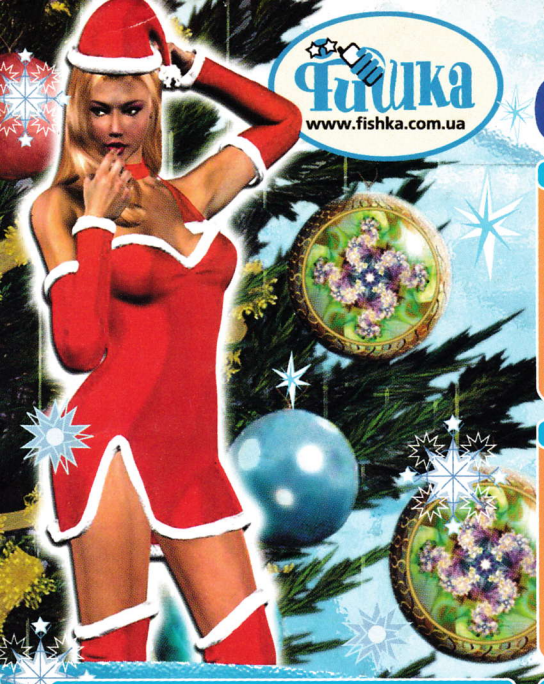
мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Специальный выпуск №3 (5), ноябрь



Фішка
www.fishka.com.ua

СТИЛЬНИМ ТА МОБІЛЬНИМ

Сноуборд 19011778

Спускайся з гори, уникаючи перешкод на своєму шляху. Уважно огинай усі ялинки, що зустрічаються на шляху, і проїжджай між прапорцями, щоб заощадити час і швидше усіх добратися до фінішу

Nokia: 3650, 5100, 5140, 6100, 6230, 6610, 6800, 7250, 7650;
Samsung: P400, S300M;
Sony Ericsson: P800, T610

Пивна 19017878

Пляшки і бокали з пивом несуться з усіх сторін на тебе. Ніхто не любить розливати хороше пиво даремно, тож намагайся уніймати стільки, скільки зможеш. Більше спіймаєш та вип'єш — вище твій рахунок

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6310i, 6610, 6610i, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage

Тетколор 19017178

Унікальний розвиток ідей тетрісу. І нехай зовнішня простота не обдурить тебе. Тут можна за один хід набрати недосяжну кількість очок, отже завжди є куди розвиватися

Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6610i, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7600;
Samsung: C100, C110, E700, X100, X120, X600;
LG: F2100, G5600, L3100

Байкер 19017978

Симулятор велосипедного кросу, де гравцю доведеться здолати трасу між прапорцями, уникаючи людей, тварин, дерева, камені, будівлі та інше. Зупиняючись в деяких з них можна отримати додаткові бали або життя

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage; **Siemens:** C60, M55, MC60, S55, SL55

Мотополювання 19018278

Нове спецуправління по боротьбі зі злочинністю вистежило базу злочинців, замасковану в лісі. Лиходії - професіонали, що усі злочини здійснювали на мотоциклах

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage; **Samsung:** C100, C110, X100; **Siemens:** C55, C60, C65, CX65, M50, M55, M65, MC60, MT50, S55, S65, SL55, SL65; **Sony Ericsson:** T610

Печери Марса 19016478

Ти керуєш дослідницьким літальним апаратом. У глибинах Марса ти зіштовхнувся з ворожими місцевими силами. Твоя мета — добратися до найглибшої марсіанської печери і знищити силову установку

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage; **Samsung:** C100, C110, X100; **Siemens:** C55, C60, M50, M55, MC60, MT50, S55, SL55

Символи 19019178

Унікальна забава для твоїх пальців! Символи — захоплююча гра-головоломка, яка перевірить твою пам'ять і реакцію. Треба спробувати гру, аби справді оцінити її. Навчитись буде дуже легко, а ось кинути грати — неможливо

Nokia: 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6310i, 6610, 6610i, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage; **Siemens:** C60, M55, MC60, S55, SL55

СУПЕРЗВУКИ NEW

Старий телефон	40005578
"Му-му". Кавер-версія	40000578
Рибам є що розповісти	40000778
Обережно, лев!	40001578
Титанік	40001778
Вітання з глибин душі	40002178
Хряк обідає	40002478
Колокольний дзвін	40002578
Монолог дружини	40002778
Самурайська застільна	40002878
Ходить тут невідомо хто!..	40003078
Старі двері	40003178
Непідступний кінь	40003578
Indian Toxic	40003778
Пристрасний поцілунок	40003878
Вдаримо автопробігом	40004078
Потайки біля дитячої люльки	40004878
Тарзан на ліані	40005078
Лісові птахи	40005778
Свист куль	40006578

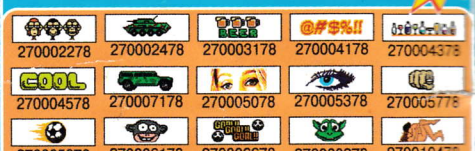
Nokia 3650, 3660, 6230, 6260, 7610, 7650; **Samsung** C100, C110, D410, E300, E700, E710, E800, P510, X100, X120, X400, X450, X600; **Sony Ericsson** K700i; **LG** F2100; **Panasonic** X500, G70; **Siemens** M65, CX65, SX1, S65

WAP-АНІМАЦІЯ NEW

200048878 200049078 200049278 200047778
200017878 200031678 200039978 200047478
200031378 200006178 200000678 200029578

Nokia 7650, 7610, 7250, 7250i, 7210, 7200, 6800, 6650, 6610, 6260, 6230, 6220, 6100, 5140, 5100, 3300, 3100; **Samsung** X120, E300, E700, P510, E800, X450, D410, X100, X600, T500; **Siemens** A60, SL55, S55, M55, MC60, C60, C62, CF62, SX1, S65, CX65; **Sony Ericsson** T610, P800, P900, K700i; **LG** F2100, G5310; **Motorola** C380, C650, E398, V180, V300, V600; **Alcatel** OT535; **Panasonic** X70, G6i, A200, X400, X500, G70

КОЛЬОРОВІ ЛОГОТИПИ NOKIA NEW



270002278 270002478 270003178 270004178 270004378
270004578 270007178 270005078 270005378 270005778
270005878 270006178 270006678 270008278 270010478

Nokia 3510i, 3530, 5100, 6100, 6220, 6230, 6260, 6610i, 6800, 6820, 7210, 7250, 8910i

ЛИСТІВКИ NOKIA, SAMSUNG

21118178 21168378 21233178 21234478
21238378 21243078 21243178 21243678
21246278 21251078 21255178 21256078

МЕЛОДІЇ

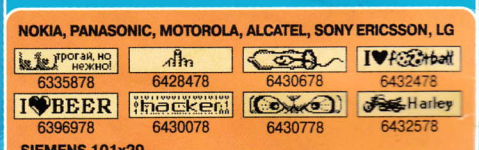
Runnin` — 2 PAC	9051678
Memory of love — Benny Benassi	9051778
Curtain falls — Blue	9063078
Outrageous — Britney Spears	9039578
Strange relationship — Darren Hayes	9047478
Lollipop — DJ Aligator	9065578
Last Christmas — George Michael	9067278
Asereje — Las Ketchup	9030378
All I want for Christmas is you — Mariah Carey	9067178
By the way — Red Hot Chili Peppers	9040378
California dreamin — Royal Gigolos	9034778
Yeah! — Usher	9041178
Мама — АКУЭНА!	9048778
Если ты хочешь — Ирина Билык	9051878
Все решено — Гости из будущего	9035078
Новогодняя — Дискотека Авария	9067078
Бог есть — Децл	9051978
Широка река — Н. Кадышева & А. Зацепин	9066278
Давай за... — ЛЮБЭ	9051178
Загубили Лялю — Серега	9047778
Арешт — ТНМК	9061178
Красковья — Уматурман	9046778
Merry Christmas	9066878

КОЛЬОРОВІ ЗОБРАЖЕННЯ

56077878 56239578 56240278 56097578 56099778
56117678 56208678 56210778 56212978 56098978
56216478 56233778 56235978 56238178 56238678
56238978 56239078 56243478 56243878 56244278

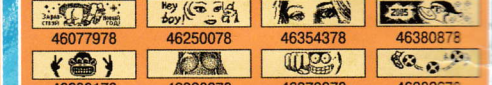
ЛОГОТИПИ

NOKIA, PANASONIC, MOTOROLA, ALCATEL, SONY ERICSSON, LG



6335878 6428478 6430678 6432478
6396978 6430078 6430778 6432578

SIEMENS 101x29



46077978 46250078 46354378 46380878
46238178 46328978 46379378 46382678

SIEMENS 101x46

46168378 46365278 46370678 46383678
46204178 46368078 46383378 46383978

- Для отримання **звичайної мелодії** впиши в текст SMS-повідомлення: **Xyyyyyyy**, де **X=2** для телефонів **Nokia, Samsung**; **X=3** для телефонів **Alcatel, Ericsson, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic**; **X=4** для телефонів **Siemens**, а **yyyyyyy** — код мелодії і відправ SMS-повідомлення на номер **10639** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС**; на номер **10659** якщо ти абонент **Kyivstar GSM, Ace&Base, djuice**; на номер **038** якщо ти абонент **Golden Telecom**
- Для замовлення **поліфонічної мелодії** впиши в текст SMS-повідомлення: **5yyyyyyy**, де **yyyyyyy** – код мелодії і відправ на номер **10659** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base, djuice**; на номер **138** якщо ти абонент **Golden Telecom**
- Для отримання **логотипу** або **листівки** відправ SMS-повідомлення з кодом логотипу або листівки (**обов'язково**) для телефонів **Nokia** перед номером логотипу впиши **2**; для телефонів **Alcatel, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic** впиши **3**) на номер **10639** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС**; на номер **10659** якщо ти абонент **Kyivstar GSM, Ace&Base, djuice**; на номер **038** якщо ти абонент **Golden Telecom**. Логотипи **Siemens Golden Telecom** не підтримує
- Для замовлення **кольорового зображення** відправ SMS-повідомлення з кодом зображення на номер **10659** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base, djuice**; на номер **138** якщо ти абонент **Golden Telecom**
- Для замовлення **java-ігри** відправ SMS-повідомлення з кодом гри на номер **10899** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base, djuice**
- Для замовлення **wap-анімації** відправ SMS-повідомлення з кодом анімації на номер **105669** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС**
- Для замовлення **кольорового логотипу** відправ SMS-повідомлення з кодом логотипу на номер **106506** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС**
- Для замовлення **супервзуку** відправ SMS-повідомлення з кодом супервзуку на номер **10659** якщо ти абонент **UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base, djuice**

Вартість відправлення SMS-повідомлень на номери **10639** – 3 грн. з ПДВ, **10659** – 5 грн. з ПДВ, **106506** – 5 грн. з ПДВ, **105669** – 6 грн. з ПДВ, **10899** – 9 грн. з ПДВ, **038** – 0,55 USD з ПДВ, **138** – 0,95 USD з ПДВ.
Отримання – безкоштовно

UMC SIM-SIM via UMC ДЖИНС Golden Telecom Ace&Base djuice КИЇВСТАР

Point Com
©Copyright 2004 by Point Com Ltd

Контент-провайдер - ТОВ "Поінт Ком".
Повний перелік мелодій, логотипів, листівок, java-ігр та інших розважальних сервісів та послуг www.fishka.com.ua
Технічна підтримка (044) 249 1403 (10.00 - 17.00)

INTRO

Привет всем госу, а также тем, кто вообще не в курсе, что такое WarCraft!

Традиционный уже выпуск, посвященный одной Игре с большой буквы, в этот раз получился звездным – в его создании нам помогали лучшие крафтеры Украины. То, что у нас получилось, вы держите в руках. Это просто какой-то кладезь непостижимой мудрости! Почти как поговорки.

Эспешали, как говорится, для этого номера мы создали креатифф – поговорки, в которых кто-то, может быть, что-то найдет. Если что-то найдете, то помните – копирайт за нами!

В темноте все эльфы серы
Сказал gl – скажи и gg
Двум фарсирам не бывать, а одного не миновать (С) Орк
Крип экспой красен
Госу и один в поле воин
Превратил shadow hunter варденку в царевну-лягушку, и давай на ней жениться!
Век живи – век крипись
Не все то дроп, что блестит
Не говори футмен «гоп», пока не построил воркшоп
Незваный шейд хуже татарина
Пал Палыч с «диваном» – что Лич с Тараканом
Катапульта и грунт всех перебьют
Что качнешь, то и кастанешь
Гуля трупы кормят
Каков крип – таков и дроп
Лезешь в тех – качай доспех
Крип экспанду не помеха
Кому мясо, а мне – раш
Пришел гном – держись, абом!
Эльф в тех – хуму смех
Виспом леса не испортишь
Пуганая гарга грунта боится
Крипись, дедушка – великаном станешь

И на закуску шедевральное творение:
Не ставь другому близзард – сам в него попадешь

В общем, читайте сей кладезь мудрости, и быть вам госу! Стопудово!

Ваш «Шпиль!»

Содержание

БАЗА
- Стратегические азы WarCraft III 2

СТРАТЫ
- Стратегии и тактика игры 6
- Undead… Нежить 8
- Undead -vs- Human 10
- Undead -vs- Orcs 12
- Undead -vs- Night Elfs 14
- Undead -vs- Undead 16
- Orc Horde:… Орки 18
- Orcs -vs- Night Elfs 20
- Orcs -vs- Undead 22
- Orcs -vs- Human 24
- Orcs -vs- Orcs 26
- Alliance… Люди 28
- Human -vs- Night Elfs 30
- Human -vs- Orcs 32
- Human -vs- Undead 34
- Human -vs- Human 36
- Night Elfs… Ночные Эльфы 46
- Night Elfs -vs- Orcs 48
- Night Elfs -vs- Undead 50
- Night Elfs -vs- Human 52
- Night Elfs -vs- Night Elfs 54

РУЛЕЗЫ
- Доспехи богов 56

ПОЛЕ БОЯ
- Ладдерные карты WarCraft III: TFT 58
- Почти человек 60
- Место, где карты… 61

CLUBНИЧКА
- Киберспортивный WarCraft 62
- НоТ – самый сильный эльф 66

МИР WarCraft
- Эпоха в 10(000) лет 68
- Ключ от мира Battle.net 79

ГРАМОТА
- Словарь терминов 80

Стратегические азы Warcraft III

К любой тип игр, будь то файтинги или авиасимуляторы, имеет некоторый набор общих фич, которые вы должны научиться выполнять, чтобы дойти до победного конца. В то же время в каждой игре необходимо усвоить и ее уникальные правила. Вот такой обзор общих и специфических методов успешной борьбы с противником в Warcraft III я и предлагаю вашему вниманию.

Еще с выхода Warcraft III геймеры не могли не отметить тот факт, что это стратегическая игра с небольшим количеством юнитов. Часть из них вполне способна дожить даже до финала матча. Обычно все разборки происходят при участии примерно полутора-двух пачек воинов и магов (пачка = 12 штук), лишь в затяжных играх численность доходит до трех пачек. Это связано прежде всего с ограничением юнитов – максимум 100 единиц еды (надо же их как-то кормить, причем мелкие требуют 1 единицу, а крупные могут кушать за восьмерых). Кроме лимита, есть еще такое понятие, как «апкип» (upkeep), – плата за содержание войск. Когда размер армии достигает 51 единицы, то с каждых 10 добытых золотых монеток 3 уходят просто в никуда. С 81 лимита стартует высокий апкип, и добыча золота приносит всего 3 монетки за раз. Таким образом, выгодно держать размер армии на граничных пределах – 50 и 80 лимитов, так как на них соотношение большого войска к скорости добычи золота наиболее оптимально. Это один из нюансов экономической части игры, свойственный чисто Warcraft'у.

Однако, кроме экономического эффекта, небольшой размер армии определяет еще один аспект – ценность каждого юнита. Ведь если у вас 10 тысяч солдатиков, то каждый составляет лишь одну сотую ее процента. А если воюет всего 20 рыцарей, и хочется добавить в армию еще и пристов для лечения?.. Вот-вот, тогда и задумываешься, как сделать так, чтобы футмены протянули дольше. Ну и не следует забывать, что каждый отданный противнику боец – это дополнительный опыт его герою (проявляется некоторая RPG-составляющая Warcraft'а). Впрочем, сохранение подразделений войска, своевременное их восстановление и отвод на базу – это общая задача для игроков в любой стратегической шпиле.

Побитый медведь отступает на базу

Вот поэтому так важен контроль во время боя. Необходимо следить за состоянием здоровья войск, выставлять вперед «толстых» товарищей, вовремя лечить и отводить их (волшебная клавиша Alt показывает полоски здоровья всех юнитов, находящихся на поле боя). У эльфов в магазине даже продается специальная «птичка» – артефакт, которым можно моментально телепортировать героя или кого-то из армии на базу. Поверьте, противнику ну очень не понравится, когда еле живой горный гигант вдруг просто исчезнет у него из-под носа, а через 10 секунд вступит в бой уже полностью вылеченным. Не забывайте и о свитках исцеления, они позволяют противостоять спеллам, действующим на всю армию. Против нас использовали «нову»? А мы заюзали свиток – оп-па, все живы и здоровы! В то же время добивайте «красных» юнитов противника и постоянно следите за индикаторами здоровья его армии, а тех, у кого индикатор покраснел, убивайте в первую очередь.

Термин «фокус файр» (от англ. *focus fire* – фокусный огонь) известен еще с самых первых стратегий. Означает он простейшую идею: борьба «стенка на стенку» является неэффективной, желательно выбрать одну цель и бить ее всем скопом. Таким образом, количество боевых единиц в армии противника будет быстро снижаться, соответственно уменьшая количество наносимого вам урона. Но есть и минус в такой тактике: необходимо все время следить за намеченной целью. Ведь против вас играет не тупой AI: человек вполне способен обнаружить, на ком вы сосредоточили огонь, после чего он просто отведет этот юнит обратно на базу. Ваши войска, следуя отданному приказу, попытаются его догнать и потянутся цепочкой за ним, проходя через строй чужой армии. Очень болезненная ситуация. Поэтому надо вовремя реагировать и переводить огонь с одной цели на другую.

Warcraft немного расширил понятие «фокусный огонь», ведь для расчета поражения существует таблица, указывающая увеличение или уменьшение урона в зависимости от типа атаки и типа защиты юнитов. Так, например, пирсинг-атака неэффективна против медиум-армора, а потому отправка пачки гаргулий на полпачки лучниц – это чистой воды слив «птичек». Потому и необходимо на поле боя выбирать свою цель для каждого подразделения, по которой оно способно нанести максимум урона.

Отдельной темой в War3 стоит вопрос фокусного огня героев. Так как армия без них практически бесполезна, то убийство героев является одним из самых важных моментов в игре. Сам по себе фокус на них не принесет ничего хорошего – герои обладают приличной скоростью, а кроме того, носят в инвентаре банку с лечением или неуязвимостью. Ну и сами игроки следят в первую очередь за ними – так просто героя вам никто не отдаст. Поэтому задача заключается не только в том, чтобы его отфокусить, но и чтобы не дать ему уйти на базу. Вот тут важным становится окружение героев. Одна лишь эта тактика способна принести вам победу. Например, у нежити есть простейшая магия – усыпление. Казалось бы, ну кому она нужна? А оказывается, еще как нужна! Усыпленного героя моментально окружает ваша армия, не давая возможности отступить. Спасает его лишь телепорт. Только вот во второй раз телепорта, скорее всего, уже не будет.

У остальных рас тоже есть свои варианты окружения героя противника. Хуманы пользуются молотком и замедлением, эльфы – ножиком Варденки, орки – превращением в крабиков и т.д. Да и сама ваша армия вполне может взять его в тиски: часто в играх можно наблюдать погони кольца юнитов за чужим героем. И если он попадает в середину этого круга, то через несколько секунд от него ничего не остается.

Тактика hit & run расшифровывается просто – «дать пинка и убежать». Затем надо подойти сзади, еще раз дать пинка и опять убежать. Повторить. Снова повторить. И еще раз. Пока будет, что пинать, конечно. Это касается любой стратегической игры. У вас есть мобильные войска? Ну так используйте их, ведь можно сделать несколько точечных ударов по базе противника и уйти раньше, чем он вернется! А можно просто подбежать к армии, быстро завалить одного-двух юнитов и удрать, пользуясь тем, что оппонент не в состоянии вас догнать. Полезными

OMNI ADSL LAN

алонів **SPARK** т.(0622)
омп т.(0612) 12-49-04;
9-40-33, **Версія** т.(044)
4) 464-77-77, **Englер-**
-93-68, **Інкософт-**
, **Комтехсервіс** т.(044)
МКС "Комп'ютери та
94, **Промрегіон** т.(044)
30, **Мережа магазинів**
22-81; **Одеса: Н-БІС**
екс комп'ютер т.(0542)
Мережа магазинів
; **Хмельницький: 2СТ**

укайте за адресою: OMNI.ZyXEL.RU

будут и юниты с рендж-атакой (от англ. *range* – расстояние). Они будут убивать издалека, а когда противник попытается вступить с ними в ближний бой, вы их просто отведете. Во время таких коротких атак можно положить одного за другим всех чужих юнитов. Так что желаем вам успеха – пинайте в свое удовольствие!

Ну и нельзя не сказать о вариантах вашего развития в любой стратегической игре. Таких вариантов существует всего три – раш, тех и экспанд. У каждой из этих стратегий есть свои недостатки и свои преимущества.

Первый вариант – раш (от англ. *rush* – спешка) – заключается в быстром накоплении большой армии и в атаке противника. При этом все ресурсы вкладываются в войско в ущерб экономическому и технологическому развитию. Как правило, если атака не удалась, то и вся игра будет проиграна. В Warcraft'e раш делают не часто, так как у всех рас базы достаточно хорошо защищены, и существует лишь несколько комбинаций респаунов (начального расположения баз), при которых данная стратегия эффективна.

Второй – тех (от англ. *technology* – технология). Он заключается в достаточно быстром технологическом развитии с целью получения мощных юнитов, изначально недоступных игрокам. Благодаря своим боевым характеристикам (атака, защита) или магическим способностям они могут просто снести армию противника, который еще не в состоянии производить контр-юнитов того же уровня развития.

Третий вариант – экспанд (от англ. *expand* – развиваться). В данной стратегии упор делается на экономическое превосходство. В самом начале игры крафтер ставит вторую базу с целью увеличения притока золота. В будущем это позволит произвести большую армию, сделать ей достаточно много апгрейдов (улучшений) на атаку или защиту и в итоге задавить противника этим мегавойском.

Следует отметить, что каждая стратегия дает преимущество в свой период времени. Так, раш силен на начальном этапе игры, тех – на среднем, экспанд – на среднем и позднем. Право выбора остается за игроком.

Кроме вышеперечисленных факторов, существуют множество других: разведка, выбор места/времени боя, позиция юнитов, постройка правильной контр-армии и т.д. Но это уже выходит за пределы данного материала, поэтому для более глубокого ознакомления с предметом рекомендую обратиться к игровым стратегическим интернет-порталам или ждать нашего следующего специального выпуска.

FuDeS)Zerkella

количеством юнитов. Часть из них вполне способна дожить даже до финала матча. Обычно все разборки происходят при участии примерно полутора-двух пачек воинов и магов (пачка = 12 штук), лишь в затяжных играх численность доходит до трех пачек. Это связано прежде всего с ограничением юнитов – максимум 100 единиц еды (надо же их как-то кормить, причем мелкие требуют 1 единицу, а крупные могут кушать за восьмерых). Кроме лимита, есть еще такое понятие, как «апкип» (upkeep), – плата за содер-

Побитый медведь отступает н

Тех – Орк идет в быстрый второй таер

ZyXEL
Unleash Networking Power

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

Суперфайний конект Надшвидкий Інтернет

модеми серії
OMNI ADSL

OMNI ADSL USB

OMNI ADSL LAN

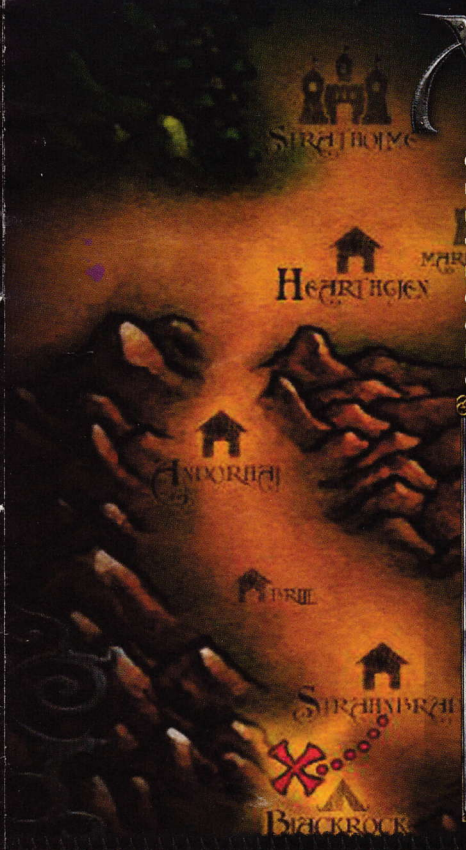
Дистриб'ютори:
ІКС-Мегатрейд т.(044) 538-00-06 **МТІ** т.(044) 458-34-34

Авторизовані партнери:

Донецьк: АМІ т.(062) 385-48-88, **Мережа комп'ютерних салонів SPARK** т.(0622) 90-58-46, **Техніка** т.(062) 385-82-55; **Запоріжжя: Фотокомп** т.(0612) 12-49-04; **Київ: Брейн комп'ютерс** т.(044) 239-25-87, **ВалТек** т.(044) 229-40-33, **Версія** т.(044) 554-27-47, **Гранд-Сервіс** т.(044) 456-47-77, **Еверест** т.(044) 464-77-77, **Енглер-Україна** т.(044) 568-58-68, **Енран-Телеком** т.(044) 244-93-68, **Інкософт-Телекомунікація** т.(044) 235-28-33, **Ітел Лтд** т.(044) 237-72-09, **Комтехсервіс** т.(044) 236-88-00, **K-Trade** т.(044) 252-92-22, **Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка"** т.(044) 236-20-92, **Навігатор** т.(044) 241-94-94, **Промрегіон** т.(044) 249-71-29, **Мережа магазинів "Фокстрот"** т.8-800-500-15-30, **Мережа магазинів "Юнітрейд"** т.8-800-507-70-70; **Миколаїв: АДМ** т.(0512) 47-22-81; **Одеса: Н-БІС** т.(048) 777-70-70, **Неолоджик** т.(048) 728-37-28; **Суми: Демекс комп'ютер** т.(0542) 60-11-11; **Харків: Спецвузавтоматика** т.(0572) 19-15-05, **Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка"** т.(0572) 14-95-21; **Хмельницький: 2СТ** т.(0382) 70-07-07

Нові пригоди Хрюнделя та Лохматого шукайте за адресою: OMNI.ZyXEL.RU

Стратегии и тактика игры



Многие люди, приступая к сетевой игре в Warcraft, просто теряются – перед ними открывается огромный набор вариантов игры. Мультиплеер позволяет использовать большое количество различных стратегий и тактик, которые сильно зависят от того, какой расой играете вы и какой – противник. Ну и, конечно, все это варьируется от карты к карте.

В мультиплеере случаются забавные ситуации. Например, на турнире «LG Cup» в Киеве FuDeS)Tresh играл против семилетнего парнишки. Скилл игроков было явно неравен – и через десять минут Треш уже добивал последние вражеские здания противника. Проникнувшись ситуацией, противник встал, подошел к Трешу и удивленным голосом сказал: «А как же полчаса на расстройку»? …И тут уже растерялся Треш…

Вот мы и хотим познакомить вас с основными направлениями игры, чтобы любой мог выйти из «chobo» (кор. – *ламер*) в «hasu» (кор. – *хороший игрок*), а потом, может быть, и в «gosu» (кор. – *бог игры*).

Но прежде всего следует усвоить одну вещь: в Warcraft'e многое решает так называемый «счет». Опытный игрок полностью знает свой расклад по количеству юнитов, зданий, золоту и дереву на первые 5 минут (то есть на четверть игры, поскольку средняя партия длится 20 минут), а далее довольно точно может предугадать развитие ситуации. В этом и заключается смысл учета ресурсов и времени. Частично это приходит с опытом, частично – благодаря наблюдению за демками отцов Warcraft'a.

Но будьте готовы к тому, что схватки начинаются сразу после начала игры, ведь все юниты используются по максимуму – и для работы, и для ведения боевых действий.

Сначала игроки пробуют друг друга на зуб в небольших схватках (конечно, откуда же при старте игры возьмется большое количество войск?), но со временем численность армий возрастает. И вот когда война ведется уже не одним юнитом, а целыми армиями, начинает играть свою роль подготовленность игрока ко встрече с противником – его стратегия и тактика.

Стратегия сводится, прежде всего, к тому, как именно развивается база, какие войска и в каком количестве строятся. Тактика же (часто ее называют контролем) проявляется в поведении игрока непосредственно во время боя – это управление группами войск, их расположение на поле, выбор целей атаки и использование магии.

Таким образом, правильные *счет, стратегия и тактика* – это и есть ключ к успеху. Очень непонятно и сложно? Не-е-ет, на самом деле все легко – просто читайте дальше.

з 15 грудня до 15 січня 2004 року

diawest
www.diawest.com

Комп'ютерний світ

Пам'ятай про новий рік!

КОЖНОМУ ПОКУПЦЮ пляшка шампанського в подарунок!*

*при купівлі більше ніж на 300 грн.

5% знижка на всю продукцію

в мережі магазинів "Комп'ютерний світ"

Інформаційна служба DiaWest:
Київ ..... тел. 455 66 55
Україна ..... тел. 8 800 302 302 0
(безкоштовні дзвінки)

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.

intel inside H T pentium 4

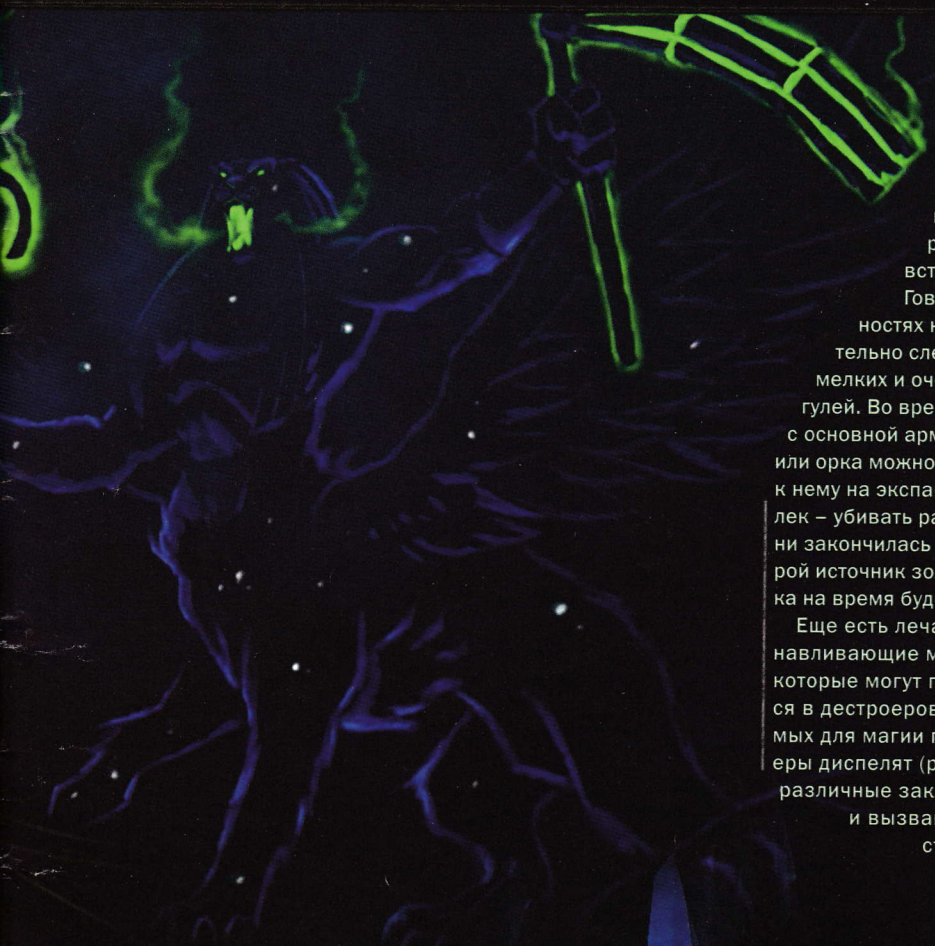
Київ, Луцьк, Херсон, Івано-Франківськ, Миколаїв, Рівне, Чернівці, Дніпропетровськ, Вознесенськ, Чернігів, Харків, Дніпродзержинськ, Хмельницький, Запоріжжя, Макіївка, Донецьк, Конотоп

UNDEAD

НЕЖИТЬ

Я уже слышу крики из зала: «Imba & Disba!». Ну, немного не так. Имбаланса и дисбаланса сейчас достаточно мало – нельзя выделить расу, которая бы явно превосходила все остальные.

Так что более правильными будут возгласы типа «Hero nuke!». Да, нежить берет именно тем, что нюкает (убивает) героев противника. Ни у одной другой расы нет такого набора целенаправленной смертельной магии, к тому же дальнего действия. Койл + нова снимают половину жизни противника и замедляют его. Часто к ним



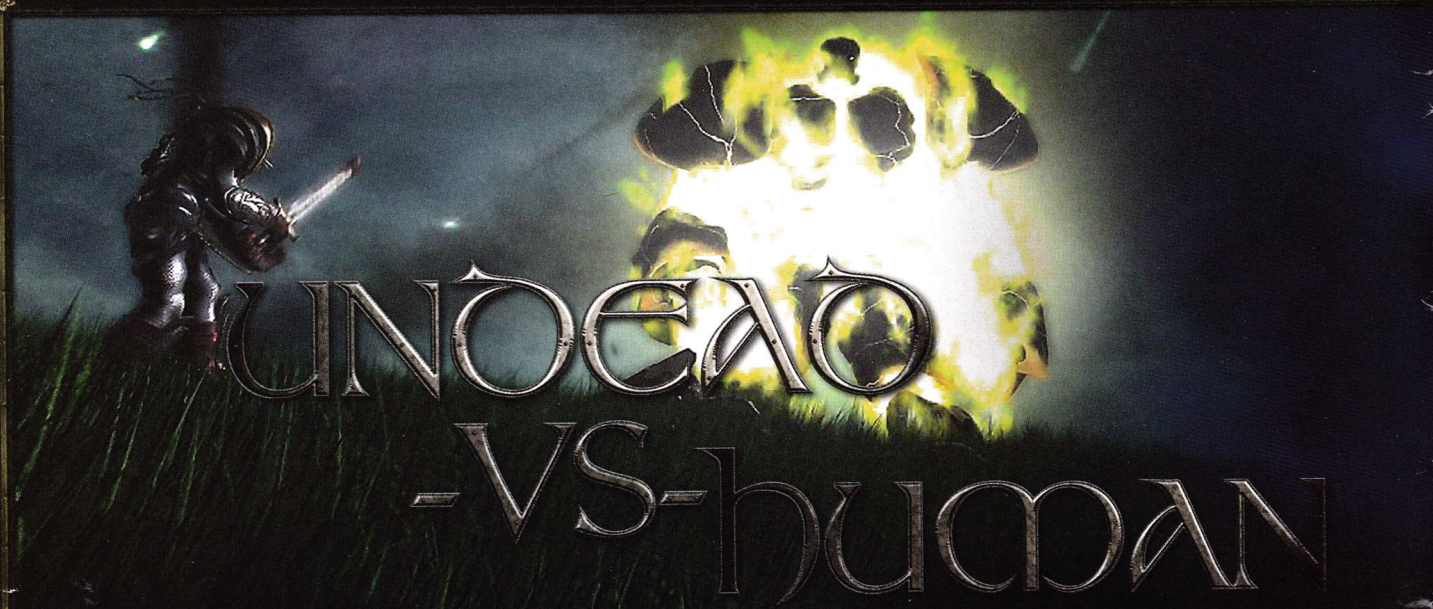
добавляется и импейл, вообще останавливающий на месте. Чужой герой может умереть, так и не вступив в бой.

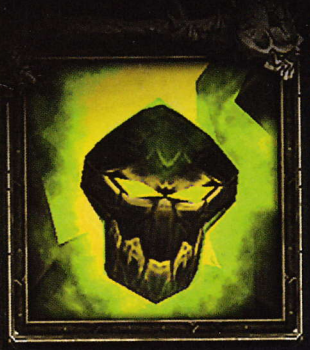
Говоря об особенностях нежити, обязательно следует отметить мелких и очень быстрых гулей. Во время битвы с основной армией хумана или орка можно отправить к нему на экспанд парочку гулек – убивать рабов. Как бы ни закончилась битва, а второй источник золота противника на время будет блокирован.

Еще есть лечащие и восстанавливающие ману тележки, которые могут превращаться в дестроеров – неуязвимых для магии птиц. Дестроеры диспелят (развеивают) различные заклинания и вызванные существа типа скелетов, водяных элементалей и т.д.

Что касается магов нежити, то наиболее яркими являются банши – первое же заклинание curse (проклятие) позволяет снизить боеспособность армии противника на 30%! А после двух апгрейдов вы сможете вселять баншей в чужих юнитов, заставляя наиболее сильные войска оппонента просто переходить на вашу сторону.

В магазине, который нежить может строить у себя на базе, продается жезл для поднятия скелетов (которые используются в качестве щита при крипинге монстров) и «просветлялка», позволяющая видеть невидимых юнитов (однозначный must have в игре против эльфов). Ну, а еще очень стратежной штукой является свиток лечения – он появляется на третьем таере (после второго апгрейда главного здания), и нежити не надо бегать по карте, чтобы его купить.





Игра против хумана довольно проста в плане стратегии, но сложна тактически. В предTFT'шные времена нежить просто стонала в этом матчапе (matchup – игра одной определенной расы против другой определенной расы). Небезызвестный андед 4K.Tillerman даже написал открытое письмо в Blizzard, где указал на явный дисбаланс, в частности на невозможность остановить хумановский FE (Fast Expand – нычка, карман, экспанд; вторая база для добывания золота, которая ставится в самом начале игры).

И только после ответа с хорошей стратегией от русского игрока Zaratustra андеды вздохнули с облегчением. К слову, перешедший на хуманов Tillerman так и не смог выиграть этой расой отборочных WCG в своей стране. Ибо надо дело делать, а не жалобы в Blizzard строчить☺.

Итак, ближе к делу. В зависимости от карты – но, скорее всего, на Lost Temple и Plunder Isle – хуман попробует поставить Fast Expand. На других картах он тоже будет это делать, но чуть позже – в середине игры. Стратегия нежити в такой игре подобна поведению стильных товарищей «Men In Black» – появляться из ниоткуда, уходить в никуда.

MiB'ом в этот раз выступает первый герой DK (Death Knight), который сразу же бежит к армии противника. Его задачей в случае FE является убийство рабов. Для этого он может поднимать скелетиков и добивать койлом пеонов, у которых остается менее половины жизни. Это заставит хумана вести с базы всё новых рабочих и, соответственно, будет оттягивать апгрейд его главного здания – а значит, и появление второго героя.

Первым героем в 95% случаев является Архимаг. Его войско нельзя атаковать гулями, так как два элементаля и сам Архимаг очень быстро убивают их точечным огнем. Можно отвлечь хумановскую армию при помощи DK – она погонится за вашим героем, а в это время вы приведете на вражеский FE пятерку своих гулей. Уж поверьте мне, они там устроят пиршество. Это наилучший вариант, при котором противник вполне может лишиться FE. Хотя, скорее всего, FE все-таки устоит.

Койл + нова – Архимагу уже не убежать

Есть и второй вариант: если хуман не ставит Fast Expand, то DK наматывает круги вокруг его армии, а когда тот занимается убийством крипов (creep – нейтральный монстр), наш герой добивает их издалека койлом. Это плюс опыт вашему герою – и минус опыт герою противника. К тому же, такая ситуация очень нервирует врага (ожидайте сообщения типа «f***ing noob!»). Главное – не слить DK, ведь он вполне может получить по голове молотком от MK (Mountain King), некстати вышедшего с базы.

