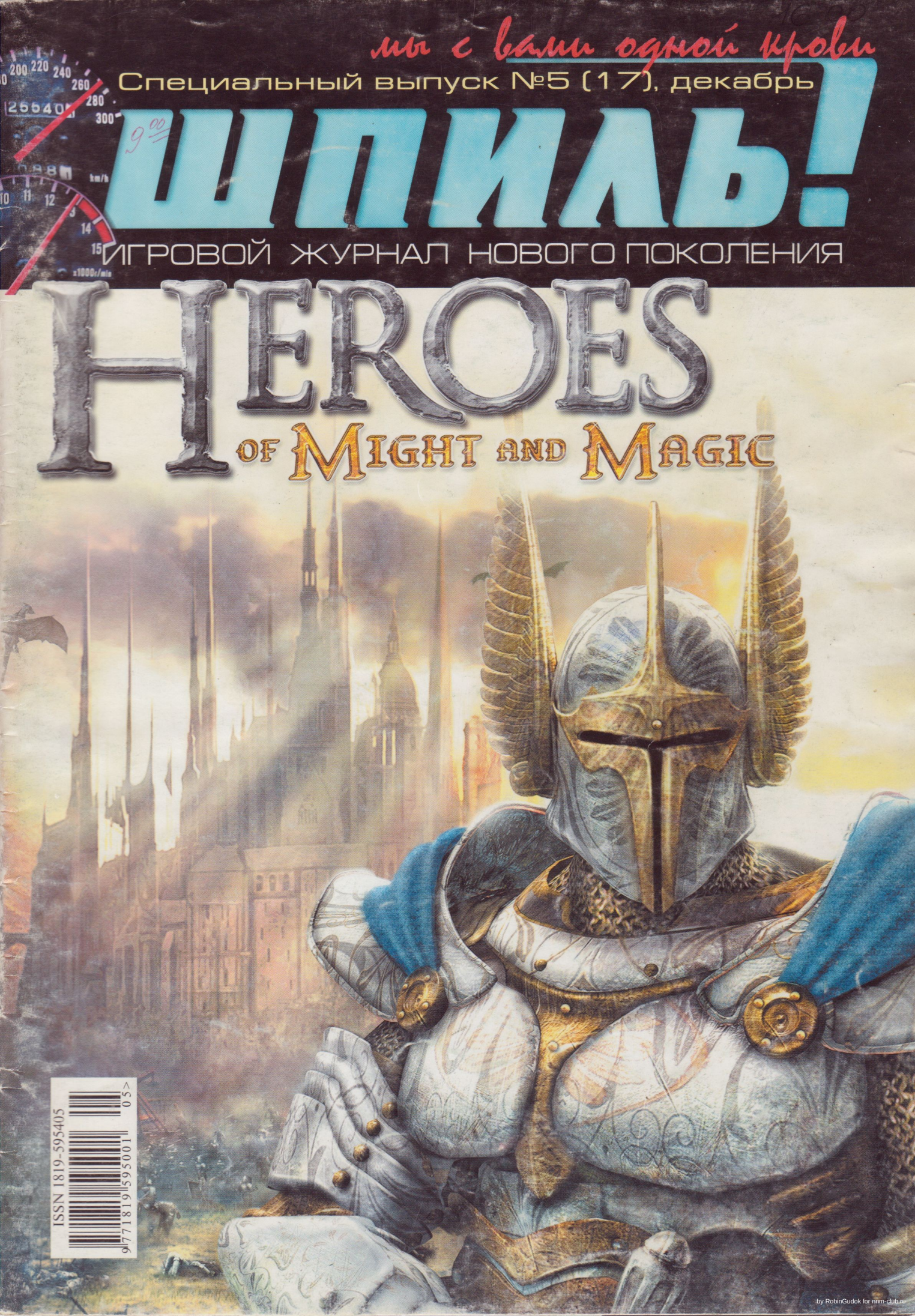




мы с вами одной крови

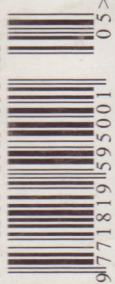
Специальный выпуск №5 (17), декабрь

9⁰⁰
ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

HEROES OF MIGHT AND MAGIC

ISSN 1819-595405



05>

РЕВОЛЮЦИЯ В ИГРОВОМ МИРЕ

ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ
GRAND® GAME
НА БАЗЕ РЕВОЛЮЦИОННЫХ ПРОЦЕССОРОВ
INTEL® CORE™ 2 DUO



GRAND®
Game
3400
ГРН.



GRAND®
GamePlus
4300
ГРН.

Процессор Intel Core 2 Duo E6300 1.86 Ghz
Материнская плата Asus
ОЗУ DDR II 2x256MB PC2-4200 Samsung
Видео 256 MB PCI-E GeForce 7600GS GigaByte
Винчестер SATA 160 GB Seagate
Привод DVD+-RW NEC ND-3550AGNS
Корпус Grand 319SK with PS 350W

Процессор Intel Core 2 Duo E6400 2.13 Ghz
Материнская плата Asus
ОЗУ DDR II 2x512MB PC2-5300 Samsung
Видео 256 MB PCI-E GeForce 7600GT Asus
Винчестер SATA 200 GB Seagate
Привод DVD+-RW NEC ND-3550AGNS
Корпус Grand 318SK with PS 350W

+ диск с играми в подарок!

При покупке ПК на базе процессора Intel® Core 2 Duo™
в подарок DVD-диск с играми Lineage2 и Counter-Strike.
Играйте с нами на игровых серверах компании
КПИ-Сервис (www.la2.grand.ua, www.cs.kpi.com.ua)



WWW.GRAND.UA

Заказ Доставка Консультации

IT-Хиты в онлайн-магазине
компании КПИ-Сервис
тел.: 8 (044) 594-7-594, 251-15-59
e-mail: pc@grand.ua

CELERON, CELERON INSIDE, CENTRINO, CENTRINO LOGO, CORE INSIDE, INTEL, INTEL LOGO, INTEL CORE, INTEL INSIDE, INTEL INSIDE LOGO, INTEL VIV, INTEL VPRO, ITANIUM, ITANIUM INSIDE, PENTIUM, PENTIUM INSIDE, XEON, и XEON INSIDE являются товарными знаками.
GRAND и GRAND COMPUTERS являются зарегистрированными торговыми знаками ООО "КПИ-СЕРВИС".

Долгими зимними вечерами, когда за окном воеет вьюга или идет отвратительный мелкий дождь со снегом, особенно приятно сидеть дома и мечтать...

Твой старый потрепанный, но от этого не менее любимый плащ, в который ты не раз заворачивал верный меч, пронося его под носом у городской стражи, уже потерял свой цвет и вида не имеет никакого. Но даже в этом старом плаще в любой Гильдии тебя не примут за бродягу – в пронзительном взгляде черных глаз под рассеченным шрамом лбом, прикрытом седыми волосами, завсегдатаи старой таверны чувствуют сталь. Они знают все о таких, как ты, о Героях. В твоей осанке они легко угадывают и долгие дни тренировок с мечом в тренировочном лагере, и сражения, проведенные на поле боя. Они видят твои способности, как будто те записаны в книге приключений большими буквами. И пусть сегодня все в Гильдии подобострастно улыбаются хмурому незнакомцу, ты знаешь: как только ты выйдешь, за несколько золотых воры расскажут любому встречному все, что смогли узнать о тебе. И тогда берегись, Герой, в охоту на тебя и твои добытые в неравных боях артефакты бросятся все исчадия Ада.

Иногда ты побеждал хитростью: ты-то знаешь, что нужно правильно расставить войска на поле битвы, и ни одна крепость не устоит перед твоей армией. Не раз еще вчера храбрые... нет, даже наглые варвары и эти... эти их зеленые маги... со своими проклятыми колотушками... – как ты их ненавидел! Все они сбегали от тебя через подземные ходы, как крысы! Не раз и тебе приходилось отступать, чтобы спустя долгие месяцы, собравшись с силами и растратив все золото, полученное за захваченные сокровища у торговцев артефактами, набрать новую армию, прогнать супостата с захваченного трона.

Ты видел многое. Твой путь лежал через подземелья, где на слитках золота – черные драконы, дышащие серой. Ты погибал от лихорадки в болотах со стаями виверн, плюющих ядом во всех, кто покусился на их гнездо. Ты бывал даже в далеких горах, так далеко, что вместо живых существ там оживают герои сказок – джинны, гремлины, големы. Там живут огромные Гиганты, и они мечут молнии в тех, кто пытается прорваться в их замок на скалах, с целью заглянуть в старые свитки, где таятся заклинания столь мощные, что могут низвергнуть магический огненный дождь невероятной силы – оттого его прозвали Армагеддон. И ты даже держал в руках меч, дающий силу Армагеддону его обладателю.

Но сейчас ты – никто. Все, что у тебя осталось, – твой старый добрый плащ. Зато ты и только ты прошел сквозь тени смерти и нашел целый новый мир. Мир столь холодный, что лошади в нем не прижились, и Владыки Севера

ездят там на чудовищных белых медведях. И сейчас пришло твое время. Пали Инферно, разбежались черберы, охранявшие врата замка. Последний шанс в твоей жизни – сбежать из этого адски жаркого города и воссесть на троне Севера.

Что ж, впереди еще одна нелегкая схватка. Но ты знаешь, ты знаешь, что делать, знаешь, что ждет тебя, и ты можешь пройти свой Путь, выполнить главную миссию.

Ни один гном не устоит на твоем пути, пусть его молот даже трижды заколдован их проклятой северной магией!

Скажи сам себе на прощание: «Я иду, мир Героев и Магов!»

Ну что ж. Тебе пора!

Благодарим Nival Interactive и «1C: Мультимедиа Украина» за игру «Герои Меча и Магии 5» за оказанную помощь в подготовке номера и материалы, которые были использованы в процессе создания журнала с любезного разрешения разработчиков.



«Шпиль»

Специальный выпуск

Видається російською мовою;
№ 5 (17), грудень 2006 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2006 р.

Виконавчий директор
О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор
М. Писаревський
Редактори
О. Лішук, О. Гусленко

Літературний редактор

Ю. Тимошенко

Дизайн та комп'ютерна верстка

О. Заславська

Фотокореспондент

М. Смоляр

Відділ реклами

А. Белих (notna@comizdat.com)

Р. Грubbyй (rost@comizdat.com)

Відділ збуту

І. Краснополський

О. Нікіфоров

Зав. виробництвом

Ю.О. Курніков

producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
і не повертаються.

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 01.12.2006.

Наклад 35 000 прим.

Віддруковано з готових фотоформ РЦ
«А1» в ТОВ «Вольф»
м. Київ, вул. Сирецька, 28/2
тел. (044) 464-4009

Відповідальність за якість поліграфічно-
го виробництва несе ТОВ «Вольф»

Зам. № 2616

Друк офсетний. Папір формат 60х90/8
8,5 ум. др. арк.



офіційний інтернет-провайдер
тел. (044) 239-69-55 www.epic.com.ua

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



АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 03680, м. Київ-680,
просп. Перемоги, 53,
Тел./факс: (044) 495-14-00 (01)
E-mail: shpil@comizdat.com

© «Шпиль» Спеціальний выпуск, 2006

Засновник – С.М. Костюков

Свідоцтво № КВ-7785 від 22.08.2003

Содержание

Heroes of Might and Magic

- Heroes of Might and Magic – кусок истории 6

Heroes of Might and Magic II

- Heroes of Might and Magic II: Succession Wars 7

- Heroes of Might and Magic II: Price of Loyalty 7

Heroes of Might and Magic III

- Heroes of Might and Magic III: 8

The Restoration of Erathia

- Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade 10

- Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death 11

- Советы, без которых вам не жить 12

Heroes of Might and Magic IV

- Heroes of Might and Magic IV – 14

последнее детище 3DO

- Heroes of Might and Magic IV – 16

баги игры, с которыми жить становится
проще и веселее

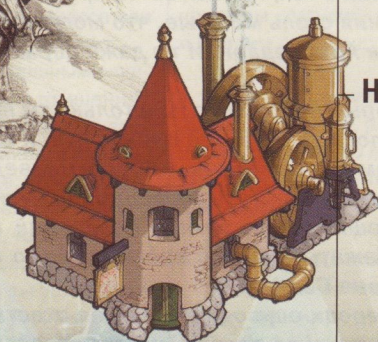
- Heroes of Might and Magic IV – чит-коды 17

Heroes of Might and Magic: history

- Краткая история New World Computing 9



HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC



МОБІЛЬНІ РОЗВАГИ

Для замовлення гри відішліть SMS з кодом замовлення на номер **10401**

Послуги надаються абонентам: КІЇВСТАР, АСЕ, CASE, RUJICE, UMC, TIM-SIM, ДЖИНС

© НААЛ, © Украинское музыкальное издательство, © Продюсерский центр Игоря Матвиенко, © Хантер Мюзик Юкрейн, © Мюзик Фактори, © Комп Мюзик Таблицинг, © Украинская музыка, © Честная музыка, © Одиссей, © Мама Мюзик

служба підтримки: (056) 770-48-97

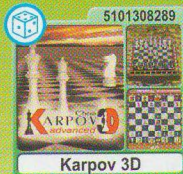
Ліцензія UMC ДЗУ: ГПС АА № 720189 від 23.12.2004
Шенгенія КІЇВСТАР ДЗУ: № 009503 від 12.04.2001

Для замовлення мелодії відішліть SMS з кодом замовлення на номер **10490**

МОБІЛЬНІ ІГРИ



SEX Гуртожиток



Karpov 3D



Дурак Interactive 2



ТЮРЯГА



T80 против ABRAMS



Досвічена Даша



Токсична війна



TITANIUM 3D



Розпусна Поліна



Різанина бензолілою у Техасі



Revival



Pamela Sex Poker



Faust Deads



Війна 2056



За межами мрій



Toxic WAR Christmas



Хроніки Рідкія



Загадкова Марлен



Mechanics



Кіт-бешкетник



Мар'яз Interactive



Transformer



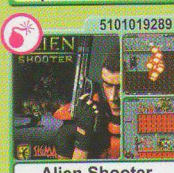
Чарівник Смарагдового міста



Free Fall



Гаряча Олена



Alien Shooter



Нічна варта 2



Прелесті Наташі



Піранья



Kyranda 3D



Дикий пляж - Анна



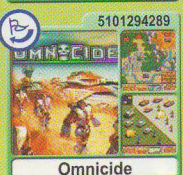
Silent Storm



ExcreMan Christmas



Найкраще



Omnicide



Age of Traders



My girl - Ванда



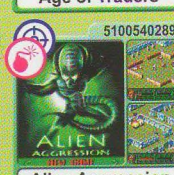
Real Bowling



Ball Rush 2



П'ятниця 13-те



Alien Aggression



Амазонки 3D



Alberninho Football



Пригоди Кенні



My girl - Керлі

Ігри для телефонів Siemens, Nokia, Samsung, SonyEricsson, Motorola, які підтримують Java. Докладніше дивіться список телефонів на сайті www.otpad.com

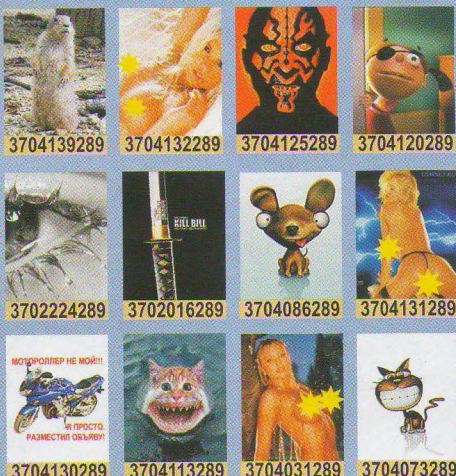
- 3D-ігри Аркада Стратегія Спорт Стрілялки Рольові Жахи Кіно Логічні Еротика Гонки Адвентюри

Вартість відправки SMS на номер 10401 - 16 грн.

Для перевірки чи підтримує Ваш телефон поліфонічні або мелодії з голосом завантажте безкоштовну тестову поліфонічну мелодію за адресою <http://wap.otpad.com/d/ptest/> та мелодію з голосом за адресою <http://wap.otpad.com/d/voice/>

Для замовлення мелодії, картинки або гри відішліть SMS з кодом на вказаний номер. Отримайте на Ваш телефон повідомлення з WAP адресою, за якою завантажте контент та збережіть його в своєму телефоні.

КОЛЬОРОВІ ЗДІЛКИ



Для телефонів з кольоровим дисплеєм: NOKIA, SAMSUNG, SIEMENS, PANASONIC, SONYERICSSON, MOTOROLA. Для перевірки завантажте безкоштовну тестову зображення за адресою <http://wap.otpad.com/d/wtest>

ВСЕ ПО 9 ПРОДАЖІ АНЖИ



Недотримання усіх умов замовлення не може гарантувати успішне отримання контенту. TM Отпад - усі права захищені. Контент-провайдер ООО "Євроінформ".

Содержание

Heroes of Might and Magic V

Heroes of Might and Magic V – 18
кульминация игрового жанра

Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate 19

Heroes of Might and Magic V – 20
советы по прохождению кампаний

Кампания Ордена порядка: Королева 20

Кампания Инферно: Поклоняющийся 22

Кампания Некрополиса: Некромант 23

Кампания Лиги Теней: Рождение Героя 25

Кампания Лесного Союза: Рейнджер 26

Кампания Академии: Маг 27

Путеводитель по навыкам

Heroes of Might and Magic V – 30
умения для всех, но не для каждого

Heroes of Might and Magic V – 34
навыки класса: Рыцарь

Heroes of Might and Magic V – 36
навыки класса: Повелитель Демонов

Heroes of Might and Magic V – 38
навыки класса: Некромант

Heroes of Might and Magic V – 40
навыки класса: Чернокнижник

Heroes of Might and Magic V – 42
навыки класса: Рейнджер

Heroes of Might and Magic V – 44
навыки класса: Маг

Heroes of Might and Magic V – 46
навыки класса: Гном

Коллекция чит-кодов

для Heroes of Might and Magic V 48

Delfics®

комп'ютери

ДИВОВИЖНА СИЛА МАЙБУТНЬОГО

Ми втілюємо мрії
в твоє сьогодні

3999 ГРН.

ПК Delfics® DCS

на базі двоядерного процесора Intel® Core™2 Duo /
материнська плата на базі чіпсета Intel® 945 / DDR2 1 GB /
HDD: 200 GB Serial ATA2 / VGA: nVidia 7600GS 256 Mb /
DVD±RW Dual Layer / Вбудований карт-рідер

Акустика Logitech
S-200 у подарунок!*

Купуйте акційні ПК Delfics® та отримуйте подарунки у мережах:

City.com

КИЇВ
пр. Московський, 23-а
(044) 501-01-01
вул. А. Малишка, 3
(044) 502-00-55
пр. 50-річчя Жовтня, 6-г
(044) 502-00-66

«ГігаБайт»

КИЇВ
вул. Червоноармійська, 72
(ТК "Олімпійський")
(044) 501-23-08
вул. Велика Житомирська, 6
(044) 279-22-15, 279-86-43
пр. Маяковського, 10
(044) 515-84-75, 536-09-23
пр. Московський, 16
(044) 501-03-18, 419-81-88

вул. Тимошенка, 21
(044) 426-17-02, 426-14-31
вул. Декабристів, 9
(044) 562-66-99

СІМФЕРОПОЛЬ
вул. Гоголя, 15
(0652) 51-01-68, 51-01-67

«Домотехніка»

КИЇВ
пр. Перемоги, 45
(044) 456-21-67
вул. Р. Окіпної, 3
(044) 516-83-59,
517-49-13
ТЦ «Караван»
вул. Лугова, 9
(044) 206-42-24, 25, 26
пр. Маяковського, 17
(044) 546-25-94

Повний асортимент продукції дивись у мережах:
Сіті.ком, ГігаБайт, Домотехніка, Метро, а також у відділі оптового продажу DGTech.
Замовляйте ПК з доставкою на www.gb.ua, www.city.com.ua, www.domotekhnika.com

ВИГІДНИЙ КРЕДИТ!

Умови кредитування запитуйте у магазинах.

Відділ оптового продажу DGTech

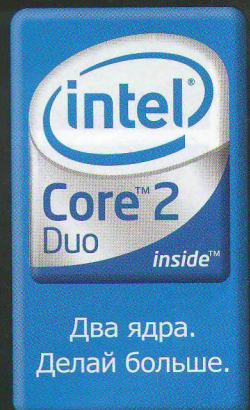
Гарантія на ПК Delfics® - 3 роки**. ПК Delfics® сертифіковані УкрСЕПРО

* Подарунком вважається придбання товару за 1 гривню. Термін дії акції з 1 по 31 грудня 2006 року, або доки акційний товар є в наявності. Акція дійсна у київських мережах салонів-магазинів «ГігаБайт», «Домотехніка» та City.com. Конфігурації можуть бути доповнені або змінені за вашим бажанням. До конфігурації не входять монітор, клавіатура, миша та програмне забезпечення.

** 2 роки гарантії та 1 рік безкоштовного сервісного обслуговування.

вул. Ак. Філатова, 1/22,
(044) 528-83-30, 501-60-42

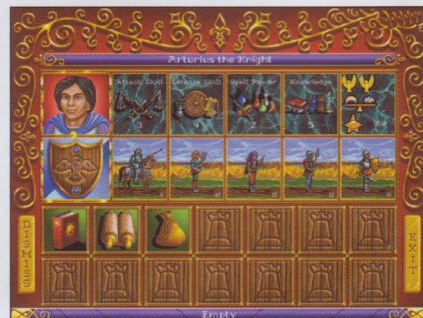
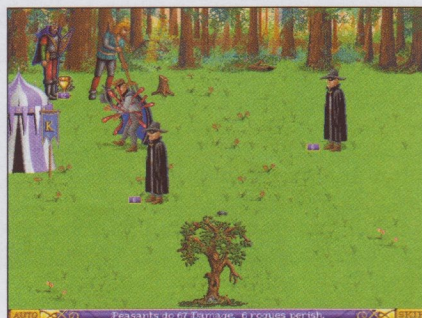
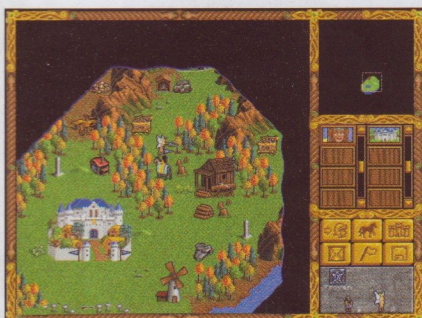
З детальнішими умовами можна ознайомитися на сайті: www.delfics.com



Акустика Delfics - товарний знак, ТОВ «Комп'ютер-сервіс» та ТОВ «Комп'ютер-Трейд». Intel, Intel logo, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, и Pentium є товарними знаками, або авторськими правами торговельних знаків, право на які належить корпорації Intel і її партнерам на території США та інших країн.



Название: Heroes of Might & Magic
Разработчик: New World Computing
Издатель: New World Computing
Дата выхода: 1995 год



Первая пошаговая стратегия серии «Герои меча и магии» появилась одиннадцать лет назад. Четыре расы (люди, чародеи, варвары и колдуны) сражаются между собой за территорию и ресурсы, но только одна из них может выжить в жестокой схватке. Кроме кампании и одиночной игры, в HoMM есть возможность сразиться по Сети (с помощью модема (!) или по локалке) и очень играбельный hot seat... Каза-

лось бы, что еще нужно геймеру 1995 года? Добавьте к этому зачаточный вариант всего того, что мы видим в современных «Героях», и задумайтесь о вечном. Замки с возможностью постройки и модернизации зданий, в которых игрок нанимает войска и изучает заклинания. Принцип игрового процесса, так хорошо знакомый нам сегодня, New World Computing создала еще тогда.

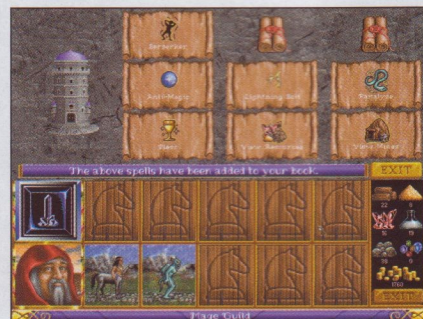
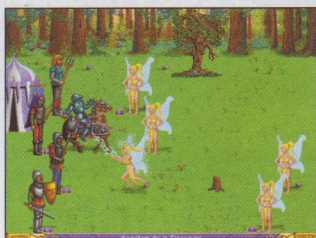
Герой ходит по карте, собирает ресурсы и захватывает шахты. Но иногда на своем

пути встречает нейтральные войска, которые заграждают проход или же охраняют какой-нибудь важный объект. Чтобы справиться с ними, отважному рыцарю на лошади понадобятся войска. Толпы вояк, чудным образом помещившиеся в походный мешочек героя, всегда готовы прийти ему на помощь и убить врага.

