

Принципы стратегии и тактики для HoMM-4

Стратегия и тактика одиночной игры на уровне Чемпион.

От автора



В дополнение к «Памятке для HoMM-4» решил выложить «Принципы стратегии и тактики для HoMM-4». Не скажу, что я открыл Америку – немало информации я взял из «Советов полководцам» milord'a Vsk, из «Game Guide ALLix», из прочих статей, найденных в Интернете. В статьях было немало хорошо разжеванной и художественно оформленной информации с примерами, хотя встречались и вопросы, освещенные весьма поверхностно. Некоторые сведения были противоречивы (сколько игроков – столько тактик!), некоторые потеряли актуальность после обновлений игры, некоторые работали только при определенных условиях, некоторые были слишком примитивны, чтобы их рассматривать, в некоторых их авторы недостаточно ясно высказывали свою мысль, чтобы можно было правильно их понять – приходилось проверять сомнительные варианты в действии. Хотя не все из перечисленных советов и тактик мне довелось использовать самому или проверить их действие – в некоторых случаях приходилось полагаться на слово их автора. Выражаю благодарность всем, чьей информацией я воспользовался при составлении данного руководства.

Приведу цитату из «Game Guide ALLix»: «...в мультике (игре против человека) наибольшую сложность ... в оптимальном развитии представляет сложность Мастер (средний), поэтому именно для этого уровня сложности мы и будем рассматривать все стратегии и тактики. Оптимальные стратегии и тактики в игре против компьютера (к огромному сожалению) очень сильно отличаются от игры против человека из-за почти полного отсутствия интеллекта у компьютера и более высокого уровня сложности обычно выставяемого на игру, а наибольшую сложность при этом представляет убийство больших кучек нейтральных монстров разумеется на уровне сложности Чемпион (высокий)».

Я решил рассмотреть сингл (игру против компьютера) на уровне сложности Чемпион, с учетом всех отличий сингла от мультика. Это и в 1,5 – 2 раза большие нейтральные армии, которые к тому же блуждают, и недопустимость потери (сдачи, бегства) главного героя (чаще бывает в кампаниях), и отсутствие ресурсов на старте. Не слишком глубоко вникая в подробности, я рассмотрел краткие рекомендации пошаговых действий в различных ситуациях, встречающихся во время игры. И если одни рекомендации являются обязательными, другие могут быть только одним из вариантов решения той или иной задачи. Зачастую одну и ту же задачу можно решить несколькими способами, не все они оптимальны. Но в некоторых ситуациях наихудший из способов может оказаться единственно возможным. Принципы приведены для основной версии игры (WoW). Для Эквilibриса могут быть некоторые отличия (в тактике боя), но основные принципы те же.

С уважением

Dnaop-wr

dnaop-wr@mail.ru

Примечание: в Принципах звездочкой * отмечена информация для справки, т.е. ориентировочная, непроверенная, неоднозначная, но не имеющая принципиального значения. Также в скобках иногда может быть указан источник информации.

Тактики для различных рас приведены типовые. Я не рассматривал и не анализировал подробно все возможные варианты.

1. Вступление.

Быстрый старт – наиболее трудная и ответственная часть любой игры. Именно он вносит основной вклад в будущую победу. С самого начала игры для доступа к ресурсам, артефактам, различным объектам и новым территориям необходимо победить в немалом числе боев с нейтралами. Для этого нужна армия и соответствующие ресурсы на ее отстройку и выкуп. Возможности развития, прокачки героя и тактических приемов вначале весьма ограничены, а враги растут, как на дрожжах. Быстрый захват ресурсов и артефактов позволяет быстрее отстроить и выкупить войска и усилить армию. Сильной армией на раннем этапе легче пробивать врагов, которые еще не успели размножиться, осваивать новые территории, захватывать ресурсы и получать опыт для своих героев. Старт в данной ситуации (на уровне Чемпион) наиболее сложный, но в дальнейшем все сглаживается и игра может оказаться даже более легкой, чем в мультиплеере.

Обычно имеется стартовый герой с родным городом и небольшой начальной армией. Но бывает, что нет ни города, ни армии, ни даже выхода с закрытой территории. Вариант с малопроеходимой ситуацией, построенной на багах игры, на зависимости от случая, или если в качестве пароля для получения бонуса надо угадать имя любимой собаки автора карты, я рассматривать не хочу – это на любителя-мазохиста. Основной упор будет делаться на игру с применением армии и с опорой на монстров, а не на одиночного героя.

Для прохождения сценария далеко не всегда нужно зачищать всю карту, посещать / захватывать все объекты и пробивать все проходы, уничтожая охрану. Нередко охрана может быть очень большая, да и объект неплохой, но его посещение совершенно не повлияет на исход игры.

Отстройка монстров 3 уровня, составляющих основу большинства пробивных армий, возможна уже на 4 – 5 день. Но не всегда за этот срок на Чемпионе можно насобирать ресурсы на отстройку и выкуп армии, и даже выкупленной армии может не хватить для пробития сильных нейтралов – нужно будет ее накопить. Поэтому реальный старт обычно более затяжной, чем расчетный.

Побеждать надо всегда, а поражение в одном бою может привести к поражению в войне. Нередко я встречал выражение, что «компьютер туп как пробка». Думаю, это не совсем так. Компьютер (ИИ) играет по той логике, которая в нем была заложена, человек же может поступать нелогично, да и многие приемы боя появились уже после выхода игры и не поддерживаются ИИ. Но если бой ведется по правилам ИИ, а у игрока нет возможности их изменить и играть по своим правилам (чаще это бывает в начале игры), то ИИ нередко выбирает тактику, наиболее опасную для игрока, и рвет его как Тузик грелку. Да и везение не следует сбрасывать со счетов, когда случайное выпадение морали или урона может решить исход боя. Поэтому каждый бой с равным или более сильным противником надо продумывать заранее, в соответствии с конкретными условиями и возможностями, т.к. один неверный шаг может привести от победы к поражению.

Конечно, перед каждым серьезным боем, повышением навыков, отстройкой магических зданий, на развилках дорог, в других ключевых моментах и перед концом дня нужно делать сейвы. Однако лучше вести игру так, чтобы этими сейвами не пришлось пользоваться.

Ко всему вышесказанному следует добавить, что с появлением монстров 4 уровня, высокоуровневой магии и прокачанных до Грандмастера героев игра существенно облегчается, и проблемы прохождения могут быть разве что связаны с лимитом времени.

Для ориентировки: в игре против человека на уровне сложности Мастер (средний) на малых картах финальная битва может произойти в конце 2 – 3 недели, на средних – в конце 4 – 6 недели, на больших – в конце 6 – 8 недели* (Game Guide ALLix).

Начинается игра с разведки территории и сбора ресурсов.

2. Разведка территории.

В первый же день игры следует отправить одиночных монстров 1 уровня (разведчиков, или скаутов) во все стороны для открытия местности и сбора бесхозных ресурсов и артефактов. Для этой цели лучше всего подходят бандиты (благодаря их скрытности, позволяющей быть невидимыми для монстров 1 уровня и оставаться в желтой зоне контроля монстров 2 уровня), а также феи и бесы (благодаря их дальности хода). Если этих монстров нет в родном городе, их можно нанять в полевых жилищах, если такие окажутся на своей территории. Хотя бандиты незаменимы для разведки и собирания ресурсов в начале игры, что дает быстрый старт, у них есть один недостаток – они и сами не видят чужих бандитов и могут случайно на них нарваться – тогда боя не избежать. Можно брать и других дешевых монстров, но не стрелков, которые более полезны в бою. Это могут быть гномы, сквайры, скелеты, берсерки, а также кентавры. Хотя кентавры имеют большую дальность хода, чем берсерки, они более дорогие и менее плодовитые, а в бою могут оказаться не менее полезными. Несмотря на очевидные преимущества у некоторых замков скорость разведки на первой неделе может быть примерно одинаковой у всех замков на карте. Многое зависит от типа местности, числа монстров, наличия свободных проходов, телепортов, дорог и других причин.

Для дальнего рейда лучше отправить отряд из 2 – 4 скаутов. В пути отряд будет делиться на единицы, которые пойдут разными путями. Чем дальше сможет уйти скаут, тем выше его ценность, но лишь до того момента, пока ему будет куда идти. Ход скаута рассчитывается так, чтобы он мог взять максимальное количество ресурсов и артефактов. Продвигаться надо не спеша, чтобы не нарваться на врага. При большой растительности ее нужно прощупывать более тщательно – она может скрывать проходы, объекты для сбора, а также врагов. По окончании хода скаута не надо оставлять в желтой зоне контроля нейтралов. Ресурсы, находящиеся под ударом нейтралов, надо брать в конце хода скаутом, у которого нет артефактов. Если скаут встретит источник ресурсов (шахту), ресурсы или артефакт без охраны, подходить следует осторожно. Конечно, охраны может не быть вовсе, но могут быть и бандиты.

Общее число армий на карте не может быть больше 8, поэтому если объектов для сбора много, лишних скаутов надо возвращать в город или прятать в захваченные шахты, окончивших ход в зоне действия нейтралов

или в тупиках – увольнять и отправлять новых. Вместо увольнения можно проводить разведку боем для определения вражеских сил на выбранном направлении. Скаутов в тупиках, возле важных проходов или объектов можно оставлять для обзора местности. Можно подойти вплотную к горе или непроходимому лесу, находящемуся справа от армии, открыть окно армии и высадить 1 скаута. Этот скаут не сможет передвигаться, но будет недоступен врагу и послужит наблюдателем. Если есть возможность, героя и остальную армию лучше временно спрятать в городе (особенно если выход из города находится в желтой зоне контроля врага).

Если на вашей территории имеется выход одностороннего портала, в любой момент оттуда может выйти вражеская армия. Если портал скрыт туманом войны, то чтобы сразу получить информацию о появлении врага, желательно держать вблизи этого портала скаута. При обнаружении входа одностороннего портала надо побыстрее (обычно после уничтожения охраны) отправить в него скаута, а не идти армией без разведки. Выход портала может вывести на ничейную территорию, богатую нейтральными городами, ресурсами и артефактами, на которой необходимо оказаться как можно раньше, чтобы опередить врагов. Подобные порталы обычно охраняются только на входе, но без разведки можно потерять армию, наткнувшись на более сильную армию врага, да и направление дальнейшего движения нужно определить. Если портал двусторонний, вероятность встретить сильную охрану на выходе весьма велика. Если портал имеет несколько выходов, в каждый из них надо отправить по скауту. Если скаут погибнет, все равно будет информация о врагах и об окрестностях на выходе.

Кроме этого скауты должны посещать другие объекты:

- различные вышки для открытия карты,
- алтари магии и консерватории, чтобы узнать об имеющихся заклинаниях,
- хижины, военные и магические школы и университеты, чтобы узнать об имеющихся навыках для определения возможности прокачки героев,
- нанимать солдат в захваченных полевых жилищах,
- обменивать ресурсы на полевом рынке по льготному курсу,
- посещать оракулов для открытия карты клада, а также выкапывать клад,
- нанимать героя в полевой таверне,
- освобождать героя из тюрьмы,
- закупать в кузне зелья и артефакты,
- получать задания (квесты) в квестовых домах,
- строить шахты на месторождениях.

Перед тем, как отправлять армию в путь по территории, покрытой туманом войны, надо послать в этом направлении скаута. Информация о местности позволит точнее определить маршрут движения армии. А в случае обнаружения сильного врага можно изменить свои планы. В начале игры, когда монстры и герои не способны видеть бандитов на расстоянии, чтобы не наткнуться на них, впереди армии следует пускать скаута даже на открытой территории. При прокладке маршрута герою-вору надо вести его не спеша (даже по уже пройденной территории), только по освещенной местности. Если на пути вора встретятся нейтралы, то вначале он получит от них опыт (если положено), а затем будет атакован (обычная армия остановилась бы, не доходя до нейтралов, и ей было бы предложено изменить путь следования). Аналогично нужно поступать скаутам и сборщикам ресурсов, да и просто не очень сильным армиям – не бежать по уже известной, но затененной территории.

3. Захват объектов.

После разведки близлежащей территории героя можно отправлять для захвата шахт, жилищ 1 уровня своей или родственной расы, посещения обучающих и повышающих объектов. Для скорейшего освоения территории нужно сразу же нанять второго героя. Чаще это дополнение к первому герою для образования пары воин + маг, но могут быть и другие варианты.

В начале сценария или миссии кампании источники ресурсов обычно находятся под надежной охраной нейтральных армий. Однако надежность внешней охраны зависит от количества вверенных ей объектов. Если объектов несколько – кроме источника ресурса рядом с нейтралами на земле лежит одна или две кучки какого-нибудь ресурса, установить контроль над этим источником вполне возможно. Правда, сразу после этого охрана атакует тех, кто пролез к объекту. После этого в захваченную шахту можно будет таким же образом посадить скаута для обзора окрестностей. Правда, выйти оттуда он уже не сможет, пока не исчезнет охрана. Отдельно следует остановиться на специфике конструкции золотой шахты. Она имеет два входа: парадный и черный. Первый располагается спереди (ниже изображения шахты), и около него находятся охранники. Черный же вход расположен сзади (выше изображения шахты) и в некоторых случаях не контролируется охраной. Путь в него стрелками не показывается, и он доступен только после того, как герой встанет непосредственно около копра с противоположной от главного входа стороны*. Нужно внимательно осматривать источники ресурсов, расположение их охраны и наличие дополнительных ресурсов на земле. Некоторые из них можно получить в свое распоряжение, не уничтожая их охрану. Но не трогайте ресурсы на земле до установления контроля над шахтой (потом можно), иначе можно распрощаться с возможностью ее захвата без уничтожения сильной охраны.

Если ресурсы доступны в желтой зоне, то их можно взять, но охраняющие нейтралы сразу после этого могут атаковать вашу армию. Обычно стартовая армия не способна победить охрану ресурсов вообще или без больших потерь. А потому для захвата ресурсов надо использовать дешевого скаута. Артефакты, находящиеся под ударом нейтралов, надо брать героем без армии – он может сбежать, артефакты же убитого скаута заберут нейтралы. Но есть одна проблема – если ресурс находится очень близко от города, герой не сможет сбежать. Очень близко – это 10 – 12 МР, которые отделяют вражескую армию от ворот города. На большем удалении хотя бы от одного города, проход к которому не заблокирован, герой может спокойно отправляться в бой с любым врагом, всегда имея в запасе возможность возвращения в ближайший доступный город (если у него будет в бою хотя

бы один ход). Если герой не имеет ни города, ни армии, надо сразу захватить близлежащее жилище и разослать скаутов. В этой ситуации выхватывать артефакты у нейтралов нельзя, т.к. отступать некуда.

Не стоит захватывать подряд все жилища – надо брать только те, монстрами которых предполагается воевать, а не просто выкупать и держать их в армии. Когда герой встретит жилище, принадлежащее врагу, то почти всегда имеет смысл повесить на нем свой флаг. Охрана жилища уже отсутствует, и даже если монстры вам не нужны, это временно лишит врага части подкреплений. Впрочем, любым монстрам четвертого уровня и некоторым третьего найдется место в армии, даже если у вас нет родственных им городов.

В каждую захваченную шахту нужно посадить по 1 скауту для обзора местности. Возле полевого базара надо оставить 1 скаута для обмена ресурсов по льготному курсу. В последний день миссии он также может перевести в золото все остальные ресурсы, чтобы получить максимальные очки за составляющие «Золото» и «Армии». Возле внешнего жилища надо оставить 1 скаута для найма армии, который сможет отправить рекрутов не только в город, но и сразу к месту назначения. Он не должен быть сородичем рекрутам, иначе последние могут потерять от нескольких единиц МР до 1 дня перемещения. Нанимателя и обменщика лучше держать в соседней шахте, расстояние до которой можно преодолеть за день (точнее, для этих целей нужно использовать охранников шахт) – тогда они не будут увеличивать число полевых армий. Охранников можно также использовать для быстрого перемещения эстафетой могил убитых героев и артефактов. В шахты можно прятать скелетов и других медленных монстров, мешающих быстрому передвижению армии. Армия может использовать шахту в качестве временного пристанища, если необходимо сформировать еще одну армию (сверх лимита).

Различные хранилища (банки) имеют одно свойство – через месяц после вскрытия объекта охрана в нем снова появляется вместе с охраняемыми ресурсами, так что не стоит забывать посетить их повторно.

4. Дальность хода.

Самый ценный ресурс – запас хода, и потерянное время может дорого обойтись. Запас хода армии определяется запасом хода самого медленного монстра в армии, а запас хода героя в армии определяется запасом хода самого быстрого монстра в армии. Каждому отдельному герою для ускорения надо сразу давать в спутники 1 быстрого монстра – бес, фея, кентавр, бандит, а позже привидение, гаргулья, гарпия, номад, тигр, воздушный элементаль. Прочие монстры будут только тормозить героя. Монстров 1 уровня может быть и больше – их можно оставлять в захваченных шахтах для освещения территории. Не лишним также будет выбрать построение каре и поставить скаута в 3 слот, героя в 7 слот.

Для увеличения хода нужно посещать все попутные конюшни, корыта, оазисы и ямы. Каждое посещение конюшни обновляет начало действия ее бонуса. Если герой в конце дня проходит мимо корыта (или оазиса), которым не может воспользоваться, и на другой день по пути корыт не предвидится, имеет смысл заночевать возле корыта, даже не дойдя до конца несколько (2-3)* МР. Эти потери окупятся на другой день (а если у героя есть перчатки и сапоги, то корыто даст не 7, а до 14 МР)*. Для увеличения дальности перемещения героя следует постоянно обеспечивать свежим спутником (бес, фея и др.), посетившим один из ямов (ММ).

Проценты от дорог считаются только тогда, когда армия идет по дороге. При движении по труднопроходимой местности полезно пользоваться заклинанием Следопыт магии Природы, снимающим все штрафы на любой местности. Навык Следопыт (в зависимости от уровня) снимает штрафы передвижения и увеличивает перемещение для всей армии героя с этим навыком. Перемещение армии увеличится, если ботинки путешественника и перчатки будет носить герой с ГМ Следопыта.

Если у героя имеется разная обувь, надо менять ее в соответствии с местностью, по которой предстоит идти. Если в армии несколько героев, каждому можно дать свою обувь, чтобы не переобуваться. Зелье выносливости однократно добавляет армии 3 МР хода, его есть смысл использовать, если до конца дня можно захватить объект, уничтожить врага, сбежать от врага или объединиться с подкреплением.

Если армия с героем проходит мимо своего города, зайти в который герою необходимо, его следует отсоединить от армии и отправить в город одного или с быстрым монстром (дальность хода у героя обычно больше, чем у самого медленного монстра). Армия продолжает движение в выбранном направлении, а герой, имеющий большую дальность хода, быстро нагонит ее. Таким же образом следует поступать при необходимости посещения других объектов, а также если армия уничтожила охрану, но не успевает захватить объект до конца дня.

Сбор ресурсов, захват и посещение шахт, городов, объединение армий и прочее считается как обычный ход на одну клетку (с учетом направления), хотя юнит остается на месте. За любое повторное подобное действие также тратится запас хода. Некоторые объекты имеют несколько входов, например замки, поэтому надо выбрать ближайший. Достаточно встать вплотную с воротами, не поднимая коня на дыбы, и открыть окно замка, чтобы войти. Чтобы начать бой с нейтралами, достаточно кликнуть мышкой в том месте, где появляется курсор битвы (мечи) – пусть враг сам подходит.

5. Быстрое перемещение.

Заклинание Врата города мгновенно и без потери хода переносит героя с армией в ближайший город (из всех доступных для отступления) как с любого места на карте, так и из боя. Если же необходимо отправиться в другой город, который расположен дальше, надо сделать так, чтобы ближайший город перешел в разряд недоступных. У каждого замка есть 4 входа – это 4 клетки перед воротами замка. Если поставить вдоль ворот 4 отряда по 1 юниту, вход в замок будет заблокирован и заклинание перенесет вас в другой замок. Лишние армии при этом можно временно прятать в города и в шахты, а после перемещения армии с использованием Врат города блокировщиков следует вернуть в город, чтобы они не мешали другим армиям.

Кратчайшему сообщению между городами через телепорт может препятствовать армия нейтралов. Отправка героя окружным путем занимает много времени. Но герою можно попасть в другой город всего за один день. Герой должен напасть на нейтралов и сбежать из боя. Естественно, герой при отступлении попадет в ближайший город (на своей стороне телепорта). Для исключения этого надо сделать ближайший город недоступным.

