
Rising Kingdoms

Материал предоставлен специализированным журналом руководств и прохождений «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ». Опубликован в сентябрьском номере за 2005 год (№9/46).

Автор: Dash

Жанр стратегия (RTS)

Создатели Naemimont Games, Black Bean Games

В России Новый Диск

На что похоже Warcraft III: Reign of Chaos, Armies of Exigo

Системные требования PIII 800MHz, 256MB, 32MB video (PIII 1,5GHz, 512MB)

Сколько дисков один CD

Мультиплеер локальная сеть, интернет

www.risingkingdoms.com/ver1

ДОПОЛНИТЕЛЬНО ПРИЛАГАЕТСЯ:

Одиннадцать таблиц с параметрами зданий, героев и бойцов разных рас. На закуску — ТТХ брони и оружия.

Как обычно — в формате rtf. Находятся в разделе «По журналу».

А кто это у нас такой крошечный в кустах притаился? А кто это нас молнией шарахнул? Черт, он дерется! А вон та стайка малышни вообще закусывает насмерть. То есть — была малышня, а стали озверевшие оборотни! И отгоните, наконец, кто-нибудь эту стаю волков, иначе на нашей базе скоро не останется живых!

Трудно было ждать от типичной стратегии в духе Warcraft III чего-то крайне необычного. И не такие люди старались выдать результат, который запомнится не только на ближайшую неделю, но и отпечатается в умах игроков хотя бы на пару лет. Но, увы, немногим удалось сделать это. А уж этой игры не ждали вовсе, ее не прославляли при помощи рекламы и не писали восторженных статей на тему «грядет хит!».

Да и с чего бы? Графика вызывает нервный смех уже после первого взгляда. Чем тут хотели нас удивить? Тем, что пиксели в изображениях некоторых существ можно пересчитать по пальцам рук? Так ничего хорошего в этом нет — недоростки-оборотни при таком раскладе легко теряются в толпе и не приходят вовремя на помощь. Музыка? Да ничего особенного. Хотя отдельные индийские мотивы немножко удивляют.

Особенности игровой механики? Пожалуй, да. Обычно в подобных проектах находится не больше одной «изюминки», которую восторженно суют нам в лицо, заявляя, что уже в этом игра лучше, чем Wa... Разумеется, все поняли, кивнули головами и пошли дальше. Потому что это означает — больше у игры никаких достоинств нет. Здесь же может только удивить скромность авторов, которые не вывесили на сайте безразмерную простыню с заголовком features. А ведь имеют полное право. Да...

Чудеса в перьях и без

Как я уже сказал, всевозможных оригинальностей в игре много. Что требует их отдельного рассмотрения (а отнюдь не сваливания в общую кучу). Чем мы сейчас и займемся.

Экономика и жилищная реформа

Ресурсов в игре немного — всего три. Это вечное золото, не менее вечные кристаллы и ставшая в последнее время популярной **слава (glory)**. Все ресурсы неисчерпаемы, и проблем с их добычей не будет. Более того, есть потолок добычи (3000 для золота, 100 для кристаллов и 7 для славы), выше которого подняться не судьба. Можно, конечно, поднять золото на большую высоту, но смысла в этом без кристаллов нет. Причем первые два ресурса, которыми обычно и платят за народец и здания, каждая раса добывает по-своему. А вот со славой чуть сложнее. Добывается она, в основном, в боях. Однако обладатели колонии эльфов могут получить славу и за предметы, которые украшают их сокровищницу. А гордые владельцы армии троллей смогут получить свое через разрушение зданий противника. Правда, получаем мы эту славу зачастую с запаздыванием — битвы давно закончились, а тут вдруг внезапно капнула слава.

А зачем нам этот странный третий ресурс? Применяется он в двух случаях — для получения героями новых навыков и для оплаты жилья. Да, с жильем здесь решили весьма радикально — есть домики, которые предоставляют в пользование ваших солдат еще несколько спальных мест. Первый домик стоит (кроме денег) 1 единицу славы. Второй — на 1 больше. Помня о том, что больше семи единиц славы набрать невозможно, вы сразу поймете, что более 7 таких домиков построить не получится. А уж как эту самую славу тяжело набрать...

Наши чемпионы

Героев в игре, как водится, по 4 на расу. Но уже по тому, что они именуются **победителями (champion)**, можно догадаться, что обстановку на поле боя они меняют очень конструктивно. Не стоит долго говорить о том, что каждый герой достаточно уникален и часто необходимо искать наиболее правильный подход к тому, как и с какими войсками ему воевать.

А вот опыта у героев отныне нет. Ни к чему он им. Да и не они одни такие обиженные — опыт в этой игре не полагается никому. Однако герои все же могут развиваться и становиться лучше за счет одежды, пузыречков и способностей. Смерть же героя не имеет никакого значения — заплатив 300 золотых, вы очень скоро получите вашего возлюбленного лидера целым и невредимым. И награбленные усиления и вещи от него не убудут.

***Это важно:** не имеет значения, что героев по 4 на расу, — вызвать за игру можно только троих. Хотя для кампании это не совсем так — там могут выдать и всех четырех, вызывать-то все равно не дают.*

Как уже вам известно, на способности тратится слава. У каждого из героев есть 4 способности первого уровня, 2 — второго и одна третьего. На каждую из них тратится соответственно 1, 3 или 4 очка славы. Но второй уровень не взять без хотя бы одной способности первого уровня, а третий — без второго. И, чтобы не радовались такому богатству, есть небольшое ограничение — можно взять только 2 способности первого уровня и 1 второго. Так что надо очень тщательно выбирать, что же нравится больше, и брать именно это.

***Это интересно:** большинство героев свои способности берегут и представляют право использовать их только игроку. Однако некоторые могут при «перенакоплении» способности использовать ее самостоятельно. Простые войска используют свои способности в автоматическом режиме (но если их несколько — надо выбрать нужную).*

Под одежду у героев аж по 4 ячейки. Но это не значит, что туда можно совать все, что попадется под руку, — ячейки специализированы. Один герой сможет нацепить аж 2 кольца, другой же отбросит их без жалости, зато возьмет в руки дубину. Зато и тот, и другой могут с явным огорчением посмотреть на какой-нибудь пояс. Переписывать вещи не имеет смысла — часто вещи с одним и тем же названием будут давать совершенно различные преимущества. Поэтому не стоит сразу же продавать только что найденное, думая, что у вас в ячейке лежит то же самое. Сначала сравните и убедитесь, что это именно так. Вещи обычно выпадают из поверженных противников (редко) или спрятаны в сундуках (но и сами сундуки — редкость). Также их можно приобретать пачками, получив в свое распоряжение эльфийскую колонию с магическим магазином.

Если вещи в наши руки попадают редко, то после хорошего побоища на поле всегда будет валяться десяток-другой пузырьков. Их всего 4 вида, но с их помощью можно превратить героя в настоящую машину смерти. Только не думайте, что он обьестся этих допингов и ему ничто не будет страшно, — удача все же на стороне больших батальонов. И, самое главное, — пузырьки не фиксированы по эффекту. Один и тот же пузырек добавит разное количество очков к характеристике, что зависит от класса героя. Красные банки — самые ценные, они увеличивают жизнь героя. Синие сосуды — вторые по ценности. Они ускоряют процесс восстановления способностей. Желтые сосуды добавляют очки атаки, а зеленые — брони. Не стесняйтесь подбирать их прямо во время боя. Иначе противник может подобрать их раньше вас.

Расы и народцы

Волевым решением разработчиков в игре есть только 3 расы — **люди (humans)**, **лесовики (foresters)** и **темные (darklings)**. У каждой из рас есть свои оригинальные решения, ведущие к победе, но тем не менее расы довольно стандартны в своих возможностях, будучи похожими на расы из других игр. Но! В игре есть так называемые **колонии**, которые уже отличаются **всем**.

Есть всего пять видов колоний: *эльфы, тролли, драконы, кочевники и тени*. Для того, чтобы захватить колонию, вам нужно уничтожить всех ее защитников, что не так просто: стража понемногу восстанавливается. Если же один из игроков взял колонию под свой контроль, то другому останется только уничтожить ее. Причем уже не только защитников, но и их крепость. Крепость довольно прочна, так что у вас будет шанс своевременно придти на помощь своей колонии.

Что дает обладание колонией? Во-первых, вы получаете выбор из двух «преимуществ». Это какой-то боец, доступный только таким способом, или стратегическая возможность (например, возможность 60 секунд видеть все, что происходит на карте). Выбрав одно из этих «преимуществ», вы уже не сможете изменить свой выбор. Каждое из них перезаряжается некоторое время после использования. Всего у каждого вида колоний три варианта «преимуществ», но выбирать вам дадут только из двух. Во-вторых, колония дает двух воинов. Первого — сразу же с момента захвата вами колонии. Второго — только тогда, когда вы построите на своей базе заключительное здание. Наконец, при изучении соответствующих технологий колонии могут дать вам несколько дополнительных «мест» для создания войск.

Покажитесь, невидимки!

Невидимость — отнюдь не новинка. Во многих играх невидимки — страшное зло, сделать с которым иногда ничего не получается. И все потому, что без какого-нибудь наблюдателя этих злыдней не разглядишь, а наблюдатель обычно страшно хил и помирает от легкого пинка. Чем и пользуются эти самые бродящие в тенях. Однако здесь нам сильно облегчили участь. Невидимок все равно можно бить. Только делать это придется вручную (указывая каждую цель отдельно), и по ним будут часто мазать. Но так все же как-то лучше выходит. Хотя с «наблюдателями» проще. А чтобы не попирались права невидимок, то каждый «видящий» подсвечивается синим шариком над головой...

Это интересно: отлично действуют против невидимок герои с вещами, которые дают способность двойного урона или даже четырехкратного урона. Дело в том, что удар, на котором сработала эта способность, никогда не промажет. Так что такие герои могут перерабатывать невидимок в фарш и при этом совершенно их не видеть.