Впрочем, во время всех этих действий на базе нежити производится фаст тех (fast tech – быстрый технический апгрейд). После получения третьего таера гули становятся быстрее по скорости и атаке на 25% (апгрейд Frenzy), а из обсидиановых статуй (тележек, как говорят в народе) смогут вылетать дестроеры. Только они спасут отца русской демократии от элементалей и противной магии (как правило, замедления). Не забывайте во время теха наведываться к оппоненту на экспанд – DK + Lich за десять секунд убивают там всех рабов и быстренько сматываются (ожидайте сообщения «f***ing noob!» в два раза чаще).

Третьим героем, как правило, является CL (Crypt Lord), выступающий танком. В битве его выводят вперед, чтобы первый удар противника обрушился на него – Crypt Lord очень мощный и способен принять на себя всю атаку. Тем более что сзади его отличненько вылечит DK.

Тактика большой стычки требует контроля и правильного расположения юнитов. Впереди идет CL – он сразу же делает импейл, что останавливает армию хумана. По бокам забегают гули и начинают быстренько всех кушать. Дестроеры все время диспелят элементалей, после чего занимаются убийством melee-юнитов (футменов, кнайтов), атака по которым у них в два раза увеличена. DK держится сзади – добивает койлом юнитов противника или лечит своих.

Необходимо проследить только за парой вещей. Не выставляйте DK вперед – в него, скорее всего, полетит молоток. А смерть DK означает и смерть армии нежити. Смотрите за тем, чтобы райфлы (rifleman – стрелок хумана) не фокусировали огонь по дестроерам. Если такое происходит – после диспела сразу отводите птичек назад. Не забывайте поднимать скелетов своими жезлами. Три героя могут поднять шесть скелетов сразу – это действительно много.

Правильный бой может свести на нет даже превосходящую армию противника (в случае с FE). Ну, а после победы в битве идите убивать экспанд противника, а к гулям дополнительно подстраивайте абомов (abomination), так как в поздней игре мелкие юниты умирают слишком быстро.

Немного отличается стратегия в том случае, если противник применяет воздушные юниты. Масс-эйр – это неприятная штука, и хуманы ею пользуются! В этом случае наилучшим выбором третьего героя будет не CL, а покупка в таверне (на картах, где таковая имеется) Dark Ranger'a. Попутно подстраиваются горгульи. Тут первой бежит Dark Ranger и кидает на птичек противника silence, после чего они некоторое время не могут схватить ваших гаргулий в лассо. Если же у вас нет возможности купить Dark Ranger'a, то гаргулий должно быть на 2-4 штуки больше, чем ястребов хумана. Можете построить и несколько паучков с сеткой, чтобы ваши гули сами справились с воздухом противника (если только там не преобладают грифоны).

Еще одной «веселой» стратегией против вас является использование хуманами танков. Очень мощная броня делает их уничтожение долгим и нудным делом. Так что, когда пяток таких паровозов прибывает на базу, от последней ничего не остается. Контрмерой в таком случае может быть только разведка и постройка своих катапульт – единственных юнитов нежити, способных наносить танкам большой урон. Хотя, если танки не будут неожиданностью, нежить с ними справится достаточно легко.

Есть, конечно, и другие стратегии игры андеда. Например, постройка Лича и гулей с двух бараков с последующим рашем на главную базу хумана. Под непрекращающейся новой мелкие юниты противника гибнут пачками.

Но в подавляющем большинстве игр вам придется применять именно указанные выше методы быстрого теха и трех героев. Так что рекомендую отточить эту стратегию + научиться контролировать войско, что в совокупности и принесет вам победу над хуманами.

На одном киевском ланпарти Fix.C-club (UD) играл против GSC.Razor.C-club (Hum). Фикс полностью подавил противника, зажал его на базе, поставил свой экспанд. Игра была бы за ним, если бы хуман втихаря не затеял строительство танков. «Ту-ту!», – сказал Разор, и его дивизия въехала на базу андеда… Через три минуты хуман выиграл.

UNDEAD -VS- ORCS

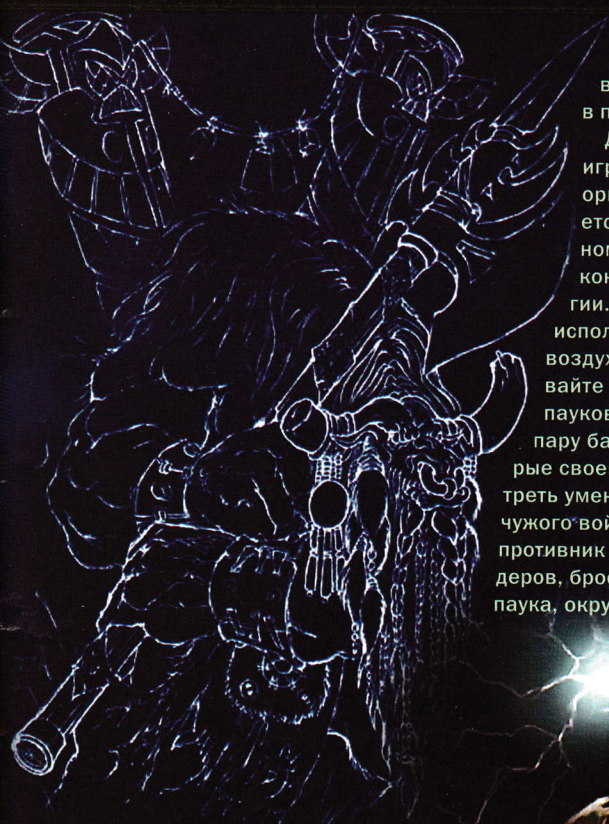
Раса орков славится очень здоровыми melee-юнитами (наземными войсками ближней атаки), а также сильной магией AoE (Area of Effect – широкая территория поражения). Потому и сложно играть против них гулями. Грунты намного мощнее. Плюс cl (chain lightning) и sw (shockwave), применяемые орковскими героями, сразу же убивают практически всех гулей.

Именно поэтому основная стратегия нежити базируется на использовании пауков. В дальнейшем же юниты и магия, применяемая против зеленых, становятся куда более разнообразными, чем в игре с хуманом.

Вначале вам следует определиться с главным героем. Им может быть либо DK, либо CL. Первый дает возможность лечить пауков, второй – выставить перед ними жучков в качестве щита. Кроме того, с CL вы можете поставить FE практически на любой карте. Оба варианта хороши, поэтому оставляем их на ваш выбор.

Прежде всего, вам следует опасаться быстрой атаки противника на базу. Аколиты, добывающие золото,– лакомый кусочек. А первый герой орка FS (Far Seer) со своими волками может вырезать их до одного еще до появления вашего героя. А засим очень желательно проапгрейдить один зиггурат на базе до морозящей вышки. Просто переключайте его стрельбу с одного волка на другого – и те не смогут догнать аколитов.

Орк бросает застройку и телепортируется домой



Так проигрыш превратится в победу.

Дальнейшая игра против орка заключается в правильном выборе контр-стратегии. Если он использует масс-воздух – увеличивайте количество пауков, добавьте пару баншей, которые своей магией на треть уменьшат силу чужого войска. Если же противник строит райдеров, бросает сетку на паука, окружает и убивает его – добавьте больше melee-юнитов и пару баншей.

Будет просто отлично, если вы используете связку DK + Lich, и Лич к тому времени получит второй уровень. Он сможет наложить фрост-армор (увеличивает защиту, тормозит атаку противника) на окруженного паука, а благодаря этому и баншам ваш юнит проживет вдвое больше.

Если вы видите шаманов – срочно нужны дестроеры (2-4 штуки), иначе через пять минут придет вся армия орка и под bloodlast (магия, увеличивает скорость атаки) снесет все на своем пути. Против тауренов очень хороши банши – они смогут переманить этих больших вояк на вашу сторону (после чего обиженный орк обычно пишет: «lol, я проиграл нубу» – и выходит). Ну, и в любом случае один-два фрост-вирма просто незаменимы – от них и грунты, и таурены распадаются буквально на кусочки.

Существуют, конечно же, и альтернативные тактики, к примеру, можно использовать гулей с DL (Dread Lord) и Lich, вооруженных свитками исцеления против AoE-магии орка. В этом случае DL кидает магию сварм (Carrion Swarm – приносит повреждения всем, кто оказался на линии ее действия), а Lich – нову, которая также снимает много жизни у тех, кто попадет в ее радиус. Гули же доедают остатки войска, попутно восстанавливая жизнь при помощи ауры вампиризма DL.

Впрочем, игра от пауков является наиболее удачным выбором. В дополнение к ней необходима лишь разведка – чтобы быть в курсе, какие именно юниты строит противник, и выбрать правильную контр-стратегию.

Вкусные фермы

Следует также опасаться застройки базы вышками. Есть ряд игроков-орков, которые специализируются именно на этом. В частности, в мегафинале WCG один из варкрафтеров успел застроить своего противника четыре раза за три игры! Вот почему орков и называют строителями. Обычно застройка происходит в первую же ночь, когда радиус обзора ваших зданий снижен. Поэтому следует время от времени проверять территорию вокруг базы одним из гулей, добывающих дерево.

Если же вы слишком поздно увидели вышки, не спешите умирать под ними, закрывая грудью амбразуру. Существует очень эффективный прием борьбы с такой стратегией. Сразу же направляйтесь на чужую базу и начинайте сносить фермы (это опыт + противник не сможет строить новые катапульты), а потом можно и вкусными рабами заняться. Хочешь не хочешь, а орку придется телепортироваться на базу – а вы тут же телепортируйтесь к себе. И пока он опять добежит к вам, вы спокойно снесете все вышки, получив на этом много опыта.

На одном турнире orky.q'zen перевозил на дирижабле своих героев, трех рабов и катапульту к базе оппонента. Цель была вполне ясна – застройка вышками. Разговорчивый Разор, стоявший за спиной и наблюдавший эту картину, не выдержал и сказал: «О, строители летят!» – за что (это ведь подсказка) был дисквалифицирован с турнира, а саму игру переиграли. Но зато фраза «строители летят» навеки вошла в лексикон украинских варкрафтеров.

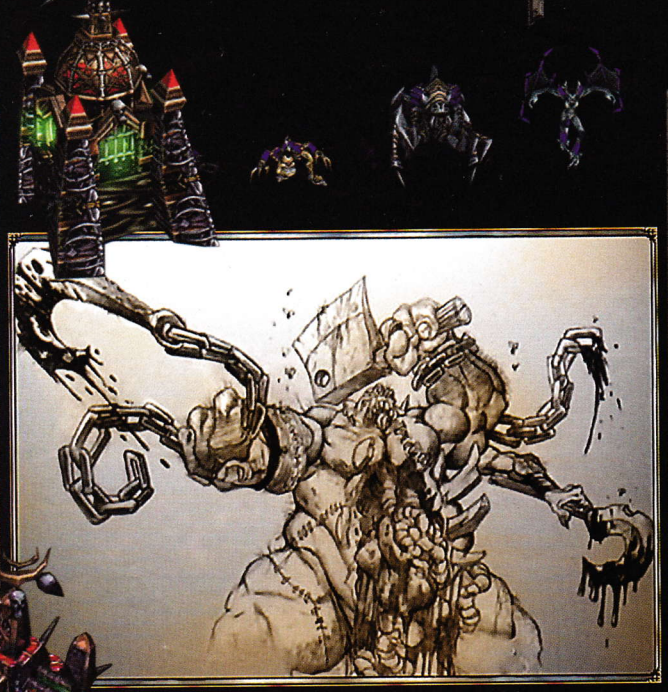
Две книжки мертвых заставляют орка позорно бежать

Undead -vs- Night Elfs

Ушастые (именно так за глаза кличут ночных эльфов остальные расы) любят использовать всякие гнусные штуки, вроде найма в тавернах различных связок героев. Именно они уважают Панду, Beast Master'а, FireLord'а, а иногда даже Goblin Tinker'а.

Кроме того, если при игре с хуманом вы бегали вокруг армии противника, а он ничего не мог с вами сделать, то тут все будет наоборот. Так что ждите гостей в самом начале игры. Скорее всего, к вам наведается DH (Demon Hunter, а по-русски просто Димка) или Warden. Первый высосет всю ману, а потом будет по одному убивать гулей. Вторая займется добиванием ваших крипов. Лучше всего половину гулей натравить на чужого героя, а со второй половиной крипиться. Только в случае с DH героя надо оставить на базе – запас маны очень важен. Можно также пойти на базу к противнику – убивать виспов.

Не забывайте купить у себя в магазине «просветлялку» – очень вероятно, что она понадобится в первую ночь, когда вы окружите юнита из эльфийского войска, а он уйдет в хайд (станет невидимым).



Гаргульи охотятся за виспами на базе эльфа

Что касается стратегии построения войска, то тут наилучшим образом зарекомендовали себя гули с последующими гаргульями с двух бараков. Гули отлично убивают лучниц, а гаргульи точечным огнем расправляются с хантрессками. Кроме того, гарги очень маневренны. Они помогут вовремя обнаружить и пресечь экспанд противника (ушастые любят втихаря где-то заложить дерево), который является обязательным моментом контроля для нежити. Идеально подходят гарги и для атак на базу противника – штук 5-7 спокойно убьют всех виспов эльфа, дав вам опыт, ослабив добычу дерева у противника и нанеся ему урон по золоту (надо же еще будет заново отстроить этих виспов).

Против эльфа наиболее часто используется связка героев DK + Lich. Warden, например, очень плохо переносит койл и нову. Не любят нову и лучницы – она ведь сразу сносит у них половину жизни. А тем временем пока лучницы, как замороженные финны, пытаются сдвинуться с места, к ним уже подбегают жизнерадостные гули. Не забывайте против Warden покупать свитки исцеления – она любит разбрасываться ножами, от чего количество хп у гулей и гарг

Главное при застройке – убить героя

Правильная позиция – гули против лучниц, гарги против дриад

резко уменьшается. Просто применяйте свитки сразу после ее заклинаний – и ваше войско будет как новенькое.

Если противник использует первым героем нанятого Beast Master'a, то наилучшим вариантом стратегии будет fast tech. На третьем таере у вас появятся дестроеры, которые без труда смогут отдиспелить весь его зверинец – мишек, кабанов и ястребов. Только не забудьте добавить гаргулий, чтобы гипогрифы не смогли моментально убить дестроеров.

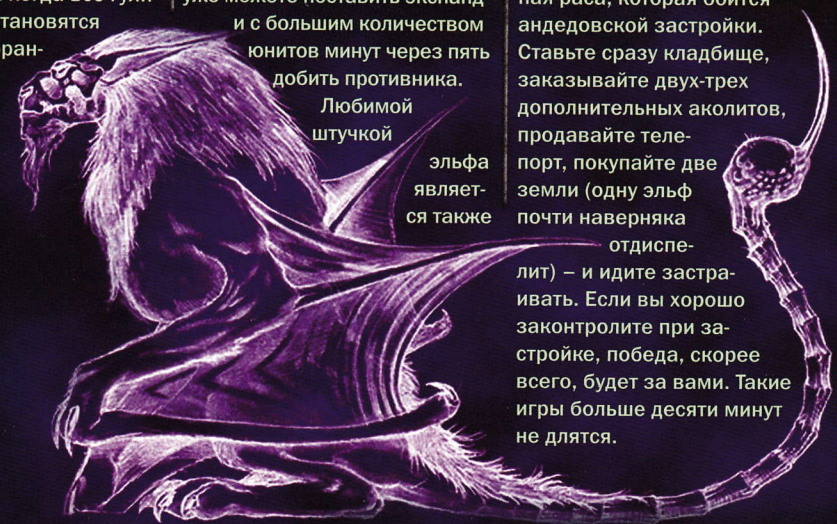
Еще одной узкоспециализированной стратегией борьбы с Бистмастером является Dread Lord. Вся соль – в fast tech'e и быстрой прокачке героя до третьего-четвертого уровня (на третьем лучше взять ауру вампиризма). DL необходимо купить свиток защиты и свиток исцеления, построить полторы пачки гулей, сделать им апгрейд на frenzy (чтобы атаковали быстрее) и добавить одну тележку лечения. Все делается очень быстро, пока армия противника состоит из одних только лучниц и хантресс с несколькими талонами.

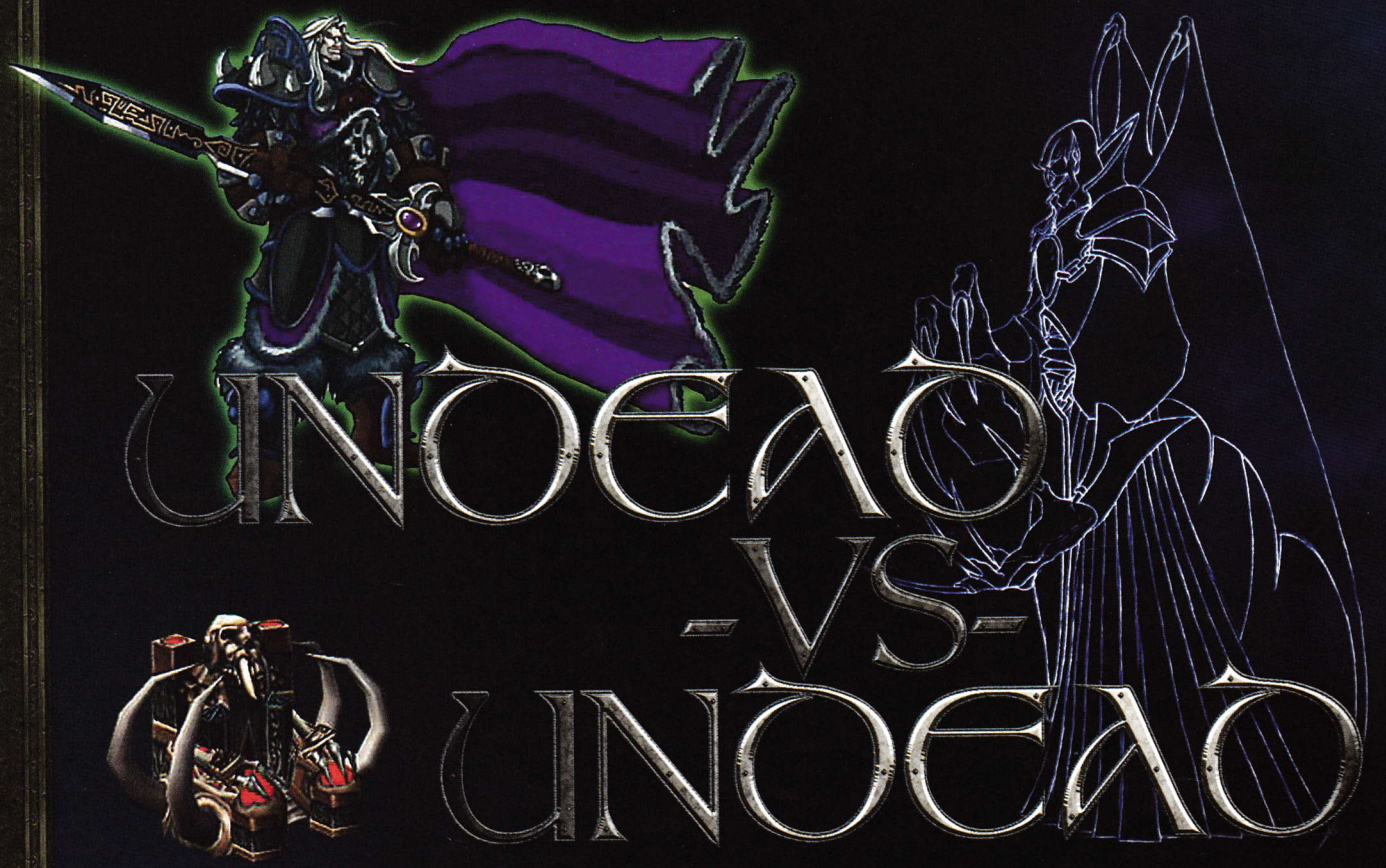
В тот момент, когда все вышеуказанные условия выполнены, можно встретиться с эльфом и дать ему бой. Противник не откажется его принять, так как при обычных условиях хантрессы всегда побеждают гулей. Но сейчас вы, во-первых, увеличиваете свитком защиту своей армии, во-вторых, за счет вампиризма и быстрой атаки гули лечат себя; к тому же сзади здоровье дополнительно восстанавливает тележка. А когда все гули становятся оранжевыми (остается мало жизни), вы просто используете свиток лечения.

Не стоит недооценивать, казалось бы, слабенькую Варденку. Во время финала ESWC Украины проходил матч FuDeS)Izual против GSC.Hot.Daw. У Изуала остались Лич и пачка гулей, у противника – только Warden. Но она одна умудрилась справиться со всеми гулями и практически убить Лича, который выжил буквально на 50 хп (при том что в начале боя было 700)

…Хантрессы умирают на глазах несказанно удивленного эльфа – и ему приходится телепортироваться и передумывать всю стратегию боя. Далее вы уже можете поставить экспанд и с большим количеством юнитов минут через пять добить противника. Любимой штучкой эльфа является также использование химер, особенно когда он все-таки смог поставить экспанд. Этих летающих страшилок с громадным уроном лучше всего усыплять – если, конечно, нет дриад, которые автоматически будят химер. Пауки против них не очень хороши (впрочем, как и вообще против эльфа), поскольку легко умирают или от медведей, или просто от фокусной атаки. Хорошей стратегией может оказаться использование гаргулий – они расправляются с химерами очень быстро. Необходимо только подлечивать их при помощи DK или свитка исцеления – ведь не с компьютером же играете, снизу по гаргам вовсю будут пулять лучницы и дриады.

Ну, и как еще один вариант вы можете попробовать застройку эльфа в начале игры. Да, да, ушастые – единственная раса, которая боится анедедовской застройки. Ставьте сразу кладбище, заказывайте двух-трех дополнительных аколитов, продавайте телепорт, покупайте две земли (одну эльф почти наверняка отдиспелит) – и идите застраивать. Если вы хорошо законтролите при застройке, победа, скорее всего, будет за вами. Такие игры больше десяти минут не длятся.





Зеркало – так называют данный матчап. Действительно, неприятно, когда твои собственные штучки используют против тебя же. Да и от уже привычного убийства при помощи койла приходится отказаться – он не действует на андедов.

Тем не менее, именно игра против нежити отличается наибольшим количеством вариантов стратегий.

В последнее время особое распространение получила стратегия использования Лича в качестве первого героя. Да, Лич оказался очень злым (конечно, не таким злым, как шпилевский Lich,– но все равно достаточно страшным) в войне с нежитью. Его нова может воздействовать сразу на большое количество гулей, он один может убить пачку гаргулий. Собственно, в этом и заключается стратегия игры.

Сначала вы штампуете свое войско гулей (можно с двух бараков) и идете к противнику на базу. Если он тоже использует Лича, то все решает контроль – кидайте нову так, чтобы она цепляла побольше гулей, затем убивайте наиболее покоцанных. Если же противник ушел в пауков – заморозьте их по одному и окружайте гулями.

Ваша задача – побыстрее прокачать Лича. Своего, конечно, не чужого☺. Если противник использует DL, держите гулей возле своего Лича. Переживите два sleep'а, не дайте окружить героя – и победа будет за вами. Далее добавьте в армию DK (ведь ваш первый герой очень слабенький, его надо лечить) и продол-

Два Лича – теперь все решит контроль

Двух драконов противник явно не ожидал

Сносить фаст экспанд уже поздно

жайте атаковать противника. Запомните: при должном контроле один Lich может разобраться со всеми гулями и гаргульями противника. Надо лишь проследить, чтобы DK не умер, да обеспечить небольшую армию, которая путалась бы под ногами противника.

Если Лича используют против вас, будьте готовы закупаться свитками лечения. Или же постройте много-много дестроеров (штук пять-семь) – на них магия не действует. Не забывайте, что дестроеры бьют вдвойне сильней, если у них есть мана. Поэтому, имея штук пять тележек, вы можете проделать следующее: создать одного дестроера, выпить им ману у тележки, из нее сделать еще одного дестроера и выпить им ману у следующей тележки – ну, и так далее. Такие полные маны птички способны за несколько секунд положить две пачки гулей противника.

Главное в стратегии игры за Лича – контроль противника и постоянные атаки, которые не давали бы ему собрать контрармию.

Кроме того, вы можете использовать Dread Lord'a. Его первая магия sleep позволяет усыпить, а затем окружить и убить героя противника. А без героя армия в Warcraft ничего не значит. В дальнейших битвах (после того как вы прокачаете DL до третьего левела) из-за слипа чужой герой может вообще проспать бой, так и не применив своей магии. Ну, и ультимат – заклинание, появляющееся после достижения героем шестого левела,– у DL является одним из самых страшных в игре. Огненный инфернал падает с неба в гущу врагов, причиняет им нехилые повреждения, останавливает на несколько секунд, обжигая всех, кто находится вокруг. Да еще и сам по себе раздает такие удары, что мало не покажется.

Crypt Lord'a очень хорошо ладит с пауками. Он выставляет своих жучков вперед, а пауки точечным огнем убивают гулей противника. Кроме того, позже он может получить магию импейл, которая на ходу остановит бегущих гулей и даст вам время для перегруппировки армии или для спокойного уничтожения войск противника. Этот герой послужит и для постройки FE, благодаря которому в дальнейшем вы сможете добавить в армию дорогих Frost Wyrm'ов. И противнику будет нереально сложно что-либо им противопоставить. Тем более что ваши пауки с сеткой опустят на землю чужих гаргулий – и те не смогут ничего сделать драконам.

DK не так популярен, как предыдущие герои, но и он частенько используется в данном матчапе в качестве первого героя. С ним могут идти либо гули, либо пауки и потом Frost Wyrm'ы. С гулями армию DK догнать очень сложно (ведь у него есть аура ускорения), он может совершать быстрые набеги на чужой экспанд, полностью вырезая всех аколитов. Да и гули после frenzy очень быстро справляются с вышками на экспанде. Что касается пауков и фроствирмов, то прокачанный DK вообще лечит их как сумасшедший – а это ой как не нравится противнику.

Нельзя не отметить стратегию с использованием некромансеров. Все очень просто: быстренько строите много гулей, тележку для восстановления маны, 4-5 некросов –

Давным-давно, еще во времена начала Warcraft'a, в письме Tillerman'a к Blizzard было сказано примерно следующее: «Раса андедов на данный момент все еще не сбалансирована. Нежить хуже Хуманов, Нежить лучше Орков, Нежить примерно равна Эльфам. И только в матчапе Нежить vs. Нежить был достигнут идеальный баланс! Хвала Blizzard!» ☺

и мчитесь на базу к противнику. Там с кладбища сразу поднимаете тучу скелетов, а когда он телепортируется, ваши и его гули начинают умирать, то из них встают все новые и новые скелеты. Через полминуты на базе хозяйничает просто море восставших из ада, а испуганный насмерть герой противника «прячет тело жирное в утесах» где-то далеко в лесу за рудником. Главное – это успеть, пока не появились дестроеры. И это вполне достижимо: некромансеров можно строить на втором таере, дестроеров же – лишь на третьем, и то лишь после длительного апгрейда.

Впрочем, самое интересное в данном матчапе – это, как я уже говорил, зеркало. Против вас будут делать то же самое, что и вы. А потому готовьтесь испытать на себе свои же тактики – и будьте готовы противопоставить им адекватный ответ. Тут уже выиграет тот, кто хитрее и у кого контроль лучше.

Важно не превосходство по войскам, а превосходство по контролю

Орки славятся двумя вещами – вышками и… улучшенными вышками! Да, раса зеленых человечков всегда любила эти незамысловатые постройки, с помощью которых можно быстро возвести второе поселение прямо на базе противника.

Кто-то говорит, что застройка – это чит и номаннерство (от англ. *no manner* – отсутствие манер, невежливое поведение), кто-то – что вышки являются боевым юнитом и их надо использовать. Мы не будем спорить, тем более что можно быть уверенным: среди орков «строители» не переведутся никогда.

Однако вышки не всегда использовались только для застройки противника. Старожилы помнят War3: RoC, в котором за убитых вышками крипов герой получал опыт (это было исправлено лишь в каком-то из поздних патчей). И было чудом, если орк в первую же ночь не застраивал драконий центр карт Frost Sabre и Legends. Ведь на Frost'e можно было прокачать героя уровня эдак до третьего и отхватить папские артефакты. А на Legends кроме драконов к вышкам выманивались еще и крипы с близлежащих рудников. После чего герой с утра второго дня уже имел пятый левел, а его инвентарь был нашпигован артефактами так, что только держись. Ну, а на рудниках к тому времени вовсю работали два экспанда.

Постепенно, с патчами 1.01-1.17, вышки претерпели ряд изменений. Сначала за убитых ими юнитов перестали давать опыт, что значительно ослабило желание растыкивать их по всей карте. Затем башням поправили тип армора с fortified (армор зданий, значительно снижающий урон от обычного войска) на hard (стандартный армор всех боевых юнитов, получает 100% повреждения от обычного войска). Таким образом, борьба против башен стала уже не такой суицидальной. Впрочем, и сейчас застройка используется достаточно часто, а потому мы не можем обойти стороной эту стратегию.

Существует ряд игроков-орков, которые в обязательном порядке используют застройку – независимо от расы противника, карты и положения респаунов. Эта стратегия отточена до последней мелочи. Наиболее известный из мировых игроков данного направления – это mTw.Taker. Он и сам не может понять, как ему удается застраивать до сих пор, если все заранее знают его тактику. Из украинских игроков такой же славы «строителя» добился киевлянин Yogurt.C-club

Итак, если не ставить застройку самоцелью, то существует несколько вполне определенных ситуаций, в которых такую тактику лучше всего использовать. Наиболее удобная – когда противник находится на ближнем респауне и разведка докладывает, что он ушел в фаст тех. Как правило, так поступают орки, желающие выйти в быстрых виверн, или эльфы, перепрыгивающие через лучниц и хантресс и строящие сразу медведей/дриад. В этом случае не застроить – просто грех.

Нежить застраивать несколько сложнее – она обязательно ставит барак (дерево добывать-то надо), и юниты для защиты у нее есть всегда. Поэтому в данном случае застраивать рекомендуется без особого шума и желательно ночью.

Сложнее всего с хуманом. У него боевыми являются все юниты – даже двадцать человек рабов могут превратиться в милицию и выбежать на помощь регулярному войску.

Существует несколько вариантов застройки. Первый – тихая застройка. Вы делаете апгрейд главного здания, крипите монстров. В общем, все как обычно. А где-то в середине ночи берете трех рабов и ставите ими вышки так, чтобы их не видели здания противника. Именно так поступают при игре против нежити, хумана, а также против орка и эльфа, которые не ушли в фаст тех. После достройки первых

вышек ставите следующий ряд – уже в поле зрения противника, так как теперь он вам не особо страшен. На базе заказываете две катапульты – скорее всего, игра уже выиграна, остается лишь довести осаду до конца.

Главное теперь – не проиграть бой. Противник телепортнется домой и возьмет для битвы максимум войск – все-таки решается исход игры. Деритесь как обычно, только не дайте убить своего героя или заставить его телепортироваться. Не забывайте управлять вышками – их огонь должен быть сосредоточен на тех юнитах, которые больше всего боятся пирсинг-атаки (например, хантрессы эльфа). Преимущество на вашей стороне – противнику придется бороться против вашего войска и вышек и, кроме того, пытаться отменить следующие постройки. Если вы заставите его отступить на базу, игру можно считать на 95% выигранной – будучи зажатым, противник мало что сможет сделать.

Существует еще так называемая наглая застройка. В ней орк фактически ставит на карту все, так как вообще не идет во второй таер. Возводите барак (можно два), копите море грунтов. Затем берете пять-шесть рабов и сразу идете с ними на базу к противнику. Время выхода лучше рассчитать примерно так, чтобы прийти под конец апгрейда вражеского здания. Тогда у противника еще не очень много войска, нет второго героя и не построены технологические штучки. Рабы, не особо стесняясь, сразу же ставят, минимум, пять вышек практически впритык к его зданиям, а грунты начинают ломать все, что попадется им под руку (точнее говоря, под топор). Желательно сделать апгрейд на pillage – тогда за каждый удар по чужому зданию вы будете получать немного золота и дерева.

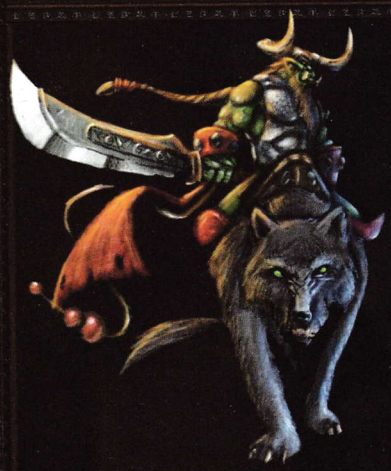
Выдержать такую атаку сложновато. Конечно, герои у вас менее прокачаны, но войск-то будет больше. Кроме того, противнику надо что-то думать по поводу построек. Ведь они через полминуты грозят превратится в очень неприятные вышки, под огнем которых будет находиться практически вся база – а отойти-то будет некуда.

Существует еще несколько видов застройки. Например, высадка катапульт из дирижабля, которые прорубают дырку в деревьях за его рудником. Там впоследствии и возводятся вышки. Или вот еще: можно послать одного пеона сделать проход в тех же деревьях.

И хотя эти варианты зависят от карты и положения на ней, но застройка в общем является одним из сильнейших орудий орка, приносящих ему весомую часть побед.

Ну, и невозможно не упомянуть улучшенные вышки, имеющие fortified армор. Этот апгрейд, доступный орку на третьем таере, намного повышает их защиту. А потому к вашему экспанду, оснащенному двумя-тремя улучшенными вышками, нечего даже и думать подойти без специальных осадных орудий.

Из дополнительных фич орка наиболее яркой (точнее говоря, ярким) является Таурен. Если его раскачать до шестого левела, он становится просто неубиваемым. Во-первых, к тому времени у него появятся сильнейшая магия, которой он валит юнитов противника десятками. Во-вторых, благодаря своей ауре он начинает бегать как сумасшедший – и при такой крейсерской скорости его очень проблематично догнать. Ну а в-третьих, после получения ультимативной магии шестого уровня противник не будет получать за его убийство ни капли опыта – герой просто возрождается через несколько секунд, имея при этом полный запас жизни и маны, и только тогда у врагов появляется шанс убить его по-настоящему. Но для этого нужны еще две пачки юнитов, которые Таурен положит на ура, а в последний момент телепортнется домой, оставив оппонента с носом.



ORCS -VS- NIGHT ELFS

«Грунтопульты» – это слово знают все орки, это слово знают и все эльфы. Означает оно то, что означает: грунты + катапульты. Первые выступают идеальным щитом, который не пропускает войска эльфа назад к вашим магам и героям (а они, как правило, слабее эльфовских). А вторые издалека отлично убивают хантресс, дриад и талонов, нанося им громадный урон: те не просто погибают, ложась на землю трупиком, а буквально разлетаются на куски.

Грунтопульты – одна из самых страшных тактик орка в войне против эльфа. Ради нее не надо затевать никакой специальной стратегии. Грунты строятся в бараках и используются от начала игры и до самого ее конца. Они отлично справляются с лучницами, а большой запас здоровья позволяет выдерживать атаки хантресс, талонов и дриад, выступать против медведей и гигантов. Катапульты появляются в том же бараке – но лишь на втором таере.

Начальный герой орка легко предсказуем – это Far Seer с волками: очень уж зверушки хороши в войне против лучниц, а также для разведки и добивания едва живых юнитов противника. К герою, как правило, достраиваются два-четыре грунта, после чего идет апгрейд до второго таера. Необходим и второй герой, так как одному Фар Сиру против эльфа не выстоять. И если со стороны оппонента выступает Варден, то она даже на первом уровне вполне может убить FS своим ножиком. Если же это Demon Hunter, то он сожжет всю ману, а потом, пользуясь скоростью и большим уроном, будет гоняться за вашим Фар Сиром по всей карте. Как бы то ни было – неприятно в любом случае.

Знаете ли вы, что: *изначально после выхода Warcraft III: TFT у нежити в магазине продавался напиток восстановления маны, а у орка – просветлялка (Dust Of Appearance). И лишь в последующем патче они поменялись местами*

В качестве защиты необходимо использовать свою базу: прятаться между ферм, в которые садятся крестьяне для атаки бегущего за вами героя. И не забудьте вовремя поставить магазин, так как горшочки с лечением – главная штука в арсенале орка.

Против эльфа орку очень недостает просветлялки. Да, это не нежить, у которой в магазине сразу же есть Dust of Appearance, а позже появляется еще и возможность строить шейдов (Shade – юнит, который показывает все невидимые войска противника). Поэтому против орка часто практикуют (особенно в пер-

Грунтопульты в действии

вую ночь) уход в тень. Вы почти убиваете лучницу или хантресску, а она – раз! – и прячется. Можете теперь хоть до утра стоять и ждать, когда же она появится. Обидно.

Однако и с этим можно бороться. Если уж такое произошло, просто оставьте возле того места волка или же грунта – и продолжайте бой. Не спускайте глаз с позиции – рано или поздно эльф попробует отвести юнит домой лечиться. Тогда и добейте его. И не забывайте про Фар Сира – с его дальней атакой он может сам успеть сделать решающий удар.

Вторым героем, как правило, выступает Shadow Hunter. Он может лечить армию (что очень полезно в борьбе против ножиков Варденки), а может ставить стреляющие палки (они наносят большой урон хантрессам, дриадам, талонам). Как вариант неплохо выглядит и Таурен – он достаточно силен, и даже Варденке придется потратить немало времени и сил, чтобы его убить. И вообще, это непередаваемое зрелище, когда Таурен под блудластом с навешенным на него щитом из молнии (аххх, как шаманы постарались) врывается в толпу лучниц и устраивает там беспредел…

Примерно в момент завершения апгрейда главного здания необходимо начать контролировать экспанды эльфа. Он очень любит быстренько заложить дерево где-нибудь на близлежащем руднике и получать дополнительное золото. Поэтому время от времени отправляйте двух волков на разведку возможных мест второй базы.

Юнитами усиления орковской армии чаще всего являются райдеры (wolf riders). Они получают сниженный урон от лучниц и талонов – и в то же время могут ловить в сетку убегающих эльфиек или недобитых героев противника. Дополнительно к ним подстраивается один-два кодо (Kodo Beast), которые дают общее увеличение атаки войска. И в случае чего могут скушать несколько жирных юнитов противника – хантресс, медведей или гигантов (только если эльф не успел проапгрейдить тех для защиты от подобных действий). Все это заметно ослабляет чужую армию.

Неплох против эльфа и воздух. Тем более он понадобится, если противник затянул игру, и у него появились химеры. Два бэтрайдера моментально расправляются с химерой – главное лишь разведывать волками и не прозевать момента, когда они понадобятся. Виверны же отлично разделываются с хантрессами, дриадами и талонами. Правда, и сами очень чувствительны к пирсинг-демеджу, а потому используйте виверн с осторожностью и вовремя выводите их из-под огня лучниц.

Таурены – must have в поздней игре. Наземные юниты боятся их как огня, а против воздуха в качестве прикрытия выступают бэтрайдеры. Единственное контр-средство эльфа против тауренов – это талоны, улучшенные до мастер-класса. Тогда у них появляется магия циклона, которой они поднимают всех тауренов, надолго выводя их из боя. Эльф вовсю пользуется проблематичным положением орка по части диспела, а потому ожидайте именно такой ситуации.

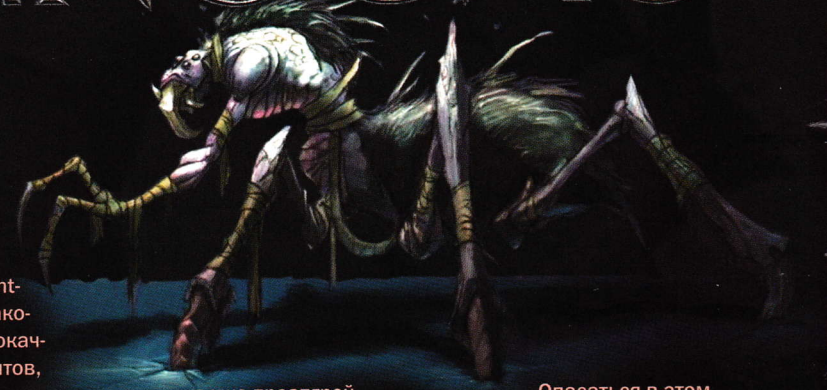
Как бороться? Либо все-таки поставить шаманник и построить парочку диспельщиков. Либо убивать талонов и держаться до тех пор, пока таурены не опустятся на землю. Кстати, не забывайте, что наложенная на вас талонами магия ослабления защиты держится очень долго и, помимо основного действия, позволяет противнику видеть ваши войска. Поэтому никогда не берите на секретные вылазки армию под этим заклятием, так как такие акции попросту не будут секретными☺.