Если на поле боя были вызваны иллюзии или призваны монстры, и армия с помощью заклинания Врата города сбежит, вызванное подкрепление останется на поле боя и сможет нанести врагу урон*. Но даже в случае уничтожения ими вражеской армии победившим в бою считается враг (из-за того, что вы отступили). Вашей же армии, если город находится недалеко от места боя, можно нанять в нем подкрепление, накачать героев маной и вновь атаковать врага.

Для быстрого перемещения героев следует воспользоваться нападением на нейтралов и последующим бегством с поля боя. Если герою при этом надо попасть не в ближайший город, то следует заблокировать ворота ближайшего города, чтобы он стал недоступен. Следует помнить, что бегство героев из боя уменьшает их текущий показатель дальности хода до 3 МР (и до 1 МР, если в момент бегства было не больше 3 МР), однако польза очевидна, если они в этот день своим ходом в город не попадают.

Полезно заканчивать ход армии в желтой зоне контроля нейтралов, так как после боя и бегства в начале следующего дня здоровье героев и запас хода восстановится полностью, да и мана частично. Чтобы иметь возможность такого перемещения, надо не уничтожать все отряды нейтралов. Следует учесть, что здоровье раненого героя в момент нападения врага еще не будет восстановлено, поэтому бой вести в такой ситуации опасно.

Если скауту в начале сценария удастся осуществить глубокий рейд по тылам врага и подобрать полезные артефакты, следует быстро вернуть его в родные края. Не имеет смысла возвращаться уже пройденным путем, так как это займет много времени. Гораздо проще поискать в окрестностях подходящую вражескую армию (не нейтралов) и предложить им повоевать. Но только для того, чтобы сразу же сдавшись, откупиться за небольшую плату. Подобную операцию может проделать и герой-вор, который просто сбежит из боя. Однако не стоит забывать, что для этого должен выпасть свой ход – если у врага будут скоростные (инициативные) стрелки, маги, или им выпадет мораль, откупиться или сбежать можно не успеть.

Для караванов в замках запас хода составляет 30 МР в день для всех юнитов, но необходимо, чтобы дорога между пунктами была свободна. Отправив караван, вы не сможете ни отменить его отправку, ни изменить маршрут. Иногда полезнее зайти за подкреплением в жилище по пути армии, очистив заблокированный проход, чем ждать, пока караван придет в город обходным путем. Если армию, прибывшую в город в конце дня, отправить в соседний город, находящийся на расстоянии 1 дня пути, утром следующего дня она окажется уже во втором городе. Если армия вышла к городу, который она может захватить, но не сможет удержать, все равно его следует штурмовать. И если дорога к этому захваченному городу не перекрыта, следует сразу же (если это возможно) отправить к нему сильную армию при помощи каравана. Потеря города уже не сможет помешать появлению возле него ваших войск, которые обычным способом добирались бы гораздо дольше и могли понести потери по дороге. А прибывшие войска вновь захватят город. Не следует забывать также, что в конце каждого месяца нейтралы обычно блокируют проходы, что мешает набирать и перебрасывать армии с помощью караванов.

Может случиться, что обычный проход Гарнизона закрыт башней Приграничной заставы. Тогда выход героя из города в этом месте осуществляется через окно Гарнизона. Вначале надо переместить героя в один из слотов армии Гарнизона (верхние слоты) и нажать ОК. Герой окажется в Гарнизоне. Затем вновь открыть окно Гарнизона и перевести героя из армии Гарнизона во внешнюю армию (нижние слоты). После нажатия ОК, герой окажется за воротами города.

6. Морские приключения.

В случае выхода к морю и наличия корабля следует отправить отряд из 5 – 6 скаутов (можно и 1 скаута) на разведку и сбор ресурсов на воде (особенно если на воде плавает много разных предметов). Монстров в море обычно значительно меньше, чем на суше. В море нельзя разделиться и плыть в разные стороны. Для сбора ресурсов на островах нужно высаживать по 1 скауту, найденные артефакты можно забирать у них на обратном пути, а их самих увольнять. Если на карте где-либо имеется свободный корабль, его можно вызвать с помощью соответствующего заклинания магии Жизни 1 уровня.

Если игра начинается на небольшом острове, следует как можно скорее захватить или построить верфь. Обычно верфь охраняет приличная армия нейтралов. Установить контроль над верфью и купить корабль может герой-вор с соответствующим уровнем скрытности. Нейтралы часто охраняют только верфь, а купленный вором корабль появляется на воде рядом с верфью вне зоны их контроля. Это позволяет отправить на корабле любую армию.

При посадке на корабль или сход с него теряется весь оставшийся запас хода. При посадке на пустой корабль части армии ее следует выделить на берегу предварительно. Для высадки с корабля части армии следует подплыть к самому берегу, открыть окно армии и отделить отряд, который сходит на берег.

Шляпа Морехода позволяет садиться на корабль и высаживаться с него без потери оставшегося перемещения. При посадке на пустой корабль необходимо грузить всю армию, если же необходимо погрузить часть армии (и героя со шляпой), армию надо предварительно разделить на берегу. Если корабль не пустой, следует сначала высадить армию, находящуюся на корабле, и только после этого посадить армию со шляпой на корабль. При высадке с корабля необходимо выгружать на берег всю армию. Если необходимо разделить армию на части, то сухопутная часть отправляется в поход, а морская (со шляпой) вновь грузится на корабль и может сразу отправиться в плавание. Если порядок действий нарушается, оставшийся ход теряется.

Расстояние, проходимое по морю за день, меньше, чем на суше. С помощью Секстанта и Журнала мастера мореплавания можно значительно увеличить перемещение по морю. Захват маяка также увеличивает перемещение. Герой с навыком Мореплавание увеличивает передвижение по морю до 200%. В морских боях этот навык действует подобно навыкам Тактики, атаки и защиты одного уровня вместе взятых.

Быстро путешествовать по морю можно с помощью водоворотов. Они действуют подобно телепортам на земле, перенося корабль к другому водовороту. Если на карте несколько водоворотов, то нельзя точно сказать, куда корабль попадет. За каждый проход через водоворот армия теряет 10% её общего здоровья для каждого

слота. Герои также теряют 10% своей жизни, но не могут потерять жизнь – останется 1 НР, а вот монстры в армии героя могут исчезнуть все. Поэтому при разведке в водоворот надо посылать 1 скаута или героя.

Если нужно уничтожить свой корабль, чтобы враг не смог им воспользоваться, следует посадить на него 1 юнита, которого не жалко, и отправить в плавание на поиски объекта для боя. Оставлять корабль на воде просто так, уволив монстра, нельзя, так как подплывший к пустому кораблю враг может его захватить. Если чужой герой высадился на острове, и нет иного пути выхода, кроме водного, можно украсть его корабль, выделив скаута. В результате враг будет заперт, пока ему не доставят другой корабль.

Если на пути корабля встретился остров или участок суши, недоступный с берега, который содержит ресурсы и другие объекты, не требующие обязательного присутствия героя, то не следует высаживать на землю всю армию. Особенно если нейтралы, защищающие это место, могут быть атакованы прямо с корабля. Уничтожив охрану, можно высажить на сушу 1 дешевого, но быстрого скаута, который на следующий день соберет все, что можно, и принесет на корабль, после чего его можно уволить. Если высадка будет в конце дня, потери времени вообще не будет. В том случае, когда враги находятся в глубине острова, вся армия высаживается на берег за исключением 1 скаута, который ведет корабль вдоль берега. Когда высадившаяся армия выполнит все свои задачи, корабль причалит и подберет ее в удобном для нее месте.

Для того, чтобы обеспечить транспортировку войск караваном с одного острова или материка на другой, необходимо иметь свою верфь на том острове, откуда предполагается отправка войск. Для двусторонней связи между городами нужно иметь верфи на обоих островах. И лучше, если они будут городскими – тогда связь, если только дорогу не перекроют, может оборваться лишь с потерей самого города.

7. Отстройка города.

После разведки карты и сбора ресурсов нужно решать, по какому пути развиваться. Развитие зависит от наличия ресурсов, от разрешенных построек и от того, с кем предстоит сражаться (большее значение здесь имеют нейтральные стражи, хотя и компьютерных противников не стоит снимать со счета). В первый день нужно строить жилища монстров 2 уровня, либо таверну, если ее не было, при необходимости можно строить гильдии магов 1 уровня, а для хаоса также военную академию. Жилища в городе и внешние жилища по возможности должны совпадать, т.к. в армии лучше иметь 1 мощный отряд, чем несколько слабых. Основа пробивной армии почти любого замка – это третий уровень, поэтому их отстройка должна быть первоочередной задачей. Отстройка четвертого уровня хоть и важна, но требует значительных денег и дополнительных ресурсов, поэтому обычно задерживается. На малых картах их отстройка может быть вообще не актуальной – сценарий может закончиться раньше, да и пробивной силой могут быть не монстры, а герой-боец. В некоторых сценариях отстройка жилищ 4 уровня может быть вообще отключена. Поэтому рассматривается отстройка города до появления монстров 4 уровня.

Если у ИИ имеются такие же города, как и у игрока, отстройка жилищ в них происходит по противоположной ветке, так что пополнить армию любимыми монстрами на вражеской территории не получится.

В замке Жизни можно построить конюшню, которая увеличит передвижение всех монстров и героев, посетивших её, в течение недели. Не стоит пренебрегать этим зданием, желательно построить ее пораньше, тем более быстрые монстры в городе появляются только на 4 уровне.

При игре за Природу друидом на первых порах возникает потребность в большом количестве маны. Поэтому надо быстрого построить Гильдию рейнджеров, где ману можно купить.

Загон в городе Силы должен быть построен как можно скорее. Без поддержки магией Варвары дают массой. Грааль в городе Силы даёт 25% бонус не только в других городах Силы, но и во всех других ваших городах*.

Выкопанный Грааль можно использовать только в одном из ваших стартовых городов, а место тайника всегда находится в окрестности последнего посещенного Оракула. Если последним наведаться к Оракулу около нужного города, то время на перемещение Грааля в этот город будет минимальным.

Вместо строительства городского центра, приносящего 250 золота в день и окупающегося за 10 дней, не считая ресурсов, лучше покупать каждую неделю лорда. Прокачав его на камне до продвинутого казначея, можно получить ежедневно 240 золота, а окупится он в родном городе за 6 дней (у варвара – за 10 дней)*.

Отстраивать очередной уровень гильдии магии следует после того, как герой получит этот уровень, в противном случае приоритет отстройки – жилища. Однако следует учесть, что магию свыше 3, а иногда и свыше 2 уровня герой, отправленный в рейд, навряд ли сможет изучить в стартовом городе, поэтому иногда стоит заранее знать, будут полезные заклинания в гильдии, или лучше сразу после получения 2 уровня магии отправить героя в рейд.

Из магии в гильдии полезны следующие заклинания 1 – 2 уровней:

Жизнь. 1 уровень – Благословение, Экзорцизм, Перевязка, а также Духовная броня, Призвать корабль (на карте).

2 уровень – Мученик, Лечение, Небесный щит, Рвение, Песня мира, 4 вида оберегов, а также Защитник.

Смерть. 1 уровень – Отмена чар (Cansel), Проклятие, а также Ослабляющий луч, Яд.

2 уровень – Трясина (на карте), Усталость, Печаль, а также Слабость, Оживить мертвых, Потеря жизни.

Порядок. 1 уровень – Снятие чар (Dispel), Марево, Точность, Перемещение, а также Видение (на карте).

2 уровень – Замедление (Slow), Создание иллюзии, Кража чар, Полет, Ледяная стрела, а также Трусость, Кража энергии.

Хаос. 1 уровень – Ускорение (Haste), Убийца, а также Жажда крови, Волшебная стрела.

2 уровень – Замешательство, Неудача, Первый удар, Огненная Стрела, Магическая Вспышка.

Природа. 1 уровень – Следопыт (на карте), Скорость, Лепреконы (Фортуна), Прогулка, а также Каменная кожа.

2 уровень – Рой ос, Сила гиганта, Удар змеи, Фортуна, Зыбучие пески, Сатиры (Рвение).

Основные массовые заклинания, полезные для армии, находятся на 3 – 4 уровнях. На малой карте последний 5-й уровень герой может не получить вообще – игра закончится раньше, да и отстройка гильдии в сценарии может быть ограничена. Поэтому не всегда надо тупо стремиться прокачать ГМ магии – нередко 2-4 мастера-

эксперта могут его заменить не менее эффективно. Почти вся магия 3 – 5 уровней полезна, но для одиночки наиболее полезны заклинания, облегчающие жизнь себе и ухудшающие ее врагу:

Жизнь. 3 уровень – **Регенерация**, Воззвание к небесам.

Смерть. 3 уровень – **Аура страха**, Призвать призраков, а также Общее проклятие, Общая отмена чар.

4 уровень – **Прикосновение вампира**, а также Общая слабость, Общая печаль, Зов смерти.

Порядок. 3 уровень – Забывчивость, Изгнание, **Телепортация**, **Врата города**.

4 уровень – Общее замедление, Берсерк, Ослепление, а также Фантом.

Хаос. 3 уровень – Молния, Огненный шар, Огненный круг, а также **Волшебное зеркало**.

4 уровень – Инферно, Общая неудача, Облако замешательства, а также Удушение.

Природа. 3 уровень – Водяной элементаль, Воздушный элементаль, Огненный элементаль, **Анти-магия**, а также Оберег некроманта.

4 уровень – Осиный улей, Грифоны.

8. Специфика заклинаний.

Если на юнит наложить заклинание, аналогичное уже наложенному, оно не даст никакого эффекта; если наложить противоположное уже наложенному, оно снимает предыдущее заклинание. Нельзя снять заклинания, даваемые артефактами, или являющиеся свойствами монстров и классов героев. Заклинания, не действующие на героев, не действуют на них и при наличии в бою Кольца большого отрицания. Сила заклинания зависит от уровня и класса героя, уровня магических навыков, Грааля и различных артефактов.

Заклинания подгрупп **Лечение**, **Разум** и **Страх** не действуют на **Elemental, Mechanical, Undead, Illusions**. На всех, не относящихся к живым, не действуют заклинания морали, лечения, разума (песня мира, замешательство, забывчивость, трусость, берсерк, гипноз), регенерация, яд и чума. Также не действуют старение, оглушение, окаменение медуз и вампиризм (возможность высосать жизнь).

– На механических не действуют также рой ос, жажда крови, усталость, точность и жертвоприношение.

– На элементалей не действует также жертвоприношение.

– На нежить не действуют также благословение, рой ос, жажда крови и усталость.

Особенности отдельных заклинаний:

– Яд может быть в виде заклинания (в т.ч. у магов), зелья, артефакта (стрела, кольцо) и способности веномов.

– Яд, Чума и Оглушение могут быть сняты только лечащими заклинаниями или зельями.

– Защитник повышает защиту только отрядам в состоянии защиты.

– Мучеником лучше защищать юниты с большим значением защиты (или накладывать на них защиту).

– Благословении и Проклятье рассчитываются от среднего значения, поэтому в зависимости от диапазона урона прирост / снижение составит от 50% (урон 1 – 3) до 14% (урон 3 – 4).

– Молитва действует и на врага, если у того есть юниты жизни.

– Ангел-Хранитель наиболее эффективно для монстров с большим здоровьем.

– При Песне мира отряд не атакует и не сотворяет заклинания, но передвигается.

– При Рое ос, Замешательстве, Терроре отряд может только ответить на атаку.

– При Краже чар отряды могут получить заклинания, накладываемые зельями.

– Перемещение полезно как при штурме города, так и в полевом бою.

– Берсерк действует до первой атаки, т.е. может не сниматься до конца боя.

– Заклинание Гипноз позволяет использовать магический арсенал вражеского мага. При наличии короны чародея гипноз можно накладывать на всех юнитов, кроме черных драконов. На загипнотизированный отряд можно накладывать Жертвоприношение*.

– Для Огненного Шара, Огненного Круга, Инферно при непрямом уроне действие удачи значения не имеет*.

– Цепная молния очень полезна при осаде замка, т.к. может достать почти всех.

– По Зыбучим пескам все, кроме летунов, могут пройти только 2 кл. (0,5 м*).

– Монстры одного типа, созданные с помощью вызова, добавляются в один слот, после боя они исчезают.

– Монстры, вызванные в бою (кроме иллюзий) и имеющие книгу заклинаний, обновляют запас маны при каждом призыве. Иллюзии этих монстров имеют нулевой запас маны, но могут ее получить с помощью Бесов.

– Если вызванный монстр имеет запас стрел, повторный вызов его восстанавливает израсходованный запас (в случае иллюзий это не действует)*.

– На эффективность Отмены Чар не влияет уровень Соппротивления магии врага. Им нельзя снять Гипноз или Берсерк, оно не действует на Поднять скелетов и на Призвать Призраков, зато действует на Оживить Мертвецов, Зов Смерти и Поднять Вампиров. От уничтожения иллюзий или поднятых мертвецов этим заклинанием не может спасти даже Святилище, но поднятых Вампиров Святилище спасает.

– Для эффективности Жертвоприношения общее здоровье отряда жертвы при сотворении заклинания должно быть в два раза меньше общего здоровья воскрешаемого отряда в начале боя.

Сравнение отдельных заклинаний:

– Здоровье Иллюзий стоит дешевле, чем фантомов.

– Урон Ледяной стрелы стоит дешевле, чем волшебного кулака.

– Урон Огненной стрелы самый дешевый, Волшебная стрела, огненный круг (2), огненный шар (2), инферно (3) – урон может стоить немного дороже, Молния более дорогая.

– Огненный шар, огненный круг, облако замешательства, зелья Облако отчаяния, ослепляющий дым, удушающий газ* с покрытием 3м x 3м при обычном построении захватывают только 2 соседних отряда.

– Инферно (адский огонь) с покрытием 5м x 5м при обычном построении захватывает только 3 соседних отряда.

- Вызов стрелков для друида 14 уровня (в сравнении с ульями) – 1 вызов огненных может нанести в 2 раза меньше общего урона, эльфов – в 5 раз меньше, 1 залп слабее соответственно в 2 и в 3 раза. Но из расчета затрат на 1 ед. маны урон будет меньше в 1,2 и в 2 раза, а урон от одного залпа примерно равный или немного меньше.
- 1 вызов волшебных драконов по сравнению с ледяными может нанести больше урона. Но из расчета затрат на 1 ед. маны урон будет значительно ниже.

Святылище работает не только при защите или ожидании, но и при ходьбе (без атаки). Юнит, прикрытый святылищем, не заслоняет своего незащищенного соратника от вражеских выстрелов. Если юнит, прикрытый святылищем, связан заклинанием мученик с незащищенным юнитом, то повреждения все равно перенаправляются. Если на незащищенный юнит проведена массовая рукопашная атака, а рядом стоит юнит, прикрытый святылищем, ему достанется тоже (церберы, ЧД и т.п.). Иллюзии и фантомы, прикрытые святылищем, уязвимы по отношению к заклинанию снятия чар. Если у героя есть Кольцо большого отрицания, то к юнитам, прикрытым святылищем, можно применять магию, например снять ее (снятие чар, отмена чар) или ударить молнией, хотя рукопашный бой невозможен. Только наличие Кольца Постоянства может воспрепятствовать снятию своих заклинаний. Использование святылища позволит перестроить армию так, чтобы ее эффективность была максимальной, а потери – минимальными. Боевые действия нужно стараться закончить за 6 раундов (срок действия заклинания).

В бою против Порядка старайтесь не использовать благословения, да и проклятия – лучше магия прямого урона. В бою против Смерти можно проклинать врагов, но своих лучше не благословлять – отменят. В бою против Жизни лучше применять благословения.

9. Развитие героя

Из существующих классов героев каждый может быть полезен в своей ситуации. При планировании развития героя надо думать о том, что он будет делать в бою, а не чем поможет, пропуская ход. Пассивные навыки – тактика, разведка, управление. Активные – бой и все виды магии. Магии Жизни и Смерти менее активны, чем магии Хаоса, Природы и Порядка. Их можно сочетать с другими школами или с боем.

Стартовые навыки Вора и Лорда в бою не дают армии никакого бонуса. На малых картах их брать нет смысла – не успеют окупиться, прокачивать их можно только на больших картах. Но в любом случае у них должна быть возможность прокачки не в бою, а на дармовых повышалках. Чтобы принести более-менее ощутимую пользу, им надо прокачаться хотя бы до 3 уровня, для чего каждому надо посетить 2 камня.

