

# ‘Рыцари Креста’

## Введение

Рыцари Креста - стратегическая игра, построенная исключительно на реальных исторических фактах. Ее сюжет написан по книге "Крестоносцы" выдающегося польского писателя Генриха Сенкевича, лауреата Нобелевской премии в области литературы. Действие игры разворачивается в период времени, когда произошла битва при Грюнвальде в 1410. Это одна из самых важных битв в средневековой истории, она имела огромное значение как для польского, так и для германского народов. События, отраженные в игре, происходили в Восточной Европе 15-го века, до и после осады Мариенбурга, столицы Тевтонского Ордена, который к 1410г. правил большей частью Пруссии и балтийских государств. Рыцари в Мариенбурге были осаждены объединенной польской армией, состоящей их польских, литовских и богемских наемников, и ведомой Владиславом V, королем теперь объединенной Польши-Литвы. Рыцари Креста - это название германского ордена тевтонских рыцарей. Этот монастырский орден рыцарей-крестоносцев, покинувших священную землю, был поддержан папой Клементом III, и римским императором Фредериком II, который в 1226, приказал этим ‘крестоносцам’ вторгнуться в ‘язычные’ Польшу, Литву и Эстонию с целью вернуть их в лоно истинной католической религии. На самом же деле, они стали создавать там свои королевства и Польша вскоре превратилась в вассальное государство. За 150 лет Орден разросся путем завоеваний и сам стал по сути огромным государством. Также для рыцарей Западной Европы стало традицией отправляться в паломнические крестовые походы, чтобы сражаться с мусульманами в Испании или с язычниками в Пруссии в рядах Тевтонского Ордена. Эти рыцари-новобранцы, впрочем, не столько старались заслужить себе таким образом место на небесах, сколько занимались грабежами и пытались добиться высокого положения в Ордене.

В 1386г., важное событие остановило до сих пор все растущее тевтонское государство. Ягелло, Великий князь Литвы – огромного государства, в три раза превышающего по размерам Польшу, женился на Ядвиге, королеве Польши и объединил эти два государства. Приняв польскую корону и взойдя на трон вместе со своей женой, он согласился отказаться от ‘язычничества’, смеси русского восточного ортодоксального христианства и славянских языческих ритуалов. Он был окрещен Владиславом V, и стал обращать своих людей в римский католицизм. В Восточной Европе появилась новая сила; и больше всего этим был недоволен Ульрих фон Юнгинген, глава тевтонских рыцарей. В течение двух веков единственной причиной их существования было обращение этих людей—а теперь это поклялся сделать Владислав. Фон Юнгинген решил нанести удар первым, и захватить как можно большую часть Польши-Литвы, до того, как ее народ будет обращен в католицизм. Владислав, поклявшийся защищать свои земли, также приготовился нанести упреждающий удар... Именно эти события и легли в основу сюжета кампании игры.

Мы старались сделать юниты и другие составляющие игры как можно более приближенными к реальной исторической действительности. Хотя, как мы знаем из истории, польские войска разбили Тевтонский Орден при Грюнвальде, и не смогли завоевать Мариенбургский замок, в игре у вас будет возможность изменить ход истории.

Сюжет игры нелинейный, последующие битвы и юниты каждый раз будут различными. Поэтому при повторе игры вы можете столкнуться совсем с другими обстоятельствами.

Игра разделена на две кампании: за Польшу и за Тевтонский Орден. Польская кампания состоит из 49 битв, в то время как (из-за местности) тевтонская кампания включает 53 битвы. Чтобы победно завершить игру, вам понадобится пройти через не менее чем 20 сражений, необходимых, чтобы победить, завоевав Краков или Мариенбург. Следовательно, чтобы выиграть обе кампании вам понадобится не менее 50 часов игры.

В польской кампании вы сражаетесь за королевство в качестве рыцаря, ведущего собственную армию. По мере продвижения к великому будущему вы будете укреплять, увеличивать и усиливать вашу армию. Если вы подведете короля—потеряете ваших людей или свою собственную жизнь— игра закончится вашим поражением.

В кампании за Тевтонский орден вы выступаете в качестве рыцаря ордена, Баннерета, и ведете ваших людей к великой славе. Главной целью здесь является помочь Ордену уничтожить Польское Королевство.

