

# THE FIFTEEN GEMS



24 de Março de 2017

Bem Vindo à The Fifteen Gems Shard

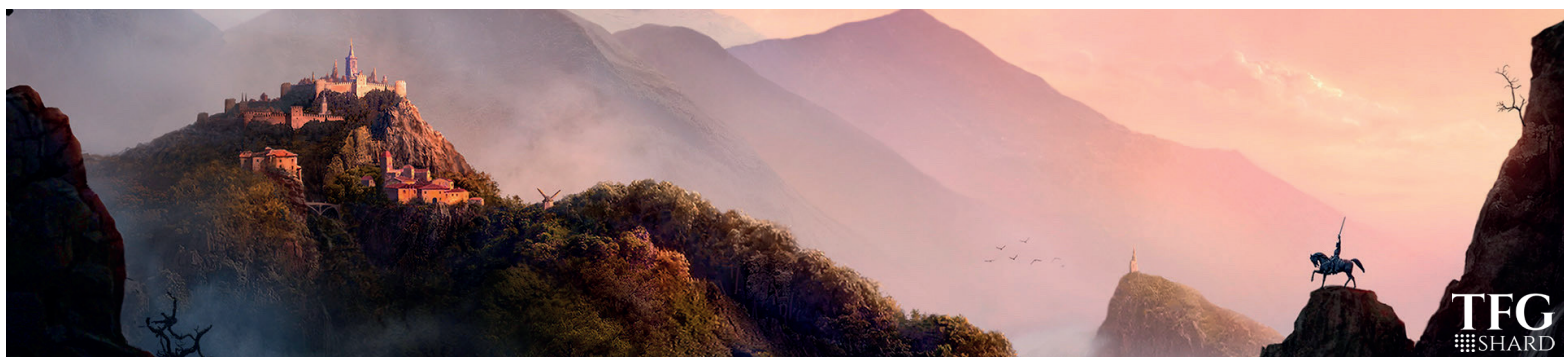
Olá,

O retorno da The Fifteen Gems foi algo orquestrado com a finalidade de trazer uma ideia renovadora; de ser um shard que tem como maior foco perdurar por muito tempo, com qualidade.

A verdade é que, se não fosse para ser assim, nenhum shard ou servidor de jogo algum jamais deveria ser criado. Sabemos que, quando um shard fecha - o que acontece mais frequentemente do que deveria - diversas consequências vem com isso, inclusive a falta de fé no Ultima Online Brasileiro, a decepção e o sentimento de ter perdido nosso tempo.

Sabendo essas coisas, decidimos voltar mas com uma condição: que não fosse para que isso acontecesse. Sendo assim, no dia 26 de março de 2017 a TFG inicia uma nova fase, com sistemas diferentes, métodos diferentes, mindset diferente e com um russo na staff.

Considerando essas diferenças, esse documento visa expor o que muda e o que não muda nesse novo momento.



# THE FIFTEEN GEMS



Primeiro vamos falar de Reset.

Alguns números importantes:

