

Warlords

"Руководство
Рыцаря"



Contents

ПРОЛОГ	4
--------------	---

ЧАСТЬ I "УЧЕНИК"

DOWNLOAD	7
----------------	---

КОНЦЕПЦИЯ	7
-----------------	---

ИНТЕРФЕЙС. НАСТРОЙКИ.

Главное Меню	8
Maine Menu (Главное меню).....	8
Меню "Random Map"	9
Меню "Towards Plague"	9
"Options"	10

ИНТЕРФЕЙС. УПРАВЛЕНИЕ.

Курсоры.	13
Информационные экраны.	14
Инфо юнитов.	14
Инфо города	15
Кнопки.	18

АРМИИ

Крупный калибр	25
Средний калибр	25
Мелкий калибр	26
Очень мелкий калибр	27
Идеальный стек?!	28
Редактирование стека	29
Слонов дают!	31

ЧАСТЬ II. ЛОРД

I ЭТАП - РАЗВИТИЕ	36
-------------------------	----

II ЭТАП - ПРОИЗВОДСТВО	39
------------------------------	----

III ЭТАП "НАПАДЕНИЕ"

ТОТАЛЬНОЕ НАСТУПЛЕНИЕ	41
ВОЙНА ЛОРДА	42
ПАРТИЗАНЩИНА	44
КОМБИНИРОВАННЫЙ СПОСОБ ВЕДЕНИЯ ВОЙНЫ.	44



Contents

III ЭТАП. ОБОРОНА

КАК ПЕРЕЛОМИТЬ ХОД КАМПАНИИ	45
ВРЕМЯ ВНОСИТ КОРРЕКТИВЫ	45

БОНУСЫ.

Positive Bonuses (Положительные)	48
Negative Bonuses (Противодействующие)	49
Лицензия на убийство	52

ЛОРДЫ. ОБЩАЯ ТЕОРИЯ

Птенец прокачивает скиллы	57
Quest. Божественное задание и провидение.	60

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ «ЛОРД»

ИГРА ПО E-MAIL

Play by E-mail (PBEM)	64
Report	66
Ваше продвижение по Лиге	66

ЛИГА WARLORDS

ЛИГА WARLORDS.FAQ	67
НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ:	68

КОДЕКС WARLORDS KINGDOM

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ В ТУРНИРЕ «БОЛЬШОЙ ПРИЗ»,

ИНТЕРВЬЮ, СТАТЬИ

Похоронная церемония KatanaMan35.com	75
Клич Войны: Продолжение? Начало?	77
Клич Войны: Русификация. самое худшее конечно впереди	79
История болезни или Игры, которые играют в Людей	81
Интервью Стива Фоукнера, ведущего дизайнера игры Warlords	90

ПРИЛОЖЕНИЕ А.

СТАНДАРТЫ	94
-----------------	----

ПРИЛОЖЕНИЕ В.

СТАНДАРТЫ. ГЕРОИ.	96
------------------------	----

ПРИЛОЖЕНИЕ С.

Storm-heim. Армии.	100
-------------------------	-----

ПРИЛОЖЕНИЕ D

K-Heroes.	101
----------------	-----

ПРОЛОГ

... я пишу эти строки для будущих поколений лордов, которые придут вслед за мной! Много крови было пролито, много кораблей с пробитыми бортами лежат на дне морском. Благородные пегасы, случайно вылетевшие на простор моря и чье белоснежное оперение обогрилось кровью от стрелы, выпущенной удачливым лучником. Бездыханные лорды, разорванные в куски демоном, притаившимся в пещере, или драконом, спустившимся со скалистого утеса в DragonHill. Безмянные скауты, проводившие стеки по тайным тропкам горной гряды Morgdor и первые погибшие у стен вражеской крепости. Маленькие отважные гномы, насмерть стоявшие в ущелье близ фортификации Crapador, пока прилетевшие грифоны не растерзали их насмерть своими острыми когтями.

Все они отдали свои маленькие жизни за это знание!

Lord Axl'Dead



УЧЕНИК



DOWNLOAD

Хотя объем скачивания довольно большой (14 мВ), но это полная версия, не демо и не пробная.

1. Скачайте все тома (каждый файл по 730 kB). Для скачивания пользуйтесь утилитой GetRight. Пожалуйста, используйте режим "Automatic Download" при скачивании, поскольку открытие 10 сессий одновременно приведет к снижению скорости загрузки, а не наоборот.

2. Распакуйте, куда захотите. Для запуска вам необходимо скачать и установить DirectX Core.

3. Для корректного отображения надписей подключите шрифт Uniciall(от компании SSG), обычным способом (Control Panel - Fonts или Adobe Type Manager "ATM").

Прим. Используйте GetRight иначе скачаете только служебную информацию

4. Запускайте игру используя командную строку:

|Your Darklord Directory\darklord.exe -nosound

Можете сделать ShortCut и занести эту строку в командную строку в параметрах ярлыка.

5. Для запуска под WinNT и Win'2000 используйте строку:

|Your Darklord Directory\darklord.exe -nosound -wincursor

WinNT не понимает никаких курсоров кроме своих, поэтому ключ -wincursor заставляет Warlords отказаться от использования собственных курсоров.

6. Для владельцев популярных карт на базе RIVA TNT полезная информация: новые версии драйверов от NVIDIA v.6.18 ,6.26 ,6.31 ,6.34 в WIN98 с Darklords работают нестабильно. Лучший вариант - версия 5.32!!! После установки версии 5.32 исчезли абсолютно все проблемы с игрой. Причем проверялось все в сочетании с DX6,DX7,DX7a.

КОНЦЕПЦИЯ

Концепция Warlords (будем называть ее по-старинке) – такая же, как и в любой стратегической игре – KILL ‘am ALL! - “Убей их всех!”. Если вы действительно впервые слышите понятие стратегии, советую обратиться к первоисточникам - мемуарам военных маршалов древности и современного мира. В остальном же это можно сформулировать как планомерное управление большими формированиями воинских и производственных единиц с целью достижения максимальной эффективности поражения противника и с возможно минимальными потерями со своей стороны.

На достаточно протяженной карте с различным рельефом разбросаны нейтральные города, в каждом из которых сосредоточены некоторые возможности производства тех или иных видов войск и некоторая сумма денег. Начиная игру с одним городом (в стандартном варианте), вам необходимо захватить эти города, заказать (либо купить) в них производство и накопить силы, достаточные для начала войны. После этого, группируя войска и передвигая образовавшиеся стеки (группы) по карте военных действий, необходимо захватить города противника. Захваченные города можно либо оставить за собой (расширить свою страну), либо разграбить и сжечь. Одновременно необходимо отслеживать передвижение войск по своей территории и нейтрализовывать вражеские стеки. И - до полной победы или пока противник не признает себя побежденным!

ИНТЕРФЕЙС

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Поводом для написания этой главы послужило наблюдение, что очень многие потенциальные игроки, попробовав поиграть в Warlords, бросали ее, поскольку не могли понять всего обилия кнопок, команд и менюшек, без которых игра становится невозможной. Однако освоить их достаточно несложно, и если вы видели профессионала Warlords, то заметили, что он играет так, как будто едет на машине, особо не задумываясь, какую кнопку нажать.

И все же без разъяснений не обойтись, иначе, потыкав мышкой по кнопкам и ничего не поняв, вы сотрете игру с винта и будете долго ругаться в письмах.

Итак, начнем с самого начала. Вы запустили игру. Здесь и далее я привожу наиболее оптимальные установки опций.

Выбирайте разрешение экрана 1024x768 и жмите на кнопку “Single Player”. Все остальные кнопки не для советского пользователя.

MAIN MENU (ГЛАВНОЕ МЕНЮ).

“**New Campaign**” - сразу пропускаем. Играть здесь в кампании - только время терять.

“**New Scenario**” - вот это поинтересней. Выбрав в подменю Random Maps в соседнем списке, вы увидите имена сгенерированных вами карт.

“**Random Map**” - генерация карт. Позволяет сделать карту со случайным образом распределенными параметрами.

“**Load Game**” - и так понятно.

“**Tutorial**” - полное г... , если бы было что-то стоящее, вы бы сейчас это не читали.

“**Quit**” - и да хранится он в полном покое!

Опции в главном меню нас не интересуют, поскольку касаются они только игроков, которые

хотят получить преимущество в игре с компьютером. А он, повторяю, и так тупой, так что не стоит его оглушать.

Ok, теперь жмем или New Scenario, или Random Map.

МЕНЮ “RANDOM MAP”

“Name” - вводим имя карты. Позже оно появится в списке сценариев.

“Random Seed” - не знаю, зачем она нужна. Никакой связи между числами и картами пока не установлено. “Size map” - выбираете размер карты. Советую взять самый большой - 128x160.

“Cities” - количество нейтральных городов, которые можно захватить.

“Ruins” - количество руин, которые могут обшарить лорды. Это называется “Search Ruin”.

“Sites” - количество вспомогательных площадок, дающих городам дополнительные преимущества.

“Islands” - количество островов. Если не хотите, чтобы ваши страны были разделены морем, поставьте количество равным нулю.

“Sides” - Standart. Большинство карт составляется с этой опцией. Это позволяет не терять слишком много времени на развитии производства. Остальные опции можно оставить без изменений. Жмите кнопку “Begin”.

МЕНЮ “TOWARDS PLAGUE”

После составления карты необходимо выбрать воюющие стороны и дополнительные установки игры. При выборе карты этот этап можно пропустить и выполнить его после загрузки генерированной карты из меню сценариев.

Итак, вы видите 8 воюющих сторон (**Sides**), каждая из которых представлена отдельным цветом и своим набором войск. Рассмотрим подробнее меню Sides.



-human player (играет человек);



- первый уровень AI компьютера;



- второй уровень AI;



- третий уровень AI;



- **Sides Off** – сторона исключена из игры.



- **кнопка выбора армии**, создания новой или редактирования существующей. Хотя термин “Армия” не совсем верен. Чаще упоминаются “**стек**” или “**PGS-set**”, по названию расширения, присваиваемого файлам, содержащим информацию о стеках. Создание стека будет обсуждено далее. В этом же меню можно ввести название своей страны. После закрытия меню на изображении шлема появится звездочка в знак того, что был выбран специальный стек.

Щелкнув на гербе, можно выбрать его цвет и прочие атрибуты.

“OPTIONS”.

Выбрав одну из опций “Beginner”, “Intermediate” и т.д., вы установите уровни сложности в игре (которые являются просто-напросто заранее определенными установками). Однако это не RPG, и выбор установок желательно контролировать. Если вы не сделаете, за вас это сделает ваш соперник, и не в лучшую для вас сторону.

“**Turn Time Limit**”. Позволю себе немного отвлечься. До выхода Warlords III этой возможности не было, и соперники могли подражаться по-настоящему, поскольку один (Лешка С.) утверждал, что он ходит быстрее, а другой медленнее. Если играют четыре человека на локальной машине, то каждый ходит один раз в 40 минут (один ход – 10 минут). Естественно, остальные в этот момент просто смотрят на экран. Теперь же повода для претензий нет: ставьте ограничение, и по истечении лимита игра перейдет к следующему игроку, вне зависимости от действий играющего. Машине не скажешь: “Сейчас, сейчас, я уже заканчиваю!”, ей плевать!

“**Duration**” - “Длительность”. Количество туров, через которые игра будет закончена, подсчитаны очки и выданы пряники и талоны на повидло. Совершенно бесполезна. Нажмите кнопку “Edit Options”. Появится окно “Customize Options”.

ВНИМАНИЕ! Установки влияют на весь процесс игры, будьте внимательны, назначая их при генерации карты, и определите, как они включены, рассматривая присланную вам карту (View Game Options). Вы не сможете пере назначить их после начала игры.

Раздел “Razing” - разрушение городов.

No Razing - города невозможно разрушить.

On Capture – можно разрушить только при захвате города.

Any Time (On) – можно рушить в любое время (при этом в городе должно находиться хотя бы одно ваше войско). Рекомендую выбрать именно эту опцию, иначе вы потеряете возможность быстрого реагирования, и игра рискует затянуться надолго.

Раздел “Viewing Options” - опции возможности просмотра карты и враждебных войск.

Spy on Enemies (Off) – при игре с компьютером показывает все действия лордов с AI.

Discover Ruins (On) – при составлении карты некоторые руины назначаются как скрытые, и при прохождении рядом вашего стека они проявляются.

See in Stack (Off) – возможность посмотреть состав вражеского стека Right Click-ом (предпочтительно отключить, чтобы жизнь медом не казалась. Имейте у себя в стеке юнитов-разведчиков, все равно без них не обойтись).

See in Cities (Off) – то же самое, только для городов.

Hidden Map (Off) – вся карта накрыта черным полем. Придется расчищать ее летучими мышами (Giants Bats). При игре по E-mail рекомендую отключить, слишком большой риск, что вас накроют раньше, чем вы поймете, где находитесь. К тому же составляющий карту всегда сможет посмотреть ее очищенной (не забыли про сценарий “**Random Maps**”?).

Fog of War (On) – ясный третий пень включена. Теперь только последнее ламо играет без тумана.

Раздел “Neutral Cities” - определяет активность нейтральных городов до того, как они будут захвачены. Много копий и мечей было сломано по поводу того, какую опцию включать в этом разделе. Сейчас не буду объяснять, потому как если вы читаете этот раздел, то уровня познаний вам пока не хватит, чтобы включиться в дискуссию. Просто внимательно прочитайте и попробуйте поэкспериментировать с вариантами.

Active On – НЕЙТРАЛЬНЫЕ города производят НЕЙТРАЛЬНЫЕ войска в соответствии с временем производства.

Weak – в производстве находятся самые слабые войска из возможных.
Strong - в производстве находятся самые сильные войска из возможных. Изначально в городе находится либо самое сильное войско, либо несколько юнитов с дополнительными бонусами (например Assassines – метатели кинжалов). Можно получить неприятный сюрприз.

Раздел “City Setup” - расстановка столиц на карте.

Scenario – при загрузке одной и той же карты столицы оказываются в разных местах.

All Owned – все города делятся поровну между игроками (детский сад!).

One each – гарантирует, что после перезагрузки сценария столицы останутся на том же месте, где они были в первый раз.

Custom (вместе с опцией **Choose Capitol**) – Наиболее приемлемый выбор. Перед игрой появляется небольшая схема, где вы сможете расставить столицы самостоятельно для каждой воюющей стороны.

Раздел “Army Setup” - установка армий, доступных вначале для игры.

Единственным нормальным выбором здесь будет опция “**Custom**” и установка 3000 Points – максимального количества. При игре по **E-mail** войска будут выбраны автоматически, при локальной вы сами расставите войска на карте. О том, как устанавливать войска, смотрите во второй части “**Лорд**” раздел “**Развитие**”.

Раздел “Combat” - установки перед битвой.

Advisor (Off) – перед битвой кликните стекком на город с Shift-ом. Советник скажет, стоит нападать на город или нет. (*“Спросишь у нее: “Кто, мол, украл?” Она поворожит, поворожит и говорит: “Думай на черного!.. Али на рябого?”. Да и то тоже стара что ли стала, ВРЁТ все время!!*)

City Damage (On) – после захвата оборонный бонус города снижается на единицу.

Combat Dice - по меткому выражению Дамирки, “завалят зайцы льва или лев зайцев”. Чем больше это значение, тем меньше зайцев на льва необходимо. Правда, большинство эту опцию не трогают, поэтому она как бы является стандартным значением (т.е. 26).

Раздел “Combat Screen” особого значения не имеет и определяет скорость битвы и т.д. Тем более что в любой момент эти установки можно поменять.

Раздел Game – специфические особенности.

Diplomacy (On) – война начинается с объявления “Declare War”, а нападение возможно со следующего хода. Когда-то это было особым предметом гордости Warlords. Теперь времена изменились, и все атакуют, как только дорвались до противника.

Hidden Ruins (On) – скрытые руины. Видимо, работает совместно с опцией Discover Ruins. Выключение этой опции убирает из руин Sage (саги). Вместо них дают только деньги.

Questes (On) – естественно, включена, иначе как вы будете уровень лорду поднимать? О квестах смотрите далее в содержании.

Spells (On) - герои могут применять заклинания.

Merchants (On) - время от времени появляется жуткого вида баба и предлагает купить у нее разные вещички, которые подымут ваши боевые характеристики.

Merscenaries (On) – обязательно включена. Даже если вы не используете наемников “Merscenaries”, ваши противники должны иметь возможность их использовать.

Random Turns (Off) – перемешивание последовательности ходов после передачи последнего хода в туре. При игре в E-mail отключена, при игре на локальной машине можно включить для придания остроты ощущений.

Хорошо, опции установили. Теперь жмите на кнопку Begin, и можете после загрузки карты переходить ко второй части нашей книги “**Лорд**”, чтобы узнать, как развивать свою страну и что делать с войсками. Однако если вам пока еще не понятно, что необходимо сделать, чтобы начать играть, – читайте дальше.


ИНТЕРФЕЙС


УПРАВЛЕНИЕ

Ну что ж, теперь мы с вами погрузимся в глубины интерфейса Darklords. Он по праву считается одним из наиболее сложных игровых интерфейсов, главным образом потому, что и сама игра основана на большом количестве дополнительных бонусов, присущих каждому персонажу. Но если вы способны играть в покер и запоминать комбинации карт, почему бы не попробовать запомнить еще чуть-чуть.

После того как игра началась, вы дважды щелкнули по кнопке “Done” (кстати, это как кнопка “Ok” в MD) и ничего не поняли. Разберем по порядку: в первом экране вам говорят, что ваш первый лорд принадлежит к такой-то гильдии профессий и зовут его так-то. Имя вы можете выбрать ему сами, а вот профессию нет. Во втором экране вам показали экран производства столицы, но с этим разберемся чуть позже. Пока закроем его.



КУРСОРЫ.


Итак, мы видим большой (в 2/3) экран со столицей посередине и стек войск с лордом в главе. Наведите на него мышку, и курсор изменит вид на  того, что вы можете выделить стек. Щелкните мышкой по стеку, вокруг него появится мигающая рамка. Теперь посмотрите на информационную панель слева, выше черного экрана сообщений, вы видите состав стека. Хотя юниты стоят на одном месте, они соединены в один стек. Щелкая на юните в инфо-экране, вы подсвечиваете его, тем самым присоединяя к активным войскам в стеке. Щелкнув еще раз – отсоединяете. Для того чтобы активизировать единственного юнита и отключить всех остальных, щелкните на белом щитке справа от юнита (показывающем количество ходов). Щиток слева показывает фактическую силу юнита (**Strenght**). Чтобы объединить всех юнитов в стек, нажмите пробел.


Выделив стек, намечаете цель. Теперь курсор принял вид  - стек передвигается. Необходимо проверить, дойдет ли стек до цели. Для этого нажмите Ctrl и щелкните немного за целью - протянется цепь красных стрелок, и там, где они становятся серыми, ваш стек остановится либо с нулевым количеством ходов, либо имея один ход. Стек с нулевыми ходами бездействует и не может ни нападать, ни исследовать руину, в случае если в стеке есть лорд.



Если цель (город, руина или другой стек) не видна на большой карте, щелкнув на мини-карте вверху слева, вы покажете в увеличенном масштабе другой участок. Или вы можете проскроллировать (прокрутить) экран, передвинув мышку к краю большой карты. Если стек не доходит, отсоедините от него самого медленного юнита и попробуйте снова.

Отпустив Ctrl, щелкните по выбранной точке, и стек пройдет до указанного места.

Если стек нападает на город, курсор принимает вид . Нажав одновременно клавишу Shift, вы получите предсказание советника об исходе битвы. Но предсказание на то и предсказание, чтобы не сбываться... Если же вы находитесь в состоянии мира с противником (это не касается нейтральных городов), то курсор становится таким  - вы пытаетесь нарушить мирное соглашение.

Если вы пытаетесь навестись на руину, храм или вообще на пустое место, а курсор принимает вид  - это означает, что место занято войсками других воюющих сторон.

При наведении на разрушенный город та же ситуация отражается другим курсором - . Все это означает, что вы не можете просто встать на это место, сначала придется выбить оттуда противника.

Лорд, встав в руину, может исследовать её. При этом появляется следующий курсор -  Наведя курсор на город на любое свободное от войск место, вы увидите такой курсор - . Щелкнув им, вы получите доступ к экрану производства города. На этом все с курсорами.

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ЭКРАНЫ.

“ИНФО ЮНИТОВ”.

Щелкнув на информационной панели стека правой клавишей, вы увидите:

Название юнита (Gold Dragon).

Картинку, соответствующую выбранной армии.



- **Strenght** (сила удара) чем больше, тем больше вероятность ударить первым.



- **Hits** (мощь) количество ударов, которые юнит способен выдержать



- **Move** (движение) количество ходов, которые юнит может сделать.

Числа под иконками показывают количество этих трех характеристик. В первом ряду отражаются стандартные значения, во втором фактические с учетом присоединенных к стеку войск и лордов. Для **Move** отражено оставшееся количество ходов в текущем туре.

Ниже расположены специальные бонусы:

Move Bonus – юнит с указанным бонусом движется по труднопроходимой местности как по полю, причем этот бонус распространяется на все присоединенные в стек к этому юниту.

Пример: **Evil Archer** (Move Bonus: **Forest**) перетаскивает по лесам стеки как по полю, иначе по лесу стек будет тратить четыре хода на одну клетку (стрелку). Исключение **Flying Bonus** – нелетающие юниты не могут лететь на летающем юните. Все, кроме лорда! Что, уже непонятно?!

Terrain Bonus – юнит с указанным бонусом приобретает дополнительную силу в зависимости от условий, в которых дерется, например **Dwarf** (гном) в холмах (**Hill** +1) вместо 3 **Strenght** получает 4.

Special Abilities – специальные из специальных бонусов. Могут повышать или понижать силу всему стеку. Смотрите раздел “**Бонусы**” части “**Лорд**”.

Щелкнув в инфопанели на иконке лорда (он всегда стоит первым), вы получите доступ к его характеристикам. Подробнее характеристики лорда рассмотрены во второй части книги, раздел “**Лорды**”. Пока скажу только, что здесь легко можно узнать его уровень (**Level**), сколько очков (**Points**) ему нужно набрать до следующего уровня и его разученные умения (**Abilities**).


Щелкнув чуть выше инфопанели на иконке монетки (**слева**), можно быстро узнать, сколько у вас имеется денег, какой приход и расход на армии у вашей страны.


Щелкнув выше инфопанели на иконке звездочки (**справа**), можно быстро узнать, сколько у вас имеется маны (**Mana**). Если включены заклинания, то сколько уходит на их поддержку и сколько приходит их всего, а также количество мана-кристаллов, дающих дополнительный доход волшебной магии.

Щелкнув ниже инфопанели на иконке пробирки (слева), можно быстро узнать суммарное количество повышающих и понижающих бонусов, включая магический эффект от применения заклинаний и итемсов.

Ниже инфопанели справа находится иконка **Terrain Bonuses**, которая меняется в зависимости от активных войск, имеющих бонусы.

“ИНФО ГОРОДА”

Откройте окно производства города курсором  или нажав клавишу < **P** >. Вверху – название города. Слева на карте черным выделен город, экран которого вы сейчас рассматриваете. Справа расположены иконки войск, которые можно производить.

Щелкая по ним, узнаем характеристики юнитов, которые показываются ниже. Три из них мы уже знаем, четвертая  (наемная плата) показывает количество денег, которые каждый юнит требует за тур. То же самое можно узнать, щелкая правой клавишей,

при этом не снимается текущее производство. Когда производится одноходовой юнит типа гнома, это не имеет значения. Но, щелкнув на юните левой кнопкой, вы отмените, предположим, производство Дракона, который делается уже четвертый ход, и вернуть его не удастся. Он начнет “делаться” сначала.

В верхней части экрана показан текущий тип производящегося юнита. Рядом кнопка “Stop”, которая останавливает производство. Это может потребоваться, чтобы сэкономить деньги в затяжной войне. Опция AutoDefend означает, что вновь производящиеся войска автоматически становятся в оборону, т.е. не будут показаны в очередности ходов, после того как будут произведены. Опция AutoClear означает, что вновь производящиеся войска автоматически объединяются в стеки.

Кнопка **“Buy Production”** - купить производство. В окне выбираем тип юнита, указываем слот, куда он будет помещен, и жмем кнопку “Done”. Если денег не хватает, то юнит не будет подсвечен. Если мест в слоте производства не хватает, щелкните на том слоте, который хотите заменить.

Кнопка **“Set Vectoring”** - глобальный векторинг. Используется редко, в основном для того, чтобы все вектора, идущие в один город, перенести сразу в другой. Для назначения вектора лучше использовать основной экран, щелкаем на городе-источнике и перетаскиваем правой кнопкой вектор в город-приемник. Теперь юнит, произведенный в городе, автоматически будет переправлен в город-приемник и появится там через два хода. Если в городе-приемнике красная стрелка внизу экрана позеленела, это значит, что в течение двух туров в город по вектору придут войска. Щелкнув по ней, вызываем отчет по прибывающим войскам. Первый ряд – войска, приходящие на следующий тур, второй ряд – через тур.

Окно **“Current Stack”** - “Текущий стек”.

Выделив стек, щелкните по нему правой клавишей. В окне показаны войска, находящиеся в стеке, отсоединенные юниты не будут подсвечены. Ниже указано количество возможных ходов, которое определяется самым медленным юнитом, присоединенным к стеку. Внизу расположены кнопки. Некоторые доступны во всех случаях, некоторые нет.



- Vector Group. Отправляет активные войска из города в любой ваш (friendly) город по почте. В стандартном случае войска придут по месту назначения через ход от текущего. Например, по вектору отправлен юнит в 17-м туре, значит, на месте он будет в 19-м туре. Кнопка, доступна, если войско находится в городе.





- Open Stack Dialog. Открывает окно, в котором можно узнать о боевых суммарных характеристиках, которые дают войска друг другу. Однако для этой цели лучше использовать инфопанель, так как там отражается эффект от применения лордом магии и боевых артефактов.


В Stack Dialog приведены только фактические характеристики.





- Raze. Разрушает строения или города активным юнитом. Доступна, если юнит находится в городе или Site.


 - **Search Ruin.** Команда зайти в руину и начать поиск. Доступна, когда стек находится в руине и имеет в составе активного лорда.



 - **Get a Quest.** Команда лорду получить квест. Доступна, когда лорд находится в городе. Недоступна, когда лорд не имеет права получить квест из-за того, что отказался выполнять предыдущий квест или другой лорд уже имеет квест.

 - **Cast a Spell.** Открывает окно применения заклинаний. Доступна только лорду, имеющему в качестве Abilities разученные заклинания.

 - **View Spells in Play.** Открывает окно просмотра активных заклинаний. Доступна в любое время.

 - **Get Items.** Открывает окно Hero Report, в котором помимо всего прочего перечисляются итемы, которые несет на себе лорд.

 - **City/Site building.** Позволяет восстановить разрушенный город или строение. Доступна, когда юнит находится в разрушенном городе. Также позволяет построить укрепления (Fortification) в городе, что увеличивает силу войск, находящихся в нем.

 - **Go to Map Info.** Показывает характеристики местности. Проще посмотреть ее, щелкнув в любом месте правой кнопкой. Инфо полезно тем, что позволяет точно сказать, сколько ходов будут тратить юниты на прохождение местности. Но самое важное значение карты местности в том, что она показывает характеристики как своих, так и вражеских городов. На глаз довольно сложно определить, какие укрепления имеет город, и т.д. Info Map четко покажет степень укрепленности города (Village, Castle или Fortress), количество денег, которые приносит город, и количество маны. Таким способом легко определить, насколько важен для вас этот город. При щелчке на своем городе можно через кнопку  получить доступ к Production Info.


На этом все с инфо-экранами. На самом деле их больше, но я привел здесь основные, те, с которыми вам придется сталкиваться постоянно.


КНОПКИ.

После того как вы передвинули стек, что с ним делать? И вот тут вступают в дело кнопки навигации. Они расположены сразу под мини-картой. Здесь надо остановиться на принципах навигации войск в **Darklords**. Поскольку игра походовая, то ваш тур продолжается до тех пор, пока все ваши войска не используют свои ходы, либо вы решите, что в этом туре они не должны больше двигаться.


Поскольку войск и стеков много, вы перебираете по очереди все стеки и принимаете

решение о действиях каждого из них. Прделав действие, вы оставляете стек до следующего тура либо ставите его в оборону (Defend), в этом случае он не будет активизирован автоматически, пока вы сами не решите его задействовать. Все эти действия осуществляются следующими кнопками:


 - **“Next”** - показать следующее войско. Если вы не решили, что делать со стеком, пропустите его, используя эту кнопку; когда остальные войска будут остановлены (не могу подобрать подходящего термина на русском языке), этот стек снова будет показан вам.


 - **“Leave”** - оставить стек до следующего тура. После того как ваш стек отходил или вы решили не трогать его до СЛЕДУЮЩЕГО тура, используйте эту кнопку, чтобы стек больше не показывался в этом туре. Это не означает, что в этом туре вы больше не сможете его активизировать.


Щелкнув по любому стеку с Ctrl, вы активизируете его независимо от его состояния и количества оставшихся у него ходов.

 - **“Defend”** - поставить стек в оборону. Это не дает каких-то дополнительных очков в обороне стеку, просто означает, что он не будет активизирован автоматически, пока вы это не сделаете сами.





Второй ряд кнопок – вспомогательный и почти не используется. Все же приведем значения этих кнопок для ясности.

 - **“Deselect”** - отменить выделение стека. Предназначено только для того, чтобы, сняв выделение со стека, активизировать другой. Как я уже говорил, сделать с Ctrl это намного легче.

 - **“Move Group”** - передвинуть группу по намеченному пути. Опять же проще, проверив с Ctrl, доходит стек до цели или нет, просто щелкнуть в нужном месте.

 - **“Group/Ungroup All”** - объединить войска, находящиеся в одной точке карты, в стек. Проще сделать клавишей **“Пробел”** - **“Space”**. А вы не забыли, где находится клавиша Any Key?!