Никогда не забывайте об использовании бэтрайдеров для уничтожения зданий противника. Ведь после апгрейда на liquid fire они не дают виспам чинить атакуемую постройку. Это заставляет эльфа либо телепортироваться, либо в быстром темпе бежать домой – спасать базу. Телепорты, кстати, не бесконечны, так как обходятся по 350 монет каждый – и в итоге эльф просто не будет успевать добегать.

Очень хорошо мышки показали себя в рамках стратегии использования Блейд Мастера (Blade Master), которого сейчас не часто увидишь в героях орка. Первым спеллом ВМ вы берете невидимость и сразу же несетесь к эльфу убивать его лучниц или виспов. На базе делаете апгрейд безо всякого барака, так как главной задачей является выход в третий таер. Возле главного домика можете для надежности воткнуть пару вышек: «Но пассаран!» – эльф здесь не пройдет. Ну, а дальше тактика одна: прибегаете, убиваете виспов, уходите в невидимость, убиваете лучниц, уходите в невидимость. Эльф ничего не может сделать.

Когда же на базе накопится пять-десять бэтрайдеров и виверн – смело отправляйте их громить строения эльфа. Там уже будет стоять невидимый ВМ – ждать телепорта противника, чтобы приняться за лучниц. Вот и все: бэтрайдеры неожиданными налетами уничтожают здания, ВМ режет лучниц. Конечно, противник может построить три-четыре протектора (вышки эльфа) для защиты от такого харасса. Но с получением Блейдмастером шестого уровня он и сам сможет с ними спокойно разобраться: ультимат вихря наносит хорошие повреждения всем зданиям вокруг ВМ, а бэтрайдеры их добивают. И если вы думаете, что герои десятого уровня в игре один на один – это несказанная редкость, то по данной стратегии ВМ раскачается так, что в него уже новый опыт попросту не будет лезть.

ORCS -VS- UNDEAD



Игра против андеда оттачивалась орком давно и с патча 1.07 не претерпела особых изменений. Дело в том, что нежить боится чейна и шоквейва, а потому в 99% игр пойдет именно в пауков. Она будет использовать гулей исключительно для добычи дерева, в редких случаях – для обороны мэйна или экспанда. Именно этот факт и определяет основные направления действия орка.

Изначально ваш Фар Сир (а именно он будет первым героем) появится намного раньше, чем герой нежити. Этим дополнительным временем можно воспользоваться для прокачки героя (получить второй уровень и chain lightning) или же для харасса аколитов. Если вы идете в прокачку Фар Сира – берите грунтов, бегите бить крипов. Вам никто не будет мешать, ведь нежить пока еще собирает войска.

Получение второго уровня не является особой проблемой. Если же вы хотите подорвать экономику противника – бегите к нему на базу. Там стоит пять беззащитных аколитов, а у вас есть два волка и Фар Сир. Бойтесь только морозильной пушки – она способна удержать обоих волков. Не давайте зажать Фар Сира – не очень хочется менять жалкого аколита на телепорт. Если вы прибегаете на базу противника, а выпка уже проапгрейджена, можете приняться за строящийся магазин – два волка и Фар Сир отменяют его, не особо напрягаясь.

Отдельно стоит сказать про уход в быстрых виверн. Такой вариант можно себе позволить при войне против андедов, поскольку их герои появляются позже, чем ваш. А сетка у пауков доступна лишь на втором таере, который тоже идет с запаздыванием. Потому четыре ваших виверны будут летать, а противник ничего не сможет с этим сделать.

Опасаться в этом случае стоит лишь андедовской застройки зиггуратами. Для защиты от нее просто прибегите на базу противника и снесите магазин – без пятен земли нежить не способна вас застроить. А дальше уже виверны будут держать противника на базе до тех пор, пока у него не появится сетка. Вы же за это время сможете хорошо раскачать героев.

Нельзя не упомянуть и о фаст экспанде нежити. Он часто практикуется в войне против орка – особенно если первым героем

Раньше появившийся герой орка убил крипов нежити

Таурен и 4 грунта крипят сложные точки не напрягаясь

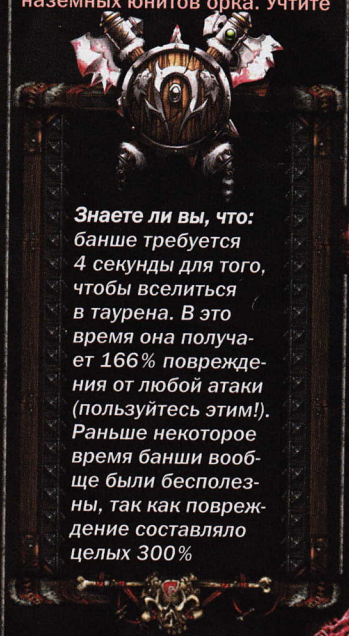
Райдеры не дают отводить пауков

выступает Crypt Lord (большой такой жук, он же таракан). Этот герой собирает множество жучков, скелетиков, два-три паука и ставит экспанд. Вам необходимо проконтролировать этот момент: вовремя прибежать, помешать закрипить рудник, отменить строящиеся башни. Атакуйте в первую очередь пауков – жук не может их лечить.

Если же вы все-таки дали поставить рудник, то теперь важно без устали напрягать нежить. Помните: орк сильнее нежити, пока у той не появится второй герой, лечилки, закапывание и т.д. Главное – нормально контролировать грунтов и отводить их на базу. Можете в данном случае применить застройку или же быстро подвезти катапульты и снести вышки на экспанде, а затем и сам голд майн.

В качестве второго героя против нежити хорошо зарекомендовали себя Shadow Hunter и Таурен. SH может превращать пауков в медленно передвигающихся жаб, свинок и т.д. Противник не может ни закопать паука, ни отвести – а вы фокусите его всей армией. Таурен же кидает shockwave или топает ногой, останавливая все чужие войска вокруг себя. Бояться надо только сочетания койла и новы. Поэтому никогда не выставляйте относительно слабых Фар Сира и SH вперед, если играете против DK и Лича. Ну и, кроме того, не забывайте о райдерах. Точно так же, как и SH, они способны сеткой остановить паука, что не даст ему закопаться. А далее уже несколько волков и грунтов убьют противную тварь.

В поздней игре потребуются бэтрайдеры против обязательных дестроеров нежити. Две штучки на каждого дестроера – и нежить не сможет диспелить ваших волков и блудласт (да, шаманы вполне пойдут, но вот witch doctors против нежити не прижились). Мышки помогут и против фрост вирмов – самого страшного оружия андедов против наземных юнитов орка. Учтите



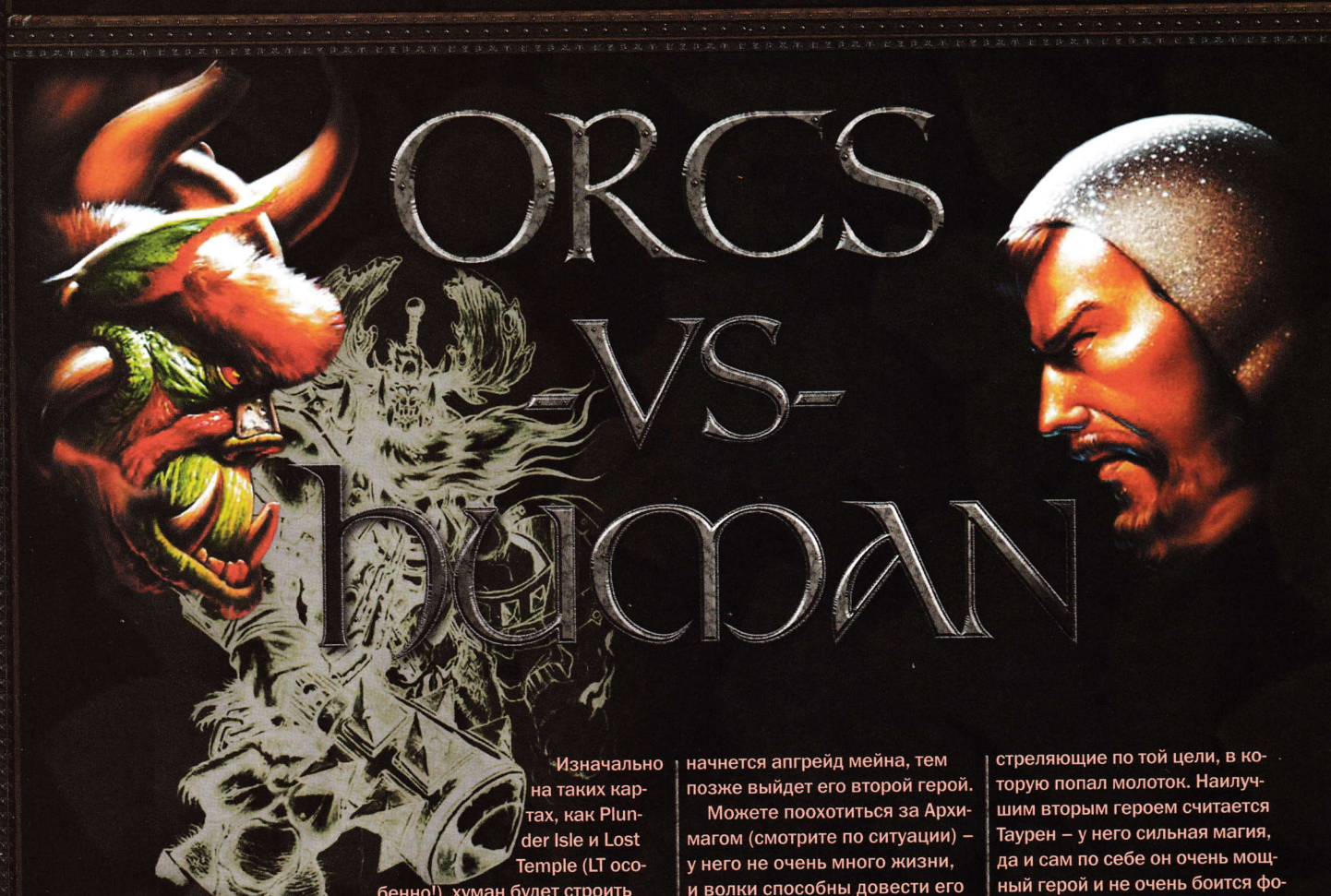
Знаете ли вы, что: *банше требуется 4 секунды для того, чтобы вселиться в таурена. В это время она получает 166% повреждения от любой атаки (пользуйтесь этим!). Раньше некоторое время банши вообще были бесполезны, так как повреждение составляло целых 300%*

только одно: пауки вполне могут выпустить сетку и схватить всех бэтрайдеров до того, как те подлетят к целям. А потому никогда не выставляйте воздушных юнитов впереди армии. Желательно, чтобы сначала Таурен топнул и остановил всех пауков, а потом уже вылетели мыши.

Отличным решением позднего боя являются таурены. Они

расправляются со всеми пауками, остановить же их нежить может только драконами (про бэтрайдеров для драконов я уже сказал) или баншами. Если видите баншей в чужой армии – убивайте их в первую очередь – иначе они вселятся в тауренов, и те будут воевать против вас. Вы же не хотите проиграть игру?

Что же касается альтернативной стратегии, то это вполне может быть Таурен в качестве первого и единственного героя орка. Все дело в том, что у андеда нет наземных юнитов, имунных к магии. Таурен пятого уровня при небольшой помощи грунтов способен уложить всех пауков и гулей, а покупной орковский орб еще и замедляет их, не давая возможности отвести назад. Плюс, качаясь без второго героя, Таурен не только не делит опыт, но и получает бонусную экспу (на втором и третьем таере больше на 20% и 30% соответственно). Так что, когда у противника будут DK третьего уровня и Лич второго, у вас уже будет толстый и страшный, практически неубиваемый герой пятого левела. Теперь просто прибегайте к нежити, уничтожайте юниты по максимуму и телепортируйтесь назад. Долго противник не протянет.



Этот матч-ап для орка один из самых напряженных. Во-первых, следует проконтролировать FE противника. Во-вторых, надо не дать ему настроить много райфлов, убивающих грунтов по одному (молоток МК им в этом помогает). И, в-третьих, нужно что-то придумать против масс-воздуха хумана, поскольку и грунты, и таурены очень быстро дохнут от грифонов.

Изначально на таких картах, как Plunder Isle и Lost Temple (LT особенно!), хуман будет строить фаст экспанд. А если не будет строить, то… такого просто не бывает – выкиньте это из головы! Так что задача орка – помешать противнику построить эксп (а может, и свой собственный возвести). Поэтому Фар Сир с волками, прежде всего, направляется на близлежащий рудник хумана, дабы поубивать рабов. Чем больше вы минуснете – тем больше оппонент потратит денег на заказ новых рабочих, тем дольше будет строиться экспанд, тем позже начнется апгрейд мейна, тем позже выйдет его второй герой.

Можете поохотиться за Архимагом (смотрите по ситуации) – у него не очень много жизни, и волки способны довести его до смерти. С маленькими или большими потерями, но хуман, как правило, экспанд все-таки ставит. Так что не отчаивайтесь, если вам не удалось ему помешать – это действительно очень сложно, и шансов преуспеть маловато. Просто убейте максимум рабов.

Знайте: в дальнейшей игре вам будут противостоять элементали, фокусящие грунтов, и сорки, накладывающие замедление. А также неприятный МК с молотком. Ну, и райфлы, стреляющие по той цели, в которую попал молоток. Наилучшим вторым героем считается Таурен – у него сильная магия, да и сам по себе он очень мощный герой и не очень боится фокусной атаки. По крайней мере, не так сильно, как Фар Сир, который во время боя обязательно должен находиться позади армии. Для противостояния сорковскому slow орку в обязательном порядке понадобится ускорялка. Ее обычно покупают оба героя. Сначала использует Фар Сир – и все грунты бегают по полю, не обращая внимания на замедление. Затем свою кастит и Таурен, давая еще 15 секунд свободы. А полминуты быстрого передвижения –

Обязательная разведка экспанда

Увидев сорок, орк ускоряет свои юниты

это достаточно много, что хорошо нейтрализует slow.

Кроме того, очень эффективными являются шаманы (только если AM использует элементалей, а не blizzard). Их желательно прокачать до второго левела, тогда у них увеличивается запас маны для диспела элементалей, да и скорость восстановления маны тоже значительно возрастает. Второй спелл (щита молнии) очень пригодится, чтобы наложить его на Таурена, находящегося в толпе противников.

В бою не забывайте о контроле – каждый юнит должен

атаковать того противника, по которому он способен наносить максимум повреждений. То есть грунты и волки по две-три штуки должны фокусить на райфлах, виверны – на магах. Следите за тем, кого атакует хуман. И ни за что не подставляйте Фар Сира – когда у него останется мало хп, все время держите его сзади. МК будет приберегать ману специально для него. Если дедушка увидит рядом с собой полуживого FS, то просто остановит его молотком, а райфлы завершат дело. И вы лишитесь не только героя, но и возможности быстро телепортироваться на базу.

Не забывайте о харассе базы хумана. Крестьяне стоят достаточно денег, но при этом они слабы и умирают пачками. Просто накладываете на Таурена щит молнии и запускаете его на дорожку, по которой носят золото. Он кастит shockwave, Фар Сир – chain lightning. Все, дело сделано: пятеро крестьян мертвы, источника золота больше нет. А грунты и волки занимаются в это время теми, кто добывает лес. Если противник телепортируется, то и вы телепортируйте войско. Идет размен телепортов, но у хумана убиты все крестьяне, а орк получил опыт. Преимущество явно на вашей стороне. Если же противник возвращается на базу по земле, убегайте, используя ускорение. Это даже лучше. И ни в коем случае не забывайтесь: убили крестьян – и все, айда домой! Сносить здания хумана слишком долго и неприбыльно.

Главное – подорвать экономику, а потом задавить в решающей битве банальным превосходством по количеству войск.

Самое сложное, с чем вам придется столкнуться, это масс-воздух. Против него бороться в лоб не получится – хавки перехватывают всех бэтрайдеров, а грифоны убивают хедхантеров. Поэтому надо поступать гибко: вводить мышей в бой не сразу, а некоторое время спустя – чтобы противник был сосредоточен на чем-то другом и не успел их перехватить. Можете добавить в армию и стрелков. Только обязательно прокачайте их до берсерков (чтобы увеличить запас жизни). И держите сзади за грунтами, включив двойное увеличение атаки. В случае масс-воздуха спасает только контроль и четкое понимание ситуации.

Такие юниты, как witch doctors, достаточно бесполезны в данном матчапе, ведь у хумана есть хороший диспел. Не часто употребляются и диспельшики, поскольку противник достаточно легко их убивает. Для защиты от конницы лучше всего использовать тауренов – они сильнее всадников благодаря своему умению критического удара. Только опасайтесь сорок – смотрите их уровень перед боем, ведь при достижении второго левела они способны моментально превратить всех тауренов в безобидных овечек.

Отлично против хумана действует стратегия быстрых виверн (особенно на картах с FE). Вы просто задалбываете Архимага, убивая крестьян, так что он не может покинуть свой второй рудник. А вскоре прилетают первые две виверны. Затем еще две, а потом еще и еще. Против них сделать что-либо достаточно сложно – райфлов в армии хумана пока нет, элементали слабы (желательно виверн под них все-таки не подставлять). Летайте с базы на базу, убивайте рабов. Это значительно снизит добычу хуманом дерева и сделает невозможной постройку большого количества стрелков. Попутно можно отменять строящиеся вышки – их виверны убивают за несколько секунд. Если вы удачно введете воздух в дело, то можете просто прижать хумана в переломный момент, не дать ему достроить достаточно райфлов и постепенно убить героев. Вот потому-то хуман и боится ранних виверн.

ORCS -VS- ORCS

Играя против орка, нужно быть готовым к нескольким вариантам развития событий. Все эти варианты направлены лишь на то, чтобы удерживать грунтов и не давать их отводить. Дело в том, что у начальных melee-юнитов орка – ну уж очень много здоровья. А дерутся они только впритык. Потому первые битвы – это смех, да и только. Идут стенка на стенку, а если у кого-то остается мало жизни, этот юнит просто возвращается на базу. И так может продолжаться до бесконечности. Разве что кому-то из игроков удастся волками убить Фар Сира противника. Ведь именно FS выступает первым героем, остальные варианты как-то не очень практикуются.

Вот потому-то задача второго героя – не дать противнику отвести грунтов. Это либо Нага с замедлящией стрелой. Либо Shadow Hunter, превращающий грунтов в медленную зверушку. Либо Таурен с его умением топнуть или пустить вслед shockwave.

Как юниты рекомендуются райдеры – сеткой они останавливают грунта, не давая убежать. Хорошим подспорьем также будут шаманы – они могут пуржем (purge) стопорить уходящих юнитов или диспелить чужих волков. А впоследствии, с достижением мастерлевела,– еще и накладывать блудласт, ускоряющий атаку вашего войска.

Впрочем, в качестве второго героя неплохо подойдут и суммонеры (люди, способ-

Схватки толстых melee-юнитов

Новая тактика – масс... Фар Сиры

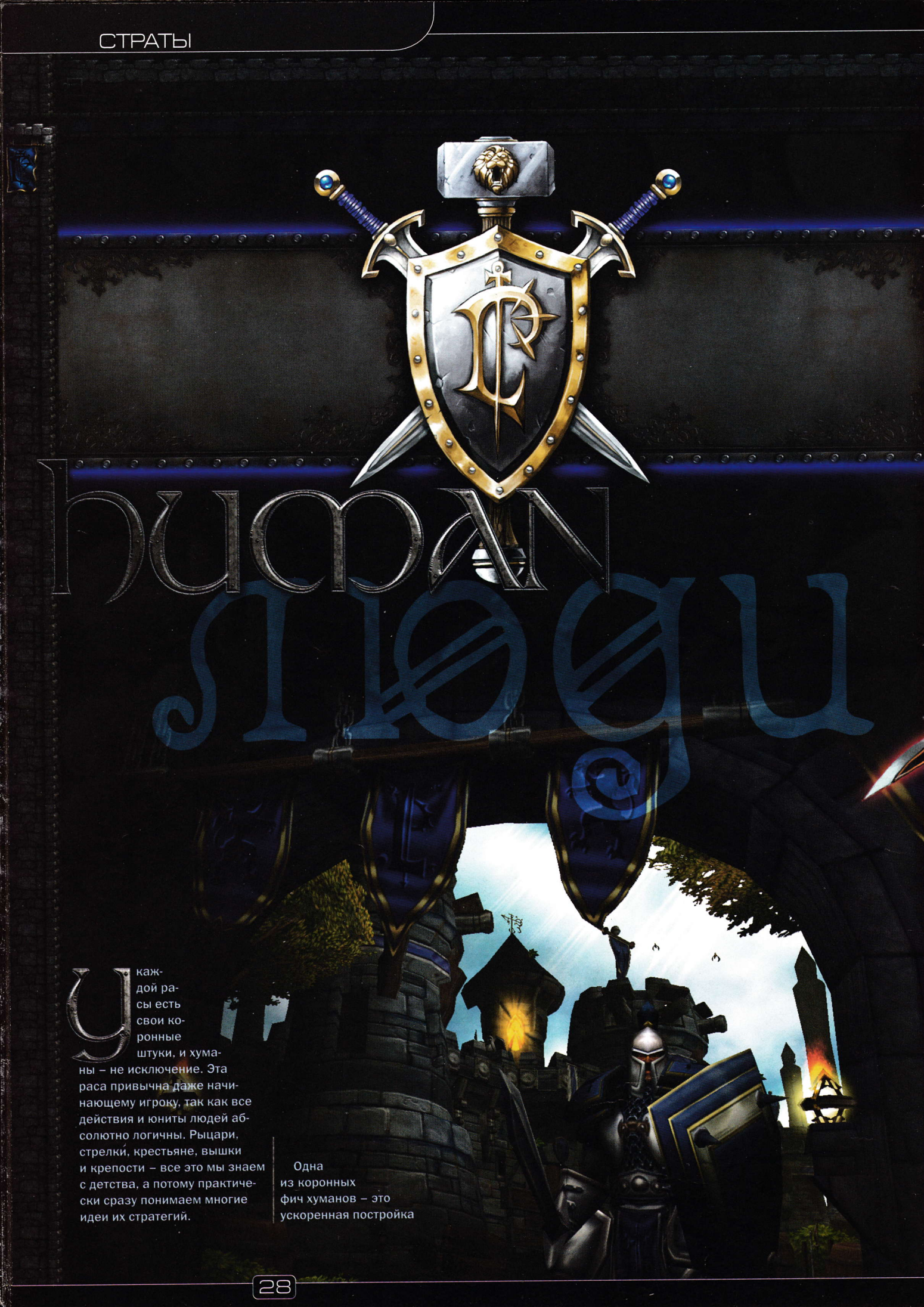
ные призывать существ себе на помощь) вроде Beast Master'a или Fire Lord'a. Масса дополнительных кабанчиков или огненных элементалей способна склонить чашу весов в битве на вашу сторону. А птичка, вызываемая Бист Мастером, на первом уровне просто отлично подходит для разведки, а на втором способна перелетать стену грунтов, быстро уничтожать катапульты и добивать покоцанных юнитов, находящиехся в тылу чужой армии. Так что используйте и этих героев. Ну, а если они противостоят вам, добавьте в армию диспела – шаманов, например. И не забывайте использовать магов во время боя – не для красоты же они у вас!☺

В игре против орка несколько вещей просто запрещено. Не рекомендуется уходить в быстрых виверн – ибо застроят. Не рекомендуется ставить фаст экспанд – ибо застроят. И вообще не рекомендуется делать всякие прикольные штучки – ибо застроят. Вот такой облом.

С воздухом у орка ситуация довольно непростая. С одной стороны, он очень хорош и всегда придает армии дополнительную силу. С другой стороны, он может стать легкой добычей (экспой) противника. И тут уже речь о том, кто неожиданней введет виверн в ход и кто сможет распоряжаться своими бэтрайдерами лучше, взорвав чужих воздушных юнитов. Советовать что-либо бесполезно – исход войны решат только контроль и хитрость.

Один-единственный слабенький диспельщик может сыграть интересную роль в матчапе орка против орка. Его можно перевести в магическое состояние (когда юнит убивается только магией) и послать ходить за чужим героем. Так как у орка нет сильных направленных заклинаний, а магической атакой обладают только поздно появляющиеся шаманы, то диспельщик будет долго следовать за чужим войском, показывая вам его действия. Ну а в бою он моментально отдиспелит волков противника, дав вам значительное преимущество

Что касается тауренов, то в битвах орков они не слишком популярны. Очень уж легко строятся контр-юниты к ним. Как только вы видите у противника тауренов – с удовольствием заказывайте столько же (можно чуть больше) кодо бистов. В первом же бою приказывайте всем кодо скушать тауренов – и ведите их домой. Таким образом вы выводите из боя наиболее сильную часть войска противника. А через пару минут, когда кодо переварят проглоченных быков, ваши герои получат по новому левелу.



Рыцари людей

У каждой расы есть свои коронные штуки, и хуманы – не исключение. Эта раса привычна даже начинающему игроку, так как все действия и юниты людей абсолютно логичны. Рыцари, стрелки, крестьяне, вышки и крепости – все это мы знаем с детства, а потому практически сразу понимаем многие идеи их стратегий.

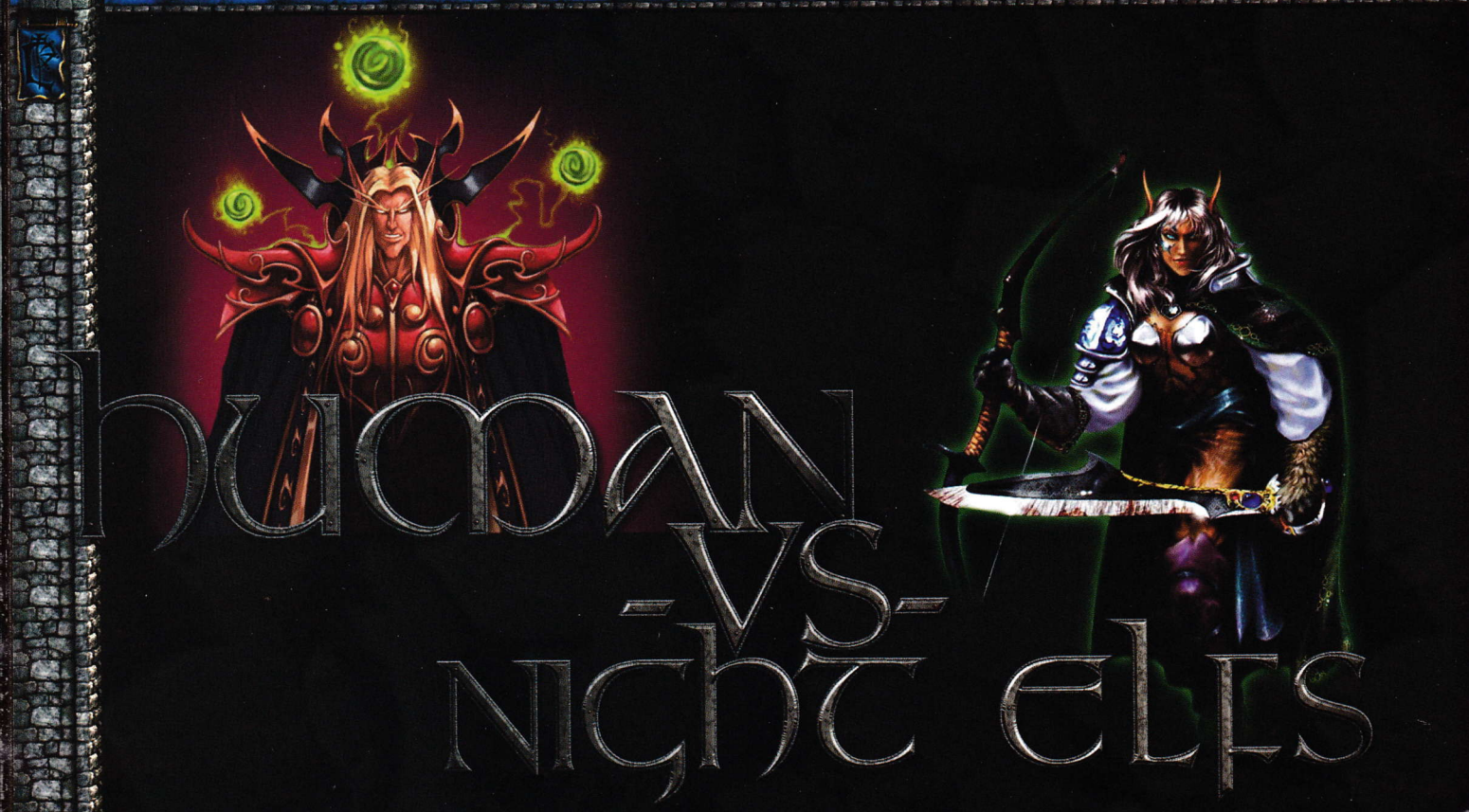
Одна из коронных фич хуманов – это ускоренная постройка

Знаете ли вы, что: *кампания для одиночной игры в Starcraft и Warcraft (I, II и III) не случайно начинается именно с человеческой расы. Терраны в Starcraft и хуманы в Warcraft наиболее понятны для тех, кто впервые садится играть. И хитрая Blizzard таким образом завлекает игроков, показывая все прелести игры и делая прохождение начальных миссий достаточно легким и приятным.*

зданий.

Ни одна другая раса не может привлекать для этого дополнительных юнитов и возводить с такой скоростью экспанды. Кроме того, пеоны (крестьяне) по призыву главного здания могут превращаться в быструю и сильную милицию, что дает возможность уже в начале игры убить хороших крипов рядом с базой хумана (а это плюс уровень герою да еще какой-то классный артефакт). К тому же маги людей наиболее универсальны – они уже на первом уровне могут лечить свою армию и замедлять армию противника, а аура Архимага очень быстро восстанавливает им ману.

И, наконец, наиболее яркая фишка хуманов – воздушные юниты. Хавки (ястребы) подавят любой воздух противника, а грифоны в клочья разнесут наземные войска. Можно с уверенностью сказать, что ни одна раса не сможет ничего противопоставить нескольким пачкам грифонов + хавков + вертолетов и трем героям хумана пятого уровня.



Human -vs- Night Elf

В матчапе «хуман – эльф» есть несколько основных вариантов. Самая легкая и быстрая стратегия – это застройка. Она производится в том случае, когда база хумана находится недалеко от эльфийской (например, на Turtle Rock, Lost Temple, Two Rivers). Близкое расположение дает возможность добраться к противнику в кратчайшие сроки, пока эльф не успел накопить достаточного количества юнитов.

Вариантов выбора первого героя несколько – это может быть стандартный Архимаг (только надо следить за виспами противника, чтобы им было сложнее диспелить элементалей), может быть МК (Mountain King – бросает молотки в лучниц и убивает их по одной) или, например, купленная в таверне Нага (замедляет лучниц, не дает им возможности отойти).

Схема действий при застройке довольно проста. Как только появляется герой, вы берете двух-трех достроившихся футменов, четыре-шесть крестьян (предварительно превратив их в милицию) и несетесь к эльфу. А там устраиваете «вечеринку у Децла дома, на которой танцуют все девчонки района». Вот только гостей никто не звал – они пришли сами. Да и девчонки-лучницы тоже не очень рады такому разгрому в квартире хозяина.

В общем, сначала ваши юниты вовсю занимаются противоположным полом, а потом, когда милиция превращается обратно в крестьян, нужно сразу же строить вышки. Можете даже отправить по два-три человека на каждую, чтоб быстрее обернуться. Через минуту на базе эльфа уже стоят три-четыре тауэра – ну, а вы заказываете все новые и новые. Противопоставить этому что-либо сложно, так как вскоре все колодцы с маной и здоровьем уничтожаются, к тому же у эльфа больше нет ферм, чтобы создавать новых юнитов.

Во время застройки хуману следует обратить внимание на несколько вещей. Во-первых, необходимо перебить как можно больше юнитов противника. Во-вторых – не дать убить своего героя. В-третьих – уберечь от смерти своих

рабов. Параллельно следует отслеживать наиболее покоцаных юнитов противника и при помощи микроконтроля добивать несчастных.

В обычной же игре без застройки первым героем хумана чаще всего выступает Архимаг. Тут, как правило, идет быстрый крипинг до третьего левела с целью получения сильных элементалей. На Lost Temple и Plunder Isle можно практически безнаказанно поставить fast expand. Но необходимо следить и за FE эльфа – ушастые тоже практикуют подобные штуки.

Что касается прочих карт, то, например, на Twisted Meadows милиция поможет быстро закрипить монстров у магазина или рядом возле обсерватории. Вторым героем хумана в игре против эльфа чаще всего выступает либо Нага, либо МК (в зависимости от планируемой дальнейшей стратегии). С Нагой можно попытаться зарашить – она

не позволит противнику отводить полуживых юнитов, замедляя их своей ледяной стрелой. МК более хорош в поздней игре, когда он может бросать молоток в чужого героя (с последующим окружением того своими войсками).

Далее следует ориентироваться по ситуации. Как правило, в антиэльфовских войсках обязательно присутствуют райфлы или мортирщики. Эльфы очень боятся пирсинга (piercing) и сиджа (siege) – эти типы атаки слишком быстро убивают и хантресс, и дриад. Если эльф идет в хантресс, то в армию заказывается больше стрелков. В битве все достаточно просто: МК бросает молоток в одну хантресску, станнит ее (под stun'ом юнит некоторое время не может ни двигаться, ни атаковать), а стрелки и элементали добивают ее фокусным огнем. Это повторяется и с остальными кошками.

Когда же у эльфа много лучниц, строится больше футменов с апгрейдом на щиты – так рыцари получают гораздо меньше повреждений, а часть урона отражают обратно. Против лучниц можно взять вторым героем Блуд Мага – AoE-спелл огня уничтожит их довольно быстро. Подходит и новый Fire Lord – вызванные им юниты обладают пирсинг-демеджем (это просто отлично против хантресс и дриад), а свойство усиливать атаку с каждым ударом позволяет быстро убивать мощных юнитов вроде гигантов.

Против медведей с дриадами неплохо себя зарекомендовала армия из кнайтов (knights – конные рыцари) со стрелками и пристами. Присты (priest – священник) лечат всадников, налагают на них магию огня (inner fire), что дает дополнительную защиту. Если эльф целенаправленно фокусит одного всадника, его лечит третий герой хумана – Паладин.

Можно построить и несколько спелл-брейкеров – медведи любят налагать на себя полезную магию вроде быстрого лечения или увеличения силы атаки, которую спелл-брейкеры моментально перебросят на ваше войско. Неплохи будут и грифоны – их магическая атака, дающая двойной урон

по медведям, буквально разорвет тех на кусочки.

Раньше против эльфа вовсю практиковалось войско, в котором было много магов – пристов, сорок (sorceress). Первые лечили своих юнитов, вторые замедляли чужих. Сейчас, конечно, такой расклад встречается реже (хех, и в Warcraft есть модные течения) – но нельзя сказать, чтобы такая стратегия устарела. Единственное, за чем надо следить, это дракончики противника. Они любят зависнуть над вашими магами, уменьшая им жизнь за каждое применение магии. Поэтому в случае использования противником двух-трех драконов лучше отойти назад (или пройти вперед), чтобы вывести магов из-под удара.

Вообще же стратегия использования трех героев (Архимаг, МК, Паладин), 4-6 кнайтов, 3 мортир, 4-6 райфлов, 4 пристов является практически универсальной против эльфа. И другие юниты добавляются уже по ситуации в игре. Данная стратегия пойдет и против гигантов с лучницами. Главное – не циклиться на гигантах. Они вовсю будут вас отвлекать, а мортиры должны стрелять именно по лучницам – те сносятся буквально за два-три залпа. А уж потом приходит черед гигантов.

Стоит обратить внимание и на героев противника. Их вариации и связки могут быть самими разнообразными, но следует помнить несколько базовых вещей. Если против вас играет Варден, опасайтесь убийства Архимага – купите ему инвул и банку здоровья, а против ножей покупайте свитки лечения. Если есть Панда – необходимо больше пристов, чтобы диспелить ее магию промаха, и те же свитки лечения против магии огня. Против DH надо больше melee-юнитов, желательно фокусить его молотком МК и райфлами, пока он не выпил у ваших героев всю ману. В случае же, когда с противоположной стороны выступает Beast Master, следует добавить больше пристов, чтобы диспелить созданных им зверушек.

Даже запертые у себя на базе хуманы очень сильны. Однажды GSC.Hot зажал GSC.Razor'a у того на базе – и хуман большую часть игры тихонько на ней просидел, отражая постоянные волны атак противника. В итоге его герои раскачались до шестого левела – и когда в финальной битве в открытом поле вышел мега-дедушка МК, армия эльфа была снесена просто моментально. Не стоит недооценивать мощь людей.

human -vs- orcs

Играть против орка хуману немного легче, чем против эльфа. По крайней мере, нет неясностей с начальными юнитами и героями оппонента. Чаще всего это связка FS (Far Seer) + грунты. Ситуация с первым TC (Tauren Chieftain) или хедхантерами (headhunters – стрелки орка) случается на-а-амного реже.

Главное для хумана в начале игры – выдержать харасс орка. Тот в обязательном порядке рано или поздно прибежит на базу и начнет убивать мирно работающих крестьян, а потом его

волки переключаются и на Архимага. Да-да, именно Архимаг выступает первым героем хумана.

Вообще же, такие начальные схватки для стороннего наблюдателя довольно смешны. Грунты и волки гоняются за героем хумана, футмены и элементали – за героем орка. Как правило, в итоге все просто разбегаются по своим базам. Правда, у орка тут преимущество: его юниты гораздо сильнее хумановских и их меньше, а потому они легче контролируются и отводятся домой. Главная неприятность у хумана впереди. С появлением второго героя (Таурена) орк получает два сильных AoE-спелла – молнию FS и волну TC. Они моментально снимают половину жизни юнитов хумана, а потому все стратегии противостояния орку обязательно включают покупку свитков лечения.

Впрочем, раса людей тоже не дает себя в обиду, пользуясь сложным положением противника по части диспела. Заключается это в том, что хуманы вовсю используют магию – элементалей и замедление. А bloodlust и прочие веселые орочьи штуки просто перебрасывают себе на пользу при помощи спелл-брейкеров.

Желательно (не всегда, но в большинстве случаев) в середине игры переучить Архимага с элементалей на близзард (blizzard – AoE-спелл в виде ледяного дождя), купив книжку отмены выбранных скиллов. В начале игры элементали действительно очень хорошо помогают при крипинге юнитов и защите от харасса орка. Но позже они служат лишь источником дарового опыта для противника, который диспелит духов воды при помощи шаманов. Потому яркой стратегией является использование трех-четырех сорок, замедляющих юнитов орка,

совместно с близзардом в исполнении Архимага. Приятно наблюдать, как замедленные грунты не могут выйти из территории поражения, а их линия жизни тает просто на глазах. МК тоже не стоит на месте, поддавая орку жара своим клапом (clap – AoE-спелл МК, отнимает часть жизни и замедляет юниты).

Вообще же, связка из трех героев (Архимаг, МК, Паладин) и в данном матчапе действует просто отлично. Первые два обеспечивают ударную силу, третий их лечит. Основой тактики боя может стать охота либо за юнитами, либо за героями противника. А поскольку у МК есть великолепный молоток, этот герой может (и должен!) бросать его в выбранную вами цель, чтобы затем добить ее всей армией. Хорошо, конечно, если этой целью служит FS противника☺. Да и Таурена первого или второго левела, храбро ~~глупо~~ выбежавшего впереди армии орка, тоже можно отправить обратно в алтарь.

Базовых стратегий игры против орка несколько. Первая – это производство смешанной армии melee-юнитов, магов (с обязательным апгрейдом пристов для диспела волков) и спелл-брейкеров. Такое войско способно справиться с грунтами, убивая их по одному точечным огнем

(или даже целыми группами – при помощи AoE). Против виверн в армию добавляют немного стрелков, хотя хуман уже и так частично защищен элементалями.

