Вторая
Корона
РУКОВОДСТВО

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ОБ ЭПИЛЕПСИИ

ПРЕЖДЕ ЧЕМ ВЫ ИЛИ ВАШ РЕБЕНОК ПРИСТУПИТЕ К ИГРЕ, ПРОЧТИТЕ ВНИМАТЕЛЬНО.

Некоторые люди имеют предрасположенность к приступам эпилепсии и потере сознания под воздействием вспышек света или мелькающих изображений. Приступ может случиться во время просмотра телепередач или в ходе использования видеоигр, даже если ранее с человеком не случалось ничего подобного и ему не ставили диагноза эпилепсии. Если у вас или ваших родственников когда-либо наблюдались эпилептические симптомы под воздействием вспышек света, то, прежде чем приступать к игре, обязательно проконсультируйтесь с врачом. Мы советуем родителям внимательно следить за состоянием ребенка во время игры. Если у вас или вашего ребенка в ходе игры замечен хотя бы один из следующих симптомов: головокружение, расплывчатое зрение, подергивание глазных или других мышц, потеря сознания, потеря ориентации, любые непроизвольные движения или конвульсии, — **НЕМЕДЛЕННО ПРЕКРАТИТЕ ИГРУ** и обратитесь к врачу.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

- Устройтесь настолько далеко от экрана, насколько позволяет длина кабеля.
- По возможности играйте на небольшом экране.
- Не стоит играть, если вы устали или не выспались.
- Играйте только в хорошо освещенном помещении.
- Делайте 10–15-минутные перерывы после каждого часа игры.

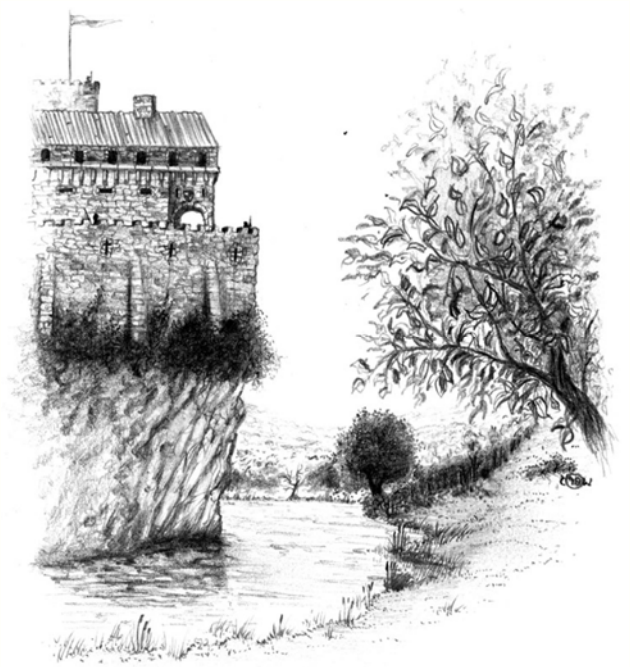
ОСТЕРЕГАЙТЕСЬ НАВОЖДЕНИЙ

(ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ЭПИЛЕПСИИ 1200 ГОД НАШЕЙ ЭРЫ)

Отважные рыцари королевства! Сидите не слишком долго перед движущимися иллюзиями Волшебного фонаря. Ужасные обитатели самых темных уголков ада ждут, чтобы схватить Вас с падучей болезнью и мучать Вас раскаленной до красна кочергой.

Умеренность - обязанность каждого воина, так что никогда не пропускайте часы молитвы и вечерни, чтобы душа и тело были готовы к суровым тяготам войны.

За короля и отечество!



СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ОБ ЭПИЛЕПСИИ	1
ОСТЕРЕГАЙТЕСЬ НАВОЖДЕНИЙ	2
СОДЕРЖАНИЕ	3
УСТАНОВКА	4
ИСТОРИЯ	7
ОПИСАНИЕ	14
ГЛАВНОЕ МЕНЮ	15
ИГРОВЫЕ МЕНЮ	16
СТРОЕНИЯ	19
ПОДДАННЫЕ КОРОЛЯ	47
ВОЙСКА	50
ОСНОВЫ ВОЕННОЙ ТАКТИКИ	56
КОМАНДЫ И КЛАВИШИ	59
ОДИНОЧНЫЕ МИССИИ	62
СЕТЕВАЯ ИГРА	63
ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ	67
СОВЕТЫ И ХИТРОСТИ	69
АВТОРЫ	70

УСТАНОВКА

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ

Минимальные:

- Pentium 233 МГц
- Память 64 МБ
- Видео-карта 4 МБ
- Звуковая карта 16 бит
- 450 МБ свободного места на диске
- 4-скоростной CD-ROM
- Мышь
- DirectX 8.0
- Windows 95/98/Me/XP/Vista/7

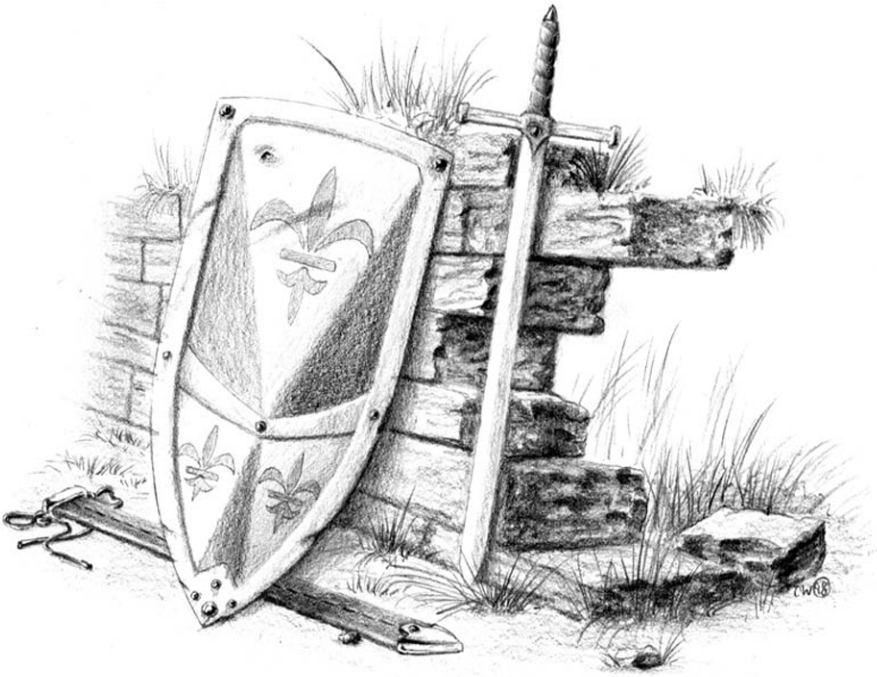
Рекомендуемые:

- Pentium 300 МГц
- Память 128 МБ
- Видео-карта 8 МБ
- Звуковая карта 16 бит
- 450 МБ свободного места на диске
- 8-скоростной CD-ROM
- Мышь
- DirectX 8.0
- Windows 95/98/Me/XP/Vista/7

УСТАНОВКА

ИНСТРУКЦИИ ПО УСТАНОВКЕ

Отложите свой меч и щит в сторону, включите Ваш компьютер и запустите Windows. Поместите CD-ROM в дисковод для компакт-дисков. «Вторая Корона» использует функцию AutoRun Windows, и поэтому начальное меню с несколькими вариантами появится автоматически. Пожалуйста, нажмите на кнопку «Установить игру». Это запустит мастер установки.



УСТАНОВКА

ПРОГРАММА УСТАНОВКИ

Прежде всего, Вы должны выбрать, в какую директорию должна быть установлена «Вторая Корона». Путь по умолчанию: «C:\Program Files\Вторая Корона». Нажмите на «Обзор», что бы выбрать директорию установки и жесткий диск вручную. Заметьте, что «Вторая Корона» требует приблизительно 450 МБ свободного пространства на Вашем жестком диске. Когда Вы выбрали соответствующую директорию установки, нажмите на «OK» и затем «Далее».

Теперь нужно выбрать желаемый каталог для Меню кнопки Пуск Windows. Новый каталог с именем «Вторая Корона» будет создан по умолчанию. Если Вы хотите использовать другое название каталога, то измените настройки по умолчанию в соответствующем окне или выберите уже существующий каталог. Нажмите на «Далее», чтобы начать копировать инсталляционные данные. Нажатием кнопки «Отмена» Вы можете остановить установку в любое время. После того, как установка будет полностью выполнена, нажмите на «Готово».

Также необходимо иметь установленный DirectX 8.0 или выше. Вероятнее всего DirectX уже установлен на вашем компьютере. Если Вы не уверены, присутствует ли DirectX на вашем компьютере, пожалуйста, нажмите на кнопку «DirectX 8.0» в меню AutoRun и следуйте за указаниями на экране.

ИСТОРИЯ

ВОЙНА И МИР

«Ах, новый сенешаль короля удостоил меня своим присутствием. Пожалуйста, присаживайтесь, сэр. У меня есть превосходный бренди в столе, который просто ждал такого благоприятного случая. Война длится много лет, и до сих пор мятежники всегда побеждали. К сожалению, сын нашего монарха - лидер этих негодяев.

Вы можете спросить - как мы докатились до этого? О, это долгая история...

Король Каролус правил безраздельно и неоспоримо много лет и был любим своими вассалами. Его суждения были справедливы, и его правление было мудро. Едва ли, хоть одна душа в его регентстве пострадала от голода или была изведена заботами. Конечно, в начале, были некоторые недовольные, и некий богатый барон мог достичь короны, но король Каролус подавлял каждую его попытку в зародыше, мятежники поняли, что Каролус мог также править железным кулаком когда в этом возникла необходимость.

Он противостоял своим врагам огнем и мечом и не остановился до тех пор, пока, не осталось никого из тех, кто осмеливался оспорить, его право на власть. Графство находилось в состоянии мира, а торговля и ремесла процветали.

Затем родился наследник трона. Час рождения принца Лотара был очернен некоторыми плохими предзнаменованиями, поэтому Его Величество приказал составить гороскоп молодого принца. Никто иной как известный провидец Иоганн фон Моорбах консультировался со звездами о судьбе наследника трона.

Мудрец предсказал, что у молодого принца будет великое будущее, никто не сможет с ним сравниться, он станет блестящим воином и победоносным командующим. Одного только его имени будет достаточно, чтобы заполнить сердца его врагов неограниченным страхом и ужасом.