Итак, в основном интерфейсе игры строится следующим образом:

Пальцы левой руки находятся на Ctrl и Space, мышка на . Щелкая по кнопке, переходим к следующему стеку, с Ctrl определяем, доходит ли он до места назначения, передвигаем его, снова щелкаем  и т.д. Если стек находится в обороне, клавишей Space объединяем все войска в стек и ставим его в оборону . Если необходимо подождать до принятия решения о передвижении стека, нажимаем кнопку , стек

будет показан позже в этом туре.

Я так надолго остановился на этих кнопках, потому что их необходимо освоить до автоматизма, чтобы игра превратилась в удовольствие, а не в процесс мучительного вспоминания, что необходимо было сделать.



- **“End Turn”**. После того как все ходы сделаны и вы решите, что больше в этом туре делать нечего (Эй, вы не забыли объявить войну?!), этой кнопкой вы передаете ход своему сопернику. В E-mail вы формируете e-mail-ход, который нужно переслать противнику.

Следующие два ряда кнопок предоставляют доступ к различным меню и рапортам. Некоторые используются чаще, некоторые не используются вовсе, но давайте рассмотрим их все по порядку.



- Команды, относящиеся к операциям со стеком в целом, вне зависимости, есть в нем лорд или нет.

Команды:

“Undo Movement” - Отменить передвижение. Доступна, если после передвижки стека не было сделано ни одного щелчка на карте. Кроме того, при игре в режиме Hidden Map или Fog of War вы не сможете сделать отмену, если при движении стек открыл хотя бы одну клетку карты для обзора.

“Move All” - Передвинуть всех. Если у войск был назначен путь движения, они все будут передвинуты. Как бы много у вас ни было войск, не советую использовать эту команду – лучше всегда контролировать ситуацию.

“Center on Group” - Активный стек в центр экрана. Вместо этого достаточно щелкнуть по юниту в инфопанели стека - быстрее будет.

“Fight Order” - Порядок боя. Открывает доступ к панели, определяющей, в каком порядке ваши войска вступают в бой. Это сложная тактическая задача и понимание того как ею пользоваться, приходит со временем.

“Disband” - Распустить войско. Используется для того, чтобы скрыть от противника, кто у него находится в тылу, или чтобы сэкономить деньги для крупных юнитов за счет мелких. Позволяет к тому же получить некоторую сумму денег за роспуск.

“Cancel Path” - Отменить путь движения стека. Редко используется.

“Group All” - Объединить войска в стек. Горячая клавиша <Space>

“Stack Dialog” - Показать инфо-экран стека. Редко используется.

“Raze” - Разрушить строение или город.

“Ungroup All” - Разгруппировать стек. Тоже понятно.

“Vector Group” - Переправить стек по вектору в другой город. Горячая клавиша **<Shift> + <V>**.



- Команды, относящиеся к активизированному лорду.

“Search” - Обysкать руину. Редко используется. Когда лорд зайдет в руину, курсор меняется на знак вопроса; кликнув им, вы заставите лорда искать нечто.

“Get Quest” - Получить квест. Доступна только если лорд находится в городе и если другой лорд еще (или уже) не имеет квеста.

“Cast Spell” - Применить заклинание. Доступна, если лорд уже разучил заклинание.

“Get Items”, “Hero Report” - Открыть инфо-экран лорда. Показывает его личные характеристики и итемы, которые он несет. Здесь же, используя стрелки, можно перебрать всех своих лордов и узнать, где они находятся на карте.

“Hero Deeds” - Рапорт о проделанной лордом работе. Где он появился, где чего нашел, какие города захватил и все такое...

“Show Quest” - Показать квест. Показывает карту местности с обозначением цели квеста. Это может быть указание точки местности на карте, города или месторасположения армий противника, которые необходимо уничтожить. Доступна, если квест был назначен. Недоступна, если активизированный лорд не взял квест или находится под штрафом за отказ от выполнения квеста. Горячая клавиша **<Shift> + <Q>**.

“View Spells” - Просмотр заклинаний. Выводит инфо-экран, в котором перечислены активные заклинания и лорды, которые их применяют.

Кликнув по крестику справа от описания заклинания, вы отключаете его. Кроме того, кликнув правой клавишей, вы узнаете, какое действие оно оказывает на войска. Дело в том, что при достижении лордом шестого и десятого уровня сила заклинания удваивается и учетверяется соответственно. Точное значение можно узнать только здесь. Внизу указан баланс маны – условного магического вещества, расходуемого на применение заклинаний.

“Sell Items” - Продажа айтемсов. Вообще-то имеет смысл. Если у вас много айтемсов, дублирующих друг друга, или есть айтемс, перекрывающий по силе более слабые, можно продать их и получить довольно значительную сумму.

“Ability Points” - Очки повышения мастерства. Если вы не использовали свои Points сразу при повышении уровня, вызвав этот экран, вы можете использовать их по мере необходимости.



- предоставляет доступ к различным рапортам, предназначенным для того, чтобы оценить боевую обстановку перед началом действий. Практически все они пред-

ставляются в виде диаграмм для каждой воюющей стороны на текущий тур. Переключив кнопку History, можно узнать, как изменялись рапорты в течение прошедших туров. Используя кнопку **“Other Report”** - “Другие рапорты”, можно по очереди просмотреть почти все рапорты из одного окошка.

“Army Report” - Рапорт по армиям. Показывает количество армий у всех лордов и расположение их на карте. В режиме Fog of War показывает только ваши войска и войска противника, не закрытые туманом.

“City Report” - Рапорт по городам. В режиме **Fog of War** города, в которых нет ни одного войска, обозначены только одним щитком. Города с войсками имеют двоянный щиток.

“Diplomatic Report” - Дипломатический рапорт. Сколько копий было сломано по поводу дипломатии!.. Смысл дипломатии в том, что нельзя сходу вломиться на территорию противника, и перед войной необходимо предупредить противника за ход перед началом военных действий. Используя альянс между лордами, можно еще более повысить роль дипломатии, поскольку противник, объявляя войну одному лорду, одновременно попадает в состояние войны с другими лордами, участвующими в альянсе. Однако мне и моим друзьям не удалось внушить мировому сообществу важность этой идеи, так что возможность эта практически не используется. Как жаль!

“Gold Report” - Рапорт по золоту.

“Kills Report” - Отчет по убитым в ходе войны. Так, ничего не значащая статистика, пользы от нее никакой, одно моральное удовлетворение.

“Mana Report” - Рапорт по мане. А вот это очень важно! Во-первых, этот рапорт показывает города, которые приносят ману. Перед началом игры необходимо открыть присланную карту и оценить, насколько возможно для вас и для противника захватить эти города первыми, а также возможность их удержания за собой. Необходимо проследить, чтобы количество маны было примерно одинаковым, в противном случае требуйте создания новой карты. Во-вторых, рапорт дает отчет по четырем характеристикам маны ВСЕХ воюющих сторон.

По порядку: первый ряд чисел показывает имеющееся количество маны у лордов. Второй ряд говорит о том, сколько маны каждая воюющая сторона может иметь максимально. Мана, приходящая сверх этой суммы, сгорает! Третий ряд показывает, сколько маны приходит к лордам за тур от городов и мана-кристаллов. Четвертый ряд отражает количество маны, уходящее на применение заклинаний. Эта характеристика позволяет предположить тип лорда, имеющегося у противника.

“Production Report” - Рапорт по производству. Тоже ничего особенного, войска вы и так увидите.

“Ruin Report” - Рапорт по руинам. Так же как и с маной, оцените расположение руин перед началом игры. Как они расположены, далеко ли отстоят друг от друга и от вашей столицы - все это может повлиять на войну и на ваше развитие. Кроме того, по этому рапорту можно узнать, какие руины уже были “раскопаны” (они отмечаются специальными голубыми метками) и даже путь продвижения вражеского лорда.

“**Sites Report**” - Рапорт по спецплощадкам. Используется, чтобы узнать, далеко находится ближайший храм и какие площадки можно поджечь разведчиками.

“**Winners Report**” - Рапорт по победам. Противоположность рапортам по убитым и столь же бесполезен.

И наконец “**Events Report**” - Рапорт по событиям. Его необходимо проверять каждый тур. Это единственная возможность узнать события в чужом королевстве. Какой уровень приобрел вражеский Wizard, появился новый лорд или нет, откуда у противника появились четыре Fire Demons? Все это интересно и тактически очень необходимо.

“Предупрежден - значит вооружен!”

Кто-то из римлян



- “**Библиотека**”. Здесь содержится информация о враге и о ваших собственных войсках, которая поможет вам принять решение о направлении стратегии развития своих лордов и производства армий.

“**About Scenario**” - когда при создании карты вы задаете количество городов и руин, вы задаете только приблизительное значение. После начала игры точное их число вы можете узнать, выбрав эту команду. Вопрос только зачем?! Однако для разработчиков сценария это прекрасная возможность оставить свою метку на карте. Хотя я бы не стал ставить свои возможности в составлении сценариев на одну доску с компьютером, который, на мой взгляд, справляется с этим не хуже и уж точно быстрее.

“**Army Lists**” - “Списки армий”. Как явствует из названия, в этом окне перечислены все виды войск, алий и наемников, которые доступны каждой из воюющих сторон. Просто щелкнув на нужном гербе, вы сможете сделать вывод о том, какие войска вам выгодно производить для наилучшего противоборствования или какие производить бессмысленно. Например, если противник имеет в составе своих регулярных войск юнита с высоким осадным бонусом (Siege Engine, например), то бессмысленно строить укрепления в городах - все равно их снесут при атаке. Здесь же вы сможете предположить, какие алии мог получить ваш соперник (о чем вы узнали из Events Report). Будьте внимательны! Для того чтобы узнать о дополнительных свойствах армий, обратитесь к списку войск в [приложении А](#).

“**Hero Lists**” - “Список героев”. Служит для той же цели, что и “Army Lists”, однако я рекомендую вам использовать для выяснения характеристик своих и чужих лордов более подробный список, который находится в [приложении В](#). Поскольку знать, какие заклинания и умения может выучить лорд – это одно, а выяснить, как он их применит и с какой силой, – это другое. И как раз это “другое” в списке “Hero Lists”, к сожалению, не приводится.

“**Items Lists**” - “Список айтемсов” (не итемсов(!), как обычно говорят). Характеристики этих айтемсов говорят сами за себя, да и информация эта довольно бесполезна. Никто не может повлиять на порядок появления этих айтемсов в игре. Однако если вы все же увидите, что ваш враг получил какой-то айтемс, поинтересуйтесь, что этот айтемс может делать. Приведу совсем

свежий пример. В недавней игре противник получил в руине айтемс “Sandilar Saphir”. Камень этот может превращать в боееспособных скелетов войска противника, убитые в битве, выигранной лордом, его носящим. Естественно, после этого я стал убирать войска из всех городов, к которым он приближался, чтобы не пополнять его армию своими убитыми защитниками. Другой пример – айтемс “Horn of Stone” - каменный горн, который повышает мощь всего стека на две единицы. При всей кажущейся незначительности этой величины вы можете обломать свои зубы.

“**Side Lists**” - “Список государств”. Отметив опцию “**Observe**”, вы включаете режим наблюдения за передвижениями войск компьютера.

При игре по E-mail, как вы понимаете, эта опция лишена смысла. Опция “**Human**” служит для переключения управления страной между игроком-человеком и компьютером. Одному Стиву Франкнеру известно, зачем понадобилось включать это в игру. Название остальных трех опций в этом разделе - “**Campaign Introduce**”, “**Campaign Briefing**” и “**Introduce**” - говорит само за себя, но сказать о них нечего, поскольку в компании не играл.



- Список команд, относящихся к тем или иным характеристикам городов. Все они были описаны выше, поэтому повторяться не будем.



- Список команд, так или иначе связанных с дисковыми операциями (эх, как лихо назвал

Load и Save Game!), и еще кое-что.

“**Help**” - выдает список клавишных сокращений, которые вы, кстати, сможете подредктировать тестовым редактором в файле keys.w3.

“**E-mail statistics**” - выдает количество загрузок игры каждым участником игры. Это даст вам возможность увидеть, что кто-то из ваших соперников жульничает, перегружая игру после неудачного боя. Впрочем, на это могут быть и объективные причины – компьютер завис или еще что-нибудь. Но слишком частые повторения подобных случаев должны навести на мысль что здесь нечестно играют! Помните только, что у текущего игрока количество загрузок на единицу больше количества туров.

“**View Game Options**” - “Просмотр игровых опций”. Game Options подробно были рассмотрены ранее. Когда вы ведете одновременно несколько игр, часто трудно упомнить, что же было вначале. А вначале было слово! Если у вас отмечена опция “**Neutral City**”: **Strong**, то вам следует быть крайне осторожным при нападении на нейтральные города, чтобы не рисковать потерять весь свой атакующий стек на крепости с пятеркой Assassins.

Также полезно посмотреть эти опции в начале игры, которую составляли не вы: возможно, вас там что-нибудь не устраивает.

“**Resign**” - “Отказаться”. Означает именно то, что означает - что вы отказываетесь от



дальнейшего участия в игре, но и не хотите, чтобы ваше хозяйство досталось вашим врагам. Все города разрушить и вывалиться в аут!

“**Minimize**” - “Свернуть окно” - горячая клавиша <Ctrl> + <X>.

На этом описание интерфейса закончено. Оставшиеся за пределами текста детали не имеют особого значения и вы спокойно без них обойдетесь.

то войска, цена которых в таблице продаж от 1200 Golds и выше. Обычно это единицы Undead Beasts, Dragons, Liches или Fire Demons. Все они очень сильны и имеют высокие Magic Bonus.

Однако не существует единого мнения, производить их или нет. Я считаю, что нет смысла покупать эти войска и вносить их в свой набор войск по следующим причинам. Война с опытными противниками длится обычно до двадцатого хода или чуть больше. Заказать такое крупное войско вы сможете при самом удачном раскладе не раньше 4-го хода (это если ваш лорд найдет крупную сумму денег).

Время производства этих войск от 4 до 5 туров, так что за всю войну вы успеете

АРМИИ

ВОЙСКА КРУПНОГО КАЛИБРА

(ОНИ ЖЕ ALLIES, MONSTERS, ТВАРИ И ПР.)

Э произведи только 3-4 таких единицы, причем последняя не будет играть решающей роли. К этому времени либо вы будете добивать остальных, либо вас будут добивать остальные. И в том и в другом случаях единственный прилетевший дракон не изменит ситуации.

Впрочем, если война идет на двух противников и вам будет везти с деньгами, то можно набрать довольно солидную армию, так как чем меньше количество игроков участвует в кампании, тем больше ресурсов достанется каждому. Практика показывает, что при возрастании количества лордов до четырех каждый из них успеет купить не больше одной твари. Так что даже если на сэкономленные деньги вам дадут лорда с драконом, это будет выгоднее, чем купить этого дракона и ждать, пока он произведется.

К тому же при наборе рекрутов в регулярные силы эти войска (назовем их **Allies**) отнимут большое количество Points от результирующих 2000 Points, которые лучше истратить на повышение количества Mana Crystals или на более сильные войска среднего калибра.

В общем, эти войска проще взять в руинах или получить за выполнение Quests (если, конечно, они выставлены в качестве Allies в вашем наборе войск)

ВОЙСКА СРЕДНЕГО КАЛИБРА

“THEY ARE MY FAVORITE UNITS”

Обычно это войска, цена которых в таблице продаж колеблется от 600 Gold до 1000 Gold. В среднем производятся эти войска за два-три хода и имеют большие магические бонусы при приемлемой цене. Например, мой любимый набор средних войск: **Wrights** (Air Bonus, Fear+3), **Giants** (Hills Bonus, Haos+2, +1 in Hills), **Griffons** (Air Bonus, +1 Hills, +1 Morale) или **Eagles** (Air Bonus, +1 Morale), **MoonGuards** (+4 Misseles), **Elephants** (+1 Trample, одинаково сильно дерется и в поле, и в городских условиях).

Эти войска удобны тем, что за сумму, равную покупке одного дракона, можно купить в двух городах двух слонов, которые произведутся одновременно и суммарно будут сильнее дракона.

Например:

Дракон — очень сильное войско само по себе, но его свойство снижать оборонспо-

способность войск противника может быть не использовано полностью. Он имеет магический бонус (Fear+5), соответственно он может снизить мораль стека противника на 5 единиц. Однако в игре очень трудно найти стек, у которого бонус **Morale** составлял бы 5 единиц. Такой стек может быть только у лорда, а для лорда у вас найдется дракон и без производства (их можно найти в руине). Зато более скромное войско типа **Wrains** (Fear+3) можно произвести в больших количествах и поставить его в каждый город и в каждый атакующий стек. Таким образом все магическое действие тех же пегасов (**Morale**+2) противника сведется на нет, и его войска не будут иметь повышающего бонуса.

То же самое относится и к использованию **Giants** (Haos+2) против бонуса **LiderShip**.

Сначала очень хочется спросить: “А причем здесь обычные войска? **LiderShip** – это бонус, который дает только лорд своему стеку”.

Однако, если внимательно посмотреть на раскладку бонусов в бою обычных стеков (без лордов), то видно, что и бонус **Haos** и бонус **Fear** понижают силу войск противника на одну единицу, даже если им нечего понижать. Другими словами, если вы напали на стек, в котором нет ни лорда ни единицы с бонусом **Morale**, а в вашем стеке есть единицы с бонусами **Fear** и **Haos**, то сила стека противника все равно снизится на две единицы от фактической.

ЭТО ОЧЕНЬ ВАЖНО!!!

Именно поэтому необходимо иметь в каждом стеке как минимум одну единицу с бонусом **Fear** или **Haos**. Впрочем, решать вам, что покупать, но если вы попробуете пару раз напасть на город без **Wrains** или без **Giants** и вместе с ними, то, подсчитав потери, сразу поймете, что к чему.

ВОЙСКА МЕЛКОГО КАЛИБРА

Это войска, цена которых колеблется в таблице продаж от 100 Gold до 350 Gold. Обычно их покупают в течение первых пяти-семи ходов, для того чтобы было чем захватывать нейтральные города. После того как ваш маршевый отряд пронесется по деревням, нужно будет захватывать окрестные форты и замки. Вот для этого и пригодятся мелкие войска, производящиеся за один ход и дешево покупающиеся. Тут очень большой выбор, однако опытным путем установлено, что наилучшие войска этого класса — **Dwarf Infantry**. Они медленно ходят, но обладают большим **Hits**, равняющимся своей силе. Кроме того, эта пехота хорошо держится в городах и позволяет почти на равных тягаться с основными силами противника. Скажем так: стек гномов при поддержке **Wrains** и **Catapults** может в поле завалить трех-четырех **Knights Lords**, что для противника будет тяжелой потерей. В общем, там, где нужно использовать мясо, можно использовать, не жалея, **Dwarf Infantry**.

Также неплохие результаты дают **Elf Infantry**, у них есть три дополнительных выстрела из лука, и если повезет, то один такой лучник может завалить дракона, если, конечно, доберется до него.



ВОЙСКА ОЧЕНЬ МЕЛКОГО КАЛИБРА


Тут у нас также широкий выбор. Это и **Goblins**, обладающие хорошим зрением и скоростью. Это и **Dwarf Runners**, за свои специфические качества, часто принимаемые в особо элитную гвардию героя. И многие другие...


Как правило все эти войск очень дешевы в производстве и легко могут быть использованы в качестве разведчиков и для защиты основных сил. Также часто эти войска бывают полезны в специфичных случаях. Например, у вас сплошь горная местность, но нет войск, обладающих горным бонусом, и вам нужен Scout, чтобы таскать стеки по горам.


Правда, **Giant Bat** (мышь) стоит несколько особняком среди войск этого класса. Во-первых, на ней может летать лорд, во-вторых, если вы играете в режиме Hidden Map или Fog of War, то, производя мышей, можете быстро расчистить карту от темноты и расставить дозорных, которые будут предупреждать о врагах, подбирающихся к вашим городам.


ИДЕАЛЬНЫЙ СТЕК?!


Итак наш регулярный стек должен содержать следующих юнитов (по моему мнению):


1.  **Peasant** or **Goblin (Banding Bonus)**. Отличные войска, для поддержки героя и ваших войск полученных в начале игры. Они очень дешевы и вы можете купить их производство безо всяких проблем.


2.  The **Dwarf Runner** or **Dwarf (High Hit Status)**. Это очень крепкие юниты, которые пригодятся для защиты городов от атаки обычными и разведывательными войсками противника. Противник часто пытается, поживится за ваш счет, высылая быстро передвигающиеся стеки. Используя гномов, вы можете резко уменьшить риск разграбления центральных и тыловых городов.


3.  The **Giant Bats** or **Giant Bees (Fly Bonus and Fast Move)**. Используйте их для разведки территории и транспортировки героя над труднопроходимой местностью.


4.  **Elven Archers** (High Bonus Missiles +4). Очень хороши как защитники городов против лордовского стека. При всех равных возможностях имеют шанс убить сильного юнита под лордом.



5.  **Siege Engine**. (High Siege Bonus +4 and vs City +3). Наилучшая воинская единица для атаки города.

6.  **Moonguards** (High Bonus Missiles +4 and High Strength). Используйте их как мясо для лордовского стека, пока производятся ваши слоны.

7.  **Elephant** (High Strength and Hit Status and Trample+1). Наилучшие юниты для наполнения стека лорда. Но будьте осторожны! Если противник имеет множество лучников, вы можете легко потерять всех своих слонов.

8. Следующие юниты работают в паре. Если вы имеете  **Undead Beast (Haos+4)**, то

следующим юнитом хорошо поставить  **Green Dragon** (Fear+5).

Если вы имеете  **Liche** (Fear+4), то следующим юнитом хорошо поставить  **Red Dragon** (Haos+5). Таким образом вы получаете пару монстров отлично работающих против лорда.

Конечно все вышесказанное не аксиома, вы вполне можете поменять тактику, сосредоточившись например на убийстве (Assassination) или получении наемников. Но в целом придерживаясь предлагаемого мной состава стека, вы обеспечите равновесие в среднестатистической ситуации.

И наконец последний совет: Не следует пренебрегать ни одним из бонусов юнитов, перечисленных выше. Но это еще не все! Читайте дальше и вы узнаете как правильно составить свой собственный стек

РЕДАКТИРОВАНИЕ СТЕКА

И так, вопрос об идеальном стеке весьма сложный и мы еще вернемся к нему. Однако сейчас нас больше занимает вопрос о том, как составить правильно, этот самый стек.

Давайте вначале рассмотрим технику составления стека.

Итак, загрузив сценарий (или сгенерировав **Random map**) вы видите восемь сторон (**Sides**), представленных разными цветами. Щелкнув на шарике вверху меню, вы получите доступ к выбору существующих армий. Здесь же вы можете создать новую армию. Надеюсь, про кнопку **“New”** все в курсе...

Открывшееся окно содержит стандартные наборы армий распределенных по слотам. Далеко не лучшим образом распределенных, позволю себе заметить.

Первый, самый большой, слот содержит восемь регулярных армий. Термин **“регулярная”** здесь означает, что вы можете покупать эти войска за деньги в своих городах.

ВНИМАНИЕ!

На самом деле в игре намного больше юнитов которые могут быть выбраны для производства. Щелкнув по наименованию юнита в слоте, вы открываете длиннющий список армий (или **“юнитов”** это уж как вам угодно будет их называть).

Здесь же в этом списке вы видите основные статистики выбранного юнита, правда, к сожалению не видно, летающий он или нет. Не видны и другие **Move** бонусы. Выбрав нужного вам юнита, закройте список кнопкой **“Ok”** и дальше по тому же сценарию. Таким образом, вы составляете себе стек. Естественно каждый юнит стоит определенное количество пайнтов, и чем он мощнее, тем большее количество этих **“точек”** он

отбирает. Сумма поинтсов не должна превышать **2000**, в противном случае вы просто не сможете сохранить свой стек.

В самом низу списка находится строка “**Blank(0)**”.

Выбрав, её вы можете отказаться от производства юнита, однако появляется она, только если вы начинаете убирать войска по очереди с самой нижней позиции.

Таким способом можно сохранить огромное количество поинтс и загнать их, например в **Алли**, о которых речь пойдет ниже.

Следующий слот - ящик “**Наемников**” (“**Mercenaries**”). Это, как ясно из названия группы войск, появляющихся время от времени и предлагающихся продаться на службу за довольно символическую оплату. Главное чтобы они появились вовремя, черти!

Выбор юнитов производится также, а вот строка “**Blank (0)**” ведет себя несколько иначе.

Начиная убирать юнитов вы получаете в пустых строках штраф (**Penalties**) исчисляемый в поинтс и равный цене юнита с самого верхней строчки. Сделано это преднамеренно, чтобы вы не получали одних и тех же юнитов все время. Кому из нас не хотелось в своё время, заполучать одних **Cocktraice** (“Петухов”)?

Однако стоимость такой разработки настолько высока, что становится абсолютно нерентабельной. Впрочем, если полностью очистить слот наемников, то все штрафы снимаются, и вы получаете солидную экономию поинтсов.

Чуть правее находится слот героев (“**Heroes**”). Выберите себе подходящих героев из списка, но поставьте больше двух героев одного типа у вас, скорее всего не получится, по причине той же нехватки поинтсов. Еще правее находятся опции, включение которых обходится также в некоторую сумму.

Назначение их и так понятно, но две из них я все же поясню на всякий случай. Опция “**Gray Mana**” означает, что вы сможете получать **ману** (волшебное вещество для вызова заклинаний) с гордов приносящих и белую и черную и серую ману.

Ползунок **Max Mana** определяет предел накапливания маны выше, которой она просто сгорает. Постарайтесь выставить его значение близким к 24, если вы собираетесь использовать лордов-телепортеров.

И лишь после всего этого приступайте к выбору **Аллий**. Крайне необходимо выбрать в этих позициях максимально сильных юнитов, если это возможно, так как многое, очень многое зависит от того, что вы получите в руинах и в качестве награды за выполненные квесты. А именно из этого слота черпаются все те подарки судьбы, которые могут повернуть военную удачу к вам лицом. В особенности если вы играете на маленьких и супер-маленьких картах.

На этом я хочу прервать свое повествование и передать слово рыцарю **Narendil**, любезно предоставившего дополнительный материал для этой главы.

И хотя его статья больше похожа на доказательство математической теоремы о пределах неопределённых комплексных чисел в неевклидовом пространстве, потратив время на её тщательное изучение, вы сможете значительно повысить свое искусство составления стека.

И вместо того чтобы, спотыкаясь, ощупывать стены вы получите в руки большой, хорошо просмоленный пылающий факел знания!

СЛОНОВ ДАЮТ!

Автор Lord Narendil

Речь пойдет у нас о слонах или конкретнее о том куда и почему выгоднее оных ставить с стека. Ну и не только их, вообще сколько на каком месте будет стоять любая фигура. Все наверно заметили, что при перестановке порядка фигур иногда изменяется их общая суммарная стоимость.

Еще до разорения Warlords Central (Здесь идет речь о известном сайте, разработанном и позже закрытым его автором KatanaMan. -прим. AxI) мне удалось чудом вынести из его разорённой библиотеки некоторые манускрипты, которые проливают немного света на это тёмное дело. Вот некоторая компиляция оных на русском с моими комментариями.

Регулярные войска:

Army slot	Points
1:	2 * UBASE
2:	1.5 * UBASE
3:	1.4 * UBASE
4:	1.3 * UBASE
5:	1.2 * UBASE
6:	1.1 * UBASE
7:	1 * UBASE
8:	1 * UBASE

(*1.5 если поставить дракона "DRAGON")

(Штрафные очки за повтор: +100 за второй, +200 за третий, и.т.д.)

где: (см. приложение А и В)

UBASE = (Цена установки “Setup” юнита) / 11

BUILD = Цена производства “Build” юнита

TIME = (Время производства юнита)

DRAGON = Любой юнит породы “Dragon”

HBASE = 8 * (Количество единиц опыта необходимых для 2 Уровня)

Так что не имеет смысла оставлять незанятый 8 слот. Дешевле обойдется если подвинуть все юниты вниз и сверху взять что-нибудь супер-дешевое, типа **Dwarf Runner**, за 4 поинтс. Авось и пригодится в начале. *(Думаю что лорды со стажем усмехнутся здесь. Уж они то знают насколько нужен в любом стеке именно Dwarf Runner - прим. Ах)*

Наемники:

Merc. slot	Points
1:	2 * UBASE (*6 if TIME>1) (*3 if BUILD>1000)
2:	1 * UBASE (*9 if TIME>2) (*2 if BUILD>1000)
3:	1/4 * UBASE (*12 if TIME>3)

(+1000 если поставить дракона “DRAGON”)

(Пенальти за повтор: +100 за второй, +200 за третий, и.т.д.)

Для того чтобы наемники приходили, нужно также отметить опцию “**Get Mercenaries**” что стоит 35 единиц. Вероятность прихода наёмников можно повысить характеристикой “**Reknown**” вашего героя, если он находится в городе. Причем бонусы города (например, Сила+1) *(имеются в виду Sites - прим. Ах)* будут также верны и для полученных наемников.

Изначально этой характеристикой могут обладать только **General** (Reknown +1/2) и **Warrior** (Reknown +1/1). Вероятность прихода наемников: Уровень **Reknown** * 8% Пример: **Reknown**+3 дает 24% (3*8) шанс прихода в начале каждого тура.

Сумма пропорционально зависит от уровня Reknown и силы фигуры примерно так:

	Reknown									Streight								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9
None	10	15	20	50	100	150	200	250	500									
+1	5	10	15	20	50	100	150	200	250									



+2	5	10	15	20	50	100	150	200	250
+3	1	5	10	15	20	50	100	150	200
+4	1	5	10	15	20	50	100	150	200
+5	1	1	5	10	15	20	50	100	150

Вероятность прихода на халяву: Уровень **Rekrown** + 5 * 2%.

