

Внимание!

Данный текст распространяется в электронной форме с ведома и согласия владельцев авторских прав на некоммерческой основе при условии сохранения целостности и неизменности текста, включая сохранение настоящего уведомления. Любое коммерческое использование данного текста без ведома и прямого согласия владельцев авторских прав не допускается.

СЕВЕРО-ЗАПАДНЫЙ РЕГИОНАЛЬНЫЙ ТУРНИР

Официальный сайт проекта – www.BlackKnights.narod.ru

Point & Dieter

Отчет о 1-ом СЕВЕРО-ЗАПАДНОМ РЕГИОНАЛЬНОМ ТУРНИРЕ

по игре «Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death»

Специальное переиздание отчета, посвященное 2-ой годовщине проекта

Общее редактирование всех частей отчета – *Point*, point@pisem.net

Российская Федерация, г. Санкт-Петербург

Copyright © *Point & Dieter*, 2002-2004. All rights reserved. Все права защищены.

Вступление

Автор текста: Point

На турнире присутствовало не слишком много игроков и не было фантастически-грандиозного размаха, если сравнивать с другими, гораздо более раскрученными мероприятиями. Но, в то же время, небольшое число игроков и дружественная атмосфера положительно сказалось на качестве отчета. Нам удалось посмотреть ВСЕ битвы и подробно описать их.

Возможно, эти детальные описания в чем-то помогут начинающим игрокам, показывая, как НАДО и как НЕ НАДО делать. В отличие от, скажем так – весьма и весьма кратких отчетов, из которых абсолютно ничего не следует и которые читатель должен принимать такими, какие они есть.

Мы постарались как можно подробнее описать ВСЕ действия игроков (по возможности и с той, и с другой стороны – для полноты картины), независимо от того, носили они основной или немного второстепенный характер. В конце концов, вся общая стратегия строится именно из таких, на первый взгляд ничего не значащих для постороннего взгляда действиях.

Пусть кому-то такой подход покажется абсолютно не нужным и крайне надуманным, но тогда можете и не читать данный отчет, а также воздержаться от дальнейшей критики. Устраивайте СОБСТВЕННЫЕ турниры, пишите

собственные отчеты – если, конечно, считаете, что вот у вас-то получится на-амного лучше! Флаг вам в руки и якорь в известное место! ;-)

Также, где было не особенно в лом, указывались как «официально-буковские» названия всяких штуквин, так и оригинальные английские. Это было сделано для того, чтобы игроки, знакомые только с «буковской» версией, смогли адекватно понять смысл текста. А таких игроков, поверьте, очень много! И дело тут совсем не в незнании английского и не патологической любви к «русЕфикациям», как думают многие, а просто в том, что оригинальную английскую версию по прошествии определенного времени с момента выхода игры стало практически невозможно найти в продаже. Особенно, если кто-то не знает, ГДЕ нужно искать. ;-)

Итак, вступительная часть вроде бы завершена, переходим собственно к нашему повествованию...

Пятница, 15 марта 2002 г.

Автор текста: Point

Первая часть отборочного тура проходила в компьютерном клубе «Альфа» (Левашовский пр., 12) в пятницу, 15 марта 2002 г., с 13:00 по 18:00 (время московское, естественно).

Явка на отборочный тур, 15 марта, явно не была стопроцентной. В частности, не явились два приятеля Raven`а (которым он по недоразумению сказал, что сегодня приходить не нужно), Falcon (работал в этот день) и некий таинственный геймер из «Альфы».

Товарищи Raven`а и Falcon перенесены на понедельник (вторник... или когда они там смогут?), а «таинственный геймер» дисквалифицирован, так как «виртуально» зарегистрировался, но не явился и не уплатил регистрационный взнос. Таким образом, освободилось одно место в турнирной сетке. А, как известно, свято место пусто не бывает! Вместо него будет играть Stefan, который проявил неистребимую волю к победе и редкостное благородство.

Отборочный тур. Битва №1

Glorius (красный, Tower, Aine) VS **Ioann** (синий, Necropolis, Vidomina)

Карта: **Divided Loyalties TE**

Победитель: **Ioann**

Начало: 13:20

Окончание: не зафиксировано (но партия длилась не более 3,5 часов)

Отчет со стороны Glorius`a

Автор отчета: Point

Какие кто бонусы выбрал, точно уже не упомянуть... Бои шли только в режиме Tactical Combat, таймлимит составлял 2 минуты. Glorius`у было все равно, на какой карте играть, а Ioann высказал желание играть на карте «Crimson and Clover TE», но, к сожалению, на ней нашлись кое-какие серьезные баги, посему игра проводилась на «Divided Loyalties TE». Скорее всего, досадные баги будут устранены в самое ближайшее время. Кстати, те карты от 9 марта 2002 г., что лежат на сайте проекта, www.BlackKnights.narod.ru, – это были предварительные версии...

Итак, Glorius сделал своим стартовым замком Tower, что на наш взгляд, не самый лучший выбор на данной карте. На предложение посмотреть карту в редакторе Glorius ответил отказом. Вторым же героем он выбрал минотавра Malekith, который нашелся в таверне на одном из первых ходов.

На первой неделе Glorius строит жилища гаргулий и големов. На пятый день (1.1.5) воздвигается 1-ый уровень Mage Guild. Дальше Glorius строит жилище нагов. Первая же битва – с группой Centaur Captains – завершается безоговорочной победой Glorius`а. В конце первой недели он строит Citadel.

Надо отметить его тактику – он всегда берет золото из сундуков вместо опыта (ну, разве что кроме очень особых случаев). На седьмой день (1.1.7) Glorius все-таки, в первый раз за партию, взял опыт!

На второй неделе он строит Marketplace. На третий день (1.2.3) пахан Glorius`а, Aine, сталкивается с гарпиями, коих он вынес вообще без потерь. Джинны построены на третий день (1.2.3). Через два дня (1.2.5) пахан Glorius`а передал всю свою армию Malekith`у, который пошел выносить черберов (и вынес-таки)! После битвы у него имеется базовая Fire Magic. Герои Glorius`а на данный момент выглядели так: Aine – 0/3/4/6, Malekith – 2/0/3/3. На шестой день (1.2.6) Glorius опять передал все войска Aine и пошел выносить Air Elementals. Во время битвы были потеряны 7 гаргулий. Также в этот же день был построен Castle.

На первый день третьей недели (1.3.1) под контролем Glorius`а находится все еще только одна шахта с рудой и больше абсолютно ничего! В тот же день джинны были подвержены апгрейду до мастеров. Второй день этой недели (1.3.2) принес и 2-ой уровень Mage Guild, а третий день (1.3.3) пополнил хозяйство Glorius`а источником кристаллов и рудником серы.

На третий день четвертой недели (1.4.3) параметры героев Glorius`а были такими: Aine – 0/5/10/8, Malekith – 2/0/4/3. Особо стоит отметить, что параметр Attack на нуле – не есть хороший показатель для пахана. Труднее же всего Glorius`у далась отстройка гигантов, кои были построены где-то в конце партии. Их апгрейд до титанов также был где-то в самом конце и решающей роли, в общем-то, уже и не сыграл...

Подход к замку Fortress, расположенному на земле Glorius`а, охраняли 15 черных рыцарей. Он положил почти всю свою армию, но все-таки взял злополучное болото! Этот замок, по замыслу Glorius`а, должен был приносить только доход, поэтому жилища существ он там отстраивать не стал.

