Аннотация: Все было едино и цело, миры спокойно сосуществовали. Было множество миров, и каждый из них был уникален. Но наступили смутные времена. Случился некое происшествие после, которого большая часть миров была уничтожена. Это событие назвали «Катаклизм».

Приветствую вас на одной из самых первых и успешных моих литок, что навсегда осталась в сердцах игроков, и на задворках истории форума. Список игроков довольно внушительный: “Valeric, Подлый Маф, Garklav, Иезуид, Губиск, Rav2705, Sandrox(Хексиго), Кролик, Рахим, Кас, Алко_Форевер, Первоклас”. Выбирайте любимчика и болейте за него, ведь не все дойдут до финала…

Пролог

По мотивам игры «Эадор»

Все было едино и цело, миры спокойно сосуществовали. Было множество миров, и каждый из них был уникален. Но наступили смутные времена. Случился некое происшествие после, которого большая часть миров была уничтожена. Это событие назвали «Катаклизм». Те немногие, кто знал о произошедшем, написали это в таинственном манускрипте, разделили его на несколько частей, и спрятали в разных уголках оставшихся миров. Сами миры изменились. Нет больше круглых, цветущих, наполненных жизнью планет. Есть лишь небольшие осколки плывущих по астралу, месту похожее на пустоту. Но сами по себе осколки не могли существовать. Появились так называемые астральные владыки. Это существа, которые вследствие разных причин перемещались на астральный план и поддерживали существование своих осколков. Но не все владыки могли переместиться в астрал, были так называемые полубоги, которые обладали всеми способностями владык, кроме возможности выходить в астрал. Но были и таинственные артефакты поддерживающие жизнь осколков без вмешательств Владык.

С момента «Катаклизма» прошло много времени, и случилось много событий. Но всем свойственно забывать историю. Многие забыли свою историю, свой мир и начали новую жизнь на маленьких осколках. Многие прекратили верить, и оставили надежду. И в такие моменты как это бывает, появилась надежда, надежда на уничтожение. В астрале объявились Демоны, которые пожирают Астральных владык и их осколки. Это взбудоражило всех и заставило предпринимать серьезные действия.

Основная концепция литки взята из игры Эадор, игра в жанре стратегия времен средневековья, с элементами магии.

Игра похожа на мою предыдущую литку с небольшими отличиями и улучшениями. Игра подойдет и тем, кто любит считать, и тем, кто любит фантазировать. Тот, кто считает, может, просчитывать каждую мелочь, а те, кто любят фантазировать просто не сильно обращать внимание на цифры, а понимать, что я делаю все как можно реалистичней, и вживаться в роль Владыки.

Вы играете за Владыку, который находиться на физическом (физическое тело на осколке) так и на астральном плане (духовная часть, взаимодействующая как со своим, так и с чужими осколками). То есть помимо схватки с другими игроками и захватом новых осколков, вы будете следить за состоянием своего осколка. Исследовать неизвестные его уголки, подавлять

мятежи, отстраивать различные постройки и т. д.

В отличие от предыдущей игры здесь будет всего 4 основные характеристики и 3 ресурса.

Характеристики:

1)Вера – Основной показатель духовности населения. Определяет прирост населения и астральной энергии.

2)Война – Показатель могущества и силы армии.

3)Технология – Основной показатель грамотности и развития населения. Снижает расходы, ускоряет постройку эпичных построек и изучения артефактов.

4)Трудолюбие – Определяет способность населения к труду. Увеличивает прирост золота и кристаллов.

Ресурсы:

1)Астральная энергия – Ресурс необходимый для любых взаимодействий в астрале, добывается верой на своем осколке. В случае если астральная энергия кончится, то осколок рассыпается и растворяется в астрале.

2)Золото – Моя прелесть. Этим все сказано. Основной ресурс и деньги на осколках. Если нет золота, то армия покинет вас, и сама силой возьмет все что ей нужно.

3)Кристаллы – Необычные кристаллы с высоким содержанием магии чаще всего синего цвета. Необходим для магических вещей и построек, проведения ритуалов, и найма мифических существ. Без кристаллов нельзя проводить ритуалы, и творить заклинания.

