

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ



Король Артур

Ролевая стратегическая игра

Содержание

Король Артур	2
Предыстория – легендарная Британия.....	3
Карта кампании	4
Что такое «Карта кампании»?	4
Начало игры.....	4
Перемещение по карте кампании	5
Сезоны	6
Ресурсы.....	7
Армии	7
Отряды.....	11
Герои	13
Провинции	16
Местности.....	18
Крепости.....	19
Круглый стол короля Артура	20
График мировоззрения	21
Улучшения.....	21
Канцелярия	22
Задачи.....	22
Задания.....	23
Битвы	25
Битва	26
Стадия развертывания.....	26
Условия победы.....	26
Стратегические точки – система боя.....	27
Типы ландшафта.....	28
Построения.....	29
Заклинания	30
Способности отрядов	30
Параметры камеры.....	32
Управление.....	32

Сценарий	35
Сбор армии	35
Многопользовательская игра	36
Создание сеанса	36
Присоединиться	36
Создание армии	36
Бой	37

Предыстория – легендарная Британия

«Все началось в легендарные времена, когда земли Британии ожидали прихода нового короля...

После смерти великого Утера Пендрагона каждый из лордов в его неприступном замке возжелал занять королевский трон, и в течение долгого времени в королевстве царил хаос. Затем Мерлин призвал всех этих могущественных дворян в Лондон, чтобы они могли узреть великое чудо: Мерлин собирался показать им, кто по праву должен стать властителем королевства. Когда благородные лорды, жаждущие увидеть и узнать, наконец-то собрались все вместе, их проводили в кафедральный собор, где узрели они во дворе храма против главного алтаря большой камень о четырех углах, подобный мраморному надгробию, в нем – чудный меч обнаженный и вокруг него золотые письма: «Кто вытащит сей меч из-под наковальни, тот и есть по праву рождения король над всей землей Английской».

И тогда все претенденты на королевский трон попытались вытащить меч, но лишь молодой Артур, приемный сын сэра Эктора, сумел извлечь магическое оружие из камня. Он и сам не знал, что является в действительности сыном и законным наследником Утера Пендрагона. Именно ему было суждено стать правителем Британии.

В то самое мгновение все переменилось.

Как надрез, рассекший все нити в ткани миров, или проклятие, которое вывело из строя магию, связывавшую весь мир воедино, молодой Артур и его простое деяние изменили Британию навсегда. Необычайных явлений не требовалось – каждая живая душа знала и так, что настала эпоха чудес.

В необитаемых землях ото сна очнулись чудовища, и вокруг древних кругов камней начал потрескивать воздух. Шаманы-язычники снова молятся богам, которых долгое время считали погибшими. На севере племена дикарей собираются вокруг нового флага, а в заброшенных крепостях на юге прячутся странные создания. Что-то зашевелилось в глубинах древних туннелей Уэльса, и те, кто верит в старых римских богов, набирают силу.

А затем, на следующий день, они пришли ко двору Артура. Они казались великанами, были одеты в доспехи из черной стали и носили странное оружие. Они были могучими, непобедимыми воинами. Люди звали их рыцарями. Никто не знал, кто они такие. Никто не знал, откуда они пришли. Но вполне возможно, что они – единственная надежда Артура устоять перед надвигающейся волной хаоса.»

Карта кампании

Что такое «Карта кампании»?

Карта кампании в «Короле Артуре» - это полностью трехмерная карта таинственного острова Британия, на которой обозначены реки, леса, болотистые участки, города и легендарные места. Также на карте отмечены границы различных провинций, однако местонахождение армий противника будет скрыто от вас до тех пор, пока вы не подойдете к ним близко. На карте кампании вы будете отправлять рыцарей Круглого стола вместе с их армиями исследовать территории и пополнять отряды, а также туда, где будут начинаться их приключения. На этой же карте они будут встречаться с другими армиями. Сражения между армиями враждующих сторон будут разворачиваться на **боевых картах**, каждая из которых соответствует одной лишь провинции – той, где в данный момент находятся армии.

Начало игры

Предыстория

Вы – Артур, Король Былого и Грядущего.

Легенда о короле Артуре восходит ко временам зарождения самого королевства Британии. В ней рассказывается о появлении великого короля, который впоследствии объединит враждующие королевства этих земель и принесет им всем мир и процветание. Король Былого и Грядущего будет пользоваться огромным мечом под названием Экскалибур. Хотя сперва он и не признает Экскалибур, с этим мечом будет связано самое первое испытание, в котором он докажет, что в самом деле является Королем Былого и Грядущего. Однажды его подведут к огромному куску камня, в который будет воткнут меч – Экскалибур, хоть Артур и не будет этого знать, - и, в случае, если Артур сможет вытащить меч из камня, он станет Королем Былого и Грядущего.

Но это была лишь старая сказка, и большинство людей уже не верило в Короля Былого и Грядущего, однако не так давно начали происходить удивительные перемены. И теперь все властители маленьких королевств, разбросанных вокруг Британии, претендуют на титул законного правителя этих земель.

Важно: вы, игрок, являетесь королем Артуром, всемогущим, всевидящим и всеслышающим правителем Британии. В вашем распоряжении находятся вассалы и рыцари. Вы не принимаете участия в текущих боях; в случае необходимости вас представляют ваши герои, которых вы можете отправить куда угодно. Король Артур не появляется в игре в качестве персонажа, которым можно управлять.

Первые шаги на пути

Бытацив могучий Экскалибур из камня (после чего меч потерял свою силу), король Артур доказал, что магический меч выбрал его в качестве Короля Былого и Грядущего. Впрочем, многие отказываются в это верить.

Когда произошло Чудо, поднялась невообразимая шумиха. Могущественные короли начали собирать силы, чтобы сражаться за Британию. Они утверждают, что Экскалибур не обладает никакой властью, а это значит, что Артур не может быть законным королем. Король Уэльса Риенс и король Саксонских провинций готовятся к войне, а в глубине таинственного леса Бедгрейн в центре Британии зашевелилась какая-то первобытная сила...

Задача Артура – собрать армию и отыскать воителей, которые смогут повести этих солдат в бой. Воители станут рыцарями Круглого стола – могучими героями новой эпохи.

Перемещение по карте кампании

Выбор армий: *нажмите левой кнопкой мыши на флаг нужной армии или на значок, обозначающий эту армию.*

Перемещение и атака: *нажмите правой кнопкой мыши на цель.* После одного нажатия появится дорожка, ведущая к цели, после второго армия отправится в путь. Двойное нажатие правой кнопкой мыши выполнит оба этих действия одновременно. Если вы нажмете на карту, когда армия будет двигаться, то она остановится. Если вам покажется, что армия двигается слишком медленно, вы сможете настроить скорость движения армии в меню «Настройки».

Окно информации: Наведя курсор мыши на какую-либо часть карты, вы увидите соответствующую информацию в нижней части экрана. Если вы наведете курсор на значки в окне информации, дополнительная информация будет выведена во всплывающих окнах. Если **вы пропустите обучение, окно информации** и всплывающие окна будут для вас главным источником информации.

Круговое меню: Если ни одна армия не выбрана, то нажатие правой кнопкой мыши на карту приведет к появлению кругового меню. В зависимости от того, куда вы нажали, содержание меню будет меняться. Нажав правой кнопкой мыши на провинцию, вы увидите информацию, нажав на место поселения, вы получите возможность произвести набор войск.

В круговом меню армии есть несколько пунктов: «Распустить армию», «Разделить армию», «Управление армией» и пункт «Пополнить ряды» в месте поселения.

Оповещения: вы часто будете получать сообщения, касающиеся важных событий, происходящих в игре. Они будут появляться в левой части экрана

карты кампании. Чтобы открыть экран с более подробной информацией о событии, вам нужно нажать на одно из таких сообщений. К примеру, вы получили оповещение о том, что кто-то в вашей армии достиг нового уровня. Нажав на сообщение, вы перейдете на экран управления, где сможете разобраться с этим достижением.

Сезоны

Игровой процесс на карте кампании является пошаговым. Один ход равен одному сезону. Каждый из четырех сезонов разительно отличается от остальных как по визуальному представлению, так и по игровой специфике. Текущий сезон отображается в верхнем левом углу. Наведите на него курсором, чтобы получить более подробную информацию. Выберите «Конец хода» (в нижнем правом углу), чтобы перейти в следующий сезон.

Весна

Начало года. В это время на карте появляются новые задания и персонажи. Весна после суровой зимы может начаться с восстания голодных подданных королевства. Весна – самый подходящий сезон, чтобы отправиться на поиски приключений.

Также весной приходят запросы на выкуп.

Лето

Время, наиболее подходящее для военных кампаний. Погода в летний период располагает к длинным переходам и изматывающим боям.

В течение летнего сезона герои и армии имеют больше очков движения (в 1.5 раза), чем осенью и весной.

Осень

Время сбора урожая и подготовки к приближающейся зиме.

Осень – это ваша последняя возможность провести сражения (чтобы захватить или освободить провинции), так как зимой армии не могут передвигаться.

Зима

Холодный сезон, в течение которого герои набирают силу. Зимой становятся доступны результаты продвижения по уровням и налоги поступают из провинций в казну.

