматч (с 1 жизнью на раунд – 3-5 раундов)
* голодные игры (дезматч выживание)
* обычное групповое ПВП на количество убийств

**Дополнительно ПВЕ-хардкорный контент:**

на миссиях может присутствовать ПВЕ хардкорный пве босс\пачка мобов, требующий хороших игровых навыков для его убийства, но необязательный (гдето на краю миссии спрятанный в пещеру или еще куда)

ОГРАНИЧЕНИЯ (тщательно обдумать нужно ли делать):

Вода – рядом с большими водоемами\морями миссии не делать, так как нету морского контента и механики. Морские бои на кораблях пока рано делать, да и не нужно.

Боевая техника (танки и тп) – много не стоит делать\либо не давать игрокам возможность садиться (только как мобы\АИ). Так как перекроет основную суть боевой механики (изза боевой мощи всяких танков. А если делать технику не такой мощной, то это уже очень нелогично получается)

# Миссия 01

## Варианты:

* завод
* добывающая станция
* **редкий ресурс**
* форпост
* древние раскопки
* захват цели (заложник ученый\информатор\генерал)

## Проработка вариантов:

### Редкий ресурс

Сражение на карте за редкий ресурс. 5 на 5 игроков. Удержание точки (царь горы). При накоплении ресурса у команды активируется гигантский боевой робот(робоголем)\установка для мощной стрельбы, с помошью которого игроки уничтожают базу врага.

**Режим:** царь горы

Захватить и удерживать точку. Чистое командное пвп. Команда с бо’льшим количеством ресурса имеет большее время респауна (на процентов 30-50%).

У тех у кого быстрее накопился ресурс (командные очки) активируется гигантский боевой робот(робоголем)\установка для мощной стрельбы. Один из игроков садится за пушку и расстреливает вражеский обьект на базе. Остальные могут взять остальное управление роботом (передвижение, доп. оружия). При достижении максимума очков второй команды, у нее тоже активируется это оружие, и может завязаться бой на роботах\големах между командами. При разрушении обоих роботов можно сделать ничью.

Среднее время набора максимума очков при захваченной точке 5 минут, учитывая 2 команды, это время увеличивается в два раза + время на передвижения при нейтральной точке(5 минут в общем) + время на захват (нейтральная позиция точки)(5 мин)+ битва на гигантских роботах\големах (10 минут**– в итоге получится сессия на минут 25-35.**

Из-за больших размеров карты передвижение будет разбавлять пвп замесы (спавн, пробежаться до места битвы = выбрать хорошую позицию для атаки, подготовить боевые возможности, атаковать). \**Так что нужно что-то придумать, чтоб бежать до цели было не скучно. (транспорт для передвижения на базе к примеру)*