Но не только физической силой, а еще и магией герой справляется с проблемами. Во время битвы он волен достать из-за пазухи книгу заклинаний

и кастнуть что-то полезное или вредительное... А под конец почти любой схватки герою приходится захватывать вражеские замки. Уже тогда NWC реализовала в «Героях» режим осадной битвы. Сделан он был настолько удачно, что со временем его только дорабатывали, не меняя общей идеи.

Да, вроде бы в первых «Героях» еще тогда было все классно и сделано так, как и должно было быть. Но не суждено было им стать культовой игрой. А все потому, что внешне игра была слишком мультяшной, а внутри – полностью отсутствовал баланс. Характеристики юнитов, экономика и игровой процесс в общем настолько не сбалансированы, что играть в «Героев» было практически невозможно. По крайней мере игроками из СНГ все это не очень нравилось.

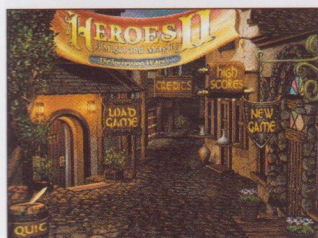


Название: Heroes of Might & Magic II: Succession Wars

Разработчик: New World Computing

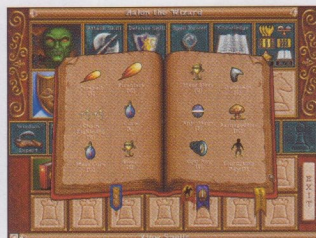
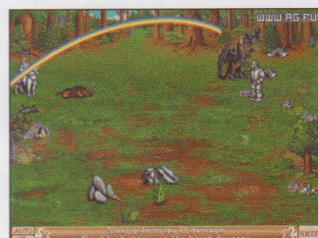
Издатель: New World Computing

Дата выхода: 1996 год



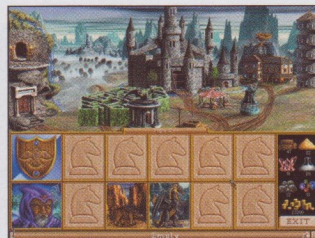
Сиквел первых «Героев» подарил игрокам две новые расы (маги и некроманты) и огромное количество нововведений в геймплей. Но несмотря на то что HoMM II – продолжение первой части игры, перед нами совершенно иная игра, которая на голову выше оригинала.

Размеры глобальной карты увеличились в четыре раза. Конечно, это отразилось на времени прохождения игры в целом и одиночных заданий в частности. На картах теперь можно встретить массу новых объектов – от обновленных дорог и смотровых башен до



охраняемых двеллингов, новых порталов и объектов, связанных с определенными событиями. Две новые расы – некромант и маг – привнесли с собой два новых вида территории и столько же замков с новыми существами.

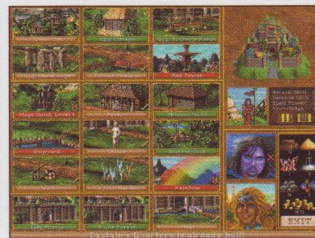
Кстати о замках. Теперь игрок может улучшать жилища существ, чтобы производить более сильных воинов. Появилось и несколько новых зданий, таких как, например, статуя или рынок. А возможность защищать города, обустроив их рвом и башнями, поможет в осадных сражениях. Они, к слову, тоже немного изменились. Во время захвата/обороны замка защищающиеся



войска могут выходить из-за ворот не дожидаясь, пока катапульта разобьет стену и освободит проход вражине.

Бегая по карте, герой встретит пятерку новых нейтралов. Убивая их и набирая опыт, он может изучать новые способности, которых теперь на выбор доступно аж 14. Помимо стандартных, герои обладают и вторичными навыками.

Изначально каждый герой знает одно заклинание. Как и раньше, посетив башню магии (которая теперь может иметь до пяти уровней), он может изучить еще парочку дополнительных. Некоторые из них можно улучшить, используя специальный артефакт.



Магические заклинания стали разнообразнее, их количество заметно увеличилось. Важным новшеством стала переработанная магическая система: теперь игроки узнали, что такое мана и как ею пользоваться. Самым, пожалуй, значимым новшеством стала возможность применять к одному воину до трех заклинаний (вместо одного, как это было раньше).

Кроме глобальной карты, значительно увеличена площадь поля битвы, что дает большую свободу для тактики боя. Юниты тоже стали значительно отличаться между собой. К примеру, расширен диапазон скоростей юнитов. Отрядов с одинаковыми существами «за пазухой» у героя теперь может быть несколько, а на поле боя остаются трупы убитых юнитов. Так что улучшение системы битв, как говорится, налицо. Ко всему вышеперечисленному стоит добавить и новые уникальные способности существ, такие как удар с разбега у чемпионов и удар окаменением у медуз.

Очень хорошо разработчики потрудились и над кампанией. Наряду с банальным «убей всех» здесь вы найдете множество других заданий, предполагающих иные условия победы. Сама же кампания очень интересна и разнообразна. А еще здесь вы впервые столкнетесь с Роландом, который появится и в третьих «Героях».

Название: Heroes of Might & Magic II: Price of Loyalty

Разработчик: New World Computing и Cyberlove Studios

Издатель: 3DO

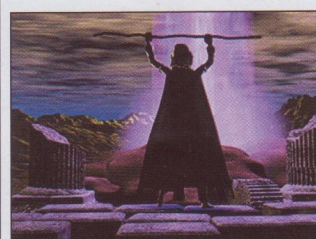
Дата выхода: 1997 год

Еxpansion Pack ко второму «Герою» в основном продолжил сюжетную линию стратегии и совсем чуть-чуть затронул геймплей. Кампаний теперь четыре, и все они разные. Но кроме них осталась и старая кампания из оригинальных вторых «Героев».

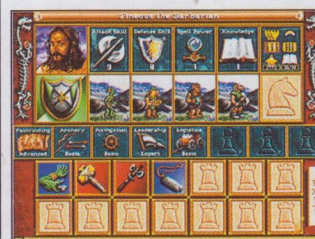
Чтобы игрок не скучал, разработчики добавили более десятка новых героев со своими уникальными способностями. В каждом замке теперь есть таверна, а некромантов и вовсе одарили новым зна-

нием – усилителем некромантии.

Герои теперь могут изучать уникальные заклинания. Добавлены так называемые сборные артефакты. Естественно, их части действуют и по отдельности, но если собрать воедино все части одно-



го такого артефакта, пользы они принесут намного больше. Добавили разработчики и несколько новых локаций на карте, в которых можно нанять элементарий и существ. Блуждая по карте, можно встретить массу новых объектов, например тюрьму с зато-



ченным героем, конюшни или заставу с паролем. Немного доработан баланс, некроманты стали сильнее и теперь могут на равных воевать со всеми остальными. Игру украшает новая приятная музыка.

В остальном же аддон не принес никаких новшеств. Графика осталась той же, а игровой процесс в целом не изменился. Куда более интересной и красивой стала следующая, третья часть игры...



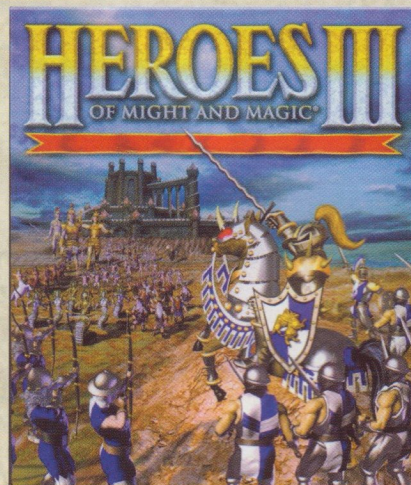
Название: Heroes of Might & Magic III: The Restoration of Erathia

(«Герои меча и магии 3: Возрождение Эрафии»)

Разработчик: New World Computing

Издатель: 3DO

Дата выхода: I квартал 1999 года



Наконец мы добрались до третьих «Героев». В теории их можно назвать продолжением второй части с чуть-чуть доработанным геймплеем. Но такое утверждение не совсем корректно, потому что на практике у NWC получилась совершенно другая игра, более интересная, более красивая и, что немало важно, более играбельная.

Как Катюха до дому верталася

Как известно, New World Computing была не только создателем серии пошаговых стратегий Heroes of Might & Magic, она еще долго трудилась над игровым сериалом под названием Might & Magic. Наблюдая огромный успех вторых «Героев», NWC решили одним выстрелом убить сразу всех белок и определились, что, начиная с шестой части Might & Magic, события вселенной M&M будут происходить как в ролевой игре, так и в пошаговой стратегии разработчика. Третьи «Герои» на-

чинаются с событий, которыми закончился сюжет шестого M&M. Королева Екатерина, жена Роланда Айронфиста (из HoMM II) узнала о покушении на короля Gryphonheart (Грифоновое Сердце), а по совместительству и ее отца. После этого события в королевстве началось беспорядочное. Чтобы разрулить ситуацию и решить проблемы отца, Екатерина отправляется на его родину, в королевство Эратия (отсюда, кстати, и название игры).

По прибытии домой Екатерина увидела ужасную картину: ее отец убит, а страна переживает жесточайшую войну с некромантами. В этой ужасной войне Магов против Воинов игроку и предстоит принять непосредственное участие. Именно вы положите все свои силы на восстановление Эратии. Но самое интересное то, что часть кампаний предложено сыграть за некромантов, то есть за Зло. Играя за них, придется воевать с воинами Екатерины, а главной целью для вас будет не возрождение империи, а напротив, захват столицы Эратии.

Як це виглядало на площині

Новый графический движок почти не оставил игроку возможности узнать в третьей части корни сериала. «Герои» теперь выглядят намного красивее и ярче, а изображение стало красочнее и четче. Конечно, о трехмерной графике в те времена говорить не приходилось, в «Героях» даже 2D-изометрии не было, лишь вид сверху. Но это не помешало создать лепоту. Замки, бои, объекты на карте и юниты прорисованы очень качественно и выглядят симпатично. В лучшую сторону изменилось и игровое меню. Теперь доступ ко всем необходимым функциям осуществляется очень легко, а дружественное меню ни в коем случае не запутает игрока.

Як хлопці ходили на край села

Карты стали намного больше, а главное – теперь мы можем передвигаться не только по земле, но и под ней. Для этого нужно всего-то спуститься в подземелье с помощью

специального портала. Кстати, порталы теперь могут быть и односторонними, такими, когда дорога будет только в один конец. Но еще веселее, когда попадаешь в такой портал, а там нужно иметь ключ, чтобы пройти дальше. Ключ, в свою очередь, придется отыскивать где-то на карте, но уже другим героем. В общем, бывали случаи...

Новые типы поверхности, коих добавлено немало, могут действовать на магию. На карте можно встретить огромное количество новых объектов и юнитов...

Як хлопці билися між собою

Кроме карты, заметно увеличилось и поле битвы. Теперь никто не жалуется, что, дескать, юниты преспокойно добираются от одного конца до другого, скорости большинства даже летающих юнитов не хватает на перелет всего поля битвы. Если в бою раньше могло участвовать до пяти стоек с каждой из сторон, теперь это число увеличилось до семи, причем вид расстановки



юнитов уже не один. Появились военные машины: палатка лечения, баллиста и тачка с боеприпасами, в осадном сражении есть новые приспособления защиты замка. Новая полезная функция «Подождать» (Wait) позволяет не ходить юнитом по полю «здесь и сейчас». Некоторые особо умные воики научились колдовать и стрелять по стенам во время осады замка.

У каждого замка появилось несколько новых типов героев. Там, где не было магов, они уже есть, где не было воинов – их добавили. Герои получили стартовый набор характеристик и индивидуальную специализацию, а набор их возможных вторичных навыков заметно расширен. Так что теперь можно создать совершенно уникального героя со своими характеристиками и умениями. Часть навыков может усилить магию одной из четырех стихий.

Появился артефакт «Грааль». Он дает замку возможность построить неповторимое здание. По карте нынче бегают огромное количество новых юнитов. Система работы артефактов немного изменилась, теперь их нужно надевать на куклу персонажа. Из-за этого, кстати, разработчики убрали негативные артефакты, потому что их никто на себя надевать не станет.

Як будівельники будівлі будували

Общее количество зданий заметно увеличилось. Теперь мы можем модернизировать все домики, в которых производятся юниты. На порядок возросла общая стоимость всех зданий и юнитов. К тому же длительность полной отстройки замка увеличилась в разы. Теперь замки могут приносить больше прибыли, до 2000–4000 золотых в день. Впервые мы получили возможность возвести столицу (Капитолий), которая приносит больше золотых за день и может быть построена только в одном экземпляре.

Появились здания, для постройки которых не обязательно отстраивать оборонительные сооружения, здания, приносящие ресурсы, и здания, для которых ресурсы не нужны вовсе (понадобится только артефакт «Грааль»). На некоторых картах вы столкнетесь с ограничением на постройку отдельных зданий. Захват внешних жилищ теперь увеличивает прирост этих существ в замках.

{oTT@Bb}4

Краткая история New World Computing

Компания New World Computing, разработчик серии знаменитых игр Might & Magic и Heroes of Might & Magic, была основана в 1984 году Марком Канвеллом (Mark Caldwell) и Ваном Канегемом (Van Caneghem). Изначально планировалось, что NWC будет не только разработчиком, но и издателем компьютерных игр.

NWC старалась создавать только хорошие игры, хиты, которые нравятся геймерам, и уже через два года после основания компания показала миру первую ролевую игру серии Might and Magic: Book One – Secret of the Inner Sanctum. Вскоре компания начала стремительно развиваться, выпуская новые части Might and Magic и (с 1995 года) всем известную стратегию Heroes of Might & Magic. Спустя 12 лет после основания NWC была приобретена компанией 3DO. Вместе они трудились чуть меньше – 8 лет. А выпустив почти одновременно девятый Might & Magic и четвертых «Героев», 3DO обанкротилась. Вместе с ней исчезла и New World Computing, а предприимчивая Ubisoft оперативно купила права на Might & Magic и «Героев». Разработкой пятой части игры уже занималась российская компания Nival Interactive.

Игры, которые создавала New World Computing:

1986 год

- Might and Magic: Book One: Secret of the Inner Sanctum

1988 год

- Might and Magic II: Gates to Another World

1989 год

- Nuclear War

1990 год

- King's Bounty
- Tunnels & Trolls: Crusaders of Khazan

1991 год

- Joe and Mac: Caveman Ninja
- Might and Magic III: Isles of Terra
- Planet's Edge

1992 год

- Might and Magic IV: Clouds of Xeen
- Spaceward Ho!

1993 год

- Empire Deluxe
- Empire Deluxe for Windows
- Empire Deluxe Scenarios
- Might and Magic V: Darkside of Xeen
- Might and Magic Trilogy

1994 год

- Empire Deluxe Masters Edition
- Hammer of the Gods
- Iron Cross
- Might and Magic: World of Xeen
- Zephyr

1995 год

- Anvil of Dawn
- Heroes of Might and Magic
- Multimedia Celebrity Poker
- Swords of Xeen
- Wetlands
- Mind Games

1996 год

- Chaos Overlords
- Empire II: The Art of War
- Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars
- Science Fiction: The Ultimate Collection
- Spaceward Ho! IV for Windows
- Wages of War: The Business of Battle

1997 год

- Heroes of Might and Magic Compendium
- Heroes of Might and Magic II: The Price of Loyalty

1998 год

- Heroes of Might and Magic II Gold
- Might and Magic Sixpack
- Might and Magic VI: The Mandate of Heaven
- Might and Magic VI: The Mandate of Heaven (Limited Edition)

1999 год

- Arcomage
- Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia
- Heroes of Might and Magic: Millennium Edition
- Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade
- Might and Magic VII: For Blood and Honor
- Might and Magic: Millennium Edition

2000 год

- Heroes Chronicles: Clash of the Dragons
- Heroes Chronicles: Conquest of the Underworld
- Heroes Chronicles: Master of the Elements
- Heroes Chronicles: Warlords of the Wastelands
- Heroes of Might and Magic III: Complete (Collector's Edition)
- Heroes of Might and Magic III: Double Pack
- Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death
- Heroes of Might and Magic Trilogy
- Might and Magic VIII: Day of the Destroyer

2001 год

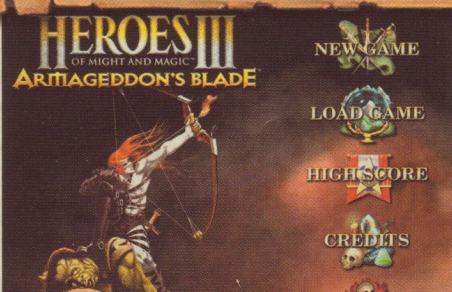
- Heroes Chronicles: The Final Chapters
- Heroes of Might and Magic: Quest for the Dragonbone Staff
- Legends of Might and Magic

2002 год

- Heroes of Might and Magic IV
- Heroes of Might and Magic IV: The Gathering Storm
- Heroes of Might and Magic: Platinum Edition

2003 год

- Might and Magic IX: Writ of Fate
- Heroes of Might and Magic IV: Winds of War



Название: Heroes of Might & Magic III: Armageddon's Blade
(«Герои меча и магии 3: Клинок Армагеддона»)

Разработчик: New World Computing

Издатель: 3DO

Дата выхода: III квартал 1999 года



Экономия ресурсов, на третий день можно построить циклопов (зависит от сложности)



Отдельные юниты получили магические свойства

Н е прошло и полгода... хотя нет: прошло ровно полгода, и NWC совместно с 3DO выложила на прилавки магазинов первый официальный аддон к третьим «Героям». Кампании аддона продолжают события ролевой игры Might & Magic 7. Подобная чередованность, видимо, понравилась NWC. Помимо Роланда и Екатерины, в «Клинке Армагеддона» вы встретите еще нескольких персонажей, таких как Gelu и Dracop. Если сравнивать игру с предыдущей, оригинальной стратегией, сразу все отличия будет заметить трудно, но, поверьте, их очень много. Герои в кампании теперь стали умнее, и каждый из них обладает特殊ностью. Например, один из них может изначально знать азы некромантии (или чего-нибудь другого), другой волен улучшать в своей команде юнитов определенного типа, а еще кто-то здорово прибавляет навыки атаки или защиты существам, на которых специализируется. Интересно и то, что в кампании можно встретить более десятка уникальных героев, которые в одиночных миссиях практически не встречаются.

«Клинок Армагеддона» — не только название игры и ее кампании. То же имя носит волшебный меч, который значительно повышает характе-

ристики армии и самого героя, а также предлагает воспользоваться заклинанием «Армагеддон», действующем на всех, кроме выходцев страны некромантов. Прописка, знаете ли, имеет важное значение в таких ситуациях... За этим волшебным мечом игроку и придется охотиться, сражаясь против Люцифера Кригана. Побаловаться ножиком и вдоволь насладиться его возможностями, увы, почти не получится. В кампании нам предоставят такую возможность лишь единожды. Но никто не мешает найти волшебный меч в одиночной игре!

Каждая из кампаний индивидуальна, имеет массу сюжетных поворотов и обязательно понравится игрокам. Кампании обширные, для их прохождения потребуется немало времени. Чем дальше вы будете влезать в дебри сюжетных миссий, тем сложнее вам будет сражаться с врагом.

Жаль только, что все они уж слишком линейны. Проблему исправит режим hot seat, в котором можно сразиться с друзьями, и немалое количество карт для одиночной игры. Особенно стоит подчеркнуть «невозможный» уровень сложности, сделанный специально для хардкорных игроков.

Из новшеств самой игры стоит отметить появившихся новых юнитов, таких как крестьян-колхозников (которых мы видели еще в HoMM II), козачников, мумий, хоббитов и еще нескольких нейтралов, не выделяющихся из общей толпы. Особенно внимательно разработчики отнеслись к драконам, которых теперь аж на четыре(!) больше. От одного только вида, возможно, самого страшного из них — Лазурного, войска приходят в полное недоумение и страх.

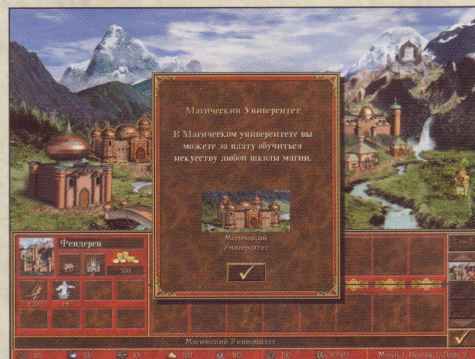
Отдельного внимания заслуживает новый город, встречающийся на картах — Elemen-

tal Conflux. В нем живут разного рода элементали, внешне очень напоминающие гидр, эльфоподобные и фениксообразные создания. Часть из них обладает уникальными способностями, такими как (например) воскрешение. Внутри же замок элементалей сохранил принцип застройки, свойственный и другим расам. Только вот постройка, которая возводится в замке с Граалем, здесь открывает игроку доступ ко всем заклинаниям. Кроме этого, она добавляет 5000 в день и в половину увеличивает недельный прирост населения. Ох и жалко же потерять такой замок! Хотя, имея такой замок, потерять его можно, только если вы захватили его ослабшей армией, а на следующий ход вас нагоняет свеженький противник и входит в город под гром фанфар. В других же случаях Грааль — почти залог победы.

Еще одним важным новшеством, без сомнений, является всеми любимый random map: теперь стало возможным генерировать случайную карту, задав несколько параметров. Удобно, особенно для hot seat. Среди остальных нововведений нужно отметить доработанный интерфейс, улучшенный баланс и редактор кампаний. А так перед нами все те же третьи «Герои», хорошие и пушистые, по внешности которых очень трудно понять, что это совсем другая игра.



Генератор случайных карт — лучшее, что было в ВоА



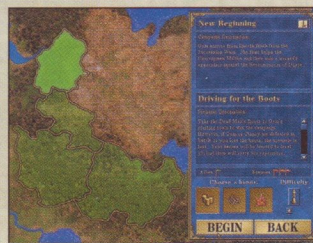
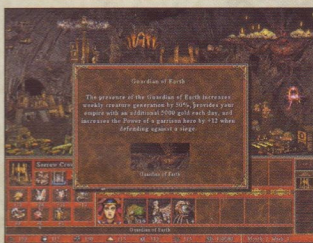
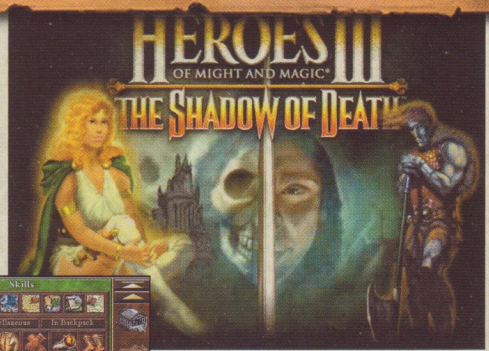
«Читерский» Conflux отличал еще и Университет со всеми школами магии

Название: Heroes of Might & Magic III: The Shadow of Death
(«Герои меча и магии 3: Дыхание Смерти»)

Разработчик: New World Computing

Издатель: 3DO

Дата выхода: 2000 год



Второй и последний официальный аддон к третьим «Героям», как известно, прожил долгую жизнь и был одним из самых играбельных во всей серии. Оно и не удивительно, за прошедшие годы трудами NWC был отточен баланс войск и экономики. А кампании однопользовательской игры в «Дыхании Смерти» — одни из лучших во всей серии.

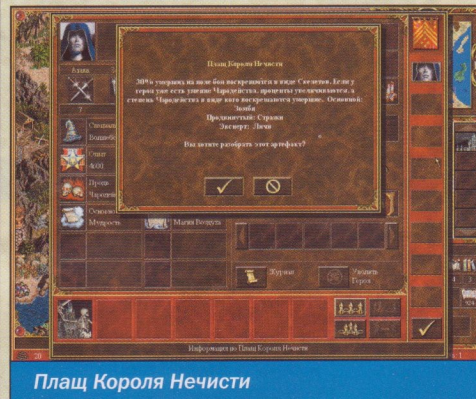
Что же новенького появилось в «Дыхании Смерти»? NWC хорошо поработала над параметрами юнитов. Так, например, некроманты могут превращать в скелеты большее количество трупов, оставшихся после битвы (2/3 про-

тив 1/3), да и сами они стали сильнее. Уровень сложности теперь можно выбирать для каждой карты кампании.

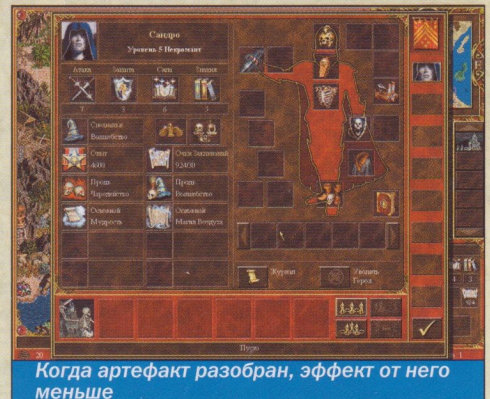
Появился еще один слот для артефактов и возможность комбинировать некоторые из

них для формирования новых, более мощных. В замке можно построить оборонительное сооружение. К примеру, у людей это ров перед воротами. Стоящие рядом со рвом или шипованной стеной враги чувствуют себя неловко и понемногу теряют здоровье. Но не только защитники замка имеют бонус. Обладающий навыками баллистики второго уровня герой способен управлять выстрелом катапульты в осадной битве и указывать ей точку, куда она должна попасть.