Пример: *Rekrown+3* дает 16% (3+5*2)

Слот рассчитывается по следующей таблице:

Rekrown	Mercenary Type		
	I	II	III
None	30%	40%	30%
+1	20%	40%	30%
+2	10%	40%	50%
+3	0%	40%	60%
+4	0%	30%	70%
+5	0%	20%	80%

Да, получается брать наемников несколько дорогое удовольствие. Но все зависит конечно от времени производства фигуры и если взять в качестве наемников фигуры со временем производства 1, 2 и соответственно 3, то можно уложиться весьма в умеренную сумму.

Здесь можно использовать и то обстоятельство, что наемники приходят как правило всегда пачками и брать фигуры с суммируемыми бонусами типа **Banding** или **Poison**. Например, получив 5 **Nightmares** силы 3 (бонус **Banding** +4) вы в действительности получаете 5 фигур силы 7, что очень даже неплохо.

АЛЛИИ (ДРУГИ-ПРИЯТЕЛИ)

Slot	Points
1:	2 * UBASE (*3 if TIME>3) (*3 if BUILD>1000) (+1000 if DRAGON)
2:	1 * UBASE



(*5 if TIME>4)
(*2 if BUILD>1000)
(+1000 if DRAGON)

3: 1/3 * UBASE
(+350 if DRAGON)

4: 1/5 * UBASE

Новый герой приходит всегда с альянсами из слотов 1/2/3/4 с вероятностью 40%/30%/20%/10%.

Лорды:

Hero slot 1: 1 * HBASE

Hero slot 2: 1 * HBASE

Hero slot 3: 1/3 * HBASE

Hero slot 4: 1/5 * HBASE

Вероятности и правила получения лордов смотрите в в главе “**Лорды**”.

Формулы верны для DARKLORDSRISING v1.02.



ЛОРД

Военная игра всегда делится на этапы, характеризующие ее протекание во времени. “Darklords” можно условно разделить на три этапа. Каждый из них важен и от каждого из них зависит, победите ли вы или потерпите поражение в предстоящей схватке. Далее я расскажу подробнее об этих этапах.

РАЗВИТИЕ

Если вы начали игру не в режиме "E-mail" и с первичными установками, разработанными мною, то после нажатия кнопки **Begin** и генерации карты появится окно первичной расстановки войск. В нем показаны ваша столица (**Capital Fortress**) и ареал местности, в пределах которой вы можете расставить группы войск (он подсвечен).

Остальная часть страны закрыта туманом (**Fog of War**) и, соответственно, недоступна для расстановки войск. В нижней части экрана виден набор ваших войск, возле которых показана их цена в условных единицах (**points**). В начале игры была выбрана максимальная сумма 3000 points - на всю эту сумму войска и расставляются.

Уже на данном этапе вы можете проиграть или выиграть свою игру. Важно помнить о том, что успешное развитие игры определяют два момента: ваш герой и ваши армии. С героем разобраться довольно просто. Первый лорд всегда появляется в столице (**Capital City**) и для подъема своего уровня первое время ходит по руинам (**Ruins**) и выполняет так называемые квесты (**Quests**) - задания. Внимательно осмотрите карту и выясните, где находятся ближайшая руина или скопление руин. Если существует дорога (**Road**), которая приведет вашего лорда к руине или хотя бы лежит поблизости от нее, то никаких трудностей нет.

Если дороги нет - оцените наличие руин, возможно, проще будет перелететь или переплыть, при наличии порта (**Ports**), на другой континент. Ну а если ваша столица – городок, окруженный со всех сторон морем и лесом или, еще того хуже, скалами, то вашему лорду не обойтись без какой-нибудь летучей твари с **Flying Bonus**. Таких юнгов в игре множество, но для того, чтобы ими можно было воспользоваться, они должны присутствовать в вашем наборе войск.

Какую тварь лучше всего дать лорду? Мне кажется очевидным, что это должна быть летучая мышь (**Giant Bat**). Во-первых, она очень дешево стоит и не отберет много points как при расстановке войск, так и при наборе войск в вашу армию. Во-вторых, она дешева в производстве и быстро передвигается по местности (это одна из наиболее быстрых единиц в игре). Также ее хорошо использовать в разведке карты в режиме **Fog of War** и при занятии руин. Так как лорд появляется, повторяюсь, в городе, то летучую тварь, на которой он полетит, логично также поставить в городе.

С остальными войсками дело обстоит сложнее. Как и в случае с лордом, необходимо проанализировать карту местности, прилегающей к вашему **Capital City**. Я обычно формирую два отряда, коренным образом отличающихся по составу войск и по свое-

му назначению.

Первыми под удар попадают объекты с низким уровнем защиты (**Defense**) - деревни (**Village, defense +1**). Войска в них довольно слабы, поэтому нападать на них можно с меньшими силами. Если **Villages** расположены близко от дороги, сформируйте штурмовой отряд из пяти-шести боевых армий средней силы (на уровне **Strenght 4-5**) и с высокой скоростью прохождения (Moves не менее 28). Обычно это конные отряды, состоящие из кавалеристов (**Light Cavalry, Elf Lords, Heavy Cavalry**), подкрепленные быстроходящей тварью, предпочтительнее с бонусом (**Fear**) или хотя бы с бонусом Haos.

Если деревень поблизости нет, то такой отряд нужно направить как можно дальше, желательно по дороге, и напасть им опять же на деревню.

Второй отряд обычно составляется из единиц с небольшим значением **Moves**, но более сильных. Ему отводится роль захвата крупных городов типа **Castle** и **Fortress**. Обязательно нужно включить в него катапульту (**Catapults**) и тварей с бонусами **Fear** или **Haos**. Остальные свободные места стека заполняются самыми сильными регулярными войсками по цене не выше 800 points. Впрочем, можно заполнить его и алиями (**Allies**), но больше двух особей “под ружье” поставить не получится. Следите за тем, чтобы войска, входящие в один стек, передвигались примерно с одной скоростью, иначе хорошее, но медленное войско затормозит все ваше развитие.

Стеки расставить нужно как можно ближе к краю освещенной местности. Штурмовой стек ближе к нейтральным городам, а разведкорпус ближе к дороге и направлению возможного движения.

После этого остается только нажать кнопку Done и посмотреть, как такую же расстановку проделают ваши противники. Постарайтесь запомнить характеристики вражеских войск, это пригодится в дальнейшем при боевых построениях ваших стеков.

После того как ход будет передан вам, в столице появляется первый лорд (**Lord**). В окне можно выбрать его пол (Male или Female) и имя. Затем обязательно, находясь в городе, возьмите **Quest**. Для начала **Quest** II уровня – это задание, находящееся где-то поблизости. На выбор обычно предлагается три задания. Если это ваш первый квест, то лучше взять задание типа **Searching Ruin** или **Burning Enemy Site** либо, в крайнем случае, **Occuring Sity**. Если вашему лорду будет по пути, то он может помочь своему стеку захватить нейтральный город, но, как правило, если штурмовой стек составлен грамотно, то он сможет обойтись и без лорда. Поэтому торопитесь своим лордом в руину (**Ruins**) и поднимите ему уровень.

Также полезно, если есть где-нибудь поблизости храм, зайти в него и “блесануться” (**Bless**) - благословиться, что полезно всем войскам, а не только лорду. В то же время не стоит тратить на это время и специально двигать героя в храм.

Теперь о тех стеках, которые вы расставили вначале игры. Выделите свой самый шустрый стек и, используя **Left Click + Ctrl**, проверьте, до каких городов он может дотянуться первым же ходом. Если дотягивается до деревень или замков (уровень защиты +1 или +2), смело можете нападать. А вот если город типа **Fortress (+3)**, да еще с мощной



тварью или с гномами (Dwarfs) или того хуже лучниками или Assassines - то нужно поостеречься. При неудачном стечении обстоятельств вы можете потерять половину стека и навсегда остаться с десятью городами. Посмотрите по карте – возможно, выгоднее следующим ходом сделать еще один рывок и ворваться на другой континент.

ПОМНИТЕ! Главное - создать плацдарм на чужой территории.

Воспринимайте свой стек как вирус, который попадает в орган, укрепляется в нем, насаждает заразу, а сам несется дальше. Не обязательно одним стеком брать все города. Достаточно захватить город, ограбить его и купить в нем производство. Войска, которые произведутся в этом городе, сами захватят окрестные селения. А ваша боевая гвардия в это время создаст плацдарм на границе с врагом, и тогда это уже будет ВАША территория, а не его. Да и он будет тратить время и силы, чтобы защититься от вашего сильного отряда, который появился на его границах.

Но у вас есть еще один стек, который остался возле стен нейтрального города, ближайшего к Capital City. Жители этого города занимаются своими мирными делами и не помышляют о войне. Заставьте их работать на себя. Активизируйте (Select) свой стек и нажмите клавишу F (или щелкните кнопку с изображением флага и выберите пункт “**Fight Order**”). Появившееся окно показывает, в какой очередности будут драться ваши войска. Она соответствует расположению войск слева направо и сверху вниз.

Поставьте свою **Catapult** (или другую осадную единицу) позади всех остальных войск (сама по себе ее сила маленькая, но она уменьшает оборону города на 2 единицы, а это важно). Если не сделать этого, то она погибнет в первом же бою, и дальше придется драться с вражескими войсками, которые будут на две единицы сильнее, чем могли бы быть, если бы вы по глупости не потеряли свою катапульту.

Теперь можно нападать! Если вы все сделали правильно, то при захвате города у вас погибнет не больше одного войска. После захвата вы должны выбрать, что сделать с городом – оккупировать его (**Occupage**), частично разграбить (**Pillage**), разграбить полностью (**Sack**) или разрушить (**Raze**) не заходя в город.

Рушить города в начале игры по крайней мере глупо! Оккупировать в начале игры бывает также невыгодно, за оккупацию денег не дадут, а войска, которые там производятся, могут отсутствовать в вашем наборе войск, и от них толку не будет. А вот выбрав опцию **Pillage** вы разграбите производство только тех юнитов, которые отсутствуют в вашем наборе регулярных армий.

Недокументированная возможность - в том же окне выбора судьбы города говорится, сколько можно получить за разграбление города. Так вот, если сумма за полное разграбление (**Sack**) колеблется в пределах от 500 до ~650 Gold, то почти наверняка в городе производятся войска типа **Giants**. Если же сумма около 1000 и выше, то в городе производится какая-нибудь крупная нечисть типа **Slayer Knights** или **Dragons**. Но такое встречается редко.

Захватив город, двигайтесь к следующему и т.д., пока не захватите все города, до которых сможете дотянуться или которые вам позволят захватить.

Главное во всей игре - это не терять темпа. Это касается как лорда, так и стеков. Всех нужно

продвигать по максимуму, особенно вначале. Если стек в целом “отходил”, а у какого-то войска остались ходы, рассоединяйте стек и двигайте войско вперед.

Никогда не известно, как сложится ситуация в игре, и, возможно, через пять туров вам не хватит одного шага, чтобы подтянуть к осажденному городу катапульту, которую в первом туре вы оставили стоять несмотря на то, что у нее еще были ходы.

В последнее время, стало популярным развиваться парочкой драконов. Однако есть опасность что в каком-нибудь городе сидит лучник, который подстрелит вашего дракона, как воробья. Обычно они находятся в деревнях, поэтому избегайте нападать на них летучими войсками.

II ЭТАП - ПРОИЗВОДСТВО

Итак, предположим, что вы удачно захватили 15-20 городов, договорились о разделе территории со своими соседями.

“Хочешь мира - готовься к войне”

Ключ к победе лежит в ваших городах, в производстве, которое вы там закажете. Что и где заказывать - вопрос сложный и зависит от географического и политического положения вашей страны. Сначала надо определиться, кто из ваших соседей будет твоим врагом. Обычно образ врага намечается при захвате нейтральных городов.

Если лорд чувствует за собой силу, то он ведет себя нагло и напористо и если идет на переговоры, то только с позиции силы. Если ваши силы не столь велики, то очень полезно провести дипломатические переговоры и найти союзников, с которыми вы вместе обрушитесь на врага.

Главная фишка здесь в том, что если вы воюете в союзном договоре, побеждает в игре тот, кто находится как можно дальше от театра военных действий и позже вступает в войну. Вспомните роль США во второй мировой войне!

Итак, выяснив район военных действий, вы определяете, где будет тыл, а где фронт.

Сначала выбирайте для производства в городах то, что вам предложат, то есть в лучшем случае войска среднего калибра, как-то: Pegasi, Griffons и т.д. Через три-четыре хода у вас появится достаточно денег, чтобы заказать что-нибудь крупное.

Теперь о том, где покупать

Существует несколько мнений о том, где размещать крупное производство. Классическое размещение производства, конечно же, в тылу, если вспомнить опыт мировых войн XX века (в

Сибирь). Совершенно логично, что противник доберется до тыловых городов в последнюю очередь и разграбит их позже. Но если крупное производство находится в тылу, то после того как у тебя произведется воинская единица, ее нужно будет перебросить на переднюю линию фронта. На это потратится время, причем довольно значительное. Если же купить производство в городе, который вы собираетесь использовать в качестве плацдарма, то вовремя появившийся слон может значительно помочь вашему городу. Обычно эти города хорошо укреплены и в них достаточно войск, чтобы защитить их от нападков противника. В общем, решайте сами.

ВЕКТОРА ПРОИЗВОДСТВА

С появлением в WarLords III возможности “векторить” войсковые группы из города в город необходимость в построении векторных линий отпала. Вы всегда можете собрать группу войск в каком-нибудь городе, выбирая необходимые войска в городах и используя команду Vector Group. Иногда это удобно, а иногда нет. Я обычно выкачиваю по вектору мелкие войска, используемые для поддержки захватываемых городов и лорда. Векторы, конечно, нужно пускать на большие расстояния и в направлении вашего главного удара.

ЛОРД

Есть еще один немаловажный фактор, определяющий, как вы будете развиваться, - ваш лорд. Во-первых, он может зарабатывать деньги, когда будет ходить по руинам. Но это не главное.

Главное то, что в процессе хождения по руинам лорд может выполнять **Quests** и за это повышать свой уровень. На I этапе лорду лучше взять самый легкий **Quest**. Выполнив этот **Quest**, можно сразу взять **Quest** среднего уровня - Average. Здесь лучше взять задание на разрушение вражеского **Sites**. “Вражеский” - это не значит, что, разрушив его, вы объявите войну своему противнику. Вы просто разрушите его, и он будет красиво гореть. Этот **Quest** удобен еще и тем, что цель его выполнения лежит обычно рядом с будущей линией фронта (Site-то вражеский). Таким образом, ваш лорд, выполнив этот **Quest**, поднимет свой уровень и одновременно окажется на линии фронта, чтобы принять участие в боевых действиях. А вот задание на поиск руин в классе **Average** лучше не брать для лорда, который собирается воевать. Лорда при этом обычно засылают глубоко в ваш тыл или, еще хуже, в тыл к противнику. Тогда вам придется отвлекать значительные силы на охрану лорда.

После выполнения **Quests** лорду повышают уровень и дают некоторое количество **A-Points**, и в списке знаний и умений вы можете выбрать то, что наиболее нужно лорду в данный момент. Первое время нужно развивать лорду скорость движения (**Move**), чтобы он за более короткий срок прошел возможно большее расстояние. Но не следует увлекаться этим, так как придет время, когда ваш лорд встанет на ноги и убежит намного дальше, чем поддерживающие его войска, в частности мыши, на которых он летает. Другими словами, по полю-то он бегаёт далеко, но вот перелететь далеко не сможет. А когда наступит время воевать, то длина прохождения стека будет зависеть от самой медленной единицы. Так что в этом случае **A-Points** лорда будут потрачены впустую.

Не забывайте, что нет необходимости выбирать из этого списка знаний в тот момент когда вы его получаете. Достаточно нажать Ок! и продолжать игру.

Вы можете получить доступ к этому списку в любой момент, выделив лорда и выбрав меню «**Ability Points**» из выпадающего списка кнопки **Lords** на панели... управления. На панели не только девушки стоят. Да! Так вот если для того чтобы выучить заклинание вам необходимо 2 Points, то вам достаточно получить два раза по 1 Points и оно все перед вами. Это жизненно необходимо для **Wizard** и **Alchemist** которые разучивают заклинание **Teleport** как раз за два Points, а в магазине его выдают только для лордов с крутыми тачками. (Я пошутил: для лордов **III** или **IV** уровня). Любой мало-мальски развитой Darklord-fighter подтвердит что **заклинание Teleport** дает такой мощный пинок в развитии заклинателям с которым может сравниться только изобретение азбуки и особого посоха-пылесоса. А уж что это значит для остальных лордов я пока и говорить не буду. Надо же мне и самому наверх лестницы вылезать!

III ЭТАП “НАПАДЕНИЕ”

“Мы не хотели этой войны, нам ее навязали”

И.В. Сталин

Да приходит время, когда отступает страх перед противником! Ваши города полны войсками, тылы более-менее защищены, а войска на переднем фронте и вовсе не вмещаются в города и вываливаются за их пределы. К этому времени противники определились, кто с кем воюет и кому помогает. В первую очередь необходимо укрепить приграничные города – сделать из них настоящие крепости.

Чем ближе к линии фронта, тем более укрепленные города должны стоять там. Необходимо приберечь также некоторую сумму денег на тот случай, если к вам в тыл прорвется партизанский отряд. Вы сможете быстро укрепить город и спасти его от разорения или по крайней мере заставить противника потерять на нем большое количество войск. Есть несколько вариантов ведения войны и их комбинаций. Рассмотрим несколько основных.

ТОТАЛЬНОЕ НАСТУПЛЕНИЕ

«Соберем сынок, соберемся - сил нам не занимать»

Губернатор Славного Города

Несмотря на громкое название, применяется редко или в комбинации с наступа-

ющим лордом. Заключается в том, что вы собираете мощные стеки и наваливаетесь на близлежащие города. Прежде чем это делать, необходимо знать, с какими силами вам придется столкнуться.

Вышлите вперед какое-нибудь слабенкое войско (самое мелкое, лишь бы дотягивалось до вражеского города), посмотрите на стеки противника и проанализируйте их состав.

Затем, собрав свой стек в соответствии с нижеследующими рекомендациями, проверьте, дотягивается ли он до города за один ход и остается ли у него хотя бы один ход на то, чтобы напасть на него. Делается это так: подсветив стек, шелкните на масштабной карте в районе объекта нападения (стек или город), затем, нажимая клавиши Ctrl+Left Click Mouse, шелкните выше (ниже, левее, правее — в зависимости того, откуда нападаете) объекта. Если за объект заходит хотя бы одна красная стрелка, значит, ходов хватает и можно нападать. Иногда бывает так, что, на первый взгляд, стек может только подойти к городу. Но, уже подойдя к городу, обнаруживаешь, что у стека остался один ход и есть возможность нападения. Происходит это потому, что войско на выход из города тратит только один ход.

Для того чтобы узнать, так ли это, выделите одно войско в городе, имеющее такое же количество ходов, как и самое медленное войско в атакующем стеке, и подведите его к городу. И, как поется в песне, "...ты все поймешь и все увидишь сам". Затем, выставив порядок, в котором единицы стека вступают в битву (**Fight Order**), можете нападать.

НЕСКОЛЬКО РЕКОМЕНДАЦИЙ

Обязательно включите в отряд катапульту — она снимет укрепляющий бонус противнику, сидящему в городе.

Постарайтесь включить в отряд единицы с бонусом **Fear** (предпочтительнее) или **Haos**. Если на все стеки не хватает поставить по две твари с такими бонусами, то включите их в самый сильный стек. А на остальные как получится, но ни в коем случае не оставляйте город без катапульты и этих тварей.

Во время боя внимательно наблюдайте за соотношением величины **Strenght** и **Hits** у себя и противника. Особенно при нападении на лорда — это единственный способ узнать его действительную силу. Если город не будет взят первым стеком, но противник понес значительные потери, необходимо добить его следующим стеком. Если же все произошло наоборот, то лучше сидите в своем городе и не высовывайтесь — пусть он разбивает свою голову о вашу укрепленную крепость.

ПРЕИМУЩЕСТВА: Описанный метод позволяет навязать свою инициативу противнику, не дожидаясь подхода основных сил в лице лорда, и дает возможность нападать в любом месте фронта. Вы отодвигаете линию фронта от своих тылов и ослабляете противника.

НЕДОСТАТКИ: Вы теряете слишком много войск, приобретая не так уж много городов. Ваша главная цель в том, чтобы противник потерял как можно больше войск, а



вы как можно меньше.

При таком способе ведения войны вы в лучшем случае ослабите свои и его войска в одинаковой степени, ничего не приобретя. В худшем же случае вы сильно ослабите свои войска на городах врага, и он, подогнав свежие силы, ринется на ваши пустые города.

ВОЙНА ЛОРДА

*«За что я люблю путешествия так это
за возможность познакомиться с новыми людьми»*

Чингис-хан

Берется самый сильный лорд, под него сколачивается стек из самых сильных летающих тварей (если лорд может переносить войска, то из самых сильных тварей вообще), и отправляется в тылы противника. Там он грабит пустые или полупустые города, получает за это деньги. Пополнение стека под лордом производится за счет выполнения Quests, которые вы берете на войска или города противника.

Опустошив тылы противника, можете вернуться на родину и добить его передовые отряды, используя своего лорда, изрядно к этому времени покрутевшего на Quests.

НЕСКОЛЬКО РЕКОМЕНДАЦИЙ

Не забудьте включить в отряд под лорда катапульту, а еще лучше — какую-нибудь тварь с высоким осадным бонусом. Основной метод борьбы с таким лордом заключается в выбивании из-под него войск, с которыми он пришел. Для этого противник возводит в своем тылу крепости и загоняет в них все возможные войска, которые дотягиваются до города, и без осадной единицы в стеке ваш лорд может быстро обломать свои зубы, так что придется ему убираться восвояси по вектору.

Полезно вслед своему лорду послать стек летающих единиц, они смогут пополнить стек после понесенных потерь.

Старайтесь не терять темпа и передвигаться по территории врага как можно быстрее. Прежде чем остаться в городе, оцените свои силы: сможете ли вы удержать его. Если есть ходы и стек дотягивается до моря или гор, лучше сжечь город и вылететь в труднодоступное место, чтобы драться с лордом могли только летающие твари.

Если лорд понес значительные потери и вам нечем его подкрепить, оцените обстановку — вы можете укрепить лорда своими войсками, перекидывая их в город, в котором он стоит. Но на переброску войск необходимо два тура, и за это время вашего лорда могут “завалить” войска из окрестных городов, даже если на текущий момент там ничего нет.



НЕ БУДЬТЕ СЛИШКОМ САМОУВЕРЕНЫ!

Берите квесты на уничтожение сил противника или на разграбление городов. За счет выполнения этих заданий вы сможете получить значительную поддержку своему лорду, одновременно повышая его уровень.

ПРЕИМУЩЕСТВА: Вы достигнете максимального эффекта в уничтожении тыла противника, подрывая его производственную базу и в то же время увеличивая свою. Кроме того, лорд в боевых действиях вырастет на такую величину, что его будет весьма сложно убить. Практически этим методом можно одержать победу, если повезет с лордом.

НЕДОСТАТКИ: ЛОРДЫ СМЕРТНЫ! Если лорд остается один на один с противником, он быстро погибает. Когда у вас нет сильных войск, это означает по сути конец войны. Подкрепить же лорда очень сложно, стек под ним передвигается намного быстрее, чем стеки, которые поддерживают его.

ПАРТИЗАНЩИНА

«А это мои маленькие веселые картографы!»

Сашка Карагодин - Dwarfie Lord

Любимый метод ведения войны опытных Warlords. Берется стек летающих тварей и засылается в тыл противнику. Стек должен идти горами и морями, на наиболее дальнем, по возможности, расстоянии от городов противника, пока не заберется в тыл. Там он занимается тем же, чем занимался бы лорд.

НЕСКОЛЬКО РЕКОМЕНДАЦИЙ

1. Обязательно включите в стек летающую тварь с бонусом Fear.
2. Не выводите стек на море, если поблизости есть порт, в котором можно высадиться. На воде все плюсы летающего стека снимаются, и ваши шестисильные грифоны будут драться как односильные.

ПРЕИМУЩЕСТВА: Практически ничем не рискуя, вы можете подорвать экономику своего врага. К тому же он будет отвлекаться на уничтожение этого стека и тратить силы на защиту своих городов.

НЕДОСТАТКИ: Достаточно сложно собрать подобный стек за короткое время, летающие войска сами по себе слабее аналогичных сухопутных войск, и на создание такого стека придется отвлекать производство 4-5 городов.

КОМБИНИРОВАННЫЙ СПОСОБ ВЕДЕНИЯ ВОЙНЫ.

Краткая схема такова: два лорда расставляются в ключевых позициях театра военных действий и, подкрепляемые войсками, атакуют укрепления противника. Одно-

временно с этим партизанские стеки проходят в тыл и там дезорганизуют противника. Время от времени, если лорд занят на выполнении задания, а у вас много войск, можете нападать и без лорда.

Пожалуй, это наилучший способ ведения войны, однако, как и первый вариант, встречается крайне редко — очень уж фантастичен!

III ЭТАП. ОБОРОНА

Не случайно я указываю на два третьих этапа. Когда вы будете нападать на противника, если он не слабак, он будет также активно нападать на вас.

КАК ПЕРЕЛОМИТЬ ХОД КАМПАНИИ

**ЗАПОМНИТЕ ГЛАВНОЕ: ДАЖЕ С ПОТЕРЕЙ
ЛОРДА ВОЙНА НЕ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ!**

СИТУАЦИЯ ПЕРВАЯ: К ВАМ В ТЫЛЫ ЗАБРАЛСЯ ЛОРД

Это, конечно, большое бедствие, сравнимое с атомной бомбой. Но есть варианты, как исправить положение. Не паникуйте.

Посмотрите, с чем он к вам забрался. Далее необходимо отменить векторы производства и подождать, пока в городах не появятся приличные войска.

Не давайте ему наживаться на ваших городах. Пусть он идет по выжженной пустыне.

Со стороны кажется, что он добивается той цели, ради которой пришел: подорвать вашу экономику. Но если вдобавок к этому его страна будет жиреть на ваших разграбленных городах, вы точно проиграете.

Не давайте ему поднимать свой статус на ваших войсках. Жгите свои города и вводите свои войска от него. Удар по лорду должен быть максимальным и в течение одного тура. Выводите свои войска из городов и обрушивайте все, что у вас есть, на него. Если вы не победите, то все равно проиграете, так как он возьмет ваши города поодиночке.

Внимательно составляйте стеки. Не забывайте о рекомендациях по составлению стеков. Попробуйте вытянуть своего лорда в тыл и с его помощью поймать противника. Не пугайтесь, если, потратив один свой стек, выбьете из-под него только одну единицу. Если каждый ваш стек будет убирать из-под лорда одного юнита, то для решающей битвы у него их останется слишком мало, и вы легко возьмете его за жабры.

Если противник подтягивает к лорду войска не по вектору, а по земле, не жалейте сил, чтобы уничтожить их. **ПОМНИТЕ: страшен гном, попавший под лорда!**

В общем, всеми средствами изматывайте противника и не давайте ему развиваться.

ВРЕМЯ ВНОСИТ КОРРЕКТИВЫ

(ДЛЯ ИГРОКОВ В РЕЖИМЕ "FOG OF WAR")

Предыдущая часть была написана мною тогда когда мне были еще неизвестны многие методы ведения войны (в частности и в особенности возможности "магов-телепортеров").

Все что я сказал об обороне остается справедливым, но... практически у вас нет шансов воспользоваться этими советами. В силу того что все лорды особо дорожат своими героями, скорее всего вы будете видеть героев противника только в **Battle Reports**.

Как выглядит обычная атака лорда-телепортера? В самом начале войны он засылает к вам в тылы какую-нибудь мощную тварь, вроде **Дракона** и когда война объявлена, атакует самый слабый город в скоплении городов. Заполучив в свое рапоряжение город на вашей территории, телепортер прыгает туда, грабит и сжигает близлежащие селения и затем прыгает назад, оставив в глубоком тылу противника войска которыми он может пожертвовать. В своем тылу он перемещается на подготовленный плацдарм где, заново набирает свой стек для следующего хода. Затем все повторяется.

Главное цель для оппонента - оставить "дыру" в вашем тылу в виде разрушенных городов и войск которые могли бы отстроить их заново для создания телепорт-моста. Поэтому вам необходимо отслеживать такие войска до того и после того как будет нанесен первый удар. Это хотя и трудно, но осуществимо.

Во-первых, необходимо использовать рекогносцировку, не только возле чужих городов, но и возле своих, особенно возле их скоплений. (Черт! Почему я сам об этом не подумал раньше?)

Во-вторых, конечно, используйте карту квеста "**Killing Some Enemy**" (Убить войска противника). Это как радар выявит все войска противника на вашей территории, после чего останется только дотянуться до них и убить. Возможно для этого понадобится отстроить собственный же город. Именно поэтому важно иметь в начале войны достаточно денег.

В-третьих, если ваши города все же погорели, пошарьте в них и вокруг них курсором. Если сапоги сменились на стрелку, значит там кто-то притаился.

В-четвертых, используйте такую же тактику, чтобы заставлять чужого лорда, гоняться за вашими войсками, а не нападать на ваши города.

В-пятых, никогда не оставляйте свои города пустыми! Это все равно как поставить на них сигнальный маяк: "Тут никого нет! Разминировано!". Активно используйте для защиты тыловых городов - эльфийских лучников. От лорда они конечно не спасут, но помешать истребителям им вполне по силам. Да и наземные войска они стреляют за милую душу.

СИТУАЦИЯ ВТОРАЯ: ВАШИ ВОЙСКА СЛИШКОМ СЛАБЫ или их слишком мало (что равнозначно) и не могут противостоять превосходящим силам противника

После того как у вас отберут два-три города, не стоит ломиться в закрытую дверь, пусть ваш фронт прогибается под вражескими войсками. Жертвовать обычными войсками может себе позволить только очень сильное государство. Раз у противника их много, то вам не удастся сильно поколебать его позиции на переднем крае борьбы. Засылайте своего лорда вперед и поддерживайте его своими войсками. Так создается баланс силы. Но не забывайте следить за его лордом и уходите от него, как только он приблизится на опасное расстояние. Еще лучше отправить своего к противнику в тыл, тогда враг приостановит свое наступление, с тем чтобы нейтрализовать вашего лорда, а вы сможете отдышаться. В войне возможна даже полная перемена родины.

