

WARHAMMER™
40,000

DAWN OF WAR™

СОДЕРЖАНИЕ

Пролог	3	Космодесант	14
Установка и начало игры	5	Постройки	14
Системные требования	5	Войска	16
Установка DirectX® 9.0b	6	Вооружение	21
Обновления и патчи	6	Космодесант Хаоса	27
Решение проблем	6	Постройки	28
Учётная запись пользователя	7	Войска	29
Главное меню	7	Вооружение	34
Коллективная игра	8	Орки	41
Настройки игры	8	Постройки	42
Игровой интерфейс	9	Войска	43
Общие игровые понятия	11	Вооружение	48
Стратегические позиции	11	Эльдары	53
Ресурсы, здания и численность армии	11	Постройки	54
Взводы	12	Войска	55
Ландшафт	12	Вооружение	60
Зоны влияния	13	Авторы игры	66
Боевой дух	13		
Команды управления	13		



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ОБ ЭПИЛЕПСИИ

ВНИМАТЕЛЬНО ИЗУЧИТЕ ЭТИ УКАЗАНИЯ ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

Некоторые люди предрасположены к потере сознания и приступам эпилепсии под воздействием вспышек света или мелькающих изображений. Приступ может случиться во время просмотра телепередач или в ходе использования компьютерных игр, даже если с человеком ранее не случалось ничего подобного, и ему не ставили диагноз «эпилепсия». Если у вас или ваших родственников когда-либо наблюдались эпилептические симптомы, возникавшие под воздействием вспышек света, то, прежде чем приступить к игре, обязательно проконсультируйтесь у врача.

Если в ходе игры у вас был замечен хотя бы один из следующих симптомов: головокружение, расплывчатое зрение, подёргивание глазных или других мышц, потеря сознания, потеря ориентации, любые непроизвольные движения или конвульсии, **НЕМЕДЛЕННО** прекратите игру и обратитесь к врачу.

Меры предосторожности:

- Играйте в хорошо освещённом помещении
- Не сидите слишком близко к экрану
- Делайте регулярные перерывы (по 15 минут после каждого часа игры)

Техническая поддержка

В России техническую поддержку осуществляет Отдел Технической Помощи компании Руссобит-М.

Если у Вас возникли проблемы с программой, позвоните нам по телефону (095) 979-5559 или напишите e-mail: support@russobit-m.ru

Вы можете также послать нам письмо обычной почтой по адресу:

«Отдел Технической Помощи»

«Руссобит-М»

ул. Вучетича, д.19

127206, Москва, Россия

Дополнительную информацию по играм Вы найдёте на нашем веб-сайте www.russobit-m.ru

ПРОЛОГ – РАССВЕТ НОВОЙ ЭПОХИ

Идёт 41 тысячелетие. Вселенная объята пламенем войны, история которой уходит в далёкое прошлое, когда человечество совершило первый межзвёздный перелет. Земляне странствовали от одного далёкого мира к другому, неся иным цивилизациям свои знания и порядки. Слава и мощь Земли всё дальше и дальше распространялась по всей Галактике, но не все расы с радостью встретили чужаков.

Были и те, кто объявил незванным гостям войну, поклявшись сражаться до тех пор, пока от Империи останется лишь память, живущая в призрачном мерцании звезд. Среди врагов Земли — кровожадные орки, коварные силы Хаоса и непостижимая и могущественная раса Эльдаров. Дальнейший путь, да и сама жизнь бессчётных миллиардов людей, находится в руках повелителя человечества — Императора.

Император — предводитель отчаянной и неистовой расы людей, удерживающей в своих руках власть над более чем миллионом миров. Без его предводительства человечество давно уже сгинуло бы в пучинах войн. Лишь неизмеримая мощь и безграничная мудрость этого богоподобного патриарха хранит жизнь людей. По его велению огромные армии генетически совершенных и смертоносных воинов Космодесанта готовы нести смерть всем врагам Человечества.

Десять тысяч лет назад Император вступил на Золотой Престол Земли. Императору дана была невероятная сила духа, объединившая бессчётные миллиарды людей в единую Империю. И по сей день правит Галактикой железная воля Императора, а тело его заключено в саркофаг Золотого Престола.

Бессмертный Властелин Человечества стал живым Богом для восторженных миллиардов населения Галактики. И когда враги осыпают дождём смерти и разрушения миры людей, те простирают руки в мольбе, прося Его о помощи. И помощь приходит.



Сила Императора столь велика, что его разум стал путеводной звездой для всех космических кораблей, бороздящих обычное пространство Космоса или же погружающихся в пространство Варпа, наводнённое ужасами Хаоса. Без псионической силы Императора, поддерживающей грандиозный маяк, Имперские корабли потеряют последнюю нить, связывающую их с реальностью, и канут в неизведанные глубины гиперкосмоса.

БОЖЕСТВЕННЫЕ ВОИНЫ КОСМОДЕСАНТА

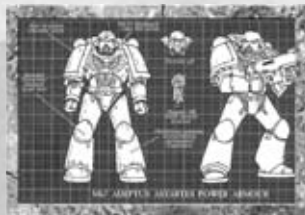
Велико и могущественно воинство Императора. Десятки тысяч псиоников Астрономикона прокладывают звездолётам курс сквозь непостижимую тьму Варп-пространства. Бесчисленные армии Имперской Стражи противостоят натиску инопланетных войск и искореняют ересь по всей Галактике. Вездесущая Инквизиция блюдёт чистоту душ, объединяя миллиарды правоверных в поклонении Богоравному Императору.

Но венец творения и карающая десница императорской воли и праведного гнева — это Космодесант, генетически совершенная армия. В час решающей битвы они — единственная опора и защита человечества от неистовых инопланетных полчищ и моровой язвы еретических восстаний.

Кровавые Ангелы, Чёрные Храмовники, Космические Волки и Ультрамарины — вот имена лишь нескольких из тысячи орденов блистательного воинства Космодесанта, стоящего на страже Империи.

И когда обреченные на страшную смерть миры обращают свои молитвы к Императору, приходят они, лучшие из лучших, яростные и победоносные воины Космодесанта, великие превыше всяких легенд. Для человечества они — последняя надежда перед лицом беспощадного врага.

Жизнь и война сплелись в единый неразрывный узел. Мощь технологий, науки и память человечества — ничто. Мечта о всеобщем благе — прах. Мир во Вселенной — жалкая фантазия прошлого. Жизнь — это война за выживание. Ревностное служение Императору — единственная защита. Враг повсюду, и последняя надежда на победу — доблесть и мощь Космодесанта.



Начало 41 тысячелетия. Поднимается ветер яростных битв, гибнут миллиарды людей, миры утопают в крови. Добро пожаловать в новую эпоху — эпоху Рассвета Войны.

ОРДЕН КРОВАВЫХ ВОРОНОВ



Тайный мистический орден Кровавых Воронов известен славной летописью героических побед во имя Империи. В отличие от других орденов, историю которых можно проследить вплоть до их создания 10 000 лет назад, о происхождении Кровавых Воронов известно совсем немного. Сведения об истории ордена загадочным образом утеряны, а поговаривают, что и целенаправленно уничтожены. Возможно, именно тайна собственной истории питает граничащую с одержимостью жажду Кровавых Воронов к познанию всех тайн Вселенной. Они хранят неисчислимые сведения из всех областей знания, обновляют и упорядочивают несметные архивы ордена всё новыми и новыми записями и артефактами. Они верят, что владение информацией — ключ к победе над врагами Империи.

Среди братства Кровавых Воронов необычайно велико число одарённых псиоников. Паранормальные таланты и неутомимое изучение врага позволяют ордену вести военные действия, всегда оказываясь на шаг впереди противника. Это стремление к познанию и каждодневные духовные практики и есть источник самых блистательных побед и славы божественного могущества Кровавых Воронов.

УСТАНОВКА И НАЧАЛО ИГРЫ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Минимальная конфигурация

- Операционная система Windows® 98/2000/XP/ME
- Процессор Intel® Pentium® III 1.4 ГГц или аналогичный процессор семейства AMD Athlon™ XP
- 256 Мб оперативной памяти (512 Мб для коллективной игры с 8 участниками)
- 1.8 Гб свободного места на жёстком диске
- 4-х скоростной CD-ROM дисковод
- Видеокарта с 32 Мб оперативной памяти и поддержкой DirectX® 9.0b
- 16-битная звуковая карта
- DirectX® 9.0b (поставляется на диске с игрой)
- Клавиатура, мышь

Рекомендуемая конфигурация

- Процессор Intel® Pentium® 4 2.2 ГГц или аналогичный процессор семейства AMD Athlon™ XP
- 512 Мб оперативной памяти (для коллективной игры с 8 участниками)
- Видеокарта nVidia® GeForce™ 3, ATI® Radeon™ 8500 или аналогичная видеокарта с 64 Мб оперативной памяти и поддержкой DirectX® 9.0b.

Требования для коллективной игры

- По одной копии игры на каждый компьютер
- Широкополосное соединение с интернетом или модем со скоростью соединения 56 килобит в секунду
- Локальная сеть, совместимая с TCP/IP

УСТАНОВКА ИГРЫ

Вставьте компакт-диск 1 игры «Warhammer® 40,000: Dawn of War™» в CD-ROM дисковод. Если на вашем компьютере включена функция автоматического запуска компакт-дисков, появится меню автозапуска. Если же эта функция отключена, откройте «Проводник» (Windows Explorer), щёлкните на имени CD-ROM дисковода правой кнопкой мыши и выберите команду **Автозапуск** (Autoplay) в появившемся контекстном меню.

Если игра по-прежнему не запускается, щёлкните на имени CD-ROM дисковода правой кнопкой мыши и выберите команду **Открыть** (Explore). Затем дважды щёлкните по файлу «autorun.exe». В появившемся меню автозапуска выберите пункт **Установить** и следуйте инструкциям на экране.

СЕРИЙНЫЙ НОМЕР

Во время установки программа попросит вас ввести серийный номер, который указан на упаковке с игрой. Серийный номер следует вводить строго в том виде, в каком он записан на упаковке. Каждый раз, когда вы начинаете коллективную игру в интернете, сервер проверяет подлинность вашей копии игры.

Каждый серийный номер уникален, поэтому рекомендуется хранить его в надёжном месте. Без серийного номера вы не сможете переустановить игру или играть через сетевую службу GameSpy.

УСТАНОВКА DIRECTX® 9.0b

Для корректной работы игры на вашем компьютере должен быть установлен DirectX® версии 9.0b (находится на первом диске с игрой) или более поздней.

ОБНОВЛЕНИЯ И ПАТЧИ

Перед началом игры посетите официальный сайт игры <http://www.dawnofwargame.com> или www.thq.com/support. Здесь вы сможете найти все обновления и патчи, вышедшие на данный момент к игре. Вы также можете автоматически загрузить и установить все обновления и патчи при входе в сетевую службу GameSpy.

РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ

Описание возможных технических проблем, а также информация о предоставлении технической поддержки находится в файле Readme.txt. Ярлык, указывающий на этот файл, расположен в программной группе игры в меню «Пуск».

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

УЧЁТНАЯ ЗАПИСЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Прежде чем начать игру, необходимо создать учётную запись. Она содержит индивидуальную информацию о каждом игроке, установки игры и сохранённые игры.

Если вы играете в первый раз, то вам автоматически будет предложено создать новую учётную запись. Название выбранной учётной записи отображается в главном меню над пунктом «Кампания». Чтобы выбрать другую учётную запись или изменить выбранную, щёлкните на имени игрока левой кнопкой мыши.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

После запуска игры вы попадете в главное меню. Оно состоит из следующих пунктов:

- **Кампания** — Выбрав этот пункт, вы сможете начать кампанию «Dawn of War» для одного игрока или продолжить её с места сохранения.
- **Схватка** — Выберите этот пункт для того, чтобы сразиться с компьютером.
- **Коллективная игра** — Начало игры через интернет, локальную сеть или при помощи прямого соединения.
- **Раскраска армии** — Выбрав этот пункт, вы сможете изменить внешний вид своих войск.
- **Настройки** — С помощью этого пункта можно изменить настройки игры: громкость звука, качество изображения и другие параметры.
- **Авторы** — Выберите этот пункт, чтобы просмотреть список всех тех, кто работал над игрой «Dawn of War».
- **Выход** — Выберите этот пункт, чтобы выйти из игры «Dawn of War».

В левом верхнем углу экрана указана текущая версия ядра игры. В случае возникновения технических проблем с игрой при обращении в службу технической поддержки вам может понадобиться эта информация.

КАМПАНИЯ

Сюжетная кампания *Warhammer® 40,000: Dawn of War™* предлагает вам возглавить орден Кровавых Воронов в нелёгкой борьбе за освобождение планеты Тартар.



СХВАТКА

В режиме «Схватка» вы можете сразиться с компьютером на картах для коллективной игры. Кроме того, выбрав этот пункт, вы можете пройти начальный курс обучения игре за любую из рас.

КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА

Перед началом коллективной игры вам нужно выбрать тип соединения.

- **Локальная сеть** — Начать игру по локальной сети.
- **Интернет** — Начать игру через интернет. Для участия в коллективной игре через интернет необходимо создать учётную запись в службе GameSpy.
- **Интернет: сервер** — Создать игру, к которой можно подключаться через интернет или локальную сеть с указанием IP-адреса сервера.
- **Интернет: клиент** — Присоединиться к игре через интернет или локальную сеть с указанием IP-адреса сервера.