Чем раньше нанимается Лорд, тем больше пользы он сможет принести. Лорд успеет себя окупить, если проживет не менее одной недели до финальной битвы*. Если спрятать лорда в гарнизон (город, шахту), бонусы от него исчезнут только в статистике, а на самом деле будут продолжать идти. Для лорда неплохие продвинутые классы – Главнокомандующий (тактика), возможно также Военачальник (бой) и Кардинал (Жизнь)*.

На больших картах Вора нужно нанимать сразу же (если карты не заточены против вора). Но если шахты охраняются только монстрами 3-4 уровней или монстры-охранники стоят в проходах так, что их физически невозможно обойти, тогда от вора мало проку. В начале пути самый очевидный выбор – получить ГМ или хотя бы мастерский уровень скрытности. А вот дальше можно поменять класс. Вору можно также прокачать навыки следопыта и морехода (при необходимости), дающие бонус армии. На море всего один навык дает вору все тактические преимущества в бою плюс скорость мореплавания.

Из недостатков вора следует отметить: медленное повышение скрытности, невозможность пройти через гарнизоны, не вступив в бой или пройти квестовые ворота, не выполнив их условия, невозможность пройти сквозь монстров, закрывающих собой входы в шахты или проходы к ресурсам, если нет других обходных путей. Вор легко может обходить всех, но его никто обходить не собирается, враг может случайно на него наткнуться и тогда не избежать битвы. Поэтому надо держаться подальше от людных мест, в т.ч. нейтралов.

На богатых средних и больших картах если вор – герой-одиночка, добавляем бой (следопыт), можно магию природы (бард). В составе армии добавляем тактику (фельдмаршал) или магию порядка (предсказатель), хуже – магию жизни или хаоса.

Тактики. Хотя полезность тактиков на начальных этапах весьма спорна, качать их при возможности надо в любом случае. Эффективность тактика повышается с увеличением количества монстров в армии, т.е. на больших картах. Недостатками тактика является то, что на героев бонусы тактики не распространяются и если тактик погибнет в бою, то все его бонусы исчезают. На малых картах переход в продвинутый класс чаще всего нецелесообразен, лучше качать одну линейку. Чтобы не потерять в бою прокачанного тактика вместе со всеми его бонусами с одного удара, лучше сразу же добавить ему навык боя. При этом получится самый легко достижимый и надежный класс – Генерал. На средних и больших картах для рыцаря также неплохие продвинутые классы – Крестоносец (магия жизни) и Хранитель (магия природы). Для рыцаря смерти подходящий вариант – Иллюзионист (магия порядка). Из пассивных навыков Разведка может быть полезной при развитии поиска пути (Фельдмаршал). Управление (Главнокомандующий) оправдывает себя только если с ресурсами совсем плохо.

Бойцы. Стрелок хуже варвара – урон меньше и при рукопашной навек ничего не дает, хотя иногда необходим – лучше купить арбалет. Боец способен показать себя на небольших картах*. Для варваров без наличия замков с гильдиями магия проблематична. После прокачки бойца есть два самых очевидных варианта – превратить героя в «ходячую армию», сделав его магом Природы (для лучника), или дать ему навык тактики (для варвара, но можно и для лучника). Класс генерал для лучника не очень удачен, лучше переходить в этот класс тактиком. Рэйнджер (боец + скаут) – малополезен, куда выгоднее за много меньший опыт раскатать вора и прицепить его к бойцу в качестве спидоносца.

В боях против некромантов полезно изучить магию Жизни (паладин). Если противник хаос, то целесообразно получение класса огнестраж (магия хаоса). Переход в класс убийца (магия смерти) никогда не помешает, тем более есть шанс получить заклинание снятия благоприятных чар (Cancellation), которое будет весьма кстати армии природы. Магия Жизни и Смерти хорошо работают с любым уровнем прокачки боя, а для более активных

магических школ лучше ограничиться прокачкой устойчивости к магии – все равно для личного участия в драке времени останется мало.

Маги. На небольших картах (на которых окончание игры происходит через месяц) практически невозможно прокачать до конца игры более чем одну линейку навыков. Получение ГМ магии на подобных картах нереально, даже уровень мастера магии в лучшем случае сможет получить только один герой. При прокачке магов, как правило, в первую очередь имеет смысл достигать вершин профессии. Исключение – навык ГМ некромантии полезнее ГМ Магии Смерти. Воскрешение менее полезно, чем магия жизни высоких уровней.

Собственно маг, а также колдун и друид (Порядок, Природа, Хаос) почти все время заняты применением магии. У магов Жизни и Смерти свободного времени в бою чуть побольше. Рекомендуется последним двоим осваивать бой, а первым – тактику*. Хотя бой и защита от магии нужны для любого мага. На небольших картах можно раскачивать магию до эксперта*, после чего качать Бой.

Магия Порядка считается одной из самых лучших, и отсутствие мага Порядка можно оправдать только очень неудачными выпавшими заклинаниями Порядка. Маги Порядка и Хаоса сильны на поле боя, но в одиночку с армией им справиться трудновато. Маги Смерти осмысленны только при войске. Маг Жизни в одиночку может выставляться на поле боя, но лучше прокачивать сразу двоих, делая их паладинами, – они усиливают и лечат друг друга. Маг Природы – сам себе армия, главное – сохранить собственную жизнь, то есть немного прокачать бой и устойчивость к магии. И неважно, что преимущество от сочетания Природы и боя трудно не охарактеризовать как идиотское. Маг Хаоса справиться с порождаемой друидом армией не успеет. Только маг Порядка сумеет отстреливать заклинаниями монстров по мере их вызова; так что на него без большого войска идти бессмысленно. Наличие у многих призываемых монстров магических книг еще более увеличивает эффективность друида.

На средних и больших картах для некроманта самый легко достижимый и полезный в большинстве случаев класс – это Убийца (бой), можно также Демонолог (магия природы). Маги Жизни и Порядка могут защититься от убийных заклинаний Хаоса, взяв второй вид магии из этого списка (монах). Магу жизни также рекомендуются такие продвинутое классы, как крестоносец (тактика) и паладин (бой). Для мага Порядка неплохой продвинутый класс – Боевой маг. Для Друида неплохие продвинутые классы – хранитель (тактика), демонолог (магия смерти), заклинатель (магия порядка). Для Колдуна неплохие продвинутые классы – Огнестраж (бой) против Хаоса, а также Еретик (магия жизни) против Жизни и Огненный предсказатель (разведка).

10. Прокачка героев.

В первые дни желательно по максимуму воспользоваться дармовой (на обучающих и повышалках) прокачкой героев. В первую очередь нужно прокачивать основной навык и не брать новый. Магические навыки надо ориентировать на родную и соседние школы и имеющиеся в гильдии заклинания, иначе они могут оказаться бесполезными.

В начале игры тратить сундуки на опыт нельзя – только в исключительных, оправданных случаях можно взять 1000 – 2000 XP (1 – 2 уровня), причем лучше брать большие сундуки – сундук на 2000 дает опыта в 1,5 раз больше, чем 2 сундука на 1000. Опыт из сундуков можно брать в следующих случаях:

- для повышения навыка Скрытность героя-вора до продвинутого уровня, после чего он способен самостоятельно повышать опыт.
- для начальной прокачки героя-варвара, чтобы он смог идти в бой против магов самостоятельно* (такая ситуация возможна, если у героя еще нет стартового города, но уже много собранных ресурсов).
- если для перехода на следующий уровень герою не будет хватать немного опыта.

Лучше всего сразу найти 1 – 2 камня, которые дадут тот же результат бесплатно для всех героев. Для сравнения: чтобы получить герою 2 уровень в бою, ему надо уничтожить 3 отряда по 100 орков (по 6 недельных приростов) и при этом выжить, без боя – посетить 1 камень. В дальнейшем ценность камней снижается и повышать свои характеристики героям надо в боях с нейтральными армиями.

Не следует прокачивать более 2 навыков одновременно, лучше сначала прокачать один (полностью или до нужного уровня), потом брать новый. Однако если первый навык пассивен, то второй надо брать почти сразу, и он должен быть активным. На малых и небогатых опытом средних картах переход в продвинутый класс нецелесообразен, лучше прокачивать основной навык. Перейти в продвинутый класс еще до окончания прокачки первой линейки стоит из-за бонусов, которые он дает. Разумнее прокачав до экспертно-мастерского уровня основной навык, брать вторую группу. Третью группу не трогать, пока не изучатся одна – полностью (или в той мере, в какой она нужна), вторая – до мастерского уровня. После получения определенного (нужного) продвинутого класса следует попеременно повышать все навыки и следить за тем, чтобы герой не поменял класс (или при необходимости поменял на один из допустимых).

Навык Боя (Combat) нужен любому герою, чтобы дольше держаться в бою, но в качестве дополнительного его не стоит брать раньше, чем основной навык прокачается до нужного (хотя бы до 3 – 4) уровня. Исключения:

- по сценарию нет возможности прокачать навык или изучить заклинания 4 – 5 уровня (на малых картах)*,
- получается существенный бонус от нового продвинутого класса,
- навык получается бесплатно в хижине зверолова и повышается на соседнем алтаре.

Магам и тактикам обязательно докачивать бой, независимо от навыков, определяющих класс. Вора и лорда – не обязательно. Но в любом случае магу или тактику с прокачанным боем нужно избегать рукопашной.

Схемы прокачки одних и тех же героев и классов у разных рас могут отличаться (подбираются для лучшего взаимодействия с другими классами в армии), но могут быть и просто разными вариантами одной и той же прокачки. Много зависит от того, какие навыки можно приобрести и какие выпадут при повышении, от расы предполагаемого противника, а для магов также от того, какие заклинания будут доступны в гильдии. Школу и уровень магии следует прокачивать в зависимости от имеющихся в гильдии заклинаний (особенно если это дополнительный навык или не главный герой).

Далеко не всегда нужно прокачивать всю группу навыков до уровня Грандмастер (ГМ), некоторые вторичные навыки можно совсем не прокачивать, а некоторые навыки – до более низкого уровня. Примерно к 20 уровню герой достигает своей зрелости и дальнейший рост его уровня за счет увеличения опыта становится не рационален. Прокачивать в бою 1 героя до большого уровня не всегда целесообразно. Например, 1 герой 14 уровня (ГМ магии) требует опыта столько, сколько 2 героя 9 уровня (мастер магии) и 2 героя 5 уровня (эксперт магии), а с увеличением уровня эта разница еще больше возрастает. Для армии как правило достаточно 4 уровня основной и 2 – 3 уровня дополнительной магии. После получения героем ГМ в магии (или ГМ боя и рукопашной) дальнейшее получение опыта меньшим количеством героев становится неэффективным, значительно эффективнее будет вкладывание этого опыта в менее развитых героев.

11. Повышение уровней навыков.

При росте уровня героям предлагают навыки из имеющейся у них изначально группы плюс один новый. При весе 2 в любой новой группе героям предлагают по одному навыку каждой группы. Да еще, возможно, навык новой группы, что уменьшает шансы на быструю прокачку одной группы.

Варварам никогда не предлагаются магические навыки. Начальные классы героев никогда не получают магических навыков из противоположных школ. Архимаги и другие классы, имеющие магические навыки из противоположных школ, не связаны такими ограничениями.

Надо избегать получения базовых навыков при росте уровня, поскольку их зачастую можно приобрести без затраты опыта, во всевозможных учебалках. Впрочем, в игре зачастую приходится брать то, что дают.

Следует учесть, что герой редко проходит мимо каждой повышалки более 2 раз (а то и ни разу), поэтому нужно четко представлять, какому герою какой навык нужно докупить, чтобы не было лишних навыков и не замедлялась прокачка. Не нужно хватать навыки в различных учебалках про запас – важнее получать с уровнем те навыки, которые более необходимы.

У ведьмы, зверолова и в школе можно получить один из первичных навыков.

В университете можно получить / улучшить до 4 навыков. Предлагают вторичные навыки, если их нет – предложат первичные. Могут предложить повысить первичный (магию) взамен навыка, повышающего силу заклинаний, при наличии базового магии и базового, повышающего ману. Полезно вначале посещать те Университеты, в которых вторичные навыки шарм, воскрешение и призывание заменяются первичными навыками этих школ магии. Например, лучше получить базовый навык магии Порядка вместо навыка шарм, чем использовать для этого замену навыков Чародейство и Колдовство.

В Библиотеке и Гильдии ветеранов можно улучшить один из навыков. Здесь не дают новых навыков, только произвольно повышают имеющиеся. Но если для повышения нужен новый навык, повышения не будет (то есть можно повысить нужный навык, заблокировав ненужные).

Алтарь какого-либо навыка (1 из 9) произвольно дает или повышает (+1) соответствующий навык.

Дерево познания повышает (+1) уровень и произвольно один из навыков. Посещение Деревьев тем полезнее, чем выше уровень (оно добавляет разницу опыта текущего уровня). Если до перехода на следующий уровень герою осталось набрать совсем немного опыта (надо проверять остаток), то лучше это сделать в другом месте, а потом навестить дерево. Иногда есть смысл обойти дерево, если есть шанс посетить его позже.

Порядок посещения учебалок и повышалок:

- 1 – камень (повысить навык бесплатно), сфинкс;
- 2 – сундук (повысить);
- 3 – хижина (новый навык бесплатно);
- 4 – школа (новый навык);
- 5 – университет (новый вторичный или повысить первичный за счет дополнительного вторичного);
- 6 – библиотека, гильдия (повысить из имеющихся);
- 7 – алтарь (повысить);
- 8 – дерево (повысить).

Встречающиеся на карте изумруды скорости в большинстве случаев следует отдавать магу, поскольку сходя в бою первым и сотворив заклинание, он может существенно усилить свою или ослабить вражескую армию. И еще следует различать суммарный уровень навыков героя и его фактический уровень, который может быть значительно ниже (теоретически герой 1 уровня может иметь 100 уровней навыков)*.

12. Использование артефактов.

Если имеется несколько артефактов, претендующих на одну и ту же позицию в экипировке героя (голова, руки, торс, плечи, ноги, карманы), надо следить за своевременным перемещением таких артефактов из рюкзака в экипировку и обратно. Артефакты для передвижения одеваются в начале дня (а также при смене территории). Артефакты, повышающие запас маны, одеваются в конце дня для восстановления маны и перед посещением города или объекта, дающего ману. Боевые артефакты одеваются перед боем, боевые артефакты в карманах после боя можно заменить на артефакты, приносящие ресурсы.

Если герой убит, то пока он остается в состоянии могилки, следует просмотреть его артефакты и передать все полезные другому герою армии (если такой есть). Особенно те, что ежедневно дают ресурсы и увеличивают дальность перемещения на карте.

Если полезных артефактов у героя больше, чем мест в экипировке, лишними артефактами надо поделиться с другими героями в армии – тогда они могут принести больше пользы. Артефакты, приносящие ресурсы, а также лишние и бесполезные артефакты (свитки заклинаний ненужной магии, предметы, доступные для покупки в кузне и т.п.) следует передавать второстепенным героям (а бесполезные – вообще монстрам).

При использовании магии в походе нужно снять с героя артефакты (доспехи), повышающие расход маны, и взять артефакты (посох и т.п.), снижающие ее расход. Если в бою вашим героем применялось заклинание Маги-

ческая вспышка (снижает расход маны), а в этот же день планируются еще бои, то при наличии лечащих заклинаний восстанавливать жизнь героев имеет смысл в самом бою, а не после него.

Все артефакты, носимые за спиной, дают герою стрелковую атаку (если он ее не имел) и 12 выстрелов.

В самом конце миссии не забудьте надеть на переходящего героя переходящий с ним в следующую миссию артефакт, повышающий ману.

Артефакты, дающие бонус к скорости (S) или дальности хода в бою (MB), должны быть у одного героя – тогда они суммируются. В армии на монстров действует герой с наибольшим уровнем навыка Тактика. Если у него артефакты, то на монстров действует суммарный бонус навыка и артефактов, если у другого героя – тот бонус, который больше. На скорость влияют 2 шлема и кольцо, на дальность – сандалии.

В армии бонус к морали определяет герой с наибольшей суммой бонуса подкласса и бонуса артефактов, т.е. артефакты, дающие бонус, должны быть у одного героя. Для монстров артефакты и подкласс должны быть у героя с наибольшим навыком Лидерства – тогда бонусы суммируются. То же справедливо для удачи.

Если в армии несколько героев с разными щитами, на монстров действуют обереги каждого щита.

Артефакты, повышающие атаку монстрам, действуют вместе с навыками Атака и Мореход, повышающие защиту – с навыками Защита и Мореход. Если в армии несколько героев с навыками Атака, Защита, Мореход, то применяются только максимальные навыки, причем отдельно для атаки и защиты. Мореход учитывается только в морских боях, тактика действует на суше и на море.

Если у разных героев разные артефакты, то на армию будут действовать только самые сильные артефакты (т.е. наиболее сильный комплект артефактов), независимо от навыков. Артефакты, дающие бонус к одному из параметров, и бонус подкласса должны быть у одного героя, этот суммарный бонус складывается с наибольшим уровнем соответствующего навыка, причем навык может быть у другого героя. Для артефактов массового действия не везде ясно, действуют они только на монстров, или также и на героев*.

Присутствие в бою Кольца большого отрицания сводит на нет как иммунитет к магии, так и любое сопротивление магии.

13. Количество героев в армии и их сочетания.

Наибольшую ударную мощь армия будет иметь при сбалансированном сочетании героев и войск. Общее число героев зависит от размера карты, но основную роль обычно будут играть 2 – 4 героя в одной армии (в начале игры 1 – 2, ближе к финалу 3 – 4). Для больших карт таких армий может быть несколько. Хотя на карте в каждой армии лучше иметь по 1 – 2, а в финальной битве – 3 – 4 героя, ИИ можно умудриться обыграть даже одним героем на карте любого размера. Количество героев в армии может определяться также составом армии врага, поэтому состав своей армии следует регулярно пересматривать.

Вложение всего опыта в 1 – 2 героев может быть эффективно на небольших картах. Для армий, имеющих в своем составе несколько героев, проблема раскачки решается достаточно просто – необходимо действовать на разных направлениях несколькими армиями, имеющими в составе по 1 – 2 героя с последующим их объединением перед финальной битвой. На средних картах это обычно 2 армии, на больших – как минимум 2, а лучше 3 армии, что позволяет быстрее осваивать территорию и прокачивать героев.

При формировании команды героев следует учитывать, насколько герои смогут прокачаться до конца игры. Если им удастся прокачать только одну линейку и немного захватить вторую, то в этом случае героям стоит уделить внимание раскачке первой линейки, а остальное вложить в Бой. Если же удастся помимо первой линейки прокачать еще половину второй и захватить кусок третьей, то картина может быть совсем иной. В этом случае к прокачке можно подойти более гибко.

Высокая эффективность бойцов (с прокачанным Боем) отмечается именно на небольших картах, где оптимальное количество героев в армии равно 3. Для больших карт использование бойцов в составе армии менее эффективно. При увеличении размеров карты (длительности игры) происходит смещение в сторону увеличения количества героев. Наилучший эффект будет достигнут при 3 или 4 героях в армии (3 героя и отряд монстров 4 уровня или 4 героя при отсутствии этих монстров)*. На картах большего размера каждый из 3 – 4 героев к моменту финальной встречи с врагом полностью прокачает одну линейку. При этом преимущество от знания нескольких школ магии имеют именно несколько героев, поскольку успевают проверить связку заклинаний за один раунд, один универсальный герой может просто не успеть закончить связку.

При сочетании героев надо обращать внимание на их расу, т.к. наличие в армии героев из трех соседних замков заметно снижает мораль прежде всего самих героев (на армию действует в меньшей степени). Поэтому лучше брать в армию только одну дополнительную родственную расу. Для повышения скорости и морали для армии необходимо иметь тактика. На больших картах влияние низкой морали от сочетания героев из противостоящих замков значительно легче нивелировать по сравнению с малыми картами. Это достигается наличием большего количества артефактов (в том числе повышающих мораль), наличием в армии тактика, имеющего возможность раскачать лидерство, а также большой вероятностью получения заклинания Массовое рвение. Поэтому можно себе позволить наличие в армии героев из противостоящих друг другу замков.

Тактику лучше поделить на 2 героев, прокачав каждому по 2 навыка – быстрее прокачка. Один из них раскачивает ее по линии тактика – защита, а другой атака – лидерство (или подобная комбинация). Для нежити и механизмов навык лидерства бесполезен. При этом важнее не защита или нападение, а увеличение дальности хода и скорости. Наличие двух героев с линейкой тактика позволяет избежать больших проблем при гибели одного из них, а также лучше распределить артефакты. Прочие тактические навыки зависят от состава армии. Для монстров с безответным ударом, двойным ударом и ударом по площади полезнее навык атаки. Для тихих монстров и монстров, сотворяющих заклинания, полезнее навык защиты.

