

Событие «Путешествия во времени»

Автор: Три_медведя

Конкурсная работа:

Путешествия во времени - миф или реальность?! Возможно, это выдумки фантастов, а может быть и скорое будущее). И вот, совершенно случайно, благодаря сайту викиликс мир узнал то, что от него скрывали: путешествия во времени - это реальность! Из-за чудовищной аномалии, существующей в зоне далекой Мерании, машины времени периодически появляются в джунглях, когда их никто не ждет. Толпы "охотников за временем" потянулись в Меранию, но Мерания не прощает ошибок и только самым суровым и находчивым выпадет шанс стать избранным!

На карте периодически в разных местах появляется машина времени (можно в виде телефонной будки). Об этом появляется уведомление, как и при появлении нового склада. Из-за аномалии вокруг машины появляется сильное излучение, которое уменьшает здоровье персонажа. Чтобы зайти в машину нужно иметь допустимый уровень розыска, так как преступникам здесь не место! А также наличные, как же без них (20 чипов). Ну вот вошли в будку, там барабанный телефонный аппарат. На табло появляется Якубович в форме) и предлагает вам крутить барабан. Шанс для боя только один! Первый раз бесплатно, второй и последующие разы за чипы (только для замены выпавшего предложения), крутим, выпадает цифра (или значок, который соответствует определенной эпохе). Выбираем предложение или крутим еще раз за чипы. Выбрав предложение, вступаем в бой, при победе получаем награду.

Предложения по эпохам:

- 1 - древние люди с палками и камнями при поддержке мамонтов атакуют вас, при победе получаем баф - огонь.
- 2 - Древний Египет, войска нубийцев во главе с фараоном атакуют вас, при победе получаем части пирамиды, собрав все части - супербаф.
- 3 - Древняя Греция и знаменитая фаланга, при победе дары богов в ассортименте.
- 4 - Древний Рим, легионеры черепахой атакуют вас, при победе - орел легиона, может заменить талисман у перса.
- 5 - Средние века, рыцари атакуют, при победе выпадает грааль - при использовании в бою (подобно аптечке) здоровье остается неизменным в течение опред. времени.
- 6 - Мировая война, пехотинцы и танки, при победе - осколки снаряда, которые заменяют мерит (уж очень мерита не хватает).
- 0 - будущее, битва против Теслы и дронов, при победе навароты для зононской машины высокого качества.

P.S. Цифры (или значки) можно продолжить на выбор, события и призы тоже выдумать). Привет от любителя истории).

Событие «Секретная тюрьма Диктатора»

Автор: ГЕКАТОНХЕЙР

Конкурсная работа:

Противники диктаторского режима начали таинственно пропадать. Начали ходить различные слухи, одни другого ужаснее, о том куда и что и при каких обстоятельствах с ними произошло. И вот недавно наши разведчики сообщили, что им удалось узнать информацию о существовании в одной из областей Мерании, а конкретно в Зоне, тюрьмы для особенно важных представителей сопротивления. Один из заключенных этой тюрьмы каким то образом сбежал, правда ничего толком узнать от него так и не удалось он абсолютно безумен, страшно подумать что он пережил. Тебе предстоит обнаружить эту тюрьму так как череда таинственных исчезновений членов генералитета и посвященных в секреты сопротивления не может остаться безнаказанной. Угроза того что противник узнает о наших планах стала слишком высокой Амиго. Найди ее.

