



Warcraft – наряду с Command & Conquer, стал игрой, определившей облик такого сверхпопулярного жанра, как стратегии в реальном времени. Не будем в сотый раз вспоминать историю зарождения и развития жанра (об этом вы можете прочитать во вступительной статье к Dune 2000), а перейдем сразу к Warcraft и попытаемся ответить на вопросы – что это такое и с чем это едят и почему эта игра пользовалась и продолжает пользоваться такой популярностью.

ВОЕННОЕ РЕМЕСЛО 2

В 1994 году малоизвестная (хотя и основанная еще в 1994 году) компания Blizzard выпускает на PC игру с воинственным названием «Ремесло войны» и сразу же становится знаменитой. Игра на первый взгляд копировала Dune 2 от Westwood – вместо раскаленных пустынь Арракиса – леса и поля типичной фэнтези-страны, вместо трех враждующих домов – две еще более враждебные друг другу расы: люди и орки. Вместо пулеметов, лазеров, танков и баллистических ракет – мечи, копья, катапульты и смертоносные заклинания.

Сооружения и объекты, построенные без всякого вашего участия

Gold Mine – золотая шахта

Эти объекты являются источником денег, которые вам предстоит тратить на постройку зданий и производство войск. Каждая шахта содержит определенное количество золота, которое добывается крестьянами. Как только крестьяне вычистили шахту подчистую, она немедленно обрушивается.

Oil Path – нефтяное пятно

В морских сценариях вам придется добывать нефть для строительства вашего непобедимого флота. Эти темные пятна на поверхности воды и служат источником этого ценного вида природных ресурсов. Только на них можно сооружать нефтяные платформы.

Powercircle – круг силы

Источник магической энергии. Появляется только в некоторых сценариях. Как правило, вам требуется отвести к этому месту героев (неигровых персонажей). Для обычных войск Круги Силы никакого значения не имеют.

Dark Portal – Темный Портал

Главное сооружение орков, из-за которого, собственно говоря, и началась эта война. Появляется только в финальных миссиях в первой долговременной компании. При игре за орков вам необходимо любой ценой отстоять это сооружение, при игре за людей – наоборот, стереть в порошок.

Runestone – рунный камень

Магический артефакт, применяемый людьми. При игре за орков в некоторых сценариях вам придется его захватывать.

Основные постройки

Town Hall (у людей)/Great Hall (у орков) – Главное здание

Самая основная постройка, без которой вы не сможете построить все остальные здания. Перевод «главное здание» более чем неточен (дословно town hall – это ратуша), но найти словосочетание, которое было бы одновременно и точным, и передавало бы мрачный воинственный настрой игры, нам не удалось. В дальнейшем описании мы будем далеко не всегда именовать его именно «главным зданием», но всегда подбирать подходящие и недвусмысленные названия – замок, крепость, база и т. д.

Основной продукцией главного здания являются крестьяне и пеоны – труженики тыла, добывающие золото и лес, строящие все остальные постройки. Другим назначением этой постройки является складирование добытых ресурсов – золота и леса. Золото крестьяне могут носить только в главное здание, хранилищем леса может служить и лесопилка, но если таковой поблизости нет, крестьяне потащат лес именно сюда. Главное здание можно дважды модернизировать – людской Town Hall превращается в Keer (убежище), а затем в Castle(замок), у орков Great Hall превращается в Stronghold (твердыню), а потом в Fortress (крепость).

Каждая новая модернизация увеличивает число леса и золота, которые крестьяне могут принести за одну ходку, и дает вам возможность строить новые постройки. Для проведения первой модернизации достаточно наличия либо лесопилки, либо кузницы (одного из этих двух зданий) и казармы. Для второй модернизации требуется наличие и кузницы, и лесопилки, а также любого улучшенного здания (за исключением верфи, доступной вам с самого начала).

Если вы, сделав полную модернизацию своего главного здания, строите новые замки у золотых шахт, модернизировать их не обязательно – даже если замок на вашей основной базе будет разрушен, а замки у шахт не модернизированы, возможно-сти, открывшиеся после модернизации, никуда не деваются.

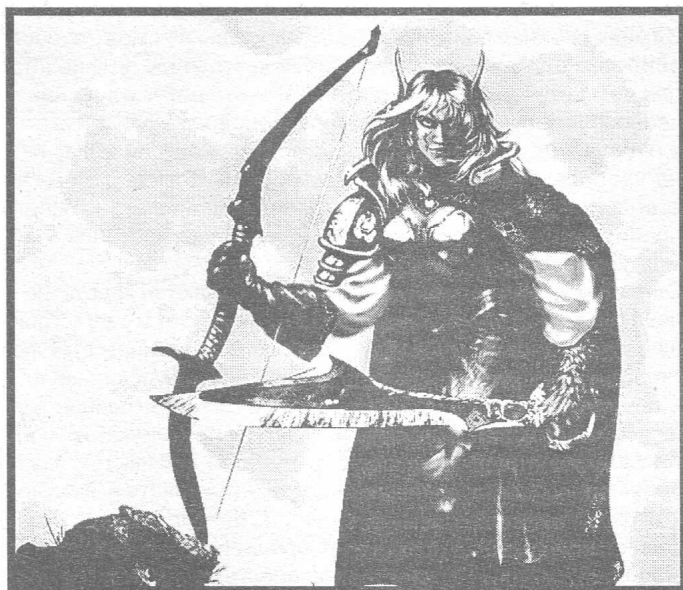
Farm – Ферма

Вашим войскам необходимо что-то есть – на голодный желудок много не навоеешь. Роль источника продовольствия играют фермы. Каждая ферма кормит в среднем 5 человек или орков. Корабли и катапульты также относятся к числу едоков – очевидно, имеются в виду их экипажи. Если вы произвели ровно то число крестьян и воинов, на которое рассчитано имеющееся у вас число ферм, новые войска вы производите не сможете – компьютер порадует вас следующим сообщением – «Не хватает еды. Стройте еще фермы». Согласитесь, в тот момент, когда вы штампуете огромную армию перед окончательным уничтожением противника, остановка военного производства была бы совсем ни к чему. Так что за фермами при массовом производстве войск нужен глаз да глаз. Лучше выделить небольшую группу из двух-трех крестьян на непрерывное производство ферм – пусть даже они строят их впрок, лишними они все равно не будут.

В некоторых случаях фермы могут выполнять двойные функции – брать на себя роль защитных сооружений. Если вам необходимо наглухо перекрыть узкий проход, то лучшей затычки, чем несколько слоев ферм, вперемишку с башнями, вам не придумать – каждая ферма обладает большим запасом прочности и быстро и безболезненно уничтожить такую затычку может только большая толпа вражеских катапульта.

Barrack – казарма

В русском языке у слова «барак» есть вполне однозначное значение, в английском языке этим словом обозначается обычная казарма. В казармах производятся все разновидности наземных войск, за исключением магов и рыцарей смерти.



Орки располагают следующими видами войск:

Grunt – пехотинец

Axetrower – метальщик топоров (после модернизации – berserker – берсерк)

Ogre – великан – людоед (после модернизации ogre – mage – великан-маг)

Catapult – катапульта

Людам доступен следующий набор войск:

Footman – пехотинец

Archer – лучник (после модернизации – ranger – рэйнджер)

Knight – рыцарь (после модернизации – paladin – паладин)

Ballista – баллиста.

Подробнее о этих войсках см. соответствующий раздел описания. Разумеется, вы не сможете производить все вышеперечисленные виды войск сразу же, как только постройте казарму. Они будут даваться вам постепенно, по мере строительства нужных построек.

Lumber mill – лесопилка

Сюда пеоны и крестьяне приносят только что срубленный лес. Лес, как мы уже говорили выше, можно носить и в главное здание. Но лесопилка на двадцать пять условных единиц увеличивает число леса, принесенного одним крестьянином за одну ходку. К тому же без лесопилки вы не сможете строить многие разновидности войск и модернизировать боевые возможности ваших стрелков – лучников или метальщиков топоров. Если вы хотите ускорить процесс полной модернизации – стройте сразу несколько лесопилок и запускайте в них разные виды модернизации одновременно.

Оптимальным местом расположения лесопилки является самая кромка леса – подобная мера резко сокращает время, которые тратят лесорубы. По мере того как лес, вырубаемый крестьянами, отодвигается все дальше и дальше, можете строить новую лесопилку.

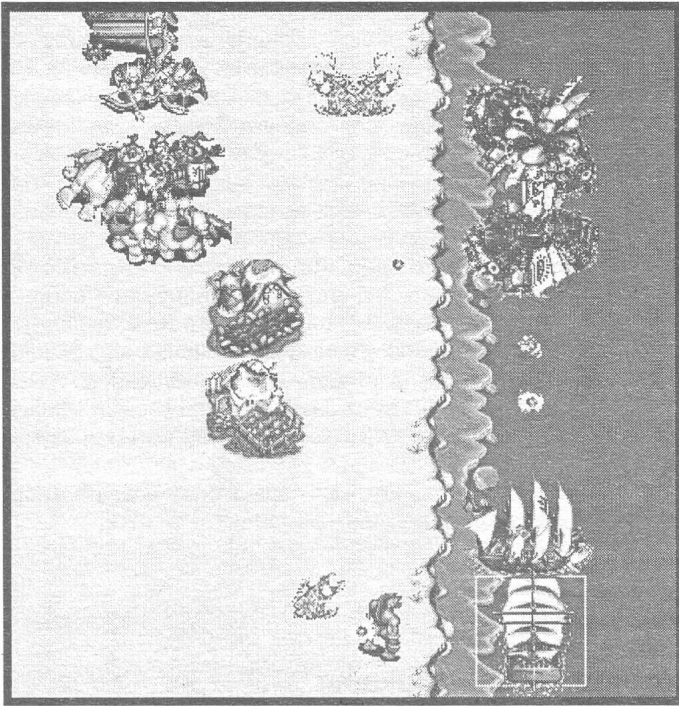
Blacksmith – кузница

В далеком мире этой игры кузницы играют роль военных заводов – в них в буквальном смысле этого слова куется победа. Без наличия кузницы вам недоступны рыцари или великаны, а также катапульты и баллисты. В кузнице вы можете дважды модернизировать степень защиты и атаки пехоты и рыцарей/великанов (у саперов-смертников увеличивается только степень защиты), а также дважды увеличить убойную силу катапульта.

Tower – башня

Это основное защитное сооружение в этой игре. Башни будут составлять основу ваших укрепрайонов. Всего в игре целых три типа башен – в самом начале вам доступна лишь дозорная башня (watch tower), которая лишена какого бы то ни было оружия, зато позволяет следить за весьма солидным куском карты – враг не подобрется к вам незамеченным. Эта разновидность башни является основной – даже когда у вас появится возможность строить модернизированные башни, вы все равно строите сначала смотровую башню, а уж затем ее модернизируете.

Затем, если у вас уже есть лесопилка, вы можете превратить ее в guard tower – эта башня может эффективно поражать воздушные цели. Лес таких башен может нанести невосполнимые потери целой эскадре драконов или грифонов. Наземные цели эти башни тоже поражают, но повреждения наносят весьма незначительные.



После постройки кузницы вы можете строить пушечные башни — сапон tower. Эта разновидность башен не могут поражать воздушные цели, зато наземным целям наносят повреждения, сравнимые с последствиями выстрелов модернизированной катапульты. Эти башни эффективны и при обороне берега от налетов вражеского флота.

Shipyards — верфь

Эта постройка позволит вам вплотную приступить к созданию своего флота. Но для того чтобы построить верфь, вам жизненно необходимо наличие лесопилки. Не думайте, что сразу же после постройки верфи вам будут доступны все виды кораблей — нет, новые типы кораблей появятся в вашем распоряжении по мере строительства других зданий. В самом начале вам доступны только эсминец (destroyer) и танкер (oil tanker). Постройка литейного завода даст вам возможность производить линкоры/джагернаты и транспорты. Строительство подводного флота будет возможно только после постройки лаборатории изобретателя/алхимика (при этом наличие литейного завода совсем не обязательно).

Помимо всего прочего верфь служит (до постройки нефтеперегонного завода) и местом, куда танкеры привозят выкачанную нефть.

Oil Platform — нефтяная платформа

Нефть, как известно, — «черное золото». В морских сценариях черное золото зачастую бывает даже более необходимо, нежели золото обычное. Добывать этот жизненно важный ресурс и призваны нефтяные платформы. Платформы ставятся при помощи танкеров (у них есть соответствующая команда) на месте нефтяных месторождений (oil path) — черных пятен на поверхности воды. Танкеры заплывают в платформу (вернее, визуально это выглядит, как под платформу) в точности так же, как и крестьяне спускаются в шахту.

Если шахты, которые расположены на суше, бывают надежно укрыты от противника естественными препятствиями (горы, леса, проходы в которых надежно закрыты вашими

оборонительными сооружениями), то нефтяная платформа, стоящая посреди моря, куда более уязвима. Поэтому никогда не оставляйте нефтяные платформы без прикрытия вашего флота (не забывайте повесить над ними и какую-нибудь летающую боевую единицу для своевременного обнаружения вражеских подводных лодок).

Advanced Buildings — улучшенные постройки

Stable — Конюшня/Ogre Mount — Холм Великанов

В мире героической фэнтези, увы, нет танков. Но с их ролью легко и непринужденно справляется тяжелая конница. У орков, правда, конницы нет (в первой части игры, которая была только на PC, у орков была такая замечательная разновидность войск как волчи всадники), но функции конных рыцарей у них выполняют двухголовые огры. Хотя они и ходят пешком, но ни по маневренности, ни по силе ничуть не уступают рыцарям. Строить огов или рыцарей вы сможете при помощи этой постройки.

Foundry — литейный завод

Литейный завод необходим вам для усиления мощи своего флота. С его постройкой в вашем распоряжении появляются два новых типа кораблей — транспорты (transport) и линкоры/джагернаты (battleship/jaggernaut). К тому же с помощью литейного завода вы сможете дважды усилить защиту и силу атаки ваших кораблей (на транспорты, лишенные какого бы то ни было оружия, влияет только модернизация защиты).

Oil refinery — нефтеперегонный завод

Название постройки не совсем соответствует действительности — нефть в игре ни во что не перерабатывают (двигателей внутреннего сгорания в мире этой игры еще не изобрели), но тем не менее польза от этой постройки более чем очевидна — она служит местом хранения добытой нефти и, к тому же, на двадцать пять процентов увеличивает ее количество, привозимое одним танкером за один раз. Строить этот объект нужно, естественно, как можно ближе к нефтяной платформе, чтобы максимально сократить путь, который придется проходить танкерам.

Gnomish Inventor — лаборатория гномского изобретателя

Если искать аналог этой постройке среди современного военно-промышленного комплекса, то это скорее закрытый оборонный научно-исследовательский институт. Трудолюбивые гномы механики ведут разработку новых видов оружия, с помощью которых их союзники — люди надеются выиграть эту бесконечную войну. Пока что гномы изобрели лишь две технических новинки — gnomish flying machine (гномскую летающую машину) — безоружное, но прочное средство разведки с воздуха и взрывчатку для Gnomish Demolishing Squad (отряда гномиков — подрывников-смертников). Кроме того их открытия позволяют строить на судостроительных верфях подводные лодки.

Goblins Alchemist – Лаборатория гоблинского алхимика

Свои научные разработки ведутся и у орков. Роль научной элиты у них играют мудрые гоблины. Если судить по названию этого объекта, то жадные орки заставляют их в основном заниматься алхимическими опытами по превращению различных веществ в золото. Но раз золото по-прежнему приходится добывать в шахтах, эти опыты успехом не увенчались. Но гоблинские алхимики производят и полезную оборонную продукцию – goblins zeppelin (гоблинские дирижабли, выполняющие те же функции, что и гномские летающие машины), взрывчатые вещества для goblins sappers (гоблинов – саперов – смертников). Разумеется, без научных разработок невозможно строительство подводного флота, состоящего из гигантских черепашек, вооруженных пусковыми ракетными установками.

Dragon Roost – драконье гнездо

В этой игре ареной ожесточенных сражений становится и бескрайнее небо. Истребителей, штурмовиков и боевых вертолетов здесь, понятное дело, нет. Но огнедышащий дракон – чем вам не истребитель и боевой вертолет в одном флаконе. Драконье гнездо – очень дорогая постройка, а производимые им драконы – очень дорогой вид войск (две единицы золота). Так что увлекаться воздушной войной следует на картах с большим количеством золота.

Grifon Aviary – вольер для грифонов

У людей тоже есть свои военно-воздушные силы. Ужасным злым отвратительным драконам они противопоставили изящных с виду, но не менее безжалостных в бою грифонов. Грифоны не летают сами по себе – им необходим наездник, который непосредственно атакует противника с воздуха, метая молнии, но принципиального значения это не имеет – и грифон, и его «пилот» производятся вместе и составляют одну боевую единицу.

Church – Церковь/Altar of Storms – Алтарь бурь

Рыцари и двухголовые великаны могут быть не только превосходными воинами, но и весьма сносными боевыми магами. Для того чтобы из воинов эти и без того крутые парни превратились в воинов-магов и необходимо эта постройка. Магия у рыцарей/великанов жреческая («клерикалка» на ролевом жаргоне) – они обращаются к своим богам с определенными просьбами-молитвами, и боги охотно оказывают им посильную помощь. Так что эти постройки являются местами отправления религиозных культов. После того как постройка готова, вы оплачиваете модернизацию рыцарей/великанов до паладинов/магов, а затем оплачивается предлагаемый вам набор заклинаний. Модернизированные подобным образом войска, тем не менее, производятся по-прежнему в казармах. Если после того как вы совершили модернизацию, церковь или алтарь уничтожены противником, то в казармах по-прежнему производятся модернизированные войска со всем набором заклинаний. Подробнее о заклинаниях – см. соответствующий раздел.

Ma'ge Tower – Башня Магов/Temple of Damned – Храм Проклятых

Какая же война обходится без оружия массового уничтожения, опустошающего вражеские города и толпами выкаши-

вающего живую силу противника? Напалма, кассетных бомб и прочих современных средств кардинального уменьшения численности противника в мире этой игры нет и в помине. Но зато здесь есть магия и сложно сказать, что эффективней – современное оружие или смертоносные боевые заклинания. Люди бросают в бой седобородых магов, орки поднимают из древних гробниц истлевшие скелеты рыцарей смерти, владеющих сокровенными тайнами некромантии и черной магии. Для производства магов и рыцарей смерти вам и нужны такие сооружения как Башни Магов и Храм Проклятых. Но прежде чем производить в достаточном количестве добрых или злых волшебников, вам придется потратить изрядную сумму денег на разработку (покупку) заклинаний. Без обширного набора боевых заклятий маг – дорогостоящая, но почти бесполезная игрушка (хотя их базовая атака весьма эффективна против авиации, но с драконами и грифонами, разумеется лучше бороться с помощью лучников и метателей топоров – они намного дешевле). О заклинаниях мы подробно расскажем вам в соответствующем разделе.

Войска

Управление войсками

Каждая из боевых единиц в игре имеет параметры, которые позволяют вам беспристрастно оценить ее эффективность. Armor – защита. Указывает на восприимчивость боевой единицы к вражеским атакам.

Damage – степень наносимых врагу повреждений. Не удивляйтесь тому, что этот параметр дается в виде разброса, – компьютер каждый раз, определяя эффективность атаки, как бы бросает невидимый кубик.

Range – дистанция, на которой боевая единица может поразить противника. Параметр актуальный для стрелков, катапульт, боевых кораблей и воздушных сил. Все остальные могут атаковать врага лишь подойдя к нему вплотную.

Sight – дальность обзора боевой единицы. Или, проще говоря, дистанция, на которой он может засечь противника.

Speed – скорость. Здесь никаких комментариев не требуется – скорость она и есть скорость, чем больше, тем лучше.

Базовые команды – идти в определенное место, атаковать – отдаются при помощи курсора. Но набор команд в игре велик и их можно отдавать при помощи соответствующих иконок.

Move – двигаться к указанной вами точке. По дороге к ней боевая единица не будет обращать внимания на противника и не станет отвечать на его атаки.

Attack – атаковать указанную вами цель. Врагов ваши боевые единицы атакуют автоматически, как только те оказываются в зоне досягаемости эффективной атаки. В качестве цели можно указать просто точку на карте, где ничего нет, в этом случае боевая единица по дороге к этой точке будет атаковать все подряд. С помощью этой команды можно атаковать мелкую противную живность (всех этих кабанов, тюленей, овец), путающихся под ногами. Можно также уничтожать свои боевые единицы и постройки, если они вам по каким-то причинам мешают.