Линейка скаутинга при игре на больших картах должна быть у одного из героев армии в обязательном порядке. Навык следопыта полезен для снижения штрафа передвижения армии в бою и на карте. Навык морехода кроме передвижения по воде дает тактический бонус в морском бою, соответствующий совокупности трех такти-

ческих навыков (кроме лидерства). Иными словами, все навыки тактики, а также следопыт и мореход дают армии в бою конкретный бонус.

Имеющиеся в армии 4 героя могут прокачать все 5 школ магии + тактику (2 героя) + разведку. При этом каждый герой будет иметь только по 2 основных навыка + бой. Это позволит быстрее прокачаться до нужного уровня и получить дополнительные бонусы от продвинутых классов. Наличие в армии 3 героев сокращает изучение школ магии до 3 (имеющихся в родной гильдии). Пример комбинаций состава из 3 – 4 героев для армии Природы*: друид + тактика или смерть, священник + тактика или смерть, возможно хаос, колдун + порядок или разведка или жизнь, рыцарь + порядок или разведка, вор + тактика.

Если в армии 2 героя с навыком некромантии (или воскрешения), срабатывает только один, самый высокий уровень навыка, при равных уровнях навыка – у героя, который стоит первым, независимо от уровня героя. Для использования навыка некромантии двумя или более героями их надо приписать в разные армии.

Для героя с навыком призвания тип призываемого монстра определяется случайным образом. Чтобы обеспечить призыв в армию определенных монстров с помощью навыка призвания, надо иметь в ее составе хотя бы один отряд таких монстров и все остальные слоты заполнить монстрами, которые не могут призываться.

14. Хит-ран.

Использование героев в качестве армии достаточно распространено при игре за многие расы, при этом чаще всего используют бойцов (варвара или лучника). Впрочем, колдуны с сильной ударной магией или друиды с вызываемой армией могут оказаться не хуже. Прокачанного героя (бойца или мага), снабженного бутылками с зельем бессмертия (ЗБ), можно отправлять в дальний поход. Если ему и придется бежать из боя с сильной армией врага, сделать это будет легко, так как не придется терять свои войска. Достаточно сильный герой может напасть без войск, терять которые жалко, на врага, победить которого не в силах, нанести ему максимально возможный урон, и сбежать. Опыта за такой бой не будет, но иногда Хит-ран (Hit & Run) – это единственный способ одержать победу.

Хит-ран целесообразен, если за первое нападение герой в состоянии уничтожить хотя бы четверть вражеской армии*. Хит-ран слабым героем не годится, т. к. при малом уроне число нейтралов к моменту следующего нападения может восстановиться. Однако встречаются карты, когда уничтожение и десятой части вражеской армии – достижение, т. к. нет выхода на оперативный простор для возможности дальнейшего развития. Для хит-рана герой должен иметь более-менее приличную ударную магию либо навык стрельбы и скорость желательно выше скорости врага. За 1 бой надо стараться уничтожить монстров одного типа, в первую очередь летунов, стрелков или магов. Оставшуюся пехоту можно уничтожить в следующем бою основной армией. При встрече с армией врага можно убить героя и сбежать, оставив его армию без руководства перед решающим боем. В такой ситуации полезно вначале провести разведку боем одиночным скаутом, сняв при этом с армии врага все временные бонусы.

Нейтралы, если это возможно, перед боем стараются разделить на такое же количество слотов, как и у врага. Поэтому число слотов в армии должно соответствовать числу типов юнитов вражеской армии. Удобно воевать одиноким героем против нейтралов одного типа. Если один из типов вражеских монстров – летуны, лучше иметь такой отряд в единственном числе для удобства его нейтрализации. Если в армии нейтралов два типа монстров, один из которых с дистанционной атакой (стрелки или маги), полезно использовать в бою с ними армию из двух отрядов. Тогда нейтралы-стрелки, стоящие на задней линии, будут находиться в прямой видимости для героя-мага (передний отряд их не прикроет), который сможет нейтрализовать их.

В других случаях можно разделить армию на много отрядов. Если бойцу-одиночке трудно вынести удары большого слота нейтральных монстров (не стрелков), можно взять 6 одиночных монстров-камикадзе, достаточно быстрых, чтобы они разбежались по полю боя, отвлекая на себя вражеские отряды. Это экономит два-три хода, за которые герой существенно сокращает число врагов, и они уже не будут убивать его на каждом ходу. Разделить армию врага на много отрядов нужно и при наличии заклинаний массового поражения. Особенно хорошо в этом случае использовать заклинание Армагеддон.

У героя-бойца есть одна проблема, особенно заметная в Эквilibрисе. Если боец идет в одиночку на 2 – 3 слота сильных монстров, а иногда и на 1 слот монстров с двойным ударом, бывает ситуация, когда герой, убитый первым ударом и воскресший после ЗБ, сразу получает второй удар и уже не воскресает. Чтобы этого не случилось, надо повышать здоровье и защиту героев, или иметь в армии монстров для снятия лишнего удара.

Нужно также правильно определить момент побега. Если сбежать рано – враг не будет достаточно ослаблен, если позже – можно не успеть сбежать. Оптимальный вариант – нападение двумя героями, когда основной ударный герой погибает, другой герой с могилкой убегает, но в начале игры выделить двух героев для этого сложно. В случае хит-рана герой обычно не сможет напасть дважды в день – после побега у него остается мало хода. Если у героя мало шансов сбежать, артефакты можно оставить у свободного монстра, чтобы воспользоваться ими в следующем бою. Можно не сбегать, а биться до конца, но в том случае, если замок далеко, а святилище близко. Недалеко от места боя также нужно поставить 2 скаутов, чтобы доставить могилку в город или святилище. Лучше нападать на врагов издалека (с предельной дистанции в желтой зоне). Тогда после смерти героя достаточно 1 скаута, который заберет могилку и отнесет ее в святилище, после чего герой оживет с полным запасом хода и сможет напасть повторно в течение дня.

В случае хит-рана бойцом ему в помощь хорошо подходит маг жизни с лечащими и защитными заклинаниями. Друид становится весьма боеспособным раньше бойца, получив заклинания вызова элементарей. В помощь ему подходит маг жизни, боец или тактик. Магов хаоса с ударной магией лучше использовать в паре.

Если выход из города находится в желтой зоне контроля нейтралов, но не попадает сразу под их удар, надо оставить там героя в конце дня. В случае его гибели при нападении нейтралов перед началом нового дня при открытии окна города он сразу воскреснет, может вступить в бой, погибнуть, быть возвращен в город в виде могилки, воскрешен и повторно вступить в бой.

15. Жизнь и смерть героя.

При гибели героев пропадают бонусы армии и весь опыт, добытый в этом бою, а при поражении – возможность бегства или сдачи и все артефакты. Так как Герои дают бонус своей армии, вражеских Героев надо уничтожать в первую очередь.

Если в вашей армии несколько героев, в бою имеет смысл построить крепость хотя бы для одного из них, желательно для самого сильно мага. Тогда в случае победы, но потери остальных героев, он получит весь опыт.

Чтобы уменьшить потери монстров в бою, можно не прятать героя за спины других монстров, а выставить в качестве мишени для вражеских стрелков, если, конечно, он способен выдержать их атаки.

Если в армии два героя, а прокачать в предстоящем бою нужно только одного, то не обязательно отделять второго в отдельную армию. Иногда бывает полезно использовать этого героя в качестве прикрытия какого-нибудь отряда армии от стрелков врага или для снятия ответки с рукопашников. Если второй герой не погибнет сам, то в конце боя можно отправить его в самое пекло схватки.

После того как герой в сценарии достигнет максимального разрешенного уровня, он может взять себе напарника, чтобы помочь ему быстрее прокачаться. Весь заработанный в боях опыт будет тогда получать только один герой.

Герою-магу не следует пить перед боем много бутылок с маной. Если маны в бою будет истрачено мало, то наличие ее запасов выше нормы не позволит использовать ежедневное автоматическое ее восстановление.

Желательно (в середине игры) оставлять в конце своего хода некоторую наличность золота (и других ресурсов). Враги любят выскакивать из темноты, и если при этом враг окажется вблизи города, то на следующем ходу можно изменить свои планы и при необходимости все ресурсы употребить на его защиту. Если же враг нападет на вашу армию с героем, то можно будет использовать оставленное золото, чтобы откупиться от более сильного врага и сохранить армию.

Если вашей армии, в которой есть герой (герои), предстоит бой с врагом (не нейтралами), результат которого предсказать трудно, то надо проводить его в первую очередь, пока еще не потрачены деньги. Тогда последний герой, в случае явного поражения армии, сможет откупиться (сдаться) в любой момент боя и сохранить всех героев и оставшиеся войска.

Если вражеская армия хочет захватить ваш город, и нет уверенности, что гарнизон сможет его отстоять, постарайтесь вывести армию за ворота и самому атаковать врага. Если бросить все отряды в атаку на вражеских героев и успеть их уничтожить, армия без героев захватить город не сможет. Врагу придется тащить своих мертвецов в ближайшее святилище, а у вас появится время для укрепления города. Человек в отличие от ИИ может захватывать города, если у него в армии не живых героев, но есть могилки. Так что если героя убили, можно захватить близлежащий город, где его и воскресят.

Если рядом с вашим городом, в котором находится только гарнизон из солдат, появилась вражеская армия, которая может попытаться его захватить, имеет смысл приобрести в городской таверне нового героя-мага. Он будет представлять определенную пользу для солдат, так как среди заклинаний первого уровня есть очень даже неплохие для защиты города. Но главное в том, что если город удастся отстоять, то герой первого уровня может превратиться в зрелого мага, мгновенно пройдя ряд повышений своего уровня.

Бывает так (особенно в кампаниях), что вражеский герой с огромной армией остаётся без городов, а вам надо долго копить армию, чтобы убить его. Но всё решается просто, если враг вплотную подойдет к замку, где стоит достаточно сильный ваш герой. Тогда нападайте на врага и уничтожайте часть его воинов. После смерти своего героя сразу оттаскивайте его в замок и возрождайте – и так несколько раз, пока хватит хода. Действует только в том случае, если замков у врага нема, а то вы у него в тюрьме окажетесь.

Чтобы забрать могилку Героя, убитого нейтральными монстрами, надо подойти к ней монстром 1 уровня, чтобы открылось окно соединения армий. При открытом окне нажать пробел – монстр и могилка поменяются местами (монстр уйдет в верхний ряд, а могилка – в нижний). После этого перетаскиваем могилку к монстру и выходим – нейтралы не нападают, но и не дают монстру уйти. После этого можно свободно подойти к этому монстру другим монстром, забрать могилку и уйти. Если могилку перетаскивать без использования пробела, нейтралы сразу нападут и не дадут уйти – так можно забирать могилку только героем.

Подобная ситуация бывает, когда ГМ Скрытности подходит к монстрам один и хочет их уничтожить, но для этого ему нужна армия, которая передается ему таким же способом.

Если нужно воскресить погибшего героя, а рядом с его могилкой враг, можно избежать боя. Для этого нужен маг Порядка с заклинанием Врата города. Подойдите к могилке и в окне армии заберите ее. Если закрыть окно, враг сразу нападет (можно даже не успеть сбежать). Но можно сотворить заклинание прямо в окне армии.

Чтобы воскресить павшего героя, его надо доставить в любой замок или святилище. Воскресить героя можно также зельем бессмертия, приняв его перед боем или во время боя (действует до тех пор, пока героя не убьют в каком-нибудь бою), в бою с помощью ангелов и с помощью заклинания Длань богов магии Жизни.

Мертвый герой после воскрешения восстанавливает максимальное значение передвижения. Если нанять в городе солдат и убрать из армии носильщика, который доставил могилку, то армия в этот же день сможет пройти максимальное расстояние, ограничиваемое только самым тихходным отрядом.

Побежденный вражеский герой автоматически оказывается в тюрьме ближайшего вашего замка (переводить героев из тюрьмы в тюрьму нельзя). Если же бой выиграл ваш противник, то точно также ваши герои автоматически окажутся в тюрьме ближайшего его замка. Если же бой завершился вничью, то есть погибли и все ваши воины, и все воины врага (такое может случиться), то на месте битвы возникает могильный холмик. Тот из противников, кто первым успеет к могильному холмику, и заберет могилки (их, кстати, можно отбить по пути).

Если вы победили вражеского героя, а у вас нет ни одного замка, тогда его могилка остается на месте боя и поднять ее и транспортировать никак нельзя. Более того, она останется на прежнем месте даже после того, как

вы завладеете замком (так что герой не будет туда переведен). Единственное, что можно сделать – это как-то охранять эту могилку, чтобы враг не взял ее и не воскресил своего героя.

16. Общие вопросы тактики.

Основная причина провала на старте – отсутствие армии, способной эффективно зачищать карту. И хотя в игре главное – скорость захвата территории, пирровы победы нежелательны. Армия, ослабленная в одном бою, не сможет пробить следующий отряд нейтралов без серьезных потерь. Придется выбирать, тратить деньги на скупку войск для того, чтобы существующая армия могла продолжить зачистку карты, или копить деньги на следующий уровень, и уже затем с усиленной армией продолжить зачистку.

Так как на уровне Чемпион слабых нейтральных армий не бывает, следует усвоить следующее. Для эффективной (с малыми потерями) зачистки территории на начальных этапах уровень монстров армии не должен быть ниже уровня нейтралов, а еще лучше – на 1 уровень выше. Могут, правда, быть исключения – например Феи или Гарпии могут уничтожить и некоторых монстров 3 – 4 уровня.

Слот монстров более высокого уровня значительно превосходит слот низкоуровневых монстров, потери среди низкоуровневых войск обычно больше, чем потери войск более высокого уровня. Имея меньшее количество войск можно оставить в армии только самых быстрых, тем самым увеличив скорость движения армии (наиболее эффективно на больших картах). Разница в силе войск легко компенсируется парой заклинаний, сотворенных дополнительными героями-магами или воздействием героя-тактика.

Для того чтобы избежать ненужных потерь в бою (особенно с нейтралами), иногда полезно разделить армию на две части. Одна, состоящая из сильных монстров, будет сражаться, а вторая, состоящая из слабых, будет ждать. Нередко небольшая армия высокоуровневых монстров может выйти из боя почти без потерь, в то время как после усиления низкоуровневыми монстрами появляются значительные потери.

Никогда не следует вступать в бой, если нет шанса его выиграть (исключение – хит-ран одними героями). Перед каждым боем нужно решать, есть ли смысл нападать на врага с имеющимися силами, или полученные результаты не окупят потерь. В основном исход боя зависит от правильности выбранной тактики, которая в свою очередь зависит от того, какой расой и против кого воевать. Поэтому для пробития сильных нейтралов иногда лучше предварительно усилить армию и получить нужную магию, чтобы выйти из боя с малыми потерями. И только когда герои будут достаточно прокачаны, армию можно не жалеть.

Вступать в бой следует таким составом армии, который максимально заточен под конкретного врага. Например отряд медленных пехотинцев без поддержки есть смысл атаковать одним отрядом фей, без героев. В такой ситуации легче уничтожить врага, не понеся случайных потерь. При сетевой игре, когда известен противник, развитие армии и героев следует ориентировать на него*.

Не следует давать врагу использовать свои сильные стороны. Не идите у него на поводу, если пеший враг добрался до ваших стрелков, это еще не повод, чтобы биться с ним в рукопашной, оторвитесь от него, уйдите на дистанцию. Не давайте его стрелкам безнаказанно обстреливать свои войска, навязывайте им рукопашный бой. Для снижения урона лучше использовать всевозможных призванных монстров.

Не следует вступать в бой без превосходства в скорости. Для этого нужно иметь в армии героя-тактика или соответствующую магию (ее следует накладывать в первую очередь). Иногда перед боем с более быстрым врагом полезно посещать объекты, временно повышающие мораль, удачу, скорость и снимающие штраф на определенной территории. Бонусы от разных повышалок суммируются, от одинаковых нет. Мораль определяет не только очередность хода юнитов, но и урон, наносимый врагу. Удача влияет также на урон от ударной магии.

В бою выпадение морали и удачи разыгрываются в начале каждого раунда. На мораль влияет полученный урон – ваша мораль поднимается на столько, на сколько она упадет у врага. Получение в бою отрицательной морали вредно всегда, но выпадение отдельным юнитам положительной морали иногда тоже может быть вредно, так как нарушается запланированный порядок ходов, из-за чего могут возникнуть лишние потери. Нужно быть внимательным первые 4 – 5 ходов*, пока мораль врага положительная и может работать.

Если бой с врагом в одном слоте невыгоден, следует дробить его на несколько слотов и заставлять вступать в бой по частям. Для разделения сил врага подходят заклинания осинный рой и замешательство. Песня мира не совсем подходит для этого, поскольку цель способна передвигаться.

При наличии в армии монстров с атакой по площади неплохо заставить нейтралов разбиться на максимальное число отрядов, чтобы увеличить их поражение. Аналогично надо поступать при наличии заклинаний массового поражения. Стоит помнить, что магия действует на врага не всегда, поэтому желательно иметь в армии также грубую физическую силу (героя с прокачанным Боем или 1 – 2 мощных отряда монстров).

Если предстоит сражаться с юнитами, использующими магические дистанционные атаки, следует выбрать плотное построение, а в первый ряд поставить монстров, полностью или частично иммунных к магии. Количество монстров-защитников не имеет значения. В таких случаях враг, даже если он находился под защитой передней шеренги, пойдет к вам, стремясь обойти вашу защиту сбоку. Тактику лучше всего использовать, если в армии имеются стрелки или герой с ударной магией.

Нападать следует не на месте расположения врага, а в наибольшем от него удалении – тогда в случае поражения легче забрать могилку и воскресить героя. Нападать на пехоту врага лучше на труднопроходимой для нее местности (например на песке), нападать на врага с дистанционной атакой лучше на родной для себя местности. На мосту на врага зачастую лучше вообще не нападать (нет возможности тактического построения и препятствий). Если удобное для нападения место (в конце хода армии) окажется не в зоне атаки, но в зоне контроля врага – этого будет достаточно. Враг на своем ходу нападет сам, а следующий день начнется в этом же месте с полным запасом здоровья и хода.

После боя монстры вылечиваются сразу, а раненые герои полностью восстанавливают свое здоровье к началу следующего дня. Поэтому не следует оставлять армию с раненым героем в желтой зоне нейтралов, при

атаке которых жизнь героя еще не будет восстановлена. В походе героя можно подлечить с помощью зелий, магии или посещения Святилища.

Если используется зыбучий песок, атаковать пехоту врага при помощи дистанционной атаки или заклинаний прямого урона лучше всего в песке, так как в этом случае его защита уменьшается. Это позволяет уничтожать значительные армии небольшими силами, не вступая в рукопашный бой с ними.

В бою против стрелков полезно связать тот стреляющий отряд, который ходит первым. Связывать одним отрядом сразу несколько стреляющих сложно – первому из связанных отрядов обычно удается развернуть блокировщика спиной ко второму отряду, и тот сумеет выстрелить. Помешать этому способны препятствия на поле боя, другие юниты и край карты. Не пытайтесь связать стрелков, прикрытых более быстрыми пешими монстрами (например эльфов под прикрытием тигров).

Если ваш отряд с дистанционной атакой не будет стрелять по вражеским стрелкам, а изберет для себя цель среди нестрелковых юнитов, то у него появится возможность еще одного дистанционного удара в случае выстрела по нему со стороны врага. Тогда ваши стрелки будут иметь в запасе в раунде лишние выстрелы.

При прохождении кампаний иногда дается задание, связанное с убийством определенного героя, который может находиться в составе немалой армии. В этом случае совершенно не обязательно уничтожать всех. Достаточно убить одного героя и сбежать с поля боя. Победа тут же засчитывается, правда об опыте придется забыть.

17. Тактика боев с нейтралами 1 уровня стартовой армией.

Бои с нейтралами на первой неделе преследуют чаще всего одну цель – обеспечение доступа к объектам, которые они охраняют (ресурсам, артефактам, строениям). Получение героями опыта в этих боях не столь важно, поскольку его за победу дают немного, и достаточно часто стоит пожертвовать в бою героем для недопущения потерь войск. В некоторых случаях для снижения риска потерь можно вступать в бой совсем без героев (например феями против скелетов или зомби). Неполучение опыта при этом компенсируется получением необходимого доступа, прохода.