ИСТОРИЯ

ВОЙНА И МИР

Принц Лотар обучался у лучших умов во всем королевстве, он был очень внимательным учеником. Он был особенно талантлив в искусстве войны, отлично управляясь как голыми кулаками так и мечом, также он был прирожденным лидером. Впервые он продемонстрировал свои тактические навыки в кампании против диких, нецивилизованных жителей дальнего севера, которые напали на границы нашего государства.

Постепенно отношения между отцом и сыном начали давать брешь. Принц Лотар всегда был послушным сыном, гордостью семьи и благородного рыцаря, безупречного и бесстрашного. Молодой принц был почти еще ребенком, когда его Величество постановило, чтобы тот стал губернатором в небольшой области. Король считал, что для наследника трона будет важно изучать искусство правления не только по книгам или при помощи наставников. Никто не удивился тому, что наследный принц легко справился с этой задачей.

Через два года сонная область стала процветающим городом и самым важным региональным рынком. Благодаря хорошим урожаям и интенсивной эксплуатации новых источников сырья, область принца стала богатой и смогла содержать многочисленное ополчение, чтобы поддерживать законность и правопорядок.

Принцу также построили дворец, в котором он разместил десятки молодых рыцарей. Еда подавалась на золотой посуде, самые прекрасные вина с юга преподносились к столу. Менестрели, жонглеры и танцующие девушки развлекли благородных последователей принца, в то время как они наслаждались самой лучшей едой.

ВОЙНА И МИР

Поскольку в то время в стране царил мир, принц и его окружение начали скучать, и хотя, проводились охота, турниры и военные маневры для развлечения, между рыцарями и жителями соседних провинций начали возникать конфликты. Во время одного такого конфликта был убит человек, и сожжена мельница. Было много свидетелей, которые могли подтвердить, что именно последователи принца были ответственны за это преступление, и Барон Готтфрид, собственность которого пострадала в результате этого инцидента, пошел к королю, чтобы предъявить обвинения против трусливых рыцарей принца Лотара.

С тяжелым сердцем, но без колебаний король Каролус огласил приговор бесчестным разбойникам: „Смерть через повешение!“. Был послан гонец, чтобы передать принцу приговор с королевской печатью. Гонец никогда больше не видел столицы, а мои запросы показали, что он, очевидно, так и не добрался до провинции Лотара. Королевские гонцы находятся под личным покровительством короля, и Каролус был ужасно зол, так как потерял своего верноподданного.

Король приказал вашему предшественнику, сенешалю Хильперту фон Родгау, доставить принцу второй документ, и отправил половину своей лейб-гвардии сопровождать сенешаля, чтобы на этот раз справедливость восторжествовала.

Принц Лотар не принял сенешаля с соответствующим почтением и оставил ждать несколько дней в окружении телохранителей, пока добродушный Геральд не заставил обсудить приговор. Лотара раздражало нарушение мира в его доме, и он отказался выполнять приказы своего отца.

ВОЙНА И МИР

Самообладание и благоразумие Хильперта в то же время стало легендой в королевстве, всеми силами он пытался убедить принца прекратить его непослушание. Но принц не слушал просьб сенешаля, усложнил вопрос, оскорбив старика, после чего королевская свита отправилась в столицу, чтобы передать королю печальные вести о презрении сына к королевской присяге и короне.

Услышав новость, король был потрясен. Он в течение многих часов советовался с сенешалем, пока наконец не принял решение. Он решил, что его сын должен быть отстранен от занимаемой должности губернатора. В очередной раз к принцу были направлены гонцы, чтобы только вернуться через несколько дней с ответом. Принц Лотар отказался сдавать свои привилегии и не хотел покидать свой новый дом. Воистину, теперь король был вне себя от злости, и направил армии против восставшего сына, чтобы военной силой заставить принца придерживаться присяги.

Принц тем временем собрал свою большую армию, которая преподала урок военной тактики королевским войскам. Королевский генерал, потерпевший поражение от провинциальной армии, вернулся в столицу. С покрасневшим от гнева лицом, дрожащим голосом король объявил своего сына изгоем и врагом королевства.

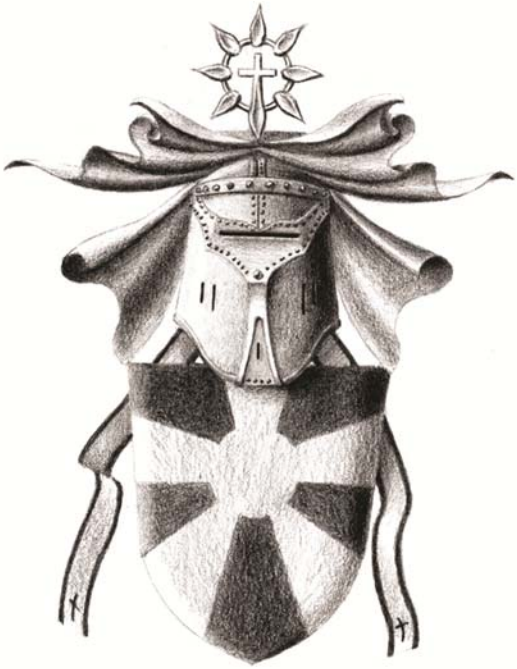
С первым ударом меча все королевство погрузилось в гражданскую войну, и многие бароны объединили свои силы с принцем-предателем, надеясь получить богатые награды и новые земли.

Последующие годы были полны печали и страданий для тех, кто остался верен королю. Предсказания Иоганна фон Моорбаха действительно сбылись: соотечественники Лотара впадали в состояние ужаса и паники при одном упоминании его имени. Те, кто не был убит войной или армиями наемников, умер от чумы или от голода.

ВОЙНА И МИР

Итак, сенешаль, перед Вами - задача выдающегося значения. Это наше последнее убежище, отступать больше некуда, и мы не можем ожидать никакой пощады от врагов наших.

Но не стоит рваться и спешить противостоять врагу, благородный сенешаль! Прежде чем сломя голову рваться в бой, я бы предложил проехать по нашим землям, это было бы очень полезно для Вас. Конечно, Вас бы могло заинтересовать изучение торговой практики и пути нашего простого народа.»



ВТОРАЯ КОРОНА

«Война стала тяжелым испытанием для вашего королевства, сенешаль. Всего за несколько месяцев оно потеряло и короля Каролуса, и наследника — принца Лотара. Только ваша слава великого полководца помешала князьям втянуть государство в новую феодальную войну.

С тех пор прошло несколько спокойных лет. Пока еще нельзя сказать, что былое благоденствие уже вернулось на наши земли, но жизнь явно налаживается. Однако не эти известия привели меня в ваш замок, сенешаль.

Принц Матиас Постимус, дальний родственник рода Каролусов, обратился к совету с просьбой о помощи. Его отец, король Богарии, погиб во время соколиной охоты при весьма странных обстоятельствах. И сразу же представители трех старейших аристократических родов королевства выразили удивительную готовность взять на себя „непосильную ношу правления“, пока наследник не повзрослеет. Уже через три дня после начала этой странной истории принц обнаружил, что поддавшиеся на щедрые посулы торговцев князья один за одним стали отказываться выполнять его указы.

Справедливо опасаясь за свою жизнь и за судьбу королевства, принц просит прислать ему на помощь войска, чтобы вновь вернуть бразды правления в свои руки.

Но, сенешаль, совет считает, что мудрый полководец, который поможет принцу восполнить недостаточный опыт и станет ему хорошим учителем — вот что на самом деле необходимо Матиасу.

ВТОРАЯ КОРОНА

Если вы согласны взять на себя эту задачу, то уже на рассвете корабль с небольшим отрядом готов отправиться в плавание к берегам бушующего королевства.

Только вы сможете вернуть корону ее законному владельцу.»

ОПИСАНИЕ

В начале игры вы видите сердце своего города — склад. Нажав левую кнопку мыши на каком-либо из зданий или подданных, вы можете запросить информацию, которая затем появится в нижней части панели управления. Таким же способом вы можете, например, оценить состояние запасов всех товаров, находящихся на складе, т.е. товаров, имеющихся в распоряжении вашего короля.

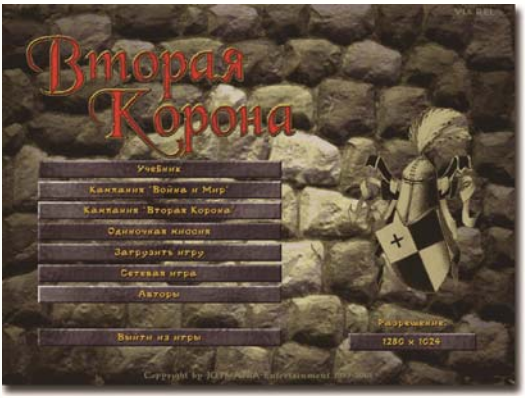
Теперь, чтобы создать нормально функционирующую экономику и вдохнуть жизнь в свой город, вам необходимо сделать заказ на сооружение школы. Для этого нужно левой клавишей мыши нажать на изображение молота или нажатием на клавишу «1» задействовать меню построек. Теперь появится общее окно, в котором вы увидите все здания, которые вы можете построить: каждое здание имеет свое изображение напротив него, а если вы наведете курсор мыши на условное обозначение здания, в нижней части игрового окна появится его название.

Теперь нажмите на изображение книги (первое в верхнем ряду) и подвигайте курсором мыши по ландшафту. В нужном месте (см. раздел «Строения») нажатием левой клавиши вы можете выбрать строительную площадку: сразу же после один из ваших строителей примется за работу, разравнивая эту площадку для предстоящего строительства.

Чтобы ваши слуги смогли доставить к месту стройки необходимые вам строительные материалы (в данном примере это шесть досок и пять камней), к строительной площадке должна быть проложена дорога. Для каждого участка дороги необходимы камни, которые самостоятельно доставляют ваши слуги. Как только дорога будет готова, ваши слуги мгновенно доставят строительные материалы к месту стройки, после чего можно начинать и строительство школы.