Stop – остановиться. Если вы видите, что ваша боевая единица идет совсем не туда, куда нужно (например, в самую гущу врагов), отдайте ей этот приказ.

Stand on ground – стоять на месте и обороняться. У ваших войск есть неприятная манера преследовать атакованного противника, зачастую попадая в самую гущу его войск. Чтобы этого не произошло и нужна эта команда – боевая единица будет отвечать на вражеские атаки, но с места при этом никуда не сдвинется.

Patrol – патрулировать. Поскольку в этой игре есть такая вещь как «туман войны», враг может подкрасться к вам незаметно; чтобы этого не произошло, вы можете организовать патрулирование угрожаемого участка местности. После отдачи команды вы указываете при помощи курсора две точки, между которыми боевая единица будет неторопливо ходить взад-вперед.

Attack Ground – атаковать землю. Эта команда актуальна для катапульта, баллист и боевых кораблей. Вы просто указываете точку, по которой нужно стрелять и боевая единица упорно, до тех пока вы не отмените свой приказ, будет обстреливать указанное вами место. Например, вы уверены, что в данной точке, скрытой «туманом войны», находится скопление вражеских войск – отдавайте эту команду; над морской водой на мгновение всплыла для атаки вражеская подводная лодка – приказывайте атаковать место, в котором она, по вашему мнению, находится.

Можно использовать эту команду и для создания заградительного огневого вала, отдав эту команду толпе катапульта или целой эскадре боевых кораблей.

Типы войск

Peon(пеон) /peasant (крестьянин)

Победа, как известно, куется в тылу, в то время как кто-то воюет, кто-то должен крепить экономику. Трудолюбивые пеоны (пеон – батрак или крестьянин по-испански) и крестьяне рубят лес, добывают золото, возводят фермы и военные объекты. Эти трудяги могут и атаковать, но сила их атаки настолько ничтожна, что использование их в настоящем бою было бы просто самоубийством. Но животных, мешающих строить постройки или носить ресурсы, крестьяне убивают с одного-двух ударов (при сетевой игре на PC есть такой нечестный прием – пока соперник строит фермы, казармы, кузницы и не ждет вашей атаки, наплодить толпу крестьян и вломиться на вражескую базу; при игре через Интернет по общепринятым правилам этот прием категорически запрещен). У крестьян есть набор команд, который, по вполне понятным причинам, отсутствует у всех прочих боевых единиц.

Harvest – добывать ресурсы – т. е. либо рубить лес, либо добывать золото. Для исполнения этой команды вам необходимо навести курсор либо на шахту, либо на лес.

Repair – ремонтировать поврежденные здания. На ремонт тратятся золото и лес.

Build Basic – строить что-нибудь из набора основных зданий. Вы попадаете в меню основных построек, выбираете то, что вам нужно, а затем выбираете место строительства; если это место ничем не занято и представляет собой просто ровную поверхность, крестьянин приступит к постройке заказанного здания. На помощь крестьянину-строителю можно бросить еще несколько крестьян. В этом случае вы израсходуете намного больше ресурсов, но здание будет построено намного быстрее.

Build Advanced – строить что-нибудь из набора улучшенных построек. Никаких отличий в сравнении со строительством основных построек.

Return with Goods – вернуться с добытыми ресурсами. Крестьяне в игре, увы, не блещут сообразительностью, часто в суматохе, царящей у шахты, крестьянин забывает дорогу к замку, находясь в двух шагах от него, часто вам приходится останавливать крестьян, несущих ресурсы, и отдавать им приказ на постройку зданий, иногда крестьян атакует противник и обращает их в бегство – во всех эти случаях они просто стоят на месте и не торопятся нести добытые ресурсы туда, куда надо. Этой командой вы можете снова заставить их шевелиться.

Footman – Пехотинец /Grunt – тоже пехотинец

Это самая обычная пехота, которая в этой игре является банальным пушечным мясом. Более или менее оправдано массовое производство этих войск лишь в самом начале игры, когда у вас попросту нет ничего более серьезного. В дальнейшем вам лучше переключиться на рыцарей/огров. Они хоть и намного дороже, зато настолько же эффективней. Сила атаки и степень защиты у пехоты возрастает по мере того, как вы проводите модернизации оружия и доспехов в кузнице.

Archer – лучник /Axetrower – метатель топоров

Люди и орки, судя по всему, никудышные стрелки – поэтому на эту роль они пригласили своих союзников: люди – эльфов-лучников, орки – тролей – метателей топоров. Производство этих видов войск возможно лишь после того, как вы постройте лесопилку. С помощью лесопилки вы можете модернизировать своих стрелков, увеличив и наделив их особыми способностями. После модернизации лучники становятся рейнджерами, метатели топоров – берсеркерами.

Дополнительные способности берсеркеров:

Berserker scouting – стрелок способен видеть на гораздо большее расстояние.

Berserker light axes – способность метать облегченные топоры. Облегченные топоры за счет своего небольшого веса летят на гораздо большее расстояние (действительно, зачем нужна способность видеть на большее расстояние, если нет возможности стрелять на большее расстояние). Меньший вес, кстати, ничуть не сказывается на боевой эффективности топоров.

Berserker regeneration – возможность регенерировать, заживать полученные в бою раны. Очень ценная способность – если у берсеркера остался хотя бы один пункт здоровья, вернувшись из боя и оказавшись в спокойной обстановке, он вскоре восстановит здоровье до максимума. Во время больших сражений, напоминающих мясорубки, от этой способности толку мало (вы их просто не успеете вывести с передовой), но при небольших стычках и при отражении массированных воздушных налетов эта способность оказывается как нельзя кстати.

Специальные способности рейнджеров

Ranger Scouting – увеличение радиуса обзора местности.



Ranger Longbow – увеличение эффективной дистанции поражения противника.

Ranger Markmanship – существенное увеличение величины наносимых врагу повреждений.

В ближнем бою стрелки откровенно слабы, поэтому пускать их в первые ряды атакующих было бы бессмысленно. В их задачи входит: выкашивать ряды атакующего противника еще на дальних подступах, поддерживать огнем свою наступающую пехоту, отражать воздушные налеты противника.

Knight – рыцарь / Ogre – великан людоед

Среди наземных войск им нет равных по силе атаки, степени защиты и скорости передвижения. Их стихия – ближний бой, стоит им дорваться до противника, подойти к нему вплотную и у противника почему-то начинаются проблемы. Кроме того, как мы уже говорили выше, им далеко не чужда боевая магия.

Mage/Death Knight

Профессиональные пользователи черной и белой боевой магии. В ближнем бою еще более уязвимы нежели лучники – подпускать противника к ним вплотную категорически не рекомендуется, хотя и без всяких заклинаний сила атаки у них весьма высока, к тому же атакуют они с приличной дистанции (например, как мы уже говорили выше, они не хуже, чем лучники могут отбить воздушный налет). Их задача – издавдалека обрушивать на головы ни в чем не повинных врагов смертоносные боевые заклинания.

Gnomish Flying Machine – гномская летательная машина/ Goblins Zeppelin – гоблинский дирижабль

Это просто средство ведения воздушной разведки, весьма эффективное средство, надо заметить. Эти боевые единицы не обладают оружием и не способны атаковать противника, зато у них очень большой запас прочности – чтобы сбить их, необходима большая толпа лучников или целый лес воздушных башен. Использовать эти летательные аппараты можно для детальной разведки карты, а в дальнейшем для наблюдения за стратегически важными участками карты – шахтами, месторождениями нефти, местами, где с большой долей вероятности могут пройти вражеские войска. Время от времени можно посылать парочку таких машин в самый центр вражеской базы, чтобы точно знать, чем занят противник (сколько у него золота в шахте, какие именно войска он производит и т. п.).

Dwarves Demolition Squad – взвод гномиков разрушителей/ Goblins Sappers – гоблинские саперы

Перед вами настоящие мастера взрывного дела – только скажите, и они взорвут все, что угодно – вражеские постройки, горную гряду или лесной массив, преградивший путь к шахте, скопление войск противника. Они настолько преданы вам, что не задумываясь жертвуют своей жизнью, взрываясь вместе со своей взрывчаткой.

У этих боевых единиц есть еще одна, присущая только им, команда – разрушить. Вы показываете то, что нужно взорвать, и они охотно устремляются к цели. Правда, если вам нужно взорвать лес или скалы, указывайте курсором на самую кромку леса или скал, в противном случае команда не сработает. Если вы попытаетесь защитить подрывников при помощи защитных заклинаний, в надежде на то, что они в целостности и со-

хранности добегут до врага, – у вас ничего не получится: при применении заклинаний они просто взорвутся на месте.

Ballista – баллиста /Catapult – катапульта

Артиллерия, как известно, может заранее решить исход грандиозных сражений. В качестве артиллерии в этой игре используются катапульты и баллисты. Они предельно эффективны на дальних дистанциях, особенно против построек, но против больших скоплений живой силы их эффективность не столь велика – они ведь покрывают не большую площадь, а одну точку игрового поля, зато тот, кто находится в этой точке, наверняка, труп. Катапульты и баллисты – идеальное средство береговой обороны: их маневренность хоть и крайне низка, но ее вполне хватает на то, чтобы выйти из-под огня противника и не дать ему пристреляться.

Ни в коем случае не подпускайте врагов к ним вплотную – поскольку их снаряды летят по навесной траектории, у них есть весьма протяженная «мертвая зона», в которой противник может чувствовать себя в безопасности. Не забывайте о том, что если разместить их по отношению к цели не по прямой линии, а чуть наискосок, то дальность стрельбы возрастет.

Oil Tanker – танкер

Морской аналог сухопутных крестьян, только в отличие от них эти юркие, но утлые суденышки, полностью беззащитны. Тем не менее, в начале морских миссий, когда у противника гарантированно нет сильного флота, они вполне могут сослужить в качестве разведчика акватории карты. У танкеров, как и у крестьян, есть несколько команд, которые присущи только им. Build oil platform – установить нефтяную платформу (что это такое и где именно ее ставить, мы уже говорили выше) Haul oil – плыть за нефтью. Только что произведенный танкер еще не знает, что ему делать, но стоит вам отдать ему эту команду, и он поплывет к ближайшей нефтяной скважине. Return with goods – возвращаться с добытой нефтью. Если по причине вражеской атаки или излишней суматохи вокруг скважины, нагруженный нефтью танкер замешкался, вам придется отдать ему эту команду, чтобы заставить его плыть назад к верфи или нефтеперегонному заводу.

Transport – транспорт

Еще одно чисто мирное судно. Не имеет никакого вооружения, зато очень даже прочное, к тому же степень его защиты можно увеличить по мере того, как вы производите модернизацию брони на литейном заводе. Его задача – перевозить крестьян или воинов через морские преграды. Можно использовать и для высадки на вражеском берегу десантов из подрывников. Всего на его борт влезает шесть боевых единиц. У транспорта есть одна дополнительная, присущая только ему команда: Unload transport – разгрузить транспорт. Если транспорт находится на берегу, то его пассажиры мгновенно высаживаются на берег. Если команда отдана в тот момент, когда транспорт находится в море, то он устремляется к той точке, которую вы указали.

Destroyer – эсминец

Полностью соответствует своему названию – легкий, быстрый, маневренный и, главное, дешевый корабль. Доступен с момента постройки верфи. Степень защиты и сила атаки, увы, невелики (хотя они и усиливаются по мере проведения мо-

дернизаций на литейном заводе). Но эсминцы и не предназначены для боя на равных с тяжелыми кораблями и береговыми укреплениями противника. Эсминцы способны оказать прикрытие с воздуха – как средство ПВО они просто великолепны.

Battleship- линкор/ Juggernaut – джаггернаут

Громоздкие, неповоротливые боевые корабли, обладающие огромной разрушительной мощностью и более чем солидной защитой. Армада, состоящая из этих тяжелых кораблей, способна превратить вражеский берег, густо испещренный постройками, в девственно чистый пляж.

Но есть у этих громадин и существенные недостатки – малая маневренность, неспособность поражать воздушные цели, большое время задержки между сокрушительными выстрелами. Так что для максимально эффективного использования вам придется придавать в сопровождение линкорам эсминцы и летающие боевые единицы для обнаружения подводных лодок.

Submarine – подводная лодка / Giant Turtle – гигантская черепаха

А это боевые единицы, предназначенные для ведения подводной войны – для террора на побережье и морских коммуникациях. Людские подводные лодки и гигантские черепахи орков с ракетными установками на спинах не имеют брони и уничтожаются с первого выстрела. Но этот вопиющий недостаток компенсируется тем, что они становятся видимы для противника лишь в тот момент, когда они на мгновение всплывают для атаки. За это время противник не успевает предпринять никаких действий. Армада подводных лодок может уничтожить весьма многочисленный флот противника или быстро и безнаказанно уничтожить все прибрежные постройки.

Если подводных лодок у вас немного, а на строительство их в большом количестве нет ресурсов или желания, одиночные субмарины можно применять чисто для разведки в прибрежных водах и на морских коммуникациях.

Смертельными врагами подводных лодок и черепах являются летающие боевые единицы – с воздуха подводные лодки видны как на ладони.

Griphon Rider – Грифоний всадник /Dragon – Дракон

А это военно-воздушные силы этой игры. Драконы и грифоньи всадники стоят очень дорого, а эффективно могут применяться лишь только в больших количествах, так что на картах, которые бедны ресурсами, про них можно смело забыть (противник тоже не сможет произвести много летающих боевых единиц, а с тем, что он произведет, легко справятся ваши стрелки).

Сила атаки у драконов и грифоньих всадников не так уж и велика, но зато драконье пламя или молнии всадников стекаются по земле, поражая подряд несколько целей, стоящих вплотную друг к другу. Летающие войска могут поражать не только наземные цели, но и друг друга, правда на очень близкой дистанции.

Если большой группе драконов или всадников указать одну цель, они весьма рационально размещаются вокруг нее, так чтобы не ранить своим огнем друг друга. Но как только заданная цель поражена, каждый член группы выбирает себе ближайшую вражескую цель и начинает гвоздить по ней, ничуть не заботясь о своих товарищах. Подобные действия могут принести потерь больше, чем все вражеское ПВО.



Магия

Магия, как мы уже говорили выше, играет весьма немаловажную роль в этой игре. Иногда даже роль оружия массового уничтожения, а иногда с ее помощью противнику можно делать мелкие, но весьма досадные (для противника) пакости. У боевых единиц, наделенных магическими способностями, есть еще один дополнительный параметр – количество магической энергии или маны. Свежепроизведенный маг обладает примерно половиной возможного количества магической энергии, которая будет равномерно расти, пока не достигнет максимума (этот максимум равняется 255 единицам). На каждое заклинание расходуется определенное количество магической энергии. Есть заклинания, которые расходует фиксированное количество маны одновременно, а если заклинания, которые выкачивают магическую энергию порциями, пока она не кончится. Есть весьма обширный класс заклинаний, которые нельзя применять на многочисленную в этой игре военную технику (катапульты, летающие машины, все виды кораблей) – это заклинания, связанные с превращениями, воскрешением мертвых, высасыванием или, наоборот, восстановлением жизненных сил. Большая часть заклинаний не может использоваться магами на самих себя, но никто не мешает им применить их на других магов. Маги, объединенные в большую группу, не могут применять заклинания, они превращаются в обычные боевые единицы, которые могут, как и все остальные, только перемещаться и атаковать. Так что если вы хотите пользоваться магией, вам придется использовать магов по одиночке.

Магия великанов-магов

Eye of Killrog – Глаз Киллрога (70 единиц магической энергии)

Чисто разведывательное заклинание – неприятного вида глаз, с невероятным проворством, перемещающийся по воздуху. Впрочем, быстрота передвижений ему очень необходима – живет он крайне недолго. Кроме того стрелки и защитные

башни противника воспринимают этот глаз как боевую единицу и незамедлительно открывают по нему огонь. Для разведки, на наш взгляд, более подходят летающие машины, и игроками, как показала многолетняя практика, используется крайне редко, а вот компьютер использует это заклинание к месту и не к месту.

Blood Lust – Жажда крови (50 единиц магической энергии)

Это заклинание повышает боевые возможности солдат орочьей орды – ими овладевает жажда крови, и они будут наносить удары намного быстрее и наносить врагу намного больше повреждений. Великан не может применить это заклинание на самого себя, но ничто не мешает отряду и без того кровожадных великанов вызвать друг у друга жажду крови и ринуться крушить противника. Компьютер обычно именно так и поступает, причем на то, чтобы все великаны применили друг на друга это заклинание, у него уходят считанные секунды. Применить это заклинание на катапульты и корабли нельзя, кроме того жажда крови не может возникнуть у летающих машин. Разумеется нельзя, да и совсем не нужно применять «жажду крови» на врагов.

Runes – Руны (200 единиц магической энергии)

А это магическое минное поле – стоит применить это заклинание и в том месте, на которое оно применено, начинают мерцать несколько огненных точек, и горе тому, кто на них наступит. Как только закончится питающая их магическая энергия, они бесследно исчезают. Повреждения, наносимые рунами, вполне сопоставимы с повреждениями, наносимыми настоящими противопехотными минами – например, наступивший на них крестьянин уже не сможет добывать золото или лес. У более сильных противников руны отнимают изрядную часть здоровья. Руны нельзя ставить несколько раз на одно и то же место, близко друг к другу их ставить тоже не стоит. Оптимальное применение рун – использовать их на пути больших масс атакующего противника или на пути вражеских крестьян, бредущих до шахты и обратно.

Магия паладинов

Holy Vision – Святое видение (70 единиц магической энергии)

Позволяет на некоторое (весьма непродолжительное) время позволяет открыть любой кусок карты на ваш выбор. Карта, разумеется, затягивается «туманом войны», но вражеские постройки, шахты и прочие объекты остаются видимыми.

Healing – Оздоровление (6 единиц магической энергии за одну единицу здоровья)

Добросердечные паладины пекутся о здоровье своих ближних, щедро затрачивая магическую энергию на заживление полученных в бою ран. В горячке боя вам, разумеется, не до оздоровления, а вот когда бой закончился, можно и подлечить раненых солдат. А компьютер использует это заклинание постоянно, даже во время сражений, напоминая настоящие мясорубки.

Exorcism – Изгнание бесов (4 единицы магической энергии на каждого беса)

При помощи этого заклинания вы сможете приводить в исходное состояние оживших мертвецов. Ожившие мертвецы, на которых действует это заклинание, бывают двух разновидностей – хиленькие скелеты, с которыми может без проблем и всякого экзорцизма разобраться любой пехотинец и рыцари смерти – мертвые маги орков. Потеря мага или сразу нескольких магов может оказаться весьма болезненной для противника. Рыцари смерти, кстати, действуют на паладинов, управляемых компьютером, примерно также как красная тряпка на быка – увидев этих мертвецов они забывают про все остальное и бросаются изгонять бесов. Так что если вы хотите заманить этих отважных ребят в ловушку, лучшей приманки, чем рыцарь смерти, вам не придумать.

Магия магов

Lighting Attack – Удар молнии

Эта базовая атака мага, которая имеется у него, даже если вы не разработали ни одного заклинания. Действует примерно также, как стрелы лучников или топоры троллей (маги могут работать зенитчиками, сбивая своими молниями воздушные цели). Но использовать магов, как простых стрелков более чем нецелесообразно.

Fireball – сгусток огня (100 единиц магической энергии)

Простой огненный сгусток, который не просто поражает цель, но и летит дальше, поражая цели, расположенные за ней. Этой своей особенностью заклинание напоминает атаку дракона. Особой практической ценности не представляет, – наносимые этим заклинанием повреждения не столь велики, чтобы тратить столько магической энергии.

Slow –замедление (50 единиц магической энергии)

Применение этого заклинания может сделать быстрого проворного огра медлительным и неповоротливым как катапульта. Вражеские боевые единицы на которых использовали это заклинание становятся прекрасными мишенями для ваших стрелков.

