



ЗОЛОТАЯ ОРДА

руководство пользователя



Оглавление

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ.....	4
ОБ ИГРЕ.....	5
§ 1 Управление.....	5
Управление камерой.....	5
Команды юнитов.....	5
Горячие клавиши.....	6
§ 2 Игровой интерфейс.....	7
Основные панели команд.....	8
§ 3 Основы игры.....	9
Добыча ресурсов.....	9
Строительство зданий.....	9
Экипировка юнитов.....	10
Сбор и производство оружия.....	12
Захват объектов.....	13
§ 4 Ролевая система.....	14
Параметры юнитов.....	14
Нанесение урона.....	14
Передвижение.....	15
Взаимодействие объектов.....	15
Прокачка юнитов.....	16
§ 5 Боевая система.....	17
Формации армии.....	17
Поведение юнитов.....	17
Процесс боя.....	18
Окружение.....	18
ОПИСАНИЕ РАС.....	21
§ 1 Монголы.....	21
Постройки.....	21
Юниты.....	24
Герои.....	26
Оружие.....	30
Специальные возможности юнитов.....	32
§ 2 Крестоносцы.....	36
Постройки.....	36
Юниты.....	39
Герои.....	41
Оружие.....	45
Специальные возможности юнитов.....	47
§ 3 Русичи.....	51
Постройки.....	51
Юниты.....	55
Герои.....	57
Оружие.....	61
Специальные возможности юнитов.....	63
§ 4 Нейтралы.....	67
Нейтральные постройки.....	67
Нейтральные юниты.....	68
Специальные возможности нейтралов.....	68



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Некоторые люди подвержены эпилептическим приступам, и мерцающий свет большой интенсивности или частая смена контрастных цветов могут вызвать у них мышечные судороги и потерю сознания. Яркий, красочный мультфильм с частой сменой кадров или видео игра могут, к сожалению спровоцировать приступ. Даже если у вас нет установленного врачом диагноза эпилепсии или никогда не было эпилептических приступов, вы не застрахованы от такой острой реакции на мигающий экран. Если вы или кто-либо из вашей семьи страдали симптомами, сходными с эпилептическими, то перед игрой обязательно проконсультируйтесь с врачом. Если во время игры у вас появляются такие симптомы, как головокружение, затуманенность зрения, тик, дезориентация, непроизвольные движения или конвульсии, следует НЕМЕДЛЕННО прекратить игру и обратиться к врачу.

Меры предосторожности:

Не садитесь слишком близко к экрану.

Не играйте, если чувствуете усталость или хотите спать.

Играйте в хорошо освещенном помещении.

Через каждый час игры делайте перерыв по крайней мере 10 – 15 минут.



ОБ ИГРЕ

§ 1 Управление

● Управление камерой

Для того, чтобы переместить фокус камеры можно:

1. Подвести курсор мыши к той стороне, куда нужно переместить камеру, и она начнет передвигаться в нужную сторону.
2. Можно передвигать фокус камеры с помощью кнопок клавиатуры (стрелочки вправо, влево, вверх, вниз).
3. Можно выбрать место, куда нужно перевести фокус камеры на мини карте и кликнуть левой кнопкой мыши.
4. Зажать колесико прокрутки мыши и потянуть мышь в сторону, противоположную желаемому перемещению фокуса камеры.

Для того, чтобы повернуть камеру вокруг своей оси, нужно зажать одновременно Ctrl и колесико прокрутки мыши и передвигать мышь влево (вращение против часовой стрелки) или вправо (вращение по часовой стрелке).

Для того, чтобы приблизить камеру, нужно прокрутить колесико прокрутки мыши от себя. Чтобы отдалить камеру, нужно прокрутить колесико прокрутки мыши на себя.

● Команды юнитов

Команды юнитам можно отдавать двумя способами: прямым и через интерфейс отдачи команд.

Прямой способ подразумевает то, что игра сама подберет оптимальное взаимодействие объектов. Например, если вы выберете своего воина и наведете курсор на воина противника, он покраснеет, и, если вы нажмете правую кнопку мыши, то ваш воин побежит атаковать. Если вы кликните просто на земле, то воин побежит в указанную точку. Тоже самое и с рабочими (рубить лес, работать в здании, чинить). Но иногда вы хотите отдать команду, отличную от стандартной. Например, рабочий не захочет работать в здании, если оно повреждено (по умолчанию доступным действием будет починка). Для того, чтобы отдать конкретную команду, нужно выбрать юнита и в панели команд выбрать нужную команду, а потом - цель команды.

Для того, чтобы группа юнитов выстроилась в строй так, как вам надо, нужно выбрать группу, зажать правую кнопку мыши и передвинуть мышь. Появится отображение расположения юнитов. Когда будет подобрано нужное расположение, нужно отпустить правую кнопку мыши.



- **Горячие клавиши**

Интерфейс

Insert – вращение камеры против часовой стрелки;

Page Up – вращение камеры по часовой стрелке;

Home – приближает камеру;

End – отдаляет камеру;

Alt - подсветка. Показывает индикаторы здоровья у юнитов и строений, ауры героев и зданий, а также металлические шахты и лежащее на земле оружие;

O..9 – горячие клавиши групп юнитов (можно объединить выделенных юнитов в группу, нажав Ctrl+ цифру от 0 до 9, при нажатии которой группа будет выделяться автоматически);

F10 – окно целей и заданий;

F11 – окно альянсов;

F12 – окно истории сообщений;

F1 – подать сигнал союзникам (в многопользовательской игре; нажать F1 и кликнуть либо на миникарте, либо в игровом поле);

Enter – послать сообщение игрокам (в многопользовательской игре);

Esc – главное меню игры;

Shift – добавление к выделенным юнитам (Shift+ цифра от 0 до 9 - добавление в существующую группу).

Команды юнитов

A – атака;

M – движение;

P – патрулирование;

C – открыть редактор юнитов;

F – сменить формацию;

T – сменить поведение;

S – стоп;

E – посадить всех/разгруппировать (только для комплексных юнитов).

Специальные команды рабочих

R – чинить;

W – работать;

V – строить экономические здания;

B – строить военное здание;

N – строить специальное здание.

Специальные команды зданий

R – установить точку сбора;

K – разрушить здание;



§ 2 Игровой интерфейс

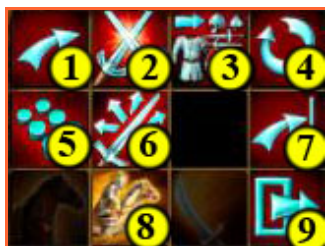


1. Превью выделенного юнита.
2. Миникарта.
3. Игровое поле.
4. Панель команд.
5. Список модификаторов, наложенных на выделенного юнита.
6. Имя выделенного объекта.
7. Уровень выделенного юнита и индикатор, показывающий сколько юнит получил опыта и сколько надо до следующего уровня.
8. Иконка оружия выделенного юнита.
9. Иконка брони выделенного юнита.
10. Доступное количество юнитов и максимальная популяция.
11. Количество произведенных игроком юнитов.
12. Количество оружия игрока, доступное для экипировки.
13. Добытый металл.
14. Добытая древесина.
15. Индикатор направления ветра, а также прогноза ветра.
16. Прогноз осадков (снег/дождь).
17. История сообщений.
18. Окно союзов.
19. Цели и задачи миссии.
20. Главное меню.
21. Послать сигнал союзникам (в многопользовательской игре; нажать F1 и кликнуть либо на миникарте, либо в игровом поле).
22. Послать сообщение.
23. Скрыть/показать интерфейс.
24. Поменять цветовое отображение войск и зданий на миникарте (1. По цвету игрока. 2. Союзники – зеленые, враги – красные).
25. Показать/скрыть ландшафт на миникарте.
26. Включить/выключить вращение миникарты.
27. Активная пауза (в одиночной игре).
28. Повернуть камеру на север.
29. Максимальное и текущее здоровье выделенного юнита.
30. Свободные рабочие (при клике по иконке выделяется свободный рабочий и камера переносится к нему).
31. Доступные для управления герои (при клике по иконке герой выделяется, и камера переносится к нему).



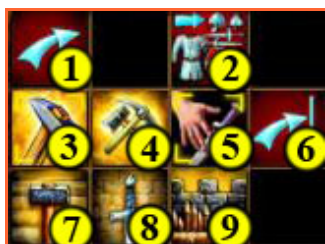
● Основные панели команд

Панель команд воина



1. Двигаться.
2. Атаковать.
3. Экипировать (переворужить) - *Экипировка юнитов (9стр.)*.
4. Патрулировать.
5. Изменить формацию - *Формации армии (16стр)*.
6. Изменить поведение - *Поведение юнитов (16стр)*.
7. Прекратить (действие, движение).
8. Специальные возможности воина (появляются с повышением уровня. Некоторые способности срабатывают лишь после клика по иконке - юнит использует такую возможность по желанию игрока).
9. Слезть с лошади (выйти из техники, здания).

Панель команд рабочего



1. Двигаться.
2. Экипировать «на лету» (только у монгольских рабочих – Адуучей и ополченцев).
3. Чинить.
4. Работать в здании.
5. Собирать оружие - *Сбор и производство оружия (11стр)*.
6. Прекратить (действие, движение).
7. Строить экономические здания - *Строительство зданий (8стр)*.
8. Строить военные здания - *Строительство зданий (8стр)*.
9. Строить специальные постройки - *Строительство зданий (8стр)*.



§ 3 Основы игры

- **Добыча ресурсов**

Основными ресурсами в игре являются: популяция, металл, древесина, лошади.

Популяцию предоставляют деревни и главные здания. Максимальное количество популяции ограничивается вместимостью всех принадлежащих игроку деревень и вместимостью главного здания. Каждая деревня прибавляет определенное число юнитов к популяции. Юниты накапливаются постепенно, поэтому сразу доступными не будут. Из накопленного юнита можно сделать рабочего, воина или специального юнита. После смерти юнита, он снова накопится через некоторое время.

Металл добывается в руднике. Чтобы добывать металл, к руднику необходимо пристроить шахту и посадить в шахту рабочих, которые и будут добывать металл. Каждый рудник имеет максимальное количество металла в нем. Чтобы добыть весь металл из рудника игроку придется построить специальные пристройки или произвести модернизацию рудника. Первоначально шахта может добыть только треть металла в руднике, каждое улучшение шахты увеличивает максимальную возможную выработку рудника на треть. Через некоторое время после полной выработки в руднике появится 500 единиц металла, и этим рудником можно будет снова пользоваться.

Древесина. Для добычи древесины рабочие рубят деревья. Любое дерево на карте можно срубить.

Лошади производятся в конюшнях, они накапливаются так же, как и юниты в деревнях, и их можно забрать оттуда в любой момент. В каждой конюшне можно построить 5 лошадей. Под полоской жизни отображается количество уже построенных и ещё находящихся в конюшне лошадей. Оранжевым цветом отмечены уже построенные лошади, не построенные – зелёным.

- **Строительство зданий**

Все строения делятся на 2 типа: здания и специальные постройки. К зданиям относятся строения, в которых тренируются/нанимаются юниты или герои, производится оружие, добываются ресурсы. К специальным постройкам относятся укрепления, ловушки, стены и техника.

Для того, чтобы построить здание, нужно выбрать рабочего или город (если вы играете за русичей). Выбрать в панели команд строительство (экономические/военные здания), выбрать здание, которое нужно построить. Если вам не будет хватать ресурсов, то соответствующее сообщение появится в нижнем левом углу игрового поля. После выбора здания нужно выбрать место строительства. Для удобства выбора, вместо курсора появится превью здания. Если превью здания красное, то строить на этом месте нельзя. Иногда для удобства или возможности строительства нужно повернуть здание. Для этого при выборе места строительства можно покрутить скролл мышки. Если крутить от себя, то здание будет вращаться против часовой стрелки, если на себя - то по часовой стрелке. Строительство можно отменить, если рабочему, пока он бежит к месту строительства, дать другую команду. Также можно отменить строительство, когда оно уже начато. Для этого нужно выбрать недостроенное здание и нажать отмену. Разрушить здание может любой юнит, способный атаковать.



При этом, вместо своего текущего оружия он будет использовать горящий факел. Как только у атакованного здания становится меньше 35% жизни, его жизнь начинает постепенно убывать, независимо от того, продолжают ли его атаковать или нет. Здание начинает гореть, если жизни меньше 50%.

Во время горения огонь может перекинуться на соседние здания и деревья (у них начнет убавляться жизнь). Возгорание соседних объектов зависит от наличия ветра соответствующего направления. Расстояние до возгораемого объекта определяется силой ветра. Чем сильнее ветер, тем более удалённые объекты могут загореться.

Укрепления поглощают большую часть рукопашного, дистанционного и огненного урона, поэтому разрушить их обычными юнитами крайне сложно. Но их можно разрушить специальными механизмами, имеющими осадный урон, который не поглощается.

Каждая из рас имеет особенности возведения своих зданий.

Крестоносцы строят здания специальными юнитами – рабочими. Здания могут быть построены в любом месте (кроме шахты по добыче металла). В некоторые здания крестоносцев можно посадить юнитов для обороны.

Монголы строят здания рабочими, но в отличие от крестоносцев, их здания мобильны. Каждое здание может быть собрано в походный режим и перевезено в другое место.

Русичи строят здания только рядом с главным зданием – городом. Их постройка заказывается в нём же. Исключением являются только специальные здания, шахты по добыче металла, окоп и сам город. Их строят рабочие.

- **Экипировка юнитов**

Экипировка юнитов у крестоносцев

У крестоносцев доступны два вида воинов: Рыцарь и Капитульер. Их можно построить в гарнизоне, экипируя любыми видами оружия. Но стоит учесть, что Рыцарь более сильный воин, чем Капитульер, в то время как Капитульер более быстрый. Соответственно дистанционным оружием выгоднее вооружать Капитульеров, а оружием ближнего боя более выносливых рыцарей. После постройки воины не имеют специализации. Воин получает специализацию по достижении им первого уровня, в зависимости от оружия, которым он экипирован.