Проблемы с прохождением нейтралов могут возникнуть в том случае, когда те имеют большую скорость. Часто более быстрая сторона может не позволить более медленной провести две атаки подряд (после задержки и на следующем ходу). Однако это не всегда имеет место – преимущество в скорости не всегда означает преимущество и в дальности перемещения. Если есть возможность обменяться ударами сразу, или же после ожидания, то общее правило гласит: лучше подождать.

Как правило, противник может быть однородным или иметь в составе 2 вида монстров одной расы. В боях против медленной пехоты хорошо использовать стрелков, а также фей с их безответным ударом. Иногда стоит атаковать пехоту феями в одном слоте без героев. Если у врага скорость больше, чем у фей, строить бой на тактике ударил-убежал без заклинания ускорения или замедления (или без наличия тактика в отряде) не получится. Хорошо подходит тактика с использованием отряда стрелков и нескольких летунов. Летуны водят врага за собой, не давая ему подойти к стрелкам, а стрелки уничтожают его. Стрелки должны находится от врага дальше, чем летуны. Для этого нужно отправить своих быстрых летунов врагам за спину – нейтралы повернутся и начнут гоняться за ними, оставив стрелков и героя в покое. Но если отвлекающих летунов ставить так, что враг не сможет достать их за один ход, есть риск, что он не обратит на них внимания.

Ассортимент заклинаний неродных магов скорее всего будет ограничен всего одним первоначальным заклинанием, поскольку на первой неделе обычно пристроен к магической гильдии еще нет. Поэтому их эффективность в бою будет зависеть от того, какое заклинание им досталось. В случае, если с заклинанием не повезло, маг и боец могут использоваться для защиты или снятия ответки. Но тактик слишком ценен для этого. Защитные заклинания нужно в первую очередь накладывать на ударный слот, а в последнюю – на героя.

В боях против летунов необходимо обеспечить превосходство в скорости, иначе лучше не вступать в бой без особой необходимости. Нужно собрать максимальное количество войск, выделить единицы для снятия ответки и расположить войска так, чтобы не получить удара уже на первом ходу. Очень плохой вариант для своих стрелков, которых очень быстро могут заблокировать.

Из привычки ИИ атаковать в спину можно извлечь пользу – атакуем (или просто подводим со спины) к юниту ИИ своего – тот обходит его и атакует в спину. Это хорошо использовать для увода врага от своих стрелков. Юниты с безответной атакой для снятия ответки не годятся – враг не будет на них реагировать.

Стрелков с коротким выстрелом надо атаковать стрельбой с дальней дистанции. Атаковать отряды врага надо неравномерно, чтобы у них в разное время кончались стрелы – тогда они пойдут в рукопашную не одновременно, а по очереди, что облегчит их уничтожение. При стрельбе они подходят ближе, когда на линии выстрела находится препятствие. Последний выстрел (без штрафа) с них лучше снимать одиночным стрелком или прикрываясь одиночным монстром.

В случае боя стрелков с нормальным или коротким выстрелом против обычных вражеских стрелков без прикрытия им вместо стрельбы лучше сразу пойти на сближение и остановиться за препятствием. При этом штраф за дистанцию снижается и ответный выстрел будет уже с увеличенной силой, в то время как урон, полученный от врага, снизится за счет препятствия. Стрелкам с коротким выстрелом в дальнейшем лучше идти в рукопашную.

Стрелков с обычным выстрелом атаковать наиболее опасно. Кроме превосходства в скорости и прикрышки отряды лучше двинуть на сближение с врагом, временно останавливаясь за препятствиями на поле боя. Если на первой неделе нет жизненной необходимости сражаться с такими стрелками, лучше пройти мимо и атаковать их чуть позже. Избежать потерь в таком бою практически невозможно.

Вести бой против комбинированных отрядов значительно легче, чем против однородных летающих или стреляющих армий*. Если армия врага состоит из пехоты и летунов, построение армии аналогично построению армии для боя против пехоты. Вначале надо уничтожить подлетевших летунов, а затем оставшуюся пехоту. Задача очень облегчается меньшей численностью отдельных отрядов.

Если армия врага состоит из медленной пехоты и стрелков, атаковать их лучше двумя или тремя отрядами. При разбивке на 3 отряда стрелки останутся в 1 отряде, а пехотинцы в 2 отрядах. При атаке стрелков летунами нужно атаковать их со спины, тем самым не допуская возможной атаки медленной пехоты (которая повернет назад*). Когда пехота врага идет в атаку, она одновременно прикрывает своего героя или стрелков от прямой видимости для дистанционной атаки.

18. Тактическое построение.

Типы построения армии – свободное, плотное и каре (тоже плотное). Нумерация слотов – сверху, независимо от того, армия справа или слева. Свободный строй зачастую лучше против атак, бьющих по площадям – хаоса (ударные заклинания, драконы), силы (циклопы), природы (фениксы, драконы). В остальных случаях лучше плотный строй. Плотный строй отдаляет свои юниты от вражеских.

В бою нейтральные монстры при возможности разбиваются на такое же число слотов, как и у врага, но с учетом типа монстров. Стрелки и юниты с магической книгой всегда стоят на задней линии, остальные выдвигаются вперед. Число слотов передней линии не более 4, задней – не более 3. Распределение по слотам линии равномерное.

Вид построения показан справа внизу экрана. Если слот в армии пустой, при построении он тоже не занят. Порядок для отрядов с равным скоростью и моралью следующий: отряды нападающего атакуют в порядке **1-3-2-5-4-7-6** (если слот пустой, очередь переходит к следующему), отряды обороняющегося – в порядке **2-1-4-3-6-5-7**. Бой происходит попеременно, т.е. один ход нападающий, один обороняющийся. Если в предыдущем раунде свой отряд ходил последним, в следующем раунде первым будет ходить противник. Смена порядка хода может быть достигнута за счет ожидания отдельных отрядов.

Следует постоянно (перед каждым боем и в конце дня) контролировать текущее построение армии, его тип и употребление героями ЗБ. Неприятно, если на армию нападут враги и сразу же уничтожат героев и ударные слоты, которые не будут заранее защищены. Единички для снятия ответки должны располагаться в строю так, чтобы их ход выпадал своевременно, а не раньше или позже. То же относится к единичкам для сотворения заклинаний.

При атаке свободным строем самый безопасный слот – 6, открыт только для слота 1 свободного строя врага. Слот 2 – самый опасный в заднем ряду. Слот 4 – опасный при свободном и безопасный при плотном строе врага.

При атаке плотным строем безопасны слоты 4 и 6, причем 4 лучше – с него можно достать слот 6 свободного строя врага. Со слота 2 тоже можно достать слот 6, но он открыт для слота 1 свободного строя врага.

При атаке строем каре все задние ряды защищены, а вот атака свободного строя врага из слота 6 хуже. Для того чтобы герой на поле боя находился как можно дальше от отрядов врага, следует ставить его в 7 слот построения армии каре, двух героев в одной армии того же построения следует ставить в слоты 4 и 7.

При атаке замка свободным строем самый безопасный слот – 6, при атаке плотным строем – все задние ряды защищены. При защите замка самый лучший слот 6 – больше врагов доступно (для стрелка), далее идет слот 4.

Место расположения вызываемых монстров на поле боя зависит, в основном, от позиции вызывающего мага. Для армии с максимальным числом слотов, независимо от типа построения, если вызывающий маг находится во второй линии (слоты 2, 4, 6), то ожидать появления нового отряда впереди бесполезно. Магу надо находиться в первом ряду и лучше всего в слоте 1. Тогда он, в большинстве случаев, будет ходить первым и сможет вызвать монстров, которые появятся около него, впереди и справа. Причем, местонахождение монстра-образца (своего или чужого) в этом случае не играет никакой роли. Максимального эффекта можно добиться при построении Каре, так как в этом случае новый передовой отряд будет прикрывать стоящих за ним.

Если маги атакуют обычных стрелков с помощью заклинаний прямого урона, то стрелки автоматически отвечают им своим огнем. Маги же автоматически не отвечают. Стрелки, а также маги с ударной магией могут обстрелять только тот отряд, который находится на линии их зрения. Загораживать цель может только вражеский отряд. Tактический ИИ не так уж плох и исправно прикрывает пехотой свои отряды с дистанционной атакой от прямой видимости вражеских магов и стрелков. Да и с пехотой он так часто продвигается, прикрывая один отряд другим. Если вражеский отряд стоит к стреляющему отряду вплотную спиной, то выстрел по врагу возможен (и невозможен, если враг стоит вплотную, но не спиной). Каждый отряд имеет вблизи себя – по бокам и спереди (но не сзади) – зону контроля. На движение по вражеской зоне контроля тратится больше МР.

Защитники замка имеют бонус к своим параметрам рукопашной атаки и защиты. Это действует только при атаке с внешней стороны стены. Бонуса к стрельбе они не имеют, а защита от стрельбы в том, что крепостная стена – препятствие для врага (штраф). На стрелковых башнях стреляющие отряды получают бонус к атаке и защите, а также стрельбу без штрафа за расстояние.

Вплотную к стене (и на башни) в начале боя автоматически ставятся герои и монстры ИИ, имеющие стрелковую атаку или заклинания, требующие для применения линию огня. На стрелковых башнях станут отряды слотов 2, 4 и 6. Слоты 3 и 5 станут в горячих точках возле ворот (и вплотную к стене), а крайним слотам 1 и 7 отводится роль резерва (они ставятся НЕ вплотную к стене). Крайние слоты хороши для героев, т.к. их там нельзя достать ни выстрелом, ни ударом через стену. Если отряд, обороняющий замок, отступил хотя бы на одну клетку вглубь замка, то выстрел по такому отряду становится невозможен. Самый сильный стрелковый отряд лучше поставить в 6 слот – больше всего целей сможет достать, потом идет слот 4.

У юнитов, которые стоят во рву с водой у стен замка, рукопашная атака и защита снижаются. Поэтому такие юниты нужно в первую очередь атаковать стрельбой и магией прямого урона. Летящие отряды всегда останавливаются перед крепостной стеной, прежде чем они смогут перелететь через нее в следующем раунде. На перелет расходуется весь ход. Телепортация не подвержена такому ограничению. И если при осаде не трогать ворота – ИИ из замка не вылезет*.

19. Способности монстров.

Арбалетчик и Крестьянин имеют очень низкую скорость, ниже них только Земляной элементаль, Зомби, Балиста и Катапульта. Кроме этого Баллиста, Катапульта и Осиный улей почти не передвигаются на поле боя. Летуны кроме Бехолдера имеют большую дальность хода на карте и в бою. Некоторые пехотинцы в бою имеют большую дальность хода (почти как у летунов). В бою наибольшую скорость имеют Драконовый голем, Ангел и Феникс (у него самая высокая скорость).

Дьяволы и Злые ведьмы телепортируют, что позволяет им контролировать все поле боя.

Урон в стрелковом бою на большой дистанции снижается в 2 раза. При коротком выстреле урон снижается в 2 раза на средней дистанции, а на большой дистанции – еще в 2 раза. Различные препятствия на поле боя (стены, растения, камни) также снижают урон при стрельбе в 2 раза. Итого общее снижение – до 8 раз.

В рукопашной стрелки наносят урон в 2 раза меньше. Последний выстрел стрелков, не имеющих штрафа в рукопашной, всегда наносит полный урон, независимо от расстояния и препятствий.

Арбалетчик не имеет штрафа расстояния.

Катапульта и Баллиста не имеют штрафа расстояния и препятствий.

Орк и Кентавр имеют короткий выстрел и без штрафа в рукопашной.

Титан, Медуза и Гаргантюа также не имеют штрафа в рукопашной, а у Медузы еще бесконечные стрелы.

Атака по площади позволяет поразить несколько целей (даже своих), которые хотя бы частично попали в зону поражения, в том числе находящихся вне линии огня (недоступные для прямой атаки). Циклоп, Гаргантюа, Катапульта, а также Феникс, Черный дракон и Мегадракон бьют по площади.

Стрелки и рукопашники при первой атаке отвечают сразу (удар и ответ происходят одновременно). Свойство первого удара позволяет юниту наносить врагу удар первым, независимо от того, нападает он или защищается, и только после этого получать ответный удар. Драконий голем, Белый тигр, Эльф (стрельба), Богомол, Номад и Чемпион обладают первым ударом.

Свойство не работает, если у врага тоже есть это свойство или свойство снятия первого удара (при этом первый удар врага – если есть – действует). Драконий голем, Рыцарь гоблин и Копейщик игнорируют первый удар.

Чемпион и Темный чемпион имеют бонус удара с разгона.

На нежить и механических не действует мораль, заклинания и специальные навыки, действующие на живых. На элементалей не действуют некоторые заклинания и специальные навыки, действующие только на живых. У Ледяного демона и Водяного элементаля сопротивление холоду.

У Ифрита, Огненного элементаля и Феникса сопротивление огню.

У Крестоносца и Монаха оберег смерти, у Дьявола оберег жизни, у Титана оберег хаоса.

У Гнома, Золотого голема, Земляного элементаля, Рыцаря гоблина и Мегадракона частичное сопротивл. магии.

У Черного дракона и Бешеного гнашера полное сопротивление магии.

Волшебный дракон и Злая ведьма имеют магическое зеркало.

У Ифрита огненный щит, действующий при каждом ударе.

Прочие способности отдельных монстров.

Скелет и Костяной дракон имеют защиту от стрельбы.

Крестоносец, Волк, Берсерк, Эльф (стрельба) наносят 2 удара.

Нага, Гидра, Копейщик, Цербер, Вампир, Фея, Гарпия, Костяной дракон и Циклоп (стрельба) бьют без ответа.

Грифон отвечает на все атаки.

Берсерк и Бешеный гнашер в бою неуправляемы. Они сами идут и атакуют ближайшего врага. При осаде замка – пока внутри нет врага, берсерки-защитники не ходят.

Тролль и Темный чемпион регенерируют.

Богомол связывает врага, кроме Привидения и Воздушного элементаля, которых нельзя связать.

Бес каждый ход ворует ману у врага и отдает своим магам. Чтобы украсть ману, бес должен видеть мага.

Некоторые монстры могут с определенной вероятностью наложить какое-либо заклинание или произвести физическое действие при нанесении урона в бою.

Морской монстр после нанесения урона может с определенной вероятностью поглотить 1 любой юнит врага, в т.ч. самого крутого героя.

Медуза может с определенной вероятностью окаменить врага, в т.ч. героя, независимо от его здоровья.

Привидение старит врага.

Маг может сотворять заклинания Марево, Проклятье, Волшебный кулак, Яд, Поднять скелетов.

Джин может сотворять Трусость, Создать иллюзию, Ледяная стрела, Рвение, Замедление, Песня мира.

Волшебный дракон может сотворять Замешательство, Огненный круг, Огненный шар, Молния.

Водяной элемент может сотворять Ледяная стрела, Слабость, Усталость, Зыбучие пески.

Злая ведьма может сотворять Изгнание, Общее снятие положительных чар, Общее замедление, Импульсия.

Бехолдер может наложить случайное проклятие (Трусость, Проклятье, Слабость, Забывчивость, Отмена чар, Неудача, Усталость, Ослабляющий луч, Печаль).

20. Общая тактика порядка.

У них много колдунов среди обычных монстров, но в рукопашной они слабы. Сила Порядка – в дистанционном бое. Раса не слишком быстрая. Полезно задействовать то, что враги очень медленно ходят по родному ландшафту Порядка – снегу.

На начальном этапе используется армия из полуросликов и магов под прикрытием гномов и големов. Однако полурослики и гномы сильно тормозят армию, поэтому с появлением джинов их следует убрать из армии. В дальнейшем из полуросликов, гномов и золотых големов можно собрать отдельную армию, назначив Лорда ее

предводителем. Пусть эта армия решает локальные задачи, а Лорд набирается опыта. Заодно и не нужно бросать основную армию на всякие мелочи.

Как правило, основу армии Порядка составляют джины. Джины, пожалуй, самый ценный монстр Порядка, и как бы ни были хороши наги, они не в состоянии заменить отряд мощных колдунов. За счет большого урона от ударной магии джинов и от потока иллюзий монстров зачастую армия Порядка может выходить из боев вообще без потерь. Связка джин + титан – ключ к победе, однако иногда полезнее драконы-големы. Джинов полезно разбивать на единички для накладывания заклинаний. Можно взять второго героя-мага (герой-тактик не очень-то нужен Порядку, воюющему, в основном, при помощи магии). В придачу к уже имеющемуся магу Порядка нередко нужен маг Жизни. Он полезен как в начале игры, так и в конце.

Классическая тактика Порядка – замедляем и нейтрализуем врага, а затем бьем его магией и стрелками. Если в магической книжке не нашлось одного заклинания, можно применить другое, хотя бы и менее эффективное. Иллюзии являются своеобразным буфером, наносящим удары врагу и принимающим его ответные удары. Из заклинаний Перемещение наиболее полезно при осаде замков. Кроме этого весьма полезны замедление и создание иллюзий. Ударная магия здесь не слишком полезна. Следует быть осторожнее с массовым снятием чар, т.к. оно убирает и свои иллюзии и фантомы. Изгнание может сыграть только в борьбе с Природой. Забывчивость – лучшее оружие против стрелков. Телепорт обычно применяется для отбрасывания назад подходящего врага. Можно также телепортировать вражеского героя в гущу своей армии, где ему не судьба выжить. Трусость стоит накладывать на вражеских магов – тогда они не смогут напрямую (ударной магией) атаковать почти все ваши отряды. Кражу энергии полезно накладывать на магических монстров, имеющих маны ровно на одно заклинание – тогда они не смогут им воспользоваться. Врата города позволяют в любой момент сбегать с поля боя в ближайший замок, причем совершенно бесплатно и сохранив всю армию. Сила гипноза практически неограниченна, прочая магия 5 уровня менее эффективна.

Защитники замка обычно предпочитают отсиживаться за его стенами, извлекая выгоду из бонусов замка. Но если нападает Порядок, он может легко нейтрализовать бонусы и достать защитников магией. В этом случае замок превращается скорее в тюрьму, из которой защитникам надо поскорее выбраться и сразиться с Порядком в рукопашную.

Для эффективной осады замка надо сначала нейтрализовать мощные стрелковые отряды на башнях, предварительно оценив, какой стрелковый отряд врага представляет наибольшую опасность. После этого можно уничтожать врага всеми имеющимися видами магии. При штурме города лучше всего использовать заклинания Гипноз, Берсерк и Иллюзии.

В боях против Хаоса сначала нужно уничтожить героя-колдуна. Затем сразу следует бросить всех на Черных Драконов, но осторожно, чтобы не подставить сразу два отряда под их огненное дыхание. Следующая цель – медузы, т.к. не исключена вероятность, что они могут прикончить своим взглядом вашего героя. После этого можно приниматься за ифритов или кошмаров.

В боях против Порядка первую очередь нужно нейтрализовать и уничтожить джинов. Затем следуют монстры 4 уровня. В боях против Жизни в первую очередь надо покончить с ангелами, чтобы те не успели никого воскресить. Затем надо уничтожить стрелков. Усиливающие заклинания лучше не снимать, а красть. В боях против Природы сначала надо уничтожить монстров 4 уровня, затем эльфов. Волшебных драконов лучше не бить магией, а уничтожать с помощью стрелков. В боях против Смерти сначала нужно уничтожить вампиров, затем монстров 4 уровня. В боях против Силы сначала надо уничтожить птиц грома, затем – циклопов.

21. Монстры порядка в бою.

В начале игры полурослики – главная атакующая сила, они улучшаются заклинаниями и действуют под прикрытием гномов. Лучше нападать на монстров первого уровня, пока не прокачаются маги.

Гномы прикрывают полуросликов, только для этого они и нужны. Никогда не бросайте их в атаку, как только до них доходит очередь хода, сразу же ставьте их в режим защиты.

Если вы рассчитываете на более-менее продолжительную (а тем более затяжную) игру, берите големов, которые послужат хорошими телохранителями для джинов. Тут и их Соппротивление магии весьма кстати, и против вампиров или яда они могут оказать достойное сопротивление.

Если игра ожидается скоротечной, то маги могут оказаться полезнее – с их помощью можно быстрее отвоевать шахты у нейтральных монстров в начале игры. Маги с их ядом особенно полезны при атаке замков с живыми монстрами. Вот только в бою они мрут как мухи.

Ситуации, когда джины хуже наг, исключительные и специально подобранные. Пока другие отряды в бою ждут, наги могут безответно атаковать любой достижимый отряд врага, уменьшая его численность, чтобы другим отрядам их армии досталось меньше при атаке и отдаче.

