



Компания Руссобит-М  
ул. Вучетича, д.19  
127206, Москва. Россия.

© 2003 Издано в Европе компанией JoWood Productions Software AG.  
Разработано компанией Independent-Arts-Software.  
Дистрибьютор - компания Bigben Interactive GmbH.

© 2004 Издатель в странах СНГ и Балтии – Russobit-M, все права защищены.

Программное обеспечение, графика, музыка, текст, имена, названия, а также данное руководство пользователя защищены авторским правом. Ни одну из частей данного руководства и программного обеспечения не разрешается копировать, воспроизводить, переводить на другие языки, переносить на электронные носители или же преобразовывать в любые формы, пригодные для автоматической обработки информации, без предварительного письменного разрешения JoWood Productions Software AG. Все остальные товарные знаки, используемые в данном руководстве, являются собственностью их владельцев.



В игре используется технология GameSpy Industries, Inc.  
(с) 1999-2002 GameSpy Industries, Inc. Все права защищены.

Вебсайт Russobit-M: <http://www.russobit-m.ru>

Форум игры "Завоевание Рима": <http://www.russobit-m.ru/forums/>

© 2003 JoWood Productions Software AG.

© 2004 Russobit-M. Все права защищены.

## ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ОБ ЭПИЛЕПСИИ

Некоторые люди имеют предрасположенность к потере сознания и приступам эпилепсии под воздействием вспышек света или мелькающих изображений. Приступ может случиться во время просмотра телепередач или в ходе использования видеоигр, даже если ранее с человеком не случалось ничего подобного и ему не ставили диагноза эпилепсии.

Если у вас или ваших родственников когда-либо наблюдались эпилептические симптомы под воздействием вспышек света, то, прежде чем приступать к игре, обязательно проконсультируйтесь у врача.

Если у вас в ходе игры замечен хотя бы один из следующих симптомов: головокружение, расплывчатое зрение, подергивание глазных или других мышц, потеря сознания, потеря ориентации, любые непроизвольные движения или конвульсии, то НЕМЕДЛЕННО прекратите игру и обратитесь к врачу.

### Техническая поддержка

В России техническую поддержку осуществляет **Отдел Технической Помощи** компании Руссобит-М.

Если у Вас возникли проблемы с программой, позвоните нам по телефону: **(095) 979-5559** или напишите email: **support@russobit-m.ru**

Вы можете также написать нам по адресу:

“Отдел Технической Помощи”

“Руссобит-М”

ул. Вучетича, д.19

127206, Москва. Россия.

Дополнительную информацию по играм Вы найдёте на нашем веб-сайте: **www.russobit-m.ru**

# СОДЕРЖАНИЕ

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| 1. Установка и начало игры..... | 4  |
| 2. Введение.....                | 5  |
| 3. Основы.....                  | 9  |
| 4. Ресурсы.....                 | 20 |
| 5. Воины.....                   | 25 |
| 6. Постройки.....               | 38 |
| 7. Варварские племена.....      | 44 |
| 8. Правила игры.....            | 56 |
| 9. Типы миссий.....             | 70 |
| 10. Команды клавиатуры.....     | 74 |
| 11. Авторы.....                 | 75 |

# 1. Установка и начало игры

## Системные требования

### Минимальная конфигурация:

Процессор: с тактовой частотой 800МГц

ОЗУ: 256 Мб RAM

ОС: Windows® 98/ME/2000/XP

Видеокарта: 16 Мб оперативной памяти

Свободного места на жестком диске: 1600 Мб

DirectX®7.0 или более новый

### Рекомендуемая конфигурация:

Процессор: с тактовой частотой 1,4 ГГц

ОЗУ: 512 Мб RAM

ОС: Windows® 98/ME/2000/XP

Видеокарта: AGP 3D, 64 Мб оперативной памяти  
(аналог nVidia GeForce 4 Ti или лучше)

Звуковая карта

Свободного места на жестком диске: 1600 Мб

DirectX®9.0a или более новый

## Установка игры

Для установки игры поместите компакт диск игры **“Завоевание Рима”** в CD-ROM дисковод.

Если на вашем компьютере включена опция автоматического запуска компакт-дисков, появится меню автозапуска. Если же эта опция отключена, откройте Проводник Windows (Windows Explorer), щелкните по имени CD-ROM дисковода правой кнопкой мыши и выберите команду “Автозапуск” (“Autoplay”) из появившегося контекстного меню.

Если игра по прежнему не запускается, щелкните по имени CD-ROM дисковода правой кнопкой мыши и выберите команду “Проводник” (“Explorer”). Затем дважды щелкните по файлу “autorun”. В появившемся меню автозапуска выберите пункт “Установить игру” и следуйте инструкциям на экране.

## Удаление игры

Удалить игру с компьютера можно, воспользовавшись пунктом “Удалить Завоевание Рима” в меню “Пуск/Программы(Start/Programs)/Russobit-M/Завоевание Рима/”.

## DirectX® и драйвер видеокарты

Убедитесь, что у вас стоят последние версии драйвера для вашей видеокарты и **DirectX®**. Вы можете установить последнюю версию **DirectX®** в конце процесса установки игры или зайдя в папку "Support\DirectX\" на 2-ом компакт-диске с игрой.

Драйвер для вашей видеокарты вы можете найти на сайте производителя вашей видеокарты.

## Запуск игры

После установки игры вы можете запустить ее следующими способами:

- Дважды щелкните на пиктограмме **"Завоевание Рима"** на вашем рабочем столе.
- В меню Пуск/Программы (Start/Programs), перейдите в папку "Russobit-M", затем "Завоевание Рима". Выберите ярлык "Завоевание Рима".
- Откройте Проводник Windows (Windows Explorer), перейдите в папку, куда вы установили игру (по умолчанию игра устанавливается в папку "C:\Program Files\Russobit-M\Завоевание Рима"). Запустите файл "Against\_Rome.exe".

## 2. Введение

Действие игры **"Завоевание Рима"** происходит во время великого переселения народов (около 200-450 гг. н.э.) в той части Европы, которая еще не попала под власть Римской Империи. Эта огромная территория, которую римляне презрительно называли "варварикум", была домом для многочисленных кочевых племен.

Варварские племена не отличались высокой культурой, но зато они умели сражаться. В те времена сражения между племенами, взаимные набеги и грабежи были обычным делом. Под управлением игрока находится одно из таких племен, и сражения занимают не последнее место в игровом процессе.

Действие игры начинается в небольшом варварском поселении. Ваше племя отправляется в поход по девственным лесам Германии и бескрайним степям Восточной Европы, чтобы найти чем поживиться. Все, что ваше племя сможет забрать себе - пища, золото и оружие – идет на развитие собственного поселения. Также, после каждого успешного набега, улучшается репутация вождя. Племя процветает, имя вождя становится все более известным и прославленным, а сам вождь превращается в опытного воина и военачальника. Наконец варвары обретают истинную силу и величие, и уже готовы вступить в схватку с могущественной Римской Империей за господство над миром.

Эта глава поможет вам как можно быстрее разобраться с пунктами и командами меню, основными положениями игры, и приступить к игре.

## Главное меню

В главном меню игры вы можете выбрать один из нескольких типов игры. После того, как вы прочитаете данное руководство, рекомендуем пройти обучающие миссии. Для этого выберите в главном меню пункт **Обучение**. Здесь вам помогут лучше разобраться в основных элементах игрового процесса.

Тем не менее, лучший способ научиться играть – это начать **Бесконечную игру**. Попробуйте этот режим игры – проверьте, сколько вы сможете продержаться!

## Бесконечная игра

На экране Бесконечной игры вы сначала увидите меню выбора племени. Щелкните на одном из трех доспехов, чтобы выбрать свое варварское племя.

Чтобы перейти в меню выбора знамени, щелкните на кнопке **Далее** в правом нижнем углу экрана.

В следующем меню выберите знамя своего племени, используя для перебора вариантов две стрелки - справа и слева от знамени. Под областью выбора знамени в текстовом поле введите имя своего вождя.

Чтобы перейти в меню выбора типа миссии, щелкните на кнопке **Далее**.

В меню выбора типа миссии выберите территорию, где будет происходить действие Бесконечной игры. Щелкните левой кнопкой мыши на понравившейся миссии.

Чтобы начать играть, щелкните на кнопке **Далее**.

## Как основать и построить поселение

Как только миссия будет загружена, вы увидите всадника и группу людей с вьючными лошадьми. Всадник – это ваш вождь, а люди с вьючными лошадьми составляют отряд поселенцев. Поселенцы, помимо прочего, умеют основывать поселения. Прикажите им сделать это.

Чтобы выбрать отряд поселенцев, щелкните левой кнопкой мыши на знамени над отрядом. В центре панели управления, которая расположена внизу экрана, находится панель приказов. На панели приказов указаны все команды, которые может выполнять выбранный отряд.

Наведите курсор на одну из этих кнопок, чтобы прочесть всплывающую подсказку.

Щелкните на кнопке **Основать поселение**, затем снова наведите курсор на местность рядом с отрядом. Возле курсора появится контур основного здания вашего будущего поселения.

Щелкните на подходящем месте экрана правой кнопкой мыши, чтобы возвести здание. Например, здание можно построить прямо рядом с отрядом поселенцев.

Поселенцы тут же займутся строительством здания. Подождите немного, и вскоре они его построят.

Теперь вашему поселению нужны жители. Сначала щелкните на кнопке **Распустить** (на панели приказов отряда поселенцев).

После того, как поселенцы войдут в дом, оставят там своих лошадей и все свое имущество, они станут жителями или работниками.

Выберите одного из работников и взгляните на его панель приказов – там появились новые кнопки. Ваше поселение должно расти и расширяться, поэтому щелкните на кнопке **Гражданские постройки**, чтобы перейти в меню постройки зданий.

Щелкните на кнопке, обозначающей лесопилку, затем выберите место для здания – точно так же, как с основным зданием. Обратите внимание, что на участках местности, отмеченных красным, строительство невозможно. Наилучшее место для лесопилки – возле основного здания.

Постройте так же **жилое здание**, затем **каменоломню**, потом **оружейную**.

Когда работники закончат строительство лесопилки, каменоломни и оружейной, они тут же начнут в них работать. В этих зданиях производятся необходимые в игре ресурсы, поэтому в них обязательно должны трудиться работники. Через некоторое время вы увидите, как работники выходят из зданий, чтобы отнести добытые ресурсы в основное здание поселения.

Чтобы увеличить число жителей деревни, выберите **жилое здание**, щелкнув на нем левой кнопкой мыши. На панели приказов здания вы увидите кнопки, отвечающие за создание жителей поселения – мужчин и женщин. Щелкните на любой из них, чтобы создать нового работника. Создайте столько работников, сколько на данный момент позволяет размер вашего поселения – это число указано на верхней панели экрана.

После этого отдайте приказ о постройке **лавки мясника** и еще нескольких жилых домов, в результате чего максимально возможное число жителей поселения увеличится. Чтобы прирост ресурсов происходил быстрее, выберите нескольких жителей и щелкните правой кнопкой мыши на соответствующем здании.

## Создание отряда воинов

В Бесконечной игре вы всегда должны быть готовы к тому, что враги могут нагрянуть внезапно, и вам придется защищаться. Для защиты вам нужны войска.

Чтобы создать войска, необходимы оружие и доспехи – их производят в оружейной, и все вместе это составляет единый ресурс, который называется **оружие**. Подождите, пока в вашем основном здании не окажется примерно 20 единиц оружия. Чтобы проверить количество ресурса, выберите основное здание и взгляните на индикатор ресурсов, расположенный слева на панели приказов.

Выберите нескольких жителей и щелкните на кнопке **Обучить**, расположенной на панели приказов. На этой панели появятся кнопки с несколькими типами войск. Щелкните на кнопке с необходимым типом войск, и выбранные ранее жители отныне образуют отряд воинов. На каждой кнопке указаны два числа: первое число обозначает, сколько воинов данного типа еще можно создать, а второе число – сколько воинов данного типа уже готовы образовать новый отряд. Маленький символ в левом верхнем углу кнопки обозначает, житель какого пола нужен для этого типа войск – мужчина или женщина.

Как только вы распределите жителей по типам войск, подтвердите ваш выбор, щелкнув на кнопке **ОК**. Жители отправятся в основное здание поселения и выйдут оттуда уже в составе отряда воинов. Вы можете в любое время прервать создание воинов, щелкнув левой кнопкой мыши в любом месте экрана или нажав кнопку **Назад**. Как только новообразованные отряды покинут основное здание, они будут готовы выполнять ваши распоряжения. Чтобы поселение было хорошо защищено, подготовьте несколько сильных отрядов. Как только почувствуете себя достаточно уверенно, вы можете сами отправиться на разведку или в набег на соседние племена.

### 3. Основы Игровой экран



**Панель управления** (внизу) – вид и кнопки этой панели зависят от выбранного объекта игры.

**Информация об объекте** – в этой части панели управления находится самая важная информация о выбранном объекте.

**Индикатор ресурсов** – в этой части панели управления указаны ресурсы здания или поселенца.

**Панель приказов** – здесь расположены кнопки с командами для выбранного объекта игры.

**Мини-карта - Перейти к вождю - Перейти к основному зданию - Видимая часть игрового поля**

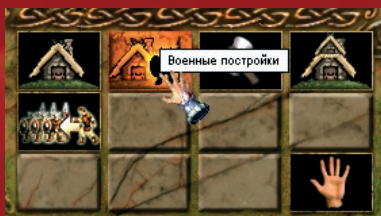
**Панель информации** (вверху) – индикаторы и кнопки панели информации всегда остаются одинаковыми, независимо от выбранного объекта игры.

**Население** – количество жителей в поселении. Число женщин и мужчин указано отдельно.

**К оружию! - Выбрать незанятых жителей - Дипломатия - Общение - Информация - Настройки - Время суток - Объекты**

# Интерфейс игрового экрана

## Панель приказов



Выберите объект игры, чтобы увидеть его панель приказов. Нажатие на кнопки данной панели производится щелчком левой кнопки мыши.

### Всплывающие подсказки

Укажите курсором на кнопку панели приказов, чтобы увидеть всплывающую подсказку. Всплывающие подсказки можно отключить в меню Настроек игры.

### Отключенные кнопки

Если какая-либо кнопка на панели приказов окрашена в серое, это означает, что воспользоваться этой кнопкой в текущем режиме игры или игровой ситуации нельзя.

### Меню выбора

После некоторых действий в игре (например, вы решили построить здание и щелкнули на соответствующей кнопке меню), на панели приказов открывается меню с перечнем зданий – меню выбора. Чтобы покинуть это меню, вы можете в любое время щелкнуть на кнопке Назад.

### Информация об объекте



В этой части панели управления находится самая важная информация о выбранном объекте.

### Имя объекта

Название или обозначение объекта. Если выбрана группа, здесь указано, из воинов каких типа она состоит.

### Рисунок

В левой части панели управления, под названием выбранного объекта, расположено его подробное изображение.

## Индикаторы состояний

Также здесь расположены индикаторы состояний объекта – один или два, в зависимости от выбранного объекта. Каждый индикатор состоит из полосы и числа.

Верхний из двух индикаторов (зеленый) всегда обозначает запас здоровья или прочности выбранного объекта.

Если выбран игровой персонаж (например – вождь или отряд воинов), то у него есть еще один индикатор, обозначающий либо мораль, либо очки славы или магии, в зависимости от типа персонажа.