Flame Shield – Огненный щит (80 единиц магической энергии)

Это заклинание одинаково удобно применять, как на своих, так и на чужих – вокруг боевой единицы, на которую применили это заклинание начинает вращаться вереница огненных сгустков. Эти сгустки наносят повреждения и постройкам, и боевым единицам. А теперь сами решайте, на кого лучше применить это заклинание – на своего воина (желательно одинокого), врывающегося во вражеские ряды или на врага, стоящего в плотной толпе других врагов. Можно использовать это заклинание на вражеского крестьянина, который носит золото из шахты. Неторопливо бредущий крестьянин «завалит» по дороге множество своих коллег, повредит близлежащие постройки, повредит он и замок, куда принесет золото, хотя и не так сильно, как хотелось бы. Это заклина-

ние можно, а главное в некоторых случаях, нужно применять на катапульты. Одетые в огненный щит, они перестанут быть беззащитными в ближнем бою. Единственные боевые единицы, на которых нельзя применить «огненный щит», это драконы и летающие машины. Действительно, в воздухе подобное заклинание было бы просто бесполезно.

Invisibility – Невидимость (200 единиц магической энергии)

Невидимость – она и есть невидимость. Одна из боевых единиц делается на некоторое время невидимой и делает во вражеских тылах все, что заблагорассудится. Увы, это заклинание нельзя применять на гномов-подрывников. Нет применить-то, можно, но только сразу после применения они взорвутся.

Polymorph – Полиморф (200 единиц магической энергии)

Что может быть страшнее для настоящего воина, чем быть превращенным в безобидное домашнее животное – именно таково действие этого заклинания. Увы, истратив, такую уйму магической энергии, вы можете превратить в овцу (кабана, моржа, в зависимости от климатических условий, царящих на карте) только одного воина противника. Так что выбирайте достойную цель для применения этого заклинания. Это заклинание неплохо действует в сочетании с «огненным щитом» – вы превращаете в овцу вражеского крестьянина, занимающегося добычей золота, потом применяете на него «огненный щит», и он начинает беспорядочно метаться, превращая дорогу от шахты до замка в дорогу смерти.

Blizzard – Вьюга (25 единиц магической энергии)

Ранее мы неоднократно сравнивали заклинания с оружием массового уничтожения. Когда мы употребляли эти сравнения, речь шла именно об этом заклинании – оно обрушивает на указанный вами участок карты смертоносный дождь из отточенных как кинжалы осколков льда. Это заклинание поражает не только наземные и морские цели, но драконов и летающие машины. Если несколько магов сконцентрируют свои усилия, обрушивая «вьюгу» на скопление войск противника, то результат будет таким же, как при массированном ударе боевых вертолетов по колонне беженцев. Почему же на столь сильное заклинание тратится столь мало магической энергии? Потому только, что маг использует это заклинание небольшими порциями, тратя на каждую по 25 единиц энергии. И так до тех пор, пока эта энергия у него не кончится либо до тех пор, пока вы не отдадите ему приказ остановиться. С другой стороны маг с полным запасом энергии может накрыть «вьюгой» десять различных участков карты за очень непродолжительный срок. Но лучше всего сосредоточить усилия нескольких магов на одной крупной и ценной цели.

Магия Рыцарей Смерти

Touch of Darkness – Прикосновение тьмы

Невзирая на столь яркое и звучное название, это обычная базовая атака мертвого волшебника. По своим особенностям она ничем не отличается от «удара молнии» человеческих магов.

Death Coil – Смертоносная спираль (100 единиц магической энергии)

Проблемы со здоровьем могут быть и у мертвых, но мертвые решают эти проблемы за счет живых. Это заклинание позволяет получившему ранения рыцарю смерти отобрать часть здоровья у вражеского воина и присвоить его себе. Правда, применяться это заклинание может только против живых существ, – у катапульты или у корабля вы ничего не отберете. Нельзя также использовать это заклинание против своих – вы так и не подлечитесь, а магическую энергию при этом потеряете.

Haste – Спешка (50 единиц магической энергии)

Это заклинание позволяет любому вашему воину двигаться со скоростью огров, которые являются самым быстроходным видом войск у орков. Как следствие, применять на огров это заклинание нет ни малейшего смысла. А вот применить их на катапульты или на тяжелые военные корабли, сделав их подвижными и юркими как тараканы на сковородке, было бы вполне оправдано.

Rise Dead – Пробуждение мертвецов (50 единиц магической энергии)

Вот уж чего-чего, а павших на поле брани в этой замечательной игре, хватает с избытком. Так отчего бы не оживить их обратно и не призвать под свои знамена? С помощью этого заклинания вы можете превратить свежесбитых воинов (без разницы – своих или чужих) в ходячих и вооруженных скелетов. Скелеты не отличаются ни запасом прочности, ни силой атаки – зато для их производства требуются только трупы на ранних стадиях разложения и ничего больше. Против компьютера превосходно работает такой способ применения этого заклинания – за полоской леса находится шахта, которую разрабатывают крестьяне противника, один рыцарь смерти применяет на них «смерть и разрушение» (см. ниже), другой – «пробуждение мертвецов». После чего у вражеской шахты образуется не слишком сильная, но зато многочисленная армия (компьютер будет слать к шахте все новых крестьян, ничуть не заботясь о их прикрытии).

Whirlwind – Смерч (100 единиц магической энергии)

Это заклинание идеально подходит для уничтожения вражеских построек – вы вызываете смерч, который неторопливо гуляет по вражеской базе, повреждая все чего сумеет коснуться, если он надолго остановился на одной из построек, то полученные ею повреждения будут более чем значительными. Вражеские войска, благодаря тому что смерч очень медлителен, сумеют увернуться и не понесут никаких потерь. Исключение составляют крестьяне, ремонтирующие поврежденные смерчем здания и грифоны, которые не так то легко снимаются с места.

Unholy Armor – Нечестивая броня

Это заклинание дает вашим воинам временное бессмертие – они могут идти в атаку, не боясь ничего, включая выстрелы катапульт, стоять под «вьюгой» как под летним дождиком и т.

п. Но рыцарей смерти нельзя назвать альтруистами, да и вообще бесплатный сыр бывает только в мышеловке: за временное бессмертие придется заплатить половиной здоровья временно бессмертного. Причем слово половина следует понимать буквально — если у воина было полное здоровье, то останется только половина. Если здоровья осталось совсем чуть-чуть, то останется половина от этого чуть-чуть. Как легко догадаться, применять это заклинание следует на тех воинов, которым жить в горячке боя осталось считанные секунды.

Death & Decay – Смерть и разрушение

А это достойный ответ рыцарей смерти на «вьюгу» человеческих магов — заклинание массового уничтожения. Рыцари смерти с большой дистанции уничтожают войска и здания противника серией взрывов. Причем это заклинание прекрасно действует и на наземные, и на морские, и на воздушные цели, поражая их с большой дистанции. Это заклинание поражает сразу весьма обширную площадь. Про это заклинание можно сказать все тоже самое, что и про людскую вьюгу.

Миссии

Глава первая

Миссия первая. Путешествие Аллерии

Лорд Кхадгар, несущий вечную вахту, повелитель таинственной цитадели Недергард, почувствовал, что темные силы собираются вокруг останков прорыва, лежащего в Черных Болотах. Он полагает, что назревает новое вторжение Орков, и заставляет Альянс действовать. Эльфийская разведчица Аллерия и небольшая группа ее телохранителей отправились, чтобы собрать подкрепления для отражения нависшей угрозы. Ваш путь в замок Новой Бури пересечется с путями Туралиона, Паладина, и капитана наемников Даната. Попросите их о помощи во время вашего путешествия, ведь их способности могут потребоваться Альянсу в предстоящие темные дни.

Сводка:

Цели: Найти Туралиона. Найти Даната. Привести Героев Аллерию, Туралиона и Даната к Кругу Силы в Новой Буре.

Стартовые позиции: юго-восточный угол карты.

Расположение врага: разбросан мелкими группами.

Ресурсы: Лесопилка внизу от центра карты.

Визиты вежливости

Соберите свои силы и двигайтесь по восточному краю карты. Пройдя немного за первый перекресток, развернитесь и отправьте 3 рыцарей уничтожить катапульту.

Совет: рыцари двигаются слишком быстро, и катапульта не успевает на них навестись. Более медленные войска она уничтожит. Если вы не пройдете за перекресток достаточно далеко, катапульту поддержат Грант и Тролль, стоящие прямо за перекрестком.

Двигайтесь дальше на север и завербуйте Баллисту. Идите к поселению на реке и освободите всех, кого там найдете. Вернитесь с пополнением к ранее пройденному просвету. Идите на юго-запад



до перекрестка, окруженного горами. Идите по краю гор, убейте Огров, остановитесь на проходе и выстройте войска для защиты. Будьте осторожны. Несколько зеленокожих с катапультой притаились на другой стороне. Пусть ваши Рыцари бросятся через просвет и отвлекут на себя огонь катапульты. Присутствующие при этом гранты бросятся за конниками прямо на мечи ваших войск. Разобравшись с Орками, нетрудно сделать растопку из катапульты. После битвы за проход двигайтесь на северо-восток к лесопилке, и пусть крестьяне берутся за работу. Прямо на север отсюда вы найдете новобранца им в помощь. Будьте настороже — здесь бродят серьезные ороочи силы — в том числе и Джаггернаут. Уничтожьте пехоту зеленокожих, затем потопите Джаггернаут. Если вам это удастся, попробуйте подбить и транспорт, хотя он довольно быстро покинет сцену.

Совет: используйте рыцарей, чтобы отвлечь огонь Джаггернаута. Пододвиньте баллисту на расстояние выстрела и пусть она стреляет. Для поддержки баллисты вам потребуются лучники, иначе Джаггернаут может выстрелить, с плачевным для лучников результатом. Если вы чувствуете себя исключительно хитрым, уберите рыцарей из поля зрения Джаггернаута после того, как они вызовут его огонь. Тогда Джаггернаут начнет бомбардировать ближайшую ферму, а вы в это время потопите непонятливого бегемота.

Вернитесь к просвету. Даната можно освободить двумя способами:

Вариант А: самый безопасный способ состоит в том, чтобы продолжать двигаться дальше вдоль восточной опушки, пока лес не поредет. Заметив фермы на дальнем краю леса, заставьте крестьян вырубить лес и двигайтесь по образовавшейся просеке. Рядом с жилищем ждет Данат. Очень нудный способ, но если вы потеряли большую часть войск — он — единственный.

Вариант Б: от ущелья в горах двигайтесь по западной тропе. Вам повстречается трусливый рыцарь смерти, который налетит на ваши войска смерч и убежит. Преследуйте, догоните и убейте рыцаря смерти и его нежить. Идите по южной тропе. Довольно скоро вы встретите Даната. Завербовав Даната, отправьте свои войска назад к поселению с верфью и литейным цехом. Пусть крестьяне постоянно рубят лес. Постройте транспорт и усовершенствуйте стрелы. Перед тем, как подняться на борт транспорта, проберитесь на запад вдоль реки и из засады нападите на ждущий там троллий Фрегат. Баллиста очень хорошо с ним справляется. Теперь переберитесь через реку, идите на запад, убейте немного нежити и отправляйтесь на север, откуда они и пришли. Вы найдете Туралиона у церкви. Помолитесь, усовершенствуйте своих рыцарей, снова поднимитесь на паром и плывите на запад. Выйдете на северный берег к западу от гор. Разобравшись с нежитью, воспользуйтесь Баллистой, чтобы уничтожить Сторожевые башни.

Совет: помните, что надо приказывать баллисте атаковать Сторожевые башни, когда они будут еще за пределом досягаемости. Тогда Баллиста остановится на максимальной дальности (на две «клетки» больше, чем у Сторожевых башен) и сможет стрелять безнаказанно.

Идите на северо-запад, сотрите в порошок остатки вражеских сил, проведите своих героев через Круг Силы — voila! — вот вы и победили.

Миссия вторая. Битва за Недергард

Большая группа Орков восстановила Темный портал и теперь держит в осаде крепость Недергард. Орда все еще держит под контролем огромных крылатых драконов Азерота. Часть этих тварей, словно выросших для того, чтобы участвовать в битве, с охо-

той присоединились к Оркам. Предводительствует ими огромный Черный дракон, именуемый Крылом смерти. Даната попросили собрать в Новой Буре армию, чтобы помочь осажденным войскам Недергарда и отбить Орду назад к portalу. Вы должны возглавить силы Азерота в попытке прорвать авангард вторгшейся Орды, ибо если их бросок не будет остановлен, они воцарятся в Черных болотах.

Сводка:

Цели: Уничтожить все силы противника. Данат должен выжить.

Начальное положение: Юго-западный угол карты.

Расположение врага: клан Затененной луны – центр, клан Боевой песни – северо-западный угол, клан Смеющегося черепа – юго-восточный угол.

Ресурсы: 6 Золотых Шахт – на северо-западе, на юго-востоке (2), в северо-восточном углу, на северо-восток от центра, на запад от центра.

Бейтесь славно

Начните долгое продвижение на северо-восток, разведывая территорию Гномьими летающими машинами и отмахиваясь от жалких Орков, стоящих на вашем пути. Разбейте лагерь рядом с Шахтой, построив Ратушу и Лесопилку. Следите за тылами! К вам подкрадываются трое Огров. Разобравшись с ними, двигайтесь на север и обследуйте переправу. Не переходите ее прямо сейчас – на том берегу большие огневые силы противника. В Недергарде дела обстоят кисло. Не переживайте. Трудно сделать хоть что-нибудь, чтобы предотвратить падение города. Вместо этого сосредоточьте свое внимание на предстоящей битве за развилку реки. Подведите Баллисту к реке и атакуйте южную Сторожевую Башню. Одного за другим переправьте Рыцарей через реку и отправьте их галопом на юг, пока они не выйдут за пределы досягаемости Башни. Надеюсь, они отвлекут внимание Орков от их Башни. Ваша Баллиста должна быстро ее уничтожить. Затем принимайтесь за северную Башню. Держите Рыцарей рядом с Баллистой – но за пределами досягаемости Сторожевой Башни – чтобы отбивать атаки Огров, если они вдруг появятся. На экономическом фронте расширьте свое поселение и начните освобождение Недергарда. Отправьте группу войск к южной стене. Постройте Пехотинцев и Лучников для обороны сразу внутри восточных ворот. Прикажите им стоять и подведите Баллисту бомбардировать орочьи бараки. Красноглазые начнут порознь отбиваться и окажутся для ветеранов Альянса всего лишь подвижными мишенями. Нейтрализовав войска, забейте Пеонов и заставьте Крестьян построить Пушечную Башню (она будет сразу стрелять по всему, что в поле зрения). Не забывайте про свой собственный город. Настоячивые зеленокожие будут проводить многочисленные короткие вылазки. Имейте в виду, что затраты на постройку Сторожевой Башни много меньше, чем на починку после того, как пару раз мимо пролетят Драконы. С этого момента держите Даната в центре вашей деревни. Он больше не потребуется, а потерять его – значит снова начинать миссию. С середины и до конца игры сосредоточьте основные усилия на экономике. Постройте вторую Ратушу в Недергарде, а третью на северо-востоке от нее. Исследуйте и покупайте все усовершенствования, которые вам по карману. Когда исследования закончатся и вы начнете производить максимально сильных Пехотинцев, Паладинов и Баллисты, возьмите две Баллисты, пару Паладинов и несколько Пехотинцев и направляйтесь на северо-запад. Вы увидите ущелье в горах, охраняемое двумя Сторожевыми Башнями. Атакуйте Баллистами. Когда крепкий Грант или Тролль возжадет мести, забейте его топорами Рыцарей. Проследите, чтобы засада напала за пределом досягаемости Башен. Искоренив орочью пехоту, дождитесь, пока Баллисты сделают свое дело. Заставив Башни молчать, вы можете спокойно разобратся с поселением орков. Пока ваши войска разрушают зда-

ния, Баллисты разделяются с оставшимися Башнями. За ущельем войск противника не будет. Сровняв с землей северо-западное поселение, отправьте аналогичное войско на юго-восточный лагерь орков. Он охраняется еще слабее предыдущего. Как и раньше, пусть Баллисты разрушают Башни. Рядом не должно оказаться больше одного или двух Орков. Постройте пару Пушечных Башен, расстреливающих все, что на виду, и победа будет вашей.

Миссия третья. Снова в прорыв

Остановив под Недергардом продвижение Орды, следует предпринять решительное контрнаступление. Высшее Командование согласилось, что сильная атака на крепость, построенную Орками рядом с Темным Порталом, может закончить конфликт до того, как он разгорелся. Архимаг Кхадгар однако полагает, что Орочья Орда пришла в этот мир не только ради завоеваний. Он считает, что если Портал захватить и не разрушать, он сможет раскрыть цель вторжения Орды на Азерот.

Сводка:

Цели миссии: разрушьте все крепости и замки. Туралион должен живым достичь Темного Портала.

Начальное расположение: Юго-запад центра.

Расположение врага: клан Кровавой Долины – юго-восточный угол, клан Боевой Песни – чуть к западу от центра, клан Повелителей Грома – север центра, на верхних островах.

Ресурсы: 5 Золотых Шахт – на полпути к северу от центра, в центре, на востоке центра, на юго-западе и юго-востоке. 5 залежей Нефти – на западе центра, на востоке центра, на юге центра и на юго-востоке.

Чего только здесь нет

Во-первых, Крестьяне должны работать. Во-вторых, усовершенствуйте Разведывательные Башни до Сторожевых. В-третьих, готовьтесь отражать нападение. Атакует небольшая группа зеленокожих под предводительством Огра. Расставьте пехотинцев в воротах с приказом «Стоять». За их спинами поставьте Лучников и Баллисту. Это войско вместе со Сторожевыми Башнями быстро разберется с нападающими. Продолжайте тренировать Крестьян, а заодно и пару Пехотинцев, и начните вкладывать деньги в исследования и усовершенствования. Следите за продовольствием и стройте по мере надобности Фермы. Отправьте Рыцарей, Крестьянина, Туралиона, Баллисту и двух Пехотинцев через переправу. Идите на северо-запад, пока не набредете на пару строящихся Орочьих Башен. Разрушьте их. Дальше идите в ущелье и атакуйте Сторожевую Башню. Остерегайтесь контра-таки Орков, недавно перебравшихся через реку. Когда Баллиста разберется с Башней, нацельте ее убийственные стрелы на Храм на севере. Прикажите солдатам разрушить Лесопилку, пока Крестьянин строит рядом с шахтой Ратушу. Оставьте минимум одно подразделение снаружи прохода через горы, чтобы следить за высадками Орков. Сделайте вливание в экономику, отправив еще Крестьян на заготовку леса и добычу золота. Используйте деньги, чтобы закончить вооружение вашей армии и постройте сплошную защиту вокруг второго поселения, на которое придется основная масса Орочьих атак. Защита должна включать в себя минимум 4 Сторожевые Башни и несколько лучников, чтобы отражать неизбежные атаки Драконов. Тем временем, в первой деревне усовершенствуйте Цитадель до Замка, потом постройте Церковь, Гнездо Грифонов и Башню Магов. Когда производство будет налажено и вы сможете отбивать все непрекращающиеся вылазки, готовьтесь к массивному нападению на большое скопление Орков в юго-восточном углу. Вам потребуются две Баллисты, два Грифона, два Паладина, четыре Разведчика, четыре Пехотинца и пара Магов. Перебравшись

через ручей на севере основного поселения, идите к ущелью в горах. Это вход в первое поселение Орков. Расставьте Грифонов, Лучников, Пехотинцев, Паладина и, для резерва, Мага защитным строем на западе – северо-западе от вашего местоположения. Они защитят ваши тылы от Драконов или проходящих мимо Орочьих неприятностей. Нападите на поселение по стандартной программе «выстрел Баллисты» – они бросаются на нас – и доблестно умирают. Держите сидящих в засаде крепко, или они погонятся за отступающими через ущелье и сами попадут в засаду. Держите под рукой Мага и Паладина, чтобы противостоять обязательно появляющемуся Рыцарю Смерти. Подчиняя поселение, убивайте при первой же возможности Пеонов. Эти безобидные на вид орки чинят здания, которые вы хотели бы разрушить и пожинаят то, что могло бы быть вашим. Когда Башни разрушены, можно приводить Крестьян строить Ратушу. Закончив ее, постройте пару Башен и Бараки, чтобы отвадить этих докучных Драконов. Начните активную программу постройки кораблей и исследуйте остатки карты Гномьими Летающими Машинами. Река разрезает карту пополам. В центре вы увидите остров, похожий на улыбку, над ним – другой, будто нахмурившийся, и в центре – маленький круглый остров с Порталом. Вначале захватите южный остров. Разрушите Баллистами вражеские Нефтяные Платформы и постройте на их месте свои. Пушечные Башни вдоль всего орочьего побережья прекрасно подходят как мишени для Грифонов и Магов. Постройте пару Линкоров, чтобы разрушить Нефтеперегонные Сооружения, Верфи и, может быть, Литейный Цех. Когда прибрежная полоса очистится, погрузите на Транспорт Баллисты и наземные войска. Высаживайтесь на берег! Сопротивление обычно слабое. Очистив остров, постройте Бараки. Если Орки агрессивны, они начнут создавать уйму Драконов, Джаггернаутов и Фрегатов. Используйте Сторожевые Башни и Фрегаты, чтобы убивать Драконов. Отправьте кого-нибудь подманить Драконов к вашим Сторожевым Башням – у этих крылатых ящериц, похоже, нет инстинкта самосохранения. Против Джаггернаутов зеленокожих используйте Баллисты и Грифонов. Следующим на очереди стоит центральный остров. Вам для него потребуются по меньшей мере две Баллисты и пара

Паладинов. С помощью Паладинов Изгоните Рыцарей Смерти, а Баллистой разрушите северную Сторожевую Башню. Проломите стены, окружающие Круг Силы, и проведите через него Туралиона. Наконец разрушите крепость на северном острове – это КУДА сложнее сделать, чем сказать. Часто на этом острове обнаруживаются многочисленные Катапульты, Рыцари Смерти и Огры. Высаживайтесь на краю острова за лесом. Это ограничит оркам подходы к берегу. Атакуйте кораблями всех, кто движется вдоль берега. Постепенно двигайте свои силы вверх по берегу к центру. Если вокруг летают Драконы – постройте Башни. На этом этапе ваша производительность превышает орочью, так что у них войска кончатся значительно раньше, чем у вас. Ждите, выматывайте их, и победа будет вашей.