Если в армии появилось несколько джинов, от их заклинаний Иллюзий и ледяной молнии будет мало проку. Зато замедление и песня мира весьма пригодятся. А чтобы извлечь максимальную пользу, нужно разделить джинов на единички. Вначале надо притормозить вражескую пехоту и летунов, а когда вражеские отряды будут готовы вступить в рукопашный бой, наложить на них песню мира. Отрядам с дистанционной атакой можно сразу предложить песню мира. Если в бою с нейтральной армией использовать джинов в качестве миротворцев, следует предварительно разбросать их по полю так, чтобы они могли обрабатывать любой вражеский отряд. Если вражескому отряду, намеченному для выключения из боя на текущий раунд, в начале раунда выпадет мораль, он может атаковать и нанести непредвиденный урон. На этот случай у джинов имеется заклинание рвение. Если на пару джинов наложить это заклинание, они всегда смогут опередить те отряды врага, которым выпадет высокая мораль.

В бою с вражескими армиями, особенно нейтралами, при наличии джинов полезно пользоваться заклинанием создания иллюзий. Особенно, когда в армии имеются еще и титаны (хотя бы один). Иллюзии сражаются не хуже обычных монстров и могут обеспечить основной армии победу без потерь. Однако если основная масса вра-

гов состоит из минотавров, которые могут блокировать атаки, джинам следует пополнению титанов-иллюзий предпочесть заклинание Ледяная стрела. Выстрел титанов может оказаться холостым, а ледяную стрелу минотавры не смогут отразить.

Если джинам делать нечего, они сотворяют иллюзии, причем делают это до тех пор, пока есть мана. Потом достаточно простого заклинания снятия чар, чтобы удалить с поля боя этот иллюзионный мусор. Для этого надо иметь несколько единиц джинов и накладывать ими песню мира. Джины под управлением ИИ не могут сидеть сложа руки, и если они не в состоянии нанести прямой урон, они начинают сотворять рвение, потом иллюзии. На это тратится мана, так что ждем, когда она у них кончится, после чего берем их голыми руками. Пропускать ход джины попросту не умеют. Одна беда – предварительно надо наложить рвение на собственных джинов (чтобы не отстать по скорости от вражеских джинов).

Если карта богата на ресурсы или игра затяжная, то лучше выбрать титанов. В бою с многочисленной армией врага следует беречь ограниченное количество молний титана. Учитывая отсутствие у Титанов штрафа в рукопашной, имеет смысл не тратить выстрелы на слабых врагов начальных уровней, а переключиться с ними на рукопашный бой.

Драконы големы (ДГ) прикроют джинов лучше титанов, армия будет состоять из самых быстрых монстров. ДГ проигрывает Титану только в умении стрелять, и по всем боевым характеристикам чуть опережает своего конкурента, а особенно по скорости / дальности хода. Кроме того, он оказывается весьма полезным в ряде ситуаций, особенно при борьбе с вампирами.

Даже одна Ведьма может натворить множество бед, а они обычно ходят штук по 20. Но все ее преимущества связаны исключительно с применением магии взрыва и массовых негативных заклинаний. Т.е. лучшее оружием против Ведьмы – варвар с прокачанным сопротивлением или ЧД. Лучше мочить ее в рукопашной, где они слабы, или стрельбой.

22. Общая тактика хаоса.

Замок Хаоса хорош лишь для быстрого старта. Магия Хаоса сильна, но сама по себе не обеспечивает победы в бою. Поэтому рассчитывать приходится на ресурсы и монстров. Постройка военной академии позволит всем героям сразу получить 2 уровень, а постройка вихря манны компенсирует герою-магу ее дефицит.

Выбор между медузами и минотаврами, ифритами и кошмарами почти всегда зависит от противника и в ших личных вкусов. Медузы и кошмары лучше против живых, их способности не действуют на нежить, механизмы и элементарей. Поэтому нужно определиться, кто для вас окажется полезней в боях с нейтралами. Обычно почти всегда берем медуз и кошмаров. Минотавры пригодны к делу в меньшем количестве, чем медузы. Ифриты хороши для защиты героев и подавления стрелков. Идеальный выбор для быстрой и мобильной армии. Серную шахту нужно захватить как можно раньше (нужна для постройки драконов).

На начальных этапах игры армия из 1 – 2 колдунов, медуз и орков под защитой разбойников и минотавров позволяет вести дистанционный бой, обходясь при этом без значительных потерь. Ману следует расходовать экономно, при возможности нужно применять заклинание Вспышка маны, но сначала нужно прикинуть, кому оно будет более полезно – себе или врагу. Если дело дошло до рукопашной, на медуз полезно наложить Жажду крови – так еще повысится и шанс окаменения. По той же причине на медуз следует наложить Убийцу.

После отстройки монстров 3 – 4 уровня монстров 1 уровня можно удалить из армии. Свободные слоты следует забить единичками кошмаров, которые отлично тормозят врага, медузы и герой-маг наносят дистанционный урон, а ЧД и отряд кошмаров идут на добивание врага. Однако этот вариант может срабатывать далеко не всегда.

Самое полезное осадное заклинание – цепная молния, которая особенно хороша в самом начале боя. Она не только заденет стрелков и магов на башне, но и перейдет на тех, кто недосыгаем. Полезно использовать и другие заклинания, бьющие по площади. Ворота лучше всего ломать с помощью Кошачьих Рефлексов – это сократит времяпровождение во рву. Желательно также оберегать юнитов-таранов с помощью отнятия хода у потенциально опасных монстров. Можно и не ломать ворота – ЧД могут перелететь через стену и занять башню, тем самым доставив врагу кучу проблем.

Сила Порядка – в магии, поэтому противостоять ему можно либо магическим иммунитетом, либо скоростью, чтобы уничтожить врага еще до того, как он начнет сотворять заклинания. Основная цель – уничтожение или нейтрализация вражеских магов, а затем и джинов. Остальные юниты большой опасности не представляют.

ЧД лучше всего подходят для борьбы с порядком (иммунитет + скорость), это ключ к победе, основа армии. Обязательно берем в армию героя-тактика, которому в первую очередь прокачиваем тактику (до эксперта*), затем атаку и лидерство (ради морали). О защите можно не беспокоиться, главное – уничтожать врага как можно быстрее. Лучше не использовать благоприятные заклинания, более полезна ударная магия. Также обязательно изучение Отмены чар школы смерти.

В армию обязательно берем кошмаров. Ни минотавры, ни медузы не сыграют решающей роли (в последнюю битву их можно и не брать), хотя медузы в ряде ситуаций будут более опасными для врага. Так что руководствоваться надо принципами, кто окажется полезней в боях с нейтралами.

Суть тактики заключается в том, чтобы как можно быстрее уничтожить вражеских магов. Для этого используется весь наличный арсенал. Но сначала нужно определить наиболее опасного мага и атаковать его ЧД. Затем в дело вступают кошмары, а точнее их террор, который можно применять как на героев, так и на джинов. Единственная проблема – драконы големы, которые могут прикрыть отряды врага от террора.

Также очень важно, чтобы колдун имел более высокую скорость, чем маги Порядка у врага. Если вражескому магу выпадает ход, самый ожидаемый вариант – гипноз на колдуна, менее ожидаемый – гипноз на тактика. Тут выручают кошмары, накладывающие террор на своего мага, и пусть два раунда он отдыхает. Этого времени возможно хватит, чтобы добить врага. Идеальный вариант – иметь героя с эскоризмом или снятием чар, но это

уже фантастика. Следует заметить, что нападать менее выгодно, чем защищаться, так как герои врага, поставленные в слоты 2 и 4, будут весьма защищены*.

В боях против Жизни можно использовать Гидр. В боях против Силы нужно уничтожить варвара, а также Птицу Грома. Всё остальное не так опасно, как кажется. В боях со Смертью в первую очередь надо уничтожить вампиров, потом идут монстры 4 уровня.

23. Монстры хаоса в бою.

В бою бандитов надо поставить при плотном построении в слотах 1 – 1 – много – 1, тогда с учетом их скорости они могут ударить после снятия ответки и после ожидания.

Против вражеских стрелков без охраны орков лучше пускать в рукопашную. Против пехоты оркам лучше ждать, пока те не подойдут на выстрел хотя бы в половину силы, но последний выстрел может быть на любой дистанции.

Бехолдеры (Злые глаза) имеют в своей книге заклинание Отмена чар, так что перед боем с такими нейтралами не стоит пить зелье бессмертия.

Медуз можно с успехом использовать в отстреле героев без защиты от магии, т.к. у них есть такое полезное свойство как уничтожение юнита в отряде, независимо от его здоровья.

Способность кошмаров делать отряды врага, на которых они накладывают террор, истуканами на два раунда боя, позволит беспрепятственно расстреливать их и без потерь атаковать своими воинами со способностью безответного удара. Целесообразно разделить кошмаров на единицы, чтобы увеличить число терроров. Если мест в армии меньше, чем кошмаров, можно отделить от армии те отряды, вклад которых в бою минимален (бандиты, орки). Момент наложения террора зависит от ситуации на поле боя. Если вражеские отряды имеют большую скорость и нет возможности их затормозить, то следует пригвоздить их к земле сразу же. В случае тихоходов лучше подождать, пока они не приблизятся на полный выстрел. Габариты и здоровье кошмаров позволяют использовать их и в качестве прикрышек для героев-магов.

У рыцаря гоблина высокая скорость и сильная защита. Мочить их лучше стрельбой (стрелами или магией), но следует учесть их магическое сопротивление. Лучше всего наложить на них замедление или зыбучий песок и разные негативные заклятия. Все это умеют колдовать Водные элементали. И главное – не нужно лезть к ним, если не прокачан герой или нет армии.

В бою с нейтральными монстрами гидра, усиленная магией, может оказаться полезнее дракона, на которого невозможно повесить усиливающую магию. Но если в армии врага есть хороший маг, гидра – очень рискованный вариант. Место гидр в бою – скопление вражеских отрядов. Тогда их способности безответной и одновременной атаки всех соседних врагов смогут проявиться в полной мере.

Черный дракон (ЧД) – самый крутой монстр в игре, но даже у него есть слабости. От его огня меньше всего страдают Ифриты и Фениксы (элементали тоже, но они дальнобойные). Если нет возможностей раскатать огнестража или занять драконий доспех, то хорошее оружие против ЧД – эти монстры. На ЧД нельзя ничего колдовать, но если у героя есть оглушающая стрела, то при стрельбе их можно оглушить.

Есть у ЧД и Фениксов свойство – дышать огнем на двух стоящих друг за другом юнитов. Это хорошо, если за вами стоят враги. Героя и 6* слабых монстров расставляем их по одному и нападаем на ЧД. Те разбиваются на несколько слотов и начинают вас атаковать. Пока ваши монстры гибнут, Герой должен бить врагов с позиции, когда он стоит между двух ЧД. Тем самым ответный удар ЧД зацепит стоящего сзади врага. Следует только запастись нужными зельями, артефактами или заклинаниями.

Если на пути стоит большая группа нейтральных ЧД, которых обязательно надо уничтожить, но нет армии, способной это сделать, или жалко тратить на это свою основную армию, то может быть полезна такая тактика. Атакуйте ЧД вспомогательной армией, состоящей из двух монстров, один из которых должен быть летающим. Они смогут обеспечить уменьшение поголовья ЧД на несколько единиц. Выбирается свободное построение, 1 слот – бандит, 2 слот – ифрит. Первым ходом бандит становится перед ифритом. ЧД летят вперед, убивают бандита и не задевают ифрита (ему вторичная атака не страшна). Ифрит становится между ЧД и бьет самый сильный отряд так, чтобы при ответе их огонь опалил соседний отряд. Если в атакующем слоте было штук 6 ЧД, в другом слоте 1 ЧД погибнет. Ифрит за ЧД – неплохой размен. Подобную операцию можно повторять неоднократно, пока поголовье нейтральных ЧД не уменьшится до 10. Дальнейшее избиение ЧД их же руками невозможно, так как для уничтожения 1 ЧД требуется 6 ЧД. Можно использовать пару из двух ифритов или гаргулий. Воздушные элементали нежелательны, т.к. они могут не поместиться между отрядами ЧД.

Если использовать монстров с меньшей чем у ЧД скоростью (бесы, привидения), их следует поставить в слоты 2 и 5, где они будут недоступны для первого удара ЧД. В этом случае у них есть шанс каждому атаковать свой слот ЧД и нанести двойной урон. Однако эта тактика не всегда достигает цели – это бывает в случае наличия на поле боя препятствия в месте будущей атаки ЧД вторым монстром, первого хода ЧД в случае выпадения им морали (в первом варианте расстановки) и неудачном расположении ЧД после их хода (во втором варианте расстановки). Старайтесь не ставить свои юниты так, чтобы ИИ использовал подобную тактику.

Мегадраконы обладают только 50% защитой от магии, а следовательно подвержены атаке заклинаниями прямого урона. Кроме этого они не умеют летать, что позволяет использовать против них тактику боя с большими армиями пехотинцев, в которой основная роль отводится водяным элементам.

24. Общая тактика жизни.

По скорости развития раса промежуточная. Доживите до ангелов, и понятие боевых потерь уйдет в прошлое. Обереги дают хорошую защиту, однако нет магии защиты от варварского замка. Мученик – одно из лучших заклинаний. Воздаяние имеет смысл вешать на сильных монстров, находящихся в гуще рукопашной. Как вариант – в связке с Защитником.

Главным должен быть маг жизни, и развивать его стоит только по линейке магии жизни до ГМ, не тратя получение следующего уровня ни на что иное. После этого Магу жизни надо добавить тактику, чтобы перейти в класс Крестоносец. У него будет максимальная мораль, т.е. почти наверняка он будет ходить первым и сможет наложить заклинание до того, как пойдут вражеские войска.

Второй герой должен быть тактиком, причем желательно, чтобы у него было лидерство на уровне эксперт, а лучше – мастер. Класс, как наиболее просто достижимый, генерал с ГМ боя. Ему обязательно надо дать хотя бы один уровень магии порядка, особенно если попадется снятие чар. Если будет телепорт или массовое снятие чар, то ему надо прокачать магию порядка до эксперта, Надо следить за тем, чтобы он остался в классе генерал и не перешел в класс иллюзионист или боевой маг.

Скорее всего герой-генерал будет такой: эксперт в тактике, продвинутый в защите и в нападении и желательно эксперт в лидерстве. Можно не брать экспертное лидерство или продвинутое нападения. Лучше прокачивать защиту до ГМ. Бой эксперт, лучше ГМ, больше в этой линейке навыка ничего прокачивать не стоит – его участие в рукопашной должно быть минимальным. Можно прокачать магию жизни до продвинутого уровня, если есть заклинание мученик и перевязка, до эксперта же вместо порядка не стоит, лучше прокачать навык защиты до ГМ, но это при условии, что нет соответствующих заклинаний в магии порядка.

Третий герой – скорее всего маг порядка уровня эксперт с заклинаниями телепорт или массовое снятие чар. Но если ни одного из этих заклинаний нет, то не стоит даже его развивать, лучше тогда иметь второго мага жизни такого же уровня.

На картах малого размера скорее всего не удастся сильно прокачать героя. Поэтому лучше отдать предпочтение герою с развитым навыком Боя. Его можно сразу купить в таверне, как героя из замка природы – лучника. На первых 5 уровнях ему стабильно дают навык боя. Поскольку на такой карте нереально надеяться на большое количество монстров, то такой боец как раз и нужен. Раскачать из родного тактика героя с ГМ боя видимо не удастся, т.к. при первых повышениях уровня ему стабильно предлагают тактику, а тактика на уровнях базовый и продвинутый не так уж полезна, поэтому о герое-тактике на таких картах лучше забыть. Если будет возможность, то можно будет прокачать второму герою-священнику магию жизни до 3 уровня.

На больших картах стоит раскачать второго мага до ГМ магии порядка. Хотя, конечно, играя на таких картах, можно захватить замок другого типа и развивать уже его.

Но, возможно, еще более эффективный путь для Жизни – герой-одиночка, паладин (бой + жизнь). В начале боя он не делает ничего, кроме наложения на себя всевозможных защит. А потом – попробуй, сними с него эту уйму хитов. Прокачанный паладин в одиночку выкашивает немалое войско. Крестоносец (тактика + жизнь) тоже неплох, но ему нужно войско. При наличии паладина можно установить на монстров заклинание Мученик, которое перенесет полученные ими повреждения на героя. Великолепно выглядит парочка героев (паладин с крестоносцем или два паладина) при огневой поддержке отряда монахов.

Чтобы уменьшить в бою возможные потери, надо активно пользоваться заклинанием мученик. В качестве жертвы выбираются сквайры, в качестве охраняемых – крестоносцы или герой с прокачанным боем. Можно в качестве жертвы выбрать самого мага, который на следующий ход добавит себе жизни с помощью Небесного Щита, после чего он либо каждый ход лечится, либо на третий ход накладывает на себя заклинание регенерации. В итоге войска вообще не теряются.

В финальной битве с армией, сделавшей ставку на магов, основной герой (Крестоносец) при первой же возможности использует заклинание Святилище, после чего наши войска начинают смело идти вперед к врагу. На третий ход они точно дойдут до врага, но не стоит забывать, что за это время враг постарается усилить свою армию. Обычно вперед идут крестоносцы и копейщики. Чемпионы, лучники и три героя стоят на месте или перестраиваются для прикрытия магов. В конце 3 хода копейщики подошли вплотную к врагу, крестоносцы тоже. Тот маг, который знает заклинание снятие чар (желательно массовое), использует его, причем желательно, чтобы в начале этого хода на него выпала мораль – тогда он пойдет после того, как все вражеские монстры, на которых не выпала мораль, будут вынуждены походить. Снятие чар, кроме всего прочего, снимает и усиления, полученные за счет зелья. Следующим ходом копейщики будут бить по главному герою врага. Потом уничтожаем остальных героев и запускаем в бой кавалерию. Святилище также позволяет стрелкам без потерь уничтожить пехоту врага.

Если святилища нет, не имеет смысла прокачивать героя до ГМ. Тогда полезно применить общий оберег соответствующей школы. В самом начале боя надо просмотреть всех героев и выяснить, какую магию они потенциально могут применять. При наличии у врага эксперта в магии порядка у него может быть либо телепортация, либо массовое снятие чар.

При игре против Порядка обязательно нужно иметь снятие чар, чтобы бороться с иллюзиями. При игре против Природы желательно иметь Изгнание. Имея преимуществ в бою против Хаоса и Смерти, Жизнь довольно уязвима к Природе, давящей числом. Против Хаоса можно бороться так: первый герой накладывает мученика на чемпионов, перекадывая все повреждения на арбалетчиков, второй накладывает защиту от хаоса, а основной накладывает святилище.

25. Монстры жизни в бою.

Основная полезность скайров в бою в том, что они действуют как прикрытия с наложенным на них заклинанием мученик.

Крестьяне в бою полезны разве что в качестве живого щита, аналогично скайрам, но медленнее их. В качестве кошечки они подходят в случае добровольного присоединения иначе могут не окупиться.

Лучник не имеет штрафа при стрельбе на любые расстояния, это основной ударный слот в начале игры. В бою лучникам лучше располагаться в живой крепости, чтобы оттуда беспрепятственно расстреливать врага.

Несмотря на высокие параметры стрельбы, баллисты не следует держать в составе армии – их место в городе. Однако их с успехом можно использовать для зачистки близлежащей территории, если нейтральные отряды состоят из стрелков или тихоходной пехоты.

Достоинство копейщиков – безответно бить врага через препятствия или других монстров, недостаток – невозможность ударить рядом стоящего врага, не сходя с места. Поэтому держать их в качестве живого щита иногда проблематично.

Если на карте большинство монстров с рукопашной атакой, то стоит взять крестоносцев, а враги будут сами подходить. Но тогда у нас не останется стреляющих монстров, за исключением арбалетчиков. Для хорошей отдачи с отряда, который будет атакован рыцарями, надо сначала снять ответку – тогда он получит 2 полновесных удара. С нейтральными рыцарями, у которых повышенная скорость, приличная дальность хода и часто выпадает мораль, позволяющая им делать сразу два хода (после задержки), нужна следующая тактика. Сначала их нужно затормозить, а затем уничтожить стрельбой или безответными атаками. Польза от монахов в рукопашной в 4 раза меньше, хотя можно развернуть нападающих и всадить им в спину полный заряд без ответа.

Сила удара чемпионов зависит от длины разбега, поэтому надо атаковать врага на пределе дальности атаки. Целью для атаки нужно выбирать врага, который не обладает способностью игнорирования первого удара. Поэтому у них нет бонуса против копейщиков, рыцарей гоблинов и драконьих големов.