Возле каждого индикатора указано число – данный параметр, выраженный в процентах.

## Пиктограммы характеристик

Справа от рисунка выбранного объекта расположены пиктограммы, обозначающие его особые характеристики. Далее эти характеристики будут описаны подробнее.

## Индикатор ресурсов



На данном индикаторе указаны ресурсы, которыми располагают поселенцы, или которые хранятся в здании. Более подробная информация о ресурсах находится в разделе **Ресурсы**.

## Склад

Вертикальный индикатор показывает, сколько ресурсов хранится на складе и сколько свободного места там осталось.

## Количество ресурсов

Справа от индикатора указан перечень ресурсов и их количество. Сверху вниз: пища, древесина, камень, золото, оружие и лошади.

## Мини-карта



Мини-карта представляет собой уменьшенную карту всей игровой территории. На ней также отмечены все видимые войска и здания.

Область, видимая на экране в данный момент, обозначена более светлым цветом.

Здания и отряды обозначены точками. Цвет точки зависит от того, какой команде принадлежит здание или отряд. Так как вожди имеют большое значение в игре, они обозначены точками большего размера. Все части игровой территории, находящиеся вне поля зрения ваших войск, скрыты **"туманом войны"**.

### Перемещение по игровой территории

Мини-карту можно использовать для того, чтобы быстро перемещаться по игровой территории. Щелкнув левой кнопкой мыши на нужном месте мини-карты, вы сможете увидеть соответствующую область.

Щелкните правой кнопкой мыши на нужном месте мини-карты, чтобы все выбранные в данный момент отряды отправились в указанное место.

### Перейти к вождю



Щелкните на кнопке, расположенной слева от мини-карты, чтобы быстро перейти к вашему вождю.

### Перейти к основному зданию



Щелкните на кнопке, расположенной справа от мини-карты, чтобы перейти к основному зданию вашего поселения. (Действует только в том случае, если у вас есть поселение.)

## Панель информации

### Мужчины



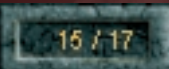
Указывает, сколько мужчин проживает в вашем поселении.

### Женщины



Указывает, сколько женщин проживает в вашем поселении.

### Население



Указывает, сколько всего жителей у вас в поселении. Второе число обозначает максимально возможное число жителей. Это число зависит от количества жилых зданий в поселении.

### К оружию!



Щелкните на этой кнопке, чтобы все мужчины поселения вооружились и стали воинами. Это самый дешевый тип воинов, доступный вашему племени, но иногда и они помогают.

## Выбрать незанятых жителей



Щелкните на этой кнопке, чтобы выбрать всех жителей, не занятых какой-либо работой.

## Дипломатия



В коллективной игре эта кнопка используется для доступа к экрану дипломатии. На этом экране вы сразу сможете увидеть, как по отношению к вам настроены остальные игроки. Также вы можете позволить своим союзникам видеть то, что видите вы.

## Общение



Эта кнопка используется в коллективной игре для того, чтобы общаться с другими игроками. (Также окно сообщений можно открыть, нажав на клавиатуре клавишу **C**.)

Сначала выберите адресата или адресатов. Чтобы сделать это, введите символ **#**, затем введите код команды (**1-8**), которой вы хотите отправить сообщение. Чтобы послать сообщение другой команде, повторите вышеописанные действия. (Например: чтобы послать сообщение командам 1, 4 и 5, введите: **#1#4#5**.) Далее напечатайте текст сообщения. Если вы введете только текст сообщения, не указав адресатов, сообщение будет отправлено всем игрокам.

Чтобы отправить сообщение, нажмите клавишу **ENTER**.

## Информация



Щелкните на этой кнопке, чтобы открыть экран информации. Здесь, помимо прочего, вы найдете описание заданий текущей миссии.

Чтобы прочесть длинный текст, не помещающийся на экране целиком, пользуйтесь вертикальными стрелками с правой стороны экрана.

В центре окна информации указано, сколько всего сообщений вам пришло. Просмотреть сообщения можно при помощи горизонтальных стрелок справа и слева от экрана.

## Меню



Открывает внутриигровое меню, где можно сохранить или загрузить игру, изменить настройки игры и так далее.

## Время суток



Взгляните на пиктограмму солнца или луны, чтобы узнать текущее время суток.

## Объекты



В любой миссии существует ограничение на число объектов (строений и отрядов), которые могут находиться под вашим управлением. На панели информации, справа, указаны два числа, разделенные косой чертой. Первое число указывает, сколько объектов у вас уже есть, а второе число — максимально возможное количество объектов в данной миссии.

## Индикаторы игрового экрана

На игровом экране, помимо ландшафта, зданий и персонажей, появляются индикаторы, сообщающие вам дополнительную информацию о состоянии ваших отрядов или построек. В этой главе рассказано о наиболее часто встречающихся индикаторах. Другие индикаторы связаны с определенными строениями или персонажами, и о них будет рассказано позже.

## Туман войны

Туманом войны скрыты все те области, которые находятся вне зоны видимости ваших отрядов или строений.

Те области, которые не видят ваши персонажи и в которых они еще не успели побывать, скрыты непроницаемой черной завесой.

Области, уже разведанные вами, но находящиеся вне поля зрения ваших войск, подернуты легкой дымкой. Сквозь дымку видны деревья, здания и другие объекты, но не войска противника.

## Индикатор здоровья или прочности

Выберите принадлежащее вам здание или отряд. На игровом экране над этим объектом появится зеленая полоса, обозначающая состояние его здоровья или прочности (те же данные находятся в информационном разделе панели управления).

Также для того, чтобы узнать состояние здоровья или прочности объекта, вы можете указать на него курсором. Здоровье врага обозначено красным, здоровье союзника - желтым.

## Индикатор готовности

Если вы строите, совершенствуете или ремонтируете здание, – вместо индикатора здоровья будет показан индикатор готовности. Он показывает, сколько времени необходимо для завершения процесса.

## Круг выбора

Когда вы выбираете отряд, жителя или здание, на земле вокруг объекта появляется цветной круг. Цвет круга зависит от **боевого построения** выбранного отряда.

## Дополнительные индикаторы состояний

Чтобы сразу увидеть состояние всех ваших построек и отрядов, вы можете включить соответствующие индикаторы.

Нажмите **F5**, чтобы активировать все индикаторы, обозначенные ниже. Чтобы отключить эти индикаторы, нажмите эту же клавишу еще раз.

### Состояние здоровья

Включены индикаторы здоровья и прочности всех отрядов и зданий.

### Мораль



Цвет флажка показывает мораль персонажа или отряда. Красный цвет – отличная мораль, серый – очень низкая.

### Безумие берсеркера



Этот индикатор есть только у отрядов племени гуннов. Означает, что отряд сражается в состоянии "**безумие берсеркера**".

## Работа



Этот индикатор присутствует у каждого работника поселения. Пиктограмма кирпичи означает, что житель занят делом, а пиктограмма "Zzz" показывает, что житель не занят.

## Ресурсы



Этот индикатор показывает, какие ресурсы находятся в выбранном здании, или у выбранного поселенца.

## Рабочие места



Этот индикатор появляется у тех зданий, в которых есть рабочие места для жителей поселения. Показано общее количество рабочих мест и количество занятых рабочих мест.

## Улучшаемость



Показывает, можно ли усовершенствовать выбранное здание.

## Индикаторы состояний для групп объектов

Вы можете включить индикаторы состояний как для всех объектов игры, так и для групп объектов.

Чтобы включить индикатор состояний только для боевых отрядов и военных машин, нажмите клавишу **F6**. Нажмите **F7**, чтобы включить индикаторы жителей и поселенцев, и **F8**, чтобы включить индикаторы зданий.

## Игровые меню

В данном разделе находится подробная информация о важнейших игровых меню игры **"Завоевание Рима"**.

### Главное меню

Помимо прочего, из главного меню можно выбрать любой тип доступных в игре миссий. Более подробная информация о миссиях находится в главе **Типы миссий**.

### Обучение

Щелкнув на этом пункте меню, вы перейдете в меню выбора обучающей миссии. При помощи четырех уроков вы можете шаг за шагом изучить важнейшие принципы игры **"Завоевание Рима"**.

### Кампания

Начните кампанию, которая состоит из 25 динамичных, захватывающих миссий за разные племена варваров.

### Исторические битвы

Примите участие в одном или нескольких сражениях времен великого переселения народов.

### Коллективная игра

Выберите этот пункт, чтобы перейти в меню коллективной игры.

### Настройки

Настройте игру по своему вкусу и в соответствии с мощностью вашего компьютера. Ниже мы рассмотрим этот пункт меню более подробно.

### Видеоролики

Просмотр видеороликов игры. В начале игры вы можете посмотреть только вступительный видеоролик. Остальные будут добавляться по мере того, как вы будете проходить кампанию.

### Авторы

Прочитайте список авторов игры. Щелкните левой кнопкой мыши, чтобы вернуться в главное меню.

### Выход

Выберите этот пункт, чтобы завершить игру и вернуться на рабочий стол.

## Настройки

Чтобы перейти в это меню, выберите соответствующий пункт главного или внутриигрового меню.

В данном меню есть четыре раздела. Настройки каждого раздела кратко описаны ниже. В каждом разделе вы можете либо принять внесенные изменения, либо вернуться к стандартным настройкам игры.

### Настройка игры

Здесь вы можете включить или отключить всплывающие подсказки, а также настроить скорость прокрутки игрового экрана.

### Настройка графики

Выберите нужные параметры, чтобы игра хорошо шла даже в том случае, если у вас не очень мощный компьютер. Если же мощность компьютера позволяет – включите все эффекты и наслаждайтесь красотой игры.

#### Настройки графики:

**Детализация:** детализация различных объектов игры – от водной поверхности до строений. Общий принцип: чем выше детализация, тем лучше будет выглядеть игровой мир (и тем более мощным должен быть ваш компьютер).

Также выбранный уровень детализации будет влиять на спецэффекты, тени от объектов и погоду (см. ниже).

**Яркость:** с помощью этого бегунка вы можете отрегулировать яркость изображения.

**Разрешение экрана:** выберите одно из трех разрешений в игре. Советуем использовать значение по умолчанию – 1024 x 768, которое специально рассчитано на то, чтобы показать высшее качество игровой графики.

**Спецэффекты:** настройки эффектов связаны с уровнем детализации. Выберите соответствующий уровень детализации, прежде чем настраивать эффекты.

- Эффект перехода при постройке: вы возводите здание, и различные уровни усовершенствования переходят друг в друга.
- Граница игрового поля: игровое поле ограничено, и граница плавно вписана в трехмерный ландшафт игры.
- Эффекты движения: туман клубится, если сквозь него проходит отряд.
- Тени от солнца: холмы, здания и другие объекты отбрасывают тени в соответствии со временем суток.
- Тени от объектов: отображение теней от объектов, таких как деревья, кусты и здания.
- Погодные тени: отображение теней от градин и снежинок.

**Качество анимации:** этот параметр позволяет изменить качество анимации персонажей, чтобы уменьшить нагрузку на оперативную память компьютера. Это приводит к небольшой потере качества, но позволяет выиграть в производительности.

Если ваш компьютер оснащен небольшим объемом оперативной памяти, также стоит выставить меньшее разрешение экрана.

### **Настройка звука**

При помощи бегунков вы можете настроить громкость музыки, звуковых эффектов и речи, а также желаемое качество звука.

### **Настройка клавиатуры**

Перечень клавиатурных команд управления, доступных в игре. Горячие клавиши, указанные слева, изменить нельзя. Указанным справа можно назначить новые значения. Для этого щелкните на одном из пунктов (текст изменит цвет на белый), затем нажмите желаемое сочетание клавиш. Если такое сочетание уже где-либо используется, ничего не произойдет.

### **Описание миссии**

В каждом меню выбора миссии есть кнопка **Описание миссии**. Нажмите ее, чтобы перейти на экран с более подробным описанием выбранной миссии. Щелкните на кнопке **Карта миссии/Описание миссии**, чтобы переключиться между картой и текстовым описанием.

Чтобы начать игру, нажмите **Далее**. Чтобы вернуться в меню выбора миссии, нажмите **Назад**.

### **Загрузка и сохранение игры**

В индивидуальной игре вы можете сохранить игру в любую из 10 ячеек (для каждого типа миссий). Десятая ячейка всегда используется для функции **Быстрой загрузки/Быстрого сохранения**.

Чтобы выбрать нужный эпизод, щелкните на соответствующей ячейке, а затем на кнопке **Загрузить** в правом нижнем углу экрана.

### **Статистика**

По завершении каждой миссии вам автоматически будет показан экран со статистикой ваших достижений. На первом экране перечислены заработанные очки. Чтобы узнать подробности, щелкните на интересующем вас поле таблицы.

Чтобы повторно пройти эту же миссию, нажмите кнопку **Начать заново**.

Нажмите одну из оставшихся кнопок, чтобы перейти либо в главное меню, либо в меню выбора миссии.

## 4. Ресурсы

В игре существует шесть видов ресурсов.

### Пища



Основное назначение пищи: восстановление здоровья ваших персонажей. Это имеет огромное значение для только что созданных жителей поселения, так как в начале у них очень мал запас здоровья, и для раненых на поле боя. Чтобы здоровье жителя или воина поправлялось, персонаж должен находиться либо в поселении, либо в радиусе действия поселенца с запасом пищи.

Пища также необходима для конюшен.

### Древесина



Древесина нужна для строений и боевых орудий. Также древесина необходима для производства оружия.

### Камень



Камень требуется не только для зданий и прочих построек, он также необходим для изготовления оружия и добычи золота. Еще камень требуется для катапульт и кельтских каменных ловушек.

### Золото



Золото нужно для создания разных типов воинов, а также для подготовки жрецов.

Золото можно дарить жителям поселения и воинам — это повышает их мораль.

### Оружие



Чтобы сделать из простых крестьян настоящих воинов, вам необходимо оружие.

### Лошади



Чтобы у вас были всадники, необходимы лошади. Вьючные лошади нужны поселенцам, чтобы перевозить ресурсы.

## Производство ресурсов

### Производственные здания

В игре существует семь производственных зданий.

#### Лавка мясника и ферма

Эти два здания производят пищу. Эффективность зданий в игре меняется в зависимости от того, играете вы за кельтов или за тевтонов. Гунны не занимались земледелием, поэтому строить фермы они не могут.

## **Лесопилка**

Производит древесину.

## **Каменоломня**

В каменоломне добывают камень.

## **Оружейная**

В оружейной, используя древесину и камень, производят оружие.

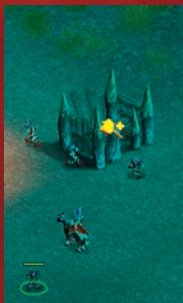
## **Золотодобыча**

Из камня добывают золото.

## **Конюшня**

В конюшне разводят лошадей. Для этого необходима пища.

## **Работники**



Чтобы здание начало производить ресурсы, в нем должны трудиться работники. Чтобы отправить жителей на работу, выберите несколько человек и щелкните правой кнопкой мыши на соответствующем здании.

Над каждым зданием, которое производит ресурсы, пиктограмма курсора меняется на золотой символ, означающий работу.

## **Рабочие места**

В каждом производственном здании есть четыре рабочих места. Скорость, с которой производятся ресурсы, зависит от того, сколько рабочих мест заполнено.