Кроме кампаний, вы также можете попробовать свои силы в одиночных сценариях. Вашему вниманию представлены 23 битвы за каждую из сторон.



Рыцари Креста - это также и сетевая игра, позволяющая вам играть по IPX или по TCP/IP. Для сетевой игры доступны 23 карты, на каждой из которых можно играть в трех различных режимах. Детальное описание вы найдете ниже в этом руководстве.

С нашего веб-сайта вы также всегда можете скачать дополнительные карты и обновления. Новые юниты, погодные эффекты и карты позволят придать игре новые оттенки. Мы также будем публиковать лучшие игры, созданные пользователями.

## **Установка**

Для установки игры, установите CD с игрой "Рыцари Креста" в ваш привод CD-ROM, и подождите запуска программы установки. Если в вашей системе отключена опция автозапуска, щелкните на иконку Мой компьютер, а затем на иконку вашего привода CD-ROM. Появится окно с содержанием CD. Щелкните на иконку AUTORUN.



## Правила игры

Вы можете выбрать один из двух типов игры: 'тип ходов' или с 'лимитом времени'. 'Одновременный' режим игры доступен только для сетевой игры.

**Тип ходов** – каждый игрок может передвигать все свои юниты, а по окончании всех действий ход переходит к сопернику. За время одного хода, каждый юнит может ходить и наносить удар врагу лишь однажды. Но некоторые юниты обладают особыми способностями, которые нарушают это общее правило. Детальное описание вы можете найти в разделах '**Описание польских юнитов**' и '**Описание германских юнитов**'.

**Лимит времени** – Правила игры схожи с правилами для режима 'Тип ходов', но игроку на совершение всех ходов отводится ограниченное время, по истечении отведенного времени право хода переходит к сопернику. Этот временной лимит определяется в зависимости от количества юнитов игрока и его действий, например, покупка юнита повышает лимит времени. Индикатор обратного отсчета виден только на экране активного игрока.

**Одновременный режим** – Этот режим отличается от двух режимов, перечисленных выше. Игрок может сделать ход только одним юнитом, а затем управление переходит к другому игроку. Управление переходит автоматически, за исключением случая, когда игрок желает передать ход, не делая никаких движений и не атакуя.

## Условия победы/поражения

Конец битвы наступает в следующих случаях:

- 1) Все юниты одной из сторон уничтожены.
- 2) Все стратегические точки уничтожены (если они существуют).
- 3) Погибает юнит, который не должен погибнуть (перед битвой обращайтесь внимание на описание задания)

В кампании есть дополнительные условия поражения:

- 4) Погибает юнит, представляющий игрока. Это означает, абсолютное поражение, и игра на этом заканчивается.



## Описание меню

### Общая информация



В каждом подменю есть кнопка 'назад'. Щелкнув на стрелку, направленную влево, вы всегда можете вернуться к предыдущему экрану. Если вы перешли в меню во время игры, то, щелкнув на эту стрелку, вы вернетесь назад в игру.

### Главное меню

На приведенном ниже скриншоте показаны семь опций игры:



**Новая игра** – начинает новую кампанию за одну из сторон конфликта. Также можно выбрать уровень сложности и тип игры.

**Сценарий** – сражение на определенном поле боя. В этих битвах сила противников определена сценарием.

**Загрузить** – Загружает сохраненную ранее игру.

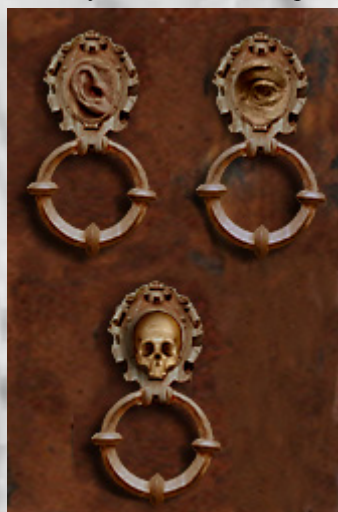
**Сетевая** – Вы можете играть по сети с использованием протокола IPX или TCP/IP. Подробное описание вы найдете в разделе 'Сетевая игра'.