Все монстры в гости к нам

Люди

Люди довольно стандартны. Они строятся, лечатся и чинятся, как и в других играх. От местных же «крупных» рас они отличаются дешевизной своих войск в «местах», что позволяет им создавать относительно крупные армии. Но это им нужно, люди в игре стали расой с самым низким потолком мест жительства. Зато у людей есть возможность лечиться прямо на поле боя. Вот с людей-то мы и

начнем.

Домики

См. таблицу №1 (как всегда — в «ИнфоБлоке»).

Здания людей ломаются, из чего следует необходимость 1–2 крестьян, которые должны будут чинить развалины. Здания людей узко специализированы по технологиям, поэтому надо помнить, что для усиления одного и того же бойца вам придется посетить сразу несколько различных зданий.

Ратуша (Human Town Hall). Обычное здание, где проводятся переходы на следующий уровень. Здесь же производятся крестьяне, которые чуть позже будут тащить в ратушу всякое добро.

Дом (House). Обычный людской дом, где не намечаются никакие улучшения. Он только обеспечивает крышу над головой 8 жильцам. Однако за сам факт своего наличия требует +1 славы за каждый новый домик. То есть, более 7 домов вы все равно не постройте.

Охранная башня (Guard Tower). Обычная башня, которая стреляет по противнику. Но стоит заплатить 75 золотых, и на отдельно взятой башне появится всевидящий глаз, способный различать невидимок противника. Разумеется, не обязательно ставить такой глаз на все башни.

Золотая шахта (Gold Mine). Просто место, где добывается золото. Посылаете туда на работу 4 крестьян, и они будут таскать вам этот ценный ресурс. С кристаллами же у людей еще проще — крестьяне таскают их прямо из источника.

Казарма (Barracks). Занимается производством основной группы войск для людей. А именно — копейщиков, мечников, лучников и паладинов. Первые двое доступны с самого момента постройки, для лучников нужно провести улучшение казарм до стрельбища за 135 золотых и 2 кристалла, а для паладинов нужно еще и улучшить церковь. Здесь же очень заботятся о копейщиках и лучниках. Первые за 80 золотых научат наносить противнику тройной урон, если поблизости есть хоть одно ваше здание, а еще за 120 золотых броня копейщиков на 50% уменьшит урон от стрел. Лучники же за 170 монет и 3 кристалла повысят урон на 5 единиц, а также получают взрывные стрелы, наносящие дополнительно по 1–23 урона зданиям за 270 золотых и 4 кристалла.

Церковь (Church). Задача церкви — выпускать крайне важные для людей вспомогательные войска — монахов и оракулов. Заодно уж в церкви можно провести улучшение (430 золотых и 6 кристаллов), которое позволит вам выпускать паладинов. Монахи могут за 250 золотых научиться воровать у противника жизнь и передавать ее вашим бойцам в легкой броне. Для оракулов улучшений больше: за 150 золотых и 5 кристаллов они смогут наносить удар по местности с силой в 50, повреждающий вызванных врагов и иллюзии; за 240 золотых и 8 кристаллов освоят заклинание, которое, будучи повешенным на какого-нибудь вашего бойца, снизит урон, наносимый ему, но не более 20 единиц за удар. Тут же уважают и паладинов. За 315 золотых и 4 кристалла они смогут на 50% поднимать урон ближайшим дружественным воинам, а за 300 золотых и 4 кристалла паладины получают специальную атаку, которая позволит им быстро умерщвлять всех врагов, чье здоровье стало меньше, чем 30%.

Конюшни (Stables). Конюшни выпускают кавалерию, красу и гордость людей. А именно оруженосцев и рыцарей. Причем оруженосцев за 150 золотых и 3 кристалла можно обучить быть невидимыми между атаками, а за 550 золотых и 10 кристаллов вы получите возможность производить и рыцарей. Но самое интересное, что обе эти технологии совершенно бесполезны, и изучение их — пустая трата средств.

Кузница (Advanced Weaponry). В кузнице нанять никого не удастся. Зато здесь можно провести сразу кучу усовершенствований и изучить многие технологии. За 270 золотых и 5 кристаллов каждый новый нанятый вами герой будет получать 1 вещь замечательного качества. За 370 золотых и 8 кристаллов можно на 40% ускорить производство войск в колониях. Всего в 140 золотых обойдется вам увеличение атаки копыеносцев по кавалеристам. Еще 210 золотых и 4 кристалла будет

стоять удвоение дальности стрельбы лучников. А за 350 золотых мечники увеличат скорость передвижения и атаки на 40%. Наконец, кавалерии увеличение скорости передвижения на 20% и жизни на 350 единиц будет стоить всего 250 золотых и 5 кристаллов.

Академия оккультных наук (Academy of Occult Arts). В этом мрачном домике хозяйничают маги темной направленности — ведьмы и повелительницы теней. И улучшение для них только одно — проклятие, которое лишает воинов противника возможности защищаться и снижает уровень их брони. Стоит такая штука всего 300 золотых и 17 кристаллов.

Герои

См. таблицу №2.

Лучшие герои людей запросто усиливают целые отряды. Важно только правильно подобрать им попутчиков.

Ангел битвы (Battle Angel). Компанейский герой, обожает мечников и паладинов, в группе с ними не только сам дел натворит, но и их значительно усилит. Хотя он и один очень даже воин. На первом уровне обладает способностями **Altar of Healing** (создает алтарь, который лечит всех окружающих его дружественных бойцов на 16 единиц в секунду), **Lightning Shield** (на выбранного воина вешается броня, которая будет бить молниями стоящих рядом бойцов противника по 20 очков в секунду, может быть 2 заклинания), **Guardian Spirit** (вешается на бойца и поглощает до 450 единиц урона, но за атаку все равно пройдет 1 урон, может быть 2 заклинания), **Magic Exposure** (всем вражеским войскам вокруг ангела причиняется на 50% больше от атак магией, пассивный навык). Если набрать достаточный уровень восстановления способностей, то вторая и третья способности могут действовать почти непрерывно, и у вас получится монстр, который будет валить толпы врагов в одиночку. Если ставите на командную игру, то лучше первая и третья способности. Хотя даже последняя наверняка найдет своих поклонников. Второй уровень **содержит Altar of Salvation** (все ваши убитые бойцы на каком-то расстоянии от алтаря будут восстанавливаться около алтаря с 20% здоровья) и **Magic Swords** (мечники и паладины вокруг героя начинают стрелять магией). Выбор скорее за алтарем, так как мечники довольно убоги, а паладинов много не бывает. А вот алтарь замечательно комбинируется с последней способностью, **Lightning Storm**. Дело в том, что при его использовании каждый из ваших бойцов получает по башке молнией весом в 450 урона. И чаще всего после этого умирает. Но! После этого от него разбегаются молнии, лупящие каждого противника (в том числе и дома) в некотором радиусе от вашего мертвячка на 120 единиц. А теперь представьте скромненькую толпу в 20 монахов, по которым провели такое заклинание на базе противника. В итоге все ваши монахи смиренно толкуются около алтаря, а на базе противника форменный армагеддон! И это означает, что наш сверхмощный боец с удовольствием комбинируется с войсками и тем самым вводит противника в гигантские потери.

Волшебник лука (Wizard of the Bow). Стрелок-одиночка, который может гадко издеваться под целыми толпами врага. По части ехидства ему нет равных. Первый уровень его способностей содержит следующие: **Reequip** (переводит 4 лучников в мечников и обратно), **Flare** (пускает стрелу, которая подсвечивает какую-то территорию, показывая на ней невидимок и увеличивая урон на ней на 40%), **Crystal Tower** (создает кристаллическую башню с 800 очками жизни, которая увеличивает дальность видения и стрельбы и на 25 очков увеличивает урон, наносимый этим мастером-лучником, башня неподвижна, вражеские лучники сначала уничтожают башню), **Frost Arrows** (ледяные стрелы снижают скорость того, в кого они попадают, целями могут быть до 4 бойцов противника, пассивная способность). Выбирать тут не из чего — берем последние две способности. Второй уровень способностей включает в себя **Hailstorm** (вызывает ледяной шторм, который в течение 15 секунд наносит урон по 40 очков всем зданиям и воинам на небольшой территории, пораженные резко ограничиваются в скорости, герой в это время не стреляет) и **Shelter** (создается ледяной купол с 2000 жизни, который может защищать до 12 человек внутри купола, из купола можно стрелять, в него можно свободно входить и выходить, у находящихся в куполе потихоньку восстанавливается жизнь). Шторм несколько агрессивнее, но в пользу купола то, что он не разрушается со временем и наш местный суперархитектор может создать целый поселок из таких куполов, в которых будут сидеть толпы обнаглевших от безнаказанности лучников. Последней способностью нашего лучника

будет **Frost Shield**, при которой он начинает стрелять ледяными стрелами, оглушающими и наносящими противнику 100 урона. Однако стоит кому-либо из врагов попасть в нашего стрелка, и эта способность закончится. Как видно из его способностей, лучше всего развивать из него бойца-одиночку, который при помощи куполов и колонн не даст ударить или выстрелить в себя.

Всадница ветра (Wind Rider). Покровительница людской кавалерии, невероятно усиливает ее возможности. В одиночестве — просто никто. Первый уровень дает такие способности: **Caltrops** (все людские кавалеристы вокруг всадницы разбрасывают шипы, шипы наносят каждому пробегающему по ним 20 урона, действует на всех), **Looting** (за каждого умершего врага в определенном радиусе от всадницы вы получите по 25 золотых, пассивная способность), **Flanking** (наездник и все людские кавалеристы будут наносить дополнительно по 30 очков урона в ответ на каждый удар противника), **Charge** (наездник и людская кавалерия наносят дополнительно по 50 очков первым ударом в схватке, пассивная способность). Лучший выбор — вторая и четвертая способности. Не мучаешься включением способностей и в итоге всегда богат и наносишь жуткий урон первым ударом. На втором уровне может выбрать между **Windwalking** (может перенести всадницу и всех людских кавалеристов в любую точку, которая видима дружественным зданием или существом) и **Gallop** (наездник и людские кавалеристы переходят в галоп и нокаутируют всех на своем пути, сбитые некоторое время приходят в себя, конница при этом скачет быстрее обычного). Галоп, однозначно галоп! Это уникальная возможность добраться до вражеских лучников или магов, которые считают себя в безопасности за спинами мощных бойцов. Телепортацию нужно брать только тогда, когда вам нужно оборонять огромные территории и противник нападает со всех сторон. Заключает все это великолепие **Promotion**, с помощью которого каждый оруженосец, убивший врага, немедленно и без затрат ресурсов производится в рыцари. В итоге мы получаем мощного покровителя кавалерии и просто обязаны давить врага своими кавалеристами.