Сразу же после завершения строительства школы вы должны заняться строительством харчевни, потому как она необходима для обеспечения гражданского населения питанием. Следите за тем, чтобы на складе всегда было достаточно запасов древесины и камня.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

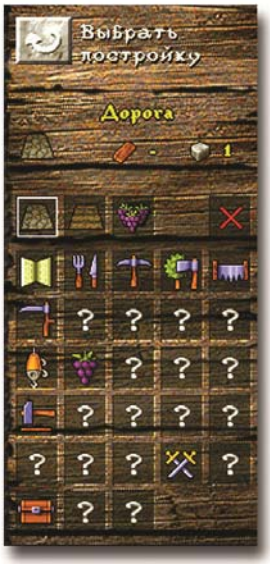


После запуска игры и просмотра вводного видео появится главное меню игры.

Здесь Вы можете выбрать каким образом Вы хотите играть - против компьютера (кампания) или против друга (сетевая игра).

Учебник	Запускает тренировочный режим. Прежде чем вы погрузитесь в настоящие битвы, Вы должны пройти тренировочную миссию, чтобы узнать, как победить врагов.
Кампания «Война и Мир»	Запускает кампанию «Война и Мир».
Кампания «Вторая Корона»	Запускает кампанию «Вторая Корона».
Одиночная миссия	Запускает игру, позволяющую пройти сетевую миссию в режиме одиночной игры.
Загрузить игру	Позволяет продолжить старую кампанию.
Сетевая игра	Запускает игру для нескольких игроков (игру по сети).
Авторы	Список людей, работавших над созданием игры.
Выйти из игры	Завершает игру.
Разрешение	Здесь Вы можете выбрать разрешение экрана (возможные настройки: 800x600, 1024x768, 1280x960 и 1280x1024).

ИГРОВЫЕ МЕНЮ



ВЫБРАТЬ ПОСТРОЙКУ

(Символ: Молот / Клавиша: 1)

В меню построек показаны здания, которые можно построить в данный момент. В начале игры могут быть выбраны только несколько зданий, так как постройки отчасти зависят друг от друга (см. раздел «Строения»). Так, лесопилка может быть сооружена, только если у вас есть изба лесника, которая необходима для обеспечения лесопилки древесиной. Необходимые строительные материалы (доски и камни) показываются вам при выборе здания. После того, как левой клавишей мыши вы установите на игровом поле метку дома, выбор автоматически переключается на строительство дороги.

Теперь для того, чтобы строительная площадка могла быть обеспечена необходимыми материалами, нужно только проложить дорогу к складу. При размещении зданий красные крестики внутри или ближе к синим линиям контура будущего здания указывают площадки, непригодные к строительству. Обратите внимание на вход в ваше здание, так как именно к этому месту должна подходить дорога.

Пашни и виноградники могут создаваться только на плодородных землях, что нужно учитывать при сооружении фермы или винодельни. Сами дома можно строить на неплодородных землях.

Строительство шахт требует выполнения специальных условий: в местах расположения этих зданий должно быть достаточно сырья. Железные и золотые рудники сооружают внутри горы, а угольные шахты размещают прямо на месторождениях.

Для того чтобы убрать метки или готовые здания, выберите значок X (справа вверху). С помощью правой клавиши мыши или клавиши Escape меню построек в любой момент можно закрыть.

ИГРОВЫЕ МЕНЮ

ТОВАРЫ

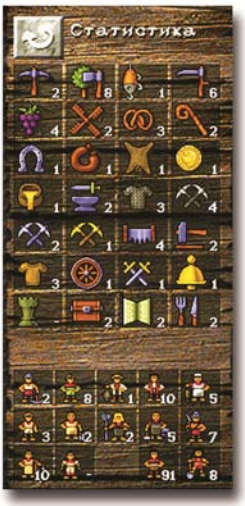
(Символ: Весы / Клавиша: 2)

При распределении товаров в соответствии с вашими пожеланиями можно устанавливать приоритет снабжения зданий четырьмя основными видами ресурсов: железом, углем, древесиной и зерном.

Так, например, в случае нехватки свинины зерно можно направлять в первую очередь в свинарник. При этом обратите внимание на то, что теперь зерна может не хватить для снабжения ваших мельниц или конюшни.

СТАТИСТИКА

(Символ: Абак / Клавиша: 3)



В этом игровом меню вы видите здания, имеющиеся в наличии в данный момент — цифры указывают количество уже готовых производств соответствующего типа. Правая колонка показывает число подготовленных подданных, профессия же соответствует зданиям, находящимся на той же строке. Если обученных соответствующей профессии будет слишком мало, появится игровое сообщение, которое укажет на нехватку кадров именно этого типа.

Для функционирования экономики очень важно указываемое внизу справа число рабочих и слуг: следите за тем, чтобы в вашем распоряжении всегда было достаточное число необходимых подданных. Оптимальное их количество вы найдете сами, набравшись опыта в процессе игры!

ИГРОВЫЕ МЕНЮ

НАСТРОЙКИ

(Символ: Перо / Клавиша: 4)

В этом игровом меню вы можете сохранять и возобновлять игру, а также прослушивать ваши любимые игровые мелодии.

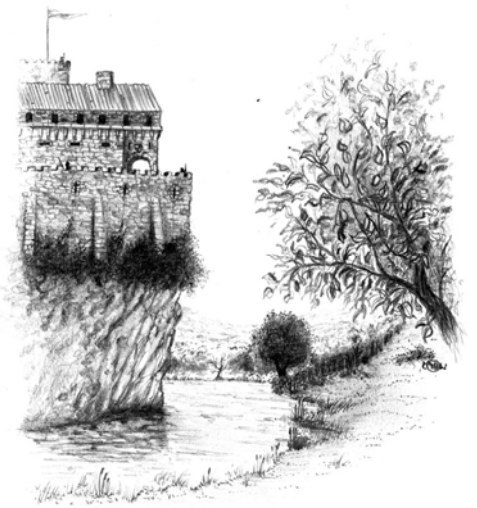
В подменю «Установки» у вас имеется возможность использовать функцию «Автосохранение». Это означает, что примерно каждые три минуты программа будет автоматически сохранять игру. При использовании функции «Быстрый скроллинг» скорость движения экрана удваивается.

С помощью трех регуляторов вы можете изменять скорость курсора, громкость музыки и громкость звука.

СКЛАД

Основным элементом всей вашей экономики является склад. Все товары и изделия, изготавливаемые на ваших предприятиях, доставляются именно сюда.

Хранимые на складе золото, оружие и продукты питания нередко играют роль стартового капитала, вкладываемого в строительство вашего города. Для маленьких поселений обычно бывает достаточно и одного склада, однако чем больше город, тем важнее строительство специальных складских помещений, в которых хранятся только определенные группы товаров (например, сырье для приготовления пищи).



Если вы наведете курсор на склад и нажмете левую кнопку мыши, на панели сразу же появится изображение его содержимого. При этом каждая иконка предназначена для своего типа товара.

Вы можете прекратить дальнейшую поставку конкретных материалов на этот склад, нажав на соответствующую иконку. В качестве подтверждения в углу иконки появится красная стрелка.

ШКОЛА

Новую рабочую силу вы можете готовить в школе. Каждый курс обучения стоит один сундучок золота: постарайтесь всегда иметь достаточное количество золота в своем складе, что позволит вам в любой момент подготовить новые воинские части. Если вам потребуется много войск, рекомендуется построить несколько школ, что позволит ускорить процесс подготовки. Близость мастерской по выплавке золота может к тому же ускорить обеспечение золотом.

Вы можете выстраивать в очередь друг за другом до пяти групп любой профессии, которые затем в порядке очередности заканчивают обучение. Для этого с помощью стрелки на нижнем краю панели интерфейса нажмите на изображение соответствующей профессии, пока нужная группа не покажется на среднем рисунке выше стрелки, а затем нажмите кнопку «Добавить в очередь» прямо под ней. Каждое нажатие реализуется в виде одного подчиненного выбранной вами профессии, который встает в очередь. Строка состояния прямо над очередью показывает, насколько продвинулось обучение конкретной группы.

Слева, рядом с этой строкой, находится кнопка для прерывания происходящего в данный момент процесса подготовки. Если вы захотите отменить подготовку подчиненного, стоящего в очереди, нажмите на соответствующее поле. По ходу игры вам чаще всего потребуются слуги и рекруты. Нажатие правой кнопкой мыши на стрелку, указывающую налево, смещает вас к началу перечня профессий, а на стрелку противоположного направления — к концу перечня профессий.

Вы также можете увидеть какой стадии достигло обучение по большим часам на здании школы.

ХАРЧЕВНЯ

ИСПОЛЬЗУЕТ:

Хлеб

Колбаса

Вино

Рыба

ПРОИЗВОДИТ:
Ничего

ОБИТАТЕЛЬ:
Никто

НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Пекарня
Мясной цех
Винодельня
Дом рыбака

ЗАВИСИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Нет

РЕСУРСЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА:

Доски x6

Камни x5

Каждый из ваших подданных должен быть обеспечен пищей: для того чтобы перекусить, ваши люди сами приходят в харчевню.

Следите за тем, чтобы запасы харчевни всегда пополнялись: если ваши подданные в течение длительного времени не смогут получать пищу, они умрут с голоду.

Харчевню лучше строить в центре города, тогда любой из ваших граждан может максимально быстро добраться до нее.

Для отдаленного поселения лучше построить свою отдельную харчевню, однако вашим солдатам харчевня не понадобится, так как они обеспечиваются продовольствием непосредственно по месту службы.

КАМЕНОЛОМНЯ

ИСПОЛЬЗУЕТ:
Ничего

ПРОИЗВОДИТ:

Камни x3

ОБИТАТЕЛЬ:

Камнетес

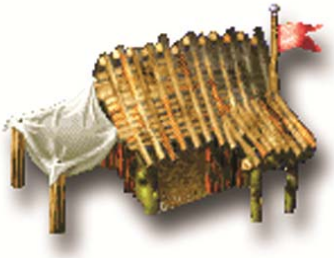
НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Нет

ЗАВИСИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Сторожевая башня
Строительные площадки
Дороги

РЕСУРСЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА:

Доски x3

Камни x2



Для строительства крупного города всегда требуется множество камней: в городе придется проложить целую сеть хороших дорог. Открыв новое месторождение камня, постройте там несколько каменоломен. Как только одно месторождение будет полностью выработано, вы автоматически получите соответствующее сообщение.

Из одной необработанной глыбы камнетес вырубает три камня. Следите за тем, чтобы на вашем складе всегда было достаточное количество этих камней!