**Настройки** – Здесь вы можете изменить опции звука и графики, а также сохранить игру или загрузить ранее сохраненную игру. Иконки с дверными молотками

**Словарь** – здесь вы найдете описание всех военных юнитов, которые встречаются в игре.

**Выход** – выход из игры

К подпунктам меню настроек можно перейти, щелкнув на одну из иконок в виде дверного молотка:



**Глаз** – переход к опциям **графики**

**Ухо** – переход к опциям **звука**

**Череп** – пауза, загрузка или сохранение игры.



## Описание польских юнитов

### Пехота

#### Крестьянин с дубиной

Крестьянин, вооруженный дубиной с шипами.



Воин, слабейший во всех отношениях. По причине низкой стоимости хорошо подходит для защиты стрелков, которые плохо переносят прямые атаки. Плотная линия крестьян хорошо защитит ваших стрелков от вражеских солдат.

Нападение:	2
Защита:	2
Выстрел:	-
Защ. от выстрела:	1
Дальн. движения:	4
Поле зрения:	5
Дальность атаки:	-
Цена:	40

*Особенности: нет*

#### Крестьянин с мечом

Это тяжеловооруженный пехотинец. Снаряжение - меч и кольчуга.



Пехота с наибольшей силой атаки. Этими войсками очень хорошо атаковать пехоту и легкую кавалерию. В защите очень слабы. На высочайшем уровне тренировки обладают большой силой.

Нападение:	2
Защита:	3
Выстрел:	-
Защ. от выстрела:	2
Дальн. движения:	4
Поле зрения:	5
Дальность атаки:	-
Цена:	130

*Особенности: эффективен при нападении на пехоту и легкую кавалерию.*

#### Пехотинец с пикой

Тяжелый пехотинец. Снаряжение - пика, кольчуга, и щит.



Сильнейшие войска в обороне и слабейшие в нападении. Превосходно держат линейную оборону против атак легкой кавалерии.

Нападение:	2
Защита:	3
Выстрел:	-
Защ. от выстрела:	2
Дальн. движения:	4
Поле зрения:	5
Дальность атаки:	-
Цена:	120

*Особенности: Очень эффективен против атак легкой кавалерии.*



## Кавалерия

### Польский всадник

Легковооруженный всадник. Снаряжение - меч, легкая кольчуга и кавалерийский щит.



Из-за высокой мобильности эти войска больше всего подходят для разведывательных рейдов и указания целей боевой технике (напр. баллистам). При поддержке более сильных, но менее мобильных войск очень хорошо подходят для прорыва линий противника и его обхода.

Нападение:	2
Защита:	2
Выстрел:	-
Защ. от выстрела:	1
Дальн. движения:	8
Поле зрения:	9
Дальность атаки:	-
Цена:	100

*Особенности:* большая подвижность и поле зрения.

### Литовский всадник

Легковооруженная литовская кавалерия. Снаряжение - меч, усиленный кожаный доспех и деревянный щит, обшитый кожей.



Так же, как и польская легкая кавалерия, обладает большой подвижностью и полем зрения. По параметрам это наихудшие верховые войска. Опасны они только для крестьян. При атаке конным строем могут быть использованы против тяжелой пехоты и легкой кавалерии.

Нападение:	2
Защита:	2
Выстрел:	-
Защ. от выстрела:	1
Дальн. движения:	8
Поле зрения:	9
Дальность атаки:	-
Цена:	80

*Особенности:* большая подвижность и поле зрения.

### Рыцарь

Тяжеловооруженные всадники. Снаряжение - меч, латный доспех и кавалерийский щит



Сильны как в нападении, так и в защите. Это самые мощные верховые войска. Их атака строем особенно опасна, даже против сильнейшего противника. Единственный недостаток этого рода войск - меньшая, по сравнению с другими всадниками подвижность и меньшее поле зрения.

Нападение:	7
Защита:	6
Выстрел:	-
Защ. от выстрела:	2
Дальн. движения:	6
Поле зрения:	8
Дальность атаки:	-
Цена:	200

*Особенности:* большой эффект от атаки строем.



## Дальнобойные юниты

### Лучник

Легкая пехота. Снаряжение - лук и кинжал. Доспехов нет.



Лучше всего использовать для нападения на удаленные легкобронированные войска. В рукопашной слабы. Не могут стрелять, находясь в зоне, контролируемой противником. Единственные войска, которые могут атаковать дважды за ход. Эта особенность очень хорошо влияет на ход сражения с легкобронированными войсками противника.