Королева ведьм (Witch Queen). Самый серый из людских героев, не запомнилась абсолютно ничем. Может неплохо проявить себя только тогда, когда противник решил не брать в свою армию лучников. Изучает на первом уровне **Levitation** (волшебница поднимается в воздух и становится нечувствительна к атакам оружием ближнего боя), **Consume Power** (высасывает 300 очков жизни и 200 энергии у выбранного противника, трансформируя все это в жизнь для себя), **Voice of Damnation** (проклинает ближайших бойцов противника, когда они атакуют, те теряют по 21 очку жизни в секунду, пассивная способность), **Blight** (немедленно убивает каждого бойца противника, атакующего королеву ведьм, если у того меньше 25% жизни, пассивная способность). Однозначно полезна левитация, а остальное — дело вкуса. Второй уровень включает **Haunt Building** (в одно из зданий противника закладывается «бомба», наносящая по 40 урона зданию и всем окружающим бойцам противника, башни при этом еще и не стреляют) и **Withering Breeze** (у всех врагов вокруг королевы на 35% снижаются скорость и скорость атаки). Все зависит от того, когда вы решите взять второй уровень. В защите лучше второе умение, а вот в атаке — первое. Наконец, последняя способность — **Polymorph** (все бойцы противника вокруг королевы на 12 секунд превращаются в крыс, на героев заклинание не действует). Не создает впечатления огромной мощи, в отличие от других людских героев. Поскольку вызывать можно троих героев, ее номер в очереди чаще всего будет четвертым.

Бойцы

См. таблицу №3.

Войска людей более всех требуют разнородного состава армии. Хотя бы потому, что очень многие войска так или иначе дополняют друг друга.

Крестьянин (Peasant). Построить, отремонтировать, принести — все это обычный набор работ для крестьянина. Только вот драться не умеет.

Копейщик (Pikeman). Универсал начального уровня. При должном внимании к этим войскам замечательно дерется против кавалерии, хорошо защищает собственный город (за счет тройного урона в его пределах) и неплохо противостоит вражеским лучникам. Думаю, что сферы его применения очевидны, этот боец всегда будет в деле.

Мечник (Swordsman). Любимый боец паладина. Хотя без него, сам по себе, ничего особенного не представляет. Также усиливается Ангелом битвы, который не меньше паладина любит мечников. Тем не менее обычно именно мечники выбираются для быстрых атак на противника из-за своих мечей, которые дают некоторое преимущество в боях с легко- и среднебронированными противниками.

Лучник (Longbowman). Предназначение людских лучников — отстреливать врага из второго ряда. Чем они и занимаются, особенно после усовершенствования, которое позволяет им стрелять в два раза дальше, чем раньше. Это же (и еще одно улучшение) позволяет им легко выходить победителями в поединке с вражескими башнями — лучники стреляют не только далеко, но и очень больно.

Паладин (Paladin). Паладины — сами по себе маленькие крепости, задерживающие врагов. Но, кроме этого, они еще и лидеры. Причем усиливают как себя (+2 к урону за каждого воина в легкой броне поблизости), так и других (+50% к урону всем окружающим паладина в тот момент, когда он кого-то убил). Таким образом, не рекомендуется делать войско из толпы паладинов — пусть лучше они оказывают воздействие на более дешевых мечников или копейщиков.

Монах (Monk). Местный медик. Может одним движением руки исцелить 6 очков утраченной в боях жизни. Однако по силам ему и вредить противнику — после изучения одного из заклинаний монах может воровать у одного из воинов врага 7 очков жизни и передавать их своему раненому бойцу. Кроме того, какой же монах не мечтает стать оракулом? 50 золотых и 3 кристалла — и вы получите оракула взамен утраченного прямо на поле боя. Монахов в бою много не бывает — к армии среднего размера нужно прикрепить по крайней мере штук 6–8.

Оракул (Oracle). Оракул, в первую очередь, полезен тем, что видит невидимок. А это значит, что врагу не удастся подло подкрасться к нам прямо на поле боя. Также не терпит призванных войск и иллюзий и уничтожает их мощными ударами (но для этого надо сначала заплатить за улучшение). Еще с одним улучшением сможет заковывать ваших воинов в броню, снижая их урон. На войско необходимо хотя бы два оракула.

Оруженосец (Squire). Правильный рыцарь. Дело в том, что кавалерия без соответствующего героя — ничто. А всадница **бесплатно** переводит оруженосца в разряд рыцаря, стоит ей заметить, как этот самый оруженосец кого-то убил. И надо ли изучать технологии производства рыцарей, если этих самых рыцарей вы получите совершенно безвозмездно? Также не стоит изучать технологию невидимости для оруженосцев — невидимки будут стоять на месте и не подумают атаковать противника без приказа.

Рыцарь (Knight). Обычно — основная сила людей. Мало кто и что может противостоять натиску рыцарской кавалерии. Опять-таки, бесполезны без героини, уж больно она много дает кавалеристам.

Ведьма (Witch). Изначально всего лишь стрелок, который может наносить по капельке повреждения сразу многим воинам противника. Однако после одного исследования в академии вместе с этим небольшим повреждением на противника будет наваливаться усталость, и он будет неспособен защищаться. Да и броня у него пожиже будет. Совершенно необходимый член отряда. Но не больше 1–2 экземпляров.

Повелительница теней (Shadow Mistress). Солдат поддержки. Обычно занимается переводом ваших солдат в невидимое состояние. Но может и извлечь энергию духа из мертвого тела, нанеся всем врагам, окружающим это самое тело, по 120 очков урона. Также более 2 повелительниц в войске заводить не стоит.

Вся мощь

Самые быстрые. Именно они могут схватить копейщиков в охапку (хотя лучше мечников), поставить во главу отряда ангела битвы и всей этой компанией махнуть к противнику. И, что очень вероятно, победить. Позже в эти же отряды можно добавить паладинов, что их еще более усилит. Уж

не говоря о «всякого мага по паре» и стайке монахов. Однако в поздней игре (особенно если на карте нет кочевников) кавалерия лучше. Надо только обязательно взять героиню, усиливающую кавалерию. Тогда через пару схваток вы обзаведетесь мощным рыцарским ударным отрядом, который будет сминать все живое. И пока он носится, топча живую силу противника, лучники быстро и смертоносно расстреляют все башни.

Из героев первым однозначно будет ангел битв. Ну а дальше — уж чья тактика вам больше нравится — лучника или наездницы. Хотя все равно надо брать обоих.

Лесовики

Это раса больших и малых. Здесь хватает и коротышек, шустро скачущих на волках, и монстров, неторопливо вышагивающих навстречу врагу. Основная их особенность в том, что их домики постепенно регенерируют, и если противник затянет с повторным приходом, то все недорешенное вновь станет красивым и мощным. Войска лесовиков довольно дороги, поэтому им как никому необходимо владение колониями, чтобы увеличить количество войск для себя.

Домики

См. таблицу №4.

Набор домиков лесовиков в количестве ничем не отличается от наборов их оппонентов. Только в качестве.

Ратуша (Forester Town Hall). Место, где производят рабочих и откуда заказывают новые постройки. Здесь же проводятся три последовательных улучшения, позволяющих строить новые военные постройки и делать очередные улучшения. Стоят они соответственно 300 металла и 10 кристаллов и далее пропорционально — 600/20 и 900/30.

Магический дом (Magic House). Второе по значению строение. Каждый такой добавляет по 8 мест в общий «котел», из которого берутся «очки проживания» для новых войск. Совмещает приятное с полезным, разглядывая невидимок. Заодно за 75 монет может наделить этой возможностью кого-либо из ваших бойцов. За 150 золотых может поставить неподалеку от себя лечашее поле. Это поле полностью излечивает 12 ваших бойцов (причем делает это, пока не закончится, без учета времени). Но не одновременно, а соблюдая очередь. Это сильно затрудняет процесс исцеления, так как самый искалеченный боец может оказаться последним в этой очереди. За 240 золотых и 4 кристалла увеличит количество «мест» на 2 за каждую колонию под вашим управлением (включая и вашу ратушу). А за 150 золотых и 1 кристалл увеличит на 15% жизнь и наносимый урон для бойцов, которых вы призовете из своих колоний.

Это интересно: если воскресить воина, на которого воздействовала при жизни «сила леса», то он вернется к жизни с этим усилением.

Башня следопытов (Ranger's Tower). Охранная башня, которая не только стреляет во все, что попадет ей на глаза, но и создает и воспитывает ваших следопытов. После второго улучшения в ратуше каждую башню можно улучшить, выдав ей за 60 монет способность запутывать противника при выстреле. За 175 золотых можно сильно ускорить производство следопытов. За 110 золотых можно научить их стрелять по уязвимым местам противника, снижая тем самым способность противника отлечиваться на 50%. Наконец, за 380 золотых (и при втором улучшении в ратуше) можно увеличить количество жизни у ваших стрелков на 230 единиц.

Магический колодец (Magic Well). Служит пристанищем для рабочих, собирающих кристаллы. Вмещает 2 рабочих и должен строиться неподалеку от речки с друзьями кристалла. Так как этих друзей немного, то и колодцев много построить не получится. Однако есть небольшая особенность. Дело в том, что из-за низкой производительности колодцы раз в некоторый промежуток времени сами выдают 1 кристалл. То есть 1 колодец выдаст за этот промежуток времени 2 кристалла (1 принесет рабочий). А 2 колодца — уже 3 кристалла. Мелочь, а занятно.

Золотое растение (Gold Plant). А отсюда четверо рабочих могут черпать золото и относить его в ратушу. Тут у них проблем не будет, благо у растения аж 4 лючка. Хватит на всех. Одно есть всегда, а вот для строительства следующих нужно дожидаться появления у вас магического колодца.