Во втором месяце (2.1.5) Glorius взял-таки третьего героя – Rissa, которая приносила ему +1 ед. серы в день. Также был наконец получен заветный Implosion!

Игроки все также сидят на своей территории, не делая каких-либо попыток пойти войной друг на друга. Поэтому была назначена стрелка около озера на центральном болоте. К сожалению, ни реальное, ни игровое время стрелки не сохранилось и посему в данном отчете не отражено...

Glorius сменял все ресурсы на золото, скупил прирост, и отправился в болото, к назначенному месту. По пути он посетил множество полезных заведений и собрал всю свою армию, состоящую из трех частей, у пахана.

Итак, Glorius имел на данный момент 29 Naga Queens, 78 Iron Golems, 108 Obsidian Gargoyles, 57 Arch Magi, 30 Master Genies, 9 Titans и 216 Master Gremlins. Пахан Glorius`a – Aine – имела параметры 8/11/18/17, 170 SP, Exp. Wisdom, Exp. Earth, Bas. Water, Exp. Scholar, Adv. Mysticism, Adv. Air.

Отчет о финальной битве между Glorius`ом и Ioann`ом вы найдете немного ниже (см. отчет Dieter`а со стороны Ioann`а). Стоит отметить, что оба игрока бились на весьма достойном уровне и при более оптимальном использовании магии чаша весов могла бы склониться в сторону Glorius`а...

Отчет со стороны Ioann`а

Автор отчета: Dieter

Ioann выбрал Necropolis и Видомину в качестве основного героя, но через две недели переориентировался на Тамику – немалую роль сыграло экспертное нападение и земля в качестве изначальных навыков. Захват шахты с камнями состоялся на четвертый день, но богатая ресурсами карта позволила построить черных рыцарей и цитадель уже на первой неделе. На второй день второй недели (1.2.2) Ioann разгуливал по карте уже с 5 рыцарями смерти, что вызвало наши первые предположения об исходе этого матча.

Увлечшись армией, он принялся грейдить юниты, прикупил логово Bone Dragons, однако едва успел купить замок в конце второй недели, что могло бы значительно снизить эффект быстрой раскачки города. Следующий прирост так

и осталась в городе, когда Ioann на третьей неделе ушел на захват близлежащего замка, коим оказался Castle, вынес с натягом негрейженных нагов, охранявших его, а за ним грифонов и пикинеров.

Уверившись в своих силах, он решил вообще пожертвовать магией и спросил мое мнение на этот счет. Я ответил, что хотя из Тамики получится колдун не самый мощный, но пожертвовать магией, играя за трупов, не считаю разумным на основе собственного опыта с той же Тамикой. Разум возобладал и на четвертой неделе – он все же решился на третий уровень, где дали... Конечно, оживление мертвяков! Тут бы и радоваться, но главный герой некромантов не имел мудрости, а стало быть, ее получение стало задачей дальнейшей игры.

Подбор сундучков, битвы с монстрами, бегство по хижинам ведьм позволили достичь мудрости с помощью раскачки по опыту, плюс получить экспертное нападение, экспертную землю, экспертную некромантию, основную броню, которую дали в университете, основную удачу и продвинутое сопротивление. Тут, кстати, впору пришло Surcoat of Counterpoise (Мантия Равновесия), которой, к тому же, не было достойной альтернативы.

Хуже обстояло дело с деньгами. Взгляд на город Ioann`а на третьем дне третьей недели (1.3.3) выявил отсутствие Муниципалитета, и, когда это начало прижимать игрока, он заодно отстроил и Капитолий, что состоялось лишь на первой неделе второго месяца. В результате изменений в политике, Ioann накопил немалую сумму, что позволило ему на четвертой неделе второго месяца приобрести мощную армию. Ее ядром являлись 29 Dreads Knights, 13

Ghost Dragons, 58 Vampire Lords, а мясом считались 130 Zombies, 49 Wraiths и недооцененные противником 326 Skeleton Warriors.

К месту битвы, возле озера на болоте, Ioann успел первым и ждал оппонента из Tower`а, который сливал воедино три армии...

Как ни забавно, в битве, которая началась на первой неделе третьего месяца, трупы сделали ставку на скорость – у Тамики было Ring of Wayfarer (Кольцо Странника) и Necklace of Swiftness (Ожерелье Стремительности), а на противника тут же легло Expert Slow. Под диктовку некромансеров прошло 6 ходов: рыцари срубили 7 нагов; драконы ударили по магам, кои потеряли 3/4 состава; вампиры беззубо ударили по титанам, не сняв ни одного из 9; что до стражей, то они крайне неудачно атаковали гаргулий, потеряв вдвое больше и доказав, тем самым, свою никчемность. Однако, прежде чем в дело пошли скелеты, Glorius применил экспертный Implosion силой в 1565 баллов! Тамика потеряла 20 рыцарей, 4 из которых Ioann воскресил на следующий ход.

Надо отдать должное Ioann`у, который не пал духом и после потери по той же причине 10 драконов, и воскресил 90 потрепанных в бою с гаргульями и титанами скелетонов, которые с выпавшей удачи и завалили 5 или 6 титанов, практически полностью изменив ход сражения. Glorius`у же не повезло и Implosion не прокатил на вампирах – 30 процентов сопротивления сработали, как полагается, на третий раз. Неудача расстроила Glorius`а, и с тех пор он не применял свое самое сильное заклинания, несмотря на настоятельные

рекомендации Point`а, предпочитая Resurrection, который уже не мог повлиять на исход сражения.

Скоро ряды армий Tower`а, прижатые на своей половине к краю поля, поредели, и скелетоны, недооцененные противником, уложили последних восстановленных нагов, ознаменовав победу силы над магией и доказав, что на Grassland`е – в чистом поле – Necropolis является для Tower`а крайне неудобным соперником.

Отборочный тур. Битва №2

Stefan (синий, Castle, Lord Haart) VS **Raven** (красный, Rampart, Ivor)

Карта: **Divided Loyalties TE**

Победитель: **Raven**

Начало: 14:25

Окончание: 17:42 (3.1.5)

Отчет со стороны Stefan`a

Автор отчета: Point

Итак, Stefan на первый же день (1.1.1) построил лучников и пошел ворошить близлежащие окрестности замка. Вместо золота он по большей части брал опыт, хотя, ближе к середине партии, стал чаще брать золото.

После непродолжительного периода времени герои Stefan`a имели следующие характеристики: Lord Haart (с прицелом на пахана) – 2/3/2/1, Valeska – 2/2/1/1, Saurug – 3/1/1/1. Сразу отмечу, во избежание недоразумений, что лорд этот был кастловский, а не некропольский! :-)

Вторым замком на землях Stefan`a оказался Rampart, чем он не преминул воспользоваться. При попытке взять эльфятник штурмом, потерпел поражение от охраны, состоящей из черных рыцарей, пахан Lord Haart с хилой армией. Правда, на шестой день (1.1.6) он был выкуплен в таверне.

На последнем дне недели (1.1.7) Stefan напоролся на фирменный приколы карты под названием «Засада! Мертвяки!», успешно преодоленный им при помощи горстки лучников (6 или 8 – точно не помню).