НАСТРОЙКИ ИГРЫ

ГРАФИКА

В этом меню вы можете настроить параметры изображения, такие, как яркость, разрешение экрана и степень детализации различных игровых объектов. Изменение некоторых параметров требует перезапуска игры, поэтому такие параметры недоступны, если меню настроек вызвано во время паузы в игре.

ЗВУК

В этом меню вы можете настроить параметры звука, такие, как качество звука, громкость музыки, голосов, спецэффектов и фоновых звуков. Изменение некоторых параметров требует перезапуска игры, поэтому такие параметры недоступны, если меню настроек вызвано во время паузы в игре.

ИГРА

В этом меню вы можете настроить некоторые параметры игры, такие, как отображение крови, скорость прокрутки экрана, а также (если меню настроек вызвано во время паузы в игре) некоторых других параметров.

Примечание: если вы хотите изменить установленные по умолчанию команды управления для клавиатуры и мыши, обратитесь к справочному файлу `readme.txt`, который можно открыть при помощи ярлыка, расположенного в программной группе игры.

РАСКРАСКА АРМИИ

Вы можете изменять внешний вид войск и боевых машин разных рас во время коллективной игры на свой вкус. Вы можете не только изменить цвета формы бойцов и корпусов боевой техники, но и выбрать эмблемы и знамёна ваших войск. Подробную информацию о раскраске армии вы найдёте в справочном файле `readme.txt`, который можно открыть при помощи ярлыка, расположенного в программной группе игры.

ИГРОВОЙ ИНТЕРФЕЙС



1. Индикатор ресурсов: Здесь отображается количество ваших ресурсов влияния (голубой цвет) и энергии (зелёный цвет), а также особого ресурса орков (красный цвет), если вы играете за эту расу.
2. Стратегическая информация: Здесь отображается количество захваченных Стратегических Позиций, Ключевых Точек и Реликтовых Точек.
3. Область сообщений: Здесь появляются подсказки к игре, а также сообщения игроков.
4. Индикатор численности войск: Здесь приведено текущее количество и предел численности ваших войск.
5. Внутригровое меню: Кнопка «Общение» позволяет отправлять сообщения другим игрокам. Кнопка «Союзы» позволяет заключать союзы с другими игроками. Кнопка «Задачи» открывает список ваших боевых задач. Кнопка «Меню» вызывает меню паузы, при помощи которого вы можете сохранить, загрузить или завершить текущую игру, начать сценарий заново, а также изменить некоторые настройки.
6. Область предупреждений: Здесь появляются предупреждения о действиях противников, а также появляется обратный отсчёт времени для некоторых режимов игры.
7. Область извещений о игровых событиях: Здесь появляются сообщения об игровых событиях, таких, как постройка зданий, захват территорий и т.п., а также новые боевые задачи. Щёлкните левой кнопкой мыши на пиктограмме сообщения, чтобы переместиться к его источнику.
8. Панель приказов: Здесь вы можете отдавать команды вашим войскам или строителям, а также заказывать новые войска и усовершенствования в зданиях.

9. Панель взвода: Здесь вы можете добавить во взвод новых бойцов, а также усовершенствовать их вооружение.

10. Контекстная справка: Наведение курсора мыши на любой из элементов игры вызовет подсказку с объяснением функции того или иного подразделения или предназначения какой-либо из команд.

11. Мини-карта: Карта игровой территории. Щёлкните на карте левой кнопкой мыши, чтобы переместиться в любую точку территории.

12. Информационная панель: Здесь отображаются характеристики выбранной боевой единицы, здания или другого объекта. Если вы хотите скрыть панель управления, щёлкните на пиктограмме черепа в середине панели. Чтобы снова отобразить панель, щёлкните на ней ещё раз.

УПРАВЛЕНИЕ КАМЕРОЙ

В игре существует следующие способы управления камерой:

Вращение камеры: Удерживая клавишу «ALT» и перемещая курсор мыши, вы можете вращать камеру в горизонтальной и вертикальной плоскости. Чтобы вернуться к положению камеры по умолчанию, нажмите клавишу «Backspace».

Масштабирование: Используйте колёсико прокрутки, чтобы приблизить или удалить камеру по отношению к объекту.

Перемещение: Чтобы переместить камеру относительно игрового поля, подведите курсор мыши к краю экрана.

Переход к боевой единице: Выберите взвод, щёлкнув левой кнопкой мыши на любом из его бойцов или, нажав и удерживая левую кнопку мыши, и заключите взвод в рамку. Присвойте данной боевой единице «горячую клавишу», нажав CTRL+(0–9). Чтобы переместить камеру к боевой единице, дважды нажмите клавишу, соответствующую присвоенному ей «номеру».

Примечание: в ходе игры вы можете просмотреть контекстную справку об объекте, наведя на него курсор мыши.

ОБЩИЕ ИГРОВЫЕ ПОНЯТИЯ

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ПОЗИЦИИ

Для развития вашей армии и успешного выполнения боевых задач вам необходимо захватывать Стратегические Позиции, Ключевые и Реликтовые Точки.

- **Стратегические позиции.** Захват этих позиций увеличивает прирост влияния, которое необходимо для заказа войск и строительства зданий.
- **Ключевые точки.** Захват ключевых точек также увеличивает прирост влияния, но интенсивнее, чем захват Стратегических Позиций. Кроме того, захват Ключевых Точек — необходимое условие победы в некоторых режимах коллективной игры.
- **Реликтовые Точки.** Захват Реликтовых Точек открывает путь к уникальным технологиям и сверхмощным боевым единицам. Реликтовые Точки также увеличивают прирост вашего влияния.

Захватить Стратегическую Позицию, Ключевую Точку или Реликтовую Точку могут войска, располагающие соответствующим навыком, например, Разведчики Космодесанта. Чтобы захватить позицию, выберите взвод подходящих бойцов, после чего щёлкните правой кнопкой мыши на позиции.

РЕСУРСЫ, ЗДАНИЯ И ЧИСЛЕННОСТЬ АРМИИ

В игре присутствуют два основных ресурса — Влияние и Энергия. Раса орков использует ещё один дополнительный ресурс.

Влияние — основной ресурс, необходимый для заказа войск, строительства зданий и изучения новых технологий. Влияние — это степень значимости вашей армии в военной кампании выбранной вами расы, её ценность для командования. Чем сильнее ваше влияние, тем большее доверие, а значит, и поддержку оказывает вам командование. Влияние напрямую зависит от успехов в военном деле: чем больше территорий вы контролируете, тем сильнее ваше влияние.

Энергия нужна для боевой техники, тяжеловооружённых войск, а также для изучения новых технологий. Энергию вырабатывают Генераторы и Термогенераторы. Последние вырабатывают больше энергии, однако строить их можно только на лавовых шахтах.

Ресурс орков необходим для призыва боевых единиц орочьей армии. Прирост этого ресурса определяется количеством Лагерьей орков и Агитпунктов «Грааа!», принадлежащих игроку. Кроме того, сам факт строительства нового Агитпункта «Грааа!» обеспечивает приток ресурса орков.

Предел численности (число, отделенное косой чертой от показателя текущего количества войск) — это максимально возможное количество боевых единиц, которые вы можете построить на данный момент. Эти показатели отдельны для бойцов и боевой техники. Увеличить максимально доступное количество войск можно за счёт определённых типов зданий или исследований.

- Космодесант и Армия Хаоса увеличивают предел численности войск за счёт соответствующего исследования.
- Эльдары — за счёт возведения Звездных врат.
- Орки — за счёт строительства Агитпунктов «Грааа!»

ИССЛЕДОВАНИЯ НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

В определённых типах зданий вы можете усилить броню и огневую мощь ваших войск, а также заказывать новые типы бойцов и техники. Каждое исследование открывает путь к ещё более совершенным технологиям.

ВЗВОДЫ

Основное пехотное подразделение для всех рас — взвод. Взводы подчиняются приказам как единое целое.

После формирования и отправки взвода на передовую вы можете усилить его, добавив дополнительных бойцов, оснастив более совершенным оружием и бронёй или назначив ему командира, чьё присутствие поднимет боевой дух взвода.

Чтобы назначить взводу командира, выберите командира, затем команду «Присоединить» и укажите взвод, который он должен возглавить.

Уникальные воины высшего ранга, такие, как Алчущий Крови и Аватар Каина, существуют как самостоятельные боевые единицы и не могут возглавлять другие части.

ЛАНДШАФТ

Ландшафт в игре имеет немалое стратегическое значение. Он может предоставлять укрытие или, наоборот, открывать войска вражескому огню. Существует несколько градаций ландшафта.



- **Лёгкое укрытие** — Ландшафты, предоставляющие лёгкое укрытие, снижают урон, наносимый войскам вооружением большинства типов, однако несколько замедляют их передвижение. К лёгкому укрытию относятся, например, заросли кустарника.
- **Надёжное укрытие** — Действует аналогично лёгкому укрытию, однако предоставляет значительно более надёжную защиту, заметно тормозя продвижение войск. К таким типам

ландшафта относятся воронки от взрывов.

- **Опасная зона** — Опасная зона повышает уязвимость войск к атакам противника и затрудняет передвижение. К таким зонам относятся, например, речные отмели.
- Некоторые подразделения нечувствительны к изменению ландшафта. Например, подразделения Пауков Варпа передвигаются методом телепортации, и на них, соответственно, ограничения и преимущества ландшафта не распространяются.

ЗОНЫ ВЛИЯНИЯ

Зоны влияния образуются вокруг главного здания и освоенных Стратегических Позиций и Реликтовых Точек. Большинство зданий всех рас можно строить только в пределах зоны влияния.

БОЕВОЙ ДУХ

В бою войска несут не только физические потери, но и моральный урон. Боевой дух взвода отображается синей полоской под бойцом, идущим в центре взвода. Атаки противника, особенно успешные и постоянные, снижают боевой дух подразделения. Однако со временем он восстанавливается сам. Поднять боевой дух подразделения в бою можно, добавив к нему командира, обладающего соответствующими навыками, такими, как «Сплочение» у Сержанта или «Боевой клич» у Командора. Если боевой дух подразделения упадёт до нуля, это означает, что он «разбит» и не может сражаться дальше: показатели его атаки и защиты резко снижаются, взвод становится неуправляемым, однако при этом повышается скорость его передвижения, что позволяет игроку быстро эвакуировать деморализованный взвод с поля боя.

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ

Команды управления одинаковы для всех рас. «Горячие клавиши» для каждой из команд управления указаны в контекстной справке к кнопкам панели приказов. Некоторые специфичные для определённого вида войск команды описаны в контекстной справке к кнопкам панели взвода.

КОСМОДЕСАНТ



Космические десантники — самые совершенные бойцы человеческой расы. Космодесант состоит из сверхлюдей, превосходящих обычных солдат Империи во всех отношениях. Генетические усовершенствования, духовные практики, невероятные физические способности и непоколебимая вера в Императора превратили Космодесант в подразделение с поистине сверхчеловеческими возможностями. Даже один космодесантник — грозная сила, а объединённая тысячная мощь Ордена — карающий меч Императора, отнимающий жизнь и несущий смерть по Его приказу.

Основные характеристики войск Космодесанта:

- элитные и универсальные бойцы, способные справиться с любой ситуацией, но не имеющие чётких военных специализаций;
- самая большая среди пеших отрядов игры огневая мощь;
- неплохие навыки рукопашного боя;
- высокий боевой дух;
- оружие, эффективное против демонов;
- высокая стоимость и относительно небольшая численность взводов;
- отличная приспособляемость к различным условиям боя.

ОБ ИМПЕРСКОЙ СТРАЖЕ

Имперская стража — это войска людей, набранных в миллионах обитаемых миров. Именно они ведут нескончаемые войны во всех концах Галактики, охраняя рубежи Империи. Однако в этой игре ими можно управлять только в некоторых миссиях сюжетной кампании, ибо ваша задача — привести к победе воинство Космодесанта.

ПОСТРОЙКИ КОСМОДЕСАНТА

Строить здания войска Космодесанта могут только в пределах зоны влияния. Зона влияния образуется вокруг главного здания, а также вокруг освоенных Стратегических Позиций и Реликтовых Точек.



ОПЛОТ ВЕРЫ, МОНАСТЫРЬ И ХРАМИНА

Главное здание войск Космодесанта — это Оплот Веры. В этом здании появляются Служители и Разведчики, проводятся исследования по увеличению предельной численности войск. Чтобы получить доступ к боевым машинам, усиленной пехоте и передовым технологиям, необходимо перестроить Оплот в Монастырь, а затем в Храмину.



НАБЛЮДАТЕЛЬНЫЙ ПОСТ

Наблюдательные посты следует строить на захваченных Стратегических Позициях или Реликтовых Точках. Наблюдательный пост можно оснастить более совершенным оружием и защитой, а также Разведзондами. Усовершенствованный Наблюдательный пост увеличивает приток вашего влияния.



КЕЛЬИ-КАЗАРМЫ

В Кельях-казармах вы можете заказывать различные виды пехотных войск Космодесанта. Здесь же производится разработка осколочных гранат.



ОРУЖЕЙНАЯ

В Оружейной разрабатываются технологии по усилению огневой мощности и брони пехотных взводов.



ХРАМ БОГА-МАШИНЫ

Храм Бога-машины позволяет заказывать боевую технику Космодесанта.



СВЯЩЕННЫЕ ПОКОИ

В этом здании происходит совершенствование ваших лидеров. Оно также позволяет вам заказывать лидеров нового типа — Клериков и Хранителей.