Нападение:	2
Защита:	1
Выстрел:	2
Защ. от выстрела:	1
Дальн. движения:	4
Поле зрения:	5
Дальность атаки:	6
Цена:	120

*Особенности:* может атаковать дважды за один ход.

### Арбалетчик

Легкая пехота. Снаряжение - арбалет. Доспехов нет.



Опасны способностью атаковать отдаленного противника. Хорошо тренированные могут нанести урон даже рыцарям. Слабы в рукопашной. Так же, как и лучники, не могут стрелять, находясь в зоне, контролируемой противником.

Нападение:	2
Защита:	1
Выстрел:	3
Защ. от выстрела:	1
Дальн. движения:	4
Поле зрения:	5
Дальность атаки:	6
Цена:	140

*Особенности:* Смертоносен на расстоянии.



## Механизмы

### Бомбарда

Неподвижная примитивная пороховая пушка, стреляющая каменными ядрами.



Обладает самой большой дальностью. Но, к сожалению, вы вообще не можете передвигать ее. Ее поле зрения меньше, чем ее дальность, таким образом, лучше всего использовать ее при поддержке мобильных войск. Ее эффективность против пехоты и кавалерии почти нулевая, зато она прекрасно разрушает стены и боевые машины.

Нападение:	0
Защита:	1
Выстрел:	4
Защ. от выстрела:	18
Дальн. движения:	-
Поле зрения:	8
Дальность атаки:	12
Цена:	120

*Особенности:* Прекрасное оружие против стен и машин, но бесполезное против других целей.

### Катапульта

Деревянная конструкция, предназначенная для метания камней.



Имеет хорошую дальность, хотя и не такую, как бомбарда. Как и у других машин, дальность превышает поле зрения; требует отправки разведывательного отряда для целеуказания. Очень хороша для разрушения стен и других военных машин.

Нападение:	0
Защита:	1
Выстрел:	4
Защ. от выстрела:	18
Дальн. движения:	2
Поле зрения:	8
Дальность атаки:	10
Цена:	90

*Особенности:* Прекрасное оружие против стен и машин, но бесполезное против других целей.



## Баллиста

Деревянная конструкция, предназначенная для метания стрел.



Наиболее эффективна против пехоты и кавалерии. Гораздо слабее действует на стены и машины. Как и у других боевых машин дальность превышает поле зрения, Не допускайте прямой перестрелки баллисты с другими машинами, поскольку их большая дальность и большая эффективность против механизмов даст им преимущество.

Нападение:	0
Защита:	1
Выстрел:	11
Защ. от выстрела:	18
Дальн. движения:	2
Поле зрения:	7
Дальность атаки:	8
Цена:	200

*Особенности:* Превосходное оружие против пехоты и кавалерии. Избегайте прямой перестрелки с бомбардами и катапультами.



## Описание юнитов Тевтонского Ордена

### Пехота

#### Крестьянин с косой

Крестьянин. Вооружен косой.



Воин, слабейший во всех отношениях. По причине низкой стоимости хорошо подходит для защиты стрелков, которые плохо переносят прямые атаки. Плотная линия крестьян хорошо защитит ваших стрелков от вражеских солдат.

Нападение:	2
Защита:	2
Выстрел:	-
Защ. от выстрела:	1
Дальн. движения:	4
Поле зрения:	5
Дальность атаки:	-
Цена:	40

*Особенности: нет*

#### Воин с топором

Тяжеловооруженный пехотинец. Снаряжение - топор, кольчуга, и щит.



Пехота с наибольшей силой атаки. Этими войсками очень хорошо атаковать пехоту и легкую кавалерию. В защите очень слабы. На высочайшем уровне тренировки обладают большой силой.

Нападение:	2
Защита:	3
Выстрел:	-
Защ. от выстрела:	2
Дальн. движения:	4
Поле зрения:	5
Дальность атаки:	-
Цена:	110

*Особенности: эффективен при нападении на пехоту и легкую кавалерию.*

#### Воин с пикой

Тяжелый пехотинец. Снаряжение - пика, кольчуга, и щит.



Сильнейшие войска в обороне и слабейшие в нападении. Превосходно держат линейную оборону против атак легкой кавалерии.