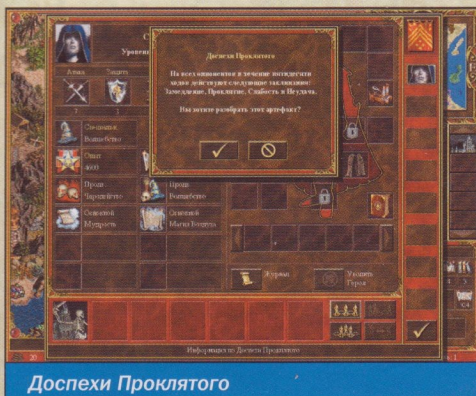
На карте герой встретит более двух десятков новых нейтралов, плюс те, что появились в «Клинке Армагеддона». Добавлены новые типы поверхности и порталы. А вот замок Conflux по многочисленным просьбам убрали. Вместе с ним ушел в небытие и генератор случайных карт (а вот это зря!). Очень полезным можно считать такое, казалось бы, маленькое новшество, как возможность неходить от телепорта, а просто нажать «пробел», чтобы



Платье Короля Нечисти



Когда артефакт разобран, эффект от него меньше



Доспехи Проклятого



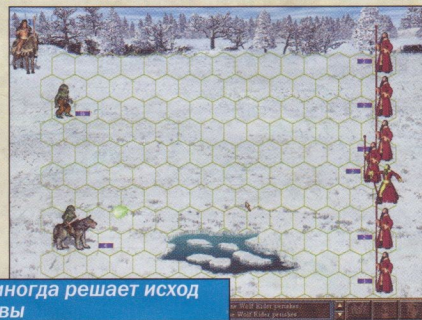
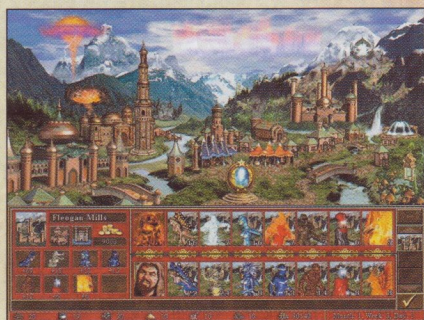
Ловушка для глупого ИИ: никакой герой на выходе, мощный внутри

попасть в следующую локацию. В замке можно выбирать, кого нанимать — улучшенных или простых юнитов, по умолчанию стоят обновленные войска.



ГЕРОИЧЕСКИЕ БУДНИ

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC III



Кто не играл в третьих «Героев»? Кто из вас хоть раз не очнулся в пять утра, засев за прохождение кампании по освобождению Эрафии или в поисках Грааля на мультиплеерной карте большого размера? Да, казалось бы, все уже знают об игре всё, что можно знать. Но повторение – мать учения, а коллективный разум и опыт онлайн-баталлий – лучший учитель! Посему отложите свои мечи и волшебные жезлы и внимайте древнему старцу, который не одной мышке откусил хвост, нарвавшись на стаю диких черных драконов при подходе к столице врага!

Сначала было слово «Save/Load»

Не стоит, казалось бы, напоминать, что сохраняться нужно постоянно – автосейв в конце каждого хода – это хорошо, но промежуточные сейвы никому никогда не мешали. Если это правило вы усвоили, то с вами можно дружить. Если нет – то до тех пор, пока вы не усвоите этого правила, дальше не читайте, все равно толку не будет.

Что касается...

...того, как играют профи в турнирах. Вы думаете, читы для читеров? А вот и нет! Стратегический план игры на заданной (сгенерированной карте) предполагает «черно-

вой проход»: вы заходите на карту любым героем и с помощью читов открываете карту, осматриваете все окрестности, примечаете артефакты и только потом, разведав, что и где, соображаете, каким конкретно героем и как именно будете играть. После этого выходите из игры и заходите играть «по-честному». Это правило допускается на турнирах, поэтому посмотреть карту перед боем (не в кампании!) не считается зазорным и для любителей «домашней» игры.

Начало начал

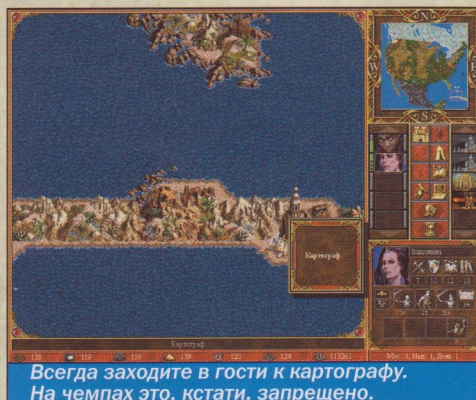
Есть, в общем-то, кампании, но советы по прохождению кампаний, которые вы уже

неоднократно прошли – не правильный подход к вопросу. Посему вспомним о вечном: о случайных картах. Кроме того, что случайные карты можно создавать в «Клинке Армагеддона», есть еще специальный генератор случайных карт, которые помогут скрасить ваш досуг долгими зимними вечерами. Есть еще и набор стандартных и не очень карт на фан-сайтах. И для игры на этих картах (а также по игре вообще) мы подготовили небольшой талмуд.

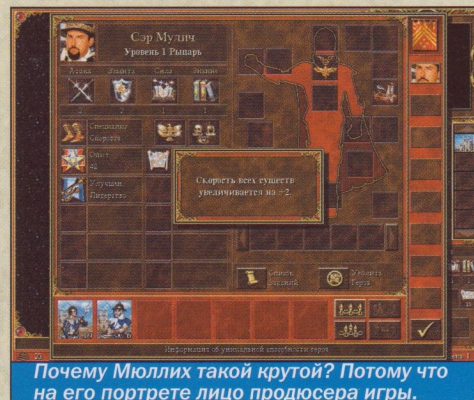
Играя в третьих «Героев», стоит помнить, что на многих чемпионатах строго воспрещается использовать начальный замок Conflux. Почему? В пер-

вую очередь, из-за количества дальнобойных юнитов, которые растут, как на дрожжах, из-за магических элементариев и из-за фениксов. Давайте по порядку.

Во-первых, использование массы дальнобойных юнитов, прикрытых пехотой, оберегающей их от перехода в рукопашную, всегда считалось наиболее логичным способом выиграть битву. Во-вторых, магические элементарии после апгрейда бьют всех окружающих их юнитов без ответа и их от прихода в рукопашную, всегда считалось наиболее логичным способом выиграть битву. Во-вторых, магические элементарии после апгрейда бьют всех окружающих их юнитов без ответа и их от прихода в рукопашную, всегда считалось наиболее логичным способом выиграть битву.



диционно хорошими «многочисленными» считаются гремлины (после апгрейда они становятся стрелками, да и сначала их дается до 40 штук на брата) и скелеты. Для массовой атаки на малых картах на первых этапах ис-



Почему Мюллих такой крутой? Потому что на его портрете лицо продюсера игры.

Отдельные ландшафты дают бонусы или пенальти. Стоит знать о них. Тип ландшафта можно узнать, нажав правой кнопкой на землю.

- **Clover Field («Клеверное поле»)** – все нейтралы и юниты городов Fortress, Conflux и Stronghold получают +2 к удаче.
- **Holy Ground («Святая земля»)** – все юниты городов Castle, Tower и Rampart получают +1 к морали, все юниты городов Dungeon, Inferno и Necropolis – -1 к морали.
- **Evil Fog («Дьявольский туман»)** – все юниты городов Dungeon, Inferno и Necropolis получают +1 к морали, а юниты из Castle, Tower и Rampart – -1 к морали.
- **Magic Plains («Магические равнины»)** – вся магия при использовании работает на уровне Эксперт.
- **Fiery Fields («Огненные поля»), Lucid Pools («Чистые пруды»), Magic Clouds («Магические облака»), Rocklands («Скальные земли»)** – Заклинания школ (соответственно) Огня, Воды, Воздуха, Земли работают на уровне Эксперт.
- **Cursed Ground («Проклятая земля»)** – вся магия выше первого уровня на время прохода и боя закрыта.
- **Favorable Winds («Попутные ветра»)** – скорость передвижения по морю увеличивается на 50 %.

родного напитка». Со всем этим можно спорить, но мы просто информируем.

Что касается выбора героя, то при прочих равных стоит обращать внимание на персонажей с навыками, дающими +350 золота, навыком «Помощь», с логистикой, магией оживления («Оживление мертвецов» и «Восстановление»), для боевиков – с «Лидерством», «Нападением» и «Доспехами» и для всех – с бонусами по высокоуровневым юнитам своего типа города либо бонусом по юнитам, которые можно наплодить в больших количествах. Тра-

пользуют героев с навыком «Дипломатия», но это только частность. Если у вас попался герой Сэр Мюллих (лучший лидер и бегун на коротких и длинных дистанциях), обязательно попробуйте им поиграть! В прочих случаях лучшими героями с лучшими начальными магическими условиями считаются Солмир, Айлин, Тант, Аламар, Жедитт, Димер, Луна и Джем.

Навык восстановления (оживления) помогает на начальной стадии игры пройти по прилежащим к начальному городу «реликтам» – гробницам, а чуть

позже, когда вы займете высокоуровневых существ – и по Утопиям драконов. Иногда взятие Утопии быстро решает судьбу поединка: экспа и артефакты бывают более чем достойной наградой за потерю практически целой армии.

Скажем и о «массах скелетов»: при игре за Некрополис стоит обратить внимание на героев с навыком «Чародейство» (оно же «Некромансия»: например, Видомина – продвинутое «Чародейство» и специализация «Чародейство», дающая бонус к навыку). Прочие бонусы рассматриваются в каждом конкретном случае. Каждого героя, на котором вы собрались остановиться «просто так», стоит проанализировать на счет того, как он будет развиваться. Та же Видомина, например, имеет высокую вероятность получить и повысить навык «Чародейство», на втором месте у нее «Мудрость» и «Магия земли». Все навыки стоит поискать в справочниках (см. ссылки).

Магия земли, кстати, бывает полезной на начальных этапах героической карьеры, когда замедление быстрых юнитов

его в таверне. Честно говоря, следующий прикол уже на грани читерства, но если сильно хочется (как и выкопать героя в таверне)... можно попробовать перезапустить игру на начало недели и добиться прироста нужных вам существ (+5 вашего любимого монстра в вашем городе).

Поговорим о навыках: нам не нужно перечислять, что стоит брать. Лучше (проще и понятнее) перечислить то, чего брать не стоит. Итак, лузерайтеры и профукеры прокачивают следующие умения: «Мистицизм» (застрелиться об стену) и «Зоркость» (абсолютно ненужный скилл). Все прочее обсуждается, продумывается и решается для себя.

Относительно отдельных заклинаний, облегчающих жизнь: экономьте свое время – телепортитесь к городу (Town Portal), летайте и переносите себя с помощью «Двери измерений». Особенно это касается переноса в город, где за ночь магия восстановится. Хожение по воде и вызов лодки не раз спасали героев от сильных соперников,

Полезные ссылки:

www.heroesportal.net/other.php?storage
homm3world.narod.ru/progs.html

соперника позволяет избежать рукопашной и минимизировать столь критичные в блицкриге потери.

Поиск героев проводим в таверне: иногда там же можно найти героя, которым враг сбежал из битвы, либо которому он сделал Dismiss. Точно так же, сделав Dismiss своему герою и имея достаточно денег, можно выкопать

не умеющих вышивать такие кружева на воде.

Что еще добавить? Отличная игра, эти «Герои 3!» Слишком много есть, чего сказать. Поэтому, чтобы узнать обо всех тонкостях «вечной игры», стоит в нее играть, читать форумы (которые до сих пор живы) и учиться, учиться, учиться!

Goblin Zzz



ГЕРОИЧЕСКАЯ АГОНИЯ ЗДО

Одной из самых неоднозначных ступенек на пути славы «Героев» стала четвертая, последняя, игра из серии ныне уже покойной 3DO, выпущенная в марте 2002 года. Переход от первых, вторых и третьих «Героев» к четвертым стал настолько революционным и неожиданным, что многие сказали, что это был шаг если не назад, то далеко в сторону. Армия поклонников сериала очень неоднозначно восприняла изменения в игровом процессе, которых было не счесть, и споры о том, чем на самом деле являются Heroes of Might and Magic IV – «ацтоем» или «рулезом», не стихают до сих пор...

Четвертые «Герои» – безусловно превосходная игра, но эти герои выпали из контекста как с точки зрения геймплея, так и в историческом смысле. Повествование очередной части эпоса начинается с того, что сценаристы перечеркнули все, что было написано до этого.

Начинаем все сначала

Итак, Эрафия пала. Недолго территория бывшей страны находилась под властью бандитов и князей, собравших небольшие армии, дабы сохранить какой-то порядок на своих землях. Спустя некоторое время на обломках Эрафии Лорд Лисандер создал свое королевство – Палаедра, которое должно было стать гарантом свободы, равновесия и всего хорошего в мире Меча и Магии, объединив разрозненные княжества. Против этого не возражал и рыцарь Вортон. Но у Вортона была другая точка зрения насчет того, кто должен встать во главе нового государства. Со словами «Я утерянный потомок Грифонова Сердца и единственный наследник престола павшей Эрафии!» Вортон решил отбить корону у Лисандера. Лорд Лисандер в свою очередь решил отстоять воссозданное из пепла королевство, сомневаясь в честности Вортона...

Варварская, волшебная, эльфийская, магическая и пиратская компании объеди-

нены в этой части игры только общей канвой: Эрафии больше нет, но за времена разброда отдельные сильные личности смогли построить нечто, напоминающее порядок в своих владениях. Однако и этому порядку грозит разрушение и смерть.

Очередной аддон под названием The Gathering Storm ушел уже в реалии жизни магов, живущих совсем в другой части континента: колдун – причем, само собой, злой колдун – Хексис в ходе своих экспериментов, где он приручал силы, неподвластные ему в принципе, чуть не уничтожил весь мир. И пятерка героев – естественно, как героев Меча, так и героев Магии, – решила остановиться безумца. На протяжении пяти кампаний герои добывают отдельные части сборного артефакта, с помощью которого смогут противостоять Хексису, а в шестой кампании они все вместе, с артефактом в руках, выходят на последнее поле битвы со злым гением.

Последний аддон – Winds of War – стал наиболее интересным с точки зрения подхода: пять героев желают любой ценой захватить столицу государства Channop под названием Rylos. Играя по очереди каждым из пяти героев в пяти отдельных кампаниях, вы, собственно, готовите их к последнему рывку – захвату в шестой кампании столицы государства. Но загвоздка в том, что, отыграв все пять кампаний, в шестой вам придется выбрать, кем именно вы будете играть в финале?

От простого к сложному

Такова историческая канва, на которой была построена игра, изменившая ровный строй «лубочных» «Героев». Двухмерные плоские лошадки, дорогие любому фанату серии, ушли в прошлое, и на смену им пришли более-менее «трехмерные» (а на самом деле изометрические) герои и ландшафты, по которым стали разгуливать не только герои, но и отдельные юниты. Некоторую свободу действий получили и нейтралы – они стали сбиваться в стайки, объединяя юнитов разных видов и типов, патрулируя мест-

ность, причем монстры – как пешие, так и плавающие на кораблях – получили возможность нападать на проходящие и проплывающие мимо армии. Да, именно армии, а не героев, ведь (снова вспомним об этом) герой стал необязательным условием для создания «подвижного состава»! Верным ходом, по мнению многих, стала такая фишка RTS, как «туман войны».

Во многом игра принесла облегчение – рутинные задачи вроде закупки армии или еженедельного сбора были максимально упрощены, сохраниться стало возможно не только во время хода на глобальной карте, но и во время боя, однако удобные и очевидно правильные мелочи разработчики почему-то в план не вписали. Например, случайная карта – главный орден, флаг и пальма первенства «Клинка Армагеддона» – так и не была внедрена. При создании игры установить бонус или выбрать героя стало невозможно, а во время боя пропала сетка, прихватив с собой полезное затемнение доступных «квадратов» карты. Да-да, именно квадратов: привычные шестиугольники-гексы, к которым все так привыкли, пропали, и им на смену пришли правильные четырехугольники.

Бой – вот основное место стычек противников и сторонников теорий о «верности» или «неправильности» «Героев 4». Здоровенное поле боя, практически шахматная доска вместо гексовых «сот», отсутствие боевых машин, включая стенобитную катапульту, платформы в замке и куча бонусов у защитников крепости – это все сначала сильно пугало. Потом, когда игроки немного попривыкли к этим специфическим особенностям, всплыли на поверхность измененные удача и мораль. А удары, которые атакующий и защищающийся юнит наносили одновременно, до того как были подсчитаны увечья, причиненные нападающим юнитом? Да и герой, выскакивающий на поле боя для удара, которого при этом можно преспокойно грохнуть... Этого было слишком много для большинства геймеров, и игру, при всей ее

революционности, записали в «ацтой». Слишком необычно, новаторски.

А между тем это была просто другая игра. Если «Герои 2» были примерно как «Герои 1»+1, а «Герои 3» можно назвать «Герои 2»+1, то «Герои 4» – это уже совсем иное действо.

В городах тем временем тоже творилось «неописуемое»: ветвление при постройке полностью измененного списка зданий в городе приводило к тому, что в разных городах одного типа строились разные юниты второго уровня и выше, причем прирост юнитов считался не понедельно, а посуточно. Скорость прироста же зависела уже не от типа постройки, а от губернаторов... Отсутствие столиц, гораздо меньшее количество доступных денежных средств и уменьшенная скорость их прироста, полный пофигизм при «отращивании» ресурсов с одной стороны снизили, а с другой – повысили гибкость экономической составляющей игры. Герои получили в свой актив возможность оживления, больше возможностей повысить свои навыки – с помощью специальных объектов на карте, с помощью свитков, смены класса героя, да и «прокачка» навыков стала не до третьей, а до пятой степени. Особо стоило бы отметить караваны, с помощью которых герои и юниты можно было отправлять в путешествие хоть через всю карту (если такой проход существует)... но здесь стоит остановиться, иначе разговор об изменениях в игре будет длиться вечно!

Спи спокойно, 3DO!

До сих пор ломаются копы на «геройских» форумах, и нет в этих битвах победителей и проигравших. Много в игру можно было бы добавить, многое – убрать, но создатели задумали игру именно такой, какой она увидела свет. Что это было, «гадкий утенок» или просто слон в стаде бегемотов? Оставим ответ на этот вопрос на совести создателей. Хотя, к сожалению, они на него уже не ответят...

Goblin ZzZ



Баговодство и багология Heroes of M&M IV



Как говорится, disclaimer: почти все баги и фишки, указанные ниже, запрещены использовать в турнирных играх. Не все фишки действуют в версиях 2.0 и выше. Используя все эти приколы, вы крепко портите себе впечатление от игры. К примеру, мертвый герой может кастовать в режиме стратегической карты заклинания. Баг? Еще бы! Но если немогут... тогда ладно!

Самый запретный баг игры

Называется «телепорт и дублирование юнитов с помощью hotkey». На стратегической карте в окне конфигурации армии захватываем юнита и нажимаем «Т» (для города) или «Н» (для героя) и перебрасываем выбранного юнита в заданный город или нужному герою в армию. Это «телепорт». «Дублиаж» — еще круче: зажимаем Shift и разделяем отряд любых юнитов на две части, но после этого снова выбираем «Т» или «Н» и отправляем порцию юнитов в город или другому герою. При этом все юниты сохраняются у текущего героя, а в городе или у другого героя они появятся. Прodelывая этот трюк, можно раскошегарить армию до невероятных размеров.

Иногда количество юнитов в армии становится меньше нуля. При вступлении такой

армии в бой игра вылетает. При пересадке одного из нескольких героев таким образом в другой город, оставшиеся герои могут пропасть.

Баг запрещен к использованию на всех турнирах.

Прочие баги

- **«Запретный Стелс»:** Некоторые турниры запрещают использование навыка Stealth (это умение из Scout), и вот почему. На уровне Advanced и выше этот скилл дает 25 % экспы нейтралов, мимо которых вы прошли под действием этого умения. Таская на горбу надгробия других героев (хоть целых шесть), можно накачивать и их — они все получают по 25 % суммарной экспы монстров. Итого получается 175 % экспы монстров на всю группу героев. Кстати, также во всех университетах и прочих строениях, дающих плюсы вашему герою, все трупы получают такой же прирост к скиллам и статам.
- **«Наш человек в тылу врага».** Подходим к горам или лесу так, чтобы он был справа от вас. Разделяем армию на две части, и отделившаяся часть окажется в лесу или, собственно, в горах, где ее не достанет ни один враг!
- **«Дальний побег».** Вы хотите воспользоваться Town Gate или вам просто нужно сбежать в город, но не ближайший, а другой, подальше? Отсекать ближайшие горо-

да легко: разделяем юниты в городе по единично, выводим из города, одного ставим в ворота, а других — в ближайших к воротам точках. Так можно проделывать хоть со всеми городами, кроме одного, нужного вам. После этого нападаем нужным героем на любого монстра и сбегает или юзаем TG — в любом случае героя забросит в нужный вам город.

- **«Именно герой».** Вам нужен какой-то конкретный герой, чтобы закрыть квест/кампанию/сценарий, а искать его облом? Создайте в таверне героя с таким же именем, после чего юзайте его на здоровье — квест/кампания/сценарий зачтется!
- **«Старички провидцы».** После выполнения квеста и отбора награды у провидца можно сохраниться, выйти и войти в игру, после чего провидец снова даст вам награду.
- **«Дважды два».** Когда на стратегической карте ваш герой вступает в бой, и его конь становится на дыбы, нужно быстро нажать несколько раз Enter. Откроется ДВА окошка боя, один над другим. Вы отыграете один бой, получите экспу, и после этого будет доступно второе окно боя. Если в первой битве наступил Level Up, то скиллы будут не видны, но они, как тот суслик, «там есть»! Поэтому

ищем их, клацая примерно в тех местах, где они должны быть, правой кнопкой, находим их, потом клацаем по ним левой кнопкой.

- **«Двигаем нейтралов».** Нейтралы загородили дорогу? Не беда! Нужно подвинуть нейтралов к врагу? Не вопрос! Берем одного юнита, выводим из армии, подводим в точку, где вам нужны нейтралы и где они могут атаковать вашего юнита, делаем конец хода, на вашего камикадзе нападают нейтралы, вы сохраняетесь во время битвы, проигрываете битву, загружаете эту же игру, нейтралы вас снова велят, а после выхода из битвы вы обнаруживаете нейтралов на месте, где стоял ваш юнит!
- **«Саммон стрелков и магов».** Любые юниты, которых вы можете призывать, могут использовать то, что их предшественниками было потрачено: если стреляющий юнит «отстрелял», скажем, все стрелы, то следующий вызванный юнит обновит запас стрел до максимума, а призванный юнит-маг, потративший всю ману, может ее обновить, если снова призвать такого же юнита. Фениксы, респаунящие сами себя, становятся просто убер-юнитами.



Чит-коды для «Героев Меча и Магии 4» и аддонов

Коды, традиционно начинающиеся в nwc (то есть New World Computing) и дополненные разными мифологическими терминами, можно ввести следующим образом: сначала нажимаем кнопку табуляции (Tab), потом пишем код и после этого нажимаем Enter.

Эффект кода не заставит себя долго ждать!

- Выиграть сценарий – nwcValhalla
- Проиграть сценарий (если кодами загнали себя в тупик) – nwcRagnarok
- Переход в режим игры AI за вас и за себя (ПК играет сам с собой) – nwcGoSolo
- Чтобы открыть карту и убрать «туман войны» – nwcPrometheus
- После посещения одного из оракулов, дающих часть карты-загадки, можно открыть всю карту-загадку – nwcSphinx
- Чтобы получить 200 тысяч золота и по 300 каждого из ресурсов – nwcAmbrosia
- Чтобы получить для текущей армии неограниченный запас перемещения на 1 ход – nwcHermes
- Стоит сказать, что движение обрывается при переходе на корабль/с корабля, выходе и входе из/в подземелья, города и иногда после битвы как с нейтралами, так и с армиями соперников
- Полезный код, который создает скриншот entire_map.bmp с изображением всей карты – nwcExcalibur
- В городе можно одним махом сделать все постройки: вводим код в окне города – nwcCityOfTroy

Чтобы прокачать героя с помощью кодов, его нужно поместить в первый слот, выбрать армию, в которой он находится, и ввести один из читов.

- Выбрать любое умение любого уровня – nwcAthena
- Повысить уровень героя на единицу – nwcThoth
- Выучить все доступные умения – nwcIstis
- Дает герою артефакт Tynan's Dagger of Despair – nwcEtTuBrute
- Дает герою артефакт Ring of Great Negation – nwcNibelungenlied

Прокачка армии тоже доступна: для этого нужно иметь либо свободный слот, либо наличие вызываемых юнитов в существующей армии и ввести нужный код – количество юнитов тут же увеличится на 5.