Экипировка юнитов у монголов

У монголов существует базовый юнит Адууч (Табунщик), которого можно построить в Юртах воителей, экипированного оружием и в главном здании – не вооружённого. Адууча без оружия можно экипировать «на лету», при этом функции строить и работать в зданиях он не потеряет до получения уровня. Разоружив непрокачанного Адууча, его можно вновь послать на добычу ресурсов, строительство и т.д. Построить Адууча в Юртах воителей гораздо быстрее, чем экипировать его «на лету». Адууч с любым оружием не имеет никакой специализации, соответственно и не имеет никаких бонусов к урону. Специализированным воином Адууч становится по достижении 1-го уровня, после этого он теряет все функции рабочего. Специализация зависит от первичного вида оружия, которым был экипирован Адууч. Если первичным оружием Адууча было копье, то он станет Нукером – копейщиком, если меч, то Тюрगेном – мечником, если лук, то Начином – лучником.



Экипировка юнитов у русичей

У русичей доступен один вид воинов – Дружинник, которого можно построить в бараках, экипируя любым видом оружия. Дружинник получает специализацию по достижении им первого уровня, в зависимости от оружия, которым он экипирован. По достижении Дружинником 2-го уровня, он становится Воеводой, специализация при этом не меняется. Воевода по достижении 4-го уровня превращается в Богатыря, специализация при этом не меняется.

Также можно построить в захваченной деревне ополченцев и экипировать их «на лету». Эти юниты доступны в деревнях любой расы. Кроме как вооружить ополченцев, их можно использовать для ремонта зданий и добычи ресурсов. Строить ополченцы могут только ловушки – **Колья**(стр 67).

Создание юнита в конструкторе (на примере рыцарей)



Конструктор юнитов вызывается специальной кнопкой в интерфейсе здания при конструировании или у юнита при экипировке «на лету».



1. Превью юнита.
2. Оружие юнита.
3. Щит юнита.
4. Фильтр оружия ближнего боя (мечи, топоры, дубины).
5. Фильтр оружия средней дальности (копья).
6. Фильтр оружия дальнего боя (луки, арбалеты, метательные копья).
7. Доступное оружие, выведенное по одному из фильтров 4-6.
8. Доступные щиты.
9. Выбор юнита для экипировки (только для крестоносцев и только при конструировании - в здании).
10. Завершение экипировки.
11. Отмена экипировки.
12. Сохранённые экипировки (в следующий раз выделив здание, кликнув по одной из экипировок, вы сразу начнёте производство данного воина).

Для конструирования воина мы должны выделить здание (в данном случае Гарнизон), войти в редактор юнитов, потом выбрать тип юнита (только у крестоносцев) и вооружить его имеющимся оружием, выбрав его из 7 и 8.



После этого завершаем экипировку кликом по 10. Созданная нами экипировка сохранится, и мы сможем строить много юнитов, не экипируя каждого в отдельности.

При экипировке «на лету» надо выделить юнита и также войти в редактор с помощью кнопки в интерфейсе (Горячая клавиша – E), в редакторе дать воину нужное оружие и завершить экипировку. Если выделить несколько юнитов и зайти в редактор юнитов, то оружием экипируются все, на кого его хватит.

● Сбор и производство оружия

Снаряжение можно добыть двумя способами:

1. **Произвести за ресурсы.** Для этого нужно построить кузню и послать туда рабочего. Для производства в кузне игроку придется тратить ресурсы. Каждое оружие требует для производства определенное количество металла и древесины. Для производства более качественного оружия нужно, чтобы в кузне работал опытный кузнец. При производстве оружия рабочий, который работает в кузне, получает опыт. При получении первого уровня он становится кузнецом. На втором уровне кузнец может производить любое оружие и щиты. На третьем уровне кузнец сможет произвести уникальный предмет – знамя. Знамя можно произвести лишь один раз. У каждой из рас есть своё знамя и бонусы, которые оно даёт.

2. **Собрать на поле боя.** После смерти оружие юнита остаётся лежать на поле боя. Это оружие можно собирать для экипировки новых воинов. За такое снаряжение не нужно платить, нужно только выбрать рабочего и собрать им оружие. Знамя, выпавшее из рук убитого знаменосца, также можно подобрать. Попав к воину другой расы, знамя будет иметь бонусы, отличные от бонусов, которые были у предыдущего хозяина.

В ручном режиме игрок должен выбрать рабочего и направить его на лежащее оружие. Рабочий подойдёт, подберет оружие, которое и добавится в инвентарь к игроку. Оружие сразу становится доступным для экипировки новых воинов в «Конструкторе юнитов». В автоматическом режиме рабочий сам будет собирать все оружие в поле видимости. Для включения автоматического режима сбора оружия, в панели команд рабочего нужно кликнуть правой кнопкой мышки на кнопке сбора оружия.

Оружие, находящееся в инвентаре игрока, можно переплавить обратно в металл. Для этого нужно зайти в конструктор юнитов и кликнуть по оружию правой кнопкой мыши. При переплавке часть металла будет утеряна, к игроку вернётся 80% от стоимости оружия.



- **Захват объектов**

В игре есть возможность захватывать объекты, такие как деревни и конюшни. Для захвата нужно подойти к объекту героем, навести на объект курсор (курсор поменяет цвет на желтый), и кликнуть правой кнопкой мыши. Захват строения проводится в 2 этапа.

Первый этап (если объект принадлежит другому игроку) переводит объект в нейтральное состояние (когда он никому игроку не принадлежит). Бывает так, что здание изначально никому не принадлежит, тогда захват начинается со второго этапа.

Второй этап – непосредственный захват объекта под контроль игрока. По завершению второго этапа объект передаётся в пользование захватчика.

Каждый этап захвата отражается прогресс-баром над захватываемым объектом и занимает определенное время. Если этап захвата был прерван, то объект постепенно вернется к состоянию, которое он имел до начала этапа захвата.

Захват деревни

1 этап



2 этап





§ 4 Ролевая система

● Параметры юнитов

Юниты имеют следующие параметры:

1. Очки здоровья юнита.
2. Урон, наносимый юнитом.
3. Броня юнита.
4. Вес юнита.
5. Радиус зрения.
6. Скорость передвижения.
7. Специальные способности.

Данные параметры определяют эффективность юнита как боевой единицы. Такие параметры, как здоровье, броня, урон, растут без вмешательства игрока при получении юнитом уровней.

● Нанесение урона

Урон, наносимый объекту, считается в очках здоровья. Существуют некоторые факторы, влияющие на размер этого урона.

1. **Броня.** Чем больше брони у атакуемого юнита, тем меньше урона он получит. Юнит со щитом имеет больше брони, но щит не защищает юнита целиком. Есть 3 сектора атаки юнита со щитом. Спереди бонусы щита действуют полностью, сбоку – только наполовину, а со спины не действуют совсем. Если щит находится у юнита за спиной, то Бонус щита будет наибольшим при атаке в спину и меньше по бокам. Спереди юнит будет уязвим.
2. **Бонусы атаки.** Некоторые типы оружия имеют бонусы атаки. Например, копья имеют бонус атаки против конных юнитов, стенобитные и метательные механизмы – бонусы против строений. Также есть специальные ауры, увеличивающие величину урона.
3. **Критический удар.** Все юниты имеют вероятность нанести критический удар, увеличивающий урон в два раза и сбивающий шлем противника.

Урон может быть также полностью поглощен. Все щиты дают такую возможность – поглотить урон от дистанционного оружия или оружия ближнего боя.



- **Передвижение**

Передвижение юнитов характеризуются скоростью и ускорением.

Скорость характеризует передвижение юнита.

Некоторые юниты не могут сразу начать двигаться с максимальной скоростью, для ее достижения им требуется некоторое время, которое определяется ускорением.

- **Взаимодействие объектов**

Взаимодействие объектов можно разделить на низкоуровневое и высокоуровневое.

Низкоуровневое взаимодействие — это экипировка юнитов в конструкторе.

Высокоуровневое взаимодействие — это взаимодействие между юнитами: людьми, животными и техникой. В процессе взаимодействия образуются комплексные юниты. Во время атаки комплексного юнита урон распределяется между всеми участниками комплексного юнита.

Воины могут использовать животных для военных целей. На лошадях воины получают дополнительную броню, урон, здоровье, а также увеличение скорости передвижения.

Механизмы не работают без помощи юнитов. В то же время юниты могут использовать механизмы для специальных транспортировок. Юниты, взаимодействующие с механизмами, подразделяются на водителей и пассажиров. Пассажиры не управляют механизмами, а просто пользуются ими для передвижения, при этом пассажирам ничего не мешает атаковать врагов. Водители комплексного юнита не могут никого атаковать напрямую — они ведь управляют механизмом. Зато они могут использовать механизм, например, бамбуковую пушку для атаки.

Если в механизме или на лошади никого нет, то такой юнит является нейтральным. Любой игрок может пользоваться нейтральными механизмами и лошадьми, невзирая на то, кто их произвел. Некоторые механизмы не подчинены этому правилу и принадлежат игроку даже без наличия юнитов внутри (Требушет, Телега Субэдея и т.д.).

Приказы комплексному юниту отдаются так же, как и обычным. Единственное отличие - это команда «высадить всех». А также интерфейс юнита. Если водителей не хватает, то комплексный юнит не будет двигаться. Пассажиры не обязательно должны присутствовать. Исключением является комплексный юнит, состоящий из воина и лошади. Для такого юнита наоборот нет водителей, а есть только пассажир.



Интерфейс комплексного юнита



1. Количество урона комплексного юнита (Если всадник, то его оружие).
2. Количество брони комплексного юнита (Если всадник, то его щит).
3. Водители комплексного юнита (иконка немного меньше остальных; если всадник, то иконки нет).
4. Пассажиры комплексного юнита (иконки немного больше, чем у водителя).
5. Высадить всех (и водителя, и пассажиров).

Юнитов могут лечить специальные юниты. Лечение бесплатное, но это занимает некоторое время. Механизмы можно чинить. Делают это рабочие. Починка стоит ресурсов. Несколько рабочих осуществляют починку быстрее, чем один.

● Прокачка юнитов

Убив противника, юнит получит опыт. Опыт дается только юнитам, носящим оружие, и специальным юнитам, находившимся в определенном радиусе от убитого. Юнит, который нанес последний удар, получает дополнительный опыт. После накопления определенного количества опыта юниту дается уровень, который улучшает его параметры, а также дает дополнительные способности. Уровень обозначается звездочками над юнитом, а также на его иконке. Прокачка юнитов происходит автоматически и никак не может быть изменена игроком, однако при получении уровня героем игрок выбирает ему улучшение дополнительных навыков самостоятельно.

Навыки героев делятся на:

- 1) Стратегические (дающие глобальные бонусы).
- 2) Тактические (дающие бонусы юнитам, стоящим рядом).
- 3) Боевые (улучшающие боевые качества юнита).

Для повышения какого-либо навыка герою, получившему уровень, нужно выбрать его, нажав на появившуюся в приказах кнопку «повышение уровня». Затем выбрать один из 3-х навыков. Каждый навык героя прокачивается до 4-х раз. Максимальный уровень героя – 9. Максимальный уровень у воина – 6. Максимальный уровень у специальных юнитов русичей и крестоносцев – 2, у монголов (шаман) – 3.



§ 5 Боевая система

● Формации армии

Формация армии влияет на всех выбранных юнитов. В режиме формации юниты, передвигающиеся быстрее, ждут отстающих — стараются сохранить строй во время движения.

Существует 3 вида формаций армии:



Колонна

В этой формации юниты выстраиваются в колонну шириной до 5 пеших юнитов. Формация удобна для перемещения по пересеченной местности и управления небольшими отрядами. Воины выстраиваются в следующем порядке: конница, за ней - пешие юниты ближнего боя, далее пешие юниты дальнего боя, специальные юниты, и завершает колонну техника.



Линия

В этой формации юниты выстраиваются в линию шириной до 14 пеших юнитов. Порядок расстановки юнитов соответствует порядку в колонне. Формация удобна для ведения боевых действий большими отрядами. Формация эффективна как при защите территории, так и при нападении на противника.



Свободная

Юниты стоят и двигаются без правил.

● Поведение юнитов

Под поведением юнитов подразумевается реакция юнитов на врага в зоне видимости.

Есть четыре вида поведения:



Пассивное поведение

Воин не атакует врага, пока враг сам не начал атаку.



Удерживать позицию

Воин атакует врага, который попал в его зону действия, но не двигается с места.



Защитное поведение

Воин атакует врага, но преследует его на коротком расстоянии, после чего возвращается на свое место.



Агрессивное поведение

Воин атакует врага и преследует его, пока не убьет или не потеряет из вида.



● Процесс боя

Юниты наносят друг другу удары со скоростью атаки, обозначенной в параметрах оружия. Все юниты имеют небольшой шанс нанести критический удар. Во время критического удара юнит наносит больше повреждений, чем обычно.

Если дистанционный юнит был атакован юнитом ближнего боя, урон дистанционного юнита будет понижен на некоторое время.

Дистанционные юниты не всегда попадают по движущимся целям. Они пытаются стрелять по ходу движения, но если атакуемый юнит двигается по непредсказуемой траектории, то лучник в него не попадет.

Юнит со щитом имеет больше брони, но щит не защищает юнита целиком. Есть 3 сектора атаки юнита со щитом. Спереди бонусы щита действуют полностью, сбоку - только наполовину, а со спины не действуют совсем. Если щит находится у юнита за спиной, то Бонус щита будет наибольшим при атаке в спину, меньше - по бокам и отсутствовать спереди.

● Окружение

Влияние окружения на бой разделено на несколько частей.