Миссия четвертая. За темным порталом

Эльфийские разведчики принесли из Азерота ужасные новости. прорыв в теньх возвестил о приходе могущественного Нер'жула, Шамана Орков, и охраняющих его Рыцарей Смерти в Королевскую Библиотеку Новой Бури. Воспользовавшись черной магией, они убили всех, кто им противостоял, и унесли в ночь свою добычу – Книгу Медивха. Это подтверждает предположения Кхадгара, высказанные после битвы под Недергардом. Он убежден, что Орда хочет выяснить, как могущественный волшебник открыл проход между нашим миром и миром, в Книге Медивха именуемом лишь Дразнор. Орду, имеющую в своей власти неограниченное число миров, будет не остановить. Верховное Командование считает, что единственный шанс – отправиться по ту сторону Портала – дабы вернуть Книгу Медивха и сделать так, чтобы Орда больше никогда не смогла угрожать Азероту.

Сводка:

Цели: постройте Замок, чтобы защищать земли рядом с Порталом. Уничтожьте всех врагов.

Начальное положение: центр карты.

Расположение врагов: Клан Ломающих Руки – к югу от центра, клан Боевой Песни – на запад от центра, клан Затененной Луны – северо-восток, клан Смеющегося Черепа – разбросан по окрестностям.

Ресурсы: 4 Золотые Шахты – 2 на юге, 1 на западе от центра, 1 на северо-востоке.

Вышибем их зеленые мозги!

Первая цель – поселение Ломающих Руки. Гномьей Летающей Машиной разведайте южные территории на предмет возможных засад, в то время как Грифон ровняет с землей Пушечные Башни, охраняющие восточный подход к Порталу. Захват этого поселения должен пройти довольно легко. Один из Крестьян пусть постройт Ратушу на полпути между двумя Золотыми Шахтами, а остальные тем временем пусть строят кучу Ферм и Бараков. Остальные кланы не будут терять времени и начнут атаковать ваше поселение. Отправьте большую часть войск прикрывать западные подходы, несколько Лучников и Грифона отправьте на северо-восток обороняться от Драконов. При первой же возможности постройте вдоль северного края города линию Сторожевых Башен и расставьте между ними Лучников. 3 или 4 Башен должно хватить. По мере роста поселения начинайте собирать силы, чтобы разделаться с зеленокожими. Следующая мишень – клан Боевой Песни на северо-западе. Разделите силы и атакуйте по двум проходам с юга. Впереди поставьте Баллисты, прикрывая их пехотой и Лучниками. Начните с Башен. Эта схватка может оказаться серьезной, так что держите резервы наготове. Сровняв с землей это поселение, постройте Ратушу и начинайте добывать золото. Да, кстати, не помешает оставить здесь небольшой гарнизон – у Орков есть гадкая привычка восстанавливать свои поселения после ухода захватчиков.



Последний город – действительно крепкий орешек. Соберите две армии. Поставьте одну к северу, а другую к востоку от центра карты. Медленно подойдите на расстояние боя Баллисты к Башням и разрушите их. Грифоны хорошо справляются с Пушечными Башнями (как впрочем, если уж на то пошло, и со всем остальным). Когда волна Орков хлынет на защиту поселения, подводите войска. Проредив ряды зеленых, снесите Баллисты и Грифонами Драконы Логова, это сильно ударит по воздушной поддержке Орков. Дальше битва превращается просто в методичное разрушение поселения.

Миссия пятая. Затененные моря

Укрепив свои позиции на полуострове Адского Огня, где расположен Портал, пришло время создать флот и атаковать соседние кланы. Рядом с нами, в Зет'куре, есть Верфи Орков, следует разрушить их и находящиеся там боевые корабли, чтобы реализовать этот план. Хоть Орда и ошеломлена яростью вашей атаки, наше здесь присутствие привело кланы в небывалую ярость. Вы не сможете долго удерживать этот участок против их атак, так что ваши победы должны быть смелыми и быстрыми.

Сводка:

Цели: построить три Верфи. Уничтожить Верфи Орков в Зет'куре.

Начальное положение: северо-западный угол карты.

Расположение врагов: клан Жующих Кость – северо-запад, клан Кровавой Долины – центр, клан Повелителя Грома – юго-запад, клан Смеющегося Черепа – юго-восток.

Ресурсы: 8 Золотых Шахт – 4 на северном берегу моря, расположенные на северо-западе, к северу от центра, в центре и на северо-востоке, 2 на юго-западных островах, 1 к югу от центра, 1 на юго-востоке. 6 залежей нефти – к западу от центра, в центре, к востоку от центра, к югу от центра, на юго-западе и на юго-востоке.

Рассекая моря

Прямолинейный сценарий, надо только помнить о целях и строго их придерживаться. Начните с нападения на поселение Жующих Кость к югу от вашего начального положения. Жующие Кость – слабый клан, и они не окажут особого сопротивления. На развалинах деревни Костяных Голов немедленно начинайте строить базу для дальнейших операций. Расставьте свои силы для защиты от нападения с востока. Соберите армию побольше, затем отправьте разведку силой. Имеет смысл оставить Баллисты сзади, на случай, если потребуется быстрое отступление. Как только вы найдете клан Кровавой Долины, собирайте войска и атакуйте напрямую. Кровавая Долина – близкий союзник Смеющегося Черепа, так что остерегайтесь подкреплений с моря. Разнесите деревню, постройте Ратушу и продолжайте копать золото. Отправьте Рыцарей разведать остатки северного берега. Дальше вы должны построить Верфи, Нефтяные Танкеры, пять Фрегатов (охотиться за скважинами), Изобретателя-Гнома и Литейный Цех. Постройте армаду подводных лодок для борьбы с военным флотом Повелителя Грома. У этих зеленокожих с островов в юго-западной четверти карты, очень внушительный флот из Джаггернаутов и Фрегатов – внушительный против НАЗЕМНЫХ войск. Для Гномьих Субмарин они – не более, чем мишени. Пока кипит эта битва, постройте Линкоры для бомбардировки береговых Пушечных Башен. Не теряйте подводную войну из виду. Повелители Грома быстро учатся, и их Рыцари Смерти используют заклинание Смерч, достаточно сильное, чтобы утопить вашу Субмарину. Ваши свежестроенные Линкоры могут помочь, стреляя по береговым Башням и Рыцарям Смерти, читающим с берега свои разрушительные злые заклинания. Дальше идет игра для Ад-

миралов. Пока армия Альянса охраняет северный берег, атакуйте Орков своим флотом. Разрушив флот и верфи Повелителей Грома, переходите на восток к Смеющемуся черепу. Их флот меньше, чем у Повелителей Грома, но береговая защита, напигованная Катапультами, может доставить неприятности. Можно выиграть битву и без Транспортов, но вдруг у вас возникнет желание высадить десант для содействия уничтожению Смеющихся черепов. Не забывайте, вам надо уничтожить не всего врага, а только его верфи.

Миссия шестая. Падение Аухиндуина

Курдран – Всадник Грифона из Нортерона – вернулся из патруля с жизненно-важными новостями. Он обнаружил окруженную стенами тайную Крепость Аухиндуин – оплот клана Кровавой Долины. Разведчики Аллерии сообщают, что они заметили большие силы, движущиеся на север, и подозревают, что эти войска планируют очередную атаку на Азерот. Хотя армия Орков и слишком велика, чтобы в одиночку воевать с ней, вы все же можете сделать рейд на Аухиндуин. Если ваша атака удастся – вы поставите их армию перед выбором – отступить или быть отрезанной и уничтоженной. Сровняйте Крепость Аухиндуин с землей и вернитесь прежде, чем их войска смогут на вас напасть.

Сводка:

Цели: уничтожить Аухиндуин. Вернуть Героев Туралиона и Даната в Круг Силы.

Начальное положение: северо-восточный угол.

Расположение врагов: клан Жующих Кость – северо-запад, клан Боевой Песни – на восток от центра, клан Кровавой Долины – юго-запад, клан Затененной Луны – на юг от центра. Ресурсы: 6 Золотых Шахт – 3 вдоль восточного края карты на севере, в центре и на юге, 1 на северо-западе, 1 на юго-западе, 1 на юг от центра. 4 залежи Нефти – все в центре.

Из когтей поражения

Этот сценарий труден даже с руководством. Если вы не будете строго придерживаться целей, последнее, что вы увидите, будет лезвие топора Орка. Во-первых, постройте базу. Используйте Гномьи Летающие Машины и разведайте территории к югу от вашего начального расположения. Переберитесь через воду, высаживаясь как раз к югу от поселения. На этом месте у вас есть две возможности. Лучшая из них – захват поселения клана Боевой Песни. Это титаническая задача, но в итоге Альянс будет в выигрыше. Однако, если вы хотите – можете обосноваться рядом с Золотой Шахтой в центре восточного края карты и покорить клан Боевой Песни, построив перед этим армию. Однако не ждите, что Орки будут сложа руки ждать вашего нападения. Рассчитывайте, что



эти ребята с плохим запахом изо рта сделают все возможное, чтобы помешать вашим планам экономического роста. Если вы решите захватывать поселение в начале, расставьте Фрегаты и Линкоры вдоль берега рядом с проходом, ведущим к поселению. Затем отправьте Баллисты напасть на одну из Башен. Когда Орки бросятся в контратаку, отступите Баллистами к кораблям и остальным войскам. Повторите этот маневр несколько раз, и вы уничтожите большую часть клана. Теперь можно сосредоточиться на разрушении Башен и поселения. Это – замечательное место для вашей базы, рядом есть обильная Золотая Шахта и залежь Нефти. Горы обеспечивают естественное укрытие от наземных атак. Сразу постройте Сторожевые Башни для защиты от Драконов Затененной Луны, еще они полезны для отражения комбинированных атак с суши и моря, проводимых кланом Жующих Кость. Лучники, дотренированные в Разведчиков, и усовершенствованные стрелы дают ощутимый вклад в защиту. Нарращивайте силы и в какой-то момент усовершенствуйте Ратушу до Замка. Три или четыре Грифона хороши не только для защиты базы, но и для атаки на вражеские корабли и Пушечные Башни. Для потопления кораблей постройте заодно и несколько Субмарин. Как всегда, сосредоточьтесь на пушках. Защищайте Туралиона и Даната и не беспокойтесь ни о чем, кроме разрушения Аухиндуина. Когда ваших войск хватит на заполнение четырех Транспортов, отправьте команду Грифонов на юг разобраться с оставшимися пушечными Башнями клана Кровавой Долины. Подведите Линкоры для бомбардировки берега. Битва за Аухиндуин будет кровавой и потребует постоянного внимания. Не обращайтесь на атаки на вашу базу -отвлекаясь на это, вы можете проиграть битву. В любом случае оставленных дома Лучников и Сторожевых Башен должно хватить. Оставьте Туралиона и Даната дома с небольшим отрядом телохранителей. Уничтожив последнего из клана Кровавой Долины в Аухиндуине, быстро проведите их по Кругу Силы, и победа будет вашей.

Миссия седьмая. Крыло Смерти

Таинственные силы, окружающие горящие руины Аухиндуина, потребовали вызвать Кхадгара в темные земли Орков. Уничтожение клана Кровавой Долины досталось нам дорогой ценой, Орда захватила Курдрана и его Грифона Скай'ри. Изучая развалины Крепости, Архимаг узнал не только местоположение Книги Медивха, но также и то, что для успеха планов Нер'жула требуется еще один артефакт – Череп Гул'дана. Кхадгар полагает, что сможет разрушить Портал и навсегда закрыть прорыв, созданный Медивхом, если ему удастся заполучить эти артефакты. На северо-востоке лежит большой гористый остров, на его вершине живет черный дракон Крыло Смерти. Череп Гул'дана находится в его логове. Аллерия и Кхадгар согласились помочь вам в похищении Черепца и – если удастся – уничтожении могучего Дракона. Ходят слухи, что живущие на острове орочи племени приносят пленников в жертву Крылу Смерти. Освободив их вы, возможно, узнаете о каких-нибудь слабостях чудовища.

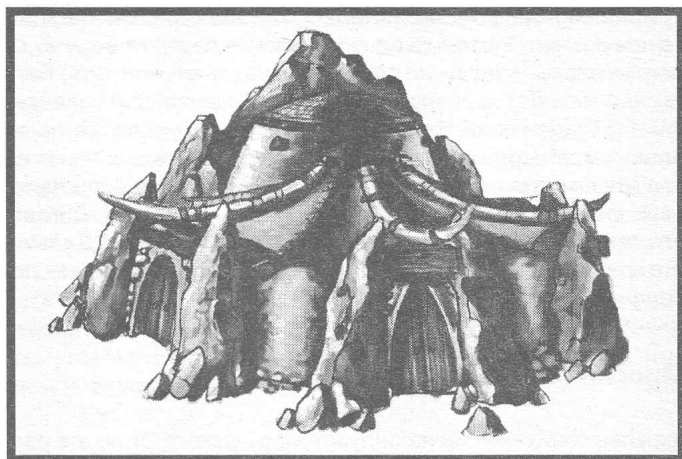
Сводка:

Цели: уничтожьте Крыло Смерти и его логово. Кхадгар, Аллерия и Курдан должны выжить.

Начальное положение: юго-западный угол карты.

Расположение врагов: клан Жующих Кость – юго-восточный угол, клан Ломающих Руки – северо-восточная четверть карты, клан Боевой Песни – северо-восточная четверть, Крыло Смерти и его логово – на восток от центра.

Ресурсы: 3 Золотые Шахты – на юго-востоке, северо-западе и среднем востоке. 2 Нефтяные залежи – к югу от центра и в юго-восточном углу.



Где эта ящерица?

Эта битва даст вам возможность сблизиться и подружиться с теми, кто у вас в подчинении, так как ничего другого у вас не появится. Для разминки разрушите поселение Жующих Кость к востоку от вашего начального расположения. Вот как это можно сделать: погрузите свои войска на Транспорты и под предводительством Фрегатов двигайтесь к поселению. Пусть Эльфийские корабли бомбардируют берег, пока ваши войска высаживаются. Эта стычка пройдет быстро, но будьте аккуратны, чтобы никого не потерять. Не давайте раненым умирать – пусть Паладины вылечат их. Освободив пленников, заставьте Крестьян строить Ратушу, несколько Ферм, Лесопилку, Нефтеочистные Сооружения и Верфь. Разделите силы, чтобы защищать Транспорты и поселение от атак Драконов. Постройте на Верфи несколько Танкеров и столько Фрегатов, на сколько хватит денег. Пока вы наращиваете флот, Гномья Летающая Машина может обследовать карту, чтобы найти остальных пленников. Когда Золотая Шахта обрушится, поднимайте войска на борт и плывите к северо-западному краю карты. Вы проплывете мимо западного берега острова Ломающих Руки. Не вступайте с аборигенами в перестрелку, их Гигантские Черепахи под водой только и ждут, чтобы потопить ваши корабли. Прежде всего защищайте Транспорты. Проплыв остров, плывите на восток и высаживайте войска. С помощью Фрегатов разберитесь со встречающими вас красноглазыми. Когда все войска высадятся на берег, двигайтесь на восток и освободите Паладина и его соратников. Будьте аккуратны -хотя сопротивление и слабо, вы не можете себе позволить потерю даже одного меча.

Совет: после каждой стычки вылечивайте раненых и давайте использующим магию восстановить свои силы. Не подставляйте без нужды Кхадгара или Аллерию. Если кто-либо из них погибнет, вы проиграете битву. Сохраняйте игру почаще, особенно прямо перед атакой.

Вход в последний лагерь для военнопленных охраняют две Пушечные Башни и немного Нежити. Вначале выманите Нежить из-под прикрытия Башен и уничтожьте ее. Затем отправьте Кхадгара наслать на Башни Ненастье. Если первого заклинания не хватит на разрушение обеих, подождите, пока силы Кхадгара восстановятся, и снова обрушьте с неба лед. Разобравшись с Башнями, осторожно продвигайтесь дальше и убейте оставшуюся Нежить и Катапульту. В горах на юго-восток от этого лагеря и живет Крыло Смерти. Добраться до него может только Курдран, но убить могущественного Дракона в одиночку ему не под силу. Выстройте своих лучников в ряд рядом с проходом, ведущим к логову. Держите Паладина под рукой, чтобы лечить раны. Как только ловушка готова, пусть Курдран атакует Дракона. Как только он ответит, отступите Курдраном за линию Лучников. Когда Крыло Смерти подлетит достаточно близко, пусть Кхадгар прочтает на него

Замедление, тем самым давая лучникам время победить этот кошмар. После этого пошлите Курдрана разрушить логово.

Миссия восьмая. Берег Костей

Отвлекаясь на поиск артефактов, необходимых для закрытия прорыва, вы дали Орде время для подготовки атаки. Огромная Орочья армада угрожает вашим берегам, армии Альянса сильно потеснены на всех фронтах. Единственный шанс на победу — заполучить Книгу Медивха. Все знания о Портале находятся сейчас во власти Нер'жула и его Ордена Рыцарей Смерти в Крепости Затененной Луны. Вы должны штурмовать и уничтожить Крепости, охраняющие берега его земель, чтобы смочь подвести свои силы и разрушить его проклятое святилище.

Сводка:

Цели: уничтожить все силы противника.

Начальное положение: по центру северного края карты.

Расположение врагов: клан Ломающих Руки — северо-запад, клан Повелителя Грома — юго-запад, клан Смеющегося Черепа — юго-восток.

Ресурсы: 5 Золотых Шахт — на юго-запад, в центре, на юго-востоке и 2 на северо-западе. 4 залежи Нефти — к западу от центра, в юго-восточном углу и 2 — в центре.

Сотрем их в порошок

Интересная битва, в ней вам удастся применить несколько нестандартную стратегию. Ваша первая цель — уничтожение поселения Ломающих Руки к западу от вашего начального расположения. Разгромите Пушечную Башню Линкором, затем атакуйте поселение наземными войсками. Потеря может оказаться много, но такова жизнь (или, в данном случае, смерть). Пока выжившие разрушают лагерь Ломающих Руки, прикажите Крестьянам работать и строить базу. Не беспокойтесь о Верфи, пока у вас не будет Замка, а может и Крепости. В первую очередь важно расширять инфраструктуру. Немедленно усовершенствуйте стрелы и используйте Лучников, прикрытых парой Сторожевых Башен, чтобы сбивать шальных Драконов. На этом полуострове золота — невпроворот (два шахты), так что стройте только лучшие войска и покупайте все возможные усовершенствования оружия. Грифоны — самый предпочтительный род войск. Они летают везде, неуязвимы для большинства войск, и у них гораздо лучше, чем у Драконов, пахнет изо рта. Пока ваши Крестьяне возводят Верфь и сопутствующие приморские постройки, захватите Нефтяную залежь на юго-западе от вашей базы. Пропустите залежь, которая прямо на юге от базы — она в пределах досягаемости Катапульт и Смерча Рыцарей Смерти. С возрастанием количества Грифонов, обеспечьте ими чистый участок берега к югу от вашей базы. Высадите людей минимум с двух Транспортов (не забудьте Магов). Когда вы разрушите все Башни Орков, отправьте Грифонов за вражескими войсками. Пусть Маги читают заклинание Ненастье на большие скопления врагов и Превращают действительно опасных животных. Ничего нет приятнее, чем Превращение Дракона или какого-нибудь другого злобного зверя, в безобидного ягненка.