В ходе зимнего сезона вы можете развивать своих героев, отдавать приказы о строительстве или исследованиях и устанавливать налоги на следующий год вы можете только во время этого сезона. Зимой ни армии, ни герои не могут перемещаться.

Ресурсы

Золото

Основной ресурс, используемый для покупки новых отрядов, строений и улучшений, а также для содержания отрядов.

Есть множество способов добыть золото:

- Налоги с провинций (на размер налога влияет численность населения провинции) (зима)
- Доход с торговли в провинциях (все сезоны)
- Доход с шахт (все сезоны)
- Выполненные задания (весна, лето, осень)
- Добыча при победе в боях (весна, лето, осень)
- Выкуп за захваченных героев (весна)

Пища

Пища используется для содержания армий и увеличения прироста населения в провинциях (если баланс производства является положительным). Провинции также производят пищу, чтобы удовлетворять свои собственные потребности, но небогатый урожай может привести к массовым беспорядкам, и тогда только королевские запасы смогут помочь голодающему населению. Источники поступления пищи:

- Пищевые налоги с провинций (на размер налога влияет численность населения и климат провинции) (зима)
- Торговля в провинциях (все сезоны)
- Выполненные задания (весна, лето, осень)
- Добыча при победе в боях (весна, лето, осень)
- Выкуп за захваченных героев (весна)

Армии

По нашему определению **армия** – это группа отрядов и героев на карте кампании, которая передвигается как одно целое. В армии может быть не более 16 отрядов, включая обычные отряды и героев. Если армию не возглавляет герой, она не сможет передвигаться.

На экране управления армией вы можете увидеть рыцаря(-ей) и его(их) отряды, текущий боевой дух и силу армии. Вы можете присоединить к рыцарю отдельный отряд (в этом случае появится связь между отрядом и героем), эти воины станут его телохранителями. Некоторые герои могут обладать некими характеристиками, которые препятствуют использованию определенных отрядов в качестве телохранителей. К примеру, герой с параметром «Варгова кровь» очень эффективен в сражениях против всадников, однако, поскольку лошади не переносят его животное естество, он не может возглавлять кавалерийские отряды.

Вы можете переключать отряды, используя функцию перетаскивания. Двойное нажатие на любой отряд приведет к появлению окна с подробной информацией.

Пополнение рядов: вы можете пополнить ряды пострадавшего отряда новыми солдатами, перетаскив другой отряд того же типа на пострадавший отряд. Уровень объединенного отряда будет средним по отношению к уровням двух исходных отрядов, но вы можете потратить золото и пищу на «быстрое обучение» отряда с более низким уровнем до уровня более опытного отряда. Чем больше солдат было в опытном отряде, тем дешевле будет обучение.

Перемещение

В каждом ходу армии обладают определенным количеством очков движения, на которое влияют следующие факторы:

- способности и навыки (предводителя армии)
- артефакты (предводителя армии)
- события
- сезоны (никто не перемещается во время зимнего сезона; летом герои и армии имеют больше очков движения)

Карта кампании представляет собой сетку из многочисленных шестиугольников, которые невидимы для игрока. Для пересечения одного шестиугольника требуется определенное количество очков движения, в зависимости от текущего типа ландшафта (к примеру, при передвижении по болоту или гористому участку местности нужно больше очков движения, а при передвижении по дороге – меньше)

Боевой дух

Показатель удовлетворенности солдат в армии.

Боевой дух очень сильно влияет на вероятность победы и ход битвы в целом.

Боевой дух армии определяется несколькими факторами:

- способности и навыки (предводителя армии)
- артефакты (предводителя армии)
- особые события

Боевой дух падает, если армия

- проигрывает бой (-20)
- отступает (-10)
- затраты на содержание отсутствуют (-20)
- в армии есть отряды с противоположным мировоззрением (-10 / каждый отряд с отличающимся мировоззрением)

Боевой дух возрастает, если армия

- выигрывает бой (+10)
- не двигается в течение целого года (+5)

Когда боевой дух армии снижается до 0, армия расформируется.

Предводитель армии

К армии могут присоединиться несколько героев, но лишь одного из них игрок может назначить предводителем армии.

Лишь способности, навыки, артефакты и т.д. предводителя армии влияют на характеристики всей армии (к примеру, способность «Лидерство» сокращает затраты на содержание всей армии).

Затраты на содержание

У всех отрядов в армии есть определенная стоимость содержания (золото + пища, однако пища имеет большее значение), которая автоматически выплачивается в каждом ходу. Элитные и улучшенные отряды могут требовать значительно более высоких затрат на содержание, чем обычные отряды.

Если вы не можете оплатить стоимость содержания армии в одном ходу, боевой дух армии снижается на 20.

Вербовка

Вербовка новой армии и пополнение рядов существующей армии доступны на занятых участках местности (в поселениях или крепостях), где действует правило «Возможна вербовка». Игрок может создать армию, выбрав желаемые отряды из доступных и выплатив стоимость вербовки. В таком случае армия будет сформирована к концу времени вербовки.

Доступные отряды: В начале игры количество доступных типов отрядов невелико, однако по мере изменения морали в результате разблокирования улучшений вам будут становиться доступными все больше и больше типов отрядов. Существуют отряды, которые заблокированы до выполнения игроком особых задач и станут доступными после того, как игрок совершит необходимые действия. Некоторые задания и другие события позволят игроку получить в свое распоряжение отряды, которые останутся недоступными на стадии вербовки.

Стоимость вербовки: У отрядов каждого типа есть определенная стоимость вербовки (золото + пища, однако золото имеет большее значение). Стоимость заполнения мест погибших солдат в отряде сопоставима с количеством погибших солдат. Стоимость пополнения рядов опытных отрядов больше, но они всегда сохраняют свой уровень опыта.

Продолжительность вербовки: Продолжительность вербовки зависит от размера армии и фактора «Военное дело» данной провинции.

Доступные отряды отображаются слева внизу, ваша армия находится в окне справа. Выбрав новый отряд, нажмите на него дважды левой кнопкой мыши или воспользуйтесь кнопкой «Завербовать», которая находится рядом с этим отрядом, - тем самым вы завербуете данный отряд. Также вы можете использовать функцию перетаскивания. Чтобы отменить сделанный выбор, нажмите на кнопку «Отменить вербовку».

Вы можете пополнить ряды пострадавшего отряда, нажав на кнопку «Пополнить ряды», которая находится справа от выбранного отряда(-ов), или используйте кнопку «Пополнить ряды всех отрядов», если в вашей казне достаточно средств для полной вербовки.

После того, как вы выбрали отряды, которые хотите завербовать, начинается собственно процесс вербовки. На время вербовки армия отходит в палатку. Вы всегда можете посмотреть, сколько ходов осталось до конца вербовки.

Действия армии

Существует шесть доступных действий армии (помимо приказов об атаке и перемещении), но основными являются лишь «Засада» и «Увеличенная зона развертывания». Остальные становятся доступны лишь по достижении игроком определенных показателей на графике морали.

Вы можете использовать различные действия армии с помощью кругового меню. Первым действием будет «Засада», но по мере изменения вашей морали вам будут становиться доступными новые действия.

Вы можете использовать действие армии только в том случае, если армия в этом сезоне еще не двигалась. На это уйдут все очки движения данной армии.

После того, как вы выбрали отряды, которые хотите завербовать, начинается собственно процесс вербовки. На время вербовки армия отходит в палатку. Вы всегда можете посмотреть, сколько ходов осталось до конца вербовки.

Увеличенная зона развертывания: Действие доступно для защищающейся армии, которая в течение как минимум четырех ходов оставалась на одном и том же месте. Если эту армию атакуют, она сможет выбрать поле боя и начать сражение с увеличенной зоной развертывания, что дает неоспоримое преимущество.

Засада: Если армия находится в одном из лесов на карте кампании, то она переходит в состояние засады. Вражеские короли не видят ее на карте, и кроме того, эта армия при атаке ближайших врагов может рассчитывать на благоприятную зону развертывания в бою – вокруг отрядов противника, которые теряют возможность выстроиться перед битвой.

Тренировка: В следующем сезоне данная армия не сможет двигаться, а стоимость содержания возрастет на 20%. В сезоне после следующего армия получает +20% боевого духа и +50% очков движения.

Увольнительная: Стоимость содержания в следующем году сокращается вдвое, однако армия не сможет передвигаться, а в случае нападения лишь половина отрядов будет сражаться. Кроме того, данная провинция не будет производить пищу и золото.

Мародерство: Стоимость содержания равна нулю. В своих провинциях боевой дух снижается на 4 за сезон. Во вражеских провинциях от 0 до 10% солдат за сезон умирают от сопротивления. В союзных провинциях это действие запрещено.

Принудительная вербовка: Все пострадавшие отряды будут пополнены до максимума бесплатно. Военный потенциал провинции будет сокращен до 0, кроме того, будет наблюдаться значительное снижение боевого духа и численности населения.

Отряды

Воинские подразделения

Все отряды принадлежат к одному из воинских подразделений, которые сильно различаются между собой и требуют использования разных тактик в сражениях.