Еще одна стратегия – уход в масс-воздух. Как было сказано выше, воздушные юниты хумана самые сильные в игре. В матчапе с орком опасными являются только бэт-райдеры, которые, взрываясь, наносят большой урон грифонам. Вот в качестве контрмеры и достраиваются хавки. Если вы знаете, что у противника есть бэт-райдеры, то в начале боя следует пристально следить за его воздухом, чтобы ястребами вовремя перехватать всех летучих мышек в сетки.

Орка можно неплохо поджать на базе, когда он строит шаманов (а они ему нужны в обязательном порядке для защиты от элементалей). На тот момент у хумана уже появится несколько первых сорок, которые не дадут орку быстро двигаться. Тут все достаточно просто – убиваете три-четыре грунта фокусным огнем (замедление + молоток прекрасно помогают), а затем просто сидите у него под базой, накапливая войска, отстреливая его армию и снося здания.

Чего следует опасаться в войне с орком? Первоначально довольно страшен его уход в быстрых виверн. В этом случае орк не строит бараки, а сразу апгрейдит главное здание, чтобы быстро заказать домики для воздушных юнитов. Чтобы отбиться от них, хуману надо иметь достаточно хороший микроконтроль. Ко времени появления первых виверн у него будет лишь пара жалких элементалей, а райфлов может и вовсе не быть. Поэтому желательно побыстрее раскачать Архимага до третьего уровня и получить более сильных элементалей.

Впрочем, такую стратегию противника можно вычислить по его первому герою – часто это Blademaster, который прибежит к вам на базу, чтобы не давать Архимагу спокойно жить. Наилучшей стратегией в таком случае будет ответная пробежка на базу орка с параллельным заказом апгрейда футменов на дефенд – чтобы их не очень дамажили (наносили урон) крестьяне орка, засевшие в логовах (burrows). При хорошем контроле вы убьете все фермы орка, а потом и беззащитных крестьян.

В середине игры следует опасаться застройки вышками. Орк – это не эльф, и в данном матчапе уже хуман боится вышек оппонента. Причем орк обычно идет в самую наглейшую застройку: появляется средь бела дня, ставит сразу 3-5 вышек и начинает убивать всё вокруг. Если не быть готовым и не законтролить ситуацию, перебив достаточно грунтов (желательно вообще отправить FS противника в алтарь), можно проиграть – и очень быстро. Да, и не забывайте время от времени просматривать территорию вокруг вашей базы – кто знает, что могут затеять под покровом ночи нехорошие зеленые человечки...

Еще одна неприятная стратегия орка – использование бэт-райдеров с апгрейдом на огонь (liquid fire). Из-за этого liquid fire здания, по которым стреляют мышки, нельзя чинить. А тип атаки мышей как раз такой, что наносит максимум урона именно по строениям. Поэтому, если вы видите, как орк на своей базе застраивается вышками и при этом не строит melee-юнитов, знайте: скоро к вам могут прилететь птички. Ваша армия может быть вдвое сильней орочьей, но если вы проиграете все здания, то проиграете и игру. Так уже было не раз на b-net'e. Так что, завидев приближение подобной опасности, рекомендуется натыкать на своей базе вышек – тогда все старания противника просто пойдут насмарку. Ну, а в ближнем бою для наземного войска летучие мыши практически не опасны.

Андеды и люди – это две противоположные расы, и война между ними идет давно. Хуманы не переваривают нежить, а нежить… отлично переваривает хуманов (в прямом смысле этого слова), что и служит основным источником разногласий.

Первоначальные войска и герои андедов предрешены даже в большей мере, чем в игре с орками. Со стопроцентной вероятностью можно утверждать, что первым, кого вы увидите, будет DK. А за ним стайкой потянутся гули. Но ни в DK, ни в гулях изначально нет ничего страшного, поскольку до третьего таера им будет очень сложно противостоять войску хумана. Два элементаля и Архимаг (это стандартный первый герой хумана в данном матчапе) фокусят их, пользуясь своей атакой дальнего действия. А футмены достойно противостоят гулям, так как здоровья у рыцарей на четверть больше. Потому в игре с нежитью большую часть времени противник боится вас.

Но при этом DK не устает делать всякие подлости на каждом шагу. Вы будете крипить монстров, а он будет добивать их койлом, получая весь опыт за них. Когда у кого-то из вашей армии останется мало жизни, DK добьет его, не дав отвести на базу лечиться. При этом его гули тоже не будут все время добывать дерево на базе – через некоторое время они выбегут, чтобы отдельно от героя убивать нейтральных монстров и зарабатывать опыт.

Бороться со столь невежливым поведением несложно (при надлежащей сноровке, конечно). Учтите, что койл DK первого уровня снимает лишь 100 жизни, а потому, убивая монстра, оставляйте ему чуть более сотни хп и переключайтесь на DK, мечущегося сзади армии. Тот либо не вытерпит и бросит койл, а вы уже на шару добьете зверушку, либо вынужден будет отбежать назад, дав вам возможность спокойно разобраться с монстром. Кроме того, как только чужой герой появляется в поле зрения, атакуйте его всеми близкими к нему юнитами. Здоровье DK постепенно будет снижаться, а хорошего лечения до появления второго таера у нежити нет. Если противник окажется достаточно назойливым и вовремя не вернется к своим войскам, то он может попросту поплатиться героем. Вскоре у вас появится дедушка с молотком, здоровья же у DK будет маловато. Так что подкараулить героя противника при помощи дедушки и убить его всей армией будет лишь делом техники.

Против андеда неплохо идет и фаст экспанд. Но тут нужно быть достаточно осторожным. Во-первых, андед отлично осведомлен о повадках хуманов. Во-вторых, его гули бегают там, где хочется ему, но очень не хочется вам. Так что ждите частых гостей на своем экспанде. С самого начала вы закрипите точку достаточно легко – четыре

человека милиции, три футмена, пара элементалей и сам Архимаг справятся, не особо вспотев.

Но вот построить здание будет уже проблематично. Именно в это время и прибежит DK – поднимет скелетиков и начнет по порядку убивать всех крестьян. Так что будьте готовы привести с базы еще человека четыре милиции. И не отходите далеко, пока здание не достроится.

Кроме того, если вы не поставите на экспанде вышку, гули будут заходить туда без всяких героев – пять рабов, носящих золото, для них лакомый кусочек. Ну, а если вышка все же будет поставлена, туда будет приходить уже Лич. Его нова и супер-гули (апгрейдженые на третьем таере) практически сразу убивают всех крестьян. И не только на экспанде – на вашей базе тоже.

Так что, поставив экспанд, лучше всего наведаться к андеду на базу – это отвлечет его, да и по войскам он сейчас достаточно уязвим. А его аколиты не сильнее ваших крестьян,– вот только заменять их новыми он не может, пока не закончится апгрейд главного здания. То есть самое время для рейда на базу к нежити.

В дальнейшей игре стандартным выбором хуманов являются МК и паладин; происходит переход на райфлов, добавляются сорки и присты.

Знаете ли вы, что: *заклинание Flame Strike героя хуманов Blood Mage уже на втором уровне убивает всех аколитов нежити за три секунды, а кастится оно всего одну секунду. И существует несколько стратегий подрыва экономики, по которым BM регулярно прилетает на дирижабле или прибегает под невидимостью на базу к андедам. Аколитов за такую игру умирает больше, чем военных юнитов.*

Теперь просто отстреливайте гулей или фокусите DK – андеду придется очень плохо. Желательно купить один-два свитка лечения, чтобы противостоять нове. Пока у нежити не появятся дестроеры, противник вообще не будет к вам подходить – slow, которые накладывают сорки, ослабляет армию нежити очень сильно. В этот момент андед наиболее слаб – и если в нужное время пойти в наступление, то к выходу дестроеров у него уже вообще не будет войск.

Сильной стратегией является уход в масс-воздух. Хавки могут убить всех дестроеров, а гаргулий схватить в лассо. Грифоны при помощи молотка МК и магии Паладина (которая для нежити является тем же, чем ее койл для вас) спокойно фокусят DK. Ну, а без DK армия нежити вообще ничего не стоит.

Кстати, в удачной ситуации можно убить и Лича: как правило, при наступлении андед сразу бросает койл и нову – в ответ запускайте в Лича молоток и всеми юнитами набрасывайтесь на него. К тому времени пока койл у DK перезарядится, Лич уже будет мертвым (хм… а до этого, значит, был живым? загадка какая-то…).

Архимаг + МК + Паладин, фаст экспанд, райфлы с фокусным огнем, масс-воздух – всё это наиболее частые и удобные стратегии хумана. Но существуют и другие. Например, можно взять первым героем МК, вторым Паладина, третьего героя не брать вообще (чтобы первые два быстрее прокачивались). Данная (довольно страшная) комбинация направлена именно на херокиллинг (прошу не хихикать, происходит от вполне приличных английских слов «hero» и «killing»). Вместе парочка МК + Палыч составляет такую же нюк-комбинацию, что и DK + Лич. При встрече с нежитью дедушка бросает молоток в DK, затем подбегает и делает клап, Паладин прожигает огнем – в итоге мало того, что у героя остается около половины жизни, так он еще и несколько секунд стоит, будучи не в состоянии шевельнуться после молотка. Второго молотка и огня DK в нормальных условиях уже не переживает.

И, конечно, никогда не забывайте о танках. Пусть и не часто, но лично мне (как нежити) приходилось сталкиваться со стратегией, направленной на масс-танки. Лучше всего это выходит на Lost Temple. Хуман просто запирается на базе, ставит множество вышек так, что и близко нельзя подступиться. И строит, строит, строит танки. Потом приезжает на базу нежити и ровняет ее с землей, в то время как андеды еле-еле сгрызают один-два паровоза. А параллельно главному действу Архимаг на расположенном рядом руднике возводит экспанд – и тоже моментально застраивает его вышками.

Даже если первая атака не прошла, все равно не передать словами, сколько танков можно наклепать с двух рудников. И если андед зазевается, не произведет вовремя разведку, ему останется только написать «gg» («good game» – признание проигрыша) и выйти…

Так что стратегия еще та – рекомендую, нежить от нее плачет горькими крокодильими слезами.

human -vs- human

В отличие от уже описанного матчапа «нежить – нежить» в игре хумана против хумана стратегий гораздо меньше. Это объясняется чрезвычайно удачной связкой героев Архимаг + дедушка МК + Паладин и универсальностью юнитов хумана. Отмечу лишь наиболее яркие черты такой игры.

Итак, если позволяет карта, сначала обязательно ставьте фаст экспанд. Лучше всего это делать на картах Two Rivers, Plunder Isle и Lost Temple. Далее мчитесь на экспанд противника. Ведь он в это время бежит на ваш☺. Вот тут-то вполне может решиться исход игры – если игрок проиграет экспанд (там убивают всех рабов и сносят здание), он начинает сильно отставать от противника по количеству денег. Поэтому отнеситесь к защите своего экспанда максимально серьезно. Не менее серьезно, чем к атаке чужой нычки.

В редких случаях может возникнуть превосходство одного игрока над другим из-за начального расположения на карте. Например, на Lost Temple всего четыре точки рождения, которые находятся по серединам сторон квадрата, а рудники расположены ближе к его углам (ваш будет находиться по часовой стрелке от базы). Таким образом, путь одного игрока к экспанду второго будет гораздо короче соответствующего пути противника.

Хуман против хуманов – войска меньше чем элементалей

Кроме того, многое решают начальные итемы, выпадающие из монстров у вашего рудника. Вот потому защита/атака второй базы и является наиболее сложной и непредсказуемой (но в то же время и наиболее важной) частью игры.

Независимо от того, играете вы на картах с FE или без него, стычки начнутся вскоре после появления героя. Большинство игр хумана против хумана проходит именно в виде непрекращающейся войны, в которую постоянно ввязываются все прибывающие и прибывающие подкрепления. Битва перетекает с одной базы на другую – но победитель неизвестен до

самого конца. Всё решает микроконтроль – и побеждает тот, кто сможет убить больше чужих юнитов, лучше прокачав своих героев. Очень хорошо, если вы сможете убить кого-то из героев противника – это очень ослабит его армию.

Стандартное развитие хумана больше упирается в юниты второго и третьего таера. Первоначальных футменов много не строят – 8–9 человечков за всю игру. Этого хватает, чтобы добраться до их заменителей – спелл-брейкеров и кнайтов. Брейкеры хорошо показывают себя против сорок. (...Хммм, задумайтесь над предыдущей фразой – насколько глупо она выглядит, если не знать, что речь идет о варкрафте☺.)

> *В 2003 году победителем WCG по Warcraft III стал болгарин Insomnia. В финальной игре всё фактически решил итем Lightning Shield, выпавший ему при крипинге своего экспа. Противник не мог атаковать элементалей Инсомнии, на которых висел щит из молнии, так как его войска получали больший урон, чем наносили. Таким образом болгарин практически без проблем отменил чужой экспанд, далее задавив оппонента количеством войск.*

В общем, брейкеры перебрасывают наложенный противником slow на него самого. Кроме того, они абсолютно имунны к магии, из чего вытекает дополнительная тактика боя. В тот момент, когда вы накопите их пять-шесть штук, можете переучить Архимага на использование близзарда. Просто выпускаете брейкеров вперед и поливаете дождем их и тех, кто с ними дерется. Брейкерам – ничего, а вот футменам (если противник все еще использует их), соркам и пристам становится плоховато.

Кнайты служат контрой (противодействием) брейкерам. Всадники обладают таким типом атаки, который наносит medium-армору брейкеров дополнительный демедж.

Приставы сзади постоянно лечат конницу, так что она может долго стоять под близзардом. А если одного из всадников фокусят, он может отойти назад (скорость позволяет) – или же его полечит Паладин.

Примерно в середине игры можно перейти и на воздушных юнитов. Важно выдержать пропорцию: приблизительно два хавка к одному грифону. Воздушные юниты вполне могут стать неожиданностью для противника – его элементалей не хватит, чтобы убить всех, а райфлы в войне «хуман против хумана» используются крайне редко. Вовремя введенный в бой воздух может принести желанную победу. Если же противник тоже использует ястребов и грифонов, важно перехватать хавков в сети раньше, чем это сделает он. Очень хороши против воздуха танки – их чрезвычайно сложно убить, а по птичкам они стреляют очень часто, причем по нескольким целям сразу.

Вот и видим в играх хумана на хумана: сначала бьются футмены + элементали, затем пошли присты + сорки, появились спелл-брейкеры, добавились кнайты, потом воздух подлетел, приехали танки, из-за них пропал воздух, опять появились брейкеры... пошел следующий круг...

Что касается альтернативных стратегий, то они имеют привязку ко второму герою, которым на картах с таверной может стать Нага или Лорд Огня. Нага удерживает юнитов противника под огнем и не дает их отводить. Хоть она и слабее МК (Паладин для лечения Наге просто необходим), зато ее маны хватает на большее время. А новый герой Fire Lord полезен тем, что вызывает элементалей огня. Они увеличивают войско хумана, служат отличным дополнением к элементалям воды и, кроме того, обладают способностью создавать новых элементалей.

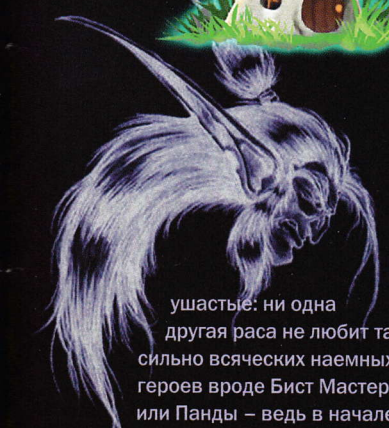
* * *

Все эти стратегии хороши, однако не следует забывать, что противник тоже их использует. А потому все решают своевременная *разведка* и отличный *микроконтроль*.

NightElfs
Ночные эльфы

Эльфы – одна из самых необычных рас, совмещающая интересные возможности и магию как разрушительной, так и созидательной направленности. Их поведение заметно отличается от тактики других рас – эльфы не всегда берут одной только силой, многое решает именно использование специальных фич.

Колодцы (moonwells – эльфийские фермы) ночью накапливают лунное сияние, в результате чего появляется возможность моментально восстанавливать здоровье/ману героя и его армии. Этим и пользуются



ушастые: ни одна другая раса не любит так сильно всяческих наемных героев вроде Бист Мастера или Панды – ведь в начале игры восстановление маны у этих персонажей довольно проблематично. Ни одна другая раса не может себе позволить убивать крипов при минимальном количестве войск, подставляя героя под удары – у эльфа он может быстро хиляться (лечиться) на базе.

Многое решает и способность эльфиек ночью прятаться в тень – в случае окружения герой или юниты становятся невидимыми и спокойно ждут, пока противник уйдет с поля боя.

Еще есть необычные виспы (светлячки) – рабочие ночных эльфов. Они обеспечивают диспел скелетиков, волков и элементалей уже на первом таере. Да и дерево добывают без уничтожения самих деревьев (эльфы действительно хорошо сроднились с природой). Кроме того, виспов часто вешают на какую-то елку в ключевых точках карты – там они и добычей ресурсов занимаются, и территорию просматривают.

Нельзя не упомянуть о строениях ночных эльфов (живых деревьях), способных встать и сражаться в рядах армии. Они могут воевать даже сидя в земле – и наносят неплохой урон по пробегающим мимо юнитам противника. Ну и, кроме того, постройки сами без участия героя способны закрипить экспанд. Вы себе разбираетесь с армией противника, а здание экспанда параллельно расчищает себе территорию возле рудника. Круто!

Время от времени эльф пользуется и застройкой, несмотря на то что протекторы (ancient protector – вышка эльфа) строятся довольно долго. Дело в том, будучи зданием эльфа, они получают отличный бонус в виде возможности передвигаться и самостоятельно лечиться. Так, эльф может поставить пять-шесть протекторов за пределами базы противника, а потом продвигать их ряды все ближе и ближе к центру респауна. При этом протекторы сами будут восстанавливаться, кушая находящийся рядом лес. Ну, а в дополнение к протекторам эльф способен сразу же подогнать катапульты, которые у этой расы появляются на первом таере (тогда как у всех остальных – лишь на втором).

Night Elfs -vs- Orcs

Играя с орком, следует помнить о двух вещах: у противника нет хорошего диспела, но зато есть отличные AoE-спеллы. Эти факторы и определяют возможные стратегии эльфа (коих, честно говоря, просто не перечесть).

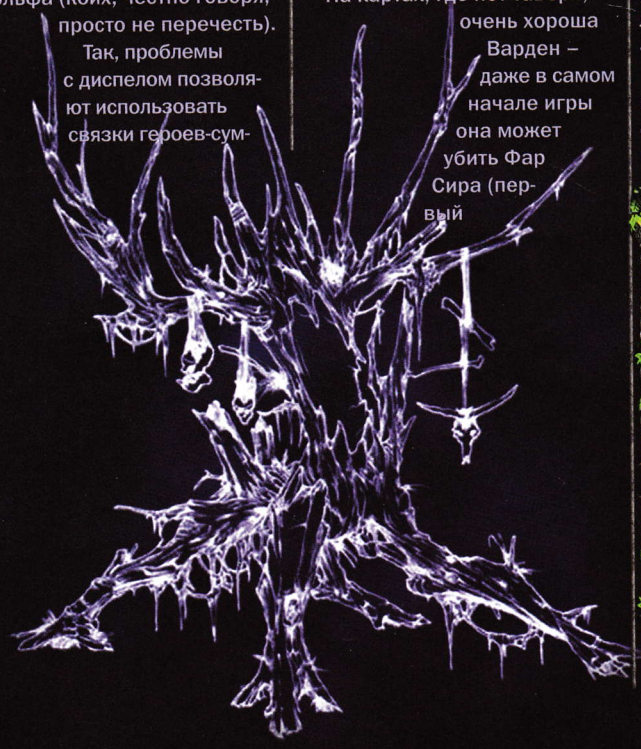
Так, проблемы с диспелом позволяют использовать связки героев-суммонеров (на карте, где есть таверны) – Бист Мастер, Огненный Лорд. К ним неплохо идет и Панда, магия промаха которой значительно ослабляет орочью армию. Кроме того, в обязательном порядке присутствуют талоны, ведь их заклинание, забирающее 5 поинтов защиты противника, увеличивает урон от ваших юнитов на 25%!

На картах, где нет таверн, очень хороша Варден – даже в самом начале игры она может убить Фар Сира (первый герой орка, как правило). Инструкция по применению Warden такова: бросить героя на крипинге, кинуть в него ножик (shadow strike); пока герой замедлен и пытается убежать, нанести ему как можно больше ударов; повторить несколько раз до достижения необходимого эффекта (смерти героя противника).

Что касается остальных героев эльфа, то время от времени применяется Демон Хантер, умеющий сжигать ману (очень важно против AoE-спеллов) и выступающий в роли «танка» в первых рядах.

На начальном уровне неплох и KoTG (Keeper of The Groove, он же Козел). С его помощью можно останавливать корнями грунтов, а потом расстреливать их лучницами или хантрессками. Впрочем, на поздней стадии игры Козел слишком слаб, и ему приходится довольно часто применять телепорт.

Наилучшими же решениями для начальной игры являются Варденка и Бист Мастер. Первой раскачивают shadow strike (прямая магия херокиллинга) и fan of knives (AoE-спелл) – так что можно и героев убивать, и войска массово уничтожать. Только не забудьте самой Варденке купить банку здоровья или инвул, ведь ее запас хп не очень велик. На шестом левеле Варден получает ультимат – большую тетку мщения, которая поднимает трупики, превращает их



Ястреб расправляется с фермой орка

в юниты с дальней магической атакой и заставляет драться на стороне эльфа. Грунты и виверны от них дохнут как мухи. Вот именно с целью быстрого достижения шестого уровня Варденка и качается обычно без помощи второго героя.

Бист Мастер – это, прежде всего, кабанчики или медведи, а также дополнение к ним – ястреб. Кабаны очень хорошо справляются с вивернами, бэтрайдерами и шаманами орка, чрезвычайно чувствительными к пирсинг-демеджу. Медведи же великолепны против melee-юнитов. На третьем уровне, помимо стана (stun), они получают умение телепортироваться. Это дает возможность догонять и останавливать полуживых героев противника. Ну а хавк – это, что называется, must have, без него никуда. Сначала ястреб обеспечивает разведку, а затем – быстрое уничтожение грунтов и катапульт, ведь его магическая атака наносит им двойной урон. К тому же хавк третьего уровня за пять-шесть ударов выносит burrow на базе орка – тот даже не успевает среагировать.

Против орка применяются и лучницы, и хантрессы. На ком именно остановиться – это ваш личный выбор. Лучницы появляются раньше и при умелом контроле могут издалека расстреливать грунтов. Хантрессы необходимы для сдерживания грунтов – они ведь вдвое толще лучниц. Да вот незадача – и те, и те очень чувствительны к спеллам (у лучниц хотя и 20% резиста, но очень уж мало хп). Потому в дополнение к ним надо покупать свитки лечения. Иначе после первого же чейна и шоквейва вам уже нечем будет воевать.

В более поздней игре эльфу понадобятся талоны, чтобы ослабить защиту грунтов, и дриады – они имунны к магии и после дополнительного апгрейда могут диспелить волков.

Следует опасаться применения «грунтопульт». Если вы видите, что впереди в стенку выстроились грунты (прям как омоновцы на концертах попзвезд), а сзади стоят катапульты, будьте предельно внимательны. Проследите, в кого именно стреляют катапульты и быстро уберите этого юнита назад. Или просто маневрируйте им, пока летят снаряды,– они промахнутся, и выстрелы пропадут даром. Помните, что большая часть юнитов эльфа имеет тип защиты «unarmored» – и, следовательно, сильно страдает от пирсинга (виверн, хедхантеров) и сиджа (катапульт, райдеров и летучих мышей).

Когда нажатие <Alt> стало показывать на экране полоски здоровья всех юнитов, многие игроки начали класть на эту кнопку камешек или школьный бутерброд, чтобы вовремя отводить свои и добивать чужие покоцанные юниты. Однако над эльфами с Бист Мастером это сыграло нехорошую шутку. Дело в том, что кабаны вызываются нажатием клавиши <Q>. И игрок с зажатым <Alt>, нетерпеливо нажавший два раза <Q>, просто выходил из игры (<Alt+Q,Q> – комбинация клавиш быстрого выхода). Что автоматически засчитывалось в battle.net как поражение.

Эльф читал инструкцию к Варденке

Не очень приятны эльфу и виверны – они слишком быстро убивают хантресс, дриад и талонов. Лучше всего будет, если вы просто не дадите построить их достаточно много, фокуся виверн лучницами и добавляя жару ножиком или кабанами. Но если уж они развелись в большом количестве, в первую очередь следует сосредоточить на них огонь лучниц и дриад, в то же время выведя из-под обстрела хантресс.

Базовых стратегий игры против орка достаточно много. Если вы взяли Бист Мастера, можете добавить вторым героем Огненного Лорда (больше суммонов) или Панду. А затем вам нужно постоянно напрягать орка в битвах. Желательно убивать шаманов, которые будут вовсю диспелить зверушек и элементалей. Постепенно можно выйти и в химер – нужно только быть уверенным, что у противоположной стороны нет достаточного количества бэтрайдеров (два бэтрайдера на одну химеру). Химеры просто отлично справляются с грунтами, тауренами и выш-земли, или под-
челл Варде-здух в виде во-
ловину жизни у-делавшись
Невидимая (мо-те дострозелье в магазин-
тапульты – они
бегает на базу к вышки.
стит fan of kniv-ся больших
или еще одним медведи, гибивает всех ра-потребляются
лепортируется н-, если ему
помощи self teler-шком уж
много грунтов/таурен-ов противника. Тогда и необходимо обеспечить щит (пушечное мясо) впереди массы лучниц, дриад и талонов. Только обязательно сделайте гигантам апгрейд на защиту от магии, чтобы их попросту не съели кодо бисты☺.

Не очень приятны эльфу и виверны – они слишком быстро убивают хантресс, дриад и талонов. Лучше всего будет, если вы просто не дадите построить их достаточно много, фокуся виверн лучницами и добавляя жару ножиком или кабанами. Но если уж они развелись в большом количестве, в первую очередь следует сосредоточить на них огонь лучниц и дриад, в то же время выведя из-под обстрела хантресс.

Базовых стратегий игры против орка достаточно много. Если вы взяли Бист Мастера, можете добавить вторым героем Огненного Лорда (больше суммонов) или Панду. А затем вам нужно постоянно напрягать орка в битвах. Желательно убивать шаманов, которые будут вовсю диспелить зверушек и элементалей. Постепенно можно выйти и в химер – нужно только быть уверенным, что у противоположной стороны нет достаточного количества бэтрайдеров (два бэтрайдера на одну химеру). Химеры просто отлично справляются с грунтами, тауренами и выш-

Набеги на базу орка – это вообще классика. Его фермы отлично «ложатся» от стрел лучниц, давая вам плюс опыт, а орку – минус деньги и численность войска. Только не забывайте вовремя убегать, чтобы не терять на таких погромах своих юнитов.

Отдельно стоит упомянуть стратегию орка по уходу в быстрых виверн. Как правило, он при этом застраивается вышками, идет в третий таер и делает апгрейд на fortifed армор, благодаря чему экспанды и мэйн орка становятся неприступными. На базе строится мобильное войско из бэтрайдеров и виверн, способное убивать ваши здания в два счета. Это очень жесткая стратегия против эльфа, она заставляет вас тратить все деньги на телепорты и бегать от одной базы к другой. Для обороны рекомендую ставить побольше протекторов – две-четыре штуки вокруг главного здания. А в качестве героев использовать Варденку (fan of knives) и Панду (замедление и промах) с войском из талонов. Тогда ваши мэйны тоже будут неприступны, а армия будет способна дать достойный отпор противнику.

В бою же Варден отнимает у всех виверн половину хп ножами, Панда кастит на них магию, заставляя промахиваться, после чего остатки флотилии орка убивают талоны втором

Не очень приятны эльфу и виверны – они слишком быстро убивают хантресс, дриад и талонов. Лучше всего будет, если вы просто не дадите построить их достаточно много, фокуся виверн лучницами и добавляя жару ножиком или кабанами. Но если уж они развелись в большом количестве, в первую очередь следует сосредоточить на них огонь лучниц и дриад, в то же время выведя из-под обстрела хантресс.

Базовых стратегий игры против орка достаточно много. Если вы взяли Бист Мастера, можете добавить вторым героем Огненного Лорда (больше суммонов) или Панду. А затем вам нужно постоянно напрягать орка в битвах. Желательно убивать шаманов, которые будут вовсю диспелить зверушек и элементалей. Постепенно можно выйти и в химер – нужно только быть уверенным, что у противоположной стороны нет достаточного количества бэтрайдеров (два бэтрайдера на одну химеру). Химеры просто отлично справляются с грунтами, тауренами и выш-

Night Elfs -vs- Undead

Снежитью у эльфа матчап, наверное, даже жестче, чем с орком. Если противника хорошо не прижать в самом начале игры, играть с андедом становится сложновато. Во-первых, гули очень проворны и легко забегают в тыл армии, где находятся вкусные лучницы. Во-вторых, койл и нова слишком сильно бьют и по героям (Варденка не раз становилась их жертвой), и по юнитам. В-третьих, у нежити есть просветлялка, есть шейды (для постоянного обзора невидимых юнитов) и диспел в виде дестроеров. Ну, и не забудем о мобильных гулиях, любящих отменять экспанды и убивать виспов, о свитках лечения прямо в магазине на базе нежити и т.д.

В общем, победа дается нелегко.

Но трудностями нас не испугаешь, мы и не такое видали, а уж мир и вовсе несчетное количество раз спасать приходилось☺.

Итак, поначалу все сводится к выбору героя. Наилучшими вариантами являются уже знакомые нам Варден, Бист Мастер и Демон Хантер. Варден неплохо фокусит героев и отдельные юниты, а позже AoE-спеллом ножей выносит гулей на раз. Бист Мастер обеспечивает большое количество дополнительных вояк (чего одна только атака мишками и масс-хантрессами на базу нежити стоит) и разведку хавком. Ну, а Демон Хантер сжигает всю ману, оставляя нежить без сильной магии.

Вторыми героями могут быть Панда (промах, замедление и поджог юнитов), Fire Lord (больше суммонов), DH (танк), Нага (удерживает юниты ледяной стрелой).

Противостоять вам, скорее всего, будет связка из двух героев – Death Knight'а и Лича. Бывает, к ним добавляется DL (усыпление героев и химер + вампирик-аура) или Крипт Лорд (импейл – затормаживание юнитов).

Ваши начальные действия варьируются в зависимости от того, какого именно героя вы выбираете в качестве первого. Если это Варден, можете либо крипиться, либо прийти добивать его покоцанных гулей и крипов. Только смотрите, чтобы саму Варден при этом не убили – койл в списке заклинаний нежити не для красоты значится.

С Демон Хантером харасс является просто обязательной штукой. Напрягаться особо не надо – бегаете вокруг DK, сжигаете ману, потом принимаетесь за гулей, которых он будет уже не в состоянии лечить.

Ну, а с BM главной является все-таки раскачка героя. Тут уже вы ждите в гости

DK – он будет добивать ваших крипов, поднимать скелетики и уничтожать лучниц. Так что не забывайте о контроле.

Неплохим является начальный уход в хантресс. Они появятся немного позже, чем могли бы появиться лучницы, но вы можете на это время занять героя нежити харассом. Зато в дальнейшем три-четыре хантрессы в бою будут куда сильнее гулей нежити. Так что вы будете контролировать карту до тех пор, пока у противника на втором таере не появятся гарги.

А пока второй таер только грейдится, самое время поставить экспанд. Лучше всего где-то у рудника заранее построить дерево, потом прибежать, убить всех монстров и посадить в рудник виспов. Ну, или можно сначала закрипить рудник, а экспанд заказать уже на расчищенной территории. В любом случае, попытайтесь сделать все максимально скрытно, это даст преимущество в войне с нежитью.

В более поздней войне вам понадобятся свитки лечения, чтобы исцелять лучниц от новы, и новые юниты вроде дриад (имунны к магии) и талонов (ослабляют защиту нежити). Неплохо, если вы подловите противника на крипинге, пока он еще не затарился свитками. Тут можно быстро перебить всех гулей. Или, по крайней мере, вынудить их использовать телепорт.

Не забывайте и о защите базы: горгульи любят прилетать и на шару убивать всех виспов. Одного протектора, построенного где-то среди колодцев, будет достаточно. Возле него же повесьте виспов – даже если гаргульи прилетят, колодцы будут восстанавливать жизнь виспам, а протектор разберется с птицами.

Не забывайте и о химерах. Есть стратегии, направленные именно на их использование. Так, например, FuDeS-2)Cap занял третье место на региональных отборочных WCG, сыграв во всех матчах (но лучше всего это проходило против андеда) по заранее отточенной стратегии BM + дриады + химеры. По ней первым героем выступает Бист Мастер, крипящийся в одиночку. На базе можно не строить барак, а сразу уходить во второй таер. После окончания апгрейда ставится два лора (Ancient of Lore) и пачками штампуются дриады. Они имунны к сильной магии нежити и дают приличный демедж против гаргулий.

Кроме того, на втором таере где-то на карте втихаря ставится экспанд. Мейн апгрейдится до третьего таера, заказываются два здания для химер и, благодаря двум источникам золота, строятся сами химеры. Ну, а после появления двух первых птиц, сразу же идете атаковать андеда. Что-то вам противопоставить окажется для него сложной задачей (главное только не дать убить своего героя). Дриады уничтожают гаргулий, химеры – гулей. Даже если первая атака не вышла, через минуту вы приходите с подкреплением. Морально не готовый андед ничего не сможет сделать против такой комбинации.

Впрочем, быстрый уход во второй таер подразумевает не только такую стратегию. Например, хорошо зарекомендовали себя медведи. Это очень сильные юниты, способные лечить себя и героя, увеличивать свою атаку. Вместе с тем, гули (пауки особенно) просто не в состоянии им противостоять. Главное – прийти на базу к противнику до того, как появятся дестроеры – они смогут снять лечение и магию улучшенной атаки, расстреляв затем медведей своей магией.

Demon Hunter сжигает ману DK

В последнем патче 1.17 лучницам увеличили здоровье с 240 до 245 хп. Это, казалось бы, смешное изменение сыграло серьезную роль в войне с нежитью. Поскольку койл DK снимает 300 хп, а у лучниц 20-процентный резист к магии, то с одного выстрела DK отнимает у них ровно 240 поинтов здоровья. И ранее герой нежити просто бегал невдалеке от армии эльфа, вырезая лучниц по одной. Теперь же такое невозможно. Вот вам ситуация, где и 5 хп решают очень многое.

Впрочем, ваши медведи появятся куда раньше, чем дестроеры противника. С гаргульями же в таком случае может расправиться сам герой, вооруженный орбом из своего магазина или располагающий подмогой из нескольких дриадок. Не забудьте купить в магазине staff of preservation – этот итем позволит телепортировать практически убитых медведей (или героев) к вам на базу, лишая противника законной экспы (любимая тактика GSC.Hot'a).

Иногда вторым героем можно взять и Тигрицу с аурой в качестве первого скилла. Это выгодно в том случае, когда вы сумели зажать андеда на базе и теперь стоите, расстреливая его здания. Тигрица увеличит силу дальних атак войска, ставя крест на попытках андеда прекратить это безобразие.

Есть хитрые стратегии эльфа, направленные на позднюю игру против андеда. Они сродни атакам бэтрайдеров орка. Так, например, первый герой Варден может постоянно харасить базу нежити, не давая противнику крипиться. А в это время будут строиться лучницы и гиппогрифы. Затем эльфийки садятся на птиц – и получается великолепная воздушная армия. Она может летать по карте и сама крипить точки, принося вам столь необходимую экспу. Может отменять экспанды нежити. Может успешно противостоять армии гаргулий – ведь гиппогрифы сильнее гарг, а слезшие с них лучницы не оставляют противнику вообще никакого шанса. В конце концов у вас накопится громадное число гипполучниц, а Варден прокачается до шестого левела. Тут уж просто идете к нежити на базу, поднимаете при помощи ультимата все трупики с ее кладбища и просто в ноль расстреливаете войско.

Некогда модной стратегией был подрыв экономики противника. Ведь уже на втором уровне AoE-спелл Варден снимает половину жизни у аколитов. Невидимая (можно купить зелье в магазине), она прибегает на базу к андеду, кастит fan of knives, вручную или еще одним fan'ом добивает всех рабов – и телепортируется на базу при помощи self teleport'a. И так четыре-шесть раз. Это не дает нежити нормально добывать золото и в то же время неплохо прокачивает вашего героя. Далее вы просто давите по количеству войск. Важно только успеть вовремя поставить экспанд.

Night Elf vs. human

Кто-то из эльфов называет данный матчап легким, кто-то – наоборот, сложным. Одно известно точно – в нем есть положительные моменты, но есть и отрицательные. К примеру, сразу же известен первый герой противника – практически всегда им оказывается Архимаг.

Играя против хумана, не следует опасаться мобильной воздушной армии (вроде горгулий или виверн). Конечно, она бывает и тут, но все-таки гораздо реже. Нет и быстрых абузерских тактик в стиле нежити, когда два героя бегают кругами и постепенно вырезают лучниц и талонов при помощи койла/новы.

Но есть и неприятные моменты. Именно тут вы познакомитесь с дедушкой и его молотком, узнаете о существовании мортирщиков, сможете ощутить на себе массированный огонь стрелков и элементалей.

Следует отметить несколько вещей. Прежде всего, очень желательно таскать за собой парочку виспов. Они спасут от элементалей и прочей живности (если противник надумает взять, например, Бист Мастера). Позже у вас появятся дриады, которые займутся суммонами и slow, но для начала виспы необходимы просто позарез. Необходима также хорошая разведка – хуман не меньше вас любит ставить экспанды, а потому их надо вовремя пресекать.

И еще один момент: бойтесь застройки и уходите в грейд только в том случае, если совершенно уверены, что теперь-то вас невозможно застроить. Иначе визит участкового милиционера (точнее говоря, штук четырех и армии противника с ними) может превратиться в полную конфискацию имущества и ссылку далеко-далеко за пределы карты.

Dark Ranger атакует

Многие страты эльфа в войне с хуманом сводятся к рашу в середине игры. В это время вы обычно получаете преимущество по каким-либо параметрам. Так, например, при использовании Бист Мастера главная задача заключается в прокачке его до третьего левела для получения второго хавка. Ведь именно на втором уровне хавк получает способность атаковать, при этом нанося двойной урон по футменам противника. В тот момент, когда у вас закончится апгрейд на второй таер, вы берете ВМ (он уже должен быть третьего левела), сразу же покупаете в таверне Нагу или Панду – и идете к противнику на базу. Второй герой хумана МК (он же Горный Король) в этот момент только строится в алтаре. Бист Мастер и кабаны формируют стенку, хавк и Нага укладывают фокусным огнем милицию с футами, элементалей диспелят специально прихваченные с базы виспы, а малое количество райфлов пока не является

опасным и умирает чуть позже. В этой атаке можно либо перебить все юниты противника, либо нанести ему большой урон, а чуть позже вернуться с возросшим по количеству войском и завершить начатое.

Еще одна стратегия заключается в использовании Dark Ranger и ее скилла поднятия скелетов. Все знают о том, что милиция хумана крайне слаба, а потому умирает довольно легко. Но во время обороны базы хуман по-любому вызывает ополчение для поддержки. Этот факт и является ключевым моментом данной стратегии.

Итак, покупаете в таверне Рейнджерку, максимально быстро прокачиваете ее до третьего левела (дабы получить более сильных скелетов второго уровня), добавляете в армию хантресс (их должно быть чуть меньше, чем лучниц) и в срочном порядке идете к оппоненту. Время атаки надо выбрать так, чтобы у противника еще не появился второй герой и (самое главное!) не было апгрейдженых на диспел пристов. Недалеко от вражеской базы закрипьте каких-то слабых монстров – дополнительные три-четыре скелета вам обязательно пригодятся.

В самом начале атаки не забегайте далеко – формируйте стенку из хантресс и скелетов, указывайте им в качестве цели чужое здание. После того как противник вернется на базу, вступайте с ним в бой. Держите Рейнджерку и лучниц в тылу и фокусьте ими по очереди футменов и милицию. С элементалями должны разобраться привезенные с собой виспы. По мере гибели футменов (из которых будут вставать скелетики) численность вашей армии будет увеличиваться. Помните, что после выстрела Рейнджерки у вас есть несколько секунд для уничтожения цели – тогда из ее останков встанет скелет.