Совет: Крестьяне — неоценимая прибавка к вашему десанту. Пусть они построят Сторожевые или Пушечные Башни в центре поселения противника. Башни не только создадут место для отступления, но и разрушат поселение. Кроме того, чтобы сократить канал поставки новобранцев, имеет смысл построить прямо в гуще событий Баракы.

К тому времени, как вы захватите и разрушите поселение Повелителей Грома, ваши Золотые Шахты будут почти истощены. На острове между вами и Смеющимся Черепом есть хорошая Шахта. Отправьте корабль Крестьян расчистить лес на северо-восточном краю острова и постройте Ратушу. По-

том расчистите лес вокруг Шахты, и для вас настанут золотые времена. Собирая силы для атаки на поселение Смеющегося Черепа, украсьте свой флот несколькими Линкорами. При поддержке Грифонов эти суда могут разрушить и армаду зеленокожих, и их охранные Башни. Убрав эти препятствия с пути вторжения, используйте объединенные водно-воздушные силы, чтобы ослабить врага и с малыми проблемами высадить свои наземные войска. К этому времени у Смеющегося черепа кончились поступления золота, и они не могут производить пополнения. Теперь битва сводится к разрушению деревни.

Миссия девятая. Сердце Зла

Шпили Затененной Луны словно обсидиановые лезвия вздымаются, рассекая недружелюбное янтарное небо над собой. Источник силы могущественного Шамана уже досягаемо. Продолжите атаку, и Нер'жул со своим Орденом Рыцарей Смерти будет стерт с лица Дразнора навсегда. Разрушив темную крепость и заполучив Книгу Медивха, Кхадгар сможет закрыть прорыв, и Азерот будет навсегда свободен от Орочьей Орды!

Сводка:

Цели: разрушить крепость Затененной Луны. Уничтожьте Мистические Рунические Камни Гул'дана.

Начальное положение: в центре северного края карты.

Расположение врагов: клан Ломающих Руки — северо-запад, клан Повелителя Грома — юго-запад, клан Смеющегося Черепа — юго-восток.

Ресурсы: 5 Золотых Шахт — на юго-западе, в центре, на юго-востоке и 2 на северо-западе.

Демоны, шелковые как овечки

Это будет трудная битва. Вначале отведите свои силы на восток к поселению Жующих Кость. Однако пока атаковать не надо. Проведите войска мимо северо-восточной Сторожевой Башни и освободите заключенных лагеря для военнопленных. ТЕПЕРЬ можно атаковать. Разрушите Башни Катапульт, Лучники и пехотинцы пусть прикрывают Катапульту. Заняв поселение, разрушите вражеские здания и начните строить собственную базу. Окружите лагерь Сторожевыми Башнями для защиты от Драконов и Рыцарей Смерти. Наберите столько войск, чтобы хватило на гарнизон, остальные деньги используйте на строительство инфраструктуры. Совершенствуйте все оружие и всех солдат. Постройте несколько Гно-



мьих Летающих Машин чтобы исследовать карту, в особенности центральную северную часть, чтобы найти свои цели. Позаботьтесь, чтобы в армии Альянса были Грифоны, Маги, несколько Баллист и иже с ними. Оставьте несколько Лучников и Грифонов дома, остальных отведите захватывать поселение Ломающих Руки. Снова начните с Баллист и разрушите Башни, охраняющие вход в поселение. Пусть ваши Маги или Превращают защитников, или насылают в их центр Ненастье. Если вы привели достаточно большое войско, город падет без особых трудностей. Приведите Крестьян, чтобы они строили Бараки, пока вы разрушаете здания. Для следующего этапа вам потребуются Разведчики, так что тренируйте их, а Паладины пусть пока лечат раненых. В начале похода на поселение кланов Кровавой Долины и Затененной Луны можно начать, разобравшись с Нежитью, охраняющей вход. Расставьте Разведчиков и Баллисты с юга от Пушечной Башни при входе и разрушите ее ливнем стрел. К этому времени ваши Гномы Летающие Машины должны были уже найти вашу основную цель – Мистическое Святилище Нер'жула. Его охраняют шесть Демонов. Отправьте Грифона атаковать Демонов, затем отступите через линию Разведчиков. Пока они поливают врагов стрелами, Маги могут превратить Демонов в безобидных зверушек. Чтобы разобратся со всеми врагами возможно придется повторить это несколько раз. Уничтожив их, выманите Нер'жула и разнесите поселение в щепки. Будьте начеку – клан Боевой Песни контратакует с востока. Достаточно просто защитить войска, разрушающие поселение, и тяготы успеха лягут на ваши плечи.

Миссия десятая. Битва на Адском Огне.

Хотя Крепость Нер'жула и была разрушена, а его Рыцари Смерти рассеяны, ни Шамана, ни Книги Медивха вы не нашли. Пока Кхадгар и Туралион используют магию в поисках ключа к местоположению мистической книги, приземляется Гномья Летающая Машина с новостями с полуострова Адского Огня и от Портала. Множество Орков осадило укрепления на Адском Огне. Хотя атакующие и плохо экипированы, они могут взять нас просто числом. Вы должны взять на себя командование армией Альянса на Адском Огне и прорвать осаду прежде, чем нас заставят отступить через Темный Портал. Мы должны продержаться достаточно долго, чтобы Книга была найдена, а прорыв – навеки закрыт.

Сводка:

Цели: продержитесь в осаде, пока нехватка поставок не заставит Орков отступить. Все ваши герои должны пережить осаду.

Начальное положение: юго-восточный угол.

Расположение врагов: клан Ломающих Руки – юго-запад, клан Повелителей Грома – север центра, клан Жующих Кость – запад центра.

Ресурсы: 5 Золотых Шахт – на севере от центра, 2 на запад от центра, 1 на юг от центра и 1 на юго-востоке. 1 залежь Нефти на северо-востоке.

Изобретательная Бойня

Для победы в этой битве требуется некоторая изобретательность. С самого начала на вас нападают три клана. Ломающие Руки будут присылать Огров и Катапульты иногда с Орком или Рыцарем Смерти. Жующие Кость будут нападать с севера Грантами и Метателями Топоров. Клан Повелителей Грома, расположенный на север от ваших позиций, присылает только Драконов. Первоочередной задачей вы должны считать увеличение армии. Быстро усовершенствуйте свою Читатель до Замка и набирайте Паладинов, Грифонов, Магов и Гномийские Отряды Подрывников. Это будет вашим основным шагом к победе. Пусть ваши Грифоны атакуют слабые войска противника и его Катапульты не доходя до базы.

Расставьте Магов вдоль внешней стены так, чтобы они могли быстро Превращать Огров или Драконов, если они зайдут слишком быстро. Пушечные и Сторожевые Башни должны справиться со всеми остальными при минимальной поддержке более слабых войск. Паладины пусть атакуют врагов, проравшихся внутрь, или, что более важно, лечат раненых. Золото ограничено, и победит командующий, лучше сохраняющий свои ресурсы – дорогу Красному Кресту! По мере укрепления защиты вы сможете позволить себе отправить несколько подразделений в атаку. В качестве цели выберите поселение Ломающих Руки. Соберите 6 Отрядов Подрывников, 6 Магов, 4 Паладинов и 8 Грифонов. Сгруппируйте каждый род войск отдельно. Остановите их за пределами досягаемости оборонительных сооружений поселения. Грифоны работают вашим воздушным прикрытием. Паладины – врачи и заначка на черный день. Гномами подорвите внешние Башни. Теперь посылайте Магов по одному, чтобы превратить Огра или другого сильного врага и быстро вернуться к группе Магов. Если враг будет преследовать, атакуйте его Грифонами или остальными Магами. Когда Маги разберутся с войсками противника, отправьте еще Гномов взрывать оставшиеся Башни. Начинать следует со Сторожевых Башен, так как они могут атаковать Грифонов. Если войскам будут нанесены повреждения, лечите их в промежутках между этими вылазками. Разрушив защиту, подходите и стирайте поселение с лица Дразнора. После победы над первым поселением вам, возможно, потребуются подкрепления, в первую очередь Гномы Отряды Подрывников. Следующим на повестке дня стоит поселение Жующих Кость. Воспользуйтесь такой же тактикой, и проблем у вас возникнуть не должно. Если там все еще есть Золотая Шахта – приводите Крестьян, стройте Ратушу и добывайте Золото. Последняя цель – поселение Повелителей Грома за рекой (м.б. морем, надо смотреть по реальной карте местности и исправить). Их защита состоит по большей части из Башен и разбросанных между ними войск поддержки. Большую часть денег они потратили на Драконов, нападавших на вашу базу, и теперь у них, скорее всего, золото кончилось. Чтобы перебраться через реку, вам надо построить Верфь, Литейный Цех и пару Транспортов. Расчистите Грифонами кусочек берега и высадите Отряды Подрывников. Используйте их для разрушения Сторожевых и Пушечных Башен, а также Катапульт. Следующим рейсом прибывают Паладины и Маги. Превратите защищающихся и разнесите поселение.

Миссия одиннадцатая. Танец Смеющегося Черепа

Вы доказали свою силу в бою, но никто не может противостоять объединенным силам Орды. Но мы, из клана Смеющегося Черепа, хотим оказаться в выигрыше после этой войны. С помощью сильнейших из ваших воинов наш клан может подчинить себе северные кланы Дразнора. Не удивляйся, лишь сильнейший выживает в Орде. Вы должны обезопасить проходы через Клиновые Горы и разрушить крепость живущих там Повелителей Грома. Мы будем поставлять вам воинов и припасы из своих поселений. За это мы отдадим вам Книгу Медивха, похищенную нами из крепости Нер'жула до того, как ваши армии ее разрушили.

Сводка:

Цели: уничтожить все силы противника. Все ваши Герои должны выжить.

Начальное положение: юго-восточный угол, северо-восточный угол.

Расположение врагов: клан Жующих Кость – северо-западный угол, клан Повелителей Грома – на юге от центра, клан Смеющегося Черепа – северо-восточный угол.

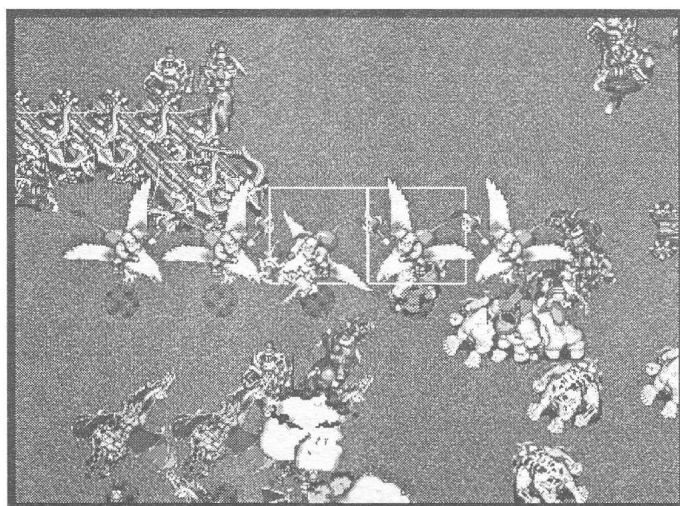
Ресурсы: 5 Золотых Шахт – в северо-западном углу, юго-западном углу, на юге от центра, в центре и в северо-восточном углу.

Брат против брата

Смысл этой миссии в создании сильной защиты при развитии экономической базы. Ваши оппоненты, расположенные на запад и на юг от вас, будут атаковать вас почти без перерыва. Приятели с запада любят Катапульти, южане же для колорита добавляют парочку Рыцарей Смерти. В Warcraft II одновременные атаки представляют основную головную боль. Вы можете думать лучше, чем компьютер, но вот лучше него двигать мышкой может оказаться куда сложнее. Стоит одному фронту стабилизироваться, как вы замечаете, что на втором все войска погибли. Приятной новостью будет то, что примерно с севера на юг через всю карту проходит отделяющий вас от зеленокожих горный хребет. В горах есть всего три прохода, и враги, похоже, никогда не используют средний. Более того, ваши противники не используют Драконов – им же хуже. В начале сценария идите как можно быстрее на север. Завербуйте оказавшееся по дороге поселение Орков и отразите небольшую контратаку с запада. Постройте со своей стороны прохода стену из ферм. Эти будки довольно крепки и иногда привлекают внимание войск противника. За ними постройте две или три Пушечные Башни, чтобы атакующие играли честно. И, наконец, создайте резерв для атаки на Катапульти, когда они доползут до линии фронта. Добившись спокойствия в этой области, обратите свое внимание на южный проход. Отбив атаку четырех Огров, постройте две Сторожевые Башни и добавьте к ним несколько Рыцарей. Если вам удастся сделать это, юг вас больше не побеспокоит. Обеспечив защиту, займитесь экспансивной экономикой. Усовершенствуйте войска и при первой же возможности постройте Крепость. В вашей Шахте золота не бесконечно много, так что отправьте экспедицию к Золотой Шахте, что на юг от центрального прохода через горы. Расчистите окрестности, постройте Большой Шатер и Бараки. Они очень сильно сократят время, необходимое вашим войскам для достижения линии фронта, а крестьянам – для сбора ценностей. Стабилизировав защиту и экономику, надо приниматься за атаку. Западное поселение Орков первым должно узнать ваш гнев. Отправьте туда две Баллисты, двух Грантов, двух Огров, пару Рыцарей Смерти и Кхадгара. С помощью Рыцарей Смерти, использующих заклинание «Разложения», и Баллист прорвите защиту врага. Разружьте город, постройте Большой Шатер и пожинайте плоды победы. Остаются южные зеленокожие. Если пойти прямо на юг от западного поселения, вы встретите три Башни и столько же Огров. Устраните эту угрозу Баллистами и Драконами. Драконов может атаковать только центральная Башня, так что атакуйте ее Баллистой. Остерегайтесь прчхующихся в тенях Рыцарей Смерти. Пройдя ворота, вы не встретите организованного сопротивления. Однако будьте осторожны, разрушая это поселение. Рыцарь Смерти может выскочить из засады и убить одного из ваших столь важных героев. Я просто ненавижу, когда это случается.

Миссия двенадцатая. Горький вкус победы

Кхадгар узнал, что несмотря на то, что Книга Медивха была украдена у Нер'жула, древний Шаман узнал достаточно ее секретов, чтобы сотворить самое темное из своих заклинаний. На кроваво-красных небесах Дразнора появляются прорывы в другие измерения, искрящиеся энергией Вечно Меняющегося Ничто. Разведчики Аллерии сообщают, что Нер'жул и его последователи удрали через самый большой из созданных прорывов, когда Дразнор только почувствовал приближающуюся агонию. Огромные силы, изливающиеся из сходящихся прорывов, разрушили ткань мироздания в Дразноре, начались землетрясения, на берега обрушились гигантс-



кие приливные волны. Если Темным Портал не будет закрыт на обоих мирах, на Азерот выплеснется вся энергия, высвободившаяся при разрушении Дразнора. Вы должны привести Кхадгара к Темному Порталу и, используя объединенные силы Книги Медивха и Черепа Гул'дана, закрыть навсегда прорыв между Азеротом и обреченным Дразнором.

Сводка:

Цели: разрушить Темный Портал. (Это может сделать только Кхадгар.) Кхадгар должен выжить.

Начальное положение: к северу и юго-востоку от центра, в центре (совсем недолго).

Расположение врагов: клан Боевой Песни – к востоку от центра, клан Жующих Кость – в центре, клан Затененной Луны – северо-западный угол, клан Ломающих Руки – на юг от центра. Ресурсы: 5 Золотых Шахт – на северо-западе, к востоку от центра, к югу от центра, в юго-восточном углу и в центре.

На последнем рубеже

Проведите свои северные силы в безопасное юго-восточное поселение. Пусть Гномы прорвут проход в горах прямо на юг от вашего расположения. Не обращая ни на что внимания, бегите через него к поселению. Перебрав через горы, направьте войска на юг, немного забирая на восток. Добравшись до горного хребта, идущего с севера на юг, идите на юг по его восточной стороне. Дойдя до конца, идите на юго-запад вдоль другого хребта, пока он тоже не кончится. Обойдите его и бегите к уютным стенам родного поселения. Кстати, рядом со вторым хребтом вы пройдете мимо трех Крестьян-приведите их с собой. Передохните, пока Орки разрушают остатки вашего центрального города. Начните добывать Золото и рубить лес. Постройте Баллисту и откройте усовершенствования на Лесопилке и в Кузнице. Готовьте войска, так как скоро ваше поселение затопят немытые тела. Убедитесь, что в северных воротах вашего лагеря есть Пехотинцы, и прикажите им Стоять. Как только придут первые Орки, пусть Кхадгар найдет на них Ненастье – потрясающее заклинание, десять-пятнадцать Орков умрут, даже не дотронувшись до вас. Когда Ненастье кончится, отправьте Грифона сломать Катапульти, собирающуюся атаковать ваши плотно скупенные войска. Это должно несколько ослабить орочью атаку. Теперь развивайте программу строительства и разрушения Портала. Портал находится в городе на запад от ваших позиций. Стоит Кхадгару его уничтожить – и вы победили. Следовательно, нет нужды в тридцатилетнем плане. Сосредоточьтесь на быстром улучшении войск и строительстве Сторожевых Башен для отражения атак Драконов. Атакующая группа должна двигаться организованно (насколько вам удастся организовать эту кампанию). Двигайтесь вперед, пока вы не сможете укрепить Пехотинцев между лесом и Орочьей Кузницей. Расставьте Рыцарей поперек выступа соединяющего Кузницу с горами.

Лучники должны занять позицию за Пехотинцами и Рыцарями. Через центр подведите Магов и Баллисту. Прикажите всем войскам стоять. Выстроив войска, подведите Баллисту и атакуйте Башню к югу от Портала. Растяните линию защиты, чтобы прикрыть Баллисту. Нашлите Ненастье на Пеонов, пытающихся починить разрушаемую вами Башню. Используйте эту тактику для разрушения остальных Башен и отражения постоянных контратак. К этому времени вооруженного сопротивления оставаться не должно, останется только толпа Пеонов. Организуйте защитный периметр и прикажите Хладгару разрушить Портал. К сожалению, у него на это уходит целая вечность. Приведите пару Крестьян, постройте Ратушу, Бараки и несколько Башен для содействия защите. Вот и все. Осталось только ждать. В какой-то момент Портал падет, и вы сможете крепко спать, зная, что спасли мир.

Глава третья – Орочья Орда

Миссия первая.

Убивающий для Затененной Луны

Хотя пост Военного Вождя Дразнора занимает Старший Шаман Нер'жул, ваша должность Убивающего для Затененной Луны возлагает необходимость вести их войска в битву на ваши плечи. Нер'жул узнал, как впервые был открыт прорыв, и теперь жаждет не только основа открыть ворота на Азерот, но и создать новые порталы, чтобы завоевывать все новые и новые миры. Вы должны подчинить орден Рыцарей Смерти, владеющих знаниями, необходимыми для восстановления Темного Портала. Огр-Маг из клана Смеющегося Черепа, регенат по имени Могор, взял под контроль этих темных воителей и желает сотворить могущественное заклинание при помощи их некромантической магии. Он тоже обречен. Хотя у нас нет Драконов, мы узнали, что Гром Адский Крик, предводитель клана Боевой Песни, захвачен Смеющимся Черепом и содержится, как пленник. Освободите его, и он обязательно поможет вам в битвах.

Сводка:

Цели: убейте Рыцарей Смерти и разрушьте их Храм. Гром Адский Крик должен выжить.

Начальное положение: юго-восточный угол.

Расположение врагов: в разных местах. Храм Проклятых и Огр-Маг Могор находится в северной части центра карты.

Ресурсы: В этом сценарии нет Золотых Шахт.

