

# Пара игр проекта Глиняный Бог

Posted by: [Maestro](#)

Date: Tue, 25 Mar 2014 23:20:53

Tags: [скачать бесплатно](#)

*Если хочешь выигрывать наверняка,  
изобрети свою собственную игру,  
а правил никому не рассказывай.*

© Эшли Брильянт

В давние времена, когда трава была зеленее, а себо голубее, солнце как-то раз достаточно сильно припекло голову автору этих строк, чего оказалось достаточно для создания фэнтези проекта Глиняный Бог. У этого проекта есть по крайней мере один плюс - он дал мне никнейм, с которым я иду по виртуальному миру с начала нынешнего миллениума.

Вселенная Глиняного Бога прорабатывалась как фэнтези со славянскими корнями. Для неё я написал несколько Хроник, которые создали хронологический каркас мира, и несколько текстов, добавляющих ярких мазков на картину мира. Правда, до написания повести дело не дошло, поскольку литературную нагрузку составила другая повесть по фантастической вселенной Олдриджа Освободитель. Название повести Волшебник с планеты Фараон, и она описывает события... впрочем, к сегодняшней теме это отношения не имеет, так что отложим этот разговор на потом.

Для оживления мира Глиняного Бога я разработал небольшую игру *Битва с колдунами* (изометрия), на базе которой предположительно могла быть разработана и полноценная РПГ. Интересной изюминкой в игре стало объединение дьябло-тактики с ККИ в духе Аркомага. Позднее из идеи ККИ выросла полноценная компьютерная коллекционная карточная игра Битва колдунов, которая на сегодня существует аж в 4-й версии. По этой игре я также разработал правила для настольной ККИ, которая в виде PDF файла вместе с каталогом карт доступна для [скачивания](#), распечатывания и весёлого времяпрепровождения.

Главным качеством анонсированных мной старых разработок в свете проекта Румба я считаю их некоторую завершённость, доведение до состояния релиза, который можно представить публике. Ведь ни для кого не секрет, что на каждую сотню начатых проектов приходятся лишь единицы завершённых - это суровая правда разработок. Ниже я даю краткие описания игр со скриншотами, более подробно написано на старом сайте claygod.ru где вы можете полюбопытствовать на тему Глиняного Бога, сами игры доступны на странице скачиваний (в самом низу). Для регистрации игры, если она об этом попросит, используйте бесплатный пароль *wizard*, для обсуждения на форуме создан специальный раздел.

## Битва с колдунами



Изометрический экшн в стиле Дьябло по мотивам фэнтези-мира Глиняный БОГ. Найдите и уничтожьте верховного жреца, повелителя колдунов и гоблинов. Уровни генерируются случайным образом, что позволяет проходить игру несколько раз. Игрок управляет героем, указывая мышкой, куда ему идти. Для боя с врагами герой должен подойти к ним на расстояние удара и остановиться (принудительная остановка - ПРОБЕЛ). Герой сам определяет,

кого ему атаковать, т.е. бесконечное кликанье по врагу не требуется. Камни знания позволяют быстро набраться опыта (от количества опыта зависят все характеристики персонажа), для этого необходимо подойти к стелле и нажать Enter. Вопросы задаются на тему игровой вселенной Глиняный БОГ, ответы на них вы найдете, ознакомившись с материалами сайта игры. Герой имеет доступ к магическим энергиям, количество доступных на текущий момент указывается в левом верхнем углу (и изменяется через определённый промежуток времени). Доступные заклинания расположены справа, их можно сбрасывать и устанавливать одно из них активным. Минимальные требования: PII300, 32Mb RAM,

### Монстры, присутствующие в игре:

- Герой (рыцарь). Указывайте ему, куда идти и где стоять, а биться он будет сам! Так что я избавил вас от бесконечного (кратного числу ударов) кликанья а-ля Дьябло.
- Гоблин-воин. Атакует в ближнем бою, если есть рядом портал жизни, может в нем подлечиваться. Самый распространенный монстр в княжестве Шестопёр.
- Гоблин-лучник. Атакует метательными снарядами. Порталом жизни пользоваться не умеет. Хотел сделать его трусливым, так за каждым пришлось долго гоняться - нудновато, поэтому он в меру храбрец.
- Колдун. Если рядом враг - атакует его заклинаниями, или создаёт гоблинов-воинов. Очень опасен... Иной раз как наштампует гоблинов - только успевай улепётывать.