На третьей неделе Stefan`ом отстроен City Hall. Lord Haart на втором дне третьей недели (1.3.2) имел параметры 5/6/7/2. Стоит отметить, что последний показатель, остававшийся крайне низким на протяжении всей партии, пагубно сказался во время финальной битвы с Raven`ом.

Также на третьей неделе был построен многострадальный Capitol, а на пятый день этой же недели (1.3.5) – Portal of Glory! На исходе недели, а именно на седьмой день (1.3.7), Stefan отправился брать местный Rampart. Кстати, приблизительно в это же время началась и финальная битва между Glorius`ом и Ioann`ом, отвлекшая меня от отчета по данной партии...

В самом начале второго месяца (2.1.1), Stefan высказал мысль, что намерен вскорости сгрейдить архангелов, что и было воплощено в жизнь на третий день первой недели (2.1.3). В лагере беженцев, расположенном на берегу реки, Stefan нанял 14 Pikemans, органично вписавшихся в его армию. Пахан, Lord Haart, к этому времени имел параметры 8/11/8/3.

На четвертый день (2.1.4) Stefan купил кристаллы, чтобы построить 3-ий уровень Mage Guild. В это же время окольными путями выяснилось, что второй замок на землях Raven`а – Inferno.

Вскоре родной замок Stefan`а был вообще полностью отстроен! Кстати, на втором дне второй недели (2.2.2), после постройки последнего, 4-го уровня Mage Guild, Stefan получил заклинание Slayer (Палач). Он принял решение строить полную Mage Guild в захваченном Rampart`е.

И на четвертый день второй недели (2.2.4) Stefan воздвиг-таки 2-ой уровень Mage Guild в Rampart. На седьмой день (2.2.7) – 3-ий уровень (видимо сказывался недостаток ресурсов). На втором дне третьей недели (2.3.2) был отстроен 4-ый уровень, где дали долгожданный Prayer.

На третьем дне третьей недели (2.3.3) Stefan приджойнил на болоте 48 грифонов и взял Vial of Dragon Blood (+5 к Attack/Defense драконов, что в случае Stefan`а было не очень актуально). Но зато можно было позлостоваться, что Raven`у, который играл за Rampart, этот артефакт не достался! :-)

Lord Haart имел к этому времени характеристики 9/12/8/4 и много артефактов. Кстати, на черном рынке Stefan прикупил Red Dragon Flame Tongue (Языки Пламени Красного Дракона) и тем самым увеличил параметры Attack и Defense на +2.

На шестом дне третьей недели (2.3.6) Stefan отбил в Griffin Conservatory двух ангелов, а одного своего лучника выгнал, чтобы освободить слот.

Итак, поскольку игроки сидели на своей территории и не делали попыток пролезть на чужую сторону, то была назначена стрелка. Противники сменяли ресурсы на золото, выкупили войска и приготовились...

В качестве благородного жеста Stefan позволил Raven`у остаться в стенах родного Rampart`а, за что впоследствии и поплатился. ИМНО, благородство в наше жестокое время наказуемо...

Стрелка состоялась в третьем месяце, на пятом дне первой недели (3.1.5), в 17:30 по реальному времени (продолжалась до 17:42).

Со стороны Stefan`а выступал Lord Haart с параметрами 12/14/9/5, 50 (!) SP, Exp. Leadership, Exp. Water, Exp. Tactic, Exp. Estates (что немало помогало на протяжении всей игры) и всяко-разно по мелочи. Войско состояло из 136 Halberdiers, 56 Crusaders, 41 Zealots, 98 Marksmen, 13 Archangels, 111 Royal Griffins и 26 Champions.

Итак, Raven плотно засел в родном Rampart`е, а Stefan первым же ходом сотворил экспертный Prayer и переместил войска так, что в верхнем левом углу (ближе к центру) образовалась группа из Marksmen, Zealots, Crusaders и Halberdiers. Я сразу же сказал, что по этой толпе обязательно ударят чем-нибудь «массовым». Однако же Stefan решил, что Raven обязательно выдвинет войска за городские стены, чтобы ударить по лучникам и зелотам, а крестоносцы и алебардщики будут их прикрывать. И Raven действительно ударил, но только не

войсками, а Meteor Shower (естественно, с подсказки Dieter`a)! Заклинание сделало свое черное дело – все юниты Stefan`а в этой группе почти что легли...

Stefan быстренько творит экспертное Cure. Единороги Raven`а между тем легли, предварительно сделав магический удар по архангелам Stefan`а до применения Cure.

Все еще усугублялось и тем, что баллиста Stefan`а никак не могла разрушить стены Rampart`а. Stefan опять творит экспертное Cure, а Raven обрушивает Meteor Shower на чемпионов. По ходу дела у Stefan`а почти не остается маны (напомню, что всего ее было 50)...

Raven же чрезвычайно возбуждается и начинает победно оглядываться вокруг и злобно посмеиваться. Крестоносцы Stefan`а еще раз подвергаются разрушительному действию Meteor Shower.

Наконец вражеская стена пробита и чемпионы врываются внутрь Rampart`а. Но это уже ровным счетом ничего не решает – все войска Stefan`а ложатся один за другим. 17:42 – полная победа Raven`а! Благородство Stefan`а обернулось против него...

«И не говори...» – заметил опечаленный Stefan после битвы.

Отчет со стороны Raven`а

Автор отчета: Dieter

Фаворитом матча являлся Stefan, игравший, к тому же, более сильным замком, и поначалу казалось, что интриге попросту негде завязаться. Оба соперника строились медленно и не совсем грамотно – Raven предпочел построить на первой неделе префектуру, гильдию, кузнецу, эльфов, цитадель, рынок, деревьев и гномов, что, однако не решило проблем с деньгами, которых было катастрофически мало, и лишило его единорогов и пегасов на начало второй.

В конце второй недели Raven, как и Ioann, игравший тремя героями, так и не построил единорогов, а соперник успел дорасти до Portal of Glory. Возможность brutального противостояния таяла на глазах и мне пришлось посоветовать Raven`у обратить взоры на раскачку героя и магию, ибо ничего больше уже не могло вытащить его из дыры, в которую он почти провалился. Stefan же уделял деньгам больше внимания.

Raven`у удалось захватить второй замок (им оказалось Inferno под защитой нескольких циклопов) с опозданием, на первой неделе второго месяца, что не могло изменить слабости его материального состояния. На второй неделе второго месяца драконы все еще не были отстроены! По настоятельной рекомендации Raven решил захватить шахты, и на четвертой неделе второго месяца миру предстали сразу золотые драконы. Тем не менее, шансы Ivor`а удержать оплот и победить казались призрачными – герой не слишком

раскачан, армия слабая, в гильдии магов 5-го уровня досталось Magic Mirror. Надежда на Meteor Shower казалась бредовой на фоне слабых скиллов, несмотря на экспертную землю.

В данной ситуации Stefan проявил благородство по отношению к своему оппоненту, сообщив, что готов на штурм города, и дал ему время на раскачку героя, пока сам собирал артефакты и чистил болото в центре карты. Данной ситуацией Raven сумел воспользоваться грамотно и, после посещения библиотеки и подбора сундучков по окраинам карты, у его героя сформировались экспертные навыки стрельбы, нападения, мудрости, удачи и логистики, к которым следует добавить уже имевшуюся экспертную Earth Magic. Других навыков не было.