- nwcTristram – Crusader



- nwcLancelot – Champion
- nwcStMichael – Angel
- nwcSevenLittleGuys – Dwarf
- nwcMerlin – Magi
- nwcCronus – Titan
- nwcBlahBlah – Vampire
- nwcHades – Devil
- nwcUnderTheBridge – Troll
- nwcKingMinos – Minotaur
- nwcXanthus – Nightmare
- nwcFafnir – Black Dragon
- nwcDoYouSmellBrownies – Sprite
- nwcFenrir – Wolf
- nwcFixMyShoes – Elf
- nwcTheLast – Unicorn
- nwcRa – Phoenix
- nwcValkyries – Ogre Magi
- nwcGrendel – Behemoth
- nwcPoseidon – Sea Monster

Некоторые коды действуют только во время битвы!

- Чтобы выиграть сражение, вводим nwcAres
- Чтобы проиграть сражение, вводим nwcAchilles
- Глупый чит, снижающий количество шагов героя на четыре – nwcOldMan



HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

Вопреки прогнозам пессимистов, серия Heroes of Might and Magic не исчезла одновременно с бесславной кончиной 3DO. Компания Ubisoft выкупила права на серию, из числа множества достойных кандидатов была выбрана компания Nival Interactive, и начались работы по созданию пятой части культовой игры.

К этому времени Heroes 3 превратились в нечто странное, аморфное и непонятное, обросшее многочисленными дополнениями, а четвертая часть была воспринята слишком неоднозначно.

В такой ситуации руководство Ubisoft приняло смелое и единственно правильное решение — на основе старой вселенной HoMM создать новый мир, проработанный до мельчайших деталей. Так на костях многострадальной Эратии родился замечательный мир Асхана.

На этом поток изменений не закончился, напротив, только начал набирать обороты.

Как и предполагалось, новые «Герои» стали полностью трехмерными, яркая аутентичная графика обеспечила мгновенную узнаваемость всех элементов игры, начиная от палаток и заканчивая сундуками и рудой.

Но, как и следовало ожидать, самые кардинальные изменения затронули суть игры. Изменилось практически все, хотя с виду осталось на своих местах. Количество замков уменьшилось до шести, а в каждом замке остался только один тип героев.

Поменялась и диспозиция сил среди существ, к тому же почти у каждого из них появились свои неповторимые особенности.

Система боя претерпела кардинальные изменения, существа и герои ходят не по очереди, а в соответствии с принципиально новым параметром — инициативой, именно он теперь определяет очередность хода. Существа с высокой инициативой ходят раньше и чаще, а заклинание ускорения увеличивает имен-

но инициативу, а не скорость существа.

Битвы стали более динамичными, вдобавок разработчики привнесли в игру элемент реального времени — одновременность ходов. Это ускорило игровой процесс, но, как всегда, не обошлось без нареканий со стороны поборников старых традиций.

Герой превратился из фигуры на поле боя в полководца-наблюдателя, в то же время не лишенного возможности непосредственно атаковать войска противника либо же использовать магию.

Система магии в очередной раз подверглась доработке и переосмыслению. Всеми любимые заклинания куда не исчезли, зато появилась более строгая система школ магии и градации мастерства.

Появление HoMM V подобно взрыву водородной бомбы, со-

провождавшемуся легким помешательством ностальгирующих масс ценителей стратегического искусства. Nival Interactive вполне удалось возродить величие древней серии, адаптировать ее к новым условиям и новым вкусам современных игроков.



HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

HAMMERS OF FATE



Подобно третьей части, Heroes of Might and Magic V начали активно расширяться как в качественном, так и в количественном отношении. Прошло совсем немного времени, как Nival Interactive анонсировал первое официальное дополнение, получившее название «Heroes of Might and Magic V: Владыки Севера».

В игру была введена новая для всей вселенной раса – гномы, кардинально переработан баланс в сторону увеличения ресурсоемкости, появились новые нейтральные существа, типы местности, артефакты и многое другое. Самой главной достопримечательностью add-on'a стал генератор случайных крат, столь долго ожидаемый поклонниками игры.

События разворачиваются сразу после завершения войны королевы Изабель с демонами. В самой Империи Грифона начинают твориться странные дела – Инквизиция

рьяно борется с демоноклонниками; неизвестно за какие заслуги королева Изабель была канонизирована; в Империи, по сути, идет гражданская война, в которую оказываются втянуты и гномы. В кампании фигурируют новые действующие лица, как, например, дочь Годрика – воительница Фрида, мятежный герцог Дункан, эпизодически появляются старые знакомые вроде королевы Изабель и ведьмы Шадии.

Гномы – особенная раса, помимо обычной магии, у них есть свой особенный вид колдовства – магия рун. Практически это расовые умения гномьих героев. Для овладения рунной магией необходимо построить Рунную

Башню – уникальное здание в замке гномов, а для использования рун более высокого уровня башня должна быть усовершенствована. Для активации рун не требуется мана, вместо этого используются ресурсы. Все руны направлены исключительно на защиту собственных войск гномьего героя и нейтрализацию негативных эффектов.

На карте появилось множество новых объектов, некоторые из них перекочевали из HoMM III, как, например, скровищница гномов.

Теперь нет необходимости

и транспортировать войска из других замков и строений на карте в выбранный замок. Подобное заимствование из HoMM IV, как и ранее, получило весьма неоднозначную оценку.

Обновление в зверинце нейтральных существ органично дополняют заснеженные горные ландшафты: волки, снежные обезьяны, а маникоры и мумии напоминают о славном времени третьих «Героев».

Вниманию игроков предложено десять новых мультиплеерных и пять карт для одиночной игры. Многопользовательские баталии ускорились благодаря возможности делать одновременные ходы на ранней стадии игры.

В общем и целом первое дополнение внесло свою лепту в развитие вселенной Асхана, добавило новые грани в и без того разносторонний игровой процесс. Скорее всего, «Владыки Севера» – первая ласточка, за которой последуют другие add-on'ы.



нанимать дополнительных героев для сбора существ – караваны позволяют формировать





СОВЕТЫ по прохождению кампаний

Disclaimer

Серия Heroes of Might and Magic славится многовариантностью решений, обилием стратегий и замысловатых тактических уловок. Изложенные ниже краткие советы по прохождению кампаний ни в коей мере не являются истиной в последней инстанции. Многие бывалые игроки выразят концептуальное несогласие в некоторых моментах (и мы готовы их поддержать), но это уже их личное дело. Потому что, как мы уже сказали ранее, «серия Heroes of Might and Magic славится многовариантностью решений, обилием стратегий и замысловатых тактических уловок».

Цель данного материала – подтолкнуть игрока к наибо-

лее логичным с точки зрения игровой механики действиям и предоставить общую информацию о характере той или иной миссии, чтобы игрок мог вовремя и адекватно подготовиться к ожидающим его сюрпризам. К тому же особый акцент был сделан нами на развитии героев, и именно ошибки в прокачке запросто могут привести к невозможности пройти игру до конца. В общем, как это принято в культурном обществе, прочтите до конца то, о чем мы говорим, и только потом соглашайтесь или отвергайте.

Кампания Ордена Порядка: Королева

Кампания Ордена Порядка носит исключительно демон-

страционно-ознакомительный характер. Два героя – королева Изабель и рыцарь Годрик – ключевые фигуры в игре, причем последний будет принимать участие в решающих битвах на финальной стадии игры. Развитие героев почти одинаково – магия света, логистика, магия призыва, атака или защита. Все остальные подробности – в разделе с описанием умений. Важно посещать все строения, дающие постоянную прибавку к характеристикам героев – арены, лагеря наемников, кристаллы познания и прочее.

1. Королева

Собрать 25 мечников и 100 крестьян. Вводная мис-

сия, хитростей нет, как бы мы ни пытались их придумать. Вперед по дороге, собирая крестьян и мечников. Спешить не стоит, в начале следующей недели в фермах и казармах можно снова нанять войска, а теперь снова в путь. Драка с зомби принесет немного опыта. Набрал нужное количество существ, гарнизон можно взять без особого труда. Вот и все.

2. Восстание

Для начала – вперед. После короткой разборки со скелетами получаем артефакт «Клевер». Снова вперед, к обсерватории, затем подбираем крестьян и прямым к замку. Пока идет отстройка всего,





что можно построить, Изабель бежит по окрестностям и собирает лучников и крестьян. Насобирав солидную армию с числом стрелков чуть больше требуемого, пора двигаться по дороге, попутно пополняя войска. Перейдя реку, можно сходить налево и зачистить местность. Затем следует посетить фонтан удачи и захватить город-герой Ясень. Если перед этим к нам присоединится группа грифонов, будет вообще замечательно.

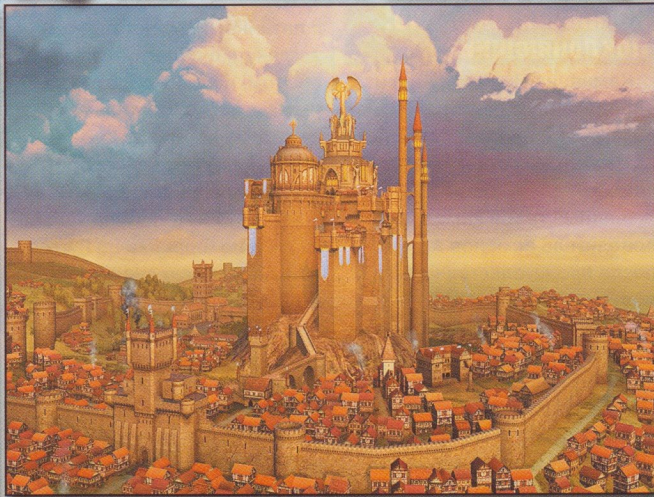
Толпу крестьян делим на две равные части – пока что это основная ударная сила. Латники прикрывают лучников и не подпускают к ним противника. Особого умения

здесь не требуется. Пока что не требуется.

3. Осада

Задачи просты: выжить, уничтожить разведчиков армии демонов, впоследствии – победить вражеского героя и его армию.

В первые две недели постепенно расстраивается замок и собираются войска по округе. Затем королева Изабель со всеми своими воинами отправляется отлавливать вражеских шпионов. Небольшие группы бесов, чертей, рогатых демонов и прочая напасть уничтожается без проблем, самые ленивые могут прибегнуть к автобитвам. По дороге к вашей армии будут присоединяться небольшие отряды существ Ордена Порядка. Особенно пригодится отряд рыцарей. В верхней части карты, как раз почти посередине, находится последний отряд разведчиков – архидьяволы. Сразу после победы над ними предстоит битва с вражеским героем, так что перед последней битвой имеет



смысл вернуться в замок или подождать второго героя с подкреплением.

4. Ловушка

Задача: выжить, захватить город Светлоселье, отстроить магическую гильдию, встретить эльфов и угодить в ловушку демонов. Двигаем Изабель вперед, не проходим мимо «до-стопримечательностей», и по возможности не теряем войска понапрасну. Завидев отряд демонесс, забираем вправо – там есть башни лучников и фермы. Обязательная часть программы – заветный форт на холме.

После проведения улучшений движемся дальше на север. Главная цель – конники. Чтобы пополнить отряд рыцарей, придется пожертвовать арбалетчиками. Необходимо распределить войска так, чтобы их как можно меньше задевали шары огня, метаемые демонами. Возвращаемся к демонессам, а после боя идем к замку.

Заполучив город, можно вздохнуть спокойно. Пора отстроить магическую гильдию и посетить пророка. Добыть сапоги левитации несложно – ныряем в подземелье около хижины пророка, затем идем на сервер. После разборок в склепе Изабель достанутся сапоги левитации. Перед тем как отправиться за реку на встречу с демонами, обязательно следует посетить все «повышалки» и только потом двигать сюжет.

5. Закат Короля

Скачем к Леприкону, затем дальше по дороге, сносим де-

монов, и дальше. Захватываем каменоломню, посещаем форт, разорванный флаг, кристалл познания и атакуем замок. Проблем пока быть не должно.

Со следующего хода освобождаем Изабель. Для минимизации потерь на поле боя оставляем только грифонов и с помощью их спецспособностей «удар с небес» ликвидируем демонов. Большую часть войск отдаем Изабель, а пока еще слабого Годрика отгоняем подальше. В начале следующей недели явится демон с небольшой армией, но это не составит серьезной проблемы. Теперь все мощные войска снова у Годрика, и старикан собственноручно зачищает карту, производя по ходу конфискацию окрестных шахт. Изабель вполне может успешно отбивать атаки демонов с небольшим отрядом.

В этой миссии необходимо максимально сильно и максимально правильно прокачать Годрика, поскольку он является одним из главных персонажей игры и в будущем появится еще не раз. Этот процесс вполне совместим с поисками Слезы Асхи. Необходимо развить магию света и магию призыва, затем атаку или защиту. Логистику рыцарю развивать необязательно – в силу особенностей будущих событий спешить ему некуда.

Поскольку преимущество уже получено, можно смело теснить AI.

Перед завершением миссии обязательно следует оббежать обоими героями все «повышалки».

Кампания Инферно: Поклоняющийся

Кампания Инферно вносит определенную детализацию в сюжет, но непосредственно на финальную стадию игры не влияет.

Главный герой кампании – повелитель демонов Аграил – после предательства своего повелителя бросается в бег. А значит логистику придется качать в первую очередь, иначе дальше первой миссии демон не убежит. Также в борьбе с эльфами ему очень пригодится магия тьмы, магия хаоса и боевые умения.

1. Предательство

Задания предельно просты: удрать и выжить. Шаг в сторону либо малейшее промедление караются рыцарями Ордена Порядка. В качестве стартового бонуса лучше взять черберов.

День 1 – посетить хижину мага, ведьму (основы логистики) по левой дороге.

День 2 – после автобитвы с конскриптами собрать ресурсы, пройти дальше по дороге, победить эльфов (если выпадет развитая логистика – великолепно), посетить разорванный флаг, забрать адских гончих.

День 3 – появляются рыцари. Посетить обсерваторию, пройти дальше по чистой просеке, автобой со скелетами-лучниками, дальше на юг, игнорируя башню лучников.

День 4 – снова на юг, бой с латниками, продажа ресурсов, обелиск с опытом и дальше по дороге.

День 5 – автобой со скелетами, посещение кристалла, бой

с латниками, минотаврами, заглянуть в палатку и сундук с опытом, потом – обратно на нычку в храм. Как только рыцарь отбежит обратно – быстренько к portalу, теперь к заставе и в подземелье. Очень важно, чтобы в погоню увязался именно Годрик, а не Рутгер, поскольку последний имеет бонусы к дальности передвижения. В подземелье уничтожаются зомби у входа, далее идет сбор золота и покупка войск в строениях по дороге. С элементами лучше не воевать. Обязательно посетите форт на холме, даже если нет денег – погоня туда тоже навешивается. Финальный бой с демоном выиграть нетрудно – черберы решают, если с умом воспользоваться их способностью грызть сразу нескольких противников.

2. Обещание

Спешить не спеша – вот девиз миссии. Из бонусов лучше брать заклинание – потом пригодится. Аграил двигает по дороге, подбирая все, что плохо лежит. Периодически вместо опыта берется золото. К концу второй недели герой подойдет к военной заставе Инферно.

Здесь имеет смысл задержаться на день-два и собрать еще один недельный прирост. Продвигаясь дальше, желательно собрать побольше золота. Перед битвой с рыцарем посетить форт на холме и усовершенствовать дьяволов, пещерных демонов и адских гончих. Победить рыцаря не составит труда, следующая битва будет сложнее. Один из вариантов сражения – побережье архидья-



волов и воскрешать с их помощью пещерных владык.

3. Завоевание

Из бонусов в начале лучше брать пещерных демонов. В распоряжении Аграила «недоразвитое» Инферно с рассадником чертей и рогатых демонов в окрестностях. Герой собирает войска и топает разбираться с эльфами. Застройку города желательно проводить таким образом, чтобы иметь цитадель и сукуббов к концу второй недели и демонесс – к концу третьей. В первую же неделю захватывается ближайший эльфийский город. Аграил движется дальше. Нанимается второй герой, в обязанности которого входит собирать крестьян и фей. Основной герой зачищает местность, затем возвращается за войсками. Теперь можно смело наехать на город в северо-западной части карты. Во всех городах по возможности отстроить магические гильдии третьего уровня и выше. Архитектура карты позво-

ляет Аграилу совершить своеобразный круг «почета».

В начале третьего месяца можно ждать гостей и, пока оба эльфа бегут по карте, захватить оставшийся город на северо-востоке. Теперь козырный герой противника победит отбивать свою резиденцию, и без высокоуровневых войск Инферно победить его будет сложно, но можно. Особенно пригодится магия тьмы и заклинание «рассеянность» в частности. Теперь ликвидировать источники силы друидов не составит большого труда. Если герой не достиг максимального уровня, следует посетить дерево, расположенное к востоку от нижнего города.

4. Корабль

Первоначальная задача – захватить порт Эривел на севере карты. Но не все так просто – эльфийские войска нам не подвластны и потихоньку разбегаются. Поэтому до конца первой недели в обязательном порядке необходимо сделать





две вещи. Во-первых, захватить город Халин, что прямо по дороге от начального расположения. Битва не сложная, но «на потом» откладывать не стоит – отставание в развитии скажется очень быстро. К тому же в городе отсутствует таверна. Ну да, в противном случае было бы слишком просто.

Второе – вернуться обратно, у обсерватории прихватить отряд верховных друидов, спуститься в подземелье и захватить Инферно Ур-Ниберджас, охраняемое слабым героем с минимальным количеством импов. Покупается второй герой, по возможности – рейнджер, ему отдаются все войска, кроме верховных друидов. Строятся клетки демонов, выкупаются все имеющиеся в наличии существа. На следующий день является демон. Победить его можно, особенно если использовать заклинание «Создание фантома». Остатки силванских войск отдаются второму герою, после чего тот выбирается на поверхность, а Аграил остается наводить порядки под землей. Важно захватить шахту с серой, золотом и ртутью, затем на очереди месторождения кристаллов и самоцветов.

В это время второй герой собирает эльфов-лучников и окапывается в замке. Один из отрядов мастеров лука поблизости от замка точно присоединится. Иначе их подберет противник, и тогда будет туго. Вскоре должен явиться залетный герой с небольшой армией. С потерями можно отбиться и начинать экспансию любого из двух доступных городов – справа и слева. Советуем на-

чать с последнего, трудность представляет только толпа друидов по пути. Заняться этим лучше сразу после схватки с вражеским героем. Второй город проще всего захватить, пока герой где-то шляется. В противном случае он накопит достаточно сил и припрется «в гости» по подземелью. Если не щелкать, проблем не будет.

Теперь главная цель – Эривел. Идти поверху не имеет смысла, лучше под землей. Имея достаточно сил, можно сразиться с драконами – лишний опыт не помешает. Вражеский герой сидит в крепости, хотя периодически высовывает нос наружу. Копим силы, выметая весь прирост из захваченных городов, и идем в бой. Если не получается выбить силами эльфов – Аграил с демонами запросто довершат начатое. Все, главное – правильно начать, остальное приложится само собой.

5. Решение Аграйла

В качестве стартового бонуса лучше взять сукубб. Туман войны непроходим, поэтому приходится исследовать дорогу с помощью обсерваторий и прочего. Как вариант, можно посетить картографа, но пробиться к нему без ощутимых потерь не получится.

Все отряды демонов (за исключением «недельных» респавнов) присоединяются. Главное – терять как можно меньше войск по дороге. Также необходимо в обязательном порядке заполучить обе группы пещерных демонов/владык. Миссия относительно проста, если проходить ее ос-

торожно. При путешествии на остров демонов желательнее подгадать так, чтобы попасть в конце недели и собрать двойной прирост населения.

Слишком долго медлить не стоит – в конце ждет бой с изумрудными драконами. Помните: промедление чревато повторным прохождением.

Чтобы попасть на остров Тиеру в центре, придется оббегать всю карту. Лучше всего идти по подземельям.

В последней битве исход решают заклинания «создание фантома» и «поднятие мертвых». Если случится так, что к герою захочет присоединиться отряд грифонов, обязательно усовершенствуйте их до королевских. Когда грифоны будут парить в небесах, герой сможет успешно бороться с драконами.

Пройдя последнее препятствие, герой попадает в обитель Тиеру.

Кампания Некрополиса: Некромант

Главный герой кампании – Маркел, ранее не самая последняя фигура в Империи Грифона, решил вернуться и натворить темных дел. Впоследствии он сам падет от руки им же обиженных, но это потом. Главная задача – по максимуму раскатать Годрика, хотя и воевать против него будет сложно. Изабель особо уделять внимание не стоит.

1. Приманка

Из бонусов выбираются лучники, Первым делом Маркел ломится на север, к хижине мага, из сундука берется опыт.

Герой получит уровень, из умений обязательно взять «поднятие лучников», затем обратно и на запад, к обсерватории. После – снова на запад к гремлинам, лесопилке и личам у реки. Маркел возвращается почти на исходную позицию, выбивает големов, собирает скелетов и учит заклинание. Теперь на повестке дня – захватить жезл с заклинанием «огненная ловушка» и посетить кристалл познания. Пока маги где-то шляются, можно по пути заглянуть в хижину ведьмы – как правило, там учат основам атаки, что не совсем то, что нужно некрманту.

Следует отступить и пробраться к обелиску с опытом, затем к реке. Форт игнорируется, Маркел двигает дальше к магам и водяной мельнице, армия пополнится отрядом вампиров, и снова вниз по реке до брода. После того как герой перейдет реку, один из магов начнет основательное преследование. Впрочем, пока он нагонит некрота, тот успеет наворотить темных делишек. На востоке темные всадники сторожат личей, на западе – гидры охраняют нескольких вампиров, если идти по дороге на юго-запад, Маркел попадет к замку темных эльфов. Захватить его не составит большого труда, но вот беда: маг-преследователь тут же побежит его штурмовать, а на узкой подземной тропе не разминуться. Лучше просто забить на темных эльфов и, собрав существ, двинуть на север. Имея более 500 скелетов-лучников, бой с рыцарем выигрывается без вариантов, вполне реально прибегнуть к автобитве.



Маркел

Мне не надо думать, я знаю, что делать! Теперь у него впереди вся захватная жизнь. Скорее всего, он будет рад, если вы сможете...



Далее

2. Нападение

В качестве бонуса одно-значно выбирается мешок с золотом. В этой миссии ассистировать Маркелу будет рыцарь Годрик. Последний представляет собой весьма забавное зрелище, поскольку понижен до 10 уровня без снижения характеристик и прочего, что делает его очень грозным бойцом, пусть и не таким опытным, как в кампании Изабель.

Маркел выбивает всякую мелочь, перерабатывает трупы на скелетов-лучников, Годрик собирает ресурсы и крестьян. Процесс отстройки города идет без особых изменений, однако будет ощущаться недостаток ртути.

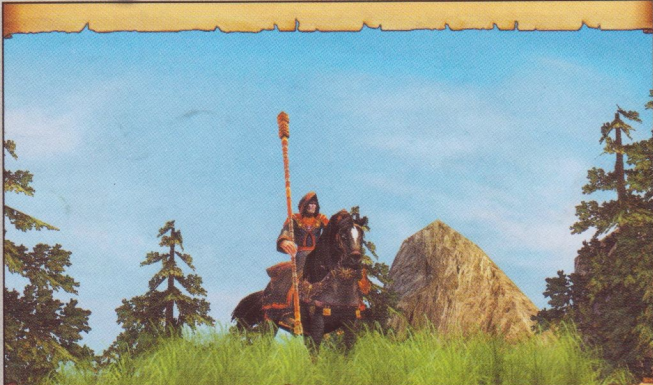
Существует большая вероятность присоединения нейтральных войск Ордена Порядка, в частности лучников и латников. Что характерно, у Маркела боль-

шие шансы на такое пополнение армии. Если сие произошло — победа гарантирована.

Собрав всю нежить, некрос плывет, не ввязываясь в бои, на север, затем на северо-запад, высаживается возле башни лучников и двигает далее. Возле кристалла последует бой с джиннами, после — смелый наезд на рыцарей смерти. Эта группа присоединится к Маркелу при любом раскладе.

Теперь уже все скучно. Некромант аккуратно идет на северо-восток, собирая всю встречную нежить — большие отряды личей и призраков. Годрик сидит в замке, собирает армию и учит магию. И обивает поповозения магов, которые периодически будут высаживаться на берег. Если их не

трогать, то в первую очередь они будут захватывать шахту с самоцветами и военную заста-



Маркел

В Миссии Грабона Битва? Грабона Битва? Ходяк прелесть, а потому разрабатывайте сторонников лордов! Думайте — а Изабелл будет объектом не меньшей любви и аудиторской. Дорнуто благословение к, прелесть...

Далее

ву, некоторые даже не будут пытаться напасть на замок.

Маркел хоть и с потерями, но без особых проблем захватывает Мифоград. Появляется новое задание: отстроить город. Годрик тоже выбирается на большую землю, попутно добывая оставшихся в море магов, качается на нейтральных отрядах существ и обходит все «повышалки». Затем армия некроманта выбивает мага, и на этом миссия благополучно заканчивается.