Теперь конкретно о локации: саму тюрьму на карте обнаружить нельзя (на то она и секретная) В ящике снабжения (аванпосте повстанцев)(с определенным процентом возможности) выпадает инструкция с указаниями примерных координат нахождения этой тюрьмы, имея данную инструкцию (и побродив по зоне) ты натыкаешься на нее. Всплывает окно с последующими действиями: подкрасться и попытаться проникнуть или же уйти. В 1 случае (при хорошей скрытности ты туда проникаешь, если ее нет ты нарываешься на охрану) попав в тюрьму ты находишь пленника (ты находишь пленника и во время его спасения он говорит о секретных данных что хранятся в сейфе коменданта, далее на выбор: попытаться найти секреты или же экстренно эвакуировать пленника) Если выбор пал на эвакуацию, после выбора данной возможности рандомно получаешь чтонибудь ценное допустим ящик с талонами сталкера) если рискуешь и ищешь секрет то (тут уж вам подумать что может быть в награду, я предлагаю схему какого-нибудь супер оружия в зону ну или мега улучшение) во время поисков срабатывает сигнализация и у тебя есть всего пара минут чтобы успеть сразиться с охраной, забрать данные и слинять. неудачнику смерть.

Событие «Охотник за головами»

Автор: Forward_FCSM

Конкурсная работа:

1) Предлагаю ввести новое событие, которое будет называться "Охотник за головами"(например). На карте будет обозначаться, как пиратский флаг или череп. Чтобы удачно пройти миссию, необходимо совершить рейд на 3-х игроков(например) и победить их. За каждого побежденного будет даваться карта какая-нибудь, как доказательство при предъявлении заказчику(как история события). Плюс

необходимо доплатить 150 чипов и получить взамен ящик, в котором может находиться что угодно, а именно: а) схемы на крутой шмот для зоны,

б) схемы на крутой шмот не для зоны,

в) схемы на крутое ружьё для пвп. И т.д. придумать можно что угодно, в том числе и схемы на найм.

Событие «Конвой»

Автор: Dispenser

Конкурсная работа:

Ну я могу предложить событие "Конвой". Карту сделать длинную 8-9 грузовиков из некоторых вылезает войска диктатора + можно в конце сделать что-то типа боса или громилу какого нить или бтр на 5-10к НР, чтоб было непросто захватить конвой. Конвой передвигается примерно 1 клетка за 30 сек и ездил между аванпостами или складами. Конвой лучше сделать на полуострове тк в трупобах негде будет ездить. Конвой появлялся раз в 5-10мин после уничтожения первого. Вещи в нём можно сделать 4-5 вещей без чипов и сделать открыть сейф/ящик за некоторое количество чипов. Сложность конвоя можно сделать зависящую где он проезжает, например после первого поста там будет 4-5 грузовиков и босс 2-3кНР но и хлам хуже и меньше в количестве ну там 1-2 вещи, а после третьего можно сделать как я писал выше. Можно будет просто напасть на конвой, устроить засаду(надо скрытность и чипы, уменьшится количество НР у босса и несколько отрядов диктатора будут ранены/убиты), окружить(экип+чипы, нападаешь сразу с 3 сторон а не с 1 как в других случаях + босс будет ранен и 1-2 отряда диктатора уже убиты перед началом сражения). Ещё пока я это писал у мя возникла идея мб сделать ещё и "Мирные конвои" которые надо защищать от войск диктатора/марадёров. За успешную защиту даду 3-8 вещей в зависимости где защитил за 1,2 или 3 постом. Бои будут проходить так: 2-3 отряда мирных с оружием ваши отряды и не даёте воскам диктатора/марадёрам сломать все грузовики, количество грузовиков и количество и сила врагов будут зависеть за каким постом обороняешь. Мирные конвои будут проходить между деревнями.

Событие «Арена»

Автор: LordNord

Конкурсная работа:

История: Мерания славится на весь мир своими безбашенными наёмниками и именно поэтому Меранию решил посетить известный голливудский режиссер и продюсер Лысый Джонни. Одно его имя уже предвещает что-то нехорошее, не правда ли? Лысый Джонни представляет свой новый проект: реалити шоу "Гладиатор XXI Века". Пусть бездельники смотрят на кровь и смерть на своих телеэкранах, не важно, ведь это твой шанс разбогатеть и прославиться, боец.

Механизм: Персонаж заходит на клетку подготовки к бою [без своих обычных наемников] и покупает за чипы временных помощников в бою.

Затем переходит на клетку собственно арены, ему подбирается противник и происходит собственно бой. Можно сделать так же 3 на 3.

