

Sekme 1

RP Rehberi:

Her oyuncu kendi krallığını / ülkesinin haritadan başkentini seçer (Başkentin kıyısı olamaz.) Moderatörler de ülkeyi çizer. Oyuncu başlarken kendi ulusunun ırkını ve elementini seçmelidir. Bayrak da eklemesi Rp açısından güzel olur.

Moderatörler şimdilik **a_—_** ve **Vandet_ta**.

Bir sorun olursa ulaşabilirsiniz.

Not: başkent için mapchart'tan hearts of iron 4 haritasını seçmeniz lazım böylece geçerli haritaya sahip olursunuz.

Irklar:

Her ulusun bir ırkı olur, bu sonradan değiştirilemez.

Irkların bonusları aşağıdaki şekildedir:

İnsan: Default sınıftır lakin hafife almayın. şövalye başına +2 saldırı. kasaba başına +2 gelir alır.

Elf: Bu çevik ırk genelde ormanlarda yaşayan sessiz sakin bir ırktır. okçu başına +3 saldırı

Cüce: Kısa ama kuvvetli, basit ama güçlü. piyade başına +1 piyade saldırısı,
•ilk kurulan şehir 40 altın daha ucuz

Ork: Orklar comeback atma potansiyeli bitmeyen tehlikeli bir ırktır. +1 askeri saldırı, +1 askeri can,
•Kaybedilen büyük bir savaş sonrası 1 türlüğüne ek olarak +2 piyade ve +3 şövalye saldırısı (büyüklük mod yorumuna göre.)

İblis: Savaş ve yıkım istiyorum diyenlerin tercihi. farm kurmak 5 altın daha pahalı, kasaba kurmak 10 altın daha pahalı, piyade ve okçulara +1 saldırı, diğer birimlere +3 saldırı

Yamyam: Bana kimse karışmaya cürret etmesin savaş uzayıp gitsin isterseniz bu ırk iyi bir tercih olabilir. +1 genel askeri hasar,
•Dahil olduğu tüm savaşlarda ölen her asker için +1 altın kazanır.

Volarin: Bu kanatlı savaşçı ırkın gücü ve disiplinde yatar. Şövalye başına +2 şövalye canı
•Art arda kazanılan 2 savaş sonucu kazanan orduya (her birim içindir) +2 saldırı eklenir, bu etki kaybedilen bir savaşla sıfırlanır. (Etki birikmez)

Undead: Zoru sevenlerin tercihi bu ırktır. Hem riski hem ödülü büyük. birim başına -3 askeri can,

•Kazanılan savaşlarda hiç asker kaybı vermez + kazanılan savaşlarda öldürülen düşman askerlerinin %25(dörtte biri)'i undead olur. Yani size katılır.

Yerleşkeler:

Her oyuncu (aksini istemedi ise) 1 şehir + 4 kasaba + 8 farm ile başlar.

Farm kurma maliyeti 20 altın, farmı kasaba yapma maliyeti 50 altın, kasabayı şehir yapma maliyeti 180 altındır.

Farm geliri: 4

Kasaba geliri: 16

Şehir geliri: 64

Not: Başkentiniz bir şehir olarak başlar.

Sadece başkentteki savunmacı askerlerle özel +4 saldırı ve +4 can bonusu vardır.(Piyade için yarısı)

Askeri:

Askerleri, eğitimini başlattıktan 1 tur sonra alırsınız. Yani direkt asker üretiyorum şuraya gitsin diyemezsiniz. Eğitim önemli :D

Askerlerin üretim maliyeti şu şekildedir:

Piyade: 5 altın

Şövalye: 10 altın

Hafif Süvari: 8 altın

Ağır Süvari: 13 altın

Okçu: 8 altın

Askerlerin özellikleri şu şekildedir:

Piyade: 5 saldırı, 9 can.

Şövalye: 11 saldırı, 20 can..

Hafif Süvari: 8 saldırı, 12 can.

Ağır Süvari: 14 saldırı, 22 can.

Okçu: 7 saldırı, 6 can.

Asker Lojistik Maliyeti:

Askerler sadece savařan robotlar deęillerdir. Onların da dięer canlılar gibi barınma, beslenme, ekipman bakımı, eęitim, tedavi gibi masrafları vardır. Bu yüzden her asker, bulunduęu krallığa her tur küçük bir masraf oluşturur. Masraflar ařaęıdaki gibidir:

Piyade: 1 altın
řövalye: 1 altın
Hafif Süvari: 1 altın
Aęır Süvari: 1,5 altın
Okçu: 1 altın

Sayı küsüratlı en yakın olduęu tam sayıya yuvarlanır. Örnek: 21,5 altın → 22 altın
Bu askerlerin her tur gelen lojistik maliyetini ödeyemezseniz, ödeyemedięiniz her asker ordunuzu tur sonunda terk eder ve ödemedięiniz sürece ordularınızı düşman orduya saldırtamazsınız (toprakları koruma görevlerini yaparlar).