Добравшись до замка, Raven занялся скупкой прироста и дошел до того, что покупал героев Rampart'a, брал у них кентавров, эльфов и гномов, а самих отправлял прочь. Таким образом, число существ начального уровняросло до внушительного числа, хотя более сильные юниты оставались малочисленны и слабы.

На момент битвы Raven располагал лишь 7 драконами, 17 юникорнами, полусотней пегасов и 60 с небольшим дуболомов, которым и отводилась решающая роль в этой битве (будучи более-менее опытным игроком, Raven осознавал, что сотне эльфов не удастся произвести ни единого выстрела, пока их не стукнут каким-нибудь тяжелым юнитом или заклинанием). Число кентавров достигало трех сотен, а гномов было 180 – такой вот уклон в сторону

юнитов начального уровня – не так уж и плохо, если взять в расчет Expert Offense. ;-)

В противоположность ему Stefan располагал малым количеством слабых юнитов, зато с сильными недостатка не наблюдалось. Честно говоря, зная Stefan`а, как опытного игрока, я не особо раздумывал над тем, чем закончится бой. Поэтому, увидев армаду из Castle`а, поспешил к Raven`у, чтобы посмотреть, как он поведет себя в удручающей ситуации.

Тем временем, Stefan, используя экспертную тактику, поставил отряды лучников, зелотов, крестоносцев и алебардщиков так, как будто бы спрашивал: «Эй, Raven, а у тебя вообще магия есть, или только волшебная стрелка?» Как здесь не вспомнить Гете, который 200 лет назад говорил: «Если кто-то подставляет зад, значит хочет, чтобы его высекли!»

Но Raven, кажется, был не из тех, кто поступает по Гете. Опечаленный ударом 13 архангелов, уничтоживших почти всех гранд-эльфов, он вознамерился бить архангелов молнией или проклясть, или наложить экспертную медлительность на противника. Тут мои нервы не выдержали, и я грубо спросил его, зачем вообще тогда строится четвертый уровень Mage Guild и качается Wisdom, когда такая куча войск у стены полностью им игнорируется. Raven оказался догадливым, прицелился и обрушил Meteor Shower в эпицентр войск, штурмующих замок, так, что количество стреляющих юнитов у противника снизилось, как минимум, вдвое.

Ход золотых драконов Raven захотел потратить на стоявших в середине замка архангелов – я опять попросил его подумать, и это дало положительный результат: кучка драконов полетела туда, где стояло наибольшее количество войск противника и дынула через крузадеров на еще боеспособный отряд эльфов. Естественно, что на драконов Stefan пошел всем миром, совершенно забыв про замок, и в течении всех последующих ходов драконов стреляли, рубили, клевали, кололи и делали прочие нехорошие вещи, заставившие несчастный юнит оплота скоренько откочевать в мир иной.

Тем временем, 17 единорогов нанесли удар по архангелам, и... остались стоять на карте, так как последние от такой свирепой атаки ослепли. Я сообщил все же Raven`у, что это не есть хорошо, так как следующим заклинанием будет Dispel, и поэтому архангелов надо долбить всем миром. Raven, однако, предпочел отвести 25 эльфов вместо того, чтобы атаковать, а пегасов не особо удачно бросил на грифонов, потеряв половину.

На первый ход Stefan наложил экспертное Cure, и архангелы практически уничтожают единорогов. Догадливый Raven опять кладет Meteor Shower на все еще не расплзшуюся кучу (впоследствии Stefan посетовал мне, что ему просто не хотелось двигать стрелков, раз они стреляют по драконам в упор), после чего весь «средний класс» армии Stefan`а остается представлен 30 крузадерами, так как грифоны уже погибают в замке.

У Raven`а, ударив архангелов, гибнут 30 пегасов, но остальные юниты начинают тихонько крошить самый мощный юнит противника. Удача

улыбается эльфам, а трем сотням кентавров она и не нужна вовсе – грифоны гибнут, а дуболомы приковывают невезучих архангелов к земле посреди двора, где последние – очень удачный объект для атаки. Удар архангелов по дендроидам не только уже ничего не решает, да и потери невелики – порубленных дров едва больше двадцати, что есть очень печально.

Ощущая за собой некоторую вину, я перебираюсь к Stefan`у, но там уже ничего не поможет. Дождь ложится на чемпионов, и, честно говоря, исход битвы ясен даже тем, кто играя рядом в контру (бр-р-р!), бросает завистливый взгляд на соседний компьютер, где трезвый расчет сокрушает храбрость и благородство.

Жестом отчаяния можно назвать бросок чемпионов в ров перед разрушенной в конце боя стеной замка. «No passaran!» – щелкает клювом Raven и ставит в проем 180 боевых гномов, необыкновенно мясистых и свежих. «No passaran!» – и на чемпионов ложится Meteor Shower. Скоро погибли крузадеры и вся армия Stefan`а перестала существовать...

Понедельник, 18 марта 2002 г.

Автор текста: Point

А как хорошо все начиналось... В понедельник, 18 марта, в 12:00, должна была пройти вторая часть отборочного тура и полуфинал (на финал времени бы уже не осталось). Но что-то в этот день не заладилось, видимо понедельник – день воистину тяжелый. :-(

Сначала было перенесено время – на 12:30, затем случилась маленькая накладка: в 12:40 пришел только один игрок – Stefan. Прождав до 13:00, решили люди сыграть просто так, разогрева ради. Долго решали, во что бы зарубиться. Наконец решили – в Heroes III. ;-) Сели Stefan с Dieter`ом, поставили на карте «Rumble in the Bogs TE» все на рандом (замки, героев и бонусы) и приступили...

Но тут, приблизительно в 13:20, явился Raven и тут же был усажен вместо Dieter`а, который (не слишком усердно) приступил к выполнению своих непосредственных обязанностей. В общем, получилась какая-то жуткая помесь между вторым отборочным туром и недоделанным полуфиналом, то есть играли те, кто имелся в наличии...

Товарищи Raven`а, за которых, кстати, была внесена предоплата, вдруг чего-то испугались и наотрез отказались участвовать. Видимо, их испугала победа Raven`а и теоретически возможная встреча с ним в ходе турнира. Ну, флаг им в руки и якорь в известное место! ;-)

Falcon опять пропал из поля зрения организаторов... А Ioann не пришел, потому что кто-то ему не позвонил и он решил, что, наверное, приходить и вовсе не надо. :-) Да, все-таки страшная это вещь – недостаток рекламы!

А с цифровой камерой, мягко выражаясь, что-то тоже не заладилось. Но есть и положительная новость – фотографии с турнира все-таки, наперекор судьбе, сделаны! Правда, на обычной «олимпийской мыльнице» – так что придется мне опять все это дело сканировать, что не есть хорошо.

В общем, возвращаясь к основной теме – те, кто не пришел в понедельник, будут играть во вторник. Но меня там, к сожалению, не будет, так что судействовать будет исключительно коллега Dieter. С чем его и поздравляю! О том, каков будет во вторник «мастерский произвол», даже и подумать страшно... ;-)

Полуфинал. Битва №1

Stefan (синий, Fortress, Verdish) VS **Raven** (красный, Rampart, Mephala)

Карта: **Rumble in the Bogs TE**

Победитель: **Stefan**

Начало: 13:20 (если считать начало Dieter`а, то с 13:00)

Окончание: 16:40 (3.1.3)

Отчет со стороны Stefan`а

Автор отчета: Point

Мне второй раз выпало писать отчет за сего зело славного и могучего воина. Итак, други, приступим к повествованию...