При поражении персонаж теряет 95 зоновского здоровья. При победе - 50. Естественно, победитель получает какой-нибудь приз.

Ник игрока, одержавшего больше всех побед высвечивается на табло [в оформлении самого процесса боя]

Ради интереса и традиционных боев с мобами можно добавить нападение на охрану самого Лысого Джонни.

Почему PvP в зоне необходимы:

На данный момент в зоне из PvP только грабёж раскаченными персонажами слабых, никакого соревнования.

В арене противник будет подбираться случайно, поэтому шансы на победу будут у всех.

Уважаемая администрация игры Riot, было бы замечательно, если бы вы реализовали зоновские PvP-бои.

Не обязательно именно в такой форме, главное суть.

Событие «**Эскорт**»

Автор: ЯГУАР-ДЕЛЬТА

Конкурсная работа:

в сопровождение дается 1 из 3 вариантов персонажей:

- турист(журналист)

-торговый эмиссар

-резидент внешней разведки.

Данные субъекты будут задавать маршруты:

1- турист - пошагово,

2- эмиссар- от точки к точке

3- резидент- -только конечную, давая право выбора маршрута игроку...
Все - несут багаж, так , что понадобится место для их клади в рюкзаке.
все события зоны-на маршруте- не отменяются, при этом- турист- привлекает внимание патрулей на 2 пункта, эмиссар- 1 пункт,-
резидент- становится членом отряда, и особо не привлекает внимания...
во время схваток- помогает резидент, торговый эмиссар- может помогать-отбиваться от собак,
турист- же обуза для отряда.
на прохождение миссии-дается дополнительный бафф и эффекты:
-турист-+ 15 ко всем параметрам,+ 5 на зоркость
- эмиссар- +10 к о всем параметрам, + 5 на скорость
- резидент+5 к параметрам, + 5 на скрытность
помимо- этого- субъекты имеют свойства понижать уровень розыска:
- турист- в городах, деревнях, розвалинах.
- эмиссар- на торговых постах,
- резидент- после схватки с патрулем,
миссия по времени занимает4-10 минут, и розсчитана на 20-25 ходов, может быть прекращена -по инициативе игрокав контрольных точках маршрута- при этом оплата будет незначительной
вознаграждение за миссию :
-турист- платит 100 % чипов+сувенир- синего, фиол,красного цвета
-эмиссар-75 % чипов + синего- фиол качества ящики розхода, военные ящики
- резидент- 50 % чипов и призом на жетоны...
Призы, после событий(ловушки, патрули)- ограничить-
- турист- только из розвалин, и ловушек, эмиссар- дополнительно- после свор собак
- резидент- позволяет все...
думаю- эта идея внесет разнообразие))

Событие «Завод»

Автор: zhekasss

Конкурсная работа:

Высоко в горах, оборон пром армии диктатора, до всплеска активности радиоактивных аномалий в зоне, проводил сверхсекретные разработки и производство механических дронов и других видов передового вооружения, но после неудачного эксперимента весь персонал и оборудование пришлось эвакуировать в срочном порядке. Все что не удалось забрать, осталось под охраной автоматической сигнализации, которую в спешке активировал один из преданных сотрудников предприятия (личность не установлена, так как в тот день было очень много погибших и пропавших без вести)
Благодаря передовому снаряжению исследователи зоны имеют возможность обследовать уцелевшие цехи и ангары смертоносного производства.
Событие находится за вторым блокпостом на картах "трусобы" (в слепой зоне влево от блокпоста, по пути к складу) и "полуостров" (в крайнем правом нижнем углу у подножья горного хребта).
Проходится в три этапа, для запуска необходимо иметь как минимум 40 чипов.
На первом этапе самым бесстрашным командирам предстоит сражение с девятью дронами модели Mk.8 или же выбрать, имея уровень скрытности 120+, дезактивировать смертоносные машины за 20 чипов. Награда за прохождение первого этапа: 1 вид разведанных случайного типа.