Лучники: Сильная дистанционная атака против отрядов в легких доспехах, в особенности с высоты. Слабы в ближнем бою, в особенности против кавалерии и тяжелой пехоты. Слабы в тумане и во время бури, а также – когда стреляют из леса. Сильно уступают противнику, который находится в лесу.

Баллистическая стрельба: лучники всегда держат на прицеле целую зону. Это означает, что они могут причинить вред как враждебным, так и дружественным отрядам, находящимся в этой зоне.

Легкая пехота: Поскольку они не получают **никаких** негативных эффектов в экстремальных погодных условиях и на сложных участках местности, легкие пехотинцы – это отличный выбор для любых боев. Впрочем, они слабы в сражениях против лучников (дистанционные атаки), тяжелой пехоты и кавалерии.

Тяжелая пехота: Сильны на открытом ландшафте и против лучников, но слабы на сложной местности, в особенности в лесах. Также слабы во время бури, ночью, в тумане и в сражениях против особых отрядов, эффективно преодолевающих защиту доспехов.

Копейщики: Сильны против тяжелой пехоты и особенно сильны против кавалерии, однако слабы против дистанционных атак и в лесах.

Кавалерия: Быстро передвигающиеся тактические отряды, которые слабы во время бури и в лесу, а также в сражениях против тяжелой пехоты и копейщиков.

Рыцари: Сильны на открытом ландшафте, когда используют свою движущую силу, однако слабы во время бури и в сражениях против копейщиков и арбалетчиков. Отряды этого типа обладают огромной мощностью, но очень дорого обходятся. Кроме того, их навыки должны постоянно подвергаться настройке.

Арбалетчики: Особые стрелки, которые обладают почти теми же самыми сильными и слабыми сторонами, что и лучники, за исключением одной особенности. Дальность их стрельбы меньше, но пробивная сила дистанционной атаки больше, что позволяет преодолевать мощные доспехи тяжело экипированных отрядов. В некоторых ситуациях они очень эффективны, однако навыки отрядов этого типа должны постоянно подвергаться настройке.

Линейная стрельба: снаряды арбалетчиков наносят урон всем, кто стоит по линии траектории выстрела.

Боевые особенности

Эти статистические данные касаются силы отряда в сражениях. Хотя игрок видит лишь одно число, на самом деле каждый из показателей включает в себя большее количество характеристик:

Ближний бой: Показатель частоты атак и наносимого урона

Защита: Очки здоровья, сопротивление (сокращает получаемый немагический урон), защита от атак в ближнем бою, защита от дистанционных атак

Стрельба: Урон, частота атак и точность в дистанционном бою

Выносливость: Выносливость – это стойкость и сопротивление усталости. В боях низкая выносливость вызывает снижение показателей «Ближний бой», «Защита» и «Стрельба».

Достижение новых уровней

Отряды получают опыт в боях и достигают новых уровней (вплоть до 10-го), когда набирают необходимое количество опыта.

При достижении отрядом нового уровня вы можете вложить 1 очко в одну из основных способностей, а на каждом 5-м и 10-м уровне можно выбрать новый навык из списка, который индивидуален для каждого вида воинских подразделений.

Основные способности

У всех отрядов есть все основные способности. Каждый раз, когда отряд достигает нового уровня, вы можете вложить 1 очко в одну из способностей, перечисленных ниже. У каждой способности может быть вплоть до 4-х уровней.

Ближний бой: +10% урона в ближнем бою / уровень

Защита: +5% очков здоровья, +10% защиты от атак ближнего боя и дистанционных атак / уровень

Стрельба: +10% урона в дистанционном бою, +5 к точности / уровень

Выносливость: +10% выносливости / уровень

Содержание: -10% стоимости содержания / уровень

Навыки

В игре есть 61 уникальный навык.

Изначально все отряды имеют от 0 до 3 начальных навыков, в зависимости от типа отряда.

Пассивные навыки могут усилить отряд как в боях, так и на карте кампании, активные же (имеющие задержку перед повторным использованием), равно как и прочие навыки, которые можно включать и выключать, доступны только в боях. Навыки последнего типа (которые можно включать и выключать) всегда имеют позитивные и негативные стороны, поэтому решение об их использовании всегда является тактическим решением.

Герои

Класс

Класс определяет основной набор способностей и некоторые из доступных навыков (уникальное дерево навыков для всех классов). Кроме того, у каждого из классов есть особые характеристики:

Воители очень сильны в ближнем бою и дают серьезные усиления и преимущества отрядам, которые к ним прикреплены. В боях они получают дополнительно +15% очков опыта.

Полководцы возглавляют армии и управляют своими землями. Их способности обычно влияют на целую армию или на огромные зоны. Недостатки сложной местности на карте кампании причиняют на 50% меньше неудобств армиям, ведомым полководцами.

Мудрецы изучили тайны магии, которые в течение долгих лет были забыты, и теперь используют страшные заклинания, которые обычно воздействуют на погоду или поражают противника с большого расстояния. -20% времени задержки в бою для заклинаний мудрецов.

Мировоззрение

Герои, как и их король, Артур, имеют свое мировоззрение, что оказывает сильное влияние на степень преданности королю и дает дополнительные варианты действий в ходе приключений. Мировоззрение короля Артура может постоянно меняться, и задания также могут влиять на мировоззрение героев.

Черты характера

Черты характера представляют собой достоинства и недостатки героя в целом: они могут быть положительными или отрицательными. Каждая из черт оказывает уникальное воздействие на игровой процесс.

Преданность

Преданность героя его королю.

Рыцарь с низкой преданностью может уйти со службы своему господину. Владения и черты характера героя, а также черты характера его жены (если рыцарь женат) оказывают воздействие на преданность, а разница между мировоззрением рыцаря и короля снижает ее.

Владения

Сеньоры – это рыцари, которым доверено управление провинцией. У героя может быть вплоть до 3 владений. Способность к правлению и черты характера сеньора и его жены оказывают положительное или отрицательное воздействие на земли.

Каждое владение поднимает преданность героя в разной степени.

Жены

Герой может жениться на даме по собственному выбору. Женитьба дает множество привилегий, так как жена принесет мужу приданое. Жены также обладают положительными и отрицательными чертами характера, которые действуют так же, как и черты характера различных героев. Потенциальные жены в большинстве случаев появляются в ходе заданий.

Артефакты

150 уникальных артефактов поделены на три основные группы: оружие, доспехи и заклинания.

Артефакты – это магические предметы, которые дают рыцарю разнообразные преимущества. У вас есть четыре свободных ячейки: одна под оружие, одна под доспехи и две под заклинания. Рыцарь может держать в инвентаре большее количество артефактов, а также может отдавать их другим рыцарям.

Некоторые артефакты дают уникальные способности, но только в случае выполнения определенных условий (например, нужно выиграть 10 боев / убить 20 героев / и так далее с определенным артефактом). Проклятые артефакты действуют аналогичным образом, но в этом случае вы должны соответствовать требованиям, чтобы снять негативный эффект.

Боевые способности

Герои могут сражаться как отряды по той же системе, но на гораздо более высоком уровне. Более того, у героев есть особые очки маны, которые используются в сражениях для сотворения заклинаний.

Достижение новых уровней

Герои получают опыт в боях и при выполнении заданий. Набрав определенное количество опыта, они переходят на новый уровень. Ограничений по уровню нет, но было бы здорово, если бы вы смогли достичь уровня выше, чем 20-25-й, к концу кампании. На каждом новом уровне герой получает 1 очко навыков и 1 очко способностей, которые можно вложить куда угодно.

Список доступных навыков определяется классом героя, улучшениями и мировоззрением.

Герой может достичь нового уровня с весны по осень, однако вкладывать очки можно лишь в зимний сезон.

У каждого рыцаря есть пять способностей, и у каждой из них есть 20 уровней. Когда рыцарь достигает нового уровня, вы можете вложить 1 очко в любую из пяти способностей.

Если рыцарь достиг нового уровня, вы также можете вложить одно очко навыков: от вас зависит, выучит рыцарь новый навык или поднимет уровень уже имеющегося навыка вплоть до 4.

Способности

Все герои обладают способностями. Вы можете вкладывать по одному очку способностей на каждом новом уровне, максимум составляет 20.

Лидерство: Харизма героя гарантирует ему более высокую репутацию среди солдат. Каждый уровень способности снижает стоимость содержания на 3%.

Управление: Обозначает умения героя в управлении провинциями, дипломатии, торговле и даже в финансовых вопросах. Каждый уровень способности дает дополнительно +3% к притоку золота и производству пищи во владениях героя.

Хитрость: Бесстрашные рыцари Круглого стола неустанно ищут приключения в магических землях Британии. Этот навык обозначает, насколько герой владеет полезными приемами, которые необходимы, чтобы выжить и заработать опыт в ходе выполнения заданий (+5% / уровень). Каждый уровень способности дает дополнительно +5% очков движения для армии героя.

Сражение: Эта способность отражает, на что способен герой в ближнем бою, насколько угрожающим и умелым противником он является, будучи вооружен. Каждый уровень способности дает дополнительно +5% очков здоровья и урона, наносимого героем и его отрядом.