3. Вторжение

Выбор стартового бонуса не имеет значения. Заклинание не слишком нужно, вампиров мало, остается золото.

Некромант зачищает местность, королева Изабель пытается присоединить отряд стрелков и латников — где-то точно подфартит. Собрав всю доступную нежить, Маркел отдает королеве свиток с «ослеплением», топает на восток,

к верфи, плывет к маяку и далее на север, по пути захватывая шахты на острове, подбивает отряд костяных драконов, высаживается на материке и сразу же бежит захватывать первый город. После осквернения получим Некрополис, застраиваем не спеша — деньги нужны в другом месте. Изабель вместе с героем-некромантом собирает существ и ждет в гости эльфийскую армию.

«Зеленый» скорее всего первым делом побежит к дереву, затем захватит Некрополис. Когда дело дойдет до драки с эльфами, с поля боя лучше убрать монахов/инквизиторов — если дело дойдет до вызова ангела-хранителя, то пусть он воскресит грифонов. И вот тут очень поможет «ослепление», но применять его сподручнее, когда единороги рванут в атаку, оставив друидов и лучников без магической защиты.

После разборки с эльфами отстраивается новый Некрополис, Маркел собирает по окрестностям нежить (в том числе и отряды до 20 умертвий, драконов и около полусотни вампиров и прочей мелочи), затем двигает дальше. Поскольку стратегическое преи-

мущество достигнуто, у магов нет шансов, некромант спокойно делает свое дело. Дополнительные задания, как то собрать 1к скелетов и 20 драконов, выполняются без труда.

4. Убийство правителя

Поскольку заклинание, скорее всего, уже изучено, берем личей.

Маркел пускается в погоню за магом Майроусом, то есть, грубо говоря, все линейно и бесхитростно. Некрос на автобитве бьет нейтральные войска, собирает попавшуюся на пути нежить. В конце будет битва с Сайроусом, старикан безоговорочно сгинет после массового использования черной магии. Ну вот, некромант уже почти добился своего...

5. Правитель Эриша

В качестве бонуса берутся либо личи, либо дракон. Некромант зачищает карту, пополняя запас скелетов, Изабель подбирает ресурсы и собирает войска. Маркел являлся к тюрьме, на следующем же ходу на него нападают ангелы, в хозяйстве появляются крылья. Штука очень полезная, поскольку с ними можно добраться до островов без использования корабля. Все лишние войска Ордена Порядка превращаются в нежить.

Теперь придется попотеть: возвращенный ранее Годрик – полновесный герой, пусть даже снова пониженный в уровне (но не в характеристиках).

Перед финальным боем неплохо бы явиться в лавку артефактов и купить что-нибудь полезное. В бою с войсками магов нужно как можно меньше расходовать ману и терять войска – для полной победы придется победить еще одну внушительную армию. Массированная обработка противника магией тьмы облегчит схватку.

Кампания Лиги Теней: Рождение героя

Чернокнижник Раилаг на самом деле – наш старый знакомый, примеривший новое для себя амплуа главы клана темных эльфов, хотя за такое теп-



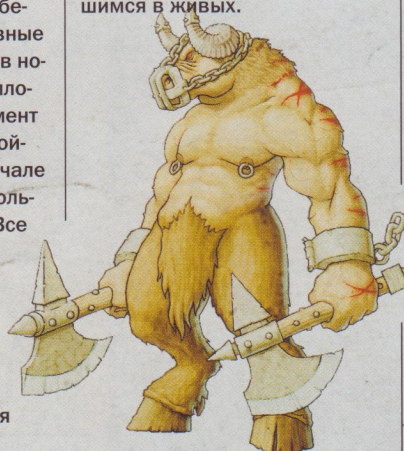
лое местечко еще нужно поборотся. Побегать, правда, тоже доведется, даже на время, но логику качать не стоит, хотя и не запрещается. Дело в том, что на хвосте у варлока будет болтаться ведьма Шадия, которую многому не научишь. Отсутствие логики затруднит прохождение двух последних миссий, но с другой стороны очень поможет в финале.

Раилага следует качать, как мага: магия призыва, магия хаоса (перк «повелитель холода» особенно полезен), магия тьмы, чародейство (мудрость, восполнение маны, изменчивая мана). В принципе, «мудрость» позволяет отказаться от магии тьмы в пользу, скажем, образования. Из ветки защиты необходимо взять сопротивление и уклонение – в будущем они пригодятся как нельзя кстати.

Расовые способности – непреодолимая магия и чувства стихий – не принесут чернокушнику особой пользы.

1. Вождь клана

Выжить, развиваться и победить в турнире – вот основные цели. И старый знакомый в новом амплуа бросается воплощать их в жизнь. Ассортимент бонусов невелик – либо войска, либо руда. Войск в начале нет, и Раилаг владеет небольшим отрядом ассасинов. Все ресурсы охраняются группами существ первого-третьего уровней. Путем читерства в виде нескольких перезапусков миссии можно добиться минимального присутствия стрелков и колдунов.



В первую неделю важно отбить камень и дерево, посетить обелиск с опытом. В городе построить магическую гильдию, лазутчиков, бестий, минотавров и форт. В начале второй недели покупаются все войска, и варлок отбивает сапоги путешественника, затем двигает дальше – отбивать все, что можно отбить и собрать.

Во вторую неделю строятся гидры, наездники на ящерах, цитадель и дворец ведьм. Магическую гильдию не помешает достроить до третьего «этажа». В последнюю неделю варлок не отбегает далеко, возвращаясь в замок посетить фонтан удачи и флаг. Войска, за исключением бестий и лазутчиков, не модернизируются. В последний день перед турниром продаются абсолютно все ресурсы и скрупаются войска. Капитолий и замок лучше не строить – в конце точно не хватит денег.

На турнире герой скромно стоит в сторонке и в итоге сражается с последним оставшимся в живых.



2. Экспансия

Бонус – минотавры или золото. Строится дворец сумерек, покупаются войска, и варлок совершает круг почета по своему подземелью. Захватывает лесопилку, камень и прочее. Вторым героем подбирает ресурсы. Герой собирает выросших в замке существ и прет на поверхность, где в ожидании гостей захватывает шахты. Подваливший в начале следующего месяца противник скорее всего сбежит.

Вторым героем собирает войска и выползает на поверхность – караулить гонцов. Чернокнижник топает на юг, до перекрестка пяти дорог, затем – на северо-восток, спускается в подземелье и захватывает город (желательно в конце недели), который предположительно окажется без героя. У столицы появляется Шадия – та еще ведьма, хотя сейчас она все же полезна. Покупаются войска, и Шадия тоже выбирается на поверхность. К слову, последние из них весьма сильны и искусны в магии. Как вариант – пропустить, а появившийся желтый игрок будет преследовать исключительно Раилага, игнорируя столицу и остальных героев.

Когда будет захвачен последний город, оба героя отправляются на поиски Слезы Аски, окончательную прокачку и заучивание заклинаний. Для Шадии очень важно раскатать логику и магию призыва, они очень понадобятся в следующей миссии. Как всегда, сюжетные герои посещают все «повышалки» перед завершением миссии.

3. Служитель культа

В качестве бонуса лучше

взять либо ведьму (кастует замедление), либо асасинов – начало будет жестким. Раилаг подбирает владычицу тени, затем нападает на орду фурий. На поле боя остаются минотавры, и если получится накрыть всех метеоритным дождем – просто замечательно, нет – бой продолжается.

Варлок проходит чуть дальше и налево и останавливается с небольшим запасом очков движения. Его догоняет Шадия, получает все войска и с ходу штурмует замок, пока герой не набрал существ. Шадия скупается и двигается чуть на север, затем на северо-восток. За фабрикой машин еще один город, в редких случаях он берется без боя по причине отсутствия героя. Теперь, имея на руках два города, герои перераспределяют войска и начинают развитие. Начинается свистопляска и беготня по подземелью. Магия призыва в очередной раз докажет свою полезность – феникса прибить дано не каждому из противников варлока, а нейтралам – и подавно. После захвата четвертого города появится демон с сильной армией; встретить дорогого гостя нужно достойно.

В таверне будут появляться поверженные герои, их нужно выкупать, иначе они снова окажутся на службе у противника.

4. Марш

Ролевая миссия без городов, в начале лучше взять минотавров. Все войска сдаются под ответственность Раилага, его спутница вполне может быть не при делах. Двух месяцев с головой хватает на поиск выхода из лабиринта. Героя-демона боять-

ся не стоит – большая часть его армии успешно сгинет под усиленным метеоритным дождем, благо демон ставит войска плотным

строем. Сундуки следует разбирать не только на экспу, а периодически брать и золотишко, в некоторых местах можно нанять существ. Через портал можно попасть к форту на холме, но это не более чем излишний трата времени. Войска Лиги Теней в малых количествах присоединятся к армии героев, большие группы обязательно будут сражаться.

5. Предложение Раилага

Цель – добраться до границ Империи Грифона, это как раз противоположный угол карты.

В начале можно взять всадников, а подкову купить в лавке, хотя и она тоже хороша. Сапоги брать не стоит, их реально подобрать почти в самом начале. В лавке артефактов может попасться чудо вроде вещей с 50-процентной прибавкой к магическому урону.

Раилаг дерется, его спутница подбирает золото и ресурсы. Города демонов лучше просто игнорировать в пользу скорости. Захват города принесет разве что заклинание «астральные врата». Особо светиться возле Инферно на юго-западе не стоит, тем более не стоит от-

Таблица для определения количества воинов во вражеской армии

1–4	Мало	Few
5–9	Несколько	Several
10–19	Группа	Pack
20–49	Много	Lots
50–99	Орда	Horde
100–249	Толпа	Throng
250–499	Тьма	Swarm
500–999	Тысячи	Zounds
>=1000	Легион	Legion

крыто бегать и захватывать шахты.

Содержимое сундуков конвертируется в золото – оно понадобится, к тому же

дальше качаться нет смысла. Реально на карте есть один или два сильных героя, способных дать разнос чернокнижнику, все остальные выбиваются даже на автобитве. Через красную границу герои спускаются в родное подземелье, проходят через толпы нейтралов, преимущественно нежити, отбивают заставы Лиги Теней.

Шадю ни на ход нельзя отпустить от главного героя – к границам Империи Грифона должны явиться они оба.

Как только последняя застава будет пройдена, появится королева Изабель и Макрел, чуть поодаль – посыльный Властелина Демонов с небольшой армией. Раилаг получит дополнительные очки хода для нападения на демона. Если варлок не попадал в серьезные передраги, победа достанется и на автобитве.



Вот и все, главное – уверенно идти к намеченной цели.

Кампания Лесного Союза: Рейнджер

Главный герой кампании – эльф Файэндан – последняя надежда всего Иролла на светлое будущее без нежити и демонов. Основной козырь эльфийской армии – стрелки, в обязательном порядке берется перк «стрельба». Из волшбы – магия призыва («повелитель чар», «повелитель земли», «туманная завеса»), магия света и хаоса, логистика. Вместо хаоса можно взять защиту или образование, но без логистики эльф никуда – побегать в кампании придется прилично.

Из расовых умений подойдет «смертельный выстрел», «ливень из стрел», «зачарованный выстрел».

1. Беженцы

Ограничение по времени – два месяца, на самом высоком уровне сложности – месяц. Город в сильно урезанном виде: цитадель и магистрат, драконов нет. Сам герой ограничен 12 уровнем, очень важно правильно начать прокачивать героя, от этого зависит исход всей кампании.

Покупаются два героя (желательно эльфы, если не выходит, то один) в помощь Файэндану.

На первой неделе желательно построить все «рассадники» существ, кроме энтов, последние строятся на второй неделе. Улучшение зданий строить только лучникам, все остальные – в форт на холме. На третьей неделе желательно захватить золотую шахту, но денег все равно будет не хватать. Некроманты будут атаковать гарнизоны на границах, скорее всего дважды из трех раз удастся отбиться без героя. Если враг захватит два гарнизона – миссия будет провалена.

В конце месяца нужно выбить лук, охраняемый палладинами и грифонами. Лучников и друидов можно прикрыть небольшими отрядами фей, использовать неровности ландшафта.

Ко всему прочему Файэндан должен оббежать как можно

больше «повышалок» с минимальными потерями.

В конце первого или второго месяца (в зависимости от выбранного уровня сложности) явится Биара с весьма серьезной армией. В основном сукуба нападет на центральный гарнизон. Последует битва, и эльф обязан победить, если до этого попусту не растерял войска.

2. Изумрудные

В начале выбираем лучников. Файэндан бежит захватывать руду и дерево. Снова выкупаются два героя и сразу же строятся корабль, один из героев без войск отправляется собирать золото и дерево.

Первую неделю-две эльф расстраивает город, захватывает шахты и копит армию. В самом конце строятся магическая гильдия 3-го уровня и еще один корабль. Файэндан плывет на север, огибая остров, затем на северо-восток. Высаживается и скачет напрямик к Инферно, по возможности без потерь устраняя героев-демонов. Перед штурмом собираем войска из родного замка – все равно ману слопают бесы. Первый город берется с потерями. В это время главный герой демонов доберется до Инферно на центральном острове, а оттуда отправится к эльфу в гости. Можно в это время обогнуть центральный остров и занять «столицу» в юго-западном углу. Затем наведаться в центр или отбить свой город; точно спрогнозировать ситуацию вряд ли удастся.

После захвата всех трех городов в крепости эльфов можно будет строить драконов, небольшие группы изумрудных драконов отмечаются на карте после посещения обелисков.

Файэндан ограничен 18 уровнем, очень важно продолжить правильную раскачку, в частности выучить все нужные заклинания.

3. Оборона

При выборе бонуса лучше выбрать артефакт, войск и так достаточно. Столицу не удержат, это и так понятно, главное – сесть в оборону, чтобы башни и стрелки как можно сильнее погрызли вражеское войско. Файэндан посещает хижину мага,

статую с моралью и нападает на столицу. Желательно сохранить высокоуровневые войска, пожертвовав мелочью вроде фей, танцующих со смертью, единорогов. Дождавшись начала новой недели, эльф плывет на запад, высаживается у верфи, сносит зомби и захватывает второй силванский город. Строится гильдия магов 4-го и 5-го уровней, затем Файэндан возвращается в столицу: важно максимально приблизиться к столице. При появлении очередного фиолетового агрессора он использует портал в город и оказывается на боевом посту. В это время второй герой эльфа строится, захватывает шахты и качается на нейтралах. Из навыков ему желательно иметь логистику. Когда придет некромант с большой армией, можно забрать войска и уходить на запад, некрос возьмет город и увяжется следом, герой делает полный круг и снова берет город – обычно нежить оставляет войска [почти] невыкупленными.

Оставив в столице 10 изумрудных драконов, 30 единорогов и 50 друидов, Файэндан свободен на все четыре стороны. Собрав излишки войск у второго героя, эльф скачет на восток, затем на юг. Некрополис пока не интересен. Герой идет в противоположную сторону, находит тюрьму и досрочно вытаскивает оттуда Таланара. Этот получает остатки войск и идет в город, попутно прокачиваясь. Файэндан телепортируется. Таланар качается на нейтралах и фиолетовых «гостях». Когда надоест, он берет Некрополис и ныряет в подземелье. Там вторая тюрьма с Диразель. Теперь второй герой сидит в столице и стрижет опыт с фиолетовых. Зачем это надо? Оба героя переносятся в последнюю миссию. Как только предел в 24 уровня взят, численность гарнизона увеличивается до требуемой, и Файэндан уплывает искать Тиеру.

4. Архипелаг

В качестве бонуса берутся лучники. С высокоуровневым

героем, оборудованным фениксом и воскрешением, миссия превращается в приятную увеселительную прогулку. Файэндан собирает опыт и уничтожает нейтралов, по ходу дела обшаривая каждую дыру. Все эльфийские войска присоединяются к армии героя. Зачистив карту, стоит вернуться к дереву и получить еще один уровень.

Собирать артефакты не обязательно – все равно в следующую миссию они не переходят, хотя было бы очень неплохо.

После боя с демоном перед нами ставится новое задание: выяснить, за что порешили Тиеру. Затем последует погоня и бой с Биарой – абсолютно ничего сложного.

5. Высший вампир

Берется золото, на него строится магистрат, еще и немного останется. С помощью магии все герои быстро зачищают местность, захватывают шахты. Очень важно постриться в городах и отправить Файэндана через портал в разведку боем, не отвлекаясь на второстепенные, пусть и притягательные цели. Почти сразу после хижины провидца последует стычка с вражеским героем, пока он не успел набрать скелетов. Бой будет жарким, и враг сбежит.

Получив подкрепление, Файэндан движется на север и ныряет под землю. Здесь полно существ 1–2 уровней в количестве 500–1000 рыл и два героя некроманта под 30-й

уровень. То есть все нейтралы – это потенциальные скелеты-лучники.

К главному герою присоединяется Таланар, и начинается охота за доспехами короля гномов, а также беготня с некромантами. Но лучше бить сумеречных драконов, не отвлекаясь ни на что. В противном случае Николас будет постоянно сбежать, почти на корню разгромив эльфийские силы. Ситуация, когда все скелеты под землей у одного из некросов, – палка о двух концах: от одного прячемся, за другим – гоняемся. В любом случае нужно спешить закончить подготовку для решающего боя с Высшим вампиром как можно скорее, иначе войска у него будут слишком много, а при встрече он всегда сможет бежать, даже если захвачены все замки. Как только последние сумеречные драконы окажутся повержены, наступит рассвет, и любимец Маркела уже никуда не денется.

Файэндану желательно подкупить артефактов – уж слишком силен его противник. Также в ущерб морали можно взять один отряд нежити, тогда противники обычно концентрируют усилия именно на этом отряде, игнорируя родные войска героя.

Кампания Академии: Маг

Зехир, сынок Сайруса, решает доказать всем, что он ничем не хуже папочки, а заодно



и спасти весь Асхан от демонов и нежити.

В этом деле ему потребуется магия призыва (перки «повелитель чар», «изгнание», «туманная завеса»), магия тьмы («повелитель проклятий», «повелитель разума»), магия света. В принципе, некоторые вместо темной выбирают магию хаоса, что тоже вполне обоснованно. Также очень неплохо прокачать «образование», что в будущем может гарантировать получение «колдовского всеведения», но на это уповать не стоит. Из расовых способностей самая полезная – «знак волшебника», также пригодится «волшебное зеркало». В силу специфики кампании способность «мастер артефактов» останется невостребованной, потому прокачивать ее не имеет смысла. Также из умений можно взять защиту, поскольку войска академии должны держать удар, а сам герой атакует магией и призванными существами.

1. Дерзкий маг

Итак, в качестве бонуса однозначно выбираются джинны – войск мало, города нет. Зехир прикупает демонов (почему-то вражеские стрелки атакуют «неродные» войска в первую очередь), скачет по дороге на восток, сбивает бесов и чертей с минимальными потерями или без таковых, мана экономится для гарнизона.

У колодца с маной уничтожаются скелеты-лучники; можно обойтись без потерь, выставив две пары джинов, а затем призвав элементарей разделиться со скелетами. Зехир посещает колодец и атакует гарнизон. Если, опять же, оставить одних джинов, есть шансы победить легко.

Далее следует битва за Некрополис, в которой все решают элементарии. Если противник стоит компактными кучками, «Кольцо Холода» будет весьма кстати.

Теперь нанимается второй герой, ему предстоит зачистить карту. Зехир обходит все «повышалки», в Некрополисе отстраивается гильдия магов. Если появится «призыв феникса» – просто чудесно, если нет – не велика потеря. Посетив все нужные места и собрав нежить, маг выносит пару кучек нейтралов и получает 10-й уровень, что от него и требуется.

2. Освобождение

В начале лучше взять артефакт, он позволит призывать больше элементарей. Зехир собирает существ в городе и топает на северо-восток, не отвлекаясь ни на что. Сносит мастеров лука в гарнизоне и прыгает в портал. Портал с хитринкой – произвольным образом бросает к одному из трех других порталов. Для начала нужен тот, что поближе к воде.

Маг скачет к обсерватории, посещает флаг и наезжает на первый Некрополис. Тактика основана на использовании все тех же элементарей. Големы и джинны делятся на максимально возможное число отрядов. Элементарии магией сносят врагов. Неплохо кастануть огненную ловушку – враг вряд ли двинется с места, пока катапульта не снесет башню. Не заходя в город, Зехир возвращается обратно к portalу. Второй герой мага тоже

должен стоять у портала с подкреплениями. Зехир вылетает из портала, возле которого стоят архиличи, идет прямо по дороге, восстанавливает ману и заворачивает ко второму Некрополису. Если врага нет на месте (что бывает часто), город берется с первого хода и тут же улучшается до замка. Зехир ждет противника – он появится в ближайшие пару дней. В противном случае будет бой, но элементарии и тут помогут. На следующий день (напомним, оба Некрополиса нужно захватить в течение недели), маг скупает нежить и возвращается к portalу, затем выскакивает возле первого Некрополиса. От города маг движется на северо-восток, без труда выносит гарнизон, затем у развилки сворачивает на север и выбивает еще один гарнизон. В конце второй недели Зехир нападает на Аль-Сафир. Тактика та же, что и раньше.

Все, теперь можно немного расслабиться, зачистить карту, выучить магию, собрать артефакты. После сбора солидной армии надобно плыть на юг, где находится Мифоград и замок Ордена Порядка, однако сильного сопротивления там оказать не смогут.

3. Триумvirат

Из бонусов на выбор в самом начале полезны принцессы-ракшасы. Зехир скачет по дороге, упирается в перекресток с мельницей и гарнизоном. Проходит через него с помощью астральных врат, посещает обсерваторию, по-

степенно заворачивает по дороге на северо-восток, нападает на город. Тактика аналогична предыдущей миссии – войска делятся по всем свободным ячейкам-стекам. У противника серьезный аргумент – десяток паладинов, но элементарии и феникс справятся и с ними. К тому же враги могут стоять весьма компактно, и один метеоритный дождь определит исход сражения.

Зехир сразу же двигает обратно, затем дальше, прямо по дороге. Здесь, у второй заставы, возможна встреча со вторым героем. У этого героя тоже солидная, но уже описанные магические фокусы выручат и в этот раз. После победы маг посещает военную заставу Ордена Порядка и движется дальше по дороге, захватывает второй город. Строит крепость, башню лучников, собирает войска и возвращается к перекрестку встречать очередного гостя. Затем отправляется на юг и захватывает еще один город.

Пора систематически проверять таверну – в продаже могут появиться побежденные герои. Зехир возвращается к гарнизону возле самого первого захваченного города и сносит его. Второй герой подвозит войска, и маг отправляется по другой дороге на захват последнего города.





да рыцарей. Здесь вполне может оказаться сюрприз в виде сильной армии или множества невыкупленных существ.

Остается снести Некрополис на востоке (второй – обитель Маркела, сунуться туда не дадут по сюжету), но лучше сходить на север, вернуться к самому началу, пройти на восток и нырнуть в подземелье. Почти в самом его центре стоит неприметная тюрьма, где скачует Годрик. После освобождения рыцарь тут же возжелает отбить все человеческие города. Но отбивать отбитое не имеет смысла. Когда оба героя подберутся к заставе у Некрополиса, появится Файэндан с небольшой армией.

После непродолжительного совещания триумvirат решает порешить Маркела. Годрик и маг собирают войска, немного высокоуровневых существ можно дать эльфу. Герои докачиваются до предела, обходят все «повышалки» (особенно это касается Годрика) и лишь потом отправляются в гости к Главному Некроманту.

Бой с Маркелом – это три последовательные битвы без возможности сохранения. Вот здесь и понадобится перк «Изгнание», в один момент убивающий все призванное Маркелом. Вторым будет драться Годрик, и поскольку некрос будет пользоваться spellом «подчинение», основную ставку желательно сделать на грифонов, вовремя снимать чары. Эльф справится и собственными силами, хотя отряд ангелов ему тоже не помешает. Короче, за все свои злодеяния Маркел заплатит.

4. Альянс

На самом деле миссия довольно проста, так сказать, своеобразное «затишье перед бурей». Все герои 25 уровня, теперь уже Файэндан понижен в уровне, но не в характеристиках.

Бонус – энты либо заклинание. Особого труда нет – все герои планомерно продвигаются вперед, эльф как обладатель логистики опережает всех и без потерь берет первый Некрополис, затем собирает ресурсы и захватывает шахты. Годрик прямоком движется на север и захватывает еще один город нежити. Захваченные города строятся только с уклоном на деньги и ресурсы, никаких войск. Маг тоже аккуратно продвигается вверх по карте, попутно отмечая стража границы.

Годрик и эльф атакуют гарнизоны и переходят во владения рыцарей Ордена Порядка. Здесь уже успели накопить сил, однако не настолько, чтобы противостоять героям. Кто-то из героев бежит на переговоры с чернокнижником. Раилаг и Шадиа присоединяются к команде поклонников Изабель. Последняя, кстати, мирно сидит в замке и ждет своего принца на белом слоне.