Ангелы воскрешают 40% от своего количества, т.е. оптимальное число для самовосстановления – 71%. А по наносимому урону они самые сильные после ЧД, чудищ и морских монстров. Не следует забывать воспользоваться однократной способностью ангелов воскрешения части монстров какого-нибудь союзного отряда. В бою с не очень сильной армией врага, у которой есть стрелки, можно использовать ангелов для полного восстановления погибших союзников, для чего надо разделить их так, чтобы можно было воскресить убитых в нескольких отрядах.

26. Общая тактика смерти.

Выбирая войска, надо помнить об их разделении на живых и мертвых (Ад и Смерть), и соответственно об отсутствии или наличии у них морали, наличии или отсутствии в них жизни, их устойчивости к обстрелам.

Скелеты в начале игры – основная ударная сила и прикрытие от стрелков. На малой карте и ограниченных ресурсах для быстрой отстройки почти всегда лучше брать Церберов. Следует также учесть, что призраков можно призвать в бою и они также приходят от некромантии, поэтому недостатка в них не будет. В начале игры церберов можно использовать как ударную силу, запуска их в гущу слабых врагов. В дальнейшем их можно использовать вместе со скелетами и веномами, но они не годятся против сильных монстров или вражеских вампиров. Веномы – единственные стрелки Смерти, однако с учетом их медлительности на карте с живыми нейтральными монстрами практически всегда нужно брать Вампиров. Дьявола хорошо использовать против Жизни, но весьма опасно против Порядка. Во всех прочих ситуациях обычно целесообразнее брать Костяных Драконов.

Вампир-раш позволяет при правильном развитии не оставить врагу почти никаких шансов на победу. Главное при этом – темп развития. Если денег / ресурсов не хватает не хватает для отстройки вампиров, то ждем, ничего лишнего не строим. После этого берем 2 вампиров (можно подождать пару дней – будет 3 вампа, они выносят существенно большие армии, порядка 100-120 монстров 1 уровня). Из армии можно выкинуть скелетов, чтобы не тормозили на карте. После этого нужно как можно быстрее получить ГМ некромантии – это позволит после боя поднимать вампиров, а значит из города больше армию брать просто нет смысла. После этого можно добавить в армию героя-тактика.

Единственный минус – сложно драться с элементарями, нежитью и механическими монстрами – на них вампиры не восстанавливаются и не поднимаются некромантией. Кроме того, вампиров можно замедлить и уничтожить различной магией и стрелками.

Из заклинаний Трясина позволяет на карте догнать врага или убежать от него без особых сложностей. Общая Печаль устраняется один из главных недостатков мертвых войск – отсутствие положительной морали. Руку Смерти лучше применять против монстров 4 уровня или героя с любым здоровьем (сначала снять бессмертие), но при этом следует учитывать, что заклинание будет действовать не всегда (врожденная, приобретенная и наложенная антимагия). Оживить мертвецов поднимает монстров с запасом маны. Не следует накладывать его на вампиров. ИИ считает общее кол-во вампиров и ограничивает их самовосстановление, а после боя анимированных удаляет.

Некромант – один из стартовых героев. На подавляющем большинстве карт отличный эффект дает использование вторичного навыка – некромантии, особенно на уровне ГМ. Один прокачанный некромант способен после победы над вражеской армией, состоящей из живых монстров, поднять от 1 до 3 вампиров. При достаточно эффективной некромантии саму магию можно развивать не очень сильно. Магия предпочтительно используется для вызывания*.

Для рыцаря смерти из продвинутых классов самый легко достижимый и надежный в большинстве случаев – Генерал, т.к. можно поднять мораль своим героям и войскам (главное героям, т.к. у основных войск мораль = 0, а у героев она в минусе сидит).

Отсутствие мага Порядка в основной армии Смерти можно оправдать только очень не удачными выпавшими заклинаниями Порядка. Неплохой продвинутый класс – боевой маг. В качестве дополнения магии Смерти магия Порядка предпочтительней почти на всех уровнях, а особенно на третьем (телепорт, врата города). Однако при неудачном выпадении заклинаний магии Порядка возможно придется предпочесть магию Хаоса.

Маг Хаоса не часто применяется в составе основной армии из-за снижения морали (кроме двух родных героев в армии обычно присутствует хотя бы один маг Порядка), но иногда очень даже полезен, например при не удачных выпавших заклинаниях Порядка или в бою против армии Смерти. Из продвинутых классов выбирают нужный в зависимости от противника и условий выбранной карты: против Хаоса – огнестраж, против Жизни – еретик. Неплохой также огненный предсказатель, но чаще всего берут огнестража.

Мертвым войскам Смерти на мораль начихать – это плюс (живым – тактик поможет), а вот противоположные герои (Хаос и Порядок) и мертвые войска в одной армии приводят к довольно низкой морали героев – это минус. Зато как хорошо дополняют друг друга три школы магии – это плюс.

На малой карте оптимально иметь всего 3 – 4 героя, по составу это рыцарь смерти, некромант и 1 – 2 мага Порядка. При неудачных выпавших заклинаниях Порядка возможна замена 1 или 2 магов Порядка на Колдунов. С увеличением размера карты количество героев увеличивается и может сильно колебаться в зависимости от богатства карты, чем богаче карта – тем больше героев. Состав основных героев может быть такой же, но с добавлением продвинутых классов (убийца, генерал, боевой маг).

27. Монстры смерти в бою.

Бесы нужны для кражи маны у врага для своих героев, а также как поставщики скелетов через трансформер. В бою бесов следует придержать сзади, возможно в качестве элементов живой крепости. Тогда их способность воровать ману и передавать ее своим магам принесет больше пользы, чем участие в рукопашной. Если даже один бес утащит одну порцию маны у большого отряда ангелов, это не позволит тем применить свою способность воскрешения. Аналогичная беда поджидает и других монстров, у которых маны хватает только на одно заклинание (дьявол, феникс, кошмар). Бесы отнимают ману у вражеских магов, находящихся на линии обзора, и передают ее ближайшему своему магу. Таким образом ману могут получить как герои, так и иллюзии монстров с магической книгой. Способность летать помогает отвлекать бесу вражескую пехоту. Бесов можно использовать самостоятельно перед боем для высасывания маны у вражеских героев-магов – 7 бесов по 1 в слоте.

На большой и богатой карте лучше взять призраков. Они нужны для прикрытия, снятия ответки и старения живых врагов. В боях с большими отрядами быстрых живых нейтралов в помощь вампирам полезно использовать одиночных призраков-камикадзе, которые при своей атаке состарят врага.

В боях с живыми нейтральными армиями для победы без потерь достаточно иметь героя и несколько вампиров. Вампиры ждут, затем безответно атакуют один из вражеских отрядов и залетают в тыл к нейтралам, приглашая тех побегать за собой. Одинокий отряд из приличного количества вампиров может справиться с многочисленной армией живых врагов, за счет жизни которых Вампиры могут восстанавливаться.

Иногда рельеф помогает. В бою, если у вас мощный герой с регенерацией или штук 20 вампиров, а против вас несколько отрядов (более 3) черных драконов, то встаньте в угол карты. Драконы крупные, и за ход боя часть из них просто не доберется до вас. И так вы можете перебить их по двое. Особенно помогает, если возле угла карты какая-нибудь коряга.

Если в вашей армии есть вампиры и другие монстры, то при наличии заклинания жертва, вы можете потерять одного вампира и наложить жертву на любой другой отряд – вампиров становится больше значения, но они остаются и после битвы. При этом можно за счет левых монстров значительно увеличивать количество вампиров.

Так как сила Смерти – в вампирах, значит против них надо играть теми, у кого вампиры не могут сосать жизни. Это механические монстры (големы), нежить (скелты, зомби, мумии), элементали разных стихий и гаргульи. Самые удобные расы против Смерти – Порядок и Смерть. Можно играть Природой, но при наличии хорошего друида, который может вызывать элементалей. Если играть Смертью, то надо отличать нежить от демонов, у которых можно сосать жизни.

Дьяволы хороши как убийцы героев (везде достанут), а также для снятия ответки ледяными демонами. При этом нужен артефакт Щит разума, т.к. если у врага есть гипноз, то своих героев тоже можно легко потерять.

Обычно целесообразнее брать Костяных драконов – он хорошо прикрывает от обстрела, а при атаке не получает ответки от живых, и с ресурсами проще. Если наложить на Костяных драконов или Дьяволов Прикосновение вампира, получатся сверхмощные вампиры. Костяные драконы хоть и не могут призывать Ледовых демонов, но по характеристикам сильнее Дьяволов, а пара десятков Ледяных демонов в серьезной битве не поможет.

Черный Рыцарь может накладывать террор три раза и атака с разгона у него сильнее защиты. Достойный ему противник – ГМ сопротивления магии. И бить его надо много и со всех сторон, чтоб меньше регенерировал.

28. Общая тактика природы.

В целом раса Природы – медленная, на ранние победы ей надеяться трудно. Основной ударной силой в начале игры являются феи. Они могут уничтожать без потерь нейтральные отряды пехотинцев (без стрелков), уступающим им в скорости. Для этого применяется тактика их безответных ударов после ожидания. При этом лучше нападать одним отрядом, чтобы враг собрал свою армию тоже в один отряд – иначе бой вести сложнее.

Эльфы будут более полезны в финальной битве, тогда как тигры способны принести больше пользы на старте. При использовании тигров выгоднее разделение сил врага на несколько мелких отрядов. Выбор между ними зачастую осуществляется по экономическим соображениям.

Грифонов можно строить на богатой карте большого размера. Однако в составе медленной армии природы, заточенной на дистанционный бой, единороги могут оказаться предпочтительней. При игре с человеком обычно лучше брать единорогов из-за цены отстройки.

Эффективность Волшебных драконов (ВД) в боях с войсками 4 уровня объясняется именно использованием магии. На больших картах возрастает вероятность того, что герои врага будут иметь навык сопротивления магии, поэтому эффективность ВД как убийц героев резко снижается. Поэтому на малых картах лучше строить ВД, на больших – фениксов. Если в составе своей армии нет тактика, лучше строить ВД (особенно если тактик есть у врага), в противном случае лучше строить фениксов. Наличие благословляющих заклинаний также резко увеличивает эффективность феникса. Если у вас есть кольцо постоянства, а тем более если противник – хаос или сила, то берите фениксов. И если главная задача – защитить друида, феникс имеет преимущество за счет своей скорости.

На 3 уровне Природа не имеет войск, способных эффективно зачищать территорию от нейтралов без потерь. Однако она имеет возможность получить для этого высокоэффективные армии за счет быстрой постройки

портала. На бедных картах портал может быть отстроен на 7-10 день. После отстройки портала мы получаем две армии, способные без потерь уничтожить многих нейтралов. В портале фактически выбирать приходится только между богомолами и водяными элементариями. Если вы будете использовать быстрый тип армии, то берите богомолов, иначе – водяных элементарей.

Армия из богомола при поддержке пары героев способна быстро зачищать территорию от нейтралов 2 уровня. Единственное исключение – маги, они игнорируют высокие показатели защиты богомола и довольно легко способны уничтожить его, но всех остальных богомол уничтожает весьма шустро. В поддержку богомолу можно направлять рыцаря, священника или друида. Раскачанный богомол под заклинанием Мученик способен нанести большие потери врагу, оставаясь неуязвимым.

Помимо богомола портал дает возможность сформировать армию, способную уничтожить любых пеших монстров, не способных атаковать на расстоянии. Обычно это водяные элементарии, сатир и феи, а также герой для получения опыта. Вместо фей можно использовать стрелков или героя-лучника. В начале боя есть вероятность выпадения у сильного врага положительной морали, и тогда он может уничтожить фей одним ударом.

Базовой магией в любом случае будет магия природы. С магией природы лучше всего сочетается магия жизни. Но иногда магия хаоса при наличии определенных заклинаний (из групп благословений и проклятий) и отсутствии их аналогов у магии природы может оказаться полезнее магии жизни. Самое слабое место магии природы – невозможность снятия заклинаний с войск врага. Поэтому нужно получить хотя бы 1 уровень магии смерти или порядка. Против пехоты весьма эффективно заклинание Зыбучий песок в сочетании с Легкой походкой. В качестве прикрытия, снятия отравы и наложения Мученика лучше использовать призванных монстров. Призванных Водяных хорошо использовать также при штурме замка. Применение заклинания Следопыт равносильно наличию в армии героя с экспертным следопытством.

Лучник способен показать себя на небольших картах и имеет два варианта развития. После получения ГМ Боя и рукопашной превращается в танк, сносящий все на своем пути без помощи войск, особенно эффективен в связке со священником. При получении ГМ в стрельбе эффективно действует в составе армии. Переход в класс генерал для лучника не очень удачен, лучше переходить в этот класс тактиком.

Основное оружие друида – заклинания вызова монстров. Их присутствие на поле боя позволяет армии природы нести в боях минимальные потери и часто обходится совсем без потерь.

Главное достоинство священника – возможность лечить, что позволяет легко избегать потерь в боях с нейтралами, кроме того он способен снимать со своих войск плохие заклинания. Наиболее эффективно проявляет себя в связке с друидом. На небольших картах, где вероятность расширить свой магический арсенал невелика, часто имеет смысл раскачивать священника только до уровня эксперт в магии жизни, после чего налегать на Бой. В большинстве случаев тройка героев (лучник, друид, священник) в составе армии делает ее весьма эффективной при игре на небольших картах. Хотя в каждом конкретном случае, с учетом противника и выпавших заклинаний, оптимальные сочетания могут быть различными.

Колдун редко используется в составе основной армии из-за снижения морали. Он может оказаться в армии в случае, если в гильдии выпали очень удачные заклинания магии хаоса, а заклинания магии жизни придут совсем плохие. При наличии заклинания Огненная стрела хорошо использовать для набегов в составе группы из нескольких колдунов (особенно подходит для небольших карт).

С увеличением размера карты значительно снижается роль лучника. И резко возрастает роль рыцаря (тактика) из-за увеличения количества войск и вора (следопыта). Также происходит рост эффективности магов. Оптимальное количество героев при игре на больших картах для армии природы 4. Если есть возможность брать монстров 4 уровня в армию из смежных замков (ангелы или черные драконы), то для участия в финальной битве с врагом их число может сократиться до 3.

На небогатых дармовым опытом картах раскачка лучника (в связке со священником) в ущерб отстройке замка не дает лучшего результата. Лучник превращается в самостоятельную боевую единицу не скоро. При развитии природы путем быстрой отстройки портала полученный результат превосходит тот, который можно достичь, скармливая сундуки лучнику. Однако природа имеет еще одну возможность активно зачищать героями территорию, используя в качестве основного героя друида. После получения экспертной магии природы и заклинания вызова элементарей друид отправляется в свободное плавание (при поддержке фей и вместе со вторым героем, хотя можно и без него). Он затаривается бутылками с маной и в дальнейшем прокачивает медитацию (для увеличения призываемых элементарей) и Бой (для защищенности). Наилучший вариант – наличие заклинания призыва воздушных элементарей, они имеют высокие показатели защиты и большую дальность передвижения. Это позволяет им связать даже высокоскоростного врага боем вдалеке от друида. Вторым героем лучше брать тактика (особенно если есть алтари магии природы). Тогда их подбирает тактик и в дальнейшем обеспечивает дополнительную поддержку магией и бонусом хранителя. Эта тактика хорошо работает на картах, где сложно вырастить бойца, т.к. друид становится весьма боеспособным быстрее воина.

При наличии кольца элементарей поблизости от замка практически всегда стоит выбирать развитие через прокачку друида в ущерб быстрой отстройке портала. Недостаток один – может просто не оказаться заклинаний вызова элементарей, что означает серьезное замедление в развитии.

Раскачанный друид – сам себе армия, и часто наличие армии ему только мешает. ГМ магии Природы вызывает монстров быстрее, чем кто-либо сумеет их отстреливать. Главное, чтобы молнией не стукнули самого мага – первым его действием часто оказывается накладывание Антимэгии на самого себя. Нужно опасаться магов Порядка – заклинание Изгнания может испортить магу Природы весь праздник. ГМ магии природы не стоит таскать с собой армию, которая ему только мешает. А призвав ВД, накладывающих конфузию, можно призвать других монстров, которые могут уничтожить врага.

29. Монстры природы в бою.

Волк используется в бою на старте, построение плотное, основной слот 5, слоты 1, 3, 7 – единички для снятия ответки. Для полновесного двойного удара он должен быть без ответа, Для обеспечения первого хода единички надо ставить в слоты, имеющие меньший порядковый номер, чем основной отряд.

Эльфы хорошие стрелки, но использовать их в составе основной армии проблематично. Лучше использовать их для защиты замка или в составе не основной армии для зачистки территории от ходячих монстров.

Полезно отправить отряд Грифонов в самую гущу боя, чтобы они отвечали всем, атакующим их стаю. На этом же свойстве основан быстрый захват вражеского города со слабым гарнизоном, состоящим из многих отрядов. Попробуйте наложить на грифонов первый удар и ауру страха и бросить их в кучу врагов. Иногда, правда, удары до них все же доходят.

Армия из друида и отряда волшебных драконов достаточно просто справляется с нейтралами. Однако в случае, например, одного типа стрелков и отсутствия у друида заклинания Рой ос оба отряда стрелков нейтрализовать не удастся. Перед таким боем имеет смысл отделить от основного отряда драконов 3 монстров, разделив их на единицы. Три дракона будут конфузить отряды нейтральных стрелков, а основной бить их молнией.

При игре против армии природы, имеющей отряд ВД, надо против одного отряда ВД взять двух магов (тех же ВД), накладывающих конфузию. Конфузия накладывается попеременно, так как зеркало отражает конфузию на накладывающего и он тоже пропускает ход. А пока драконы пропускают ход, их нужно расстреливать – для этой цели лучше водные элементали, т.к. ледяная молния на них не отражается.

Призванные фениксы забрасываются в гущу войск врага. Если их убивают, то они тут же возрождаются, если нет, то стоит восстановить численность фениксов их же магией восстановления, после чего повторно использовать заклинание вызова фениксов. Поскольку после каждого призыва фениксы вновь получают возможность восстановить свою численность за счет восстановления маны, то через некоторое время их накапливается немало. Это особенность делает призыв фениксов очень эффективным.

Против фениксов, особенно против последних в слоте, полезно использовать птиц грома, потому что молния ударит в уже возрожденного феникса. Тогда не надо больше никого бросать на его добивание, тем более феникс возрождается без наложенных на него ранее проклятий и за один ход может натворить много бед.

Один из способов обезоружить гаргантюа – наложить забывчивость (или ослепление), лишив его возможности стрелять. При использовании в бою гаргантюа, находящихся под гипнозом, полезно использовать их способность стрельбы по площадям. Причем область поражения может захватывать и самих стрелков.

30. Монстры из портала.

Лепреконы используются в первую очередь для накладывания удачи.

Сатиры используются для накладывания рвения. При наличии у врага сатиров тактика боя феями не пройдет. Здесь могут помочь те же сатиры – достаточно иметь в армии одного сатира. Несколько одиночных водяных элементалей могут замедлить нейтралов для облегчения атаки. В бою с нейтральной армией, в которой есть сатиры, следует не терять бдительности, чтобы выйти из боя без потерь. Отряд с наложенным на него рвением всегда ходит в начале раунда, даже если на него наложено замедление, и может напасть на более скоростной отряд, который окажется недалеко от него.

Осиные ульи не следует использовать в армии – их либо призывают, либо держат в городе.

Из элементалей воздушные хорошо блокируют стрелков, земляные защищают от магических атак, огненные прикрывают от огненных элементалей и ВД.

С нейтральными водяными элементами можно справиться без потерь. Для этого надо поставить хотя бы трех водяных элементалей (вэлов) в первый ряд каре по одному, а за ними расположить юниты с дистанционной атакой. На водяных элементах не действует их собственное заклинание Ледяная стрела, а чтобы нейтралы не успели доползти, свои элементали сначала тормозят их, а затем закапывают в песок. Водяные будут накладывать слабость и прочие проклятия на ваши юниты. Своевременно снимайте эту гадость – вы нанесете больше ущерба, а водяные не будут ходить, а начнут заново накладывать заклинания и потеряют ману. Если есть друид, то нет водяных – нужно их призвать. Дальше аналогично.

Силе совсем просто – нужно взять ГМ сопротивления магии. Аналогичная ситуация у хаоса с ЧД.