1. Влияние ландшафта
2. Бонус от высоты
3. Влияние погоды
4. Влияние физики
5. Влияние тумана войны

Влияние ландшафта

Юниты могут передвигаться не по любому склону. Максимальная крутизна поверхности, по которой могут двигаться юниты, составляет 40 градусов от горизонта.

Бонус от высоты

Воины, находящиеся на высоте относительно окрестности, получают бонус к зоне видимости и дальности стрельбы. Чем выше стоит воин, тем дальше он может стрелять. Воины, стреляющие на более высокие участки, получают пенальти к дальности выстрела. При этом фактическая дальность выстрела воина остаётся той же, что и при стрельбе на плоской поверхности, но из-за учёта высоты воину придётся подойти к цели несколько ближе. Таким образом, его игровая дистанция выстрела уменьшится.

Влияние погоды

Погодные условия могут в значительной мере влиять на игровую механику. В игре присутствуют следующие типы атмосферных явлений: дождь, ветер, снег, а также лед.

Дождь и снег

Во время снега у юнитов уменьшается радиус зрения и дальность стрельбы. Во время дождя уменьшается скорость передвижения юнитов.



Перед тем, как пойдёт снег, игрок получит прогноз в виде мерцающей иконки – снежинки (под индикатором направления и силы ветра). Снегопад начинается - иконка перестаёт мерцать и постоянно висит до конца снегопада. Аналогично с дождём (иконка с каплей воды).

Ветер

Ветер влияет на дальность стрельбы юнитов. Когда ветрено, направление ветра всегда показывается на компасе в интерфейсе.

У ветра есть три состояния:



Нет ветра.

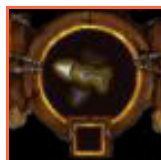
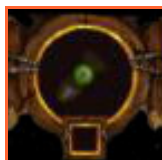


Слабый ветер.

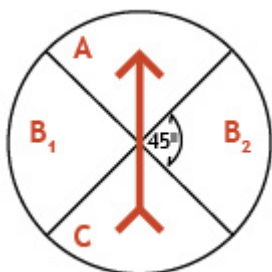


Сильный ветер.

Также след стрелки указывает на прогноз направления и силы ветра, который будет в ближайшем времени.



Возможные направления полёта стрелы разделены на четыре сектора, согласно направлению ветра.



Большая красная стрелка – направление ветра.

Лучники, стреляющие в направлении сектора А, считаются стреляющими по ветру. Их дальность стрельбы вырастает на 10, 20 или 30%.

Лучники, стреляющие в направлении секторов В1 и В2, считаются стреляющими нейтрально ветру. Их дальность не меняется.

Лучники, стреляющие в направлении сектора С, считаются стреляющими против ветра. Их дальность стрельбы понижается.



Лед

На зимних локациях есть ломающийся лед. Юнитам можно ходить по льду, но при этом он будет трескаться. Если пройти по одному и тому же месту несколько раз или постоять на льду определенное время, лед сломается, и юнит провалится под него. В образовавшейся полынье появляется вода. Юнит, провалившийся под лед, сразу умирает. Лед ломается тем быстрее, чем больше вес юнитов, стоящих на нем.

Со временем полынья затягивается новым льдом. Если лед просто потрескался - со временем трещины исчезнут.

Огонь и физические объекты

Физические объекты появляются на поле боя в двух ситуациях:

1. Обломки разрушенного здания/транспорта.
2. Осадные орудия могут стрелять физическими объектами – снарядами.

При горении вокруг физического объекта появляется «Зона горения».

Любое здание, попавшее в зону горения, получает урон от огня и может загореться. Размер зоны горения зависит от размера объекта.

Урон физического объекта зависит от его массы. Если воздействие физики исходит от снаряда, то юнит получит только урон, соответствующий параметрам орудия. Юниты не получают урона от дружественных физических объектов, хотя физика их и раскидывает.

Туман войны

В игре существует «туман войны». Туман войны скрывает все объекты на высоте 3 м над юнитом. Вражеские юниты и здания, которые находятся вне зоны видимости игрока, не отображаются. Таким образом, заглянуть на возвышенность, не поднявшись на нее, нельзя. Туман скрывает все объекты за вражескими стенами и исчезает вокруг юнитов и зданий согласно их радиусу зрения.



ОПИСАНИЕ РАС

§ 1 Монголы

● Постройки



Сарай Хана

850 900

Главное здание Монголов, в нем живет Хан.

Базовые характеристики

Здоровье: **900**

Производит:



Адууч



Бату-хан



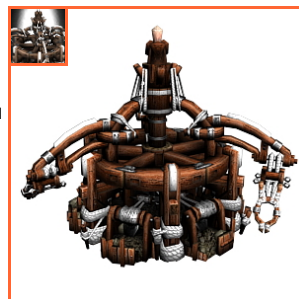
Субздей



Бурундай



Джебе



Шахта по добыче металла

600

Пристройка к металлическому руднику. Позволяет добывать металл из месторождения металла.

Базовые характеристики

Здоровье: **400**

Для постройки необходимы:



Сарай Хана

Улучшения:



Улучшить шахту. Уровень 1

Разработанная шахта позволяет добывать больше металла из руды. Скорость добычи металла увеличивается.



Улучшить шахту. Уровень 2

Шахта позволит выработать практически весь ресурс металла из руды. Скорость добычи металла увеличивается.



Юрты воителей

100 500

В этих палатках тренируются воины монголов.

Базовые характеристики

Здоровье: **750**

Для постройки необходимы:

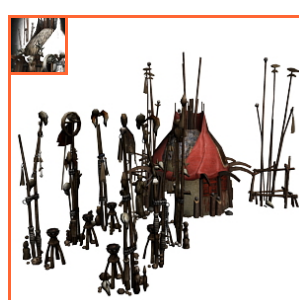


Сарай Хана

Производит:



Адууч(вооружённый)



Палатка духов

125 500

Монголы почитают духов. Здесь, общаясь с ними, монголы познают их тайные знания.

Базовые характеристики

Здоровье: **550**

Для постройки необходимы:



Сарай Хана



Юрты воителей

Производит:



Шаман



Походная кузня

 50  600

Походная кузня ничуть не хуже других. Монголы привыкли воевать сделали себе кузню которую всегда можно перевозить со своей армией.



Базовые характеристики

Здоровье: **500**

Для постройки необходимы:



Сарай Хана



Юрты воителей

Производит:



Ятаган



Булгарская пика



Шамшир

Требуется кузнец второго уровня



Нукерская пика

Требуется кузнец второго уровня



Монгольский лук



Композитный лук

Требуется кузнец первого уровня



Каплевидный щит



Железный щит

Требуется кузнец первого уровня



Бамбуковый щит

Требуется кузнец второго уровня



Знамя

Требуется кузнец третьего уровня



Камуфляжная палатка

 650

Монголы могут создать специальное укрытие, в котором может спрятаться 4 юнита. Юниты невидимы в укрытии, но и не могут атаковать из него.



Базовые характеристики

Здоровье: **200**

Для постройки необходимы:



Сарай Хана



Юрты воителей



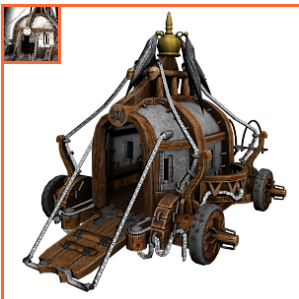
Палатка духов



Телега Субдея

 375  800

Богато обставленное жилище и транспортное средство. Служит для перевозки Субдея и его личной охраны.



Базовые характеристики

Броня: **16**

Здоровье: **1000**

Для постройки необходимы:



Юрты воителей



Манталет

400 1500

Нецелесообразность строительства оборонительных сооружений из-за кочевого образа жизни заставили монголов придумать этот удивительный механизм. Спереди он похож на стену, но находится на специальной передвижной платформе. Ее можно использовать как для атаки, так и для обороны.

Базовые характеристики

Броня: **17**

Здоровье: **800**

Для постройки необходимы:



Юрты воителей



Стенобитная машина

600 1500

Ужасная машина, которая режет и крушит своим лезвием все на своем пути. Слишком неповоротливая, чтобы быть эффективной против юнитов противника, но идеальна для разрушения стен, зданий и укреплений. Для передвижения используется два юнита.

Базовые характеристики

Урон: **85-105**

Броня: **25**

Здоровье: **1300**

Для постройки необходимы:



Походная кузня



Бамбуковая пушка

1000 1500

Чертежи этой удивительной машины были привезены из Китая. Хорошо укрепленная сверху и спереди пушка стреляет картечью из трех дул. Очень эффективна против крупных формирований войск врага. Для того, чтобы передвигать бамбуковую пушку, нужно три юнита. Если юнитов будет меньше, то пушка будет только стрелять.

Базовые характеристики

Урон: **10-20**

Броня: **15**

Здоровье: **1000**

Для постройки необходимы:



Походная кузня



Ловушка - луки

45 800

Небольшой трех зарядный веерный арбалет. Выстреливает при приближении противника тремя болтами с нанесенным на них парализующим ядом. Болты наносят небольшой урон и сильно замедляют юнитов, в которых они попали. Эффект замедления действует определенное время и не может быть вылечен.

Базовые характеристики

Здоровье: **500**

Для постройки необходимы:



Походная кузня



● Юниты



Адууч

10

Маленький коренастый человек. Плохой боец, но готов отдать свою жизнь за своего Хана.

Базовые характеристики

Здоровье: **110**

Производит:



Сарай Хана



Шахта по добыче металла



Походная кузня



Палатка духов



Юрты воителей



Камуфляжная палатка



Манталет



Стенобитная машина



Бамбуковая пушка



Телега Субздея



Ловушка - луки

Улучшения:



Тюрген

Происходит при получении уровня 1 с мечом



Нукер

Происходит при получении уровня 1 с копьем



Начин

Происходит при получении уровня 1 с луком



Тюрген

Высокий и сильный воин. Носит среднюю броню и устрашающую маску, полностью закрывающую его лицо. Великолепно обращается с мечами. Прирожденный наездник.

Базовые характеристики

Урон: **3**

Броня: **2**

Здоровье: **180**

Специальные возможности:



Кровопийца

Доступна с 1 уровня



Скоростная кавалерия

Доступна с 2 уровня



Быстрые мечи

Доступна с 3 уровня



Нукер

Сильный воин, одетый в кольчугу, усиленную металлическими пластинами. Великолепно обращается с копьем.

Базовые характеристики

Урон: **3**

Броня: **1**

Здоровье: **180**

Специальные возможности:



Прыжок

Доступна с 1 уровня



Сбить с ног

Доступна с 2 уровня



Возвращение урона

Доступна с 3 уровня



Начин

Низкорослый и худощавый воин. Брони не носит, поэтому в ближнем бою малозэффективен. Великолепно обращается со стрелковым оружием.

Базовые характеристики

Урон: **3**

Броня: **1**

Здоровье: **145**

Специальные возможности:



Бег

Доступна с 1 уровня



Невидимость

Доступна с 2 уровня



Скорострельность

Доступна с 3 уровня



Шаман



100

Шаманы поклоняются духам природы. Их связь с природой настолько сильна, что они даже могут переселять свое сознание в некоторых животных.

Базовые характеристики

Броня: **3**

Здоровье: **130**

Специальные возможности:



Транс



Превращение в сокола

Доступна с 1 уровня



Превращение в медведя

Доступна с 3 уровня



● Герои



Бату-хан



100

Несмотря на свою молодость уже успел заслужить славу храброго отважного воина. Его лидерские качества поражают. С юных лет привык отдавать приказы. Ни один человек не покорил столько народов, сколько покорил этот молодой воин.



Лук Бату-хана



25-31



1.4 секунды

Дальность: 0-25м

Базовые характеристики

Урон: 3

Броня: 1

Здоровье: 270

Для постройки необходимы:



Сарай Хана

Специальные возможности:



Влияние

Стратегическое умение

Все герои игрока быстрее захватывают деревни.

Уровень 1: На 10% быстрее.

Уровень 2: На 20% быстрее.

Уровень 3: На 30% быстрее.

Уровень 4: На 40% быстрее.



Аура опыта

Тактическое умение

Вокруг героя всем войнам со временем прибавляется опыт.

Не действует на самого героя.

Уровень 1: радиус 4 м, воины получают 5 единиц опыта в минуту, максимальный уровень 1.

Уровень 2: радиус 6 м, воины получают 10 единиц опыта в минуту, максимальный уровень 1.

Уровень 3: радиус 8 м, воины получают 15 единиц опыта в минуту, максимальный уровень 2.

Уровень 4: радиус 10 м, воины получают 20 единиц опыта в минуту, максимальный уровень 2.



Шокирующий выстрел

Боевое умение

Выстрел в месте попадания разбрасывает воинов противника.

Уровень 1: Расстояние 15 м, разбрасываемых воинов 3; урон, наносимый каждому воину 35, время перезарядки 70 секунд.

Уровень 2: Расстояние 20 м, разбрасываемых воинов 4; урон, наносимый каждому воину 40, время перезарядки 60 секунд.

Уровень 3: Расстояние 25 м разбрасываемых воинов 5; урон, наносимый каждому воину 45, время перезарядки 50 секунд.

Уровень 4: Расстояние 30 м, разбрасываемых воинов 6; урон, наносимый каждому воину 50, время перезарядки 40 секунд.



Субэдей

 100

Старый опытный вояка. Заслужил расположение Хана своей преданностью общему делу. Никогда не отступает от намеченного. Его железная воля и стремление к победе воодушевляют его воинов и подчиняют врагов.

Базовые характеристики

Урон: 4

Броня: 2

Здоровье: 350

Для постройки необходимы:



Сарай Хана



Юрты воителей



Телега Субэдея

Специальные возможности:



Осада

Стратегическое умение

Увеличение урона и скорости передвижения осадных машин.

Уровень 1: Урона на 10%, скорости передвижения на 10%.