ЦЕНТР ОРБИТАЛЬНОЙ СВЯЗИ (ЦОС)

Наличие ЦОС позволит вам высаживать некоторые виды войск с орбиты непосредственно в любую точку игровой территории при помощи Десантных капсул. Кроме того, ЦОС даёт возможность использовать «Орбитальную бомбардировку».



СТАЦИОНАРНЫЙ ТЯЖЁЛЫЙ БОЛТЕР / РАКЕТНАЯ ТУРЕЛЬ

Стационарный тяжёлый болтер — это автоматическое оружие среднего радиуса действия, используемое обычно для обороны позиций от наступающей пехоты противника. Оно относительно невелико и занимает небольшую долю зоны влияния. Болтер можно усовершенствовать, перестроив в Ракетную турель, эффективную против боевой техники.



МИНЫ

Минное поле — хорошая защита против наступающего врага. Размещайте их вокруг своей базы и на подходах к ней.



ГЕНЕРАТОР

Генератор производит Энергию, которая необходима для постройки ряда зданий, отрядов, а также для проведения исследований. Каждый Оплот Веры может поддерживать только ограниченное число Генераторов.



ТЕРМОГЕНЕРАТОР

Более мощный вариант генератора. Термогенераторы можно устанавливать только на Лавовых шахтах.

ВОЙСКА КОСМОДЕСАНТА

КЛЕРИК

Назначение: командир, медик

Тип: пехота, может быть добавлен во взвод

Вооружение: Пиломеч

Навыки: нартециум (Лечение)

Клерики — медики Космодесанта, которые поддерживают боеспособность взвода на поле боя.

ШТУРМОВИКИ

Назначение: быстрые и внезапные атаки, уничтожение бронетехники

Тип: пехота

Вооружение: Пиломеч и Пистолет-болтер

Навыки: захват, Ранцевые ускорители, Термические бомбы

Штурмовики способны быстро перемещаться при помощи Ранцевых ускорителей даже по непроходимой местности. Экипированные специально для ближнего боя, Штурмовики представляют серьезную опасность для большинства пеших войск, кроме оснащенных максимально тяжелой броней. Дополнительно Штурмовиков можно вооружить Термическими бомбами, что позволит им эффективно уничтожать бронетехнику противника.



КОМАНДОР (УНИКАЛЬНАЯ БОЕВАЯ ЕДИНИЦА)

Назначение: командование, усиление пехоты

Тип: пехота, уникальная боевая единица, может быть добавлен во взвод

Вооружение: Энергоклинок и Пистолет-болтер, Плазменный пистолет (усовершенствование), Молот Демоноборца

Навыки: Боевой клич, Аура боевого духа и Орбитальная бомбардировка

Командор — один из предводителей Космодесанта. Обычно Командор сражается во главе одного из взводов, усиливая его способности, хотя может действовать и как самостоятельная боевая единица.



ДРЕДНОУТ И ДРЕДНОУТ ПОДДЕРЖКИ

Назначение: поддержка пехоты, ближний бой

Тип: шагающая боевая машина

Вооружение: Штурмовое орудие (усовершенствование), Ракетная установка (только для Дредноута поддержки), Спаренная лазерная пушка (усовершенствование), вооружение ближнего боя (только для Дредноута)

Дредноут — это шагающая боевая машина, оснащенная несколькими видами вооружения. В основном, Дредноуты применяются для уничтожения бронированных объектов и укрепленных строений в ближнем бою. Для дальнего боя Дредноут поддержки оснащён ракетной установкой.



ДЖАГГЕРНАУТ

Назначение: тяжёлый боевой транспорт, уничтожение боевой техники и зданий противника

Тип: боевая машина, тяжёлый танк

Вооружение: 2 Спаренные лазерные пушки и Спаренный тяжёлый болтер

Навыки: «Дух машины», транспортировка войск

Джаггернаут — настоящий шедевр ВПК Империи, эту машину практически нельзя уничтожить. Джаггернаут способен обрушивать на врага шквальный огонь и перевозить на борту взвод Космодесантников или Терминаторов. Особый навык «Дух Машины» позволяет ему на некоторое время становиться абсолютно неуязвимым.



ГЛАЙДЕР

Назначение: мобильная огневая поддержка, уничтожение пехоты

Тип: боевая машина, аппарат на гравитационной подушке (АГП)

Вооружение: штурмовые болтеры, спаренное штурмовое орудие

Навыки: АГП

Глайдеры — скоростные боевые машины на гравитационной подушке, способные передвигаться даже по непроходимой местности. Глайдеры в основном используются в бою как средство огневой поддержки. Это довольно лёгкие машины, и, соответственно, легко уязвимы для неприятельского огня.

ХРАНИТЕЛЬ (УНИКАЛЬНАЯ БОЕВАЯ ЕДИНИЦА)

Назначение: командование, сильный псионик

Тип: пехота, уникальная боевая единица, может быть добавлен во взвод

Вооружение: Посох Силы, Пистолет-болтер (базовое вооружение), Плазменный пистолет (усовершенствование)

Навыки: Приказ Императора, удар посохом

Хранитель — сильный псионик, обладающий огромной силой духа. Он способен не только эффективно противостоять демонам, сражаться с врагами, но и защищать взвод от псионных атак.

ТАНК «ХИЩНИК»

Назначение: тяжёлая огневая поддержка, уничтожение пехоты и боевой техники

Тип: боевая машина, танк

Вооружение: тяжёлые болтеры и Автоматическая пушка (базовое вооружение), Спаренная лазерная пушка и Лазерные пушки (усовершенствования)

Навыки: дымовые гранаты

В зависимости от установленного вооружения, основной танк Космодесанта «Хищник» может эффективно использоваться против пехоты или бронетехники противника. Обычно используется в совместных боевых операциях с пехотой.



ТРАНСПОРТ «НОСОРОГ»

Назначение: транспорт

Тип: боевая машина, лёгкий танк

Вооружение: отсутствует

Навыки: Дымовые гранаты, транспортировка войск

«Носорог» — надёжная транспортная машина, способная нести на борту Десантников и Разведчиков, готовых немедленно вступить в бой. Способен ставить дымовую завесу для прикрытия войск.

СЕРЖАНТ

Назначение: командир, усиление пехоты

Тип: тяжёлая пехота, возглавляет взвод

Вооружение: Меч и Пистолет-болтер (базовое вооружение), Энергоклинок, Плазменный пистолет и Энергоперчатка (усовершенствования)

Навыки: Сплочение

Сержанты владеют навыком повышения боевого духа вверенного им подразделения. Усилить подразделение Космодесанта Сержантом можно в меню управления взводом.

РАЗВЕДЧИКИ

Назначение: разведка

Тип: лёгкая пехота

Вооружение: Нож и Пистолет-болтер (базовое вооружение), Снайперская винтовка, Плазменная винтовка и Огнемёт (усовершенствования)

Навыки: захват позиций, маскировка

Разведчики — это лёгкие мобильные взводы с хорошим радиусом обзора, они идеально подходят для охраны Стратегических Позиций. Разведчики, экипированные Снайперскими винтовками, отлично работают в паре с Космическими десантниками, под прикрытием которых они уничтожают пехоту противника. И, конечно же, основная функция этого подразделения — разведка и патрулирование.



КОСМИЧЕСКИЕ ДЕСАНТНИКИ

Назначение: основные войска, универсальные (усовершенствование вооружения переводит их в разряд противотанковых или противопехотных войск)

Тип: тяжёлая пехота

Вооружение: Нож и Болтер (базовое вооружение), Тяжёлый болтер, Ракетная установка, Плазменная винтовка и Огнемёт (усовершенствования)

Навыки: захват, осколочные гранаты

Десантники — мощное и универсальное подразделение. Тяжеловооружённые, бронированные и многоопытные, они составляют основу войск Космодесанта. Их сила в универсальности — Космические десантники способны использовать множество видов оружия и эффективно противостоять не только пехоте, но и бронетехнике.

СЛУЖИТЕЛЬ

Назначение: строитель

Тип: лёгкая пехота

Вооружение: отсутствует

Навыки: ремонт

Служитель — киборг-техник, который строит здания Космодесанта, а также ремонтирует поврежденные машины и строения.

ТЕРМИНАТОРЫ И ШТУРМ-ТЕРМИНАТОРЫ

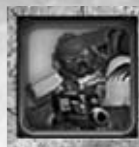
Назначение: элитные войска, универсальные (усовершенствование вооружения переводит их в разряд противотанковых или противопехотных войск)

Тип: тяжёлая пехота

Вооружение: Энергоперчатка и Штурмовой болтер (базовое вооружение Терминаторов), Штурмовое орудие, Штурм-огнемёт (усовершенствование), Громовой молот и Штурмовой щит (базовое вооружение Штурм-терминаторов)

Навыки: захват, малая неуязвимость и орбитальный десант

Терминаторы — опытные ветераны армии Империи, заключённые в непробиваемую броню. Данный тип войск не способен быстро передвигаться, но этот недостаток с лихвой компенсируется способностью длительное время выдерживать ураганный огонь противника, отвечая выстрелами Штурмовых орудий. Штурм-терминаторы — это ещё более грозные подразделения, сражающиеся только в ближнем бою. И Терминаторов и Штурм-терминаторов можно десантировать в любое место на карте прямо с орбиты



«ВИХРЬ»

Назначение: артиллерия дальнего радиуса действия, уничтожение пехоты и снижение боевого духа врага

Тип: боевая машина, лёгкий танк

Вооружение: пусковая установка

Навыки: возможность обстрела площадей, не находящихся в пределах прямой видимости

«Вихрь» — пусковая установка, разработанная для рассеивания и уничтожения пехоты противника. Несмотря на слабую эффективность против зданий, «Вихрь» незаменим во время осады хорошо укрепленных позиций противника.

ВООРУЖЕНИЕ КОСМОДЕСАНТА

ШТУРМОВОЕ ОРУДИЕ

Назначение: уничтожение пехоты

Тип: тяжёлое оружие

Дальность стрельбы: средняя

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: непрерывная стрельба, крупнокалиберные пули

Шестиствольное, огнестрельное оружие, обладающее феноменальной скорострельностью. Штурмовое орудие используется для уничтожения больших скоплений пехоты, наиболее эффективно на среднем и малом расстоянии. Этим оружием оснащены Дредноуты и Терминаторы.

ПИСТОЛЕТ-БОЛТЕР/БОЛТЕР/ШТУРМОВОЙ БОЛТЕР

Назначение: уничтожение пехоты

Тип: лёгкое оружие

Урон: незначительный

Деморализация: незначительная

Дальность стрельбы: малая / средняя

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: полуавтоматическое оружие, дезинтеграционные капсулы

Болтеры — излюбленное оружие Космодесанта. Они стреляют в полуавтоматическом режиме реактивными разрывными капсулами с бронебойными сердечниками. Данное оружие крайне эффективно против пехоты.



ПИЛОМЕЧ

Урон: средний

Энергооружие: нет

Деморализация: средняя

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: оружие ближнего боя



Стандартное оружие штурмовых частей Космодесанта. Длинная, похожая на меч пила с вращающимися зубьями, с лёгкостью врезающаяся в толпу врагов.

МОЛОТ ДЕМОНОБОРЦА

Урон: высокий

Энергооружие: да

Деморализация: средняя

Дополнительные характеристики: оглушение, истребление демонов

Параметры: тяжёлое энергооружие



Силовое оружие, которое выдается только особо отличившимся в битвах с силами Хаоса. Значительно увеличивает силу владельца и разрушает самую прочную броню противника энергетическим полем.

ОРУЖИЕ ДРЕДНОУТА БЛИЖНЕГО БОЯ

Урон: очень высокий

Энергооружие: да

Деморализация: средняя / высокая

Дополнительные характеристики: большой урон зданиям

Параметры: тяжёлое энергооружие



Дредноут вооружён гидравлическими манипуляторами, окружёнными силовым полем, что позволяет Дредноуту наносить поистине ужасающий урон всему, до чего он сможет дотянуться. Это оружие особенно эффективно против зданий.

ПОСОХ СИЛЫ

Урон: средний

Энергооружие: да

Деморализация: средняя

Дополнительные характеристики: смертельный удар

Параметры: силовое оружие



При создании Посоха Силы за основу был взят Энергоклинок, но в конструкцию были внесены некоторые изменения, которые дают шанс опытному псайкеру, например Хранителю, убить любого противника одним ударом.

ОГНЕМЁТ / ШТУРМ-ОГНЕМЁТ

Назначение: уничтожение пехоты

Тип: штурмовое / тяжёлое

Урон: средний

Деморализация: высокая

Дальность стрельбы: малая

Дополнительные характеристики: количество наносимого урона не зависит от типа ландшафта, на котором находится противник

Параметры: огнемёт



Помимо эффективного орудия уничтожения, Огнемёт наносит большой урон боевому духу противника. При помощи взвода, вооружённого огнемётами, вы можете быстро выкурить врага из укрытий, потому что вне зависимости от типа местности, на которой находится противник, огнемёты наносят одинаковый урон.

ТЯЖЁЛЫЙ БОЛТЕР

Назначение: уничтожение пехоты

Тип: тяжёлое вооружение

Урон: средний

Деморализация: средняя

Дальность стрельбы: средняя

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: средняя скорострельность, крупный калибр



Тяжёлый вариант стандартного болтера, отличающийся увеличенным калибром реактивных капсул, большей скорострельностью и дальностью стрельбы. Эффективное противопехотное оружие.

НОЖ

Урон: незначительный / средний

Энергооружие: нет

Деморализация: незначительная / средняя

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: оружие ближнего боя



Стандартное оружие ближнего боя Космических десантников и Разведчиков. Однако не следует недооценивать возможности этого нехитрого оружия в умелых руках.