Магия: Навык магии отражает способность героя черпать энергию из этого таинственного источника. Каждый уровень дает дополнительно +3% очков маны для героя.

Навыки

В игре существует около 100 уникальных навыков, включая заклинания. Герой может получить 12 навыков, и каждый навык может иметь вплоть до 4 разрядов.

Герои 1-го уровня имеют очень мало навыков, но, достигая новых уровней, они очень быстро получают дополнительные навыки и смогут повысить разряд имеющихся навыков.

Навыки могут быть активными или пассивными. Активные навыки можно использовать в боях: они требуют определенного количества очков манны и предполагают время задержки.

В боях рыцарь использует только четыре активных навыка, так что вы можете установить необходимую комбинацию из числа изученных навыков с помощью функции перетаскивания.

В нижней части экрана навыков отображаются доступные навыки: в группе «Классовые» находятся навыки рыцаря, определяемые его классом, а в группе «Общие» - все остальные. Новые навыки могут появляться здесь в качестве вознаграждения за выполнение заданий, в результате изменений морали или благодаря новому улучшению.

Ранения и проклятия

Раненые герои:

Рыцарь, будучи ранен, не может идти в бой и браться за задания, пока не из-

лечится. Маленький значок показывает, что он находится в состоянии ранения, а число обозначает, сколько еще он будет пребывать в этом состоянии.

Проклятые герои:

Проклятие приводит к тому, что уровень всех навыков героя снижается до 1. Маленький значок показывает, что он проклят, а число обозначает, сколько еще он будет пребывать в этом состоянии.

Провинции

Сеньоры

Сеньоры – это рыцари, которым доверено управление провинцией. Способность к правлению и черты характера сеньора и его жены дают землям различные преимущества.

Население

Самый важный показатель в провинции – это численность населения. Количество людей, живущих на данной территории, влияет на количество золота и пищи, которое они производят. Максимальный показатель зависит от **размера провинции. Уровень здоровья и запасов пищи влияет на численность населения.**

Преданность

Этот показатель обозначает текущий уровень доверия к королю. На преданность влияют налоги, предшествующие действия короля, законы, сеньор и т.д. Когда преданность в провинции заметно падает, появляется вероятность восстания. На это влияет общественная безопасность, запасы пищи, размер налога и различия между религией Артура и местной религией.

Восстания происходят в несколько этапов. Сперва в провинции появляется простое дипломатическое задание, что дает вам возможность легко уладить проблемы, восстановив преданность на территории (это будет стоить золота или пищи). Если игрок игнорирует задание, очень скоро в провинции появляются армии повстанцев. В зависимости от того, насколько сильно упала преданность в соседних провинциях, восстание может даже распространиться на эти провинции.

Восстание – это редкое, но значимое событие.

Военное дело

Также известно как «рейтинг вербовки». Этот показатель обозначает, насколько охотно местные жители вступают в армию. Высокий показатель «Военного дела» гарантирует, что вербовка пройдет быстро. Если же этот показатель невысок, вербовка может занять очень много времени.

Здоровье

Здоровье – это самый важный показатель, на котором вам следует сосредоточиться, если вы хотите увеличить численность населения. Низкий уровень здоровья приведет к болезням. На здоровье влияет климат, текущая плотность населения и запасы пищи.

Болезни бывают вызваны в основном плохим здоровьем в провинции. В случае появления болезни вы получите оповещение о том, что в одной из ваших провинций начало распространяться какое-то неприятное заболевание. Местный правитель через некоторое время остановит эпидемию, однако без вашего вмешательства последствия для провинции будут более серьезными – возможны крупные потери среди населения. Эпидемии также отображаются в виде заданий, что дает вам возможность поучаствовать в разрешении проблемной ситуации.

Общественная безопасность

Уровень преступности и коррупции в провинции, который оказывает значительное влияние на преданность и поступление золота с данной территории. На общественную безопасность влияет вера, культура, плотность населения в провинции и размер налога.

Запасы пищи

Средний показатель количества пищи, производимого и потребляемого в данной провинции. Низкий уровень запасов пищи приводит к ухудшению здоровья и сокращению численности населения. На запасы пищи влияет климат, плотность населения и его численность.

Климат

Обычный климат в провинции. Он может варьироваться от враждебного до идеального. Чем лучше климат, тем эффективнее будет производство пищи и лучше здоровье. В ходе игры климат никогда не меняется.

Дороги

Бывшие римские провинции гордятся своими мощными дорогами, а в других районах необитаемые земли прорезают лишь опасные протоптанные в земле тропы. Чем более совершенна система дорог, тем выше будет прибыль с торговли. Система дорог никогда не меняется в ходе игры.

Вера

Средний показатель соотношения христиан и приверженцев Старой Веры в провинции. Чем больше расхождение между верой в провинции и верой короля Артура, тем ниже будет преданность.

Культура

В каждой провинции есть одна преобладающая культура, которая не меняется в ходе игры. К таким культурам относятся: бритты, саксы, валлийцы,

римляне, камбрийцы, галлы и пикты. Основная культура провинции сильно влияет на показатель «Военное дело» и уровень веры на данной территории.

Приток золота

Золото из провинции может поступать в 3 вариантах: в виде налогов, дохода с торговли и дохода с шахтного дела.

Налоги зависят от численности населения, общественной безопасности и размера общих налогов, который устанавливается на экране казны. Налоги поступают один раз в год, зимой.

Доход с торговли поступает в каждом сезоне. На него влияют дороги и общественная безопасность.

Доход с шахт также поступает в каждом сезоне, но лишь из тех провинций, в которых есть шахты. На доход с шахт влияет общественная безопасность.

Приток пищи

Есть два типа притока пищи: один с налогов и один с торговли. Они зависят от запасов пищи, численности населения, общественной безопасности и размера общих налогов, который устанавливается на экране казны. Пищевой налог также поступает один раз в год, зимой. Доход с торговли поступает в каждом сезоне, на него влияет общественная безопасность и дороги.

Действия в провинциях

Характеристики провинции можно в значительной степени изменить, используя законы, улучшения и определенные типы строений, которые доступны в крепостях, однако есть способы улаживать местные дела провинций при помощи местных действий.

Поделиться пищей: игрок бесплатно раздают пищу с королевских складов.

Колонисты: результатом будет увеличение численности населения.

Празднества: результатом будет повышение преданности.

Целители: улучшение здоровья; оставшееся время болезней сократится.

Местности

В Британии короля Артура 18 провинций. В каждой из них есть множество крайне важных мест: они называются местностями и обозначены на карте кампании уникальными отметками.

Захват провинции

С точки зрения стратегии, местности – это самые важные элементы карты кампании. Тот, кто захватит все местности в провинции, захватит и саму провинцию. Если в провинции несколько правителей, а их армии разбросаны по разным местностям, провинция пока что никому не принадлежит.

После того, как вы уничтожили вражеские армии в провинции, вы должны занять все местности, и тогда эта территория станет вашей. Не забывайте:

провинция лишь тогда принадлежит вам, когда вдоль ее границ расставлены голубые маркировочные столбики.

Типы местностей

Каждая местность оказывает уникальное воздействие, в зависимости от типа местности. Мало захватить местность: чтобы пользоваться преимуществами, которые она дает, вы должны хотя бы разместить в данной местности армию.

На карте кампании можно обнаружить множество уникальных местностей. Эти местности дают особые преимущества: подробное описание вы можете прочитать в окне информации. Чтобы получить преимущество, рыцарь должен остаться в какой-либо местности к концу сезона.

Крепости

Крепости – это оплоты, выстроенные в священных местах Британии, где действуют таинственные силы, делающие крепости более могучими, чем даже самые сильные обычные форты в других местах. И эти оплоты могут развиваться дальше.

Крепости – это легендарные средневековые города с неограниченными возможностями строительства и разнообразием технических достижений. Первой крепостью будет мифический Камелот. Количество доступных крепостей ограничено тремя, поэтому управление ими не станет скучной рутинной, однако все крепости уникальны. Каждую из них можно приспособить под конкретные цели, например, одна из крепостей будет экономическим центром, другие – средоточием религии или образования.

В двух словах, развитие королевства производится посредством захвата новых земель и развития крепостей, назначения сеньоров, введения законов и осуществления глобальных исследований в сфере магии или технологии.

Строения

В «Короле Артуре» крепости являются фиксированными центрами управления. Зима – это время, когда игроки планируют будущие постройки (в игровых терминах: строительство вы начинаете в течение зимнего сезона). Откройте экран крепости, воспользовавшись круговым меню или меню в верхней части экрана. Зимой крепости можно улучшать, воздвигая новые строения, которые дают множество преимуществ. В крепости вы можете построить 6 кварталов, в каждом из которых будет по 4 строения. На любое строительство нужны деньги и время. О различных преимуществах, которые дают строения, вы можете узнать больше в окне информации. Зимой вы можете поставить в очередь на строительство вплоть до 4 зданий, однако строители могут работать лишь над одним зданием одновременно. Такие решения сделают каждую из крепостей уникальной и специализированной (крепость может быть военным или торговым центром, здесь может осуществляться тренировка героев и т.п.).