Все герои, кроме Шадии, исследуют карту, посещают все нужные места и особо не торопятся. Проскочив границу через «астральные врата», можно попасть к дереву, повышаю-



щему уровень, делать это нужно уже в самом конце.

На битву с Изабель выставляется тот из героев, кому еще можно поднять уровень. Ну вот, королева пала и пропала, остались последние решающие битвы.

5. Надежда Зехира

В начале однозначно берутся титаны. Если кому-то из героев осталось совсем немного до уровня – пусть посетит флаг и атакует гарнизон, победить можно без потерь и с минимальными затратами маны. В противном случае используются «астральные врата». Затем кто-то из героев атакует цитадель Биары.

Последуют четыре битвы без сохранения между ними. Сукуба сильна сама по себе, вдобавок у нее имеется эксклюзив «Дьявольская цель» – нечто вроде цепи молний, но с кучей побочных эффектов. Эта штука бьет не только по врагам, но и по своим, поэтому на битву лучше выставить только самые сильные войска.

Годрик может оставить на поле боя архангелов и инквизиторов, этого вполне достаточно, чтобы навешать Биаре, главное – воскрешать павших, сводя потери к минимуму.

Эльф может выставить одних только изумрудных драконов и затем поддерживать их численность. Зехир выставляет только титанов, и знаком волшебника усиливает магическое воздействие на них,

воскрешает павших, использует «изгнание», затем добывает оставшиеся непризнанные войска. Раилаг оставляет только черных драконов в правом углу, и гидр – в левом. Драконы сносят отряд, до которого смогут дотянуться, затем варлок метеоритным дождем накрывает остальных, со следующего хода добывает остатки.

Последует ролик, и герои оказываются на дороге, восстанавливают ману. Далее на очереди самая настоящая жесть – битва с Повелителем Демонов. Это восемь битв без возможности сохранения. В начале необходимо проломить стену катапульты. Как правило, враг сносит катапульту с четвертого хода, но в большинстве случаев трех ходов достаточно для разрушения стены. В начале битвы можно прибегнуть к, казалось бы, бесполезному заклинанию «огненная ловушка» – это заблокирует некоторые вражеские отряды. Желательно не подпускать никого к катапульте и беречь свои войска.

Вторые четыре битвы – стандартны, но численный перевес на стороне противника. Войска Повелителя очень опасны в ближнем бою, бить их желательно магией, а также использовать заклинание «подчинение». Если дело запахнет жареным, можно призвать феникса или элементарей, обычно демоны переключают свое внимание на них. Что-то конкретно посоветовать просто невозможно, но даже вышеописанные общие сведения существенно облегчают финал игры.



Умения для всех, но не для каждого

Защита

Основы защиты – урон, наносимый войскам героя в рукопашной схватке, снижается на 10 %.

Развитая защита – урон, наносимый отрядам героя в рукопашной схватке, снижается на 20 %.

Искусная защита – размер повреждений, наносимый отрядам героя в рукопашной схватке, снижается на 30 %.

Умения:

Стойкость – количество единиц жизни существ армии героя увеличивается на 2, что особенно выгодно при большой армии.

Уклонение – урон, наносимый отрядам героя стрелковыми атаками, снижается на 20 %. Очень полезно против эльфов и некромантов.

Отражение – урон, наносимый магией отрядам героя, снижается на 15 %. Пригодится против чернокнижников и магов (последних хлебом не корми – дай только скастовать «Метеоритный дождь»).

Нападение

Основы нападения – урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 5 %.

Развитое нападение – урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 10 %.

Искусное нападение – урон, наносимый существами в ближнем бою, увеличивается на 15 %.

Умения:

Стрельба – урон, наносимый стрельбой, увеличивается на 20 %. Очень полезный навык для эльфов и некромантов.

Тактика – увеличивает область для расстановки войск на боевой арене на один ряд клеток. Очень неплохое умение для чернокнижников, фурии смогут доставать противника с первого хода. Если тактика есть у обоих противников, она не действует ни у одного из них.

Боевое безумие – минимальный и максимальный урон, наносимый каждым су-

ществом под командованием героя, увеличивается на 1 единицу. Умение придется кстати, если в армии героя много существ низкого уровня, например скелетов.

Чародейство

Основы чародейства – герой быстрее творит заклинания в бою, его следующий ход после сотворения заклинания наступает быстрее на 10 %.

Развитое чародейство – герой быстрее творит заклинания в бою, его следующий ход после сотворения заклинания наступает быстрее на 20 %.

Искусное чародейство – герой быстрее творит заклинания в бою, его следующий ход после сотворения заклинания наступает быстрее на 30 %.

Умения:

Восполнение маны – ежедневное восполнение маны удваивается и составляет 20 % от максимального количества очков маны вместо 10 %.

Мудрость – позволяет герою выучить заклинания 3-го

круга независимо от специализации по школам магии.

Тайные знания – для всех заклинаний количество затрачиваемой на их сотворение маны уменьшается на 20 %.

Магия Призыва

Основы магии Призыва – позволяет герою изучать заклинания магии Призыва 3-го круга и увеличивает их общую эффективность.

Сильная магия Призыва – позволяет герою изучать заклинания магии Призыва 4-го круга. Магия Призыва работает еще эффективнее.

Искусная магия Призыва – позволяет герою изучать заклинания магии Призыва 5-го круга. Магия Призыва работает максимально эффективно.

Умения:

Повелитель жизни – усиливает действие заклинаний «Волшебный кулак» и «Поднятие мертвых» (для этих заклинаний «Колдовство» увеличивается на 4 единицы).





Повелитель чар – усиливает действие заклинаний «**Призыв феникса**» и «**Призыв элементарий**» (для этих заклинаний «**Колдовство**» увеличивается на 4 единицы).

Хозяин земли – усиливает действие заклинаний «**Огненная ловушка**» и «**Землетрясение**» (для этих заклинаний «**Колдовство**» увеличивается на 4 единицы).

Магия Хаоса

Основы магии Хаоса – позволяет герою изучать заклинания магии Хаоса 3-го круга и увеличивает их общую эффективность.

Сильная магия Хаоса – позволяет герою изучать заклинания магии Хаоса 4-го круга. Магия Хаоса работает еще эффективнее.

Искусная магия Хаоса – позволяет герою изучать заклинания магии Хаоса 5-го круга. Магия Хаоса работает максимально эффективно.

Умения:

Повелитель огня – умение, позволяющее заклинаниям «**Огненный шар**» и «**Армагеддон**» повреждать доспех. Существа, на которых подействовали эти заклинания, лишаются 50 % защиты на один ход, эффект от двух наложенных подряд заклинаний не суммируется.

Повелитель холода – у заклинаний «**Ледяная глыба**» и «**Кольцо холода**» появляется замораживающий эффект. Замороженный отряд на 0,3 хода теряет способность действовать.

Повелитель бурь – у заклинаний «**Молния**» и «**Цепь молний**» (только для первой цели) появляется оглушающий эффект – ход отряда существ, в который попала молния, наступает позже, чем обычно.

Магия Тьмы

Основы магии Тьмы – позволяет герою изучать заклинания магии Тьмы 3-го круга



и увеличивает их общую эффективность.

Сильная магия Тьмы – позволяет герою изучать заклинания магии Тьмы 4-го круга. Магия Тьмы работает еще эффективнее.

Искусная магия Тьмы – позволяет герою изучать заклинания магии Тьмы 5-го круга. Магия Тьмы работает максимально эффективно.

Умения:

Повелитель боли – увеличивает область действия заклинаний «**Чума**» и «**Разрушающий луч**» до размера 4x4, но удваивает количество расходуемой на них маны. Для сотворения этих заклинаний герою тратит только половину своей инициативы. При расчете эффекта «**Нечестивого Слова**» «**Колдовство**» увеличивается на 4 единицы.

Повелитель проклятий – распространяет эффекты заклинаний «**Ослабление**» и «**Немощность**» на все вражеские

отряды, но удваивает количество расходуемой на них маны. Для сотворения этих заклинаний герой тратит только половину своей инициативы.

Повелитель разума – распространяет эффект заклинаний «**Замедление**» и «**Рассеянность**» на все вражеские отряды, но удваивает количество расходуемой на них маны. Для сотворения этих заклинаний герой тратит только половину своей инициативы.

Магия Света

Основы магии Света – позволяет герою изучать заклинания магии Света 3-го круга и увеличивает их общую эффективность.

Сильная магия Света – позволяет герою изучать заклинания магии Света 4-го круга. Магия Света работает еще эффективнее.

Искусная магия Света – позволяет герою изучать заклинания магии Света 5-го круга.





Магия Света работает максимально эффективно.

Умения:

Дарующий благословение – распространяет эффект заклинания «Божественная сила» на все отряды армии героя и расширяет область действия заклинания «Снятие чар» до размера 4x4, но удваивает количество маны, расходуемой на эти заклинания. Для сотворения этих заклинаний герой тратит только половину своей инициативы.

Дарующий защиту – распространяет эффект заклинаний «Уклонение» и «Каменная кожа» на все отряды армии героя, но удваивает количество расходуемой на них маны. Для сотворения этих заклинаний герой тратит только половину своей инициативы.

Праведный гнев – распространяет эффект заклинаний «Ускорение» и «Карающий удар» на все отряды армии героя, но удваивает количество расходуемой на них маны. Для сотворения этих заклинаний герой тратит только половину своей инициативы. При расчете эффекта «Святого Слова» «Колдовство» героя увеличивается на 4 единицы.

Управление Машинами

Основы управления машинами – боевые машины становятся эффективнее. Нападение, защита и урон баллисты увеличиваются. У катапульты вырастает урон и появляется 30-процентная вероятность уничтожить цель. Целительная сила па-



латки первой помощи также возрастает. Тележка с боеприпасами получает способность увеличивать нападение стрелков в армии героя на 1 единицу. Здоровье всех боевых машин возрастает на 100 единиц.

Развитое управление машинами – боевые машины становятся еще эффективнее. Нападение, защита и урон баллисты увеличиваются. У катапульты вырастает урон и появляется 40-процентная вероятность уничтожить цель. Целительная сила палатки первой помощи возрастает, к тому же она приобретает способность снимать отрицательные эффекты 1-го уровня. Тележка с боеприпасами получает способность увеличивать нападение стрелков в армии героя на 2 единицы. Здоровье всех боевых машин возрастает на 200 единиц.

Искусное управление машинами – боевые машины



тельные эффекты вплоть до 3-го уровня. Тележка с боеприпасами получает способность увеличивать нападение стрелков в армии героя на 3 единицы. Здоровье всех боевых машин возрастает на 300 единиц.

Умения:

Баллиста – позволяет управлять баллистой вручную, к тому же она получает один дополнительный выстрел. Если в бою баллиста была уничтожена, то после сражения она будет восстановлена. Количество единиц здоровья у баллисты удваивается.

Катапульта – позволяет управлять катапультой вручную, к тому же она получает один дополнительный выстрел. Если в бою тележка с боеприпасами была уничтожена, то после сражения она будет восстановлена. Количество единиц здоровья у катапульты





и тележки с боеприпасами удваивается.

Первая помощь – позволяет управлять палаткой первой помощи. Если в бою палатка была уничтожена, то после сражения она будет восстановлена. Количество единиц здоровья у палатки первой помощи удваивается. С ростом умения палатка не только лечит, но и воскрешает убитых существ.

Образование

Начальное образование – герой получает +1 единицу к одной из своих основных характеристик за каждый четвертый уровень, включая уже полученные, и 5-процентную надбавку к получаемому опыту.

Среднее образование – герой получает +1 единицу к одной из своих основных характеристик за каждый третий уровень, включая уже полученные, и 10-процентную надбавку к получаемому опыту.

Высшее образование – герой получает +1 единицу к одной из своих основных характеристик за каждый второй уровень, включая уже полученные, и 15-процентную надбавку к получаемому опыту.

Умения:

Притяжение магии – увеличивает запас маны героя на 50 %.

Ученый – умение, которое позволяет героям обмениваться различными заклинаниями при встрече.

Разгадка тайного – герой получает возможность изучать

заклинания, использованные в бою вражеским героем или любым существом – как вражеским, так и дружественным. Однако герой сможет выучить заклинание, только если у него до нужного уровня развита соответствующая школа магии.

Логистика

Основы логистики – увеличивает дальность перемещения героя по суше на 10 %.

Развитая логистика – увеличивает дальность перемещения героя по суше на 20 %.

Искусная логистика – увеличивает дальность перемещения героя по суше на 30 %.

Умения:

Навигация – дальность перемещения героя по морю увеличивается на 50 %.

Нахождение пути – штрафы за перемещение по пересеченной местности уменьшаются на 50 %.

Разведка – герой получает +4 единицы к своему радиусу

обзора и теперь способен видеть точное число существ в нейтральных отрядах, вражеских армиях и гарнизонах, если они находятся в пределах этого радиуса.

Лидерство

Основы лидерства – увеличивает боевой дух всех существ в армии героя на 1 единицу.

Развитое лидерство – увеличивает боевой дух всех существ в армии героя на 2 единицы.

Искусное лидерство – увеличивает боевой дух всех существ в армии героя на 3 единицы.

Умения:

Дипломатия – позволяет герою договариваться с нейтральными существами. Увеличивает шанс присоединения существ и уменьшает плату за это.

Сбор войск – увеличивает недельный прирост существ

1-го, 2-го и 3-го уровня на +3, +2 и +1 соответственно. Чтобы эффект возымел действие, герой должен находиться в городе в последний день недели.

Управление казной – герой ежедневно жертвует в казну 250 золотых.

Удача

Призрачная удача – удача всех существ в армии героя увеличивается на 1 единицу.

Большая удача – удача всех существ в армии героя увеличивается на 2 единицы.

Постоянная удача – удача всех существ в армии героя увеличивается на 3 единицы.

Умения:

Магическое сопротивление – усиливает сопротивление магии для всех существ в армии героя на 15 %. Существует большая вероятность того, что на существ вообще не подействуют заклинания противника.

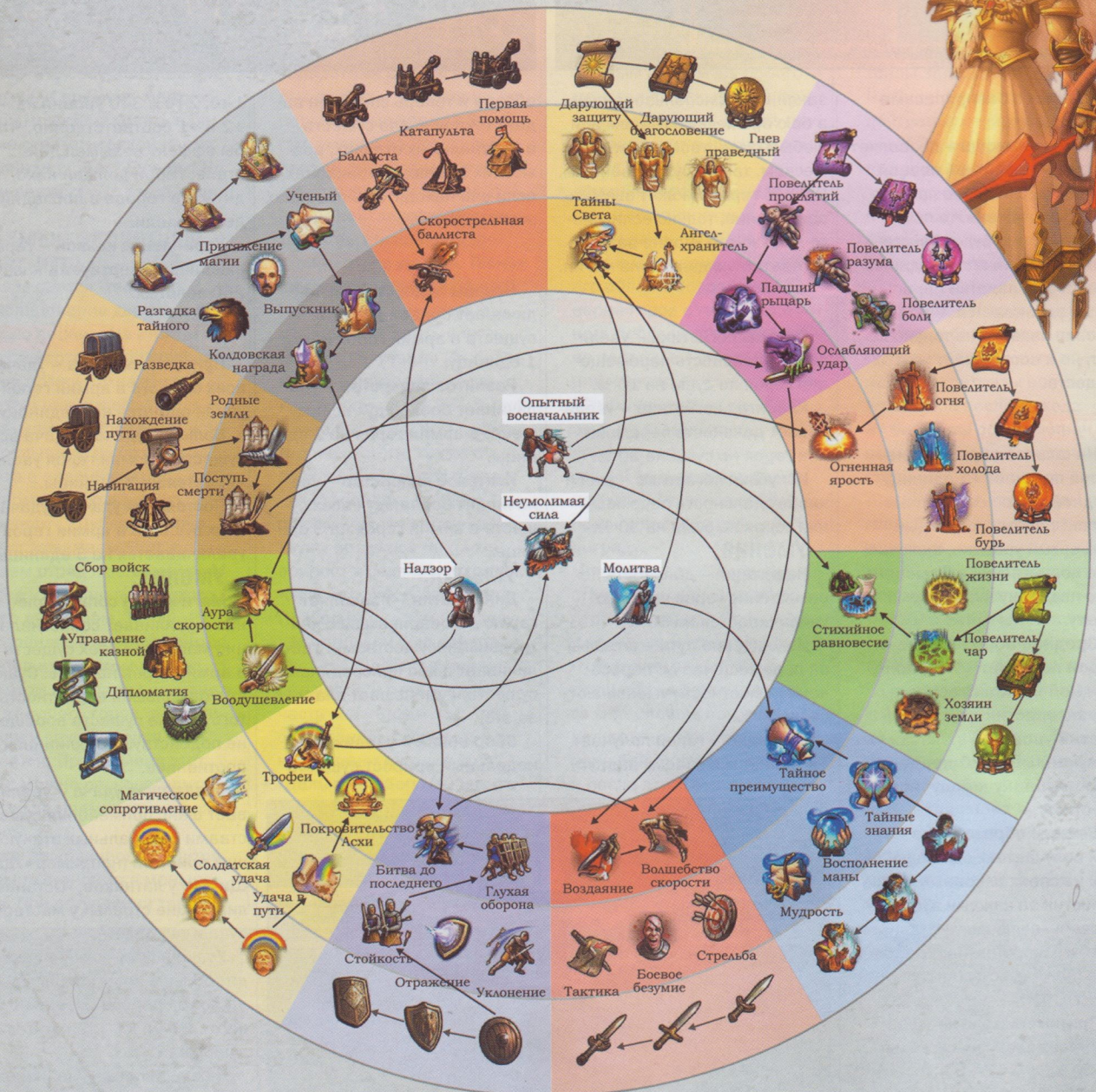
Солдатская удача – увеличивает шанс применения существами специальных атакующих приемов (например «Удар Щитом» у латников, «Останавливающие стрелы» у мастеров лука и так далее).

Удача в пути – герой находит больше золота и ресурсов во время передвижения по карте и в целом становится удачливее.

Находчивость – увеличивает количество золота и ресурсов, собираемых на стратегической карте, в мельницах и так далее на 5–25 %, количество золота в сундуках увеличивается на 500 единиц.



РЫЦАРЬ



Расовые навыки – подготовка, контрудар

Контрудар – уникальный навык героя-рыцаря. Позволяет переводить войска людей на следующий уровень. Может применяться только в тех городах Ордена Порядка, где построены тренировочные залы. От вида контрудара зависит количество урона, наносимого войскам рыцаря при ответном ударе.

Основны контрудара – урон увеличивается на 5 %.

Развитый контрудар – урон увеличивается на 10 %.

Искусный контрудар – урон увеличивается на 20 %.

Совершенный контрудар – урон увеличивается на 25 %.

Расовые Умения

Молитва – особое умение рыцаря, временно повышает у всей его армии боевой дух, нападение, защиту на 1 единицу, инициативу на 10 %. Продолжительность эффекта $2+0,25 \times \text{уровень героя хода}$.

Надзор – рыцарь получает особый боевой навык охранять один из своих отрядов до конца сражения, нанося урон вражеским существам, атакующим данный отряд.

Опытный военачальник – затраты на обучение войск в городах Ордена Порядка на 10 % меньше обычных. Чтобы это умение действовало, рыцарь должен находиться в городе, где построены тренировочные залы.

Неумолимая сила – действие умения «Надзор» наносит тройной урон.

Защита

Битва до последнего – войска под командованием героя одарены изумитель-

ной выносливостью. Если вражеские существа атакуют отряд, героя и убивают всех воинов, последний из отряда остается в живых с 1 единицей жизни. Навык действует на все отряды в армии героя, но лишь при условии, если перед последней атакой в отряде было не менее двух существ.

Глухая оборона – при использовании приказа «Оборона» у войск под командованием героя увеличивается защита на 60 %.

Нападение

Воздаяние – чем выше боевой дух существ под командованием героя, тем больший урон они нанесут врагу. Урон увеличивается на 5 % за каждую единицу положительной морали (отрицательная мораль на урон не влияет). При максимальном значении морали (+5), урон увеличится на 25 %.

Ускорение – герой получает заклинание «Ускорение» и способность творить его, не тратя маны. «Ускорение» накладывается на развитом уровне и дает +30 % инициативы, при условии что герой не владеет Искусной магией Света.

Чародейство

Тайное превосходство – герой получает +2 к «Колдовству» навсегда и +100 единиц маны – на время.

Магия Призыва

Стихийное равновесие – при использовании противником заклинания «Призыв элементалей» появляется группа элементалей, которая далее сражается на стороне героя. Количество элементалей такое же, как

и в группе, вызванной противником, но они относятся к противоположной стихии. Если противник использует «Призыв феникса», то на стороне героя появляется феникс такой же силы.

Магия Хаоса

Огненная ярость – войска под командованием героя наносят вражеским существам дополнительный урон стихией Огня, равный 10 % от урона, нанесенного при обычной атаке.

Магия Тьмы

Падший рыцарь – у войск под командованием рыцаря на 1 единицу снижается боевой дух, но в то же время действие всех заклинаний Темной магии становится сильнее (+5 единиц к «Колдовству» для этих заклинаний).

Ослабляющий удар – усиливает умение «Надзор» так, что оно наносит урон цели, а также проклинает ее с помощью заклинания «Ослабление».

Магия Света

Ангел-хранитель – когда все воины рыцаря падут в битве, Эльрат пошлет на поле боя своего ангела, который воскресит самый мощный отряд существ в армии героя, а затем исчезнет.

Таинства Света – колдуны, состоящие в армии героя, тратят только половину маны, требуемой на создание заклинаний.

Управление Машинами

Скорострельная баллиста – баллиста получает один дополнительный выстрел и делает три последовательных выстрела.

Образование

Премированный выпускник – герой получает +2 единицы к «Знанию» и +1000 единиц опыта.

Колдовская награда – герой получает +2 единицы к «Колдовству» и 1000 золотых.

Логистика

Поступь смерти – при осаде вражеского замка скорость всех существ в армии героя увеличивается на 4 единицы.

Родные земли – все существа в армии героя получают +1 единицу к скорости передвижения, если сражение происходит на равнине или в замках Ордена Порядка или Лесного Союза.

Лидерство

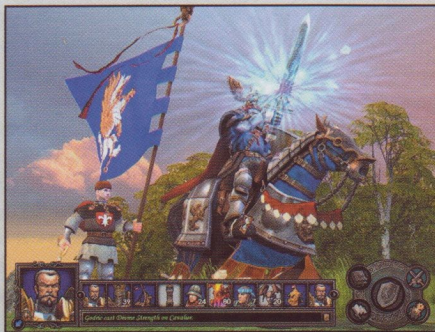
Аура скорости – скорость всех существ армии героя во время боя увеличивается на 1 единицу.

Воодушевление – рыцарь получает особое боевое умение воодушевлять свои войска на поле боя, что позволяет им делать свои ходы быстрее. Ход воодушевленного существа наступает на треть быстрее.

Удача

Покровительство Асхи – герой нутром чует, где спрятана Слезас Асхи. Все попытки выкопать Слезу там, где она примерно находится, обычно заканчиваются успехом.

Трофеи – после каждого успешного сражения герой получает трофеи – немного золота и ресурсов. В основе расчета количества получаемых ресурсов – суммарная стоимость уничтоженных монстров.



ПОВЕЛИТЕЛЬ ДЕМОНОВ



Расовые навыки – Открытие врат

Основы открытия врат – уникальный навык повелителя демонов. Бесы и черты, рога-тые и огненные демоны получают возможность переноситься в Ад и возвращаться оттуда с подкреплениями.

Каждый отряд может открыть врата только один раз за сражение. Прибывшие существа (25 % от числа вызывающих) исчезнут по окончании сражения.

Развитое открытие врат – адские гонимые, церберы, суккубы и демонессы получают

возможность переноситься в Ад и возвращаться оттуда с подкреплениями. Каждый отряд может открыть врата только один раз за сражение. Прибывшие существа (30 % от числа вызывающих) исчезнут по окончании сражения.

Искусное открытие врат – все воины Инферно, кроме дьяволов и архидьяволов, получают возможность переноситься в Ад и возвращаться оттуда с подкреплениями. Каждый отряд может открыть врата только один раз за сражение. Прибывшие суще-

ства (35 % от числа вызывающих) исчезнут по окончании сражения.

Абсолютное открытие врат – все без исключения воины Инферно получают возможность переноситься в Ад и возвращаться оттуда с подкреплениями. Каждый отряд может открыть врата только один раз за сражение. Прибывшие существа (40% от числа вызывающих) исчезнут по окончании сражения.

Расовые умения

Адский огонь – существа под командованием повелителя демонов имеют 30-процентный шанс нанести дополнительный огненный урон во время атаки. Величина урона равна 50 + 5 за каждый уровень «Колдовства» героя. При срабатывании данного умения у героя тратится 5 единиц маны.

Знак проклятого – повелитель демонов получает особое боевое умение наказывать вражеское существо, если оно атакует, парирует удар или творит какое-либо заклинание. После применения эффект умения длится до конца сражения. Если существо ничего не делает или передвигается не атакуя, оно урона не получает. Наносимый урон рассчитывается так же, как и обычный урон от прямой атаки героя, но при расчете уровень героя повышается на 3. Герой тратит только половину своего хода на использование этого умения.