ИЗБА ЛЕСНИКА

ИСПОЛЬЗУЕТ:
Ничего

ПРОИЗВОДИТ:

Бревна

ОБИТАТЕЛЬ:

Лесоруб

НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Нет

ЗАВИСИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Лесопилка

РЕСУРСЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА:

Доски x3

Камни x2

В глухих лесах вашей страны лесоруб высаживает стройные деревья, а при необходимости и рубит лес, чтобы затем обработать деревья на лесопилке.

Если вы хотите, чтобы он помог вам очистить от леса участок плодородной земли, постройте его избу прямо на опушке леса.

Поскольку поваленные деревья рано или поздно отправляются в лесопилку, строить ее лучше всего где-нибудь недалеко от самой избы.

Из лиственных и хвойных деревьев доски получаются отменные, а вот из пальм и сушняка — не очень, так что на них ваш лесоруб даже не обратит внимания.

ЛЕСОПИЛКА

ИСПОЛЬЗУЕТ:

Бревна

ПРОИЗВОДИТ:

Доски x2

ОБИТАТЕЛЬ:

Столяр

НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:

Изба лесника

ЗАВИСИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:

Оружейная мастерская
Мастерская доспехов
Осадная мастерская
Строительные площадки
Виноградники

РЕСУРСЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА:

Доски x4

Камни x3

Производимые лесопилкой доски имеют огромное значение для вашего города: в них нуждается любая строительная площадка.

Необходимы доски и для обустройства виноградников, а также для работы мастерских по оружию и доспехам.

Каждое бревно столяр распиливает на две доски.

Постарайтесь построить это здание в непосредственной близости от леса и избушек лесников.

Для того чтобы по мере развития города и армии расширить производство оружия, вам потребуется сразу несколько лесопилок.

ДОМ РЫБАКА

ИСПОЛЬЗУЕТ:
Ничего

ПРОИЗВОДИТ:

Рыба x2

ОБИТАТЕЛЬ:

Рыбак

НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Нет

ЗАВИСИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Харчевня

РЕСУРСЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА:

Доски x4

Камни x3

Здоровая и разнообразная пища была весьма важна во времена Средневековья. Чтобы снабдить Ваших верноподданных свежей рыбой, Вы должны будете построить хижину рыбака. Оттуда рыбак отправится к соседнему озеру (водоему), закинув в него удочку для того, чтобы поймать рыбу. Пойманная рыба доставляется непосредственно в харчевню. Попытайтесь строить хижину рыбака около озера с большим количеством рыбы, так, чтобы Ваш рыбак смог быстрее добраться до озера. Как только вся рыба будет поймана в близлежайщих водоемах, Вам придет соответсвующее сообщение.

ВИНОДЕЛЬНЯ

ИСПОЛЬЗУЕТ:
Ничего

ПРОИЗВОДИТ:

Вино

ОБИТАТЕЛЬ:

Крестьянин/Винодел

НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Нет

ЗАВИСИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Харчевня

РЕСУРСЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА:

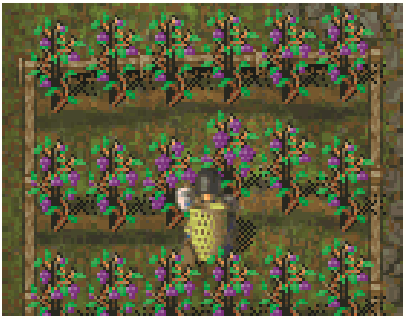
Доски x4

Камни x3

Для того чтобы обеспечить своих подданных вкусным вином, вы должны будете построить винодельню.

Постройте это здание рядом с плодородными землями, что позволит вашим фермерам выращивать виноград в непосредственной близости от собственного дома.

Как только виноград созревает, его срывают и бросают под пресс, а бочки с вином доставляются прямо в харчевню.



ФЕРМА

ИСПОЛЬЗУЕТ:
Ничего

ПРОИЗВОДИТ:

Зерно

ОБИТАТЕЛЬ:

Крестьянин/Винодел

НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Нет

ЗАВИСИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Мельница
Свинарник
Конюшня

РЕСУРСЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА:

Доски x4

Камни x3

Основным поставщиком продовольствия для ваших подданных является ферма; на ней крестьянин сеет зерно и собирает урожай. Зерно необходимо для получения муки на ветряной мельнице, кормления свиней в свинарнике и коней в конюшне. Постарайтесь построить несколько ферм как можно раньше, так как посеянным зерновым для созревания и превращения в товарное зерно потребуется определенное время. Для каждого здания, в котором используется зерно, лучше построить отдельную ферму.

МЕЛЬНИЦА

ИСПОЛЬЗУЕТ:

Зерно

ПРОИЗВОДИТ:

Мука

ОБИТАТЕЛЬ:

Пекарь/Мельник

НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Ферма

ЗАВИСИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Пекарня

РЕСУРСЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА:

Доски x4

Камни x3

Жерновами ветряной мельницы мельник мелет зерно на муку.

Доставку зерна и производство муки лучше всего осуществлять в непосредственной близости от фермы. Затем мешки с намолоченной мукой отправляются в пекарню, где мука превратится во вкусный хлеб.

Мельник может выполнять и функции пекаря — он может работать в обоих зданиях.

ПЕКАРНЯ

ИСПОЛЬЗУЕТ:

Мука

ПРОИЗВОДИТ:

Хлеб x2

ОБИТАТЕЛЬ:

Пекарь/Мельник

НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Мельница

ЗАВИСИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Харчевня

РЕСУРСЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА:

Доски x4

Камни x3

Мука, поступающая с мельницы, здесь перерабатывается в хлеб.

Пекарь, который может по совместительству работать и мельником, из одного мешка муки выпекает два хлеба.

Вашим крестьянам хлеб выдается в харчевне, а солдатам доставляется прямо на поле боя.

Не забывайте следить за тем, чтобы ваше население было полностью обеспечено продовольствием. Тогда ему никогда не будет грозить голод.

СВИНАРНИК

ИСПОЛЬЗУЕТ:

Зерно

ПРОИЗВОДИТ:

Свинина

Шкуры

ОБИТАТЕЛЬ:

Животновод

НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:

Ферма

ЗАВИСИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:

Мясной цех
Дубильня

РЕСУРСЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА:

Доски x4

Камни x3

Прежде чем заколоть свинью, ее необходимо откормить до определенного веса.

Затем мясной цех переработает свинина, а дубильня — шкуры животных.

Оптимальное расположение свинарника — недалеко от прикрепленной к нему фермы, что позволяет обеспечить непрерывное снабжение свиней кормовым зерном.

МЯСНОЙ ЦЕХ

ИСПОЛЬЗУЕТ:

Свинина

ПРОИЗВОДИТ:

Колбаса x3

ОБИТАТЕЛЬ:

Мясник/Кожевник

НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Свинарник

ЗАВИСИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Харчевня

РЕСУРСЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА:

Доски x4

Камни x3

Изготавливаемые в мясном цеху колбаски очень нравятся вашим подданным.

Колбаски очень сытны, и поэтому они особенно хорошо подходят в качестве продукта питания: постарайтесь бесперебойно снабжать харчевню этой пищей, способной так хорошо накормить ваших граждан!

Для приготовления трех колбасок мяснику требуется одна свинина.

Мясной цех лучше расположить неподалеку от харчевни, чтобы производимые там колбаски доставлялись к столу практически бесперебойно.

ДУБИЛЬНЯ

ИСПОЛЬЗУЕТ:

Шкуры

ПРОИЗВОДИТ:

Кожа x2

ОБИТАТЕЛЬ:

Мясник/Кожевник

НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Свинарник

ЗАВИСИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Мастерская доспехов

РЕСУРСЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА:

Доски x4

Камни x3

Дубильня получает свиные шкуры, которые затем обрабатываются и превращаются в прочную кожу.

Из одной шкуры кожевник делает два рулона кожи, которую потом можно обрабатывать в мастерской по изготовлению доспехов.

Получаемые из коди доспехи и экипировка необходимы для пешие воины, лучников, копейщиков и разведчки.

Постарайтесь сделать так, чтобы дубильня находилась как можно ближе к мастерской по доспехам.

КОНЮШНЯ

ИСПОЛЬЗУЕТ:

Зерно

ПРОИЗВОДИТ:

Кони

ОБИТАТЕЛЬ:

Животновод

НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:

Ферма

ЗАВИСИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:

Казарма

РЕСУРСЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА:

Доски x6

Камни x5

Как и свинарник, конюшня нуждается в большом количестве зерна, необходимого для кормления лошадей.

До тех пор, пока лошадь не станет пригодной для использования в кавалерии, животновод расходует на ее кормление примерно четыре снопа пшеницы, поэтому для того чтобы обеспечить бесперебойное снабжение лошадей зерном, ферма должна быть расположена не очень далеко от конюшни.

Подготовленные к службе кони сразу отправляются в казарму, где они будут ожидать своих седоков.

Если вы намереваетесь использовать много разведчиков и рыцарей, вам следует построить несколько конюшен.

ОРУЖЕЙНАЯ МАСТЕРСКАЯ

ИСПОЛЬЗУЕТ:

Доски

ПРОИЗВОДИТ:

Топор

Копье

Лук

ОБИТАТЕЛЬ:

Столяр

НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:

Лесопилка

ЗАВИСИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:

Казарма

РЕСУРСЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА:

Доски x4

Камни x3

Оружейная мастерская производит три вида легкого оружия: топоры, копья и луки.

На изготовление одной единицы любого из этих видов оружия уходят две доски, поэтому строительство нескольких оружейных мастерских имеет смысл только при наличии на складе больших запасов досок.

Столяр работает только по вашему заказу и при заказе различных видов оружия переходит к другому виду после окончания работы над текущим.

МАСТЕРСКАЯ ДОСПЕХОВ

ИСПОЛЬЗУЕТ:

Кожа

Доски

ПРОИЗВОДИТ:

Кожаный доспех

Деревянный щит

ОБИТАТЕЛЬ:

Столяр

НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:

Лесопилка
Дубильня

ЗАВИСИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:

Казарма

РЕСУРСЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА:

Доски x4

Камни x3

Мастерская доспехов предназначена для производства кожаной экипировки и деревянных щитов для ваших солдат.

На комплект доспехов для одного человека расходуется один рулон кожи, а для изготовления одного деревянного щита требуется одна доска.

Изделия мастерской должны заранее заказываться непосредственно вами.