Для создания максимального количества восставших из ада постоянно наблюдайте за тем, у кого из юнитов противника остается мало жизни, и переводите огонь Рейнджерки на него. Пополнение армии скелетами не составит особой проблемы – как уже было сказано, здоровья у милиции мало и умирать она будет быстро. По такой стратегии вся игра длится не более 10–12 минут.

Всегда использовалась и продолжает использоваться стратегия масс-медведей. В этом случае основу армии составляют друиды-мишки с небольшой поддержкой из дриад, диспелящих всякие неприятные штуки вроде slow или элементалей. Уходить сразу во второй таер без барака эльфу нежелательно, так как хуман вполне может и застроить. Все-таки поставьте барак и создайте двух-четырех лучниц.

Первым героем лучше всего взять DH – вы можете отвлечь им армию хумана. Ведь некоторое время до постройки трех-четырех медведей противник получит преимущество по количеству войск, поэтому, пока у вас не будет нормальной армии, просто необходимо чем-то его занять. Вторым героем можете взять Варден – она не позволит отводить атакуемых юнитов на базу.

Тактика боя сводится к атаке мутировавшими в медведей друидами. В качестве полезного дополнения они накладывают «рев» (усиление атаки) и rejuvenation (быстрое лечение). Направляйте мишек по две-три штуки на одну цель, добивайте уходящих юнитов Варденкой. На тех медведей, которых будет фокусить противник, накладывайте исцеление или телепортируйте их домой заранее купленными staff of preservation. Против спеллбрейкеров, перебрасывающих вашу полезную магию на противника, используйте дриад – они будут моментально ее снимать.

Знаете ли вы, что: *ультиматом Dark Ranger является магия charm – переманивание на свою сторону юнитов противника. Только, в отличие от спелла баншей, charm выполняется моментально и позволяет захватывать даже имунных к магии воинов (например, спелл-брейкеров).*

Медведи воюют, дриады диспелят

Вот и все – несколько атак вполне помогут раскачать ваших героев до высоких левелов и, к тому же, значительно ослабят армию хумана.

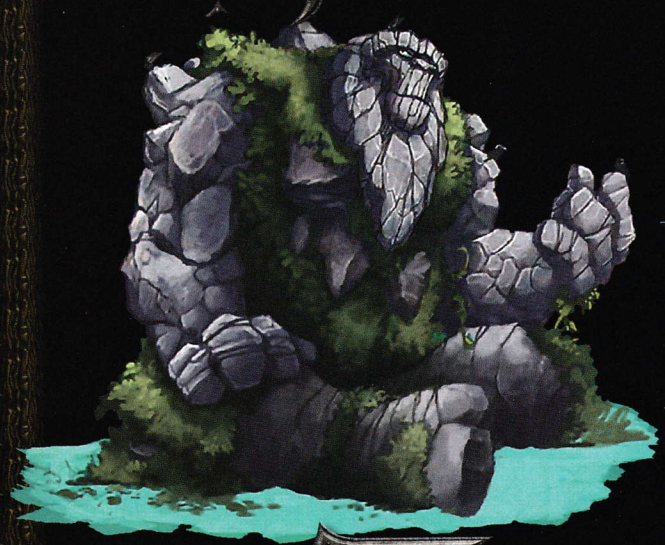
Как вариант предыдущей стратегии может использоваться связка Фаер Лорда и Панды с плавным переходом в медведей через дриад. Благодаря наличию элементалей и дриад не так страшно, что хуман может зажать на базе во время постройки первых медведей. Кроме того, убитые Лордом юниты имеют свойство взрываться, оказывая дополнительный урон всем находящимся рядом войскам противника,– и это тоже вам на руку. Ну, а Панда своим огнем неплохо сжигает довольно хилых рыцарей и стрелков.

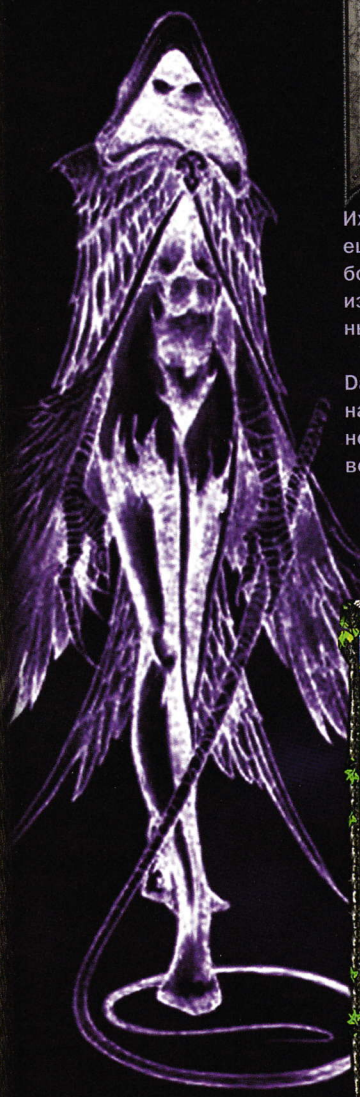
Есть еще несколько вариантов стратегий – от масс-хантресс, до Демона + Панды (или Наги) с солянкой из различных родов войск. Существует и комбинация из лучниц с двумя-тремя гигантами – впрочем, такой вариант хорошо зарекомендовал себя против всех рас.

Бояться (а потому отдельно контролировать) необходимо лишь масс-воздух хумана. Его можно убить наземными юнитами, так как воздушное противостояние обычно выигрывает хуман – хавки попросту перехватают гиппогрифов в сетки. Лучше всего в качестве ПВО подходят дриады, ведь по ним грифоны вообще не могут стрелять. Впрочем, бойтесь и молотка МК – не выставляйте героев вперед и все время контролируйте их положение на поле боя.

И не забывайте про мортирщиков противника. Пакостные хуманы любят высадить их за вашим зданием, сделать несколько залпов и улететь на дирижабле, оставив вас без источника денег. К тому же, мортирщики наносят неплохой демедж по дриадам и хантрессам, а потому вовремя отводите юниты из-под фокусного огня.

Night Elfs -vs- Night Elfs





Тот факт, что эльф имеет большое число юнитов с дальней атакой (причем каждый со своими уникальными способностями), определяет и большое число различных стратегий. Их количество увеличивается еще и за счет богатейшего выбора связок героев, многие из которых могут быть куплены в таверне.

О стратегии использования Dark Ranger'а я уже рассказал на примере игры против хуманов: прокачка до третьего левела, быстрый приход сразу после окончания второго таера. Но это в идеале.

Чаще же собирается 50 лимита из арчеров и талонов – тогда и идут убивать противника. Казалось бы, стратегия проигрышная – ведь у того есть виспы против скелетиков Рейнджерки.

Ан нет, оказывается, виспы имеют свойство кончаться или умирать от стрел лучниц. К тому же вы можете разводить скелетов по сторонам, чтобы их нельзя было развеять одним виспом. Такая тактика боя действительно хороша, и немало эльфов полегло от ее применения.

Есть вариант использования Панды и ее сильной AoE-магии. Стратегия основана на спелле, заставляющем войско противника часто промахиваться, и спелле поджога, хорошо подходящем против лучниц. Не теряет популярности и Бист Мастер в качестве первого героя. Ведь его кабаны отлично справляются с хантрессами, а вызываемые мишки могут исполнять роль щитов для лучниц.

Существует и классический вариант стратегии эльфа с использованием Демон Хантера. «Ноги» этой стратегии растут еще из RoC'а, в котором DH был главной ударной силой эльфа. Если против вас тоже выступает DH, то вначале вообще может получиться смешная разборка героев один на один. Вы будете бежать к нему, он – к вам. Встретитесь на полпути. Все решит то, кто первый сделает mana burn (сожжет ману соперника) и раньше нанесет удар.

По сравнению с RoC'ом, в TFT чаще используется Тигрица, которая занимается прокачкой ауры. Ведь большинство юнитов эльфа обладает дальней атакой (не путать с пирсингом), а потому присутствие Тигрицы дает хороший бонус почти всей армии. Некоторое время Тигрица фигурировала практически в каждой игре эльфа с эльфом, но сейчас сезон «Весна-лето 2004» закончен, и ажиотаж несколько поутих.

Результат войны DH решит один удар

Лучницы против хантресс – обычный для эльфов расклад

Помимо фактора первого героя в игре с эльфом важен и состав войска. Вариантов существует несколько.

Первый – это масс-хантрессы с двух бараков. Благодаря им армия становится чрезвычайно мобильной и располагает хорошим потенциалом атаки. Но есть и минусы: если ваши респауны находятся близко друг от друга, противник может банально зарашить лучницами и первым героем DH или Нагой. Кроме того, такая стратегия не очень хороша на поздних этапах игры, поскольку хантрессы слишком чувствительны к пирсингу (лучницы, дриады) и сиджу (не удивляйтесь, увидев в чужой армии катапульты).

Второй вариант – использование лучниц. Они являются контр-юнитами к хантрессам (впрочем, хантрессы – это контр-юниты к лучницам – вот такой парадокс☺), а с возрастанием уровня Тигрицы получают еще и очень большой бонус к атаке. Поначалу «танком» для них выступает первый герой (DH в этом смысле очень хорош), позже понадобится и второй, который выбирается, исходя из состава армии противника. Например, это может быть Рейнджерка, предоставляющая стенку из скелетов. Или Фаер Лорд, выдвигающий вперед элементалей.

В дальнейшем лучницы могут быть заменены дриадами. В качестве щита эльфу в TFT специально дали новый юнит – горных гигантов. Два-три этих юнита – это вообще непроходимый барьер. Только не забудьте купить staff of preservation, чтобы моментально телепортировать их лечиться на базу. Хорошо подойдут и медведи. У них много хп и куча полезных скиллов. Рев – это дополнительный бонус к атаке, а быстрое лечение – вообще прелесть.

Не забывайте и о том, что арчеров можно садить на гиппогрифов, получая хорошую воздушную армию. Она, что называется, «на ура» расправится с наземными юнитами типа хантресс/талонов; неплоха будет и против медведей.

Кроме того, для защиты от атак мишками вы можете добавить пару химер – их магический тип атаки не оставляет друидам никакого шанса.

Впрочем, как и в любом матчапе одинаковых рас, очень многое решают разведка (необходимо построить контр-юниты к армии противника) и контроль во время боя. Оба противника одинаковы по силам, поэтому все решит лишь правильность стратегических решений и скорость управления войском.

Заключение

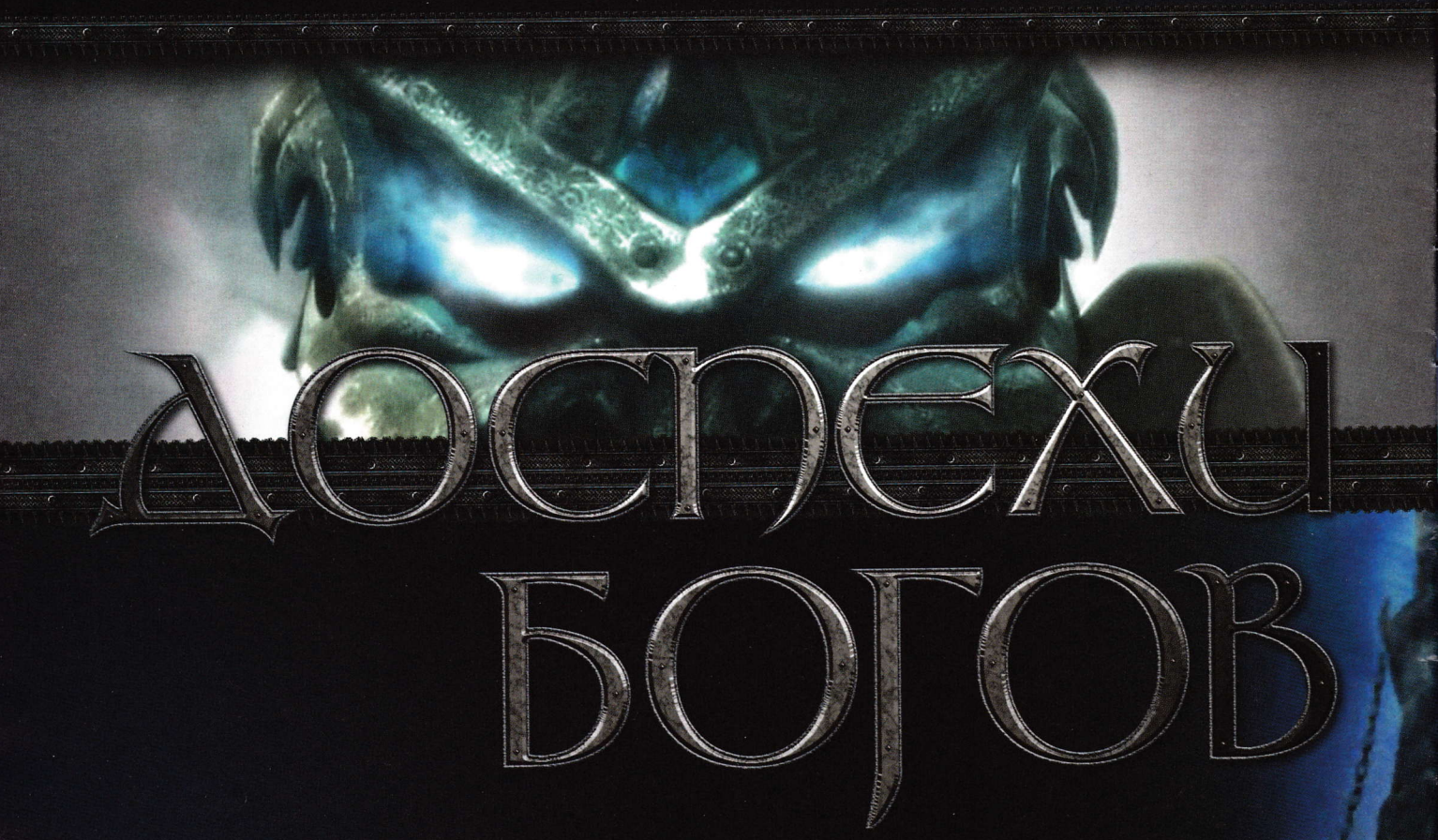
Изложенные в данном материале стратегии – это лишь малая толика того, с чем вы можете столкнуться в сетевых играх Warcraft III. Существует громадное число других (правда, реже употребляющихся) стратегий и самых невероятных тактических ситуаций во время боя. А потому рекомендую играть на *battle.net* – не зря ведь эта служба пользуется такой популярностью.

Если ж вы захотите придумать собственную суперпапскую стратегию и вам будет необходима информация по ТТХ (тактико-техническим характеристикам) юнитов, рекомендую посетить *www.battle.net/war3* – самый полный онлайновый справочник по Warcraft III.

● ● ●

За помощь при написании статьи и консультации по стратегическим тонкостям рас автор не может не выразить благодарности следующим украинским варкрафтерам: GSC.Razor (наибольшее спа-си-бо!), GSC.Hot.daw, scor (aka Xumuk_UA), FuDeS)Dobermann и kpd.Some1 (ныне уже канадский игрок).

FuDeS)Zerkella



Доспехи богов

В Warcraft III есть множество итемов (*items* – предметы), которые герой может использовать в бою. Они дают персонажу дополнительные возможности, усиливают какие-либо параметры (его или всей армии). С ними хорошо – а без них, соответственно, плохо.

Но существуют определенные предметы, которым игроки рады больше, чем остальным. Более того, наличие таких предметов в инвентаре вселяет уверенность в себе. Собственно, об этих-то «доспехах богов» и пойдет речь.

Level 2

Wand of Lightning Shield (молния). Вешается на своего или чужого юнита, при этом все войска, находящиеся рядом с ним, получают урон 15 хп в секунду. Два заряда, кулдаун (время готовности) – 20 секунд.

У итема всего второй уровень, но не стоит относиться к нему как к ненужному мусору. Ведь благодаря молнии можно уже через 5-7 минут после старта одержать победу.

Лучше всего этот итем действует в боях с нежитью или хуманами на их базе. Просто кастите на какого-то своего толстячка (например, на элементаля), после чего армия противника бежит от него как от чумы. А он спокойно ее расстреливает.

Tome of Experience (экспа). Дает герою 150 очков опыта. В War3 достаточно много книжек, улучшающих параметры героя. Но этому томику рад любой геймер, ведь с помощью Tome of Experience можно прокачать героя до нового левела (если только нужно менее 150 поинтов).

А новый левел – это новая магия. И нет необходимости тратить время на пробежку к другому лагерю монстров, на их убийство, на лечение после этого. Левел в буквальном смысле слова валяется под ногами.

Также не забывайте, что после пятого уровня герой вообще не получает опыта от убийства крипов, а потому такие томики для него просто находка.

Sentry Wards (глазик). Поставленный вами вард в течение пяти минут держит открытым довольно большой участок на карте. Он показывает невидимок противника – и при этом тоже невидим. В итеме целых два заряда с нулевым кулдауном – просто папство… Раньше это было вообще МЕГАпапство – глазик держался десять минут, и выпадало их аж три штуки. Правда, потом параметры итема поправили, так как слишком уж большое преимущество он давал. Но и сейчас возможность наблюдать за развитием базы противника, его передвижением в ключевых точках карты, позволяет ловить чужое войско на крипинге, вовремя реагировать на постройку экспандов и заказывать в армию правильные контр-юниты.

Учтите: вард кастится с хорошо слышным звуком «фшш-ш-ш…». Благодаря этому можете определить, что чужой герой поставил у вас глазик. Чтоб избавиться от шпиона, используйте Dust of Appearance.

Помните: отсутствие параноии еще не означает, что за вами никто не следит.

Staff of Teleportation (селф-телепорт). Мини-телепорт, позволяющий телепортировать героя к любому его зданию или юниту. Продается в магазинах и стоит всего 100 золотых (сравните с 350 за полный телепорт). Кулдаун – 90 секунд.

Итем чрезвычайно эффективен в начале и середине игры, когда ваша армия крипит монстров сама, а герои бегают вдалеке от нее, мешая нормальной жизни противника. В этом случае вы можете быстро возвращаться на базу для лечения. Неплох телепорт и в бою, когда противник зажал вашего героя. Вы можете спокойно выйти из окружения, просто телепортнувшись куда-то в тыл армии.

Хорошо подходит итем и для атак в стиле «прибежал-на-чужую-базу-убил-всех-рабочих-

и-телепортанулся-к-себе». Подрывает экономику противника «на ура», причем по деньгам абсолютно ничего не стоит. Важно только помнить: в отличие от обычного телепорта, этот итем не делает героя неуязвимым на время развертывания портала. То есть враги могут успеть убить вас или отменить заклинание при помощи усыпления, молотка и т.д. Так что следите за ситуацией и вовремя решайте, какой из телепортов применить в данный момент.

Level 3

Boots of Speed (сапоги). Увеличивают скорость героя. Обратите внимание: эффект дает только первая пара сапог в инвентаре – добавление второй никак не отразится на скорости.

Все папство этого итема сводится к тому, что любой, даже самый медленный герой с ботинками бегает быстрее всех остальных (естественно, если эти самые «остальные» не находятся под воздействием различных аур). Это дает возможность практически мертвому герою смыться с поля боя – догнать его будет очень сложно. Противнику останется лишь печально помахать белым платочком вслед вашему герою, а также так и не полученной экспе за убийство.

Periapt of Vitality и его старший брат шестого левела **Khadgar's Gem of Health** (амулеты хп). Периапт дает +150 к здоровью героя и свободно продается в магазинах. Гем добавляет 300 хп, являясь фактически «шампунем и кондиционером два-в-одном» – по эффекту он равен двум периаптам, а в инвентаре занимает всего одну ячейку.

Эти итемы чрезвычайно эффективны против херокиллинга в поздней игре, когда ваших героев постоянно фокусят и вам остается только телепортироваться. Потратьте 350 золотых на покупку периапта – он позволит дышать намного легче.

Pendant of Energy и улучшенная модель шестого левела

Pendant of Mana (амулеты маны). Первый пендант (не могу читать это слово без смеха – каких только названий буржуи не напридумывают) дает к мане героя +150, второй – +250. Очень хороши для героев-магов, которые используют емкие по мане спеллы. С этими амулетами мана у них не кончится вдруг и в самый неподходящий момент боя.

Вот, например, как вы думаете, почему андедовскому герою Личу в качестве скиллов берут нову (ударная магия) вперемешку со спеллом темного ритуала (восстанавливает ману)? Да потому что иначе просто не хватает энергии. А вот если такой амулет есть, то Лича будет и нову кастить, и фрост армор (отличный защитный спелл) накладывать.

Кстати, маленькая хитрость: если у героя кончилась мана, то, прежде чем выпить банку, снимите все амулеты. Банка восстановит 200 маны, а заново одетые амулеты сделают ее количество еще более внушительным.

Level 4

Wand of the Wind (циклон). Поднимает в воздух юнит или героя на 10 или 5 секунд соответственно. В посохе три заряда с нулевым кулдауном. Как известно, армия без героев – ничто. Этот посох позволяет убрать героев противника с поля боя, так как в поднятом состоянии они не могут ни атаковать, ни использовать магию, ни телепортироваться от греха подальше. Ну, а в то время, пока герой парит в небесах, вы можете делать с его армией все что захотите.

Кроме того, с помощью циклона вы можете спокойно окружить героя и после возвращения на землю убить за несколько секунд. Циклон применяется также против больших юнитов армии противника – особенно не любят его таурены. Циклон и ценится именно благодаря своей возможности нейтрализовать наиболее опасные для вас войска.

Scourge Bone Chimes (вампирик). Дает всем вашим melee-юнитам и героям свойство вампиризма. То есть при каждом ударе 15% нанесенного урона возвращается обратно в качестве пополнения хп.

Итем не стыкуется с аурой вампиризма нежити – в этом случае работает аура, а вампирик отдыхает. Потому при использовании Dread Lord'a нежить предпочитает продать итем и купить свиток исцеления. Зато другие расы всегда рады вампирику, который является отличной лечилкой для войска. Футмены себе дерутся, а полоска хп у них растет. Смотрим – нарадоваться не можем☺.

Level 6

Amulet of Spell Shield (кликер). Блокирует негативные заклинания, которые противник накладывает на вашего героя. Кулдаун – 40 секунд. Срабатывает с характерным щелчком «клик-к-к!», напоминающим звук металлической застежки.

Один из наиболее полезных перманентов в игре – ведь героев, как правило, убивают именно благодаря использованию магии. С этим итемом вы можете не бояться усыпления (с последующим окружением), а также молотка, койла и прочих болезненных штук.

За время битвы амулет успевает несколько раз спасти героя!

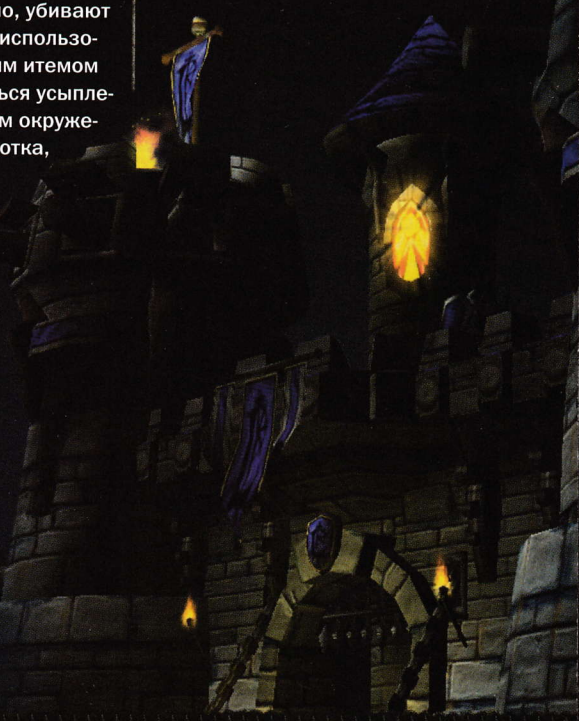
Staff of Silence (сайленс). Посох имеет определенный радиус действия, в пределах которого все юниты и герои теряют возможность кастить заклинания на протяжении 15 и 8 секунд соответственно. Очень эффективно, если в армии противника много магов или если вы боитесь спеллов вражеских героев. При помощи сайленса вы фактически убираете на время всех магов противника – способность атаковать у них остается, но кастить магию они уже не могут.

Посох часто используется против хумановских хавков. Наложенный сайленс лишает их возможности захватывать в лассо ваш воздух (например, горгулий) – так что смело можете вводить Staff of Silence в бой.

Описанные вещички считаются наилучшей экипировкой для героя. Вот только обидно, что носить их можно всего шесть штук, не более. И не забывайте: к хорошим вещам нужно еще и хорошее умение их использовать.

Так что учитесь, тренируйтесь, играйте… и да пребудет с вами Сила!

FuDeS)Zerkella



Ладдерные карты Warcraft III

В комплектацию Warcraft'а входит примерно полторы сотни карт. Они отличаются максимальным количеством игроков на них (от 2-х до 9-ти), предназначением (для игры 1x1, 2x2, 3x3, FFA) и дизайном (я, например, никогда не забуду простую мапу под названием Korea, посвященную стратегам из этой восточной страны).

Но наиболее известны геймерам карты, на которых играют в рамках интернет-ладдера – рейтинга компании Blizzard. Они предельно сбалансированы, избавлены от ошибок, позволяют использовать различные тактики, да и просто обеспечивают красивую игру. Список их может немного меняться, но основное ядро остается стабильным уже года полтора.

Вот об этих любимых крафтерами ладдерных картах и пойдет речь.

Lost Temple

Lost Temple (или просто LT) – это классика игровых карт Blizzard. Ее идея перекочевала в «Военное мастерство» еще из «Звездного мастерства» – «старкрафта», правда, с некоторыми изменениями (например, в оригинальной версии был лишь один проход на базу). Вообще же LT – достаточно большая карта и может принимать как соло-игры, так и матчи 2x2.

Основной характеристикой мапы является наличие рудников возле каждого респауна, причем к ним ведет прямой и довольно короткий путь – как раз «самое то» для фаст экспанда. Потому LT и считается хумановской картой – это просто чудо, если раса людей не ставит на ней экспанда. Несколько возможных респаунов замедляют разведку их базы противником, а небольшое расстояние до рудника позволяет вызвать подкрепление в виде милиции. Впрочем, другие расы тоже любят ставить экспанды на LT.

Что касается монстров, то их лагерей тут достаточно много. Как говорится, на любой вкус. Всегда можно где-то открипиться без риска того, что вас выследит противник. Удобно, что на карте есть и магазины (в них можно закупиться ночью даже без убийства охраняющего голема) и обсерватории, где нанимаются саперы, чтобы снести чужой экспанд. Нет только таверн – кому-то минус (эльфы печально вздыхают), кому-то плюс. Очень удобно наличие фонтана здоровья в середине карты: там можно быстро лечить героев и войска, особенно в первую ночь после яростных стычек.

На LT нет рекомендуемого типа юнитов, хороши на этой карте и земля, и воздух. Присутствие же большого числа монстров определяет возможность прокачки героев до высоких левелов – следовательно, и использование самых разных стратегий.

Turtle Rock

Название «черепашьи скалы» говорит о том, что на уровне много… черепах! Да, они буквально путаются под ногами – слабенькие Тортиллы плещутся в водичке у базы, более сильные охраняют рудники. Возможность фаст экспанда практически исключена – на всех точках стоят крипы, убить которых начальным войском достаточно сложно. Тем более надо учесть, что относительно небольшой размер карты и прямые пути между противоположными респаунами позволяют противнику моментально среагировать на вашу попытку поставить FE и вовремя ее пресекать.

Крипинг монстров обычно стартует с маленьких черепашек у базы, затем идет оранжевая точка с двумя оградами, далее действие перемещается под магазин. Предсказуемость начальных путей позволяет ловить противника в схватках с монстрами и под шумок безнаказанно убивать его юнитов.

Важной точкой являются именно магазины. И дело даже не в выпадающем артефакте или количестве экспы, а в стратежной руне обзора. Она невидима и неуязвима. Тот из крафтеров, кто первым закрипил магазин, благодаря руне получает глазик, действующий всю игру и показывающий эту территорию. Очень удобно: противник не может пройти незамеченным, а вы видите его героев и итемы, которые он закупает.

Из зданий, как уже было сказано, на карте присутствуют два магазина. В них можно скупиться ночью (в охране нет неусыпных каменных големов). Есть на TR и таверна, так что здесь часто ходят всякие Панды, Бист Мастеры и Фаер Лорды. А вот обсерваторий нет – и с вышками на экспандах придется бороться своими силами. Нет и лагеря наемников, которые помогли бы диспелить вызванных противником кабанчиков, мишек и прочую живность.

The Two Rivers

Сокращенно карту называют 2R, чтобы не путать с другим TR – Turtle Rock. Довольно маленькая и приятная мапа, рассчитанная на двух игроков. Начальное расположение игроков известно, так что не исключена возможность раша. Впрочем, других абузерских (надоедливых) тактик тут нет, так как магазин защищен четырьмя големами, и купить в нем ожерелье или сапожки для увеличения скорости без боя не удастся. Также на карте нет таверны, то есть воевать придется исключительно своими героями.

Не рекомендуется на 2R идти в тех – разведка достаточно легка, и противник сможет вовремя прийти и застроить или просто вынести базу еще до окончания апгрейда

здания. По тем же причинам не рекомендуется ставить FE. Хотя раньше такое практиковалось, но постепенно с этим научились бороться. Все дело в том, что точка для экспанда изначально всего одна, а потому противнику не составляет труда ее контролировать.

Неплохо на карте зарекомендовали себя воздушные юниты. Хотя монстров с их помощью и не закрипишь (возле всех шахт есть товарищи с ranged-атакой), зато птички позволяют делать быстрые набеги на чужой экспанд либо убивая рабочих, либо уничтожая само здание. Если же идти туда melee-юнитами, приходится делать целый круг, проходя один-два моста. Очень удобно, правда, что по пути стоит обсерватория: покупаем двух саперов и быстро сносим чужие вышки.

Plunder Isle

Еще одна карта для соло-игры. В отличие от Two Rivers, она не квадратная, а вытянутая (прямоугольная). Хотя респауны и известны, но идти до них заметно дольше, а потому хуманы частенько практикуют тут Fast Expand. Впрочем, эльфы тоже не дураки – пока возле рудника строится дерево, герой обычно бежит надоедать противнику. После окончания постройки дерево с войсками крипит охрану экспанда. Другие расы тоже не отстают – нежить любит поставить пятно и три зиггурата на нем, орки банально застраиваются вышками.

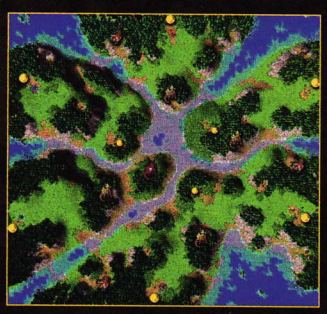
Отдельно еще раз упомяну эльфов: будучи на нижнем респауне, они могут поставить дерево экспанда не у рудника, а слева от него, в кустах, где изначально стоят два маленьких гнолла. Таким образом, если разведка показала, что у самой шахты дерева нет, это еще не означает, что из нее ничего не добывается.

Воздушные юниты на PI являются просто must have. Во-первых, именно они могут разобраться с двумя лагерями больших огров – а это громадное количество экспы. Во-вторых, они могут легко, не делая круга, долетать до чужого экспанда. А в-третьих, с помощью воздушных юнитов можно (даже нужно!) закрипить лагеря драконов, из которых выпадают крутейшие артефакты. Ну, и сами драконы дают примерно по левелу обоим вашим героям.

Крипов на карте не очень много, а потому прокачиваются все крафтеры, в основном, на вышеуказанных лагерях огров и драконов. Соответственно, важно проконтролировать эти точки. Кроме того, магазины находятся очень далеко, на третьем этаже горки, до которой еще надо добраться. Таким образом некоторый перевес получает нежить, у которой в собственном магазине на третьем таере продаются свитки лечения – наиболее востребованная покупная вещь.

> Будьте осторожны с островными экспандами, а то ваш покорный слуга однажды очень «весело» пролетел на них. Мне удалось зажать противника на базе, герои были 6-5-4 уровня против чужих 4-2-2 уровня – и потому я решил, что все дозволено: полетел на остров захватывать рудник. А по пути встретились три гарги противника, которые моментально вынесли дирижабль. Все герои и армия утонули, и оппонент благодаря этому за секунду прокачался на несколько левелов, а потом спокойно пришел ко мне на базу выносить здания. Game Over ☹

Gnoll Wood



Карта, позволяющая играть одновременно шести игрокам. Она достаточно большая, а рудников на ней аж девять – шесть основных и три «карманных». Однако FE на ней практикуется значительно реже, чем на PI и LT. Причина в том, что шахты охраняют довольно стрёмные монстры: на основном стоит голем, на экспандном – гнолл с аурой командования, увеличивающей силу удара всех находящихся рядом крипов. Кроме того, до рудников бежать далековато. Поэтому экспанды ставятся где-то в середине игры, противнику очень сложно контролировать все возможные точки.

Довольно интересным является колодец в середине карты – его свойства генерятся случайным образом при старте игры. Так, он может быть либо восстанавливающим ману, либо исцеляющим. Это определяет тактику поведения войск, стратегию игры и даже выбор героев в некоторых случаях. Вообще же колодец является довольно лакомым кусочком для любителей крипинга – там стоит несколько мелких монстриков (совсем не помеха), над которыми летает большой дракон (ням-ням). Монстры выносятся сразу, а дракона могут убить 2-3 юнита с ranged-атакой, например специально купленные тролли-наемники.

Есть на карте и таверна, так что тут часто используются покупные герои. Благодаря большому количеству лагерей крипов, не составляет труда прокачать их до нужного уровня.

Нельзя не сказать и о жестких големах. Их всего три лагеря, но зато каких: по два страшных каменных голема шестого уровня в компании с одним девятого уровня. Без лечения и не суйтесь, убить их будет действительно сложно. Зато приз того стоит. Как вам свиток восстановления здоровья и маны всей армии?!! Или инвул на 25 секунд?!! Вот-вот, игра стоит свеч.

Tweasted Meadows

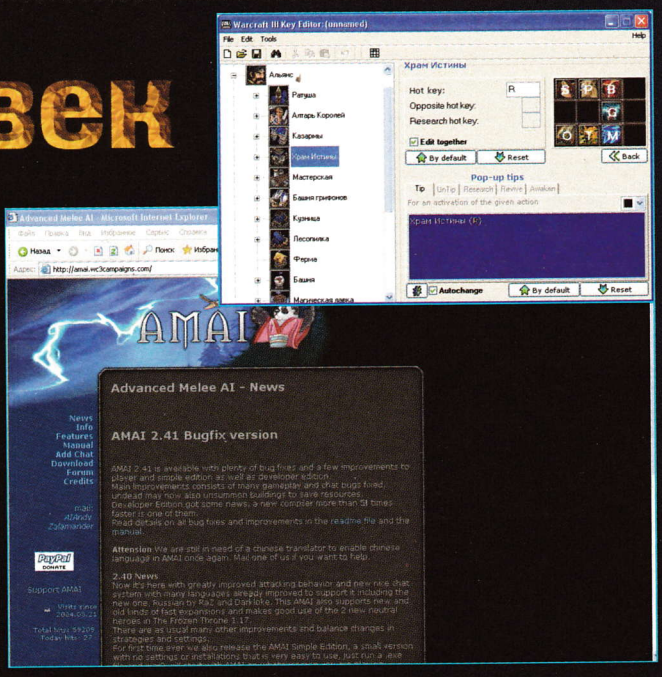
TM – солнечная зеленая карта, способная принять до четырех крафтеров. На ней присутствует полный спектр всяческих зданий – два магазина, два лагеря наемников, таверна, четыре обсерватории… Так что душа найдет, где разгуляться. FE на TM не очень практикуется: те же хуманы предпочитают закрипить при помощи милиции обсерваторию рядом с респауном. А вот для нежити постройка экспанда не составляет особого труда – относительно мягкие монстры легко поддаются зубам мертвецов.

Стоит также отметить охрану магазинов на TM. Так, например, из тролля-мага выпадает очень хороший артефакт, а здоровья у него довольно мало. Этим активно пользуются все крафтеры, играя в стиле «не съем, так понадкусываю». Довольно часто в самом начале игры делается набег на магазин, из мага выбивается артефакт, после чего армия спешно убегает, так как справиться со всеми крипами она пока не в состоянии.

Кроме обычных рудников, на карте присутствуют и островные шахты, охраняемые драконами. Как правило, ни у кого не возникает желания париться с довольно сильными крипами и нудной перевозкой войск в дирижаблях. А потому, если вы все-таки поставили там экспанд, то, скорее всего, противник его так и не обнаружит до самого конца игры, просто не рассчитывая на такую подлость.

FuDeS)Zerkella

Почти человек



Коды (которые все знают)

Но если необходимо изучить карту, проверить какую-то тактику или сделать еще что-то умное, то без них просто не обойтись. Итак:

- *allyourbasearebelongtous* – мгновенная победа;
- *somebodysetusupthebomb* – поражение;
- *iseedeadpeople* – открыть всю карту;
- *strengthandhonor* – продолжить игру после завершения миссии;
- *pointbreak* – отключение лимита снабжения;
- *thedudeabides* – постоянные заклинания;
- *synergy* – отключить дерево технологий;
- *WarpTen* – быстрое строительство;
- *itvexesme* – отключить победу;
- *whosyourdaddy* – неуязвимость;
- *leafittome 9999* – получить 9999 дерева;
- *greedisgood 9999* – получить 9999 дерева и золота;
- *keysersoze 9999* – получить 9999 золота;
- *motherland <раса> <номер уровня>* – выбор уровня;
- *iocainepowder* – мгновенная смерть;
- *whoisjohngalt* – быстрые исследования;
- *sharpandshiny* – все апгрейды;
- *riseandshine* – утро;
- *thereisnospoon* – бесконечная мана;
- *lightsout* – ночь.

AMAI

На самом деле это не японское ругательство, а аббревиатура, за которой скрывается длиннющее название – *Advanced Melee Artificial Intellegence*. Эта очень и очень удачная мод/утилита – попытка вправить мозги стандартному искусственному интеллекту производства Blizzard.

Как известно, по умолчанию AI действует согласно таким алгоритмам: накапливает много войск и, если у противника их меньше, идет на вражескую базу «в гости». Если игрок начинает ставить экспанд – через пару минут компьютерный противник приходит и сносит этот экспанд. В бою же AI сначала старается убить героя, а если его уже (или еще) нет – бьет войска.

Но теперь – с появлением AMAI – компьютер может использовать более трех десятков чисто человеческих стратегий. Он действует гораздо менее предсказуемо, вовсю пользуется артефактами и специальными способностями юнитов, более умело ставит экспанды и отбивает атаки.

Вообще-то, количество поддерживаемых данной софтиной стратегий не ограничено. Компьютерные оппоненты каждый раз играют по-разному – это может быть и раш, и контратаки, и банальная атака «в лоб» огромной армией, и многое, многое другое. Разумеется, в рамках заложенных стратегий.

> К слову, на самом последнем уровне сложности победить стандартный AI нелегко по одной простой причине – он получает вдвое больше ресурсов, чем обычно. То есть работяги золото из шахт таскают не по 10, а по 20 единиц за раз. Так что если и решите играть, играйте на предпоследнем уровне.

Эта утилита работает на любых skirmish-картах (Tower Defense и прочие извращения не поддерживаются) и в процессе инсталляции запрашивает список карт, на которых предстоит работать. Разумеется, поддерживаются самые последние версии как Warcraft III: Reign of Chaos, так и Frozen Throne.

AMAI можно найти по адресу *http://amai.wc3campaigns.com/*, где кроме всякой полезной инфы в разделе *downloads* лежит аж четыре варианта программы. Правда, скачиванию в обязательном порядке подлежат только два: AMAI Player Edition и AMAI Developer Edition. Два прочих варианта – это упрощенные версии для RoC и TFT. На этом же сайте можно взять также базу стратегий и профилей.