## **Производство**

Лавки мясника, фермы, лесопилки и каменоломни начинают производство сразу, как только там появляются работники.

Для того, чтобы работали оружейная, золотодобыча и конюшня, необходимо сырье. Поэтому работники этих зданий, прежде чем начать трудиться на производстве своего ресурса, должны найти сырье. Сырье они берут или из основного здания, или из зданий, где это сырье добывается.

Как только сырье будет найдено, работники возьмутся за дело (вы увидите соответствующую анимацию). Производство ресурса продолжается до тех пор, пока склад не будет заполнен. Затем работники относят ресурс в основное здание или, если его склад полон, на склад поселения (если таковой построен).

Затем работники снова ищут сырье, и опять принимаются за производство. Заметьте, что этот процесс поддерживается самостоятельно и не требует вашего внимания.

### **Ускорение производства**

Вы можете ускорить производство, отправив дополнительных работников в нужное здание – даже если там нет рабочих мест. В этом случае лишние работники будут заняты следующим: они будут проверять, есть ли на складе готовый ресурс и, если есть, будут доставлять его на склад основного здания.

### **Остановка производства**

Некоторые события могут мешать производству, прерывать или останавливать его. Эти события перечислены ниже:

#### ***Остановить***

Вы в любой момент можете остановить производство.

#### ***Новые указания работникам***

Как только работник оказывается за пределами здания, его можно выбрать. Если дать ему новые указания – например, отправить строить здание, или приказать стать воином – он прервет свое нынешнее занятие и отправится исполнять новый приказ.

#### ***Нападение на производственное здание***

В случае нападения работники спасаются бегством, и после того, как опасность минует, вам нужно будет заново назначать работникам задания.

Если производственное здание повреждено, и это заметно по его изображению на экране, перед началом производства его необходимо отремонтировать.

#### ***Нехватка места на складе***

Если склад основного здания полон и не может больше принимать ресурсы, производство будет приостановлено. Чтобы производство было продолжено, нужно построить склад (см. следующую главу).

# Хранение и потребление

## Складские помещения

У следующих зданий есть складские помещения для ресурсов:

### Производственные здания

В каждом производственном здании есть небольшой склад для только что произведенных ресурсов. В оружейной, золотодобыче и конюшне есть склад для хранения результатов производства.

### Основное здание

Самый большой склад – в основном здании, так как именно туда доставляют все добытые и произведенные ресурсы. Как только это помещение будет заполнено, производство будет автоматически прекращено – в том случае, если в поселении нет **склада**.

### Склады

Как только склад основного здания будет заполнен, произведенные ресурсы будут автоматически доставляться на склад, если в вашем поселении он есть.

Складу тоже нужны работники. Их задача – переносить ресурсы со склада в основное здание, как только там появляется место. Они делают это самостоятельно, не требуя от вас никаких указаний.

### Поселенцы

У поселенцев тоже есть свободное место для ресурсов – поклажа на выючных лошадях. Поселенцы могут перевозить пищу, древесину, камень, золото и оружие – но не лошадей.

Количество ресурсов, которое может увезти отряд поселенцев, зависит от числа лошадей.

Нагрузить отряд поселенцев можно воспользовавшись функцией **Грабеж**.

### Выбор типа ресурса



Для основного здания и для поселенцев вы можете выбрать отдельные типы ресурсов. Для этого выберите основное здание или отряд поселенцев. На нижней панели управления появятся пиктограммы ресурсов. Чтобы выбрать тип ресурса, отметьте его, щелкнув левой кнопкой мыши на ячейке возле числа. Появится зеленая галочка. Чтобы отменить выбор, снимите галочку.

## **Выбранные ресурсы в основном здании**

В основное здание будут доставлены только отмеченные вами ресурсы. Это относится как к производственным и складским зданиям, так и к поселенцам.

## **Выбранные ресурсы и поселенцы**

При разграблении вражеских зданий поселенцы будут уносить только выбранные вами ресурсы.

## **Потребление ресурсов**

Каждый раз, когда ресурсы тратятся на то, чтобы выполнить назначенное вами действие (например, для постройки здания), они вычитаются со склада (то есть к месту строительства их доставлять не нужно).

Ресурсы, которыми пользуются ваши жители, вычитаются со склада основного здания.

Если же действие, для которого требуются ресурсы, производит поселенец или отряд поселенцев, ресурсы вычитаются из поклажи этого поселенца.

## **Потеря ресурсов**

В игре вы можете потерять ресурсы, и потери возмещены не будут. Ресурсы будут потеряны в следующих случаях:

### **Новые указания работникам**

Если работник переносит ресурсы, и вы даете ему новые указания, ресурсы будут потеряны.

### **Повреждение здания**

Если здание повреждено, его свободное пространство под склад будет уменьшено в соответствии с имеющимися повреждениями. Вначале повреждения повлияют на свободное пространство, но это также может привести и к разрушению ресурсов прямо на складе.

### **Отсутствие свободного места**

Если в основное здание отправлен поселенец, которому приказано расформироваться, и он пытается сдать ресурсы, а свободного места для них нет, эти ресурсы будут потеряны.

### **Гибель выючной лошади**

Когда выючная лошадь гибнет, груз отряда поселенцев уменьшается на то количество, которое перевозила лошадь. То есть если отряд, в котором четыре лошади, потеряет одну, пропадет четверть груза. Если в отряде три лошади, и погибнет одна, будет потеряна треть груза.

## Уничтожение ресурсов

Если на складе образовалось слишком много ресурса одного типа, или если вам нужно быстро освободить место на складе, вы можете уничтожить некоторое количество ресурсов.

Для этого щелкните левой кнопкой мыши на числе, которое обозначает количество избыточного ресурса (на нижней панели управления). Число изменит цвет. Уменьшите это число при помощи клавиши **Минус** на клавиатуре. Если вы ошиблись и чрезмерно уменьшили количество ресурса, воспользуйтесь клавишей **Плюс** (разумеется, число больше того, что было, вам ввести не удастся). Чтобы подтвердить ваш выбор, нажмите клавишу Enter или еще раз щелкните левой кнопкой.

## 5. Воины

В основном, воины варварских племен образуют боевые отряды. Помимо этого есть некоторые персонажи, сражающиеся под вашим началом в одиночку – это вожди и служители различных культов.

### Выбор отряда

Все боевые единицы в игре, будь то вождь, друид или отряд воинов, можно выбрать одним из двух способов: щелкнуть на флаге отряда/персонажа левой кнопкой мыши или обвести рамкой.

Чтобы отменить выбор отряда, щелкните левой кнопкой мыши на любом свободном месте игрового экрана.

### Выбор при помощи щелчка мыши

Чтобы выбрать отряд/персонажа, щелкните левой кнопкой мыши на его флаге. Выбирать отдельных членов отряда нельзя.

### Выбор при помощи рамки

Чтобы выбрать отряд/персонажа при помощи рамки, нажмите и удерживайте левую кнопку мыши. Затем перетащите курсор в нужном направлении по игровому экрану.

Вы увидите зеленую рамку (рамку выбора). Когда все необходимые боевые единицы окажутся внутри рамки, отпустите кнопку мыши.

Когда вы выбираете несколько персонажей, в информационной области нижней панели управления появляется список всех выбранных войск. При этом на панели приказов панели управления показаны только кнопки приказов, общие для всех выбранных боевых единиц.

Если вы выбрали нескольких воинов, вы можете выбрать одного из них, щелкнув левой кнопкой мыши на его пиктограмме в информационной области панели управления. Выделение всех остальных войск будет снято.

## Объединение в группы

Вы можете объединять отряды в группы, и впоследствии выбирать нужную группу одним нажатием клавиши.

Чтобы создать группу, выберите все нужные боевые единицы. Затем нажмите и удерживайте клавишу **CTRL**, и одновременно нажмите любую клавишу от **1** до **9**.

Вы создали группу, которую теперь можете выбрать в любой момент, нажав соответствующую клавишу.

## Перемещение

Чтобы переместить отряд или отдельного персонажа, щелкните правой кнопкой мыши на нужном месте ландшафта.

Чтобы отряд направился туда бегом, щелкните правой кнопкой дважды. Помните, что при беге запас здоровья войск уменьшается (у всех, кроме всадников).

Также способ перемещения войск зависит от того, в каком построении отряд находится в данный момент.

### Перемещение по мини-карте

Чтобы отправить отряд в нужную точку, щелкните правой кнопкой мыши на мини-карте.

### Прекращение движения



Чтобы приказать отряду остановиться, нажмите на кнопку **Стоп** на панели приказов. Точно так же вы можете приказать прервать любое действие, кроме ближнего боя.

## Отдельные персонажи

Воины, которых невозможно объединять в отряды, называются отдельными персонажами.

### Вождь

Вождь вашего племени играет очень важную роль. Его способности улучшают эффективность действий воинов и жителей.

### Очки славы

Помимо запаса здоровья у вождя есть еще один показатель — заработанная им слава. Слава обозначается желтым индикатором, который находится под индикатором здоровья.

## Командный радиус

Выберите вождя, и вы увидите, что он окружен двумя кругами. Второй, большой круг обозначает командный радиус вождя. Когда войска находятся внутри этого круга, вождь может временно повысить их мораль при помощи способности **Повысить боевой дух**.

## Личные характеристики

Характеристики вождя, в отличие от характеристик других воинов, могут улучшаться. Эти характеристики отмечены пиктограммами на информационной области панели управления. Уровень соответствующей характеристики обозначен числом.



**Сила атаки**



**Командный радиус**



**Доспехи**



**Сила воодушевления**

## Схемы развития

Чтобы приобрести улучшения для себя и своего племени, вождь должен затратить несколько очков славы. За эти очки он может приобрести улучшение в одном из трех разделов. Выберите нужный раздел, после чего вы попадете в меню выбора способностей и улучшений. Выберите необходимое. Чтобы покинуть меню выбора, нажмите кнопку **Назад**.

## Вождь



Щелкните на этой кнопке, чтобы перейти в меню выбора личных свойств вождя.

## Война



Щелкните на этой кнопке, чтобы перейти в меню выбора способностей, относящихся к сражениям: новые построения, типы войск, вооружение и особые способности племени.

## Здания



Щелкните на этой кнопке, чтобы перейти в меню выбора способностей, относящихся к зданиям: новые типы зданий и усовершенствования уже доступных зданий.

## Повысить боевой дух

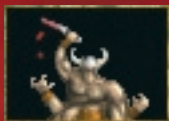


Щелкните на этой кнопке, чтобы временно повысить мораль всех воинов, находящихся в радиусе команды вождя.

Длительность и степень повышения морали зависит от уровня характеристики вождя **Сила воодушевления**.

На каждое повышение боевого духа вождь должен затратить несколько очков славы.

## Ближний бой



Щелкните на этой кнопке, и курсор изменится на символ атаки. Чтобы вступить в сражение, щелкните правой кнопкой мыши на персонаже или отряде противника.

Еще один способ отправить вождя в атаку: укажите курсором на отряд или персонаж противника (курсор превратится в символ атаки), затем щелкните на отряде правой кнопкой мыши.

## Отступление



Чтобы приказать вождю выйти из боя, щелкните на этой кнопке (курсор превратится в символ отступления). Щелкните правой кнопкой мыши на том месте, куда вы хотите, чтобы вождь отступил.

После каждого отступления вождь теряет все очки славы.

## Захватить поселение



Если ваш вождь находится в поселении противника, он может захватить его при определенных условиях.

Как только условия будут соблюдены, соответствующая кнопка станет активной. Чтобы захватить поселение, щелкните на этой кнопке.

## Удаление объектов



Эта функция позволяет удалять игровые объекты, принадлежащие вашему племени.

Щелкните на этой кнопке, а затем правой кнопкой мыши – на том объекте, который нужно удалить.

## Население

Жители вашего поселения могут быть работниками, воинами, жрицами и жрецами, а также их можно приносить в жертву. Чтобы создать новых жителей, воспользуйтесь соответствующими кнопками в жилом здании.

### Мораль

Помимо запаса здоровья, каждый житель обладает запасом морали. Показатели морали всех жителей поселения складываются, и вычисляется среднее значение – мораль поселения. Это число указано в информационной области основного здания, под показателем прочности. Более подробная информация находится в разделе **Правила игры**.

### Работники



Жители поселения могут выполнять различные действия. Чтобы назначить жителя на работу - укажите курсором на любое здание в поселении. Когда над каким-либо зданием курсор примет вид золотого молота, щелкните на этом здании правой кнопкой мыши. В здание сразу же направится любой незанятый житель поселения.

### Гражданские постройки



Щелкните на этой кнопке, чтобы перейти в меню выбора зданий. Для постройки зданий используются хранящиеся в вашем основном здании ресурсы. Стоимость здания, а также стоимость последующих его усовершенствований указана во всплывающей подсказке к соответствующей кнопке.

Чтобы построить здание, щелкните на соответствующей кнопке в меню выбора. Курсор изменит вид, а на экране появится контур здания. Переместите курсор так, чтобы он оказался в границах поселения (границы обозначены пунктирной линией). Если полупрозрачный контур здания окрашен в зеленый цвет, значит, здесь можно строить здание.

Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы указать место строительства здания. Выбранные вами работники немедленно начнут его строить. Если в здании есть рабочие места, то работники по окончании строительства займут их.

Здание могут строить до четырех работников одновременно.

Чтобы покинуть меню выбора построек, щелкните левой кнопкой мыши на любом месте игрового поля или нажмите кнопку **Назад**.

## Военные постройки



Щелкните на этой кнопке, чтобы перейти в меню выбора военных зданий. Для постройки используются хранящиеся в вашем основном здании ресурсы. Стоимость здания указана во всплывающей подсказке к соответствующей кнопке.

Чтобы построить ворота, боевые орудия и другое оборудование, щелкните на соответствующей кнопке меню выбора. Курсор изменит вид на символ строительства, а возле курсора появится полупрозрачный контур нужного объекта. Переместите курсор так, чтобы он оказался в границах поселения (границы обозначены пунктирной линией). Если полупрозрачный контур объекта окрашен в зеленый цвет, значит здесь можно строить.

Щелкните правой кнопкой там, где хотите построить здание. Выбранные вами работники немедленно приступят к делу.

Строить частоколы и стены еще легче: щелкните правой кнопкой мыши на одном месте игрового экрана, чтобы указать положение первого сегмента. Перетащите курсор, очерчивая нужную длину и форму частоккола. Определите последний сегмент щелчком правой кнопки мыши. Работники приступят к строительству и возведут все части стены или частоккола.

Если готовой боевой машине или ловушке нужна команда, то работники по окончании строительства станут этой командой.

## Ремонт построек



Щелкните на этой кнопке, и курсор примет вид символа строительства. Щелкните на той постройке, которая нуждается в починке.

Постройку могут чинить до четырех работников одновременно.

На ремонт здания ресурсы не тратятся.

## Усовершенствование постройки



Щелкните на этой кнопке, и курсор примет вид символа строительства. Щелкните правой кнопкой мыши на той постройке, которая нуждается в усовершенствовании.

Для того, чтобы усовершенствовать здание, необходимы ресурсы. Стоимость усовершенствования указана в тексте всплывающей подсказки к кнопкам в меню выбора гражданских построек.

Постройку могут совершенствовать до четырех работников одновременно.