Кожаные доспехи необходимы для пеших воинов, лучников, копейщиков и разведчиков. Деревянные щиты необходимы пешим воинам и разведчикам.

УГОЛЬНАЯ ШАХТА

ИСПОЛЬЗУЕТ:
Ничего

ПРОИЗВОДИТ:

Уголь

ОБИТАТЕЛЬ:

Шахтер

НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Нет

ЗАВИСИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Выплавка золота
Выплавка железа
Оружейная кузница
Кузница доспехов

РЕСУРСЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА:

Доски x3

Камни x2

Добыча угля необходима для функционирования многих зданий: получение золота и железа требует большого количества угля; много угля требуется и для кузниц, в которых выковывается оружие. Для того чтобы удовлетворить возможный спрос на уголь, постарайтесь как можно быстрее построить несколько угольных шахт, при этом для каждого из нуждающихся в угле зданий должна сооружаться отдельная шахта. Если запасы угля на какой-либо из шахт иссякнут, вы получите соответствующее сообщение.

ЖЕЛЕЗНЫЙ РУДНИК

ИСПОЛЬЗУЕТ:
Ничего

ПРОИЗВОДИТ:

Железная руда

ОБИТАТЕЛЬ:

Шахтер

НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Нет

ЗАВИСИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Выплавка железа

РЕСУРСЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА:

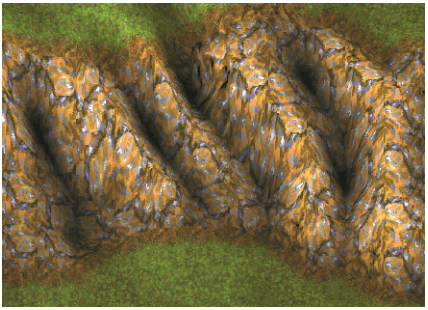
Доски x3

Камни x2

Штольни железного рудника загнаны глубоко внутрь горы.

Используя добытую в штольнях руду, можно получать железо, необходимую для изготовления тяжелого оружия и доспехов.

После того, как запасы железной руды в руднике иссякнут, вам придется снести данный рудник и соорудить в другом месте новый.



ЗОЛОТОЙ РУДНИК

ИСПОЛЬЗУЕТ:
Ничего

ПРОИЗВОДИТ:

Золотая руда

ОБИТАТЕЛЬ:

Шахтер

НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Нет

ЗАВИСИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Выплавка золота

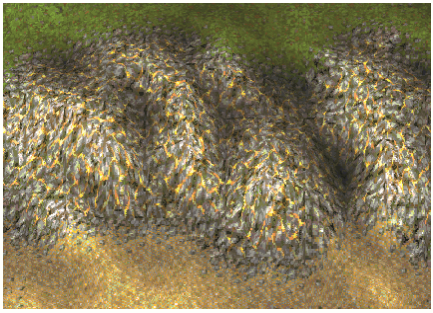
РЕСУРСЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА:

Доски x3

Камни x2

В золотом руднике из золотоносных горных пород добывают золотую руду.

Спустя некоторое время все запасы золотоносного месторождения закончатся, и тогда вам придется искать залежи этого металла в другом месте, чтобы построить там новый рудник и снова начать производство. Не забывайте, что подготовка всех ваших новых подданных и наемников оплачивается исключительно золотом!



ВЫПЛАВКА ЗОЛОТА

ИСПОЛЬЗУЕТ:

Золотая руда Уголь

ПРОИЗВОДИТ:

Золото x2

ОБИТАТЕЛЬ:

Плавильщик

НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:

Золотой рудник
Угольная шахта

ЗАВИСИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:

Школа
Ратуша

РЕСУРСЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА:

Доски x4 Камни x3

Золотоносная руда, добываемая в руднике, здесь проходит простейшую обработку и превращается в драгоценные золотые монеты.

Изготовленные монеты укладывают в сундучки и доставляют в школу, где они используются для оплаты подготовки новых ремесленников и рекрутов. Золото также требуется для найма подразделений в ратуше.

Постоянно следите за тем, чтобы у вас всегда имелось в наличии достаточное количество сундучков с монетами: это позволит вам в любой момент подготовить любого необходимого профессионала.

РАТУША

ИСПОЛЬЗУЕТ:

Золото

ПРОИЗВОДИТ:
Ничего

ОБИТАТЕЛЬ:
Никто

НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Выплавка золота

ЗАВИСИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Нет

РЕСУРСЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА:

Доски x6

Камни x5

Ратуша очень важна для обеспечения безопасности поселения. Чтобы нанять здесь солдат, вам понадобится золото, зато новые части поступят на службу немедленно.

Следующие наемники могут быть наняты в ратуше:

Наемник	Золото
Бунтарь	
Ополчение	
Бандит	
Бродяга	
Воитель, Варвар	

ВЫПЛАВКА ЖЕЛЕЗА

ИСПОЛЬЗУЕТ:

Железная руда Уголь

ПРОИЗВОДИТ:

Железо

ОБИТАТЕЛЬ:

Плавильщик

НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:

Железный рудник
Угольная шахта

ЗАВИСИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:

Оружейная кузница
Кузница доспехов
Осадная мастерская

РЕСУРСЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА:

Доски x4 Камни x3

Для изготовления железа плавильщик выплавляет железную руду: этот процесс требует весьма высокой температуры, а потому вашей плавильной печи понадобится много угля.

Постройте этот дом рядом с железными рудниками и угольными шахтами, так как это ускорит доставку сырья к плавильной печи.

Этот дом очень ценен для города, так как без него будет невозможно изготовить тяжелое военное вооружение и доспехи, однако строительство сразу нескольких плавильных печей целесообразно только при соответствующем большом количестве железной руды и угля.

Выплавка железа также необходима для снабжения Вашей Мастерской осадных орудий новым железом, поскольку осадные орудия требует этого.

ОРУЖЕЙНАЯ КУЗНИЦА

ИСПОЛЬЗУЕТ:

Железо

Уголь

ПРОИЗВОДИТ:

Меч

Пика

Арбалет

ОБИТАТЕЛЬ:

Кузнец

НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:

Выплавка железа
Угольная шахта

ЗАВИСИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:

Казарма

РЕСУРСЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА:

Доски x4

Камни x3

В оружейной кузнице для ваших солдат создается железное оружие: в отличие от оружейной мастерской здесь для изготовления оружия используются только железо и уголь.

Решение о том, какой тип оружия следует изготовить, можете принять только вы сами.

Мечи, пики и арбалеты отсюда поступают прямо в казарму, где оружие распределяется между рекрутами.

Оружейная кузница имеет для города большое стратегическое значение, поэтому постарайтесь защитить ее от возможного внезапного нападения противника.

КУЗНИЦА ДОСПЕХОВ

ИСПОЛЬЗУЕТ:

Железо

Уголь

ПРОИЗВОДИТ:

Железный доспех

Железный щит

ОБИТАТЕЛЬ:

Кузнец

НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:

Выплавка железа
Угольная шахта

ЗАВИСИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:

Казарма

РЕСУРСЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА:

Доски x4

Камни x3

В этой кузнице можно изготовить тяжелые доспехи и железные щиты. Кузнец примется за работу над новой вещью только по вашему заказу.

Для работы ему понадобятся железо и уголь, поэтому постарайтесь построить кузницу недалеко от угольной шахты и переплавки железа.

Рядом с кузницей должна находиться и казарма, поскольку изготовленные доспехи будут в этом случае быстро доставлены в нее и без задержек распределены между рекрутами.

Если вы заказали кузнецу сразу несколько типов доспехов, он примется за следующий тип только по окончании изготовления предыдущего.

ОСАДНАЯ МАСТЕРСКАЯ

ИСПОЛЬЗУЕТ:

Железо

Доски

ПРОИЗВОДИТ:

Катапульта

Баллиста

ОБИТАТЕЛЬ:

Столяр

НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:

Лесопилка
Выплавка железа

ЗАВИСИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:

Нет

РЕСУРСЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА:

Доски x4

Камни x2

В этой мастерской производятся осадные орудия. При этом используется дерево и железо. Для производства каждого осадного орудия требуется по 5 единиц железа и досок. Как и в оружейных мастерских, орудия производятся только по вашему заказу.

Чтобы обеспечить бесперебойную работу цеха, мастерскую по выплавке железа располагайте рядом с этой мастерской. Это здание должно быть хорошо защищено от вражеских нападений.

КАЗАРМА

ИСПОЛЬЗУЕТ:
Все виды оружия
и все виды доспехов

ПРОИЗВОДИТ:
Ничего

ОБИТАТЕЛЬ:

Рекрут

НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Оружейная кузница
Кузница доспехов
Мастерская доспехов
Оружейная мастерская
Конюшня

ЗАВИСИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Нет

РЕСУРСЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА:

Доски x6

Камни x6

Казарма является центральным местом всей вашей военной подготовки: из школы рекруты направляются прямо сюда, где их обеспечивают оружием, доспехами и лошадьми.

В зависимости от ваших запасов вы сможете сформировать самые разнообразные типы воинских подразделений.

Не забудьте проследить за тем, чтобы ваши кузницы и мастерские были построены неподалеку от казармы — это обеспечит более оперативную доставку изготовленного в них оружия и доспехов.

СТОРОЖЕВАЯ БАШНЯ

ИСПОЛЬЗУЕТ:

Камни

ПРОИЗВОДИТ:
Ничего

ОБИТАТЕЛЬ:

Рекрут

НЕОБХОДИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Каменоломня

ЗАВИСИМЫЕ ПОСТРОЙКИ:
Нет

РЕСУРСЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА:

Доски x3

Камни x2

Чтобы успешно защитить свой город от нападения врага, вам придется построить несколько сторожевых башен.

Каждая башня снабжается определенным количеством камней, чтобы в случае необходимости рекрут мог сбрасывать их на врага.

Всегда сооружайте рядом друг с другом сразу несколько сторожевых башен, так как во время своего дежурства рекрут может ненадолго отлучиться в харчевню, оставив границу без охраны.

Также внимательно следите за вражескими лучниками, которые могут нанести башне серьезный урон, оставаясь при этом недоступными для камней.