Not: Bilerek ödememe gibi bir durum kabul edilmez.

Önemli notlar:

Okçu askeri dięer askerlerden farklı olarak ilk olarak hasarını rakibe vurur ve ondan sonra ana savař başlar. Okçu hayatta olduęu müddetçe her tur herkesten önce saldırır.

Okçular ilk turda süvarilere saldıramaz.

Askerler aksi emir almadıkça önce düşük canlı düşmana saldırır.(Okçu dışında)

Okçulara dięer birimler hayattayken ancak süvariler ve okçular saldırabilir (emir aldılar ise)

Emir mantıęı:

Savař başlamadan önce ordunuz için emirler verebilirsiniz. Askerleriniz mümkün olduęu sürece bu emirleri uygulayacaktır. Bu emirler savařı yöneten yöneticiye veya yardımcı yöneticiye kesinlikle söylenmeli ve kararlařtırılmalıdır.

Mesela süvarinize rakibin okçusuna saldırması için emir verebilirsiniz. Ordunuzun geride durmasını emredebilir, böylece rakipteki koruma yapan askerleri 1 tur etkisiz kılabilirsiniz. Tabi rakip de saldırmaz ise okçu savařına döner. Veya okçularınızı savunmak için řövalyelerinize “okçuları savun” emri verebilirsiniz. Bu sayede gelen düşman süvarisini engellemiş olursunuz. Lakin bu savunma emri tehlikelidir çünkü rakibiniz savunduęunuz birime saldırı düzenlemezse bu savunmacı askerlerinizin dięer askerlerinize katılması 1 savař turu sürecektir. Ayrıca savunma emri ile sadece okçuları savunabilirsiniz.

Minnak Not: Gidip yok 5 tur sonra řuna dalsın, řu asker çok zarar görürse řöyle yapılsın, řu řunu yenip řu birliğe saldırısın gibi komplike emirler kabul edilmez. Her farklı tür asker için bir emir hakkınız var. En sonda bir savař örneęin vereceęim.

İkinci minnak not: Modlara taktiklerinizi yorumlatmak yasaktır, yapana cezai işlem yapılacaktır. Modlara taktik nasıl yapılır diye sormak yasaktır. Modların sizlere taktik mekaniğini 1 saat anlatmasını beklemeyiniz.

Deniz Savaşları:

Denizlerden gemiler çok uzak mesafeleri hızlıca geçebilirsiniz.

Gemi oluşturmak da askerler gibi 1 tur sürer. inşaat ediliyor

Gemi maliyetleri:

Yük gemisi: yapım maliyeti 60 altın, turluk maliyeti 4 altın (ilk tur sayılmaz)

Savaş gemisi: yapım maliyeti 80 altın, turluk maliyeti 6 altın (ilk tur sayılmaz)

Gemi özellikleri:

Yük gemisi: 30 asker taşıyabilir, gemideki okçular diğer gemilere saldırabilir, 400 cana sahiptir.

Savaş gemisi: asker taşıyamaz, sadece diğer gemilere saldırabilir, 650 saldırı ve 700 cana sahiptir.

Gemiler her tur belli bir mesafe gidebilir. Mesela Cebelitarık - Lübnan yaklaşık 1 tur sürer. Bununla karşılaştırma yaparak tahmini olarak hedefinize kaç turda ulaşacağınızı bulabilirsiniz. Tabi yöneticilere sorarak da destek alabilirsiniz. Okyanustan okyanusa mesafeler 3 ila 5 tur arasındadır (mesela sri lanka'dan ıspanya'ya 4 tur) (çin'den afrika'ya [kenya, gana olursa +1 eklenir] 3 tur sürer.) (çinden norveç'e gitmek istenilirse) 5 tur sürer

Savaş Yorgunluğu:

Aslında bu başlık savaş başlığının altında olacaktı ama çok uzun tutmak istemedik. Savaş yorgunluğu dediğimiz şey, uzun süre savaşta olan ulusun savaşacak gücünü ve hevesini kaybetmesidir.

Yöneticinin kararınca ve savaşın ağırlığına bağlı olarak zamanla yorgunluk etkileri ortaya çıkar. Bunlar küçük etkiler olarak başlar ve zamanla artar.

Not: Her ırkın savaşa olan direnci farklıdır. Bir elf ile bir iblisin savaştan aynı etkilenmesini bekleyemezsiniz.