Логово (Den). Тут живут и совершенствуются все связанные с волками, то есть волчатники и оборотни. Но первых можно нанимать сразу же, а вот оборотней — только после того, как вы построите лунный обелиск. Здесь же волчатники и воспитываются. В частности, за 50 золотых волчатники научатся посылать волков вперед как разведчиков. За 90 монет (и при первом улучшении в ратуше) они смогут кидать в противника кинжалы и больше не будут лезть в рукопашную (чем ощутимо поднимут свои шансы выжить в схватке с врагом). За 120 монет (и второе улучшение) они получают возможность наносить критические удары по 150 очков конным противникам. Наконец, после изучения 3 улучшений в ратуше вы сможете заплатить 300 монет и дать волчатникам четвертого волка. Да и энергию они будут копить побыстрее (а это значит, что и волки быстрее появятся).

Хижина (Hut). Отсюда родом увальни и охотники. Правда, последним нужно, чтобы прошли все улучшения в ратуше, после чего за 540 золотых и 14 кристаллов можно улучшить хижину до состояния, когда она сможет выпускать охотников. Также для постройки самой хижины требуется первый уровень улучшения в ратуше. За 135 золотых и 2 кристалла можно научить увальней оглушать врагов в легкой броне. За 480 золотых у них же поднимется уровень брони аж на 6 единиц. А за 300 золотых и 4 кристалла охотники будут наносить первому врагу, попавшему под их бумеранг, на 18 единиц урона больше.

Хижина шамана (Shaman's Hut). Производит шаманов и духов леса. Для последних нужно совсем немного — всего лишь пристроить дерево духов за 30 золотых и 25 кристаллов. Для самой же хижины требуется второй уровень улучшения ратуши. Шаманов можно обучить способности высасывания 55 единиц энергии у противника с преобразованием ее в урон, что обойдется вам в 195 золотых и 7 кристаллов. Их же за 250 золотых и 9 кристаллов можно обучить восстанавливать энергию у дружественных войск. Остальные умения относятся к духам леса — за 8 кристаллов можно научить их преобразовывать энергию противника в урон (когда они внедрились в какую-то цель), а еще за 30 золотых и 20 кристаллов можно научить их быть невидимками.

Лунный обелиск (Moon Obelisk). Это здание мы можем построить только тогда, когда закончим со всеми улучшениями в ратуше. Правда, нужно оно только если вы собрались производить оборотней — они будут производиться только после появления этого здания. Ну, и тут можно за 280 золотых и 6 кристаллов облагодетельствовать оборотней получением жизни эквивалентно тому количеству энергии, которым была нанесена рана противнику.

Герои

См. таблицу №5.

Герои лесовиков ориентированы на силу леса и его обитателей. На это и будем опираться.

Снайпер (Sharpshooter). Лесной стрелок, слабо влияющий на отряд. Предпочитает действовать за счет своей личной силы. Первый уровень его заклинаний составляют: **Eagle Eye** (орлиный глаз неплохо расширяет радиус видимости и стрельбы снайпера), **Aimed Shot** (пускает одиночную стрелу на дальнее расстояние, урон от нее 320 очков); **Entangling Shot** (опутывающая стрела обездвиживает цель и еще нескольких вокруг на 7 секунд, обездвиженные получают больше урона); **Spitting Arrows** (стреляет тремя стрелами вместо одной, пассивное умение). Очень полезен орлиный глаз, который позволит уничтожать вражеские башни с безопасного расстояния. На втором месте по полезности разделяющиеся стрелы. Но они хорошо идут только против толпы, так как попадают не в одного, а в нескольких врагов, стоящих рядом. Второй уровень представлен **Corrosive Gas Shot** (вокруг цели возникает облако ядовитого газа, который наносит всем окружающим по 30 урона в секунду, зданиям — по 50 в течение 20 секунд) и **Ambush** (все бойцы вокруг снайпера становятся невидимками и после 10 секунд подготовки могут нанести первым выстрелом критический урон в

120 очков). Обе способности слегка кривоваты. Первая тем, что облако перемещается вместе с целью и разит всех, не разбирая своих и чужих. Есть риск получить вреда больше, чем пользы — если только не стрелять в толпу лучников. Вторая плоха тем, что ее нужно использовать заранее, после ее использования ваши бойцы 10 секунд не могут ничего сделать. Но я бы все же выбрал ее. **Fog Strike** — последняя способность, которая дает нашему стрелку право напустить на противника туман, который не даст пораженным им возможности атаковать еще в течение 20 секунд. Герой поддержки, но при этом довольно активный, может действовать почти в одиночку. Хорошо создает засады для стрелков. Именно для стрелков — способность критического удара держится недолго, и неповоротливые увальни могут и не добежать. А вот стрелки как жажнут разом!

Хранитель семян (Seedkeeper). Использует силу растений, так что и способности его оттуда. На первом уровне есть способности: **Plant Beast** (выращивает растение с магической атакой на 35, нулевой защитой и жизнью 650); **Sparkling Spy** (призывает мотыльков, летающих по карте и показывающих местонахождение войск противника, пассивная способность); **Thorns** (дорожка шипов, поражающая каждого противника, оказавшегося на пути этой дорожки до цели, урон от 12 до 200 единиц); **Cactus Trap** (невидимая для противника кактусовая ловушка, взрывается самостоятельно, суммарный урон до 1080 очков). Из этого многообразия имеет смысл остановиться на мотыльках, чтобы знать о местонахождении противника. Вторым навыком надо брать кактусы или растение-монстра — если хранитель долго стоит на одном месте, то он ставит их самостоятельно, то есть вы можете получить дополнительные оборонительные сооружения на входе в вашу базу, совершенно ничего для этого не делая. На втором уровне есть **Venom** (используется яд при атаках, отравленные бойцы теряют по 18 очков в секунду, кактусовые ловушки тоже будут ядовитыми) и **Burrow** (хранитель маскируется под кочку, запутывая при этом до 3 ближайших бойцов противника, они неподвижны и получают больше урона). Я бы здесь выбрал яд, но тогда обязательно возьмите кактусовые ловушки. Впрочем, второй навык здесь тоже «на уровне». Заключительный, третий уровень состоит из заклинания **Forest Overlord**. Это еще одно растение с жизнью 1250 и средней броней 2, стреляющее магией на 55. Кстати, их способности зависят от того, что набрал себе хранитель. Будет яд — будут и ядом стрелять. Чрезвычайно мощные штуки. Вообще хранитель — боец поддержки, который довольно слаб и может работать только из-за спин. Но при наличии хорошо развитой перезарядки способностей поможет отряду своими «заклинаниями» закрепиться. Именно закрепиться — растения не умеют передвигаться.

Королева волков (Queen of the Wolves). Может быть как экстремальным одиночкой, так и заводчиком волчьих стай, крайне хорошо уживается с волчатниками и оборотнями. Сопровождается 3 белыми волками с 20 очками жизни, нулевой легкой броней и безоружной атакой в 5 очков. Ее оптимальные способности первого уровня выбрать весьма непросто: **Gaze of Fear** (пассивная способность, ослепляет атаковавшего королеву на некоторое время, не действует на героев), **Wolf Mastery** (двойное заклинание лечения, действует только на волчатников, оборотней и королеву в виде оборотня), **Ghost Wolves** (белые волки становятся невидимками и их уровень здоровья повышается на 20), **Blood Feeding** (каждый раз, когда белые волки атакуют, критический урон увеличивается для них на 25). Я обычно выбирал второе и третье умения, но надо отметить, что все они хороши и можно выбирать все, что угодно. Второй уровень включает **Assassin Wolves** (около указанной цели появляются 2 белых волка и атакуют ее, в это же время повышается критический урон для белых волков до 200) и **Wolf Aspect** (королева на 60 секунд превращается в оборотня с уроном в 33, повышенным на 300 здоровьем и способностью наносить открытые раны, которые нельзя лечить). Этот уровень окончательно определяет, будет ли королева оборотнем с возможностью самолечения либо будет специализироваться на производстве волков-убийц. Так что ее способности фактически позволяют создать двух совершенно разных героев. И завершает все **Air Shield**, который 25 секунд защищает королеву от атак стрелков. И какая королева вам нравится?

Фея (Fairy). Еще один вспомогательный боец (уж больно эта девушка хиленькая), ее магия — не природная, с опорой на лес, а ментальная, она больше управляет разумом противника. Первый уровень состоит из **Sprite's Call** (25% вероятность, что если поблизости от феи погибнет ваш воин, то появится лесной дух), **Illusion** (создает копию выбранного существа, копия получает мало урона, но и сама не может нанести его противнику), **Rage Impulse** (выбранное существо поддается неконтролируемому гневу, все враги атакуют его вне зависимости от настоящих приказов для них), **Pain Channeling** (фея забирает 25% урона с выбранного дружественного бойца и переводит их на другого ближайшего бойца). Наиболее симпатична иллюзия, вторым навыком можно выбрать как

гнев, так и вызов духа, их применять одинаково тяжело. А вот иллюзии действительно помогают, хотя надо не забывать пополнять войска и натуральными войсками — клоны-то только отвлекают внимание. Второй уровень включает **Mind Control** (контроль над бойцом противника в течение 25 секунд) и **Mind Blend** (при этом вы временно управляете всеми рядом расположенными бойцами, чья жизнь меньше 50%, все время контроля жизнь контролируемого будет убывать, как от заражения лесным духом, не действует на героев). В принципе, эффект от второго, пассивного, умения, должен быть несколько повыше, но заметить его крайне сложно. Так что выбор — на ваш вкус. Последнее заклинание — **Forced Empathy**. Оно пассивное, зато эффект потрясающий: каждый раз, когда противник убивает одного из ваших бойцов, все враги получают по 120 очков урона. Если фея держать не на самом переднем краю, то она будет работать исправно. Обратите внимание на пузырьки атаки — фея получает от них максимальное усиление.

Бойцы

См. таблицу №6.

Эти зеленые парни могут многое. Главное — знать, как правильно применять их способности. Тем более что способности их обычными назвать сложно.