AMAI Developer Edition позволяет создавать собственные стратегии и требует наличия компилятора Perl. Для нормальной работы AMAI необходим мощный компьютер на базе процессора с тактовой частотой не менее 2 ГГц и 512 Мб оперативки. Но это на случай, если вы решите сыграть против семи компьютерных игроков. Хотя, с другой стороны, даже при борьбе с одним противником Warcraft III может так подтормаживать, будто он третий Doom.

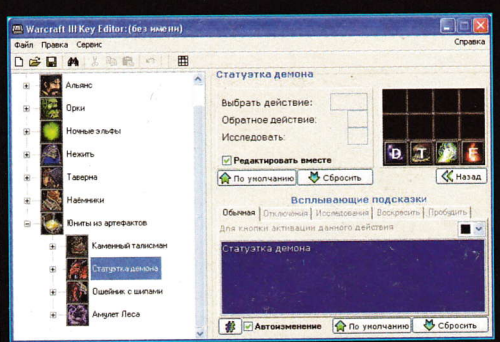
Advanced Warcraft Configurator

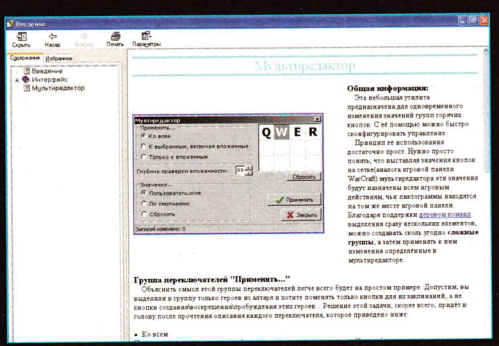
Или просто AWC. Самая свежая версия этой архиполезной софтины всегда доступна на сайте автора (*http://awconf.ru*). AWC предоставляет весь спектр возможностей по тонкой настройке Warcraft III.

Прога выгодно отличается удобным и понятным интерфейсом, поддержкой русского языка, подробной и очень полезной справкой и т.д.

AWC предусматривает:

- возможность запуска реплеев прямо из Windows;
- изменение шрифта в War-Craft III;





- выбор размытости текстур;
- измерение пинга к серверу;
- смену частоты обновления экрана;
- работу со списком ключей;
- возможность открытия всех миссий в компании;
- редактирование горячих клавиш;
- поддержку русского языка в чате;
- возможность отключения midi и выбор способа его воспроизведения;
- возможность запуска War-Craft III в режиме OpenGL (на некоторых компьютерах это повышает производительность);
- загрузку и сохранение конфигов в *.reg-файлы;

Кроме того, программа содержит рекомендации по увеличению быстродействия игры, а также мощный редактор серверов.

В составе дистрибутива AWC идет еще одна утилита – War3 KeyEditor. Она предназначена для создания и изменения конфигурационных файлов (конфигов) Warcraft III. С помощью конфига для множества действий игрового процесса можно поизменять горячие кнопки, подсказки и их положение на игровой панели. В частности, это касается:

- стандартных команд управления юнитами (атака, патруль, держать позицию и т.д.);
- команд постройки зданий;
- команд применения заклинаний/свойств, а также команд для их исследования в соответствующих зданиях;
- команд тренировки юнитов и героев.

В файле помощи четко и ясно поясняется, что, как и почему нужно настраивать – разобраться сможет каждый, было бы желание. Главное в настройке – удобство и продуманность. Все необходимое должно быть под рукой, точнее под пальцами.

Место, где карты...

Редактор сценариев был, есть и будет одной из самых сильных сторон всей серии Warcraft. Дни и ночи напролет народные умельцы без устали создают все новые и новые карты или даже целые сценарии, чтобы потом выложить свои творения на суд игровой общественности где-то в и-нете. С учетом того, что новый, усовершенствованный World Editor позволяет – при должном умении – творить чудеса, количество фанатских работ просто зашкаливает.

Понятное дело, самые лучшие карты появляются именно на нескольких крупнейших неофициальных сайтах, откуда счастливые обитатели *battle.net* их и качают. Неофициальными эти крупнейшие сайты зовутся еще и потому, что их неофициально поддерживает Blizzard.

К слову, и сами производители Warcraft III, чтобы не терять форму, время от времени выпускают бонусные карты. Как правило, такое счастье приваливает в честь какого-либо крупного праздника вроде НГ или Хеллоуина.

Все бонусные карты производства Blizzard лежат по адресу *www.battle.net/war3/maps/war3xbonusmaps.shtml*.

Необъятные залежи самых разных карт, самодельных кампаний и модов можно запросто найти, кликнув ☺ по этой ссылке, ведущей на *www.warcraft.org/maps/*. Данный ресурс, то есть *www.warcraft.org*, целиком и полностью посвящен картам и обсуждению стратегий и тактик сетевой игры. Сайт выгодно отличается от других минимальным количеством флэша и прочего тормозящего работу браузера барахла. В ближайшем будущем тут появится раздел риплеев.

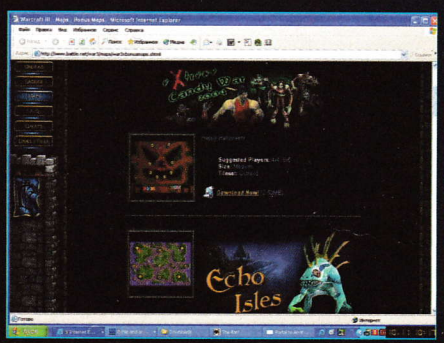
Другой популярный ресурс, расположенный по адресу *maps.worldofwar.net*, гостеприимно встречает посетителей многообещающей вывеской Maps'n'Mods. Видать, его создатели были большими поклонниками не только Warcraft, но и Guns n' Roses. Так или иначе, на этом сайте можно найти немало интересного. Контент тщательно отсортирован и разложен по полочкам-разделам, что значительно упрощает и ускоряет процесс нахождения интересующих вещей. В общем и целом, очень хороший ресурс.

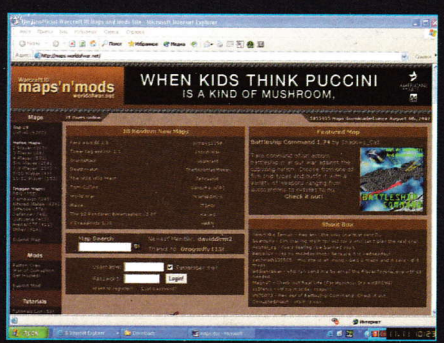
Портал *www.wclegacy.com* предлагает весь спектр информации и полезных файлов по абсолютно всем играм вселенной Warcraft. Несколько раздражает обилие рекламы, но, в принципе, оно того стоит.

Всё то же, что и на предыдущих сайтах, можно найти по адресу *www.warcraft3files.com*, но только вперемешку с рекламой и прочими никому не нужными наворотами.

Обладатели неограниченного украинского трафика наверняка надолго задержатся на *www.blizzard.com.ua*, где всегда можно найти новые бонусные карты от Blizzard, интересные стратегии, и, что самое главное, реплеи поединков наших лучших киберспортсменов. Интервью с игроками, обзоры и расписание турниров тоже наверняка заинтересуют начинающих геймеров. Сайт постоянно обновляется, так что вы всегда будете в курсе событий киберспортивной жизни Украины – и не только.

Понятное дело, что этот список можно было бы продолжать до бесконечности, но вы это можете сделать и самостоятельно, ведь процесс вебсерфинга порой даёт неожиданные результаты.





Киберспортивный WarCraft

В Warcraft III присутствуют все составляющие, которые позволили обрести ему статус киберспортивной игры. Во-первых, он очень показателен – за противниками и их действиями интересно наблюдать, каждый матч неповторим и каждый по-своему необычен. Во-вторых, для оттачивания мастерства вам действительно понадобятся усердные тренировки. Ну а в-третьих, в Warcraft присутствует весь ряд необходимых для прогеймеров фич: запись демок, добавление в игры обсерверов, существование специально созданных мультиплеерных карт, четкая сбалансированность характеристик юнитов и магии, мировые рейтинги (ладдер) и т.д. Именно поэтому War3 является сейчас одной из важнейших частей всемирного киберспорта.

Наибольшее развитие Warcraft получил в Корее – оплоте движения любителей компьютерных игр. Всем известно, что в этой азиатской стране лучшие геймеры не только получают хорошую зарплату за свой скилл, но и являются героями нации. Их почитают больше чем местных кинозвезд, просят у них на улицах автографы. В Корее развита система лиг, спонсируемых как компьютерными компаниями (Intel, Samsung), так и фирмами, не имеющими особого отношения к цифровым технологиям (например, Gilette). Наиболее известны турниры серии MBC и Ongamenet, для участия в которых в Корею ездят лучшие варкрафтеры мира.

С осени 2003 по лето 2004 (общим сроком 10 месяцев) в Корее тренировался один из известнейших прогеймеров – SK.MadFrog. Он даже был принят в известнейший корейский клан Frienz. Это была поездка не для туристических походов по городам Азии, а настоящая командировка. На каждый день у Фредерика (так зовут МадФрога) был составлен четкий график тренировок, на месяц вперед расписаны все турниры. Сказать, что было сложно, – не сказать ничего: обратно в Европу MadFrog вернулся заметно похудевшим и усталым. Но зато он нереально прокачался в битвах с сильными корейскими крафтерами, что и позволило ему успешно выступать на мировой Warcraft-сцене. Кстати, оценив позитивный опыт шведа, не так давно в Корею отправилась одна из сильнейших европейских команд – 4K (4Kings) для игры в рамках вышеупомянутых лиг.

> Когда украинский портал Blizzard Cyber Reality выложил у себя несколько VOD с корейских лиг, то через полчаса он «упал» от наплыва пользователей со всего мира, желавших скачать эти видеорепортажи

Нельзя не отметить, что Warcraft в Корее – это, прежде всего, шоу-бизнес. Так, например, вы не увидите ни одной демки с матчей, состоявшихся в рамках какой-либо лиги. Организаторы выкладывают только VOD – видеозаписи игр. Вся идея VOD заключается в том, что в него можно внести лого самой лиги, показать торговые марки партнеров, дать возможность посмотреть на самих киберспортсменов, то есть просто окунуться в атмосферу состязаний. Конечно, VOD занимают не 100-200 Кб, как обычный реплей, а десятки мегабайт. Но это не мешает им быть чрезвычайно популярными и цениться на вес золота.

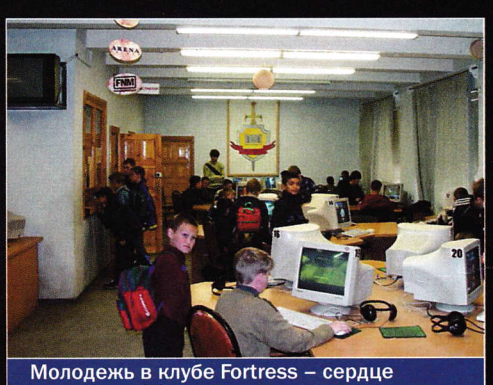
Также в Корее работают несколько киберспортивных телеканалов, транслирующих в реальном времени отчеты с ивентов (не только Warcraft III) и различные передачи игровой направленности. Именно для таких телекомпаний (да и просто для создания соответствующего отношения зрителей) большие лиги типа Ongamenet выпускают рекламные проморолики. Все киберспортсмены ходят в специальной униформе, добавляя уважения к проводимому мероприятию. Ведь Warcraft в Корее – это шоу с показательными матчами, уважением и одобрением крафтеров, с множеством зрителей и фанклубов. Поэтому Корея и является любимой страной всех геймеров, видящих там себя на вершине славы.

Исполнительный директор ФКСУ вручает грамоты на LGCUP

Что касается Европы, то тут направленность немного иная – Старый Свет всегда был более серьезным. Наш Warcraft не создает столько ажиотажа, но развит не хуже корейского. В Европе действует масса лиг и постоянных онлайновых турниров, каждые выходные проводится какой-то большой чемпионат с участием именитых «отцов». Все лиги делятся на несколько типов – solo, клановые, национальные.

В рамках серий соло-матчей по результатам выступлений

Турнир Asus Summer Cup в России



Молодежь в клубе Fortress – сердце крымского Warcraft'a

игроков ведется их рейтинг. Наиболее известными в этой области являются InCup и WC3 Masters. Это очень похожие по формату турниры, которые проводятся практически каждое воскресенье. Участие в них бесплатно, и пять сотен человек успевают за день сыграть несколько тысяч матчей. Победитель в каждом турнире всего один (но, как было сказано, ведется и глобальный рейтинг), за свое первое место он получает приблизительно 200 долларов. Украинцы уже давно играют на этих чемпионатах, однако лишь неделю назад мы добились победы – наш топовый крафтер Hot вышел в финал, где и обыграл корейца Sweet'a. Таким образом, Хот заработал пропуск в итоговый турнир сезона, в котором примут участие лучшие по рейтингу игроки, а победители получат довольно крутые призы.

Кроме соло существуют два вида командных лиг – клановые и национальные. Формат одинаков – команды сражаются друг с другом, выставляя своих представителей на игры. Как правило, играются четыре матча 1x1 и один тимплейный матч 2x2. По итоговому счету встречи присуждается победа одной из команд. Разница лиг заключается лишь в том, что команда может формироваться по принадлежности к клану или по национальности играющих. У нас наиболее известны клановые лиги MCL (Master Clan League), WC3L (WarCraft III League) и национальные ENC (European Nations Championship), Clanbase (Warcraft 3 TeamBattle Nationscup). Этой весной для выхода в итоговый турнир ENC нашей сборной не хватило буквально одной победы. Осенью же украинцы в составе команды Daw возобновили попытки прорваться в лан-финалы (на этот раз в клановых лигах), но снова потерпели неудачу...

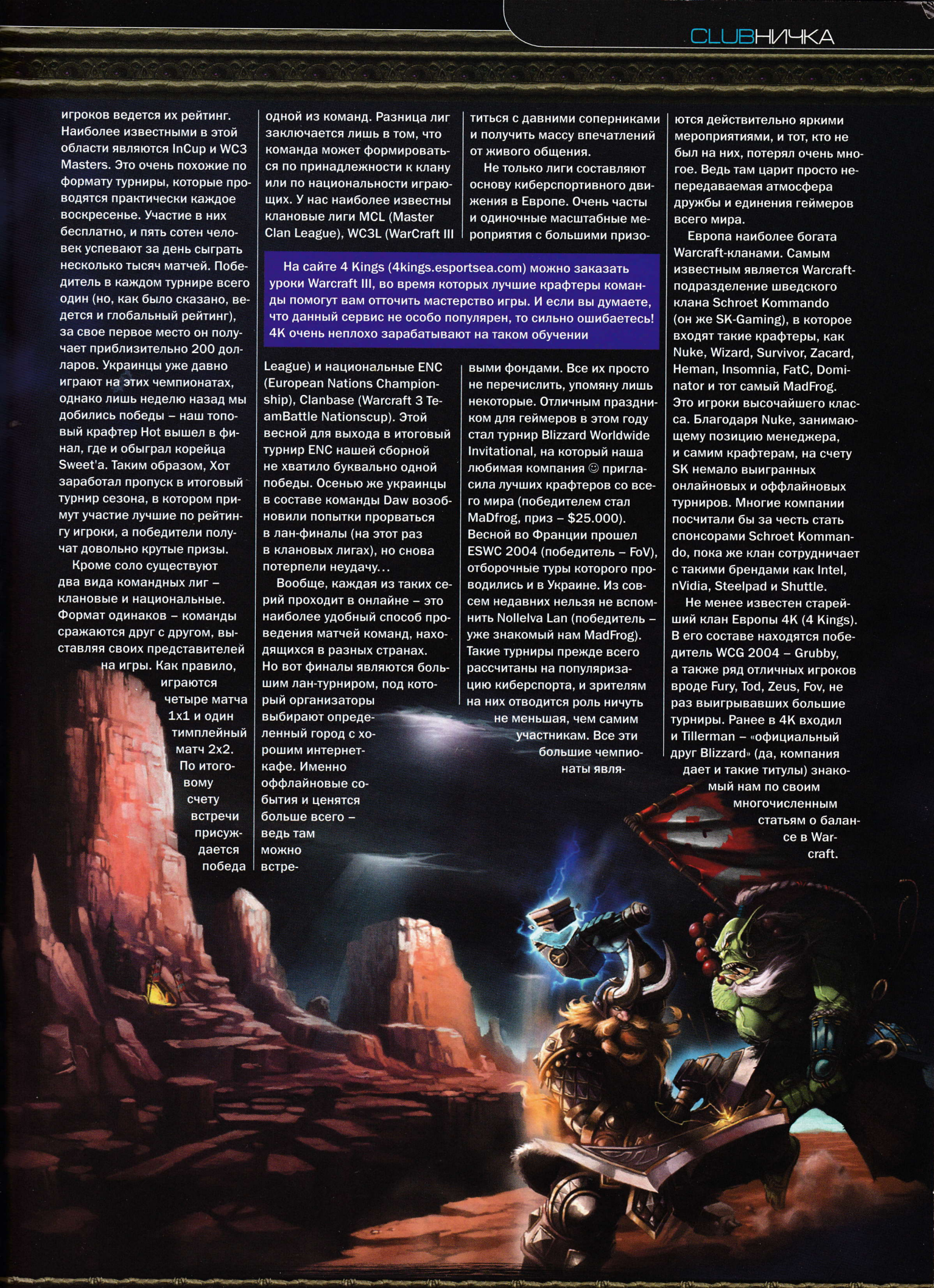
Вообще, каждая из таких серий проходит в онлайне – это наиболее удобный способ проведения матчей команд, находящихся в разных странах. Но вот финалы являются большим лан-турниром, под который организаторы выбирают определенный город с хорошим интернет-кафе. Именно оффлайновые события и ценятся больше всего – ведь там можно встретиться с давними соперниками и получить массу впечатлений от живого общения.

Не только лиги составляют основу киберспортивного движения в Европе. Очень часты и одиночные масштабные мероприятия с большими призовыми фондами. Все их просто не перечислить, упомяну лишь некоторые. Отличным праздником для геймеров в этом году стал турнир Blizzard Worldwide Invitational, на который наша любимая компания ☺ пригласила лучших крафтеров со всего мира (победителем стал MaDfrog, приз – $25.000). Весной во Франции прошел ESWC 2004 (победитель – FoV), отборочные туры которого проводились и в Украине. Из совсем недавних нельзя не вспомнить Nollelva Lan (победитель – уже знакомый нам MadFrog). Такие турниры прежде всего рассчитаны на популяризацию киберспорта, и зрителям на них отводится роль ничуть не меньшая, чем самим участникам. Все эти большие чемпионаты являются действительно яркими мероприятиями, и тот, кто не был на них, потерял очень многое. Ведь там царит просто непередаваемая атмосфера дружбы и единения геймеров всего мира.

Европа наиболее богата Warcraft-кланами. Самым известным является Warcraft-подразделение шведского клана Schroet Kommando (он же SK-Gaming), в которое входят такие крафтеры, как Nuke, Wizard, Survivor, Zacard, Heman, Insomnia, FatC, Dominator и тот самый MadFrog. Это игроки высочайшего класса. Благодаря Nuke, занимающему позицию менеджера, и самим крафтерам, на счету SK немало выигранных онлайновых и оффлайновых турниров. Многие компании посчитали бы за честь стать спонсорами Schroet Kommando, пока же клан сотрудничает с такими брендами как Intel, nVidia, Steelpad и Shuttle.

Не менее известен старейший клан Европы 4K (4 Kings). В его составе находятся победитель WCG 2004 – Grubby, а также ряд отличных игроков вроде Fury, Tod, Zeus, Fov, не раз выигрывавших большие турниры. Ранее в 4K входил и Tillerman – «официальный друг Blizzard» (да, компания дает и такие титулы) знакомый нам по своим многочисленным статьям о балансе в Warcraft.

На сайте 4 Kings (4kings.esportsea.com) можно заказать уроки Warcraft III, во время которых лучшие крафтеры команды помогут вам отточить мастерство игры. И если вы думаете, что данный сервис не особо популярен, то сильно ошибаетесь! 4K очень неплохо зарабатывают на таком обучении

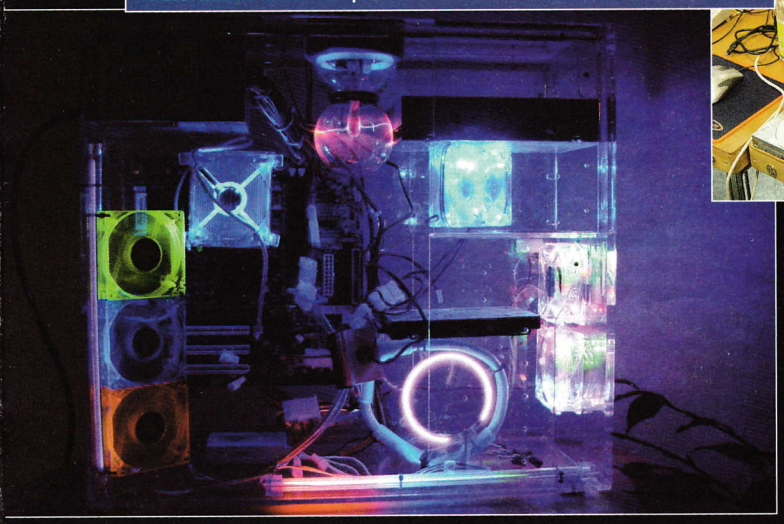


На данный момент 4K тренируется в Корее, пытаясь добраться до уровня скилла местных игроков (ведь игру со звездами MBC они проиграли со счетом 5:0). Судя по всему, прогресс все-таки есть, так как последние матчи они, в основном, выигрывают.

Нельзя не упомянуть и о кланах, в состав которых входят игроки с просторов СНГ. Так, например, россиянин Caravaggio играет за 64AMD (я думаю, вы догадались, кто спонсирует команду ☺. Один из лучших эльфов мира Deadman выступает за aT, которая существует еще со времен War3: RoC. Наши же украинцы – Hot, Razor и Fix – составляют ударную силу клана Daw, представляя его в онлайновых боях. И, заметьте, все эти команды спонсируются, а их игроки получают соответствующую их заслугам зарплату. Вот что называется прогеймингом.

Я не буду упоминать отдельно о других странах и развитии Warcraft'а в них. Дело в том, что в эту игру шпилят по всему миру. Турниры, спонсоры и кланы присутствуют на всех континентах. Вопрос только в мастерстве игроков. Пока что до уровня Европы и Кореи дотягивает очень малое количество игроков из остальных стран. Азерот (один из 4-х серверов для игры в Warcraft), на котором собираются крафтеры с востока Америки, по праву считается одним из самых слабых реалмов. Лишь избранные американцы, игравшие здесь (вроде Ghostridah), вышли на мировой уровень игры. Нечего сказать и про Австралию – их представители на WCG показали довольно низкий скилл. Отдельной темой является лишь Китай.

Выставка компьютеров на Nollelva Lan



В последнее время в нем ужесточается отношение правительства к action-играм вплоть до запрета оных (как пропагандирующих насилие). А потому можно прогнозировать массовый переход китайцев на стратегии и симуляторы. Чем это грозит, вы, наверное догадываетесь… Как в том анекдоте, где китайцы ломали сервер Пентагона – каждый второй ввёл пароль «maodzedun», и на 764863545 попытке сервер согласился, что пароль действительно «maodzedun»… ☺

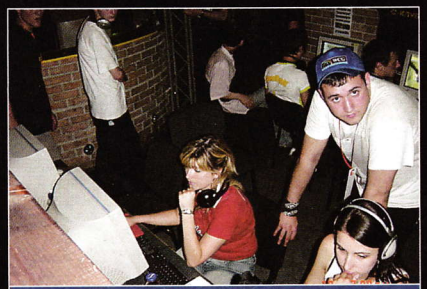
Если же говорить о киберспорте на постсоветском пространстве, то наиболее показательным является пример России. У нашего северного соседа уже довольно давно киберспортивное движение поддерживается государством, а потому существуют официальные программы по поддержке игровых компьютерных мероприятий. В этом году прошел Первый Чемпионат России – масштабный ивент, собравший игроков со всех уголков страны. Регулярны и различные турниры, спонсорами которых являются большие компании, например, ASUS Cup, которые проводятся каждый сезон. В последнее время и Украина включилась в него – у нас прошли летние и осенние отборочные, по результатам которых лучшие игроки ездили в Москву. Начинают развиваться в Росии и свои лиги – уже набрала обороты NPCL (Naptional Professional Cybersport League). Показательным является то, что все игроки высшего дивизиона (PRO) получают оплату лишь за то, что просто участвуют в турнирах. С ноября стартует RWCL (Russian Warcraft Clan League), в которой, в частности, примет участие и украинский клан nGt.

В Украине Warcraft-движение находится в стадии бурного развития. Так, можно сразу увидеть, что количество турниров только за последний год увеличилось примерно в 4-8 раз и продолжает расти. Вместе с ним растет и число крафтеров. При этом количество постепенно переходит в качество. У нас появились рейтинги игроков (от ФКСУ и от портала GameInside), стало больше масштабных чемпионатов (ESWC, WCG, Первый Чемпионат Украины и т.д.), в проектах находятся онлайновые серии турниров, формируются украинские про-кланы. Не может не радовать и то, что в киберспорт пришли спонсоры (Samsung, ASUS, LG, Lucky.Net), а со следующего года нас, судя по всему, станет поддерживать и государство. Пресса тоже не прошла мимо киберспорта – по телевизионным каналам время от времени мелькают репортажи с крупных турниров, а в печати выходят обзоры и статьи о наших лучших игроках. Пока этих материалов еще мало, но их поток постоянно увеличивается.

Среди наиболее известных организаций, которые поддерживают развитие киберспортивного Warcraft'а в Украине прежде всего следует упомянуть портал GameInside (автор этой статьи тоже входит в состав редколлегии портала). GameInside взял курс на популяризацию компьютерных игр в обществе и на данный момент успешно вводит его в действие. «Шпиль!» уже печатал обзор с чемпионата WCG 2004 UA, на котором SalvadorLimones (Всеволод Корнеев) был координатором соревнований,

Знаете ли вы, что... на протяжении 2004 года на многих состязаниях присутствовали представители Держкомспорта с тем, чтобы принять решение о внесении в 2005-м году киберспорт в разряд неолимпийских видов спорта Украины

Отборочные к Golden Mouse по War3 – Энеми и Изуал



Джуха – менеджер pro100

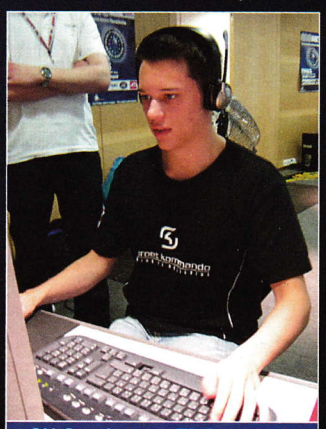
MadFrog с главным призом турнира Nollelva Lan – мечом Frostmourne

а Vegas (Геннадий Веселков) – главным судьей. Сроднившись с сетью компьютерных клубов C-club, портал явился инициатором многих турниров и шоу-матчей, а также организовал собственный профессиональный клан игроков (о нем чуть позже).

Отдельно стоит ФКСУ (Федерация Компьютерного Спорта Украины) – первая общественная организация украинских геймеров. Совместно с киевским клубом «Станция» при поддержке его директора maverick'a (Дениса Миловидова) был проведен ряд турниров – в весенне-летних номерах «Шпиль!» вы читали про LG Cup, ESWC, Asus Summer Cup. Сейчас начинаются туры Первого Чемпионата Украины, который станет стартовой точкой серьезных и протоколируемых соревнований геймеров. Кроме этого, именно с подачи исполнительного директора ФКСУ Анатолия Заклецкого подготовлен пакет официальных документов для регистрации киберспорта в Держкомспорте Украины.

Нельзя не отметить новый портал Blizzard Cyber Reality (*blizzard.com.ua*), стремительно набирающий обороты. Он организовал уже несколько шоу-матчей, ведет онлайновые турниры по Warcraft'y и Starcraft'y. Сейчас разрабатываются положения по созданию лиг варкрафтеров Украины. Ну и скажем, конечно, про Романа Романцова и ФКС (Федерацию КиберСпорт). Его проект ЛКИ (Лиги Кибер Игр) остается одним из любимых соревнований геймеров, на которых присутствуют все топовые игроки страны. Стоит только сказать, что сумма призового фонда составляет 20.000–30.000 гривен, – и вы все поймете ☺.

Что касается Warcraft-кланов Украины, то в этой сфере двумя постоянными конкурентами являются команда GSC.C-club и FuDeS. У первых в составе находится сильнейший игрок Hot, а также призеры различных соревнований Razor, Fix и Yogurt. Клан спонсируется компанией GSC.Gameworld и сетью клубов C-club. Их игроков вы можете наблюдать на различ-



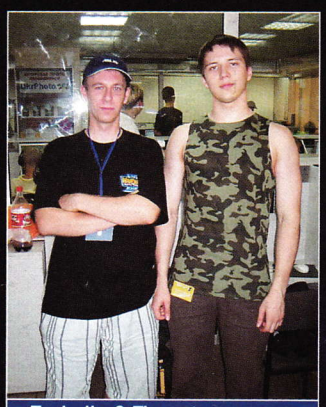
SK.Survivor на ENC

ных выездных чемпионатах, где GSC.C-club являются реальными претендентами на победу. В этом году Хот успел побывать на грандфинале WCG в США, выиграть международный онлайновый турнир InCup, и останавливаться на этих достижениях не собирается.

О Фудесах вы могли прочитать в «Шпиль!» №11/04 – там помещен постер и подробный материал о команде. Всего в FuDeS состоят 10 человек – 6 игроков основного состава (Fodder, Izual, Winner, Dober, Tresh, Tayfun), 2 человека резерва (Ingword, Cap) и 2 менеджера (Snikers, Zerkella). Клан распределен по всей Украине и обычно выставляет 2–4 крафтера на все большие турниры. У FuDeS немало наград: Izual по праву считается лучшим андедом Украины, он успел съездить и во Францию на финал ESWC, и в Россию на Asus Cup. Fodder же был в составе нашей сборной на WCG 2004 в США.

Нельзя не сказать о крымском «протиме». Именно так называется команда игроков, которых собрал под своим начальством C2'Grunt. Ранее у протима были очень хорошие результаты, они действительно показывали высокий уровень игры благодаря C14'Maloy (финалист WCG 2003) и C17'Android. Но после того, как Малой ушел из команды, протим уже давно не появлялся на украинских турнирах. Впрочем, в тихом омуте черти водятся…

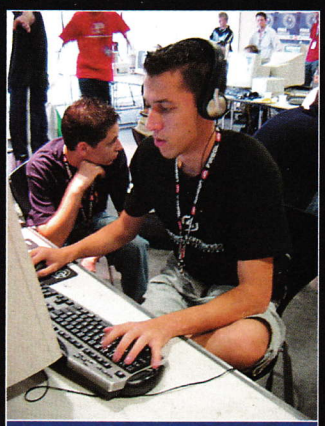
Летом от харьковского тега pro100 (ранее это была только команда по Counter-Strike) отделилась ветка крафтеров – Dimas, TrooN, Hawk, Xeon и Krok, которые сейчас посвящают много времени



Zerkella & Tiamat, Asus, Summer Cup UA

тренировкам на battle.net. Их менеджером является небезызвестный Juneor, планирующий сделать из ребят сильных бойцов.

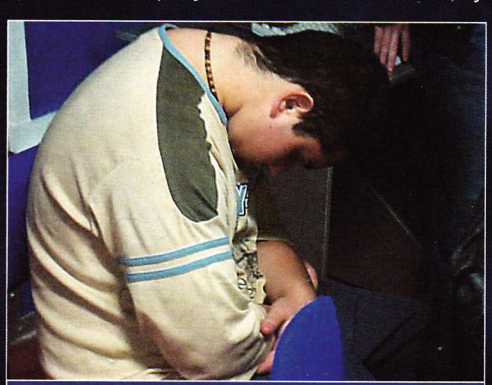
Кроме команд со стажем в Украине появляются и новые кланы. Так, буквально в октябре образовался nGt (new Generation team). В его состав входят следуюшие крафтеры: Terran (лидер), inpost (менеджер), Diesel, Gothic, Imp, Crash, Slash, CaLMNeSS и Still-Smoking. nGt примет участие в российской лиге кланов, а кроме того, планирует отхватывать призовые места и на украинских чемпах.



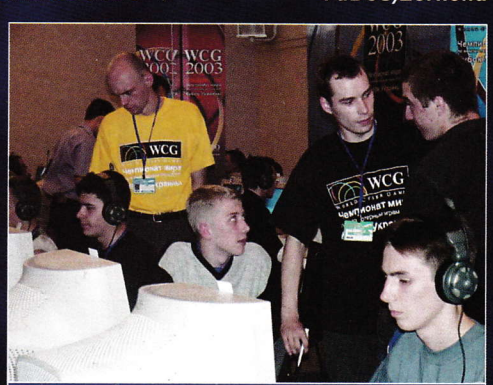
SK.Insomnia на ENC

Что касается других игроков, то в Украине их достаточно много. GroundDead, Moriarty, Genr, Vampirka, aBiosGenesis, Ty3… – это лишь наиболее известные имена, вообще же всех геймеров просто не перечислить. Комьюнити варкрафтеров сформировалось уже довольно давно и продолжает пополняться новыми людьми. Ведь игра просто захватывает красотой и изяществом битв, неожиданностью тактических решений и стратегий. А что такое дух состязаний и азарт победы, думаю, вам объяснять не стоит. Вот потому и идет такое интенсивное развитие в Украине киберспортивного Warcraft'a.

FuDeS)Zerkella



Киберспорт утомляет – Yogurt уснул



Хот на WCG 2003

Хот: «Ах, как я люблю природу!»

Сегодня мы представляем вам Михаила Новопашина, известного как Hot, лучшего украинского игрока в Warcraft III. За последние несколько лет он не сдает позиций, пребывая в избранной когорте «отцов» отечественного крафта. Даже более того – в свои 18 лет Хот стал победителем практически всех всеукраинских турниров и много раз получал путевки на чемпионаты за пределами нашей страны. Как мы уже писали в «Шпиль!» №11, Михаил хорошо выступил на WCG 2004, заняв 5-8 место на международном финале. Совсем недавно он выиграл престижный онлайновый турнир InCup, в котором принимало участие полтысячи человек. В финале Хот расправился с корейцем SK.Sweet-ом, заявив на весь мир о высоком скилле украинских крафтеров.

Такие достижения не остались незамеченными: сейчас полный никнейм Михаила звучит как GSC.Hot.C-club[Daw]. Это значит, что он состоит в команде компании GSC.Gameworld, его поддерживает сеть компьютерных клубов C-club, и, кроме того, он выступает за международный профессиональный клан Daw. Хот – первый ПРОгеймер в Украине: он действительно зарабатывает деньги своей игрой. Во-первых, клан Daw выплачивает ему постоянную зарплату и премии за кланворы (clan wars), а во-вторых, Хот получает призовые деньги за первые места на турнирах. И поверьте, в месяц выходит не меньше, чем у преуспевающих сотрудников на обычных специальностях.

В жизни Хот – улыбчивый светловолосый парень, любитель чата Bizarre и хорошей дружеской компании. Он ничуть не задается из-за своих титулов и достижений, нормально относится к другим игрокам. Именно потому Хота всегда рады видеть в клубах, на турнирах, да и просто на неформальных собраниях крафтеров. И именно поэтому мы с удовольствием пообщались с Хотом.

– Hello, Hot! Мы знаем о твоей киберспортивной жизни. А чем ты занимаешься кроме того, что разрываешь корейцев в Warcraft?

– Я один из обычных студентов Национального Авиационного Университета, учусь на втором курсе. Учиться, правда, сложно – увлечение Warcraft'ом дает о себе знать, потому и оценки – не очень. Их даже почти нет ☺. И все-таки в универе пытаюсь сдавать все в срок. Времени постоянно не хватает, помогает лишь то, что меня поддерживают родители. Раньше им очень не нравились игры, но сейчас они следят только за моими делами в универе, в остальном предоставив мне полную свободу выбора. Тем более я сам поддерживаю семью – родители действительно видят отдачу, ведь я приношу в дом неплохие деньги после каждого очередного турнира.

– Какие у тебя любимые увлечения в жизни – музыка, кино, что-то другое?

– Ну, моя любимая группа – это «Линкин Парк». И мне нравится попса. ☺ Самый классный фильм – «Матрица»: просто переворот мира! А еще мне нравится сериал «Друзья» (Friends), но сейчас он идет днем, поэтому не удается его нормально посмотреть. Да и вообще телевизор в последние года два наблюдаю, как правило, в выключенном виде. Кроме того, я очень люблю проводить время с друзьями. Кстати, игры и друзья отлично уживаются. Геймеры – довольно веселые и общительные ребята, с ними не соскучишься. У нас отличное War III - комьюнити, но хотелось бы, чтобы оно стало еще больше. Потому мы сейчас и проводим ряд специальных турниров формата «без отцов», чтобы больше людей поняло, насколько это красивая игра и насколько интересно сообщество игроков в ней.

– Когда ты стал интересоваться этим самым киберспортом? С чего все началось?

– Первый раз я услышал слово «киберспорт» в 2000-м году. Я тогда и понятия не имел, что существует какая-то система турниров, что есть соревнования, кланы и организации. Я тогда просто сидел дома и играл в Starcraft. Пока однажды в метро не увидел афишу WCG. Она привлекла внимание, мне стало интересно. Ведь дело в том, что киберспорт – это действительно спорт. В киберспорте, как потом оказалось, такие же спортсмены, и они точно так же соревнуются, но только не бегая и прыгая, а играя в компьютерные игры.

Чтобы стать спортсменом, я начал искать себе клуб для игры – тренировочную базу. Тогда без клуба нельзя было обойтись: хорошего интернета днем с огнем не сыщешь, и все играли только по локальной сети. Моим приютом стал «Бункер». У нас была команда клуба (состав немного менялся, но ядро оставалось) – Razor, Tiamat, Zahadum (нынче он DWC – DeathWasClose), Freeman, Unforgiven и я.

В клубе был доступ к *battle.net* и лицензионные ключи, и там собирались хорошо играющие люди. С теперешними инет-кафе, конечно, тот «Бун-

кер» не сравнить. Это сейчас я могу свободно играть в нормальное время – утром, днем, вечером. А тогда тренировки проходили вечером и ночью (клиенты клуба – прежде всего!). Хотя для того времени в «Бункере» были просто отличные условия.

– Как ты получил теги GSC, C-club, Daw?

– В ГСК я попал перед чемпионатом в Одессе. Тогда я постоянно занимал призовые места в Киеве, и меня пригласили в эту команду (она только-только формировалась) в качестве участника на намечающемся турнире. Если не ошибаюсь, он назывался Arbalet Cup. Я согласился и впоследствии оправдал надежды, взяв 1-е место. Вот так у меня и появился тег GSC в начале никнейма.

В офисе компании GCS GameWorld мне дали машину; там отличная выделенная линия и хорошо играется на европейском *battle.net*. Кроме того, там работают свои же люди – геймеры, с которыми всегда приятно общаться.

А еще есть C-club, но это уже дело рук Веги (Геннадия Веселкова), предложившего мне хорошие условия в «Назгуле», которым он руководил. Вот я с лета прошлого года и играл под тегом nz (от «Назгул»), позднее превратившимся в C-club в связи со сменой названия клуба. Сейчас мое основное место обитания – это именно Samsung C-club в «Метрограде», столичном торговом центре. Там есть быстрый коннект, и там же собирается тусовка киевских варкрафтеров. Клуб стал местом нашего сбора, тут всегда есть с кем потренироваться.

Ну а тег Daw стал последним дополнением. Менеджер этого европейского клана предложил мне вступить в ряды команды летом 2004 года, когда я взял 50-й левел – наивысшую ступеньку по рейтингу battle.net. Сейчас договоренность очень проста – я должен выигрывать. Все. Зарплата $150+. Обещают еще девайсы подкидывать время от времени, может, и на турниры будут возить, но это еще неясно. Туда же, в Daw, я устроил и двух товарищей из моей команды – Razor'a и Fix'a. Они достаточно сильны и достойны быть в проклане. Недавно мы отыграли первый кланвор.

– С каким результатом?

– Выиграли, конечно же!

– Кстати, сколько игр ты уже наиграл и какая средняя продолжительность твоей игры?

– Думаю, 10 000 игр есть, а на каждую тратится 15-18 минут.

– Ого-го, не много ли?