Круглый стол короля Артура

Круглый стол – это место, где собираются благородные рыцари, находящиеся на службе у короля Артура. Они являются самыми значимыми людьми в королевстве: они руководят армиями, отправляются на поиски приключений, некоторые из них будут назначены правителями провинций.

Экран Круглого стола позволяет просматривать все детали, касающиеся героев, и без труда осуществлять управление. В середине экрана есть еще три доступных пункта. В разделе «Дамы» вы можете найти жен для своих рыцарей. В разделе «Провинции» вы можете поднять преданность рыцарей, даровав им владения. В разделе «Тюрьма» вы можете делать множество (в основном мерзких) вещей с захваченными героями неприятеля.

Кроме самого Артура лишь двенадцать рыцарей может присоединиться к Круглому столу. В случае необходимости вы можете прогнать любого из них.

Тюрьма

В ходе сражений герои могут захватывать других героев и отправлять их в тюрьму. Вражеские правители могут предложить выкуп за плененных героев, но есть и другие варианты действий:

Освободить: герои не-тираны получают +2 к преданности за освобождение врага – герой неприятеля возвращается ко двору своего господина.

Пытать: игрок сможет увидеть все отряды в армиях короля, которому служит захваченный герой. Существует вероятность 50%, что герой умрет. Герои-тираны получают +2 к преданности, не-тираны теряют 2 преданности. Плененный герой может сбежать: вероятность такого исхода возрастает с каждым годом.

Господин захваченного героя может предложить выкуп за свободу своего слуги. Если вы примете предложение, то плененный герой вернется ко двору своего короля. Если вы откажетесь, герой останется в тюрьме. Возможно, через год неприятель предложит более крупный выкуп, однако может случиться, что вы больше не услышите от него никаких предложений. Если королевство героя будет уничтожено, никто ничего не предложит за его свободу.

Дамы

На этом экране вы можете видеть всех прекрасных дам, которые прибывают ко двору короля Артура, чтобы найти себе подходящего мужа. Здесь вы можете выбирать жен для своих героев (конечно, один герой может иметь только одну жену, и они останутся женаты до конца игры).

Провинции

Вы можете видеть все провинции растущего королевства Артура. Вы можете даровать провинции своим рыцарям в личное владение, но не более 3-х. Вы в любой момент можете забрать владение у одного рыцаря и отдать другому.

График мировоззрения

Мировоззрение – это результат объединения веры (которая может колебаться между осями старой веры и христианства) и добродетели (которая колеблется между тираном и праведником). Мировоззрение постоянно изменяется в зависимости от принимаемых вами решений. Игроки будут изменять мировоззрение в основном посредством выполнения задач, однако *рыцарские задания* (приключения) также предоставляют десятки вариантов решений, которые воздействуют на мировоззрение.

В роли короля Артура игроки определяют веру Короля Былого и Грядущего. Мировоззрение отражает имеющиеся стили игры и открывает доступ к различным особым возможностям. Мировоззрение действует как третий, более абстрактный вид ресурсов: игроки, которые достигают определенных показателей по оси веры или добродетели, получают уникальные награды – новые отряды, заклинания или общие возможности управления.

Мировоззрение короля Артура всегда основывается на том, какие решения принимают игроки, и воздействует на различные аспекты игры. Игроки могут превратить короля Артура в праведного короля-христианина, но, с другой стороны, ничто не мешает им полностью изменить вселенную Артура, сделав его преданным последователем старой веры или беспощадным монархом.

Ваше мировоззрение может перемещаться между старой верой и христианством, и в то же время между тираном и праведником. Ваше текущее мировоззрение представлено белой отметкой на графике. Решения, которые вы принимаете, постоянно изменяют мировоззрение и делают доступными уникальные отряды, заклинания и общие действия. Если награда находится между двумя осями, вы должны достичь необходимого показателя по обеим осям, чтобы награда стала доступна.

Улучшения

Игроки, которые уже захватили хотя бы одну крепость, смогут строить улучшения, но, как и в случае законов и строительства зданий, есть лишь один сезон, подходящий для этого, – зима. Всего есть 66 вариантов улучшений, и все они полностью затрагивают ваше королевство (подразумеваются те провинции, которые захвачены вами к текущему моменту).

Улучшения в дереве технологий разделены на три уровня – военное дело, экономика и королевство. Для их достижения необходимо золото, пища и очки развития.

Очки развития действуют как особый ресурс, который влияет на время производства распределенных по уровням улучшений. Крепости и некоторые строения дают очки развития, так же как и некоторые из навыков, магических предметов и местностей.

Всего есть три типа улучшений: экономические, военные и относящиеся

к королевству. Чтобы получить дополнительную информацию, наведите курсор на значок или картинку. Исследование нового улучшения стоит некоторого количества золота и требует использования очков развития, которые вы можете видеть в правой части экрана. Вы можете одновременно поставить в разработку 4 улучшения и отменить любое из них с помощью нажатия правой кнопки мыши. Ваши ученые разрабатывают лишь одно улучшение одновременно.

Канцелярия

Канцелярия – это центр королевства, место, где принимаются все наиболее важные решения, касающиеся каждого из обитателей королевства, отправляется правосудие, вводятся налоги и решаются торговые вопросы. Доступ к канцелярии открыт только во время зимнего сезона, если у игрока есть хотя бы одна крепость.

Канцелярия занимается каждодневными проблемами королевства. Законы могут вводиться и отменяться только зимой. Постановления представляют собой скорее мгновенное решение проблемы, однако они имеют долгосрочные недостатки. Также вы можете обменивать пищу на золото и наоборот – естественно, с некоторыми потерями. С правой стороны вы можете видеть список ваших провинций, в которых положение дел наиболее тяжелое.

Законы

Законы – это глобальные приказы, которые касаются всего королевства. У них есть свои достоинства и недостатки. Существует 12 уникальных законов. Некоторые из них доступны с самого начала, другие можно приобрести в качестве улучшений.

Указы

Указы – это моментальные приказы, касающиеся всего королевства, которые используются лишь один раз за год. Указы приносят вам доход либо дают другие привилегии. Впрочем, если злоупотреблять введением указов, преданность вашего народ вскоре снизится. В игре есть 4 указа, но прежде, чем вы сможете их использовать, вам придется приобрести их в качестве улучшений.

Задачи

Главная цель игры – завоевать всю Британию, однако кампания, основанная на определенном сценарии, состоит из задач, которые постоянно ставят перед игроком долгосрочные и краткосрочные цели. В совокупности эти цели представляют грандиозную картину разворачивающейся сюжетной линии. Задачи – это особенно важные поручения, которые влияют на ход событий. **Выполнение задач поможет вам в вашем деле. Вы можете сами решать, хотите ли выполнить какую-либо из них.**

Кампания поделена на 5 глав, как хроника, и каждая из них имеет уникальное настроение и тему. В каждой главе 15-20 задач: некоторые из них обязательны для выполнения, но большинство вы при желании можете пропустить.

Задачи структурированы в виде дерева. Не считая кое-каких одиночных задач, в большинстве случаев задачи связаны друг с другом, так как некоторые из них представляют две стороны одной истории. Выполняя одну, вы тем самым отказываетесь от второй.

Главы **не являются закрытыми книгами. Игроки даже могут начать прохождение** нескольких глав одновременно, однако в этом случае им придется справляться с ошеломляющим потоком событий. Важные цели, которые составляют общую сюжетную линию, следуют друг за другом в хронологическом порядке, но необязательные задачи можно выполнять в любой момент. **Вы можете открыть несколько глав в одно и то же время, но в таком случае вам придется справляться со всеми разворачивающимися событиями одновременно!**

Задания

Рыцарские задания – это основа мира «Короля Артура». Они представляют собой перекрестки дорог, где вы можете выбрать нужную ветвь сюжета или принять решение, которое повлияет на ваше мировоззрение. Технически задания являются короткими историями, в ходе которых выбранный рыцарь должен принимать решения. Некоторые приключения заканчиваются сражениями в реальном времени на специально созданных и соответствующих сюжету боевых картах.

В ходе кампании вам предстоит пройти некоторые из этих заданий, оказывающих заметное воздействие на сюжетную линию, мировоззрение Артура или его рыцарей. Кроме того, вам, возможно, посчастливится обнаружить в процессе выполнения этих заданий наиболее могущественные артефакты. Приступая к заданию, вы должны выбрать рыцаря, который попытается его выполнить. Способности выбранного рыцаря будут играть роль при выполнении задания, и только этот рыцарь получит очки опыта.

Экран заданий устроен очень просто: вы получаете описание текущей ситуации и несколько вариантов действий в заданных обстоятельствах. Цвет вариантов обозначает шансы на успех: если вариант окрашен в *серый цвет*, это означает, что необходимые условия не выполняются, так что такой вариант вы выбрать не можете. В тех случаях, когда для принятия решения требуется использовать способность героя, цвет текста может быть *зеленым, голубым* или *красным*. *Зеленый* текст означает, что успех несомненен, *голубой* – что исход неопределен, *красный* – что вы наверняка потерпите неудачу.