Странный выбор замка Stefan`а объясняется, соответственно, во вступлении. Кстати, ИМНО, на данной карте Fortress не так уж и плох – сказывается наличие огромной центральной территории (богатой ресурсами!), занятой непроходимыми болотами. За выпавшего же героя – Verdish, Stefan не играл, используя его только как вспомогательного. Его паханом был варвар Crag Nask, купленный в первый же день. Третьим героем был Korbac, бегавший туда-сюда с войсками.

В начале Stefan напоролся на приколы «Засада! Мертвяки!», упомянутом в предыдущем отчете. Вторым замком во владениях Stefan`а оказался Tower, охраняемый ифритами.

На первой неделе Stefan строит жилища горгон и всякой прочей мелочи. На третьем дне второй недели (1.2.3) – Town Hall, заглядывает к ворах и узнает, что... э-э-э... у Raven`а уже есть единороги. Также Stefan выносит медуз, закрывающих выход на болото.

На третьей неделе Stefan уже находится в центре болота и основательно там шарит. Вскорости Crag Hack получает дипломатию. Далее, чтобы никого не утомить, приведу лишь краткую хронику событий...

(1.3.3) – еще раз напоролся на прикол «Засада! Мертвяки!». ;-)

(1.3.5) – джойн 16 кочевников.

(1.4.1) – джойн 15 пегасов и постройка Муниципалитета.

Несколько ходов Stefan забывает походить Korbac`ом, которого посадил в замок. После напоминания «болотный ящур» был выведен за ворота и активно забегал по окрестностям в поисках поживы... :-)

(1.4.3) – на болотах замечен вражеский разведчик.

(1.4.5) – постройка Capitol.

(1.4.6) – горгоны подвергнуты апгрейду.

(2.1.2) – Crag Hack имеет параметры 12/3/2/5.

(2.2.1) – джойн 46 Wolf Raiders.

(2.2.2) – джойн 41 лучников за 4100 у.е.

(2.2.3) – джойн 35 марксменов за ~5000 с лишним у.е.

(2.2.4) – взятие близлежащего Tower с одновременным побитием ифритов-охранников. Постройка в захваченном замке Town Hall.

(2.2.5) – постройка 1-го уровня Mage Guild в захваченном Tower`е.

(2.2.6) – вынос крестоносцев у входа в подземелье для получения опыта, которого чуть-чуть не хватало для получения паханом следующего уровня. Кстати, незадолго до этого договорились не ходить в подземелье, чтобы слишком не затягивать игру.

(2.3.2) – джойн 21 мага и постройка 2-го уровня Mage Guild в Tower`е.

(3.1.3) – финальная битва на болотах, в 16:23 по реальному времени. У Stefan`а – Crag Hack 14/4/5/6, Exp. Offense, Adv. Armory, Adv. Earth, Adv. Wisdom и т.д. Армия – 19 Wyvern Monarchs, 9 Hydras, 170 Lizard Warriors, 21 Magi (это те, которые приджойнились), 127 Dragon Flies, 68 Greater Basilisks, 51 Mighty Gorgons.

Подробное описание битвы смотрите ниже, в отчете коллеги Dieter`а со стороны Raven`а. Я же лишь отмечу, что в 16:30 Raven сдался, но битва продолжалась ради интереса уже Dieter`ом еще пару минут, хотя исхода дела это не изменило. Так Fortress победил Rampart, еще раз доказав, что в умелых руках и болото в хозяйстве сгодится. Наше уважение! :-)

Счет «Stefan-Raven» сравнялся – 1:1...

Отчет со стороны Raven`a

Автор отчета: Dieter

Опоздание Raven`а на матч лишило его права выбирать замок, который, как и замок Stefan`а, мы поставили на рандом. Повезло обоим игрокам – Stefan начал играть за Болото, которое на этой карте быстро ходило и строилось, а Raven получил свой любимый эльфятник и героя Mephal`у с навыком Armorer, что, согласитесь, весьма неплохо.

Отстройка замка шла, как и прежде, ни шатко, ни валко – с драконами ощущался напряг вплоть до второго месяца, первая неделя подарила дендроидов и, с огромным трудом, – пегасов. С единорогами и замком удалось разобраться только в конце второй недели, а вот увеличением поголовья гномов (Miner`s Guild) Raven вообще пренебрег, и, на мой взгляд, это был серьезный просчет в игре против Stefan`а.

С опытом и артефактами дело тоже обстояло ни ахти как, зато навыки были хорошими – и стрельба, и броня, и лидерство к моменту битвы достигли экспертного уровня, что совсем неплохо. Вторым замком Raven`а оказался Tower, который он не без труда захватил, но отстраивать не стал, удовлетворившись покупкой третьего героя и маленькой армии для чистки болота, широко раскинувшегося по центру карты. К тому времени Stefan уже побывал там, однако многое осталось нетронутым, чем и воспользовался Raven, захватив Endless Purse of Gold (Неиссякаемую Мошну Золота, +500 золота в

день), Thunder Helmet (Шлем Небесного Грома, +10 знания и -2 сила), и шахты со ртутью и изумрудами в придачу.

К сожалению, об игре Raven`а особых данных не осталось. Заполучив в гильдии магов четвертого уровня Clone, он счел себя готовым к сражению, но когда оно грянуло, он не стал использовать мощное заклинание, предпочитая менее опасный для Stefan`а удар молнией, за что и поплатился.

В ходе боя войска эльфятника сумели положить всех вивернов, гидр, лизардменов, гноллов и василисков, однако остатки змиев остались жить, а могучие горгоны числом свыше трех дюжин стали для 40 дендроидов, остатков пегасов, 80 гномов и 25 эльфов непреодолимым препятствием, о которое армия Raven`а разбилась, как о скалу.

Дело дошло до того, что Raven ультимативно отказался играть и сдался, передав битву мне ради интереса. Понакладывая клон на дендроидов и, обнаружив, что они вдвоем не могут снять с горгон больше, чем горгоны снимают с них (соотношение 4 горгоны на 7 дендроидов), я признал всю бесполезность дальнейшего сопротивления, ибо змии уже добрались до эльфов и окончательно все испортили. Практически не используя магию, Stefan одерживает победу методом силы (*Hero of Might... not Magic. ;-)* – прим. Point`a).

Вторник, 19 марта 2002 г.

Автор текста: Point

Так сказать, вместо краткого вступления...

Кажется, «картой турнира» суждено стать «Divided Loyalties TE»! Как сказал коллега Dieter: «Мне она будет сниться в ночных кошмарах». Видимо, жребиию было так угодно, чтобы сие творение было так популярно. Тем более, что многие игроки тренировались на ней заранее.

Также стоит отметить тенденцию – отчеты ближе к концу турнира становятся все более краткими. Видимо, нам просто стало лениво... :-)

Полуфинал. Битва №2

Falcon (синий, Dungeon, *Malekith*) VS **Ioann** (красн., Necropolis, *Tamika*)

Карта: **Divided Loyalties TE**

Победитель: **Ioann**

Начало: 16:10

Окончание: 18:30 (2.4.7)

Отчет со стороны Falcon`а

Автор отчета: Dieter

Должно отметить, что Falcon, подобно Glorius`у, является игроком, который, в отличие от Ioann`а и Stefan`а, играл в соответствии со старым альтернативным регламентом, суть которого – раскатать только героя и магию, войскам и постройкам же отводится вторая роль, «ибо только Армагеддон и крутая магия есть единственный ключ к победе». Кроме того, на мой взгляд, Falcon слишком большое внимание уделял Капитолию.