Пожиратель душ – повелитель демонов получает возможность восстанавливать свой запас маны, пожирая души павших существ, при этом трупы павших исчезают с поля боя. За каждые 30 единиц здоровья отряда восстанавливается 1 единица маны.

Зов Ургаши – подкрепления из Ада прибывают мгновенно.

Защита

Огненное возмездие – усиливает действие умения «Адский огонь», оно распространяется не только на атакующие, но и на ответные удары отрядов под командованием повелителя демонов.

Глухая оборона – при использовании приказа «Оборона» у войск под командованием героя увеличивается защита на 60 %.

Нападение

Дьявольский удар – усиливает умение «Знак проклятого»; существует 40-процентная вероятность, что наносимый этим умением урон будет удвоен.

Ускорение – герой получает заклинание «Ускорение» и способность творить его, не тратя маны. Ускорение накладывается на развитом уровне и дает +30 % инициативы (при условии, что герой не владеет Искусной магией Света).

Чародейство

Взрывающиеся трупы – когда повелитель демонов поглощает трупы, чтобы восстановить запас маны, они взрываются, нанося урон всем стоящим поблизости существам, в том числе и дружественным.

Тайное откровение – герой получает +2 единицы к «Колдовству» навсегда и новое заклинание в свою магическую книгу.

Магия Призыва

Стихийное равновесие – при использовании противником заклинания «Призыв элементарей» появляется группа элементарей, которая сража-

ется на стороне героя. Количество элементарей такое же, как и в группе, вызванной противником, но они относятся к противоположной стихии. Если противник использует «Призыв феникса», то на стороне героя появляется феникс точно такой же силы.

Воины огня – герой получает заклинание «Призыв элементарей». Независимо от обстоятельств это заклинание вызовет огненных элементарей, причем на 40 % больше обычного.

Магия Хаоса

Взрыв маны – при сотворении колдунами противника заклинаний им наносится урон Огнем. Размер наносимого огненного урона равен 10*уровень героя.

Иссушающее пламя – усиливает умение «Адский огонь». Огненный урон, наносимый вражеским существам с помощью умения «Адский огонь», увеличивается на 50 %.

Магия Тьмы

Ослабляющий удар – усиливает умение повелителя демонов «Знак проклятого», так что оно не только наносит урон цели, но и проклинает ее с помощью заклинания «Ослабление».

Восполнение Тьмы – если заклинание не подействовало на отряд существ противника благодаря их сопротивлению магии, герою возвращается вся потраченная на заклинание мана и его следующий ход наступает раньше.

Магия Света

Защита от огня – существа под управлением героя получают только 50 % урона от огненных атак и невосприимчивы к действию умения «Повелитель огня».

Управление Машинами

Серный дождь – катапульта получает еще один дополнительный выстрел.

Сотрясение земли – герой получает заклинание «Землетрясение», которое не только разрушает стены, но и ранит и оглушает всех существ, находящихся за крепостной стеной.

Образование

Хранитель тайного – герой получает +2 единицы к «Колдовству».

Темное откровение – герой получает еще один уровень.

Логистика

Быстрое открытие врат – отряды повелителя демонов, запрашивающие подкрепления из Ада, тратят на это только половину своего хода.

Внезапная атака – герой получает заклинание «Телепорт» с эффектом ускорения: следующий ход перенесенного этим заклинанием существа наступает быстрее. Телепортация за крепостные стены возможна при условии, что герой владеет Искусной магией Света.

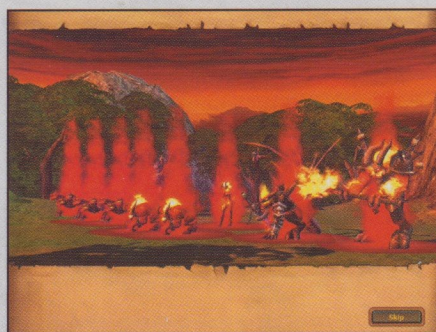
Лидерство

Хозяин врат – из Ада прибывает на 20 % подкреплений больше, чем обычно.

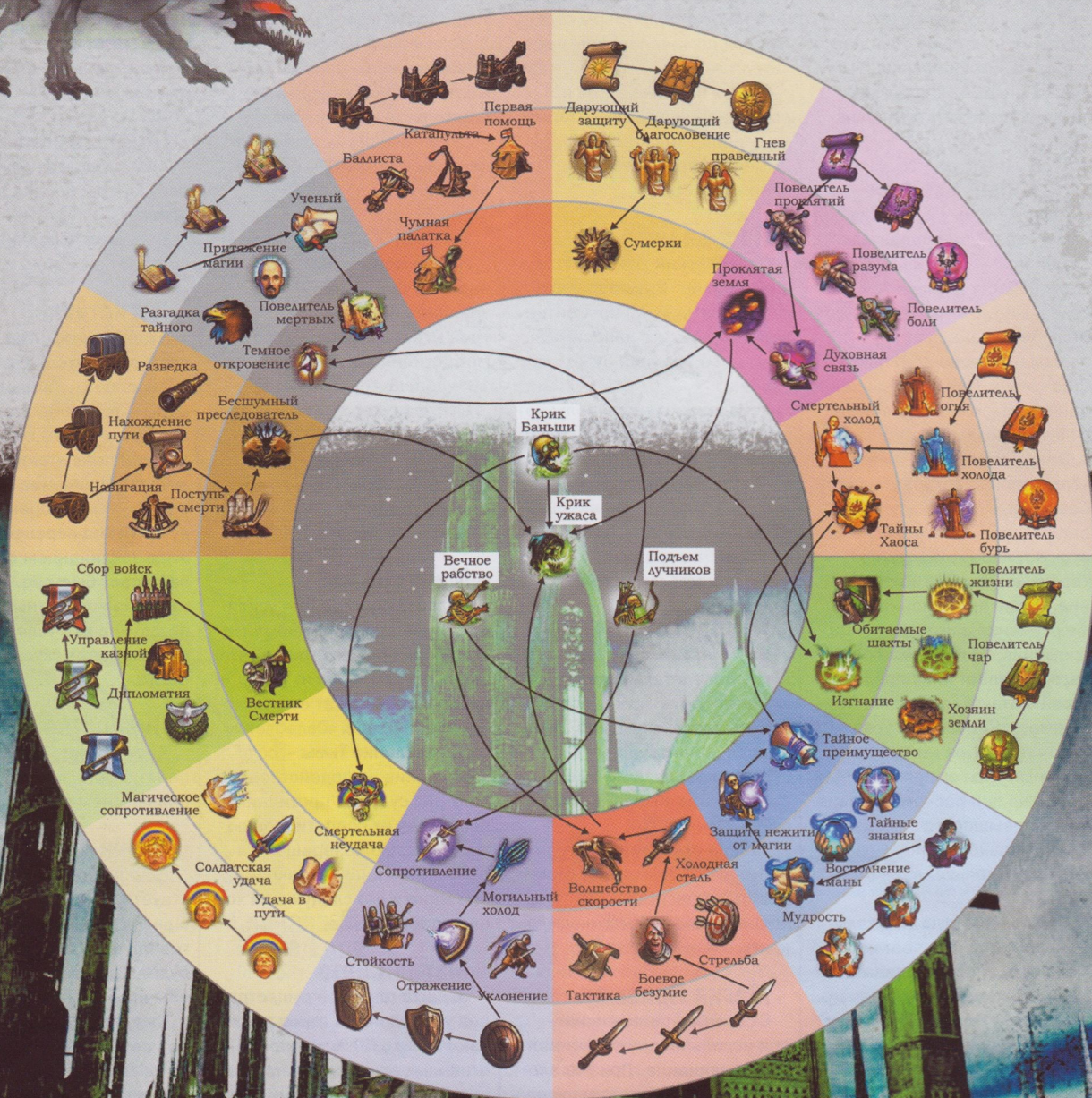
Удача

Широкие врата Ада – существует 10–35-процентный шанс (в зависимости от удачи героя), что призванный отряд будет в два раза больше, чем обычно.

Смертельная неудача – герой начинает воздействовать на удачу вражеских существ. Удача всех воинов противника уменьшается на 1 единицу.



НЕКРОМАНТ



Расовые навыки: Некромантия

Основы некромантии – уникальный навык некроманта. Позволяет ему поднимать 5 % павших вражеских существ в виде костяных воинов. Действие умения не распространяется на элементарей и големов.

Развитая некромантия – позволяет некроманту поднимать 10 % павших вражеских существ в виде костяных воинов.

Искусная некромантия – позволяет некроманту поднимать 15 % павших вражеских существ в виде костяных воинов.

Совершенная некромантия – позволяет некроманту поднимать 20 % павших вражеских существ в виде костяных воинов.

Расовые умения

Вечное рабство – некромант получает способность поднимать после боя один из своих отрядов нежити.

Подъем лучников – некромант поднимает костяных лучников вместо костяных воинов.

Крик баньши – навык, противоположный «Молитве» рыцаря. Некромант издает жуткий вой, от которого у всех живых вражеских существ уменьшаются боевой дух и удача на 1 единицу, инициатива – на 10 %. Продолжительность эффекта 2+0,25*уровень героя хода.

Крик ужаса – умение «Крик баньши» дополнительно снижает боевой дух противника на 6 единиц.

Защита

Могильный холод – усиливает отряды нежити под командованием некроманта с помо-

щью мощных ледяных чар. Любое существо, атаковавшее зачарованных воинов нежити в ближнем бою, получит урон льдом, равный 5 % от нанесенного им урона.

Соппротивление – герой получает +2 единицы к защите.

Нападение

Ускорение – герой получает заклинание «Ускорение» и способность творить его, не тратя маны. «Ускорение» накладывается на развитом уровне и дает +30 % инициативы при условии, что герой не владеет Искусной магией Света.

Холодная сталь – Герой зачаровывает оружие всех воинов в своей армии так, что они наносят дополнительный урон льдом. Размер ледяного урона равен 10 % от размера повреждений, нанесенных при обычной атаке.

Чародейство

Защита нежити от магии – урон, нанесенный заклинаниями магии Хаоса всем существам под командованием некроманта, снижается на 20 %.

Тайное превосходство – герой получает +2 к «Колдовству» навсегда и +100 единиц маны на время.

Магия Призыва

Изгнание – изгоняет часть призванных существ с поля боя. Количество изгнанных существ зависит от уровня героя. Изгнание воздействует одновременно на все войска, вызванные с помощью магии призыва или призванные демонами. Изгоняются все вызванные отряды, начиная с 25-го уровня. Данное умение – самый простой способ нейтрализовать вражеского феникса.

Обитаемые шахты – после захвата шахты некромант населяет ее привидениями, численность которых будет зависеть от количества недель, прошедших с начала игры. Количество привидений не может быть больше 25.

Магия Хаоса

Тайны Хаоса – герой получает +2 единицы к «Знанию» и одно случайное заклинание 1-го, 2-го или 3-го круга магии Хаоса, отсутствующее в его книге заклинаний.

Смертельный холод – увеличивает мощь заклинаний «Ледяная глыба» и «Кольцо холода», творимых некромантом. Эти заклинания убивают как минимум одно существо в отряде противника, если у него нет невосприимчивости к холоду. Если у цели есть защита от холода, дополнительный урон снижается.

Магия Тьмы

Проклятая земля – герой с помощью сил природы оказывает магическое воздействие на отряды вражеских бойцов ближнего боя. Каждый раз при начале передвижения они будут получать урон. Наносятся 3 единицы урона за каждый уровень героя.

Духовная связь – умение связывает души некроманта и выбранного отряда существ до конца сражения. Если связанное существо получает урон, некромант пополняет запас маны за счет его страданий. Герой тратит только половину своей инициативы на активацию этого умения.

Магия Света

Сумерки – для всех заклинаний магии Света и магии Тьмы «Колдовство» героя увеличивается на 3 единицы.

Управление Машинами

Чумная палатка – палатка первой помощи получает способность наносить урон живым вражеским существам. Размер урона равен количеству единиц здоровья, которые восстанавливает палатка первой помощи.

Образование

Повелитель мертвых – некромант получает +1 единицу к «Знанию» и 5 % к «Некромантии» благодаря своим близким отношениям со смертью.

Темное откровение – герой получает еще один уровень.

Логистика

Поступь смерти – во время осады вражеского замка скорость всех существ в армии героя увеличивается на 4 единицы.

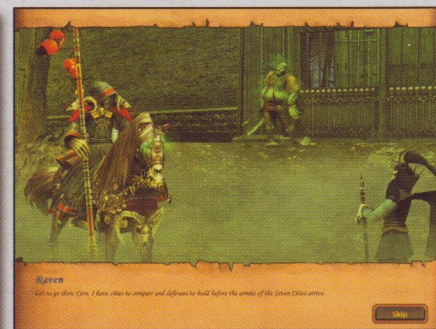
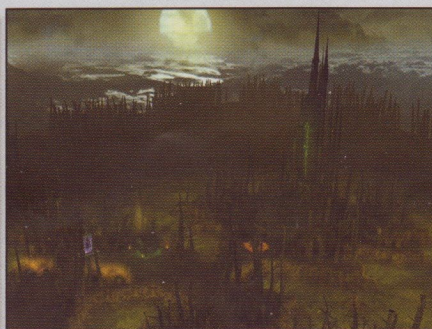
Бесшумный преследователь – враг видит, что все отряды под командованием героя состоят только из самых сильных существ, присутствующих в его армии, причем их количество скрыто. Также эта способность позволяет предугадывать боевой настрой нейтральных существ (будут драться, присоединятся или бегут с поля боя) и увеличивает поле обзора героя.

Лидерство

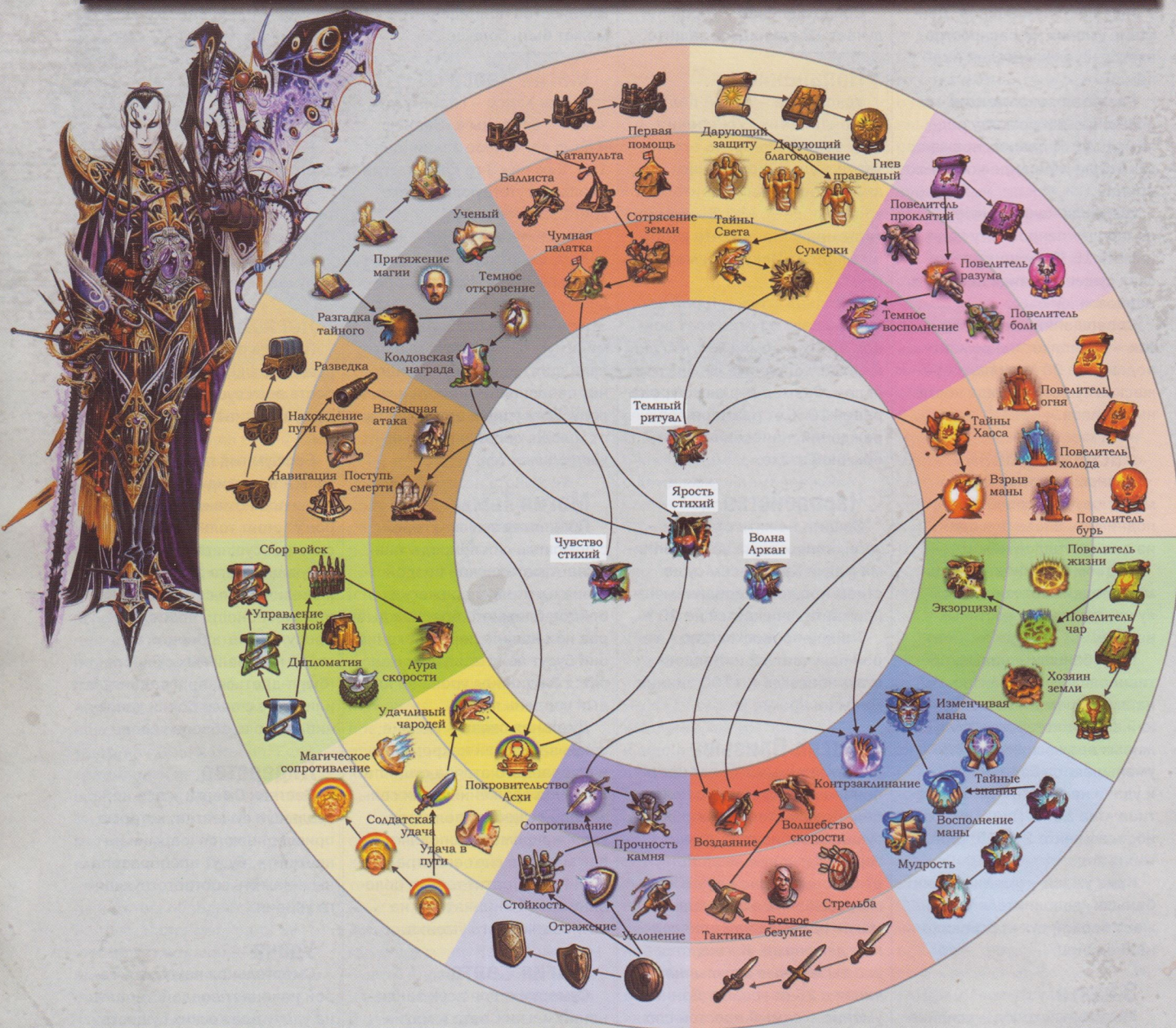
Вестник Смерти – все нейтральные существа, которые присоединяются к армии некроманта, будут преобразованы в нежить соответствующего уровня.

Удача

Смертельная неудача – герой начинает воздействовать на удачу вражеских существ. Удача всех воинов противника уменьшается на 1 единицу.



ЧЕРНОКНИЖНИК



Расовые навыки: Неодолимая магия, цепь элементов

Основы неодолимой магии – навык, частично позволяющий преодолевать магическую защиту (и сопротивление магии); дает возможность герою с помощью заклинаний наносить защищенному существу на 20 % больше урона. Также повышает на 5 % урон от умения «Цепь элементов».

Сильная неодолимая магия – навык, частично позволяющий преодолевать магическую защиту (и сопротивление магии); дает возможность герою с помощью заклинаний наносить защищенному существу на 40 % больше урона. Также повышает на 10 % урон от умения «Цепь элементов».

Искусная неодолимая магия – навык, частично позволяющий преодолевать магическую защиту (и сопротивление магии); дает возможность герою с помощью заклинаний

наносить защищенному существу на 50 % больше урона. Также повышает на 15 % урон от умения «Цепь элементов».

Абсолютная неодолимая магия – навык, частично позволяющий преодолевать магическую защиту (и сопротивление магии); дает возможность герою с помощью заклинаний

наносить защищенному существу на 75 % больше урона. Также повышает на 25 % урон от умения «Цепь элементов».

Расовые умения

Волна Аркан – чернокнижник получает возможность применять усиленные версии атакующих заклинаний. Такие заклинания наносят на 50 % больше урона, но расходуют вдвое больше маны.



Темный ритуал – особое умение, применимое только во время путешествий. Герой проводит весь день, совершая ритуал, тем самым восполняя свой запас маны. Может проводиться только с начала дня, при полном запасе очков движения.

Чувство стихий – позволяет чернокнижнику видеть стихии, из которых состоит существо или вражеское заклинание магии Хаоса.

Ярость стихий – умение «Цепь элементов» наносит двойной урон.

Защита

Сопротивление – герой получает +2 единицы к защите.

Прочность камня – герой получает заклинание «Каменная кожа» и способность творить его, не используя ману. Заклинание «Каменная кожа» накладывается как «развитое», то есть дает +9 защиты при условии, что герой не владеет Искусной магией Света.

Нападение

Воздаяние – чем выше боевой дух существ под командованием героя, тем больший урон они нанесут врагу. Урон увеличивается на 5 % за каждую единицу положительной морали (отрицательная мораль на урон не влияет). При максимальном значении морали (+5) урон увеличится на 25 %.

Ускорение – герой получает заклинание «Ускорение» и спо-

собность творить его, не тратя маны. «Ускорение» накладывается на развитом уровне и дает +30 % инициативы при условии, что герой не владеет Искусной магией Света.

Чародейство

Изменячивая мана – благодаря этому навыку количество маны, используемой в заклинаниях, случайным образом уменьшается. Снижение может составлять до 50 % и определяется уже во время сотворения заклинания. Вероятность того, что на заклинание будет затрачено меньше маны, равна 50 %.

Антизаклинание – особое боевое умение, позволяющее нейтрализовать любые последствия следующего заклинания противника, но маны затрачивается в два раза больше, чем противнику требуется для этого заклинания.

Магия Призыва

Экзорцизм – все заклинания магии Хаоса, сотворенные героем, наносят призванным существам двойной урон.

Магия Хаоса

Тайны Хаоса – герой получает +2 единицы к «Знанию» и одно случайное заклинание 1-го, 2-го или 3-го круга магии Хаоса, отсутствующее в его книге заклинаний.

Взрыв маны – при сотворении колдунами противника заклинаний им наносится урон

Огнем. Размер наносимого урона равен 10*уровень героя.

Магия Тьмы

Восполнение Тьмы – если заклинание не подействовало на отряд существ противника благодаря их сопротивлению магии, герою возвращается вся потраченная на заклинание мана, к тому же его следующий ход наступает раньше.

Магия Света

Сумерки – для всех заклинаний магии Света и магии Тьмы «Колдовство» героя увеличивается на 3 единицы.

Таинства Света – колдуны, состоящие в армии героя, тратят только половину маны, которая требуется на создание заклинаний.

Управление Машинами

Чумная палатка – палатка первой помощи получает способность наносить урон живым вражеским существам. Размер урона равен количеству единиц здоровья, которые восстанавливает палатка первой помощи.

Сотрясение земли – герой получает заклинание «Землетрясение», которое не только разрушает стены, но и ранит и оглушает всех существ, находящихся за крепостной стеной.

Образование

Темное откровение – герой получает еще один уровень.

Колдовская награда – герой получает +2 единицы к «Колдовству» и 1000 золотых.

Логистика

Внезапная атака – герой получает заклинание «Телепорт» с эффектом ускорения: следующий ход перенесенного этим заклинанием существа наступает быстрее. Телепортация за крепостные стены возможна при условии, что герой владеет Искусной магией Света.

Поступь смерти – во время осады вражеского замка скорость всех существ в армии героя увеличивается на 4 единицы.

Лидерство

Аура скорости – скорость всех существ армии героя во время боя увеличивается на +1 единицу.

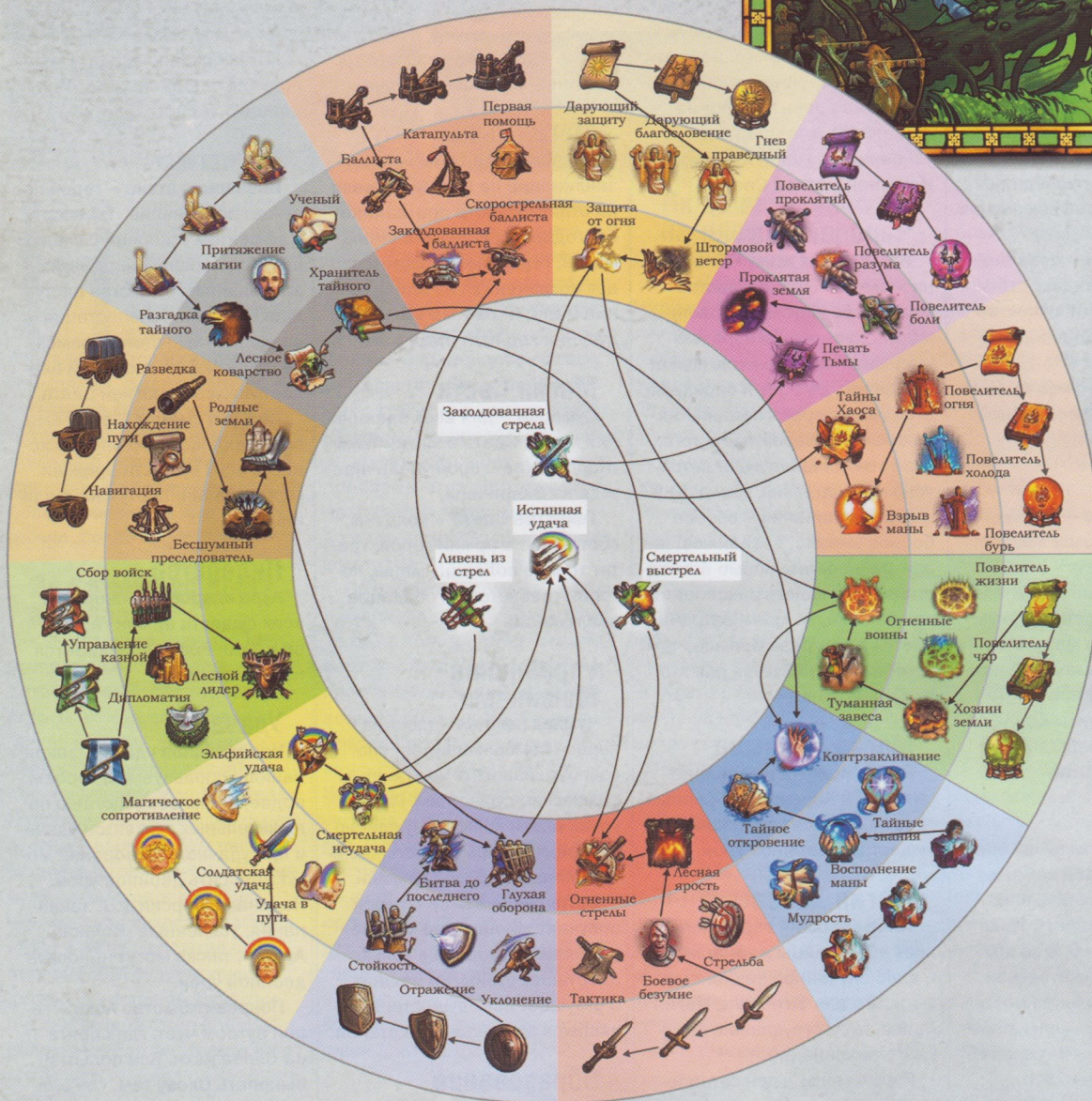
Удача

Чародейская удача – заклинания, используемые героем, подвержены воздействию положительных эффектов удачи и при удачном сотворении могут наносить двойной урон. Начиная с версии 1.3, заклинания, усиленные «Волной Аркан», также могут наносить двойной урон.