Уровень 2: Урона на 20%, скорости передвижения на 15%.

Уровень 3: Урона на 30%, скорости передвижения на 20%.

Уровень 4: Урона на 40%, скорости передвижения на 25%.



Аура брони

Тактическое умение

Вокруг героя у всех воинов увеличивается броня.

Уровень 1: радиус 5 м, броня увеличивается на 3.

Уровень 2: радиус 10 м, броня увеличивается на 6.

Уровень 3: радиус 15 м, броня увеличивается на 9.

Уровень 4: радиус 20 м, броня увеличивается на 12.



Рабство

Боевое умение

Герой может захватить некоторое число воинов противника в рабство.

Уровень 1: Расстояние 4 м, количество воинов 1, время перезарядки 150 секунд.

Уровень 2: Расстояние 6 м, количество воинов 2, время перезарядки 125 секунд.

Уровень 3: Расстояние 8 м, количество воинов 3, время перезарядки 100 секунд.

Уровень 4: Расстояние 10 м, количество воинов 4, время перезарядки 75 секунд.

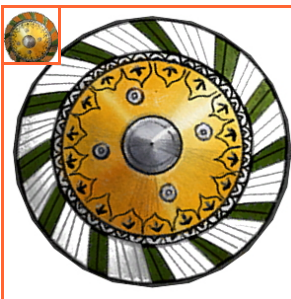


Меч Субэдея

 25-31



1.2 секунды



Щит Субэдея

 +4

Шансы избежать урона:

+25% рукопашный

+90% дистанционный



Джебе

100

Побывав во многих битвах, Джебе получил огромный опыт ведения войны. Отличный командующий, способный в краткие сроки сделать из кучки людей боеспособный отряд воинов.



Лук Джебе

19-25

1.1 секунды

Дальность: 0-25м

Базовые характеристики

Урон: 3

Броня: 2

Здоровье: 270

Для постройки необходимы:



Сарай Хана



Юрты воителей



Палатка духов

Специальные возможности:



Скоростная экипировка

Стратегическое умение

Увеличение скорости экипировки всех юнитов.

Уровень 1: Увеличение скорости экипировки на 20%.

Уровень 2: Увеличение скорости экипировки на 30%.

Уровень 3: Увеличение скорости экипировки на 40%.

Уровень 4: Увеличение скорости экипировки на 50%.



Сила луков

Тактическое умение

Вокруг героя у всех воинов вооружённых луками увеличивается урон.

Уровень 1: радиус 5 м, урон увеличивается на 10 %.

Уровень 2: радиус 10 м, урон увеличивается на 20 %.

Уровень 3: радиус 15 м, урон увеличивается на 30 %.

Уровень 4: радиус 20 м, урон увеличивается на 40 %.



Пучок стрел

Боевое умение

Герой делает выстрел несколькими стрелами.

Уровень 1: Расстояние 10 м, количество стрел 3, урон стрелы 40, время перезарядки 75 секунд.

Уровень 2: Расстояние 15 м, количество стрел 6, урон стрелы 50, время перезарядки 65 секунд.

Уровень 3: Расстояние 20 м, количество стрел 9, урон стрелы 60, время перезарядки 55 секунд.

Уровень 4: Расстояние 25 м, количество стрел 12, урон стрелы 70, время перезарядки 45 секунд.



Бурундай

100

Очень сильный воин, его крепкая броня не раз спасала его в тяжелых боях. Бурундай компенсирует свою медлительность великолепным умением управлять лошадью.

Базовые характеристики

Урон: 4

Броня: 2

Здоровье: 350

Для постройки необходимы:



Сарай Хана



Юрты воителей



Палатка духов

Специальные возможности:



Ускорение

Стратегическое умение

Все лошади, принадлежащие игроку, передвигаются быстрее.
Уровень 1: Увеличение скорости перемещения лошадей на 15%.

Уровень 2: Увеличение скорости перемещения лошадей на 20%.

Уровень 3: Увеличение скорости перемещения лошадей на 25%.

Уровень 4: Увеличение скорости перемещения лошадей на 30%.



Мощь

Тактическое умение

Вокруг героя у всех конных воинов увеличивается броня и максимальное здоровье.

Уровень 1: радиус 5 м, броня увеличивается на 2, здоровье увеличивается на 100.

Уровень 2: радиус 10 м, броня увеличивается на 4, здоровье увеличивается на 150.

Уровень 3: радиус 15 м, броня увеличивается на 6, здоровье увеличивается на 200.

Уровень 4: радиус 20 м, броня увеличивается на 8, здоровье увеличивается на 250.



Таран

Боевое умение

Бурундай скачет некоторое время с большой скоростью, сбивая всех, кто попадется на пути.

Уровень 1: Путь 10 м, урон наносимый воинам 25, время перезарядки 120 секунд.

Уровень 2: Путь 12 м, урон наносимый воинам 40, время перезарядки 100 секунд.

Уровень 3: Путь 16 м, урон наносимый воинам 55, время перезарядки 80 секунд.

Уровень 4: Путь 22 м, урон наносимый воинам 70, время перезарядки 60 секунд.



Копье Бурундая

31-37



1.8 секунды



Щит Бурундая

+4

Шансы избежать урона:

+30% рукопашный

+80% дистанционный



● Оружие Мечи



Ятаган

40 55

17-21

1.2 секунды

Для постройки требуется кузнец.

Специальная возможность:

Повышение вероятности нанесения критического удара с повышением уровня воина.



Шамшир

80 165

20-26

1.0 секунды

Для постройки требуется кузнец второго уровня.

Специальная возможность:

С повышением уровня воина, увеличивается скорость атаки.

Копья



Булгарская пика

35 75

15-19

1.4 секунды

Для постройки требуется кузнец.

Атака с лошади невозможна!

Специальная возможность:

С повышением уровня воина, увеличивается шанс выбить оружие из рук противника.

Дополнительный урон:

+250% против животных.



Нукерская пика

80 160

18-24

1.2 секунды

Для постройки требуется кузнец.

Атака с лошади невозможна!

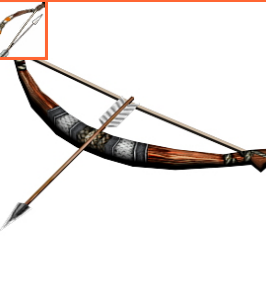
Специальная возможность:

С повышением уровня воина увеличивается шанс отравить противника при ударе.

Дополнительный урон:

+250% против животных.

Луки



Монгольский лук

25 100

9-13

1.0 секунды

Дальность: 0-18м

Для постройки требуется кузнец.

Специальная возможность:

С повышением уровня воина, увеличивается шанс рикошета выпущенной стрелы в другого противника после попадания в цель



Композитный лук

55 185

12-18

0.8 секунды

Дальность: 0-23м

Для постройки требуется кузнец первого уровня.

Специальная возможность:

С повышением уровня воина, увеличивается шанс выстрела стрелой с пороховым зарядом, который взрывается при попадании в цель.



Щиты



Каплевидный щит

15 105

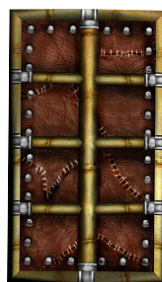
+1

Для постройки требуется кузнец.

Шансы избежать урона:

+14% Рукопашный.

+45% Дистанционный.



Бамбуковый щит

85 245

+5

Для постройки требуется кузнец второго уровня.

Шансы избежать урона:

+33% Рукопашный.

+80% Дистанционный.



Железный щит

50 190

+3

Для постройки требуется кузнец первого уровня.

Шансы избежать урона:

+24% Рукопашный.

+60% Дистанционный.

Уникальные предметы



Знамя

500 1500

Для постройки требуется кузнец третьего уровня.

Специальные возможности:



Аура усиления атаки

Доступна игрокам только монгольской расы

Аура дает увеличение урона на 30% всем дружественным юнитам в радиусе 8 метров.



Ускорение

Доступна игрокам только монгольской расы

В радиусе 8 метров на 30 секунд дает увеличение скорости передвижения на 40%, время перезарядки 120 секунд.



Аура уменьшения атаки

Доступна прочим расам (кроме самих монголов)

Аура дает уменьшение урона на 30% всем вражеским юнитам в радиусе 8 метров.



● Специальные возможности юнитов

Возможности героев

Бату-Хан



Влияние

(Стратегическое умение)

Все герои игрока быстрее захватывают деревни.

Уровень 1: На 10% быстрее.

Уровень 2: На 20% быстрее.

Уровень 3: На 30% быстрее.

Уровень 4: На 40% быстрее.



Аура опыта

(Тактическое умение)

Вокруг героя всем войнам со временем прибавляется опыт.

Не действует на самого героя.

Уровень 1: радиус 4 м, воины получают 5 единиц опыта в минуту, максимальный уровень 1.

Уровень 2: радиус 6 м, воины получают 10 единиц опыта в минуту, максимальный уровень 1.

Уровень 3: радиус 8 м, воины получают 15 единиц опыта в минуту, максимальный уровень 2.

Уровень 4: радиус 10 м, воины получают 20 единиц опыта в минуту, максимальный уровень 2.



Шокирующий выстрел

(Боевое умение)

Автокаст

Горячая клавиша - В

Выстрел в месте попадания разбрасывает воинов противника.

Уровень 1: Расстояние 15 м, разбрасываемых воинов 3; урон, наносимый каждому воину 35, время перезарядки 70 секунд.

Уровень 2: Расстояние 20 м, разбрасываемых воинов 4; урон, наносимый каждому воину 40, время перезарядки 60 секунд.

Уровень 3: Расстояние 25 м разбрасываемых воинов 5; урон, наносимый каждому воину 45, время перезарядки 50 секунд.

Уровень 4: Расстояние 30 м, разбрасываемых воинов 6; урон, наносимый каждому воину 50, время перезарядки 40 секунд.

Субэдей



Осада

(Стратегическое умение)

Увеличение урона и скорости передвижения осадных машин.

Уровень 1: Урона на 10%, скорости передвижения на 10%.

Уровень 2: Урона на 20%, скорости передвижения на 15%.

Уровень 3: Урона на 30%, скорости передвижения на 20%.

Уровень 4: Урона на 40%, скорости передвижения на 25%.



Аура брони

(Тактическое умение)

Вокруг героя у всех воинов увеличивается броня.

Уровень 1: радиус 5 м, броня увеличивается на 3.

Уровень 2: радиус 10 м, броня увеличивается на 6.

Уровень 3: радиус 15 м, броня увеличивается на 9.

Уровень 4: радиус 20 м, броня увеличивается на 12.



Рабство

(Боевое умение)

Горячая клавиша - В

Герой может захватить некоторое число воинов противника в рабство.

Уровень 1: Расстояние 4 м, количество воинов 1, время перезарядки 150 секунд.

Уровень 2: Расстояние 6 м, количество воинов 2, время перезарядки 125 секунд.

Уровень 3: Расстояние 8 м, количество воинов 3, время перезарядки 100 секунд.

Уровень 4: Расстояние 10 м, количество воинов 4, время перезарядки 75 секунд.



Джебе



Скоростная экипировка (Стратегическое умение)

Увеличение скорости экипировки всех юнитов.

Уровень 1: Увеличение скорости экипировки на 20%.

Уровень 2: Увеличение скорости экипировки на 30%.

Уровень 3: Увеличение скорости экипировки на 40%.

Уровень 4: Увеличение скорости экипировки на 50%.



Сила луков (Тактическое умение)

Вокруг героя у всех воинов вооружённых луками увеличивается урон.

Уровень 1: радиус 5 м, урон увеличивается на 10 %.

Уровень 2: радиус 10 м, урон увеличивается на 20 %.

Уровень 3: радиус 15 м, урон увеличивается на 30 %.

Уровень 4: радиус 20 м, урон увеличивается на 40 %.



Пучок стрел (Боевое умение) Автокаст Горячая клавиша - **B**

Герой делает выстрел несколькими стрелами.

Уровень 1: Расстояние 10 м, количество стрел 3, урон стрелы 40, время перезарядки 75 секунд.

Уровень 2: Расстояние 15 м, количество стрел 6, урон стрелы 50, время перезарядки 65 секунд.

Уровень 3: Расстояние 20 м, количество стрел 9, урон стрелы 60, время перезарядки 55 секунд.

Уровень 4: Расстояние 25 м, количество стрел 12, урон стрелы 70, время перезарядки 45 секунд.

Бурундай



Ускорение (Стратегическое умение)

Все лошади, принадлежащие игроку, передвигаются быстрее.

Уровень 1: Увеличение скорости перемещения лошадей на 15%.

Уровень 2: Увеличение скорости перемещения лошадей на 20%.

Уровень 3: Увеличение скорости перемещения лошадей на 25%.

Уровень 4: Увеличение скорости перемещения лошадей на 30%.



Мощь (Тактическое умение)

Вокруг героя у всех конных воинов увеличивается броня и максимальное здоровье.

Уровень 1: радиус 5 м, броня увеличивается на 2, здоровье увеличивается на 100.

Уровень 2: радиус 10 м, броня увеличивается на 4, здоровье увеличивается на 150.

Уровень 3: радиус 15 м, броня увеличивается на 6, здоровье увеличивается на 200.

Уровень 4: радиус 20 м, броня увеличивается на 8, здоровье увеличивается на 250.



Таран (Боевое умение) Автокаст Горячая клавиша - **B**

Бурундай скачет некоторое время с большой скоростью, сбивая всех, кто попадет на пути.

Уровень 1: Путь 10 м, урон наносимый воинам 25, время перезарядки 120 секунд.

Уровень 2: Путь 12 м, урон наносимый воинам 40, время перезарядки 100 секунд.

Уровень 3: Путь 16 м, урон наносимый воинам 55, время перезарядки 80 секунд.

Уровень 4: Путь 22 м, урон наносимый воинам 70, время перезарядки 60 секунд.