ЛАЗЕРНАЯ ПУШКА

Назначение: уничтожение боевой техники

Тип: тяжёлое вооружение

Урон: очень высокий

Деморализация: средняя

Дальность стрельбы: большая

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: лучевое оружие, лазер

Лазерная пушка — самое мощное орудие дальнего боя, состоящее на вооружении у Имперских войск. Она стреляет концентрированными лучами энергии, легко прошивающими насквозь любую броню.



ПУСКОВАЯ УСТАНОВКА

Назначение: уничтожение пехоты

Тип: артиллерия

Урон: средний

Деморализация: средняя / высокая

Дальность стрельбы: большая

Дополнительные характеристики: стрельба по площадям, оглушение

Параметры: малая скорострельность, ракеты «Вихрь»

Пусковая установка «Вихрь» стреляет высокоточными ракетами, наносящими большой урон всем войскам, находящимся в непосредственной близости к эпицентру взрыва. Это оружие эффективно против пехоты и зданий. Непревзойденная дальноточность делает пусковую установку незаменимым средством во время длительной осады баз противника.



РАКЕТНАЯ УСТАНОВКА

Назначение: универсальное оружие

Тип: тяжёлое оружие

Урон: средний / высокий

Деморализация: средняя

Дальность стрельбы: большой

Дополнительные характеристики: стрельба самонаводящимися ракетами

Параметры: медленная перезарядка

Ракетная установка — универсальное оружие, эффективно как против пехоты, так и против боевой техники.



ПЛАЗМЕННЫЙ ПИСТОЛЕТ / ПЛАЗМОМЁТ

Назначение: уничтожение бронетехники

Тип: лёгкое оружие

Урон: средний / высокий

Деморализация: средняя

Дальность стрельбы: незначительный / средний

Параметры: полуавтоматическое оружие, плазменный взрыв

Плазменное оружие — последнее слово военных технологий Империи. Плазменный пистолет размером не больше обычного, однако способен прожечь насквозь самую толстую броню.



ЭНЕРГОПЕРЧАТКА

Урон: высокий

Энергооружие: да

Деморализация: средняя

Дальность стрельбы: нет

Параметры: тяжёлое энергооружие

Тяжёлая боевая перчатка с гидроусилителями всех движений, окруженная энергетическим полем. Энергоперчатка увеличивает силу бойца и входит в стандартную экипировку Терминаторов.



ЭНЕРГОКЛИНОК

Урон: средний

Энергооружие: да

Деморализация: средняя

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: энергооружие

Энергоклинок — меч, созданный с использованием новейших технологий Космодесанта. При помощи этого оружия можно легко рассечь даже самую толстую броню пехотинца, но против бронетехники оно бесполезно.



СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА

Назначение: уничтожение пехоты

Тип: тяжёлое вооружение

Урон: незначительный

Деморализация: средняя / высокая

Дальность стрельбы: большая

Дополнительные характеристики: смерть с одного выстрела, исключительная точность

Параметры: медленная перезарядка, стрельба пулями

Снайперская винтовка — это дальнобойное оружие, стреляющее вытянутыми свинцовыми пулями с твёрдым титановым сердечником. Чрезвычайно эффективное средство для уничтожения целей любого размера при условии, что снайпер найдёт слабое место в броне жертвы.

ГРОМОВОЙ МОЛОТ / ШТУРМОВОЙ ШИТ

Урон: высокий

Энергооружие: да

Деморализация: средняя

Дополнительные характеристики: оглушение, неуязвимость

Параметры: тяжёлое энергооружие

Громовой молот — оружие Штурм-терминаторов, напоминающее Молот Демоноборца, однако неэффективное против демонов. Взвод Штурм-терминаторов, использующих Штурмовые щиты, приобретает повышенные характеристики в ближнем бою.



КОСМОДЕСАНТ ХАОСА

На заре Империи Человечества в рядах воинства Космодесанта произошёл раскол: ересь Хоруса помутила разум многих воинов, и они восстали против своих собратьев. Эта война едва не стала причиной гибели Империи.

Прошло десять тысяч лет со времён той войны, но так и не укрощённые предатели продолжают свои нечестивые походы из Ока Ужаса, намереваясь сломить мощь Империи и свергнуть её правителя. Этих еретиков и отступников называют Космодесантом Хаоса.

Основные характеристики войск Хаоса:

- такие же закалённые в боях и универсальные бойцы, как и Космические десантники, способные справиться с любой ситуацией, но не имеющие чётких военных специализаций;
- еретики и вероотступники по натуре, в бою они не гнушаются самым чёрным коварством и хитростью, нападая внезапно и яростно;
- целые взводы используются как пушечное мясо и гибнут в отвлекающем манёвре или в жестокой атаке, одолевая врага числом;
- основная специализация — ближний бой и пехотные атаки при поддержке дальнобойных орудий;
- бойцы высшего ранга ещё более дороги и малочисленны, чем у Космодесанта;
- Хаос способен порождать демонов — самых могущественных бойцов не только среди легионов Хаоса, но и всех прочих рас;
- воинство Хаоса использует грозную и беспощадную магию Разложения;
- уязвимы для атак демоноборческого оружия и питаемых верой способностей бойцов Империи;
- Хаос непредсказуем и капризен в управлении, но даруемое им могущество поистине велико.

Как и Космодесант Империи, воинство Хаоса — одна из самых сильных рас во Вселенной «Warhammer® 40,000». Питаемая силой Варпа, армия кошмарных тварей и безумных еретиков — ударная сила Хаоса. Стоит врагу лишь замешкаться и ослабить оборону, как отряды Сектантов, чёрных магов и демонов из иных миров обрушиваются волной на противника, сметая все на своём пути. Страшен безжалостный гнев и смертельное мастерство Космодесанта Хаоса, закалённого тысячелетними битвами.

ГРУППЫ ВОЙСК

Космические десантники Хаоса не похожи на слаженный и организованный взвод Космодесанта Империи, скорее — на полчище кровожадных чудовищ. Хаос располагает бессчётным запасом дешёвых войск, которые без сожаления, подобно топливу, сжигаются в горниле войны, используются как живой щит или колоссальная ударная сила.



БЛИЖНИЙ БОЙ

Космодесант Хаоса и демоны, пришедшие тёмными путями Варпа, жаждут убивать в ближнем бою, глядя обречённому врагу в лицо. Подразделения Одержимых космодесантников Хаоса, Алчущие Крови и Лорды Хаоса — виртуозные и смертоносные мастера рукопашного боя.

ПОСТРОЙКИ ХАОСА



ОПЛОТ ЕРЕСИ

Главное здание Космодесанта Хаоса, позволяющее заказывать Еретиков и Сектантов, а также увеличивать предельную численность войск и количество боевой техники. Чтобы получить доступ к боевым машинам, некоторым видам пехоты и передовым технологиям, необходимо перестроить Оплот Ереси в Осквернённый Монастырь, а затем в Проклятую Храмину.



НАБЛЮДАТЕЛЬНЫЙ ПОСТ

Наблюдательные посты следует строить на захваченных Стратегических Позициях или Реликтовых Точках. Наблюдательный пост можно оснастить более совершенным оружием и защитой. Усовершенствованный Наблюдательный пост увеличивает приток вашего влияния.



ХРАМ ХАОСА

В Храме вы можете заказывать различные виды пехотных войск Космодесанта Хаоса. Также здесь можно произвести исследования новых технологий.



ОРУЖЕЙНАЯ

В Оружейной разрабатываются технологии по усилению огневой мощи и брони пехоты.



ВРАТА МАШИН

Врата Машин позволяют производить и совершенствовать боевую технику.



ЖЕРТВЕННЫЙ КРУГ

В этом здании вы можете заказать Кошмаров, Одержимых Хаоса и второго командира. Также в этом здании вы можете изучить новые способности командиров, Кошмаров и Одержимых Хаоса.



ВРАТА ДЕМОНОВ

Врата Демонов позволяют призывать Алчущего крови. Для призыва демона необходимо захватить Реликтовую Точку.



ПРОЧЕЕ

Кроме описанных выше построек, Еретик может устанавливать Стационарные тяжёлые болтеры и минные поля, из которых формируется линия вашей обороны.



ГЕНЕРАТОР

Генератор производит Энергию, которая необходима для постройки ряда зданий, отрядов и исследований. Каждый Оплот Ереси может поддерживать только ограниченное число Генераторов.



ТЕРМОГЕНЕРАТОР

Более производительный вариант Генератора. Термогенераторы можно устанавливать только на Лавовых шахтах.

ВОЙСКА ХАОСА

АЛЧУЩИЙ КРОВИ (УНИКАЛЬНАЯ БОЕВАЯ ЕДИНИЦА)

Назначение: оправдывает своё имя. Демон, алчущий крови.

Тип: огромный демон

Вооружение: демоническая секира Хорна

Навыки: удар крыла, гром копыт, яростная атака, одержимость, кровожадность, демонические крылья и неуязвимость

Алчущий крови — воплощение Хорна, одного из божеств Хаоса. В материальном мире Хорн принимает вид огромного крылатого демона. Секира Алчущего Крови не знает усталости, от руки одного такого демона может погибнуть целая армия. Смысл его существования — уничтожение врагов Хаоса. В бою Алчущего поддерживает лишь смерть его жертв, если же бой закончится, демон начнёт терять силы и через некоторое время покинет этот мир.



ИЗБРАННЫЙ

Назначение: командование, усиление пехоты

Тип: пехота

Вооружение: Бензопила и Пистолет-болтер (базовое вооружение), Энергоклинок, Плазменный пистолет и Энергоперчатка (усовершенствования)

Навыки: обнаружение, Приступ ярости, Невидимость

Дополнительные характеристики: нет

Избранный улучшает боевые качества взвода Хаоса.

СЕКТАНТЫ

Назначение: разведчики

Тип: лёгкая пехота

Вооружение: Нож и Лазерный пистолет (базовое вооружение), Плазмомёт и Гранатомёт (усовершенствования)

Навыки: захват, маскировка, преодоление препятствий

Сектанты — самые дешёвые подразделения, многочисленные и недолговечные. Они слишком слабы для настоящего штурма, их основное предназначение — отвлекающий манёвр. Для этой тактики может быть полезен их навык Невидимости.

ОСКВЕРНИТЕЛЬ

Назначение: поддержка пехоты, дальний бой

Тип: шагающая боевая машина

Вооружение: Автоматическая пушка, Штурм-огнемёт, двойное оружие ближнего боя и Осадная пушка

Навыки: огонь по площадям

Грозная шагающая машина, штурмовой танк, способный разнести в пыль любые оборонительные сооружения. Шквальный огонь всех его орудий повергает в ужас вражескую пехоту.



ЕРЕТИК

Назначение: строитель

Тип: лёгкая пехота

Вооружение: нет

Навыки: ремонт, Принудительный труд

Еретики годятся только для строительства. Они ведают материальным обеспечением баз, от постройки зданий до возведения линий обороны и ремонта. Навык «принудительный труд» существенно ускоряет работу Еретика, однако отнимает его жизненную силу.

ВЗВОД КОШМАРОВ

Назначение: основные войска, универсальные

Тип: стая демонов

Вооружение: Демонический огонь, когти

Навыки: вызов, частичная неуязвимость, нестабильность

Кошмары — это порождённые Варпом демоны, воины дальнего боя, испепеляющие врага демоническим огнём. Кошмаров можно призвать прямо в гущу сражения и сразу же направить в атаку. Демоны обладают качеством нестабильности: они не могут подолгу находиться в состоянии покоя, для поддержания телесной формы им необходимо убивать. Если демон долго пребывает в бездействии, или несёт тяжёлый урон его боевой дух, он может разволлотиться.

ЛОРД ХАОСА (УНИКАЛЬНАЯ БОЕВАЯ ЕДИНИЦА)

Назначение: штаб, могучий воин

Тип: пехота, уникальная боевая единица, может быть добавлен во взвод

Вооружение: Потрошитель плоти и Пистолет-болтер (базовое вооружение), Плазменный пистолет (усовершенствование)

Навыки: демоническая сила, Символ Хаоса, командование

Лорд Хаоса — главный полководец армий Хаоса, многоопытный и разносторонний боец. Навыки Лорда Хаоса повышают его боевые характеристики и деморализуют врага. Это уникальная боевая единица, поэтому на поле боя может быть только один Лорд Хаоса.



КОСМИЧЕСКИЕ ДЕСАНТНИКИ ХАОСА

Назначение: основные войска, универсальные (усовершенствование вооружения переводит их в разряд противотанковых или противопехотных войск)

Тип: пехота

Вооружение: Нож и Болтер (базовое вооружение), Тяжёлый болтер, Ракетная установка, Плазмомёт и Огнемёт (усовершенствования)

Навыки: захват, Невидимость, Осколочные гранаты

Эти мощные и универсальные солдаты тяжело вооружены и оснащены крепкой броней, их опыт в сражениях велик и многогранен. По сравнению с Космодесантом Империи, воинам Хаоса недостаёт веры и чистоты помыслов, и потому их боевой дух невысок.

ВЗВОД АПОКАЛИПСИСА

Назначение: элитные войска, универсальные

Тип: тяжёлая пехота

Вооружение: Энергоперчатка, Автоматическая пушка, Тяжёлый болтер, Ракетная установка, Лазерная пушка, Спаренный плазмомёт, Огнемёт

Навыки: захват, частичная неуязвимость и возможность высадки в любую точку на карте

Намертво сросшиеся с броневым панцирем демонические воины, до зубов вооружённые мощнейшими средствами уничтожения. Однако за свою нечеловеческую силу и огневую мощь Воины Апокалипсиса платят медлительностью и неповоротливостью.