Рабочий (Worker). Обычный несун. Ничем особенным не отличается, просто умеет перетаскивать нужные вам ресурсы на базу. Заодно может построить форпост на отдаленной территории.

Волчатник (Wolf Master). Обычно обязательный боец в рядах лесовиков. Этот недорогой парнишка на волке не отличается особой статью, зато он призывает к себе на помощь волков. Сначала троих, но после усовершенствований может призвать и четырех. И волки совершенно бесплатно грызут его противников, создавая собой прослойку между противником и нашими войсками. Волки сами по себе неуправляемы, они только держатся поближе к волчатнику. Но! Беспризорные волки никуда не исчезают — они просто будут бегать стаей и грызть того, кто неосмотрительно подвернется им под зубы. И я не единожды видел, как они так задирали беспечного героя противника. Особенно эффективен против вражеской кавалерии (если у противника вдруг такая появится). Вызов волка обходится в 45 единиц энергии.

Оборотень (Werewolf). Рукопашник, который в виде оборотня сильно прибавляет к жизни. Энергию они копят не просто так. Первый попавшийся к ним на клык получит урон не только от зубов, но и в количестве всего накопившегося заряда энергии. При проведении единственного улучшения начинает регенерировать, нанося противнику раны энергией (сколько ее потратит — столько и получит). Также умеет наносить открытые раны, которые не дадут лечить пораженного ими. К сожалению, эффективность у этого зверька крайне низкая. Он жутко дорогой и занимает очень много места. А хваленая регенерация не успевает срабатывать, если противник приходит большой толпой — оборотня убьют раньше.

Следопыт (Ranger). Лучник, и неплохой. Особенно если провести ему усовершенствования, которые добавят жизни и позволят стрелять в критические зоны. Последнее на 50% снижает скорость регенерации здоровья, что делает его грозой регенерирующих темных.

Шаман (Shaman). Своего рода «пушка» лесовиков. Очень слабенький и умирающий от неосторожно дующего ветра. Но зато крайне далеко стреляет и хорошо рушит здания. Если шаманов несколько, то они концентрируют свои усилия и наносят мощный удар сразу от всей группы шаманов. Если обучить дополнительным заклинаниям, то шаманы могут заниматься «вампиризмом», высасывая энергию из противника и снижая его здоровье. Могут, напротив, восстанавливать уровень энергии у расположившихся поблизости дружественных бойцов. Приятны тем, что требуют очень мало места в домиках. Лучше всего годятся для восстановления энергии у волчатников или уничтожения вражеских башен.

Лесной дух (Sprite). Помнится, в некоем мультфильме «Шрек 2» про кота было сказано: «Ты маленький пушистый гаденыш!». Эта же фраза подходит и к лесному духу. Им крайне тяжело

управлять, и положительные результаты не так уж часты. Но уж если получается, то чувство удавшейся мелкой гадости переполняет. А все дело в том, что дух вселяется во вражеского воина и обитает в его теле, пока тот не помрет. Помрет же тот обязательно — вселившийся в тело дух медленно, но верно снижает здоровье зараженного до абсолютного нуля. Особенно это эффективно против толстых бойцов противника или героев. Надо только подвести духа к намеченной цели, а там уже он и сам подгадит. Еще одна способность — быть грозой вражеских магов и шаманов, нанося им урон, равный количеству имеющейся у мага энергии. Такой вот ментальный шок. Можно сделать духов невидимыми, дабы им было проще подкрадываться к врагу.

Увалень (Clodhopper). Стенка, которая будет защищать менее выносливых бойцов (особенно тех, что любят стрелять из-за спины) от наглых врагов. Основной боец середины игры, именно на его плечи ляжет задача сдерживания противника. Неплохо крушит здания, но слишком медлителен, что не позволяет полноценно использовать его для атак — увальни не прорывают оборону, а продавливают ее. Попытки же добраться до чего-то интересного в окружении врагов могут закончиться плохо — ваших бойцов расстреляют раньше, чем они чего-то добьются.

Это интересно: если противник надумает снести вас толпой бойцов в легкой броне, то тут наступит раздолье для увальней — у них есть улучшение, позволяющее оглушать врагов с такой защитой. Причем не поодиночке, а сразу пачками. А оглушенный враг безобидней младенца — даже не пискнет, пока его снова охаживают дубиной.

Охотник (Hunter). Главная движущая сила победы лесовиков. Тут важно не смотреть на его характеристики и виды брони и оружия. Просто бумеранг охотника отлично расправляется со всеми врагами в средней броне, а также замечателен тем, что бьет всех, кто встретится на пути. А на пути может встретиться и 4–5 бойцов противника. Группами легко расправляются и со зданиями. Хотя если предстоит разобрать что-то вроде ратуши, то лучше пригласить профессионала. Недостаток один — становятся доступны довольно поздно, что делает того, кто попытается опереться только на них, легкой мишенью для быстрой атаки. Охотники отлично работают против толп врага — чем кучнее тот стоит, тем большему количеству достанутся «подарки».

Это интересно: а противникам в средней броне — вообще смерть. Им не только много перепадает, но и критические удары против них сыплются, как шерсть с линяющего кота. Вражеские лучники пачками падают на пол и умирают.

Вся мощь

Как бы это ни смешно звучало, но победу лесовикам приносят обычно только охотники. Всем остальным чего-то не хватает. Волчатникам — жизни, следопытам — силы удара, увальням — скорости. Все они, как правило, в начале игры занимаются обороной родных пределов. Поэтому игра за лесовиков довольно тягучая и неторопливая. И только охотники со своей универсальностью плотной толпой сметаю противника.

Первым героем лучше выбрать хранителя и сразу же наделить его способностью производства кактусов. Так вы совершенно бесплатно получите несколько башен. Пусть слабые, но зато есть. А вот для наступления отлично подойдет фея со своими иллюзиями. Или лучник с «засадами». Хотя у лесовиков есть из кого выбирать...

Темные

Темные начинают игру очень медленно — все начальные построения для них стоят очень дорого. В силу этого их очень легко разгромить в самом начале, пока они еще не развиты. Но эта задержка вначале компенсируется потом возможностью быстрой постройки дешевых войск. Да и сами войска нагло регенерируют, не добьешь их — потом бей здоровых. Кроме того, за счет способностей героев темные стали единственной расой, которая может выйти из сражения с большим числом войск, чем было до него.

Это важно: у темных одновременно и большая любовь к невидимкам, и большая ненависть к ним

же. Они обладают невидимым героем и невидимыми войсками (в очень большом количестве). Однако с обнаружением чужих невидимок у них серьезные проблемы. Это надо помнить, воюя с темными.

Домики

См. таблицу №7.

Дома у темных надо чинить. Но чинятся они принципиально другим способом — включением кнопки в ратуше. Разумеется, это стоит денег, да и чинится не более одного здания одновременно. Такая вот проблема. Еще одно отличие — «летучие» домики. Опять же, одновременно проблема и выгода темных. Выгода в том, что эти самые домики — единственные, кто видят невидимок. Проблема — противник имеет полное право сбить их, а расплачиваться потом придется славой.

Это интересно: ратуша чинит не все дома, а только самые близкие. Не то чтобы совсем не чинит, но дома, отстоящие от нее, придется «заказывать» вручную. Ближние же она починит самостоятельно.

Ратуша (Darkling Town Hall). И опять ратуша, где производятся все здания и улучшения, дающие очередной уровень. Только темные взамен производства сборщиков и строителей (вот нет у них таких!) имеют право иногда «включать» ремонт. Хотя нет, здесь производится темный маг, который в свободное от войны время развлекается тем, что строит здания.

Видящий души (Soul Watcher). Летающий дом темных. Заодно видит невидимок. Собственно, больше никто у темных невидимок и не видит. Из-за чего у них будут большие проблемы, если противник наладится сбивать эти домики — платить за них приходится славой.

Пик (Spire). Защитная башня темных. Стреляет огненной дорожкой, которая может поразить сразу нескольких противников на своем пути. Но бьет только по земле. Однако эту башню можно развивать сразу в трех направлениях (но взаимоисключающих). **Кристаллический пик (Crystal Spire)** строится только поблизости от месторождений кристалла, дополнительно выплачивается 400 золотых, зато в вашу казну будут поступать кристаллы без каких-то затрат в «местах». **Магматический пик (Magma Spire)** стоит всего 75 монет, но требует 2 улучшений ратуши. Но зато он дополнительно может стрелять огненными шарами (причем их летит сразу много), что стоящим верная смерть. Да и по летунам такие башни стрелять могут. Наконец, **янтарный пик (Ember Spire)** — замечательное средство против орд всевозможной «мелочи». Всего за 110 золотых и 3 кристалла эта башня будет раз в секунду наносить 10 урона всем врагам в поле своего видения. Кошмар для волчатников и людских мечников или копейщиков.

Очиститель (Purifier). Золотая шахта темных. Вся выгода в том, что темные совсем не нуждаются в рабочих, что позволяет им строить золотые шахты везде. А это означает, что с какого-то момента они вообще не будут испытывать проблем с золотом. Также здесь могут производиться короткоживущие золотые духи, которые помогут на некоторое время отбить у противника желание уничтожить ваши золотые шахты. Но и это еще не все. Можно заплатить 70 золотых и тем самым продлить время жизни для золотых духов на 120 секунд, а для духов от темного мага — на 180.

Алтарь войны (Altar of War). Производит самых первых воинов темных — учеников — и поборников смерти. Последние — только после улучшения здания за 230 золотых и 5 кристаллов. Здесь же есть куча усовершенствований. Всего за 220 золотых и 2 кристалла половина стоимости фанатиков и учеников будет возвращаться в ваши закрома, как только те падут в битве. За 90 золотых можно на 110 очков поднять жизнь ученикам. За 250 золотых ученики смогут дополнительно метать молнии, которые будут снимать с цели 5% жизни. За 160 золотых и 4 кристалла можно превратить поборника смерти в бомбу, когда тот 10 секунд после смерти будет наносить по 10 очков урона всем окружающим врагам. Наконец, тот же поборник смерти за 450 золотых и 10 кристаллов может стать настоящей грозой вражеских магов, вышибая из них энергию и нанося по 45 очков урона.

