

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ



Герои  
Уничтоженных империй

# Содержание

Системные требования.....	2
Запуск игры .....	4
Общие сведения .....	4
Главное меню.....	4
Интерфейс игры .....	9
Общие сведения .....	9
Интерфейс героя .....	10
Параметры усовершенствований .....	14
Магия.....	15
Предметы .....	18
Торговля .....	20
Интерфейс юнитов .....	21
Интерфейс зданий .....	23
Вид на карту. Управление камерой.....	26
Мини-карта .....	27
Меню .....	27
Режимы игры .....	28
Одиночная игра .....	28
Игра по локальной сети .....	31
Игра через Интернет.....	32
Герои и юниты .....	36
Герои.....	36
Юниты .....	37
Характеристики рас.....	38
Нейтральные расы.....	40
Ролевые и стратегические особенности игры .....	42
Ролевая игра.....	42
Стратегия в реальном времени .....	43
Над игрой работали.....	44
GSC Game World .....	44
GSC World Publishing .....	47
Техническая поддержка .....	48



## Системные требования

### Системные требования

*Операционная система:* Windows 2000/XP

*Пространство на жёстком диске:* 2.5 Гб

#### **Минимальные системные требования:**

*Процессор:* Intel Pentium 4 2ГГц или AMD Athlon XP 2000+

*Видеокарта:* nVidia GeForce FX5200 128Мб или ATI Radeon 9000 128Мб

*ОЗУ:* 512 Мб

*Звуковая карта:* совместимая с DirectX 8.0

#### **Рекомендуемые системные требования:**

*Процессор:* Intel Pentium 4 3ГГц или AMD Athlon 64 3200+

*Видеокарта:* nVidia GeForce 6600 128Мб или ATI Radeon X800 256Мб

*ОЗУ:* 1 Гб

*Звуковая карта:* совместимая с DirectX 8.0

#### **Многопользовательский режим:**

Для игры через Интернет требуется соединение со скоростью передачи данных не менее 56 Кбит/с

### Установка игры

Для оптимальной производительности рекомендуется установить последние драйверы для видео- и звуковой карт (драйверы для наиболее распространённых из них можно найти на диске с игрой). Кроме того, до начала игры рекомендуется закрыть все фоновые приложения, например антивирусные программы, мониторинг системы, коммуникационные приложения и т. п.

Для правильной установки и последующей корректной работы игры необходимо располагать 2,5 Гб свободного дискового пространства на винчестере, а также CD- или DVD-приводом.

В зависимости от того, какую версию игры Вы приобрели, вставьте диск с игрой в CD- или DVD-привод компьютера. В случае, если на Вашем компьютере выставлена опция автозапуска, установка игры начнется автоматически. В противном случае дважды щёлкните по иконке данного привода в меню Мой Компьютер. В открывшемся наборе файлов и папок найдите файл с именем NoAESETUP.EXE и дважды щёлкните на нём левой кнопкой мыши.

Для успешной установки игры на Ваш компьютер следуйте всем инструкциям программы установки.



## Запуск игры

### Общие сведения

Для запуска игры дважды щёлкните левой кнопкой мыши по иконке «Герои Уничтоженных Империй» на рабочем столе Вашего компьютера или один раз – на иконке в меню программ. После просмотра заставки и вступительного ролика Вы попадёте в главное меню игры.

### Главное меню

В главном меню Вы можете выбрать одиночную игру, игру по сети или через Интернет, изменить настройки и узнать о создателях игры. Сделать это можно, щелкнув левой кнопкой мыши на соответствующей опции.



### Одиночная игра

Для начала одиночной игры в главном меню щёлкните левой кнопкой мыши на опции **Одиночная игра**, после чего Вам будет предложено создать свой профиль (см. *Создание, изменение или удаление профиля*). Если профиль уже существует, то Вы можете начать или продолжить кампанию, поиграть в режиме одиночных сражений, загрузить сохранённую ранее игру, создать новый профиль, выбрать или редактировать уже существующий. Кнопка **Назад** вернет Вас в главное меню.



### Создание, изменение или удаление профиля

Прежде чем начать одиночную игру, будь то кампания или игра в режиме одиночных сражений, необходимо создать профиль своего игрока, что и будет предложено сделать при входе в меню одиночной игры. Если профиль уже существует, Вы можете его удалить, для чего в меню одиночной игры необходимо щёлкнуть левой кнопкой мыши по опции **Изменить профиль**. В меню редактирования профиля Вам будет предложено создать новый профиль, выбрать уже существующий, удалить его или вернуться в меню одиночной игры.



### Кампания

Чтобы начать кампанию, в главном меню выберите опцию **Одиночная игра**, затем в меню одиночной игры левой кнопкой мыши щёлкните по опции **Кампания**. Выберите интересующую Вас кампанию и уровень сложности игры, после чего нажмите **ОК**.





Кампания проведёт Вас по сюжету игры и позволит ближе познакомиться с обитателями мира Аквадор. Миссии в ней продуманы таким образом, чтобы максимально эффективно ознакомить Вас с ролевой и стратегической составляющими игры. Надеемся, что управление действиями героя не составит для Вас особого труда и позволит успешно выполнять все задания, а также проявлять себя в сетевых баталиях. *Более подробную информацию о режиме кампаний читайте в пункте Кампания.*

## Сражения

В меню одиночной игры левой кнопкой мыши щёлкните по опции **Сражения**. В меню сражений напротив выбранного Вами профиля



установите желаемые расу и класс героя. Здесь же можно увеличить количество компьютерных противников и установить уровень опыта каждого из них, выбрать расы и героев, против которых Вы хотели бы сразиться, или же оставить их выбор на усмотрение

компьютера (путём активации вкладки *Случайно*). Кроме того, в данном меню путём установки соответствующих номеров напротив выбранных рас могут быть сформированы игровые команды. Карта, на которой Вы хотели бы вести сражения, выбирается в правом верхнем углу экрана, а в левом нижнем Вы можете редактировать такие настройки, как скорость игры, количество жизней героя, условия победы, количество ресурсов на карте, режим игры. Выбрав все необходимые параметры, нажмите кнопку **Начать игру**. *Более подробную информацию о режиме отдельных сражений читайте в пункте Сражения.*

## Загрузка и сохранение игры

Через меню загрузки игры Вы можете загружать сохранённые ранее игры (это может быть как кампания, так и отдельное сражение). Для сохранения текущей игры выберите **Сохранение** и нажмите кнопку **ОК**.

## Игра по локальной сети

В главном меню выберите опцию **Сетевая игра**, после чего Вы попадёте в меню игры по сети LAN, использующей протокол TCP/IP. Здесь Вам предоставляется игровой режим **Сражения**, в котором могут одновременно играть до семи человек. Щёлкнув левой кнопкой мыши на опции **Назад**, Вы вернётесь в главное меню игры. *Подробнее о сетевой игре и её настройках читайте в пункте Сетевая игра.*

## Игра через Интернет

Для игры через Интернет выберите опцию **Интернет-игра** в главном меню. Для создания аккаунта требуется ввести своё имя, ник, пароль, а также идентификационный номер игры (т. н. CD-key), указанный на коробке с игрой. При желании Вы также можете ввести дополнительные данные о себе или создать альтернативные аккаунты. Щёлкнув по кнопке **Регистрация**, Вы попадете в меню игры через Интернет. На стартовой странице Интернет-игры Вы сможете прочесть последние новости сервера, информацию о наказаниях игроков, пообщаться в форуме и чате, выбрать язык общения, просмотреть список зарегистрированных пользователей и тех, кто в данный момент находится на сервере, принять участие в текущих играх, а также увидеть результаты завершившихся ранее. В сражениях через Интернет одновременно могут принимать участие до семи игроков. *Подробнее об игре через Интернет и её настройках читайте в пункте Игра через Интернет.*

## Опции

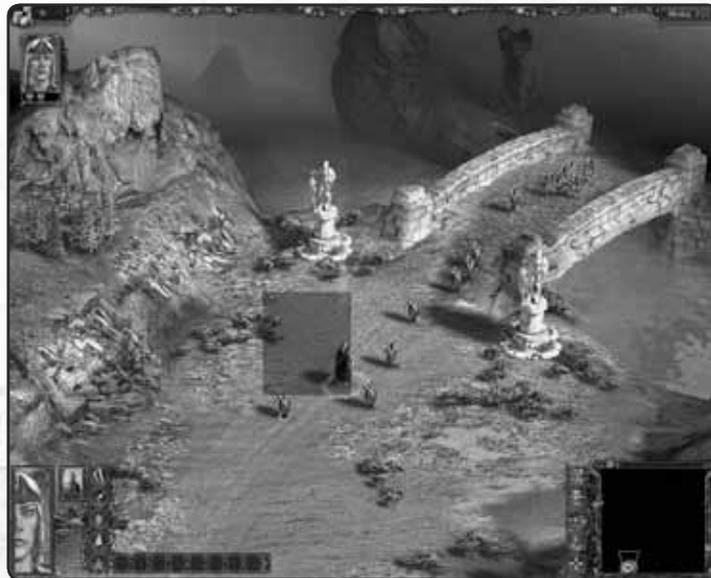
Меню настроек можно вызвать непосредственно из главного меню, щёлкнув по кнопке **Опции**, или же из игры, нажав на клавишу **F12** и выбрав пункт **Опции**. Здесь Вы можете изменять разрешение монитора, реалистичность деталей изображения, скорость скроллинга и игры, громкость музыки и звуков.