Для построек некоторых зданий и найма воинов, помимо обычных ресурсов иногда надо иметь дополнительный. Всего есть 9 дополнительных ресурсов: Железо, Красная дуброва, Кони, Корень Мандрагоры, Арканит, Мифрил, Мрамор, Диозид (Ртуть) и Черный Лотос.

Железо – нет смысла объяснять это.

Красная Дуброва – твердая, крепкая, редкая порода дерева.

Кони – лошади, нужны всадникам, и из их кожи хорошую кожаную броню можно сделать.

Корень Мандрагоры – алхимический ингредиент, использующийся во многих обрядах.

Арканит – кристалл редкого красного цвета, обладающий сильными магическими свойствами.

Мифрил – магическое железо, имеющее особенные свойства.

Мрамор – крепкий и благородный камень для шикарных построек.

Диозид (Ртуть) – Ртуть и этим все сказано.

Черный Лотос – Самый редкий и сильный алхимический ингредиент.

В случае если у вас нету этого ресурса, вам придётся заплатить дополнительную сумму. Если же у вас есть дополнительный ресурс, неважно, сколько его нужно, за него не надо будет платить.

Например, для постройки вам надо заплатить 50 золота, 2 Железа и Красная дубрава. У вас есть 1 источник железа. В итоге вы заплатите всего лишь 50 золота + стоимость Красной дубравы. По поводу стоимости ресурсов, будет небольшая обновляемая табличка, и чем чаще ресурсом пользуются, тем дороже он будет. И не надо пугаться по количеству ресурсов, все, что надо знать, это если у вас есть нужный ресурс, то не надо за него переплачивать.

По поводу осколка, он рисуется вручную и у каждого он будет уникальный в зависимости от типов и количества провинций. При выборе начальной местности будьте внимательны, не на родной местности вы получаете штраф в 15% на добычу и исследование. Распишу типы местностей.

1) Леса – много деревьев, есть возможность строить лесопилку. В лесу можно найти Красную дуброву и Арканит.(80% добыча-золото, 20%-кристаллы)

2) Равнины – большая зеленая пустошь. Можно строить мельницу. Здесь можно найти Коней и Мрамор.(90% добыча-золото, 10%-кристаллы)

3) Болото – гиблое место, везде вязко, но там много кристаллов. Можно найти Корень Мандрагоры, Диозид (Ртуть). (40% добыча-золото, 60%-кристаллы)

4) Горы и холмы – много спусков и подъёмов, можно построить рудник. Здесь можно найти Железо и Мифрил. (70% добыча-золото, 30%-кристаллы)

5) Водоемы – большая часть такого места пляжи и вода, идеально для отдыха. Здесь можно найти ничего (50% добыча-золото, 50%-кристаллы)

6) Степь – место, где всегда идет снег, и мало растительности, в основном одинокие деревья. Здесь можно найти Коней, и Красную Дуброву. (60% добыча-золото, 40%-кристаллы)

7) Мертвые земли – это место покинула жизнь и больше всего подходит нежити. Здесь можно найти Черный Лотос, и Корень Мандрагоры. (30% добыча-золото, 70%-кристаллы)

8) Адские земли – пристанище демонов и мерзких тварей. Здесь можно найти Арканит и Диозид. (30% добыча-золото, 70%-кристаллы)

В скобках указаны приблизительные соотношение приоритета по добыче ресурсов.

Также каждый владыка имеет особый дар, пассивную или активную способность, которую я распределяю рандомно. Помимо прочего каждый Владыка может вызвать дьявола (Он очень любит сделки) и, пожертвовав своим даром, или половиной осколков, или половиной воинов, или половиной людей выполнить небольшую просьбу (Врага не уничтожит, но сильно может напакостить, или помочь вам в чем-то). Активные способности используются за астральную энергию, после использования, следующие 2 хода, вы не можете пользоваться способностью. Если хотите воспользоваться в этот промежуток, то придется заплатить в 2 раза больше. Если же вы не пользовались способностью 4 хода, то вы можете бесплатно её использовать.

Помимо всего каждый имеет шпиона (количество зависит от числа провинций). Шпион может проникнуть на территорию Владыки, узнавать ход и его результаты один раз за ход (приказы и результаты узнаются лишь после дедлайна). Также Шпион может никуда не идти, в таком случае он защищает данные от одного шпиона.