Сумеречный храм (Temple of Nightfall). Научная лаборатория темных. Здесь исследуются всевозможные улучшения для их войск. За 190 золотых и 2 кристалла темные могут снизить стоимость войск, производимых в колониях, на 40%. В 315 золотых им обойдется способность темных магов вызывать духов из тел погибших воинов. Правда, живут эти самые духи недолго. 240 золотых и 6 кристаллов — такова цена ускорения регенерации воинов темных. За 75 золотых этот храм получит усовершенствование, благодаря которому воины рядом с храмом будут восстанавливать свое здоровье. 200 золотых и 30 кристаллов будет стоить ускорение добычи золота на 20%. Еще 500 золотых и 10 кристаллов будет стоить ускорение добычи кристаллов на 20%.

Темная цитадель (Dark Citadel). Производит артиллеристов и темных наездников. Считается, что артиллеристы сами по себе слишком круты, поэтому оба имеющихся улучшения — только для наездников. За 270 золотых и 6 кристаллов можно научить наездников оглушать противника своей первой атакой. Еще 210 золотых и 4 кристалла придется выложить, если вы захотите научить всадников воровать лечащую энергию целителей противника на себя. Заодно и скорость регенерации повышается.

Совет ночи (Night Council). Производит на свет создающих камни и фанатиков. Первому можно изучить способность эвакуироваться вместе с окружающими бойцами на свою базу. Всего 400 золотых и 12 кристаллов.

Герои

См. таблицу №8.

Мастер топора (Axe Master). Танк, который усиливает только себя, любимого. Естественно, что без прикрытия и его уничтожат за милую душу, но если соратники не подпускают к нему слишком большую толпу противников, он царствует. На первом уровне есть: **Death Blow** (мастер топора в следующей атаке наносит восьмикратный урон), **Bash** (мастер топора в следующей атаке наносит четырехкратный урон и оглушает противника), **Ferocity** (мастер топора лечится на 30% за убийство противника специальной атакой, пассивный навык), **Blood Lust** (временно повышает урон на 20 после убийства каждого противника, накапливается кумулятивно, пассивный навык). Симпатичней прочих второй и четвертый навыки, хотя мне наверняка могут и возразить. Уж больно все у него хорошо. Второй уровень открывает **Leap Attack** (мастер топора подпрыгивает и наносит всем окружающим его врагам по 150 урона) и **Invincibility** (мастер топора неуязвим к вражеским атакам на протяжении 12 секунд). Естественно, при таком ярко выраженном атакующем герое надо выбирать первую способность. Третий уровень представлен **Death's Embrace** (если пожертвовать мастера топора, то всем окружающим врагам будет нанесен урон в 300 единиц, способность автоматически активируется, если мастера убивают, время и стоимость его оживления на треть меньше). Этот монстр не пытается никого усилить, он должен убивать врагов сам и как можно больше. Так что не стесняйтесь подбирать им пузырьочки, особенно усиления атаки и увеличения жизни. И он будет одним ударом зашибать вражеских героев. Единственный его недостаток — топор, но он нормально работает против средней и тяжелой брони, и скорость нанесения урона весьма высока.

Это интересно: Bash и Death Blow можно включить, и они не пропадут, пока не используются на одном из врагов, причем в это же время копится энергия на следующую способность. Такой хитростью можно получить одновременно 2 заряда этих способностей.

Продавец душ (Soulmonger). Лучник и знатный манипулятор душами. Причем души эти, как правило, своих собственных бойцов. На первом уровне может изучить **Soul Burn** (жертвуется один из ваших бойцов и энергия его души наносит урон противнику на некоторой площади, может накопить 2 заклинания), **Absorb Soul** (жертвует одного из ваших воинов, за счет чего полностью лечится и навечно увеличивает жизнь на 10 единиц, может быть 2 заклинания), **Soul Link** (устанавливает связь между своим воином и продавцом душ, у воина высасывается очко жизни и отдается продавцу душ в двойном размере, действует только тогда, когда у продавца жизни меньше, чем у воина), **Soul Nova** (200 очков жизни продавца трансформируются в «ракету», наносящую 300

очков урона указанному противнику). Из соображений комбинирования с проникающим лучше брать первые две способности. А уж около своих колоний на продавца душ вообще управы не найти. На втором уровне есть **Reincarnate** (продавец возрождает всех убитых дружественных бойцов в виде скелетов, заклинание не действует на призванных бойцов и скелетов) и **Replenish** (используется жизнь ближайших дружественных воинов, если у продавца жизни осталось слишком мало жизни, пассивная способность). Выбираем первую способность, только с ней мы можем проверить сильнейшие комбинации. Завершает этот список **Energy Tide**, который восстанавливает жизнь и заряды способностей всем окрестным героям, включая самого продавца душ. Сильнейшая способность, до которой, впрочем, удастся добраться не так уж и часто. Исключительно полезный герой, особенно в компании с проникающим. Его стараниями армия может стать после битвы гораздо больше, чем была до нее. Только обязательно собирайте им пузырьки ускорения перезарядки способностей.

Ночной убийца (Night Assassin). Разведчик, работающий в группе поддержки. Этот невидимка отлично владеет ударом в спину. Но не стоит бросать его в бой — там его ждет быстрая гибель. На первом уровне ему доступны заклинания **Shadewalk** (быстрое перемещение приблизительно на размер экрана), **Pain Link** (устанавливает канал между вражеским героем и убийцей, каждый раз, когда убийцу ранят, часть ранения передается врагу, пассивная способность), **Confuse** (получает ограниченный контроль над группой воинов противника, они не могут полноценно передвигаться и не атакуют), **Shadows of the Night** (делает убийцу невидимым, когда он не атакует, если он невидим, то наносит дополнительно 50 очков урона, но нужно заставлять атаковать, пассивная способность). Выбираем первую и последнюю способности — чтобы больно бить и быстро убегать. На втором уровне есть **Angel of Death** (вызывает невидимое существо, которое наносит много урона, но обладает всего 1 очком жизни) и **Backstab** (наносит удар в спину на 450 очков, убийца должен находиться за спиной у цели). Если против людей, то лучше удар в спину, а вот против лесовиков пойдет и ангел. Последнее умение — **Cloud of Darkness** (делает все дружественные войска вокруг убийцы невидимками, но только пока они рядом). Делать засады и бить в спину? Может, это и выбор, но вряд ли вы так уж часто будете вызывать его.

Проникающий (Empath). Маг поддержки, который предпочитает быть далеко от самого жара битвы. Да и пользы в самом центре битвы от него будет немного. Зато он неутомимый трудяга между битвами, чем может принести пользы куда больше, чем иные крутые рубаки. Первый уровень заклинаний включает **Possession** (у вашего бойца удваивается здоровье и урон, но взамен он теряет по 10 очков жизни в секунду и не может быть вылечен), **Mind Blaze** (вышибает из цели половину жизни, оглушает и заставляет противника ронять предмет), **Divine Journey** (отсылает дружественного воина в обитель богов, откуда тот возвращается через 20 секунд полностью вылеченным и с мощным предметом), **Fervent Disintegration** (дружественный боец погибает через 5 секунд, нанося всем окружающим по 250 урона.). Жадность всегда побеждает, и очень хочется выбрать вторую и третью способности. Тогда вещичек у вас будет преогромное количество. Но если вы не стремитесь собрать огромную коллекцию предметов, а думаете о быстрой победе, то первая и четвертая способности куда сильнее. На втором уровне будут **Reality Ripple** (удар по некоей точке с разделением по здоровью — самый здоровый получит меньше всего) и **Resurrect** (воскрешает всех погибших бойцов в определенном радиусе под вашим контролем). Разумеется, выбираем последнюю способность. И тогда можно будет восстанавливать толпы солдат прямо во время боя. Причем без разницы, чьих. Завершается все это великолепным **Dichotomize** (разделить любого не-героя пополам, каждый получит половину жизни и не может быть вылечен, но при этом не занимает очков жителя). Думаю, что вы уже поняли, что этот герой работает на победу несколько иным способом. Он ускоряет победу тем, что увеличивает армию и добывает отличные вещи. Такие герои нам нужны. Особенно если их способности очень быстро восстанавливаются.

Бойцы

См. таблицу №9.

Бойцов темных следует рассматривать в первую очередь с позиций «дешевизны» пушечного мяса. Да и строятся они быстро. Поэтому, если быстрая атака по ним не прошла, — жди беды...

Темный маг (Dark Mage). Маг-строитель. Обычно занимается архитектурой или ремонтирует. Но иногда его призывают на фронт, и там он становится штатным ненавистником кавалерии. По крайней мере, его первое заклинание наносит по 25 урона в секунду кавалеристам и делает их уязвимыми к другим видам повреждений. Вместо этого может поднимать духов из тел убитых воинов или, присосавшись к золотой шахте (обязательно свободной), вызывать золотых духов. Его собственные духи живут какое-то время, зато имеют 50% шанс увернуться от стрелковой атаки (как существа эфирные и в силу этого почти бестелесные).

Золотой дух (Gold Spirit). Маленький и хиленький дух, причем еще и короткоживущий. Но ловкие темные могут быстро настругать целый отряд таких «помощников». Способен с 50% вероятностью увернуться от летящего в него предмета (стрелы, топора, бумеранга и т.п.).

Ученик (Disciple). Главный смысл этих паучков-топорометателей в дешевизне. И так стоят недорого, так еще и половина ресурсов после смерти возвращается. Также нельзя забывать и о том, что эти паучки кидаются молниями при своевременном денежном вкладе в это умение.

Поборник смерти (Apostle of Death). Враг всех магов. В обычном состоянии добавляет 2 к атаке за каждого врага в поле зрения. После улучшения начинает жестоко бить вражеских магов, предварительно высасывая у них энергию.

Артиллерист (Cannoneer). Дальнобойный разрушитель зданий, чему способствует взрывной урон. Заодно бьет и по площади, чтобы пехота не дремала. За ним замечена и еще одна особенность – вблизи стреляет намного быстрее, чем издалека.