## Интерфейс игры

### Общие сведения

Во время прохождения кампании либо же во время сетевых баталий Вы будете не только развивать способности героя и увеличивать количество имеющихся у него артефактов, но и совершенствовать войска, для чего потребуются соорудить и совершенствовать лагерьа подготовки. Создавая интерфейс, мы постарались сделать его максимально простым и информативным. Надеемся, что Вы сможете



легко сориентироваться в управлении с первых же минут игры, если внимательно изучите описание в данном руководстве.

На рисунке изображены герой и несколько юнитов одной группы. Чтобы выделить героя, щёлкните по нему левой кнопкой мыши. Для того, чтобы выделить отдельный юнит, один раз щёлкните по нему левой кнопкой мыши; двойной щелчок выделит все юниты одного типа.



В верхней левой части экрана постоянно находится иконка героя, отображающая краткую информацию об уровне его здоровья, количестве маны и жизней. В левом нижнем углу находится окошко с более подробной информацией о герое и выделенных юнитах. В правом нижнем углу можно видеть мини-карту, помогающую скоординировать действия юнитов и быстро переходить в различные участки игровой карты. В левом верхнем углу над иконкой героя отображается количество имеющихся у героя монет, за которые он может приобретать в торговых лавках различные предметы. Напротив, в правом верхнем углу, расположена кнопка вызова меню игры.

## Интерфейс героя

Чтобы выделить героя, щёлкните по нему или его иконке в левом верхнем углу экрана левой кнопкой мыши или же нажмите клавишу ~ (тильда). Двойной щёлчек левой клавишей мыши на герое или нажатие на тильду переносит камеру в место, где в данный момент находится герой; при этом вокруг него появляется характерный для выделенного юнита зелёный кружок. Внизу экрана располагается интерфейс героя. В



окошке в левом нижнем углу экрана отображаются: 1 – имя героя; 2 – уровень здоровья героя, выраженный в единицах, а также шкалой красного цвета; 3 – фиолетовая шкала посередине и число под ней показывают уровень развития героя; 4 – синяя шкала справа, так же, как и цифры под ней, показывают текущее количество маны; 5 – вид атаки героя и уровень совершенствования атакующих способностей; 6 – параметры уровня защиты (мигание иконок во время боя показывает, какой вид повреждения наносится герою).

Кроме того, в этом же окошке можно видеть изображение героя.



Если навести курсор мышки на окно героя, на экране появится окно подсказки, в котором содержится информация о герое: а) описание героя; б) количество жизней героя (сколько раз герой может быть воскрешён, когда его убьют; после использования последней жизни миссия считается проигранной); в) скорость восстановления жизненной энергии героя; г) скорость восстановления маны героя; д) скорость атаки (указывает на то, сколько ударов в минуту наносит герой); е) скорость передвижения героя; ж) количество убитых им врагов. Нажатием на кнопку в верхней части окна можно вызвать просмотр инвентаря героя (см. пункт *Инвентарь*).



С помощью горизонтальной панели можно управлять действиями героя и юнитов. Щёлкнув по кнопке **Идти**, можно направить войска в нужном направлении и выстроить их в группы по приоритетности (на клавиатуре кнопке *Идти* соответствует клавиша **M**). После щёлканья по кнопке **Атаковать всех врагов** на пути герой будет перемещаться и атаковать всех врагов, встретившихся ему на пути (функция активируется также при нажатии клавиши **A** или сочетания **Ctrl + Right click**). После щёлчка по кнопке **Охранять** герой начинает стеречь указанный объект или юнит (на клавиатуре данную функцию можно активировать, нажав клавишу **G**). Кнопка **Отменить все приказы** отменяет все прежние команды, данные герою (на клавиатуре ей соответствует клавиша **S**). После использования кнопки **Держать позицию** герой будет оставаться на месте, защищаясь от противников (на клавиатуре – клавиша **H**).

Далее следует набор способностей, аур и магических карт. Особенности действия любой из них описываются в окне всплывающей подсказки, которое появится при наведении курсора на иконку карты со способностью, аурой или заклинанием.



1) Уникальные способности героя (чтобы активировать способность, щёлкните на ней левой кнопкой мышки; *подробнее см. пункт Способности*). 2) Ауры героя (для активации ауры щёлкните по ней левой кнопкой мышки; *подробнее см. пункт Ауры*). 3) Карты с

заклинаниями. Для быстрого использования можно держать на экране одновременно несколько карт (их число зависит от героя, которым Вы играете), а остальные по мере надобности брать из инвентаря. Чтобы использовать заклинание, щёлкните по нужной карточке левой кнопкой мыши, выберите область действия заклинания на карте, затем щёлкните левой кнопкой мыши ещё раз. Щелчок правой кнопкой мышки или клавиша **Esc** отменяют использование карты (*подробнее см. пункт Магия*).



Внизу под картами отображается содержимое пояса героя, в котором переносятся бутылочки с различными зельями. Для быстрого использования отведено 13 слотов; кроме того, в инвентаре герой может держать еще 36 бутылочек с зельями. Чтобы использовать содержимое бутылочки, щёлкните по ней левой кнопкой мыши; если Вы хотите выбросить бутылочку, то переместите её на поле с нажатой правой кнопкой мыши. Для перемещения бутылочек из инвентаря на пояс, а также из слота в слот, выберите бутылочку и перетащите её в нужный слот в инвентаре или на пояс, нажав правую кнопку мыши.



### Инвентарь

В инвентаре героя могут содержаться самые разнообразные предметы: от доспехов и артефактов до карт с магическими заклинаниями и бутылочек со снадобьями.

Здесь же можно найти полную информацию

о состоянии героя и журнал с записями, который поможет Вам в выполнении различных заданий.

Пользоваться инвентарём очень удобно. Вызвать его можно, щёлкнув по кнопке **Инвентарь** в окне героя или нажав клавишу **I** на клавиатуре. Кроме того, содержимое котомки героя автоматически отображается при входе в торговую лавку (*см. пункт Торговля*) в левой верхней части экрана.

1. В верхней части появившегося окна расположены предметы, которые герой использует в данный момент; ниже – предметы, которые имеются в наличии, но в данный момент не используются. Всего герой может носить 24 предмета, где 14 из них активно используются, и 10 ждут своего времени в котомке. Каждый предмет влияет на различные параметры героя (*см.*



левой кнопкой мыши, после чего предмет станет в соответствующий его функции слот; если нужный слот занят, предмет сменит ту вещь, которая занимает слот. Любые предметы можно как покупать, так и продавать.

2. Всего герой может носить 49 бутылочек со снадобьями, причём 13 из них размещены на поясе для быстрого использования в бою (слоты для них постоянно видны в интерфейсе героя). Чтобы переместить бутылочку из инвентаря на пояс, перетяните её в нужный слот при нажатой правой кнопке мыши.



*пункт Предметы*). Информацию о предмете можно получить из всплывающей подсказки, которая появляется в случае наведения на него курсора мыши. Перемещать предметы можно, нажав правую кнопку мыши. Чтобы выбросить предмет, наведите на него курсор мыши и нажмите правую кнопку манипулятора, а затем, не отпуская кнопки, переместите предмет на поле. Навесить на героя предмет можно, щёлкнув на изображении последнего



3. Не считая активных карт в интерфейсе героя, Вы можете хранить заметно большее количество карт в книге с заклинаниями, которая находится в инвентаре. Отсюда можно управлять заклинаниями, перенося их в интерфейс героя либо торгуя ими. Однако управление картами отличается от управления предметами и баночками: чтобы переместить карту из инвентаря в слоты для активного использования, щёлкните правой кнопкой мыши на слоте с той картой, которую Вы хотели бы заменить. Она будет заменена картой, стоящей первой в верхнем ряду инвентаря, но при этом у героя будет



отнято 100% маны, необходимой для использования заменяемого заклинания. Для того, чтобы продать заклинание в лавке, наведите курсор мыши на изображение карты и, нажав правую кнопку манипулятора, перетащите продаваемую карту в инвентарь лавки.

4. В журнал записываются все диалоги, происходившие во время миссии, что поможет Вам не запутаться в квестах и заданиях,

которые необходимо будет выполнить в ходе миссии.

5. Нажав на данную кнопку в инвентаре, Вы получите полную информацию о герое, а именно: 1 – краткое описание; 2 – параметры защиты от разного вида повреждений; 3 – параметры восстановления показателей здоровья и маны; 4 – параметры атаки; 5 – радиус обзора.