Возможности воинов

Начин



Бег

(Доступно с 1 уровня)

Скорость передвижения воина увеличивается на 40%.



Невидимость

(Требуется уровень 2) Горячая клавиша - I

Воин становится невидимым, при этом он начинает быстрее передвигаться. Если воин атакует кого-либо, невидимость тут же снимается. Время действия 40 секунд, время перезарядки 60 секунд.



Скорострельность

(Требуется уровень 3)

Скорость стрельбы воина увеличивается на 30%.

Тюрген



Кровопийца

(Доступно с 1 уровня) Горячая клавиша - B

Умение доступно только в том случае, когда воин верхом на лошади. Воин пьет кровь у лошади. При этом здоровье лошади уменьшается, а здоровье воина увеличивается. 70% от отнятого здоровья лошади переходят в здоровье воину.



Скоростная кавалерия

(Доступно с 2 уровня)

Увеличение скорости перемещение воина на 30%, когда он верхом на лошади.



Быстрые мечи

(Доступно с 3 уровня)

Скорость атаки воина при использовании меча увеличивается на 35%.

Нукер



Прыжок

(Доступно с 1 уровня) Горячая клавиша - J

Воин прыгает с высоты. Все вражеские воины в радиусе от точки приземления получают по 50 единиц урона и падают на землю. Прыгать можно только сверху вниз. Время перезарядки 30 секунд.



Сбить с ног

(Доступно с 2 уровня)

При каждом ударе есть 6% вероятность сбить противника с ног и нанести ему 35 единиц дополнительного урона.



Возвращение урона

(Доступно с 3 уровня)

Возвращение противнику 30% нанесенного урона.



Возможности специальных юнитов

Шаман



Транс

Горячая клавиша - **T**

Шаман входит в состояние транса. Вокруг шамана появляется лечащая аура радиусом 7 м. В трансе шаман не получает опыт и не может двигаться. Время перезарядки 30 секунд.



Превращение в сокола

(Доступно с 1 уровня) Горячая клавиша - **L**

Шаман превращается в сокола, при этом он начинает видеть невидимых воинов и ловушки в определенном радиусе. В режиме сокола шаман не получает опыт.



Превращение в медведя

(Доступно с 3 уровня) Горячая клавиша - **B**

Превращение в медведя на 60 секунд. Время перезарядки 60 секунд



§ 2 Крестоносцы

● Постройки



Крепость



1150 1200

Главное здание крестоносцев, выстроенное лучшими мастерами. В крепости живет знать и командиры армии крестоносцев, а также их оруженосцы.

Базовые характеристики

Здоровье: **1620**

Производит:



Оруженосец



Бела IV



Гарнизон



150 685

Военная крепость крестоносцев. Здесь они готовят своих воинов к тяжелым боям.

Базовые характеристики

Здоровье: **1350**

Для постройки необходимы:



Крепость

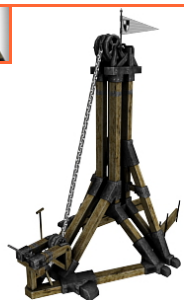
Производит:



Капитульер



Рыцарь



Шахта по добыче металла



650

Пристройка к металлическому руднику. Позволяет добывать металл из раздробленной металлической руды.

Базовые характеристики

Здоровье: **675**

Для постройки необходимы:



Крепость

Улучшения:



Углубить шахту. Уровень 1

Путем дробления руды можно добывать металл не только с поверхности месторождения. Избыток металла, превышающий 2000, будет уничтожен при дроблении.



Углубить шахту. Уровень 2

Металл будет полностью выработан из руды за счет дробления глубинных слоев месторождения. Избыток металла, превышающий 1000, будет уничтожен при дроблении.



Церковь



200 800

Место проживания духовной элиты крестоносцев, вдохновителей крестового похода.

Базовые характеристики

Здоровье: **1000**

Для постройки необходимы:



Крепость

Производит:



Клерик



Кузня

175 775

Огромные меха этой кузни всегда поддерживают жар в ее печи, в которой создаются оружие и доспехи для армии крестоносцев.

Базовые характеристики

Здоровье: **820**

Для постройки необходимы:



Крепость



Гарнизон

Производит:



Бастард



Бычий язык



Фламберг

Требуется кузнец второго уровня



Турнирное копье

Требуется кузнец второго уровня



Арбалет



Усиленный арбалет

Требуется кузнец первого уровня



Каплевидный щит



Ливонский щит

Требуется кузнец первого уровня



Павеза

Требуется кузнец второго уровня



Знамя

Требуется кузнец третьего уровня



Замок

375 1000

В этом здании живут лучшие рыцари крестоносцев. Только здесь можно нанять и воскресить сильнейших воинов крестоносцев.

Базовые характеристики

Здоровье: **1350**

Для постройки необходимы:



Крепость



Церковь

Производит:



Герман фон Зальца



Ярл Биргер



Вальтер фон Герольдшек



Каменные стены

175 450

Неприступные каменные стены. Разрушить их без использования специальной техники очень сложно. Крестоносцы могут обороняться, отстреливаясь из башен.

Базовые характеристики

Здоровье: **1000**



Требушет

350 800

Стационарное сооружение, для метания камней на дальние расстояния. Может применяться как в осадах, так и в защите. Требушет не может стрелять на близкие расстояния, поэтому очень важно не подпускать к нему вражеских воинов. Для того, чтобы требушет стрелял, нужно посадить в него двух юнитов.

Базовые характеристики

Урон: **30-40**

Здоровье: **1750**

Для постройки необходимы:



Гарнизон



Катапульта

1000 1500

Мобильное метательное орудие. Передвигается при помощи двух юнитов. Ядра, выпущенные катапультой, сокрушают все, куда попадают, будь то стены или армия противника.

Базовые характеристики

Урон: **68-92**

Броня: **15**

Здоровье: **920**

Для постройки необходимы:



Гарнизон



Кузня



Ловушка-камень

75 800

Большой и увесистый камень, закреплённый на небольшой катапульте. При появлении противника на некотором расстоянии перед ловушкой катапульта толкает камень на вражеских юнитов. За счёт своей большой массы камень может достаточно далеко катиться, а при наличии уклона набрать достаточно большую скорость и нанести серьезные повреждения войску противника: повалить юнитов, нанести им большой урон или даже убить часть из них.

Базовые характеристики

Здоровье: **500**



Юниты



Оруженосец



10

Худошавые слабые люди. Единственное, чем они могут помочь на войне - это служить воинам: носить их оружие, устраивать быт.

Базовые характеристики

Здоровье: **120**

Производит:



Крепость



Шахта по добыче металла



Кузня



Церковь



Гарнизон



Замок



Катапульта



Требушет



Ловушка-камень



Каменные стены



Капитульер

Очень быстрый воин, одетый в легкую кольчужную броню. Очень хорошо себя зарекомендовал в соединениях арбалетчиков.

Базовые характеристики

	Мечник	Копейщик	Лучник
	1	2	2
	1	1	2
	150	150	150

Специальные возможности - мечник:



Увёртливость

Доступна с 1 уровня



Удар щитом

Доступна с 2 уровня



Критический удар

Доступна с 3 уровня

Специальные возможности - копейщик:



Сбить с лошади

Доступна с 1 уровня



Усиление копья

Доступна с 2 уровня



Притяжение

Доступна с 3 уровня

Специальные возможности - лучник:



Прыжок

Доступна с 1 уровня



Дальнобойность

Доступна с 2 уровня



Самопожертвование

Доступна с 3 уровня

Специальные возможности:



Закрыться щитом

Доступна при наличии активного щита



Рыцарь

Сильный воин, одетый в среднюю броню. Очень хорош в пешеходных соединениях мечников или копейщиков.

Базовые характеристики

	Мечник	Копейщик	Лучник
	1	1	2
	3	3	2
	175	175	175

Специальные возможности - мечник:



Увертливость
Доступна с 1 уровня



Удар щитом
Доступна с 2 уровня



Критический удар
Доступна с 3 уровня

Специальные возможности - копейщик:



Сбить с лошади
Доступна с 1 уровня



Усиление копья
Доступна с 2 уровня



Притяжение
Доступна с 3 уровня

Специальные возможности - лучник:



Прыжок
Доступна с 1 уровня



Дальнобойность
Доступна с 2 уровня



Самопожертвование
Доступна с 3 уровня

Специальные возможности:



Закрыться щитом
Доступна при наличии активного щита

Улучшения:



Командор
Происходит при получении уровня 3



Командор

Низкорослый, очень сильный воин, закованный в тяжелые доспехи. Опыт, полученный в боях, делает его страшным противником.

Базовые характеристики

	Мечник	Копейщик	Лучник
	2	2	3
	4	4	3
	180	180	155

Специальные возможности: наследуются от рыцаря.



Клерик

100

Священнослужитель. Очень слаб телом, но вера его способна излечить даже самые тяжелые раны.

Базовые характеристики

Броня: **1**

Здоровье: **140**

Специальные возможности:



Посох лечения



Невидимый глаз
Доступна с 1 уровня



Благословение
Доступна с 2 уровня



● Герои



Герман фон Зальца



100

До начала войны был обычным рыцарем, но, показав свои качества предводителя и человека, способного взять ситуацию под свой контроль, стал одним из лидеров крестоносцев. Великолепный мечник, а также лидер отряда. Его способности позволяют воинам, находящимся под его командованием, драться с львиной силой и отвагой.

Базовые характеристики

Урон: **3**

Броня: **5**

Здоровье: **350**

Специальные возможности:



Легкость

Стратегическое умение

Все юниты передвигаются быстрее.

Уровень 1: Увеличение скорости передвижения на 5%.

Уровень 2: Увеличение скорости передвижения на 10%.

Уровень 3: Увеличение скорости передвижения на 15%.

Уровень 4: Увеличение скорости передвижения на 20%.



Аура торопливости

Тактическое умение

Рядом с героем все воины ближнего боя, атакуют быстрее.

Уровень 1: Радиус 5 м, скорость атаки увеличивается на 10%.

Уровень 2: Радиус 10 м, скорость атаки увеличивается на 20%.

Уровень 3: Радиус 15 м, скорость атаки увеличивается на 30%.

Уровень 4: Радиус 20 м, скорость атаки увеличивается на 40%.



Отравляющий нож

Боевое умение

Герой бросает отравленный нож в воина. Нож наносит единовременный урон сразу, а затем, в течение некоторого времени, каждую секунду.

Уровень 1: Урон ножа 80, время действия 5 сек, урон в секунду 8, время перезарядки 110 секунд.

Уровень 2: Урон ножа 110, время действия 8 сек, урон в секунду 10, время перезарядки 90 секунд.

Уровень 3: Урон ножа 140, время действия 10 сек, урон в секунду 12, время перезарядки 70 секунд.

Уровень 4: Урон ножа 180, время действия 12 сек, урон в секунду 15, время перезарядки 50 секунд.



Меч Балка



30-36



1.2 секунды



Щит Балка



+8

Шансы избежать урона:

+40% рукопашный

+90% дистанционный



Бела IV

 100

Надменный правитель. Несмотря на преклонный возраст и худощавое телосложение, он остается одним из лучших воинов крестоносцев. Слабость и старость помешали ему биться с врагом лицом к лицу, но его меткость стала легендой.

Базовые характеристики

Урон: **2**

Броня: **3**

Здоровье: **270**

Специальные возможности:



Скорострельность

Стратегическое умение

Все воины дальнего боя атакуют быстрее.

Уровень 1: Увеличение скорости атаки на 10%.

Уровень 2: Увеличение скорости атаки на 16%.

Уровень 3: Увеличение скорости атаки на 23%.

Уровень 4: Увеличение скорости атаки на 30%.



Сила тетеvy

Тактическое умение

У всех воинов дальнего боя рядом с героем появляется большая вероятность попасть в воина, закрывающегося щитом.

Уровень 1: Радиус 5 м, вероятность попасть в щит уменьшается на 5%.

Уровень 2: Радиус 10 м, вероятность попасть в щит уменьшается на 10%.

Уровень 3: Радиус 15 м, вероятность попасть в щит уменьшается на 15%.

Уровень 4: Радиус 20 м, вероятность попасть в щит уменьшается на 20%.



Исчезновение

Боевое умение

Герой делает невидимым себя и ближайших союзных воинов.

Уровень 1: Радиус 2м, время действия невидимости 10 сек, невидимость действует только на героя, время перезарядки 130 секунд.

Уровень 2: Радиус 3м, время действия невидимости 10 сек, невидимость действует на 20% воинов, попавших в радиус, время перезарядки 110 секунд.

Уровень 3: Радиус 4м, время действия невидимости 15 сек, невидимость действует на 60% воинов, попавших в радиус, время перезарядки 80 секунд.

Уровень 4: Радиус 5м, время действия невидимости 20 сек, невидимость действует на всех воинов, попавших в радиус, время перезарядки 60 секунд.



Королевский Арбалет

 33-43

 2.0 секунды

Дальность: 0-26м

Атака с лошади невозможна!

Дополнительный урон:

+50% против средней пехоты

+55% против легкой пехоты



Ярл Биргер



100

Начав свой путь от простого рыцаря, вскоре стал доверенным лицом короля. Его таланты ведения войны, а так же вера в победу сделали его одним из лучших воинов крестоносцев. Некоторые выжившие противники говорили, что в него всеялся дух мщения, и на поле боя он, не замечая сыплющихся на него ударов, разил врагов направо и налево.

Базовые характеристики

Урон: 4

Броня: 8

Здоровье: 425

Специальные возможности:



Усиление машин

Стратегическое умение

Увеличение дальности стрельбы и брони всей осадной техники и оборонительных сооружений.

Уровень 1: Увеличение дальности стрельбы на 5%, брони на 5.

Уровень 2: Увеличение дальности стрельбы на 10%, брони на 7.

Уровень 3: Увеличение дальности стрельбы на 15%, брони на 10.