Темный наездник (Dark Rider). Средство темных против людей – с его-то умением утягивать энергию лечения у лекарей. Только это обязательно надо исследовать. Так же, как и способность оглушать противника первым ударом. Вне битв с людьми резко теряет значение, так как без применения своей основной способности слишком дорог.

Создающий камни (Stoneshaper). Этот маг сам не воюет. На то у него есть метеоры – существа с 50 жизни и 33 взрывного урона. Броня у метеоров легкая и, разумеется, нулевая. Так вот, в обычном состоянии эти метеоры летают вокруг мага и бьют всех встречных врагов (а метеоров 4). Он может приказать упасть метеорам эдаким градом, тогда они причинят своим падением по 165 единиц взрывного урона. Наконец, есть еще эвакуация, когда метеоры цепляют нескольких бойцов и маг вместе с ними возвращается на базу. Довольно сложен в управлении, за счет чего редко присутствует в войске.

Фанатик (Fanatic). Пушечное мясо, которое вооружено таким плохим оружием, как топор (что означает, что половина демонстрируемого всем урона почти всегда автоматически аннулируется). Преимущество всего одно – после гибели фанатика возвращается половина его стоимости. Ну, и еще он умеет шустро подбегать к противнику и убегать от него. К тому времени, когда появится возможность их производить, у вас будут куда лучшие войска.

Скелет (Incarnate). Просто боец, который совершенно бесплатно создается из чьего-нибудь трупа вашим героем. Почему бы и нет, если бесплатно?

Ангел смерти (Angel of Death). Невидимый и с мощнейшим ударом — таково орудие убийства от ночного убийцы. Только жизнь у него всего одна, и если противник попадет, то смерть ангела будет чуть ли не мгновенной.

Вся мощь

Темные не мучаются проблемами дороговизны — они работают учениками и поборниками смерти. Это дешево и очень выгодно в военном отношении. А вторые еще и невидимки, что позволяет им жить куда дольше видимых войск. Отдельно бегают группа артиллеристов, которые будут обрабатывать вражеские оборонительные укрепления. Можно присоединять к группе темных магов, которые будут создавать войска прямо в процессе битвы. По дорогим же и оригинальным

можно не страдать — толку от них темным не так уж и много. Самое же главное для темных — прожить начальный отрезок игры, когда для них все дорого и долго. Зато потом они отыграются.

Из героев первым берется мастер топора, чтобы хотя бы даже и в одиночку сдерживать быстрые атаки противника. Следующим же становится проникающий, и с этого момента начинается бурное разрастание армии темных.

Все народцы в помощь нам

Итак, колонии. 5 небольших рас игры что-то дают гигантам, сражающимся за право править этими землями. Это как минимум пара воинов и некоторые очень полезные возможности (не менее 1 с колонии). Один из этих воинов сразу доступен к продаже, а вот для покупки второго нужно предварительно построить финальное здание расы. Впрочем, результатом некоторых способностей могут быть дополнительные воины. Но их нельзя будет купить в любой момент — только тогда, когда способность, отработав в очередной раз, позволит нам приобрести этого бойца. А теперь обо всем этом подробнее.

См. таблицу №10.

Эльфы

Эльфы всегда считались прирожденными стрелками, и здесь об этом не забыли. Впрочем, как стрелки эльфы натуральные калеки, худшие во всей игре. И необходимость в их колониях возникает прежде всего из-за их способностей.

Эльфийский лучник (Elven Archer). Стрелок, обижающий врага при помощи магии. Почему не стрел — неизвестно. Но парень крайне дохлый. Видимо, отсутствие физической силы и не позволяет ему как следует натягивать тетиву. Так что наш мегастрелок стреляет чуть ли не ближе всех в игре. Ну так хоть недорог...

Эльфийский наездник на козле (Elven Goat Archer). А вот это уже натуральный лучник, без всякой там магии. Довольно неплох в плане характеристик, но несколько дороговат. Обладает очень высокой скоростью передвижения.

Способности у эльфов — одна другой лучше. Начинает все **Spirit of Creation (Дух созидания)**, который дает нам универсального лекаря. Правда, лечит он за счет своей жизни, преобразуя 1 единицу ее в 3 для пострадавших бойцов. **Magic Market** позволяет закупаться отличными вещами для героев. Вещи в нем не залеживаются, постоянно обновляясь, поэтому можно будет найти даже довольно уникальные экземпляры. Наконец, **Spring of Life** позволит вам за 550 золотых и 6 кристаллов вызвать партию из 4 эльфийских лучников и 2 наездников на козлах, причем ни один из этих бойцов места не займет, а стоять они будут явно дешевле, чем если бы вы их покупали поодиночке.

Тролли

Эти медлительные монстры всегда отличались силой. Хотя уничтожить их довольно легко, в чем опять же виновата их медлительность. Но тем не менее тролли полезны не только своими способностями, но и воинами.

Троль (Troll). Оригинальный товарищ, который медленно ходит, если враг поблизости. А вот на некоторое расстояние он катится, свернувшись в шар. Обожает оглушать противника, ударив его.

Горный тролль (Mountain Troll). Очень медлителен. Но на процесс разрушения им зданий стоит посмотреть: пока лучники откусывают мелкие крошки, тролль сносит со здания огромные куски. Еще бы, ведь у него кроме дубины есть еще способность, усиливающая разрушающее действие на здания.

Тролли чьи способности весьма интересны. **Troll Pot of Gold** работает самостоятельно и, срабатывая каждые 5 минут, на 50% увеличивает ваш денежный запас. При этом лимит в 3000 обходится и можно накопить куда больше. **Troll Cannon** стреляет 3 троллями, которые при попадании причиняют зданию 350 урона (или 125 бойцу), а если никуда не попадут, то 60 секунд будут сражаться в виде обычных троллей. Против башен есть какое-то скрытое усиление, так как башню сносит уже первый тролль. Можно накопить аж до 2 зарядов такой «пушки». **Earthshaker** представляет собой тролля-бойца с наклоном покидаться камнями со взрывным эффектом. Умеет оглушать противников при атаке и устраивает урон по площади при попаданиях своих камней.

Кочевники

Мощные бойцы-кавалеристы, которые будут крайне полезны тем, у кого нет иных способов бороться с кавалерией людей. Их способности несколько менее полезны.

Кочевник-копейщик (Nomad Spearman). Знатный антикавалерист. Ему одного копья мало (оно же в два раза сильнее бьет именно по кавалерии), у него есть и специальная способность, позволяющая бить по всадникам еще сильнее. А уж какие шустрые. Берегитесь, люди!

Зверовод (Beastmaster). Просто более мощный боец, лучше сражающийся против легкой пехоты и зданий. Гораздо менее интересен.

Самым интересным свойством поселения кочевников было и будет **Restoration**, которое позволяет им восстанавливаться, даже если враг прорвется и разрушит колонию. **Plunder** заставит кочевников, охраняющих свою колонию, сломя голову лететь к указанным целью вражеским зданиям. И либо они их сломают и вернутся домой, либо возвращаться будет некому. **Bazaar** генерирует 1 кристалл каждые 10 секунд, что будет полезно нуждающимся в кристаллах. Также он даст возможность получить дополнительные очки славы за каждую новую захваченную вами колонию.

Драконы

Драконы — это летающие разрушители. Но не всего-всего, а только зданий. Уж больно легко их сбивают случайно встретившиеся на пути лучники. Впрочем, скорость драконов позволит вам быстро подвести их к полю боя и порушить то, что враг считал неуязвимым. А если не хватит сил — вернуть в недосягаемые для врага края.

Змей (Wyrm). Маленький, слабенький, но вредный. Ибо парализует того, кто неосмотрительно попался под его плевок. Парализованный же теряет возможность защищаться. Поэтому первыми вышибайте именно этих с виду безобидных дракончиков.

Красный дракон (Red Dragon). Просто оцените его ударную мощь по зданиям, и вы поймете, почему всевозможные тролли и в подметки не годятся этому дракону. Против войск он менее полезен, однако урон по площади выдан дракону не просто так.

По крайней мере 2 из трех способностей колонии драконов крайне полезны. **Dragon Fury** позволяет вызвать трех драконов в указанную точку, после чего эти три штурмовика будут долго долбить наземные постройки противника. **Dragon Eye** позволяет целую минуту видеть, что творится на всей карте. 3 таких глазика — и вы будете всегда знать все. **Dragon Portal** позволяет перебросить ваши выбранные войска к любому вашему зданию (будь то колония или основное поселение).

Тени

Тени славны своими стрелками-невидимками. И сделать что-то с ними будет очень сложно до тех пор, пока вы не обзаведетесь кем-то, кто увидит этих негодяев. Впрочем, не одними стрелками

сильны тени — среди их способностей выбрать также чрезвычайно сложно.

Лучник-тень (Shade Archer). Невидимый стрелок. Не слишком сильный, поэтому против людей его лучше и не применять.

Воин-тень (Shade Warrior). Воин со способностью уклонения — в движении он получает на 20 очков урона меньше. Это означает, что если не удалось убить его сразу, то бить на бегу совершенно бесполезно.

Вот те самые три способности теней. **Soul Collector** — существо, которое захватывает души неподалеку от места сражения. Души ускользают быстро, поэтому ему лучше находиться поближе к месту битвы. Всего может собрать аж 6 душ, зато совершенно любых, и эти самые души можно вернуть на поле боя полноценными воинами. Один недостаток — нужно выплатить полную стоимость воина. Но иногда ведь скорость куда важнее, чем стоимость! **Immortality** позволяет держать вашего героя «вечно живым»: достаточно за несколько секунд до гибели употребить это средство (а их может накапливаться сразу 2) — и герой моментально восстанет из мертвых. Причем у лесовиков это может означать и то, что герой не потеряет повешенной на него способности видения. **Ancient Executioner** — невидимый убийца с очень мощной атакой. Да и со здоровьем у него порядок. Призываем обязательно!