## Параметры усовершенствований

Герой может совершенствоваться по тринадцати параметрам, а именно:



*Параметры защиты:*

- защита от колющего
- защита от дробящего
- защита от режущего
- защита от магического

*Параметры атаки:*

- скорость атаки
- сила атаки
- скорость передвижения

- дальность атаки
- радиус поля зрения в тумане войны

*Параметры восстановления:*

- скорость восстановления здоровья
- скорость восстановления маны
- количество очков здоровья
- количество очков маны

Очки для усовершенствований Вам будут предлагаться по мере того, как будет расти число сражённых героем врагов. На поле боя Вам будет предложено поднять свой уровень по двум (на выбор) параметрам или же отложить усовершенствование и в следующий раз самостоятельно выбрать усовершенствование из всего списка. Герою предлагаются усовершенствования, отличающиеся по количеству очков, которое добавится к параметру. Различить их можно по цвету фона: зелёный – минимальное количество очков; фиолетовый – среднее; красный – максимальное. В том случае, если Вы откладываете усовершенствование на следующий раз, Вам будет предложен их полный список исключительно среднего уровня (фиолетовый фон).

## Магия

Всё магическое, некогда существовавшее вокруг, сейчас находит свои отголоски лишь в мифах и легендах. Современное общество всеми возможными способами пытается отгородить себя от чудес, которыми был наполнен наш мир. Технологическая модель развития общества выстроила огромную стену между волшебством и человеком, но так было не всегда. Обитатели мира Аквадор были более чуткими к природным явлениям и могли пользоваться всеми чудесами, которые только могла дать им природа. Магией здесь пользовались не только колдуны – к ней прибегали и могучие воины. В игре она представлена в виде карт с заклинаниями. Храбрые герои, будь то маг, воин или следопыт, обладали уникальными способностями и магическими аурой. О них и пойдёт речь в этом разделе.

## Способности

Все герои и некоторые юниты обладают определёнными способностями – это может быть умение быстро передвигаться, прибегать к разным видам атаки или использовать магию. Способность героя или юнита отображается справа от информационного окна (см. скриншоты).



Чтобы активировать способность, щёлкните по её изображению правой кнопкой мыши. Если это способность быстро передвигаться, то она активируется на определенное время, а затем потребует восстановления сил героя или юнита. Детальную информацию о способностях героя Вы можете получить из контекстного меню, наведя курсор мыши на иконку со способностью.

## Ауры

У каждого героя и некоторых юнитов в многопользовательской игре или в режиме сражений есть индивидуальные ауры; в кампании герой обретает ауры в процессе прохождения миссий. Аура – это не что иное, как уникальная способность героя воздействовать на окружающих. Скажем, героиня расы нежити Марша де Бризак обладает уникальной аурой вампиризма. Воздействие последней даёт союзным ей юнитам возможность восстанавливать здоровье за счёт нанесения повреждений врагу, однако уменьшает их защиту от магического воздействия. Уникальная аура эльфийского следопыта Эльханта – аура меткости – увеличивает дальность и силу атаки союзных лучников, но уменьшает их скорость стрельбы. Чтобы активировать ауру героя, щёлкните по её иконке левой кнопкой мыши. Помните, что действие ауры всегда замедляет скорость восстановления маны, а ауры некоторых юнитов действуют постоянно. Чтобы получить информацию об особенностях действия конкретной ауры, наведите курсор мыши на иконку ауры.

## Карты с заклинаниями

В игре магия нашла своё воплощение в виде магических карт с заклинаниями. Герой может получить карты за выполнение заданий, находить их на поле боя или же приобрести их в торговых лавках (см. пункт *Торговля*). Карты с заклинаниями – немалое подспорье герою в сражениях с армией врага, а в некоторых случаях и главное оружие. Действие заклинаний разнообразно и по мере того как уровень героя будет расти, их сила увеличивается.

В целом заклинания можно разделить на группы по особенностям воздействия. Первые тем или иным образом наносят урон здоровью противника (например, используя заклинание *Огненный шар*, герой

вызывает шар огня, который, взрываясь, поражает оказавшихся вблизи неприятельских воинов, или же *Ледяная стрела*, которая на своем пути разит вражеские юниты, а также замедляет скорость их передвижения и атаки). Заклинания второго типа – восстанавливающие – возвращают здоровье дружественным юнитам, увеличивают их защиту от разного рода повреждений или же силу атаки (например, под действием заклинания *Древо жизни* из земли вырастает магическое дерево, которое лечит оказавшихся вблизи воинов, одновременно замедляя скорость передвижения врагов, а на более высоких уровнях даже воскрешает погибших воинов; заклинание *Антимагия* снимает все магические эффекты и защищает своих воинов от вражеской магии, повышая их сопротивляемость волшебству). Третьего рода заклинания, именуемые призывающими, способны призывать на Вашу сторону воинов или существ (например, заклинание *Костяной голем* создаёт из останков воинов голема, сила которого зависит от количества костей павших; заклинанию *Зов природы* не могут противиться обитатели леса – придя на зов, они начинают сражаться на стороне героя). Заклинания психогенного воздействия – четвёртый вид – влияют на психику воинов противника (например, вызванный *Статуей оскорбления* волшебный мираж привлекает внимание всех вражеских воинов в округе, и те перестают воспринимать приказы своих командиров; попав под воздействие *Заклинания страха*, враги на некоторое время становятся неуправляемыми и в ужасе бегут прочь от заклинателя). Заклинания смешанного действия, такие как *Небесный свет*, как правило, восстанавливают здоровье героя и дружественных юнитов, одновременно нанося повреждения воинам противника.

Магию также можно характеризовать по радиусу и направлению воздействия. Так, в игре присутствуют заклинания, которые действуют на определённом пространстве, указанном во время вызова заклинания, либо же в узкой полосой в определённом направлении. Кроме того, есть заклинания, воздействующие на отдельные юниты или группы последних. Некоторые заклинания имеют совершенно разный эффект в зависимости от того, на кого они направлены (в частности, заклинание *Полиморф*, направленное на героя, превращает его в дракона, но если оно будет направлено на вражеского великана, тот превратится в свинью).

Чтобы использовать заклинание, щёлкните по его иконке левой кнопкой мыши; в этот момент курсор мыши превратится в кружок, сообщающий о радиусе или направлении действия заклинания. Выбрав место или объект на карте, куда Вы хотели бы направить заклинание,

снова щёлкните левой кнопкой. Отменить «запуск» заклинания можно, щёлкнув правой кнопкой мыши в любом месте карты.

Информацию о заклинаниях Вы можете найти во всплывающей подсказке, которая появляется после наведения курсора мышки на карту с заклинанием. Сила и радиус действия заклинаний напрямую зависят от уровня развития героя: чем выше уровень, тем они больше.

## Предметы

В любой игре, будь то кампания, многопользовательская игра или отдельное сражение, герой будет находить предметы (артефакты), покупать их или же получать за выполнение некоторых заданий. Артефакты помогут Вам усовершенствовать героя: некоторые ускорят скорость его передвижения, какие-то увеличат его физическую силу, иные повысят уровень защиты либо ускорят процесс восстановления здоровья или маны, наделят героя магическими способностями.

### Доспехи и артефакты

#### Головные уборы

Это всевозможные шлемы, короны, шапки, маски – одним словом, всё, что герой может носить у себя на голове. Основным параметром, на которые влияют головные уборы, является защита – в частности, от повреждений холодным оружием. Если же это магический предмет, как, например, *Маска смерти*, то он добавляет защиты от магического воздействия, наделяет героя особой аурой (в данном случае – вампиризма, позволяющей пополнять здоровье за счет нанесения повреждений врагу). Некоторые головные уборы в незначительной мере влияют на скорость атаки и на восстановление маны.

#### Броня

Под бронёй подразумеваются предметы, которые герой носит у себя на торсе: всевозможные кольчуги, кирасы, кожаные куртки и мантии. Данного рода артефакты в большей мере улучшают защитные параметры героя, чем головные уборы. Они увеличивают защиту от разного вида повреждений, в том числе и от магического воздействия.

#### Плащи

Плащи наделяют героя магическими свойствами – увеличивают защиту от магических повреждений, а также скорость восстановления маны.

#### Перчатки

Перчатки в основном влияют на атакующие способности героя, но многие из них обладают и магическими свойствами, помогая герою восстанавливать ману и защищаться от магии противника.

#### Обувь

Обладающая особыми свойствами обувь пригодится герою для увеличения скорости передвижения и защиты от разного вида повреждений.

#### Пояса

Надетые на тело героя, могут изменять различные параметры. Некоторые из них улучшают способности к обороне, другие повышают возможности к атаке, а третьи влияют на магические способности героя.

#### Медальоны

Магические артефакты в виде медальонов, ожерелий и амулетов в основном обладают волшебными свойствами, наделяя героя силой и стойкостью в бою.