Нападение:	2
Защита:	3
Выстрел:	-
Защ. от выстрела:	2
Дальн. движения:	4
Поле зрения:	5
Дальность атаки:	-
Цена:	90

*Особенности: очень эффективны в обороне против легкой кавалерии. Могут удержать даже атаку конного строя.*



## Кавалерия

### Легкая кавалерия

Легковооруженный всадник. Снаряжение - меч, легкая кольчуга, и кавалерийский щит.



Из-за высокой мобильности эти войска больше всего подходят для разведывательных рейдов и указания целей боевой технике (напр. баллистам). При поддержке более сильных, но менее мобильных войск очень хорошо подходят для прорыва линий противника и его обхода.

Нападение:	2
Защита:	2
Выстрел:	-
Защ. от выстрела:	1
Дальн. движения:	8
Поле зрения:	9
Дальность атаки:	-
Цена:	90

*Особенности:* большая подвижность и поле зрения.

### Новобранец Ордена

Тяжеловооруженные всадники. Снаряжение - меч, латный доспех, и кавалерийский щит.



Сильны как в нападении, так и в защите. Это самые мощные верховые войска. Их атака строем особенно опасна, даже против сильнейшего противника. Единственный недостаток этого рода войск - меньшая, по сравнению с другими всадниками подвижность и меньшее поле зрения.

Нападение:	6
Защита:	5
Выстрел:	-
Защ. от выстрела:	2
Дальн. движения:	6
Поле зрения:	8
Дальность атаки:	-
Цена:	170

*Особенности:* большой эффект от атаки строем.



## Рыцарь Ордена

Тяжеловооруженный всадник. Снаряжение - копье, латный доспех и кавалерийский щит.



Сильнейшая кавалерия Тевтонского Ордена. Особо опасна при атаке сомкнутым строем. Как и рыцари, имеют пониженную подвижность и поле зрения. И хотя по параметрам этого не видно, они сильнее Западных рыцарей.

Нападение:	6
Защита:	5
Выстрел:	-
Защ. от выстрела:	2
Дальн. движения:	6
Поле зрения:	8
Дальность атаки:	-
Цена:	180

*Особенности:* очень опасны при атаке строем.



## Дальнобойные юниты

### Лучник

Легкая пехота. Снаряжение - лук и кинжал. Доспехов нет.



Лучше всего использовать для нападения на удаленные легкобронированные войска. В рукопашной слабы. Не могут стрелять, находясь в зоне, контролируемой противником. Единственные войска, которые могут атаковать дважды за ход. Эта особенность очень хорошо влияет на ход сражения со легкобронированными войсками противника.

Нападение:	2
Защита:	1
Выстрел:	2
Защ. от выстрела:	1
Дальн. движения:	4
Поле зрения:	5
Дальность атаки:	6
Цена:	120

*Особенности:* может атаковать дважды за один ход.

### Арбалетчик

Легкая пехота. Снаряжение - арбалет. Доспехов нет.



Опасны способностью атаковать отдаленного противника. Хорошо тренированные могут нанести урон даже рыцарям. Слабы в рукопашной. Так же, как и лучники, не могут стрелять, находясь в зоне, контролируемой противником.

Нападение:	2
Защита:	1
Выстрел:	3
Защ. от выстрела:	1
Дальн. движения:	4
Поле зрения:	5
Дальность атаки:	6
Цена:	140

*Особенности:* Большая сила атаки на расстоянии.



## Механизмы

### Бомбарда

Неподвижная примитивная пороховая пушка, стреляющая каменными ядрами.



Обладает самой большой дальностью. Но, к сожалению, вы вообще не можете передвигать ее. Ее поле зрения меньше, чем ее дальность, таким образом лучше всего использовать ее при поддержке мобильных войск. Ее эффективность против пехоты и кавалерии почти нулевая, зато она прекрасно разрушает стены и боевые машины.

Нападение:	0
Защита:	1
Выстрел:	4
Защ. от выстрела:	18
Дальн. движения:	-
Поле зрения:	8
Дальность атаки:	12
Цена:	120

*Особенности:* Прекрасное оружие против стен и машин, но бесполезное против других целей.

### Катапульта

Деревянная конструкция, предназначенная для метания камней.



Имеет хорошую дальность, хотя и не такую, как бомбарда. Как и у других машин, дальность превышает поле зрения; требует отправки разведывательного отряда для целеуказания. Очень хороша для разрушения стен и других военных машин.