На втором этапе игроку предлагается сразиться с более мощными шестью ракетными дронами, с дальностью 20, при этом предоставляется возможность создать сбой в электро сети (при уровне зоркости 90+) за 40 чипов и таким образом избежать неминуемого сражения) Награда за второй этап - один серый, зеленый или синий армированный ящик.

Третий этап, самый сложный, но и самый интересный) Игроку предстоит сражение с тремя большими механическими монстрами под прикрытием двух ремонтных дронов Mk.8 и одного радио-дрона Mk 6 или же избежать сражения (имея уровень экипировки 140+) путем взрыва главного генератора за 60 чипов. Награда за прохождение третьего этапа - случайная схема для сборки оружия.

За каждый пройденный этап события штраф +2 розыска. В начале события розыск сталкера (рейдера) должен быть меньше 4.

Событие «Cave»

Автор: Azirel

Конкурсная работа:

Inside Cave you can find Miners (like from clan operation), but not always.

Cave have three tests: keen vision, equipment and speed movement:

Keen vision - to find entrance without protection (this miners), I propose 100.

Equipent - to options inside;

* 80 or more: "Use the pickaxe"

* 140 or more: "Use the dynamite"

and third option, cost in chips: 30 chips for "Use a drill mining"

Speed movement - to escape, when cave to collapse (test pass to avoid injury), I propose 30.

Loot from inside:

<http://riotclub.ru/images/15/predmetto1.JPG> often <http://riotclub.ru/images/15/predmetto1.JPG> (but purple, 6k peso) simply

<http://riotclub.ru/images/15/predmetto1.JPG> (but red, 9k peso) rare

<http://riotclub.ru/images/16/merotto1.jpg> very rare, only from "... dynamite" and "... drill mining"

Рассказ в стихотворной форме «Мерит»

Автор: Evpat-aries

Конкурсная работа:

Сидел я дома и скучал, там за окном зима,

и скука грызла всё меня, невероятная.

Чу, вдруг, сигнал, ОНА, открыта вновь!

И интересом увлечённый, идти я в бой готов!

И вот, на всех порах "сажусь" в свой квадрик и в путь мчусь.
И по равнинам и холмам, к мечте своей стремлюсь!
Да, здесь всегда тепло и кажется покой,
Но нужно быть мне на чеку, готов вступить я в бой!
вдруг выбегает из кустов тупая свора псов,
Но проследив за ней, нашёл полезный я улов.
Да, а бывали времена, когда завидев гадов,
бежал от них во весь опор, только сверкая задом!
Но стал почти матёрый я, познал чутка секретов,
Ведь если больше зоркость скрытность и экипа, не думаешь об этом!
Есть правда монстры понаглей, но, вот о них, попозже!
Ведь мой рассказ тут ограничен, но постараюсь всё же!
Шурша колёсами по "ЗОНЕ", я направляюсь к блок посту,
там две больших деревни есть, и к ним я путь держу.
Всё дело в том, у торгашей, есть что могу нажать,
и если чипами башлять, дадут МЕРИТ купить!
О, этот камень, с ним могу, улучшить весь свой лут,
Ведь там, за 3-тмим блок постом, как говорит народ,
Есть артефакты по важней, чем я добуду тут!
И на по следок про "зверей" что ходят на двоих,
Их РЕЙДЕРАМИ все зовут, все ненавидят их!
Но есть один секрет простой, как с ними совладать,
и в бой неравный с ним вступив, ты можешь побеждать!
п.с. Продолжение следует!

Событие «Колодец»

Автор: WAS_ABI

Конкурсная работа:

Появляется в определенных местах. При входе предлагаются 3 позиции выбора действий. 1. Утолить жажду (восстановление здоровья) 2. Облиться (снятие розыска) 3. Зачерпнуть воды (с вероятностью получения предмета, скажем "Звезды", который в отличии от камней и статуй можно продать за звезды. Невозможность заработать звезды в зоне - огорчает.)

Сохранена орфография и пунктуация авторов.