## Обучить



Щелкните на этой кнопке, чтобы перейти в меню обучения жителей. На обучение нужно затратить ресурсы, которые хранятся в основном здании поселения. Стоимость обучения указана во всплывающей подсказке к соответствующей кнопке. На панели управления постоянно указано количество хранящихся в основном здании ресурсов, так что вы всегда будете знать, хватит ли вам ресурсов на обучение воинов.

Чтобы получить из жителей воинов, просто щелкните на соответствующей кнопке. На каждой кнопке указано, сколько воинов данного типа вы можете обучить (первое число) и сколько уже назначено на обучение (второе число). Небольшой символ в левом верхнем углу обозначает, житель какого пола может обучиться указанной профессии.

Чтобы отменить обучение каких-то определенных воинов, щелкните правой кнопкой мыши на пиктограмме соответствующего типа воинов.

Закончив назначение, подтвердите ваш выбор, щелкнув на кнопке **ОК**. Жители отправятся в основное здание и будут сформированы в отряды воинов.

Чтобы покинуть меню обучения, щелкните левой кнопкой мыши на любом месте игрового поля или нажмите кнопку Назад. В данном случае назначенное обучение будет отменено.

## Жертва



Щелкните на этой кнопке, чтобы приказать выбранным жителям отправиться к жертвеннику. Они принесут себя в жертву божеству, и их запас здоровья превратится в запас магии.

## Жрецы

Жрецы умеют пользоваться магией. Любой житель поселения, при наличии достаточного количества ресурсов, может стать жрецом или жрицей – в зависимости от племени.

Для того, чтобы жрец мог использовать заклинания, в поселении должен быть хотя бы один **жертвенник**.

## Запас магии

У всех жрецов, помимо запаса здоровья, существует запас магии. Этот запас обозначен синим индикатором (расположен под индикатором запаса здоровья).

## Заклинания

Каждый жрец может выучить до четырех заклинаний. Они описаны в разделе **Варварские племена**. Чтобы жрец применил заклинание, выберите нужное на его панели приказов.

## Ближний бой



Щелкните на этой кнопке, и курсор изменится на символ атаки. Чтобы приказать жрецу вступить в сражение, щелкните правой кнопкой мыши на персонаже или отряде противника.

Еще один способ отправить жреца в бой: укажите курсором на отряд или персонаж противника (курсор превратится в символ атаки), затем щелкните на отряде правой кнопкой мыши.

## Отступление



Чтобы приказать жрецу выйти из боя, щелкните на этой кнопке (курсор превратится в символ отступления). Щелкните правой кнопкой мыши на том месте, куда вы хотите, чтобы жрец отступил.

После каждого отступления жрец теряет всю магию.

## Воины и поселенцы

### Знамя отряда

Каждый отряд обозначается знаменем. Знамя отряда расположено по центру отряда и на нем изображен символ племени. Цвет знамени зависит от цвета команды.

Чтобы выбрать отряд, щелкните левой кнопкой мыши на знамени. В игре в любых обстоятельствах имеет значение именно положение знамени, а не отдельных членов отряда (например, чтобы определить, находится отряд в поселении или за его пределами).

### Запас здоровья

Запас здоровья каждого члена отряда обозначен индикатором над его головой.

Запас здоровья отряда обозначен зеленым индикатором, который расположен в информационной области нижней панели управления. Это усредненное значение запаса здоровья всех членов отряда применяется для того, чтобы быстро оценить, в каком состоянии находится отряд.

Более подробная информация находится в разделе **Правила игры**.

## Мораль отряда

Помимо запаса здоровья у каждого воина существует еще один показатель – мораль. Как только воины объединяются в отряд, их показатели морали суммируются, и из них складывается среднее значение морали отряда. Оно указано в информационной области панели управления под индикатором запаса здоровья (желтая полоса). Более подробная информация находится в разделе **Правила игры**.

## Особые характеристики

У каждой боевой единицы есть особые характеристики, но для того, чтобы их можно было применять, их нужно сначала исследовать за очки славы вождя. Особые характеристики указаны в информационной области справа от рисунка боевой единицы (обозначены символами).

Особые характеристики описаны в разделе **Варварские племена**.

## Боевые отряды

В отряде может состоять до 20 воинов одного типа войск. Эти правила выполняются автоматически в том случае, когда вы заказываете обучение новых воинов.

## Построения



Чтобы перейти в меню построений, щелкните на этой кнопке.

В этом меню каждый тип построения обозначен пиктограммой. Пиктограмма того построения, которое принял ваш отряд, подсвечена.

Чтобы приказать отряду изменить построение, щелкните левой кнопкой мыши на нужной пиктограмме.

Чтобы выйти из меню построений, нажмите кнопку **Назад**.

Если отряд сражается, переход в меню построений невозможен. Более подробная информация о построениях находится в разделе **Правила игры**.

## Объединить



Вы можете объединить два отряда в один – но только в том случае, если все воины принадлежат к одному виду войск, и их общая численность в новом отряде не будет превышать 20.

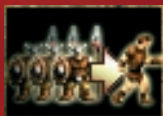
Выберите отряд, затем щелкните левой кнопкой мыши на пиктограмме объединения. После того, как курсор превратится в символ объединения, щелкните правой кнопкой мыши на втором отряде. Два отряда объединятся в один.

## Разделить



Чтобы разделить один отряд на два, щелкните на этой пиктограмме.

## Распустить



Чтобы распустить отряд, щелкните на этой кнопке. При этом отряд должен находиться в границах поселения. Получив этот приказ, отряд направится в основное здание, где оставит на складе большую часть ресурсов, которые пошли на обучение воинов (оружие и лошадей, но не золото). Из основного здания воины выйдут уже обычными жителями поселения. Если в основном здании нет места для ресурсов, они будут потеряны.

## Ближний бой



Щелкните на этой кнопке, и курсор изменится на символ атаки. Чтобы вступить в сражение, щелкните правой кнопкой мыши на персонаже или отряде противника.

Еще один способ отправить отряд в атаку: укажите курсором на отряд или персонаж противника (курсор превратится в символ атаки), затем щелкните на отряде правой кнопкой мыши. Этот же способ можно использовать, чтобы приказать боевым оружием открыть огонь.

## Поджечь



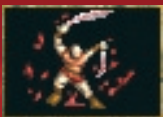
Чтобы поджечь здание противника, щелкните на этой кнопке. Курсор изменится на символ атаки. Щелкните правой кнопкой мыши на том здании, которое нужно поджечь, и ваши отряды начнут бросать в него факелы. Поджог зданий повышает мораль отряда.

## Убойный снаряд



Эта способность доступна только для тевтонских отрядов – сразу после того, как эта способность будет исследована. Этот снаряд можно применять против боевых орудий и строений.

## Безумие берсеркера



Эта способность доступна только для отрядов гуннов – сразу после того, как эта способность будет исследована.

Щелкните на этой пиктограмме, и воины начнут сражаться в состоянии боевого безумия.

## Обычный бой



Эту функцию можно применять только для отрядов гуннов, обладающих способностью "безумие берсеркера". Если отряд сражается в состоянии безумия, щелкните на этой пиктограмме, чтобы приказать отряду выйти из этого состояния и вести обычный бой.

## Дистанционный бой



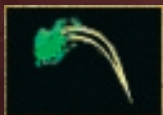
Чтобы приказать отряду, владеющему навыком дистанционного боя, начать атаку, щелкните на этой пиктограмме. Курсор изменится на символ атаки. Щелкните правой кнопкой на выбранной цели. Более подробно правила дистанционного боя описаны в разделе **Правила игры**.

## Использовать зажигательные снаряды



Эта способность доступна только кельтским отрядам – сразу после того, как эта способность будет исследована. После того, как вы щелкните на этой кнопке, ваши отряды начнут использовать горящие стрелы вместо обычных. У этих снарядов меньше дальность поражения, но выше урон, и их можно использовать против зданий.

## Использовать отравленные снаряды



Эта способность доступна только боевым отрядам гуннов – сразу после того, как эта способность будет исследована. После того, как вы щелкните на этой кнопке, ваши отряды начнут использовать отравленные стрелы вместо обычных. У этих снарядов меньше дальность поражения, но выше урон.

## Завершить дистанционный бой



Чтобы приказать войскам прекратить дистанционный бой, щелкните на этой кнопке левой кнопкой мыши.

## Отступление



Чтобы приказать отряду выйти из боя, щелкните на этой кнопке (курсор превратится в символ отступления). Щелкните правой кнопкой мыши на том месте, куда вы хотите, чтобы он отступил.

После каждого отступления отряд теряет всю мораль.

## Вольное построение



Щелкните на этой кнопке левой кнопкой мыши, чтобы приказать отряду принять вольное построение. Это построение может пригодиться, когда отряд неожиданно вступает в ближний бой. Более подробно об этом и других типах построения рассказано в разделе **Правила игры**.

## Поселенцы

Максимальная численность отряда поселенцев – четыре жителя. Каждый поселенец может вести за собой выючную лошадь.

### Радиус действия

У каждого отряда поселенцев есть радиус действия – на игровом экране он обозначен синим кругом. Когда отряд с ранеными воинами оказывается в радиусе действия поселенца, который несет запас пищи, здоровье отряда постепенно восстанавливается. Также для этого можно воспользоваться функцией **Одарить воинов**.

### Индикатор ресурсов

У каждого поселенца есть выючная лошадь, на которой перевозят ресурсы. Тип и количество ресурсов указаны на панели управления. Более подробная информация о ресурсах и поселенцах находится в разделе **Ресурсы**.

## Грабеж



Щелкните на этой кнопке, чтобы приказать поселенцам взять ресурсы из вашего здания или здания противника и навьючить их на лошадь. Курсор изменится на символ грабежа, после чего щелкните правой кнопкой мыши на том здании, которое надо разграбить.

## Доставить ресурсы



Щелкните левой кнопкой мыши на этой кнопке, чтобы приказать поселенцу доставить ресурсы в основное здание (если там достаточно свободного места).

## Стать командой



Если ловушке или боевому орудию нужна команда, щелкните на этой кнопке, а затем правой кнопкой мыши – на соответствующем орудии или ловушке.

## Построить боевую машину



Щелкните на этой кнопке, чтобы перейти в меню выбора боевых машин. На постройку машины тратятся ресурсы, которые перевозят поселенцы. Стоимость постройки указана во всплывающей подсказке к соответствующей кнопке.

Щелкните на пиктограмме выбранной боевой машины. Курсор изменит вид на символ строительства, а возле него появится полупрозрачный контур выбранной машины. Переместите курсор туда, где вы хотите, чтобы была построена машина. Если полупрозрачный контур окрашен в зеленый цвет, значит, на этом месте можно строить.

Щелкните правой кнопкой мыши на выбранном месте строительства, и поселенцы немедленно приступят к делу.

Если построенной машине или кельтской ловушке нужна команда, требуемое количество поселенцев станет этой командой.

Чтобы покинуть меню выбора боевых машин, щелкните левой кнопкой мыши на любом месте игрового экрана, или нажмите кнопку **Назад**.

## Одарить воинов



При помощи этого действия вы можете улучшить мораль всех воинов, которые находятся в радиусе действия поселенца. Для этого поселенец должен везти с собой золото, которое используется для подарков.

Щелкните левой кнопкой мыши на этой кнопке, и курсор изменит вид на символ подарка. Щелкните правой кнопкой на том отряде, который хотите одарить золотом.

## Основать поселение



Чтобы приказать отряду поселенцев основать поселение, воспользуйтесь этой кнопкой. Поселенцы начнут строить основное здание поселения. Это возможно только в том случае, если у вас нет других поселений, а у поселенцев достаточно ресурсов.

Более подробная информация о том, как основать поселение, находится в разделе **Правила игры**.

## 6. Постройки

В игре термин "**постройки**" обозначает как здания в поселении, так и частоколы, стены, боевые орудия и т.д.

### Выбор построек

Чтобы выбрать постройку, щелкните на ней левой кнопкой мыши. Несколько зданий одновременно выбрать нельзя.

### Запас прочности

Каждая постройка обладает запасом прочности. Запас прочности поврежденного здания уменьшается. Чтобы восполнить запас, постройку нужно починить

### Здания

Постройки, которые можно возводить только в поселении (см. ниже), называются зданиями.

### Постройка и усовершенствование зданий

Некоторые здания можно совершенствовать. Более подробное описание смотрите в разделе **Правила игры**.

### Основное здание

Основное здание – центр любого поселения. В отличие от других зданий, это здание возводят не жители, а поселенцы с соответствующими ресурсами.

### Область поселения

Основное здание – центр так называемой области поселения. В этой области должны быть возведены все остальные здания.

### Мораль поселения

В информационной области основного здания под запасом прочности указан второй по значимости показатель: мораль поселения. Это средняя мораль всех жителей поселения.

### Складское помещение

У каждого основного здания есть большое складское помещение. В нем хранятся ресурсы племени. Ресурсы, необходимые для строительства зданий и обучения воинов, вычитаются из складского помещения основного здания. Более подробная информация содержится в разделе **Ресурсы**.

## Точка сбора

Когда ваши жители обучаются, становятся жрецами или образуют отряды, они выходят из основного здания и собираются в указанной точке. Эта точка обозначена на игровом экране большим флагом с символом вашего племени.

Чтобы определить новую точку сбора, выберите основное здание и щелкните правой кнопкой мыши на свободном месте в пределах поселения.

## Численность населения

Как и жилые здания (см. ниже), ваше основное здание обладает вместимостью. Тем не менее, она невелика.

## Эвакуация поселения



Щелкните на этой кнопке левой кнопкой мыши, чтобы эвакуировать поселение. Ваши жители автоматически превратятся в поселенцев, если могут, а все здания в поселении будут разрушены одно за другим. Эвакуация не влияет на вождей, жрецов и отряды воинов. Более подробная информация содержится в

разделе **Правила игры.**

## Одарить жителей



Вы можете одарить ваших жителей и, тем самым, повысить их мораль. Для этого в складском помещении основного здания должно находиться достаточное количество золота, потому что на каждого жителя будет истрачена небольшая сумма.

С каждым щелчком левой кнопкой мыши вы будете одаривать жителей золотом, и их мораль будет повышаться.

## Одарить воинов



Чтобы повысить мораль воинов, находящихся в пределах поселения, воспользуйтесь этой кнопкой. Для этого в складском помещении основного здания должно находиться достаточное количество золота, потому что на каждого воина будет истрачена небольшая сумма.

Щелкните левой кнопкой мыши на данной кнопке, и курсор изменит вид на символ подарка. Щелкните правой кнопкой на том отряде, мораль воинов которого вы хотите повысить.

## Уничтожить



Чтобы удалить объект игры, щелкните на этой кнопке, а затем правой кнопкой мыши – на том объекте, который нужно уничтожить.

## Жилые здания

Жилые здания нужны для того, чтобы создавать новых жителей поселения. От количества жилых зданий зависит максимальная численность жителей.

## Численность населения

Жилое здание обладает вместимостью – это означает количество человек, которые могут в нем жить. Сумма вместимости всех зданий поселения определяет максимальную численность жителей.

### Создать мужчину



Щелкните на этой кнопке, чтобы создать нового жителя поселения – мужчину. Число на кнопке означает, сколько жителей на очереди (т.е. ожидают создания).

Если щелкнуть на этой кнопке правой кнопкой мыши, число жителей в очереди будет уменьшаться.

