

1. Деревня генераторов

Деревня похожа на стандартную, но вместо кастовалки - флаг. Он имеет запас хп больше чем на аванпосте. Что б захватить деревню нужно уничтожить этот флаг. Хилить флаг запрещено. Кроме флага, на территории деревни находятся 2 генератора. Генераторы изначально принадлежат той фракции, которая владеет деревней. Но их можно перезахватывать. Пока хоть один из генераторов принадлежит фракции защитников деревни - флаг не уязвим. Что бы снять неуяз с флага, атакующим необходимо захватить оба генератора, защитники же в свою очередь могут перекастовать генераторы обратно, вернув неуязвимость флага. Для каста генераторов используется тот же скил, что и для обычной кастовалки. Время каста каждого генератора 30 секунд, кд на перекаст 30 секунд. Такие не большие тайминги подобраны специально. Когда флаг неуязвим у него начинается медленно восстанавливаться хп. Когда неуязвимость снята, то восстановления хп прекращается, а атакующая фракция может бить флаг. Хилить флаг запрещено обеим фракциям вообще.

Флаг, генераторы и точки респа защитников должны находится на достаточном расстоянии друг от друга, а между ними обязательно должны быть какие то препятствия. Причем такие, что б к примеру стоя возле генератора, невозможно было бить флаг.

Пока хотя бы один из генераторов принадлежит фракции защитников (владельцев) деревни, игроки вражеской фракции, находящиеся на территории деревни, получают урон током. Если же оба генератора принадлежат атакующим, то урон от генераторов получает уже фракция защитников. Игроки видят это в виде висящего на них дебафа наносящего небольшой урон каждый тик. В описании которого написано, что фракция получает урон от генераторов и нужно их захватить. Это так называемый "метод кнута", его смысл в том, что б игроки (особенно новички) не тупили и не стояли на 1 точке, зажимая АОЕ. А понимали что от них требуется. более тактически и слаженно действовали ради общей цели.

Так же есть и "метод пряника" - кастовать генераторы могут одновременно несколько человек, но только тому, кто первый успешно завершает каст, дается награда в виде 30 аден + немного славы. Я решил за генераторы давать награду не всей фракции, а лишь тому кто их кастует (иначе могут абюзить и придется придумывать сложную систему антинакрутки) а так 30 аден раз в 60 секунд одному человеку это ни что. Хотя можно добавить условия, что б на 1 IP за каст генератора, давали не больше 1 награды раз в 2 минуты.

За захват деревни как обычно вся фракция получает адену.

2. Деревня флагов

В центре этой деревни находится кастовалка, время каста 3 минуты. Так же на достаточном расстоянии, вокруг кастовалки на флаг-штоках, размещены 3 флага. Это их место по умолчанию. Что бы начать каст печати, нужно что б все 3 флага были установлены на 3 постаменты возле кастовалки. Вообще вся процедура взятия и установки флага очень напоминает евент "захват флага." Взять флаг из флаг-штока и/или установить флаг на постамент, может только игрок атакующей фракции.

Взять флаг из постамента и/или установить флаг на флаг-шток, может только игрок дефающей фракции (это нужно для того что б не вредили своей же фракции, уводя флаги в кд). Задача игроков атакующей фракции взять флаги из флаг-штоков и донести их до постаментов возле кастовалки, что бы ее разблокировать.

Задача игроков дефающей фракции не дать установить флаги на постаменты и вернуть их обратно, если флаги были туда установлены, что б заблокировать кастовалку.

Берется флаг как и устанавливается мгновенно, но игроку который несет флаг снижается скорость бега на 50%.

Так же цена над головой его становится x2, а сам игрок подсвечивается синим/красным кругом (как при дуели), что б вары видели кого убивать.

Если флаг был успешно перенесен из флаг-штока на постамент кастовалки или наоборот, то брать и переносить его снова, можно не раньше чем через 1мин. То есть существует кд на перестановку флага.

Если игрока с флагом убили, то флаг автоматом возвращается туда откуда его сняли (либо на флаг-шток либо на постамент) . При этом в кд он НЕ уйдет - флаг можно будет брать и переносить сразу. (иначе могут вредить своей же фракции твинками за вражескую уводя флаги в кд)

Игрок, который успешно донес и установил флаг получает награду в виде 20 аден и немного славы. На 1 IP нельзя получить более 3 наград за 3 минуты.

Когда игрок взял флаг, то у него есть 60 секунд, что б донести его и установить. Если игрок не успевает за 60с, то флаг возвращается туда откуда он был взят и в кд НЕ уходит. (нужно для того, что бы дауны не убегали с флагом в какое то очко, где их не найти).

Что б заблокировать кастовалку защитникам достаточно вернуть хотя бы один из флагов обратно на флаг-шток.

При блокировки кастовалки, блокируется возможность начать ее каст, но уже начатые касты не прерываются.

Сбить каст можно как обычно: либо дебафом либо убив кастующего. Но на того, кто начинает каст печати, накладывается эффект дающий 50% резиста ко всем дебафам. (Думаю это справедливо учитывая то как проходят дебафы на классике).

Между флагами, точками респа и кастовалкой должны быть препятствия.

В целом эта деревня вышла самая мудреная по механики, но за то уникальная и интересная.

3. Деревня демона

Самая нестандартная деревня. Она принадлежит, призванному Фринтезой в мир ЭлморАдена, демону Халише. Захватить эту деревню не возможно, а ее гварды всегда агрессивны к обеим фракциям. В центре деревни, вместо кастовалки, находится сам РБ. Возле РБ находится его вечный слуга (нпс хиллер, который быстро хилит РБ), атаковать или убить этого слугу не возможно.

Так же на территории деревни находится флаг. Флаг уничтожить нельзя, но можно наносить урон. Когда хп флага уменьшается более чем на 10% нпс перестает хилить РБ и идет хилить флаг (скорость передвижения хиллера низкая). Суть в том, что б постоянно наносить урон по флагу, тем самым отвлекая хиллера, иначе он очень

быстро отресторит РБ.

Хилить РБ или флаг игрокам запрещено.

Все кто бьют РБ или флаг флагаются.

Таким образом паки с 1 фракции могут посоревноваться за рб.

Все игроки находящиеся на территории деревни, фракция которых убивает РБ, получают награду в 300 аден и славу (как за захват обычной деревни) , а основной дроп (пушки, точки, руны) падает на пол с 30 секундным правом подбора дропа, той пачке, которая нанесла больше всего урона. Таким образом и пачки довольны и рандомам есть резон ходить.

Респ РБ каждые 4 часа +/- 15 минут. О респе РБ объявляется на весь мир.