Уровень 4: Увеличение дальности стрельбы на 20%, брони на 14.



Усиление

Тактическое умение

Рядом с героем все мечники получают бонус к урону. Чем больше мечников, тем меньший бонус они получают.

Уровень 1: Радиус 5 м, урон увеличивается на 20%.

Уровень 2: Радиус 10 м, урон увеличивается на 27%.

Уровень 3: Радиус 15 м, урон увеличивается на 35%.

Уровень 4: Радиус 20 м, урон увеличивается на 45%.



Берсеркер

Боевое умение

Герой получает бонус к броне, здоровью, урону, скорости перемещения, но выходит из под контроля игрока.

Уровень 1: Усиление на 50%, время действия 10 сек, время перезарядки 120 секунд.

Уровень 2: Усиление на 80%, время действия 13 сек, время перезарядки 100 секунд.

Уровень 3: Усиление на 110%, время действия 16 сек, время перезарядки 80 секунд.

Уровень 4: Усиление на 150%, время действия 20 сек, время перезарядки 60 секунд.



Меч Ярла



70-84



2.3 секунды

Атака с лошади невозможна!

Дополнительный урон:

+150% против животных



Вальтер фон Герольдшек



100

Долгий путь от простого монаха до епископа даровали ему мудрость и рассудительность. В его распоряжении все знания церкви. Он не привык драться, но на войне важна не только острота клинка.

Базовые характеристики

Урон: **2**

Броня: **4**

Здоровье: **350**

Специальные возможности:



Кузнечное дело

Стратегическое умение

Увеличение скорости производства оружия в кузнях.

Уровень 1: Увеличение скорости производства на 10%.

Уровень 2: Увеличение скорости производства на 20%.

Уровень 3: Увеличение скорости производства на 30%.

Уровень 4: Увеличение скорости производства на 40%.



Лечащая аура

Тактическое умение

Рядом с героем у всех воинов увеличивается скорость регенерации здоровья.

Уровень 1: Радиус 5 м, регенерация здоровья увеличивается на 10%.

Уровень 2: Радиус 6 м, регенерация здоровья увеличивается на 20%.

Уровень 3: Радиус 7 м, регенерация здоровья увеличивается на 35%.

Уровень 4: Радиус 8 м, регенерация здоровья увеличивается на 50%.



Чума

Боевое умение

Герой заражает противника чумой, чума наносит небольшой урон в течение некоторого времени. Кроме того, чума заразна. Любой воин, зараженный чумой, может заразить другого, если находится с ним рядом некоторое время.

Уровень 1: Расстояние 5 м, чума заражает всех: и своих, и чужих, заражающий радиус чумы 2 м, время перезарядки 300 секунд.

Уровень 2: Расстояние 7 м, чума заражает всех: и своих, и чужих, заражающий радиус чумы 2,5 м, время перезарядки 290 секунд.

Уровень 3: Расстояние 9 м, чума заражает только врагов, заражающий радиус чумы 3 м, время перезарядки 280 секунд.

Уровень 4: Расстояние 12 м, чума заражает только врагов, заражающий радиус чумы 3,5 м, время перезарядки 270 секунд.



Посох Герольдшека



31-37



1.9 секунды

Атака с лошади невозможна!

Дополнительный урон:

+175% против животных



● Оружие Мечи



Бастард

45 60

21-27

1.5 секунды

Для постройки требуется кузнец.

Специальная возможность:

С повышением уровня воина увеличивается шанс нанести «кровоточащую рану» противнику. Он будет терять здоровье до минимального уровня или до тех пор, пока его не вылечат.



Фламберг

100 1800

58-72

1.9 секунды

Для постройки требуется кузнец второго уровня.
Атака с лошади невозможна!

Специальная возможность:

С повышением уровня воина увеличивается шанс «размашистой атаки». При ударе, урон могут получить рядом стоящие воины.

Копья



Бычий язык

30 80

16-22

1.6 секунды

Для постройки требуется кузнец.
Атака с лошади невозможна!

Специальная возможность:

С повышением уровня воина увеличивается шанс «заморозить» противника. Противник некоторое время не сможет атаковать и двигаться.

Дополнительный урон:

+150% против животных.



Турнирное копьё

75 140

28-36

1.8 секунды

Для постройки требуется кузнец второго уровня.

Специальная возможность:

С повышением уровня воина увеличивается шанс сбить конного противника с лошади.

Дополнительный урон:

+220% против животных.

Арбалеты



Арбалет

60 100

33-43

2.5 секунды

Дальность: 0 - 23м
Для постройки требуется кузнец.
Атака с лошади невозможна!

Специальная возможность:

С повышением уровня воина увеличивается шанс пронзить выпущенной стрелой всех воинов, стоящих на траектории полёта до цели.



Усиленный арбалет

70 145

44-56

2.8 секунды

Дальность: 0 - 25м
Для постройки требуется кузнец второго уровня.
Атака с лошади невозможна!

Специальная возможность:

С повышением уровня воина увеличивается шанс выстрелом сбить с ног противника и нанести дополнительный урон.



Щиты



Каплевидный щит

15 125

+2

Для постройки требуется кузнец.

Шансы избежать урона:

+12% Рукопашный.
+50% Дистанционный.



Павеза

80 240

+5

Для постройки требуется кузнец второго уровня.

Шансы избежать урона:

+32% Рукопашный.
+85% Дистанционный.



Ливонский щит

45 185

+4

Для постройки требуется кузнец первого уровня.

Шансы избежать урона:

+20% Рукопашный.
+70% Дистанционный.

Уникальные предметы



Знамя

500 1500

Для постройки требуется кузнец третьего уровня.

Специальные возможности:



Аура усиления брони

Доступна игрокам только крестоносской расы
Аура дает увеличение брони на 40% всем дружественным юнитам в радиусе 8 метров.



Замедление

Доступна игрокам только крестоносской расы
В радиусе 8 метров на 25 секунд уменьшение скорости передвижения противника на 40%, время перезарядки 100 секунд.



Аура ослабления брони

Доступна прочим расам (кроме самих рыцарей)
Аура дает уменьшение брони на 40% всем вражеским юнитам в радиусе 8 метров.



- **Специальные возможности юнитов**
Возможности героев

Герман фон Зальца



Легкость (Стратегическое умение)

Все юниты передвигаются быстрее.

Уровень 1: Увеличение скорости передвижения на 5%.

Уровень 2: Увеличение скорости передвижения на 10%.

Уровень 3: Увеличение скорости передвижения на 15%.

Уровень 4: Увеличение скорости передвижения на 20%.



Аура торопливости (Тактическое умение)

Рядом с героем все воины ближнего боя, атакуют быстрее.

Уровень 1: Радиус 5 м, скорость атаки увеличивается на 10%.

Уровень 2: Радиус 10 м, скорость атаки увеличивается на 20%.

Уровень 3: Радиус 15 м, скорость атаки увеличивается на 30%.

Уровень 4: Радиус 20 м, скорость атаки увеличивается на 40%.



Отравляющий нож (Боевое умение) Автокаст Горячая клавиша - В

Герой бросает отравленный нож в воина. Нож наносит одновременный урон сразу, а затем, в течение некоторого времени, каждую секунду.

Уровень 1: Урон ножа 80, время действия 5 сек, урон в секунду 8, время перезарядки 110 секунд.

Уровень 2: Урон ножа 110, время действия 8 сек, урон в секунду 10, время перезарядки 90 секунд.

Уровень 3: Урон ножа 140, время действия 10 сек, урон в секунду 12, время перезарядки 70 секунд.

Уровень 4: Урон ножа 180, время действия 12 сек, урон в секунду 15, время перезарядки 50 секунд.

Бела IV



Скорострельность (Стратегическое умение)

Все воины дальнего боя атакуют быстрее.

Уровень 1: Увеличение скорости атаки на 10%.

Уровень 2: Увеличение скорости атаки на 16%.

Уровень 3: Увеличение скорости атаки на 23%.

Уровень 4: Увеличение скорости атаки на 30%.



Сила тетевы (Тактическое умение)

У всех воинов дальнего боя рядом с героем появляется большая вероятность попасть в воина, закрывающегося щитом.

Уровень 1: Радиус 5 м, вероятность попасть в щит уменьшается на 5%.

Уровень 2: Радиус 10 м, вероятность попасть в щит уменьшается на 10%.

Уровень 3: Радиус 15 м, вероятность попасть в щит уменьшается на 15%.

Уровень 4: Радиус 20 м, вероятность попасть в щит уменьшается на 20%.



Исчезновение (Боевое умение) Горячая клавиша - D

Герой делает невидимым себя и ближайших союзных воинов.

Уровень 1: Радиус 2м, время действия невидимости 10 сек, невидимость действует только на героя, время перезарядки 130 секунд.

Уровень 2: Радиус 3м, время действия невидимости 10 сек, невидимость действует на 20% воинов, попавших в радиус, время перезарядки 110 секунд.

Уровень 3: Радиус 4м, время действия невидимости 15 сек, невидимость действует на 60% воинов, попавших в радиус, время перезарядки 80 секунд.

Уровень 4: Радиус 5м, время действия невидимости 20 сек, невидимость действует на всех воинов, попавших в радиус, время перезарядки 60 секунд.



Ярл Биргер



Усиление машин (Стратегическое умение)

Увеличение дальности стрельбы и брони всей осадной техники и оборонительных сооружений.

- Уровень 1: Увеличение дальности стрельбы на 5%, брони на 5.
Уровень 2: Увеличение дальности стрельбы на 10%, брони на 7.
Уровень 3: Увеличение дальности стрельбы на 15%, брони на 10.
Уровень 4: Увеличение дальности стрельбы на 20%, брони на 14.



Усиление (Тактическое умение)

Рядом с героем все мечники получают бонус к урону. Чем больше мечников, тем меньший бонус они получают.

- Уровень 1: Радиус 5 м, урон увеличивается на 20%.
Уровень 2: Радиус 10 м, урон увеличивается на 27%.
Уровень 3: Радиус 15 м, урон увеличивается на 35%.
Уровень 4: Радиус 20 м, урон увеличивается на 45%.



Берсеркер (Боевое умение) Автокаст Горячая клавиша - **В**

Герой получает бонус к броне, здоровью, урону, скорости перемещения, но выходит из под контроля игрока.

- Уровень 1: Усиление на 50%, время действия 10 сек, время перезарядки 120 секунд.
Уровень 2: Усиление на 80%, время действия 13 сек, время перезарядки 100 секунд.
Уровень 3: Усиление на 110%, время действия 16 сек, время перезарядки 80 секунд.
Уровень 4: Усиление на 150%, время действия 20 сек, время перезарядки 60 секунд.

Вальтер фон Герольдшек



Кузнечное дело (Стратегическое умение)

Увеличение скорости производства оружия в кузнях.

- Уровень 1: Увеличение скорости производства на 10%.
Уровень 2: Увеличение скорости производства на 20%.
Уровень 3: Увеличение скорости производства на 30%.
Уровень 4: Увеличение скорости производства на 40%.



Лечащая аура (Тактическое умение)

Рядом с героем у всех воинов увеличивается скорость регенерации здоровья.

- Уровень 1: Радиус 5 м, регенерация здоровья увеличивается на 10%.
Уровень 2: Радиус 6 м, регенерация здоровья увеличивается на 20%.
Уровень 3: Радиус 7 м, регенерация здоровья увеличивается на 35%.
Уровень 4: Радиус 8 м, регенерация здоровья увеличивается на 50%.



Чума (Боевое умение) Автокаст Горячая клавиша - **В**

Герой заражает противника чумой, чума наносит небольшой урон в течение некоторого времени. Кроме того, чума заразна. Любой воин, зараженный чумой, может заразить другого, если находится с ним рядом некоторое время.

- Уровень 1: Расстояние 5 м, чума заражает всех: и своих, и чужих, заражающий радиус чумы 2 м, время перезарядки 300 секунд.
Уровень 2: Расстояние 7 м, чума заражает всех: и своих, и чужих, заражающий радиус чумы 2,5 м, время перезарядки 290 секунд.
Уровень 3: Расстояние 9 м, чума заражает только врагов, заражающий радиус чумы 3 м, время перезарядки 280 секунд.
Уровень 4: Расстояние 12 м, чума заражает только врагов, заражающий радиус чумы 3,5 м, время перезарядки 270 секунд.



Возможности воинов

Арбалетчик/Лучник



Прыжок

(Доступно с 1 уровня) Горячая клавиша - J

Воин прыгает на 10 м. Время перезарядки 25 секунд.



Дальнобойность

(Доступно с 2 уровня)

Дальность стрельбы воина увеличивается на 20%.



Самопожертвование

(Доступно с 3 уровня) Горячая клавиша - C

При каждом выстреле у воина убирается 5 здоровья, но урон увеличивается на 20 единиц.

Мечник



Увёртливость

(Доступно с 1 уровня)

У воина появляется 20% шанс увернуться от удара в ближнем и дальнем бою. Шанс складывается с шансом щита.



Удар щитом

(Доступно с 2 уровня) Автокаст Горячая клавиша - V

Воин ударяет противника щитом и ошеломляет его на 2 секунды. Ошеломленный воин некоторое время стоит на месте и не может атаковать. Время перезарядки 20 секунд.



Критический удар

(Доступно с 3 уровня)

У воина увеличивается возможность нанесения критического удара до 25%.

Копейщик



Сбить с лошади

(Доступно с 1 уровня)

При каждом ударе с вероятностью 5% воин сбивает ударом противника с лошади и наносит 50 единиц дополнительного урона.



Усиление копья

(Доступно с 2 уровня)

При атаке воин наносит урон не только тому воину, которого атакует, но еще и 25% от урона воинам противника, которые стоят рядом. Радиус действия 4 м.



Притяжение

(Доступно с 3 уровня) Автокаст Горячая клавиша - T

При попытке убежать от воина в радиусе 6 м, скорость противника замедляется. Чем ближе противник к воину, тем меньше у него скорость. Когда воин включает притяжение, он начинает быстрее двигаться. Время действия 10 секунд, время перезарядки 80 секунд.