Как только число жителей достигнет или превзойдет максимально возможное количество, эта кнопка будет деактивирована.

### Создать женщину



Функция этой кнопки – такая же, как и функция кнопки Создать мужчину. Только в этом случае будет создана жительница поселения

### Отмена



Щелкните на этой кнопке, чтобы прекратить создание новых жителей.

## Производственные здания

Следующие здания производят ресурсы, поэтому они называются производственными зданиями:

- ферма
- лавка мясника
- лесопилка
- каменоломня
- конюшня
- оружейная
- золотодобыча

## Рабочие места

В каждом производственном здании существует четыре рабочих места, которые должны занять жители поселения. Эти рабочие места указаны справа от изображения здания (информационная область панели управления).

## Складское помещение

В каждом производственном здании есть небольшое складское помещение для хранения произведенных ресурсов. Более подробная информация содержится в разделе **Ресурсы**.

## Прекратить



Чтобы прекратить производство, щелкните на этой кнопке. Работники покинут свои рабочие места, и их можно будет назначить на другую работу.

## Склад

Основная задача склада – увеличить складскую площадь вашего поселения. Как только склад при основном доме будет заполнен, все ресурсы будут переправляться на хранение на склад.

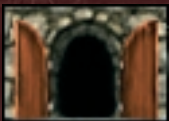
## Рабочие места

На каждом складе существует четыре рабочих места, которые должны занять жители поселения. Их задача – доставлять ресурсы со склада в основное здание, как только там освободится место. Эти рабочие места указаны справа от изображения здания (информационная область панели управления).

## Стены и частоколы

Стены и частоколы нужны для защиты поселения. Для ворот существуют следующие кнопки:

### Открыть ворота



Чтобы открыть ворота, щелкните на этой кнопке.

### Закреть ворота



Чтобы закрыть ворота, щелкните на этой кнопке.

## Жертвенник

Жертвенники необходимы для того, чтобы жрецы могли пользоваться магией. Более подробная информация находится в разделе **Правила игры**.

### Магия

Магия, которая копится в жертвеннике, обозначена синим индикатором. Этот индикатор расположен под индикатором прочности жертвенника (информационная область на панели управления).

## Метательные орудия

Метательные орудия строят жители или поселенцы. Они же управляют этими машинами.

### Область поражения

У каждого метательного орудия есть своя **область поражения**

### Команда

Прежде чем пустить в ход метательное орудие, нужно, чтобы им управляла команда. Управляют этой машиной те поселенцы или жители, которые ее строили. Также вы можете отправить жителей управлять этой машиной, воспользовавшись функцией **работа**.

### Повернуть влево



С каждым щелчком на этой кнопке метательное орудие – и его область поражения – немного поворачиваются влево.

### Повернуть вправо



С каждым щелчком на этой кнопке метательное орудие – и его область поражения – немного поворачиваются вправо.

### Дистанционный бой



Щелкните левой кнопкой мыши на этой кнопке, чтобы метательное орудие начало обстреливать противника. При этом курсор изменится на символ атаки. Щелкните правой кнопкой на области поражения, чтобы указать цель. Если в качестве цели указан отряд или здание противника, метательная машина будет вести обстрел до тех пор, пока не уничтожит его, или пока отряд не уйдет из зоны поражения. Более подробная информация содержится в разделе **Правила игры**.

## Использовать зажигательные снаряды



Эта кнопка доступна только кельтам, и только после того, как будет получено особое умение "**зажигательные снаряды**". Эта кнопка работает так же, как кнопка **Дистанционный бой**. Вместо обычных зарядов используются зажигательные – у них меньше область поражения, но выше наносимый урон.

## Завершить дистанционный бой



Щелкните левой кнопкой мыши, чтобы приказать метательному оружию прекратить бой.

## Покинуть



Щелкните на этой кнопке, чтобы приказать команде покинуть метательное оружие.

## Каменные ловушки

Каменные ловушки – это изобретение кельтов. Такая ловушка представляет собой кучу валунов, установленных на вершине холма. Если их столкнуть, они катятся по склону, сметая все на своем пути.

## Команда

Чтобы управлять ловушкой, нужна команда. Управляют ей те поселенцы или жители, которые ее строили. Или вы можете отправить жителей из поселения управлять этой ловушкой.

## Использовать



Щелкните левой кнопкой мыши на этой кнопке, чтобы использовать ловушку. После этого команда освобождается, и жителей снова можно отправлять на различные работы.

## Покинуть



Щелкните на этой кнопке, чтобы приказать команде покинуть ловушку.

## Баррикады

Эти искусственно возведенные барьеры используются только кельтами. Применяются для того, чтобы преградить путь войскам противника.

Баррикады могут строить поселенцы или жители.

## 7. Варварские племена Тевтоны

Нет большей радости в жизни тевтона, чем роскошный пир, следующий за яростным сражением. Тевтоны стремятся к свободе и ни за что не станут склоняться перед чужеземцами. Они вспыльчивы, а при малейшем намеке на обиду хватаются за оружие и легко проливают как свою, так и чужую кровь. Они предпочитают ближний бой. Стрелковое оружие и кавалерия остаются для них чуждыми и странными понятиями.

Зачем долго и утомительно трудиться, если можно отправиться в набег на соседей? Зачем работать, если можно силой взять все, что угодно – от оружия и лошадей до золота и пищи? Зачем напрасно тратить силы, если все, что нужно тевтону, находится совсем рядом – стоит только протянуть руку (то есть добраться до соседнего племени)? Существует только одно право – право сильного, и тевтоны прекрасно знают, кто на самом деле силен!

### Персонажи

#### Вождь тевтонов



Вождь – уважаемый глава племени и многоопытный воин. Он выиграл множество сражений, он обладает богатейшим жизненным опытом, и умеет обращать любую ситуацию на благо своего племени.

Род войск: воин, ближний бой, всадник

Особые способности: бонус против пехоты, вождь

Особые характеристики: -

#### Жрица Одина



Жрица, посвятившая жизнь служению Одину. Обладает магическими способностями. Жрицы умеют общаться с волками, обитающими в лесах Германии. Многие из этих женщин ранее были копейщицами, и, став жрицами, не потеряли способности обращаться с оружием. Только вместо копья они используют ритуальный посох.

Род войск: воин, ближний бой, пехота

Особые способности: бонус против кавалерии, заклинания

Особые характеристики: -

### **Мечник (воин с мечом)**



Когда тевтонский юноша становится мужчиной (после испытаний, в которых он должен, помимо прочего, убить медведя и овладеть женщиной), ему вручают его первый меч. Большинство воинов этим и довольствуются.

Род войск: воин, ближний бой, пехота

Особые способности: бонус против пехоты

Особые характеристики: сила атаки, ярость боя, убойный снаряд

### **Копейщица (воительница с копьем)**



После того, как тевтонская девушка становится женщиной (помимо прочего, она должна убить мужчину и взобраться на гору), ей вручают ее первое копьё. Копейщицы прекрасно умеют обращаться с оружием. Правда, мужчины-воины все равно над ними посмеиваются, но только тогда, когда знают, что копейщицы их не услышат.

Род войск: воин, дистанционный бой, пехота

Особые способности: бонус против кавалерии

Особые характеристики: убойный снаряд

### **Воин Тора (воин с молотом и щитом)**



Некоторые воины презрительно относятся к мечу, считая его не более чем ножом-переростком, пригодным только для разделки праздничного кабана. Такие воины посвящают жизнь могущественному богу Тору и, как знак нового призвания, сражаются огромным молотом и носят щит. Урон, который наносит молот, намного больше того, что может нанести меч.

Род войск: воин, ближний бой, пехота

Особые способности: бонус против пехоты

Особые характеристики: сила атаки, ярость боя, щит, убойный снаряд

### **Берсеркер (воин с топором и щитом)**



Берсеркеры гордятся тем, как искусно они владеют топором и щитом. Они умеют не только сражаться в ближнем бою, но и метать топоры в противника. А если какой-нибудь тевтон неосторожно выскажет свое презрение воину, расстающемуся с оружием (пусть даже на время), то проживет он после этого недолго.

Род войск: воин, дистанционный бой, пехота  
Особые способности: бонус против кавалерии  
Особые характеристики: щит, убойный снаряд

### **Всадник (всадник с мечом и щитом)**

Когда тевтоны впервые увидели римскую кавалерию, они были поражены: оказывается, лошади годны не только на то, чтобы перевозить добычу! Вожди приказали организовать отряды всадников, которых, чтобы не тратить время на придумывание сложного наименования, так и назвали – всадниками.



Род войск: ближний бой, кавалерия  
Особые способности: бонус против пехоты  
Особые характеристики: ярость боя, щит, убойный снаряд

### **Убийца (воин с двуручным топором)**

Опытные воины, которые достаточно знают об искусстве боя и о собственных возможностях, чтобы использовать сложное в обращении оружие – боевой топор. Воин, который размахивает двуручным топором, словно перышком, наводит страх на противника. В отличие от берсеркеров, убийц уважают и побаиваются – возможно, потому что они никогда не метают свои топоры.



Род войск: воин, ближний бой, пехота  
Особые способности: бонус против пехоты  
Особые характеристики: сила атаки, ярость боя, убойный снаряд

### **Мститель Тора (воин с двумя молотами)**

Те служители Тора, которые чувствуют особую благосклонность своего божества, откладывают щит и берут второй молот. Для такого воина его собственная жизнь ничего не стоит, и все, чего он желает – это быть устрашающим оружием в руке Тора.



Род войск: воин, ближний бой, пехота  
Особые способности: бонус против пехоты  
Особые характеристики: сила атаки, ярость боя, убойный снаряд

## Особые навыки

Тевтонам доступны следующие усовершенствования и особые навыки:

### Ярость боя



Все воины, обладающие навыком ближнего боя, получают повышение морали после того, как убьют первого противника.

### Убойные снаряды



Все тевтонские воины, обладающие этой способностью, могут использовать убойные снаряды против вражеских отрядов и зданий.

### Щит



Тевтонские воины, носящие щиты, получают меньше повреждений от вражеских атак.

### Сила атаки



Все воины, обладающие навыком ближнего боя, наносят врагу больше повреждений после успешного удара.

## Магия

Жрицы Одина владеют следующими заклинаниями:

### Следопыт



Описание: этим заклинанием жрица призывает волка Одина. Волк может исследовать те области игрового мира, до которых вы еще не добрались. Так как заклинание действует ограниченное количество времени, запас здоровья волка постепенно уменьшается. Как только его запас здоровья истощится, волк исчезнет.

Стоимость: низкая.

Управление: выберите заклинание на панели приказов жрицы. Щелкните правой кнопкой мыши на том месте, где вы хотите, чтобы появился волк.

Волком можно управлять точно так же, как и любой боевой единицей в игре.

## Туман



Описание: чтобы воины противника, применяющие метательное и дальнобойное оружие, не могли его использовать, жрица вызывает туман. Через некоторое время туман рассеивается.

Стоимость: средняя

Управление: выберите это заклинание на панели приказов жрицы. Щелкните правой кнопкой мыши на знамени того отряда противника, который вы желаете окутать туманом.

## Гром и молния



Описание: удар молнии, наносящий огромный урон.

Стоимость: высокая

Управление: выберите это заклинание на панели приказов жрицы, затем щелкните правой кнопкой мыши на выбранной цели (на здании или персонаже).

## Волчья стая



Описание: жрица вызывает стаю волков Одина. Волки сражаются на стороне тевтонов. Так же, как и при вызове волка-следопыта, запас здоровья волчьей стаи постоянно уменьшается. Как только он полностью исчезает, стая исчезает тоже.

Стоимость: максимальная

Управление: выберите это заклинание на панели приказов жрицы, затем щелкните правой кнопкой мыши в том месте игрового экрана, где вы хотите, чтобы появилась стая.

Стаей волков можно управлять так же, как и любым другим отрядом.

## Кельты

В эпоху великого переселения народов только в одной области Европы кельты могли жить свободно: на Британских островах. Или, если точнее, в той их части, которая не находилась под властью римлян.

Когда власть Римской Империи еще не распространилась настолько широко, а тевтонские племена еще не покинули Германию, кельты уже исследовали и заселили весь континент. Тем не менее, когда на их земли пришли чужаки-завоеватели, исконным жителям пришлось потесниться. Сначала римляне завоевали Галлию, потом испанских кельтов, и судьба прежних хозяев Европы, казалось, была решена.

Только на Британских островах кельты еще сохранили былую свободу. Правда, они знали, что им никогда не вернуть прежней славы, и ждали только одного – возможности нанести Римской Империи последний удар и погибнуть вместе с ней.

# Персонажи

## Правитель клана



Правителя кельтов выбирают из представителей благородных родов. Он не только является главнокомандующим армии, но и хранителем культурных ценностей своего народа. Если правитель окажется исключительно мудрым и отважным, его имя не будет забыто — оно останется в кельтских преданиях, и саги о нем будут передавать из поколения в поколение.

Род войск: воин, ближний бой, всадник

Особые способности: бонус против пехоты, вождь

Особые характеристики: -

## Друид



Кельтские друиды были хранителями духовного наследия народа. Кельты поклонялись разным богам, в зависимости от того, где жило племя, но в их религиях были общие черты: вера в силы природы и ее одушевленность. Друиды умели управлять силами природы и знали, как распорядиться ими во благо племени.

Род войск: ближний бой, пехота

Особые способности: заклинания

Особые характеристики: -

## Охотница (охотница с луком)



Кельтские женщины учились искусству обращения с оружием и участвовали в сражениях наравне с мужчинами. Охотницы, несмотря на свое название, не только охотились — они также были отважными воительницами.

Охотницы использовали лук и стрелы — в основном против римлян, и печальная ирония заключается в том, что именно римляне познакомили кельтов со стрелковым оружием.

Род войск: воин, дистанционный бой, пехота

Особые способности: смена оружия

Особые характеристики: зажигательные снаряды, меткая стрельба

## Мечник (воин с мечом)



Меч — традиционное оружие кельтского воина. Кельты отлично владеют мечом, но, тем не менее, римляне обычно одерживают в сражениях верх, так как кельты идут в бой без щита и доспехов.

Род войск: воин, ближний бой, пехота

Особые способности: бонус против пехоты

Особые характеристики: -

### **Пикинер (воин с пикой и щитом)**



Воин с пикой и щитом – обычное зрелище на кельтском поле сражения. После того, как кельты столкнулись с римской кавалерией, они удлиннили копья до пик, что оказалось очень эффективно против всадников.

Род войск: воин, ближний бой, пехота

Особые способности: бонус против кавалерии

Особые характеристики: -

### **Пращник (воин с пращей)**



Британские кельты жили под властью римлян несколько сотен лет. За это время произошло несколько восстаний, но открытых сражений почти не было. Поэтому кельты научились применять пращи, которые было легко спрятать и просто использовать.

Род войск: воин, дистанционный бой, пехота

Особые способности: смена оружия

Особые характеристики: зажигательные снаряды, меткая стрельба

### **Мстительница Боудикки (воительница с двумя мечами)**



Боудикка была королевой кельтов. Она возглавила восстание против римских захватчиков, и ей почти удалось освободить остров, но из-за того, что другие вожди кельтов не поддержали ее в решающий момент, сражение было проиграно. Некоторые воительницы поклялись отомстить за нее. Мстительницы сражаются двумя мечами.