ВЗВОД ОДЕРЖИМЫХ

Назначение: основные войска, универсальные

Тип: пехота

Вооружение: Когти демона

Навыки: захват, деморализация, частичная неуязвимость

Взвод Одержимых — это группа воинов, навечно продавших душу адскому пространству Варпа и тёмным божествам Хаоса. В каждом Одержимом живет кошмарный демон, превративший тело своего носителя в чудовищную машину убийства. Взвод Одержимых — страшная сила в бою, своими огромными когтями они буквально разрывают врагов на части.



ТАНК ХАОСА «ХИЩНИК»

Назначение: огневая поддержка, противостояние тяжеловооружённым войскам и технике

Тип: боевая машина, танк

Вооружение: Тяжёлые болтеры и Автоматическая пушка (базовое вооружение), Спаренная лазерная пушка и Лазерные пушки (усовершенствования)

Навыки: нет

В зависимости от установленного вооружения, этот основной танк Хаоса может эффективно использоваться против пехоты или против бронетехники противника. Обычно используется только под прикрытием пехоты.

ВЗВОД РАПТОРОВ

Назначение: быстрые и внезапные атаки, уничтожение бронетехники (при соответствующих усовершенствованиях)

Тип: пехота

Вооружение: Бензопила и Пистолет-болтер (базовое вооружение), Плазмомет, Огнемёт (усовершенствования)

Навыки: захват, Ранцевые ускорители, Термические бомбы и Стремительность зверя

Рапторы используют Ранцевые ускорители для быстрого манёвра в бою, а также для передвижения по труднопроходимой местности. Рапторы хотя и уступают профессионалам ближнего боя, однако представляют серьёзную опасность для тяжеловооружённых войск. Усовершенствование Рапторов делает их чрезвычайно полезными в атаках против боевой техники.

ТРАНСПОРТ ХАОСА «НОСОРОГ»

Назначение: транспорт

Тип: боевая машина, лёгкий танк

Вооружение: нет

Навыки: Дымовые гранаты, транспортировка войск

«Носорог» — мощный и надёжный транспортный танк, способный нести на борту войска. Он также использует дымовую завесу для прикрытия наступления и отступления войск. Не может перевозить Воинов Апокалипсиса.



ЧЕРНОКНИЖНИК (УНИКАЛЬНАЯ БОЕВАЯ ЕДИНИЦА)

Назначение: командование, могущественный псионик

Тип: пехота, уникальная боевая единица, может назначаться во взвод

Вооружение: Посох помешательства и Пистолет-болтер (базовое вооружение), Плазменный пистолет (усовершенствование)

Навыки: Адская стрела, Оковы боли, Разложение и частичная неуязвимость

Чернокнижники — могучие существа, способные накапливать и использовать саму сущность Варпа. Чернокнижник является главным псиоником Хаоса. Его навыки направлены на ослабление противника. Это уникальная боевая единица, поэтому на поле боя может быть только один Чернокнижник.



ВООРУЖЕНИЕ ХАОСА

Когда Космодесант Хаоса оснащён полным арсеналом доступного оружия, он способен одержать сокрушительную победу практически над любым противником.

АВТОМАТИЧЕСКАЯ ПУШКА

Назначение: уничтожение лёгкой боевой техники

Тип: тяжёлое оружие

Урон: средний / высокий

Деморализация: средняя

Радиус поражения: средний

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: автоматический огонь с небольшой скорострельностью, стреляет разрывными пулями

Автоматическая пушка несколько крупнее Штурмового орудия и обладает большей огневой мощью при меньшей скорострельности. Это универсальное противопехотное и противотанковое оружие, которым оснащаются все танки Хаоса класса «Хищник».

ДЕМОНИЧЕСКАЯ СЕКИРА ХОРНА

Урон: высокий

Энергооружие: да

Деморализация: высокая

Дополнительные характеристики: большой урон боевой технике

Параметры: смертоносное оружие ближнего боя

Секира Алчущего крови — это огромный топор, причиняющий колоссальный урон пехоте и технике в рукопашном бою.



ОСАДНАЯ ПУШКА

Назначение: универсальное оружие

Тип: артиллерия

Урон: высокий

Деморализация: высокая

Дальность стрельбы: большая

Дополнительные характеристики: оглушение

Параметры: малая скорострельность, артиллерия

Осадная пушка стреляет большими артиллерийскими снарядами, причиняющими большой урон всем войскам, оказавшимися в радиусе поражения. Дальнобойность этого орудия полезна для уничтожения оборонительных сооружений и коммуникаций противника.



ПИСТОЛЕТ-БОЛТЕР / БОЛТЕР

Назначение: уничтожение пехоты

Тип: лёгкое оружие

Урон: незначительный

Деморализация: незначительная

Дальность стрельбы: малая / средняя

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: полуавтоматическое оружие, дезинтеграционные капсулы

Болтеры — излюбленное оружие Космодесанта. Они стреляют в полуавтоматическом режиме реактивными разрывными капсулами с бронебойными сердечниками. Основные различия между Пистолетом-болтером и простым Болтером состоят в разной дальности и скорострельности.



КОГТИ КОШМАРОВ

Урон: незначительный / средний

Энергооружие: нет

Деморализация: средняя

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: оружие ближнего боя

Кошмары стараются убить или ранить противника своими когтями. Несмотря на демоническую силу Кошмаров, их когти — не самое лучшее оружие в ближнем бою.



ДЕМОНИЧЕСКИЙ ОГОНЬ КОШМАРОВ

Назначение: противопехотное оружие

Тип: лёгкое оружие

Урон: незначительный / средний

Деморализация: незначительная

Дальность стрельбы: малая / средняя

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: быстрая стрельба, Демонический огонь

Кошмары испепеляют врагов демоническим огнём. Малый урон, наносимый каждым выстрелом Кошмаров, с лихвой компенсируется их скорострельностью.



ОРУЖИЕ ОСКВЕРНИТЕЛЯ ДЛЯ БЛИЖНЕГО БОЯ

Урон: высокий

Энергооружие: да

Деморализация: средняя / высокая

Дополнительные характеристики: дополнительный урон зданиям

Параметры: эффективное оружие ближнего боя

Будучи не столь мощным, как Дредноут Империи, Осквернитель, тем не менее, представляет серьёзную угрозу в ближнем бою, и способен причинить значительный ущерб своими острыми когтями как зданиям и технике, так и пехоте.



ОГНЕМЁТ / ШТУРМ-ОГНЕМЁТ

Назначение: уничтожение пехоты

Тип: штурмовое / тяжёлое

Урон: средний

Деморализация: высокая

Дальность стрельбы: малая

Дополнительные характеристики: количество наносимого урона не зависит от типа ландшафта, на котором находится противник

Параметры: огнемёт

Помимо эффективного орудия уничтожения, Огнемёт наносит большой урон боевому духу противника. При помощи взвода, вооружённого Огнемётами, вы можете эффективно выкурить врага из укрытий, потому что вне зависимости от типа местности, на которой находится противник, Огнемёты наносят одинаковый урон.



ЭНЕРГОПЕРЧАТКА

Урон: высокий / очень высокий

Энергооружие: да

Деморализация: средняя

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: тяжёлое энергооружие

Тяжёлое оружие ближнего боя, увеличивающее силу бойца за счёт использования гидроусилителей и динамического силового поля. Энергоперчатки входят в стандартную экипировку Воинов Апокалипсиса.



ГРАНАТОМЁТ

Назначение: уничтожение пехоты

Тип: артиллерия

Урон: незначительный / средний

Деморализация: средняя

Дальность стрельбы: средняя

Дополнительные характеристики: оглушение

Параметры: малая скорострельность, гранаты

Гранатомёты этого типа могут быть включены в экипировку Сектантов. Крайне эффективны против пехоты противника.



ТЯЖЁЛЫЙ БОЛТЕР

Назначение: уничтожение пехоты

Тип: тяжёлое оружие

Урон: средний

Деморализация: средняя

Радиус поражения: средний

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: средняя скорострельность, крупный калибр

Модификация стандартного Болтера. В отличие от своего предшественника обладает более крупным калибром, большей скорострельностью и дальностью стрельбы. Эффективен против пехоты.



НОЖ

Урон: незначительный / средний

Энергооружие: нет

Деморализация: незначительная / средняя

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: оружие ближнего боя



Стандартное оружие ближнего боя Космических десантников Хаоса. Не следует недооценивать возможности этого нехитрого оружия в умелых руках.

ЛАЗЕРНАЯ ПУШКА

Назначение: уничтожение боевой техники

Тип: тяжёлое оружие

Урон: очень высокий

Деморализация: средняя

Дальность стрельбы: большая

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: лучевое оружие, лазер



Лазерная пушка — самое мощное орудие дальнего боя, состоящее на вооружении у войск Хаоса. Стреляет концентрированными лучами энергии, легко прошивающими насквозь любую броню.

ЛАЗЕРНЫЙ ПИСТОЛЕТ

Назначение: уничтожение пехоты

Тип: лёгкое оружие

Урон: очень незначительный

Деморализация: незначительная

Дальность стрельбы: малая

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: стрельба очередями, лазер



Маломощный лазерный пистолет, базовое вооружение Сектантов. Пожалуй, самый слабый вид вооружения войск Хаоса.

ПОТРОШИТЕЛЬ ПЛОТИ

Урон: средний

Энергооружие: да

Деморализация: очень высокая

Дополнительные характеристики: яростная атака

Параметры: энергооружие



Мощное демоническое оружие, Потрошитель плоти — это двуручная коса, одним взмахом которой Лорд Хаоса прореживает ряды врагов. Её демоническое прикосновение подавляет волю врага, причиняя колоссальный урон боевому духу.

РАКЕТНАЯ УСТАНОВКА

Назначение: универсальное оружие

Тип: тяжёлое оружие

Деморализация: средняя

Радиус поражения: большой

Дополнительные характеристики: ракеты

Параметры: медленная перезарядка, ракета



Ракетная установка — универсальное оружие, эффективное как против пехоты, так и против боевой техники.

ПЛАЗМЕННЫЙ ПИСТОЛЕТ / ПЛАЗМОМЁТ

Назначение: уничтожение бронетехники

Тип: лёгкое оружие

Урон: средний / высокий

Деморализация: средняя

Дальность стрельбы: малая / средняя

Параметры: полуавтоматическое, плазменный взрыв



Плазменное оружие создано при использовании последних технологий Хаоса. Плазменный пистолет размером не больше обычного, но способен прожечь насквозь самую толстую броню.

ПОСОХ ПОМЕШАТЕЛЬСТВА

Урон: незначительный / средний

Энергооружие: да

Деморализация: средняя

Дополнительные характеристики: оглушение

Параметры: энергооружие

Посох помешательства — демоническое оружие, которое затмевает разум всякого, кого оно коснётся.



ПИЛОМЕЧ

Урон: средний

Энергооружие: нет

Деморализация: средняя

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: оружие ближнего боя

Стандартное оружие пехотных частей Космодесанта Хаоса. Длинная, похожая на меч пила с вращающимися зубьями, с лёгкостью врезающаяся в толпу врагов.



ЭНЕРГОКЛИНОК

Урон: средний

Энергооружие: да

Деморализация: средняя

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: энергооружие

Энергоклинок — это меч, в котором соединены все новейшие технологии Хаоса и знания предков. Великолепное оружие против тяжёлой пехоты, но не против боевой техники.



КОГТИ ДЕМОНА

Урон: средний

Энергооружие: нет

Деморализация: средняя

Дополнительные характеристики: смерть с одного удара

Параметры: оружие ближнего боя, разрыв плоти

Одержимые, подобно демонам, вооружены длинными когтями, разрывающими врагов на куски. И хотя когти бессильны против толстой брони, случается, что Одержимые находят в панцире жертвы уязвимое место, и тогда для врага спасения нет.



ОРКИ



Орки — самая многочисленная и воинственная раса во всей галактике 41-го тысячелетия. Единственный смысл их существования — война. Они готовы сражаться с кем угодно, лишь бы воевать, пусть даже со своими собратьями-орками. Если бы орки сумели договориться между собой и выступить единой силой, никакое сопротивление не спасло бы человечество.

Обычный орк — мускулистое, крепко сбитое создание изрядного веса, способное голыми руками разорвать

человека на части. Шкура орка обычно покрыта узором шрамов, и защищает не хуже любой брони. В руках орка даже самый безобидный предмет превращается в страшное оружие. Орки не самые интеллектуальные существа во Вселенной, однако, они всё же наделены долей звериной хитрости, и излишне самоуверенный полководец может легко в этом убедиться, правда, только один раз. Одним словом, орки просто созданы для битвы.

Основные характеристики орков:

- Многочисленная армия орков состоит из сильных воинов, ошеломляющих противника массивными атаками.
- Орки — мастера ближнего боя, каждый из них весьма силен, однако их броня и устойчивость к атакам невелика.
- Бойцы орков производятся быстро и не требуют больших затрат ресурсов, что позволяет им быстро организовывать массовые атаки.
- Стрелки из них никудышные, и толку от их стрельбы не было бы совсем, не будь орков так чудовищно много.
- Боевой дух каждого орка невысок, однако боевой дух крупного войска поколебать практически невозможно.
- Орудия орков обеспечивают прекрасную поддержку пешиим войскам. Техника орков также отличается высокой мобильностью.
- На вооружении у орков имеется ряд исключительно быстрых, хоть и уязвимых боевых машин.
- Совершенно «антитактическая» раса, не признающая манёвров и военных хитростей. Их главное оружие — перевес в численности.
- Орки не признают техники безопасности. Их машины передвигаются вопреки законам механики, грозя взорваться в любой момент.