Используйте дипломатию. Пообещав что-нибудь своему соседу (город, деньги), вы сможете заручиться солидной поддержкой. В целом две страны против одной сильнее, даже при одинаковом балансе силы.

Что ж советов по обороне не очень много... пока. Вопрос это сложный и зависит от многих причин, которые мы осветим чуть позже. Здесь рассмотрены только общие вопросы, а в основном оборона сводится к умению владеть разными хитростями. Но об этом позже...

БОНУСЫ. СПЕЦИАЛЬНЫЕ И НЕИЗВЕДАННЫЕ

Ну что ж, палочки с кругляшками мы писать уже научились, будем переходить к простым словам типа “папа”, “примус” и “Главрыба” наоборот

Warlords, как говорится, не были бы Warlords, если бы изначально в них не присутствовала система повышающих и понижающих бонусов (а по-русски говоря - специальных тычков в спину воюющим армиям) со стороны спецподразделений, а также их командиров. Кроме того, почти все войска имеют способность драться лучше в зависимости от условий ведения боя. Во второй версии эти бонусы были скорее исключением, чем правилом, и каждый обладатель города, способного произвести подобную армию, попадал под подозрение в стремлении захватить остальной мир.


Обладатель же города с драконом сразу объявлялся извечным врагом, властелином тьмы и грязным завоевателем. Таких не брали в астронавты, и даже маленькие дети с отвращением смотрели на него и говорили “Папа, папа, а когда мы начнем воевать про-

тив него?” Причина же была не ясна, поскольку хотя дракон и был самой сильной армией в игре, конкретная его помощь в бою остальным воинским подразделениям оставалась туманной.

Все изменила Революция, в лице которой пришли **Warlords III**, а за ними - **Darklords**. Роль спецвойск теперь наконец ясна и понятна.


Начнем с самых простых типов бонусов, так называемых “**Move Bonuse**”. Этот бонус позволяет некоторым войскам двигаться по труднопроходимой местности без затрат на ее преодоление. Мало того, войско такого типа, присоединенное в стек к другим войскам, не имеющим такой счастливой возможности, дает такой же бонус всему стеку (или, как говорится, “перетаскивает его как по полю”). То есть подсоединил к стеку скаута - и вот вместо леса чистое поле, этакий честный вариант Ивана Сусанина. В стандартном случае стек тратит два хода на одну клетку передвижения по полю (**Field**). По лесу (**Forest**) стек будет тратить уже 4 хода на то же расстояние. По холмам (**Hills**) стек потратит 6 ходов, а по болотам (**Marsh**) (вы уже, конечно, догадались) - 8 ходов.


Кроме того, есть еще специальный Move Bonus типа **Fly** (Летать). Войска с таким бонусом могут перелетать через любые препятствия, тратя по 2 хода на 1 клетку, но, конечно, не могут перетаскивать на себе нелетающие войска. Однако лорду это не помеха


и он без проблем летает на них по своим делам. Обычные войска этого типа - 


Archont ,  Giant Bat ,  Giant Bee,  Eagle,  Griffon,  Pegasus ,

 Dragon .

“**Terrain Bonuses**”. Этот бонус дает дополнительную силу некоторым войскам, когда они сражаются на определенном типе местности. Тип местности и количество дополнительных сил зависят от типа армии. Например,  гномы (Dwarf) в холмах

получают Stretght+1 (т.е. 4 вместо 3), Elven Archers (эльфийские лучники)  имеют то

же самое, но уже в лесах. В поле лучше сражаются конники типа Light Cavalry  и

Heavy Cavalry  . Но в общем можно сказать, что мало кто обращает на это внима-

ние, поскольку если стек будет достигнут за пределами города, то его разгромят без проблем и лишняя единица в силе роли не сыграет.







Теперь мы рассмотрим групповые бонусы, которые играют наиболее явную роль.

Бонусы этого типа не складываются друг с другом, а поглощаются меньшее большим. Например, если вы имеете две единицы с **Moral Bonus +1** и **Moral Bonus +3**, результирующее значение будет **Moral Bonus +3**, а не +4, как можно было бы ожидать. Однако значения айтемсов лорда могут складываться с бонусами войск, так же как и бонусы, которые дает своему стеку лорд. Результирующее значение любого бонуса не может быть больше +5 либо -5 (в случае бонусов, понижающих силы вражеского стека).

POSITIVE BONUSSES (ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ)


Первый бонус такого типа “Moral Bonus”. Мораль добавляет силы войскам в стеке на величину своего значения. Причем достаточно присоединить одну единицу с моральным бонусом, чтобы сила всех войск была повышена на величину ее морального бонуса.

Моральные единицы, вынужденные драться в одиночку, повышают силу даже самим себе, именно поэтому ими так хорошо развиваться в начале игры. Наиболее типичные

летающие представители этих типов войск это  Archonts (Ангелы) ,  Gold Dragons (Золотой дракон) ,  Eagles (Орел) ,  Griffons (Грифон) ,  Pegasus (Пегас) . Из нелетающих можно назвать только  Unicorns (единорога) .

Второй бонус подобного рода - бонус **“Leadership”**. Как понятно из названия, его может давать стеку только лидер - герой (лорд). Все, что было сказано относительно моральных бонусов, справедливо и для лидерских. Проблема только в том, что этот бонус трудно накрутить. Все лорды изначально имеют его как бонус +1. Но для того, чтобы повысить его, им требуется различный опыт. Кто-то может это сделать быстрее, кто-то нет. Среди типичных представителей командного бонуса герои **General, Bard, Wizard** и, как ни странно, **Summoner**.


Третий бонус, способный поднять силу вашего стека, - **“Fortify”**, бонус фортификации. О нем следует сказать особо. Если судить по его названию, он предназначен для обороны в городах. Действительно, при нападении на город, имеющий фортификационное укрепление типа **Fortress (Bonus +3)**, войска, сражающиеся в городе, поднимают свою силу на эту величину. Однако немногие замечают, что если ваш лорд имеет этот бонус, то последний работает так же и с тем же успехом, что и **Moral Bonus** или **Leadership**. Связано





это, вероятно, с тем, что во всем наборе войск есть только один юнит  Guardian, имеющий этот бонус в своих свойствах. Да и то значение его настолько мало, что никто не обращает на него внимания. Лорды тоже практически не поднимают бонус **Fortify** в нужной мере. Но есть один лорд, который делает это с легкостью, - алхимик (**Alchemist**). Позже мы еще вернемся к нему, а пока запомните это имя.

NEGATIVE BONUSES (ПРОТИВОДЕЙСТВУЮЩИЕ)

Следующая группа бонусов имеет значение противофазы и выступает как противодействие соответствующим положительным бонусам. Их цель - как можно больше уменьшить воздействие моральных, лидерских и фортификационных бонусов. К ним относится еще одно неочевидное свойство. Если число, определяющее негативный бонус, больше, чем число, определяющее положительный бонус, то сила стека помимо прочего уменьшается еще на единицу для каждого негативного бонуса.

Первый бонус этого типа - Fear Bonus (произносится как “фиар”), бонус боязни, и уменьшает он действие Moral Bonus. Наиболее популярный представитель этих войск,

конечно же,  Green Dragon (Зеленый дракон) (Fear +5). Затем по убывающей идут





 Liche (Fear +4),  Wrighte (Fear +3),  Dark Pegasus (Fear +2)  и Hellhound (Fear +1) главным образом из-за того, что их вызывает лорд **Summoner**.

По вышеописанной причине каждый ваш стек должен иметь одного такого юнита. Иногда игроки составляют свои армии так, чтобы не иметь моральных юнитов, справедливо полагая, что их действие будет сведено к нулю, особенно если противник имеет такую мощную тварь как **Green Dragon**. Но Warlords - это не просто игра для передвижения фигурок по карте, и вы просто обязаны навязать противнику свою волю. В противном случае он навязет вам свою.

Предположим, что вы так и сделали: при составлении армии выкинули моральных юнитов (а это обычно либо **Archons**, либо **Unicorns**). Что делает опытный игрок, получив карту? Он открывает список **Army Lists** и просматривает список всех ваших регулярных войск. И что он там увидит? Он увидит, что ему нет нужды производить кучу **Green Dragons** и других войск с **Fear Bonus**, поскольку у вас нет юнитов, которым они будут противостоять. Это означает, что, начав игру, вы уже проиграли гонку вооружений, так как чем более распределенным будет у него производство, тем меньше у противника будет возможности быстро собрать боеспособный стек.


Теперь посмотрим на это с другой стороны. Вы как опытный игрок делаете то же самое и видите, что противник имеет в качестве производственной единицы **Green Dragon**. Это может означать для вас, что производить тех же **Archons** бессмысленно. По той же причине не имеет смысла накручивать лорду **Moral** и разучивать моральные заклинания. Но ваш противник не может всего этого знать и вынужден производить зеленых драконов на всякий случай. Так что, даже не войдя с ним в контакт, вы уже заставляете его бессмысленно тратить немалые суммы. Конечно, это только самый простой случай, и в главе "**Герои**" мы рассмотрим более сложные вопросы.

Второй бонус негативного типа - **Haos Bonus**. Этот бонус уменьшает лидерский бонус **Leadership**, созданный как характеристиками лорда, так и магическими заклинаниями и айтемса-

ми. Самые популярные юниты в этом классе -  **Fire Demon** (Haos +3),  **Undead Beast** (Haos +4),  **Giants** (Haos +2) и последним идет  **Red Dragon** (Haos +5).

Закономерно спросить: почему юнит, имеющий наибольший бонус, идет последним? Ответ на это один - слишком дорого использовать его как регулярное воинское подразделение. Для того чтобы поставить его в стек, необходимо большое количество поинтов среди всех драконов, а пригодится он максимум пару раз, в битве против лорда. Битва против лорда сама по себе полна неожиданностей, и если вы рискованный человек, то, конечно **Red Dragon** вам необходим.

Однако я предпочитаю не рисковать и воевать против обычных войск, предоставляя лорду противника гоняться за моими войсками. Впрочем, немало людей нажило себе политическое состояние, убивая исключительно президентов.

 **Fire Demon**, обладая высокими боевыми характеристиками, имеет высокий Haos Bonus (+3) и может быть вызван из воздуха достаточно простым заклинанием (если вы, конечно, имеете лорда Summoner). По этой причине демонов обычно не берут в состав стека, а надеются на их производство путем магии.

Undead Beast можно поставить в третий слот Allies, так как войска в этом слоте достаточно часто приходят в руинах и в качестве награды за квесты.


Вот такой вот бонус! Вам судить, нужен он вам только в качестве поддержки или в качестве профилирующей дисциплины, но пренебрегать им я бы не советовал. Чрезвычайно обидно проигрывать битву из-за отсутствия всего лишь двух хаотических бонусов и не иметь возможности ответить врагу так, как он того заслуживает, проклятый расхититель социалистической собственности!

Третий бонус - бонус **Siege** (произносится “сиидж”), выступающий как антитеза бонусу фортификации (**Fortify**). Прямое назначение этого бонуса - убирать городские стены, с тем чтобы войска сражались как бы в поле и не имели повышающих их силу городских бонусов. Так же как и бонусы Fear и Haos, Siege способен снизить силу атакующего стека на одну единицу, даже если битва происходит в поле. Типичные представи-

тели этого типа войск - это черви  **Dust Worm** (Siege +3),  **Cave Worm** (Siege +2, но несколько большая мощьность), **Catapult** (Siege +2). Однако настоящие знатоки советуют использовать рукотворные сооружения, которые стратеги с давних пор называли “осадными”.

Во-первых, у них этот бонус, конечно, наибольший (**Siege +4**). “Ну и что? - спросите вы, - ведь городские укрепления не могут иметь Fortify больше, чем +3”. Однако в игре находится большое количество лордов, которые наряду с другими повышающими бону-

сами поднимают **Fortify** на 1-2 единицы. Мало кто обращает на это внимание, считая, что у них такой крутой лорд сам по себе. На самом же деле лорд, запертый в крепости (**Fortify +3**) и запустивший подобное заклинание, получит при битве +4, а то и +5 силы для всех войск, находящихся в городе. И битва может быть проиграна для вас. И даже - скорее всего.

Вторая причина:  **Siege Engine** (Осадная машина) имеет малоприметный бонус, который относится к первому типу бонусов, а именно: при нападении на город и при обороне в нем эта башня получает дополнительных три силы (vs City +3). То есть ваша башня вне зависимости от того, кто с ней дерется, становится шестисильной. Могут утверждать, что это - идеальное оружие убийства в городе, да к тому же легко и быстро производящаяся.

Ну и она очень удобна в качестве помощи лорду на начальных этапах игры, когда малосильному лорду приходится драться с крепостями чуть ли не в одиночку.

И наконец четвертый тип бонусов. Хотя их характеристики приводятся в списке Army Lists, значение их не очевидно и может проявляться в битве далеко не всякий раз. Для того, чтобы разобраться с этим типом бонусов, мне оказалось недостаточно собственных знаний. Поэтому я обратился к материалам форума, расположенного на лестнице Warlords, (и ныне не существующего!) и разбирающихся в английском приглашаю покататься в “первоисточнике”. Я же привожу вам выжимки из этого материала.

ЛИЦЕНЗИЯ НА УБИЙСТВО

И так, свойства, объединяющие эти бонусы, таковы. Существуют типы войск, обладающие особыми способами убийства противников. Способы эти разнообразны и имеют слабую зависимость от фактической силы убийцы и жертвы. Исчисляются эти бонусы как вероятность их применения, и, соответственно, чем больше их значение, тем больше вероятность их применения. Давайте рассмотрим их подробнее.



Assassination.

Где-то в старой книжке я читал: “...жрец поднял руки, и над головой его сверкнул черный обсидиановый нож ассасинов. Грегу стало дурно...”

Как вы понимаете, позже Грегу стало не просто дурно... Что-то я также слышал про какую-то гору ассасинов, из которой никто не выбирался живым. Теперь всем ясно, что речь идет о бандах наемных убийц Assassines. Юнит, обладающий этим знанием, получает возможность убивать врагов перед началом битвы, после чего этот юнит дерется как обычная армейская единица (убийца, разумеется, а не мертвец). Каждый плюс в **Assassin** добавляет +10% возможности убить врага. Максимальное значение этого бонуса дости-

гает +5 (+50%) у юнитов, которые так и называются - **Assassin**.

Что это означает? Представьте, что по вашим тылам шарится лорд, а вам нечем его взять. Лорда мощного у вас или нет, или убил его этот же мерзавец. А войска, которые вы ему подставляете, он сгрызает как семечки.

Так что только зубы на полку... И вот тут-то на сцену выступают наемные убийцы (как, кстати, бывало и в реальных войнах). Стек таких ребят начинает драться со стеком лорда. Первый убийца убивает первого слона, гибнет под ногами второго, второго слона зарезает второй убийца и так далее... Шансы на то, что они так и сделают, очень, очень высоки. И к тому же им на самом деле наплевать, кого резать - дракона или слона, мунгуарда или башню. Так что к исходу такой битвы у лорда может остаться парочка летающих монстров, как оно обычно и бывает, и которых вы без труда застрелите лучниками. Чрезвычайно удобно использовать таких юнитов в качестве защиты лорда. Стек ассасинов, передвинутый в конец Fight Order и стоящий вместе со стеком героя, способен отпугнуть кого угодно

Теперь посмотрим на это с другой стороны. Как свести действие этих убийц к минимуму? Можно использовать войска с бонусом **Warding**, который снижает вероятность применения Assassin. Если противник использует **Assassines**, у которых низкие значения боевых характеристик, хорошим, хотя и рискованным, решением будет использование лорда **Wizard** с заклинанием **Lightning**. Молния понизит Hits убийцы с единицы до нуля и убьет его прежде, чем он сможет метнуть кинжал. Если же вам удалось расчистить путь до ассасинов, атакуйте их обычными войсками типа гномов, чтобы, истратив свой суперудар, они погибли от руки обычных юнитов. Впрочем, такой вариант маловероятен. Противник, использующий этот тип войск, всегда осведомлен о их возможностях и не допустит неразумного использования этого резерва.



Lightning (Молнии).

Войска этого типа получают возможность ударить молнией и понизить значение Hits противника наполовину. Если это значение равняется единице, юнит противника умирает. Если юнит выжил после удара молнии и убил противника, ударившего его, он не может быть поражен молнией снова.

После боя значение **Hits** восстанавливается. С другой стороны, юнит с **Lightning Bonus** может ударять молнией до тех пор, пока не будет убит.


Наиболее типичные представители этих войск -




Imps (Lightning +2) и



Blue Dragons (Lightning +5). Первые производит лорд **Summoner** как в дополнение заклинания **Demonic Horde**, вторых производит в городах как супероружие. У меня лично нет доверия к этому оружию по причине того, что снижение **Hits** в битве не означает, что юнит, подвергнувшийся удару молнии, не убьет потом половину стека просто потому, что он остался таким же сильным, как и был. Но все же использование **Blue Dragon** имело бы смысл, если бы не был так необходим зеленый или красный дракон. Против войск, ис-

пользующих Lightning, вы можете с успехом использовать  **MoonGuard**, поскольку они не снижают его силу.



 **Acid** (Кислота)



Работает так же, как и молнии, но снижает силу юнита противника наполовину. Если сила равнялась единице, она понижается до нуля, и юнит умирает. Типичный представитель этого вида войск -  **Black Dragon (Acid +5)**, других мне встречать не приходилось. Имеет смысл использовать этих драконов против стрелков из лука (**Missile Bonus**). Bonus **Acid** начинает действовать перед Bonus **Missile**, и при ударе кислотой шансы стрелка поразить дракона уменьшаются.

 **Missile** (Выстрел из лука).

Дает возможность стрелку нанести специальный удар противнику. Если удар достигает цели, противник умирает вне зависимости от того, сколько Hits он имел. Если удар был неудачен, то битва продолжается в обычном порядке. Разумеется, возможность ударить зависит от суммарной силы стрелка, и этим он в корне отличается от **Assassin**.

Если убийце все равно, какой силы противник ему противостоит, его успех зависит от удачи, которую никак нельзя регулировать, то стрелок тем удачливее, чем он сильнее. С другой стороны, каждый плюс в бонусе **Missile** дает стрелку возможность нанести большее количество специальных ударов. Кроме всего прочего, войска с этим бонусом получают три дополнительных силы в битве с летающими (Flying) армиями, что, конечно, не касается летающих слонов.

Типичные представители этого рода войск -  **MoonGuard (Missile +4)**,  **Elf**

Archers (Missile +4),  **Archer (Missile +2)**,  **Halflings (Missile +2)**. Способ борьбы с такими войсками только один - превосходящие силы противника. Чем больше сила противника (**Strenght**), тем меньше возможности у стрелка нанести свой спецудар.

 **Trample** - Топтание.

Дает возможность войскам наносить экстраповреждения. В обычной битве удар по противнику уменьшает количество его Hits на единицу. Но каждый плюс в **Trample Bonus** добавляет повреждение хитов противнику.



Слон (Trample +1) наносит два повреждения за один удар,



Iron Golem

(Trample +3) наносит четыре повреждения врагу, являясь таким образом абсолютным оружием. Как и в случае с **Missile Bonus**, возможность нанесения удара прямо зависит от силы юнита, однако не ограничена по количеству ударов. Летящие армии не подвержены действию **Trample Bonus**. Типичные представители этих войск - это слоны. Они имеют большую силу и мощность.

Некоторые игроки используют в войне  Iron Golems, однако я считаю, что война с его использованием - это стрельба из пушки по воробьям. Действительно, одним ударом **Golem** может снести юнита, имеющего максимальное количество **Hits** (4). Но такое количество Hits имеют только драконы, а как раз они-то иммунны к Bonus Trample. Так что идеальным оружием являлся бы слон с бонусом **Trample +2**, но такового не существует.

Бороться с такими войсками возможно, используя стрелков с бонусом **Missile**, так как **Missile** срабатывает в битве раньше, чем Trample, и значит, слона можно убить раньше, чем он затопчет стрелка. Либо вы можете попробовать большое количество летающих войск, однако летающие армии в целом слабее их ползающих аналогов, так что их просто убьют обычным способом, не прибегая к растаптыванию.




Warding ("Предупреждение", не в смысле наказ ребенку, а предохранение от опасности).

Работает в противофазу кислоте (Acid), молниям (Lightning) и убийцам (Assasin). Каждый плюс в этом бонусе отменяет плюс в противостоящих бонусах. Звучит обнадеживающе, но не все так прекрасно!

Большинство войск, имеющих это качество, очень слабые и практически не в состоянии добраться в битве до юнитов, в борьбе против которых их качества могли бы про-

явиться. Исключение составляет  **Rock Monster (Warding +3)**, но стоимость его на-

столько высока, а вероятность применения настолько мала, что лучше оставим его в запасниках армейских хранилищ. Правда, если противник активно применяет все три специальных вида войск, то использование этого монстра может стать необходимостью. Впрочем, можно вообразить ситуацию, когда под лордом в городе никого кроме стека



убийц, и тогда их легко можно перещелкать стеклом  **Wargs (Warding +4)**. Но что-то

мне говорит, что такая ситуация слишком уж фантастична, поскольку кроме спецбонусов им придется еще пробираться через гущу обычных бонусов, как-то: **LeaderShip** и **Fortify**.



Poison (Яд).

Отравление ядом уменьшает силу войск противника на единицу. Отравление остается постоянным и после битвы до тех пор, пока армия не будет введена в храм. Каждый юнит имеет различное противодействие яду. Перед битвой сумма всех бонусов в отравлении от каждого Poison юнита умножается на 3, и это составляет процентную вероятность того, что войска противника будут отравлены, если их противодействие яду окажется меньше, чем вероятность отравления. Например, 2 паука составят **Poison +6** (по +3 каждый), умножим это на 3 и получим вероятность отравления равную 18%.

Типичные представители этого типа войск - пауки  (**Spiders**) и гигантские пчелы  (**Giant Bees**), которые к тому же имеют большое количество ходов и с успехом используются для разведки и ослабления войск противника, а особенно стека лорда. Конечно, чем большее количество войск противника будет находиться в городе в момент отравления, тем лучше.

Disease (Болезнь).

Работает так же, как и яд (Poison), только вместо силы уменьшает у противника количество Hits на одну единицу.

Paralysis (Паралич).


Работает так же, как и яд (**Poison**), только вместо силы уменьшает у противника количество Move на 5 единиц.

Bless (Благословление). После захода в храм (**Shrine**) армия получает одну дополнительную единицу силы.

Curse (Проклятие).

Работает так же, как и яд (Poison), снимает благословление (Bless), что уменьшает силу войск на одну единицу.

Banding (Банда).

Юниты с этим бонусом, собранные в один стек, становятся сильнее, чем поодиночке, тем больше, чем больше значение у них этого бонуса. Например, семь крыс в стеке  (**Banding +6**) получают семь сил вместо одной силы. Однако восьмая крыса силы стеку не прибавит.

На этом все с бонусами. Постарайтесь разобраться с этой главой получше и исходя из этого определяйте свою стратегию при составлении армии.

ЛОРДЫ.

ОБЩАЯ ТЕОРИЯ

Лорды, или герои, в Warlords - это тема неисчерпаемая. Каждый игрок имеет собственную четверку лордов, которых он знает как развивать, как защищать и как ими нападать. Времена меняются, и герои меняются вместе с ними.

Игрок, разуверившись во всеисильности одних героев, меняет их на других, даже не подозревая о том, что нет плохих героев, есть плохие лорды, не умеющие их развивать. Изучите их так, чтобы каждый приходящий лорд был бы вам в радость. Но довольно лирики, обратимся к фактам.

В начале игры вы получили героя, выбранного исходя из состава вашего стека. У героя, который стоит первым в слоте лордов, большой шанс прийти к вам, чтобы наняться на службу. Впрочем, часто это не срабатывает. Первый лорд приходит бесплатно и обязательно, а для остальных же расчетные формулы таковы:

Slot-1: 4 из 10 шансов

Slot-2: 3 из 10 шансов

Slot-3: 2 из 10 шансов

Slot-4: 1 из 10 шансов

Стоит ли говорить, что по закону подлости приходит лорд именно из 4-го слота.

Кроме того, вам необходимо иметь достаточно золота. Если у вас нет героев (первого убили в руине, ай-ай-ай, какая жалость), то это количество равняется 700 gold. Если у вас есть герои, то количество необходимого золота равняется 1600 gold. После того, как золото накоплено, вступает в действие вероятностный шанс получения героя, а именно: если героев нет - 50%, если герои есть - 20%. Этот шанс увеличивается на 1% за каждые 50 gold, накопленные сверх 1000 gold, и уменьшается на 5% за каждого имеющегося героя.

ПТЕНЕЦ ПРОКАЧИВАЕТ СКИЛЛЫ

Смысл деятельности героя, как я уже не раз говорил, состоит в выполнении квестов (Quests). Quest - это специальное задание, выполнив которое, ваш герой получает дополнительный опыт. Опыт этот выражается в неких условных Experience Points.

Когда, по условиям игры, число этих медалек превысит необходимую сумму, ваш герой смотается в школу, где ему повысят уровень мастерства. (Чего тут распинаться, все хоть раз да прогнали лордов по уровням в НОММ или М&М!) Физически это выражается в получении

Ability Points и в увеличении цифирки на боку у героя. Внимание! Категорически не советую тратить эти Points в тот же момент, как вы их получили. Достаточно щелкнуть на кнопке “Done”, и они будут положены на личный счет этого героя в Месопотамском Народном Банке. Well, вы всегда сможете получить к ним доступ через кнопку лорда и выбрав меню Ability... (все догадались, что?)

Я советую вам сделать именно так, потому что количество этих Points не слишком уж большое и потратить их надо так, чтобы потом было хорошо от сознания за целно прожитые-отжатые годы.

Каждый лорд (почему-то мне хочется называть их именно так, существительное “герой” порядком изгажено всеми остальными стратегиями и в особенности RPG, да и английское звучание не прибавляет привлекательности - “хероес” - это даже не херес) имеет возможность изучать различный спектр заклинаний и умений, которые могут как помогать вашим войскам, так и, естественно, противостоять врагу. Чтобы решить, что для вас важно на данный момент, а что нет - сначала примите все рапорты, просмотрите свои войска и принимайте решения об использовании **Ability Points**. Кстати, и стек вашего главного героя лучше не дергать с места, пока текущая военная обстановка не разъяснилась. Хотя мне, например, никак не удастся себя к этому приучить.

Первое время все ваши усилия будут направлены на то, чтобы ваш герой выполнил как можно большее количество квестов, главным образом для того, чтобы развить большую скорость (читай: получить большее количество ходов). Достигается это разными способами. Например, можно просто накрутить герою **Move**, используя полученные **Ability Points**. Обычно это позволяет получить по +3 **Move** для лорда, за исключением парочки лордов, которые могут получить больше. Второй способ состоит в разучивании магического заклинания, повышающего количество ходов. Преимущество перед первым способом очевидно - Move будет увеличено всем войскам в стеке лорда. А вот другая вещь очевидна неявно - когда лорд достигает 6-го и 10-го уровня (**Level**), мощь его заклинаний умножается на два и на четыре соответственно. Например, волшебник **Wizard Level 6** с заклинанием **Heroism (+6 Move {Group}, +1 Morale, +1 Leadership)** будет поднимать ходы на +12 **Move** и давать стеку +2 **Morale**, +2 **Leadership**. Ну и последнее, заклинания такого рода обычно работают не только на поднятие ходов, но еще и на что-нибудь полезное.

Третий путь - это заклинание телепортации (**Teleport**). Вглядимся поближе в этот малоизученный предмет... Ну-ну, не взрывайтесь от возмущения, не все же здесь по 10 лет играют, есть и новички в нашей пещере. Сущность этого заклинания состоит в том, что стек лорда может быть перенесен из ЛЮБОГО места на карте в ЛЮБОЙ дружественный (так говорится в оригинале) город. Проще говоря, в свой. Хотя многие не отказались бы переместиться хотя бы в город своего союзника, не так ли?! При этом стек остается с тем количеством ходов, которое имел до телепортации, и может двигаться и нападать, и даже снова телепортироваться. Ну ладно, об этом позже...

Так вот, заклинание это в начале игры не слишком полезно. Ведь городов-то у вас пока раз-два и обчелся. Куда вы, черт возьми, собрались, сударь? Да еще зашлют вас по квесту туда, где ваших вообще нет, и будете вы телепаться с черепашьей скоростью. Поэтому лучшим выбором будет простое заклинание скорости. Но нет правил без исключений.

Возможно, сложится так, что, прыгнув с места на место, вы выполните один или два **Average Quests** (среднего уровня). Так что надо смотреть по ситуации.

Каждый ли лорд умеющий да разучит? И вот ответ: Да, Да и еще раз Нет! Следующая тайна, о которой я вам расскажу, составляет тайну высшего пилотажа лучших воинов-налетчиков, но я подарю ее вам просто так, как говорила Сова «Дадом!». Вы можете телепортировать лордов, не знающих этого заклинания, вместе с теми, кто уже может! Кто-то в сети запустил утку, что якобы лорд-телепортатор должен для этого иметь уровень выше того, кого он телепортирует, или иметь текущий квест. Со всей прямотой и откровенностью я заявляю: “Чепуха!”. Все, что вам необходимо, - это свести этих двух лордов в один стек, затем отключить нетелепортирующегося лорда в стеке, вызвать экран **Casting Spell** (Применение заклинания), щелкнуть по кнопке **Regroup** (Перегруппировать) и вызвать заклинание **Teleport**. Отключенный лорд будет сгруппирован в прыжке и брошен вместе с остальными на подъем сельскохозяйственных угодий Тамбовщины.