Род войск: воин, ближний бой, пехота

Особые способности: бонус против пехоты

Особые характеристики: -

### **Железный пращник (воин с большой пращей)**



Сильнейшие воины не снисходят до того, чтобы пользоваться камнями – они считают это мальчишеством. Вместо этого они используют большие куски железной руды с острыми краями. Такие метательные снаряды наносят страшные раны, и железными пращниками восхищаются все члены племени.

Род войск: воин, дистанционный бой, пехота

Особые способности: смена оружия

Особые характеристики: зажигательные снаряды, меткая стрельба

## Благородный воин (всадник с пикой и щитом)



Кельтская знать всегда воюет верхом. Они выходят на бой только с лучшими воинами противника: в случае с римлянами это римская кавалерия. Оружие кельтской знати – длинные пики.

Род войск: ближний бой, кавалерия

Особые способности: бонус против пехоты

Особые характеристики: -

## Особые навыки

Кельтам доступны следующие усовершенствования и особые характеристики:

### Каменные ловушки



Кельтские поселенцы устанавливают на вершинах холмов валуны и сталкивают их на противника.

### Зажигательные снаряды



Все кельтские воины со стрелковым оружием и все кельтские метательные машины умеют стрелять зажигательными снарядами.

### Баррикады



Кельтские поселенцы умеют строить заграждения из дерева, чтобы блокировать путь противника.

### Меткая стрельба



Все кельтские воины со стрелковым оружием и все кельтские метательные машины обладают повышенной дальностью.

## Магия

Друиды владеют следующими заклинаниями:

### Семена раздора



Описание: при помощи этого заклинания друид может смутить умы противников, так что мораль вражеских войск значительно снижается.

Стоимость: низкая

Управление: выберите это заклинание на панели приказов друида. Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы указать центр действия заклинания. Мораль всех поселенцев, жителей и воинов, оказавшихся в радиусе действия заклинания, значительно снижается.

## Исцеление



Описание: применение этого заклинания восстанавливает запас здоровья ваших воинов.

Стоимость: средняя

Управление: выберите это заклинание на панели приказов друида. Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы указать центр действия заклинания. Запас здоровья всех поселенцев, жителей и воинов, оказавшихся в радиусе действия заклинания, восполняется.

## Порча



Описание: друид наводит порчу на здания и персонажей, что наносит им повреждения.

Стоимость: высокая

Управление: выберите это заклинание на панели приказов друида. Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы указать центр действия заклинания. Все здания и отряды противника получают повреждения.

## Воскрешение мертвых



Описание: с помощью этого заклинания можно воскрешать мертвых. Все воскрешенные, даже чужие, становятся членами вашего племени.

Стоимость: максимальная

Управление: выберите это заклинание на панели приказов друида. Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы указать центр действия заклинания. Все погибшие персонажи будут воскрешены и причислены к вашему племени.

## Гунны

Народы Европы были совершенно не готовы к нашествию с востока, которое позже получило название "Шторм гуннов". До сего дня неизвестно, почему кочевники покинули азиатские степи и отправились вглубь Европы. Коренные европейские племена варваров не могли противостоять нашествию чужаков. Страх и ужас опережали захватчиков, и вскоре целые народы начали покидать места жительства и искать спасения. Переселение народов достигло апогея.

Даже Римская Империя не смогла остановить нашествие кочевников. Напротив, она сама изнемогла под наступающими племенами варваров, которые наводнили богатые, беззащитные провинции.

За несколько десятков лет гунны завоевали Европу. Вскоре у них появился сильный вождь, объединивший кочевые племена. Его звали Атиллой. Он сумел подчинить себе других вождей и управлять их действиями. Казалось, судьба континента предreshена...

## Персонажи

### Вождь гуннов



Вождь гуннов – не обязательно самый сильный, но обязательно самый умный и жестокий воин племени. Он правит племенем, не полагаясь на чью-либо помощь и не нуждаясь ни в чьих советах. Попытки возражать и противоречить ему караются смертью. Только шаман имеет право спорить с вождем.

Род войск: воин, ближний бой, всадник

Особые способности: бонус против пехоты, вождь

Особые характеристики: -

### Шаман



Гунны верят в силы природы. Для них мир населен злыми духами, жестокими богами и демонами, которые в лучшем случае безразличны к людям, а в худшем – постоянно пытаются им навредить. Только шаман способен узнать волю божества и понять, как отвести несчастье.

Род войск: ближний бой, пехота

Особые способности: бонус против кавалерии, заклинания

Особые характеристики: -

### Сокрушитель (воин с дубинкой)



Сокрушитель – самый примитивный воин гуннов, если его вообще можно назвать воином. Выбираются мордовороты по сильнее и поглупее, им выдают дубинку и указывают на ближайшего врага. Если сокрушитель переживает свое первое сражение, ему, возможно, выдадут другое оружие – например, саблю.

Род войск: ближний бой, пехота

Особые способности: бонус против пехоты

Особые характеристики: безумие берсеркера

### Тихий убийца (воин с луком)



Обычно задача лучников – охотиться для племени и добывать мясо. Стреляют они точно и метко, подкрадываются бесшумно... А это может пригодиться – как в лесу, так и на поле боя.

Род войск: воин, дистанционный бой, пехота

Особые способности: смена оружия

Особые характеристики: отравленные снаряды

### **Рассекатель (всадник с мечом и щитом)**



Обычный гунн-кочевник: дикий, жестокий, сильный воин. Большую часть жизни воины-всадники проводят в седле и презрительно поглядывают на пеших воинов.

Род войск: ближний бой, кавалерия

Особые способности: бонус против пехоты

Особые характеристики: шторм гуннов, безумие берсеркера

### **Амазонка (всадница с луком)**



В начале у гуннов не было воительниц – в культуре гуннов женщина занимала подчиненное положение. Правда, однажды гуннам встретилось племя, в котором почти все женщины были воинами, и не успели гунны оглянуться, как вскоре их собственные женщины отбили для себя право сражаться.

Род войск: воин, дистанционный бой, кавалерия

Особые способности: смена оружия

Особые характеристики: отравленные снаряды

### **Потрошитель (воин с мечом и щитом)**



Потрошитель вооружен саблей и кожаным щитом. Этот воин больше всего на свете желает отличиться в бою, чтобы его заметили и перевели во всадники. Так как это может сделать только вождь, потрошитель предан ему до последней капли крови.

Род войск: ближний бой, пехота

Особые способности: бонус против пехоты

Особые характеристики: безумие берсеркера

### **Смерть римлян (всадник с пикой и щитом)**



После того, как гунны впервые столкнулись с римской кавалерией и поняли, что это достойный противник, они научились применять пику. Рассекателям, которые сменили свое оружие на пику, дали почетное прозвище "Смерть римлян".

Род войск: ближний бой, кавалерия

Особые способности: бонус против кавалерии

Особые характеристики: шторм гуннов, безумие берсеркера

## Особые навыки

Гуннам доступны следующие навыки и особые характеристики:

### Безумие берсеркера



В ближнем бою у воинов гуннов повышается показатель атаки и наносимый урон, но понижается показатель защиты.

### Шторм гуннов



Когда отряды противника находятся в поле зрения воинов гуннов (при этом вождь гуннов тоже рядом), у них понижается мораль.

### Каннибализм



Поселенцы гуннов могут собирать тела погибших, превращать их в пищу и грузить на вьючных лошадей.

### Отравленные снаряды



Все воины гуннов, использующие стрелковое оружие, могут применять отравленные снаряды.

## Магия

Шаманы владеют следующими заклинаниями:

### Огонь



Описание: шаман зажигает огонь, который наносит повреждения персонажам и зданиям.

Стоимость: низкая

Управление: выберите это заклинание на панели управления шамана, затем щелкните правой кнопкой мыши на том участке экрана, где вы хотите зажечь огонь.

### Землетрясение



Описание: шаман может вызвать землетрясение, которое наносит повреждения зданиям, но не персонажам.

Стоимость: средняя

Управление: выберите это заклинание на панели управления шамана, затем щелкните правой кнопкой мыши на том участке экрана, где вы хотите вызвать землетрясение.

### Ядовитое облако



Описание: шаман создает ядовитое облако, наносящее значительные повреждения персонажам, но не зданиям.

Стоимость: высокая

Управление: выберите это заклинание на панели управления шамана, затем щелкните правой кнопкой мыши на том участке экрана, где вы хотите вызвать ядовитое облако.

## Призрачные всадники



Описание: шаман вызывает отряд призрачных всадников – их также называют “всадники Нергала”. Они существуют не очень долго, но до исчезновения их можно использовать как обычный отряд кавалерии.

Стоимость: максимальная

Управление: выберите это заклинание на панели управления шамана, затем щелкните правой кнопкой мыши на том участке экрана, где вы хотите вызвать призрачных всадников.

До их исчезновения ими можно управлять так же, как обычным отрядом кавалерии.

## 8. Правила игры

### Бой

Сражения и битвы – неотъемлемая и важнейшая составляющая игры “Завоевание Рима”. Ниже вы найдете подробные разъяснения концепции и правил боя.

### Типы войск

Воины племени подразделяются по типам войск. У каждого типа войск есть свои особенности, которые необходимо знать, чтобы использовать войска наиболее эффективно.

### Воины ближнего и дистанционного боя

Как следует из их названий, первые воины умеют сражаться только в ближнем бою, то есть подойдя вплотную к противнику, тогда как вторые могут осыпать врага ливнем стрел или градом камней, оставаясь на безопасном расстоянии.

Воинов второго типа все же можно бросить в ближний бой. Если их оружие (например, луки) совсем не подходит для такого боя, они самостоятельно меняют это оружие на что-нибудь более действенное. Тем не менее, в ближнем бою такие воины не наносят врагу каких-либо значительных повреждений, так как не предназначены для этого.

Некоторым воинам (например, берсеркерам тевтонов) не нужно менять оружие, чтобы вступить в ближний бой. Их топоры равно подходят как для одного вида боя, так и для другого.

Если в описании характеристик воина указано “смена оружия”, значит, этому типу воинов нужно менять оружие для ближнего боя.

## Пехота и кавалерия

Пехота – это пешие войска, а кавалерия – конные. В зависимости от вооружения воин более успешно сражается против одного из этих двух типов войск. Например, в сражении всадника с пешим воином преимущество, как правило, будет на стороне всадника. Тем не менее, у некоторых типов пехоты существует оружие, которое дает преимущество над всадниками – например, пики и копья.

Эти особые характеристики указаны в описаниях боевых единиц и называются “бонус против пехоты” и “бонус против кавалерии”. Бонус означает повышение шанса на успешный удар, но не означает увеличения урона.

## Построения

Отряды умеют принимать различные построения, и у каждого есть свои преимущества и недостатки. В начале, только закончив обучение, ваши воины знают только один тип построения – вольное. Остальные нужно исследовать, истратив на это несколько очков славы вождя.

У каждого построения есть свои преимущества. Например, один тип построения дает воинам значительное увеличение силы атаки (обозначено желтым кругом вокруг каждого воина в отряде), другой – значительное улучшение защиты (красный круг). С другой стороны, некоторые построения ограничивают свободу движения отрядов. Ниже следуют более подробные описания различных типов построения.

### Вольное построение



Первое построение, которое знают все ваши подчиненные. Только отряды воинов смогут научиться другим типам построений. Поселенцы всегда будут перемещаться в вольном построении.

Преимущества: вольное построение не дает никаких преимуществ в сражении.

Передвижение: без ограничений – и бег, и ходьба.

### Боевое построение



Классическое построение для боя.

Преимущества: бонус к атаке для воинов, находящихся в первых рядах, и бонус к защите для воинов арьергарда.

Передвижение: ходьба, бег невозможен.

### Защитное построение



Воины в этом построении прекрасно защищены от любых атак.

Преимущества: все воины получают бонус к защите.

Передвижение: воины в этом построении не могут передвигаться.

## Построение для марша



Отряд в этом построении свободно передвигается по игровому полю.

Преимущества: воины в этом построении получают небольшой бонус к атаке и защите. Это улучшение не настолько значительно, чтобы обозначать его желтым или красным кругом, но оно есть, и воины в этом построении сражаются немного лучше, чем в построении вольном.

Передвижение: без ограничений – и бег, и ходьба.

## Построение для атаки.



Воины переходят в нападение и совсем не думают о защите.

Преимущества: каждый воин получает бонус к атаке.

Передвижение: без ограничений – и бег, и ходьба.

## Дистанционный бой

Дистанционный бой могут вести только воины со стрелковым или метательным оружием, и команды метательных орудий.

### Дистанционный бой



Чтобы начать дистанционный бой, выберите вашего воина (или отряд) соответствующего типа, а затем щелкните правой кнопкой мыши на персонаже или знамени отряда противника.

Также вместо этого вы можете щелкнуть на кнопке Дистанционный бой, которая расположена на панели приказов ваших стрелков или метательного орудия.

Воины, владеющие стрелковым и метательным оружием, могут применять его только против отрядов и отдельных персонажей противника. Метательные орудия, помимо этого, могут обстреливать вражеские постройки, а также любой участок местности, находящийся в их области поражения. Помните, что для обслуживания метательного орудия необходима команда.

Чтобы отдать приказ о завершении дистанционного боя, щелкните на пиктограмме Завершить дистанционный бой или отдайте отряду новый приказ.

Если к отряду воинов дистанционного боя приблизится вражеский отряд, ваши воины самостоятельно поменяют оружие и вступят в ближний бой.

## Особое вооружение



Два варварских племени из трех могут использовать особый вид стрелковых или метательных снарядов, который сначала должны изучить их вожди, затратив на это несколько очков славы:

- Кельтские лучники, прашники и метательные орудия – зажига-тельные снаряды. Дальнобойность меньше, чем у обычных, но зато намного больший урон.
- Лучники гуннов – отравленные стрелы. Дальнобойность меньше, чем у обычных, но зато намного больший урон.

Чтобы применить особое вооружение вместо обычного, щелкните на соответствующей пиктограмме на панели приказов.

### **Урон от снарядов**

Ваши отряды и построения не получают повреждений от попаданий собственных снарядов.

## **Ближний бой**

Все воины, вожди и жрецы владеют навыком ближнего боя.

### **Атаки ближнего боя**

Чтобы отправить отряд в ближний бой, щелкните правой кнопкой мыши на персонаже или отряде противника. Также можно щелкнуть на пиктограмме Ближний бой на панели приказов вашего отряда. Помните, что войска дистанционного боя вступят в ближний бой только после щелчка на этой пиктограмме. Простой щелчок правой кнопкой мыши на противнике для воинов дистанционного боя – это приказ начать обстрел.

Если ваши войска случайно столкнутся с противником, они вступят в бой самостоятельно.

Поселенцы и жители всегда убегают от противника, подошедшего достаточно близко для ближнего боя.

Как только отряд вступает в ближний бой, им невозможно управлять обычным способом. Сначала ему надо приказывать отступить, и только потом отдавать другие приказания (см. ниже).

Как только мораль отряда или воина падает до нуля, они отступают самостоятельно.

Если приказа об отступлении не было, отряд будет сражаться до последнего.

### **Построения ближнего боя**



В бою отряды сохраняют построение. Вольное построение отличается от остальных по следующим свойствам: в ближнем бою каждый воин ищет себе противника, так что в сражении участвуют все. Если же воины находятся в другом построении, то они сохраняют его всегда – даже если оказывается, что в сражении принимают участие всего несколько воинов из отряда.