### Волшебные энергии в игре, необходимые для заклинаний:

- красная - энергия огня
- оранжевая - светлая астральная, добывается из солнца и звёзд

- жёлтая - энергия земли
- зелёная - энергия жизни
- голубая - энергия воздуха
- синяя - энергия воды
- фиолетовая - тёмная астральная, добывается из луны

## **Задача игры:**

(последней её версии), заключается в уничтожении главного колдуна в его логове. Для начала вам нужно отыскать логово колдунов на территории в сто экранов, а далее вы сами выбираете тактику игры. Победивший вписывается в доску почёта со своими результатами. И скорее цель игры - набрать максимальное количество очков. Хочу особое внимание обратить на то, что игровое поле каждый раз генерируется заново, в результате вы имеете не одну миссию, а неограниченное их количество. Благодаря такому нюансу повторное прохождение игры вполне оправдано, кроме того, вы можете набрать побольше очков опыта и записаться повыше на доске почёта.

## **Важные предметы в игре:**

### **Портал жизни**

Без него - никуда! Обратите внимание, что после появления розы вы можете удалиться от неё, однако она вас всё равно подлечит. Правда, монстры тоже не дураки, и стараются подлечиваться тоже.

### **Камень знания**

Будьте рядом с ним и нажмите Enter. За правильный ответ вы получаете много опыта (в бою столько добыть непросто), а от опыта зависит ваша боеспособность! Внимательно читайте материалы сайта Глиняный БОГ, и высокие места на доске почёта вам обеспечены. (Ответ надо писать с большой буквы!)

### **Колодец маны**

Рядом с ним нажмите Enter и наслаждайтесь максимальной волшебной энергией.

## **Функциональные клавиши:**

**F1** - помощь, **F5** - сохранить игру, **F6** - загрузить игру, **Esc** - выход в главное меню, **Enter** - использовать (стеллу знаний или колодец), **Spacebar** - остановить героя, **F10** - пауза. **Левый клик** мышью по карте - выбор

активного заклинания, по свободному пространству - целеуказание герою (куда идти). **Правый клик** мышью по карте - сброс карты, по свободному пространству - использовать активное заклинание (если на него хватает энергий).

## Битва колдунов



Вы вступаете в бой с колдуном. Битва происходит в мире, который пронизывают разные магические энергии. Ваша задача - уничтожить злого колдуна, задумавшего захватить контроль над всей магической энергией мира. Поскольку в этом мире всё основано на магии, этого допустить никак нельзя. Вы тоже маг, как и противник, и можете колдовать заклинания, используя то количество магической энергии,

которое находится рядом. Все заклинания записаны на свитках -картах. Одновременно в руках вы можете держать не более семи карт. Магические удары колдуны наносят по очереди. Когда наступает ваш ход, на выбор есть несколько вариантов действий:

- походить картой, если на неё хватает магической энергии
- сбросить карту
- восстановить здоровье за счёт защиты или наоборот
- заморозить все свои энергии за счёт здоровья или защиты
- заморозить-разморозить одну из своих или чужих энергий
- атаковать здоровье или защиту врага энергией

В вашем распоряжении пять карт внизу экрана по обыкновенной цене, одна по центру слева - цена её независимо от выпавшей карты всегда одинакова и одна сверху слева - скрытая карта. Карты, на которые хватает энергии - подсвечены белой рамкой (Все авторы иллюстраций, используемых в игре, указаны в каталоге карт.)

## Управление:

#### **левая кнопка мыши**

- по карте - ход картой если её магическая стоимость ниже или равняется имеющимся энергиям
- по энергии (своей или чужой) - замораживает на 5 ходов эту энергию, она меняться не будет
- по герою - восстанавливает 2 единицы здоровья за счёт потери 5 единиц защиты
- по башне героя - восстанавливает 2 единицы защиты за счёт потери 5 единиц здоровья
- по врагу - атака энергией, здоровье врага -1, если сумма энергий выше его суммы энергий
- по башне врага - атака энергией, защита врага -1, если сумма энергий выше его суммы энергий

#### **правая кнопка мыши**

- по карте - сброс карты
- по энергии (своей или чужой) - размораживает эту энергию
- по герою - замораживает все свои энергии за счёт потери 10 единиц здоровья
- по башне - замораживает все свои энергии за счёт потери 10 единиц защиты
- по врагу - макс. здоровье врага -1 за счёт потери 5 единиц здоровья
- по башне врага - макс. защита врага -1 за счёт потери 5 единиц защиты

Количество энергии меняется каждый ход (если она не "заморожена"). Здоровье (ваше и врага), выводится зелёной полоской. Защитная башня (её высота) напрямую влияют на способность отражать атаку врага. Системные требования: Windows 98/2000/XP SVGA 800\*600