Кампания строится как на заранее predeterminedных, так и на случайных заданиях. На первых этапах игры игроки будут сталкиваться с predeterminedными приключениями, которые обычно связаны с определенными за-

дачами кампании, но позже начнут появляться самые разные случайные задания. Случайные задания – это увлекательные приключения, которые не оказывают никакого воздействия на основной сюжет игры и служат полезным инструментом для того, чтобы поднимать уровень героям, приобретать дополнительные магические предметы, очки опыта и так далее.

Некоторые случайные задания появляются во время весеннего сезона и могут оказать серьезное отрицательное воздействие на ваши провинции, другие же не настолько губительны, однако сложны для выполнения и в случае удачи могут принести хорошее вознаграждение.

Время от времени в вашем королевстве могут происходить такие бедствия, как наводнение, засуха и чума. Они приносят жителям пострадавших провинций огромные трудности. Сразу после того, как случилось несчастье, всегда появляется задание, которое дает вам возможность облегчить положение дел. Вам также предстоит столкнуться с восстаниями, которые бывают вызваны низкой преданностью и / или боевым духом в провинции.

Дипломатические задания

В развернувшейся за Британию войне есть и нейтральные участники – например, армии, которые не принадлежат никому из королей. Однако они оказывают пагубное воздействие на провинцию, в которой находятся. Если одна из ваших армий встречается с такой нейтральной силой, есть два варианта завершения встречи: битвой или определенными дипломатическими действиями.

Отношения: начальные отношения между игроком и нейтральной армией основываются на различии их морали. Эти отношения можно улучшить, предложив противнику золото, пищу, магические предметы или даже согласившись отдать замуж даму из королевского двора. Какое из предложений будет предпочтительным, зависит от конкретного дипломатического задания. Что-то даже не стоит и предлагать, а другие варианты могут улучшить начальные отношения вдвое.

Дипломатические действия: каждое из таких заданий предлагает от 2 до 4 различных вариантов действий. Игроки могут выбрать один из них, если дипломатические отношения между сторонами достигли минимального уровня. У каждого из этих действий есть свои последствия.

В дипломатических заданиях есть два различных варианта действий. Вы можете выбрать сражение (значок меча в верхней части экрана) или предложить вместо этого какие-либо ресурсы – например, золото, пищу, артефакты или даже даму. Каждый противник предпочитает и отвергает какие-то из благ. Чем больше вы предлагаете, тем выше поднимается голубая полоска с правой стороны, отношения с противником становятся лучше и вы можете добиться все более и более хороших вариантов.

Боевые задания

Некоторые нейтральные армии – чаще всего это чудовища или разбойники – не будут вести с вами дипломатические переговоры. В ходе выполнения боевых заданий вы будете участвовать в очень простой битве, протекающей на боевой карте, где нет стратегических точек. Победа гарантирует вам весьма значительную награду.

Торговые задания

Торговые задания всегда появляются случайным образом. Если герой берется за торговое задание, он сможет торговать золотом, пищей, магическими предметами и устраивать свадьбы для других героев или королей. Торговые задания не являются «магическими магазинами» из ролевых игр, это короткие сюжеты с несложной предысторией (например, старый рыцарь предлагает фамильное наследство в качестве платы за услугу и т.п.). Торговые задания функционируют так же, как дипломатические.

Справа вы видите товары, которые предлагает торговец. Ваши товары находятся слева. Когда вы что-то выбираете, этот предмет появляется на весах. Если две чаши весов уравновешены, вы можете заключить сделку. В правой верхней части экрана вы можете видеть, какие товары торговец предпочитает, а какие отвергает.

Битвы

Армии, приблизившиеся друг к другу достаточно близко на стратегической карте, могут предпринять атаку друг на друга. Вы можете выбрать функцию «автобой» или сражаться самостоятельно. Вы даже можете отступить, но в этом случае вы неизбежно понесете потери.

Автобитва

Когда вы выбираете функцию «автобитва», потери обеих сторон подсчитываются автоматически и конечный исход битвы оказывается решен за мгновение.

Слабые места: потери будут значительно выше, если вражеская армия располагала отрядами, которые сильнее в бою против отрядов определенных типов из армии игрока (см. метод камень-ножницы-бумага; копейщики против кавалерии и т.п.).

Защищенные отряды: если у игрока имеется отряд, который он крайне не хотел бы потерять во время боя, игрок может отметить его как защищенный. Защищенный отряд может погибнуть лишь в очень тяжелых ситуациях, однако его характеристики делятся пополам в ходе подсчета силы армии. Максимальное количество защищенных отрядов – 1 на группу из 4 отрядов.

Пользуясь функцией автобитвы, вы, тем не менее, можете защищать важные отряды более тщательно, нежели оставшуюся часть армии. Вы можете выбрать один или более отрядов (не больше одной трети армии) и защитить

их. Они будут получать меньше урона, чем остальные, однако оставшаяся часть армии будет получать повреждения вместо них.

Битва

Если игрок хочет сражаться самостоятельно, он будет атакующей стороной. Он может выбрать одну из трех доступных боевых карт, которые представляют собой типичный для текущей провинции ландшафт. У этого правила есть два исключения: если защитник располагает расширенной зоной развертывания (в этом случае делать выбор будет защищающаяся сторона) или если битва является частью задания (тогда карта будет заранее определена).

Вознаграждение

Армия победителя получает многочисленные награды: в основном это золото и пища, кроме того, герои получают очки опыта, а иногда в числе наград может оказаться редкий магический предмет или отряд из побежденной армии.

На этом экране вы будете видеть статистику текущего боя, потери обеих сторон и вознаграждение – если вы победили.

Битва

Стадия развертывания

Бои начинаются со стадии развертывания, когда вы размещаете свои отряды внутри обозначенной зоны (граница зоны развертывания отмечена голубыми флагштоками). Пока отряды вступают в битву с позиций развертывания, вам стоит осмотреть местность, чтобы заметить все топографические детали и важные точки. Вы можете создавать группы, пользуясь клавишей CTRL, изменять построение и управлять функцией автоатаки. Начать бой можно, нажав на кнопку «Начать битву».

(См. «Засада» и «Расширенная зона развертывания»)

Условия победы

Ваша главная задача – нанести поражение армии противника, но это не значит, что единственный способ победить – это полностью уничтожить врага. Без драки вам битву не выиграть, однако заведомо более сильная армия имеет множество преимуществ (за счет своего размера или мощи). Кроме того, немалую пользу вам может принести использование хитрой тактики.

Боевой дух – сила армии

Любая армия мгновенно проигрывает бой, если ее боевой дух падает до нуля или если армия теряет всех своих солдат.

Армия начинает бой с определенным уровнем боевого духа, который соответствует ее текущему боевому духу на карте кампании.

Если армия теряет солдат или же враг контролирует больше стратегических точек, боевой дух начинает падать.

Стратегические точки – система боя

Занимая стратегические точки(СТ), вы начинаете контролировать особые зоны, которые дают вам огромное преимущество над врагом. Количество занятых СТ, в сущности, отражает, насколько хорошо вы контролируете все поле боя, так что захват и удержание этих зон взаимного интереса позволяет вам победить врага, не убивая всех вражеских солдат и не неся серьезных потерь. Впрочем, если враг будет более успешно вести захват СТ, вы легко можете оказаться в опасном положении.

В начале боя вы увидите короткий автоматический обзор, который покажет все СТ на текущей боевой карте. Вы можете пропустить этот этап, нажав на ESC, и перейти прямо к стадии развертывания.

На большинстве боевых карт есть несколько СТ. Каждая из них обладает определенной активной или пассивной способностью, которая становится доступна вам через некоторое время после захвата СТ. Эта способность также отражена в модели СТ: большой собор наверняка сможет исцелить ваши отряды.

В общем-то, в начале боя все СТ являются нейтральными. Захватить СТ очень легко: вам всего лишь нужно отправить туда хотя бы один отряд, и данная СТ очень скоро будет захвачена. Помните, что ваши отряды в любой момент могут покинуть это место, и контроль над зоной вы не потеряете. Однако, если к данной СТ придут отряды врага, через некоторое время она перейдет в руки противника. В некоторых случаях вы не сможете получить выгоду от захвата СТ, если не сумеете их защитить.

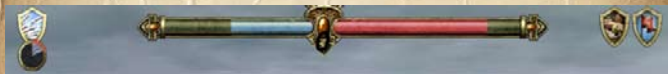
Система боя - пример

В начале боя индикатор боевого духа показывает его исходное состояние. Голубая полоска обозначает состояние боевого духа игрока, красная – состояние боевого духа врага, а вся серая полоска целиком показывает уровень «здоровья» обеих армий.



Если одна из сторон теряет отряды, серая и цветная полоска начинает сокращаться. Если потеряно некоторое количество боевого духа, тогда сокращаться начинает цветная полоска.

Когда любая из полосок достигает центрального камня, соответствующая сторона проигрывает бой.



В начале боя исходный размер красного и синего индикаторов боевого духа определяются боевым духом армии на карте кампании (этот показатель меняется в зависимости от ваших решений, а также многих активных и пассивных навыков и характеристик).