Возможности специальных юнитов

Клерик



Посох лечения

Горячая клавиша - Н

Клерик ставит посох, который в радиусе 20 м ускоряет регенерацию воинов на 20%. Посох стоит 20 секунд, время перезарядки 60 секунд.



Невидимый глаз

(Доступно с 1 уровня) Горячая клавиша - Е

Клерик ставит глаз, который в радиусе 20 м видит невидимых воинов и ловушки. При этом сам глаз невидимый. Глаз стоит 5 минут, время перезарядки 60 секунд.



Благославление

(Доступно с 2 уровня) Автокаст Горячая клавиша - В

Клерик увеличивает урон на 20% дружественному воину и броню на 5 единиц. Время действия 30 секунд, время перезарядки 20 секунд.



§ 3 Русичи

● Постройки



Город

1300 1500

Главное здание, которое является центром поселения русичей. Может быть обнесен неприступным частоколом.

Базовые характеристики

Здоровье: **1500**

Производит:



Крестьянин



Юрий Ингваревич



Александр Невский



Евпатий Коловрат



Юрий Всеволодович



Кузница



Церковь



Кремль



Лесопилка



Детинец



Частокол



Детинец

250 800

Здание русичей, в котором живут и тренируются дружинники.

Базовые характеристики

Здоровье: **800**

Для постройки необходимы:



Город

Производит:



Дружинник



Шахта по добыче металла

750

Пристройка к металлическому руднику. Позволяет добывать металл из месторождения металла.

Базовые характеристики

Здоровье: **525**

Для постройки необходимы:



Город

Улучшения:



Левый склад руды

Позволяет добывать больше руды из рудника



Правый склад руды

Позволяет добывать больше руды из рудника



Вышка

Оборонительное сооружение



Лесопилка

 600



Лес для русичей - основной строительный материал. Поэтому очень важно добывать его даже во время осады города, когда невозможно выйти за пределы стен. Здесь русичи выращивают и перерабатывают деревья в строительный материал.

Базовые характеристики

Здоровье: **600**

Для постройки необходимы:



Город



Церковь

 175  1075



В церкви русичи воспевают хвалу Богу и святым. Церковь это дом для духовенства русичей.

Базовые характеристики

Здоровье: **750**

Для постройки необходимы:



Город

Производит:



Священник



Кузница

 150  900



В этом строении русичи производят оружие для своих воинов.

Базовые характеристики

Здоровье: **700**

Для постройки необходимы:



Детинец

Производит:



Шестопёр



Михайловское копье



Клевец

Требуется кузнец первого уровня



Кистень

Требуется кузнец второго уровня



Композитный лук



Сулица

Требуется кузнец второго уровня



Каплевидный щит



Круглый щит

Требуется кузнец первого уровня



Большой щит

Требуется кузнец второго уровня



Знамя

Требуется кузнец третьего уровня



Кремль

450 1350

Высокое, богато украшенное здание. Полезное, как в обороне города, так и в тренировке лучших бойцов русичей.

Базовые характеристики

Здоровье: **1050**

Для постройки необходимы:



Город



Детинец



Церковь



Частокол

500 1500

Высокая деревянная стена, которая огораживает город и все его постройки. При постройке в стене можно выбрать место под ворота, в дальнейшем можно сделать еще несколько ворот. По периметру всей стены стоят вышки, в которых можно разместить двух юнитов. Стена очень крепкая и легко чинится рабочими внутри города.

Базовые характеристики

Здоровье: **950**

Улучшения:



Башня



Стрелометная башня



Окоп

100 700

Огороженная частоколом площадка, где может расположиться до четырех воинов. Все воины внутри окопа получают дополнительную защиту, лучники могут стрелять изнутри.

Базовые характеристики

Здоровье: **1000**

Для постройки необходимы:



Город



Детинец



Церковь



Башня

75 700

Башня крепче вышки и защищает сидящих в ней лучников от стрел противника.

Базовые характеристики

Здоровье: **1500**

Для постройки необходимы:



Кузница



Стрелометная башня



50



450

Вышки на стенах можно модернизировать в башни со стационарными арбалетами. В такие вышки помещается только один юнит, но, так как оружие в ней уже есть, то этим юнитом может быть даже рабочий.

Базовые характеристики

Здоровье: **1300**

Для постройки необходимы:



Лесопилка



Ловушка - болото



800

Участок земли, настолько насыщенный водой, что становится труднопроходимым для юнитов противника. Недолговечность и долгое время создания ловушки компенсируется ее низкой стоимостью. Болото высыхает через определенное время, даже если в него еще никто не заходил. У попавших в болото юнитов противника резко снижается скорость передвижения (скорость вернется через некоторое время, после выхода юнита из болота). Техника, попавшая в болото, практически полностью застревает в нем и становится легкой мишенью.



Баллиста



950



1400

Огромный стационарный арбалет на передвижной платформе. Сочетает в себе мощь и мобильность. Стрелы – копья летят на огромные расстояния и эффективны как против воинов противника, так и против его строений. Для передвижения используются два юнита. Стрелять баллиста может и с одним юнитом в ней.

Базовые характеристики

Урон: **65-85**

Броня: **16**

Здоровье: **1500**

Для постройки необходимы:



Кузница



Юниты



Крестьянин



10

Добродушный и исполнительный рабочий русичей. Одет в простую рубашку и лапти.

Базовые характеристики

Здоровье: 120

Производит:



Город



Шахта по добыче металла



Окоп



Баллиста



БашняЛовушка - болото



Дружинник

Широкоплечий и отважный воин. Носит легкую кожаную броню. Одинаково хорошо пользуется всеми видами оружия, пока не получит специализацию.

Базовые характеристики

	Меч	Копье	Лук
	0	0	1
	2	2	1
	180	180	155

Специальные возможности - мечник:



Самолечение
(Доступно с 1 уровня)



Красть броню
(Доступно с 2 уровня)



Богатырская сила
(Доступно с 3 уровня)

Специальные возможности - копеечник:



Убийца
(Доступно с 1 уровня)



Бросить камень
(Доступно с 2 уровня)



Сломать щит
(Доступно с 3 уровня)

Специальные возможности - лучник:



Спрятаться в траве
(Доступно с 1 уровня)



Скоростной бег
(Доступно с 2 уровня)



Зоркость
(Доступно с 3 уровня)

Улучшения:



Воевода
Происходит при получении уровня 2



Богатырь
Происходит при получении уровня 4



Воевода

Этот воин повидал множество битв, укрепивших его дух и отточивших боевые навыки. Отлично владеет определенным видом оружия в зависимости от специализации.

Базовые характеристики

	Меч	Посох	Дробящее
	1	1	1
	2	3	2
	185	185	160

Специальные возможности: наследуются от дружинника.

Улучшения:



Богатырь

Происходит при получении уровня 4



Богатырь

Лучший воин русичей. О его силе и храбрости слагают легенды. Носит усиленную кольчужную броню. Лучше всех владеет определенным видом оружия в зависимости от специализации.

Базовые характеристики

	Меч	Посох	Дробящее
	1	1	3
	2	2	0
	190	190	165

Специальные возможности: наследуются от воеводы.



Священник

100

Пожилый старец. Одет в нарядную рясу. Грубой силе предпочитает силу молитвы.

Базовые характеристики

Здоровье: **150**

Специальные возможности:



Лечение



Истинное зрение
(Доступно с 1 уровня)



Прооклятье
(Доступно с 2 уровня)



● Герои



Александр Невский



100

Великий князь ярославских, а также новгородских земель. Молод, горяч, но в тоже время великолепный боец и стратег.



Меч Александра



29-35



1.4 секунды

Базовые характеристики

Урон: 2

Броня: 3

Здоровье: 350

Специальные возможности:



Невесомость

Стратегическое умение

Уменьшение веса всех воинов.

Уровень 1: Уменьшение на 20%.

Уровень 2: Уменьшение на 40%.

Уровень 3: Уменьшение на 60%.

Уровень 4: Уменьшение на 80%.



Аура холода

Тактическое умение

Вокруг героя у всех воинов ближнего боя появляется возможность при ударе заморозить противника.

Уровень 1: радиус 5 м, урон увеличивается на 5, после каждого удара замедление действует 1 секунд.

Уровень 2: радиус 10 м, урон увеличивается на 10, после каждого удара замедление действует 1,5 секунд.

Уровень 3: радиус 15 м, урон увеличивается на 15, после каждого удара замедление действует 2 секунд.

Уровень 4: радиус 20 м, урон увеличивается на 20, после каждого удара замедление действует 3 секунд.



Оттепель

Боевое умение

Герой может сломать лед под вражескими воинами.

Уровень 1: Расстояние 10 м, урон наносимый воинам 15, время перезарядки 120 секунд.

Уровень 2: Расстояние 15 м, урон наносимый воинам 30, время перезарядки 100 секунд.

Уровень 3: Расстояние 20 м, урон наносимый воинам 50, время перезарядки 80 секунд.

Уровень 4: Расстояние 25 м, урон наносимый воинам 70, время перезарядки 60 секунд.



Щит Александра



+6

Шансы избежать урона:

+30% рукопашный

+90% дистанционный



Евпатий Коловрат



100

Высокий, широкоплечий воин в тяжелом кольчужном доспехе. Потомственный боярин. Отвага и честь стоят у него на первом месте.

Базовые характеристики

Урон: **2**

Броня: **3**

Здоровье: **350**

Специальные возможности:



Богатырское здоровье

Стратегическое умение

Увеличение максимального здоровья всех воинов ближнего боя.

Уровень 1: Увеличение на 10%.

Уровень 2: Увеличение на 20%.

Уровень 3: Увеличение на 30%.

Уровень 4: Увеличение на 40%.



Аура единения

Тактическое умение

Часть урона, наносимого любому воину, находящемуся рядом с героем, равномерно распределяется между другими воинами, находящимися рядом.

Уровень 1: Радиус 4 м, распределяемый урон 20%.

Уровень 2: Радиус 5 м, распределяемый урон 30%.

Уровень 3: Радиус 6 м, распределяемый урон 40%.

Уровень 4: Радиус 8 м, распределяемый урон 50%.



Богатырский удар

Боевое умение

Герой ударяет булавой по земле и враги, которые находятся рядом, падают на землю.

Уровень 1: Радиус 4 м, количество врагов 4, урон наносимый врагам 60, время перезарядки 150 секунд.

Уровень 2: Радиус 4,5 м, количество врагов 6, урон наносимый врагам 70, время перезарядки 125 секунд.

Уровень 3: Радиус 5 м, количество врагов 8, урон наносимый врагам 80, время перезарядки 100 секунд.

Уровень 4: Радиус 5,5 м, количество врагов 10, урон наносимый врагам 90, время перезарядки 75 секунд.



Дубина Коловрата



32-38



1.5 секунды



Щит Коловрата



+5

Шансы избежать урона:

+35% рукопашный

+85% дистанционный

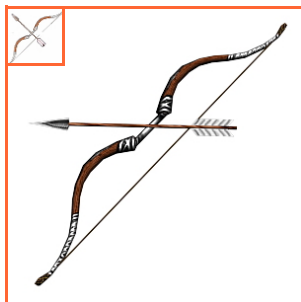


Юрий Ингваревич



100

Пожилой коренастый воин, в тяжелых кольчужных доспехах. Отважный, умудренный опытом князь Рязани.



Лук Юрия



23-29



1.3 секунды

Дальность: 2-24м

Базовые характеристики

Урон: 1

Броня: 2

Здоровье: 270

Специальные возможности:



Зоркость

Стратегическое умение

Все воины принадлежащие игроку видят дальше.

Уровень 1: Увеличение радиуса зрения на 10%.

Уровень 2: Увеличение радиуса зрения на 20%.

Уровень 3: Увеличение радиуса зрения на 30%.

Уровень 4: Увеличение радиуса зрения на 40%.



Аура меткости

Тактическое умение

У всех воинов дальнего боя рядом с героем увеличивается дальность стрельбы.

Уровень 1: Радиус 5 м, увеличение дальности стрельбы на 10%.

Уровень 2: Радиус 10 м, увеличение дальности стрельбы на 20%.

Уровень 3: Радиус 15 м, увеличение дальности стрельбы на 30%.

Уровень 4: Радиус 20 м, увеличение дальности стрельбы на 40%.



Концентрация

Боевое умение

Герой концентрируется и при следующем выстреле наносит больше урона. Если умение перезарядилось, а герой ни разу не выстрелил, то он может еще больше усилить свой урон для следующего выстрела, концентрируясь снова.

Уровень 1: Концентрации 1, урон увеличивается на 20, время перезарядки 30 секунд.

Уровень 2: Концентрации 2, урон увеличивается на 30, время перезарядки 25 секунд.

Уровень 3: Концентрации 3, урон увеличивается на 40, время перезарядки 20 секунд.

Уровень 4: Концентрации 4, урон увеличивается на 50, время перезарядки 15 секунд.



Юрий Всеволодович



100

Светлый Князь Владимира. Высокий, худощавый, но очень сильный воин, яростно сражающийся за свою землю. Его умению владения копьем стоит поучиться каждому.

Базовые характеристики

Урон: **2**

Броня: **3**

Здоровье: **350**

Специальные возможности:



Крепость

Стратегическое умение

Увеличивается здоровье и скорость починки у всех зданий и стен.

Уровень 1: Увеличение здоровья на 15%, скорости починки на 10%.

Уровень 2: Увеличение здоровья на 20%, скорости починки на 20%.

Уровень 3: Увеличение здоровья на 25%, скорости починки на 30%.

Уровень 4: Увеличение здоровья на 30%, скорости починки на 40%.



Аура копья

Тактическое умение

Рядом с героем у всех воинов с копьями увеличивается урон..