А теперь о том, почему. Заклинание **Teleport** не самое дорогое, но и не самое дешевое, как для разучивания, так и для применения. Резонно предположить из вышесказанного, что незачем всех лордов обучать по одним и тем же книжкам. Обучите одного и прыгайте на нем куда надо. И лучший лорд для этого - **Summoner**. Единственный в своем роде маг, выучивающий **Teleport** всего за один Points.

Кстати, это наилучшая тактика для всех лордов - в первую очередь поднимать и разучивать заклинания и умения, увеличивающие характеристики на наибольшее значение за 1 Points (кроме **Move**, конечно). Уверяю вас, именно это и есть наилучшая характеристика для лорда.

Ну и, наконец, последний способ, применимый, увы, далеко не ко всем, - это умение, которое во вторых **Warlords** гордо именовалось “Дабл Муvement”, т.е. удвоение скорости стека (**Speed**).

Вынужден огорчить - скорость увеличивается и растет не вдвое, а только в полтора раза. Что, в общем, тоже неплохо, учитывая то, что это вам не будет стоить ни кристалла маны. Но если вам удастся раскрутить такого лорда до шестого уровня, то скорость где-то приближается к двойному значению. Таким качеством могут обладать три лорда: **Thief** (Вор), **Ranger** (Рейнджер) и **Barbarian** (Варвар). Но если первые два еще чего-то стоят, то **Варвар**, несмотря на свой ужасающий, чем-то схожий с **Giant** вид, практически бесполезен в командной борьбе. Все, что он накручивает, касается только лично его, а на одной скорости далеко не уедешь. На мой взгляд, здесь у создателя (а не СОЗДАТЕЛЯ!) явный прокол. Я бы добавил ему бонус **Banding**, чтобы этот парень создавал впечатление кучи войск, раз уж он предводитель варваров.

Ну хорошо, лорд получил свои первые **Ability** и уже неплохо ходит, а возможно, уже и летает. Что дальше? У вас две основных цели: сделать его крутым и собрать атакующий стек под него. Иногда это противоположные задачи, войска для стека могут находиться в местах, расположенных далеко от цели квеста лорда.

Операция отправки войск по вектору из города в город - это то, что нужно в такой момент. Постарайтесь направить их в город, расположенный рядом с целью квеста и рядом с руиной. Ну а если вы не можете телепортироваться, то без этой операции просто не обойтись. Не жалейте сил для создания такого стека, тут пригодится все. И награда за выполненные квесты, и присоединив-

шиеся в руинах армии (**Allies**), и ваше производство. Лучше проиграть в производстве и оставить нейтральные города незахваченными, чем оказаться в положении раскоряченной страны, у которой все силы ушли на расширение территории и нет возможности противостоять агрессору. После того как война начата, необходимо серьезно подумать о том, какого класса и какие квесты брать для лордов. Бытует общее мнение, что чем круче лорд, тем более мощные квесты ему надо брать. Но не все так просто.

Представьте следующую ситуацию.

Противник ломится к вам в двери. Стек у него не очень мощный, но у вас и этого нет. Есть только два лорда, один из которых может телепортироваться и маны достаточно на два прыжка за один ход. Очевидно, что вам необходимо ждать, пока у вас произведутся войска, поскольку надеяться на удачу (типа найти войска в руинах) губительно в этом случае. Многие берут квесты Average и гибнут...

И напоследок, прежде чем мы перейдем к главе “Quests”, я хочу обратить ваше внимание на одно обстоятельство. Для того, чтобы разрушить магическое влияние вражеского лорда, ваш лорд должен быть такого же уровня или выше, чем враг. Иначе вы потратите свои заклинания впустую.

QUEST.

БОЖЕСТВЕННОЕ ЗАДАНИЕ

И ПРОВИДЕНИЕ.

Закон Паркинсона: “Когда китайский кули начинает зарабатывать тысячу в месяц, он живет в маленькой бамбуковой хижине. Когда он зарабатывает пятьсот тысяч, он продолжает жить там же, только перед выходом одевает деловой костюм. Когда он начинает зарабатывать миллион, он переезжает в шикарный дом со старинным садом камней, иначе он не сможет зарабатывать два миллиона...”

Мораль сей басни такова: по ножкам протягивают одежду, что, по моему мнению, более правильно, чем наоборот.

Что такое Average Quest? Среднее по уровню задание для лорда, но отнюдь не самое простое.

Вот типичные задания для этого квеста:
1. Obtain Some Gold (Награбить золота) (от 900 до 1700 gold). Практически невы-

полнимо! Вам необходимо будет разграбить у врага городов этак десять. И это должны быть богатые города, а не те изможденные военные провинции, в которых находитесь. Думаете, противник вам позволит это сделать с легкостью? Не смешите меня, милочка! Все его богатые города находятся в тылу, до которых вам, если повезет, удастся добраться к концу игры.

2. **Kill Some Enemies** (Убить какое-то количество войск противника) (от 14 до 25 юнитов). Не забыли, какую ситуацию мы рассматриваем? Вы не можете толково драться, просто нечем.

3. **Assassination Enemy Hero. Raze Rival City. Occupy Rival City** (Убить вражеского лорда, захватить, разрушить вражеский город). Та же самая ситуация.

4. **Raze Enemy Site** (Разрушить вражескую строительную площадку). Несколько лучше, так как вам не придется вступать в непосредственное столкновение с войсками противника, но остерегайтесь брать его вблизи вражеской территории. В этом случае вам придется идти на его территории, где лорда легко убьют, если заметят. Лучше взять такой квест в своем тылу, поблизости с незахваченным нейтральным городом, только проверьте, есть ли рядом сайт, который обслуживает этот нейтральный город.

5. **Search Ruin** (Обыскать руину). В общем неплохо, в случае если цель будет лежать на вашей территории. Беда в том, что чаще дают задание обыскать руину именно у врага.

6. **Find a Holy Relics** (Найти святой айтем). То же самое, что и в предыдущем случае, однако вам укажут месторасположение руины, скрытой от остальных воюющих сторон. В случае, если итемс будет подобран врагом, то вашей целью станет уже лорд врага.

Вот такие вот цели. А теперь прочитайте их снова и скажите, какую из них вы сможете выполнить за один-два хода? Ответ - ни одной!

Все это цели для лордов, не находящихся в состоянии войны и имеющих сильную поддержку своей страны. Теперь рассмотрим, что представляет собой Easy Quest.

1. **Carrying a Gift**. (Доставить подарок). Очень часто бывает так, что доставить его нужно к стенам вражеского замка, а оно вам надо?! Или в какую-нибудь отдаленную кузницу, стоящую среди холмов.

2. **Search Ruin**. (Обыскать руину). Здесь все то же самое, только расстояние поменьше.

3. А теперь самое главное, ради чего я распинаялся полторы страницы. **Escort Duty**. (Эскортировать отряд в СВОЙ город!). Конечно, никого вам эскортировать не надо, нужно просто своим лордом прийти туда. Но ведь у нас есть **Teleport**, так что мы просто прыгаем туда, делаем шаг в сторону и получаем награду. В семи случаях из десяти вам дадут **Ancient Tome** (Получить 5-6 Experience Points). Берем снова такой же квест и повторяем все с начала. Позволю себе не акцентировать ваше внимание на очевидных плюсах этого способа продвижения своего лорда, а именно: выполнив два **Easy Quests** и выбрав правильную награду за них, вы получите по **8 Exp. Points** за каждый. Это больше, чем количество Exp. Points за Average Quest. Перескакивая по городам, можно подцеплять к лорду войска, оказавшиеся поблизости, и собирать таким образом неплохой стек под него. И после того, как у вас кончится мана, ваш лорд еще может ходить по полной программе, так что если рядом будет руина, можно будет ее раскопать и получить за это



еще дополнительные очки.

Позволю себе привести один пример. Посадив на **Wizarda-теленотратора** и используя вышеописанный способ, я поднял лорда-алхимика (**Alchemist**) первого (I) уровня до четвертого (IV) за один ход! Затем, накрутив **Alchemist** умение **Engeneering** (+4) и **Fortify** (+1), я отстроил город в центре страны противника и, прыгнув туда, разграбил у него центр, а на полученные деньги накопил кучу слонов, обеспечив себе тем самым превосходство в производстве.

В итоге я победил численно и качественно превосходившего меня противника. И все только от того, что я правильно воспользовался заклинанием Teleport, причем это был полностью управляемый процесс и я не полагался на волю случая, как обычно.

Что же касается **Hard Quest**, я склонен рассматривать его как забаву. Цели у него такие же, как у квестов класса **Average**, только массивнее. Убить больше войск, лорда мощнее и т.д. Когда у вас и так все налажено, можно взять подобный квест, чтобы накрутить своего отдельного лорда для предстоящей битвы с лордом противника.



ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

«ЛОРД»

Да, чуть не забыл! Хотя я уже и писал об этом, но не лишним будет повторить, что, используя карту квеста на убийство противника, вы сможете увидеть его передвижения несмотря на включенный режим Fog of War.

ИГРА ПО E-MAIL PLAY BY E-MAIL (PBEM)

ОК! Вы готовы драться с кем-нибудь посильнее, чем компьютерный интеллект (AI). Тем более что Warlords I, II и III в этом плане не блещут остротой мысли.

Действия компьютера убоги и однобоки, он не умеет хорошо развиваться и использовать свои ресурсы. Чего с него взять! Вы начинаете искать себе достойных противников, но увы не находите их. Поймите меня правильно я отнюдь не против RTStrategy, среди представителей этой игровой индустрии есть отличные экземпляры. Да и сам я не прочь убить пару вечеров елозя мышкой по коврику.

Но часто популярность обратная сторона качества. Если уж издатель затребовал от SSG следующую версию Warlords в RTS исполнении, то понятно, что дядьки с большими деньгами считают что достаточно сделать очередной RTS-клон, чтобы получить большую прибавочную стоимость. В итоге представление многих игроков о стратегических играх исчерпывается Warcraft, Starcraft и прочих крафт.

Я клоню к тому, что найти достойных противников рядом будет очень сложно. Но ведь вы в сети, а в сети можно найти что угодно и кого угодно. Но вместо того чтобы заниматься этим самому, у всех Warlords есть возможность встретится в нашей боевой Лиге Warlords (League Warlords).

Лига Warlords (правила и регистрация)

Существует много лестниц и целые порталы, которые поддерживают многопользовательскую игру для множества популярных игр. Но Warlords в полном объеме поддерживает только одна - моя League Warlords. Я написал программное обеспечение для нее и думаю имею основание ее гордиться.

Если вы не обладаете немереным выходом по ISDN, на сервер в Европе, вам нет смысла играть в on-line режиме. Warlords посредством поддерживает игру даже по локальной сети и вызывает постоянные зависания, чего уж говорить о СНГ-шном спартанском коннекте через модем. Да и разница в игровом времени, даст о себе знать.

Кроме того, on-line режим в Warlords напоминает армейскую поговорку: "Ефрейтор – это переделанный солдат, и недоделанный офицер". Первое время это может быть весело, но лучше будет для этого погонять в какой-нибудь крафт. А вот игра PBEM (Player By E-Mail) словно предназначена для бывшего совка, а также для людей ограниченных во времени (а также деньгами :-).

Итак, вы зарегистрировались на Лиге Warlords. Что дальше?



ВНИМАНИЕ!=====

Многие новички совершают одну и ту же ошибку. Поместив себя на лестницу, они сидят и ждут пока кто-нибудь не вспомнит о них. Это было возможно в начале, пока лестница была маленькой и каждый новый игрок был новинкой. Но лестница разрастается и шансов что вам пришлют вызов, становится все меньше. Поэтому вам необходимо самому выслать вызов как можно большему числу игроков.

Что для этого нужно сделать? Щелкнув на e-mail игрока отправьте ему письмо примерно следующего содержания:

Hello ...(nickname)...!

Do you wanna fight against me on the DLR PBEM Ladder? I'm sending you my PGS-set. Create the map and send me it with your PGS. If I don't like your map I'll create another one, ok? My favorite Game's Preferences are here: Razing City: Any Time, Fog of War: On, Hidden Map: Off, 3k Start, Advisor: Off.

Sincerely, My Nickname:

К письму необходимо приаттачить (присоединить) файл с расширением PGS, который хранится в директории **\\Darklords\\PGS*.pgs**

Этот файл и есть ваша армия - которую вы составили ранее и сохранили под своим именем.

Общаться лучше на английском языке, до тех пор пока вы не выяснили что ваш оппонент, может прочитать ваше письмо на русском языке. Вот перевод этого письма:

Привет.. NickName!

Не хотел бы ты подраться со мной на на лестнице League Warlords? Я высылаю тебе свой PGS-set, чтобы ты мог создать карту. Пожалуйста вышли мне свой PGS, вместе с картой. Если она мне не понравится, я сделаю свою карту с твоим PGS. Мои игровые установки таковы:

Razing City: Any Time, Fog of War: On, Hidden Map: Off, 3k Start, Advisor: Off.

С уважением,

Свой NickName.

Хотя я советую вам использовать - автоформу для рассылки вызовов для игроков Лиги. Вы сможете отправить вызовы сразу нескольким игрокам и указать установки игры.

На первом ходу вам предложат ввести свой игровой пароль. Сделайте это, чтобы ваш тур не мог открыть ваш оппонент и посмотреть то, что вы от него скрываете за туманом и за запахом тайги. Рекомендую для этого использовать тот же пароль, который вы сформировали при регистрации на лестнице.



После передачи хода программа формирует следующий ход, который записывается в ту же директорию **Darklord\E-mail**

Шифровка имени хода осуществляется по схеме:

NameGame_NumberPlayer_NumberTur.

Например, **AxI II_P4_T6** расшифровывается как:

NameGame: **AxI II**

Number Player: **P4** (Red Lord в списке лордов, участвующих в игре)

Number Tur: **T6** (порядковый номер хода, содержащегося в файле)

Запаковываете ход (это обязательно, при упаковке он уменьшается в 10 раз) и высылаете противнику. Будьте внимательны, в номерах ходов легко запутаться. Если вы перед началом удалили все старые файлы из почтовой директории, то нужный ход опознать легко. Он располагается выше текстового файла с тем же именем игры.

REPORT

Когда вы выиграете, противник высылает рапорт о проигрыше. Вы в этом случае **НИЧЕГО** не отправляете. Когда вы проиграете, вам необходимо выслать рапорт о проигрыше.

Зайдите в Лигу и щелкните по кнопке Report. Затем выберите nickname вашего оппонента и отправьте форму. После этого на ваш почтовый ящик будет отправлено уведомление о получении вашего рапорта и об изменениях в турнирной таблице.

ВАШЕ ПРОДВИЖЕНИЕ ПО ЛЕСТНИЦЕ

Кому выслать вызов, когда вы уже на лестнице? Это стратегическое решение. Обычно выгодно вызвать лорда, находящегося на две-три ступени выше вас. Естественно, чем выше находится лорд, тем лучше он играет, и не стоит на первых порах ронять свой рейтинг, уменьшая свои шансы на победу. Как я уже говорил, игра с AI отличается от игры с людьми драматическим образом, и вам многому придется обучиться, прежде чем вы сможете реально грозить кому-нибудь хотя бы из середины лестницы. Поэтому используйте автоматическую рассылку вызовов. Это позволит вам в случае проигрыша, не улечь вниз на 20-30 рангов. Ваши значения рейтинга после битвы очень сильно зависят от соотношения ранга победителя и проигравшего.



ЛИГА WARLORDS

Вступая в Лигу Warlords, вы обязуетесь:

- 1. Играть честно, не жульничать с использованием чит-кодов и взламыванием счетчика ходов.*
- 2. Играть достойно. Не оскорблять своих соперников в письмах.*
- 3. Играть быстро. Не задерживать свой ход больше чем на 48 часов, кроме выходных дней.*

После получения убедительных доказательств, нарушитель будет, выкинут занесен в книгу Зала Позора на вечные времена.

ЛИГА WARLORDS. FAQ

1. Для чего нужна Лига Warlords?

Лига Warlords основана в мае 2000 года, через полтора месяца после закрытия сайта Katana-Man PVEМ Player и предназначается для соревнований игроков Warlords как в on-line режиме и для игры по e-mail.

2. Как работает Лига?

По существу Лига Warlords - это рейтинговая система учитывающая выигранные и проигранные партии. Для того чтобы вы продвинулись вверх, необходимо чтобы проигравший соперник выслал на ваше имя рапорт о проигрыше (**Report**). Система с учетом вашего ранга и ранга проигравшего лорда, рассчитывает новые значения рангов и производит перестановку в Лиге.

3. Почему в форме отправки вызова так мало соперников?

Вся Лига делится на подклассы по 10 лордов. Поэтому используя автоматическую форму вы можете выслать вызовы на бой только своим сотоварищам по Лиге находящимся на пять позиций ниже и выше вас. Сделано это для того чтобы вы не роняли свой рейтинг слишком низко. Исключение составляет Лига Учеников, где вы можете отослать письма всем ученикам не имеющим никакого ранга в Лиге.

4. Могу ли я послать вызов лордам не из моей десятки?

Безусловно да. Но не советую этого делать. Во-первых, в случае проигрыша лорду из высших уровней лестницы, вы уроните свой ранг очень низко (может быть даже до самого низа). Во-вторых маловероятно что лорд с высоким рангом согласится с вами играть. Победа над вами, дает ему очень мало, а возни много.

5. Как начать играть в Warlords?

Скачайте игру из раздела Файлы. Зарегистрировавшись на лестнице как новый игрок (New Player), вы получаете доступ к базе данных игроков Warlords. Выберите себе соперников и вышлите им письма-вызовы, согласно инструкции раздела Player By E-mail, книги Darklord Wars

6. Есть ли какое-нибудь вознаграждение для победителей?

Финансовых нет и об этом приходится только мечтать. Так что удовлетворитесь пока победой над противниками. Мы ведем сейчас переговоры с компанией SSG, о предоставлении призов, обладателям первого места и победителям турниров. Кроме этого сейчас проводится разработка системы наград, которая позволит получать преимущество над врагом их обладателю.

8. Играть в Warlords: Reign of Heroes или Darklords Rising?

Играть на Лиге можно хоть в крестики-нолики. Игроки только проигравши отсылают друг-другу. Но все играют только в версию Warlords III: Darklord Rising ver. 1.02. Если хотите играть с нестандартными войсками, удостоверьтесь, что они имеются у обоих противников.

9. Команда Get Items: что работает и как, когда Items Лорда находятся в окне "Items Carried" или в окне "Items on the Ground".

Эта команда аналогична команде Hero Report и вызывает просто окно текущего стека но применительно к лордам находящимся в этом стеке. Список "ItemsCarried" - перечень айтемсов текущего лорда. "Items on the Ground" - перечень айтемсов уроненных на землю. Окно это в основном используется для обмена бранзулетками между лордами. Сведя их в одно место, вы роняете айтемс на землю, используя стрелки выбираете лорда-приемщика и щелкая в списке "Items on the Ground", передаете ему айтемс. Повторяете всю последовательность столько раз сколько нужно. За один цикл можно передать только один айтемс. Щелкнув правым кликом по айтемсу, можно точно узнать что он приносит лорду его носящему.

НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ:

А. При регистрации используйте только английские символы. Англоязычные игроки увидев абракадабру вместо вашего NickName, вряд-ли они станут высылать вам вызов. И постарайтесь быть пооригинальней.

В. Внимательно прочитайте разделы книги Darklord Wars "Интерфейс", "Бонусы", "Лорды" и "Квесты" чтобы иметь представление о том как правильно оценить присланную вам карту и не попасть впросак.

С. Вся рейтинговая система разделена на лиги по 10 игроков. Чтобы просмотреть рейтинги игроков нижних лиг, перелистните страницу.



Итак сэры и пэры, я предлагаю вам подготовленный мной Кодекс Королевства Warlords. Этот документ носит обязательный характер. Изменениям не подвергается.

»Когда в какой-нибудь стране мне начинают жаловаться на законы, я в первую очередь спрашиваю: исполняются ли они?» Конфуций.

КОДЕКС WARLORDS KINGDOM

Кодекс признает существование трех социальных групп.

1. Король.

2. Рыцари.

3. Ученики.

Любой игрок зарегистрированный в **Live Warlords**, считается подданным Короля и принимающим настоящий Кодекс априори (т.е. по умолчанию). Ознакомлен он с данным кодексом или нет роли не играет.

@1. Король является наивысшей ступенью в ранговой лестнице и не имеет никакого ранга.

@2. Права Короля:

а) Король имеет право не принимать любой вызов от остальных лордов, с какого бы уровня ранговой лестницы, он не пришел.

б) Король имеет право выслать вызов любому лорду Лиги Warlords, но не чаще трех раз каждому лорду, в течении своего правления в промежутках между битвами за корону.

в) Король имеет право использовать свои награды в рядовых битвах.

г) Король имеет право не соблюдать правила дипломатии во всех играх.

д) В случае поражения в обычной битве король не теряет своего трона.

е) В случае поражения в битве за корону, король не теряет своего места в Королевском Зале Славы.

@3. Обязанности Короля:

а) Король обязан раз в полгода принимать участие в трех финальных битвах с претендентом на корону. Отказ от участия хотя бы в одной из битв приравнивается к полному поражению.

б) Король в случае поражения теряет корону в пользу победителя, лишается всех наград (кроме ордена «Пурпурного сердца») и изгоняется в Лигу учеников.

в) Король отправляет свои вызовы другим рыцарям и ученикам только через систему отправки вызовов Лиги Warlords.

@4. Рыцарь - персона являющаяся вассалом короля и обеспечивающая защиту королевства. В рыцари посвящается ученик, сумевший пройти поле битвы невредимым и выигравшим по крайней мере одно сражение.

@5. Права Рыцаря:

а) Рыцарь имеет право, потерпев поражение в битве за «Большой Приз», сохранить за собой, свои награды.

б) Рыцарь имеет право использовать свои награды как в рядовых битвах, так и в битве за «Большой Приз».

в) Рыцарь имеет право не принимать любой вызов от остальных лордов, с какого бы уровня ранговой лестницы, он не пришел.

г) Рыцарь имеет право не принимать вызов от короля, если он вызывает его больше чем три раза за время своего царствования.

д) Рыцарь имеет право не принимать любой вызов от любого лорда (кроме короля), однако в случае отсутствия активности в Лиге (в виде отсутствия рапортов на его имя или от его имени) в течении 45 дней со дня получения последнего рапорта, его рейтинг будет понижаться в геометрической прогрессии.

е) Рыцарь имеет право передать право на распоряжение его войсками любому лорду, однако результаты битвы будут отнесены на счет лорда начинавшего игру.

@6. Обязанности Рыцаря:

а) Рыцарь обязан принять участие в битве за «Большой приз», если ко времени объявления турнира он находится в числе первых двенадцати рыцарей на Лиге Warlords. Отказ рыцаря приравнивается к поражению. Поражение в битве за «Большой приз» никоим образом не может быть наказано.

б) Рыцарь обязан принять вызов от Короля. Отказ рыцаря приравнивается к поражению. Поражение в битве против Короля, наказывается понижением рейтинга на пять позиций.

в) Рыцарь обязан соблюдать правила дипломатии, если они были декларированы при отправке вызова и/или были включены при создании карты. Нарушение дипломатических правил карается поражением на три позиции в рейтинге, при условии что оно будет доказано. Доказательства, в виде представленной последовательности ходов пострадавшей стороны и записи вызова на битву, будет рассматриваться Советом Лиги.

@7. Ученик - низшая ступень Лиги Warlords. Каждый игрок регистрирующийся в Лиге Warlords, попадает в Лигу Учеников, в которой он имеет нулевой статус.

@8. Права ученика:

а) Ученик имеет право быть произведенным в Рыцаря, сколько бы времени он ни провел в



Лиге учеников и сколько бы игр он ни проиграл.

б) Ученик имеет право на получение ордена «Пурпурное сердце» за полученные ранения.

@9. Обязанности ученика:

а) Никаких. Игра без правил и обязательств.

@10. Спорные вопросы связанные с использованием правил дипломатии, патовых ситуаций в игре и пр., решаются Советом Лиги, в который входит Король и двое наиболее активных лордов Лиги Warlords (вне зависимости от их ранга), назначаемых Мастером Лиги. Совет Лиги выносит решение и отправляет его Мастеру Лиги, для исполнения.

@11. При рассмотрении жалобы Совет руководствуется настоящим Кодексом Королевства и выносит свои решения в пределах его определений прав и обязанностей жителей Королевства. Решение Совета Лиги неокончательно и может быть обжаловано у Мастера Лиги только если оно противоречит положениям настоящего Кодекса. В случае выхода ситуации за рамки оговоренных в Кодексе, Совет принимает решение самостоятельно.

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ В ТУРНИРЕ «БОЛЬШОЙ ПРИЗ».

@1. Турнир предназначен для подтверждения претендентами на трон Королевства Warlords, своего права на него.

@2. Турнир объявляется Мастером Лиги Warlords один раз в полгода.

@3. Состав участников турнира фиксируется на рыцарях, занимающих первые двенадцать мест Лиги Warlords, за пять дней до начала турнира.

Создание карт:

@1. Все участники турнира играют на одинаковой карте в течении первого и второго круга. Для каждого круга выбирается различная карта. Карты высылаются участникам турнира за пять дней до начала, для ознакомления. В день начала турнира игра, созданная по этой карте рассылается всем участникам турнира, которые ходят первыми и имеют белый цвет.

@2. Определение очередности игроков носит случайный характер и определяется жребием Мастера Лиги. Пары в первом круге определяются исходя из временных зон, так чтобы участники имели возможность сделать несколько ходов с течением одного дня

@3. Стек индивидуальный для каждого участника турнира, но неизменный на все время турнира.



Гейм-master - Lord Axl Dead. Подстройка стека невозможна, так как игрок будет получать не сценарий, а игру.

@4. Карта создается на основе уравновешенного сценария размером (100x125). Карты разные для первых трех кругов соревнования (Воды - минимум). На выбор карт для последних трех финальных битв дается два дня.

Непредложенная карта заменяется картой Мастера Лиги (Lord Axl Dead).

Проведение турнира:

@1. Игроки проходят два круга битв. Выигравший в битве первого круга, выходит на второй круг. После выигрыша во втором круге, трое оставшихся участников проводят по две игры между собой. Выигравший две игры, получает возможность сразиться с королем, по той же схеме. На время финальных игр все награды теряют свою силу и игроки не имеют права ими воспользоваться. Игрок победивший короля, свергает его с трона и становится новым королем. В случае проигрыша королю в финальных битвах, игрок теряет все свои регалии и статистические характеристики и становится снова учеником. Однако он сохраняет весь свой комплект наград.

@2. Во время турнира вводится ограничение на количество ходов (25 туров). В случае патовой ситуации или отказа противника признать поражение, после двадцать пятого хода, рефери проводит рассмотрение битвы.

@3. Споры по e-mail statistics не рассматриваются. Однако старайтесь играть честно, соблюдайте свое достоинство.

@4. Игровые установки соответствуют установкам по умолчанию, предлагаемым в системе отправки вызовов нашего сайта.

@5. Дипломатия не соблюдается, вне зависимости от того включена она или нет во время создания игры. Это означает что споры по нарушению дипсоглашения не рассматриваются. Что впрочем не мешает его устанавливать.

@6. Победа определяется исходя из (в нисходящем порядке):

а) наличия одного, полностью укрепленного города класса Fortress с лордом не ниже 7-го уровня и заполнения города войсками не ниже 3-го уровня. Уровень негативных бонусов - максимальный (Fear+5, Haos+5, Fortify+3). Максимальный уровень героя противника ниже пятого уровня.

б) численный перевес лорда в городах (75-80%)

Если ситуация не может быть признана поражением она считается патовой и победа присваивается лорду идущему первому в списке очередности ходов.

@7. Отправка хода противнику производится по e-mail. Однако каждая отправка должна быть зафиксирована в системе на специальной странице. Если игрок получил сообщение от системы что противник отправил ему ход, но не получил его, он должен немедленно сообщить оппоненту об этом. В противном случае временная задержка ложится на него.

@8. Общее возможное время задержки ходов для каждого участника составляет не больше 7 дней (не включая субботу, воскресенье и понедельник), за все время проведения турнира. Превышение лимита задержки карается поражением в текущей игре. После этого лимит времени восстанавливается до 7 дней.

@9. После отправки 25-ой контрольной точки вторым игроком, игра считается оконченной. Известите о результатах Мастера Лиги.

Если никто не признает себя побежденным, то игра ставится на исследование. Победителя определяет рефери.

Если рефери не получил игры на рассмотрение ни от одной из сторон, в течении трех дней победителем признается игрок ходивший первым по списку очередности ходов. Если рефери получил игры на рассмотрение только от одной из сторон, то именно она признается победителем.



ИНТЕРВЬЮ,
СТАТЬИ



ПОХОРОННАЯ ЦЕРЕМОНИЯ KATANAMAN35.COM

На сайте Warlords III Central, где вы могли зарегистрировать себя как нового воина в турнире, вместо регистрации New User вас встречает прощальное послание KatanaMan, лорда, поддерживавшего этот ресурс в течение нескольких лет.

Далее я привожу перевод этого послания.

“WARLORDS III CENTRAL БЫЛ ЗАКРЫТ!

После долгих раздумий я решил отправить в даун Warlords web-site. Форум, шестьдесят с лишним CGI-скриптов, Warlords info-страничек, инфо-игроков, турнирные страницы и так далее, - все это будет закрыто. На данный момент сайт содержит свыше 4 600 html страниц и использует более 70 Mb дискового пространства. Возможно, единственное, что будет оставлено, - так это лестница, расположенная на сайте laddergames.com (но только для уже активизированных игроков PBEM Ladder). Прием новых игроков остановлен.

Множество факторов привело меня к решению закрыть сайт. Вот некоторые из них:

1. Всякий раз, когда мы пробовали переместить сайт WebWonderland.com на более быстрый хостинг, мы встречали отказ из-за того, что сисадминам необходимо было обеспечивать работу тех самых 60 с лишним скриптов, которые используют Warlords Central.