#### Браслеты

Браслеты, как правило, выполняют защитную функцию, хотя многие из них наделены ещё и магическими свойствами.

#### Кольца

Магические артефакты в виде колец могут обладать разными свойствами и влиять на различные параметры героя.

#### Оружие

Оружие – основа атакующего и важная часть оборонительного потенциала героя. От вида оружия непосредственно зависят тип повреждений, которые могут быть нанесены противнику, и тип повреждений, от которых герой может с помощью данного оружия защищаться наиболее эффективно. Разное оружие влияет на определённые параметры атаки и защиты (например, меч добавляет очки к параметру рукопашной атаки и защиты от разных видов повреждений в ближнем бою, а лук увеличивает дальность, скорость и силу атаки с дистанции).

## Зелья

В игре Вы сможете находить множество различных зелий и эликсиров, которые оказывают различное влияние на героя, или покупать их. С помощью зелий можно постоянно поддерживать высокий уровень здоровья героя и запасы маны даже во время боя, избирательно увеличивать параметры защиты или атаки, воскрешать героя, делать его невидимым, а также многое другое. Срок действия некоторых зелий ограничен определённым временем, а некоторые будут постоянно действовать до тех пор, пока герой не погибнет.

## Торговля



В режиме кампании, одиночных сражений либо многопользовательской игре у Вас будет возможность покупать и продавать предметы и карты с заклинаниями. Осуществлять это можно в торговых лавках – расположенных на картах особых зданиях. Всего в игре

три вида лавок: алхимическая лаборатория, где можно покупать и продавать зелья; мастер артефактов, где Вы сможете покупать и продавать предметы и артефакты (оружие, вещи и пр.); библиотека, где осуществляется торговля картами с заклинаниями.

Чтобы попасть внутрь лавки, выделите героя и правой кнопкой мыши щёлкните на здании. Если Вы желаете приобрести какого-либо рода товар непосредственно во время битвы, рекомендуем делать это в режиме паузы: во время процесса торговли герой остается в игре и его могут убить.

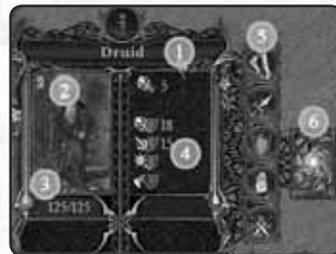
После того как Вы попадёте в лавку, в левом верхнем углу экрана будет отображено содержимое инвентаря героя и инвентарь магазина. Чтобы получить какой-либо предмет, Вы должны располагать достаточной для его приобретения суммой монет (информация о монетах, имеющихся в текущий момент в кошельке героя, находится в

левом верхнем углу). Информацию о предмете и его стоимости можно получить во всплывающей подсказке, появляющейся при наведении курсора мыши на предмет в инвентаре лавки. Чтобы приобрести предмет, щёлкните по нему левой кнопкой мыши. Из общей суммы имеющихся денег будет вычтена стоимость предмета, а сам он появится у героя в котомке. Чтобы продать предмет, щёлкните по нему правой кнопкой мыши и, не отпуская кнопки, перетащите его в содержимое инвентаря магазина; при этом в кошельке героя появятся деньги, равные стоимости проданного товара. Обратите внимание на то, что в одной и той же лавке стоимость предмета при продаже гораздо меньше, чем при покупке.

## Интерфейс юнитов

Выделив персонажей, в левом нижнем углу экрана Вы получаете о них следующую информацию:

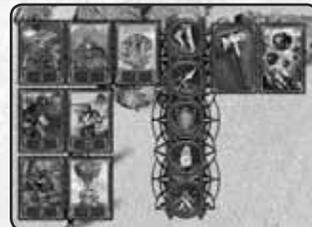
1. тип выбранных вами юнитов;
2. их количество;
3. состояние их здоровья;
4. показатели защиты и атаки;
5. элементы управления юнитом;
6. ауры юнита.



## Управление

После того как Вы выберете несколько типов юнитов, внизу появится общая информация обо всей группе в целом. Вы можете управлять группой юнитов, используя ряд имеющихся в интерфейсе кнопок:

1. Кнопка **Идти**. После нажатия на данную кнопку все выделенные юниты будут передвигаться с одинаковой скоростью и выстраиваться в группы по приоритетности войск (на клавиатуре ей соответствует клавиша **М**). Чтобы указать войскам направление движения, используйте правую кнопку мыши.



- Кнопка **Атаковать** всех врагов на пути. После нажатия на эту кнопку юниты будут перемещаться в указанном направлении, атакуя любого встретившегося на их пути неприятеля (данная функция также может быть активирована при нажатии клавиши A). Чтобы указать войскам направление движения или объект, используйте правую кнопку мыши.
- Кнопка **Охранять**. После нажатия на данную кнопку юниты будут охранять указанный Вами объект или другой юнит. На клавиатуре эту функцию можно активировать, нажав клавишу G. После нажатия клавиши на курсоре появится характерный значок, а для постановки задачи юнитам нужно щёлкнуть правой кнопкой мыши на требуемом объекте или юните.
- Кнопка **Отменить все приказы** позволяет отменить все отданные ранее войскам команды (клавиша S).
- Кнопка **Держать позицию**. После нажатия на неё выбранные юниты будут при любых условиях оставаться на месте и защищаться от атак противника (на клавиатуре ей соответствует клавиша H).

Среди всех имеющихся юнитов Вы можете выделить каждую отдельную группу войск. Щёлкните левой клавишей мыши по иконке с изображением нужной в данном случае группы и камера будет автоматически перемещена к месту на карте, где они расположены.



Некоторые типы юнитов обладают особыми аурами и способностями, которые могут быть как постоянными, так и временными. Для того, чтобы активировать временную способность или ауру юнита, выберите юнит и щёлкните левой кнопкой мыши по иконке с аурой. Чтобы прервать действие ауры или способности, щёлкните левой кнопкой мыши по иконке ещё раз.

Вы можете формировать войска разных типов в отряды, назначая для каждого из них «горячие» клавиши. Выделите нужные юниты и, нажав клавишу **Ctrl**, нажмите любую из цифр от **1** до **0**, на которую Вы хотели бы назначить этот отряд. После Вы сможете найти каждый отряд, просто нажав клавишу с нужной цифрой.

Выделить войска нужного типа можно, дважды щёлкнув левой кнопкой мыши на юните нужного Вам типа – либо, выбрав нужный тип юнитов, нажать клавишу **Z**.

Чтобы выделить все имеющиеся войска, используйте комбинацию клавиш **Ctrl + A**. Крестьяне в данном случае выделены не будут.

## Крестьяне

Особый тип юнита, крестьяне осуществляют строительство зданий и собирают ресурсы для развития лагеря. Кроме того, они могут быть использованы и в сражении, однако их боевые параметры очень низки.

Для постановки задачи крестьянам выделите их. Справа от информационного окна Вы увидите изображения зданий, которые Ваши крестьяне умеют строить (здания, выделенные красным цветом, не могут быть сооружены из-за нехватки ресурсов либо отсутствия необходимых технологий). Описание каждого из зданий находится в контекстном меню. Чтобы построить здание, щёлкните по его изображению правой кнопкой мыши, выберите место на карте и нажмите правую кнопку ещё раз. Крестьяне сразу же приступят к строительству.

## Интерфейс зданий

Все здания можно условно разделить на несколько типов. В частности, имеются те, что отвечают за создание юнитов, добычу ресурсов и разработку различных усовершенствований; кроме того, существуют торговые лавки, алтари, здания нейтральных рас и тайники.



**Здания, отвечающие за создание юнитов.** У каждой из рас есть здания, в которых создаются как воины, так и рабочие. Начинать развитие следует с построения городского центра, в котором можно создавать и обучать крестьян, что позволит Вам развивать технологии разнообразных усовершенствований.

Выделив здание, в левом нижнем углу экрана вы увидите окно с информацией о нём, кнопки управления, иконки с юнитами, которых можно создать с помощью здания, а также параметры усовершенствования данного сооружения.