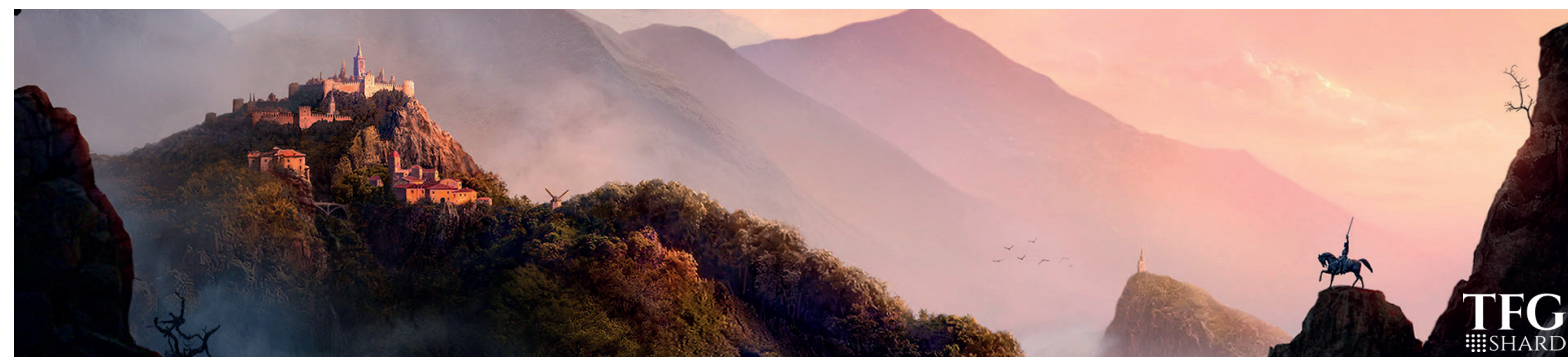
A TFG tem mais de 3 mil contas criadas, com recorde de 368 online, contendo no mundo 656.335.764 gold coins, 139.331.996 ores & ingots, 34.738.475 logs, 136.339 Wyrms Hides, 63.278 partes de plates metálicas, 21.112 armas excepcionais, 19.457 panos true (somando os três), 670 casas, 376 deeds de casas, entre outros.

É inviável reabrir e manter o ritmo como a economia estava indo: o comércio entre players era quase nulo; as skills viraram commodities e o PVM perdeu o sentido.

Sendo assim, motivados pela mudança radical que deve ter como pedra fundamental um início mais controlado possível e apoiado por mais de 58% dos players que responderam a enquete realizada, ficou definido que haverá reset de todos os itens do shard. Inclusive panos true e robes work/war. Essa decisão pode parecer radical para alguns, e em alguns aspectos é, porém existe um binômio Eficácia x Custo (quanto afeta os players) e a ação com maior eficácia no balanceamento é essa.

Levamos em conta o reset parcial, que poderia ser mais justo em algum ponto de vista, porém em outros não. É o caso, por exemplo: resetar ores/ingots e manter panos. Nesse caso leva-se em conta a dificuldade de pegar panos em detrimento de ores, porém você talvez tenha usado 80% do seu tempo pegando panos e outro player 80% do tempo dele pegando ores, e outro pegando animais, e outro coletando logs, outro explorou algum bug no início do shard e ficou rico e comprou panos, e etc. São muitos cenários e nenhum dele é mais favorável que o outro.

Portanto optamos pelo reset de 100% dos itens, incluindo casas, panos e Work/War robes. Assim apesar de pensar "mas vou PVP sem mana boost e sem black rock?", o ponto principal é que todos estarão na mesma situação e escolhas; comércio, PVM e alianças: todos terão que ser feitos para que você tenha um set relevante a seu dispor.



# THE FIFTEEN GEMS



Algumas novidades:

Novo painel de controle: Um novo painel foi configurado para que você tenha mais funcionalidades agora e outras mais brevemente. Esse painel é responsivo (você pode acessar ele do seu celular).

Skill Trainers: Como já foi explicado em um documento enviado anteriormente, as skills WORK serão multiplicadas por 0,7. Ou seja, se você tem 100.0 em Alchemy, você logará com 70.0.

Essas skills são: Alchemy, Bowcraft, Blacksmithing, Carpentry, Cooking, Cartography, Fishing, Inscription, Tailoring, Animal Taming, Tinkering, Lumberjacking, Mining, Poisoning e Stealing.

As skills acima só serão macroadas (train to gain) até 70.0%, após atingir esse nível o player deverá realizar algumas tarefas que o Skill Trainer respectivo pedirá (por exemplo levar animais para o Animal Taming Trainer) para subir 5.0%. A cada nível a tarefa fica mais complexa.