Покровительство Асхи – герой нутром чувствует, где спрятана Слеза Асхи. Все попытки выкопать Слезу там, где она примерно находится, обычно заканчиваются успехом.



РЕЙНДЖЕР



Расовые навыки: Мститель

Мститель (новичок) – уникальный навык рейнджера. Позволяет герою выбрать одного заклятого врага в Гильдии Мстителей, которую можно построить в городе Лесного Союза. Все войска рейнджера с 40-процентной вероятностью будут наносить двойной урон

своим заклятым врагам. Чтобы сделать существо заклятым врагом, герою нужно убить два базовых недельных прироста таких существ.

Обученный мститель – позволяет герою выбрать двух заклятых врагов в Гильдии Мстителей. Все войска рейнджера с 40-процентной вероятностью будут наносить двой-

ной урон своим заклятым врагам.

Искусный мститель – позволяет герою выбрать трех заклятых врагов в Гильдии Мстителей. Все войска рейнджера с 40-процентной вероятностью будут наносить двойной урон своим заклятым врагам.

Безжалостный мститель – позволяет герою выбрать че-

тырех заклятых врагов в Гильдии Мстителей. Все войска рейнджера с 40-процентной вероятностью будут наносить двойной урон своим заклятым врагам.

Расовые Умения

Закладованная стрела – позволяет рейнджеру зачаровать свои стрелы. После вы-

стрела рейнджера («Ливень из стрел» или «Смертельный выстрел» героя) цель не только получает урон от попадания стрелы, но и попадает под воздействие заклинания, которым последняя зачарована. На эти заклинания расходуются мана героя. Действие умения продлится до конца боя или пока у рейнджера не закончится мана. Герой тратит только половину своего хода на использование этого умения.

Ливень из стрел – позволяет рейнджеру одновременно атаковать всех вражеских существ, которые присутствуют в его списке заклятых врагов. При расчете урона уровень героя считается большим на 3.

Смертельный выстрел – усиливает урон существам от прямых атак рейнджера: при расчете урона уровень увеличивается на 3. Если существо присутствует в списке заклятых врагов рейнджера, то урон удваивается, после чего всегда умирает минимум одно существо.

Истинная удача – существам в армии героя всегда везет при атаке.

Защита

Битва до последнего – войска под командованием героя одарены изумительной выносливостью. Если вражеские существа атакуют отряд и убивают всех воинов, последний из отряда остается в живых с 1 единицей жизни. Навык действует на все отряды в армии героя, но лишь при условии, если перед последней атакой в отряде было не менее двух существ.

Глухая оборона – при использовании приказа «Оборона» у войск под командованием

героя увеличивается защита на 60 %.

Нападение

Лесная ярость – все существа Лесного Союза в армии рейнджера получают +1 единицу к максимальному урону.

Огненные стрелы – баллиста под командованием героя игнорирует защиту противника и наносит дополнительный огненный урон. Размер дополнительного урона огнем равен 50 единицам, причем выстрелы баллисты полностью игнорируют защиту цели.

Чародейство

Тайное откровение – герой получает +2 единицы к «Колдовству» навсегда и новое заклинание в свою магическую книгу.

Антизаклинание – особое боевое умение, позволяющее нейтрализовать любые последствия следующего заклинания противника, но маны затрачивается в два раза больше, чем противнику требуется для этого заклинания.

Магия Призыва

Туманная завеса – герой вызывает к силам природы, чтобы они помогли ему справиться со стрелками. У всех вражеских стрелков инициатива и наносимый урон снижаются на 10 %.

Воины огня – герой получает заклинание «Призыв элементов». Независимо от обстоятельств это заклинание вызывает огненных элементов, которых будет на 40 % больше, чем обычно.

Магия Хаоса

Тайны Хаоса – герой получает +2 единицы к «Знанию» и одно случайное заклинание

1-го, 2-го или 3-го круга магии Хаоса, отсутствующее в его книге заклинаний.

Взрыв маны – при сотворении колдунами противника заклинаний, им наносится урон Огнем. Размер наносимого огненного урона равен 10*уровень героя.

Магия Тьмы

Проклятая земля – герой с помощью сил природы оказывает магическое воздействие на отряды вражеских бойцов ближнего боя. Каждый раз при начале передвижения они будут получать урон. Наносятся 3 единицы урона за каждый уровень героя.

Печать Тьмы – вражеский герой вынужден тратить в два раза больше маны, чтобы использовать в бою заклинания магии Тьмы.

Магия Света

Штормовой ветер – рейнджер взывает к силам природы, и они откликаются на зов, уменьшая инициативу и скорость летающих существ противника на 1 единицу.

Защита от огня – существа под управлением героя получают только 50 % урона от огненных атак и невосприимчивы к действию умения «Повелитель огня».

Управление Машинами

Скорострельная баллиста – баллиста получает еще один дополнительный выстрел и делает три последовательных выстрела.

Заколдованная баллиста – умение рейнджера «Заколдованная стрела» теперь будет влиять на баллисту. Все снаряды баллисты будут нести заклинания рейнджера и использовать его ману.

Образование

Лесное коварство – шанс нанести критический удар, используя навык «Мститель», увеличивается на +10 %.

Хранитель тайного – герой получает +2 единицы к «Колдовству».

Логистика

Бесшумный преследователь – враг видит, что все отряды под командованием героя состоят только из самых сильных существ, присутствующих в его армии, причем их количество скрыто. Также эта способность позволяет предугадывать боевой настрой нейтральных существ (будут драться, присоединятся или бегут с поля боя) и увеличивает поле обзора героя.

Родные земли – все существа в армии героя получают +1 единицу к скорости передвижения, если сражение происходит на равнине или в замках Ордена Порядка или Лесного Союза.

Лидерство

Лесной генерал – добавляет +2 единицы к нападению рейнджера. После получения этого умения к армии рейнджера присоединяется отряд танцующих со смертью. Численность этого отряда зависит от количества недель, прошедших с начала игры. Количество присоединяющихся танцующих со смертью не может быть больше 50.

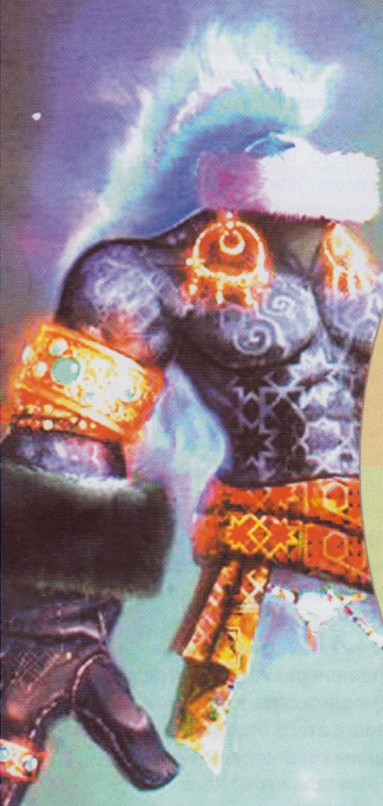
Удача

Эльфийская удача – бонус к урону от удачных дистанционных атак увеличивается до 125 %.

Смертельная неудача – герой начинает воздействовать на удачу вражеских существ. Удача всех воинов противника уменьшается на 1 единицу.



МАГ



Расовые навыки: Мастер артефактов

Ученик мастера артефактов – позволяет герою создавать мини-артефакты первого уровня.

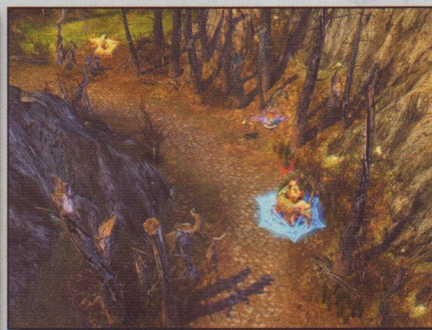


Мастер артефактов – позволяет герою создавать мини-артефакты второго уровня.

Искусный мастер артефактов – позволяет герою созда-

вать мини-артефакты третьего уровня.

Величайший мастер артефактов – снижает стоимость создания мини-артефакта на половину.



Расовые умения

Вошебное зеркало – каждое заклинание противника, наносящее урон или накладывающее проклятие, имеет шанс отразиться на произ-

вольную цель, в том числе на существ из армии врага. Вероятность отразить заклинание равна $10\% + \text{уровень героя} \cdot 2\%$. Новая цель может сопротивляться действию заклинания, но не может повторно отразить его. Отражаются только заклинания, целью которых является один отряд.

Знак волшебника – маг связывает себя с целью с помощью «Знака волшебника» до конца сражения, благодаря чему любые последующие заклинания, направленные против жертвы, бьют по ней с удвоенной силой и требуют столько маны, сколько нужно для удвоения эффекта. Более того, каждое заклинание, направленное против другого существа, также воздействует и на цель, отмеченную «Знаком волшебника». Если маны не хватает, усиления заклинания не происходит. Герой тратит только половину своего хода на использование этого умения.

Поглощение артефакта – позволяет герою поглощать в бою мини-артефакты, надевые на существ, тем самым восполняя запас маны.

Колдовское всеведение – маг получает возможность использовать все доступные в игре заклинания с наивысшей эффективностью.

Защита

Сопротивление – герой получает +2 единицы к защите.

Прочность камня – герой получает заклинание «Каменная кожа» и способность творить его, не используя ману. Заклинание «Каменная кожа» накладывается как «развитое», то есть дает +9 защиты при условии, что герой не владеет Искусной магией Света.

Нападение

Холодная сталь – существа в армии героя наносят дополнительный урон льдом. Размер ледяного урона равен 10% от размера повреждений, нанесенных при обычной атаке.

Огненные стрелы – баллиста под командованием героя игнорирует защиту противника и наносит дополнительный огненный урон. Размер дополнительного урона огнем равен 50 единицам, причем выстрелы баллисты полностью игнорируют защиту цели.

Чародейство

Изменчивая мана – количество маны, используемой в заклинаниях, случайным образом уменьшается. Снижение может составлять до 50% и определяется уже во время сотворения заклятия. Вероятность того, что на заклинание будет затрачено меньше маны, равна 50% .

Антизаклинание – особое боевое умение, позволяющее нейтрализовать любые последствия следующего заклинания противника, но маны затрачивается в два раза больше, чем противнику требуется для этого заклинания.

Магия Призыва

Воины огня – герой получает заклинание «Призыв элементарей». Независимо от обстоятельств это заклинание вызовет огненных элементарей, которых будет на 40% больше, чем обычно.

Туманная завеса – герой вызывает к силам природы, чтобы они помогли ему справиться со стрелками. У всех вражеских стрелков инициатива и наносимый урон снижаются на 10% .

Магия Хаоса

Истощение магии – урон, наносимый вражескими заклинаниями, снижается на 20% .

Огненная ярость – войска под командованием героя наносят вражеским существам дополнительный урон стихией Огня, равный 10% от урона, нанесенного при обычной атаке.

Магия Тьмы

Печать Тьмы – вражеский герой вынужден тратить в два раза больше маны, чтобы использовать в бою заклинания магии Тьмы.

Восполнение Тьмы – если заклинание не подействовало на отряд существ противника благодаря их сопротивлению магии, герою возвращается вся потраченная на заклинание мана, к тому же его следующий ход наступает раньше.

Магия Света

Печать Света – вражеский герой вынужден тратить в два раза больше маны, чтобы использовать в бою заклинания магии Света.

Таинства Света – колдуны, состоящие в армии героя, тратят только половину маны, которая требуется на создание заклинаний.

Управление Машинами

Власть над машинами – в начале боя одна из вражеских боевых машин, исключая катапульту, переходит под командованием героя. При этом количество единиц ее здоровья остается неизменным, а прочие характеристики изменяются в соответствии с характеристиками героя.

Сотрясение земли – герой получает заклинание «Земле-

трясение», которое не только разрушает стены, но и ранит и оглушает всех существ, находящихся за крепостной стеной.

Образование

Премированный выпускник – герой получает +2 единицы к «Знанию» и +1000 единиц опыта.

Колдовская награда – герой получает 2 единицы к «Колдовству» и 1000 золотых.

Логистика

Марш големов – скорость и инициатива големов под командованием героя увеличивается на +2 единицы.

Внезапная атака – герой получает заклинание «Телепорт» с эффектом ускорения: следующий ход перенесенного этим заклинанием существа наступает быстрее. Телепортация за крепостные стены возможна при условии, что герой владеет Искусной магией Света.

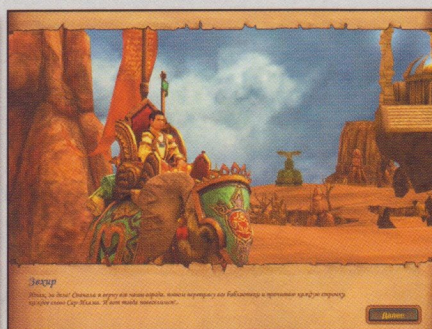
Лидерство

Преданность машин – на боевые машины и големов в армии героя начинают влиять эффекты боевого духа. Негативные значения боевого духа игнорируются.

Удача

Покровительство Асхи – герой утром чувствует, где спрятана Слеза Асхи. Все попытки выкопать Слезу там, где она примерно находится, обычно заканчиваются успехом.

Трофеи – после каждого успешного сражения герой получает трофеи: немного золота и ресурсов. В основе расчета количества получаемых ресурсов – суммарная стоимость уничтоженных монстров.



ГОММ



Скорострельная
бита

Готовность

Метательство

Острый ум

Руки
армии

Руки
царя

Руки
отца

Гибкая
улыбка

Атака
сзади

Терпение

Они
учились

Образование
судя

Смелость
наши
руки

Смелость
наши
руки

Смелость
наши
руки

Величие
Света

Руки
машин





Расовые навыки: рунная магия

Основы знания рун – позволяет накладывать руны первого и второго кругов на существ расы гномов, временно наделяя их новыми способностями или изменяя их характеристики.

Развитое знание рун – позволяет накладывать руны третьего и четвертого кругов на существ расы гномов, временно наделяя их новыми способностями или изменяя их характеристики.

Совершенное знание рун – позволяет накладывать руны пятого круга на существ расы гномов, временно наделяя их новыми способностями или изменяя их характеристики.

Абсолютное знание рун – позволяет герою накладывать руны без затрат дерева и руды.

Расовые умения

Завершенная руна – существует 50-процентная вероятность, что на активацию руны не будут затрачены ресурсы.

Величайшая руна – в сражении позволяет использовать руну второй раз, но затрачивая на это в три раза больше ресурсов.

Обновленная руна – позволяет восстановить руну на указанном подразделении. В случае наложения нескольких рун одна из них будет восстановлена случайным образом.

Абсолютная защита – все обычные атаки вражеской армии будут считаться неудачными, удачные – нормальными. Если у противника есть умение «Постоянная удача», эффекты умений погашают друг друга.

Защита

Защитный хирд – войска гномов получают бонусы к защите, если отряды расположены вплотную друг к другу.

Готовность – во время обороны войска гномов контратакуют противника до его обычной атаки; если атакующее существо обладает умением «бесконечный отпор» – оно будет контратаковать гномов дважды: до и после нападения.

Нападение

Атакующий хирд – войска гномов получают бонусы к нападению, если на поле боя расположены вплотную друг к другу.

Воздаяние – чем выше боевой дух существ под командованием героя, тем больший урон они нанесут врагу.

Чародейство

Отвлечение – после сотворения заклинания вражеским героем время его хода наступает на 20 % позже обычного.

Магия Призыва

Экзорцизм – все заклинания магии Хаоса, сотворен-

ные героем, наносят призванным существам двойной урон.

Рунный щит – герой получает заклинание «Небесный щит»; при сотворении этого заклинания его колдовство увеличивается на 4 единицы.

Магия Хаоса

Пирокинез – действие заклинаний Хаоса усиливается; отряды, подвергшиеся их воздействию, в течение трех ходов будут получать урон в размере 1/3 от первоначального.

Взрыв маны – при сотворении колдунами противника заклинаний им наносится урон огнем.

Магия Тьмы

Слабость Тьмы – при сотворении заклинаний Тьмы колдовство противника уменьшается в два раза.

Магия Света

Вечный свет – наложенные героем заклинания света снять невозможно.

Управление Машинами

Рунные машины – инициатива всех боевых машин в армии героя увеличивается на 3 единицы.

Скорострельная баллиста – баллиста получает еще один дополнительный выстрел

и делает три последовательных выстрела.

Образование

Рунный откат – при использовании рун герой восстанавливает часть маны.

Менторство – все низкоразрядные дружественные герои при встрече с ментором бесплатно получают опыт, равный 25 % опыта ментора.

Логистика

Острый ум – в начале сражения ход героя наступает на 25 % быстрее.

Мародерство – очки движения не тратятся на сбор ресурсов и посещение строений.

Лидерство

Рунная гармония – в случае использования любой из рун боевой дух выбранного отряда на протяжении следующего хода возрастет на 2 единицы.

Сопереживание – каждый раз, когда в армии героя срабатывают эффекты положительного боевого духа, ход героя наступает на 10 % быстрее, в случае негативного боевого духа – задерживается на 10 %.

Удача

Гномья удача – удваивает шансы на отражение вражеского заклинания у всех существ в армии героя.



Испортить себе ощущение от игры в пятых «Героев»!



Общеизвестно, что, используя читы, вы портите себе ощущения от игрового процесса или подменяете их другими замечательными чувствами – чувством отмщения за погибшего персонажа, за взятие противником вашего города и вообще, потому что ИИ играет лучше. Если вы готовы пойти на это, то добро пожаловать в логово читеров!

В папке, куда вы установили игру, в каталоге Profiles ищем файл *autoexec.cfg*. Открываем его программой Notepad (виндовский «Блокнот» – всегда под рукой!) и в любом его месте приписываем строчку

```
setvar dev_console_password = schwing-des-todes
```

Сохраняемся, выходим и – банзай! Теоретически вы уже ввели пароль для открытия консоли, и она должна открываться кнопкой «тильда» ([~], под кнопкой Esc). Но если этого не произошло, то идем далее.

Аналогично открываем файл *input.cfg* и аналогично вписываем в любом месте строчку

```
bind show_console ''
```

Вот теперь консоль откроется наверняка! Но еще, воз-



можно, придется активировать читы. Для этого заходим в игру, создаем игру (обязательно в игровом экране!), открываем «тильдой» консоль и вводим следующую команду:

```
enable_cheats
```

Все. Теперь стопудово должно работать. Да, работают читы далеко не во всех версиях. Так что если что – мы не виноваты!

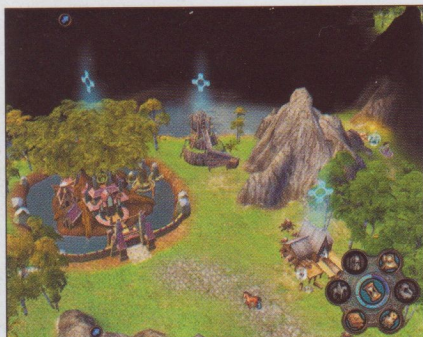
- *enable_cheats* – если читы снова не включаются – активировать их на данной карте
- *cheats 1* – на случай, если читы постоянно не работают, эта команда позволит их использовать на всех сингловых картах

- *advmap* – запустить карту
- *show_adventure_cell 1* – показывает координаты под курсором (удобно, чтобы потом сообщать друзьям и знакомым, где конкретно вы что-то нашли, не рассказывая в лицах: «Там, это, дерево такое зеленое!»).
- *disable_map_decor 1* – выключает отображение всех объектов на карте
- *show_ai_fog 1* – когда враг ходит, вы видите его «туман войны»
- *ignore_scenario_line 1* – открывает все миссии в сценарии
- *adventure_teleport* – переносит героя в точку, куда указывает курсор. Если собираетесь пользоваться этой опцией, рекомендуем забиндить это действие за какой-то кнопкой. К примеру, прописав в знакомом файле *input.cfg* следующую строчку

```
bind adventure_teleport 'CTRL' + 'SHIFT' + 'T'
```

После этого достаточно навести курсор на нужную точку и нажать «Ctrl+Shift+T».

- *adventure_remove_object* – удаляет объект под знаком курсора. Занятный эффект!
- *fog_of_war* – этой командой при включенном «тумане войны» он отключается, а при отключенном – включается
- *show_hero_mp* – показывает доступное количество шагов героя
- *show_player_money* [номер игрока] – показывает количество ресурсов у игрока
- *add_army* – герою добавляется армия
- *add_money* [кол-во] – добавляются ресурсы
- *clear_money* – обнуляет все ресурсы у героя. Бывает нужно, если вы накрутили их слишком много
- *add_gold* [кол-во] – добавляются деньги, но обнуляются ресурсы. Поэтому сначала накручиваем деньги, а потом – ресурсы.
- *add_exp* [кол-во] – герою добавляется опыт
- *add_skill* – герою добавляется навык
- *add_all_spells* – дает герою возможность использовать все заклинания
- *set_hero_luck_morale* [кол-во] [кол-во] – устанавливает удачу и мораль для героя
- *@Win()* – победить в миссии или на карте
- *@Loose()* – проиграть в миссии или на карте



Призы будут
разыгрываться
ежемесячно
до конца 2006 года

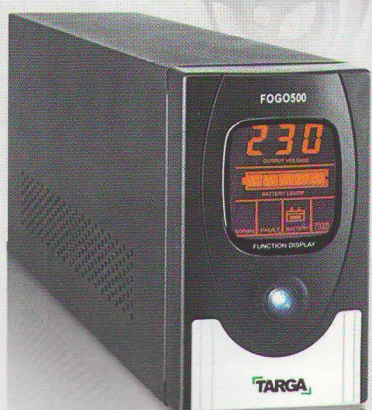
UKRAINE

PC WORLD

1. Оформите годовую подписку на 2007 г. на журнал PC World до конца 2006 г.
2. Отправьте по почте в адрес редакции (Киев, 04170, ул. Половецкая, 3/42) или по факсу 495-1400 (01) копию платежного свидетельства
3. Получите приз!



Приз
для первых
20
подписчиков -
акустика
TARGA
Corda R3 2.1



5 UPS TARGA
Fogo 500

В РАМКАХ АКЦИИ

ТАКЖЕ РАЗЫГРЫВАЮТСЯ

**20**

фильтров
TARGA Classic 3.0 m

Призы предоставлены

TARGA

www.targa.ua

Подписной индекс

01728 (с CD)



просто
Magic...

Монітори Samsung. Побачити незвичайне в звичайному

Лише уяви...

В кожній миті – безліч кольорів

На екрані 19-дюймового монітора **Samsung 931C** вперше можна достовірно побачити всю кольорову гаму навколишнього світу. Революційна функція **Color Innovation** відтворює до 97% кольорового простору (за стандартом та таблицею кольору CIE 1976), на відміну від 82% у звичайного монітора. Особливо це помітно у відтворенні передачі зеленого та червоного: кожен відтінок передається з вражаючою точністю – навіть прозоро-зелений смарагд чи пелюстка чорної троянди.

Новий монітор **Samsung 931C** завдяки неперевершеному коефіцієнту динамічного контрасту (**2000:1**) та рекордній швидкості реакції (**лише 2 мс**) здатен найповніше відтворити кожну мить та підкреслити її неповторність.

COLOR INNOVATION

2000:1

2ms



SyncMaster 931C

ІТІ (044) 4583434
Фокстрот ІТ (044) 2477037 (опт), 2359172 (роздр)
Алгірі (0482) 301450, 301451

ДатаЛюкс (044) 2496303
Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном
Інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)
www.samsung.ua

SAMSUNG