**Здания для сбора ресурсов.** Здания, которые позволяют добывать и складировать ресурсы, можно устанавливать лишь на месторождениях

I - инвентарь

B - снадобья

C - книга заклинаний

F1...F10 - использовать снадобье

Ctrl + F1...F10 - включить/выключить ауру  
использовать заклинание

Enter - написать сообщение

Pause - пауза

F12 - меню

F11 - сделать скриншот

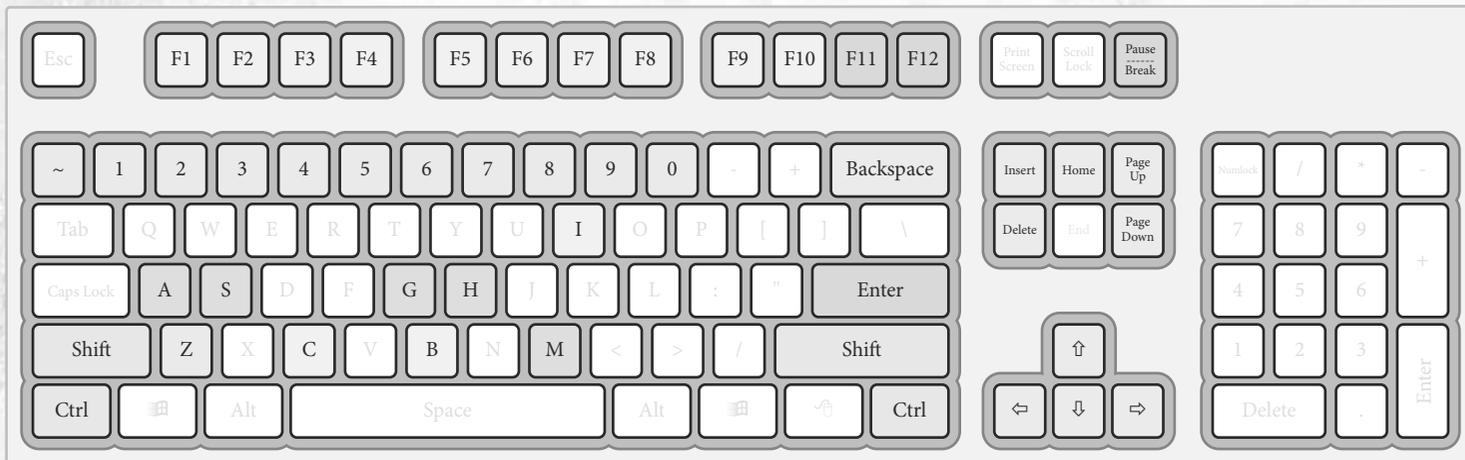
Backspace - установить камеру на выбранном юните

Home - вернуться к виду по умолчанию

Insert / Delete - приближение/отдаление камеры

Page Up, Page Down - угол наклона камеры

←, →, ↑, ↓ - перемещение по карте



M - идти

1...0 - выбор группы юнитов. Вы можете определить группу нажав: Ctrl + 1...0

A и Ctrl +  - идти и атаковать всех врагов на пути

~ - выбор героя Ctrl + ~ - выбор альтернативного героя

G - охранять объект

Ctrl + S - сигнал союзникам

Z - выбор всех юнитов одного типа

Shift +  - добавить юнит или здание к выделению

H - держать позицию

Ctrl + H - показать/убрать интерфейс

Ctrl + A - выбор всех юнитов

S - отменить все приказы

Ctrl + M - показать/убрать миникарту

Ctrl + B - выбор всех зданий

того или иного вида ресурсов (кроме зданий, необходимых для добычи пищи). После возведения подобных сооружений крестьяне могут приступить к добыче ресурсов.

**Здания, необходимые для разработки усовершенствований (академии).** Подобные здания помогают Вашей расе получать новые технологии или усовершенствования (список всех возможных достижений находится в интерфейсах академий). Помните, что процесс разработки каждого нового усовершенствования требует определённого количества времени и ресурсов.



**Торговые лавки** – Здания, время от времени встречающиеся на карте. В них герой может приобретать и продавать различные предметы и закладывая.

**Алтари** - изваяния, время от времени встречающиеся на карте. Найдя алтарь, герой может пополнить здоровье, запасы маны, увеличить свои способности к защите и атаке.



**Здания нейтральных рас.** Подобные сооружения часто являются тайниками, в которых герой может найти предметы или деньги. Кроме того, в режиме одиночных сражений в зданиях нейтральных рас активирована возможность нанимать войска нейтральных рас.

**Тайники** - объекты, которые герой может случайно обнаружить на карте. Исследуйте встречающиеся на пути предметы, постройки, деревья или камни, и Вы сможете найти спрятанные в них предметы или деньги.

## Вид на карту. Управление камерой

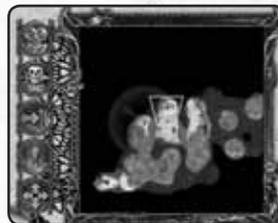
Чтобы лучше освоиться на местности и рассмотреть игровые события, научитесь активно пользоваться видом в режиме внешней камеры.

Режим свободной камеры позволит Вам вращать камеру на 360 градусов, приближать и отдалять местность, менять угол наклона зрения. Вращение камеры осуществляется с помощью колёсика мыши. Приближать и отдалять вид на местность можно с помощью клавиш

**Insert и Delete.** Угол наклона камеры меняется клавишами **Page Up** и **Page Down**. В исходное положение камеру можно вернуть, нажав клавишу **Home** либо кнопку с изображением камеры в меню слева от мини-карты.

## Мини-карта

В нижнем правом углу экрана располагается мини-карта. Она облегчает Вам наблюдение за обширными или отдалёнными территориями, координировать действия ваших юнитов и быстро перемещаться в различные места карты. Для того, чтобы быстро перейти с одного участка карты на другой, найдите его на мини-карте и щёлкните по нему левой кнопкой мыши. Изначально карта укрыта «туманом войны» (fog of war). Вы можете открывать невидимые пока участки карты, погнав на них несколько юнитов или самого героя.



Мини-карта очень пригодится, когда Ваши войска будут сражаться на территории врага, вдалеке от развивающейся базы. Выбранные юниты или здания будут обведены белыми кружками; остальные войска будут отображаться точками цвета Вашей расы. Место на карте, в котором Ваши войска подверглись атаке противника, будет выделено красным значком. Вы можете скрыть мини-карту и вновь вызвать её на экран, нажав на соответствующую кнопку в интерфейсе.

С помощью кнопок, размещённых слева от мини-карты, Вы можете скрыть мини-карту, отключить или включить выведение всплывающих над юнитом сообщений, скрыть или снова отобразить окна интерфейса, а также (в случае игры по сети или через Интернет) оповестить игроков из Вашей команды о местонахождении своего героя или войск.

## Меню

В правом верхнем углу экрана расположена кнопка вызова меню. С помощью меню Вы можете сохранять или загружать сохранённую ранее игру, изменить настройки игры или выйти из неё. Быстрый вход в меню осуществляется с помощью клавиши **F12**.



помощью данных сооружений или их содержимого Вы сможете усовершенствовать Вашего героя. В самом начале игры герой располагает картами с заклинаниями (их число будет зависеть от предварительно сделанных Вами установок), которые у каждого героя разные, не считая одной универсальной, служащей для вызова крестьян. С помощью этой карты Вы можете вызвать крестьян своей расы, с помощью которых сможете начать сооружение и усовершенствование лагеря. *(Внимание! После использования заклинания вызывания крестьян герой утрачивает активность на следующие 30 минут игры.)*

Постройку поселения рекомендуется начинать в непосредственной близости от залежей ресурсов. Начальное количество ресурсов устанавливается в меню отдельных сражений или сетевой игры.

#### Условия победы

Условия победы можно устанавливать в настройках меню отдельных сражений или сетевой игры. Это может быть условие полного уничтожения или игра на очки.



При условии полного уничтожения победа засчитывается тому, кто смог уничтожить крестьян противника, если тот шёл по пути развития поселения, или тому, кто смог убить героя противника, если тот следовал ролевой системе развития. Поражение не засчитывается, если герой

был убит, но количество крестьян позволяет вести дальнейшую игру. Поражение засчитывается, если у Вашей расы осталось менее трёх крестьян.

При условии игры на очки побеждает тот, кто за определённое количество времени набрал большее количество очков за развитие. Очки начисляются за построение зданий, создание юнитов, причинённые противнику потери (убийство юнитов и разрушенные здания), но отнимаются за потери, нанесённые противником Вашей

расе. Если Вы играете героем, то очки начисляются за повреждения, нанесённые Вашим героем врагу или нейтральным расам.

В режиме сражений, как и в сетевой игре, у Вас есть возможность создавать команды для этого в меню одиночных сражений или сетевой игры установите номер команды, за которую хотели бы играть. Задачей команды будет либо уничтожение команды противника, либо получение максимального количества очков. *(Внимание! За общее количество очков у команды берётся средний показатель всех её участников.)*

## Игра по локальной сети

Для того, чтобы начать сетевую игру, войдите в меню **Сетевая игра** (см. пункт. *Сетевая игра*). В такого рода игре одновременно могут принимать участие до 7 игроков. Чтобы начать игру, один из игроков должен выступить в роли её инициатора (server), а остальные должны к нему присоединиться (clients). Лучше всего, чтобы в качестве инициатора выступал пользователь с наиболее мощным компьютером.

### Создание сетевой игры игроком

Сетевая игра в «Героев Уничтоженных Империй» использует TCP/IP LAN соединение. Чтобы создать собственную сетевую игру, выберите пункт **Сетевая игра** в главном меню.