На состояние индикаторов боевого духа всегда динамично влияет текущее количество контролируемых сторонами СТ. В течение боя индикаторы боевого духа могут попеременно то приближаться к центральному камню, то отдаляться от него. Это зависит лишь от контролируемых СТ. Если игрок контролирует больше СТ, индикатор его боевого духа начинает расти, а индикатор боевого духа компьютера начинает сокращаться, и наоборот. Если игрок и компьютер контролируют одинаковое количество СТ, обе полоски сразу же остановятся.

Следующая иллюстрация изображает боевую ситуацию, в которой компьютер имеет огромное преимущество, так как его армия убила многих солдат игрока (серая полоска короче на стороне игрока). Более того, боевой дух игрока также ниже, компьютер контролирует больше СТ.

Таким образом, если в бою больше ничего не произойдет, компьютер сможет не спеша добиться победы: боевой дух игрока будет падать, и синий индикатор боевого духа достигнет центрального камня.

Игрок находится в огромной беде. Победить в этой битве – задача непростая, ведь компьютер будет пытаться удерживать СТ, а игрок должен занять их, хотя это и приведет к некоторым потерям.

Победные зоны – Эффекты

Все СТ имеют определенные эффекты, которые проявляются в игре:

- Постоянный эффект при нахождении поблизости
- Активное заклинание
- Награда после боя (если СТ контролируется на момент окончания боя)

Типы ландшафта

Текущий тип ландшафта влияет на исход боя, а кроме того, оказывает огромное воздействие на ход схватки. Некоторые поля боя представляют собой ровные площадки, которые отлично подходят для всадников и лучников. Легкая пехота более эффективна в лесу и в гористой местности, а кустарники – не самое удобное место для отрядов тяжелой пехоты. Копейщики будут удерживать позиции на любом типе местности до тех пор, пока смогут сохранять построение.

Типы ландшафта не только влияют на способности отрядов, но даже определяют зону видимости для игроков. К примеру, отряды, стоящие в лесу, можно заметить лишь с близкого расстояния.

Открытое поле: Идеально для тяжелой пехоты и тяжелой кавалерии. Не подходит для легкой пехоты. Скорость передвижения не меняется, небольшое сокращение выносливости. Нет защиты против лучников.

Лес: Идеальное поле боя для легкой пехоты. Тяжелая пехота, копейщики и кавалерия находятся в очень невыгодном положении. Скорость передвижения снижена, выносливость снижается с умеренной скоростью. Очень хорошая защита от лучников. Лучники, стреляющие из леса, также терпят неудобства. Скрывает отряды.

Кустарник: Подходящее поле боя для легкой пехоты и копейщиков. Тяжелая пехота и кавалерия сражаются в невыгодном положении. Скорость передвижения снижена, выносливость снижается с умеренной скоростью. Средняя защита от лучников.

Дорога: Идеальна для тяжелой пехоты и тяжелой кавалерии. Легкая пехота сражается в невыгодном положении. Скорость передвижения высокая, выносливость снижается очень медленно. Нет защиты от лучников.

Камыши или мелководье: Подходящий тип местности для легкой пехоты, легкой кавалерии и копейщиков. Тяжелая пехота и тяжелая кавалерия находятся в очень невыгодном положении. Скорость передвижения очень низкая, выносливость снижается очень быстро. Нет защиты от лучников.

Склон холма: Подходящий тип ландшафта для пехоты. Отряды кавалерии находятся в невыгодном положении. Скорость передвижения снижена, выносливость быстро снижается. Нет защиты от лучников.

Построения

Каждое построение имеет свои преимущества и недостатки. К примеру, отряд в неплотном построении относительно неплохо защищен от стрел лучников, однако очень уязвим в ближнем бою. В целом, неплотные построения хороши для переходов и исследования местности, а плотные построения предпочтительны в ближнем бою. Более сильные и полезные построения доступны лишь для опытных отрядов. Некоторые отряды и построения более эффективны при сражении с другими отрядами или построениями. Ключ к успеху лежит в том, чтобы выяснить, какие типы построений эффективны против других конкретных построений.

Орда: Хорошая защита от лучников. Небольшая сила атаки в ближнем бою и улучшенная защита для всех отрядов. Данное построение очень слабо против натиска кавалерии. Быстрое передвижение.

Замкнутый строй: Первый ряд получает среднее преимущество в атаке и защите. Средняя защита от натиска кавалерии. Легкая цель для лучников. Быстрое передвижение.

Стена щитов: Передний ряд получает огромное преимущество в защите в ближнем бою. Средняя защита от лучников. Построение слабо против натиска кавалерии. Медленное передвижение.

Ромб: Отряды по краям получают хорошее преимущество в атаке и защите в ближнем бою. Построение сильно против натиска кавалерии. Слабо против лучников. Медленное передвижение.

Веер: Среднее преимущество в атаке в ближнем бою у всех отрядов. Средняя защита от лучников. Построение слабо против натиска кавалерии. Быстрое передвижение.

Клин: Огромное преимущество в ближнем бою у всех отрядов по краям. Слабая защита от лучников. Средняя скорость передвижения.

Черепаша: Отряды по краям получают огромное преимущество в защите в ближнем бою. Очень сильная защита от лучников. Хорошая защита от натиска кавалерии. Очень медленное передвижение.

Заклинания

Рыцари Круглого стола – не обычные воины. Летописцы восхваляют их легендарные подвиги, рассказывают о том, как сражаются они с невероятной силой, как поражают врагов сокрушительными ударами. Некоторые герои творят неземные чудеса или являются знатоками древнего магического искусства. Существуют способности, которые поражают всех, кто находится поблизости, а иногда и целые армии.

Рыцарские способности могут быть пассивными, - это означает, что они всегда дают преимущества, - или активными, т.е. требуют затрат маны. Некоторые из них оказывают мгновенное воздействие, а другие действуют в течение определенного времени (вокруг значка отображается таймер), но все они могут быть использованы повторно по истечении времени задержки.

Что нужно учитывать, используя магию:

Заклинания дальнего действия могут нанести значительный урон, если вы будете терпеливы и дожидаетесь подходящего момента (или создадите его сами) - когда в нужной зоне будет много вражеских воинов. Те заклинания, которые не отнимают очки здоровья, а уничтожают определенный процент солдат в отряде, более эффективны, когда используются против очень сильных отрядов. Попробуйте определить возможные комбинации заклинаний, которые смогли бы сделать вас очень сильным противником в боях.

Способности отрядов

Отряды обладают определенными навыками, которые отличают их от других и дают особые преимущества во время боев. Конкретный отряд со своей особой способностью может быть очень эффективен в какой-либо конкретной ситуации, поэтому вам не помешает держать в голове информацию об этих уникальных характеристиках.

Навыки могут быть пассивными (это означает, что они дают преимущества всегда) или активными, которые оказывают воздействие в течение некоторого времени (вокруг значка отображается таймер), с определенным временем задержки, или же их нужно включать и выключать. К примеру, вы можете использовать навык легкой кавалерии «Уклонение», который включается и выключается. Он дает некоторую защиту от дистанционных атак, но делает отряды слабее в ближнем бою.

Кавалерия, натиск, импульс, растаптывание

Нашей целью было **наделить тяжелую кавалерию важной тактической ролью**. Тяжелая кавалерия стала чем-то большим, нежели просто быстрый и сильный отряд. Для ее использования требуется осторожность и продуманная тактика – в большей степени, чем для обычного отряда ближнего боя. Вы будете вознаграждены за этот труд: в ваших руках окажется самый лучший и самый могучий отряд из всех, какие только появляются на поле боя. *Растаптывание* – это прием, который заключается в том, что тяжелая кавалерия с большим импульсом наступает на какое-либо построение и проходит через него. Ближний бой не начинается, однако кавалерия убивает (растоптывает) часть солдат противника. Этот мгновенный урон значительно выше, чем урон, наносимый в обычном ближнем бою.

Цель:

- Если тяжелая кавалерия наступает на отряд лучников в легких доспехах, лучники будут разбиты и потерпят тяжелые потери, а кавалерия пройдет насквозь, и потери будут минимальными.
- Если кавалерия наступает на клин копейщиков, импульс кавалерии будет уничтожен. Многие умрут в первую секунду, и оставшаяся часть отряда не сможет двигаться вперед. Начнется ближний бой.

Если отряд кавалерии движется сквозь вражеский отряд (не по приказу «атаковать», а по команде «двигаться»!), кавалерия попытается растоптать врага. **Затем импульс движения кавалерии и сопротивления вражеского отряда** (против наступления) будут сопоставлены. Если кавалерия превзойдет врага, он будет растоптан. В ходе этого процесса происходят одновременно две вещи: 1) солдаты нападают друг на друга, 2) кавалерия теряет часть своего импульса. Если импульс кавалерии станет меньше, чем сопротивление (во время «столкновения»), то она остановится и не сможет пройти насквозь. Начнется ближний бой.