Убить Огра

Хотя в сценарии нет Золотых Шахт, то, с чем вы начинаете – это не все, что вы будете иметь. В путешествиях вы будете

находить новые силы для укрепления вашей орды. Тем не менее, сохранение сил очень важно. Начальных сил хватит на то, чтобы разобраться с большей части встреченных врагов, но количество умерших прямо влияет на исход битвы за Храм. Имея все это в виду, пора браться за дело. Поставьте Рыцаря Смерти в арьергарде, чтобы он не погиб безвременно от рук засады Нежити. Двигайтесь к центральной юго-восточной части карты и освободите сидящих там Троллей. Покинув маленькую деревеньку Метателей Топоров, идите на северо-запад, убивая на своем пути Нежить. Скоро вы наткнетесь на Грома Адского Крика, с радостью готового к вам присоединиться и идти «крушить-ломать». Продолжайте свой путь к вершине карты, пока не набредете на деревеньку с Лесопилкой. Используйте Лесопилку для усовершенствования топоров Троллей... скоро вам потребуются острые лезвия: еще несколько Троллей и Гоблинов-Саперов ждут с севера от Лесопилки. Прежде, чем браться за Храм, вылечите Рыцаря Смерти. Помните, Когда Виток Смерти насыщается на живое существо, Рыцарь Смерти становится ильнее. Существа не должны быть врагами, но не могут при этом быть друзьями. Остаются Красные Зверушки. За каждого убитого Рыцаря Смерти получает три пункта здоровья, не пожалейте времени и убейте всех, которых сможете найти на пастбищах Дразнора. Закончить миссию и пробраться в Храм Рыцарей Смерти можно двумя способами: 1) Используйте Саперов, чтобы прорвать горы к югу от Лесопилки. 2) Обойдите горы и атакуйте Храм с востока. Конечно, первый вариант самый прямой. Если большая часть ваших начальных сил уцелела, лучше воспользоваться им. Если ваша Орда несколько побита, идите на юг от гор. Здесь произойдет самая большая стычка во всем сценарии, но ее можно выиграть. Держите Саперов и Рыцаря Смерти в арьергарде, нападайте Грантами, Ограми и Метателями Топоров. Используйте Виток Смерти Рыцаря Смерти, чтобы помогать впереди идущим войскам – и в особенности Грому Адскому Крику. Разбив Орков и Троллей противника, освободите пленников из загоня справа от гор. Теперь самое время взяться за главного врага. Двигайтесь на запад к храму Рыцарей Смерти. Прорвите стену Саперами. Атакуйте Рыцарей Могора своим собственным и, когда они выйдут ответить, убейте их Ограми, Троллями и Адским Криком. Гром – чертовски хороший боец, но и его можно убить, так что следите за ним. Если его здоровье окажется в нижней половине желтой полосы – отведите его назад. Убив Рыцарей Смерти, на цыпочках проберитесь во внутренний двор, впереди – оставшиеся Огры, позади – Рыцарь. Вам навстречу выйдет готовый к бою Огр-Маг Могор. Займите его Ограми (или какая уж там у вас осталась пехота) и убейте его Рыцарем Смерти. Осталось только разрушить Храм – и победа ваша – гейм, сет и матч.

Миссия вторая. Череп Гул'дана

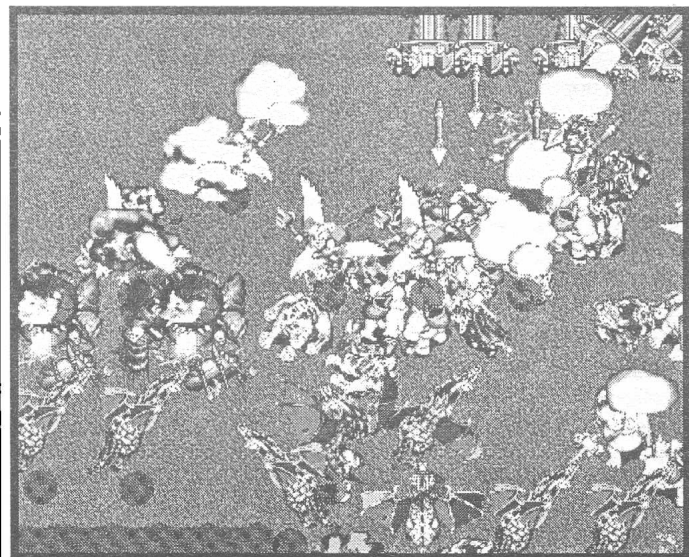
Череп Гул'дана – могущественный артефакт, необходимый для восстановления Темного Портала. Жалкий Капитан Орков клана Жующих Кость носит этот череп как символ своего положения и не догадывается о его истинной мощи. Нер'жул послал Огрского героя Дентарга подговорить воинов клана Повелителя Грома присоединиться к битве с Жующими Кость. Также вам помогут воины Ломающих Руки и их предводитель Коргат Острый Кулак. Быстро идите в поселение Повелителя Грома и поднимите армию, чтобы сокрушить Капитана Жующих Кость и завладеть Черепом Гул'дана.

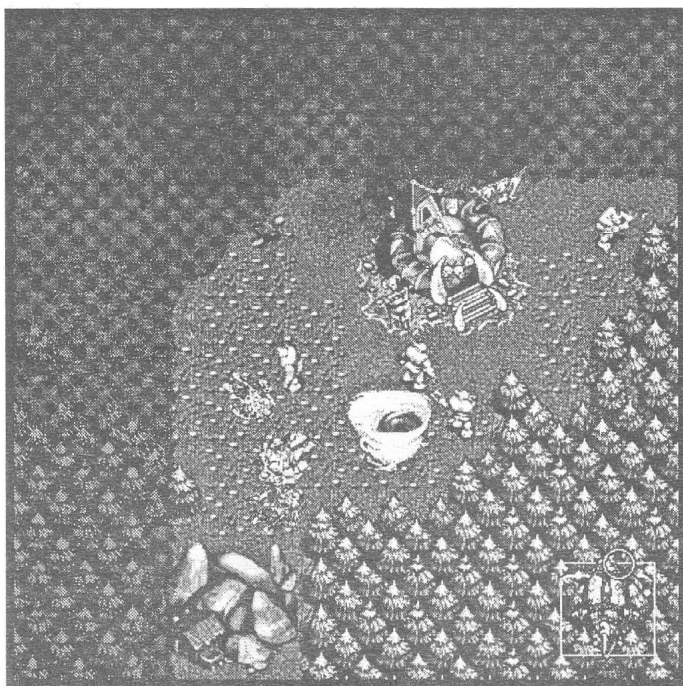
Сводка:

Цели: захватить поселение клана Повелителей Грома. Уничтожьте Капитана Жующих Кость и его лагерь.

Начальное положение: северо-восточный угол карты.

Расположение врагов: середина восточного края карты.





Ресурсы: 4 Золотых Шахты — на северо-западе, юго-западе, северо-востоке и среднем востоке.

Победа достается смелому

Этот сценарий значительно сложнее «Убивающего для Затененной Луны». Орки начинают с Дентарга и одного Гранта. Вам надо быстро нарастить силы и снести поселение врагов. Ключевым моментом является агрессивность. Пассивный игрок проиграет, пытаясь замедлить постоянные атаки Жующих Кость. Однако добавьте к агрессивности толику благоразумия. Атака в лоб не сработает, вместо этого надо понемногу изнашивать врага. Вот один из возможных путей: Разделите Дентарга и Гранта. Отправьте Огра в юго-западный угол карты набирать войско из живущих там Повелителей Грома. В это время отправьте Гранта на юго-восток, чтобы пополнить ряды Коргатом Острым Кулаком (он ждет в Кузнице к востоку от Шахты на западном краю карты), а затем и его Метателями Топоров. Разделите новообращенных союзников чтобы охранять северный и восточный входы в южное поселение. Сразу натренируйте десять-двенадцать Пеонов. Восемь должны добывать золото, а остальные рубить лес в северо-восточном углу поселения. Следите за ними — если они прорубят лес насквозь, это откроет врагам путь для нападения. Постройте два Барака. Поставьте по одному рядом с каждым входом в поселение, чтобы сократить время на путь пополнений к воротам. Когда позволят финансы, начинайте производить войска. Постройте Лесопилку и усовершенствуйте наблюдательные башни до Сторожевых или Пушечных Башен. Как только это будет иметь смысл, постройте Бастион и Холм Огров. К этому времени — обычно до постройки Бастиона или Холма Огров — враги начинают атаковать, атаковать и атаковать... Не паникуйте. Ваши Пушечные Башни при содействии трех Грантов и пары Метателей Топоров, обычно способны задержать наступающих, пока вы не соберете контратаку. Собрав небольшую группу Грантов, Огров (если они у вас есть), Пеонов и Метателей Топоров, поддерживаемых Катапультай, выходите через восточный выход из поселения и атакуйте на северо-восток. Жующие Кость ответят крепко. Густо польется зеленая кровь. Хотелось бы надеяться, что вы доберетесь до нижнего края их поселения и разорите пару Ферм. Не переусердствуйте! Ликвидацией ваших войск может заняться уйма Огров и Сторожевых Башен. Когда атака замедлится, отступите. Пусть Пе-

оны построят новые Бараки у вас в авангарде и начните тренировать восполнение поредевшим войскам. Тем временем золота может начать не хватать. Прежде, чем это станет критично, пошлите отряд Пеонов с эскортом из Грантов, к Шахте на западном краю карты. Постройте Большой Шатер и продолжите сбор денег. Если вы будете продолжать давление на южном фронте, враги, скорее всего, оставят эту геологическую экспедицию в покое. Теперь для победы требуется просто понемногу изрубить поселение Жующих Кость. Постройте уйму Катапульта и Огров. Катапульти очень удобны в бою против Сторожевых и Пушечных Башен, так как у них дальность боя чуть-чуть больше. Огры очень хороши для уничтожения всего остального. Продолжайте использовать стратегию атака-перегруппировка. Как только вы найдете южную вражескую Золотую Шахту, сразу захватите ее, тем самым ограничивая возможности компьютера по восполнению потерь. Когда большое поселение на востоке-северо-востоке будет уничтожено, отправьте свою Орду в юго-восточный угол карты, чтобы уничтожить остатки вражеского клана. И напоследок: Хотя времени, требующегося для выигрыша, может хватить на усовершенствование Бастиона до Крепости и сооружение Храма Проклятых или Алтаря Бурь, это не требуется. Хотя можете попробовать и это, в качестве альтернативного варианта.

Миссия третья. Повелители Грома и Жующие Кость

И предводитель клана Повелителей Грома, и предводитель Жующих Кость не согласны с планом Нер'жула. Они хотят отправиться на Азерот, чтобы их кланы победили там, где проиграл Молот Судьбы. Ваш Вождь мечтает совсем не об этом... Вы должны повести силы Затененной Луны на крепости и Жующих Кость, и Повелителей Грома. Когда эти идиоты с их кланами будут уничтожены, никто больше не посмеет вмешиваться в темные планы Нер'жула.

Сводка:

Цели: уничтожить клан Повелителей Грома. Уничтожить клан Жующих Кость.

Начальное положение: прямо в центре карты (ну, может, чуть к северу).

Расположение врагов: везде (особенно на северо-западе, юго-западе, северо-востоке и юго-востоке). Клан Жующих Кость — на юге, клан Повелителей Грома — на севере.

Ресурсы: 5 Золотых Шахт — на северо-западе, юго-западе, северо-востоке, юго-востоке и чуть к востоку от центра карты (ну, может, чуть к северу). Последнюю вы должны заметить сразу — она в вашем лагере.

Жажда зеленой крови

Очевидно, что в каждом сценарии в любой игре будут свои ключевые моменты. «Повелители Грома и Жующие Кость» — не исключение. Чтобы превратить Повелителей Грома в бутерброды с зеленой ветчиной, вы должны помнить про три вещи — постройте Пушечные Башни, постройте Катапульти и тренируйте Огров. Огры и Катапульти будут основой любой начинаемой вами атаки. Пушечные Башни будут основой вашего выживания. Вначале вы окружены своими орочьими собратьями. И все они жаждут вашей крови. Лучше всего отвадить их, построив Лесопилку и усовершенствовав Наблюдательные Башни до Сторожевых. Когда приток денег усилится, постройте еще одну Сторожевую Башню для защиты северного входа в поселение. Это на некоторое время сдержит оппонентов. Предотвратив разрушение базы и запасшись золотом, можно построить Кузницу и поставить рядом с Большим Шатром Пушечную Башню. Пушка, с большей дальностью боя, послужит прекрасной добавкой к построенным ранее Сторожевым Башням. На следующем шаге усовершен-

свуйте Шатер, насыпьте Холм Огров, а оставшуюся мелочь потратите на усовершенствование оружия. Все это закладывает фундамент для следующей фазы. Усмирите постоянные атаки Жующих Кость минимальными силами, лучше всего – Грантами и Метателями Топоров. Несмотря на постоянное давление, наберите из пяти-семи Огров, двух Катапулт и пары метателей Топоров войско для контратаки. Отправьте этих ребят на северо-восток, к Шахте, расположенной в этой четверти карты. Поставьте вперед Катапулты под прикрытием пехоты. Завладейте Шахтой и открывайте лавочку. В лагере должны быть Бараки, Большой Шатер и две Пушечные Башни. Когда Башни заработают, отправьте Катапулты домой. Они вам понадобятся, чтобы сровнять с землей юго-восточное поселение. Конечно же, пока вы ровняли окрестности, дома все было не так уж и спокойно. Атаки продолжают (они что, намеков не понимают?). Однако, если у вас достаточно строений, мечущих стрелы и плюющихся ядрами, нападающим достается по полной программе. Теперь надо уделить время набору новой атакующей партии. Этим зеленокожих отправьте на юго-восток, убейте Орков, разнесите из постройки и украдите золото. Кроме обычного набора построек (как то Большой Шатер, Бараки и все такое прочее), вам в наступающем эндшпиле потребуются Гоблин-Алхимик. Вот как все должно происходить: соберите Орду в первоначальном поселении и в юго-восточном. Наберите три отряда Гоблинов-Саперов и отведите их вместе с юго-восточными войсками к восточному краю леса, идущего с севера на юг и отделяющего вас от города Жующих Кость. Прорвите проход через лес. Когда последние деревья будут снесены, отправьте на юг Орду из основного лагеря. Она достигнет Жующих Кость примерно тогда же, когда восточные войска хлынут из леса. Этого хватит на то, чтобы повергнуть в ужас даже самый крепкий процессор. Когда большая часть Башен Жующих Кость замолчит, пусть Пеоны построят пару Пушечных Башен, чтобы разрушить остатки города, пока вы восстанавливаете армию. Последний этап этого сценария прост, Торопиться некуда, к этому времени последняя Шахта Повелителей Грома уже разрушилась, и они не становятся сильнее. Отправьте на север войско, обильно приправленное Катапультами и Ограми, прорубаться через защиту Повелителей Грома. И снова, постройте Пушечные Башни для довершения разрушения.

Миссия четвертая. Прорыв открыт

Из рядов Рыцарей Смерти вышел Терон Кровавый Ужас. Смерть Гул'дана освободила этих темных всадников из под власти кланов, но Кровавому Ужасу близко желание Нер'жула открыть много порталов. Он предлагает свою власть над Рыцарями Смерти Дразнора в обмен на мир, который Рыцари Смерти получат в полное свое распоряжение. Используя знания, полученные при победе над Огром-Магом Могором и некромантические силы Рыцарей Смерти, Нер'жул успешно пробуждает таинственные энергии мистического прорыва. Вы приводите силы Затененной Луны на Азерот, но на вашем пути стоит укрепление, построенное людьми, чтобы не дать portalу открыться. Разрушьте Цитадель и присвойте земли, окружающие прорыв.

Сводка:

Цели: уничтожьте Людей. Терон должен выжить.

Начальное положение: к северу от центра.

Расположение врагов: северо-запад, юго-запад и центр.

Ресурсы: 5 Золотых Шахт – на северо-западе, в центре западного края карты, на юго-западе, в центре и на юго-востоке.

Златовласка и три народа людей

Скажу сразу – эта книга несколько уменьшает удовольствие от этого сценария. Как Предводителю Орков, вам надо унич-

тожить три поселения людей. Одно, где живет народ Азерота, слишком сильно, чтобы браться за него в самом начале сценария. Второе, поселение народа Даларана, слишком далеко. Третье же, как кроватка маленького медвежонка в сказке про Златовласку, подходит в самый раз. Эти несчастные из народа Кул Тираса, уже созрели. Массу удовольствия в этом сценарии состоит в поиске слабых Людей, атаки и продвижении дальше. Однако с этой книгой вы уже знаете, где они находятся. Не очень честно, правда? Но, как я уже говорил, в войне каждый думает только о себе. Дебют прост: уведите Дирижабль от Эльфийских Лучников и атакуйте этих лучников (и из город) всеми остальными силами. Организуйте из исходного войска пять групп: Катапулты, Метатели Топоров, Огры, Гранты и Терон Кровавый Ужас, и Пеоны. Не забудьте проставить вперед Катапулты. Может показаться странным, но у них самые большие дальность боя и радиус видимости (за исключением Дирижабля). Совет. Катапулты стреляют чуть дальше, чем Сторожевые и Пушечные Башни. Прикажите Катапультам атаковать их до того, как они окажутся в пределах досягаемости, тогда деревянные бегемоты остановятся и начнут стрелять с максимальной дальности – и будут недосыгаемы для Башен. Используйте пехоту для защиты Катапульта от пехоты и кавалерии Альянса. Захватив поселение Кул Тираса, постройте пять Свиноферм и Большой Шатер. Расставьте Свинофермы так, чтобы они частично перекрывали проход между островами леса на юго-юго-востоке. Там происходит масса интересного, и чем меньшую площадь вам придется защищать, тем лучше. Построив фермы, купите Лесопилку – поставьте ее рядом с юго-восточным лесом – и Кузницу. Теперь вы можете построить три Пушечные Башни (две охраняют юго-восточный подход, одна нацелена прямо на южный подход). После начального обустройства поселения, усовершенствуйте оружие и Большой Шатер. Постройте Холм Огров, Огров и, если хватит денег, Храм Проклятых. Однако не следует сидеть и ждать, пока деньги накопятся. Как только вы сможете собрать восемь-двенадцать подразделений Огров, Метателей Топоров и Катапулт, двигайтесь на юг. Захватите Шахту на полпути вниз, постройте еще один Большой Шатер и начните серьезную добычу золота. Следующая остановка – поселение Даларана на юге. Отсюда и дальше вниз стоит уйма Сторожевых и Пушечных Башен, так что в авангарде вам, возможно, захочется иметь минимум пять Катапулт. Очень неплохая подборка получается из пяти Катапулт, пяти Огров, четырех Метателей Топоров и трех Рыцарей Смерти. Не пожалейте времени на то, чтобы открыть «Разложение». Против людей и им подобных материалов это заклинание действует бесподобно. Не тратьте время на усовершенствование Огров в Магов. Постройте Большой Шатер и Бараки рядом с когда-то принадлежавшей Даларанцам Шахтой и восстановите силы. Следующая часть будет сложной. Азерот многочислен и свято верит в мощь Пушечных Башен. Вы снова должны воспользоваться Катапультами и Рыцарями Смерти, чтобы ослабить сопротивление прежде, чем Огры пойдут в заключительную атаку. Сосредоточьтесь в первую очередь на разрушении Церквей, Ратуш и Барак, это лишит Людей возможности регенерировать. Совет. Вы можете потратить очень много времени на разрушение зданий, так как цель сценария – полное уничтожение Людей. Самое время вставить сюда страничку из исходного путеводителя по стратегии Warcraft II. Постройте пару Пушечных Башен в середине останков людского поселения, и они начнут стрелять по всему, что увидят, замечательно ровняя город с землей. Разрушив Крепость Азерота, остается только найти и убить оставшихся Людей. Не наглейте, из-за этого можно потерять время. Сделайте так, чтобы поисковые партии могли справиться со всем, что найдут. Обычно пяти или шести разным подразделениям эта задача под силу.

Миссия пятая. Драконы с Черного Шпиля

Когда Орда была вынуждена отступить назад к Черным Болотам, на смогла лишь небольшую часть войск провести с собой через Темный Портал, пока тот не был разрушен. Из-за того, что Альянс освободил Королеву Драконов Алекстразу и захватил клан Драконьего Брюха, вы больше не можете управлять этими крылатыми существами. Пока вы укрепляете прорыв и строите новый Портал, к вашему лагерю подходит изможденный Грант. На нем надета форма клана Кровавой Долины. Он рассказывает, как те из его клана, кто не смог вернуться через Портал, избежали захвата и плена в руках Альянса. Еще вы узнаете, что многие из некогда поработанных Драконов живут теперь на Черном Шпиле и питаются людьми. Если вам удастся прорваться через Людские укрепления и завоевать доверие этих существ, возможно, вы приведете Нер'жулу могущественных союзников.