2. Сайт принимает огромные размеры (> 70 Mb), в то время как многие web-сайты исчисляются всего несколькими мегабайтами.

3. Warlords начал терять свою привлекательность для игроков, и их активность уменьшается. Было время, когда сайт был заполнен 24 часа в сутки и тонны игр были выиграны и проиграны каждый день. Тогда сайт получал 20 000 хитов каждый день. А сейчас вы можете найти Warlords III по бросовой цене, в игровых завалах компьютерных магазинов.

И НАКОНЕЦ - САМОЕ ГЛАВНОЕ!!! Я не собираюсь поддерживать новую игру Warlords: BattleCry, с тех пор как она начала становиться похожей на все остальные игрушки, которые вы можете увидеть в компьютерных магазинах. Прогуляйтесь к ближайшему и посмотрите на их обложки. Что вы увидите? Монстры и создания, похожие на Сатану. Кровь, преступление, секс, магия, заклинания, волшебство. И с каждым днем все хуже...

Огромное спасибо всем фанатам, благодаря которым этот сайт получил такое развитие. Спасибо тем, кто помог оплачивать содержание этого сайта, кликая по баннерам спонсора. Спасибо всем, кто сыграл все эти великие игры. Спасибо Steve Fawkner, создавшему серию игр Warlords и поддерживавшему форум Warlords, а также любезно отвечавшему на все наши вопросы, и за то, что он прислушивался к нашим идеям относительно будущих выходящих игр.

Надеюсь, что вы проводили время на нашем сайте с удовольствием.
Спасибо за внимание,

Katana Man А.К.А. Джеймс.”

НАШИ КОММЕНТАРИИ.

Прямо не знаю, что и сказать. Ну, для начала мне хочется заметить, что лестница только сейчас начала разрастаться. По крайней мере когда я присоединился к ней, DLR-лестница насчитывала не более 20 игроков, а сейчас на ней 50 человек, и было бы больше, если бы модерирование лестницы не было бы столь бездарным, из-за которого больше 70% новичков оставалось за пределами лестницы.

Я сам лично вытащил шестерых игроков, без помощи своего сайта, просто разъяснив необходимость им самим высылать вызовы другим игрокам.

Информации на сайте было действительно много, но вот беда - информация эта в большинстве случаев никому не была нужна, кроме тех, кто ее оставил. Некое подобие васькопупкинских страничек Warlords. Кому это нужно? Вы пришли туда играть, и никому нет дела до того, какой у вас любимый цвет домашних тапков. Так что 60-70% сайта можно было запросто убрать, так же как и все материалы по предыдущей версии Warlords: Reign of Heroes. Единственное, что там было ценного, так это сама лестница и некоторая часть информации из форумов. Но надо было ее структурировать, а она валялась там как попало.

Ну, насчет потери привлекательности даже говорить не хочется, но все же придется. Если вы прочитали весь сайт Darklord Wars, то я много раз повторяю одно и то же: “Играть в Warlords - сложно! Нужно многому научиться, прежде чем вы сможете реально грозить кому-то.” А лестница изначально была рассчитана только на опытных игроков. И, попав на форум, новичок чувствовал себя как школьник с неплохими оценками по физике на термоядерном симпозиуме. Слова знакомые, а вместе не складываются!

Понятное дело - игроки взрослеют, у них появляются дела-заботы, и они уходят, а их место некем заполнить. Рынок игрушек переполнен, компании зазывают покупателей яркими названиями и красивыми слоганами, а в это время простому игроку предлагают (да что я говорю “предлагают”, никто им даже не предлагал) играть в стратегию, в которой немеренное количество кнопок и пр., да еще и надо чего-то планировать, собирать, изучать и т.д.

Давайте вспомним: первая Warlords появилась тогда, когда и игрушек-то не было. В то время ее и обсосали до косточек, так же как и вторую Warlords. После этого в третью версию все считали себя просто обязанными врубиться. Но это что касается опытных водил. А новенький?

Вчера он рубился в AoE или Diablo, парой кнопок на экране и мышкой, затем услышал красивое название, прискакал на сайт - а там сплошные бонзы сидят и плюют на него с потолка.

Так что нечего сетовать на отсутствие посетителей, если их мало - то это вина самого сайтодержателя.

*”Остап Ибрагимович, Козлевича охмурили!!!
Ксендзы охмурили!”
Сами знаете, откуда.*

Именно это приходит на ум, когда читаешь “The Most Important Argument” Катаны. Он, видите ли, осуждает пропаганду секса и насилия в компьютерных играх! Huh! А что нам - лютики в игрушках собирать или засиживаться за виртуальной рыбалкой фирмы Microsoft?! Самые посещаемые сайты в Инет - это порнушные, и это догма. Причем же здесь Warlords - игра, больше похожая на шахматы. Ну есть там какие-то огоньки, вспыхивает что-то, но не наполняет же это душу игрока ненавистью к человечеству. А про секс и говорить нечего. В общем, скорее всего, попал Катана в какую-нибудь популярную религиозную секту типа сайентологии. Кстати, примерно так же, как и я, только помягче выразился и самый известный лорд на лестнице Darwin.

Ну ладно, цель этой заметки не в том, чтобы слезы лить.

Призываю программеров, тех, кто чувствует себя в силах сделать такую же лестницу, высылать мне свои предложения. Я уже начал изучать ASP, но на это уйдет много времени, поэтому если вы уже знаете, как сделать подобное, сделайте это.

Уверен, мы сделаем намного лучшую лестницу и поднимем ее популярность на должную высоту. И русская лига Warlords покажет всем остальным, где раки зимовали!!!

КЛИЧ ВОЙНЫ:

ПРОДОЛЖЕНИЕ? НАЧАЛО?

Сегодня мы в нашей утренней Gamez Girls лучшей игровой пятерке разговариваем с Фионой Керр, 3D-художником-аниматором. Она работает в компании SSG и занимается разработкой ключевых персонажей скоро выходящей игры Warlords BattleCry. BattleCry - игра, которая станет больше чем обычным продолжением походовых стратегий серии Warlords в поколении RTS/RPG-игр. Об этой, как мы уже сказали, вскоре выходящей игре нам с увлечением рассказала Фиона.

[GG] На чем основана фабула Warlords BattleCry?

[Фиона] Вся история вращается вокруг Эланы (Elana), молодой эльфийской девушки, свидетельницы падения двух огромных комет, пробивших в земле кратеры. Ядра этих комет содержат кристаллы огромной магической силы. Предсказание говорит нам: кристаллы могут разрушить мир, попав в неопытные руки. Если же злые силы завладеют камнями, то утвердят свое господство над всем миром. Пока Элана и ее учитель Гудвин (Добрый ветер) пытаются вытащить один из кристаллов (в игре известные как “Две слезы” - “Two Tears”), на них нападает наемный убийца. Убийца убит, но доступ к кристаллу закрылся, и вытащить его вдвоем Элана с Гудвином не могут.

Итак, квест - вытащить их. Вытащить эти Две Слезы, которые должны быть уничтожены, пока силы зла не воспользовались ими. Вторая же половина предсказания говорит, что кристаллы должны быть разрушены кем угодно, но только не рукой человека, иначе произойдет великая катастрофа.

Элана с своим учителем идут домой, но по дороге на них нападает дракон, и бедному Гудвину дракон отрывает башку. К несчастью, он был единственным, кто знал все предсказание полностью. Так что вам придется найти того единственного, кто смог бы вновь обнаружить смысл предсказания. И этот человек - старый священник Эльф Вайн. Как только вы находите его, появляется много желающих перехватить у вас два кристалла и... теперь вам необходимо выбрать путь, которым вы сможете достичь цели. Путь добра или путь зла, все зависит от вас...

[GG] С выходом BattleCry Warlords повернется от игроков походовых стратегий к более многочисленному племени RTS/RPG-игроков. Какие выгоды сулит игрокам такая перемена вашей позиции?

[Фиона] Преимуществ перед походовыми играми - множество. Лично я больше люблю RTS (вот почему мы так назвали BattleCry, хотя она нечто среднее между RTS- и RPG-стратегией), где вы получаете в руки превосходное оружие и вам необходимо использовать только свою смекалку. Выкиньте свои записи и книжки скиллов на свалку!

Turnbased-игры привлекательны для многих закоренелых геймеров, поскольку, похожие на шахматы, дают им время планировать свою стратегию, прежде чем они сделают свой ход, и затем увидеть, к какому решению придет их оппонент.

RTS-игра, из сорта “скрежета зубовного” игр, заставляет вас принимать быстрые решения. Это более быстрое реагирование на действия противника, здесь несколько меньше возможность планирования, зато больше действия.

[GG] С таким количеством рас и героев, как в BattleCry, это должно быть просто мечта для 3D-аниматора. Над какими характерами вы работали? У вас есть любимые персонажи?

[Фиона] В основном я работала над эльфами, гномами и над некоторым из монстров (Treant Basilisk, Orc Wolfriders и текстуры для Демонов и Гарпий). Да, конечно, это просто чудесно - работать над таким количеством персонажей, у нас их более 60. Жалко только, я не всех их сделала, только около трети... Больше всего мне нравится раса Высших Эльфов (High Elves), которые получились такие замечательные и красивые. Впрочем, мне также нравятся Undead (хотя это и не моя работа), частично персонажи скелетов, которые выполнены просто роскошно.

Герои... думаю, самый мой любимый лорд - Лордесса Высших Эльфов. У нее такая восхитительная длинная шевелюра! Вы можете посчитать, что она похожа на меня, но она намного красивее. А наш босс **Иан Траут** - определенно вылитый Dwarf Runner. Это еще один из героев, которых я сделала, и я постаралась сделать его похожим на Траута.

[GG] С какими наибольшими трудностями вам пришлось столкнуться в процессе работы?

[Фиона] Ограничения в работе, в мощностях, но об этом вам любой разработчик может

рассказать. Разработка анимационной системы и персональной системы наращивания скиллов. Создание всех линий движения героев, зависящих от конкретной военной ситуации, мы заставили героев передвигаться по-разному в зависимости от их стиля поведения. Да, а один раз мне пришлось полностью переанимировать одного из монстров, выглядевшего слишком уж изящным и добрым.

[GG] Ну а кроме Warlords BattleCry есть какие-нибудь проекты, над которыми вы еще работали?

[Фиона] В компании SSG я работала над проектом “Reach for the Stars” (который должен выйти в этом году). В компании Brilliant InterActive Ideas я была содиректором игры “Xena-Death” и работала над Xena-Girls просто для своего удовольствия. В игре “Ace Ventura - the Don is Dead” я была редактором анимации Зловещих Ангелов, а также я работала над Superman I и была бета-тестером для “Эпопеи - Сокровища Глубин”.

Вообще же я работаю для нашей национальной телевизионной компании в течение многих лет как управляющий и редактор многих TV-программ.

[GG] Ну а когда же мы сможем увидеть Warlords BattleCry?

[Фиона] Все говорит нам, что это произойдет где-то в середине июня, хотя уже сейчас открыто тестирование по адресу:

<http://www.warlordsbattlecry.com/downloads/WarlordsBattlecryDemo.exe>

ОБЗОР ЖУРНАЛА “РУСЕФЕКАЦИЯ”

КЛИЧВОЙНЫ: РУСИФИКАЦИЯ.

САМОЕ ХУДШЕЕ КОНЕЧНО ВПЕРЕДИ

Наконец-то во вселенной Warlords появился долгожданный реалтаймовый Warlords BattleCry. В этом обзоре пойдёт речь о русефикации от пузатого рыба Фаргуса.

Надпись на диске, как обычно, гласит “2 в 1 полная русская и английская версия”. Действительно ли они полные и насколько качественен перевод мы сейчас и разберемся. Традиционно начну с установки. Она вся на английском языке, но это не страшно. Неудобно то, что для установки английской версии надо сначала поставить русскую, а потом её пропатчить. Но самое интересное впереди. Тут я обращусь к пиратскому описанию:

”Если вам встретятся в игре загадки, а они вам встретятся, то вас попросят ввести слово-отгадку, чтобы получить приз. Ответ - это какое-то русское слово, которое, впрочем, с клавиатуры ввести непросто, по причине того, что движок игры ничего не подозревает о том, что русский язык существует в природе. Поэтому, ответы нужно вводить английскими буквами (то есть, не переключаясь в русскую раскладку), а на экране будут появляться русские буквы. Для вашего удобства предоставляется таблица соответствия английских клавиш и русских символов (необходимо учитывать регистр)”.

Вот так вот, **“для вашего удобства”**. Учите, товарищи игроманы, эту табличку и наслаждайтесь игрой. Особенно мне нравится отмазка насчёт того, что движок не знает русского языка. Если бы захотели - научили бы, просто Warlords игра не того пошиба.

Теперь о самой игре. Прежде всего, бесит то, что когда кликаешь на значок программы в программном меню, она запускается, но следом сразу запускается программа-установщик и игра вылетает в Windows, после чего приходится перегружать компьютер. Подобное же может произойти посреди третьей кампании: при очередной подгрузке с компакт-диска запускается установщик и тебя выкидывает в винды. Выход - запретить autorun или сделать следующее: сначала запустить установку, отказаться от неё и только после этого начать игру.

Разобравшись с автораном и запустив Warlords сразу попадаешь в главное меню. Это несколько удивительно, так как сначала должен был быть вступительный мультик. Но, как оказалось, он не пропал: отыскался в меню. Есть там такая опция, чтоб посмотреть введение. Вообще, меню очень порадовало. Грамотно перевели, подобрали красивый шрифт... Однако далеко не все в нем гладко. Нажав на “Компанию” я увидел, что героя зовут ппДыДыДыДфыХйХV - круто, правда? Какого же он роду-племени? Решил создать своего собственного героя, но при попытке написать его имя вышла полная крякозябра (попытка написать имя английскими буквами привела к такому же результату).

Наконец смог запустить игру. Меню интерфейса перевели хорошо и понятно. Названия юнитов и зданий тоже, а вот с именами героев совсем плохо. Просто приведу несколько примеров: “Пітіан”, “Ботівіан”, “LbNoc” и т.п. С названиями артефактов всё та же петрушка: “тце флов Кольцо” (Кольцо ветра), “тце ітон броня” (Железная Броня) и много подобного... Шож цэ такэ? Кто переводил и для кого?

Что касается озвучки, то она и в самом деле без потери качества. В буквальном смысле, так как все рапорты юнитов и фильмы остались на родном английском.

Книга заклинаний сделана вовсе отвратно. Там вообще ничего нет, или нечитаемые каракули. Брифинги миссий (в игре это меню “условия победы”) переведены хорошо, но шрифт выбран неудачно, его очень сложно читать. Ещё один неприятный момент - когда выбираешь героя, должен появляться его портрет, а этого не происходит. Зато радуют хорошо переведённые редактор кампаний и обучение. Здесь придраться почти не к чему. Ну, кроме уже перечисленного конечно. А вот в “Перестрелке” есть к чему. Помимо уже перечисленных багов и глюков, тут отсутствует выбор расы героя. Ну и, наконец, меню настроек. Здесь вроде всё неплохо, но только до тех пор, пока вы не попытаетесь включить 3В звук (Это не опечатка, там действительно 3В). Тут мы увидим такой набор способов воспроизведения звука: Dolчу плттолнв, RAD фаше Toolз RпX 3D Алвіо, Dit есьпльнв3D 7+ погъвате Алвіо и т.п. Видно какие-то новые разработки, а я о них не знаю :).

Итак, что же мы видим? Мы видим очень противоречивый перевод. С одной стороны, отлично переведённые меню интерфейса и советы. С другой - полное отсутствие русской озвучки, с трудом читаемые брифинги и многочисленные глюки. Английская версия, на первый взгляд, в порядке, только стоит ли брать этот диск за ради неё?

Brother Artemius, 24 июля 2000 года

Статья русского писателя-фантаста
Сергея Лукьяненко

ИСТОРИЯ БОЛЕЗНИ ИЛИ ИГРЫ, КОТОРЫЕ ИГРАЮТ В ЛЮДЕЙ

0. ЗАДАНИЕ.

Ситуация была — хуже некуда.

Мне не хватало серы, чтобы построить башню и вырастить в ней драконов. Серу я нашел — за морями, за горами, послал за ней отважного рыцаря с чахлой горсткой орков и гоблинов. И вот, когда серный рудник (если вы скажете, что серу добывают не в руднике, то будете неправы — у меня все добывается в рудниках, и сера, и камень, и золото, только лес валят на лесопилке) оказался в поле видимости... В этот самый миг из неисследованных далей резво выбежал вражеский рыцарь.

И был это рыцарь из рыцарей, в его войске были и огнедышащие фениксы, и грозные маги с посохами, и всякая мелочь вроде хоббитов с пращами. Ясно было, что мой посланник ему не ровня.

Я задумался. И тут зазвонил телефон — как всегда не вовремя. “Телефон” и “не вовремя” — это почти синонимы, если разобраться... Я поднял трубку. Звонил Эдуард Геворкян.

- Старик, - энергично сказал он. - А не напишешь ли ты для нашего журнала статью о компьютерных играх?

- О чем? - только и спросил я, тупо глядя в экран компьютера. Решение требовало мужества. Я отдал приказ, и мой рыцарь бросился к серному руднику. Установил над ним контроль, и пустился наутек.

Расчет оказался верным — вражеский рыцарь не стал отвлекаться на такие мелочи, как сера, и кинулся за мной в погоню.

- Да о компьютерных играх, ты ведь, вроде, в них играешь, - пояснил Эдуард Вачаганович. - Иногда, - признался я. - Есть! Конечно!

Был повод ликовать — мой герой оказался быстрее вражеского рыцаря. Тот долго гнался за

мной по пустыням, все более и более отставая...

- Ну и прекрасно, - обрадовался Геворкян. - Значит, договорились. Через две недели. ...Прошло какое-то время. И снова зазвонил телефон.

- Ну как статья, готова? - поинтересовался Эдуард Вачаганович.

Видимо, настал срок. Мне это показалось удивительным, но я не рискнул признаться.

- Готова, - сказал я, торопливо записывая игру и загружая текстовый редактор "Word".

Завтра принесу.

Теперь отступать было некуда. Оставалось принять бой, и сказать все, что я думаю о компьютерных играх. По возможности — с самого начала. То есть с того дня, когда я впервые увидел чудо враждебной техники - компьютер с непонятными цифрами "286" в названии...

1. ИНКУБАЦИОННЫЙ ПЕРИОД.

Глубоко ошибаются те, кто считает компьютер средством производства. Мудрые хакеры, проникающие в тайны чужих программ, трудолюбивые программисты, помогающие просчитать годовой баланс для предприятия — все это, конечно, есть...

Но не это главное, товарищи!

Давным-давно, когда компьютеры были большими, а программы для них маленькими, возникла эта зараза — компьютерные игры. Насколько я понимаю, возникла она самопроизвольно, как амеба в горячих девонских морях. Но вариант потустороннего вмешательства в этот процесс я тоже не рискну исключить, уж больно жизнеспособными оказались первые электронные уродцы. Ну что, скажите на милость, интересного в процессе движения одной тусклой точки по нарисованному из палочек лабиринту? То, что за ней гонятся несколько более ярких точек? Так ведь первые игроманы сами писали свои игры. И прекрасно понимали, какие команды отвечают за скорость движения точек. И вряд ли верили в разумность своих больших-пребольших машин. Откуда же брались крики, оглашавшие ночами прохладные вычислительные залы? - Гады, гады! - в иступлении кричит программист, глядя в тусклый зеленый экран вычислительного монстра. Скучает в одиночестве девушка, с которой он обещал провести вечер, стопка перфокарт укоризненно напоминает о важных народно-хозяйственных расчетах... - Все равно пройду, - шепчет программист, человек сказочной, воспетой в "Понедельнике" профессии. И запускает игру по новой, ради призрачной надежды побить свой собственный рекорд и записаться на первую строчку в таблице результатов.

Опомнись, друг! Страна ждет от тебя расчетов по чугуну и стали! Тебе понадобится пара минут, чтобы отредактировать таблицу и записать свое имя на первое место! Не бегай от кровавых точек! Ты сам задавал скорость их движения, и знаешь, что от них не уйти! Ночь за окном, рассвет наступает... С красными глазами и высушенным "Полетом" горлом программист встает из-за дисплея. Его имя на первой строчке. Он победил. Теперь ему даже немного стыдно - на что была потрачена ночь? Все! Больше — никогда! Да и

игру он написал просто для проверки своих способностей! Больше он играть не сядет! По крайней мере — в эту ночь.

...Наверное, компьютерные игры — это паразиты вычислительного мира. На паразите — паразит, все знаем. Почему бы и вычислительным машинам не обзавестись своими собственными?

Это версия успокоительная. Куда интереснее и страшнее представить, что именно игры и стали венцом эволюции, вытеснив и человека, и рюмку коньяка с лимоном, и всех прочих кандидатов на роль повелителей мироздания.

Ведь если взять по-настоящему хорошую и знаменитую игру, то количество прожитого ей времени приводит в ужас. Вы играли в “DOOM”? И за сколько прошли игру, за неделю? Значит, вы умный. Ну так возьмите эту неделю и умножьте на несколько миллионов. Вам еще не страшно?

Когда выходит долго ожидаемая и заранее популярная игра, то главы крупных корпораций просто смиряются с фактом и заранее подсчитывают свои потери. Работа будет парализована, пока программисты и простые юзеры не наиграются вдоволь.

В чем же тут дело? Нет, я понимаю, что в нашей безалаберной стране этой беды не оценивают. Привыкли к авралам и перекурам. Но как мирятся трудолюбивые капиталисты? Неужели... неужели и они слабы перед Игрой? И вся деловая хватка и накопленное веками трудолюбие меркнут перед экраном, на котором все больше и больше цветов, точки приобретают фотографически правильные лица, но в общем-то ничего не меняется.

Один бежит, другие догоняют.

Нет, надо разобраться. Хоть самому успокоиться. Начнем с чего-нибудь общеизвестного... вроде того, что игры развивают реакцию, образное мышление... Слабое утешение. Ничего они не развивают, кроме близорукости. Умение быстро нажимать на две-три клавиши не поможет даже в машинописи. Способность ловко двигать “мышкой” по коврику в лучшем случае накачает вам кисть. А самая точная стрельба по монстрам в подземных лабиринтах ничего не даст при встрече с юной гопотой в подворотне. В чем же дело?

2. ЭПИДЕМИЯ НАЧИНАЕТСЯ.

Первый час, проведенный за игрой в “Warlords”, меня не вдохновил. По примитивно нарисованной карте бегала фигурка рыцаря. Рыцарь мог захватывать города, выращивать в них войска, и драться с другими, вражескими, рыцарями. У игры, правда, было одно замечательное достоинство — в нее можно было играть сразу несколькими людьми, совершая ходы по очереди. Для компании, собравшейся попить пива, это было огромное достоинство. Давно затих институт, в чьих стенах мы собрались, стемнело, кончилось пиво. А мы сидели перед дряхлым “двести восемьдесят шестым”, и нападали друг на друга, оглашая тишину удивленными воплями:

- Глянь-ка, на дороге конница хорошо сражается!

- А в горах грифоны — звери!

Когда, наконец, мы стали расходиться, скромный труженик вычислительного фронта Виктор

произнес:

- Есть еще получше игры, только для них нужны “триста восемьдесят шестые”... у нас такая машина одна, под замком...

Под замком? Каким замком, тем, что в горах, или тем, что у моря? А, под замком... Я понял, что пропал. Ночью, закрыв глаза и увидев рыцаря, летящего над холмами на паре грифонов, я убедился в этом окончательно.

Через неделю моя жена, обеспокоенная странными вечерними отлучками, тоже пошла поиграть на компьютере. Когда через несколько дней ей приснился сон — огромное поле, по которому шествуют плоские фигурки рыцаря и боевых волков, — я убедился — болезнь заразна.

Далее поиски свободного компьютера, на котором можно поиграть, приобрели накал борьбы за выживание. День, проведенный без игры, казался безвозвратно потерянным. На семинар писателей-фантастов в Тирасполе я поехал с надеждой излечиться. Там не будет компьютеров! Там никто не поддержит разговор об играх! Там будет хорошо!

В первый же вечер мой друг Володя Васильев, стесняясь так, будто говорил о своем первом поцелуе, сказал:

- А ты знаешь, я тут на компьютере поиграл... Есть такая игра...

- Вэрлорд! - закричал я. - Да!

Компьютера не было. Мы рисовали карты на бумаге и пытались разработать правила для настольной версии. По пути в столовую, проходя мимо увенчанной серым флажком водонапорной башни, Володя подозрительно спросил:

- А почему флажок не изменил цвет?

Я его понял. Если вы играли, то тоже поймете.

За день до разъезда мы все-таки нашли компьютер — познакомившись с двумя девушками из министерства социального обеспечения Приднестровской республики. Вместо торжественного банкета мы пошли играть — оказалось, что у нас обоих хоть и нет компьютера, но имеются дискеты с любимой игрой. Так, вероятно, крестоносцы бережно носили под латами мешочек со святыми мощами... Уходили мы поздно, девушки провожали нас подозрительными взглядами. Мы не замечали...

Я стал серьезно подумывать о смене профессии. Компьютер в личном пользовании был недостижимой мечтой, значит, стоило заделаться программистом. Смуцало меня лишь то, что я ненавидел математику.

Но, видимо, та сила, которая стояла за компьютерными играми, решила, что я принесу ей больше пользы в качестве писателя. В результате совершенно невероятных обстоятельств я стал счастливым обладателем своего первого компьютера.

Ощущение было примерно таким, будто добравшемуся до Грааля паладину предложили отныне использовать его в качестве походной кружки. Примерно на полгода я полностью прекратил писать. Не до того было! Сила, вдохнувшая в

Игры жизнь, нахмурилась и подсунула мне файл с рассказом Виктора Пелевина “Принц Госплана”. И я успокоился. В четкой иерархии игрового мира было место всем!

И умным программистам, рождающим игры.

И простым труженикам бухучета, в эти игры играющим.

И писателям-фантастам, черпающим в игре вдохновение.

Время от времени знакомые программисты, прочитавшие мою книгу “Рыцари сорока островов”, загорались идеей сделать по ней игру. Я радостно соглашался, на чем все и заканчивалось. Но стало ясно, что змея крепко закусила свой хвост. Игры пытаются черпать идеи в книгах, книги рождаются после Игр.

Когда в романе “Принцесса стоит смерти” я описал темпоральную гранату — оружие, отбрасывающее героя назад во времени и дающее возможность переиграть поединок, — мне объяснили, что это всего лишь отражение загрузки компьютерной игры, команды “load”. Я не спорил, хоть граната и была придумана задолго до приобщения к рядам игроманов. В конце концов, что мы знаем о природе времени? Может быть, в будущем я уже применял темпоральную гранату?

3. ОБОСТРЕНИЕ.

Две мои жизни текли своим чередом. Я писал книги и играл в игры. В промежутках происходили какие-то иные события, но они откладывались в памяти куда слабее. Но я еще не знал, что темные силы мироздания, подкинувшие человечеству компьютерные игры, не оставляют своим вниманием и писателей-фантастов.

Володя Васильев написал роман “Клинки”, использовав в нем атрибутику игры “Warlord”. На западе возник стиль “киберпанк”, в котором компьютерами разве что улицы не мостили. Роберт Желязны сочинил сценарий игры “Хрономастер”. Рукописи в редакциях все охотнее принимали в виде файлов.

И тут ко мне в гости зашел змей-искуситель, в лице того самого программиста Виктора, который приохотил меня к играм. Видимо, он был уже опытным агентом темных сил, и знал, что на меня подействует безотказно.

- Игрушка новая, - сообщил он, извлекая из кармана дискеты. - “Master of Orion” называется. И я погиб.

Игра была проста и незамысловата, как все гениальное. На фоне современных ярких и умных игровых монстров она смотрится бесхитростным сельским дурачком. Галактика — много-много точек-звезд. Есть человеческая империя. Есть инопланетные расы. Между точками-звездами летают точки-корабли. Как водится, догоняют друг друга, стреляют из разнообразного оружия и пытаются извести собратьев по разуму под корень. Это была затягивающая все и вся воронка, подобная моему любимому оружию этой игры — “генератору черных дыр”. Утро начиналось с радостного стрелкота винчестера. Вечер приходил в кровопролитных сражениях, выжженных планетах и миллионных потерях среди личного состава.

Через полгода я понял, что надо что-то делать. Великая и ужасная сила требовала жертвоп-

риношения. Самым мудрым было бы выкинуть компьютер в окно и вернуться к пишущей машинке, но я скорее выпрыгнул бы сам.

Нет, меня, конечно, не интриговал танец цветных точек на экране. Разноцветные лучи смерти тоже недолго тешили взор. Увеличение производительности труда на подвластных планетах никак не отражалось на моем личном благосостоянии. Двигая корабли через галактику, я в общем-то и не думал о игре. Я в ней жил.

Этот мир был ясен и правилен, прост и логичен. Как и в реальной жизни, в нем многое зависело от случая, но основное — от твоих действий. От умения маневрировать, от правильного приложения усилий, от способностей к дипломатии. “Хозяин Ориона” был полноценной жизнью — цинично упрощенной, и тем привлекательной. И было очень интересно жить в таком мире. Я сделал то единственное, что может сделать писатель, попавший под влиянием маниакальной идеи. Я написал роман, где действие происходило именно в таком мире - просто-душно-жестоким, считающем жизнь и смерть одинаково мелкими штрихами на карте мироздания, в мире, где десяток цивилизаций вынужден уживаться вместе. В мире, созданном человеком, переигравшем в игру “Хозяин Ориона”.

От игры, и не претендующей, в общем-то, на сюжет, остались рожки да ножки — несколько названий планет, и несколько названий разумных рас. Роман, плавно переросший в дилогию, захватил меня так же, как раньше игра. Какое-то время я еще подумывал, куда вставить сцену штурма Ориона, потом с улыбкой отбросил все привязки к игре. Дилогия “Линия Грез” — “Императоры Иллюзий” вышла страшноватой. В ней и положительных героев, в общем-то, не было. В тот или иной момент времени кто-то из персонажей мог вызывать симпатию, но в целом все они были хороши. И фразу “Я отучу вас мечтать!”, вложенную в уста главному, условно-положительному, герою, я написал с чувством глубоко морального удовлетворения, переходящего в экстаз.