Попав в меню сетевой игры, введите своё имя или ник, после чего можете создать новую комнату (server), активировав опцию **Создать**. После этого Вы попадаете в комнату сетевой игры, где можете произвести настройки режима одиночных сражений. Здесь же Вы можете увидеть имена других игроков (clients), подключившихся к Вашему серверу, пообщаться с ними, предварительно оговорить тип и условия игры, стороны, карту, на которой вы будете играть и пр. В настройках сетевой игры Вы сможете выбрать расу, цвет флага, сформировать команды. После того как все игроки-клиенты сделают настройки и нажмут кнопку **Готов** (она выполнена в виде паука), Вам нужно нажать кнопку **Старт**.

### Присоединение к сетевой игре игроков-клиентов

Выберите пункт **Сетевая игра** в главном меню. Выберите игровую комнату из списка доступных комнат, щёлкнув по ней левой кнопкой

мышь. Активируйте опцию **Присоединиться**, после чего Вы окажетесь в комнате сетевой игры, созданной игроком-сервером. Здесь можно определить условия игры, сформировать команды и пр., общаясь между собой в поле **Сообщения**. Выберите расу, за которую хотите сыграть, затем щёлкните по кнопке **Старт**.

## Игра через Интернет

Игра в «Героев Уничтоженных Империй» через Интернет подразумевает режим одиночных сражений, в котором смогут принимать участие до семи игроков, подключённых к сети Интернет.

### Первые шаги для игры через Интернет

Убедитесь, что Ваша машина подсоединена к Интернету. *(Внимание! Чтобы свободно пользоваться всеми возможностями игры через Интернет, Вам необходимо иметь реальный IP-адрес. Если Вы используете доступ к Интернету через локальную сеть либо же Ваша машина находится за брандмауэром (firewall), у Вас могут возникнуть определённые трудности, в частности невозможность создать собственную игру. Все вопросы относительно IP-адреса можно уточнить у Вашего провайдера.)*

Для начала игры через Интернет щёлкните левой кнопкой мыши на опции **Интернет-игра** в главном меню. После этого Вы попадёте в оболочку Интернет-игры и на экране появится окошко с Вашими персональными данными. Если это Ваша первая игра, то нужно будет заполнить следующую анкету:

В одном из полей необходимо ввести идентификационный номер игры (код), который поставляется вместе с игрой. Этот номер уникален и выделяет Вас среди остальных игроков в Интернете. *(Внимание! Код игры – Ваш единственный ключ к игре через Интернет и доступу к Вашей базе данных на сервере «Героев Уничтоженных Империй». Играть через Всемирную сеть без данного ключа невозможно, поэтому не теряйте его.)* Обязательными для заполнения также являются поля **Ник** и **Пароль**, которые Вы выбираете на своё усмотрение. В случае, если точно такой же ник уже используется кем-то из зарегистрированных игроков, Вам необходимо будет придумать и ввести другой вариант игрового имени.

После того как Вы заполните все необходимые поля, щёлкните по кнопке **Регистрация** (см. раздел *Интернет-сервер «Героев Уничтоженных Империй»*).

**ПРИМЕЧАНИЕ:** *Перед каждым входом на сервер вам необходимо будет пройти процедуру входа – появляется специальное окошко подтверждения входа.*

Информация о Ваших персональных данных, введённая в прошлый раз, сохраняется на сервере, поэтому Вам не требуется вводить её каждый раз перед игрой. Однако в случае, если возникла необходимость изменить данную информацию, воспользуйтесь имеющейся здесь же опцией **Редактировать**. Перед вами появится следующее окно.

В этом окне можно изменить Ваше имя и ник, адрес электронной почты, пароль и пр. Для внесения изменений щёлкните левой кнопкой мышки в соответствующей строке и введите нужную информацию. После того как все изменения будут внесены, нажмите кнопку **Обновить**, после чего Вы вернетесь к окну подтверждения входа. Нажмите кнопку **Логин** для выполнения входа. *(Внимание! Несколько разных пользователей могут играть через Интернет с одной машины при наличии разных дисков с уникальным Game Box #ID.)* Чтобы добавить нового пользователя, щёлкните по кнопке **Новый аккаунт** в окне редактирования профиля. Появится окно, аналогичное заполнявшемуся при первом подключении к игре через Интернет. Иногда возникает ситуация, когда необходимо удалить один из существующих аккаунтов. Для этого воспользуйтесь опцией **Удалить аккаунт** в меню смены профиля.

В случае, если на одном компьютере зарегистрировано несколько пользователей с различными Game Box #ID, по умолчанию загружается тот из них, который входил в игру последним.

### Интернет-сервер «Героев Уничтоженных Империй»

Через несколько секунд после нажатия кнопки **Логин** Вы перейдёте в начальный экран интернет-сервера «Героев Уничтоженных Империй».

В появившемся меню Вы можете выбрать режим игры через Интернет, создавать и присоединяться к существующим интернет-играм, просматривать информацию о других игроках и их играх, а также многое другое.

**1. Новости и события** – раздел, в котором содержатся последние известия и сообщения для игроков; доступна возможность выбора языка общения; есть чат; проводятся опросы.

2. **Форум** – здесь Вы можете оставлять свои сообщения для других игроков.
3. **Наказания** – подраздел, в котором содержится информация о штрафах и наказаниях для провинившихся игроков.
4. **Список игроков** – раздел, где можно посмотреть список всех игроков «Героев Уничтоженных Империй» в Интернете.

## Описание сервера

На начальной странице интернет-сервера «Героев уничтоженных империй» Вы найдёте такие разделы: Новости и события, Список игроков, Рейтинговая игра, Обычная игра и Счёт игр. Щёлкнув левой кнопкой мыши по соответствующим ярлыкам, Вы увидите следующее:

### Новости и события

Это информационное окно, в котором содержатся сообщения и новости для игроков «Героев уничтоженных империй» в Интернете. Здесь, к примеру, можно узнать о наказаниях игроков, поучаствовать в обсуждениях на форуме и пр.

### Список игроков

В данном разделе содержатся статистические данные и информация обо всех игроках «Героев уничтоженных империй» в Интернете, их игровом ранге и т. д. Для получения информации об игроке выберите его имя из списка и щёлкните по нему левой кнопкой мыши.

### Создание игры

Интернет-игра представляет собой режим одиночных сражений, Вашими союзниками и противниками в которой являются другие игроки, соединённые с сервером «Героев уничтоженных империй» посредством Всемирной сети.

Для создания игры щёлкните по кнопке **Создать игру**.

**Имя игры** – введите название игровой комнаты. Таким образом игроки смогут легко найти Вашу игру.

**Пароль** – введите пароль, если хотите ограничить доступ к своей игре. Для того, чтобы войти в Вашу игровую комнату, игрокам нужно будет ввести этот пароль.

**Количество игроков** – укажите максимальное число игроков, которые могут присоединиться к созданной Вами игре.

После того как все параметры будут заданы, щёлкните по кнопке **Создать**, и компьютер начнёт поиск игроков, отвечающих Вашим требованиям (раса и уровень игрока). В течение поиска на экране будет отображаться окно ожидания. После того как Ваш оппонент подтвердит готовность к игре, компьютер запустит игру.

## Присоединение к игре

На интернет-сервере игры «Герои Уничтоженных Империй» Вы можете создавать собственные игры либо присоединяться к уже имеющимся. С помощью находящихся здесь иконок Вы сможете получить подробную информацию об играх, как то: название игры, тип, количество игроков и т. п.

1. **Информация об игре.** В данной строке Вы можете просмотреть информацию о созданной игре (название игры, ожидаемый уровень мастерства игроков и пр.).
2. **Сортировка по пингу.** Здесь можно сортировать доступные игры по допустимому пингу. Щёлкните левой кнопкой мыши по закладке, чтобы выбрать пинг, который Вы считаете подходящим. Чем меньше исходный пинг, тем более высокой должна быть скорость Вашего соединения.
3. **Присоединиться.** Найдите созданную игру среди игр, доступных в списке. Чтобы выбрать её, щёлкните по ней левой кнопкой мыши. Чтобы соединиться с выбранной игровой комнатой, нажмите кнопку Присоединиться. В игровой комнате Вы можете вести обсуждение предстоящей игры с партнёрами по комнате, выбирать игровую расу и её ключевой цвет. Как только все настройки будут сделаны, для обозначения готовности к игре нажмите кнопку **Старт** в нижнем правом углу экрана. Когда все игроки готовы играть (готовность обозначается соответствующим значком в таблице в левом верхнем углу экрана), создатель комнаты нажимает кнопку **Старт** для начала игры.
4. **Создать.** Щёлкните по этой кнопке для создания собственной игровой комнаты, если ни одна из существующих Вас не устраивает (см. раздел *Создание игры*).
5. Для возврата в предыдущее меню нажмите **Выход**.



## Герои и юниты

### Герои

Как уже говорилось в предыдущих разделах, в игре имеется много различных рас. Последние делятся на ключевые, то есть непосредственно замешанные в конфликте, и нейтральные. Играя в «Героев уничтоженных империй» в режиме кампании за эльфийского следопыта Эльханта, Вы повстречаете представителей всех рас, но сыграть за них сможете лишь в режиме

одиночных сражений или в многопользовательской игре. У каждой из рас есть по три героя, каждый из которых принадлежит к классу воинов, следопытов или магов.