Нападение:	0
Защита:	1
Выстрел:	4
Защ. от выстрела:	18
Дальн. движения:	2
Поле зрения:	8
Дальность атаки:	10
Цена:	90

*Особенности:* Прекрасное оружие против стен и машин, но бесполезное против других целей.



## Баллиста

Деревянная конструкция, предназначенная для метания стрел.



Наиболее эффективна против пехоты и кавалерии. Гораздо слабее действует на стены и машины. Как и у других боевых машин дальность превышает поле зрения, Не допускайте прямой перестрелки баллисты с другими машинами, поскольку их большая дальность и большая эффективность против механизмов даст им преимущество.

Нападение:	0
Защита:	1
Выстрел:	11
Защ. от выстрела:	18
Дальн. движения:	2
Поле зрения:	7
Дальность атаки:	8
Цена:	200

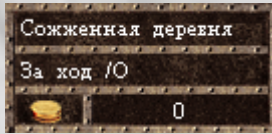
*Особенности:* Превосходное оружие против пехоты и кавалерии. Избегайте прямой перестрелки с бомбардами и катапультами.



# Описание игры

## Информация о сценариях и юнитах

В левом нижнем углу экрана приведены базовые условия игры. А именно: имя сценария, тип игры и уровень сложности (– Легкий, – Обычный, – Сложный). Также здесь приведено количество золота, находящееся в вашем распоряжении.



Вверху в центре экрана находится эмблема армии, которая ходит в данный момент:

Польша



или

Тевтонский орден



В правом верхнем углу экрана выводится информация о выбранном или находящемся под курсором юните. Здесь приведены базовые характеристики этого юнита, также здесь вы можете переименовать этот юнит или повысить его уровень. Значение каждой из позиций приведено ниже:



- 1 – Сторона конфликта
- 2 – Индикатор регулярной армии
- 3 - Имя
- 4 – Уровень здоровья
- 5 - Боевой дух
- 6 – Уровень опыта
- 7 – Ближний бой / дальняя атака
- 8 – Защита от ближней/дальней атаки
- 9 – Меню тренировки
- 10 - Переименовать
- 11 – Центрировать экран
- 12 – Свернуть/развернуть

Повысить уровень юнита можно один раз за битву в режиме кампании и один раз за ход в сетевой игре. Если выбранный юнит можно повысить, кнопка 9 будет доступной. При ее нажатии появится меню, приведенное ниже. Если вы щелкнете на кнопку подтвердить, юнит будет повышен, и указанная сумма будет вычтена из вашего золотого запаса. Повышение юнитов невозможно в областях, контролируемых противником.



- 1 – Текущий уровень
- 2 – Стоимость повышения уровня
- 3 – Подтверждение
- 4 – Отмена



## Движение юнитов

Чтобы переместить юнит, сначала нужно его выбрать, щелкнув левой кнопкой мыши в точке, в которой он находится. Этот юнит будет отмечен серым кружком, и появится очерченная желтым зона возможного перемещения. Теперь юнит можно переместить, щелкнув в любом месте этой зоны (см. скриншот ниже).

Перемещение можно разбить на несколько отрезков. Последнее движение можно отменить, нажав клавишу 'С', если только при этом не были открыты ранее невидимые вражеские юниты.



Как можно видеть на этом скриншоте, дальность передвижения определяется местностью. В данном случае, пересечение реки ограничивает возможность выбраться на берег. (Местность также влияет на дальность стрельбы и эффективность боя. Подробнее это будет описано в следующей части руководства). Территория, контролируемая вражескими юнитами, также ограничивает дальность передвижения. Единственный способ прорвать вражеский строй - это атака сходу. Это возможно только в случае если есть достаточно места для того, чтобы разбежаться. При таком способе атаки есть опасность того, что юнит застрянет в пределах вражеской зоны движения, так как будучи окруженным в зоне, контролируемой врагом, у него не будет шанса провести атаку сходу. Атака сходу также невозможна при неблагоприятных погодных условиях, например, когда идет дождь. Примечание: в плохую погоду в Польше/Пруссии и Литве местность становится абсолютно непроходимой, что сполна познали Карл XII Шведский, Наполеон и Гитлер!

Общее поле зрения вашей армии отмечено синей линией. Нажав клавишу 'Z', вы можете включить или отключить показ поля зрения. Если вражеские юниты находятся вне поля зрения, то вы не будете ни слышать, ни видеть их. Если юнит, находящийся вне вашего поля зрения, атакует ваших людей, то вы будете видеть только летящие камни и стрелы, но не самого врага.