– Для меня это не игра, а работа, за которую я получаю деньги. Вот, например, Тиамат, с которым мы играли в «Бункере», уже отошел от дел. Я же продолжаю играть, потому что киберспорт стал частью моей жизни. Для меня это уже не бесполезная трата времени и даже не хобби, а полноценный вид деятельности. Кстати, я бы не сказал, что остальные игроки из моей бывшей команды BR мало играют. Просто никто не обращает внимания, сколько играет тот же ДВЦ. Вот если он будет выигрывать, все сразу начнут говорить, что ДВЦ целыми днями только и шпилит.

Срочно в номер!
Хот совсем недавно принят в клан мирового уровня – SK! Поздравляем, Михаил!

– А сколько вообще нужно играть в день?

– В первую очередь необходимо, чтобы у игрока появилось понимание игры. Оно доступно всем, необходимо только разное количество времени, чтобы его открыть. Вообще же, чтобы достойно играть, хватит трех часов тренировок в день. Чтобы выигрывать, надо шесть часов, а для профессионалов необходимо восемь часов. Успех на больших соревнованиях вроде WCG определяют несколько составляющих – талант (без него никуда), понимание и тренировки.

– ОК, Миша! А какие у тебя планы на будущее?

– Планы на будущее уже расписаны: закончить университет и выиграть какой-то большой международный лан-турнир, где в участниках будут лучшие игроки мира. Хочу также сказать спасибо Веге за мое счастливое детство.

– Напоследок скажи пару слов нашим читателям!

– Всем читателям журнала «Шпиль!» желаю успехов во всех начинаниях и, конечно же, исполнения личных планов!

Вот такой он, украинский прогеймер Миша Новопашин aka GSC.Hot.C-club[Daw]. И в будущем, если увидите в чате Bizarre девушку с ником «Мне_17_лет», то вы уже будете знать, кто это на самом деле. Хотя Хот упорно отнекивается и говорит, что больше таким не занимается. ☺

Эпоха в 10(000) лет

Итак, у нас и у вас, наверняка, тоже юбилей, круглая дата и все такое: в этом году серии Warcraft стукнуло 10 лет – и срок этот очень и очень немаленький даже по человеческим меркам. А уж для игровой серии это целая эпоха. Эпоха восхождения на трон и спихивания вниз немногочисленных, но зато серьезных конкурентов.

За это время многое изменилось, и бренд Warcraft перестал ассоциироваться только со стратегиями. Сейчас Blizzard, на манер Wizards of the Coast, выпускает PnP d20 RPG Warcraft – книги в жанре героического фэнтези (к сожалению, очень сильно напоминающие литературу по D&D). Все эти шаги призваны расширить и детализировать мир Warcraft, а также залатать все «дырки» и нескладухи, которыми изобилует его история.

Начало начал

Все началось ровно 10 лет назад, когда малоизвестная тогда еще компания Blizzard, занимавшаяся выпуском игр преимущественно консольного характера, выпустила стратегию в реальном времени, имя которой было **Warcraft: Orcs and Humans**. Напоминаю, дело было в далеком 1994 году.

Первый Варик отличался весьма умеренными системными требованиями: для нормальной работы требовалась машина типа IBM 386SX 20 с 4 мегами оперативной памяти, VGA-видеокарта, MS-совместимая мышь и, по возможности, привод CD-ROM для просмотра роликов, а также звуковая карта.

Игре удалось снискать популярность, но подавляющее большинство игроков все еще воспринимало ее только в качестве фэнтезийного аналога Dune II. И действительно, уж больно Вар был на нее похож – стандартный набор фишек, характерный для RTS того времени, и ничего больше.

В игровом плане Warcraft предлагал игроку две кампании – за людей и за орков. Сюжет игры рассказывал о Первом вторжении Орды орков в Азерот. Но для правильного восприятия событий этой войны без небольшого, но познавательного экскурса в историю Азерота не обойтись.

История мироздания Азерота

Азерот (Azeroth) – именно такое название получил мир, в котором происходят события Warcraft. Однако на самом деле это название одного из его материков – причем не самого большого, хотя и густонаселенного. Это название твердо закрепилось за миром совсем недавно, во времена первого вторжения орочьей Орды. Но Азерот – это только один из великого множества миров, расположенных в самых разных измерениях.

Между миром Азерота и другими мирами находится пространство Бездонной Пустоши (Twisting Neither) – особое измерение, где обитают проклятые духи мертвых и другие демонические создания. Именно здесь безраздельно правят силы Пылающего Легиона (Burning Legion) – армии демонов. Пылающий Легион состоит из ужасных созданий, порождений хаоса и самой преисподней. Согласно легендам, один из его лидеров – Эредар – некогда уничтожил собственный мир демонов, забрав всю его магическую силу. После этого армии Пылающего Легиона постоянно готовят вторжения во все новые и новые миры с одной и той же целью: разграбление и поглощение магической энергии.

Задолго до появления какой-либо гуманоидной расы миром Азерота единовластно правили драконы. И первой расой, возникшей на просторах материка, ныне известного как Калимдор, были Ночные Эльфы. Наделенные сильными магическими способностями, они не могли не привлечь внимание сил Пылающего Легиона.

Именно тогда, на заре времен, и состоялась первая великая битва за Азерот. По сравнению с этим сражением все человеческие войны с Ордой казались лишь жалкой потасовкой. Ночные Эльфы в союзе с драконами победили армии Пылающего Легиона и изгнали демонов. Эта война всколыхнула основы мира – материк Калимдор стал терять равновесие, после чего его западная часть начала медленно погружаться в морскую пучину. Эльфы бежали к своей святой горе Хиджал (Hyjal), где постепенно начали вести новую жизнь в гармонии с природой, поклявшись никогда больше не использовать сильную магию, чтобы снова не привлечь демонов в этот мир.

Небольшая группа Ночных Эльфов, бежав с трещащего по швам Калимдора, обосновалась в западных землях, где и основала королевство Кел'Талас (Quel'Thalas). Со временем эти эльфы потеряли свою бо-

жественную силу и бессмертие, став больше похожими на другие, молодые расы.

Спустя некоторое время после битвы с Легионом в мире Азерота начали зарождаться новые расы: люди, дварфы, гномы, тролли. Однако, в отличие от своих древних и великих предков, они не имели ни божественной силы, ни бессмертия.

Люди – как самые наглые и неспокойные существа – развили бурную деятельность по всему материку Лордерон (Lordaeron), расширяя границы и присоединяя к своим владениям все новые и новые земли. Вскоре была основана объединенная империя Людей – Аратор (Arathor). Со времен своего прибытия в новые земли эльфы Кел'Таласа вели постоянные войны с троллями, а когда дело стало совсем дрянь, то, поборов гордость, запросили помощи у людей. Их объединенная армия с легкостью победила троллей – и на просторах Лордерона воцарилось некое подобие мира и спокойствия.

В это время людишки, нахватавшись у эльфов волшебства, и сами начали экспериментировать с магией. И в итоге доигрались, причем очень серьезно: неумелые магические опыты хуманов снова привлекли внимание демонов Пылающего Легиона. Для защиты от них был создан магический Орден Трисфала (Trisfal Order). Адепты ордена владели тайными знаниями о самой сути мироздания и располагали особыми силами, которые достались им по наследству от бессмертных предков. И в случае необходимости были готовы обратить эту силу против демонов.

Стоит отметить, что к этому же ордену принадлежал и Медив – великий волшебник, раздававший умные советы героям Warcraft III. Но потом он отбился от рук – поддавшись вредному влиянию Легиона.

Образование Орды

С тех пор как силы демонического Пылающего Легиона были изгнаны из мира Азерота, а его лидер потерпел поражение, демоны старались любой ценой посеять хаос и нестабильность в ненавистном им мире. Был разработан и приведен в исполнение коварный план: подчинить своему влиянию некую третью сторону, с помощью которой можно было бы реализовать вторжение в Азерот, а потом просто добить истощенного и запуганного противника. В качестве исполнителей были выбраны зеленые и клыкастые орки из соседствующего с Азеротом красного мира Драенор (Draenor).

До вмешательства демонов орки жили в мире и согласии с природой и между собой, неукоснительно чтя свой незамысловатый охотничий кодекс и поклонясь духам предков, животных и стихий. Именно жуткое проклятие, наложенное демонами, и превратило когда-то тихих и смирных орков в яростных и безжалостных воинов, жаждущих вражеской крови. Шаманы орков начали практиковать темную магию, постепенно становясь колдунами. Вскоре многочисленные орочьи кланы были объединены в одну жаждущую битв и крови Орду, подчиненную колдунам.

Однако не все кланы легко поддались дьявольской порче – некоторые выступили против образования Орды. Один из этих кланов возглавлял Дуротан – отец Тралла. Однако даже открытые выступления уже ничего не могли изменить – колдуны уничтожили большинство инакомыслящих, а те, кому удалось выжить, бежали куда глаза глядят.

Забегая наперед заметим, что Дуротан еще некоторое время скрывался от Орды в Альтеракских горах и даже основал новый клан, но так и не смог смириться с участью, постигшей его народ. Он рассказал всю правду своему давнему другу – вождю Огриму по прозвищу Молот Рока. Тот выслушал, сделал правильные выводы и поклялся при возможности отомстить колдунам. На том и порешили. Но это последнее, что смог сделать Дуротан,– на обратном пути его уже поджидали убийцы. А маленького Тралла они бросили умирать в снегах. Ребенка подобрали люди, случайно проходившие мимо и услыхавшие его плач.

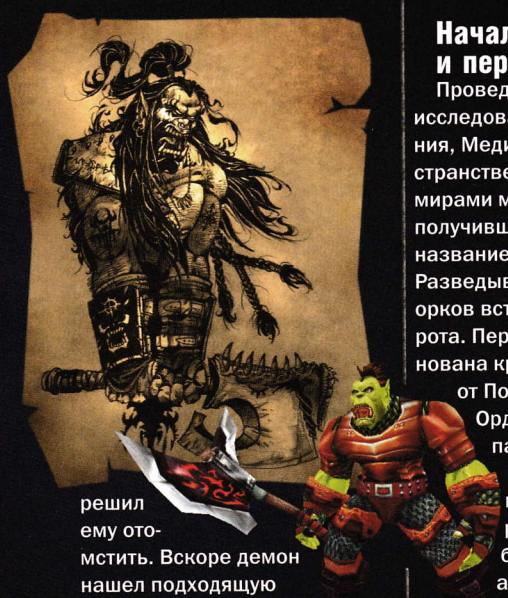
Честно говоря, совсем непонятно, какого, спрашивается, лешего, Дуротан потащил в такое опасное путешествие младенца… В общем, ладно, не боги горшки обжигают, да и в Blizzard отнюдь не Толкиены с Чеховыми сидят. Так что дыры в сюжетах – дело житейское.

Блаженные гуру

Подготовкой Орды заведовал могущественный

демон Кил'Джейден (Kil'Jaeden). И он как никто другой понимал, что оркам нужен лидер – марионетка, которая служила бы выразителем воли Пылающего Легиона. Вначале агенты Легиона попытались сделать таковым Нер'Зула (Ner'Zul), великого шамана орков. Шаман принял условия Кил'Джейдена и заключил с Легионом знаменитый Договор Крови, предопределивший судьбу орков, за что и получил великую силу.

Однако вскоре выяснилось, что Нер'Зул не спешил вести свой народ по пути полного уничтожения, и Кил'Джейден решил ему отомстить. Вскоре демон нашел подходящую кандидатуру в лице очень сильного и подающего большие надежды колдуна по имени Гил'Дан (Gul'Dan), ученика Нер'Зула. В срочном порядке тот был посвящен в самые мрачные таинства черной магии и приобрел огромную силу.



Спустя некоторое время был образован Темный Совет (Dark Council), куда вошли самые сильные колдуны и некроманты. Под управлением Совета орки быстро изничтожили другие расы, населявшие Драенор и стали искать выход для дикой ярости, которую пробудил в них Пылающий Легион.

В своих ментальных странствиях по астралу и Бездонной Пустоши Гил'Дан вступил в контакт с Медивом – в основном, благодаря печати все того же Легиона, лежащей на людском волшебнике. Чародеи обменялись знаниями о своих мирах, после чего началась борьба: Гил'Дан пытался управлять Медивом, но и человек в свою очередь предпринимал попытки воздействовать на Гил'Дана и Темный Совет. В итоге колдун орков запросил помощи у Кил'Джейдена, но ответа так и не получил – даже силы Легиона боялись могущества Медива. Однако общение с силами Тьмы извратило саму сущность светлого мага – он возжелал власти над миром и прочих сомнительных благ, заперся в своей башне и погрузился в изучение черной магии.

Начало вторжения и первая война

Проведя необходимые исследования и приготовления, Медив открыл дыру в пространстве, прорубив между мирами магический коридор, получивший впоследствии название «Темный Портал». Разведывательные отряды орков вступили на земли Азерота. Первым делом была основана крепость неподалеку от Портала, откуда силы Орды планировали кампании против людей.

Окрыленные своими успехами в Драенор орки предполагали быстро уничтожить армии людей. Однако зеленые агрессоры сильно недооценили силы обитателей Азерота. Орки могли убивать мирное население и ополченцев, жечь и грабить слабо защищенные города людей, но, встретив хорошо вооруженные и обученные армии людей, не могли уже противостоять им на равных.

Оправившись от внезапного вторжения, люди смогли не только успешно защититься, но и без особого труда разгромить огромные силы Орды. Орки толпами взбирались на стены крепостей – и такими же толпами они летели вниз. Тяжеловооруженные рыцари и паладины пробивали нестройные порядки Орды, а пехота в боевых построениях успешно противостояла атакам несметных полчищ. Командиры людей к тому же отлично разбирались в тактике и были неплохими стратегами, а их немногочисленные, но сплоченные отряды дробили воинство орков на небольшие группы и быстро уничтожали.

Огромная армия Орды была смята и отброшена к Темному Порталу.

Понятное дело, что совсем не этого ожидали Гил'Дан и вторгшиеся в Азерот орки. Орда была подавлена и деморализована, вожди кланов во всех бедах и неудачах обвиняли друг друга. Началась междоусобица, что еще больше усугубило ситуацию. Кроме того, некоторые кланы попробовали противостоять демоническому влиянию.

Все это не входило в планы Гил'Дана – зато было на руку людям (которые, впрочем, тоже не могли позабыть собственные распри и воевали между собой). Нужно было срочно что-то решать – и Гил'Дан начал подыскивать кандидатуру военачальника, который смог бы удержать распоясавшуюся орду в своих железных руках. И такой вскоре отыскался. Имя ему было Блэкхэнд-Разрушитель (Blackhand the Destroyer) из клана Черной Скалы (Blackrock Clan). Он, правда, не обладал талантом выдающегося полководца, зато был свиреп и жесток, благодаря чему и усмирил Орду. Разрушитель был всего лишь пешкой, которой втихаря управлял Гил'Дан.

Блэкхэнд сумел добиться определенных успехов на поле боя, но его жестокость по отношению к другим оркам не прошла бесследно. Через некоторое время вспыхнул мятеж, и предводителем Орды стал не кто иной как Огрим по прозвищу Молот Рока.

Он оказался куда лучшим предводителем. В частности, быстро изучил и перенял тактику людей, что принесло Орде немало побед. Впрочем, он помнил слова Дуротана и всячески пытался действовать немного не так, как хотелось бы колдунам.

Медив снова связался с Гил'Даном и потребовал форсировать ход событий – по его мнению, уничтожение Азерота должно было произойти немедленно. Взамен он обещал раскрыть местонахождение гробницы Саргараса – главы Пылающего Легиона, некогда побежденного матерью Медива. Обладание этой гробницей позволило бы знающим магам овладеть огромной силой.

Однако войска орков, по мнению мага, действовали недостаточно быстро, и Медив решил действовать самостоятельно, не дожидаясь, пока Орда выполнит свою часть договора. Он создал заклинание невероятной силы, которое должно было поглотить всю энергию Азерота и передать ее заклинателю. Но в самый последний момент людям стало известно об опасности, и группа элитных воинов во главе с лордом Лотаром сумела захватить башню Медива и убить мага. Однако перед смертью тот успел передать знания о могиле Саргараса своему коллеге из орков Гил'Дану, для контакта с Медивом погрузившемуся в магический сон, в котором и пребывал весьма длительное время.

Отсутствие контроля над Ордой со стороны Гил'Дана несколько ослабило власть Темного Совета и позволило Огриму проводить собственную политику. Одна за другой людские твердыни падали перед силой Орды, знания тысячелетней давности попадали в руки врагов и тут же обращались против людей.

В конечном итоге люди проиграли битву за Азерот – его столица, Стормвайд, пала под натиском Орды, а король как настоящий воин погиб в бою с врагами. Однако большая часть армии под руководством лорда Лотара на кораблях покинула Азерот и направилась к берегам Лордерона, надеясь получить там помощь и заручиться военной поддержкой.

Орки не выиграли эту войну, и люди, соответственно, ее тоже не проиграли. Насупила короткая передышка – обе стороны копили силы, а Blizzard ударными темпами делали WarCraft II…

Раунд II: Под покровом ночи

Выход **WarCraft II: Tides of Darkness** датирован 1995 годом, который, помнится, вообще был богат на хорошие игры. Пять лет – примерно

столько времени понадобилось оркам, чтобы добраться до Лордерона. А Blizzard хватило и года, чтобы создать игру, в которую играют и поныне.

Для нормальной работы WarCraft II нагло требовал компьютер с процессором Pentium 75 Мгц, 8 (или, еще лучше – 16) Мб оперативной памяти, MS-совместимую мышь, привод CD-ROM 2X и звуковую карту, что было по тем временам довольно круто.

Первая и вторая части «Военного ремесла» были похожи как небо и земля. Кардинально доработано и улучшено было буквально все. Отличная графика, звук, интересный сюжет (в котором по ходу дела мелькали и «старые знакомые» из первой части), отличный баланс, прекрасные сетевые возможности, плюс простой и удобный редактор сценариев – все это на долгие годы сделало WarCraft II: Tides of Darkness игрой номер один для огромной армии любителей стратегий.

Конечно, Blizzard схитрили: обе враждующие стороны были почти идентичны, исключение составляли лишь маги и апгрейды стрелков, да, пожалуй, еще один юнит у орков. Действия обоих кампаний проходили на одних и тех же картах, и набор целей тоже бы идентичен. Впрочем, нельзя сказать, что это было большой трагедией по тем временам.

Любопытно (и весьма неприятно) это слышать, но многие современные игроки, в те времена только-только начавшие пешком под стол ходить, «авторитетно» заявляют, что WarCraft II – это низкосортная, ничем не примечательная стратегия. За такое ногами бить мало…

До сих пор еще немало народу по всему миру каждый день и каждую ночь рубится в WarCraft II: Battle.net Edition – рубятся на радость себе, и чихать им на всяких там сопливых недорослей вместе с их «авторитетными» заявлениями.

Хроники Второй войны: битва за Лордерон

Силы Орды не могли так просто последовать за людьми к берегам Лордерона – в их родном мире не было «большой воды», и, следовательно, орки не обладали серьезными познаниями в области кораблестроения и мореходства. Однако им удалось захватить достаточно корабельных схем и чертежей. К тому же, были еще и пленные, которых орки заставили работать. И как только было построено необходимое количество кораблей, зеленое и клыкастое воинство отплыло в направлении Лордерона.

Огрим проявил себя как блестящий (по крайней мере, по меркам его народа) полководец: выиграл немало крупных сражений и захватил множество стратегически важных объектов людей.

Важную роль в военных успехах Орды сыграли ее новые союзники – все те, с кем люди сражались на протяжении многих веков. Тролли быстро нашли общий язык с новыми врагами рода человеческого и пополнили ряды Орды.

Твердолобые и тормозные огры стали основной ударной силой войск Орды. Позже шаманы обучили их боевой магии, превратив огров в еще более грозных противников.

Трусливые и жадные гоблины после долгих колебаний тоже примкнули к Орде, несказанно усилив ее своим научно-техническим потенциалом.

Из трупов павших паладинов колдуны орков создали ужасных рыцарей смерти – полную противоположность тому, кем были благородные рыцари при жизни.

Однако не все шли в услужение по доброй воле: орки похищали детенышей королевы зеленых драконов – и таким образом обзавелись сильной «авиацией». В каждом стаде найдется своя паршивая овца, – и народ Альтеракса, уверовав в победу Орды, решил встать на сторону будущего победителя. В результате Орда получила сильных и умелых воинов из числа людей.

В общем и целом, все было неплохо. По крайней мере, до того момента, когда Гил'Дан очнулся от волшебного сна и обнаружил, как много изменилось: его ставленник Блекхенд убит, Ордой заправляет

Огрим и его приспешники, а сам он, Гил'Дан, слишком слаб, чтобы справиться с новым предводителем. И темный маг решил до поры до времени затаиться, притворившись верным соратником «новой власти».

И вот, накопив достаточно сил, Гил'Дан стал действовать на свое усмотрение и, не спросившись у Огрима, поднял из под земли вулканический остров, где, согласно информации, полученной от умирающего Медива, был захоронен Саргарас. Но планам чародея не суждено было сбыться: Огрим был страшно разгневан таким предательством и направил самые отборные войска, чтобы уничтожить предателя и всех его сообщников.

Силы Орды перебили колдунов, подрастерявших свои силы после великого колдовства. А отрубленная голова самого Гил'Дана была доставлена лично Огриму – как подтверждение выполненного задания. Но Гил'Дан и после смерти ухитрился немало нагадить: его череп был превращен орочьими некромантами в артефакт огромной силы.

Эти межклановые распри дали людям возможность перехватить стратегическую инициативу и в конечном итоге победить.

Дома, как говорится, и стены помогают, поэтому, несмотря даже на значительные успехи орков, люди не собирались сдаваться. Более того, для борьбы с агрессорами был образован Альянс народов Лордерона, объединивший все нации континента. Первыми в него вступили эльфы, а чуть позже – гномы и их подгорные родичи, ворчливые дварфы.

Теперь уже орки проигрывали одну битву за другой. Нации Альтеракса тоже пришлось несладко: войска Альянса не особо жаловали предателей. И в этот критический момент Огрим решился на отчаянный шаг. Под видом мирных переговоров он заманил лорда Лотара, которому уже давным-давно надоели война и кровопролитие, в свою Крепость Черной Скалы. Там командующий сил Альянса был предательски убит вместе с сопровождающим отрядом.

Однако эффект от содеянного был прямо противоположным ожидаемому: король Теренас и другие командующие сил Лордерона пришли в ярость и бросили все имеющиеся силы на штурм. После недолгой осады Крепость Черной Скалы пала. Остаткам Орды не оставалось ничего другого, кроме как ретироваться в Азерот, к Черному Порталу. В бой пошли последние резервы орков, но поражение было неизбежным. В ходе этой грандиозной битвы почти вся Орда была уничтожена, а Темный Портал разрушен.

Альянс победил! На землях Азерота воцарился долгожданный мир и спокойствие. Люди вышли из своих укрытий и стали строить новую жизнь на обломках старой. Да, эта фраза из другой сказки, но она здесь как нельзя к месту.

За Темным Порталом

На волне огромного успеха War II компания Blizzard решилась на выпуск дополнения под названием **Beyond the Dark Portal**. Этот адд-он должен был дополнить и расшить сюжет игры, а также окончательно и бесповоротно закрепить феноменальный успех оригинального Warcraft II.

Главным новшеством Beyond the Dark Portal стало появление героев, без присутствия которых не обходилась ни одна миссия. Ураганный геймплей надолго приковал всех игроков к компьютерам – играть было очень сложно: миссии порой напоминали головоломки, где нужно было разгадать слабости врага.

Впоследствии делать отличные expansion pack'и ко всем своим играм стало у Blizzard доброй традицией.

Война никогда не кончается

Обитатели Азерота потихоньку залечивали военные раны, восстанавливали разрушенные города и с оптимизмом смотрели в будущее, будучи уверенными, что Орда и ее нашествия останутся в прошлом. Но это были всего лишь мечты. Лорды и, в частности, великий маг Хедгар, чьи владения были расположены недалеко от разрушенного Портала, сделали очень важное и неприятное открытие: несмотря на уничтожение самого Темного Портала, коридор между измерениями остался и продолжает функционировать.

Более того, через этот коридор переправляются войска Орды, причем в большом количестве. Чтобы известить всех об угрозе нового вторжения, был сформирован отряд элитных воинов, который возглавила рейнджер Алерия. Им с большим трудом удалось прорваться через патрули орков и сообщить королю дурные вести. А в Драеноре за это время произошло много интересного…

После смерти Гил'Дана, а затем и Огрима, бразды правления перекочевали в зеленые лапы Нер'Зула (старого шамана, а теперь – темного колдуна, обладающего немалой силой). Нер'Зул исследовал магическую природу пространственного раскола, ведущего в Азерот, и пришел к выводу, что можно открыть подобные порталы и в другие миры, которые, понятное дело, тоже можно захватить и разграбить. Но для таких походов необходимы были сильная армия и источник магической энергии.

Нер'Зул очень быстро объединил кланы под своим началом, уничтожил непокорных – словом, фактически возродил Орду.

С могущественными артефактами проблем тоже не возникло. Голова Гил'Дана хорошо послужила его бывшему учителю. Вдобавок ко всему, открыв очередной портал, орки смо-

гли выкрасть книгу самого Медива. Мало того, сторону Нер'Зула принял сам Элементаль Хаоса, Черный Дракон по имени Крыло Смерти (Death Wing) – один из древнейших драконов этого мира.

Огромная армия орков, усиленная драконами, была полностью готова к наступлению, а из восстановленного Темного Портала продолжали прибывать все новые подразделения.

Хотя силам Альянса удалось победить, было совершенно очевидно, что проблема Темного Портала не может быть решена простым его уничтожением. Поэтому люди, не дожидаясь, когда орки ударят снова, отправили военную экспедицию в Драенор – изучить Портал и мир орков, а также предотвратить дальнейшее их проникновение в Азерот.

Теперь орки, что называется, играли на своем поле – но радости от этого было мало: Альянс действовал дерзко и решительно, а его лидеры были отличными воинами и стратегами.

Люди вернули книгу Медива, захватили череп Гил'Дана, даже несмотря на то что этот артефакт охранял сам Крыло Смерти. Однако Нер'Зул познал достаточно секретов из книги Медива и уже запросто мог обходиться без нее. В самый трудный для Орды момент чародей открыл сразу несколько пространственных коридоров, через которые орки могли сбежать в другие миры.

Да вот только не рассчитал Нер'Зул всех возможных последствий: астральный баланс был нарушен, и родной мир орков начал разваливаться на куски. Кто успел – тот унес ноги, кто не успел – тот не успел…

Промежуточные итоги

Итак, война с Ордой была окончена. Но впереди была война другая – негласное противостояние наций Азерота, мелкие конфликты, ссоры и интриги, окончательно развалившие Альянс. Разрозненные кланы орков пребывали под постоянным контролем людей, огры вернулись к прежней разбойной жизни, окончательно порвав с Ордой, гоблины решили притвориться нейтральными и занялись коммерцией.

Уже никто и ничто не мешало людям воевать друг с другом…

Что касается Нер'Зула и прочих бежавших через астральные туннели с гибнущего Драенора, то их участь была незавидной – все они попали в ловушки, расставленные демонами Пылающего Легиона. Рыцари Смерти и колдуны были превращены в личей, а все остальные – в обычную мелкую нежить. Так появилась Плеть Нежити (Undead Scourge) – бесстрашная и безжалостная армия мертвых.

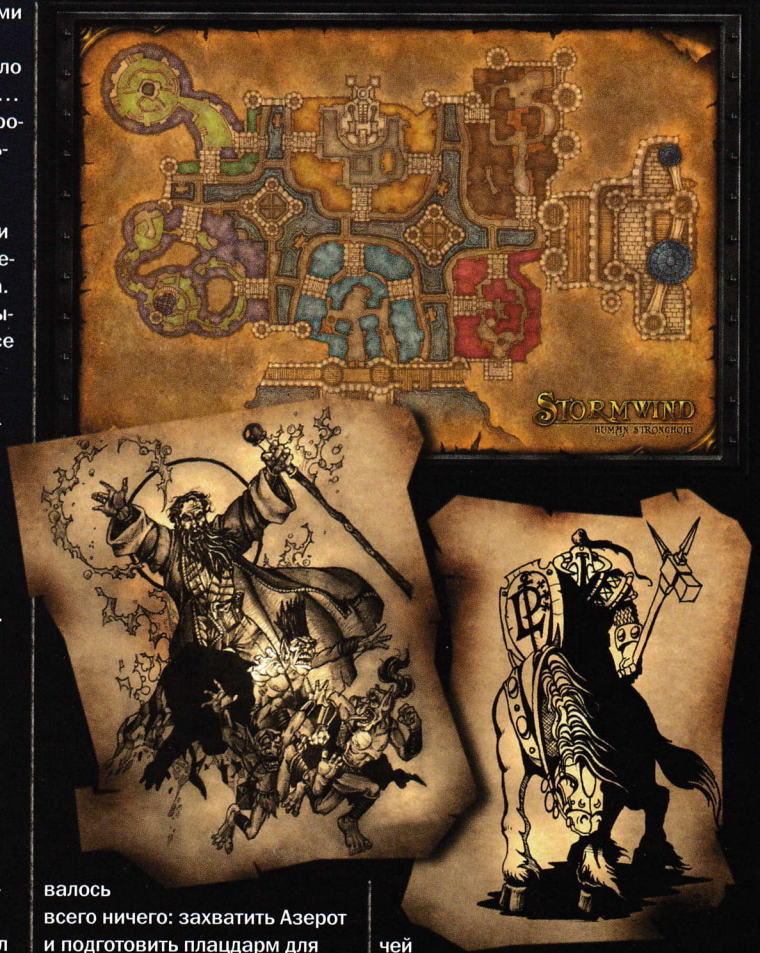
Сам Нер'Зул попал в лапы Кил'Джейдена и его миньонов. И демон, который имел уже не один зуб на колдуна, решил оторваться по полной. Он отделил душу Нер'Зула от тела, и тело стал долго и с удовольствием мучать, попутно напоминая, что заключенный когда-то Договор Крови по-прежнему действителен. Шаман молил демона, чтобы тот освободил его душу и дал умереть спокойно, но у Кил'Джейдена были совсем другие планы.

Нер'Зулу во второй раз был предоставлен нелегкий выбор: либо служба Пылающему Легиону, либо вечные муки души. Колдун выбрал первое. Демон заключил его душу в магический шлем, а шлем – в лед, по твердости не уступающий алмазу. Это был лед самой Бездонной Пустоши.

Лишенный тела, Нер'Зул перестал быть тем, кем был раньше – шаманом орков – и стал тем, кого мы знаем уже по Warcraft III – предводителем нежити, Королем Личем (The Lich King). А чтобы он смог управлять полчищами мертвецов, осколок был замурован в вершину пика под названием Ледяная Корона на далеком и холодном севере.

Кил'Джейден гарантировал, что при условии выполнения миссии он поселит неприкаянную душу колдуна в новом теле, которое Нер'Зулу непременно понравится.

Но сначала нужно было выполнить эту самую миссию, ради которой, собственно, и был заключен Договор Крови. От армий Плети Нежити требовалось всего ничего: захватить Азерот и подготовить плацдарм для прихода Пылающего Легиона.



Нерассказанные истории

Следующей игрой во вселенной Warcraft должна была стать адвенчура под названием **Warcraft Adventures**. Игра должна была стать связующим звеном между второй и третьей частями игры.

Это история о том, как Тралл, сын Дуротана, жил-поживал, ума-разума наживал и в итоге, пройдя через множество нелегких испытаний, стал предводителем Орды.

Итак, девятнадцать долгих лет провел Тралл в отдаленной людской крепости под названием Дарнхолд (Durnholde). Он досконально изучил повадки и обычаи людей, многое перенял от них, узнал все их слабости. А затем в один прекрасный день удрал. Тайно он странствовал по Азероту и видел страдания и унижения, выпавшие на долю его некогда могучего и гордого народа: люди использовали орков в качестве бесплатной рабочей силы и особо с ними не церемонились. Вместе с тем под воздействием плетей, палок и пинков боевой пыл Орды сильно поутих,– это позволило отчасти избавиться от негативного влияния Пылающего Легиона.

Не найдя поддержки среди пленных сородичей, Тралл отправился на поиски единственного клана, который не покорился людям. Возглавлял его не кто иной как Гром по прозвищу Адский Крик (Grom Hellscream). Недальновидный и импульсивный Гром продолжал неравную битву с людьми и при этом не искал способов освобождения соплеменников из неволи.

Как говорится, одна голова хорошо, а полторы – лучше. Адский Крик и Тралл, что называется, нашли друг друга. Они решили положить конец засилью Альянса и возродить воинские традиции Орды. Они странствовали по миру и нашли много интересного.

Так, в далеких горах Альтеракса был найден легендарный клан Белых Волков, осно-

ванный отцом Тралла. Они-то и поведали молодым вождям о предательстве Гил'Дана, проклятии орков и о других малоприятных вещах. Именно тут молодой Тралл узнал тайну своего происхождения, открыв, что он – не кто иной как сын убитого двадцать с лишним лет назад Дуротана, вождя клана Белых Волков.

Тралл разыскал шаманов, которых не коснулось извращающее влияние Пылающего Легиона. С их помощью удалось возродить шаманство. Да и сам он в спешном порядке грыз гранит мистической науки и через некоторое время стал провидцем (far seer), по праву заняв место не только среди вождей, но и среди шаманов. Вместе они смогли почти целиком избавить народ орков от демонического влияния.

В своих странствиях Тралл повстречал старого вождя – того самого Огрима по прозвищу Молот Рока, долгое время жившего в глуши отшельником. Старый вождь решил тряхнуть стариной и вместе с Траллом занялся возрождением Орды.

Маленькая, но сплоченная армия под предводительством Тралла и Огрима освободила немало оркских кланов, сформировав новую Орду. Но это была уже совсем не та Орда – орки сражались за свою свободу, они больше не желали быть рабами людей.

В одной из битв пал Огрим, и Тралл взял себе его волшебный боевой молот и черную броню – как знак памяти о нем. И когда через несколько месяцев молодой вождь стал предводителем Орды, то вместе со своим другом Громом продолжил начатое освобождение их народа от рабства…

Однако, к превеликому сожалению фанатов Warcraft, проект Warcraft Adventures сначала был заморожен, а потом и вовсе отменен. Началось томительное ожидание завершения работ над третьей частью «Военного Ремесла».

Ядерная эпидемия – 2000

Пока Blizzard не спеша работали над третьей частью, многомиллионная армия фанатов не находила себе места. Уже вышел Starcraft и вышло его продолжение, уже вышел Diablo II в количестве полутора штук – а Warcraft III все никак не мог добраться до релиза.

И вот, не выдержав, молодая и тогда еще никому не известная украинская команда разработчиков GSC Game World выпустила неофициальный римейк Warcraft II под названием Warcraft 2000: Nuclear Epidemic.

Впрочем, «ремейк», да еще и «Nuclear Epidemic» – это слишком сильно сказано. Продукту (игрой назвать его можно только формально) больше подошло бы название «Reign of Chaos» или «Черти что и сбоку бантик». В Warcraft 2000 баланс и близко не валялся: лучники без труда в одиночку валили драконов, до которых можно было достроиться в течении пяти-семи минут. Как и в C&C, противники валили толпами, а толпы – нескончаемым потоком, ресурсы-то были почти бесконечные.

Можно было прийти на базу противника армией в 1000 юнитов… и ничего не добиться, потому что враг построил 1200… Вдобавок ко всему, наши умельцы прикрутили к фэнтезийному миру Warcraft ядерные баллистические ракеты и инопланетян в летающих тарелках. При перемещениях таких гигантских армий не хватало мощи даже самых современных по тем временам компьютеров, и жуткие тормоза заставляли бросать игру тех, кто все же решил ознакомиться с Warcraft 2000.

В общем, работы там был непочатый край, но GSC бросили это гиблое дело и переключились на работу над всем известными «Казаками». Что, как показало время, было очень правильным решением.

Третий – не лишний

И вот наконец жарким летом 2002 года произошло явление Warcraft III народу. Это был самый настоящий бум!

Blizzard, как всегда, выпустила бесспорный хит. Хотя был он совсем не таким, каким его нам обещали в самом начале. Старый движок обеспечивал хорошую производительность даже на относительно медленных компьютерах, однако некоторые особенно привередливые обозреватели упрекали разработчиков за несовременность графики, фальшивящий звук в диалогах и за полное отсутствие баланса ☺. Для нормаль-

ной игры в Warcraft III необходим был компьютер класса Pentium II 400 Мгц, 128 мегов оперативки и 8 мегов видео.

Некоторые игровые журналисты, весьма знаменитые и уважаемые, тоже умудрились сесть в лужу, начав придираться к сюжетной линии игры. По их имению, слишком многое было наиграно и взято от фонаря. Вот вам пример того, что незнание истории Warcraft ни к чему хорошему не приводит.

Впрочем, даже несмотря на критику, было совершенно ясно, что игра станет бесспорным лидером среди стратегий на долгие годы (а точнее, до тех пор пока Blizzard не выпустит expansion pack или еще одну стратегию).

Власть Хаоса

И вот после небольшой передышки длиной в целый милениум силы Пылающего Легиона вновь начали агрессию против ненавистного им Азерота. Но на этот раз демоны решили повременить со своим появлением. Вместо этого они послали армию нежити под ментальным командованием Короля Лича, чтобы те сделали за них всю грязную работенку и приготовили благоприятные условия для появления Архимонда и компании.

Никто из людей, ночных эльфов, орков, высших эльфов и других обитателей Азерота не только не знал, но и не подозревал даже о нависшей над миром угрозе. И только раскаявшийся Медив, чудесным и таинственным образом воскресший из мертвых, попытался повлиять на дальнейший ход событий.

Перво-наперво чародей связался с Траллом, вождем Орды, и приказал оркам убираться с Азерота. Тралл послушался приказов чародея и, украв корабли людей, поплыл к далеким берегам Калимдора, как и велел ему Медив.

А в это время молодой и горячий принц Артас, сын короля Теренаса, вместе со своим наставником Утером Просветителем, сражался с остатками орков, считая их виновниками всех бед и смуты.

Медив, чтобы не спугнуть народ (который еще довольно хорошо помнил его былые «подвиги»), назвал себя скромно и со вкусом – Пророк. И вот он является к принцу Артасу и требует покинуть земли Лордерона. Молодой и горячий рыцарь отказывается внять словам мага. Однако подруга принца – молодая, но уже очень сильная волшебница Джайна Праудмур, дочь адмирала Праудмура из WarCraft II,– поверила Пророку и повела своих людей в Калимдор.

Пока Артас и Утер Просветитель гонялись за орками, постоянно ускользающими из-под самого носа, начинают доходить вести о некоем «Культе Проклятых», последователи которого обещают вечную жизнь всем, кто вступит в их ряды. Правда, о том, что всем желающим жить вечно придется существовать в виде безвольных и безмозглых мертвяков, исполнителей воли армий Плети Нежити скромно умалчивают.

Нежить – это как раз те враги, с которыми каждый паладин должен сражаться до последнего вздоха. И Артас ведет войну с культистами без жалости и пощады. Его не смущают потери – ведь победа кажется такой близкой. Утер Просветитель покидает своего подопечного – его ждут неотложные дела на другом фронте. И Артас, предоставленный самому себе, увлеченно гоняется за некромантами, безжалостно уничтожая всех попавших под их влияние, тем самым преумножая Плеть.

Глупый принц послушно идет за Культом на север, где его уже поджидает хитроумная ловушка, расставленная Королем Личем. В северных землях принц встречает подгорного короля дварфов по имени Мурадин Златобородый, который соглашается помочь ему в битвах с мертвыми.

Узнав легенду об артефакте неимоверной силы – проклятом мече Frostmoore, Артас решает непременно завладеть им, самоуверенно полагая, что сможет управлять мечем. И хотя принц громогласно заявляет, что служит идеалам Света, на самом деле он уже всецело принадлежит Тьме. Один за другим Артас игнорирует приказы своего отца, который требует вернуть войска в Лордерон. Ведомый мечом, принц убивает друзей, осмеливших перечить ему, а затем побеждает главу Культа Проклятых… только для того, чтобы завершить свое превращение в рыцаря смерти…

И вот Артас возвращается в столицу, чтобы убить своего отца и тут же провозгласить себя королем. Нежить становится почти полноправным хозяином Лордерона, хотя войска Альянса еще оказывают сопротивление.