Сводка:

Цели: захватить как можно больше Драконов. Захватить Логово Драконов высоко в горах.

Начальное положение: юго-западный угол карты.

Расположение врагов: на среднем юго-западе, на северо-западе и по центру. Логово находится в северо-восточном углу.

Ресурсы: 6 Золотых Шахт — 2 на юго-западе, на северо-западе, к северу от центра, на среднем востоке и на юго-востоке.

Бобы и пули

Вам надо есть и платить войскам. Эти факты — два ключа сценария. Хотя Орки начинают с могучей Орды, Ферм для ее прокорма у них нет. Следовательно, всю дальнейшую тренировку придется отложить, пока вы не постройте достаточно Ферм, чтобы прокормить зеленокожих. Людям, с другой стороны, для создания сильной армии нужна Золотая Шахта прямо к северу от вашего расположения. Во-первых, постройте Фермы. Отправьте одного Пеона строить с самого начала, в то время как двое оставшихся работают на добыче золота. Постройте первую Ферму на юго-восточном краю поселения (ниже леса) чтобы блокировать возможные вторжения. Отбив на восточном краю города пробную атаку Людей, проведите двух Огров, семь Грантов и трех Метателей Топоров по тому же пути. При первой же возможности поверните на север и идите, пока не дойдете до юго-восточного края Людского поселения, которое находится прямо на севере от вашего лагеря. Захватите расположенную там Шахту, однако не продвигайтесь западнее нее — это вызовет сильную контратаку со стороны людей. Эта атака критична для окончательной победы. Обладание Шахтой удваивает ваш приток золота и уменьшает доход Людей. Кроме того, ваши потери выравнивают потребности вашего войска в пропитании со способностями ферм производить еду. Теперь вы можете увеличить рабочую силу (в исходном лагере) до десяти Пеонов и организовать Лесопилку, построить четыре Башни и усовершенствовать их в Сторожевые Башни (после чего Грифоны два раза подумают, прежде чем подлетать слишком близко). Как только позволят ресурсы, постройте Большой Шатер рядом с северной Шахтой. Это должно укрепить ваше финансовое положение. С притоком денег постройте Кузницу, два Барака, дважды усовершенствуйте Большой Шатер (до Крепости), постройте Холм Огров и Храм проклятых. Исследуйте Разложение и наберите ударные силы из трех Катапульт, шести Огров, трех Метателей Топоров и трех Рыцарей Смерти. Идите на север, сметая все на своем пути. Очевидно, что эта группа будет нуждаться в постоянных подкреплениях. Однако используя общие указания в начале этой книги, Орда должна разрушить два западных поселения Людей — а вместе с ними и гадкие Грифоны Гнезда. Пару слов об этой экскурсии на север. Для спасения Драконов совсем не обязательно разрушать самое северное поселение Людей. Од-

нако если вы решите попользоваться Золотой Шахтой, что примерно в центре карты, до этого, вам все время придется отражать атаки с тыла. Лучше уж вначале избавиться от Людей, а потом перейти к делу. Сровняв с землей северное поселение, двигайтесь на восток к Шахте, расположенной в к северу от центра карты. Если надо, можете остановиться здесь, перегруппироваться, построить Большой Шатер, Бараки и, если надо, Храм Проклятых. Забейте оставшуюся группу Людей к востоку от Шахты и идите к Драконьему Логову (северо-восточный край карты). Этот день будет вашим.

Миссия шестая. Новая Буря

То, что вы нашли выживших из клана Кровавой Долины и заполучили в союзники Дракона Крыло Смерти, укрепило ваши позиции в Азероте. Ваш успех не прошел незамеченным для Нер'жула. Он вознаграждает ваши победы, поручая вам опасную миссию. Кровавый Ужас почувствовал скопление таинственной энергии в замке, построенном на фундаменте Замка Бурь. Нер'жул полагает, что это — нечто иное, как знаменитая Книга Медивха. Только дурак оставит такую силу без охраны, так что ваша атака на замок Новой Бури будет кровавой...

Сводка:

Цели: разрушить все. Терон должен выжить.

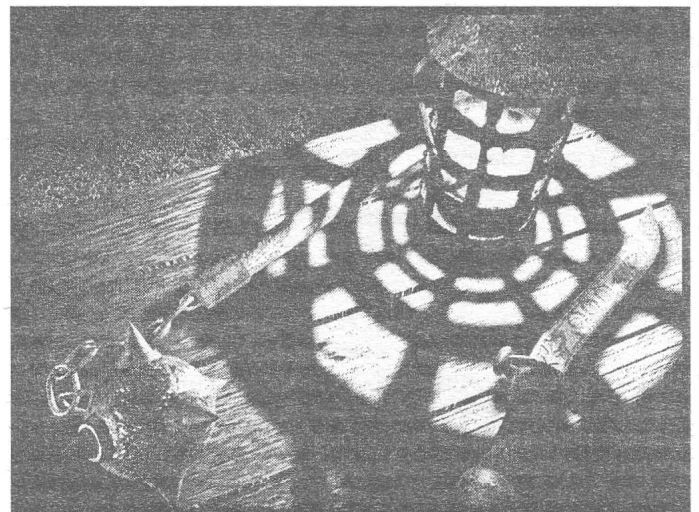
Начальное положение: юго-восточный угол карты.

Расположение врагов: поселения расположены в юго-западном и северо-западном углах карты. Аванпосты разбросаны по карте.

Ресурсы: 4 Золотые Шахты — на юго-востоке, юго-западе, северо-западе и на среднем востоке (на восток от пруда).

Я люблю этих ящериц!

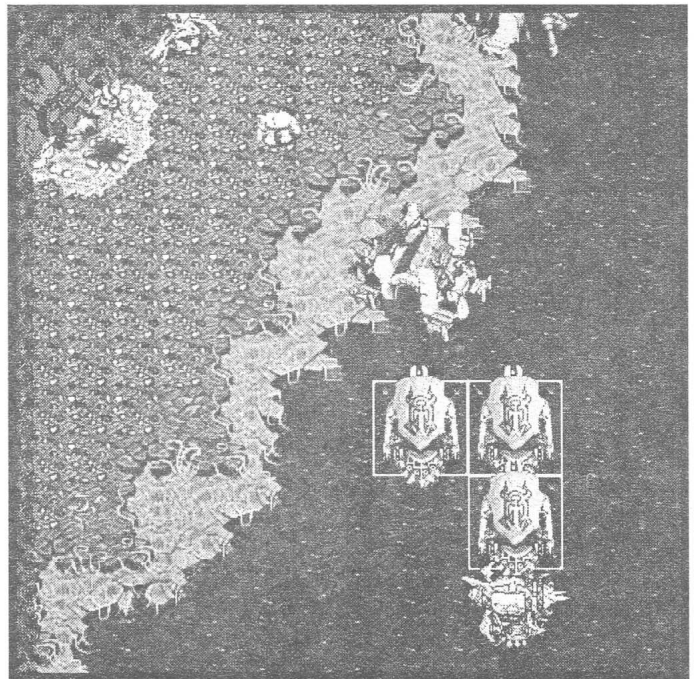
Победная стратегия для Шестой Миссии может быть выражена четырьмя словами — Драконы, Золото и Сторожевые Башни. Этот сценарий в основном представляет собой войну в воздухе. Могут быть и другие способы победить в нем, но использовать Драконов проще всего. Как и в любом другом сценарии, особенно в том, где войска дорогие, необходимо поддерживать приток золота. Без уймы денег почти невозможно построить и поддерживать внушительные воздушные силы. И наконец, пока не появились Драконы, основной защитой от ничуть не слабых Грифонов будут Сторожевые Башни. Держа все это в наших зеленых головах, давайте пойдём и убьём немного людишек. Вначале нажмите мышку на Большой Шатер, усовершенствуйте его. Помните, в этом сценарии вам нужны Драконы, много Драконов. Чем раньше вы сможете строить Драконьи Гнезда, тем лучше. Усовершенствование до Бастиона — шаг первый. Совет. Раз уж



мы заговорили о нажатии мышкой, попробуйте раз десять подряд ткнуть в Терона. Хоть посмеетесь... Шаг второй: отправьте трех Пеонов на юго-восток от Большого Шатра, в шахту. Сгруппируйте девятерых Метателей Топоров и отправьте их на проход, который к северо-западу от Большого Шатра. Расставьте перед ними оставшихся Грантов и Огров. Прикажите им всем «Стоять на месте». Терона в паре с метателем Топоров поставьте чуть сзади остальных войск. Используйте Метателей Топоров как передвижную анти-Грифонью батарею. Гранты и Огры вам понадобятся для отражения атаки по северо-западному коридору, а Терон – резерв. Совет Используйте Тероновский Виток Смерти, чтобы приканчивать Грифонов, предварительно ослабленных Метателями Топоров. Это поднимет здоровье Рыцаря Смерти. Постройте четыре Сторожевые Башни и натренируйте семь (так чтобы всего было десять) Пеонов на начальной стадии игры. Используйте трех работников изумрудного цвета на лесозаготовках, остальные пусть вкалывают в шахтах. Сторожевые Башни должны держать Грифонов на подобающей дистанции. Так как с самого начала топоры становятся ключевым оружием, усовершенствуйте их при первой же возможности. Охрана поселений крепка, а приток денег – стабилен. Теперь соберите войско для захвата северо-восточной Шахты – пять Метателей Топоров, Огра, Терона и пары Грантов должно хватить. Отправьте вслед за ними двух Пеонов и идите на север. Захватив Шахту, сразу стройте Большой Шатер и Барак. Теперь наступает миттельшпиль – возможно, самый сложный период во всем сценарии. Постройте в северном лагере четыре Сторожевых Башни (опять-таки, чтобы отпугивать Грифонов) и второй Большой Шатер, тренируйте Пеонов и делайте деньги – МНОГО денег. В южном лагере постройте Холм Огров и тоже делайте деньги. Набрав солидный капитал, усовершенствуйте южный Бастион до Крепости, постройте дом Алхимика и начните строить на севере Драконью Логова. Логова – это КЛЮЧ к этому сценарию. С этого момента уделяйте 90 процентов ваших усилий на поточное производство Драконов. Начните с трех Логов на севере. Когда доход позволит, постройте еще. К концу сценария у вас должно быть семь или восемь Логов (и доход, позволяющий им производить огнедышащих ящеров). По мере производства, отправляйте Драконов в южный лагерь. Не используйте их для борьбы с непрекращающимися атаками Грифонов – для этого есть Сторожевые Башни и Метатели Топоров. Вы должны построить в нижнем лагере эскадрилью Драконов. Пока огнедышащие перепончатокрылые собираются, натренируйте трех Гоблинов-Саперов, пару Огров, Метателей Топоров и Грантов. Теперь пора браться за дело. Отправьте свою Драконью эскадрилью на запад к крепости Людей. Используйте их для разрушения защит. Продолжите Саперами, Ограми и так далее, в конце приведите двух пеонов. Пусть Саперы прорвутся через горы, окружающие поселение, а остальная пехота пусть подавляет сопротивление. Пусть Пеоны берутся за дело, строят Большой Шатер и продолжают добывать золото. Остальное достаточно просто. К этому времени у вас должно быть семь или восемь Логов и деньги (три Шахты), позволяющие им работать. Не делайте ничего, только выпускайте Драконов. Летите в северо-восточный угол и разбейте живущих там людей Азерота. Затем пошлите своих крылатых подопечных поджарить всех, кто разбежался.

Миссия седьмая. Моря Азерота

Захватив замок Новой Бури, вы тщетно ищете Книгу Медивха. Разбирая хлам разбитого города, вы натываетесь на труп Пехотинца с Людски кинжалом в боку. Шпионы клана Кровавой Долины подтвердили, что это лезвие сделано кузнецами Алтерака. Эти Люди – те же, что хотели предать своих брать-



ев, и, возможно, это они для каких-то собственных целей украл Книгу Медивха. Они об этом пожалеют... Для путешествия в Алтерака, вы вначале должны превзойти Альянс силой военного флота. Их база в Кул Тирасе всегда служила ключом к силе Людской армады. Вы должны установить сильное присутствие в Большом Море, чтобы уничтожить Кул Тирас и подготовить путь в Алтерака.

Сводка:

Цели: постройте пять Верфей. Уничтожьте все корабли противника.

Начальное положение: на среднем востоке рядом с краем карты.

Расположение врагов: народ Азерота – на юго-востоке, народ Кул Тираса – на центральном острове и обоих северо-восточных островах.

Ресурсы: 4 Золотых Шахты – на северо-восточном острове, на центральном острове, на востоке и юге большой земли. 5 залежей Нефти – на севере от центра, в центре (2), в центре на юго-западе и на юго-западе.

Смерть с высоты

Ха, а кто сказал, что для контроля над океаном требуется сильный флот? Немцы почти выиграли Вторую Мировую Войну, не имея в своем распоряжении ничего, кроме пары подводных лодок и бомбардировщиков. Представьте себе, что бы они сделали, будь у них Драконы! В этом сценарии можно победить, построив флот не больше, чем из пяти-шести кораблей. Просто слушай сюда, юнга -или может, я должен сказать «пилот»? Опять первоочередными вашими задачами являются Лесопилки и Сторожевые и Пушечные Башни. у жалких Людишек на северо-западном острове есть пара Гнезд, и, в полном соответствии со своими себялюбивыми натурами, они все время будут проверять ваши защиты Грифонами – по крайней мере пока у вас не будет достаточно плюющихся копьями противогрифонных систем. Пошлите бригаду Грантов на север уничтожить тамошних воинов. Затем постройте цепь в форме буквы L из попеременно Сторожевых и Пушечных Башен, начинающуюся у северной бухты и изламывающуюся под вашим поселением. Это стабилизирует ситуацию и даст немного столь необходимого времени, чтобы взяться за экономическое улучшение ваших сил. Сосредоточьте свое внимание на двух вещах – деньгах и Драконах. Драконы – замечательные рептилии – яростные, быстрые, и линяют совсем не так, как Грифоны. однако, для под-

чинения их требуются груды денег (наверноеб на всех съеденных ими дрессировщиков), так что для поддержки ваших крылатых вам потребуется постоянный и большой доход. Вложите деньги где-нибудь в пять Логов. Стаей Драконов установите локальное воздушное преимущество над своим лагерьем и примыкающими водами. Теперь постройте две Верфи, Нефтеочистное Сооружение и Литейный Цех. Добывайте Нефть на северной залежи. Да, таб что на востоке, гораздо ближе, но Людям с центрального острова надоело тратить время на рыцарские турниры, и они заставят вас дорого заплатить за использование этой залежи. Постройте небольшой флот – Джаггернаута (очень мне нравится это слово – «Бармен, еще один Джаггернаут!»), два Фрегата и два Транспорта, груженных Ограми и Пеонами. Отправьте эти корабли с эскортом из шести-девяти Драконов, на северо-западный остров. С помощью Драконов, Джаггернаута и Фрегатов снесите защиты. Высадите десант Огров для уничтожения всего, что осталось, и Пеонов, строить Большой Шатер и пару Пушечных Башен, чтобы разнести уцелевшие Людские постройки. Вы должны потратить дополнительный доход на еще три Верфи (помните, всего их вам надо пять) и снова на Драконов. сгруппируйте стайку летучих ящеров (в идеале, конечно, девятых) и нанесите визит вежливости всем флотилиям бледнолицых, отправляя их на дно. Вот и все. Ну, почти все. У этих обезьян под водой плавают пара Субмарин. Разделите Драконов и отправьте их патрулировать океан перекрестным методом. Скоро они найдут Субмарины, и сценарий закончится. Флот? Не, эта гадость нам не нужна.

Миссия восьмая. Нападение на Кул Тирас

Теперь, когда вы очистили проход к острову Кул Тирас, вы должны направить своих моряков против основы флота Людей. Разбив морские силы Людей, Орда будет безраздельно властвовать в Великом Море. Еще мы узнали, что Адмирал Праудмур больше не состоит в Альянсе, и армии Альянса его больше не поддерживают. Ликвидируйте его флот, и Кул Тирас падет.

Сводка:

Цели: разбить армаду Кул Тираса. Разрушить Кул Тирас.

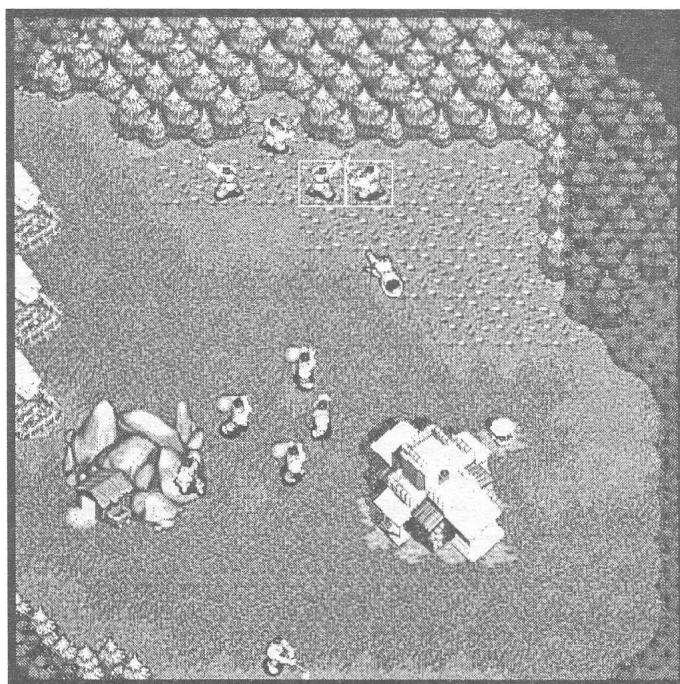
Начальное положение: тесная кучка на голом восточном острове.

Расположение врагов: Кул Тирас – не-севере от центра, база флота – в центре, а проклятые Гнезда – в северо-западном углу.

Ресурсы: 6 Золотых Шахт – на юго-западном острове, 2 на большой земле на севере от центра, в центре карты (3 – одна на юго-западе от центра, вторая – на севере, третья – в центре). 2 Нефтяные залежи в проливе в океан.

Вторжение на большую землю

Первое, что вы должны сделать – это убрать всех с Рогов – восточных Чертовых Рогов, чтобы быть точным. Этот остров на востоке – ничья земля и никому не нужен. Загрузите Транспорты и плывите на запад. Используйте заслон из двух Фрегатов, двух Джаггернаутов и одного Дракона, поставленный к северу от восточного острова, чтобы не подпустить Людшек к вашему конвою. Приплыв к новому дому, постройте Большой Шатер и пять или шесть Ферм. Держите Метателей Топоров сгруппированными в их обычную «подвижную противогрифонью батарею». при первой же возможности постройте несколько Сторожевых Башен, чтобы держать на расстоянии не в меру ретивых Грифонов. Когда дома все будет обустроено, погрузите на Транспорт трех Пеонов, половину оставшихся Троллей и Рыцаря Смерти. Переплывите бухту, высадите этот десант и направляйтесь к южной центральной Шахте. Постройте здесь долговременную базу. Постройте Холм Огров (возможно с помощью усовершенствования Боль-



шого Шатра на исходной базе), три Драконых Логова, пару Бараков и Храм Проклятых. Используйте те немалые деньги, которые вы должны сейчас получать, на усовершенствование всего оружия и организацию военно-морской базы в этом южном раю. Для этого пригодятся Нефтеочистное Сооружение, Литейный Цех и две Верфи. Постройте флот средней силы – где-нибудь два Джаггернаута и шесть Фрегатов в сопровождении. Очень важно не переусердствовать с постройкой кораблей, так как все корабли, уцелевшие после разгрома флота Кул Тираса, будут бесполезны. Отправьте эту флотилию вместе с полудюжиной Драконов на военно-морскую базу Кул Тираса. Перегруппируйтесь, отпустите Грантов в увольнительную. Сосредоточьтесь на создании разнообразного войска, однако позаботьтесь, чтобы у вас было в достатке Рыцарей Смерти, Катапульта и Драконов. Отправьте летающих рептилий в атаку на Гнезда в северо-западном углу карты, это серьезно снизит воздушную силу Кул Тираса на все обозримое будущее. Разобравшись с воздушной поддержкой, начните медленное, но верное занятие территории Людей. Следующая цель – две центральные Шахты. Используйте из всех сил свое дальнбойное оружие. Кстати, любитель приключений может решить начать с Людей, живущих на западе. С помощью Гоблинов-саперов прорвите проход через леса, идущие с запада на восток, и нападите на фланг врага. Преимущество этого метода в том, что вы атакуете мягкое незащищенное брюшко Кул Тираса, но сюда сложнее подводить подкрепления. Совет. Работая вместе, Рыцари Смерти могут быть очень сильны. Один начитывает на другого заклинание «Нечестивые Доспехи», будучи защищенным, второй Рыцарь подходит на расстояние «Смерти и Разложения» к значительному сооружению и произносит заклинание – неуязвимый для ответного огня. Вначале продвижение дается с очень большим трудом. Продолжайте восполнять потери и двигаться вперед. Каждая захваченная вами Шахта уменьшает способность Людей соперничать с вашим производством. Совет. Берсерки со способностью к регенерации очень хорошо подходят для подобного рода битв. После получения нескольких ранений, отведите их назад, чтобы они могли восстановить силы. Рано или поздно вы выиграете эту битву на износ и сотрете с лица Азерота Людской центр. Осталось лишь повернуть на запад и разрушить оставшиеся строения. Внимание. Хотя бездумное продвижение вперед приведет к потере большего числа живой силы и материала-

лов, чем вы можете себе позволить возместить, слишком медленное продвижение так же смертельно. Большой Орде требуется много денег. Если вы не будете добавлять к своей коллекции новых Шахт, банкротство победит вас задолго до того, как это сделают Люди.