Индикатор здоровья несет жизненно важную информацию. Во-первых, он показывает, сколько здоровья осталось у юнита. Когда он становится **красным**, это означает, что юнит сильно ранен, **желтый** цвет означает средние ранения, а зеленый - что юнит находится почти в полной форме. Окружность вокруг юнита говорит о том, на чьей стороне он находится. Зеленым отмечены ваши юниты, красным - юниты врага. И, наконец, он говорит о том, может ли юнит еще передвигаться или атаковать за этот ход. Нажав клавишу 'I', вы можете отключить показ индикатора здоровья.



Чтобы оценить расстановку юнитов, или быстро перейти к нужной точке местности вы можете использовать миникарту. Миникарта представляет собой уменьшенную копию местности, на которой точками отмечены юниты. Синим показаны ваши юниты, а красным - юниты врага. Некоторые юниты отсечены более ярким цветом. Это рыцари. Рыцари играют особую роль, так как они поднимают боевой дух дружественных юнитов, находящихся неподалеку. Это означает, что атака строем, в котором находятся рыцари, становится значительно более эффективной. Повышенный боевой дух показывается красным цветом в окне информации юнита, находящемся в правом верхнем углу экрана.



- 1 – Вражеские юниты
- 2 – Ваши юниты
- 3 – Ваш рыцарь



## Атака

После выбора юнита, способного атаковать, вражеские юниты, находящиеся в пределах досягаемости, отмечаются красным кружком. При наведении на такой юнит, курсор выбора превращается в курсор атаки и появляется индикатор, характеризующий предположительный исход атаки. Наиболее вероятный результат атаки предсказывается с точностью до 25% от здоровья юнита. Реальная атака может дать результат, значительно отличающийся от предсказанного индикатором, но вероятность этого невелика.



На приведенном выше изображении цели, находящиеся в пределах досягаемости лучника, подсвечены красным. Курсор наведен на вражеского лучника. На щите вы можете видеть предположительный результат атаки, 75% урон врагу (зеленые сектора на щите). Если в результате атаки урон будет нанесен нашему юниту, то результат может выглядеть, например, вот так:



В этом случае атака раненым крестьянином тяжеловооруженного пехотинца, вполне вероятно, приведет к 50% потере здоровья крестьянином же.

Также возможен смешанный результат, то есть при атаке юнит может как нанести, так и понести урон.

Атака сходу - это особый тип атаки. Такую атаку может проводить только кавалерия. сила такой атаки значительно выше. Юниты, которые можно атаковать сходу, подсвечиваются более ярким цветом.



## Снаряжение

Во время игры юниты можно экипировать (улучшить). Можно улучшать оружие и доспехи. Щелкнув правой кнопкой мыши на выбранном юните, вы можете просмотреть текущее снаряжение. Если это ваш юнит, и он был выбран, (щелчком левой кнопки мыши) тогда вы можете сделать покупку, продать или вылечить этот юнит. Все эти операции можно проводить, только если этот юнит еще не действовал, и если неподалеку нет вражеских юнитов. На доступных кнопках приведена цена действия. Если цена показана со знаком '+', это означает, что от данного действия вы получите доход. Это происходит в случае, если вы продаете доспехи, оружие или весь юнит. Продать юнит можно только в случае, если он входит в регулярную армию и не является специальным юнитом. Снаряжение дружественных юнитов можно улучшить, но потраченные на это деньги при продаже юнита вернуть не удастся. После таких действий над юнитом (смена снаряжения, покупка амуниции или лечение), он становится недоступным до следующего хода.

Индикаторная полоска под кнопками может быть зеленой или красной. Красный цвет означает, что эта кнопка недоступна до конца битвы, а зеленый - что кнопка может использоваться.



1 – Покупка оружия / доспехов

2 – Покупка стрел / луков

3 – Красный цвет означает, что эта кнопка недоступна до конца битвы

4 – Лечение

5 – Продать юнит

Доступное оружие и доспехи заключены в рамку. Символы означают:

P - Цена

A – Ближний/дальний бой

R – Повышение дальности атаки (только для дальнобойного оружия)

S – Уровень, необходимый для получения этого оружия

**Покупка стрел и лечение юнита могут быть произведены только один раз за битву.**



## Местность

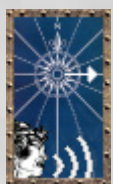
Сила атаки и защиты зависят не только от параметров атакующего и защищаемого юнитов, но и также и от местности, на которой проходит бой. Например, лучники менее эффективны, когда они стреляют в лесу.