В любой момент сражения вы можете приказать воинам принять вольное построение. Других построений в сражении они принимать не могут.

### **Стрелковое и метательное вооружение в ближнем бою**

В ближнем бою невозможно использовать оружие для дистанционного боя.

### **Отступление из ближнего боя**

В любой момент боя вы можете отдать войскам приказ об отступлении, чтобы сберечь силы или получить свободу действий. Разумеется, отступление не проходит бесследно. При отступлении происходит следующее:

- Воины теряют всю мораль.
- Жрецы теряют всю магию.
- Вожди теряют всю славу.

### **Правила ближнего боя**

Ближний бой – это бой, в котором все воины, состоящие в отряде, сражаются один на один. Это последовательность взаимных атак, и каждый воин сражается только с одним противником.

При каждой атаке показатель атаки воина сравнивается с показателем защиты его противника.

Если показатель атаки меньше показателя защиты, нападающий не наносит никакого урона противнику.

Если показатель атаки нападающего больше, чем показатель защиты противника, то атакующий наносит удар, и запас здоровья противника уменьшается.

Основной показатель атаки зависит от следующих факторов:

- Преимущество в высоте: если нападающий стоит выше защищающегося, он получает бонус к атаке.
- Бонус за тип войск: как описано в разделе “Типы войск”, воин, относящийся к определенному роду войск, может получить бонус к атаке.
- Бонус построения: как описано в разделе “Построения”, некоторые построения дают бонус к атаке.
- Особые характеристики: характеристики племени могут влиять на показатель атаки.
- Случайное значение: показатель атаки уменьшается на случайную величину.

Основной показатель защиты зависит от следующих факторов:

- Бонус построения: как описано в разделе "Построения", некоторые построения дают бонус к защите.
- Особые характеристики: характеристики племени могут влиять на показатель защиты.

## Метательные орудия

Метательные орудия считаются боевыми единицами дистанционного боя. При их использовании действуют следующие правила:

### Постройка и команда

Метательные машины сооружают поселенцы, используя для этого ресурсы из поклажи выючных лошадей, или жители поселения, используя ресурсы основного здания.

Метательное орудие не может работать без команды, которая им управляет. Если орудие расположено в поселении, командой можно сделать либо жителей, либо поселенцев. Если орудие построено вне поселения, командой могут стать только поселенцы.

Команда состоит из одного или двух жителей. Качество действия орудия не зависит от того, один человек в команде или два. Если к орудью подойдут враги на расстояние ближнего боя, его команда не вступает в бой, а спасается бегством.

### Дистанционный бой



Выберите метательное орудие, и на игровом экране зеленым цветом будет обозначена его область поражения. Область поражения означает тот участок местности, по которому орудие может вести огонь.

Чтобы изменить область поражения, воспользуйтесь кнопками **Повернуть вправо** и **Повернуть влево**.

Чтобы орудие сделало одиночный выстрел по местности, один раз щелкните на нужной точке правой кнопкой мыши. Если в качестве цели будет указан персонаж, отряд или здание противника, орудие будет вести огонь, пока не уничтожит врага или пока он не покинет его область поражения.

# **Важнейшие характеристики воинов и зданий**

## **Запас здоровья**

У персонажей и построек существует запас здоровья или прочности. Ниже приведены условия, при которых запас здоровья или прочности уменьшается либо восполняется.

### **Запас здоровья персонажа**

Запас здоровья персонажа уменьшается, если персонажу наносят повреждения, или если он передвигается бегом (последнее не относится к кавалерии). Как только запас здоровья уменьшается до нуля, персонаж погибает.

Запас здоровья можно пополнить любым из следующих способов:

Естественное восстановление: если персонаж не занят работой, его запас здоровья будет постепенно восстанавливаться самостоятельно. Это довольно долгий процесс.

Прием пищи: если персонаж находится в поселении или в радиусе действия поселенца, его запас здоровья будет восстанавливаться автоматически. Это быстрый способ восстановить здоровье – особенно если персонаж находится одновременно и в поселении, и в радиусе действия поселенца.

Языческая магия: друиды кельтов умеют восстанавливать здоровье воинов, используя заклинание “Исцеление”.

### **Запас прочности построек**

Постройки теряют прочность в том случае, если войска наносят им повреждения. Если запас прочности уменьшается до нуля, здание превращается в развалины. Жителям поселения придется его чинить. Если поселение уничтожено или распущено, его здания исчезают с экрана.

Как только запас прочности метательного орудия или кельтской баррикады (которые тоже считаются постройками) уменьшается до нуля, они считаются уничтоженными и ремонту не подлежат.

Чтобы восстановить запас прочности здания, его нужно починить. Для ремонта зданий ресурсы не нужны.

## **Мораль**

Показателем морали обладают только жители и воины.

### **Мораль поселения**

У каждого жителя поселения существует свой показатель морали. Мораль поселения является средним арифметическим морали всех жителей, и это значение указано в информационной области под

индикатором запаса прочности основного здания. На мораль жителей влияют следующие факторы:

Естественное восстановление: мораль незанятых жителей постепенно повышается.

Подарок: каждый раз, когда вы одариваете жителей золотом, их мораль повышается.

Перенаселение: если число жителей поселения превышает максимальное количество, их мораль будет постепенно понижаться.

Роспуск отряда: когда отряд приходит в основное здание для расформирования, мораль каждого воина в отряде влияет на мораль поселения.

### **Мораль отряда**

У каждого воина в отряде есть свой показатель морали. Мораль отряда – это среднее арифметическое морали всех воинов в отряде. Чтобы узнать показатель морали отряда, выберите отряд и посмотрите этот показатель в информационной области под индикатором запаса здоровья. На мораль отряда влияют следующие факторы:

Естественное восстановление: мораль незанятых воинов постепенно повышается. Тем не менее, это происходит очень медленно.

Победа: мораль отряда повышается, когда отряд выигрывает сражение (то есть уничтожает врага либо обращает его в бегство).

Отступление: после отступления мораль всех воинов в отряде падает.

Потери: мораль всех воинов в отряде падает, когда погибают члены отряда.

Вождь: вождь способен временно повысить мораль всех боевых единиц, находящихся в его радиусе команды.

Поджог: мораль воинов повышается при поджоге вражеского здания.

Подарок: каждый раз, когда вы одариваете воинов золотом, их мораль повышается.

Объединение: при объединении двух отрядов их показатели морали складываются, и вычисляется новое значение.

### **Слава**

Показатель славы существует только у вождей. Очки славы вождь может потратить на то, чтобы повысить мораль войск, находящихся в его радиусе команды, или на определенные улучшения для себя и своего племени. На показатель славы вождя влияют:

Сражение: каждое нападение, совершенное вождем или любым членом его племени повышает славу вождя.

Победа: каждое выигранное сражение (самим вождем или любым членом его племени) повышает славу вождя.

Поражение: каждое проигранное сражение (самим вождем или любым членом его племени) уменьшает славу вождя.

## Магия

Только у жрецов существует магия. Очки магии тратятся на применение заклинаний.

Восстановить магию можно двумя способами:

Естественное восстановление: магия незанятых жрецов постепенно восстанавливается.

Жертвенник: когда жрец находится в поселении, в котором построен жертвенник, и у жертвенника существует запас магии, очки магии жреца восстанавливаются самостоятельно и очень быстро.

Более подробная информация об этом приведена ниже, в разделе Языческая магия.

## Схемы развития

Вождь, завоевавший достаточное количество очков славы, может приобрести за них дополнительные навыки для себя и своего племени. Эти навыки делятся на три категории: дополнительные навыки вождя, войск и усовершенствование зданий.

Навык становится доступен сразу же после его изучения.

## Навыки вождя



Личные характеристики – свойства и навыки вождя. Каждая характеристика имеет четыре уровня, и с каждым уровнем ее эффективность повышается.

### Командный радиус

С каждым уровнем радиус команды вождя расширяется.

### Сила воодушевления

С каждым уровнем длительность и сила морального бонуса повышаются.

### Сила атаки

С каждым уровнем показатель атаки вождя повышается.

### Доспехи

С каждым уровнем показатель защиты вождя повышается.

## Навыки войск



Все характеристики, указанные здесь, улучшают боевые способности племени. У многих характеристик существуют уровни развития, которые нужно изучать последовательно.

## Типы построек

Здесь указаны отдельные типы построек. Каждый тип построек нужно приобретать отдельно.

## Типы войск

Здесь указаны новые типы войск, которые ваше племя сможет обучить и вооружить.

## Метательные орудия

Здесь указаны виды метательных орудий, которые может использовать ваше племя. У гуннов метательных орудий не существует.

## Особые характеристики

Здесь приведены особые свойства, которые можно приобрести для всего племени. Особые навыки племен описаны в разделе 7.

## Усовершенствования зданий



Здесь можно купить новые типы зданий и построек, а также усовершенствования для них.

## Новые постройки

Здесь вы можете приобрести новые виды построек и зданий. После этого пиктограммы

новых зданий появятся в соответствующем меню ваших работников.

## Усовершенствования

Многие постройки можно усовершенствовать. Чтобы изучить усовершенствование, нужно еще раз приобрести соответствующий тип здания в этом меню.

Чтобы подробнее узнать об усовершенствовании, читайте всплывающие подсказки к соответствующим пиктограммам.

Если постройку можно усовершенствовать более одного раза, эти улучшения нужно изучать по очереди.

## Языческая магия

Варварские племена владеют языческим колдовством, и в этом — их преимущество перед римлянами, у которых ничего подобного нет. Для того, чтобы использовать заклинания, вам нужны жертвенники и жрецы.

### Жертвенники

Прежде чем строить жертвенники, ваш вождь должен изучить эти строения, затратив несколько очков славы (см. выше).

В поселении может быть любое количество жертвенников. Число жертвенников определяет, сколько заклинаний будут знать ваши жрецы. Каждый жрец может выучить до четырех заклинаний, поэтому и жертвенников должно быть как минимум четыре.

Жертвенники нужны для того, чтобы обеспечивать жрецов магией. Магия необходима для применения заклинаний. Она не появляется сама по себе — без человеческих жертвоприношений не обойтись. Жители поселения с готовностью расстанутся с жизнью во славу божества (щелкните левой кнопкой мыши на соответствующей пиктограмме). Другие ваши подданные для жертвоприношения не подходят. Когда житель погибает на жертвеннике, его запас здоровья превращается в запас магии жертвенника.

Чтобы восстановить потраченную магию, жрец должен находиться в пределах поселения, в котором возведен жертвенник.

### Жрецы

Каждый из жителей деревни может стать жрецом, но обучение требует довольно много ресурсов и, так как служение божеству — это на всю жизнь, его нельзя вновь сделать обыкновенным жителем.

Жрецы плохо владеют навыками ближнего боя, но они умеют использовать заклинания. Каждый жрец способен выучить до четырех заклинаний — точное количество зависит от числа возведенных в поселении жертвенников (см. выше).

На каждое заклинание жрец тратит очки магии. Заклинания можно использовать с любой частотой — до тех пор, пока у жреца достаточно магии. Как указано выше, чтобы восполнить запас магии, жрец должен оказаться в поселении, где есть жертвенник.

Если жрец отступает с поля боя по вашему приказу, он теряет все очки магии.

### Заклинания

Четыре заклинания, которыми владеет жрец, различаются по силе воздействия и стоимости (в очках магии). Подробное описание заклинаний см. в разделе **Варварские племена**.

## Поселения

В игре “Завоевание Рима” у каждого племени есть свое поселение.

### Как основать поселение

Поселения умеют основывать только поселенцы. Первое здание, которое должно быть возведено для основания поселения – основное здание. Его местоположение определяет границы поселения.

Основав поселение, отряд поселенцев может быть расформирован в только что построенном основном здании. Бывшие поселенцы станут работниками и смогут строить другие здания, пользуясь привезенными с собой ресурсами (которые хранятся в складском помещении основного здания).

Если вы хотите сформировать новый отряд поселенцев для того, чтобы основать другое поселение, удостоверьтесь, что они возьмут с собой достаточно ресурсов, чтобы построить основное здание, а также самые важные производственные здания и жилые дома.

Однако одновременно племя может владеть только одним поселением.

### Выбор места

Выбирая подходящее для поселения место, помните, что основное здание лучше всего поставить посреди большой ровной области (так как для того, чтобы строить другие здания, тоже нужна ровная поверхность).

### Границы поселения

Основное здание – центр прямоугольной области поселения. Чтобы проверить границы поселения, выберите основное здание. Границы будут обозначены пунктирной линией.

Все здания должны быть построены в пределах границ поселения.

### Население

Границы поселения – это та территория, в рамках которой жители могут свободно передвигаться и работать. Самостоятельно они никогда не выйдут за пределы поселения и, даже если вы отдадите им такой приказ, вскоре вернуться назад.

Только вожди, жрецы и воины могут свободно передвигаться и покидать поселение.

### Принятие пищи

Чтобы восстановить запас здоровья при помощи пищи, хранящейся в основном здании, персонажи должны находиться в границах поселения.

## **Очки магии**

Чтобы восстановить запас магии при помощи очков магии, находящихся в жертвеннике, жрецы должны находиться в границах поселения.

## **Золото**

Чтобы улучшить мораль отряда при помощи функции **Одарить воинов**, приведите отряд в границы поселения.

## **Расформирование отрядов**

Чтобы расформировать отряд в основном здании, приведите отряд в границы поселения.

## **Захват поселения**

Чтобы вы имели возможность захватить поселение, должно быть выполнено следующее условие: в пределах вражеского поселения не должно быть ни одного воина противника.

## **Постройка и усовершенствование зданий**

Как только вы прикажете жителям построить здание, необходимые для строительства ресурсы будут взяты из складского помещения основного здания. В любой момент вы можете прервать строительство, а потом приказать возобновить его, и это не потребует новых затрат.

## **Ремонт зданий**

Ремонт зданий не требует затрат ресурсов.

## **Усовершенствование зданий**

Если название здания включает в себя указание на его размер (например "малая оружейная"), то это здание можно усовершенствовать. Для этого нужно изучить соответствующее усовершенствование за очки славы вождя. Здание можно усовершенствовать до двух раз. В название здания, которое больше невозможно улучшить, входит слово "большой" (например "большая оружейная").

Улучшение зданий требует ресурсов. Ресурсы вычитаются из складского помещения основного здания сразу после приказа об усовершенствовании.

При каждом усовершенствовании запас прочности здания увеличивается, а также, в зависимости от типа здания, улучшаются другие его характеристики:

Основное здание и склад: с каждым усовершенствованием увеличивается размер складского помещения.

Производственное здание: с каждым новым уровнем увеличивается производительность здания. Это означает, что вам будет либо

требоваться меньше сырья, либо меньше времени будет уходить на производство.

Жилые здания: с каждым уровнем будет увеличиваться вместимость здания.

## **Захват поселения**

Чтобы захватить чужое поселение, должны быть выполнены следующие условия:

1. В данный момент у вашего племени нет поселения.
2. Ваш вождь находится в границах того поселения, которое вы хотите захватить.
3. В области этого поселения нет ни одного воина, вождя или жреца противника.

Если все три условия выполнены, вы можете захватить поселение при помощи соответствующей функции вождя.

С этого момента все постройки и жители противника принадлежат вам.

## **Захватить поселение другого народа**

Способом, описанным выше, можно захватить поселение другого племени варваров, или даже римское поселение. Помните, что несмотря на то, что ваши работники могут чинить здания чужих племен, они не могут их совершенствовать.