Если есть магия порядка или джины, в случае, если у Вас не более 3-х отрядов, выстраиваете их в колонну (затылок в затылок), впереди маг порядка или джины (юнит, создающий водяных или их копии, должен стоять впереди, тогда прикрытие будет там, где надо). Создается копия водяных, которой потом нужно управлять таким образом, чтобы она находилась между вашими отрядами и водяными врага. Другие юниты – стрелки. Основной принцип – не дать выстрелить ледяной стрелой. В армии не должно быть более 3 отрядов, включая героев, иначе одной прикрышки не хватит. Ваши юниты должны быть более быстрыми, чем водяные врага. Если есть быстрые юниты с дистанционным ущербом (стрелки или маги с прямым уроном) и маг смерти с оживлением мертвецов – тогда критична очередность ходов. Первым ходит юнит, убивающий хотя бы 1 водяного, вторым – некромант, анимирующий водяного. Этот вариант более выгоден, так как прикрытие может еще и песок насыпать. В качестве прикрышки так же хорошо подходят ледяные демоны.

В бою с медленным врагом богомол ждет, маги в это время накладывают на него защитные заклинания. Затем атакует дважды. Последнюю атаку рекомендуется закончить таким образом, чтобы богомола не смогли атаковать все отряды врага, если это невозможно, то следует связать боем сильнейший из них. Благодаря способности связывать врага богомол задерживает слот врага на месте, при этом высокая защита и уменьшение атаки связанного слота снижают получаемый богомол урон. Если у врага есть стрелки, то боем необходимо связать именно их. В бою против комбинированных пеших и летающих отрядов богомолу нужно вначале сосредоточиться на летунах. Если враг очень быстрый, неважно летающий или нет, и есть риск, что он доберется до наших героев, то ждать на первом ходу не имеет смысла. Необходимо богомол сразу лететь вперед, чтобы быстрый враг не смог добраться до героев. При этом часто не стоит атаковать врага, достаточно просто подле-

теть вперед. Священник по ходу боя может подлечить богомола, а друид вызвать кого-нибудь из монстров для отвлечения.

Маг порядка с быстрым монстром может справиться с большим отрядом богомолов. Они разделяются на 2 отряда, и если на один отряд наложить Берсерк, то враги при атаке свяжут друг друга! Дальше главное – уничтожать их равномерно, чтоб один из вражеских отрядов не освободился слишком сильным.

31. Общая тактика силы.

Быстрая раса. Основная стратегия – набеги героя-одиночки. Полное отсутствие магии – не фонтан, и устойчивость к ней героя не очень-то спасает, тем более защищен только герой. Поэтому ему не повредит замок с приличной магической гильдией. Возможен, конечно, и вариант с отказом от магии как класса, но тогда надо успеть победить до того, как маги у врагов разовьются до опасного уровня.

Во многих случаях основной ударной силой армии является главный герой. Назначение монстров состоит в том, чтобы помочь ему как можно быстрее раскачаться до нужного уровня и дальше разбираться со всеми нейтральными монстрами в одиночку. Для успешной игры нужен герой с ГМ Боя и ГМ рукопашной. Стрельба – неплохо, но раскачивать стрелка дольше, повреждений от стрельбы меньше, и его можно заблокировать. Можно прикинуть, какие монстры будут вам противостоять в ближайшие дни и подкорректировать прокачку, но правильнее заглянуть в будущее и учесть, с кем вам предстоит встретиться в решающих боях. Одновременно раскачать и стрельбу, и рукопашную – не лучшее решение. Если попадется стрела, накладывающая на врага какую-нибудь пакость, очень пригодится хотя бы базовый навык стрельбы, но лучше поискать для этого лук или арбалет.

Если нужный боевой навык не выпадает, сойдет и сопротивление магии. Против нейтралов он нужен нечасто, но понадобится при встрече с основным противником. А вот тактику, разведку и прочее не стоит брать даром. Хотя эти навыки вполне подходящие, но они понижают вероятность выпадения необходимых на этом этапе боевых навыков. После прокачки 3 боевых навыков нужно прокачать сопротивление магии (если только вы юеете не против такого же варвара), а потом переходить в другой класс.

При выборе класса в первую очередь нужно учитывать расу вашего врага. Если вы играете против некромантов, нужно раздобыть пару навыков из магии жизни. При этом герой станет паладином. Если ваш враг – Хаос, то надо подучить магию хаоса – и вы переходите в класс Огнестраж. Пригодится он и против природы (фениксы и огненные элементали). Из остальных классов стоит обратить внимание на рейнджера и убийцу. У убийцы бонусы получше, зато изучая разведку, вы можете прокачать следопытство и скрытность.

Задержкой в развитии варвара в первые дни нельзя жертвовать ни в коем случае. Важнее нее только отстройка циклопов. При этом особое внимание надо уделить сбору кристаллов. Перед постройкой циклопов продаем на рынке лишние ресурсы. После выкупа циклопов в ближайшие дни строить не обязательно. Когда уровни двух боевых навыков достигают мастера, можно отпускать героя в свободное плавание – пусть пробивает монстров в одиночку. К этому моменту надо постараться отстроить арсенал и выделить в бюджете статью для закупки ЗБ. Но при этом лучше выбирать варвара врагов по силам, а то он сопьется.

Загон должен быть построен как можно скорее – варвары давят массой. Вариант с загоном хорошо работает совместно с лордом 2 уровня – прирост циклопов повышается с 3 до 5 (без лорда – до 4). Если этой связи нет – игра не стоит свеч. Если появится возможность отстроить последний уровень жилищ, то сначала подумайте, нужен ли он вам вообще. Отстройка чудищ – лучшее решение, если герой-одиночка на своем направлении пока что справляется со своими задачами, а основная армия, зачищающая другой участок, нуждается в усилении. Тогда 2 чудища сейчас будут полезнее, чем 8 циклопов через месяц (когда все уже может закончиться). Гаситель магии строить можно только если есть лишние деньги. Чем выше сопротивление героя, тем менее эффективен гаситель магии*.

Место отправленного в рейд героя должен занять другой герой – это может быть варвар, лучник, тактик или маг. Пока главный герой будет разбираться со всеми нейтральными монстрами в одиночку, армия под предводительством второстепенных героев пробивает всякие второстепенные объекты. Ее потери должны быть по возможности минимальными, чтобы хватило войск для финальной битвы, если таковая случится. Для предводительства армией стоит делать варвара генералом, прокачивая ему тактику. Можно подготовить отдельного тактика, причем лучше взять рыцаря смерти, а не просто рыцаря, поскольку главное для циклопов – сила атаки. Если же они будут заблокированы в течение всего боя, то толку от них по любому будет немного. Со временем можно добавить тактику навыков боя.

Без должной магической поддержки атаковать врага всеми силами вряд ли стоит – если у вас не появится хоть что-то из себя представляющий маг, то ваши монстры станут легкой добычей врага. В таком случае надо обязательно заполучить к себе в армию героя-мага. Скорее всего, это случится где-то в середине игры, а то и ближе к концу. По этой причине шансов раскачать магию выше уровня Эксперт практически нет (речь не идет о картах XL, на которых можно раскачать нескольких магов). Кроме того, если герой нанимается в таверне на карте, то изучать заклинания ему придется урывками в святынях магии, поэтому желательно выбрать магию, в которой даже из нескольких заклинаний, доступных магу, с большой вероятностью окажутся полезные для армии варвара. Порядок полезности магии для варвара: 1 – Порядок, 2 – Жизнь, 3 – Природа, 4 – Смерть, 5 – Хаос.

Берсерки в качестве основной ударной силы и кентавры в качестве поддержки, отвлекающей и прореживающей врага стрельбой, обеспечивают варварской армии неплохую пробивную мощь в начале игры. Из монстров 1 уровня других замков с ними в этом отношении вряд ли кто-то может конкурировать. Чтобы не терять берсерков, построение армии – каре, берсерки в слоте 4, окружены со всех сторон. Герой – в 7 слоте, но возможно лучше в 3 слоте. Если с деньгами туго, лучше строить номадов, которых нужно поставить в 3 слот. Они также хорошо справляются с блокировкой стрелков.

Когда герой стал экспертом или мастером Боя, ставим в первый ряд его. В 3 слоте могут быть также гарпии. Гарпии либо кочевники в сочетании с берсерками и кентаврами дают на начальном этапе решительное преимущество. Против стрелков варварская армия в первые дни не впечатляет, поэтому по возможности их лучше

избегать. Если же без этого совсем никак, то не вступаем в перестрелку кентаврами, а рассыпаемся свободным строем и всеми силами вперед (смотрите, чтобы героя не завалили). Но потери в любом случае будут немалые. Гарпии могут заблокировать стрелков, но это тоже не выход.

Когда армия усилится циклопами (их будет хотя бы 5), номадов лучше не брать, а копить для финала. В перестрелке с циклопами никакие арбалетки не устоят. Прирост циклопов очень мал. Поэтому ни один из них в боях с нейтралами погибнуть не должен. Выжидательная тактика теперь работает вообще на ура. Если место варвара в армии занял маг или тактик, то ставим его в 7 слот (пока Бой не прокачает).

Для варвара любая финальная битва невыгодна в принципе, поскольку это значит, что все свои войска выставлены против всех вражеских войск и всей их магии. Конек стратегии замка Силы – набеги главного героя-одиночки. Перед тем, как отправляться в набег, прокачиваем героя Соппротивление магии хотя бы до эксперта. Отправляемся ловить главную вражескую армию и смело вступаем в бой. Не отвлекаемся на героев / иллюзии / призванных / прикрышки и прочее – атакуем на монстров 3 – 4 уровня. Завалим несколько монстров 3 уровня или хотя бы одного 4 уровня – можно идти домой. Но лучше сражаться до конца, пока не кончилось ЗБ и прочие возможности. В любом случае, инициатива у нас, поскольку мы можем закончить бой, когда пожелаем, а враг нет (Врата города – особый случай, тогда считайте, что дело плохо). Если набег удался и враг существенно ослаблен, в тот же день ведем в его сторону основную армию. Если же потери оказались не столь велики – качнем героя еще, покупаем ЗБ и все по новой. Главное, помните – время работает против нас. Против больших армий под руководством ГМ магии варвар ничего не сделает.

32. Монстры силы в бою.

В боях с врагом на первых порах, пока нет циклопов, почти всегда главную роль играют берсерки. Обладающие двойным ударом, они могут достаточно быстро разбить вражеских солдат 1 – 2 уровня. Один только недостаток – берсерки не поддаются никакому контролю со стороны игрока. Они всегда атакуют ближайшего врага, из-за чего часто несут бессмысленные потери. Чтобы не терять их понапрасну, следует применять специальное построение армии. Тип построения – каре, берсерки в слоте 4. При таком построении берсерки вступят в бой только после того, как какой-нибудь отряд в слотах 2, 3, 6, 7 сдвинется с места и откроет им дорогу. Удобнее всего это делать с помощью отряда в слоте 3. Этот отряд не делает ничего до тех пор, пока враг не приблизится на расстояние, достаточно близкое для его атаки берсерками. Как только это произойдет, отряд нападает на врага, получая ответный удар, и затем наступает очередь берсерков, которые еще два раза атакуют этого же врага без ответного удара. Для добивания врага берсерки – лучший монстр. Естественно, третий отряд должен обладать скоростью большей, чем у берсерков, чтобы вступить в бой раньше них. В противном случае берсерки сделают ход на месте и в этом раунде уже никуда не пойдут, хотя и будут отвечать на первую атаку врага. Часто на эту позицию ставится герой, который имеет такую же скорость и право более раннего хода, по порядку вступления отрядов в бой. Вызванные магом несколько фей или волков могут отвлечь большой отряд берсерков врага, которые фактически потеряют ход (заклинания разума на них не действуют).

Основное применение кентавров – прикрытие более ценных воинов. Имея всего четыре выстрела, кентавры в начале боя должны подождать, пока враги не приблизятся на расстояние по крайней мере для дистанционного удара вполовину силы.

Способность наносить урон врагу без отдачи и возвращаться назад делает гарпий одной из кандидатур для построения живой крепости, защищающей героя и стрелков. Для блокировки же стрелков врага можно приказывать им не возвращаться после удара (однако это не очень подходит, если у врага кроме стрелков есть пехотинцы). Гарпии ценны при осаде и особенно при обороне городов. Но как показывает практика, осада замков – дело редкое.

От атаки циклопов сложно укрыться, потому что они могут бросить камень на землю рядом с закрытым врагом. Если при стрельбе по одному врагу циклопы задевают также и других, которые расположены вне их видимости, повреждения этим невидимым врагам наносятся без штрафа за дальность, что стоит учитывать при выборе целей для стрельбы (описанное свойство представляется скорее багом игры, который со временем будет исправлен, но это не мешает его использовать). Использование дистанционной атаки Циклопов требует некоторой осторожности из-за их способности стрелять по площадям. Выбирать цель нужно так, чтобы в соседних с ней клетках, которые также подвергнутся атаке, не было своих монстров или героев.

Единственный случай, когда циклопы могут быть хуже огров, – это если предстоит финальная битва с армией, состоящей в основном из быстрых и сильных монстров (например, природа с комбинацией грифоны + богомолы + фениксы). Тогда вражеские летуны сначала ждут, а на втором ходу будут уже в гуще вашей армии, и перестрелка не состоится. Если снять или украсть заклинания, наложенные ограми-магами, они пропустят ход, заново накладывая заклинания.

Птицы грома пожалуй предпочтительней, если бы не цена их отстройки. Если карта большая и важнее скорость передвижения, чем количество потраченных ресурсов, то можно взять птиц. Громовая птица хороша для подавления стрелков, но даже их стая не поможет против более сильных вражеских монстров.

Если карта маленькая или туго с ресурсами, то лучше взять чудищ. При игре Силой против Хаоса монстром четвертого уровня должно быть чудище. Птица грома будет сильно проигрывать, так как не сможет при встрече с черным драконом воспользоваться своим главным оружием – молнией.

Русалки опасны для живых в ближнем бою из-за своего гипноза.

Морские монстры весьма опасны для героев любого уровня и высокоуровневых монстров – проглотить могут.

Бешеным гнашером можно управлять так же, как и берсерком – нужно вовремя открыть дверь загона или в нужном месте повесить красную тряпку.

33. Прочие советы, багги и фишки.

Некоторые из этих багов были устранены, но некоторые в зависимости от версии игры могут действовать*.

Герой-вор с навыком Скрытность на уровне 2 и выше, проходя мимо нейтральных монстров (1 уровня для продвинутого, 4 – для ГМ) получает опыт в размере 25% от суммарного опыта всей группы монстров. Если в это время вместе с этим героем будут могилки других павших героев, то они тоже получают этот опыт. Можно специально посылать только что нанятых героев в одиночку на верную смерть к каким-нибудь монстрам. Потом подбирать их героем с развитой скрытностью и прокачивать до ГМ, не участвуя в боях. Причем если будет 6 могилки и один герой со скрытностью, то в сумме они будут получать 175% от опыта монстров – что намного больше, чем если бы они просто победили этих монстров в честном бою.

Кроме того, могилки, идущие с армией, могут получать навыки в университетах так, будто герои живые.

Мёртвые герои могут сотворять заклинания на глобальной карте (например Врата города).

Иногда очень сильная нейтральная армия закрывает проход. Если эту армию никак не победить, а пройти надо, можно сделать вот что. Выбираете любого ненужного монстра. Ставите его так, чтобы нейтралы на своём ходу напали. Во время битвы сохраняетесь. Вас убивают. Загружаете эту запись. Вас снова убивают. По выходе из экрана боя вы обнаружите, что нейтралы остались в том месте, где атаковали вас, т.е. не вернулись на свою позицию. Естественно, своего монстра нужно располагать так, чтобы враг при нападении освободил проход. Если выполнить задание провидца, сохранить игру, выйти и загрузиться снова, то у провидцев случается склероз и они заново выдают награду, причём прошлая награда остаётся с вами.

В отдельных сценариях или миссиях кампаний могут встретиться квесты, в которых за каких-нибудь монстров дают артефакты или ресурсы, а еще важнее – откроют проход в недоступное место. Не стоит собранным в нужном количестве монстрам давать провожатого – они смогут сами добраться до требуемого жилища, хозяин которого примет не всех, а оставит одного в вашем распоряжении (полезно, если это будут монстры 3 – 4 уровня). А вот при наличии провожатого все монстры перейдут в собственность хозяина.

Если героя прокачать до ГМ Хаоса и дать ему пару уровней Боя (чтобы он перешел в класс Огнестраж), то заклинание Армагеддон он будет сотворять без затрат маны. На Ифритов заклинание действует.

За любой бой с отдельными врагами (не сидящими в замках, охраняющими шахты и т.п.), т.е. с теми, кого видно на карте приключений и, желательно, которые не выдают сообщение при атаке, можно получить двойной опыт. Надо атаковать цель, и когда конь героя встанет на дыбы для атаки (это всё ещё на карте приключений), надо нажать Enter. Можно несколько раз пощелкать для удачи эксперимента. После этого появится поле боя, определяются объекты на нём (деревья, трава, река), определится мораль на первый раунд боя и ... экран измениться. Поле боя с объектами будет другим, мораль распределится по-другому. Выиграв этот бой (или проиграв) вы получите полагающийся опыт и появится картинка первого боя. Причем здоровье и мана героев, количество монстров и прочее будет первоначальным. При победе в этом бою вам зачтется опыт и этого боя. Если после первого боя Вам повысили уровень, то окно повышения уровня будет перекрыто вторым боем. Но навык можно выбрать, щелкая в приблизительном месте расположения навыков правой клавишей. А потом и левой.

Необходимо иметь группу монстров, которые охраняют сундучок с опытом, а также героя Вора с соответствующим уровнем скрытности. Необходимо также, чтобы герой мог получить уровень как за сундучок, так и за монстра. Проходя мимо монстров за сундуком, на соседней с ним (сундуком) клетке жмете Enter. Поверх окна, в котором вам предоставлено право выбора навыка, появляется ... сами увидите что. Особенно эффективно в начале игры, где навыки ценны и этот баг легче рассчитать.

ИИ почему-то не покупает монстров из портала, хотя портал строит и деньги на выкуп монстров имеет.

Если при игре за Смерть встретится город Природы, сразу же постройте портал, оттуда вызывайте лепреконов и превращайте их в скелетов. Из 100 лепреконов можно получать 100 скелетов в неделю. Есть мнение, что это баг, так как 100 бесов нельзя превратить в 100 скелетов, получится несколько меньше.

Если по условию прохождения сценария необходимо убить определенного героя, а этот герой преждевременно погиб в бою с нейтралами, сценарий может либо преждевременно закончиться, либо не закончиться вообще. В этом случае нужно вернуть игру до момента обнаружения предполагаемой могилки героя, расчистить от нейтралов территорию вокруг могилки и дорогу к близлежащему вражескому городу, выставить в соседних шахтах наблюдателей и увести армию от вражеского города. После того, как могилку доставят в город и воскресят героя, его можно спокойно уничтожить. Предполагается, что к этому моменту все нужные города были захвачены и объекты посещены. В процессе ожидания можно временно заглянуть во вражеский город. Вариант с воскрешением героя в соседнем святилище хуже, т.к. герой с кошельком может оставаться там бесконечно.

Если по условию прохождения сценария нужно установить в городе Грааль, доставить определенный артефакт в определенное место или выполнить иное условие, но при выполнении условия игра не заканчивается (или заканчивается не так, как определено условием), нужно вернуть игру до момента откапывания Грааля, получения артефакта, посещения последнего оракула или другого ключевого момента и попробовать пройти всю цепочку заново, но изменив при этом предыдущие условия прохождения – например, не менять состав армии, не вступать по дороге в бой, передать артефакт другому герою и т.п.

Содержание

1. Вступление
2. Разведка территории
3. Захват объектов
4. Дальность хода
5. Быстрое перемещение
6. Морские приключения
7. Отстройка города
8. Специфика заклинаний
9. Развитие героя
10. Прокачка героев
11. Повышение уровней навыков
12. Использование артефактов
13. Количество героев в армии и их сочетания
14. Хит-ран
15. Жизнь и смерть героя
16. Общие вопросы тактики
17. Тактика боев с нейтралами 1 уровня стартовой армией
18. Тактическое построение
19. Способности монстров
20. Общая тактика порядка
21. Монстры порядка в бою
22. Общая тактика хаоса
23. Монстры хаоса в бою
24. Общая тактика жизни
25. Монстры жизни в бою
26. Общая тактика смерти
27. Монстры смерти в бою
28. Общая тактика природы
29. Монстры природы в бою
30. Монстры из портала
31. Общая тактика силы
32. Монстры силы в бою
33. Прочие советы, багги и фишки