Diplomasi:

Oyunda diplomasi şu şekilde olacaktır:

Her 2 ülkenin arasında ilişki seviyesi olacaktır bunlar Dost, Nötr ve Düşman. Nötr olarak başlayan ilişkiler her turda 1 seviye değişebilir. Yani dost ilişki seviyesi bir anda düşmana dönemez. Bir turda en fazla 3 değişim olabilir.

Askeri geiş için geiş yapılan lkenin izni gerekir ve bu iznin kaç tur süreceęi bildirilir. Ayrıca bu izin ilişki seviyesi dost olduęu sürece geçerlidir. Eğer anlaşma bir sebeple sona erer lakin askerler hala dięer lkenin topraklarında ise 1 tur sonra en yakın kendi topraęına veya askeri geiş izni veren başka bir lkeye yollanırlar. aksi taktirde askerler ağır zaiyat (maliyetler 5 katına çıkar) alır.

Her ilişki seviyesi deęişiminde 2 tarafın da bilgisi olur. Nötr iken dost seviyesine, düşman iken nötr gelmeyi reddedebilirsiniz.

Not: Saldırmazlık anlaşması gibi anlaşmaların bağlayıcı bir cezası yoktur yani yöneticilerin bir anlaşmanın uygulanıp uygulanmaması hakkında söz hakkı yoktur.

Not 2: Vasallık kabul edildikten sonra tüm dünyaya anons edilir.

Not 3: İttifak üye sınırı 5 ve ittifak gruplarına iki modun da alınması zorunludur.

Not 4: Savaş ilanları saat 17.00'den sonra atılamaz. Geçersiz sayılır ve oyuncu istikrarı azalır.

İstikrar:

Her devlet %100 istikrarla başlar. Savaş açan devlet -%30 istikrar alır. Savaşta olan devletler her devlet başına -%5 istikrar alır (-%10 ile sınırlı). Özel seçimler ve eventlere bağlı istikrar deęişebilir. Her tur azalmıyor ise %10 istikrar artar. %30 istikrarla isyanlar çıkar. %0 istikrar devrimle sonuçlanır.

Ticaret:

Yöneticinin ve iki tarafın da onayı ile yapılır. İki taraf da kendi moduna ss atması gerekir.

Ticaret Kuralları:

- Moda ekran görüntüsü atmayı unutmayın.
- Savaşan taraflar arasında ticaret yasaktır.
- Hara işlemi onaylanırsa tüm dünyaya anons edilir.
- Bor ödememe durumu savaş çıkartır otomatik olarak yani -%30 istikrar (eđer dięer lke ek zaman vermezse).
- Bor anlaşmaları oyuncular arasında yapılır, maddeleri oyuncular kendileri belirler.

Not: Bu kuralların açıkları elbette vardır. Lakin kullanmanız yasaktır. Nelerin yasak nelerin kabul edilebilir olduęunu anlayabilirsiniz. **Yöneticileri boş yere yormayın. yormayın kısacası**

Not 2: Adminlerin anlaşmaları zorla uygulatma gibi bir görevi yoktur.

Afetler:

Her birkaç turda bir Dünya'nın çeşitli yerlerinde bir afet yada afetler meydana gelir. Afetin ne olacağı kesin değildir.

Etkileri çok düşük veya korkunç derecede yüksek olabilir. Krallığınız savaşa girmiş gibi zarar alabilir.

Dünya'nın herhangi bir yerinde rastgele şekilde gerçekleşebilir. Kökeni hakkında fazla bir bilgi yoktur.

Afetlerin boyutu küçük %45, orta %30, büyük %20, devasa %5 olarak dörde ayrılır.

Büyük afetlere örnekler:

Sel: 1 tur boyunca etkilenen topraklardan asker geçemez.

Veba: 2 tur boyunca yerleşkelerden %50 gelir elde edilir.

Deprem: Etkilenen eyaletlerdeki yerleşkeler zarar görür ve gelir vermez. Yapım maliyetinin %25'i ile tamir edilebilir.

Volkan: Etkilenen eyaletlerdeki orduların %50 si yok olur.

Kasırga: 2 tur boyunca etkilenen denizde/okyanusta gemiler batar.

Kıtık: Etkilenen krallıkların asker lojistik maliyeti 2 tur boyunca %100 artar.

Mistik Hayvanlar:

Her ülkenin / krallığın kendine ait bir hayvanı vardır. Bu hayvan bir ejderha veya basit bir tavşan bile olabilirken önemli olan tek şey sahip olduğu elementtir. Bu hayvanların 4 elementten birine sahip olması zorunludur. Sahip olduğu elemente göre kendine ait özelliği bulunur.