ПОДДАННЫЕ КОРОЛЯ

Усердные слуги следят за тем, чтобы готовые товары всегда доставлялись по назначению. Если вы заметите, что готовая продукция скапливается в местах ее изготовления, то закажите в школе еще нескольких слуг. Для того чтобы слуги могли выполнить ваши приказы вовремя, необходимо следить за дорогами, соединяющими здания.

Слуга

Строители прокладывают дороги и сооружают здания. Кроме того, они вспахивают поля и разбивают виноградники. Чем больше у вас строителей, тем быстрее идет сооружение города.

Строитель

Без камней нельзя построить дом и проложить дорогу. В поте лица камнетесы разбивают крупные куски скальной породы и, обрабатывая их, делают из них камни.

Камнетес

Лесорубы обеспечивают лесопилку древесиной. Однако на них лежит и обязанность восстанавливать насаждения в том случае, если все деревья уже срублены.

Лесоруб

Ваши самые универсальные слуги — это столяры. Наряду с изготовлением досок они работают также в оружейной мастерской, мастерской доспехов и осадной мастерской.

Столяр

ПОДДАННЫЕ КОРОЛЯ

Рыбак забрасывает удочки в близлежайшие водоемы и ловит рыбу для снабжения ею ваших верноподданых.

Рыбак

Крестьянам вменяется в обязанность сеять и убирать зерно. Кроме этого фермеры работают в винодельне.

Крестьянин/Винодел

В пекарне и на ветряной мельнице работают пекари, управляющиеся и с ремеслом мельника.

Пекарь/Мельник

И в свинарнике, и в конюшне работает животновод. Он откармливает скот, чтобы свиньи достигали убойного веса, а лошади могли участвовать в сражениях.

Животновод

Мясник работает в мясном цеху и в дубильне. Таким образом, он делает и кожу, и вкусные колбаски.

Мясник/Кожевник

ПОДДАННЫЕ КОРОЛЯ

Шахтеры добывают золото, железо и уголь на соответствующих шахтах и рудниках.

Шахтер

В плавильне работают плавильщики, переплавляющие железную и золотоносную руду. Они обеспечивают вас золотом и железом (если только вы обеспечите их плавильные печи достаточным количеством угля).

Плавильщик

Тяжелое оружие и доспехи изготавливаются кузнецами, которым также нужно большое количество угля.

Кузнец

Из рекрутов в казармах готовятся храбрые солдаты, способные защитить королевство и, конечно, воевать за его пределами. Рекруты также несут порой монотонную караульную службу на сторожевых башнях и готовы отразить камнями нападение врага.

Рекрут

ВОЙСКА

НАНИМАЮТСЯ В КАЗАРМАХ

Пехота, т.е. **ополченцы**, **пешие воины** и **мечники**, сражаются с любыми вражескими войсками. Замечательной чертой пехоты является ее наступательный характер, присущий только этому роду войск: во время быстрой атаки воины стремительно нападают на врага, ускоряя развязку боевых действий. К тому же атаки против лучников и арбалетчиков, благодаря своей стремительности, сопряжены с меньшими потерями, так как атакующих, как правило, поразить труднее. Пехота может защитить кавалерию от вражеских копейщиков, а своих лучников и арбалетчиков уберечь от неприятностей ближнего боя.

Ополчение
Атака: 35%
Доспехи: 25%
Амуниция:

Ополчение — это самое слабое звено пехоты, и использовать его следует только в особых случаях (например, вынужденная оборона или избыток золотых запасов).

Пеший воин
Атака: 35%
Доспехи: 50%
Амуниция:

Пешему воину необходимы кожаные доспехи, деревянный щит и топор. **Пеший воин** может дополнять **мечника**, поскольку тому нужны совершенно другое оружие и доспехи.

Мечник
Атака: 55%
Доспехи: 70%
Амуниция:

Мечник вооружен мечом, защищен железными доспехами и железным щитом.

ВОЙСКА

НАНИМАЮТСЯ В КАЗАРМАХ

Кавалерия — это самый быстрый род войск в игре. Она особенно хорошо подходит для разведки и стремительных атак. Лучники и арбалетчики противника легко досягаемы для **разведчиков** и **рыцарей**, которые при этом не несут больших потерь. **Разведчику** необходимы топор, кожаные доспехи и деревянный щит.

Разведчик

Атака: 35%

Доспехи: 50%

Амуниция:

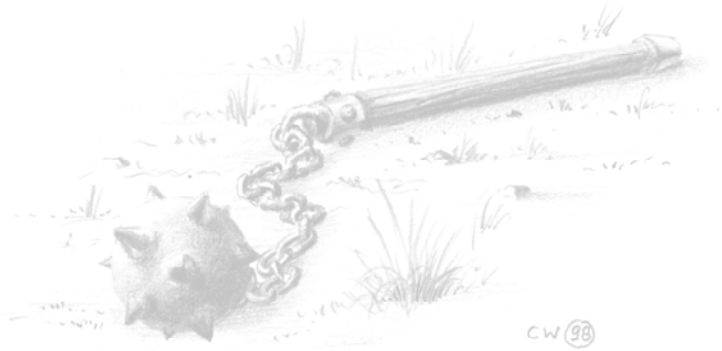
Для **рыцаря** необходимы меч, железные доспехи и железный щит. Также, предполагается наличие у всадника коня.

Рыцарь

Атака: 55%

Доспехи: 70%

Амуниция:



ВОЙСКА

НАНИМАЮТСЯ В КАЗАРМАХ

Этот тип вооруженных сил очень эффективен против кавалерии, так как своими длинными копьями **копейщики** могут быстро выбить вражеских всадников из седла. **Копейщики** вооружены кожаными доспехами и копьем.

Копейщик
Атака: 25%
Доспехи: 50%
Атака против
Кавалерии: +55%
Амуниция:

Пикейщики оснащены железными доспехами и пиками. Поскольку они не так быстры, как кавалерия, их лучше всего использовать в обороне. Поддержка своей кавалерии, сражающейся с вражескими всадниками, — это единственный способ напрямую атаковать вражеские формирования.

Пикейщик
Атака: 35%
Доспехи: 70%
Атака против
Кавалерии: +80%
Амуниция:

Лучники и **арбалетчики** могут атаковать врага с дальней дистанции, не неся при этом больших потерь. Так как эти виды вооруженных сил ни в коем случае нельзя использовать в ближнем бою, для защиты своих **лучников** и **арбалетчиков** следует использовать другие.

Лучник
Атака: 25%
Доспехи: 50%
Амуниция:

Для вооружения **лучника** требуются лук и кожаные доспехи. Для **арбалетчика**, соответственно, необходимы арбалет и железные доспехи.

Арбалетчик
Атака: 35%
Доспехи: 70%
Амуниция:

ВОЙСКА

НАНИМАЮТСЯ В РАТУШЕ

Бунтари обеспечивают хорошую защиту против вражеской кавалерии. При помощи вил они могут с легкостью сбить с лошади любого наездника. **Бунтарь** стоит один сундучок золота

Бунтарь
Атака: 25%
Доспехи: 25%
Атака против Кавалерии: +60%
Золото:

Ополчение является самым слабым пехотным подразделением и должно использоваться только в экстренных случаях или при крайней нехватке золота. **Ополчение** стоит два золотых сундука.

Ополчение
Атака: 35%
Доспехи: 25%
Золото:

Бандиты предназначены для дистанционных атак противника. Поэтому они не обладают сколько-нибудь значительной защитой и должны прикрываться другими соединениями. **Бандит** стоит два золотых сундука.

Бандит
Атака: 25%
Доспехи: 25%
Золото:

Бродяги очень быстры и отлично подходят для разведки и нанесения неожиданных ударов. Их излюбленным оружием является топор. **Бродяга** стоит три золотых сундука.

Бродяга
Атака: 40%
Доспехи: 25%
Золото:

ВОЙСКА

НАНИМАЮТСЯ В РАТУШЕ

Воители, **Варвары** — это самые могучие бойцы в игре. При помощи своих огромных топоров они героически сражаются с пехотой противника. Но будьте осторожны! Лучники способны уничтожить их достаточно быстро. **Воители** и **варвары** стоят пять золотых сундука.

Воитель, Варвар

Атака: 75%

Доспехи: 50%

Золото:

ВОЙСКА

КОНСТРУИРУЮТСЯ В ОСАДНОЙ МАСТЕРСКОЙ

Катапульты и **баллисты** имеют огромную дистанцию поражения. **Катапульта** способна перебрасывать свои снаряды даже через стену.

Катапульта

Атака:	3x75%
Доспехи:	50%

Баллиста хороша при штурме вражеских укреплений и организации собственной обороны.

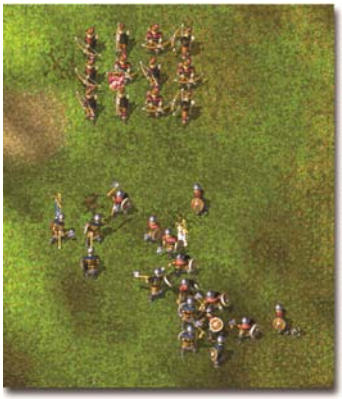
Баллиста

Атака:	100%
Доспехи:	50%

ОСНОВЫ ВОЕННОЙ ТАКТИКИ

Пехота — это костяк любой армии. Ополченцы, пешие воины и мечники способны сражаться с любыми вражескими воинскими формированиями. Особо следует упомянуть атаку, которая может быть осуществлена только этим родом войск: по вашему приказу солдаты стремительно вступят в бой с противником. Такая тактика рекомендуется прежде всего при штурме позиций, защищаемых лучниками или арбалетчиками: благодаря высокому темпу передвижения потери от обстрела врагом ваших воинов будут весьма низкими.

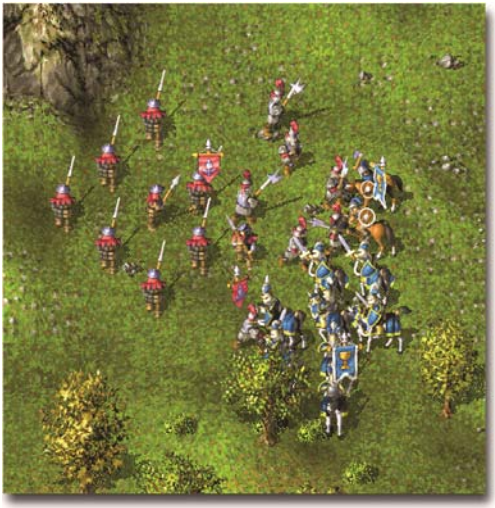
Но ваши пешие воины выполняют и другие важные задачи, прикрывая, например кавалерию от атак копейщиков или защищая своих лучников и арбалетчиков от пешего нападения.