Орки — свирепые варвары, живущие войной, и только войной. «Лишь бы драться, а с кем — неважно» — вот их главный принцип. Они просто жить не могут без гвалта битвы, перестрелок, сумасшедшей беготни и приятной тяжести тесака в руке, а главное — без осознания того, что во всей Вселенной не найдётся более упертых и агрессивных буюнов, чем они. Они не ставят перед собой никаких высоких целей, кроме поддержания репутации самых коварных, вспыльчивых и несносных созданий в мире. Мыслительная деятельность не совсем чужда их заскорузлым мозгам — временами орки способны проявлять недюжинную смекалку. Однако в целом для них характерна стратегия «навалимся кучей и разнесём всё».

ПОСТРОЙКИ ОРКОВ



ЛАГЕРЬ

Главное здание орков, позволяющее заказывать банды Гретчинов и Рубак. Чтобы получить доступ к новым, более совершенным боевым машинам, мощной пехоте и передовым технологиям, необходимо перестроить Лагерь в Крепость.



ДОЗОРНЫЙ ПОСТ

Дозорные посты следует строить на захваченных Стратегических Позициях или Реликтовых Точках. Дозорный пост можно оснастить более совершенным оружием и защитой. Усовершенствованный Дозорный пост увеличивает приток вашего влияния.



АГИТПУНКТ «ГРАААА!»

Каждый Агитпункт «Грааа!» ускоряет приток ресурса орков и влияет на их предельную численность. От количества Агитпунктов также зависит постройка новых зданий и видов войск.



БАРАКИ

В Бараках вы можете заказывать Банды Рубак и другие виды пехоты, а также экипировать отряды новым оружием. По мере накопления ресурса орков вам будут доступны новые виды войск и их вооружения.



СВАЛКА ПУШЕК

Здесь проводятся исследования тяжёлого вооружения, прицельного огня и крепкой брони.



СВАРОЧНАЯ

В Сварочной производится и усовершенствуется техника.



ДЕГЕНЕРАТОР

Дегенераторы производят Энергию и необходимы для поддержания ряда зданий, отрядов и проведения исследований. Каждый Лагерь может поддерживать только ограниченное число Дегенераторов.



БОЛЬШОЙ ДЕГЕНЕРАТОР

Более мощный вариант Дегенератора. Большие Дегенераторы можно строить только на Лавовых шахтах.

ВОЙСКА ОРКОВ

ЛЕЧИЛА

Назначение: медик

Тип: пехота, может быть назначен во взвод

Вооружение: Распылитель и Крошило

Навыки: инструменты Лечилы (лечение), Боевое пойло

Лечилы — это орки, способные врачевать раны своих соплеменников. Попутно они проводят на своих сородичах всевозможные эксперименты, и потому услуги Лечилы порой удовольствие весьма сомнительное. В арсенале Лечил есть Боевое пойло, делающее воина-орка временно неуязвимым в бою.



БАНДЫ РУБАК И СТРЕЛКОВ

Назначение: основные войска, универсальные (усовершенствование вооружения переводит их в разряд противотанковых или противопехотных войск)

Тип: пехота

Вооружение: Рубило и Крошило / Свинцомёт и оркский нож (базовое вооружение); Тяжёлый свинцомёт, Поджига, Ракетомёт (усовершенствования)

Навыки: захват, Взрывалки

Армия орков состоит из банд стойких дешёвых бойцов ближнего боя. С надлежащей экипировкой они также довольно сильны в дальнем бою. Рубаки лучше приспособлены для рукопашной схватки — это штурмовые войска орков. Стрелки вооружены Крошилами, из которых пытаются вести прицельный огонь.



ГРЕТЧИНЫ

Назначение: строители, помощники, разведчики

Тип: лёгкая пехота

Вооружение: Нож Гретчинов и Долбак Гретчинов

Навыки: невидимость, вертлявость, ремонт, разминирование

Гретчины находятся в самом низу иерархии орков, тем не менее, если бы не эти низкорослые, мелкотравчатые создания, военная организация орков развалилась бы в один миг. Гретчины весьма умны и способны к самой различной деятельности. Конечно, они не великие бойцы, однако способности Гретчинов весьма обширны, и их присутствие в войсках бывает крайне полезно. Всегда ходят парами.

ШКВОРЕНЬ-УБИЙЦА

Назначение: поддержка пехоты, ближний бой

Тип: шагающая боевая машина

Вооружение: Свинцомёт, Ракетомёт

Навыки: толстая броня

Шкворень-убийца — бронированная шагающая боевая машина для поддержки пехотных войск. Его основная задача — полное уничтожение всего, что посмеет к нему приблизиться. Шкворень превосходно справляется с крупными целями наподобие бронетехники и особенно опасен в ближнем бою.

УПЁРТЫЙ ТАНК

Назначение: огневая поддержка, уничтожение пехоты и боевой техники (дальний бой)

Тип: боевая машина, танк

Вооружение: Тяжёлые болтеры и Осадная пушка

Леман Русс — самый внушительный танк на вооружении Империи, и, безусловно, самая мощная артиллерия в игре. Этот танк способен прорвать любую линию обороны и стереть с лица боевые машины, здания и всё прочее в пределах досягаемости его пушек. Попав в лапы орков, Упёртый танк претерпел «ремонт» от рук Старшего Сварщика, а также покраску традиционными узорами орков.



СТАРШИЙ СВАРЩИК (УНИКАЛЬНАЯ БОЕВАЯ ЕДИНИЦА)

Назначение: командование, поддержка пехоты

Тип: тяжёлая пехота, уникальная боевая единица, может быть назначен во взвод

Вооружение: Силовая клешня и Крошило (базовое вооружение), Мега-долбак (усовершенствование)

Навыки: вожак орков, ремонт, Особо танкобойные взрывалки, Противотанковый тормоззз, Самопальное силовое поле и Самосборный тебяпортатор

Старший Сварщик — чрезвычайно крупный и сильный орк, научившийся собирать и ремонтировать различные механизмы. Благодаря этим навыкам, он на поле боя способен ремонтировать повреждённую бронетехнику. Сварщика можно вооружить Мега-долбаком, опасным огнестрельным оружием, насквозь прожигающим любую броню.

ГЛАВАРЬ

Назначение: командование, поддержка пехоты

Тип: тяжёлая пехота

Вооружение: Рубило и Крошило (базовое вооружение), Силовая клешня (усовершенствование)

Навыки: толстокожесть

Главарь повышает боевой дух и силу атаки взвода орков. Он крупнее и сильнее рядовых орков. Главарей можно вооружить Сильными клешнями, весьма эффективным оружием против пехоты и бронетехники. Чтобы усилить банду орков, выберите её, а затем щёлкните на пиктограмме Главаря в панели управления взводом.

ГРОМИЛЫ

Назначение: элитные войска ближнего боя, универсальные

Тип: тяжёлая пехота

Вооружение: Рубило и Крошило (базовое вооружение), Силовая клешня (усовершенствование)

Навыки: захват, толстокожесть, Могучая броня, Взрывалки

Опытные воины, отобранные из самых рослых и сильных орков. Банда Громил подобно урагану пронесётся по полю боя, неся ужас и разрушения. Эти бойцы не ведают страха и противник практически не может поколебать их боевой дух.



НАЛЁТЧИКИ

Назначение: мобильный отряд ближнего боя, эффективный как против пехоты, так и против бронетехники

Тип: пехота

Вооружение: Рубило и Крошило

Навыки: захват, Турбоподдув, Взрывалки

Ракета, привязанная к спине наподобие реактивного ранца, позволяет Налетчикам легко перемещаться даже по непроходимой для других типов войск местности. Слабая броня этого вида войск препятствует их использованию в качестве основной ударной силы, однако они просто незаменимы во время совершения стремительных вылазок и диверсий.

МАСТОДОНТ (УНИКАЛЬНАЯ БОЕВАЯ ЕДИНИЦА)

Назначение: тяжёлый боевой транспорт, поддержка пехоты, штурм

Тип: гиганское чудовище

Вооружение: Спаренный свинцомёт, Жжгучемёт

Навыки: Гнев Природы, дикий рык, тяжёлая броня, транспортировка войск

Эти яростные громадины изначально разводились орками ради пищи и забавы. Огромные размеры и буйный нрав Мاستодонта пришлись очень кстати в военном деле. Каждый такой гигант, стрелков со спаренными орудиями — это живая крепость.

БРОНЕБОЙЦЫ

Назначение: уничтожение боевой техники и зданий

Тип: пехота

Вооружение: Взрывалки и Крошило (базовое вооружение), Танкобойные взрывалки и Ракетомёт (усовершенствования)

Навыки: захват, разрушение брони, Взрывалки и Ванкобойные взрывалки

Бронебойцы — это орки, способные вступить в неравный бой с танком и победить. Эти ветераны знают, как отыскать слабое место закованной в броню машины и одним метким выстрелом превратить её в груды обломков.



БРОНЕВОЗ

Назначение: транспорт

Тип: лёгкая боевая машина

Вооружение: Свинцомёт

Навыки: Турбоподдув, тяжёлая броня и транспортировка войск

Броневоz — чрезвычайно мобильный и лёгкий транспорт, способный перевозить небольшие десантные группы орков.

ВОЖДЬ ВОЙНЫ И ПОГРОМА (УНИКАЛЬНАЯ БОЕВАЯ ЕДИНИЦА)

Назначение: командование, усиление пехоты

Тип: тяжёлая пехота, уникальная боевая единица, может быть добавлен во взвод

Вооружение: Силовая клешня и Свинцомёт (базовое вооружение), Большой свинцомёт (усовершенствование)

Навыки: командир орков, Могучая броня, Сила «Граааа!», толстокожесть, яростная атака

Один из самых сильных командиров в игре. В отличие от других рас, у которых вторые командиры появляются почти в самом начале игры, Вождь Войны является к самому накали страстей на поле боя. Для того, чтобы он появился, у вас должна уже быть большая армия. Вождь Войны и Погрома — уникальная боевая единица, потому на поле боя может быть только один Вождь Войны.

ТАНКЕТКА

Назначение: мобильная огневая поддержка

Тип: лёгкая боевая машина

Вооружение: Спаренный большой свинцомёт, Двойной ракетомёт, Долбомёт

Навыки: Турбоподдув, тяжёлая броня

Среди орков встречаются уникальные механики-самоучки, способные создавать грубые, но весьма функциональные поделки. Танкетка одна из таких поделок, это лёгкая броневая машина, которая крутится на поле боя, поливая всё вокруг свинцом и бомбами. Несмотря на крайне тонкую броню, Танкетки довольно мобильны и способны нанести большой урон противнику.



ВООРУЖЕНИЕ ОРКОВ

Орки используют как оружие дальнего боя, так и оружие для рукопашной схватки.

ОСАДНАЯ ПУШКА

Назначение: универсальное

Тип: артиллерия

Урон: высокий

Деморализация: высокая

Дальность стрельбы: большая

Дополнительные характеристики: оглушение

Параметры: малая скорострельность, артиллерия

Осадная пушка стреляет разрывными снарядами, причиняющими большой урон практически любым войскам, построкам и технике, оказавшимся рядом с точкой попадания. Дальнобойность этого орудия очень полезна во время затянувшегося штурма.



РУБИЛО

Урон: средний

Энергооружие: нет

Деморализация: средняя

Дополнительные характеристики: неэффективно против тяжелой брони

Параметры: оружие ближнего боя

Рубило считается оружием настоящего орка. Внешне оно напоминает огромный топор или тесак. Хотя это не силовое оружие, в руках крепкого орка такое громадное Рубило вполне может пробить даже толстую броню.



ДОЛБОМЁТ

Назначение: уничтожение пехоты

Тип: тяжёлое / взрывное

Урон: незначительный / средний

Деморализация: средняя / высокая

Дальность стрельбы: средняя

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: малая скорострельность, гранаты

Долбомёт представляет собой хитрое метательное устройство, которое стреляет большим пакетом, связанной проволокой взрывчатки. Несмотря на малую разрывную силу каждой отдельной бомбы, это весьма серьёзное оружие, так как заряды покрывают довольно большую площадь, причиняя большой урон.



ПОДЖИГА

Назначение: уничтожение пехоты

Тип: штурмовое

Урон: средний

Деморализация: высокая

Дальность стрельбы: малая

Дополнительные характеристики: количество наносимого урона не зависит от типа ландшафта, на котором находится противник

Параметры: огнёмёт

Помимо эффективного орудия уничтожения, Поджиг наносит большой урон боевому духу противника. При помощи взвода, вооружённого Поджигами, вы можете эффективно выкурить врага из укрытий, потому что вне зависимости от типа местности, на которой находится противник, Поджиги наносят одинаковый урон.



ДОЛБИЛО ГРЕТЧИНОВ

Назначение: уничтожение пехоты

Тип: штурмовое

Урон: очень незначительный

Деморализация: незначительная

Дальность стрельбы: малая

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: полуавтоматическое, пули

Долбило Гретчинов напоминает игрушечный пистолет. И это действительно мелкокалиберный пистолет из запаса орков, позволяющий Гретчинам хоть как-то защищать себя. Один Гретчин, вооружённый долбилем, способен победить разве что таракана, но дружная толпа Гретчинов уже представляет собой вполне серьёзную силу.