Falcon играл двумя героями – Ajit`ом и грозным минотавром по имени Malekith. На первой неделе были построены бехолдеры, гарпии, 1-ый уровень магии, рынок, кузница, медузы и, под занавес, – мантикоры. На второй неделе – муниципалитет, 2-ой уровень магии, цитадель, замок, источник маны, но с Капитолием срослось только на третьей.

Противник отстал на неделю, так как предпочел вначале драконов. Уже на (1.2.2) Falcon открывает второй замок – Necropolis, но единорогов-охранников решил не трогать. Захвату сундучков с опытом помешал фирменный приколы карты «Засада! Мертвяки!», извещение о котором в английской версии, к сожалению выглядело, как «Аааааа! Оооооооо!» (*символы диакритики, которые здесь должны быть, как-то лево отображаются в отчете, посему их и нет – прим. ред.*), но реакция игроков была почти такой же. ;-)

Быстро раскатав героя по опыту и отстроив армию из 12 мантикор, 12 минотавров, и кучи мяса, Falcon обходил свои владения на третьей неделе, когда обнаружил, что Ioann вторгся на его территорию с восемью Dread Knights и скелетами. Логистика позволила Falcon`у догнать нечестивца (2.1.4) и напасть на него. Однако, получив удар молнией и ответив тем же, Ioann откупается от противника, потеряв личей. Но идти на замок Falcon благоразумно не решился – к тому моменту у противника было бы двойное преимущество в силах.

На (2.2.1) у Falcon`а все еще нет черных драконов, а противник уже отстраивает драконов-призраков. Оба противника собирают артефакты, причем у Ioann`а оказывается брелок защиты от молний (Pendant of Agitation).

На третьей неделе Falcon завершает строительство магии, имея Chain Lighting, вызов элементарей и АРМАГЕДДОН, однако, не имея даже Basic Wisdom, что, к несчастью для Falcon`а вскрылось лишь при записи мною навыков героя перед финальной битвой. Ошибка Falcon`а сыграла с ним

роковую роль – все слоты для навыков были уже заполнены, когда он вдруг понял, почему заклинания четвертого уровня не работают. ;-)

К моменту финальной битвы (2.4.7) соотношение сил было следующим:

У Falcon`a – Malekith, Lev. 13, 10/9/7/8, 10968 Experience. Expert: Armorer, Tactics, Logistics; Advanced: Archery, Fire Magic; Basic: Leadership, Earth Magic, Diplomacy. 300 (ровно!) Infernal Troglodytes, 127 Harpy Hags, 90 Evil Eyes, 53 Medusa Queens, 28 Minotaur Kings, 34 Scorpicores, 2 Angels и 0 (!) Red Dragons.

У Ioann`a – Tamika, 11/11/9/8, 8320 Experience. Expert: Offence, Necromancy; Advanced: Earth Magic, Wisdom; Basic: Luck, Estates. 318 Skeleton Warriors, 130 Zombies, 69 Wraiths, 55 Vampire Lords, 30 Power Liches, 34 Dread Knights, 9 Ghost Dragons.

Описывать весь бой нет смысла. Dungeon без магии – не боец. Первый удар драконов снял 15 мантикор и наложил песочные часы недоброго часа. Рыцари уложили 160 троглодитов, гарпии – двух рыцарей. Минотавры убили 12 вампиров, но потеряли четырех. Куча, в которую смешались воска в центре поля, обнаружила полное превосходство мертвых войск. Единственную роль в битве сыграли медузы, дважды заморозившие рыцарей смерти, и быстро погибшие. После удара зомби по злым глазам, Dungeon несет полное поражение.

Отчет со стороны Ioann`a

Автор отчета: Stefan

На первой неделе Ioann ставит префектуру, кладбище, гильдию магов, поместье, мавзолей, дворец тьмы и цитадель. В начале второй недели покупаются войска, а в середине ее денег хватает и на муниципалитет. Имея армию и почти отстроив замок (нет лишь гильдии 3-го уровня и драконов), Ioann принимается за раскачку героя.

На первый день четвертой недели (1.4.1) строится Капитолий, а склеп драконов возводится им на пятый день. Остальное время уходит на путешествие по своим землям и землям соперника, а в замке грейдятся жилища существ второстепенного значения. На момент финальной стрелы герой Ioann`a имеет превосходство по навыкам над соперником.

О битвах и о герое Ioann`a читайте выше, в отчете Dieter`a.

Среда, 20 марта 2002 г.

Автор текста: Dieter

Не в пример предыдущим дням, среда была поприятнее – господа-финалисты не торопились, а в клубе «Альфа» под вечер стало спокойно и тихо, что для компьютерного клуба такого размера, согласитесь, редкость. Партия началась вовремя, жеребьевка трех карт выделила... «разделенную лояльность». ;-)) Меня от такого постоянства уже начало основательно плющить, но игроки были только рады, что знают местность до дыр.

Кстати, во время матча в клубе обнаружился желающие поиграть в «Героев», которым я, к сожалению, в тот момент помочь не смог, но они удовлетворились зрелищем финала: дислоцируясь в районе компьютера Ioann`а, они давали ему всякие «дельные» советы, типа: «Брось ты эти сапоги (*Boots of Speed – прим. ред.*), надень лучше кольцо дракона», либо делали предложения, вроде: «Хочешь, мы тебя научим кастовать дважды из магической книги?» Здесь мне уже пришлось вмешаться и посулить как неразборчивым читерам, так и Ioann`у, хорошую чесночную клизму, в случае, если он этими рекомендациями воспользуется. ;-))

Но все обошлось, и битва гигантов грянула!

Финал

Stefan (синий, Necropolis, *Galthran*) VS **Ioann** (красн., Necropolis, *Tamika*)

Карта: **Divided Loyalties TE**

Победитель: **Ioann**

Начало: 18:30

Окончание: 23:20

Автор общего отчета: Dieter

Отнюдь не все сложно определить в этом мире... Так и здесь, после выбора героев, как на ладони предстали планы участников: и кто на что рассчитывает, и кто на кого делает ставку. Дело осталось за малым – воплотить коварные планы в жизнь.

Оба Necropolis`а, которые являлись любимыми замками играющих, развивались удивительно однообразно. У меня сложилось впечатление, будто игроки установили слежение друг за другом и попросту копируют свои действия один за другим. Список построек за первую неделю абсолютно одинаковый для обоих и включает в себя Graveyard, Town Hall, 1-ый уровень Mage Guild, Estate, Mausoleum, Hall of Darkness и Citadel, а вот на второй мнения разошлись: Ioann строит рынок и грейдит рыцарей смерти, а Stefan ставит преобразователь скелетов и «разрывает» могилы.

(1.2.3) – оба соперника играют тремя героями. Ioann выносит гранд-эльфов, затем добывает Necklace of Swiftness (Ожерелье Стремительности) и Rib Cage (Ребра), а Stefan натывается на фирменный прикол карты «Засада! Мертвяки!» в погоне за Crown of the Supreme Magi (Короной Главного Мага). Интересно, что всех Walking Deadс он выносит тем же юнитом (причем находясь в меньшинстве) и без единой потери. Через пару дней, возвращаясь в замок, Stefan добывает Blackshard of the Dead Knight. Неплохое начало!

