**ПОТОМ ОБЯЗАТЕЛЬНО ОТКЛЮЧИ РАСШАРУ БЛЯДЬ**

<http://dobrochan.com/bg/index.xhtml>

А может дженерик фэнтези, а не викингов?

https://docs.google.com/document/d/1KGY-L3Yvw3QoilPnlQsbI3Fh4nb7RQpFhfPcUUxMOuo/edit

**ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ: В ДОКУМЕНТЕ СОБРАНЫ ДАННЫЕ РАЗНЫХ ИТЕРАЦИЙ РАЗРАБОТКИ, ИНФОРМАЦИЯ/ОПИСАНИЯ МОГУТ БЫТЬ НЕАКТУАЛЬНЫМИ**

### Общие соображения

thor hammer svg

<https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%B1%D1%80%D1%8F%D0%B4%D1%8B_%D1%81%D0%BA%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D0%B8%D0%BD%D0%B0%D0%B2%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D0%BA%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B0>

Жрецы обозначаются непрозрачным символом фракции

добавить героя или аватара

По уровню сложности и размеру техдрева -на уровне политопии.

.

божественные онкурсы/состязания? (аналогично глобальным проектам в цив5)

ПвЕ вторжения/ивенты по кубам

Запланировано очень малое количество ходов, как в "Октябре"?

межмировую ладью может при плавании звездануть беда одной из четырёх стихий? (к вам приближается бродячий дух)

Опять как в политопии, одна теха открывает несколько возможностей

полосочка снизу квадрата/прямоугольника для обозначения биома

принадлежать шард может только целиком

три ячейки, произвольно распр. между биомами?, кому что удобнее

опереться на шаманизм и традиции wow?

ДУХИ - НЕ ОТДЕЛЬНАЯ ВЕТКА, А ПОДРАЗДЕЛ!

Дурацкая миниигра с торговлей?

На месте здания может стоять юнит

Юнитовые стаки чтобы не так уныло было?

Налёт @ грабеж возможен

Кража технологий

холод-между-мирами

По воздуху может бить только ПВО/лучники

+1 куб при десантировании “за счёт внезапности”

Проведение спецопераций-ритуалов

Обскурнрсть целей через мобильность юнитов

редактирование названий чисто по F2 (не так часто нужно)

Отдельная ветвь магии/тех, общая для всех?

Третье техдрево вверх?

#### О фракциях

| Асы | те ещё универсалы  connected with power and war |
| --- | --- |
| Ваны | associated with fertility, wisdom, and the ability to see the future |
| Йотуны | великаны-механисты-маги льда юниты в среднем сильнее, возможна ранняя экспансия цверги здесь же (привет механика и руны) |
| Хель | дешёвые юниты, массовое производство Быстрее выйдут в летающие здания, привет ВоВ? Некроманты разрушают “тот свет”, перерабатывают и порабощают души умерших. Упокоенные души просто так не используешь, но если напрячься - можно |

#### Баланс фракций/жратвы

Асы умеренное производство и потребление

Ваны большое производство и потребление

Йотуны ресы+сила+технолгия, меньше еды на ту же силу

некроманты частично мертвые не просят жрать

Йотуны составом армии похожи на асов (мало сильных юнитов), а Хель на Ванов (орава). В каком-то смысле светлые и темные пары фракций друг друга дополняют.

Святые очищают пустоши

### 

### Ресурсы

(?) население - определяет лимит зданий, не может быть выше чем (двойное) производство еды, угоняется в рабство свободными транспортами? в каком-то смысле это уровень шарда, исх. +1 за ход

(???) очки понимания (наука, генерируются изучающим мир жречеством в храмах; предлагается заменить на покупку тех за первые два ресурса)

#### Духи и сродство мира стихиям

Сила духов всегда аналогична уровню сродства. Изначально всё по единичке, биомы (разумеется) добавляют.

дух без подношения работать, разумеется, не будет

### Примеры фракций

|  | Духи | Руны |
| --- | --- | --- |
| Природа | кельты | - |
| Боги | майя | евреи/индо-русы |
| Смерть | вудуисты |  |
| Лёд | викинги | эскимосы |

### Идеи технологий

хождение по северному сиянию

рунные аугментации

Рунический шитшторм

искусственный дух природы (для посыла своенравного реального)

ледяной огонь

недобрая комета

кузнечная магия?

чума

"строительство на радуге/в ирии/на северном сиянии/на руках мёртвых/промораживание небесной тверди" открывает строительство в небе ака верхней части мира.