По тем же причинам в лесу невозможна атака сходу. Вода и болота также снижают эффективность атаки, так как движение в воде не только затруднено, оно также осложняет как атаку, так и защиту.

## Погода и ветер

Погода играет важную роль в игре, так как она изменяет боевую ценность юнитов. Во время дождя или бури снижается эффективность дальнобойных юнитов, а кавалерия не может атаковать сходу.

Ветер также играет очень важную роль в игре. Текущие параметры ветра показываются в верхнем левом углу экрана.



На этой иконке показывается направление и сила ветра. Сила ветра символизируется волнами, исходящими из уст Посейдона. Если волн нет, это означает безветренную погоду. В игре бывает три типа ветра: слабый, средний и сильный. Сила ветра оказывает значительный эффект на меткость лучников и арбалетчиков. Средний и сильный ветер влияет на дальность стрельбы. Максимальная эффективность лучников и арбалетчиков может быть достигнута только в безветренную погоду.



## Размещение и набор юнитов

Во время игры могут использоваться как регулярная армия, так и рекруты. Нажав клавишу 'E', вы можете поместить юнит регулярной армии. В правой части экрана появится окно со списком доступных юнитов. Желтой границей на карте очерчивается область, в которой можно разместить новые юниты. Некоторые зоны могут быть показаны как альтернативные, и они могут быть ограничены зонами, контролируруемыми вражескими юнитами. Щелкнув левой кнопкой на юнит, вы выберете его, после этого, вы можете поместить этот юнит в выделенной области на карте, щелкнув левой кнопкой мыши в выбранной вами точке. Щелкнув правой кнопкой мыши, вы можете отменить размещение данного юнита.

Набор юнитов проходит по сходным правилам. Отличие состоит в том, что вместо имени юнита приводится его цена. При размещении юнита эта сумма вычитается из вашей казны. В списке приведены только юниты, которые вы можете себе позволить. Новый набор может быть проведен при следующем ходе. Все нанятые юниты будут переведены в регулярные войска если им удастся выжить в этом бою, и они будут доступны при начале следующей битвы.

Размещение



Набор



## Горячие клавиши

M	–	Карта
Q	–	Цели задания
Z	–	Поле зрения вкл/откл
I	–	Индикатор здоровья вкл/откл
S	–	Индикаторная стрелка вкл/откл
E	–	Разместить юнит регулярной армии
R	–	Наем новых юнитов
U	–	Центр обучения
A	–	Следующий юнит, способный атаковать
N	–	Следующий юнит, способный двигаться
C	–	Отмена передвижения
W	–	Чат с противником (сетевая игра)
D	–	Диалоговое окно вкл/откл



## **Советы и подсказки**

### **Кампания**

Основным ключом к успеху является повышение уровня ваших регулярных войск. Так как игрок по мере продвижения вглубь кампании будет иметь дело с все более сильным и тренированным противником, победа возможна, только если вы будете вести в бой хорошо обученную и экипированную армию.

Выбор юнитов для повышения зависит от боевой стратегии игрока. Если вы хотите играть от обороны, то вам нужно тренировать лучников, арбалетчиков, и тяжелую пехоту. Если же вы планируете наступать, то лучше всего уделить особое внимание рыцарям.

### **Сетевая игра**

Стиль сетевой игры в значительной степени зависит от ее типа. В одновременном режиме, планирование отличается от 'походного' режимов или режима 'лимит времени'. В одновременном режиме очень сложно защититься от атак одиночных и агрессивных юнитов. Если вы хотите играть от обороны, то вам нужно как можно быстрее построить свои войска в строй. Даже кратковременный разрыв в боевых порядках может позволить врагам разбить ваш строй. Для этого типа игры необходим агрессивный стиль и сильные юниты.

В не зависимости от того, какой тип сетевой игры выбран, игрок должен уделить основное внимание тренировке своих избранных юнитов. Промедление может привести к быстрому поражению, так как при атаке врага вы не сможете тренировать ваши юниты в зоне, контролируемой врагом.