Скоро начинает завариваться каша... :-) Прилично раскачанный герой Stefan`а с 5 черными рыцарями, 4 личами и 70 скелетами, по одному, лишь Stefan`у известным причинам, решается атаковать... 15 магических элементалей, охраняющих Castle. Почему-то до последнего момента Stefan был уверен, что может победить, но когда 1 рыцарь остался против 6 элементалей, он благоразумно решил спастись бегством, пребывая в весьма подавленном настроении.

Мистическим образом, следуя принципу равенства и справедливости, второй герой Ioann`а, идущий на соединение с первым, решает напасть на толпу архимагов, охранявших какой-то откровенный хлам, и терпит от них сокрушительное поражение. Потери – 15 лордов-вампиров.

Правда, с королями циклопов, охраняющих второй замок (Rampart), Ioann расправляется без труда. Гибнет лич, рыцарь и 20 скелетов (1.3.2). Как следствие, Ioann, уже построивший City Hall, с деньгами проблем не испытывает, чего не скажешь о его противнике.

Stefan, не получивший до конца игры «землю», захватывает Orb of Silt (Сферу Илистого Озера). А на третьей неделе соотношение скиллов следующее: Tamika – 4/4/4/4, Galthran – 5/5/4/6.

В этих условиях Ioann, у которого есть небольшая армия из 4 рыцарей смерти, скелетов и личей, решается произвести разведывательный рейд на болотную территорию. Здесь он обнаруживает Lion`s Shield of Courage (Щит Львиной Храбрости), лакомый кусочек, охраняемый психическими элементами, и потому недоступный его алчным взорам. :-) Лишь мой настоятельный совет – не делать лишнего – разубедил его в стремлении положить все свое войско ради того, что все равно не достанется при таком соотношении сил. Щит, кстати, был обнаружен Stefan`ом, который воспринял хождение Ioann`а возле артефакта, как личный вызов и побежал за армией в замок.

Ioann же решил покопаться на черном рынке, где после долгого простоя сумел купить Shield of the Damned (Щит Проклятых, +6 к защите), а также кольцо Still Eye of the Dragon (Застывший Глаз Дракона), влияющее на мораль и удачу. За ним уже идет Stefan с дюжиной лордов-вампиров, двадцатью скелетами, полусотней зомби, дюжиной личей и восемью рыцарями смерти. Герой Ioann`а быстрее, и он отходит с болота на свою землю, а Stefan направляется за щитом и выносит 16 элементов, не без труда, но и без особых проблем. До щита остается всего ничего, как вдруг Ioann решается идти ва-банк, имея 72 скелета, 3 личей и 4 рыцарей! Не так, однако, и просто все, если сравнить скиллы Тамики (4/15/5/5) и Галтрана (6/5/6/6) и добавить к этому

отсутствие маны у Stefan`а и 50 маны, а также экспертного нападения у Ioann`а. ИМНО, все же недостаточно, чтобы компенсировать общее трехкратное превосходство войск противника (о «Hit & Run» речь не шла).

Бой между паханами грянул на четвертой неделе... Ioann накладывает замедление на рыцарей смерти, а сам ждет противника. Рыцарей Stefan посылает поверх оврага, а остальных юнитов ниже, что негативно сказалось на итоге боя. Как только рыцари дошли до конца оврага, в узком проеме в три клетки, отделявшем их от войск Ioann`а, возникает «продвинутая» стена огня, гарантирующая задеть конников, как минимум, дважды, что в планы Stefan`а не входит. Сама армия Ioann`а наваливается на вампиров, скелетов и зомби. Бой идет долго, до тех пор, пока Stefan не теряет в нем 2/3 зомби, всех вампиров, скелетов и почти всех личей. При этом конники, дошедшие до другого края оврага, обнаруживают новую стену огня. Браво! Магии у Stefan`а нет, он рискует потерять все оставшиеся юниты, кроме рыцарей, если они когда-нибудь доберутся до врага. В этих условиях Ioann... убегает с поля боя, потеряв своих рыцарей и ничего больше, и не доставив противнику радость пирровой победы. Интересная тактика. Stefan`у достается 800 опыта и щит, который поднимает все скиллы на 4 балла. Ioann озадачивается.

(В этом месте в моем отчете возникает небольшой перерыв, связанный с необходимостью передохнуть от непрерывного перемещения от одного компа к другому.)

Заняв вновь боевой пост, я обнаружил, что Ioann поднялся на Ogre's Club of Navos (Карающую Дубину Огра, +5 к нападению), Red Dragon Flame Tongue (Языки Пламени Красного Дракона) и Bucker of the Gnoll King (Щит Короля Гноллов). При этом путь героя лежал к библиотеке, а по пути он забрал также Necklace of Dragonteeth (Ожерелье из Зубов Дракона) и Ring of Life (Кольцо Жизни). Зайдя в библиотеку и распотрошив по пути все сундучки, пахан Ioann`а настолько окреп, что говорить о какой-либо конкуренции в этом плане со стороны Stefan`а означало не признавать правды в лицо. Понимая невыгодность его положения, я дал совет Stefan`у обратить внимание на магию и скелетов, если он не хочет сдаться сейчас, ибо Stefan раскачал героя совсем незначительно.

Со стороны Stefan`а ощущалась некоторая безысходность, но он все же последовал рекомендациям и сумел превзойти противника, имевшего Vampire's Cowl (Мантию Вампира), по числу скелетов за счет перекачки юнитов Castle`а в преобразователь скелетов. Кроме того, Stefan решился на поход в библиотеку через земли противника с большой армией, что было, все же, очень рискованно – Equestrian's Gloves (Перчатки Всадника), Boots of Speed и логистика находились у Тамики. К чести Stefan`а, он успел добраться до библиотеки, так как Ioann долго наращивал мощь «армии возмездия». Чтобы помешать противнику, Ioann`у не хватило четырех-пяти клеток.

Бой грянул на первой неделе третьего месяца возле библиотеки, где Ioann настиг противника. Стороны имели по двадцать рыцарей смерти, преимущество же Ioann`а было в личах (2 по 30), стражах, скелетах (300) и драконах, которых

Stefan с собой не взял. Stefan провел его единственным верным способом – дождался, пока драконы походят, ударил Chain Lightning по 30 личам, коих вообще убил (не имея магии воздуха!) и откупился за огромные деньги. Противник, ударивший магией по вампирам, нанес меньшие потери и приобрел мало опыта, зато оказался в самом конце карты. Рассерженный итогами боя, он потребовал немедленной финальной стрелы. После длительных споров время последней было назначено на (3.3.3).