**Воины** очень выносливы, сильны и изначально обладают высоким уровнем восстановления здоровья. Сражаются они в основном в ближнем бою и могут наносить повреждения сразу нескольким юнитам противника, но, в свою очередь, также получают больше повреждений. У воина больше всего аур, но меньше

возможностей использовать магические заклинания.

**Следопыт** более склонен использовать магию и меньше воина воздействует на других своими аурями. Следопыты очень подвижны, быстры и проворны; они умеют выслеживать и устраивать засады. Многие из них используют оружие для атаки на расстоянии, например лук. Скорость атаки у следопыта больше, чем у воина, но сила повреждений гораздо меньше – так же, как и защитные параметры. Уровень восстановления также не столь высок, как у воина, но преимуществом является возможность более широкого использования магии. Скорость восстановления маны у следопыта больше, чем у воина, хотя и уступает таковой у мага.

**Маги** – не кто иные, как волшебники, большую часть своей жизни посвятившие изучению заклинаний и магических явлений. Скорость

передвижения данных героев не слишком велика; по параметрам силы атаки, выносливости и восстановления здоровья они также уступают воинам и следопытам, однако гораздо лучше их обращаются с магией. Кроме того, маги обладают способностью атаковать противника на расстоянии с помощью сгустков магической энергии. Эти герои несут наименьшее количество аур и способностей, однако возможностей для одновременного использования заклинаний у них значительно больше, чем у воинов или следопытов.

### Развитие героя

Невзирая на изначально заданные основные параметры каждого из классов, Вы можете развивать героя по собственному усмотрению. Так, воин сможет использовать больше магии, если Вы сделаете акцент на усовершенствование уровня восстановления маны и покупке большего количества заклинаний. Маг может стать опасным в ближнем бою противником, если уделять больше внимания усовершенствованию параметров атаки и восстановления здоровья. С другой стороны, тот же маг может стать ещё более искущённым в искусстве волшбы, и тогда воинам противника будет почти невозможно приблизиться к нему, не попав под воздействие мощного заклинания. Система развития является очень гибкой, и только Вам решать, каким путём лучше вести своего героя к победе. Помните, что героев можно вообще не подвергать опасности: у каждого из них есть заклинание вызывания крестьян, которое дает Вам возможность построить селение и сформировать на его базе могучее войско.

### Юниты

Каждая раса обладает неповторимыми – как с точки зрения боевых качеств, так и по внешнему виду – юнитами. Впрочем, все они могут быть разделены на четыре основные группы: крестьяне, воины, уникальные и особые юниты.



**Крестьяне** – это юниты, отвечающие за постройку зданий и добычу ресурсов; кроме того, в бою они могут наносить небольшие

повреждения воинам врага. Эта группа юнитов очень важна, поскольку от них напрямую зависят темпы развития расы. Чем больше крестьян выделено и назначено на выполнение того или иного действия, тем быстрее оно будет завершено. Старайтесь разместить на залежах ресурсов и в шахтах как можно большее количество работающих крестьян: от количества ресурсов зависит, сможете ли Вы строить те или иные здания и создавать более совершенные юниты.



**Воины** – основная боевая сила вашей расы. Их можно создавать столько, сколько позволяют собранные Вами ресурсы и имеющиеся жилые места. Как правило, на создание одного воина уходит совсем немного времени, так что за короткий срок Вы сможете создать достаточно многочисленную армию. У каждой расы

насчитывается несколько видов воинов.

**Уникальные юниты** представлены, в частности, големами, древоллюдьми, драконами и прочими существами огромных размеров. Количество подобных юнитов ограничивается количеством зданий, в которых можно их создавать. На создание каждого уникального юнита уходит гораздо больше времени, чем на обычного воина; с другой стороны, одному такому великану под силу совладать с десятками обычных воинов.

Функции особых юнитов во многом схожи с особенностями уникальных; однако наряду с боевыми функциями они могут пригодиться в разведке, своими аурой оказывать воздействие на войска противника и пр. Скажем, эльфийский грифон будет очень полезен в том случае, если необходимо выявить местонахождение неприятеля или атаковать воздушные юниты, а аура единорога наделит войска эльфов необычайной смелостью.

## Характеристики рас

В режиме одиночных сражений можно выбрать одну из четырёх рас (**эльфы**, **нежить**, **механики** и **криальцы**), каждая из которых отличается от других целым рядом особенностей. Мощь Вашей армии

или героя будут зависеть от того, как Вы развиваете поселение или совершенствуете качества персонажа. Чтобы лучше разбираться в потенциальных возможностях Вашей расы, советуем тщательно изучить особенности последних.

После начала игры на карте появится выбранный Вами герой. Если Вы желаете развивать его личные способности, начинайте исследовать карту, сражайтесь с нейтральными расами, получая опыт. Если же Вы решили развивать армию, то щёлкните по заклинанию Вызов крестьян, которые после этого появятся на карте.

Для развития заложенного поселения понадобятся ресурсы, которых в игре шесть видов: еда, железо, дерево, камень, золото и кристаллы. Некоторые расы не нуждаются во всех видах ресурсов – например, нежить хорошо обходится без еды и дерева, а эльфы без камня и железа.



Все основные расы, представленные в игре, различны по своему происхождению и особенностям. Благодаря умению чёрных колдунов поднимать из праха умерших воинов, полководцев или шаманов, да и просто призывать любую нечисть из загробного мира, **нежить** способна создавать самые многочисленные армии. Однако

кости скелетов и мумий хрупки, скорость передвижения зомби очень мала, а оборотни и вампиры очень уязвимы от некоторых видов оружия.

**Эльфы** собрали под свои знамёна множество сказочных обитателей леса и по многочисленности уступят лишь нежити, но у них найдётся не много сильных воинов, умеющих хорошо сражаться в ближнем бою. **Механики** – раса трудолюбивых гномов, с равным успехом пользующаяся магией и механикой и потому наполнившая свои арсеналы большим количеством машин и механических существ. Пехота механиков состоит из хорошо обученных стрелков, способных с одинаковым успехом сражаться как на расстоянии, так и в ближнем бою.



Основатели расы **криальцев**, в прошлом приверженцы цеха холодной магии, умело объединили достижения магии и физическую силу обитателей ледниковых долин, хотя на создание подобных юнитов уходит немало времени. Войска криальцев проигрывают в скорости большинству юнитов других рас, но урон, который они

способны нанести противнику, всегда значителен.

## Нейтральные расы

В игре – как в режиме кампании, так и в режиме одиночных сражений – Вам придётся столкнуться с огромным количеством чудовищ и нейтральных рас.



Функции, которую они выполняют в режиме кампании и режиме одиночных сражений, различны. В кампании нейтралы будут защищать свои территории и иногда пытаться захватить

чужие; таким образом, Вам в основном придётся сражаться с ними, приобретая опыт и добывая различные артефакты. В режиме одиночных сражений, выбрав ролевую систему развития героя, Вы сможете вербовать нейтралов под свои знамёна или же сражаться с ними, получая опыт.

Доступными для вербовки являются расы орков, гноллов и гоблинов. Их представители различаются физической силой и типом наносимых врагу повреждений, а также выносливостью и свойствами, которыми их наделяют вожди и шаманы. Так, гноллы наносят противнику дробящие и режущие повреждения благодаря оружию, которое они

используют; кроме того, неизменными спутниками этих воинов являются гарпии, наносящие неприятелю магические повреждения и лишая его возможности использовать магию и ауры. Шаманы гоблинов умеют воскрешать погибших воинов своей расы, а сами воины наносят противнику рубящие повреждения. Наиболее сильными из нейтралов являются орки, что сказывается на стоимости их вербовки – большей, чем у других нейтралов. Шаманы орков способны исцелять всех воинов, в том числе и героя, от самых серьёзных ран.

Представители рас живут в разбросанных по карте селениях. После того как Вы наведёте курсор на определённую постройку (у каждой расы она выглядит по-своему), появится информационное окошко с подсказкой о том, что здесь можно вести переговоры о вербовке воинов данной расы. Щёлкните на изображении здания правой кнопкой мыши, и в левом верхнем углу экрана появится окно с информацией о данной расе. В низу окна Вы найдёте кнопку **Нанять**. После наведения на неё курсора мыши появится всплывающее окно с информацией о стоимости вербовки. Если у Вас достаточно денег, чтобы нанять всех воинов в селении, нажмите **Нанять**. Завербованные воины должны подготовиться к сражениям, что займёт некоторое время. После этого отряды воинов из данного селения будут находить и атаковать неприятеля без Вашего вмешательства.



## Ролевые и стратегические особенности игры

В многопользовательском режиме или режиме отдельных сражений у Вас есть возможность выбирать между ролевым и стратегическим способами ведения игры. Выбрав путь развития героя, Вы сможете развивать его по тринадцати параметрам, находить или покупать разнообразные артефакты, использовать заклинания, устанавливать отношения с другими расами. Теоретически возможности героя могут быть развиты до такого уровня, что он сможет самостоятельно одерживать победы над целыми армиями противника.