Злые силы были на время удовлетворены! Я почувствовал, что исцеляюсь. Игры стали отползать на отведенное им у нормальных людей место — где-то между работой и классическим отдыхом.

Зато эффект от дилогии вышел неожиданный.

Каждый игроман, начавший ее читать и наткнувшийся на знакомое название расы, считал своим долгом крикнуть: “А я знаю, эта книга написана по игре!” Поскольку я активно присутствовал в компьютерной сети ФИДО-нет, то редкий день обходился без такой полезной информации.

Вначале мне было смешно. Хотелось спросить, а дочитана ли книга до конца, и доиграна ли игра? Какие останутся аналогии, если заменить расу разумных медведей “булрати” на расу разумных кабанов “капибаров”? Потом мне стало страшно. Игровые демоны хихикали из своих темных далей, наблюдая за попытками оправдаться.

В чем же дело? — размышлял я. Откуда берутся аналогии, которых в общем-то и нет? И вдруг меня постигло озарение.

Заключалось оно в простом факте, что не я один являюсь таким умным,двигающим по экрану цветные точки, и размышляющим о чем-то своем. Все остальные игроманы поступали так же!

Где-то в бесконечном игровом поле, не существующем в нашей реальности, они видели все то же самое. Это их корабли я расстреливал при подходе к земле. Это их десанты захватывали мои планеты. Но главным было другое — они тоже жили на этих планетах, летали среди звезд, гибли от лучевых ударов, ссорились и мирились с чужими расами...

Вся разница была в том, что я сумел это описать.

Литература, с времен папируса и глиняных табличек, никогда не возникала из пустоты. Она отталкивалась от жизни — такой, какой эта жизнь виделась автору. От реалий политических игр, от сплетен литературной среды, от цены на хлеб и вино, от возницы, окатившего автора грязью из-под колес двуколки, от соседа, пихнувшего в метро.

А сейчас, прямо на наших глазах, зарождается новая культура. Победоносная и обольстительная. Вынужденная оставлять людям время на жизненные заботы - в конце концов компьютеры тоже надо собирать, а собранным на игровом поле урожаем семью не накормишь. Но все более агрессивно виртуальный мир вторгается в нашу жизнь. Борются с этим так же бессмысленно, как луддитам бить ткацкие станки.

Новая культура требует подпитки. Игра может быть либо предельно сложной и проработанной, превращаясь в художественное произведение, вроде “Хрономастера” Желязны, либо упрощенной и схематичной, как “Warlord” или “Master of Orion”. Но в последнем случае она все равно требует литературной организации, апокрифов, созданных своими несчастными жертвами.

Когда Володя Васильев сказал мне, что пишет роман — беллетризацию игры “X-com”, известной у нас также как “УФО”, - я не удивился. Не мне же одному кидать упитанных тельцов на алтарь нового бога?

4. ПУТИ ИНФИЦИРОВАНИЯ.

Как-то мне довелось гостить у друга, человека во всех отношениях серьезного, любителя классических жизненных радостей, увлеченного своей работой и совершенно равнодушного к компьютерным играм.

Первым делом я поставил на компьютер “Heroes of Might & Magic” и стал играть. Некоторое время друг наблюдал за экраном, потом подсел рядом, и стал спрашивать, что, собственно говоря, тут творится. Я объяснил.

Где-то в первом часу ночи я отправился спать, оставив новообращенного адепта этой прекрасной игры за машиной.

Проснулся я от знакомого до боли звука, с которым птицы-фениксы рассыпаются на части. Стекланные они, видно. В окна лился тусклый рассвет, на часах было шесть утра. Я вышел в соседнюю комнату.

В эту ночь темные силы мироздания получили от нового энтузиаста хорошую жертву. Было воскурено как минимум две пачки сигарет, и вылита на алтарь игры бутылка джина с тоником.

Друг посмотрел на меня красными, но счастливыми глазами. - У тебя же сегодня встреча с министром, - напомнил я.

- Сегодня? - Да. Через несколько часов.

...Уходя на важную деловую встречу друг от души пожелал мне: - Огнедышащих фениксов тебе в войско!

И тогда я понял, что не только болен сам, но и заражаю окружающих.

5. ЛЕЧЕНИЕ. НЕСУЩЕСТВУЕТ.

6. ПРОФИЛАКТИКА. МАЛОЭФФЕКТИВНА.

7. ПРОГНОЗ.

Лучший способ бороться с искушением — поддаться ему.

Лучший способ победить болезнь — выработать иммунитет.

Прояснив для себя ситуацию, в которую попадает молодое поколение писателей-фантастов, я задумался о перспективах.

Так или иначе отразить любимую игру в романе — это одно. К тому же очень здорово помогает в плане лечения.

Но это метод сложный, штучный, пригодный только для собратьев по перу. А вот что ждет всю литературу, и в первую очередь фантастическую? Сейчас, когда подрастает поколение, выросшее на “Денди”, “Сеге” и прочих приставках к телевизору? То, что люди стали меньше читать — это понятно. И это не спишешь только на экономические причины, на игровые картриджи деньги находятся. А вот чем это кончится для литературы? Вначале я возлагал основные надежды на дороговизну компьютеров. А игровые приставки — все-таки развлечение для детей. Подрастут — и одумаются. И не картриджи глупые, Стругацких и Пелевина с базара понесут...

Но — опять же происки темных сил — прогресс в области электроники идет чудовищными, нигде более не достижимыми, темпами. Подержанный компьютер уже сейчас стоит дешевле телевизора. Разумеется, стоит только его взять, и сразу захочется более современной, дорогой машины. Но об этом-то люди не знают...

Неужели скоро единственным пристанищем писателя-фантаста станут романы по компьютерным играм, или, в лучшем случае, сценарии таких игр?

Не самое радужное будущее.

Ведь — открою страшную тайну — мне все-таки больше нравится писать, чем играть в игры.

Можно сказать, что ничего страшного не происходит. Смерть книгам предрекали, когда родилось кино, смерть книг и кино ждали после появления телевидения.

Но дело в том, что компьютерные игры обладают одной замечательной особенностью, кото-

рой нет у других видов... эх, что уж теперь — у других видов искусства. Обратная связь!

Мы не вольны изменить судьбу героя книги. Мы не можем продлить кинофильм до бесконечности... или, хотя бы, растянуть его действие на долгое время... Хотя стоп! Чем являются мыльные оперы, от мексиканских слезогонок до таинственных “секретных материалов”, как не игрой с обратной связью? Пусть с очень слабенькой, и неярко выраженной, и все же... Зрители готовы день за днем смотреть убогий сюжет, постыдно слабую игру актеров — все потому, что знают — их немудреным вкусам будет предложено должное. Пусть здесь в роли программистов выступают режиссеры, постигшие нехитрые правила массовой культуры — но суть неизменна. Потребитель получает именно то, что ему хочется. Не в том ли причина популярности?

А теперь представьте себе мыльную оперу, которую каждый зритель волен менять на свой вкус. Зрелище, в котором сюжет способен ветвиться в любом направлении. Где главный герой будет иметь твое лицо и твой голос, поступать именно так, как хочется тебе. Борьба с мафией, летать в космос, строить империю...

Да не пишу ли я сейчас краткий пересказ “Линии Грез”? Вряд ли. Ведь игра подобного плана возможна уже “вот-вот”. Очередной скачок научно-технического прогресса, переход компьютеров на новые технологии, чуть-чуть фантазии у сценаристов... А если еще добавить сюда возможности электронных коммуникаций?

Пусть машина не способна пока должным образом не то что мыслить, но и имитировать разум, но что вы скажете о такой технологии...

...Компьютер, постоянно подключенный к Интернету. Длющаяся бесконечно игра. Персонажи взаимодействуют друг с другом, каждый находит себе именно то занятие и время препровождения, которое ему по душе. Расстояния не являются преградой. Миры множатся в геометрической прогрессии. Все это отображается не на экране, а через виртуальный костюм и шлем. Эффект присутствия полный, возможно, что добавится какое-либо средство, влияющее на подсознание игрока — медикаментозное или волновое. Описанный братьями Стругацкими “слег” — только не индивидуальный, а с возможностью взаимодействия между людьми. Что будет кушать человек, “утонувший” в такой игре, спросите вы?

Я отвечаю. Стоит подумать о том, что уже сейчас люди ряда профессий — интеллектуальная элита мира — не скованы необходимостью ходить на работу. Программировать, прогнозировать, рассчитывать новую технику, творить — все это можно осуществлять и дома, посредством компьютера и сетевых коммуникаций. В роли офиса будет выступать мощный сервер, а сидеть на виртуальной лужайке под пение птиц, или на виртуальной вилле на берегу моря — куда приятнее, чем в стенах самого фешенебельного офиса. Вот вам и источник средств к существованию — работать в виртуальности, и в ней же жить, выходя лишь для приема пищи и прочих жизненных потребностей.

Все это уже не фантазия. Элементы всего вышесказанного существуют и сейчас. Дело за технологией — а когда вопрос упирается лишь в нее, то реализация движется очень быстро. Причем конечный итог оказывается куда смелее самых ярких прогнозов — так было и с телевидением, и с киноискусством.

Можно возразить, что есть много областей жизни, где прогнозы не оправдались. Увы — все они не являлись областью развлечений. А подлинную изобретательность и фанатизм человек проявляет именно в достижении жизненных удовольствий. Потому практически заброшено освоение космоса, что стало ясно — каждому желающему на Луну или Марс в ближайшее время не слетать. Потому вяло и скучно развивается медицина, то излечение, скажем, экземы или стенокардии — это не веселое развлечение для всех желающих, а “всего-то” насущная потребность многих. Потому и будет, уверен, в ближайшем будущем побежден СПИД, что он по своей вирусной глупости посмел мешать людям в некоторых развлечениях...

Я не люблю делать прогнозы. Но будущее, когда весь прогресс сосредоточится в области электроники, развлечений, сетевых технологий, представляется мне весьма вероятным. Будущее, когда люди интеллектуального труда стремительно спрячутся в виртуальных играх от скучных, подтекающих кранов, плохой погоды, грязных подъездов и прочих жизненных мелочей — возможно. И как ни странно, наиболее возможно именно в нашей стране.

Можно попытаться спрогнозировать, что произойдет с миром дальше. Не разделится ли человечество на две группы — предпочитающих обитать в виртуальности, создающих ценности интеллектуальные, и на обитателей реального, вещественного мира... со всеми возможными последствиями. Беда в том, что тут и фантазировать-то почти не надо. Первый программист, заставивший точки гоняться по экрану друг за другом, вызвал все это к жизни. Скажу честно — все вышеизложенное я уже пытался осмыслить в художественной форме. Одна из последних моих книг, “Лабиринт Отражений”, была именно об этом. И своеобразным тестом послужили отклики на нее, полученные в Сети.

Были письма с благодарностью, и надеждой на то, что данный мир возникнет как можно быстрее. Были короткие письма со словами о том, что книга заставила задуматься

Примерно поровну и тех, и других. Как я робко и предполагал. Знаете, очень приятно, что книгу все-таки прочитали и приняли именно в компьютерной среде. Там ведь так много иных, более впечатляющих развлечений. Но мы пока помним буквы, хоть уже и забываем ставить запятые, электронный мир стремителен, и предпочитает не размениваться по мелочам. Бесплезно бороться с болезнью, которая уже в крови. Проще научиться с ней жить. Глупо отрицать игровую культуру. Могло быть и что-нибудь похуже.

А вы говорите — “игры”, и улыбаетесь. Зря. Слово Игра стоит уже писать с большой буквы. Любопытство, которую порой так хочется назвать темной силой мироздания, подбросило своим наивным подданным новую Игру — компьютерную. И теперь ждет результата. Какой он будет, я все-таки не рискну предположить.

Возможно, Игры все-таки станут детской болезнью, в одном ряду с корью и скарлатиной. Кстати, не следует забывать, что взрослым детские болезни перенести гораздо тяжелее... Возможно, человечество разделится на виртуалов и реалистов, “виртов” и “реалов”, два клана, чьи конфликты будут страшнее классовой борьбы или религиозных войн. Я не знаю. Можно было бы еще многое сказать о Играх и Фантастике, и о том, как они превращаются друг в друга. Но я больше не в силах. Уже пять часов я сижу и пишу этот текст. А герои “Меча и Магии” ждут меня в том далеком и прекрасном мире, куда вы, надеюсь, заглядываете. Вы же

меня понимаете?

Огнедышащих вам фениксов в войско!

Сергей Лукьяненко.

Литератор и Игрок.

ИНТЕРВЬЮ СТИВА ФОУКНЕРА, ВЕДУЩЕГО ДИЗАЙНЕРА ИГРЫ WARLORDS, ДАННОЕ ИМ ИГРОВОМУ ЖУРНАЛУ STRATOS GROUP.

В течение последних десяти лет, Стив Фоукнер был ведущим разработчиком, программистом и составителем звуковых дорожек к популярнейшей серии игр Warlords, выпускаемой компанией SSG.

Конечно, не только он работал над Warlords, но все игры от SSG за последние 9 лет содержат саундтреки написанные Стивом. Его новое произведение Warlords BattleCry, не просто базируется в новом мире Etheria, но и также направлено теперь не к обычным поклонникам Warlords из стана пошаговых стратегий, а пытается завоевать благосклонность игроков из RTS домена. Нам удалось выследить его в его подземном убежище и уговорить на небольшое интервью.

[Stratos Group] Ну сначала конечно я хотел поблагодарить за согласие поболтать с нами, ведь в связи с твоей последней работой над Battle Cry, ты скорее предпочел бы хорошенько выспаться чем отвечать на мои вопросы. Расскажи нашим читателям о себе.

[Стив]: Наверно я не могу отнести себя к обычным программерам. Я перепробовал кучу разной работы, прежде чем пришел в игровой дизайн. Я изучал медицину, играл в оркестре, работал шахтером, даже помогал разрабатывать монорельсовую “железку”. Я знаю это звучит странно, когда читаешь об этом но это на самом деле так!!! *(Знал бы он откуда наши дизайнеры берутся! Я вот например энергетик. - прим. Axl Dead)*. Но вообще постоянным во всей моей жизни остается моя любовь к играм. Я с SSG уже в течении 10 лет (начиная с Warlords I) и я на самом деле люблю свою работу. А так... В свободное время я все таки люблю кататься на лыжах (да пацаны – у нас в Австралии есть снег, чтобы кататься), и еще я люблю поиграть в настольные RPG игры.

[Stratos Group]: Ха, приколы! Я тут летел из Лондона в Барселону с несколькими австралийцами и мы пролетали мимо нескольких покрытых снегом горных пиков. Так они сказали мне, что хотя им уже по 20 лет, они первый раз в жизни снег увидели. Ладно! Скажи а какие игры были лучшими из тех в которые ты играл?

[Стив]: Я бы сказал что из игр вырванных не SSG Co, это были оригинальные версии Lords of Midnight и Doomdark’s Revenge, в которые я играл на стареньком Sinclair Spectrum 48K. Я как-то потратил целое лето, играя в эти две игрушки. Каждая была хороша по разному и вы могли быть действительно захвачены этой историей.

[Stratos Group]: Как насчет сейчас?

[Стив]: В прошлом году я играл в Ultima Online, как я считаю лучшее творение коллективной стратегии. Мне пришлось прихлопнуть свой аккаунт, поскольку пришлось полностью сосредоточиться на Battlecry (на случай если кто поинтересуется... ‘Нет’... Battlecry вышел на несколько месяцев позже не потому что я в Ultime болтался :)

[Stratos Group]: А как ты вообще “вломился” в игровую индустрию?

[Стив]: В 1989, я написал Warlords I. Писал ее я по вечерам, пока днем работал в 3D CAD System. В целом это заняло 4 месяца (я игру имею в виду). Когда все было готово, я стал разыскивать покупателя на нее среди издателей и дистрибьютеров, но никому это нафиг не нужно было. Наконец кто-то посоветовал мне обратиться в SSG. Сначала это их тоже не заинтересовало, но на мою удачу, сын Йана Траута (генерального президента SSG) нашел эту игрушку на папиной “Амиге” и она ему понравилась. Я чертовски благодарен ему за это!

[Stratos Group]: Ну а если бы не случай, что бы ты сейчас делал?

[Стив]: Не знаю точно... Может поменял бы еще 50 работ. Я всегда хотел попытаться писать рассказы – может я еще и сделаю это когда-нибудь.

[Stratos Group]: Слушай, ну а чего ты конкретно сделал как разработчик BattleCry? Только честно, безо всяких там “Я дизайнер, программист и т.д.”. Расскажи о своем рабочем дне.

[Стив]: Обычно я работаю по 12 часов в день. Часов семь на программирование, пару часов на деловые звонки и встречи. Два часа на работу с документами. Один час на ответы нашим покупателям (Я ВСЕГДА утверждаю что очень важно обеспечивать поддержку наших покупателей. Я могу управиться только с весьма небольшой частью потока писем который мы получаем, но мне это все еще нравится - быть в контакте с нашими игроками).

Примерно 3-4 недели в год, я наконец добираюсь до музыки. Это одна из лучших составляющих моей работы, это почти также класно как хорошенько оттянуться на праздники. В такое время я работаю просто для удовольствия, заполняя бессонные часы музыкой – и я почти полностью пренебрегаю всей своей остальной работой – это просто здорово!

[Stratos Group]: Предположим я никогда не играл ни в BattleCry, ни в другие Warlords-игры. Докажи мне что они так хороши как их все вокруг расписывают.

[Стив]: Если тебе нравятся RPG или стратегические игры, в BattleCry есть кое-что для тебя. Здесь мы имеем долговременных героев (нечто похожее на RPG), которые служат не только для одной баталии а в течении всей игры, вы можете прокачивать их, делать их сильнее и обучать новым знаниям и волшебствам. Также в игре присутствует хорошее стратегическое начало. Если смотреть в корень, то BattleCry одна из RTS, - она выглядит как RTS, и множество способов управления похожи на RTS, - такие как собирание ресурсов – они очень важны; но если вы заглянете под внешнюю поверхность, то найдете там много неожиданного для игроков-приверженцев обоих игровых концепций. Battlecry легко выучить, но с ней трудно управиться. И я не думаю что вы можете назвать BattleCry – дешевой поделкой RTS-клоном. В игре имеются 9 уникальных нардностей, 16 типов

героев, почти 100 заклинаний, куча возможных путей развития и даже Random Map-генератор и редактор карт.

[Stratos Group]: Как-то BattleCry сравнили с Cavedog’s Total Annihilation: Kingdoms, больше того назвали “игрой которой ТА:К должен был бы быть” (Games Domain Review). Что ты думаешь об этом?

[Стив]: Я не люблю комментировать игры других людей в интервью. Это неизбежно что RTS игры будут сравнивать друг с другом, я думаю. Хотя мне и нравилась ТА:К. Мне например нравились изображения их земель. Все мы разные, и для всех место найдется.

[Stratos Group]: Было что нибудь, что ты хотел включить в BattleCry, но не смог?

[Стив]: Я был бы счастлив разработать что-то вроде сервера для multiplayer-игры. Что-то позволяющее игрокам установить свой собственный мини Battle.net. К сожалению, мы просто не имели достаточно времени и денег, чтобы зайти так далеко.

[Stratos Group]: Теперь, когда ты закончил с BattleCry, что будет следующим?

[Стив]: Уже месяц или два я помогаю разрабатывать систему тактической битвы для Warlords IV. Но на самом деле это просто чтобы заполнить время между проектами. Мы сейчас начинаем новый проект, но я пока не могу об этом говорить.

[Stratos Group]: Время “больных” для любого разработчика игр вопросов. Сейчас идет сильное давление общественности на разработчиков, которых обвиняют в разгуле детской преступности, а особенно убийств. В основном говорят конечно о играх типа **Unreal Tournament** или **Quake 3**, но что ты можешь сказать об этом?

[Стив]: Когда я был пацаном, мы все смотрели телик: рестлинг, ковбойские, военные фильмы... потом мы выходили за школу, и воплощали все это в жизнь как могли. Сейчас пацаны играют в игры с большой примесью насилия и выходя за пределы школы, пытаются поиграть в то же самое. Обычно кто-то бывает ранен или убит – это ужасно и я не хочу чтобы меня сочли тривиальным – но все это случалось и прежде чем пришли компьютерные игры. Я не думаю что многое изменилось с тех пор – и я все таки верю что будет лучше если масс-медиа будут честно рассказывать нам об этом.

[Stratos Group]: Пиратство всегда имело большую прибыль с PC игр, и они не собираются уходить теперь. Это проблема для SSG, и если да то как вы собираетесь бороться с этим?

[Стив]: Это огромная проблема. Это обходится нам в большую КУЧУ денег. Нам просто приходится жить с этим. Мне очень не нравится идея о настоящей серьезной защите от копирования, это отпугивает часть наших покупателей и мне кажется что это ошибочная позиция.

[Stratos Group]: Какой ты видишь игровую индустрию через пять лет? Те же типы игр, только на более высоком техническом уровне? Мультиплеер мир? Что-то совсем другое?

[Стив]: Думаю, индустрия будет смешаться к консольным играм. Постепенно интернет въедет в каждый дом и многопользовательские игры станут еще популярнее (даже если это игра в бридж). Понятное дело, мы будем видеть все больше полигонов с каждым годом. Кто-то уйдет в



ть, кто-то выдвинется ну и т.д.

[Stratos Group]: Как ты вообще все успеваешь: дизайнить, програмить, музыку писать...

[Стив]: Мы были отлично клонированы... А черт, не хотел никому говорить.. :-)

[Stratos Group]: Ну ладно. Спасибо за то что нас время потратил Стив!

[Стив]: Пожалуйста! Пока!



ПРИЛОЖЕНИЕ А.

СТАНДАРТЫ

Move Bouns: D:Desert, Dd:Desertdk,
Dg:Dungeon, F:Forest, H:Hills, I:Ice,
M:Marsh, W:Woods

Name	Species	Type	Strength	Hits	Move	View	Upkeep	Turn	Medal	New	Setup	Terrain Bonus	Abilities	Move Bouns
Archers		Man	3	1	19	2	1	1	20	40	90		missiles	2
Archons			8	2	26	4	12	4	15	800	700		monk	3 Fly
Assassin		Man	1	1	18	3	15	3	15	600	450	cities	1 assassin	5
Ballistae			5	1	16	1	4	2	20	300	250	cities	3 missiles	1
Barbarians		Man	2	2	20	3	1	1	25	75	75	hills	1 banding	2 H
Beast	Undead	Death	8	3	20	2	9	5	12	1400	900	ice	10 chaos	4
Catapults			2	1	16	2	4	2	22	250	100	cities	2 siege	2
Centaus			4	2	22	3	4	2	20	500	200	woods	1 missiles	2 W
Cockatrice			4	2	50	5	2	3	27	450	300	cities	1 paralysis	3 HW
Demon	Fire	Demon	8	3	20	2	10	4	22	1000	700		chaos	3
Demon	Ice	Demon	5	3	22	2	10	3	35	600	500	ice	5 chaos	2 I
Dragon	Black	Dragon	9	3	26	4	14	5	8	2000	1000		acid	5 Fly
Dragon	Blue	Dragon	9	3	26	4	14	5	12	1800	1000		lightning	5 Fly
Dragon	Gold	Dragon	9	3	26	4	14	5	8	1500	1000		monk	4 Fly
Dragon	Green	Dragon	9	3	26	4	14	5	10	1500	1000		fear	5 Fly
Dragon	Red	Dragon	9	3	26	4	14	5	10	1600	1000		chaos	5 Fly
Dragon	Silver	Dragon	9	3	30	4	16	5	13	1200	800		monk	3 Fly
Dragon	Undead	Death	9	4	24	3	4	5	15	1500	1000		curse	5 Fly
Dryads			2	2	18	2	1	2	30	100	100	woods	5 monk	1 F
Dwarf	Crossbows	Dwarf	2	3	15	2	2	1	18	400	100	hills	1 missiles	2 H
Dwarf	Infantry	Dwarf	3	3	14	2	2	1	15	100	75	hills	1	H
Dwarf	Mutants	Dwarf	5	3	15	2	6	3	22	600	500	hills	1 chaos	2 H
Dwarf	Runners	Dwarf	1	4	18	2	1	1	30	30	40	hills	1	DgFH
Eagles			6	2	36	4	6	3	18	750	500		monk	1 Fly
Elemental	Air	Demon	7	2	36	3	8	4	16	1100	600		monk	2 Fly
Elemental	Fire	Demon	7	2	32	2	4	4	20	1100	600		chaos	2 Fly
Elemental	Rock	Demon	6	4	15	1	4	4	26	1000	750	hills	3 warding	3 H
Ephants			8	3	16	3	5	4	30	800	500		temple	1
Elven	Archers	Elf	3	1	16	3	2	1	15	350	140	woods	1 missiles	4 F
Elven	Cavalry	Elf	5	1	32	3	4	2	30	250	200	woods	1 monk	2 F
Elven	Infantry	Elf	4	1	24	3	1	1	30	50	50	woods	1 S-Dwarf	0 F
Elven	Lords	Elf	6	2	30	3	4	3	35	700	500	woods	1 S-Demon	2 F
Ghosts		Death	5	2	18	2	2	2	20	450	300	marsh	1 curse	4 Fly
Ghouls			3	2	15	2	3	1	18	300	150	marsh	1 disease	2 M
Giant	Bats		1	1	28	3	1	1	30	35	20			Fly
Giant	Bees		2	1	38	3	2	2	25	300	100		posion	4 Fly
Giant	Rats		1	1	18	2	1	1	15	10	50		banding	6
Giant	Scorpions		5	2	22	2	3	3	20	500	350	desert	3 posion	6 D
Giant	Spliens		4	1	20	2	3	2	40	350	150	cities	1 posion	3
Giants	Orc		6	3	16	2	8	3	20	400	250	hills	1 chaos	2 H
Gnoll	Cavalry	Gnoll	5	2	24	2	7	3	18	700	400		assassin	4
Gnoll	Crossbows	Gnoll	4	2	15	2	4	2	18	300	150		assassin	2



Name	Species	Type	Strength	Hits	Move	View	Upkeep	Turn	Medal	New	Setup	Terrain Bonus	Abilities	Move Bouns
Gnolls		Gnoll	2	2	15	2	2	1	18	100	70		assassin	1
Goblins		Orc	1	2	22	6	1	1	50	5	30	woods	banding	2 DFHM
Golem	Clay		4	2	16	1	2	2	25	400	300	cities	trample	1
Golem	Iron		6	3	16	2	1	4	17	1000	800	cities	trample	3
Golem	Stone		5	2	16	2	1	3	20	650	400	cities	trample	2
Griffons			6	3	24	3	8	3	25	750	500	hills	morale	1 Fly
Guard	Ice	Elf	7	2	18	3	8	3	35	800	500	ice	fortify	1 Fly
Guard	Moon	Elf	6	2	18	3	8	3	14	800	500	woods	missiles	4 F
Halfings			2	2	16	2	2	1	25	200	100	woods	missiles	3 W
Harpies			4	2	22	3	2	2	22	350	200	woods	curse	4 Fly
Heavy	Cavalry	Man	5	2	24	1	4	2	40	200	175	field		
Heavy	Infantry	Man	3	2	16	1	2	1	25	80	75			
Hellhounds		Demon	2	2	20	2	5	1	18	400	200		fear	1
Imps		Demon	1	3	22	4	4	1	25	300	200	woods	lightning	2 Fly
Knights	Lords	Man	6	3	18	1	6	3	20	700	400	field	S-Dragon	0
Knights	Slayer	Man	7	3	16	1	10	4	20	1300	800		chaos	4
Knights		Man	5	2	18	1	4	2	18	450	300	field	warding (gp)	1
Liches		Death	8	2	16	2	7	4	22	800	600	marsh	fear	4 M
Light	Cavalry	Man	4	2	30	2	2	2	48	150	125	field		
Light	Infantry	Man	2	2	18	2	1	1	50	50	50			
Medusae			6	2	18	2	2	3	20	600	400		paralysis	6 Dg
Minotaurs			5	3	16	2	5	3	20	600	400	cities	chaos	2
Mummies		Death	3	4	14	1	10	2	20	400	250	desert	posion	3 DDd
Nightmares		Demon	3	2	25	3	2	2	15	500	400		banding	4
Ogres		Orc	4	3	16	2	5	2	20	200	150	hills	morale	1 H
Orc	Mobs	Orc	2	2	16	2	1	1	40	10	60	hills		H
Orogs		Orc	4	2	20	2	4	2	20	125	100	hills	siege	1 H
Peasants			1	2	18	3	1	1	40	1	20		banding	3
Pegasi	Dark		5	2	22	3	10	2	14	500	300	ice	fear	2 Fly
Pegasi			5	2	24	3	10	2	15	500	300	cities	morale	1 Fly
Pikemen		Man	2	3	16	2	1	1	30	100	100	field		
Plague Carriers			7	1	15	1	1	2	19	600	300		disease	5
Reavers		Man	6	2	19	3	6	2	19	650	400	hills	chaos	1 H
Scouts		Man	1	1	26	3	1	1	49	10	30			Dg HMW
Siege Engines			3	2	16	2	4	3	14	600	300	cities	siege	4
Skeletons		Death	2	1	16	2	1	1	35	75	50	marsh	warding	2 Marsh
Slime	Green		4	2	18	1	1	2	20	100	50	marsh	acid	2 Marsh
Spectres		Death	8	2	22	3	10	4	25	1000	750	marsh	curse	6 Fly
Treatns			6	4	15	2	10	4	20	1300	800	woods	siege	3 F
Trolls		Orc	5	2	16	1	6	3	22	300	250	woods	fear	2 FM
Unicoms			6	2	28	4	5	3	14	750	500	woods	morale	3 W
Wargs			4	2	25	2	3	2	35	400	200	woods	warding	4 F
Wights		Death	4	2	16	2	2	2	25	250	175	marsh	fear	2 Marsh
Wolfriders		Orc	3	2	25	3	3	2	55	150	100	woods	warding	3 F
Wraiths		Death	5	2	24	2	5	3	18	700	350	marsh	fear	3 Fly
Wyrms	Cave		6	4	20	1	10	4	20	1000	600		siege	2
Wyrms	Dust		5	3	20	1	8	4	20	700	600	cities	siege	3 DDdH
Zombies		Death	2	3	13	1	1	1	19	100	80	marsh	fear	1 M

ПРИЛОЖЕНИЕ В.