С магией Stefan`у откровенно не повезло. Отстроив 5-ый уровень в Necropolis`е и 4-ый в Castle, он добыл вызов земляного элементаля и молитву. Экспертный огонь остался без заклинаний. Проблемы с деньгами довершали картину – откуп был очень большим, а доходы очень невелики. С трудом скупив (и то не всю) армию, Stefan пришел на стрелу с некоторым опозданием, но Ioann и сам увлекся истреблением народившихся гремлинов, так что претензий не предъявлял, а судейской коллегии в моем лице тоже не хотелось применять санкции. Соотношение сил было следующим:

У Stefan`а – Galthran, Lev. 14, 15/15/14/15, 29150 Experience. Exp. Necromancy, Exp. Armorer, Exp. Fire Magic, Adv. Wisdom, Adv. Earth Magic, Bas. Resistance, Bas. Tactics, Bas. Luck. Армия: 13 Ghost Dragons, 36 Dreads Knights, 49 Power Liches, 49 Vampire Lords, 33 Wraiths, 80 Zombies, 737 Skeleton Warriors.

У Ioann`а – Tamika, Lev. 18, 15/17/15/17, 54200 Experience. Exp. Necromancy, Exp. Offense, Exp. Wisdom, Exp. Logistics, Exp. Intelligence, Adv. Fire Magic, Adv. Tactics, Adv. Resistance, Bas. Earth Magic – всего не упомяну.

Армия: 11 Ghost Dragons, 36 Dreads Knights, 56 Power Liches, 67 Vampire Lords, 126 Wraiths, 161 Zombies, 692 Skeleton Warriors.

Продвинутая тактика позволила именно Ioann`у расставить войска, однако он не внес в их порядок коренных изменений. Stefan, у которого было Ring of Wayfarer (Кольцо Странника), начинал первым. Драконы ударяют по драконам, противник теряет двух, Stefan – одного. Ответный удар не возвращает Ioann`у паритета. Но, начиная с этого момента, Stefan начинает делать ошибки. Пользуясь экспертной магией огня, он ставит Fire Wall рядом с рыцарями смерти, причем последние обходят ее безо всяких последствий. Более серьезной ошибкой было поставить свои семь сотен скелетов перед противником, который ударил по ним своими скелетами и снес триста штук, а потерял полторы сотни. Кроме того, Ioann накладывает на войска Stefan`а Chain Lightning, тогда как Stefan это заклинание до конца битвы начисто игнорирует!

В завязавшемся мясе посередине поля, основной удар Ioann наносит по рыцарям смерти, которых прежде потрепал цепной молнией. Число рыцарей Stefan`а вскоре уменьшается до 17, тогда как Ioann все еще имеет почти 30. Поединок между рыцарями ознаменовался двойным уроном только со стороны рыцарей Stefan`а, которым урон позволял снимать столько же, сколько снимают с них, что, конечно, не могло спасти ситуацию. Располагая преимуществом в вампирах, личах и стражах, Ioann обрушился на скелетов, доведя их число до двухсот, а затем нанес удар по драконам, которые легли через два хода. К тому моменту Ioann уже полностью захватил инициативу и, в общем-то, итог битвы был уже понятен и не зависел от магии и обстоятельств. Однако Stefan сражался

до конца, пока не легли последние 40 скелетов, чем продемонстрировал главное качество настоящего «геройщика» – волю к победе!

Общая статистика турнира

Автор текста: Point

Всего игроков участвовало:	5
Участвовало в пятницу:	4
Участвовало в понедельник:	2
Участвовало во вторник:	2
Участвовало в среду:	2
Игр в отборочном туре:	2
Игр в полуфинальной части:	2
Игр в финальной части:	1
Всего игр:	5

Самая долгая из партий (финал Stefan VS Ioann) длилась почти 5 часов реального времени и около 3 месяцев игрового. А самой быстрой оказалась битва Falcon VS Ioann – просто игроки не тянули с ответными ходами и действовали весьма оперативно. Другим игрокам следовало бы взять на заметку! ;-)

Использованные карты (*кол-во игр на них*):

Divided Loyalties TE:	4
Rumble in the Bogs TE:	1
Crimson and Clover TE:	0

Статистика по замкам

Автор текста: Point

Разумеется, нижеприведенные данные ни в коем случае нельзя рассматривать как показатель силы того или иного замка в игре вообще и на турнире в частности.

<i><u>Замок</u></i>	<i><u>Победы</u></i>	<i><u>Поражения</u></i>	<i><u>Всего</u></i>
Castle	0	1	1
Rampart	1	1	2
Tower	0	1	1
Inferno	0	0	0
Necropolis	3	1	4
Dungeon	0	1	1
Stronghold	0	0	0
Fortress	1	0	1

В таблице учтены битвы в отборочном туре, все игры в последующих турах и финале.

Итоги турнира

Автор текста: Dieter

Абсолютным лидером по использованию стала карта «Divided Loyalties TE» (версия от 9 марта 2002 г.), мистическим образом постоянно выпадавшая на жеребьевке, будь то карточки, монетка или выбор карты игроками «вслепую». К сожалению, по нашему упущению, эта карта не может быть названа идеальной, ибо красный игрок имеет на ней преимущество в виде библиотеки и дерева знаний, в то время как синий довольствуется лишь университетом и хижинами ведьмы, что не есть хорошо.

Все участники, за исключением Stefan`а, оказались игроками одного замка, не желающими сыграть на траве за более подходящие замки, чем Tower, Necropolis или Dungeon. Пример разумного мышления продемонстрировал Stefan, который на «лояльности» сыграл за Castle, а на богатой болотами «Rumble to the Bogs TE» выбрал Fortress и выиграл!

Все участники, кроме Ioann`а, продемонстрировали, что умеют и стремятся качать классную магию, хотя о способности ее применять я выразился бы гораздо менее положительно. Ioann продемонстрировал полное презрение к магии, кроме оживления мертвецов и единственной цепной молнии, наложенной в финальной битве со Stefan`ом. Тактика Ioann`а заключалась в раскачке навыков нападения и защиты, и иначе как случайностью нельзя назвать 285 единиц маны, которые он имел во время финального сражения

(Intelligence вместо Navigation). Вопреки названию игры, Ioann продемонстрировал, что для победы достаточно преимущества в силе – *Ultra Might*, так сказать.

Все игроки, пришедшие на турнир, получили официальные грамоты, удостоверяющие участие, а главный приз – 200 рублей, достался, естественно, Ioann`у, который был рад победе, но признался, что очень устал. :-)

Организаторы благодарят клуб «Альфа» в лице Гены и любезных администраторов (хотя с цифровой камерой могло бы и получиться). Мы также приносим благодарность всем участникам за то, что они нашли время приехать и поучаствовать в нашем первом турнире.

Послесловие

Автор текста: Dieter

Организаторы турнира поздравляют Ioann`а, который прошел полную сетку соревнований и одержал три победы над соперниками, игравшими по совершенно различной тактике, с заслуженной победой.

Серебряному призеру Stefan`у мы желаем не падать духом (+5000 опыта, мораль +1), так как это свойство он уже продемонстрировал в ходе турнира и поздравляем его со вторым местом в турнирной таблице – хороший результат для любителя на любительском же турнире.

В утешение остальным участникам мы можем сказать, что все они отыграли достойно и разгромной критики никто не заслужил. Многие сумели поднять свой уровень на две-три планки выше, но победить на турнире им помешала отнюдь не слабость, а ошибки, которые могут случиться с каждым участником. Выше голову! И готовьтесь показать, на что вы способны на следующем турнире по Heroes of Might and Magic III (а может быть и IV), который обязательно состоится! Играйте в «Героев» и пусть вам сопутствует экспертная удача! :-)

Point, point@pisem.net

Dieter, dieter@e-mail.ru

15-27 марта 2002 г.