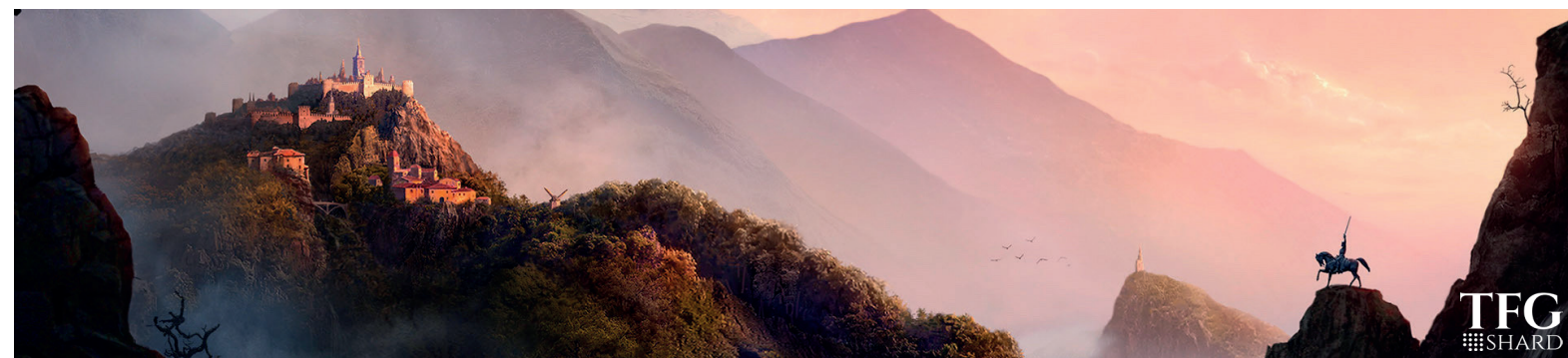
Em situações extremamente raras Elder Trainers aparecerão em Britannia para treinar players que tenham 100.0 e ensiná-los a chegar à 110.0% na skill respectiva. Esses players serão raros no mundo e poderão performar atividades únicas.

Futuramente habitaremos a funcionalidade de um player treinar outro player de skill mais baixa, pois a função "train" está reduzida e mais cara.

Champions: foi implementado um sistema dos famosos Champions, amplamente utilizados na OSI (mais em: [http://www.uoguide.com/Champion\\_Spawns](http://www.uoguide.com/Champion_Spawns)).

Os tipos de champions são: Original, Abyss Spawn, Arachnid Spawn, Cold Blood Spawn, Forest, Lord Spawn, Unholy Terror Spawn, Vermin Horde Spawn e Sleeping Dragon Spawn.

Uma vez ativados, várias hordas de monstros serão sumonados, a cada horda mais forte que a anterior, e por fim um Boss surgirá. Ao ser vencido ele dropa um loot generoso



# THE FIFTEEN GEMS



Anti-CS e Anti-FPS Patch: A TFG se orgulha de ter manipulado mecanismos server-side, no próprio código fonte do Sphere, que mitigam (e até anulam) o uso de Change-Speed e FPS-Patch. Dessa forma, o utilizador dessa prática não será mais punido com jail, porém, se tornará impossível de jogar se valendo de tais mecanismos. Estaremos monitorando para validar a eficácia, todavia, no período de Beta Test, esse recurso já fora amplamente verificado.

Sphere 56d: Foram dois meses de muito trabalho para que a TFG, que usava scripts de 2001 adaptados à um emulador de 2009, ficasse apta a funcionar de forma aceitável no emulador mais recente.

O shard está excelente, ainda com algumas melhorias a serem feitas, porém muito confiável e leve.