НОЖ ГРЕТЧИНОВ

Урон: незначительный

Энергооружие: нет

Деморализация: незначительная

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: обычное оружие ближнего боя

Маленький грубый нож, используемый Гретчинами. Большинство бойцов он даже не поцарапает, но, имея на поясе такое оружие, Гретчины чувствуют себя гораздо увереннее.



ОРУЖИЕ ШКВОРНЯ-УБИЙЦЫ ДЛЯ БЛИЖНЕГО БОЯ

Урон: очень высокий

Энергооружие: да

Деморализация: средняя / высокая

Дополнительные характеристики: урон зданиям

Параметры: силовое оружие ближнего боя



Шкворни-убийцы вооружены огромными гидравлическими клешнями, которые вдобавок усилены динамическими энергополями, разрушающими всё, к чему прикоснутся. Гидравлические клешни — чрезвычайно эффективное средство разрушения вражеских построек.

НОЖ ОРКОВ

Урон: незначительный / средний

Энергооружие: нет

Деморализация: незначительная / средняя

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: обычное оружие ближнего боя



Орковский нож — стандартное оружие ближнего боя.

СИЛОВАЯ КЛЕШНЯ

Урон: высокий

Энергооружие: да

Деморализация: средний

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: тяжёлое энергооружие



Силовая клешня — тяжёлое ручное гидравлическое оружие, сдавливающее жертву при помощи энергополей. Она значительно увеличивает силу бойца и может легко пробить любую броню.

БОЛЬШОЙ СВИНЦОМЁТ

Назначение: уничтожение пехоты

Тип: штурмовое

Урон: средний

Деморализация: средняя

Дальность стрельбы: средняя

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: скорострельность — средняя, пули / разрывные пули



Стандартный Свинцомёт, переделанный для Вождя Войны и Погрома. Это оружие причиняет огромный урон даже бронированным войскам.

МЕГА-ДОЛБАК

Назначение: уничтожение брони

Тип: штурмовое / взрывное

Урон: средний / высокий

Деморализация: средняя

Дальность стрельбы: средняя

Дополнительные характеристики: перегрев

Параметры: полуавтоматическое, плазменный взрыв



Мега-долбак — это вершина военно-технической мысли орков. Это оружие стреляет сгустками раскалённой плазмы, способными пробить самую толстую броню.

РАКЕТОМЁТ

Назначение: уничтожение боевой техники

Тип: штурмовое

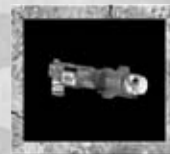
Урон: высокий

Деморализация: средняя

Дальность стрельбы: большая

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: медленная перезарядка, ракеты



Ракетомёты орков сделаны по образцу ракетных установок других рас: это небольшие, переносные, управляемые одним орком аппараты. В отличие от ракетных установок Империи и Хаоса, выстрел из Ракетомёта орков не требует длительной подготовки и может быть произведён прямо во время движения.

СВИНЦОМЁТ

Назначение: уничтожение пехоты

Тип: штурмовое

Урон: средний

Деморализация: средняя

Дальность стрельбы: средняя

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: продолжительный огонь — средний, снаряды



Свинцомёт — крупнокалиберный скорострельный пулемёт, используемый орками для огневой поддержки. Это оружие относится к классу тяжёлого, однако орки способны использовать его даже на бегу.

КРОШИЛО

Назначение: уничтожение пехоты

Тип: лёгкое оружие

Урон: незначительный

Деморализация: незначительная

Дальность стрельбы: малый / средний

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: непрерывная стрельба / стрельба очередями или одиночными выстрелами, огнестрельное оружие

Крошило — стандартное вооружение большинства орков. Это полуавтоматический пистолет с малым радиусом действия и относительно невысокой скорострельностью.

БИВНИ МАСТОДОНТА

Урон: высокий

Энергооружие: да

Деморализация: средняя

Дополнительные характеристики: оглушение

Параметры: оружие ближнего боя

Мастодонт — гигантское животное, чьи бивни способны проложить дорогу через толпу врагов, нанося им серьёзный урон и оставляя корчиться в муках.

ЖЖГУЧЕМЁТ

Назначение: уничтожение боевой техники

Тип: тяжёлое

Урон: незначительный / очень высокий

Деморализация: средняя

Дальность стрельбы: средняя

Дополнительные характеристики: самонаведение, высокий урон боевой технике, случайный урон

Параметры: малая скорострельность, жжгучий выстрел

Жжгучемёт — это тяжёлое энергетическое орудие, стреляющее молниями, которые способны за считанные секунды испепелить объект любого размера.



ЭЛЬДАРЫ

«Суди о них не по внешности, ибо Эльдары не знают добра. Они не более благородны, чем подлые Тираниды или коварные орки. Эльдары спесивы и непредсказуемы, они нападают без причины и без предупреждения. Не стоит пытаться понять их, ибо понимать здесь нечего — это слепая и бессмысленно жестокая случайность эволюции». — *Командор Империи Абри*

Невероятно древняя инопланетная раса Эльдаров некогда правила бескрайней галактикой. Но затем пришло время заката их цивилизации, и могущество оставило Эльдаров. Ныне они малочисленны, однако в их руках сосредоточены таинственные искусства и смертоносные технологии. Эльдары были и остаются самой развитой расой во Вселенной. Армия Эльдаров во многом отличается от других рас, ибо каждый их отряд отличен от другого и имеет свое назначение. Эльдары — могущественные псионики. Варлоки и Видящие обращаются к могуществу Варпа и своим тайным искусствам, чтобы склонить на свою сторону чашу весов войны. О цели своей войны они не говорят никому. Они непредсказуемые и удивительные бойцы, способные предвидеть будущее. Победить их практически невозможно.



Основные характеристики войск Эльдаров

- Узкая специализация большинства войск. У каждого типа боевых единиц есть предпочтительный метод ведения боя, в котором (и только в котором) она превосходит врага.
- Огневая мощь оружия Эльдаров чрезвычайно высока. Оружие бойцов высшего ранга имеет крайне высокую дальность стрельбы.
- Большинство воинов-Эльдаров совершенно непригодны для рукопашного боя, за исключением штурмовых подразделений, которым в этой области нет равных.
- Армии Эльдаров возглавляют великолепные командиры, способные существенно увеличить эффективность вверенного им звзда, однако страдающие недостатком боевого духа.
- Большинство войск быстро гибнут в бою, однако их можно легко и без особых затрат заменить новыми.
- Каждому типу войск соответствует определённая тактика, а в целом Эльдары не отличаются гибкостью стратегий.
- Эльдары — самая технологичная раса, широко использующая возможности телепортации. В этом причина определённой специфики в управлении расой Эльдаров.
- Тяжёлая бронированная техника Эльдаров отличается высокой скоростью передвижения.

Воинство Эльдаров делится на касты, в каждой из которых состоят специалисты узкого профиля. Более универсальные бойцы быстро гибнут в бою, обладают высокой огневой мощью на небольших дистанциях и формируют достаточно многочисленные взводы. Техническое оснащение каждого бойца близко к совершенству, оно подобрано таким образом, чтобы максимально соответствовать специализации данного вида войск. Основа стратегии Эльдаров — это скорость и координация мгновенных перемещений сил. Одна из выигрышных тактик выглядит следующим образом: врага заманивают на укрепленные позиции, а затем стремительно атакуют со всех направлений совокупной мощью всех имеющихся в наличии бойцов и бронетехники.

ПОСТРОЙКИ ЭЛЬДАРОВ



ПЕРЕКРЁСТОК ПУТЕЙ

Главное здание Эльдаров, где создаются Скульпторы, отряды Дозорных и Всевидящий Совет.



СЛЫШАЩИЙ АЛТАРЬ

Слышащие алтари следует строить на захваченных Стратегических Позициях или Реликтовых Точках. Слышащий алтарь можно оснастить более совершенным оружием и защитой. Усовершенствованный алтарь увеличивает приток вашего влияния.



ПОРТАЛ АСПЕКТА

Этот портал позволяет набирать войска и призывать Видящую, а также разрабатывать «Заряд нестабильности» и другие технологии. Новые войска и исследования становятся доступными здесь после постройки Храма Душ и Технопортала.



ЗВЁЗДНЫЕ ВРАТА

Вы можете телепортировать ваши подразделения из одних Звёздных врат в другие. Кроме того, постройка Звёздных врат позволит вам заказывать Гравилеты, а также увеличит предельно допустимую численность войск.



ХРАМ ДУШ

Храм Душ необходим для разработки новых видов оружия и защиты войск.



ТЕХНОПОРТАЛ

Технопортал производит Гравитанки «Сокол» и другие боевые машины. Также здесь разрабатываются усовершенствования бронетехники.



ГЕНЕРАТОР

Генератор производит Энергию, необходимую для постройки ряда зданий, отрядов и проведения исследований. Каждый Перекрёсток Путьей может поддерживать только ограниченное количество Генераторов.



ТЕРМОГЕНЕРАТОР

Более мощный вариант Генератора. Термогенераторы можно устанавливать только на лавовых шахтах.

ПРОЧЕЕ

Скульптор Эльдаров может устанавливать Мины и Турели. Минное поле — хорошая защита против наступающего врага. Размещайте их вокруг своей базы и на подходах к ней.

ВОЙСКА ЭЛЬДАРОВ

Некоторые подразделения Эльдаров можно усилить, назначив им предводителя-Экзарха, опытного воина, превосходящего по своим возможностям обычных воинов.

ВИДЯЩАЯ (УНИКАЛЬНАЯ БОЕВАЯ ЕДИНИЦА)

Назначение: командование, могущественный псионик

Тип: пехота, уникальная боевая единица, может быть добавлена во взвод

Вооружение: Сюриканный пистолет и Колдовской клинок

Навыки: Пси-шторм, Наставник, Ментальная атака и Психовзрыв

Предводительница войск Эльдаров, Видящая обладает несокрушимой силой духа и паранормальными способностями. Основной псионик Эльдаров.

АВАТАР КАИНА (УНИКАЛЬНАЯ БОЕВАЯ ЕДИНИЦА)

Назначение: воплощение бога Каина

Тип: демон

Вооружение: Скорбный клинок

Навыки: ужас, пробуждение, бесстрашие, призыв, частичная неуязвимость

Аватар — живое воплощение бога войны Казла Менша Каина. Он чрезвычайно могуч в ближнем бою и способен выстоять под шквальным огнем противника. Аватар — уникальная боевая единица, и потому на поле боя может находиться только один такой демон.



ВАРЛОК, ВСЕВИДЯЩИЙ СОВЕТ

Назначение: командование, псионик, усиление пехоты

Тип: пехота, назначается во взвод

Вооружение: Сюрикенный пистолет и меч (базовое вооружение), Энергоклинок, Колдовской клинок (усовершенствования)

Навыки: разрушение, Воодушевление и Пути

Варлоки — второстепенные псионики расы Эльдаров, они выполняют различные задачи: охраняют Видящую, возглавляют взводы и воюют самостоятельно. Основная функция Варлока — усиление вверенного ему взвода при помощи псионических способностей, а также поддержание боевого духа. Всевидящим Советом называется взвод Варлоков.

СКУЛЬПТОР

Назначение: строитель

Тип: пехота

Вооружение: меч

Навыки: Саркофаг

Скульпторы могут вызывать из Варпа и придавать форму психопластике, — субстанции, из которой Эльдары создают оружие и здания. На их хрупких плечах лежит строительство всех зданий Эльдаров.

ДОЗОРНЫЕ

Назначение: основные войска

Тип: лёгкая пехота

Вооружение: Сюрикенная катапульта, Нож

Навыки: захват, Плазменные гранаты

Дозорные составляют основу армии Эльдаров, и это единственные войска, которые можно назвать универсальными. Они относительно слабы, но эффективны в больших количествах. Взвод Дозорных обладает большой огневой мощью на небольших дистанциях, высокой скоростью и многочисленностью.



РЕЙНДЖЕРЫ

Назначение: разведчики, войска поддержки

Тип: лёгкая пехота

Вооружение: Нож, Дальнобойная винтовка

Навыки: захват, Маскировка,

Рейнджеры — прекрасные разведчики и убийцы. Их оружие обладает высокой дальностью стрельбы, что весьма полезно для проведения диверсий. Способность маскироваться позволяет использовать Рейнджеров для разведки и точечных ударов по отдельным боевым единицам противника.

ВОЮЩИЕ БАНШИ

Назначение: элитные войска, воины ближнего боя

Тип: пехота

Вооружение: Сюрикенный пистолет и Энергоклинок, «Палач» (для Экзарха Банши)

Навыки: захват, Маска Банши

Экзарх: Экзарх Воющих банши

Навыки Экзарха: Зов войны

Банши — мастера рукопашного боя. Они стремительны и хорошо вооружены, их Энергоклинки способны пробить даже броню Космодесантников. Малый запас жизненных сил Воющих Банши компенсируется их скоростью и боевыми навыками, такими как оглушающая Маска Банши. Экзархи Воющих Банши используют в бою «Палачи» — мощное оружие ближнего боя.

ПАУКИ ВАРПА

Назначение: дальний бой, уничтожение пехоты (усовершенствования вооружений могут превратить их в противотанковые войска)

Тип: пехота

Вооружение: «Ткач смерти», Двойной «Ткач смерти» (для Экзарха Пауков Варпа)

Навыки: захват, Генераторы варп-прыжка, Заряды нестабильности

Экзарх: Экзарх Пауков Варпа

Навыки экзарха: внезапная атака, Заряд нестабильности

Все воины, тесно связанные с Варпом, способны исчезать и появляться из тьмы транспространства, то есть телепортироваться на небольшие расстояния. Это означает, что враг никогда не сможет предугадать, откуда они ударят в следующий момент. Кроме того, нанеся стремительный удар по врагу, Пауки могут снова скрыться в Варпе, избежав контратаки.