Ополченца подготовить легко: вам нужно просто дать рекруту в руки топор. Конечно, стоит помнить, что ополчение также легко и терпит поражение, а золото, потраченное на его подготовку, пропадет зря. Но когда очень трудно или когда запасов золота слишком много, все-таки бывает целесообразно набрать ополчение, которое очень полезно в борьбе с беспомощными в ближнем бою лучниками или арбалетчиками. Пеших воинов и мечников можно призывать на военную службу независимо друг от друга, так как они имеют разные доспехи и снаряжение.

Поддержка средствами дальнего боя, т.е. лучниками и арбалетчиками, несомненно, относится к числу основных элементов военной тактики. Ваши лучники и арбалетчики могут, находясь на безопасном расстоянии от врага, нанести ему ощутимые потери. Как уже упоминалось ранее, лучники и арбалетчики, конечно, не способны защитить себя в ближнем бою, и поэтому их должны прикрывать другие рода войск.

ОСНОВЫ ВОЕННОЙ ТАКТИКИ



Лучшими защитниками от вражеской кавалерии являются копейщики и пикейщики, которые благодаря своему длинному оружию получают преимущество в сражении со всадниками противника. Правильно разместить воинов с копьями и пиками непросто, так как конные войска могут передвигаться очень быстро. Однако, если вашим рыцарям удастся в бою сдержать натиск вражеской кавалерии, копейщики и пикейщики могут продвинуться вперед для их поддержки.

Быстрые атаки, стремительные рейды в тыл врага и рекогносцировка незнакомой местности — вот задачи кавалерии. Поскольку она гораздо быстрее пеших воинов, вы можете легко перестраивать кавалерию в ходе сражения, чтобы защитить свои позиции или пробить бреши в обороне противника. Поскольку такие формирования требуют больших затрат сырья, вы должны не колеблясь отдать приказ об отступлении, если боевая удача отвернулась от вас.

Теперь, когда вы знаете все сильные и слабые стороны своих солдат, самое время подумать о способах достижения успеха на поле брани. Если ваши воинские формирования размещены неправильно, вас ждет неминуемое поражение. Враг же будет праздновать победу.

ОСНОВЫ ВОЕННОЙ ТАКТИКИ

Хотя мы уже упоминали об этом, надо все-таки еще раз отметить тот факт, что вы обязаны защищать своих лучников и арбалетчиков от непосредственного контакта с врагом. Они не могут стрелять в ближнем бою, сражаясь без прикрывающих их товарищей. Воины дальнего боя могут также стрелять в сердце сражения, не нанося существенный урон собственным солдатам.

Кроме того, очень эффективны атаки на врага с тыла: вероятность попадания повышается в 4 раза, что означает, что удары наших нападающих воинов остаются практически без ответа. В приводимом примере на первый взгляд дела у военачальника Красных обстоят не очень хорошо, так как по численности его войско заметно уступает противнику.

Однако благодаря атаке в тыл Синих ситуация резко меняется, и Красные Солдаты одерживают победу. Если бы Красные не были так удачно расположены и могли бы атаковать противника только в лоб, Синие уничтожили бы их всех до единого.

Мы хотели бы также еще раз подчеркнуть, что совершенно бессмысленно бросать кавалерию в бой с копейщиками противника. Кавалерия достаточно быстра, чтобы избежать такого столкновения, и ваши приказы должны это учитывать.

УПРАВЛЕНИЕ ВООРУЖЕННЫМИ СИЛАМИ

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (Клавиша: D)

С помощью этой кнопки можно передвигать ваши войска. После того, как выбрано подходящее место, появляется компас, с помощью которого вы можете определить направление своего войска после достижения цели. Если никакого определенного направления не указано, войско смотрит в направлении, установленном в данный момент.

ОСТАНОВКА (Клавиша: H)

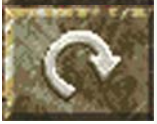
Чтобы остановить свое войско, нажмите на эту кнопку. Оно остановится на месте, образуя соответствующий боевой порядок.

НАСТУПЛЕНИЕ (Клавиша: A)

Для того чтобы напасть на вражеские войска или здания, нажмите на кнопку «Наступление». Обратите внимание на то, что при этом боевой порядок нарушается и каждый солдат пытается достичь цели наступления на свой страх и риск.

ПОВОРОТЫ НАЛЕВО И НАПРАВО

Для того чтобы изменить направление расположения ваших войск, используют стрелки. Для лучников или арбалетчиков с их помощью можно выбрать цель.

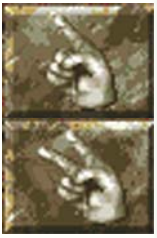


ШТУРМ

Штурмовать могут только ополченцы, пешие воины, мечники, варвары и воители. Эта команда эффективна для наступления на обращенные в бегство войска и на преследуемых лучников и арбалетчиков врага. Обратите внимание на то, что во время атаки контроль над вашими войсками теряется. Новую команду вы можете дать только после того, как атаку завершат все войска.

УПРАВЛЕНИЕ ВООРУЖЕННЫМИ СИЛАМИ

ИЗМЕНЕНИЕ БОЕВОГО ПОРЯДКА



С помощью этих двух клавиш вы можете изменять расположение вашего войска. В центре этой кнопки вы увидите новый боевой порядок, принятый вашими солдатами. Постарайтесь отыскать тактически грамотный боевой порядок для каждого рода войск.

РАЗДЕЛЕНИЕ (Клавиша: S)

С помощью этой клавиши вы можете разделить свое войско пополам. Если в ваших вооруженных силах присутствуют разные рода войск (например, ополчение и пешие воины), то вы создаете новое войско одного типа. Если ваше войско однородное, то вы отделяете половину своих солдат и образуете новую группу.

ОБЪЕДИНЕНИЕ (Клавиша: L)

Эта команда позволяет объединять два войска. Рода войск должны сочетаться друг с другом, т.е. копейщики и кавалеристы или лучники и пехотинцы не могут быть объединены в одно войско. Войско, исполняющее команду, присоединяется к выбранной группе.

ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПИТАНИЕМ

Периодически ваши войска следует кормить. В отличие от гражданских лиц солдатам пища доставляется прямо на позицию. Как только вы отдадите приказ покормить солдат, ваши слуги выдадут пищу из склада каждому голодному солдату этого войска. Чтобы сократить вашим слугам дорогу, рекомендуется перед приказом подтянуть войска поближе к складу.

ИЗМЕНИТЬ СКОРОСТЬ ИГРЫ (Клавиша: F8)

Нажмите клавишу F8, чтобы увеличить скорость игры и нажмите ее снова, чтобы вернуться к прежней. Когда Вы сражаетесь, рекомендуется уменьшить скорость игры до нормальной. Эта функция не доступна в сетевой игре.

КОМАНДЫ И КЛАВИШИ

ФУНКЦИИ КЛАВИАТУРЫ

КЛАВИША	ФУНКЦИЯ
A	Наступление (Атака)
D	Перемещение
H	Остановка
S	Разделение
L	Объединение
1	Выбрать постройку
2	Товары
3	Статистика
4	Настройки
P	Перерыв (Пауза)
F8	Изменение скорости игры
Escape (Esc)	Выйти из меню
Delete (Del)	Стереть сообщение
Space	Передвинуть камеру к месту битвы

СПЕЦИАЛЬНАЯ КЛАВИША В РЕЖИМЕ СЕТЕВОЙ ИГРЫ

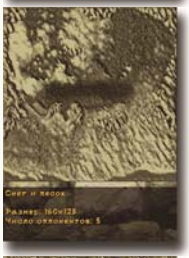
Enter	Открыть информационное окно

Одиночные миссии

В этом игровом режиме Вы можете потренироваться прежде чем отправите своих отважных воинов в битву. Выберите одну из представленных миссий и начните игру.

Через пустыню
Размер: 176x176
Оппоненты: 5

Странная земля
Размер: 176x176
Оппоненты: 3



Снег и песок
Размер: 160x128
Оппоненты: 5

Земля родников
Размер: 176x176
Оппоненты: 3

Черное золото
Размер: 176x176
Оппоненты: 5

Горные кряжи
Размер: 144x128
Оппоненты: 3

Царство тьмы
Размер: 176x176
Оппоненты: 3

СЕТЕВАЯ ИГРА

В режиме сетевой игры вы можете помериться силами в сражении с несколькими игроками. Тот, кто в конце разобьет всех остальных военачальников, а заодно и уничтожит их поселения, считается победителем игры.

Сначала участники игры выбирают в главном меню пункт «Сетевая игра». Затем необходимо указать имя, под которым вы будете выступать в игре. После ввода имени нажмите на клавишу «Продолжить». Теперь вы можете выбрать новую игру («Создать игру») или остановиться на уже существующей («Присоединиться к игре»).

Важно! Перед началом игры вы должны согласовать со своими партнерами по игре, кто будет руководить игрой, или проще говоря, кто будет ведущим. Затем в игру вступают и остальные участники.

СОЗДАТЬ НОВУЮ ИГРУ

Из верхнего окошка выберите тип соединения (например IPX для DirectPlay, TCP/IP для DirectPlay и т.д.), а затем выберите пункт «Создать игру». У вас запросят название игры, после чего переместят в меню с параметрами игры. Как ведущий, вы единственный обладаете возможностью определять условия партии. Начинать вы должны с выбора своего цвета игры. Щелкните на одном из полей с надписью «Пустая ячейка». Ваши подданные и здания будут отмечены в игре цветом прямоугольника, находящегося рядом с выбранным полем. Теперь на этом экране имеются следующие возможности выбора:

Собственность

Здесь можно устанавливать различные стартовые условия.

Склад	Все игроки начинают с одним складом, несколькими слугами и строителями.
Склад и солдаты	Все игроки дополнительно получают несколько групп для защиты своего города.
Постройки и солдаты	Ваш город уже имеет несколько зданий.

СЕТЕВАЯ ИГРА

Стартовая позиция
Здесь можно задать распределение стартовых позиций.

Последовательность	Позиции распределяются в зависимости от цвета игрока на выделенных ему на карте площадках.
Случайно	Позиции распределяются случайно.