изнакурнож

железо против черной магии

маги льда, как из Карты

божественное озарение у асоюзеров (плюс очки понимания)

из упокоенных создаются "праотеческие отряды", кхм?

варп-камень же!

Ладьи-дирижабли технологам / уникальные леталки

Священная роща

Проклятие Нитсшеста, минус духи

Домовой ниссе

Церковный ниссе

Корабельный ниссе

Лесной ниссе

Голубой/ледяной огонь зазеркалья (да, антиматерия)

всякие -хеймы - это изначально или искусственно улучшенные земли

Благодатная ладья/ладья-храм

Там дремлет закованный в цепи зверь, возжигающий печи Главной Литейни…

литейня требует большого сродства, зверь его значительно повышает

силовые/рунные щиты

Договор об обмене технологиями (указать древо технологии)

Сожжение душ

Не вполне люди (делает родным улучшенный биом)

Стеклянная кольчуга

Здание “Ильмень-озеро”

Дистанция прыжка

Улучшенная артефакторика (для льда)

+1 еды в ледяных землях (огонь)

Трансформация ледяной земли в обычную (огонь)

Здание-врата телепортации (огонь?)

Сжигание/печь душ (огонь)

Жертвенный культист/жертвоприношение для душ (некро)

рунные наномашины

Йот божественности, его извлечение с уничтожением шарда и юниты на его основе

Технология генерации случайных фрагментов артефактов из астрала

проект "радужный мост"

юниты, "занимающие" несколько слотов

держать юнит в транспорте таки нельзя

отдельное здание, расширяющее доступный слот?

золотолист +1 к золоту от ферм

компостная яма

ресурсы роскоши?

Викингкиберспейс ?у асов исследования

Кап населения золотом вместо еды у некромантов

Эйнхерии (избранные Одина, ОЧЕНЬ круты)

Велунд (бог-кузнец: крылатый плащ, оружие и доспехи)

Молоко Аудумлы

Гери и Фреки, прожорливые волки Одина

Грани, потомок Слейпнира

Рататоск (сквернословная белка, передающая ругань верхних и нижних)

Сехримнир (вечножорный кабан Вальхаллы)

Сколль (сын фенрира, желающий сожрать повозку солнца)

Хугин и Мунин (вороны одина)

Эйктюрнир (Вода, которая капает с его рогов, дает исток всем рекам)

Фимбулвинтер (трёхлетняя великанская зима перед рагнарёком)

строгий отбор Асов

Мечи из крови

### Конец игры

новый конец света нихуя не шутка, успейте подготовиться

кит/дракон-материк размером с полкарты

кит ранен и двигается вдвое быстрее!

Йотун. Цверг. Человек. Не все ли равно. В танце рунного песка.

Черная парочка жахается в киберпанк, индастриал и трансгуманизм, светлая - в духов и биовозвышение

асы/ваны - плюс дипломатия

### Система артефактов

почти эндгейм

часто применяются только отдельным техдревом

руины под охраной элемегталей

примеры:

общие - артефакты предвечных?

Мед поэзии

Скрижали с пророчествами

Агимат (кулон, понимание животных)

бесконечный лук

Хранилище одина из марвел

Контроль разума

Сыворотка вечного величия

камертон

рог тревоги <http://runarium.ru/gyallarhorn>

http://runarium.ru/naglfar

[https://ru.wikipedia.org/wiki/Гуллинбурсти](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D1%83%D0%BB%D0%BB%D0%B8%D0%BD%D0%B1%D1%83%D1%80%D1%81%D1%82%D0%B8) http://runarium.ru/gullinbursti

[https://ru.wikipedia.org/wiki/Мундильфари](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D1%83%D0%BD%D0%B4%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D1%84%D0%B0%D1%80%D0%B8)

<http://runarium.ru/gleipnir>

руны одина

копье одина - <http://runarium.ru/gungnir>

<http://runarium.ru/draupnir>

Гунгнир — копьё Одина, никогда не пролетает мимо цели и убивает всякого, в кого попадёт.

Мьёллнир — молот Тора, который всегда возвращается в руку.

Нагльфар — корабль, сделанный из ногтей мертвецов; на нём в Рагнарёк выплывает из царства мёртвых Хель для битвы с асами.

Гьяллархорн — золотой рог Хеймдаля. Его звук возвестит о начале Рагнарёка.

Грам — меч Зигфрида (Сигурда) и его отца Сигмунда.

вещичка Фенрира / Ёрмунганда / Хель?