Выбрав стратегический путь развития, Вы будете развивать всю расу, строить базу, добывать ресурсы и накапливать военную мощь. Каждая раса отличается разнообразием уникальных юнитов и множеством особенностей. Все внутренние элементы объединяются хорошо сбалансированным игровым процессом, победа в котором будет зависеть только от Вашего мастерства.

### Ролевая игра

Многопользовательская игра начинается с появления Вашего героя на карте. Если Вы решили отстоять честь выбранной вами расы героем-одиночкой, то начинайте с исследования карты. На последней находится очень много представителей нейтральных рас; сражаясь с ними, Вы получаете возможность совершенствовать те или иные умения героя, получать карты с заклинаниями, разнообразные предметы или деньги. *(Внимание! Поскольку изначально показатели Вашего героя не очень высоки, старайтесь выбирать для него соответствующих противников, которых он сможет одолеть без риска погибнуть.)* За состоянием способностей героя, которые Вы развиваете, можно следить в окнах интерфейса героя. Старайтесь приобретать и



использовать артефакты, которые добавляют больше очков тем показателям, которые Вы хотели бы увеличить. Немаловажным является класс вашего героя (*см. Расы и герои*). Если он является магом, то мы рекомендуем уделять больше внимания развитию магических способностей героя и покупке карт с заклинаниями. Уделяя особое внимание развитию героя определённого класса, не забывайте о защитных параметрах: они пригодятся Вашему герою вне зависимости от его класса. Располагая определённой суммой денег, Вы сможете нанимать воинов, которые будут автономно искать и атаковать неприятеля. И самое главное – не медлите! Помните, что Ваш соперник на другом конце карты также развивается или создаёт войско.

### Стратегия в реальном времени

Если Вы желаете развивать свою расу, строить поселение и формировать войско, выберите карту с заклинанием Вызов крестьян, которая есть у каждого героя. Воспользовавшись заклинанием, герой



утрачивает активность на 30 минут игры, однако на карте появляются крестьяне, которые могут приступать к постройке селения.

Обратите внимание на то, что крестьян герой может вызвать в любое время, причём чем выше уровень героя, тем большее их количество он

может призвать за раз. От количества крестьян зависит то, как быстро будут добываться ресурсы и строиться здания. С появлением крестьян в верхней части экрана появится панель ресурсов; на ней располагается информация о ресурсах, которыми обладает Ваша раса и количество активных юнитов (в том числе количество крестьян, задействованных в добыче того или иного вида ресурсов).

Когда у Вас появятся первые боевые юниты, рекомендуем отправить их на разведку – для выяснения местонахождения противника. Создавая армию, постарайтесь развивать все типы войск, сочетайте их на поле битвы таким образом, чтобы причинить неприятелю максимальный урон. Не забывайте о имеющихся на карте нейтральных расах: герой противника может первым нанять этих воинов, и те начнут действовать против Вас.



## Над игрой работали

GSC Game World

### СОЗДАТЕЛИ

<i>Продюсер</i>	Сергей '-GSC-' Григорович
<i>Руководитель проекта</i>	Евгений '-GEC-' Григорович
<i>Сюжет</i>	Сергей '-GSC-' Григорович Илья Новак
<i>Ведущий программист</i>	Андрей Шпагин
<i>Программисты</i>	Виталий Лысенко Сергей Крыжановский Руслан Шестоपालук
<i>Дополнительное программирование</i>	Елена Попова
<i>Разработка игрового процесса</i>	Александр 'ATG' Чучкевич Александр Васильконов Владимир Ежов
<i>Разработка инструментария для написаний миссий</i>	Виктор Левченко
<i>Сетевой и системный программист</i>	Сергей Иванцов
<i>Игровой процесс миссий</i>	Alex Dragon Алексей Онищенко Даниил Меранов
<i>Ведущий дизайнер</i>	Дмитрий Зенин 'Paramon'
<i>Художники зданий</i>	Дмитрий Зенин 'Paramon' Андрей Зенин Михаил Запорожченко Александр Липкань Андрей Пронюк

### Художники персонажей

Александр Липкань  
Дмитрий Зенин 'Paramon'  
Андрей Зенин  
Дмитрий Старостин  
Олег Корейба  
Михаил Запорожченко  
Надежда Бабарыка  
Андрей Пронюк

### Аниматоры

Дмитрий Зенин 'Paramon'  
Константин Карташов  
Сергей Волчанов  
Ольга Волчанова  
Андрей Зенин  
Надежда Бабарыка

### Технический рендер

Алекс Демиденко

### Визуальные эффекты

Павел Маркевич  
Александр Липкань

### Арт/Интерфейс

Роман Несин  
Ольга Троекурова  
Илья Толмачёв  
Александр Липкань  
Андрей Диденко  
Тимофей Урсуленко  
Ким Демиденко  
Дмитрий Старостин

### Оформление миссий

Дмитрий Зенин 'Paramon'  
Александр Липкань  
Тимофей Урсуленко  
Роман Несин

### Комиксы

Олег Масюкевич  
Дмитрий Старостин

### Звукорежиссер

Дмитрий Кузьменко

### Звуковые эффекты

Юрий Плиска

### Композитор

Алексей Омельчук

## Актёры

Алексей Зорин  
Анжелика Гирич  
Юрий Борисенко  
Александр Вилков  
Андрей Подубинский  
Григорий Герман  
Анатолий Богуш  
Евгений Малуха

## Работа с текстами

Владимир Литвиненко

## ВИДЕО - INTRO

### Режиссура

Петр Семка  
Василий Гуралевич

### Художники / аниматоры

Владимир Друзенко  
Сергей Кужельный  
Надежда Бабарыка  
Владимир Хвостиченко  
Алексей Манита  
Алексей Мартыненко  
Виктор Абрамовский  
Виктор Онищенко  
Александр Ковач

### Визуализация

Антон Огнев  
Владимир Казанцев

## ВИДЕО - OUTRO

### Режиссура

Алексей Манита  
Василий Гуралевич

### Художники / аниматоры

Игорь Подмоков  
Дмитрий Еретик  
Богдан Дубовик  
Григорий Лебедев  
Андрей Диденко  
Владимир Друзенко  
Виктор Абрамовский

### Визуализация

Алексей Мартыненко  
Александр Вознюк

### Благодарность

Анатолий Шестопалюк  
Сергей Грицай

## GSC World Publishing

Генеральный директор

Сергей 'GSC-' Григорович

Руководитель отдела продаж

Сергей Грушко

Менеджер продаж

Виктория Бойко

### МАРКЕТИНГ/PR

Руководитель отдела  
маркетинга/Арт-директор

Роман Несин

Арт-отдел

Ольга Троекурова  
Илья Толмачев  
Андрей Диденко  
Иван Хивренко  
Григорий Лебедев  
Роман Борденюк  
Ким Демиденко

Менеджер проекта

Олег Яворский

PR Отдел

Максим Ковалев  
Валентин Елтышев  
Евгений Минко  
Сергей Стороженко  
Николай Волчков  
Артем Павленко

Разработка WEB сайта

Максим Ковалев  
Ольга Троекурова  
Сергей Терлюк  
Геннадий Генюк  
Евгений Кучма  
Ольга Ишина  
Татьяна Парфилова

### ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Менеджер проекта

Евгений Кучма

Перевод

Ольга Ишина

Техническая поддержка

Юрий Скрипаль



## Техническая поддержка

Мы предоставляем техническую поддержку только тем пользователям, которые приобрели лицензионную версию игры. Если у вас возникли вопросы, обращайтесь в службу технической поддержки по адресу [support@gsc-game.com](mailto:support@gsc-game.com) (обязательно укажите ключ игры и конфигурацию вашего компьютера).

Heroes of Annihilated Empires © 2006 Герои Уничтоженных Империй, GSC Game World, GSC World Publishing. Все права защищены. "Heroes of Annihilated Empires", «Герои Уничтоженных Империй», GSC Game World, GSC World Publishing и их логотипы являются зарегистрированными торговыми марками GSC Game World Ltd.

Хочешь большего?

Прими участие в розыгрыше призов от GSC  
World Publishing!

Загляни на сайт игры «Герои уничтоженных империй»,  
узнай подробности акции, заполни несложную анкету  
участника и получи возможность выиграть хороший приз!

Пусть удача улыбнется тебе!

[www.heroesofae.com](http://www.heroesofae.com)



Heroes of Annihilated Empires © 2006 Герои Уничтоженных Империй,  
GSC Game World, GSC World Publishing. Все права защищены.  
"Heroes of Annihilated Empires", «Герои Уничтоженных Империй»,  
GSC Game World, GSC World Publishing и их логотипы являются  
зарегистрированными торговыми марками GSC Game World Ltd.