Битвы этого мира

Очень жалко, что эту игру выпустили в свет со столь убогой графикой. Она явно заслуживает большего, чем ей можно поставить. Но, к примеру, понять по картинке, чем этот конкретный боец отличается от камня, маловероятно. Если только тем, что камень коричневый, а этот товарищ цветастый. Тем не менее это один из немногих проектов, где не задалась целью слепо скопировать что-то, а попытались сделать свою игру. Поэтому не стоит обходить ее стороной из-за страшенького изображения, все же в движении все выглядит намного симпатичнее. Удачи вам, какую бы сторону вы ни избрали!

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

Умнее, еще умнее!

Эта игра не сверкает красотами, ее музыку приятно слушать, но она забывается, как только игра выключается. Но в ней все равно что-то есть. И это что-то — искусственный интеллект игры. Он действительно есть. Поначалу я не раз «восхищался» моментально оживающим героем противника, ради уничтожения которого было потрачено столько сил. И это оказалось всего лишь к месту используемое заклинание **Immortality**. Мне не раз удавалось собирать, казалось бы, непобедимые армии, которые разбивались о сопротивление давно просчитанного противника. Нет, я не хочу сказать, что игра учится. Просто в ней все замечательно продумано, и в ответ на ваши заграждения из башен противник не будет гнать прежних кавалеристов. Он сделает армию стрелков и отстреляет эти башни издали. То же самое случится с любым вашим «однобоким» ответом. Решение для этой игры одно — армия должна быть сбалансированной и не состоять из одного рода войск, тогда меры компьютера по отношению к ней не смогут оказаться фатальными. На сбалансированную армию труднее найти однозначный ответ.

Камень, ножницы, бумага...

См. таблицу №11.

Однажды появившись в играх, противостояние брони и оружия только разворачивается все шире. Конечно же, предел уже достигнут — дальше возможны только именное оружие и броня для каждого из видов бойцов в игре. Что будет весьма сильно напрягать играющего. В самом деле, вместо того, чтобы запоминать, как бьет эта гизарма по бригадине, не лучше ли почитать

энциклопедию, оно ведь полезней для умственного развития будет. Создатели Rising Kingdoms прошлись по самой грани разумного, больше оружия запомнить было бы невозможно. Но тем не менее — вот таблица того, кто и как что пробивает. Правила просты до предела: удар может быть усилен или ослаблен ровно в 2 раза, в зависимости от отношения конкретного оружия к конкретной броне. Идеального солдата подобрать сложно, но можно подобрать того, кто будет легко рубить бойца противника, неосмотрительно выбранного им единственным и наилучшим.

Правила чтения таблицы просты — все учитывается относительно оружия. «+» означает двойной урон, «-» — половинный по выбранной броне, «0» — урон будет обычным.

Подписи к картинкам. Расставлять по мере необходимости.

- Riki01.jpg — Заблудились, что ли?
- Riki02.jpg — Ох, сейчас этих ребят и потопчут!
- Riki03.jpg — Как обычно — свои против своих.
- Riki04.jpg — Вот такая самодельная оборона. Без единой потраченной монетки.
- Riki05.jpg — Тролли против троллей — чья возьмет?
- Riki06.jpg — В самом центре несчастный, которому досталось бумерангами. Он умер после первого залпа.
- Riki07.jpg — Подсчитаны, записаны, обозначены.
- Riki08.jpg — Знатные тут бывают имена.
- Riki09.jpg — Чувствуется, что здесь была непростая битва.
- Riki10.jpg — Такую оборону запросто не пройдешь.
- Riki11.jpg — Вот такие вот «темные эльфы»...
- Riki12.jpg — Башни поливают наступающих огнем.
- Riki13.jpg — Дальнобойная артиллерия не имеет дурной привычки подходить в упор — уничтожим издалека.
- Riki14.jpg — Ловушка для героев — пришедший на мост уже с него не уйдет.
- Riki15.jpg — Немножко авиации в небе поднимает настроение.
- Riki16.jpg — Вот и толпы эльфов пригодились.
- Riki17.jpg — Стены нам строить не дают, но сами сооружают знатные катакомбы.
- Riki18.jpg — Отличный лук. Где бы еще и оборотня отыскать?
- Riki19.jpg — Они верят, что смогут пролезть через эти дебри?
- Riki20.jpg — На самом верху — армия иллюзий. Показывать что-то здесь некому, поэтому они отдыхают в сторонке.

Таблица №1.

Здания людей

Название	Стоимость	Жизнь	Броня	Атака
Ратуша	-	2000	2	-
Дом	1503, слава	350	2	-
Охранная башня	2003	1100	2	20М
Золотая шахта	2503, 10К	1600	2	-
Казарма	1703	1500	2	-
Церковь	2303	2000	2	-
Конюшни	2703, 5К	1600	2	-
Кузница	3503, 6К	2000	2	-
Академия оккультных наук	5603, 16К	2000	2	-

Таблица №2.

Герои людей

Название	Жизнь	Броня	Атака
Ангел битвы	600	2	45М
Волшебник лука	400	1	48С

Всадница ветра	500	5	39Л
Королева ведьм	400	0	42М

Таблица №3.

Бойцы людей

Название	Стоимость	Жизнь	Энергия	Броня	Атака
Крестьянин	603, 1М	200	-	0Л	-
Копьеносец	753, 2М	390	-	3Л	28К
Мечник	853, 2М	420	-	5Л	23Л
Лучник	903, 1К, 2М	410	-	4С	18С
Паладин	2703, 4К, 4М	1250	-	6Т	24Л
Монах	503, 1М	190	160	2С	-
Оракул	753, 3К, 1М	350	200	1С	-
Оруженосец	2003, 4К, 3М	680	-	4К	37Л
Рыцарь	3503, 6К, 5М	1150	-	10К	68Л
Ведьма	1603, 12К, 3М	500	150	3С	21М
Повелительница теней	1403, 4К, 2М	410	250	2С	-

Таблица №4.

Здания лесовиков

Название	Стоимость	Жизнь	Броня	Атака
Ратуша	-	5000	2	-
Магический дом	1503, слава	700	2	-
Башня следопытов	2003	1250	2	60М
Магический колодец	4003	1200	2	-
Золотое растение	2503, 10К	1600	2	-
Логово	2003	1200	2	-
Хижина	2303, 2К	1400	2	-
Хижина шамана	2803, 10К	1900	2	-
Лунный обелиск	5603, 11К	2400	2	-

Таблица №5.

Герои лесовиков

Название	Жизнь	Броня	Атака
Снайпер	370	2	36С
Хранитель семян	550	2	20М
Королева волков	400	1	14М
Фея	350	0	64М

Таблица №6.

Бойцы лесовиков

Название	Стоимость	Жизнь	Энергия	Броня	Атака
Рабочий	503, 1М	230	-	0Л	-
Волчатник	1653, 3М	380	65	1С	7Л
Волк	-	190	-	0Л	12Р
Белый волк	-	20			
Оборотень	4203, 8К, 6М	250	65	7Т	45Р
Следопыт	1803, 3М	610	-	0С	23С
Шаман	1103, 4К, 2М	600	220	2С	40М
Лесной дух	103, 8К, 2М	100	50	0С	10М
Увалень	1853, 3К, 4М	1000	-	5Т	38Б
Охотник	3203, 7К, 4М	1100	-	3С	40Л

Таблица №7.

Здания темных

Название	Стоимость	Жизнь	Броня	Атака
Ратуша	-	5000	2	-
Видающий души	1503	150	0С	-
Пик	1503	1150	2	21М
Очиститель	4503, 10К	1700	2	-
Алтарь войны	2503	1400	2	-
Сумеречный храм	2253, 5К	1900	2	-
Темная цитадель	4203, 10К	2200	2	-
Совет ночи	8603, 12К	1400	2	-

Таблица №8.

Герои темных

Название	Жизнь	Броня	Атака
Мастер топора	560	1	35Т
Ловец душ	560	0	20М
Ночной убийца	420	1	30Л
Проникающий	320	0	32М

Таблица №9.

Бойцы темных

Название	Стоимость	Жизнь	Энергия	Броня	Атака
Темный маг	1253, 2М	420	200	0Л	25М
Золотой дух	403	135	-	0Л	10Р
Ученик	803, 2М	350	-	0С	21Т
Поборник смерти	1703, 4К, 3М	520	-	2Л	20Л
Артиллерист	2203, 6К, 3М	590	-	3С	48В
Темный наездник	2003, 8К, 4М	725	40	0К	45М
Создающий камни	3503, 10К, 5М	770	25	4С	-
Фанатик	2303, 3К, 3М	440	16	5Л	65Т
Дух	-	300	-	0Л	21Р

Скелет	-	420	-	0Л	28Л
Ангел смерти	-	1	-	0Л	20М

Таблица №10.

Бойцы колоний

Название	Стоимость	Жизнь	Энергия	Броня	Атака
Эльфийский лучник	453, 1М	190	-	0С	15М
Эльфийский наездник на козле	2253, 5К, 3М	640	-	2К	28С
Дух созидания	2003, 4М	2000	-	0Т	-
Троль	1753, 3М	750	-	6Т	21Р
Горный тролль	3203, 10К, 5М	1500	-	8Т	40Б
Землетряс	2503, 5М	850	-	5Т	50В
Кочевник-копейщик	2003, 3М	1100	-	0М	30К
Зверовод	4103, 5К, 4М	1900	-	0М	40Б
Змей	2203, 4М	300	-	0Т	14М
Красный дракон	3503, 10К, 5М	1000	-	4Т	180В
Лучник-тень	1003, 2К, 2М	266	-	1С	16С
Воин-тень	1903, 3К, 3М	766	-	0Л	36Л
Сборщик душ	4003, 5М	1000	-	-	-
Древний палач	2753, 4М	1200	-	3Т	120Л

Таблица 11

Меч и броня

	Легкая (Л)	Средняя (С)	Тяжелая (Т)	Здания (З)	Конная (К)	Героев (Г)
Атака без оружия (Р)	-	0	0	-	+	-
Магическая (М)	0	0	0	-	0	-
Взрывная (В)	-	-	0	+	-	-
Стрелы (С)	-	0	0	-	-	-
Лезвия (Л)	0	+	-	-	-	-
Булава (Б)	+	0	-	0	-	-
Копье (К)	-	-	-	-	+	-
Топор (Т)	-	0	0	-	-	-