Все отряды кавалерии имеют максимальный размер импульса движения. Текущий размер импульса является нулевым, если отряд стоит, и медленно растет (вплоть до максимума), если отряд пускается в галоп. Чем быстрее галоп, тем быстрее растет импульс – если кавалерия спускается с холма, он будет расти еще быстрее (по сравнению с подъемом на холм). Импульс снижается, если кавалерия останавливается, просто двигается (не галопом), перемещается через болото/густой лес, внезапно поворачивает или начинает растаптывать противника.

Текущий и максимальный импульсы всегда отображаются на значке кавалерии ярко подсвеченной полоской.

Тяжелая кавалерия может растоптать подряд 2-3 отряда лучников ИЛИ 2 отряда легкой пехоты ИЛИ 1 отряд тяжелой пехоты, но (в большинстве случаев) не может топтать копейщиков и не имеет ни малейшего шанса растоптать другой отряд кавалерии.

Во время растаптывания ближний бой не происходит, но обе стороны потерпят непосредственный урон. Повреждения (причиняемые и полученные) во время растаптывания зависят от текущего показателя урона, наносимого кавалерией, и типа вражеского отряда.

Технически кавалерия получает нулевой или минимальный урон, если растаптывает лучников или легкую пехоту, но в то же время приносит огромные потери. Это соотношение будет менее оптимистичным, если кавалерия встретится с тяжелой пехотой (в этом случае она также получит значительный урон), а при встрече с копейщиками исход может быть для кавалерии фатальным.

Параметры камеры

В меню «Настройки» вы можете выбрать один из трех различных вариантов настройки параметров камеры.

Исходные настройки камеры: для перемещения камеры влево и вправо, а также ее приближения и отдаления используйте клавиши «WASD» или мышь (придвиньте курсор к краю экрана). С помощью клавиш «Q» and «E» вы можете поворачивать камеру. Вы также можете установить направление камеры, нажав на колесо мыши и удерживая его нажатым (в середине экрана появится соответствующий значок), а затем двигая камеру в любом направлении. Чтобы поднять или опустить камеру, используйте колесо мыши. На миникарте отображается текущий угол обзора и направление камеры, что поможет вам ориентироваться.

Управление

Чтобы переместить отряды в какую-либо точку поля боя, нажмите один раз правой кнопкой мыши на эту точку. С равным успехом вы можете нажать и на миникарту. Препятствия и непроходимые участки ландшафта, такие как скалы, воду или строения, нельзя выбрать в качестве пункта назначения. Если вы дважды нажмете на поле правой кнопкой мыши, отряд пустится туда бегом. Удерживая правую кнопку мыши, вы можете одновременно задать точку назначения и направление движения выбранного отряда(-ов). После того, как вы выбрали отряд, нажмите клавишу Shift и удерживайте ее, а затем передвиньте курсор к другим отрядам: вы увидите, как эти отряды можно разместить рядом друг с другом. Если после этого вы нажмете на левую кнопку мыши, новое размещение станет приказом, и отряды отправятся на заданные позиции.

Бегом отряды перемещаются быстрее, но быстро устают. Цвет камня на значке отряда отражает текущую выносливость. Зеленый цвет означает наличие свежих сил, а красный – усталость. Усталые отряды сражаются менее эффективно и более уязвимы. Усталость медленно исчезает, если отряды останавливаются на отдых.

Нажмите правой кнопкой мыши на вражеский отряд, чтобы отдать приказ об атаке. Ваши солдаты выступят по направлению к врагу. Двойное нажатие правой кнопкой мыши заставит их побежать. Если функция автоатаки включена и враг окажется внутри определенного радиуса вокруг ваших отрядов, они автоматически нападут на врага. Если же вы отключите эту функцию, ваши отряды не будут нападать на врага автоматически – лишь с очень близкого расстояния.

Если один из ваших отрядов нападет на вражеский отряд (или сам окажется под атакой), тогда он будет считаться «участвующим в бою». На **значке** отряда появится специальная пометка. Этот отряд сможет выйти из ближнего боя, только если вы воспользуетесь значком «Вывод войск».

Выбор отрядов

Нажмите левой кнопкой мыши на отряд или на значок отряда на полоске в нижней части экрана. Вокруг значка выбранного отряда на полоске появится красная рамка, а над отрядами на поле появится значок руки. Вы сможете выбрать одновременно еще несколько отрядов, если нажмете и будете удерживать клавишу CTRL, а затем нажмете левой кнопкой мыши на нужные отряды (или на их значки). Также вы можете нарисовать курсором мыши большой прямоугольник вокруг нужных отрядов на поле боя. Нажатие сочетания клавиш CTRL+A позволит вам выбрать одновременно все отряды и героев.

Вы можете сгруппировать выбранные отряды, нажав сочетание клавиш CTRL+ (от 1 до 9). После этого вы сможете выбирать группы, нажимая клавиши от 1 до 9.

Стратегические параметры

Стратегические параметры располагаются в верхнем правом углу экрана. Вы можете создать удобные для себя настройки, воспользовавшись имеющимися параметрами: показывать отряды за деревьями, дальность атаки лучников, дальность автоматической атаки отрядов ближнего боя, флаги отрядов, следы отрядов и многими другими.

Засада

Леса относятся к числу особых типов местности, где ваши отряды могут спрятаться. Спрятавшиеся отряды не отображаются на миникарте, их флаг также скрыт, хотя внимательные наблюдатели, тем не менее, могут определить их местонахождение на поле боя. Если отряд прячется, это можно определить по значку отряда (в этом случае на значке появляется особая отметка).

Спрятавшиеся отряды могут из засады напасть на приближающегося врага (если силы противника подойдут к ним вплотную). Во время нападения из засады нападающие войска получают значительные преимущества в атаке. Нужно прятаться не менее одной минуты.

Сценарий

Бой по сценарию – это режим одиночной игры, который не является частью кампании. В этих мгновенных боях против компьютера игрок может сам, в соответствии с собственными предпочтениями, установить параметры боя (включая расположение армий, поле боя и т.п.). Все отряды и многие поля боя из кампании будут также доступны и в режиме сценария.

Боевая карта

Вы можете выбирать из более чем 30 боевых карт. Попробуйте столько, сколько сможете: каждая местность уникальна и требует особой организации армии и использования особой тактики.

Режим боя

Здесь вы можете задать условия победы. Обычная игра позволяет использовать лишь стандартный режим боя, в котором обе армии начинают битву с 75% боевого духа.

Размер боя

Вы можете указать количество золота, которое хотите потратить на покупку отрядов для своей армии (в отличие от кампании, здесь золото является единственным ресурсом). Вы можете участвовать в очень маленьких боях с одним или двумя отрядами или же завербовать для сражений огромные армии.

Выбор морали

Вы можете выбрать мировоззрение для обоих игроков (праведник, тиран, христианин, сили, ансилы), что позволит им использовать особые отряды, доступные только для этой морали. В «Короле Артуре» не бывает боев между представителями одной и той же стороны, так что вам придется выбирать различные мировоззрения.

Сбор армии

Ваша самая важная задача перед боем – создание армии.

Вы увидите окна различных отрядов и героев, доступных для любой морали и лишь для определенной морали. Вы можете переключаться между двумя участвующими в игре армиями с помощью значка, обозначающего игроков, который находится над экраном.

Вы можете собрать армию, выбирая каждый из отрядов один за другим. Вы также можете создавать армии случайным образом и сохранять текущий состав для последующего использования.

Вы можете улучшать собранных героев и отряды, как это происходило в кампании. Вы будете платить за улучшения из того же самого запаса золо-

та, который вы используете для всей армии, так что вам придется решить, что для вас предпочтительнее: маленькая, но очень эффективная, или большая, но не столь опытная армия.

Многопользовательская игра

Многопользовательский вариант режима сценария доступен для игры по локальной сети и через Интернет. В этих сражениях принимают участие два игрока в симметричном многопользовательском режиме. Примерное время среднего сеанса составляет 20 минут.

Чтобы участвовать в многопользовательском сеансе через Интернет, вам понадобится клиент Steam.

Создание сеанса

В режиме многопользовательской игры можно настроить те же самые параметры, что и в режиме сценария (боевую карту, режим боя, размер боя), но есть и некоторые специфические параметры:

Название сеанса

Это название увидят в списке игр те, кто хочет присоединиться. Если вы оставите это поле пустым, сеансу будет присвоено название, совпадающее с названием вашего профиля.

Пароль

Присоединиться к сеансам, защищенным паролем, могут лишь те, кто знает пароль.

Минимальный счет

Игроки, чей счет ниже установленного минимума, не могут присоединиться к сеансу. Эта функция полезна для тех, кто хочет играть с более опытными противниками.

Присоединиться

Вы увидите список сеансов, созданных другими. Вы можете отфильтровать список по режимам боя, размерам боя, боевым картам, сеансам с паролями или указать минимальный счет.

Создание армии

После того, как присоединившаяся сторона связалась с хостом, обе стороны должны выбрать свою мировоззрение, а затем они собирают армии так же, как в любом обычном сценарии. Кроме того, игрокам доступна функция чата.

Бой

Бои происходят почти так же, как в режиме сценария, но есть два исключения: 1) для развертывания войск у обеих сторон есть лишь 2 минуты, 2) вы не можете ускорить игру и поставить ее на паузу. Кроме того, игрокам доступна функция чата.