Сообщения
Это окошко показывает все сообщения, которыми игроки обмениваются между собой с помощью «Отправить».

Отправить
Здесь с помощью клавиатуры можно передавать своим партнерам по игре сообщения, которые появляются в окошке «Сообщения» после нажатия клавиши ввода. Функция особенно полезна для того, чтобы заранее выяснить, с какими сырьевыми запасами, на какой карте и т.д. следует играть.

Описание
Здесь вы можете увидеть данные о максимальном числе игроков, размерах карты и типе выбранного сценария (мир или война).

Сценарии
Здесь вы выбираете карту игры. Информацию к выбранной карте можно найти в окошке под названием «Описание». Через окошко «Сценарии» вы попадаете также к сохраненным сетевым играм. Для этого выберите, пожалуйста, в окошке сценариев свой уровень игры и распределите имеющихся игроков по первоначальным (исходным) позициям. После этого игровой уровень передается на компьютеры участников. В зависимости от пропускной способности выбранного типа соединения это может занять определенное время.

Если все участники игры на месте и параметры игры выбраны, ведущий начинает игру, нажав на кнопку «Начать!».

СЕТЕВАЯ ИГРА

ВХОД В ИГРУ

Хотя список обновляется через определенные интервалы, зависящие от типа и качества соединения, в большинстве случаев вы можете все-таки ускорить поиск, выбрав пункт «Поиск игры». Если искомая игра найдена, то с помощью кнопки «Присоединиться к игре» вам удастся присоединиться к игре. Чтобы выбрать свой цвет игры, щелкните на одном из полей с надписью «Пустая ячейка». Теперь ваши подданные и здания в игре будут помечены цветом прямоугольника, расположенного рядом с выбранным полем.

На другие параметры игры вы можете влиять лишь косвенно с помощью сообщений. Ваше пожелание передается ведущему как сообщение. Вы, конечно, можете использовать функцию сообщения и для того, чтобы поддерживать отношения с другими партнерами по игре.

Вообще, когда Вы в многопользовательском режиме, нажатие кнопки «Выйти» возвращает Вас в предыдущее меню.

Игра в этом режиме идентична одиночной и отличается только в отношении сообщений и альянсов.

СООБЩЕНИЯ

Для того чтобы отправить внутри игры сообщение одному или нескольким партнерам по игре, нажмите на почтовый рожок, расположенный справа внизу рядом с рабочей панелью, затем мышью выберите в появившемся окошке одного или нескольких адресатов и напечатайте послание. Отправьте сообщение с помощью клавиши Enter. Партнерам, не отмеченным крестиком, это сообщение не пересылается. Помимо нажатия на почтовый рожок вы можете получить окно сообщений и нажатием клавиши Enter. Поступающие сообщения, как и в режиме одиночной игры, появляются в виде листков пергамента над почтовым рожком. Если вы нажмете на один пергамент, откроется соответствующее сообщение, и вы сможете его прочесть, закрыть или уничтожить.

АЛЬЯНСЫ

Свиток прямо под почтовым рожком служит вам для образования союзов, которые, конечно, носят лишь временный характер. Если ваш альянс больше вас не устраивает, вы всегда можете его аннулировать, а бывших союзников разбить в честном сражении: **из войны победителем может выйти только один единственный военачальник.**

Чтобы образовать альянс, нажмите на имя соответствующего участника игры. С этого момента ваши войска будут отказываться нападать на данного игрока. Если вы хотите аннулировать союз, снова нажмите на имя партнера по союзу.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Мои подданные надолго загородили дорогу с двух сторон. Из-за этого я теряю очень много времени. Что мне с этим делать?

Тщательно продуманная система дорог имеет огромное значение для нормального функционирования вашей экономики. Возможными вариантами устранения заторов являются: (а) расширение улиц: самые важные здания в городе должны быть связаны между собой основной магистралью шириной в три поля, — и (б) создание более крупных площадок перед наиболее посещаемыми домами (склад, харчевня и т.д.).

Мои строители не хотят строить здания. Вместо этого они занялись прокладкой дорог. Почему?

В принципе из всех строительных работ прокладка дорог имеет наивысший приоритет, так как только благодаря им могут транспортироваться товары. Но вам следует следить и за тем, чтобы одновременно не прокладывалось слишком много дорог и чтобы они не были слишком длинные. Обычно одновременно выдается не более двух приказов на прокладку дорог.

Чем отличаются друг от друга такие продукты питания, как вино, хлеб, рыба и колбаса?

Следует различать питание гражданских и военных лиц. Гражданское население, как и воинские подразделения, имеет один показатель, отвечающий за степень насыщения или выносливости. Съедание одной баварской колбаски в большинстве случаев полностью восстанавливает выносливость, так как колбаса имеет наибольшую питательную ценность. Соответственно, хлеб и рыба повышает выносливость несколько хуже, а вино и того меньше. Если для питания подданных в наличии имеется только вино, они достаточно быстро снова проголодаются.

У солдат выносливость полностью пополняется одним единственным продуктом питания любого типа.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Имеет ли смысл построить несколько складов и харчевен?

В крупных городах это рекомендуется делать в любом случае. Ваши подданные всегда первым делом ищут ближайшую харчевню. Таким образом, они автоматически стараются сократить свой путь. При наличии нескольких складов вы можете соорудить внешние склады, которые будут хранить лишь определенные виды товаров.

Моим свинарнику и конюшне не хватает зерна. Что мне делать?

Любое животноводческое хозяйство должно находиться рядом с фермой, чтобы обеспечить бесперебойное снабжение зерном. В случае, если вы уже производите достаточное количество зерна, вы можете в меню «Товары» изменить приоритет различных производств.

У моего фермера очень много времени уходит на обработку поля...

Виноградники и зерновые поля следует по возможности размещать под соответствующей фермой, так как благодаря этому фермер будет тратить очень мало времени на дорогу.

СОВЕТЫ И ХИТРОСТИ

- Чтобы победить противника, вам необходимо уничтожить все его войска, склады, школы и казармы.
- Для того чтобы у вас было достаточно камней для сооружения домов и дорог, вам лучше всего в самом начале соорудить сразу две каменоломни.
- Не готовьте более восьми строителей, поскольку в противном случае они будут мешать друг другу при работе. Кроме того, лишних строителей придется еще и кормить!
- Если слуги во время игры стоят ничем не занятые, необходимо остановить подготовку новых слуг, так как персонала уже и так вполне достаточно.
- Золотые и железные рудники определяют вашу военную мощь. Старайтесь строить ваши города поближе к залежам этих природных ископаемых. Отдаленные промышленные районы должны получить собственный склад, тем самым слугам не придется преодолевать большие расстояния.
- С помощью клавиши Delete можно быстро стереть сообщения после их открытия.
- Передвигайте ваши войска к месту снабжения продуктами питания вблизи склада. Так путь для ваших слуг будет короче.
- Готовьте все виды питания, тогда ваши подчиненные смогут в любое время утолить голод.
- Периодически контролируйте запасы продуктов питания. Если они неуклонно сокращаются, вам необходимо срочно создать новые производства хлеба, вина, рыбы или колбасы. Иначе вам грозит голод.
- В кузницах оружия и доспехов всегда заказывайте равное количество сочетаемых друг с другом изделий. Например, для каждого комплекта кожаных доспехов заказывайте только по одному длинному луку.
- В начале игры пошлите свои войска для рекогносцировки на местности. Тем самым вы сможете раньше обнаружить перемещения вражеских войск.
- Большим армиям требуется очень много продуктов питания. Таким образом, не следует тянуть с наступлением, потому что в противном случае ваша армия погибнет от голода.

АВТОРЫ

JOYMANIA ENTERTAINMENT

ПРОГРАММИРОВАНИЕ:
Питер Ольман

ГРАФИКА:
Адам Сприс

ДИЗАЙН УРОВНЕЙ:
Адам Сприс
Андре Куас
Питер Ольман

МУЗЫКА:
Герд Хофманн
Юрген Ребхан
Коаус Стаэндике
Стеффен Шугель
Йохим Шофер
Себастьян Диеркес

ЗВУКОВЫЕ ЭФФЕКТЫ:
Уве Друмм

МИКШИРОВАНИЕ ЗВУКА:
Tonstudio Mannheim
Black Box Studio

ПЕРЕВОД:
Координация:
Патрисия Беллантуоно

Текст:
Владимир Климов
Глеб Власенко
Сергей Климов

ВИДЕО-РОЛИКИ:
Направление:
Славомир Йедржейевски
Кристиан Бигалк
Уве Шофер

Моделирование и анимация:
Кайетан Царнецки
Войцех Дражек
Даниель Дуплага
Рафаель Янушкевич
Андржей Рамс
Петр Рулька
Кржиштоф Рубчински
Гржегор Вишнивски
Кристиан Бигалк
Нильс Хорстман

ОЗВУЧАНИЕ:
Илья Качержук
Сергей Сазонтьев
Дмитрий Назаров
Михаил Розенберг
Александр Трухан
Виктор Трухан
Сергей Климов
Татьяна Жевлакова

АВТОРЫ

TOPWARE INTERACTIVE AG

ПРОДЮСЕР:
Уве Шофер

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРОДЮСЕРЫ:
Франк Хойкемс
Ахим Хиделяуф
Дирк П. Хассингер

ОБЛОЖКИ:
Ларри Элмор
Болеслав Кажа

РУКОВОДСТВО ДИЗАЙНА:
Уве Шофер
Александра Констандахе

РУКОВОДСТВО ТЕКСТА:
Ахим Хиделяуф
Питер Ольман
Уве Шофер

ИЛЛЮСТРАЦИИ:
Кристоф Вернер

ТЕСТИРОВАНИЕ:
Питер Ольман
Адам Сприс
Александра Констандахе
Дирк П. Хассингер
Ахим Хиделяуф
Уве Шофер
Ингрид Шофер
Дирк Ю. Янц
Ион Констандахе
Яман Эгели
Роман Эйх
Айрис Мочнек
Анке Янц
Поль Хассингер
Лиза Хассингер

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ:
Тадеуш Зубер
Дитер Ольман
Александра Констандихе
Ингрид Шофер

АВТОРЫ

ИЗДАНИЕ

TopWare Interactive AG
Риттнер Штрассе 36
76227 Карлсруэ, Германия

Телефон: +49 (0) 721-464720
Факс: +49 (0) 721-4647222

Веб-страница:
www.topware.com

E-mail:
office@topware.com