В новом амплуа рыцаря смерти у «короля» Артаса появляется новый наставник – лич Кел'Тузад. Под предводительством этой парочки, а также при участии Лордов Ужаса (могучих демонов, призванных надзирать за Нер'Зулом и его стадом), армии Плети громят силы Альянса, уничтожают эльфов Кел'Таласа и оставшиеся кланы орков. Конечная цель армии мертвых – снять защитные заклинания и открыть портал, через который демоны могли бы попасть в Азерот. В конечном итоге, несмотря на все усилия людей Даларана, им это удается – и Пылающий Легион с Архимондом во главе вступает в мир, который им не удалось захватить десять тысяч лет назад.

А в это время орки почти в одно время с людьми достигают берегов Калимдора. Собрав разрозненные силы Орды, вождь Тралл начинает долгий поход в поисках Пророка через негостеприимные скалистые пустоши Калимдора. Им встречаются представители местных аборигенов – боевые быки таурены, по духу и образу жизни очень близкие самим оркам. Понятное дело, что общий язык находится почти мгновенно. Однако тут же Тралла поджидает и неприятный сюрприз – экспедиция людей под руководством Джайны Праудмур. И пока сам предводитель Орды занимался поисками Пророка, его друг Гром Адский Крик приступил к возведению крепостей, чтобы достойно встретить войска людей, когда те решат напасть.

Однако сражаться им пришлось не с людьми, а с противником еще более грозным – с ночными эльфами, в чьи священные рощи так бесцеремонно вторглись орки. В это время в Калимдор тайком прибывают агенты Пылающего Легиона, желающие вернуть Орду, которую они считают своей собственностью. Помня о своем давнишнем поражении, они действуют скрытно. При помощи крови Маннороха демоны обновили Договор Крови, подчинили себе вождя Грома и его клан Боевой Песни. К тому же, им удалось ловко столкнуть лбами Орду и ночных эльфов. В ходе боев оркам удалось сделать то, что не удалось демонам: уничтожить полубога ночных эльфов – Кенариуса.

А в это время вождь Тралл нашел Пророка… одновременно с волшебницей Джайной. После долгого разговора на повышенных тонах Медив таки добился своего: Орда объединилась с остатками Альянса. И первое, что предстояло сделать бывшим врагам, это освободить клан Грома от демонического влияния. Совместными усилиями им это действительно удалось. Обуреваемые жаждой мести, Тралл и Гром отправились на «свидание» с Манноророхом, но этот бой стал для Грома последним…

А в это время ночные эльфы. скрытые полумраком Ашенвальского леса, жили своей жизнью. Смертные доставили им немало хлопот, они убили полубога Кенариуса – и, казалось бы, не миновать захватчикам еще одной бойни, но силы Пылающего Легиона вторглись во владения ночных эльфов, наводя порчу на их священные леса. Так что разборки со смертными были отложены. На неопределенное время.

Под предводительством жрицы луны Тиринд, эльфы начинают готовиться к войне. Поскольку полубог леса Кенариус мертв, разбудить друидов им придется самостоятельно. Для начала жрица выводит из многовековой спячки своего возлюбленного (бывшего) – Фариона Свирепого, а затем и друидов Когтя. Чтобы разбудить друидов-медведей, они вместе отправляются в пещеры под Хиджальскими горами.

По дороге Тиринд освобождает Иллидана – могучего охотника за демонами и, вдобавок ко всему, родного брата Фариона, осужденного десять тысяч лет назад за совершенные им преступления (о которых – чуть позже).

Оказавшись на воле Иллидан, вместо того чтобы быстренько войти в курс дела и воевать с демонами, начинает поминать старое. На сцене появляется рыцарь смерти Артас и любезно подсказывает Иллидану, что и как нужно сделать, чтобы победить силы Легиона и заодно снять поразившую их леса порчу. Для этого нужно захватить череп Гил'Дана, при помощи которого демоны, собственно, и наводят порчу. Однако, добравшись до черепа, Иллидан решает присвоить всю силу артефакта себе и вместе с чудовищной мощью получает еще и демоническую сущность. В новом облике он без труда победил Тиконидуса – командира местных сил Легиона.

Однако ночные эльфы и прежнего-то Иллидана не особо жаловали, а уж в облике полудемона и подавно. Приняв скоропалительное решение, Тиринд и Фарион навеки изгнали Иллидана с земель ночных эльфов.

А тем временем основные силы Легиона во главе с Архимондом шаг за шагом приближались к священной горе Хиджал, где произрастало Древо Мира, черпающее магические силы из второго Колодца Вечности…

Давным-давно, когда миром еще правили драконы, в центре Калимдора было расположено таинственное озеро, в водах которого кипела огромная магическая энергия. На его берегах поселилось небольшое племя гуманоидов, в дальнейшем получивших название Ночные Эльфы. Поклоняясь богине луны Элуне они верили, что дневное время их богиня проводит в глубинах озера, названного ими Колодцем Вечности (Well of Eternity).

Эльфы, черпавшие свои магические силы из Колодца, стали почти равны бессмертным и повелевали могущественными мистическими силами. Однако выяснилось, что энергия Колодца может повергнуть в пучину Тьмы и Хаоса. Именно это и произошло с королевой ночных эльфов и ее слугами. Во время нашествия Легиона (ведомого, кстати, тем самым Саргарасом, за могилой которого в свое время так упорно охотился Гил'Дан) именно Колодец Вечности должен был послужить вратами для Саргараса в мир Азерота. Однако Фарион и Тиринд прервали тогда чудовищное заклинание королевы эльфов и не пустили главу Легиона в свой мир.

Первоначально преступление Иллидана состояло в том, что он предупредил королеву о планах своего брата. Так или иначе. но заклинание было сорвано, Саргарас остался где-то в Бездонной Пустоши, а Калимдор потряс невиданной силы катаклизм, разрушивший Колодец Вечности. Однако Иллидан, томимый жаждой власти над магическими силами, успел унести в заколдованных сосудах воды Колодца, предполагая, что демоны сокрушат его товарищей.

Пережив катастрофу, позже названую Расколом мира, он вылил содержимое своих сосудов в воды озера у горы Хиджал. Так появился второй Колодец Вечности. Вскоре туда прибыли ночные эльфы во главе с Фарионом. Увидав, что натворил его брат, Фарион, не особо церемонясь, поймал Иллидана и заточил его за все «заслуги» в подземелье, чтоб тот впредь не мешал «политике партии».

Однако новый Колодец Вечности уже был создан, и все понимали, что его хаотические силы рано или поздно привлекут демонов в этот мир. Но мудрый Кенариус нашел способ приручить энергию Колодца. Он созвал древних Драконов – существ, равных по силе самим богам. И вместе они сотворили колдовство неимоверной силы. В воды Колодца было брошено магическое семя, впоследствии выросшее в огромное дерево – Древо Мира, корни которого черпали силы из Колодца. Ночные эльфы (и их друиды, в частности) были назначены хранителями Древа. И пока оно жило, в этой расе никто не старел и не был подвержен болезням и недугам.

Древо и сам Колодец Вечности – главные источники магической силы Азерота. Той силы, которую так желал поглотить Пылающий Легион.

Именно у подножия священной горы Хиджал и состоялась последняя битва объединенных сил людей, орков и ночных эльфов с демонами. Победа досталась жителям Калимдора. Цена, заплаченная за нее, была огромной: ночные эльфы во второй раз пожертвовали своим бессмертием. Мир был спасен от уничтожения. Но часть сил Тьмы по-прежнему оставалась в землях Азерота. Большее зло – Легион – было уничтожено, но зло меньшее – Плеть Нежити – осталось.

И все понимали, что впереди еще немало великих битв…

Восхождение на Ледяной Трон

Не прошло и года с момента появления WarCraft III, как Blizzard выпустила expansion pack под названием **WarCraft III: The Frozen Throne**.

Все профессиональные игроки, в течение года оттачивавшие свое мастерство, получили сильнейший нокаут: в TFT радикально изменился баланс, появилась огромная куча новых возможностей и многое, многое другое. Однако новый expansion имел сильный привкус Starcraft, и особенно Brood War, что многим дало возможность покритиковать (и небеспочвенно) разработчиков за отсутствие инноваций и чрезмерную эксплуатацию старых идей.

Впрочем, критика критикой, но TFT заслуженно получил кучу наград во многих номинациях. И самое главное – порадовал всех поклонников «Военного Ремесла».

Эльфы на севере

Изгнание Иллидана оставило без работы элитных стражей, возглавляемых милой, но опасной особой по имени Маев Песня Тени. И пока остальные ночные эльфы залечивают раны, нанесенные природе Легионом, Маев ищет следы своего бывшего узника.

Кто ищет, то всегда найдет. И Маев находит свежий след, который ведет… прямиком в море. А точнее, к группе островов, странным образом поднявшихся из океана. Иллидану помогают наги – морские жители, некогда бывшие ночными эльфами, но после разлома мира магическим образом приспособившиеся к жизни под водой. Но сами эльфы об этом и знать не знают.

В ходе преследования Маев узнает, что Иллидан ищет на островах могилу Саргараса, а в ней – артефакт огромной разрушительной силы. Несмотря на все усилия хранителей, их бывший пленник всегда оказывается на шаг впереди. Верхового друида Фариона посещает ложное видение о надвигающейся катастрофе, возникшей по вине его брата,– и он вместе с жрицей Луны Тиринд отправляется вдогонку за Иллиданом и его нагами.

Однако настигнуть братца ему удается только среди руин Даларана, уничтоженного Архимондом, по пути познакомившись с кровавыми эльфами и их предводителем – принцем Кael'Тасом. В самый последний момент отряду удается прервать колдовство Иллидана, но времени на разговоры нет – чудом выжившая Тиринд оказывается в окружении нежити. И вот два брата-акробата, забыв во имя их любви (к Тиринд) все разногласия, бросаются в бой. После чего происходит серьезный разговор «по душам» – и раскаявшийся Иллидан продолжает свой путь на север.

Но Маев явно не устраивает такой финал – и она с упор-

ством носорога продолжает свою погоню за Иллиданом.

А в это время нежить снова начинает проявлять активность, и войска Альянса снова пытаются противостоять ей. Командующие не столько воюют с врагами, сколько дерутся друг с другом за власть.

Альянс окончательно утратил былое единство.

Кael'Tас, принц кровавых эльфов, пытается противостоять силам мертвых – не без помощи наг и вопреки приказам своего командования. И в итоге оказывается за решеткой как предатель и изменник.

(Для справки: после вторжения Пылающего Легиона некоторые эльфы отчаялись настолько, что в своих попытках противостоять врагам они вместе с демонической силой приняли и частичку зла, таящегося в Бездонной Пустоши. Кровавые эльфы испытывают постоянную жажду магической энергии, являющейся неотъемлемой частью их сущностей. Это проклятие, слабость, болезнь, от которой они всячески пытаются избавиться.)

Но Кael'Tас томился за решеткой не долго. Королева наг, Леди Вайш, освободила его – и вместе они удрали из подземелий Даларана.

Эти события имеют место быть в третьей миссии кампании Альянса – The Dungeons of Dalaran. Миссия эта примечательна тем, что в случае грамотного выполнения одного из заданий открывается проход в очень интересный бонус. Итак, по дороге нам встретится комната с овцами. Это головоломка, разгадка которой ведет прямиком на вышеупомянутый секретный уровень. Сначала нужно нажать на ближнюю к воротам панель, затем на дальнюю и наконец – на среднюю. Овцы проблеют какое-то неприличное эльфийское ругательство (ныне живущим фанатам WarCraft II оно должно быть знакомо). Ворота откроются. В кругу из летающих овец будет висеть бонус – пропуск на секретный уровень The Crossing.

Расклад по секретному уровню таков: кровавые эльфы ломятся в портал, а Гранд-маршал Гаритос по одному и тому же маршруту посылает толпы камикадзе с динамитом – нужно отбить три десятка таких «волн». Да, это тот самый Tower Defence, который так по вкусу некоторым игрокам.

Отбив все атаки Гранд-маршала, герои благополучно прыгают в портал. Потом на экране появится симпатичная картинка, и голос за кадром рявкнет: «I bring pandamonium». Успешное прохождение этого уровня значительно облегчит жизнь в следующей миссии: к уже имеющимся двум героям добавится третий – уже неоднократно виденный в ходе кампании ночных эльфов панда-самогонщик.

Итак, силы кровавых эльфов через портал покидают Даларан и попадают в некий параллельный мир – Outland. По просьбе Леди Вайш принц помогает спасти Иллидана, которого warden'ша (или, как говорят профи, «варденка») Маев таки сумела упрятать в кутузку.

В знак благодарности Иллидан обещает помочь кровавым эльфам в их стремлении избавиться от магической жажды, а заодно и бежать с Азерота, где они объявлены вне закона. А поскольку полудемон не в силах сделать это самостоятельно, он решает пойти по пути наименьшего сопротивления: дать эльфам сильную магию, в которой они так нуждаются.

Но без труда, как известно, не вытащишь и рыбку из пруда. И чтобы заполучить источники этой самой магической энергии, необходимо уничтожить демона – правителя мира с негостеприимным названием Пустошь. Это одно из тех измерений, в которое попали остатки Орды, когда Нер'Зул открыл порталы, чтобы орки смогли бежать с Драенора. Теперь эти остатки, живущие в Пустоши, приобрели ярко выраженные демонические черты. А немногочисленные представители племени дренеев вообще умудрились стать невидимками.

Уничтожив правителя Пустоши, Иллидан приобретает ценных союзников – кровавых эльфов, а также неистощимые источники магии и… последний шанс выполнить приказ Кил'Джейдена.

Потихоньку все начинает становиться на свои места. Поглотив силу черепа Гил'Дана, ночной эльф в довесок получил еще и частицу самого колдуна орков, что автоматически сделало его слугой лорда Кил'Джейдена.

Демон понял, что Король Лич отбился от рук и, вновь нарушив договор, начал творить что заблагорассудится. Сам Кил'Джейден не мог попасть в мир людей, чтобы уничтожить Ледяной Трон и заточенного в нем Нер'Зула, и приказал сделать это Иллидану.

Однако первая попытка не удалась – и теперь бывший охотник за демонами ведет свои силы на север, чтобы собственноручно уничтожить Ледяной Трон. Он отправляется на холодный Север, через проклятые земли, теперь безраздельно принадлежащие Плети.

Король Лич в это время не на шутку встревожен: Кил'Джейден раскусил предательство и собирается его уничтожить. По мере приближения Иллидана к Ледяному Трону Нер'Зул (а вместе с ним – и его любимчик, «король» Артас) теряет свои силы. И Король Лич приказывает своим слугам любой ценой остановить ночного эльфа.

А в этой время подчиненные Плетью эльфы (а теперь – обычная нежить) во главе с темным рейнджером Сильваной ощущают, что они больше не подвластны Королю Мертвых и могут делать все что хотят. Лорды ужаса предлагают Сильване союз, но мертвая эльфийка отказывается и начинает войну против демонов.

Как ни странно, это лишь на руку Нер'Зулу: еще одна сила, способная противостоять ему, ликвидирована. И в уничтожении армий Лордов ужаса Сильване помогли… войска гранд-маршала Гаритоса, которого она освободила от влияния демонов.

Пока нежить воюет друг с другом, в холодных подземельях Нортренда «король» встречает нового союзника – повелителя могил, демона-жука по имени Анубарак, которого Нер'Зул отправил на помощь Артасу. Вместе они прорываются через страшные подземелья древнего королевства Неруба к пику Ледяной Короны и… едва не опаздывают: к тому времени Иллидан уже собрал все силы. В ходе грандиозной битвы нежити удается победить, но в самый последний момент Иллидан перехватывает Артаса у подножия горы. Однако рыцарю смерти удалось одолеть могучего полудемона и взойти на Ледяной Трон. Он разбил осколок и надел шлем, в котором был заключен Король Мертвых.

И вот душа Нер'Зула обрела новое тело. Без помощи Кил'Джейдена…

Никто не знает, выжил ли Иллидан и что случилось с принцем Кael'тасом, кровавыми эльфами и нагами Леди Вайш, каковы планы Короля Лича и что будет дальше. Скорее всего – очередная долгая война. Война, которая так надоела всем обитателям Азерота. Война живых с мертвыми за умирающий континент.

И только в суровых пустошах Калимдора орки и остатки Альянса живут в относительном мире и спокойствии, пытаясь возродить свои нации. Но, опять же, кто знает – может, уже завтра война прийдет и в их земли…

Продолжение легенды

Первая часть бонус-кампании орков «The Founding of Durotar» наиболее точно соответствует тому, что обещала Blizzard в ранних пресс-релизах Warcraft III.

Первоначально игра задумывалась как RTRPS – Real Time Role Playing Strategy. Задумка выглядела полностью новаторской по тем (да и по этим) временам. Обещалось, что по своей структуре игра будет больше напоминать RPG, чем стратегию: у игрока будет база-замок, с которого он регулярно вместе с небольшим отрядом бойцов будет выезжать на задания, бои будут иметь ярко выраженный тактический характер. Планировалось общение с NPC, выполнение разнообразных квестов и развитие персонажей. Все это вроде бы не оставляло никаких сомнений по поводу сильной однопользовательской игры и ухода мультиплеера на второй план.

Однако жизнь и развитие battle.net внесли свои коррективы – WarCraft III все же стал стратегией. Хотя ролевая составляющая весьма ощутимо преобладает над стратегической.

И вот Blizzard зачем-то выпускает первую часть кампании орков. Первое и самое верное впечатление – это Diablo на движке WarCraft: задания и методы ведения военных действий почти одни и те же, хотя присутствуют и чисто стратегические элементы.

На примере кампании орков Blizzard намерены показать все возможности нового, усовершенствованного редактора карт. И, несомненно, главная возможность – это создание полноценной кампании со скриптовыми роликами-вставками, озвученными диалогами и возможностью выбора из нескольких заданий, вместо стандартного списка миссий. Это позволяет более интересно и естественно подать сюжет и предоставить игроку хоть небольшую, но все же свободу выбора.

Ход игры, как это ни странно, мало привязан к основной сюжетной линии. После битвы у горы Хиджал, вождь Тралл решил завязать со всякими интригами и увел подчиняющуюся ему Орду подальше от людей, ночных эльфов и остатков нежити. Там и было основано поселение, скромно названное в честь отца Тралла – Дуротар.

Однако в основе кампании отнюдь не эти события, а приключения дружной компании других героев: Beast master'a Rexxar'a и Shadow hunter'a Rokhan'a. По ходу дела к этой «сладкой парочке» может присоединиться и третий – Pandaren Brewmaster с восточным именем Chen Stormstout. Панда-пивовар присоединится после выполнения его квеста. Боец он очень даже неплохой, так что брать с собой такого мастера приготовления горячительных напитков нужно в обязательном порядке.

И, конечно же, выпуск следующих частей кампании орков является весьма интересным ходом в коммерческом плане – интерес к игре и шумиха вокруг да около растянутся надолго.

Ключ от мира Battle.net

Художник не может рисовать свои картины без красок и кистей, механик ничего не отремонтирует голыми руками, а начинающий игрок не станет профессионалом без главного инструмента своего ремесла – избранной им игры. Однако игра с компьютером может научить немногому, а Blizzard регулярно выпускает обновления, содержащие правки в балансе. Поэтому приобретение лицензионной копии Warcraft III – дело само собой разумеющееся. На цивилизованном Западе игроки могут себе позволить выбирать между DVD, Box, Battlechest и всякими там Collector's Edition изданиями. К сожалению, ни один продвинутый иностранный онлайн-магазин не занимается доставкой своих товаров в нашу страну.

Да и не наш это метод – буржуинам деньги платить. Тем более что компания «СофтКлаб» (*www.softclub.ru*) выпустила полностью локализованную версию как «Reign of Chaos», так и «The Frozen Throne» в экономичной jewel-упаковке. Патчи для русской версии выходят своевременно и, естественно, без проблем устанавливаются. Да и вообще локализация выполнена на самом высоком уровне и вполне заслуженно снискала восторженные отзывы прессы и награды в номинации за «Лучшую локализацию 2002 года».

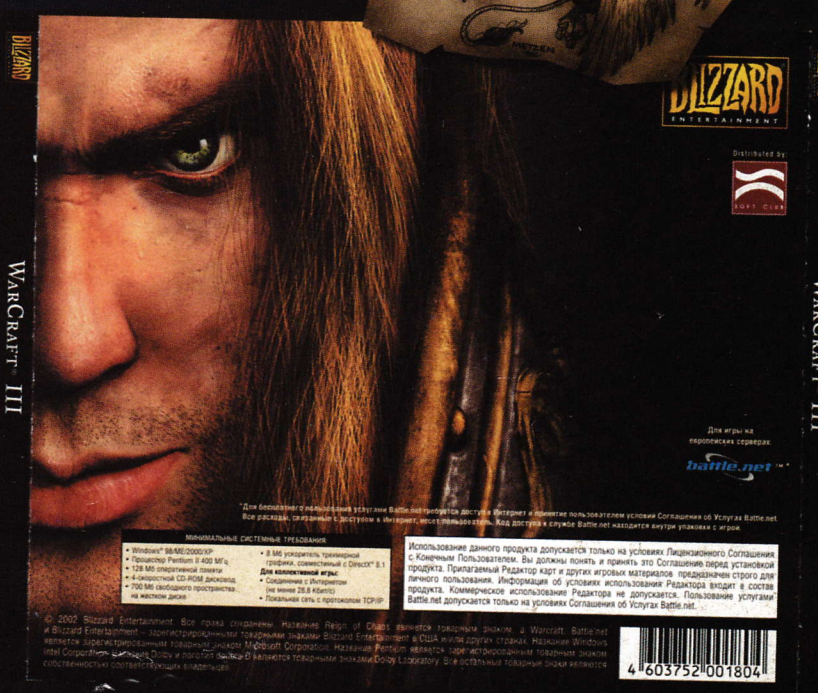
Но прелесть даже не в этом. Благодаря настоящему cd-key, который входит в комплект поставки, счастливые обладатели лицензии имеют возможность совершенно легально играть на *battle.net*! Таким образом всего за 25 грн. можно совершенно спокойно играть и обновлять игру, не мороча ни себе, ни окружающим голову всякими «хитростями».

Понятное дело, что, заполучив столь ценную штуку, как cd-key, настоятельно не рекомендуется показывать ее каждому встречному-поперечному (и даже ближнему своему) – если ключ станет достоянием общественности, то проблем в виде удаления аккаунта, скорее всего, не избежать.

Пользоваться maphack'ами и другими хитровывернутыми утилитами тоже очень нежелательно. Если поймают, будут бить. Хоть и виртуально, но все-равно сильно. Смыть позор после такого инцидента вряд ли удастся. Люди, играющие на *battle.net*, как правило, способны отличить мастерство или простое везение, когда оппонент подлавливает тебя на криппинге в самый неподходящий момент, от нечестных приемчиков. Зарубите это себе на носу – и не надо считать, что другие ничего не смыслят в этой жизни. Некоторые смыслят еще побольше твоего.

В общем, сто раз подумай, прежде чем обмануть соперника.

FAIR PLAY!



Словарь почти всех ☺ терминов, которые могут встретиться вам в этом журнале

- **Burrow** – 1) возможность паука нежити закопаться в земле; 2) ферма орка, где могут прятаться пеоны и стрелять оттуда
- **Melee** – ближний бой
- **Абуз** – abuse, стиль игры или тактика, при которой игрок постоянно мешает противнику нормально развиваться, убивая рабочие юниты и уничтожая здания на ранних этапах игры
- **Андед** – раса в игре – нежить, undead
- **Апкип** – upkeep – снижение добычи золота при достижении численности армии 50 и 80 единиц содержания (один юнит берет от 1 до нескольких единиц)
- **Арчер** – archer, лучница – юнит эльфов
- **Аура** – умение героя или юнита, дающее особые способности самому герою и всем дружественным войскам, расположенным рядом
- **Вард** – sentry ward – стратежный итем, открывающий на некоторое время участок карты
- **Висп** – wisp, светлячок – рабочий юнит у эльфов. Кроме сбора древисины и золота, а также постройки зданий, используется для диспела призванных (не построенных) юнитов врага
- **Герой** – особо сильный юнит, нанимаемый в таверне или в здании. Он может использовать особые умения, которые открываются по мере набора им экспы
- **Грунт** – grunt – первый боевой юнит орков
- **Дисба** – дисбаланс – отсутствие баланса между расами, между точками респауна, итемами и прочими аспектами игры
- **Диспел** – dispell – развеивание заклинаний, уничтожение юнита, призванного заклинанием
- **Дроп** – итемы, выпадающие из крипов после их убийства
- **Ивент** – event – событие. Обычно так называют все чемпионаты и игры в Лигах вообще
- **Имба** – imbalance – то же что и дисба
- **Инвул** – invulnerability – неуязвимость от магии и физических повреждений, даваемая заклинанием или особым зельем
- **Итем** – item – предмет, дающий какие-то способности, которые может использовать герой
- **Кастить** – cast – использовать заклинание
- **Колодец, лунный колодец** – сооружение у эльфов, возобновляющее жизнь и ману у дружественных войск и героев. Перезаряжается ночью
- **Крафтер** – игрок в Starcraft или Warcraft
- **Крип, крипинг** – creep, крип – нейтральный монстр на карте. Крипинг – убийство крипов для экспы
- **Кулдаун** – cooldown – время готовности заклинания после его однократного использования
- **Левел** – level – уровень героя. Скачкообразно повышается с набором определенного количества экспы
- **Обсервер** – observer – наблюдатель, подключившийся к сетевой игре не для сражения, а для ее просмотра
- **Орк, зеленый** – орк, orc (orc horde) – раса в игре
- **Пирсинг** – piercing – тип повреждения, обычен для стрелы или копья
- **Протектор** – protector – здание эльфа, обороняющее территорию (аналог стреляющих вышек других рас)
- **Раш** – rush – быстрая и массовая атака на базу противника
- **Резист** – resist – сопротивляемость юнита какому-то виду повреждений
- **Реплей** – replay – записанная в файл игра, которую можно просмотреть с помощью Warcraft
- **Респ, респаун** – respawn – место на карте, на котором игрок начинает игру
- **Сидж** – siege – осада, осадное оружие, а также тип повреждения, наносимого осадными оружиями и некоторыми игровыми юнитами
- **Спелл** – spell – заклинание
- **Стан** – stun – оглушение юнита, во время которого он не может выполнять никаких действий
- **Суммонер** – summoner – персонаж в игре, призывающий на свою сторону боевые юниты
- **Таер** – tier, уровень развития основного здания. По мере развития здания открываются особые умения и возможности юнитов, а также возможность строить новые здания и юниты
- **Талон** – друид-ворон, юнит эльфов
- **Фокус, фокусить** – фокусный огонь, направленный на отдельного юнита
- **Хавк** – dragonhawk rider – ястреб, боевой летающий юнит у хуманов
- **Херокиллинг** – herokilling – убийство героя противника
- **Хп, хитпойнт** – hitpoint – количество здоровья в единицах
- **Хуман** – человек, human – раса в игре
- **Экспа** – expirience – опыт, получаемый героем при крипинге или убийстве вражеских юнитов. Убивая крипов, можно набрать максимум 5-й уровень. Дальнейшая прокачка возможна только при убийстве юнитов противника. Опыт распределяется поровну между всеми живыми героями игрока (если они не на поле боя) или теми, которые присутствуют на поле боя
- **Экспанд** – expand – открытие добычи золота на новом золотом руднике
- **Элементаль** – вызываемый героем юнит, представляющий какую-то стихию природы
- **Эльф, ушастый** – эльф, night elf – раса в игре
- **Юнит** – unit – единица войска или работник

«Шпиль!
Специальный выпуск»

Видається російською мовою,
№ 3 (5), листопад 2004

Видавець ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор —
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор —
М. Писаревський

Редактор —
О. Ліщук

Літературні редактори —
Ю. Тимошенко, О. Чапленко

Дизайн та комп'ютерна верстка —
О. Заславська

Відділ реклами —
О. Сепітий

Служба розповсюдження —
А.П. Ковтун

Зав. виробництвом —
Ю.О. Курніков

producer@comizdat.com

Рукописи не рецензуються та не повертаються.

Повну відповідальність за точність та зміст рекламної інформації несе рекламодавець.

Підписано до друку 27.11.2004.
Наклад 15 000 прим.
Друк – ДП 2 «Такі справи»
вул. Виборзька, 84
Відповідальність за якість виготовлення журналу несе ДП 2 «Такі справи»
Зам. № 412–104–1884
Друк офсетний
Папір формат 60x90/8
10.5 ум. др. арк.

Ціна за домовленістю.

Технічну підтримку редакції забезпечує компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

ЕПОС

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 03680, м. Київ-680,
просп. Перемоги, 53,
Тел./факс: (044) 454-08-74
E-mail: *shpil@comizdat.com*

© «Шпиль! Специальный выпуск», 2004

Засновник – С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-7785 від 22.08.2003

Всі права застережені. Використання матеріалів у будь-якій формі можливе лише за письмовою згодою редакції.

MOBILEMANIA .ua

Бонус от Mobilemania Club! Подробнее на сайте Mobilemania.ua

Поліфонічні мелодії та кольорові заставки приймають телефони: Nokia (усі поліфонічні моделі з кольоровим екраном); Alcatel 535, 735; Siemens M55, S55, SL55, C60, MC60, A60, ST60, M65, C65, CX65, S65, CF62, SX1; Samsung C200, E300, E600, P510, C100, C110, X100, X120, V200, S300m, X400, X450, S500, X600, E700, E800, E820, D410; LG G5400, G7020, G7030, G7100; SonyEricsson T230, T300, T310, T610, T630, P800, P900, Z200, Z600; Motorola C350, C450, C550, C650, E365, T720, T720i, T722, T722i, V300, V500, V600; Panasonic G60, GD87.

ПОЛІФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ

Abba	Happy New Year 2500219	Mission Impossible	2500023	«Бумер»	Мобильник 2500200	Мистер Кредо	Медляк 2500333
Aventura	Obsession 2500933	New Year	2500218		Никого не жалко 2500350	Меладзе и ВИА Гра	
Benny Benassi	Satisfaction 2500162	Narcotic Thrust	I Like It 2500948		Привет Морриконе 2500351		Притяженья больше нет 2500444
BomFunk MC	Freestyler 2500017	PPK	Resurrection 2500852	"В гостях у сказки"	2500829	М.Круг	Владимирский централ 2500042
Britney Spears	Toxic 2500400	Panjabi Mc	Jogi 2500156	"В мире животных"	Alonette 2500349	Мурка	2500036
Danzel	You Are All Of That 2500904	O-Zone	Despre Tine 2500719	Глюкоза	Ой Ой 2500831	Несчастный Случай	
Despina Vandi	Come along now 2500588		De Ce Plang Chitarele 2500850	Зацепин и Кадышева	Широка река2500851		Генералы Песчаных Карьеров 2500352
D12	My Band 2500515	Rammstein	Amerika 2500909	Гімн України	2500236	Руслана	Дикі Танці 2500500
Eagles	Hotel California 2500270	Royal Gigolos	California Dreaming 2500710	Дима Билан	На берегу неба 2500955	Серёга	Черный Бумер 2500537
Europe	The final countdown 2500025	Skooter	Shake That 2500949	"Джентельмены удачи"	2500403	Сердючка	Тук, тук, тук 2500912
Evanescence	Bring Me To Life 2500105	Tito and Tarantula	After dark 2500846	Ирина Билык	Если Ты Хочешь 2500932	Сиртаки	2500013
Jingle Bells	2500220	The Prodigy	Girl 2500814	Ирина Дубцова	О Нём 2500640	Уматурман	Прасковья 2500830
KAZANTIP 2004	2500847	Tarkan	Dudu 2500538	Ираклий Пирцхалава	Время 2500950		Ночной Дозор 2500815
		Triplex	Служебный роман 2500405		Лондон-Париж 2500925		Проститься 2500934
		"7-40"	Еврейский танец 2500240	Корнелюк	Город которого нет 2500328	Чай вдвоем	День рождения 2500813
«Бригада»			Triplex 2500237	Корни	Вика 2500641	"Шерлок Холмс"	2500401
			Из сериала 2500037	Крестный отец	2500356	Гимн UEFA (Ole-Ole!)	2500032
"БРИБУМЕР"			2500600	Криминальное Чтиво	Misirlou 2500027	«Shrek»	2500911

КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ

Як замовити java гру, поліфонічний рінгтон анімаційну чи кольорову заставку?

Для того, щоб отримати Ваше замовлення необхідно перевірити настройки WAP на Вашому телефоні. Щоб активізувати WAP абонентам UMC та ДЖИНС - дзвонити 111, абонентам Київстар - дзвонити 3911, абонентам Ace&Base - дзвонити *466,

Для замовлення Java - гри для мобільного телефону абонентам Київстар, Djuice, UMC та ДЖИНС потрібно відправити SMS-повідомлення з кодом обраної гри на номер 105335. Для абонентів Київстар ціна-3 у.о.у грн. (НБУ) з ПДВ за 1 SMS. Для абонентів UMC та ДЖИНС ціна - 18 грн. з ПДВ за 1 SMS. УВАГА! Мобільний оператор ДЖИНС не підтримує доставку Java irp на мобільні телефони Samsung C100 та Siemens!

Для замовлення поліфонічного, рінгтону анімаційної чи кольорової заставки абонентам Київстар, Djuice, потрібно відправити SMS-повідомлення з кодом обраного замовлення на короткий номер 7343. Ціна-1,6 у.о. у грн. (НБУ) з ПДВ за 1 SMS. Абонентам UMC та ДЖИНС - відправте порожнє SMS-повідомлення на номер що складається з 104867121XXXXXXX, де XXXXXXX - код замовлення. Ціна-8,60 грн. з ПДВ за 1 SMS.

Згідно з командами Вашого телефону, завантажте отримане повідомлення та збережіть Ваше замовлення. Увага! Перед замовленням перевірте чи підтримує Ваш телефон наші послуги. У разі помилкового запиту послуга вважається наданою.

JAVA ІГРИ

Nokia: 3100, 3200, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7250, 3300, 3510i, 3650, 3660, 6230, 6600, 7210, 7650, N-Gage; Siemens: S55
Sony Ericsson: T610, T630, Z600,
Motorola: T720, T720i

Damage-San 36800133

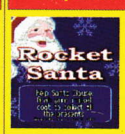
Випробуй себе у незкінченних бійках з самураями, борцями сумо та іншими воїнами Сходу.

Nokia: 3510i, 3595, 8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 3650, 7650;

Hugo In The Xmas Snow 36800104

І знову Hugo доведеться захищати своїх діточок та дружину. На цей раз пригоди троля відбуваються у засніженій місцевості!

Nokia: 3510i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 3650, 7650;
Motorola: v300, v500, v525, v600;
Siemens: cx65, S55, SL55, SX1;
Sony Ericsson: K500, T610, Z600, T630, K700.



Rocket Santa 36800150

Пригоди Санти у його реактивому плащі! це щось новеньке!

Nokia: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 3510i, 8910i, 3650, 7650;
SIEMENS S55.

CHRISTMAS CHIX 36800144

Дівчата у новорічній білизні? Ооо, цікаво!

Анімаційні заставки підтримують: Samsung: C200, E300, E600, P510, X100, X120, X600, E700, V200, X400, X450, E800, E820, D410, S300m; LG: G7030, G7100, G5400, G7120; Siemens: S55, M55, SL55, CF62, M65, C65, CX65, S65, SX1; SonyEricsson: T610, T630, Z200, Z600.

АНІМАЦІЙНІ ЗАСТАВКИ

Підтримуються NOKIA (крім 3110/5110/5130); SONY ERICSSON T100; SAMSUNG R200, R210, R220, N500, N600, N620; SIEMENS A52, C45, S45, SL45i, ME45, M50, MT50, A50, C55; LG B1300.

МОНОФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ

Jingle Bells	2100013	Royal Gigolos	No Milk Today 2101812	Частушки бабок ёжек	2101662	«Шрек»	2101751
Blue	Curtain Falls 2101810	Benassi Bros	Hit My Heart 2101392	Чай вдвоем	День рождения 2101646	«Секс В Большом Городе»	2101753
Narcotic Thrust	I Like It 2101734	O-Zone	Despre Tine 2101543	Ираклий Пирцхалава	Время 2101786	"БРИБУМЕР"	2101680
Robbie Williams	Radio 2101687		De Ce Plang Chitarele 2101659	Ирина Билык	Если Ты Хочешь 2101772	«Бумер»	Мобильник 2100995
Abba	Happy New Year 2100091	Tarkan	Kuzu Kuzu 2101566	Ирина Дубцова	О нём 2101446		Никого не жалко 2100996
Aventura	Obsession 2101773	Benny Benassi	Satisfaction 2100998	В.Сердючка	Тук, тук, тук 2101754		Привет Морриконе 2101088
Anastacia	Sick And Tired 2101679	А.Винницкая	Измученное сердце 2101792	Глюкоза	Ой Ой 2101469	Криминальное чтиво	Misirlou 2100146
KAZANTIP	2004 2101681	Д.Маликов	Вишнёвая смола 2101813	Серёга	Черный Бумер 2101285	Миссия Невыполнима	2100773
New Year	2100139	Дима Билан	На берегу неба 2101791	Корни	Вика 2101447	Джентльмены удачи	2100359
		Зацепин и Кадышева	Широка река 2101684	Skooter	Shake That 2101750	И.Корнелюк	Город которого нет 2100891
		В гостях у сказки	2101661	Rammstein	Amerika 2101691	"БРИГАДА"	2100753
		Уматурман	Ночной Дозор 2101648	The Prodigy	Girls 2101649	Мурка	2100018
			Прасковья 2101658	Europe	The final countdown 2100046	М.Круг	Владимирский Централ 2100752
			Проститься 2101689	«Мой ласковый и нежный зверь»	2101692	Гімн України	2100000

Підтримуються: Nokia усі моделі (крім 1100, 3110, 5110, 5130, 6110, 6130, 6150, 7110, 8810, 9XXX); Motorola E365 ,T720, T720i, T722, T722i, C350, C450, ; Panasonic G60;
Siemens усі моделі починаючи з 45-ої серії (крім SL45); SonyEricsson T100, T230, T300, T310, T610, T630, P800, P900, Z200, Z600; Samsung C100, N500, N600, N620, R200, R210, R220.

ЛИСТІВКИ

Як замовити монофонічний рінгтон або листівку?

КИЇВСТАР GSM З ДУМКОЮ ПРО ВАС
Ліцензія Держкомзв'язку №009503 видана ЗАТ "Київстар ДЖ.ЕС.ЕМ" 12.04.03

djuice

Для телефонів Nokia та Samsung відправте SMS повідомлення з кодом обраної мелодії або листівки на короткий номер КиївСтар 7343. Дочекайтесь отримання замовлення, що буде доставлено на Ваш телефон через деякий час. Увага! Якщо ви робите замовлення на телефони Siemens , у кінці коду необхідно додати S. Ціна - 1,6 у.о. у грн. (НБУ) з ПДВ за 1 SMS - повідомлення.

Дніпро Телеком
Київ, 04070,
Ігорівська, 1/8
дог. з УААСП № МС-1/02
від 12.08.2002р.

СЛУЖБА ПІДТРИМКИ
(044) 201-14-16
(оператор) з 10°° до 22°°

UMC

ДЖИНС

Для телефонів Nokia та Samsung відправте порожнє SMS - повідомлення на номер, що складається з 104867121XXXXXXX, де XXXXXXX - код мелодії логотипа або листівки. Для телефонів Siemens відправте порожнє SMS - повідомлення на номер, що складається з 104867122XXXXXXX, де XXXXXXX - код замовлення. Ціна - 8,60 грн. з ПДВ за 1 SMS - повідомлення.

Ліцензія Держкомзв'язку АА №223305 видана СП "Український Мобільний зв'язок" 12.11.02.

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

Новий рік –
більше свята від Samsung

З 1 до 31 грудня 2004 року – новорічна акція від Samsung

Samsung вітає всіх із Новим роком!

Кожний покупець TFT-монітора або ноутбука Samsung в магазині-учаснику акції отримає подарунок – ексклюзивну новорічну свічку.

Новий рік разом із Samsung – свята вистачить на всіх!

Інформацію про магазини-учасники акції Ви можете отримати за телефоном інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки в межах України безкоштовні зі стаціонарних телефонів)

www.samsung.ua

SAMSUNG