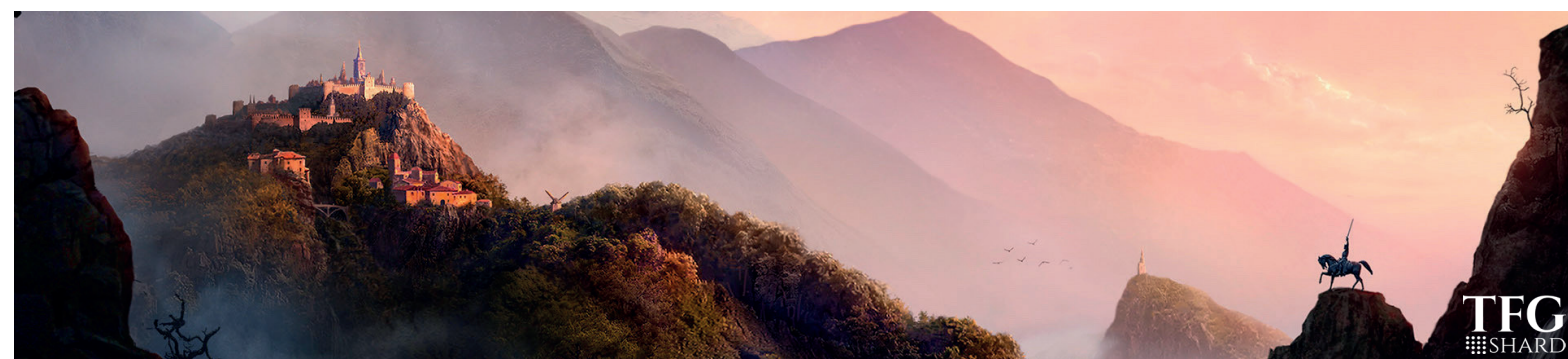
Player Vendors & kiosks: Finalmente foi implementado o sistema de Player Vendor. Porém, diferentemente da TFG em seu início, que era via Shopping safe, nós criamos Kiosks que podem ser adquiridos em vendors normalmente. Existem 3 tamanhos diferentes, Small (com dois espaços para vendors), Medium (com 4 espaços) e Large (com 6 espaços). Cabe ao player posicionar seu kiosk onde bem entender no mundo (desde que seja fora de áreas safe ou guarded). Vendors somente poderão ser colocados nesses kiosks, e deverão receber um salário semanal, caso contrário se demitirão devolvendo ao bank do player os itens que possuía.

Estamos cientes das diferenças entre criar um ambiente seguro para compras e não fazer isso, porém queremos que os pontos de pvp e dinâmicas de encontro de players sejam mais frequentes e numerosas. A intenção é que o dono do vendor tenha inteligência para posicionar seu kiosk e o comprador corra riscos e/ou crie estratégias para minimizar seus riscos, afinal Britannia não é feita somente de áreas safe e casas seguras.

O

Alguns itens novos: Foram criados peixes novos (Magical Fish, Large Fish, Golden Fish e Tuna) que devem ser pescados utilizando Fishing Poles especiais (+2, +3 e +5 Magic Fishing Poles). Utilizando esses peixes você poderá cozinhar comidas especiais que podem dar Stats Points (Str, Int, Dex, HP, Mana ou Stam).

Quatro tipos de logs foram adicionados também com a finalidade de craftar Staffs e/ou móveis decorativos (ou não). Mahogany, Cedar, Willow e Oak.



# THE FIFTEEN GEMS



Treasure Maps: Agora treasure maps não são mais adquiridos SOMENTE ao matar piratas, você pode pescar uma garrafa de SOS ao pescar que pode conter um map level 1 ou 2.

Piratas podem conter maps level 2 ou 3.

Champion BOSS dropa maps level 3 e 4, sendo raras as vezes que maps level 4 podem aparecer.

Todo Treasure Chest pode conter um mapa de um nível acima, sendo assim, a única forma de adquirir um map level 5 é dentro de um chest level 4, não sendo sempre certo de que haverá esse map lá dentro.

Plates, Armas e Armas Mágicas: O sistema de hit físico foi todo refeito e agora sua plate faz MUITA diferença no dano físico recebido. Armas Ruin, Force, Might, Power e Vanquishing foram balanceadas e o dano mágico (+12 na Power por exemplo) é aplicado independentemente da armadura.

Sendo assim é totalmente coerente a reformulação no sistema de Treasure Maps.

Tendo em vista que o ARMOR tem grande peso no cálculo, ores mais nobres estão mais difíceis de serem coletados em minas.