Elementler ve özellikleri şunlardır:

Ateş 🔥 : Bulunduğu ordudaki askerlere +2 saldırı ekler. (Piyade için yarısı)

Su 💧 : Bulunduğu ordudaki askerlere +2 can ekler. Ayrıca savaş bir liman şehrinde ise +2 değil +4 can ekler. (Piyade için yarısı)

Hava 🌀 : Ülkeyi 2 afette bir her türlü afetten tamamen korur. (işgal ve vasal topraklarını korumaz, başlangıç topraklarını sadece korur)

Toprak 🌱 : Kasaba başına gelirini 2, şehir başına gelirini 6 arttırır.

Teknoloji:

yok. Cahilsiniz cahil kalın



Küçük Oyun Kuralları:

- Başkentiniz işgal edilirse devletiniz düşer. Bu yüzden kıyı ve sınır şehirleri başkent olamaz.
- Eğer bir süvari rakip süvariye saldırı emri aldı ise ilk önce süvariler birbiriyle savaşır.
- Savaşı kazanan taraf diğer turda da ilk saldırı yapma hakkına sahiptir. Yani diyelim ki kuzey topraklarınızdan işgale uğradınız ve kaybettiniz, burada orayı geri almak için yollama önceliğine sahip değilsiniz. Savaşı kazanan güç ilerlemeye devam eder ancak yenilirse saldırı hakkı işgale uğramış olan ulusa geçer, kazandığı sürece ilerlemeye devam eder.
- İki tarafın da savaştığı bir muharebede bir tarafın askeri tamamen yok edilene kadar veya bir taraf geri çekilene kadar muharebe devam eder.

Küçük yazar notları:

- Savaşa girmek bazen zorunluluk olsa da diğerleri gelişirken sizi geri atabilir. Bu yüzden erken oyunda savaşmanız kesinlikle önerilmez (Irka bağlı). Savaşı kazansanız bile hiç savaşmamış biri 10x gelişmişse siz de savaş ganimeti olarak 5x gelişmişseniz bunun hakkında şikayet etmemelisiniz.
- Savaş mekaniği üzerine düşünmelisiniz çünkü kuracağınız taktiklerle göre tüm savaşın kaderi değişebilir. Basit bir savaşta çok ağır kayıplar verebilirsiniz.
- Elementlerinizi ve ırkınızı vilayetlerinizi seçip gelecek planlarınızı yaptıktan sonra planınıza uyumlu olarak seçmelisiniz ki verimi daha çok alın.
- Afetler şu anda üzerine düşünmediğiniz bir mekanik biliyorum lakin bunu hafife almayın. Savaşa hazırlanırken rakibinizi değil de sizi etkileyen bir hastalık çıkar / büyük bir deprem olur yerleşimlerin yıkılır da geliriniz zarar görürse cephanesi biten askere dönebilirsiniz. Tabi şansa bağlı bir mesele, yani sizi oyun boyunca hiç de vurmaz veya 3-4 kez sizi de vurabilir.
- Dostunuz gibi davranan biri kriz anında aniden sizi düşman ilan edebilir, siz toparlanamadan size ağır bir darbe vurabilir. Bu yüzden kime güvendiğinize dikkat etmelisiniz.
- Oyun elimizden geldiği şekilde adil yönetilecektir.

🤔 Oyun ilerledikçe eventler olacaktır. Mistik bir artifakt bulabilir, büyük bir devrimin parçası olabilir, kaos yaratacak bir hareket başlatılabilir veya bir Tanrının Havarisi olabilirsiniz.;

.

.

.

✂ Örnek olması açısından aşağıda bir savaş simüle ettim kısaca göz gezdirmenizi çok şiddetle tavsiye ederim.

(Ekleyecem ilerde eski savaşta farklı bir element vardı imha ettik)

Son Söz:

Oyunu eğlence amaçlı yazdık, lütfen birbirinize girmeyin ve boş yere kavga etmeyin.

Müsait olduğumuz sürece size her şekilde yardım edebiliriz bu yüzden sorularınız varsa yöneticilere DM atmaktan çekinmeyin.

İçime takıldığı için ekliyorum burayı. Oyunu yazarken birkaç yapay zekaya ırklar hakkında değerlendirme yapmasını istemiştım. Hepsinde Undead ırkının çok OP olduğunu söylediler. Lakin ben böyle düşünmüyorum. ırklarına işlenmiş olan -3 can azaltması zaten onları çok kırılgan yapıyor, erken oyunda herkesle iyi geçinmelerini gerektiriyor. Bu yüzden yapay zekaya metni kopyalayıp bana en güçlü ırkı söyle dersiniz ve size Undead derse bence bu ırkın hiç de kolay olmadığını aklınızdan çıkarmayın. Her ırkın stratejisi ve zorlukları farklıdır. (5 tur içinde fethedilmemeniz tavsiye edilir)