Миссия девятая. Курган Саргераса

Теперь, когда Великое Море снова находится под властью нашего флота, у Нер'жула появился план, как можно увеличить силу Темного Портала. Будучи наставником Гул'дана, Шаман связал их души, чтобы иметь возможность следить за своим учеником. Хотя Гул'дан и знал, что Нер'жул благодаря этой связи узнает о связи Ворлока с духами, обитающими в Вечно Меняющемся Ничто, он был слишком самоуверен, чтобы беспокоиться на этот счет. Нер'жул приказал вам провести небольшой отряд к кургану, чтобы отыскать Драгоценный Скипетр Саргераса. Останки лагеря Громящего Шторма и Молота Сумерек окружают вход в курган, и вой неупокоенных душ оглашает там воздух. Хотя обитатели тех мест давно умерли, тела их были вырваны из могил злой магией Демонов, и теперь вечно обречены скитаться по тем краям.

Сводка:

Цели: убить Демона, стерегущего Драгоценный Скипетр Саргераса.

Начальное положение: юго-западный угол.

Расположение врагов: везде. Демон находится к западу от центра карты.

Ресурсы: Верфь в порту, Храм Проклятых на Острове Магов, Лесопилка на восточной части суши, на тропе — Кузница.

Убить Демона

Это сценарий без Золотых Шахт уникален для Warcraft'a. Обычно все происходит в спешке, здесь это — не так. Играйте хоть весь день, никому, кроме вашей жены, и дела до этого не будет. Все равно вы встретитесь с одними и теми же существами и будете биться в одних и тех же битвах. Перед началом, расставьте Грантов и Огров впереди, за ними — Рыцаря Смерти. Защищайте этого посланца тьмы, словно от него зависит весь сценарий — ведь так оно и есть. Помните, что могущественное заклинание Рыцаря Смерти «Смерть и Разложение» не действует на Нежить, так что в большинстве схваток с Нежитью ему отводится роль заинтересованного наблюдателя. Не беспокойтесь, он свое еще возьмет. Прорвите через первую засаду Нежити и перегруппируйтесь с запада от деревни. Постройте классический защитный строй по схеме Гранты-впереди-Метатели-Молотов-позади. Отправьте Рыцаря Смерти наслать Смерть и Разложение на

одного из защитников Верфи. Скорее всего, этот Человек умрет, а остальные — бросятся в атаку. Отведите Рыцаря назад, когда защитники наткнутся на ваши ряды, от них мало что останется. Идите к верфи — не тратьте время на разрушение Ферм. Если вы зайдете слишком далеко на юг, выкочит еще одна засада Нежити. Постройте Транспорт, погрузите на него всех и плывите на остров. Убить Мага — Задача Номер Один. Оставшуюся Нежить в свое время можно будет добить. Исследуйте Разложение и Оживление Мертвых, грузитесь на корабль — и под всеми парусами плывите на север. Высадите всех, кроме одного, в самой северной точке восточного берега большой земли. последнего пассажира высадите на берегу, но южнее. Обойдите лес с востока и освободите там Троллей. Собрав всех снова на большой земле, поставьте Рыцаря Смерти наслать Разложение на Эльфийских Лучников. Потом добавьте к повреждениям еще и оскорбление и оживите их тела. Соберите войско, чтобы забить Нежить, ждущую к западу от исходной позиции Лучников. Продолжите Разложением Башни и охраняющих ее Лучников, затем пошлите Огра освободить Орков (он достаточно быстр, чтобы выбраться, пока остатки Башни его не забили). И вновь на борт. Переправьте войска на юг к чистому берегу. Держите их рядом с водой, пока не будете готовы драться — как только вы двинетесь вглубь, на вас нападут несколько Людей и весьма решительно настроенный Паладин. Не сводите Рыцаря Смерти на сушу, Паладину он — на один укус. Идите вперед и принимайте бой. Разбив Людей, высадите на берег Рыцаря. Снова разрушите Башню Разложением и двигайтесь дальше. Захватите Кузницу и Катапульту. Усовершенствуйте все, кроме Катапульты. Продолжайте свой путь к Демону, заманивая в ловушку все встречаемые вами пешие силы. Рыцаря Смерти используйте против Баллист и Башен, но следите за Паладинами. Разбейте лагерь чуть южнее логова Демона. Периодически посылайте темного рыцаря атаковать его Витком Смерти. Достаточно ослабив хранителя Драгоценного Скипетра Саргераса, выманите его к своему строю и начините усовершенствованными топорами. Он не такой уж и плохой...

Миссия десятая. Алтерак

Обретение Драгоценного Скипетра очень обрадовало Нер'жула. Приходит приказ, что вы должны вручить его последним воинам клана Кровавой Равнины, а они должны как можно быстрее доставить его на Дразнор. Крыло Смерти и его Драконы принесли вас в Крепость Алтерак. Вы легко можете поставить здесь всех на колени, но они спрятали книгу, которую вы ищете. Более того, они достаточно хитры, чтобы заключить договор, зная, что это — единственное их спасение. Они опасаются мести со стороны народов Лордаэрона и Штормгарда, если скажут вам, где Книга. Они предлагают Книгу Медивха в обмен на уничтожение войск, стоящих у их границ. Вы должны разрушить аванпосты Лордаэрона и Штормгарда. Затем выполните последнее обязательство по договору, войдя в Алтерак, найдя Мага, охраняющего Книгу и проводив его в безопасное место.

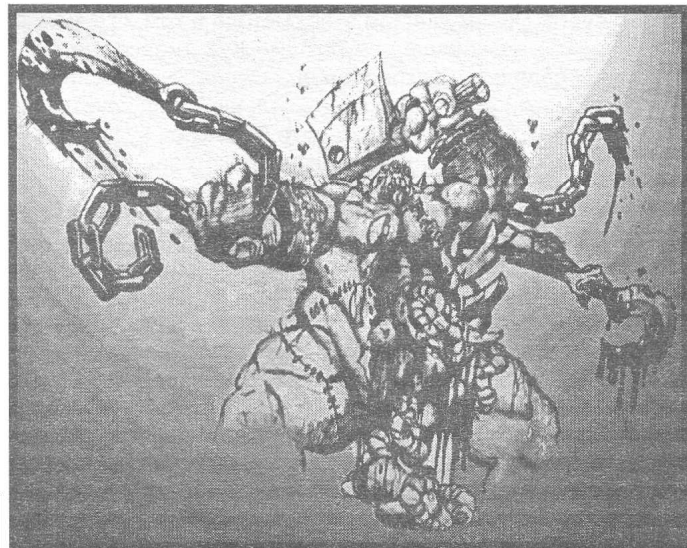
Сводка:

Цели: разрушить аванпосты Лордаэрона и Штормгарда. Освободите Мага из Алтерака и верните его к Кругу Силы.

Начальное положение: северо-западный угол. (Маг — в юго-восточном углу).

Расположение врагов: силы Кул Тираса — между горами, полукругом вокруг начального расположения Орков; народ Штормгарда — в северо-восточном углу, войска Лордаэрона — на юго-западе.

Ресурсы: 8 Золотых Шахт — 3 на равном расстоянии вдоль направления с северо-востока на юго-запад, в скалах, окру-





жающих исходные позиции Орков, еще 3 – на юге, между рекой и западным краем карты, 1 на северо-востоке и 1 в центре карты. 2 Нефтяные залежи – 1 на изгибе реки, вторая – на южном ее крае.

Кромсая смертных на куски

Несмотря на необходимость освободить Мага, сценарий этот прямолинеен. Ваша задача – убивать Людей и рушить из строения. Покончив с убийствами и разрушениями, провести Мага в Круг Силы проще простого. Пошлите всех, именно ВСЕХ (кроме двух Пеонов), разобраться с тремя группами солдат Кул Тираса, расположенных полукругом вокруг вас. Атакуйте каждую группу по очереди. При должной аккуратности в драку полезут только те, на кого вы в данный момент нападаете. Покончив с Людьми, идите к Шахте, что на север от центра, и разбивайте лагерь. Отправьте Огра, двух Рыцарей и Дракона сторожить основную базу. Кстати, об основной базе, прикажите Пеонам, что остались без дела, построить Лесопилку, пару Свиноферм и непременно Сторожевые Башни. Когда позволят финансы, постройте Бараки и Большой Шатер. Да, это будет трудно, но вам нужна возможность пополнений изнутри. Компьютеру понадобится время, чтобы прийти в себя. Оправившись, он начнет периодически наносить вам визиты, заканчивая табуном Рыцарей. Тем временем в лагере, что в центр экрана, должны копиться деньги. При первой же возможности отправьте Пеонов к Шахте, пройденной вам по пути к этому месту. Постройте Большой Шатер и начинайте добывать золото. Для победы в этом сценарии вам потребуется все возможное, так что имеет смысл обеспечить приток денег, чтобы все это себе позволить. Постройте в центральном городе четыре Драконьих Логова, два Храма Проклятых, Алтарь Бурь и два Барака. Если Шахта ничья, постройте рядом с ней Сторожевую Башню. Иногда компьютер пытается добывать золото, не очистив предварительно окрестности. В этом случае вы можете одной Сторожевой Баш-

ней уложить массу вражеских Крестьян. А если вы чувствуете себя достаточно вертким (не говоря уж богатым), пошлите на помощь Башню Рыцаря Смерти. Башня будет убивать Крестьян, а Рыцарь Смерти может Оживлять Мертвецов и добавлять их к вашему войску. Не очень-то честно? Но, как я уже говорил... Пора заняться хлюпиками из Лордаэрона. Используйте заученную вами стандартную тактику. Вначале захватите южную Шахту в скалах. Затем медленно продвигайтесь с Катапультами и Рыцарями Смерти впереди. Драконы обеспечат воздушную поддержку. Совет. Здесь очень полезно заклинание Огров Руны. Начитайте его на область между Катапультами и войском противника. Когда Катапульты выстрелят, враг бросится в атаку в надежде отразить угрозу. К несчастью для себя, они попадут в Руны – что убьет большую часть атакующих. Захватите поселение Лордаэрона и, как обычно, постройте Пушечную Башню, чтобы она закончила за вас разрушение строений. Пройдите вниз по реке, постройте Транспорт и отправьте несколько Рыцарей, Огров и Рыцаря Смерти за Магом. Высадившись на южном берегу, вы можете избежать гнева отряда кул Тираса, расположенного в северной части острова. Мага в сопровождении пары Грантов отведите в Круг Силы. К этому времени окрестности должны быть безопасны для прогулок – по крайней мере ваших. Два дела сделано, одно осталось. Народ Штурмгарда – крепкий орешек. Но не им тягаться с вами в финансовом плане. Потратьте время на создание опустошительной армии и идите в наступление. Методично, шаг за шагом, завоевывайте город, и не забудьте вначале ослабить защиту Катапультами, Драконами и Рыцарями Смерти.

Миссия одиннадцатая. Глаз Даларана

Книга Медивха – у вас, Драгоценный Скипетр доставлен Нер'жулу, осталось заполучить всего один артефакт. Маги Даларана создали, пытаясь восстановить Сиреневую Цитадель, устройство для фокусирования их магической силы. Нер'жул жаждет Глаз Даларана, чтобы сфокусировать темные силы подземного мира при создании порталов. Терон Кровавый Ужас отправился в Крепость Магов на острове Креста, где они сейчас восстанавливают за тяжелыми укреплениями свои башни. Вы должны прорвать их береговую защиту, основать базу и захватить Глаз Даларана. Никакие стены не спасут их от ярости Орды.

Сводка:

Цели: разрушить все Башни Магов. Разрушить весь Даларан.

Начальное положение: западный остров.

Расположение врагов: силы Даларана – в северо-восточном и юго-восточном углу, народ Лордаэрона – на берегу и на юго-западе.

Ресурсы: 4 Золотых Шахты – к северу от центра, к югу от центра, на юго-западе и на среднем востоке. 2 Нефтяные Залежи – одна к северу, другая к югу от центра похожего на ров моря.

Из чертогов Монтесумы

Этот сценарий дает вам шанс провести классические вторжение и захват одновременно с суши и моря. Наш рассказ начинается, когда флот Орков сражается в жестокой битве за Проливы Лордаэрона. Скорее всего вы победите независимо от ваших действий, но все же важно сохранить на плаву как можно больше ваших кораблей. Сосредотачивайте массированный огонь на одной цели. Посылайте Драконов – когда они не дерутся Грифонами -атаковать Линкоры. Разгромив Людей, загрузите Транспорты и соберите одну большую флотилию, корабли с войсками держите с западной стороны. Медленно проплывите вдоль берега лордаэрона, по мере прохождения разрушая Башни. Когда ваша команда доберется до южного края первого леса, высаживайте де-

сант. прокрадитесь вдоль леса, разбейте лагерь на восточной опушке и отправьте Саперов взорвать Гнездо. Когда вы купите Лесопилку, надо построить пару Сторожевых Башен, иначе эти белые пернатые вас заклюют. Постройте стандартный городской набор строений (позаботьтесь, чтобы у вас достаточно рано появились два Барака), при этом следите за тем, что и где вы строите. Не загромождайте Пеонам проход к Большому Шатру и Лесопилке. Кстати, в качестве альтернативы вышесказанному, вы можете высадить войска на юге от второй Башни Лордаэрона (считая с севера) и построить Большой Шатер на западной опушке. Пусть Пеоны прорубят в лесу дорогу к Золотой Шахте. Этот путь даст вам больше места за счет замедления развития. Как только позволят доходы, пробирайтесь на юг. Когда у вас будут Огры, Рыцари Смерти и возможность Разложить кого-нибудь, атакуйте южно поселение Даларана. Оно не такое уж и укрепленное, если вы доберетесь туда в начале или середине игры. Объедините силы, постройте Катапульты, набирайте Рыцарей Смерти и Драконов. Прежде, чем идти на север к Башням Магов, нанесите семью-девятью Драконами удар по скоплению Лордаэронцев на западе. Это удержит их от нападения на вас, пока вы займетесь серьезным делом — уничтожением Даларанских Магов. Серьезно ослабив их защиты, используйте Разложение, Катапульты и Драконов для разрушения Башен Магов. Осторожно. Остерегайтесь Паладинов. Они смертельны для ваших Рыцарей. Нападайте на них Катапультами, Драконами или Ограми, но никогда не Рыцарями Смерти.

Миссия двенадцатая. Темный Портал

Горящие останки ваших жертв наполняют воздух едким дымом, и тут небо застилает силуэт темный, как сама ночь. Приземляется Крыло Смерти, утомленный долгим путешествием из Грим Батола. Он принес мрачные новости от своих собратьев с Черного Шпиля. Альянс направил большую армию в Черные Болота и у Темного Портала вступил в бой с войсками Боевой Песни и Ломающих Руки. Вы должны повести силы Затененной Луны на прорыв осады и доставить захваченные артефакты на Дразнор. Лишь тогда можно будет претворить в жизнь планы Нер'жула и открыть порталы в другие миры. В случае успеха вы возглавите огромные армии, захватывающие неизвестные еще миры. Неудача означает смерть.

Сводка:

Цели: захватить Темный Портал. Уничтожить всех Людей.

Начальное положение: северо-восточный угол.

Расположение врагов: народ Азерота — к западу от центра, народ Кул Тираса — северо-восточный угол, народ Даларана — северо-западный угол, народ Лордаэрона — юго-восточный угол.

Ресурсы: 5 Золотых Шахт — на север от центра, в центре, на востоке от центра, на юге от центра и на западе от центра. Нефтяные залежи — на западе, в центре и на запад от центра.

Большой финал

Во-первых, давайте проясним один вопрос: Вы не будете атаковать эти Башенки на юге. Они сотрут вас в порошок. Вместо этого отправьте Крыло Смерти вдоль леса на восточном крае карты. Когда он завернет на юг, вы увидите две Башни. Воспользуйтесь Крылом Смерти, Катапультой и некоторым количеством пехотинцев и разрушите обе. Идите вдоль края восточных лесов на юго-восток к тому месту, где лес упирается в край карты. Прорвите дыру в стене и идите дальше на юг, пока снова не окажетесь рядом с лесом. Будьте аккуратны, если получится пробка, ваши войска попытаются пойти в обход — и забредут в сердце сил Альянса. Идите вдоль дере-

вьев на запад, пока не дойдете до Шахты. Разбейте здесь лагерь. Прикажите своим первым войскам Стоять поперек прохода в лесу на западе от Шахты. Остальные Орки должны охранять брешь в стене и проход между стеной и северным лесом. Как только предоставится возможность, постройте Фермы и заткните ими эти дыры. Перед линией войск постройте несколько Сторожевых Башен, чтобы они прикрывали проход между южным и северным лесом. Если вы переживете первые атаки Людей, начинайте работать над производством. Покупайте стандартные усовершенствования и строения. В какой-то момент у вас будет развитая экономика, а атаки станут реже. Настало время отправить экспедицию на захват Шахты в центре карты. Отправьте Драконов разрушить стоящие по пути к этой Шахте строения. Не связывайтесь с войсками, что по ту сторону южного прохода. Если вы их не тронете — они вас тоже. Дойдя до Сторожевых Башен, расстреляйте их с безопасного расстояния Катапультами. Добравшись до Шахты, постройте Ратушу, натренируйте несколько Пеонов и начните добычу золота. Как только вторая Шахта начнет давать золото, пройдите по перевалам через скалистый хребет и завоюйте живущих там Людей. К сожалению, Шахты в этом поселении пусты, и тут возникает последнее существенное препятствие на пути к победе — нехватка золота. Кроме тех, что уже есть, больше у вас шахт не появится, так что не налегайте особо на дорогих Драконов и Рыцарей Смерти. Я предпочитаю Катапульты, они чаще стреляют. Разведайте остальную карту, используя Глаз Килрогга, заклинание Огра-Мага. Народ Даларана защищает три острова на западе. Портал находится на центральном острове. В юго-западном углу карты вы обнаружите Нефтяную залежь, там безопасно строить корабли. Не забудьте построить Сторожевые Башни, чтобы Грифоны не околачивались рядом с флотскими постройками. Тучей Драконов атакуйте северный остров с запада. На острове нет ни Фрегатов, ни Сторожевых Башен, даже Лучников — и тех не много. Перебив противника, высадите на берег Катапульты и их охрану (Огров, Грантов и иже с ними), чтобы разрушить все строения. Южный остров несколько сложнее. На нем в комплект входят убивающие Драконов Сторожевые Башни, Фрегаты и Гнездо Грифонов. Бомбардируйте Гнездо с воды, чтобы наземные войска не смогли вас атаковать. Держите под рукой Джаггернаут, чтобы разбираться с Фрегатами и пару Драконов, чтобы умирять Линкоры. Разрушив корабли и Гнездо Людской Орды, разнесите на куски Пушечные Башни, которые на северной части острова. Высадите войска, отбейте контратаки, разрушите строения и готовьтесь к финальному нападению на центральный остров. Как и раньше, Разрушите Пушечную Башню с помощью Драконов. Выманите Грифона и заставьте его пролететь над Сторожевыми Башнями. Теперь радуйтесь, наблюдая за Драконами, делающими отбивные из оставшегося противника.