СТАНДАРТЫ. ГЕРОИ.

Name	Hero Abilities	Value	Mana Cost	Ability Point Cost	Level	Rank Name	Experience Points Needed	Ability Points Gained
Alchemist Characters: Strength 3 Hits 1 Move 18 View 3	Move	3	~	1	1	Apprentice	0	0
	Fortify	1	~	1	2	Tinker	6	1
	Engineer	2	~	1	3	Master Tinker	13	1
	Create Golem	Creates Clay Golems	6	1	4	Artificer	25	2
	Siege	1	~	2	5	Master Artificer	40	2
	Leadership	1	~	2	6	Lesser Alchemist	40	3
	Hits	1	~	2	7	Alchemist	120	3
	Teleport	This spell sends the caster and his troops to any friendly city.	12	2	8	Master Alchemist	180	4
	Wall of Force	+1 fortify, +1 morale	3	2	9	Lord Alchemist	250	5
	Summon Item	This spell summons an item to the caster (if any are available).	10	3	10	High Lord Alchemist	350	6
Barbarian Characters: Strength 6 Hits 2 Move 20 View 3	Strength	3		1	1	Plainsman	0	0
	Move	5		1	2	Tribesman	4	1
	Hits	1		1	3	Hunter	8	1
	View	2		1	4	Huntmaster	16	2
	Leadership	1		2	5	Lord of the Hunt	35	3
	Morale	1		2	6	Chieftain	70	3
	Chaos	1		2	7	Barbarian	120	4
	Demonslayer	(group)		2	8	Barbarian Chief	180	4
	Dragonslayer	(group)		3	9	Barbraian Lord	250	5
	Speed	Doubles Stack Movement		4	10	Barbarian King	350	6
Bard Characters: Strength 3 Hits 2 Move 18 View 2	Strength	1	~	1	1	Apprentice	0	0
	Move	3	~	1	2	Journeyman	6	1
	Morale	1	~	1	3	Singer	12	1
	Leadership	1	~	1	4	Songmaster	25	2
	Storm Song	+2 lightning, +1 chaos	3	1	5	Minstrel	50	2
	Song of Battle	+1 morale, +5 move (group)	5	1	6	Troubador	100	3
	Fortify	1	~	2	7	Bard	150	3
	Song of Life	+1 hits (group), +4 move (group)	9	2	8	Lord of Bards	200	4
	Song of Stone	+1 fortify, +2 engineering	4	2	9	Prince of Bards	300	5
	Song of Fortune	+1 leadership, +3 income/city	4	2	10	King of Bards	400	6



Name	Hero Abilities	Value	Mana Cost	Ability Point Cost	Level	Rank Name	Experience Points Needed	Ability Points Gained
Monk Characters: Strength 4 Hits 2 Move 20 View 3	Move	4	~	1	1	Neophyte	0	0
	Mighty Blow	+1 trample	2	1	2	Novice	3	1
	Body Control	+1 strength, +1 hits	4	1	3	Initiate	6	2
		+4 move, +1 view			4	Adept	12	2
	Mind Control	+1 fear, +1 morale	5	1	5	Mistress	25	2
	Siege	1	~	2	6	Lesser Monk	50	3
Leadership	1	~	2	7	Monk	100	3	
Dwarfslayer	(group)	~	2	8	Greater Monk	180	4	
Manslayer	(group)	~	2	9	Mistress Monk	240	5	
Critical Strike	Manslayer, Elfslayer, Dwarfslayer and Orcslayer	8	3	10	Grandmistress Monk	300	6	
Wrath of Kali	+1 acid (group), +1 chaos, +2 assassin, +3 poison	10	4					
General Characters: Strength 4 Hits 2 Move 18 View 3	Engineer	1		1	1	Leader	0	0
	Leadership	1		1	2	Marshall	4	1
	Gnollslayer	(group)		1	3	Lieutenant	8	1
	View	1		1	4	Captain	14	2
	Move	4		1	5	Commander	28	2
	Morale	1		2	6	Major	55	3
	Siege	1		2	7	Colonel	100	3
	Renown	1		2	8	Major General	170	4
	Fortify	1		3	9	General	250	5
	Hits	1		3	10	Field Marshal	350	6
Necromancer Characters: Strength 4 Hits 1 Move 18 View 3	Chaos Seed	+1 chaos	3	1	1	Neophyte	0	0
	Necromancy	1	~	1	2	Apprentice	5	1
	Manslayer	(group)	~	1	3	Novice	10	1
	Move	3	~	1	4	Lesser Warlock	18	2
	Invisibility	Stack goes invisible	4	2	5	Warlock	35	2
	Phantom Steed	+8 move and flight	4	2	6	Greater Warlock	65	3
	Wraithcall	Summons Wraiths	12	2	7	Necromancer	100	4
	Chaos	1	~	2	8	Ghostmaster	150	4
Reanimate	Summons Skeletons	6	2	9	Lichemaster	250	5	
Lifsbane	Summons Skeletons, Wraiths, Wights and Undead Beast	20	3	10	Deathmaster	350	6	
Paladin Characters: Strength 5 Hits 2 Move 18 View 2	Morale	1	~	1	1	Squire	0	0
	Move	3	~	1	2	Cavalier	5	1
	Deathslayer	(group)	~	1	3	Lesser Knight	10	1
	Bravery	+1 morale, +2 move (group)	3	2	4	Knight	18	2
	Fortify	+1 fortify	2	2	5	Greater Knight	32	2
	Phantom Steed	+8 move and flight	4	2	6	True Knight	64	3
	Questing	~	~	2	7	Paladin	120	4
	Warding	+1 (group)	~	2	8	Great Paladin	200	4
	Fear	1	~	2	9	Grand Paladin	300	5
	Leadership	1	~	2	10	Paladin King	400	6



ПРИЛОЖЕНИЕ В. СТАНДАРТЫ. ГЕРОИ.

Name	Hero Abilities	Value	Mana Cost	Ability Point Cost	Level	Rank Name	Experience Points Needed	Ability Points Gained
Priest Stenght 3 Hits 2 Move 18 View 3	Deathslayer	(group)	~	1	1	Novice	0	0
	Fortify	+1 fortify	2	1	2	Initiate	4	1
	Haste	+4 move (group)	2	1	3	Cleric	8	1
	Move	3	~	1	4	Bishop	15	2
	Bless	Blesses the stack	4	2	5	Archbishop	30	2
	Dig	+2 engineering	4	2	6	Cardinal	50	3
	Mighty Feast	+1 hits (group), +1 strength	8	2	7	Priest	80	3
	Leadership	1	~	2	8	Arch Priest	120	4
Morale	1	~	2	9	High Priest	200	5	
Divine Aid	Summons an Archon	9	2	10	Priest King	300	6	
Ranger Strength 5 Hits 2 Move 22 View 3	Move	4	~	1	1	Trainee	0	0
	Move	(group)	~	1	2	Tracker	4	1
	Hits	1	~	1	3	Hunter	8	1
	Missiles	3	~	2	4	Huntsmaster	16	2
	Fortify	+1 fortify	2	2	5	Trailmaster	32	2
	Haste	+4 move (group)	2	2	6	Forestmaster	64	3
	Invisibility	Stack goes invisible	4	2	7	Ranger	120	4
	Leadership	1	~	2	8	Master Ranger	200	4
	Warding	+1 (group)	~	3	9	Ranger Lord	300	5
	Speed	Doubles Stack movement	~	4	10	Ranger King	400	6
Shaman Strength 3 Hits 2 Move 19 View 3	Move	3	~	1	1	Helper	0	0
	Hits	1	~	1	2	Apprentice	4	1
	Fortify	+1 fortify	2	1	3	Witchdoctor	8	1
	Chaos	1	~	2	4	Spiritcaller	15	2
	Augury	+24 view	8	2	5	Spiritmaster	30	2
	Jihad	+1 siege, +4 move (group)	4	2	6	Lesser Shaman	50	3
	Fear	1	~	2	7	Shaman	80	3
	Evil Eye	+5 poison, +5 diseases, +5 curse, +5 paralysis,	5	2	8	Master Shaman	120	4
	Berserker	+1 medals	14	3	9	Shaman Lord	200	5
	Flight	Stack can Fly	~	3	10	Shaman King	300	6
Summoner Strength 3 Hits 2 Move 18 View 2	Move	3	~	1	1	Apprentice	0	0
	Demonslayer	(group)	~	1	2	Invoker	4	1
	Chaos	1	~	1	3	Convoker	8	2
	Summon Imp	Summon Imps	5	1	4	Conjurer	15	2
	Teleport	This spell sends the caster and his troops to any friendly city.	12	1	5	Mistress Conjurer	30	3
	Leadership	1	~	2	6	Lesser Summoner	60	3
	Summon Hound	Summon Hellhounds	7	2	7	Summoner	120	4
	Minor Demon	Summon Ice Demons	10	3	8	Mistress Summoner	180	4
	Greater Demon	Summon Fire Demons	13	4	9	Lady Summoner	250	5
	Demonic Horde	Summons a huge pile of Imps, Hellhounds, Ice & Fire Demons	20	4	10	Summoner Queen	350	6



ПРИЛОЖЕНИЕ В. СТАНДАРТЫ. ГЕРОИ.

Name	Hero Abilities	Value	Mana Cost	Ability Point Cost	Level	Rank Name	Experience Points Needed	Ability Points Gained
Thief Strength 4 Hits 1 Move 22 View 4	Assassin	1		1	1	Rogue	0	0
	Move	5		1	2	Cutpurse	5	1
	Move Bonus	~		1	3	Robber	10	1
	Siege	1		1	4	Burgler	18	2
	Chaos	1		2	5	Master Burgler	35	2
	Income	+5 income/city		2	6	Villain	60	3
	Invisible	Stack is Invisible		2	7	Thief	100	3
	Strength	1		2	8	Master Thief	160	4
	Speed	Doubles Stack Movement		3	9	Lord of Thieves	250	5
	Leadership	1		3	10	King of Thieves	350	6
Vampire Strength 8 Hits 2 Move 18 View 3	Invisibility	Stack goes Invisible	4	1	1	Drone	0	0
	Fear	1	~	1	2	Bloodleech	5	1
	Hits	1	~	1	3	Bloodmaster	10	1
	Move	3	~	1	4	Lesser Incubus	20	2
	Flight	Allows stack to Fly	~	1	5	Incubus	40	2
	Man Slayer	(group)	~	2	6	Lesser Vampire	80	3
	Chaos	1	~	2	7	Vampire	150	4
	Leadership	1	~	2	8	Vampire Count	300	5
	Mana Drain	Gives Mana Drain +1	5	3	9	Vampire Prince	400	6
	Life Drain	Gives Life Drain +1	14	3	10	Vampire King	500	7
Warrior Strength 5 Hits 3 Move 18 View 2	Move	3		1	1	Trainee	0	0
	Strength	2		1	2	Apprentice	3	1
	Renown	1		1	3	Veteran	6	1
	Leadership	1		2	4	Swordsman	12	2
	Morale	1		2	5	Swordmaster	20	2
	Dragon Slayer	(group)		2	6	Weaponmaster	40	3
	Demon Slayer	(group)		2	7	Warrior	80	3
	Warding	1		2	8	Great Warrior	140	4
	Dwarf Slayer	(group)		2	9	Warrior Lord	200	5
	Engineer	5		4	10	Warrior King	260	6
Wizard Strength 3 Hits 1 Move 18 View 3	Move	3	~	1	1	Neophyte	0	0
	Wall of Force	+1 fortify, +1 morale	3	1	2	Apprentice	5	1
	Chain Lightning	+1 lightning (group)	5	1	3	Novice	10	1
	Invisibility	Stack goes invisible	4	2	4	Conjuror	16	2
	Leadership	1	~	2	5	Spellmaster	32	3
	Heroism	+1 leadership, +2 hits, +1 morale, +6 move (group)	6	2	6	Lesser Wizard	50	3
	Dispel Magic	Closes down all spells in a 8 square radius.	8	2	7	Wizard	80	4
	Banishment	Banishes summoned armies within a 8 square radius.	8	2	8	Great Wizard	120	5
	Teleport	This spell sends the caster and his troops to any friendly city.	12	2	9	Wizard Lord	200	5
	Shatter	Destroys all items in a 8 square radius.	10	3	10	Wizard King	300	6



ПРИЛОЖЕНИЕ С.

STORM-HEIM. АРМИИ.

	Class	Str	Hit	Turn	Cost	Move	View	Upk	Setup	Power	Mv. Bonus	C. Bonus	Medal
Banshee	undead	2	1	1	200	24	3	4	150	curse+3	fly	marsh+1	5
Gnomes	dwarf	1	3	1	40	20	5	1	50	banding+2	hills/forest	hills+1	35
Halfling Braves		2	2	1	10	28	5	1	40		hills/forest	forest+1	65
Rovers	human	2	2	1	25	22	6	1	30	missile+1	hills/forest	field+1	25
Straw Golem		3	2	1	150	16	1	2	80	trample+1			35
Vampire Bat	undead	1	1	1	100	26	5	2	50	assassin+1	fly	hills+1	30
Basilisk		4	2	2	300	22	2	5	250	paralysis+4			10
Boar Riders	orc	2	3	2	250	22	2	3	200	chaos+1	forest	field +1	25
Gladiators	human	2	3	2	400	18	2	5	250	assassin+3		city+1	50
Marksmen	human	3	2	2	400	16	2	5	350	missiles+3		city+2	20
Outriders	human	3	2	2	300	26	6	3	200	missiles+2	hills/forest	field+2	30
Royal Guard	human	3	2	2	400	15	2	7	300	fortify +1		city+2	60
Undead Horde	undead	7	1	2	250	20	1	4	150		hills	hills+2	35
Battering Ram		3	2	3	400	20	1	4	250	siege+3		city+2	20
Black Rider	human	6	3	3	700	18	2	7	600	fear+3		field +2	20
Cyclops	orc	5	4	3	750	20	1	4	500	trample+1	hills/forest	hills+1	20
Roc Rider	human	5	2	3	600	22	3	5	450	siege+2	fly		30
Warlocks	human	6	2	3	800	20	2	6	500	lightning+4			15
Balrog	demon	7	3	4	1200	24	3	10	800	acid+3	fly		15
Beholder		8	3	4	1100	18	6	7	700	curse+5			15
Chimaera		7	3	4	1200	22	3	10	800	lightning+4	fly		15
Hydra		7	4	4	1200	16	2	9	700	poison+4	marsh	marsh+2	8
Knight Templar	human	8	3	4	1000	20	2	10	800	morale+3			30
Lamia	demon	7	4	4	1200	22	3	12	700	disease+7	fly		10
Leviathan		8	3	4	1200	18	2	10	800	grp warding+1			10
Manticore		7	2	4	1000	24	3	10	750	missile+1	fly		15
Phoenix		6	4	4	1100	22	3	10	800	banding+2	fly		15
Succubus	demon	7	2	4	1000	22	3	10	750	assassin+3	fly		5
Titan	orc	7	4	4	1200	16	2	12	750	missiles+1			15
Emerald Dragons	dragon	9	3	5	1200	26	4	14	800	chaos+4	fly		10
Lava Wyrms		6	3	5	1600	20	1	15	900	siege+5	hills	hills+2	20
Sylphs		1	3	1	60	22	5	2	50		fly		25
PegaCentaur		5	2	2	600	24	3	8	300	missiles+2	fly	field+1	15
Hobgoblins	orc	5	4	3	450	18	3	8	380	chaos+1	dungeon		25
Sasquatch	human/orc	8	1	3	900	16	1	8	450	trample+2	forest	forest+1	5
Wyverns		8	2	4	1000	26	4	9	750	poison+6	fly		15
Brass Dragons	dragon	9	3	5	1200	26	4	14	800	fear+4	fly		10
Frost Dragons	dragon	9	3	5	2000	26	4	14	1000	fortify+2	fly		10
Royal Dragons	dragon	9	4	5	2400	24	4	15	1000	warding+3	fly		9



ПРИЛОЖЕНИЕ D.

K-HEROES.

Alchemist					
Level	Exp	AP	Ability	AP(mana) cost	Comments
1			Move +3	1	
2	6	1	Engineer +2	1	
3	13	1	"Fortify"	1 (2)	Fortify +1
4	25	2	Fortify +1	2	
5	40	2	"Kcreate Golem"	2 (10)	Summons 1 stone golem
6	70	3	"Teleport"	2 (12)	Move to any friendly city on the map
7	120	3	Income +7/City	2	
8	180	4	"Shatter"	3	Shatters items within radius of spellcaster
9	250	5	Leadership +1	3	
10	350	6	"Summon Item"	3	Summons one item
Barbarian					
Level	Exp	AP	Ability	AP(mana) cost	Comments
1			Str +3	1	
2	4	1	Move +5	1	
3	8	1	Demonlayer	1	
4	16	2	Chaos +1	1	
5	30	3	Hits +1	1	
6	50	3	Morale +1	2	
7	80	4	Manslayer	2	
8	120	4	Speed	2	
9	200	5	Leadership +1	2	
10	300	6	Renown +3	5	
Bard					
Level	Exp	AP	Ability	AP(mana) cost	Comments
1			Move +3	1	
2	6	1	Str. +1	1	
3	12	1	Morale +1	1	
4	25	2	Leadership +1	1	
5	40	2	"Storm Song"	1	Chaos +1, Individual Lightning +1
6	70	3	"Song of Battle"	1	Morale +1, Grp move +4
7	130	3	"Song of Deeds"	2 (4)	Leadership +1, View +1, Str +2
8	210	4	"Song of Life"	2 (9)	Grp hits +1, Grp move +5
9	320	5	"Song of Stone"	2 (4)	Engineering +2, Fortify +1
10	400	6	Fortify +1	2	



Priest					
Level	Exp	AP	Ability	AP(mana) cost	Comments
1			Move +3	1	
2	4	1	Deathslayer	1	
3	8	1	"Fortify"	1 (2)	Fortify +1
4	15	2	"Bravery"	1 (3)	Morale +1, Grp move +2
5	30	2	"Bless"	2 (4)	Blesses entire stack
6	55	3	"Mighty Feast"	2 (8)	Grp hits +1, Str +1
7	85	3	"Dig"	2 (4)	Engineering +2
8	130	4	Morale +1	2	
9	200	5	Leadership +1	2	
10	300	6	"Divine Aid"	3 (9)	Summons 1 Archon
Ranger					
Level	Exp	AP	Ability	AP(mana) cost	Comments
1			Move +4	1	
2	4	1	Strength +2	1	
3	8	1	Missles +4	1	
4	16	2	"Fortify"	1 (2)	Fortify +1
5	32	3	"Forest Call"	2 (10)	Summons 1 Treant
6	60	3	"Invisibility"	2 (4)	Makes entire stack invisible
7	100	4	"Find Truepath"	2 (3)	Grp move +4. Mv bonus, Grp View +2
8	160	4	Leadership +1	2	
9	240	5	Warding +1 (grp)	3	
10	400	6	Speed	3	Summons 1 Archon
Shaman					
Level	Exp	AP	Ability	AP(mana) cost	Comments
1			Hits +1	1	
2	4	1	Move +3	1	
3	8	1	"Fortify"	1 (2)	Fortify +1
4	15	2	"Terror"	1 (2)	Fear +1
5	30	2	Chaos +1	2	
6	50	3	"Jihad"	2 (4)	Seige +1, Grp mv +4
7	80	3	Fear +1	2	
8	120	4	"Evil Eye"	2 (5)	Disease, Poison, Curse, Paralysis +5
9	200	5	"Berserker"	3 (14)	Adds 1 medal to each army in stack
10	300	6	"Flight"	3	
Summoner					
Level	Exp	AP	Ability	AP(mana) cost	Comments
1			Move +3	1	
2	4	1	Chaos +1	1	
3	8	2	"Ksummon Imp"	1 (4)	Summon 3 Imps
4	15	2	"Teleport"	2 (12)	Move to any friendly city
5	30	3	"Banishment"	2 (8)	Banish summoned armies
6	60	3	"Ksummon Hound"	2 (5)	Summon 3 Hellhounds
7	120	4	"Kminor Demon"	2 (9)	Summon 2 Ice Demons
8	180	4	Leadership +1	3	Disease, Poison, Curse, Paralysis +5
9	350	5	"Kgreater Demon"	3 (12)	Summon 2 Fire Demons
10	350	6	"Kdemonic Horde"	4 (20)	Sum. 3 imps, 2 Hellhounds, 2 Ice & 2 Fire Demons



Thief					
Level	Exp	AP	Ability	AP(mana) cost	Comments
1			Move +5	1	
2	4	1	"Venom Blade"	1 (3)	Poison +8
3	8	1	Mv Bonus	1	
4	14	2	Seige +1	1	
5	30	2	"Create Assassin"	2 (8)	Summons 1 Assassin
6	50	3	Income +5/City	2	
7	80	3	Invisible	2	
8	120	4	Assassin +5	2	
9	200	5	Speed	3	
10	300	6	Leadership +1	3	
Vampire					
Level	Exp	AP	Ability	AP(mana) cost	Comments
1			Hits +1	1	
2	5	1	Fear +1	1	
3	10	1	Manslayer	1	
4	20	2	Move +3	1	
5	40	3	"Vampires Bite"	2 (5)	Curse +10, Poison +3
6	60	3	"Gaseous Form"	2 (5)	Invisibility, Flight, Grp View +1
7	120	4	Chaos +1	2	
8	200	5	Leadership +1	2	
9	300	6	"Kmana Drain"	2 (3)	Manadrain +1
10	400	7	"Klifedrain"	3 (9)	Lifedrain +1, Grp mv +3
Warrior					
Level	Exp	AP	Ability	AP(mana) cost	Comments
1			Str +2	1	
2	3	1	Move +3	1	
3	6	1	Renown +1	1	
4	12	2	Leadership +1	2	
5	22	2	Morale +1	2	
6	40	3	Dragonslayer	2	
7	70	3	Demonslayer	2	
8	130	4	Missles +5	2	
9	200	5	Fortify +2	3	
10	280	6	Engineer +5	4	
Wizard					
Level	Exp	AP	Ability	AP(mana) cost	Comments
1			"Chain Lightning"	1 (5)	Grp Lightning +1
2	5	1	"Fortify"	1 (2)	Fortify +1
3	10	1	"Magic Arrows"	1 (2)	Str +3, Missles +3
4	16	2	"Invisibility"	1 (4)	Entire Stack invisible
5	32	3	"Banishment"	2 (8)	Banishes summoned armies
6	60	3	"Kphantom Steed"	2 (5)	Flight, Grp move +4, mv +4
7	95	4	"Dispell Magic"	2 (9)	Dispells spells cast by lesser level spellcasters
8	150	5	"Teleport"	2 (12)	Moves to any friendly city
9	220	5	Leadership +1	3	
10	300	6	"Shatter"	3 (10)	Shatters Items in radius of spellcaster



General					
Level	Exp	AP	Ability	AP(mana) cost	Comments
1			Leadership +1	1	
2	4	1	Manslayer	1	
3	8	1	Move Bonus	1	
4	14	2	Engineer +1	1	
5	28	3	Move +4	1	
6	50	3	Morale +1	2	
7	80	4	Renown +1	2	
8	120	4	Seige +1	2	
9	200	5	"Eagle Scouts"	2 (4)	Summons 1 eagle
10	300	6	Fortify +2	3	
Monk					
Level	Exp	AP	Ability	AP(mana) cost	Comments
1			Move +4	1	
2	3	1	"Kmind Control"	1 (5)	Morale +1, Fear +1, Grp move +2
3	6	2	"Kmighty Blow"	1 (2)	Trample +1, Missles +3
4	12	2	"Kbody Control"	1 (3)	Strength +3, Hits +1, Move +5
5	25	2	Seige +1	2	
6	45	3	Leadership +1	2	
7	70	3	Manslayer	2	
8	120	4	Assassin +3	2	
9	240	5	"Kcritical Hit"	2 (4)	Man, Elf, Dwarf, and Orcslayer.
10	300	6	"Kwrath of Kali"	3 (8)	Grp Acid +1, Chaos +1, Assassin +2, Poison +3
Necromancer					
Level	Exp	AP	Ability	AP(mana) cost	Comments
1			Move +3	1	
2	5	1	Necromancy +1	1	
3	10	1	"Chaos Seed"	1 (3)	Chaos +1
4	18	2	"Evil Eye"	2 (5)	Poison, Paralysis, Disease, Curse all +5
5	32	3	"Ghostly Chariot"	2 (4)	Flight, Move +5, Fear +1
6	65	3	"Invisibility"	2 (4)	Invisibility for stack
7	100	4	"Kwraithcall"	2 (9)	Summons 2 wraiths
8	160	4	Chaos +1	2	
9	250	5	"Banishment"	2 (8)	Banishes summoned armies
10	350	6	"Klifesbane"	3 (20)	Summons 8 skeletons, 2 wraiths, 1 spectre, 1 UB
Paladin					
Level	Exp	AP	Ability	AP(mana) cost	Comments
1			Move +3	1	
2	5	1	Morale +1	1	
3	10	1	Questing	2	Doubles exp gained from quests.
4	18	2	Fear +1	2	
5	40	2	"Holy Strike"	2 (4)	Death, Demon, and Dragonslayer
6	80	3	"Fortify"	2 (2)	Fortify +1
7	130	4	"Bravery"	2 (3)	Morale +1, Grp move +2
8	210	4	"Kheroism"	2 (6)	Leadership +1, Grp move +5, Str +2, Hits +1
9	320	5	Leadership +1	2	
10	450	6	Warding +1 (grp)	3	



ЛИНКИ

Наш раздел: “Лига Warlords” (<http://www.ok.kz/dark/Rus/league.htm>)

Здесь после бесплатной регистрации, вы найдете себе противников для битвы. Более подробно в разделе Player by E-mail

Web-site “Dancing Thief” (<http://www.laddergames.com/war3pbem>)

После теперь уже закрывшегося сайта K-man, этот сайт - последний оплот фанатов Warlords, на западе.

Web-портал “Ladder Games” (<http://www.laddergames.com>)

Много вариантов для игры как в режиме on-line, так и РВЕМ. Поддерживаются большинство известных стратегических игр.

Web-портал “Case`s Ladder” (<http://www.casesladder.com>)

Еще один ресурс для игроков по сети и по e-mail. Содержит свыше 1 500 000 участников. Однако уважающим себя Warlords я бы не советовал туда идти. Для Warlords - состав игроков там откровенно слабый.

Web-site “Clan Wars” (<http://www.ovotech.com/clanwars>)

Предназначен для многопользовательской игры в клановую войну. Ничего конкретного. Добиться какого-либо ясного ответа от лидеров кланов я не смог. Кто говорит, что кланов больше не существует, кто говорит, что и сейчас еще воюют. Представляется сомнительным, что клановые игры, которые тянутся по полгода, вызывали особый энтузиазм. Хотя кто знает, может, никто просто не занимался их раскруткой.

P.S. Кстати, дизайн делала единственная женщина Warlord “Lady Maya”. Хотя, может, это и парень, кто его знает.

Клуб “Старых игр” (<http://ogp.newmail.ru>)

Так уж сложилось, что пока основное количество игроков Warlords набрано из ветеранов, играющих уже лет 10. Вот для них и представлена эта ссылка. Слово автору: “Здесь вы сможете найти множество игровых хитов прошлых лет. Если вам вдруг захотелось тряхнуть стариной и прийти уровень-другой Digger’а или Wolf’a, поздравляю - вы попали по адресу. Качайте, играйте”.

Военный клуб “Милитаризм”(rus) (<http://www.corbina.ru/~greenwar/>)

Посвящен темам стратегии и тактики реальных войн. Вряд ли это поможет в компьютерной игре, так же как и наоборот, но все-таки неплохо кое-что узнать об этом.

ЛИНКИ

Суньцзы “Искусство войны” (rus)

(<http://cclib.nsu.ru/projects/satbi/satbi/books/sunzi/index.html>)

В Sid Meir's "Civilization" одним из чудес света является военная академия СуньЦзы...

Web-site <http://www.war3.da.ru> (rus)

Русская версия официального WarCraft3 сайта Blizzard'a. Корректный перевод самой полной и свежей информации от разработчиков Военного Ремесла 3. Сохранен стильный дизайн.

Web-site Red Orb Entertainment Co (eng) (<http://www.redorb.com>)

Компания-издатель Warlords III (предыдущие части выпускала сама фирма SSG Corporation). Информация о готовящемся к выходу Warlords: Battlecry, Prince of Persia и др.

Web-site SSG Co (eng) (<http://www.ssg.com.au>)

Компания, создавшая сериал Warlords. Ничего интересного, на мой взгляд. Информации мало, только болтовня о скоро выходящих играх, как и положено корпоративным сайтам. За одним исключением: здесь можно скачать официальный upgrade до версии 1.02. Но лучше использовать ftp-доступ: <ftp://ssg.com.au>. А еще лучше - скачайте сразу всю проапгрейженную игру из раздела "Файлы".

Web-site “Otherworld” (rus) (<http://www.otherworld.ekaboka.com/ru/index.htm>)

Этот сайт представляет собой неплохо подобранный материал по различным играм дающим возможность играть, отсылая ходы по E-Mail. Автор: Axel

Все о Играх по электронной почте (PBeM)! (<http://pbm.da.ru>)

Новости, описания, обзоры, советы для начинающих, ФАКи, софт и многое другое! Разделы о стратегических, ролевых и других играх по электронной почте. Адрес: <http://pbm.da.ru>