Любые возведенные в таком поселении здания будут принадлежать вашему народу. Возводить постройки другой расы вы не сможете.

## **Распуск поселения**

В любой момент вы можете распустить поселение при помощи соответствующей функции основного здания. Как только вы нажмете на эту кнопку, до 40 жителей отправятся в основное здание, чтобы превратиться там в поселенцев. Если ресурсов достаточно, первый поселенец будет вести с собой ресурсы для основания нового поселения.

## 9. Типы миссий

### Индивидуальная игра

#### Обучающие миссии

Чтобы попасть в меню выбора обучающей миссии, щелкните на кнопке **Обучение** в главном меню. Советуем вам проходить обучающие миссии по порядку.

Чтобы получить описание миссии, нажмите кнопку **Описание миссии**. Чтобы начать обучающую миссию, щелкните на кнопке **Начать миссию**, расположенной в правом нижнем углу экрана.

#### Кампания

Чтобы открыть меню выбора кампании, щелкните на кнопке **Кампания** в главном меню.

Перед тем, как начать кампанию **Завоевание Рима**, введите имя пользователя в соответствующее поле сверху экрана. Для вас будет создана отдельная учетная запись, благодаря которой информация о ваших успехах будет сохранена, даже если кампанию начнет проходить еще один человек.

Чтобы начать кампанию, щелкните на первой пиктограмме (череп в шлеме на экране в верхней левой части экрана). В меню выбора миссии появится информация об этой миссии кампании.

Щелкните на кнопке **Описание миссии**, чтобы прочитать её описание. Чтобы начать миссию, щелкните на кнопке **Начать миссию** (внизу справа).

В кампании описывается захватывающая история нескольких варварских племен в эпоху великого переселения народов. По мере развития действия вам будет несколько раз предложен выбор, за какое племя играть. Перепишите историю падения Рима по собственному вкусу!

Вы можете в любой момент вернуться и пройти заново уже завершённые миссии кампании. Также, после того как вы выбрали одно из племен и узнали его историю, вы можете вернуться и выбрать другое племя.

#### Исторические битвы

Выберите этот пункт меню, чтобы перейти в меню выбора исторических битв.

На ваш выбор предлагается пять широко известных исторических сражений времен великого переселения народов. Выберите, на чьей стороне вы будете сражаться. Вы можете сыграть даже за Римскую Империю!

Выберите миссию, щелкнув на ней левой кнопкой мыши. Затем определите, будете ли вы играть с полностью открытой картой, или включите "Туман войны".

Чтобы получить более подробную информацию, нажмите кнопку **Описание миссии**. Чтобы начать историческую битву, нажмите кнопку **Начать миссию**.

## **Бесконечная игра**

Выберите этот пункт главного меню, чтобы перейти в меню выбора племени.

### **Меню выбора племени**

Чтобы выбрать понравившееся вам племя, щелкните левой кнопкой мыши на доспехе одного из трех племен.

Нажмите кнопку **Далее**, чтобы перейти в меню выбора знамени.

### **Меню выбора знамени**

В меню выбора знамени выберите знамя своего племени, используя для прокрутки две стрелки, справа и слева от изображения знамени.

Под областью выбора знамени в текстовом поле введите имя своего вождя. Чтобы сделать это, щелкните на текстовом поле, затем введите имя и подтвердите его, нажав клавишу **Enter**.

Чтобы перейти в меню выбора миссии, щелкните на кнопке **Далее**.

## **Миссии для коллективной игры**

Выберите этот пункт, чтобы перейти к миссиям для коллективной игры.

### **Тип соединения**

Выберите используемый тип соединения из трех предложенных:

#### **Интернет**

Чтобы играть через Интернет вам нужно соединение с Интернетом. Перед тем, как начать коллективную игру через Интернет, вам нужно к нему подключиться.

Щелкните на кнопке **Через Интернет**, чтобы увидеть список игр или чтобы создать свою игру.

#### **Локальная сеть**

Чтобы играть по локальной сети, вам необходимо соединение с локальной сетью и соответствующий адаптер.

Щелкните на кнопке **В локальной сети**, чтобы увидеть список игр или чтобы создать свою игру.

## GameSpy

Чтобы принять участие в коллективной игре через сервер службы GameSpy, вам нужно соединение с Интернетом. Также на вашем компьютере должен быть установлен браузер.

Щелкните на кнопке **Через службу GameSpy**. Ваш компьютер будет подключен к серверу, затем вам будет предложено создать учетную запись игрока.

Если у вас уже есть учетная запись в службе GameSpy, вы можете зарегистрировать там свое имя и пароль.

Затем вы увидите список игр **“Завоевание Рима”**, которые уже созданы игроками GameSpy.

Чтобы принять участие в одной из этих игр, выберите название в списке и нажмите **Присоединиться**. Чтобы создать игру, щелкните на кнопке **Создать**.

## Список игр

На этом экране прежде всего введите имя игрока в соответствующее поле сверху справа.

Далее в правом верхнем углу экрана вы увидите собственный IP-адрес. Если у вас более одного адреса (в том случае, если на компьютере установлено несколько сетевых карт) выберите один из них.

Чтобы увидеть список игр, щелкните на кнопке **Поиск игр** или обновите уже имеющийся список. Список можно отсортировать при помощи расположенных над ним кнопок.

Чтобы присоединиться к выбранной “открытой” игре, щелкните левой кнопкой мыши на нужном названии и подтвердите ваш выбор, нажав кнопку **Присоединиться к игре**.

Вас могут попросить ввести пароль. Далее вы окажетесь на экране подготовки к игре (см. ниже).

Если вы хотите создать коллективную игру, щелкните на кнопке **Создать игру**. Введите название и, если хотите, пароль игры. Далее вы попадете на экран выбора миссии.

## Выбор миссии

На этом экране вы можете выбрать миссию для коллективной игры. Для этого вам сначала нужно выбрать один из трех типов игры (на экране внизу справа):

### 1-й тип игры: развитие

Этот тип игры напоминает “бесконечную игру”. В начале каждый игрок должен основать поселение, увеличить численность племени, и только потом идти в бой против других игроков.

## 2-й тип игры: каждый сам за себя

В начале игры у каждого игрока есть полностью построенное поселение и несколько боевых отрядов. Цель игры: победить всех противников.

## 3-й тип игры: исторический

Здесь вам предлагаются те же пять исторических сражений, что и в индивидуальной игре. В этих сражениях может принимать участие от 2-х до 8-и игроков.

Как только вы выберете миссию, вы должны назначить время игры и решить, будете ли вы играть с полностью открытой картой, или включите **"Туман войны"**.

Закончив все настройки, щелкните на кнопке **Начать игру**. Вы перейдете на экран подготовки к игре.

## Подготовка к игре

Если вы участвуете в игре в качестве игрока (клиента), вы можете установить следующие настройки для вашей команды (относится к миссиям развития и каждый сам за себя):

Щелкните на поле под названием **Выбор команды**, чтобы определить номер вашей команды.

В меню **Выбор племени** выберите племя, за которое хотите играть.

Выберите знамя команды, щелкая на пиктограмме **Знамя**.

Определите своих Союзников.

Когда вы закончите подготовку, сообщите создавшему игру человеку, что вы готовы: щелкните левой кнопкой, чтобы поставить галочку в соответствующем поле.

Если вы создали игру, на этом экране вы также сможете или запретить участие некоторых команд (чтобы ограничить число игроков), или предоставить играть за них компьютеру.

Вы можете установить новое ограничение по времени и сделать карту открытой.

Как только все команды подадут сигнал готовности, нажмите кнопку **Начать игру**.

## Исторические коллективные миссии

В исторических коллективных миссиях названия команд, племена, знамена и команды установлены заранее и их невозможно изменить.

## 10. Команды клавиатуры

### ФУНКЦИЯ

Выбрать группу  
Отменить выбор группы  
Назначить группу  
Добавить отряд к группе  
Исключить выбранный отряд из группы  
Добавить отряд в группу  
  
Открыть экран общения (коллективная игра)  
Выбрать одного адресата  
Выбрать в качестве адресатов всех игроков  
Выбрать нескольких игроков как адресатов сообщения  
Отправить сообщение  
Открыть окно дипломатии (коллективная игра)  
Открыть окно информации  
Показать следующую информацию (окно информации)  
Показать предыдущую информацию (окно информации)  
Открыть экран настроек  
Закрыть окно  
  
Включить/выключить индикаторы всех объектов игры  
Включить/выключить индикаторы всех боевых единиц  
Включить/выключить индикаторы всех поселенцев  
Включить/выключить индикаторы всех зданий  
  
Прокрутить вверх  
Прокрутить вниз  
Прокрутить влево  
Прокрутить вправо  
Перейти к вождю  
Перейти к основному зданию  
Выбрать всех незанятых жителей  
К оружию!  
  
Быстрая загрузка  
Быстрое сохранение  
Включить/выключить паузу (индивидуальная игра)  
Внутриигровое меню  
Выйти из игры

### КОМАНДА КЛАВИАТУРЫ

1 - 9  
0  
CTRL + (1-9)  
SHIFT + (1-9)  
SHIFT + правая кнопка мыши  
SHIFT + левая кнопка мыши  
  
C  
F11 + (1-8)  
F12  
# + (1-8)  
ENTER  
D  
I  
Page UP  
Page DOWN  
O  
ESC  
  
F5  
F6  
F7  
F8  
  
Стрелка вверх  
Стрелка вниз  
Стрелка влево  
Стрелка вправо  
A  
M  
U  
W  
  
L  
S  
ПАУЗА  
ESC  
Alt + F4

# 11. Авторы

## Independent Arts Software

Директор  
и исполнительный  
продюсер

**Holger Kuchling**

Ведущий дизайнер

**Andreas Adamek**

Концепция и дизайн  
игры

**Hartwig Nieder-Gassel**

Ведущие программисты

**Matthias Kläge**

**Achim Koyen**

**Michael Piegras**

**Uwe Schmelich**

Ведущий художник

**Ersin Süpke**

Художники

**Andreas Adamek**

**Christine Adamek**

**Stefan Anders**

**Daniel Hericks**

**Daniel Mutlu**

**Michael Hoffmann**

**Thomas Nowicki**

**Stefan Swoboda**

**Jörg Tobertge**

**Arkadius Ziemlinski**

**Imajx Studio**

Графический интерфейс  
пользователя

**Thomas Nowicki**

Анимация и  
видеофрагменты

**Ersin Süpke**

Спецэффекты

**Philip Kutz**

**Daniel Mutlu**

**Michael Piegras**

Музыка

**Reflex Studio**

**Kai Walter**

**Kai Hartwig**

Звуковые эффекты

**Kai Walter**

**Steven Wendt**

Директор управления  
базой данных

**Hartwig Nieder-Gassel**

Управление базой  
звуковых эффектов

**Philip Kutz**

Ведущий дизайнер  
сценария

**Hartwig Nieder-Gassel**

Дизайнеры сценария

**Sascha Hartmann**

**Alexander Peters**

Ведущий программист  
сценариев

**Andreas Timmermann**

Программисты  
сценариев

**Tobias Winkler**

**Matthias Keller**

Дизайнеры карт

**Karolina Bartosz**

**Sascha Hartmann**

**Daniel Hericks**

**Hartwig Nieder-Gassel**

**Alexander Peters**

**Alexander Talmann**

Исторические  
исследования

**Hartwig Nieder-Gassel**

Руководство  
пользователя

**Hartwig Nieder-Gassel**

Руководитель группы  
тестирования

**Zoltan Kovac**

Группа тестирования

**Karolina Bartosz**

**Matthias Cornelius**

**David Dahlhues**

**Sascha Hartmann**

**Dennis Kampert**

**Martin Kramer**

**Philip Kutz**

**Florian Leckebusch**

**Torben Lippmann**

**Lothar Strohbusch**

## JoWood Productions Software AG

Глава разработки

**Erik Simon**

Производство

**Boris Kunkel**

Исполнительный  
продюсер

**Ralf C. Adam**

Продюсер

**Sascha Pieroth**

Ведущий менеджер  
проекта

**Michael Hengst**

Менеджер проекта

**Kay Gruenwoldt**

Менеджер по продажам

**Gerald Kossaer**

Менеджер  
международной  
локализации

**Nikolaus Gregorcic**

Менеджер  
международной защиты  
и безопасности

**Gerhard Neuhofer**

Ведущий художник

**Christian Glatz**

Художник

**Jaqueline Zweck**

Директор  
международных продаж  
и производства

**Fritz Neuhofer**

Руководители  
тестирования

**Norbert  
Landertshamer  
Robert Hernler  
Stefan Spill**

Игру тестировали

**Joerg Berger  
Markus Brucher  
Martin Bucher  
Uwe Drescher  
Benedikt Ebli  
Harald Fritz  
Katharina Grassegger  
Georg Grieshofer  
Petra Grossegger  
Anton Handl  
Oliver Helmhart  
Barbara Hochwimmer  
Andreas Kainer  
Christian Kargl  
Stefan Klaschka  
Alexander Kumer  
Rudolf Kussberger  
Peter Lippusch  
Hedwig Matl  
Mario Moser  
Harald Ploder  
Mihai Popescu  
Stephan Radosevic  
Stefan Reitmaier  
Eveline Rinesch  
Walter Schmiedhofer  
Gerald Schurl  
Thomas Schwarzl  
Matthias Thurner  
Dagmar Tiefenbacher**

**Запись голосов  
английской версии  
— Violetmedia,  
Мюнхен**

Продюсер

**Klaus Brunner**

Исполнительный  
продюсер

**Sophie Ostria**

Инженер звукозаписи

**Gennaro Giani**

Менеджмент/  
Подбор актеров

**Klaus Schmid**

Роли озвучивали

**David Michael  
Williamson  
Donald Arthur  
Erik Hansen  
Jean-Luc Julien  
Frank Lenart  
Gilbert Mata  
Dayton Nemrow  
Sophie Ostria  
Andi Puhl  
Jack Racknitz  
Anne Sieder**

Менеджер перевода

**Dirk Sander, MSM,  
Munich**

Переводчик

**Peter Mc Kenzie**

Особые благодарности:

**"Hopper"  
Christian Braun  
Olli Staude-Müller  
"Plex"  
Martin Langbrugger  
KK3000  
Нашим семьям и  
друзьям  
Mr. Coffee & Mrs. Baldrian  
И всем остальным  
варварам...**

**Издатель в России  
— Russobit-M**

Продюсер

**Dorota Konieczna**

Исполнительный  
продюсер

**Игорь Поляков**

Контроль локализации

**Алексей ТИТ Артемов**

Реклама и полиграфия

**Максим Соболев**

Тестирование

**Алексей ТИТ Артемов  
Евгений Grin  
Сунгуров**

PR менеджер

**Виктор Зуев**

**Локализация -  
IPROM**

Директор

**Алексей Постников**

Технический директор

**Федор Куликов**

Перевод

**Яна Тимкова**

Тестирование

**Саша Птицын**

**Владислав Марченко**

Художник

**Ксения Бисерова**

Звукорежиссер русского  
озвучания

**Арсений Троицкий**

Роли озвучивали

**Артур Битов  
Владимир Виноградов  
Владимир Вихров  
Игорь Китаев  
Борис Репетур  
Елена Соловьева  
Дмитрий Ячевский**