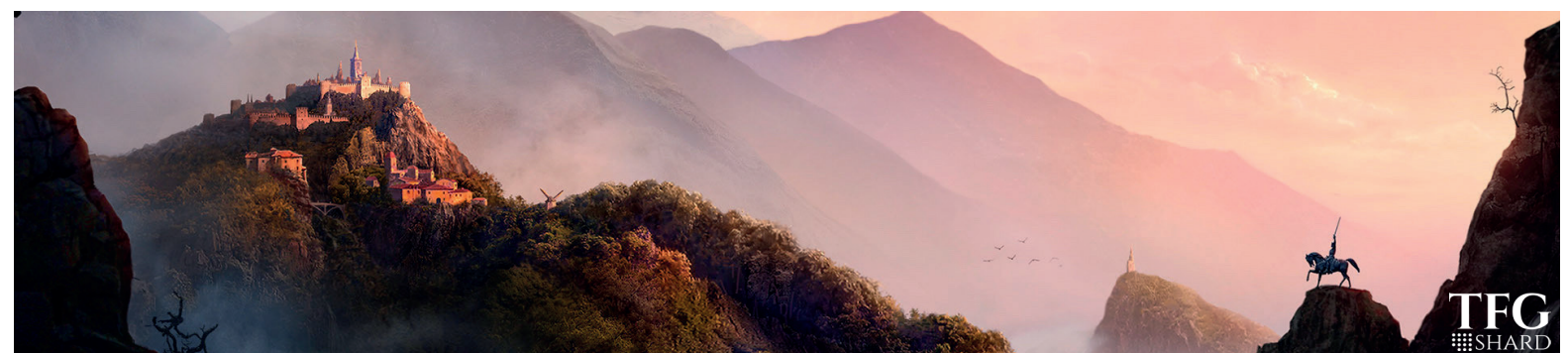
Sistema de Buffer: O sistema de gathering (Mining, Lumber e Fishing) sempre foi alvo de macros e super macros. Apesar de concordar que o macro é algo muito útil, nós acreditamos que Ultima Online foi um jogo feito para se jogar pessoalmente. Foi um jogo criado em uma época que não existia internet de banda larga, programas auxiliares, democratização de scripts de macro, etc. Porém também consideramos a inviabilidade de, nos dias atuais e na faixa etária que joga, permanecer online coletando recursos para poder avançar no jogo. Sendo assim a saída foi criar um Buffer, que nada mais é que um sistema de Pontos que você pode gastar por dia executando uma skill gather.

Cada skill terá um buffer próprio, sendo que executar uma skill não afeta a outra.

Ao retirar 1 iron ore do chão você gasta 1 ponto desse mining buffer, 1 adamantium gasta 400 pontos, 1 log gasta 1 ponto de lumber buffer, 1 willow gasta 5 e assim vai. Ao acabar com seu buffer você deverá esperar o próximo dia para executar essa ação.

Os valores diários podem ser encontrados em nosso website.

O buffer é de sua conta global, e não da conta ingame.



# THE FIFTEEN GEMS



Diversas mudanças foram feitas e existem muitas novidades por vir.

Esperamos que vocês players gostem e entendam que por muitas vezes as decisões são tomadas pensando em todos tipos de players, na economia, na longevidade e diversão do jogo. Essas mudanças foram feitas com base em erros e defeitos já vistos e estamos totalmente abertos a mudar novamente caso algo não funcione. Vamos prosseguir monitorando e trabalhando para um shard sustentável e atrativo para todos.

Sabemos que o recomeço as vezes pode ser desanimante, porém enxergamos com bons olhos e acreditamos que será um desafio chegar ao topo, será mais difícil e extremamente mais recompensador aos bravos guerreiros de Britannia!

Desejamos à todos um ótimo jogo, lembremos sempre que estamos aqui para construir relações, defender uma reputação e, acima de tudo, nos divertir.

Avante TFG!

TFG Staff