Уровень 1: Радиус 5 м, урон увеличивается на 10%.

Уровень 2: Радиус 10 м, урон увеличивается на 15%.

Уровень 3: Радиус 15 м, урон увеличивается на 20%.

Уровень 4: Радиус 20 м, урон увеличивается на 25%.



Ярость

Боевое умение

Если у героя здоровье меньше 50%, он начинает атаковать с большей скоростью.

Уровень 1: Увеличение скорости на 15%.

Уровень 2: Увеличение скорости на 30%.

Уровень 3: Увеличение скорости на 45%.

Уровень 4: Увеличение скорости на 60%.



Княжеское Копье



35-43



1.7 секунды



Княжеский Щит



+5

Шансы избежать урона:

+35% рукопашный

+80% дистанционный



● Оружие Топоры и булавы



Шестопёр

50 65

19-23

1.4 секунды

Для постройки требуется кузнец.

Специальная возможность:

С повышением уровня воина увеличивается шанс ошеломить противника при ударе. Некоторое время он будет стоять не двигаясь.



Кистень

85 185

30-38

1.5 секунды

Для постройки требуется кузнец второго уровня.

Специальная возможность:

С повышением уровня воина увеличивается шанс пробить броню противника и нанести ему урон, помноженный на броню.



Клевец

65 135

26-32

1.6 секунды

Для постройки требуется кузнец первого уровня.

Специальная возможность:

С повышением уровня воина, увеличивается шанс «искалечить» противника. Нанести ему сильный урон.

Копья



Михайловское копье

40 90

14-20

1.5 секунды

Для постройки требуется кузнец.
Атака с лошади невозможна!

Специальная возможность:

С повышением уровня воина, увеличивается шанс «пронзающего» удара. Можно нанести полный урон копьём всем рядом стоящим воинам.

Дополнительный урон:

+175% против животных.

Луки и метательные копья



Композитный лук

40 100

27-33

1.2 секунды

Дальность: 2 - 22м
Для постройки требуется кузнец.

Специальная возможность:

С повышением уровня воина лук будет стрелять отравленными стрелами. Противник будет некоторое время получать урон и у него снизится скорость атаки.



Сулица

80 100

24-30

1.8 секунды

Дальность: 2 - 17м
Для постройки требуется кузнец второго уровня.

Специальная возможность:

С повышением уровня воина копья станут огненными и будут наносить урон противнику некоторое время после попадания.

Дополнительный урон:

+50% против животных.



Щиты



Каплевидный щит

15 105

+2

Для постройки требуется кузнец.

Шансы избежать урона:
+10% Рукопашный.
+60% Дистанционный.



Большой щит

75 230

+5

Для постройки требуется кузнец второго уровня.

Шансы избежать урона:
+30% Рукопашный.
+90% Дистанционный.



Круглый щит

40 165

+4

Для постройки требуется кузнец первого уровня.

Шансы избежать урона:
+20% Рукопашный.
+75% Дистанционный.

Уникальные предметы



Знамя

500 1500

Для постройки требуется кузнец третьего уровня.

Специальные возможности:



Аура усиления здоровья

Доступна игрокам только русской расы

Аура дает увеличение здоровья на 30% всем дружественным юнитам в радиусе 8 метров.



Неуязвимость

Доступна игрокам только русской расы

В радиусе 8 метров на 20 секунд делает всех воинов неуязвимыми, время перезарядки 300 секунд.



Аура ослабления здоровья

Доступна прочим расам (кроме самих русичей)

Аура дает уменьшение здоровья на 30% всем вражеским юнитам в радиусе 8 метров.



- **Специальные возможности юнитов**
Возможности героев

Александр Невский



Невесомость (Стратегическое умение)

Уменьшение веса всех воинов.
Уровень 1: Уменьшение на 20%.
Уровень 2: Уменьшение на 40%.
Уровень 3: Уменьшение на 60%.
Уровень 4: Уменьшение на 80%.



Аура холода (Тактическое умение)

Вокруг героя у всех воинов ближнего боя появляется возможность при ударе заморозить противника.
Уровень 1: радиус 5 м, урон увеличивается на 5, после каждого удара замедление действует 1 секунд.
Уровень 2: радиус 10 м, урон увеличивается на 10, после каждого удара замедление действует 1,5 секунд.
Уровень 3: радиус 15 м, урон увеличивается на 15, после каждого удара замедление действует 2 секунд.
Уровень 4: радиус 20 м, урон увеличивается на 20, после каждого удара замедление действует 3 секунд.



Оттепель (Боевое умение) **Горячая клавиша - В**

Герой может сломать лед под вражескими воинами.
Уровень 1: Расстояние 10 м, урон наносимый воинам 15, время перезарядки 120 секунд.
Уровень 2: Расстояние 15 м, урон наносимый воинам 30, время перезарядки 100 секунд.
Уровень 3: Расстояние 20 м, урон наносимый воинам 50, время перезарядки 80 секунд.
Уровень 4: Расстояние 25 м, урон наносимый воинам 70, время перезарядки 60 секунд.

Евпатий Коловрат



Богатырское здоровье (Стратегическое умение)

Увеличение максимального здоровья всех воинов ближнего боя.
Уровень 1: Увеличение на 10%.
Уровень 2: Увеличение на 20%.
Уровень 3: Увеличение на 30%.
Уровень 4: Увеличение на 40%.



Аура единения (Тактическое умение)

Часть урона, наносимого любому воину, находящемуся рядом с героем, равномерно распределяется между другими воинами, находящимися рядом.
Уровень 1: Радиус 4 м, распределяемый урон 20%.
Уровень 2: Радиус 5 м, распределяемый урон 30%.
Уровень 3: Радиус 6 м, распределяемый урон 40%.
Уровень 4: Радиус 8 м, распределяемый урон 50%.



Богатырский удар (Боевое умение) **Автокаст** **Горячая клавиша - В**

Герой ударяет булавой по земле и враги, которые находятся рядом, падают на землю.
Уровень 1: Радиус 4 м, количество врагов 4, урон наносимый врагам 60, время перезарядки 150 секунд.
Уровень 2: Радиус 4,5 м, количество врагов 6, урон наносимый врагам 70, время перезарядки 125 секунд.
Уровень 3: Радиус 5 м, количество врагов 8, урон наносимый врагам 80, время перезарядки 100 секунд.
Уровень 4: Радиус 5,5 м, количество врагов 10, урон наносимый врагам 90, время перезарядки 75 секунд.



Юрий Ингваревич



Зоркость (Стратегическое умение)

Все воины, принадлежащие игроку, видят дальше.

Уровень 1: Увеличение радиуса зрения на 10%.

Уровень 2: Увеличение радиуса зрения на 20%.

Уровень 3: Увеличение радиуса зрения на 30%.

Уровень 4: Увеличение радиуса зрения на 40%.



Аура меткости (Тактическое умение)

У всех воинов дальнего боя рядом с героем увеличивается дальность стрельбы.

Уровень 1: Радиус 5 м, увеличение дальности стрельбы на 10%.

Уровень 2: Радиус 10 м, увеличение дальности стрельбы на 20%.

Уровень 3: Радиус 15 м, увеличение дальности стрельбы на 30%.

Уровень 4: Радиус 20 м, увеличение дальности стрельбы на 40%.



Концентрация (Боевое умение) Автокаст Горячая клавиша - **V**

Герой концентрируется и при следующем выстреле наносит больше урона. Если умение перезарядилось, а герой ни разу не выстрелил, то он может еще больше усилить свой урон для следующего выстрела, концентрируясь снова.

Уровень 1: Концентрации 1, урон увеличивается на 20, время перезарядки 30 секунд.

Уровень 2: Концентрации 2, урон увеличивается на 30, время перезарядки 25 секунд.

Уровень 3: Концентрации 3, урон увеличивается на 40, время перезарядки 20 секунд.

Уровень 4: Концентрации 4, урон увеличивается на 50, время перезарядки 15 секунд.

Юрий Всеволодович



Крепость (Стратегическое умение)

Увеличивается здоровье и скорость починки у всех зданий и стен.

Уровень 1: Увеличение здоровья на 15%, скорости починки на 10%.

Уровень 2: Увеличение здоровья на 20%, скорости починки на 20%.

Уровень 3: Увеличение здоровья на 25%, скорости починки на 30%.

Уровень 4: Увеличение здоровья на 30%, скорости починки на 40%.



Аура копья (Тактическое умение)

Рядом с героем у всех воинов с копьями увеличивается урон..

Уровень 1: Радиус 5 м, урон увеличивается на 10%.

Уровень 2: Радиус 10 м, урон увеличивается на 15%.

Уровень 3: Радиус 15 м, урон увеличивается на 20%.

Уровень 4: Радиус 20 м, урон увеличивается на 25%.



Ярость (Боевое умение)

Если у героя здоровье меньше 50%, он начинает атаковать с большей скоростью.

Уровень 1: Увеличение скорости на 15%.

Уровень 2: Увеличение скорости на 30%.

Уровень 3: Увеличение скорости на 45%.

Уровень 4: Увеличение скорости на 60%.



Возможности воинов

Лучник



Спрятаться в траве

(Доступно с 1 уровня) Горячая клавиша - **H**

Воин ложится в траву и становится невидимым. Он невидим до тех пор, пока не двигается. Время действия 6 минут, время перезарядки 30 секунд.



Скоростной бег

(Доступно с 2 уровня) Горячая клавиша - **R**

Скорость передвижения воина увеличивается на 70%. Время действия 15 секунд, время перезарядки 60 секунд.



Зоркость

(Доступно с 3 уровня)

Радиус зрения воина увеличивается на 40%.

Мечник



Самолечение

(Доступно с 1 уровня) Автокаст Горячая клавиша - **U**

Воин лечит самого себя на 90 единиц здоровья. Время перезарядки 80 секунд.



Красть броню

(Доступно с 2 уровня)

При каждом ударе воин отнимает броню у противника и прибавляет ее себе на небольшое время.



Богатырская сила

(Доступно с 3 уровня) Горячая клавиша - **B**

Воин перестает двигаться, но у него повышается скорость атаки на 30% и броня на 75 единиц. Все воины, которые находятся в радиусе 15 м, кидаются его атаковать. Время действия 12 секунд, время перезарядки 180 секунд.

Копейщик



Убийца

(Доступно с 1 уровня)

При убийстве противника воину добавляется 20% здоровья от здоровья убитого.



Бросить камень

(Доступно с 2 уровня) Автокаст Горячая клавиша - **S**

Воин бросает камень, в месте приземления камня воины получают 30 единиц урона и падают на землю. Время перезарядки 60 секунд.



Сломать щит

(Доступно с 3 уровня)

При ударе есть 5% шанс, что воин сломает вражеский щит.



Возможности специальных юнитов

Священник



Лечение

Автокаст Горячая клавиша - S

Лечит одного дружественного воина. При лечении здоровье воина восстанавливается на 25 единиц в секунду. Время действия 8 секунд, время перезарядки 15 секунд.



Истинное зрение

(Доступно с 1 уровня) Горячая клавиша - T

В радиусе 20м священник начинает видеть невидимых воинов и ловушки.



Прооклятье

(Доступно с 2 уровня) Автокаст Горячая клавиша - C

Священник проклинает одного вражеского воина. Проклятье уменьшает здоровье на 20% и урон на 40%. Расстояние 20 м, время действия 20 секунд, время перезарядки 60 секунд.



§ 4 Нейтралы

• Нейтральные постройки



Монгольская деревня

В деревне можно набрать в свою армию ополченцев. Кроме того, деревня увеличивает популяцию.



Базовые характеристики

Популяция: **5**

Производит:



Ополченец



Монгольская конюшня

В конюшне можно набрать лошадей для создания конницы.



Базовые характеристики

Кони: **5**

Производит:



Лошадь



Европейская деревня

В деревне можно набрать в свою армию ополченцев. Кроме того, деревня увеличивает популяцию.



Базовые характеристики

Популяция: **5**

Производит:



Ополченец



Европейская конюшня

В конюшне можно набрать лошадей для создания конницы.



Базовые характеристики

Кони: **5**

Производит:



Лошадь



Русская деревня

В деревне можно набрать в свою армию ополченцев. Кроме того, деревня увеличивает популяцию.



Базовые характеристики

Популяция: **5**

Производит:



Ополченец



Русская конюшня

В конюшне можно набрать лошадей для создания конницы.



Базовые характеристики

Кони: **5**

Производит:



Лошадь



Колья

100 500

Спрятанный под землей механизм, выталкивающий с большой силой заостренные колья. Имеет маленькую область поражения, но наносит большие повреждения. Наиболее эффективен в ручном режиме срабатывания.

Базовые характеристики
Здоровье: 100

(СТРОИТСЯ ОПОЛЧЕНЦАМИ)

● Нейтральные юниты



Монгольский ополченец

10

Худощавые, слабые люди. Единственное, чем они могут помочь на войне - это служить воинам: носить их оружие, устраивать быт.

Базовые характеристики

Урон: 1

Броня: 5

Здоровье: 120

Специальные возможности:



Обновление
(Доступно с 3 уровня)



Европейский ополченец

10

Худощавые, слабые люди. Единственное, чем они могут помочь на войне - это служить воинам: носить их оружие, устраивать быт.

Базовые характеристики

Урон: 1

Броня: 5

Здоровье: 120

Специальные возможности:



Обновление
(Доступно с 3 уровня)



Русский ополченец

10

Худощавые, слабые люди. Единственное, чем они могут помочь на войне - это служить воинам: носить их оружие, устраивать быт.

Базовые характеристики

Урон: 1

Броня: 5

Здоровье: 120

Специальные возможности:



Обновление
(Доступно с 3 уровня)

● Специальные возможности нейтралов



Обновление

(Требуется уровень 3) Горячая клавиша - R

Снимает время перезарядки всех заклинаний дружественному юниту. Время перезарядки 200 секунд.