По поводу приказов, в этот раз они неограниченны, можно писать, сколько влезет, и что угодно. Правда есть пару нюансов и ограничений. Подробнее в таблице в моем фотоальбоме.

Пару моментов для любителей напролом в первый ход всех выносить, один на один в лоб сложно победить, так как при нападении, вы не только против армии сражаетесь, вы еще и с населением должны разобраться, и помимо всего враги в укреплении находятся. Поэтому желательно объединятся с кем-то и нападать вдвоем или втроем. Но для любителей нападать в соло есть возможность сравнять шансы.

Есть два типа нападения:

1) создание портала между Владыками, через который вы отправляете армию. При победе можно заполучить 30-60% провинций Владыки и его особый дар.

2) сближение осколков. Более радикальный метод, вы приближаете свой осколок, и при столкновении, вы закрепляете его, обрушивая всю свою мощь. При победе можно заполучить 40-80% провинций Владыки и его особый дар. Правда есть большой риск, при поражении вы заканчиваете игру, а 40-80% ваших провинций и ваш особый дар переходить к тому на кого вы напали. Также это стоит в 2-3 раза дороже, и всем будет известно, что это вы уничтожили этого игрока.

Для нападения надо тратить астральную энергию, 1 метод более дешевый, так как вы просто портал создаете, а не передвигаете свой мир, но 2 более эффективный хоть и более рискованный. Стоимость нападения рассчитывается по формуле (Ваши провинции + провинции защитника)/2

Немаловажную роль также отыграют союзы, в случае если несколько игроков атакуют один осколок, то вместо того чтобы сражаться с друг другом, игроки состоящие в одном союзе вместе захватывают осколок и делят его пополам. Также если игроки в союзе то они могут заключить торговый договор, который повышает экономику обоих на 15%. Но есть одно но, для поддержания договора между осколками должен быть портал, который тратит астральную энергию обоих владык. Торговый договор стоит 1 астральную энергию, каждый последующий договор потребляет на 1 энергию больше. Например, у вас есть 2 договора, они потребляют 3 энергии, при заключении третьего договора, все эти договоры будут потреблять 6 энергии за ход. Плюс каждый договор повышает стоимость нападения на 1 энергию.

Также для разнообразия, и соответствовать канонам игры, в игре будет 4 типа войск, у каждого уникальных, которых можно прокачивать в боях. При указании воинов помните, они в десятки раз сильнее обычных людей. При найме учитывайте одну вещь, соотношение.

4 I уровня, 3 II уровня, 2 III уровня, 1 IV уровня – можно нанять в соответствующем здании определённого уровня. То есть воины нанимаются группами.

В этот раз формат выкладки итогов будет изменен, сначала, я выложу профайлы персонажей и общие итоги что вообще происходило, то каким видели сюжет и происходящие другие игроки, а затем я проведу разбор полетов и начнется “Хроники игроков”. То есть я выложу самые интересные части ходов игроков и постараюсь объяснить что собственно сделали они не так, или что могло произойти, а это почти половина всего текста, так что не пропустите.

Вступление

Дьявол стоял в своем замке на балконе и смотрел на небо. С виду так и не скажешь что это Дьявол, просто парень с длинными черными волосами в деловом костюме, единственное что указывало на это рога и хвост.

- Этот мир такой прекрасен, я разве не прав?

- Вы как всегда правы мой милорд, - сказала Суккуб Анжелика.

- Именно поэтому этот и все остальные миры должны принадлежать мне, а обладаю великой силой и имею достаточно демонов для того, чтобы не марать руки. – Высокомерно сказал Дьявол.

- Мне отправить Монэ по их души?

- А какое тогда будет веселье, если он опять всех сразу прикончит, как в прошлый раз, хотя Владык в последнее время увеличилось в разы, так что он не будет скучать, ладно отправляй его, будет ему праздник.

- Слушаюсь и повинуюсь,- после этих слов Суккуб покидает балкон, проходит тронный зал и исчезает из поля зрения Дьявола.

Дождавшись, когда она уйдет, он засмеялся злобным смехом, который учил несколько лет. Смех такой злобный и сильный, что, даже покинув замок, Анжелика слышала его.

http://tl.rulate.ru/book/19668/475522