ТЁМНЫЕ ЖНЕЦЫ

Назначение: уничтожение пехоты

Тип: тяжёлая пехота

Вооружение: Пусковая установка «Жнец», Сюрикенная пушка

Навыки: захват

Экзарх: Экзарх Тёмных жнецов

Тёмные жнецы могут издали обрушить на противника целый шквал огня из своих устрашающих орудий. Однако эти воины тратят много времени на развертывание в боевой порядок. Тёмные жнецы не могут стрелять на ходу, их нужно заранее разместить на подходящей позиции. Их них формируются великолепные оборонные рубежи, способные сдерживать натиск даже тяжёлой бронетехники. Однако следует иметь в виду, что Тёмные жрецы слабы в ближнем бою. Экзархи Тёмных жрецов вооружены дальнобойной Сюрикенной пушкой.

«АСПИД»

Назначение: мобильная огневая поддержка

Тип: боевая машина, лёгкая гравиплатформа

Вооружение: Сюрикенная пушка, Ракетная установка

Навыки: гравиплатформа

Главные достоинства «Аспида» — это его скорость и маневренность. Легко преодолевая непроходимую местность, «Аспид» быстро переносится в любую точку поля битвы. «Аспид» — достаточно хрупкая машина, и серьёзная атака способна вывести её из строя.

ЛОРД-ПРИЗРАК

Назначение: поддержка пехоты, ближнего боя

Тип: шагающая боевая машина

Вооружение: Автоматическая плазменная пушка, Световое копье (усовершенствование), Штурм-огнемёт, двойное вооружение ближнего боя

Навыки: бесстрашие

Лорд-призрак являет собой мощную машину, оживлённую душой мёртвого воина-Эльдара. Лорды-призраки пробивают себе дорогу огневой мощью своих орудий. Эти машины превосходят Имперские дредноуты силой атаки, однако страдают общим недостатком Эльдаров — низким запасом жизненных сил. Лорды-призраки оснащены широким арсеналом тяжёлого вооружения и не теряют меткости стрельбы во время движения.



ОГНЕННАЯ ПРИЗМА

Назначение: огневая поддержка, уничтожение боевой техники (с больших дистанций)

Тип: боевая машина, гравиплатформа

Вооружение: Орудие призм, Спаренная сюрикенная катапульта

Навыки: гравиплатформа

Огненная призма — самое мощное орудие на антигравитационной платформе в арсенале Эльдаров. Несколько уступая крепостью брони танкам Космодесанта, Огненная призма значительно превосходит их в скорости и огневой мощи. Это лучшее наступательное средство Эльдаров, способное сравнять с землёй любые здания и укрепления.

ГРАВИТАНК «СОКОЛ»

Назначение: транспорт, огневая поддержка

Тип: боевая машина, гравиплатформа

Вооружение: Спаренная сюрикенная катапульта (базовое вооружение), Автоматическая плазменная пушка, Световое копье (усовершенствования)

Навыки: гравиплатформа

«Сokol» — это транспорт Эльдаров. Он оснащён полным вооружением Огненной призм, однако, его основное назначение — перевозка войск. Эта высокоскоростная машина способна не только осуществить доставку и высадку десанта, но и обеспечить ему плотную огневую поддержку.

ГРАВИЛЁТ

Назначение: огневая поддержка, универсальное (в зависимости от вооружения)

Тип: платформа

Вооружение: Спаренная автоматическая плазменная пушка, Световое копье

Навыки: Грави-ускоритель

Гравилёты оснащены тяжёлым вооружением и действуют как мобильные турели. Дополнение Грави-ускорителями позволяет Гравилётам двигаться со скоростью обычных подразделений, выполняя при этом роль мобильной огневой поддержки.



ВООРУЖЕНИЕ ЭЛЬДАРОВ

СВЕТОВОЕ КОПЬЁ

Назначение: уничтожение боевой техники / тяжёлой пехоты

Тип: штурмовое

Урон: высокий

Деморализация: средняя

Дальность стрельбы: большая

Дополнительные характеристики: высокий урон боевой технике

Параметры: лучевое оружие, лазер

Световое копье стреляет тонким лучом лазерной энергии, которая пробивает тяжёлую броню лучших вражеских танков. Стандартное вооружение бронетехники Эльдаров. Обладает низкой скорострельностью и потому не слишком эффективно против пеших войск противника.



ВАРП-ПУШКА

Назначение: уничтожение боевой техники / тяжёлой пехоты

Тип: тяжёлое

Урон: очень высокий

Деморализация: высокая

Дальность стрельбы: средняя / большая

Дополнительные характеристики: огромный урон боевой технике

Параметры: лучевое оружие, Варп-сжатие

Это орудие создает Варп-сжатие на поле боя, которое поглощает всё вокруг. Максимально эффективно против танков и бронетехники, имеет отличный эффект дезориентации пехоты, который приводит к значительному падению её боевого духа. Варп-пушка устанавливается на Турели.



«ТКАЧ СМЕРТИ» / ДВОЙНОЙ «ТКАЧ СМЕРТИ»

Назначение: уничтожение пехоты

Тип: штурмовое

Урон: средний / высокий

Деморализация: средняя

Дальность стрельбы: незначительная / средняя

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: взрыв огня, сеть из нановолокна

«Ткач смерти» стреляет нановолоконной сетью, которая наносит поистине ужасающие повреждения лёгкой пехоте противника. Нановолоконная сеть в принципе не может пробить броню тяжёлой пехоты или танков.



РАКЕТНАЯ УСТАНОВКА

Назначение: универсальные

Тип: тяжёлое

Урон: средний / высокий

Деморализация: средняя

Дальность стрельбы: большая

Дополнительные характеристики: ракеты

Параметры: медленная перезарядка, ракеты

Ракетная установка — универсальное оружие, эффективное как против пехоты, так и против боевой техники.



ШТУРМ-ОГНЕМЁТ

Назначение: уничтожение пехоты

Тип: тяжёлое оружие

Урон: средний

Деморализация: высокая

Дальность стрельбы: малая

Дополнительные характеристики: количество наносимого урона не зависит от типа ландшафта, на котором находится противник

Параметры: огнемёт

Помимо эффективного орудия уничтожения, Огнемёт наносит большой урон боевому духу противника. При помощи взвода, вооружённого огнемётами, вы можете эффективно выкурить врага из укрытий, потому что вне зависимости от типа местности, на которой находится противник, огнемёты наносят одинаковый урон.



ОРУДИЕ ПРИЗМЫ

Назначение: уничтожение боевой техники и зданий

Тип: артиллерия

Урон: очень высокий

Деморализация: средняя / высокая

Дальность стрельбы: большая

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: лучевое оружие, лазер

Особый кристалл в этом орудии фокусирует разрушительную энергию лазера на мишени и стреляет широким лучом, который при попадании поражает целую область, нанося урон бронетехнике и зданиям, броня которых плавится от такого интенсивного воздействия.



ДАЛЬНОБОЙНАЯ ВИНТОВКА

Назначение: уничтожение пехоты

Тип: тяжёлое оружие

Урон: незначительный

Деморализация: средняя / высокая

Дальность стрельбы: большая

Дополнительные характеристики: смертельное попадание

Параметры: малая скорострельность, огнестрельное оружие

Дальнобойные винтовки — это ответ Эльдаров Снайперским винтовкам Империи.

Дальнобойное оружие, чрезвычайно эффективное для уничтожения целей практически любых размеров.



ПУСКОВАЯ УСТАНОВКА «ЖНЕЦ»

Назначение: уничтожение пехоты

Тип: тяжёлое

Урон: средний

Деморализация: средняя

Дальность стрельбы: большая

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: низкая скорострельность, ракеты «Жнец»

Пусковая установка «Жнец» — это дальнобойное и скорострельное оружие, позволяющее изрешетить врага градом бронебойных ракет. Это одно из самых разрушительных орудий Эльдаров. Однако против бронетехники его эффективность существенно снижается.



СПАРЕННЫЙ ИМПУЛЬСНЫЙ ЛАЗЕР

Назначение: уничтожение пехоты

Тип: тяжёлое оружие

Урон: средний / высокий

Деморализация: средняя

Дальность стрельбы: средняя

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: высокая скорострельность, лазер

Спаренный импульсный лазер стреляет короткими лазерными лучами. И хотя это не слишком мощное оружие, его потрясающая скорострельность, способность буквально поливать противника дождём энергии, позволяет эффективно использовать его против пехоты противника.



СЮРИКЕННЫЙ ПИСТОЛЕТ / СЮРИКЕННАЯ КАТАПУЛЬТА / СЮРИКЕННАЯ ПУШКА

Назначение: уничтожение пехоты

Тип: лёгкое оружие / штурмовое / тяжёлое

Урон: незначительный / средний

Деморализация: незначительная

Дальность стрельбы: малая / средняя

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: стрельба очередями, сюрикен

Сюрикеное оружие широко используется в армии Эльдаров. Катапульта применяется Дозорными, и считается стандартным оружием для ведения боя на средних дистанциях. Несмотря на малую дальность стрельбы, это вооружение весьма грозно: град мономолекулярных, острых как бритва, пластин-сюрикенов в считанные секунды режет противника на части.



АВТОМАТИЧЕСКАЯ ПЛАЗМЕННАЯ ПУШКА

Назначение: уничтожение пехоты, бронебойное

Тип: тяжёлое орудие

Урон: средний

Деморализация: средняя

Дальность стрельбы: средняя

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: высокая скорострельность, стрельба очередями

Автоматическая плазменная пушка стреляет раскалёнными до нескольких десятков тысяч градусов сгустками плазмы, легко прожигающими любую броню. И хотя она недостаточно мощна для уничтожения бронетехники, это оружие чрезвычайно эффективно для борьбы с такими видами тяжёлой пехоты, как Терминаторы.



НОЖ

Урон: незначительный

Энергооружие: нет

Деморализация: незначительная / средняя

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: обычное оружие ближнего боя

Нож — стандартное оружие ближнего боя.



ЭНЕРГОКЛИНОК

Урон: незначительный / средний

Энергооружие: да

Деморализация: средняя

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: нет

Параметры: энергооружие

Энергоклинок — это меч, улучшенный технологиями Эльдаров. Великолепное оружие против тяжёлой пехоты, но абсолютно бесполезное в случае столкновения с бронетехникой.



МЕЧ

Урон: незначительный / средний

Энергооружие: нет

Деморализация: средняя

Дополнительные характеристики: нет

Параметры: обычное оружие ближнего боя

Меч — стандартное вооружение войск ближнего боя и командиров Эльдаров.



«СКОРБНЫЙ КЛИНОК»

Урон: высокий

Энергооружие: да

Деморализация: средняя

Дополнительные характеристики: огромный урон боевой технике

Параметры: высокотехнологичный клинок ближнего боя

Этот гигантский пылающий меч, выкованный Аватаром Каина, носит имя «Скорбный клинок». Этим мечом Аватар прокладывает себе путь сквозь ряды тех, кто посмеет ему противостоять. Лезвие этого меча способно с одинаковой лёгкостью крошить пехоту и технику, и потому мало кому удавалось устоять в бою с Аватаром Каина.



КОЛДОВСКОЙ КЛИНОК

Урон: высокий

Энергооружие: да

Деморализация: средняя

Дополнительные характеристики: дополнительный урон боевой технике

Параметры: энергооружие

Колдовской клинок — это мощное силовое оружие, увеличивающее урон, который псионик причиняет любым войскам и даже боевым машинам. Колдовской клинок позволяет концентрировать психическую энергию в едином ошеломляющем ударе. Он пробивает любую броню и эффективен в борьбе с бронетехникой.



ВООРУЖЕНИЕ ЛОРДА-ПРИЗРАКА ДЛЯ БЛИЖНЕГО БОЯ

Урон: очень высокий

Энергооружие: да

Деморализация: средняя / высокая

Дополнительные характеристики: большой урон зданиям

Параметры: тяжёлое энергооружие

Могучие длани Лорда-призрака оснащены гидравлическими когтями и окутаны энергополями, разрушающими всё, к чему они прикоснутся. Это оружие крайне эффективно против зданий.



АВТОРЫ

Relic Entertainment

Художники

Энди Лэнг
Аллан Дилкс
Синтия Лью
Дэвид Тран
Иэн Камминг
Карл Грик
Майкл Юкки
Роланд Лонгпрэ
Шон Вудз
Тамаш Сатмари
Янгер Янг

Аниматоры

Эрих Саллох
Джо Шобер
Джон Харрингтон
Майкл Мур
Райан Липер

Дизайн

Джей Уилсон (Ведущий дизайнер)
Эндрю Чэмберз
Крис Дегнан
Джефф Браун

Продюсеры

Джонатан Даудсвелл (Главный продюсер)
Рафаэль Ван Лироп

Программирование

Доминик Матье (Ведущий программист)
Бнанна Коуд
Кей Глэдстоун
Джордж Хорнмозн

Джэми Ченг
Крис Бота
Ник Ваандерс
Пинг Танг
Рэнди Лукашук
Ричард Сим

Игровой баланс

Тим Левинсон (Координатор)
Брайан Митчелл
Крис Бекер
Майк Экайно
Симон Делюге
Стивен Кинг

Сценарий / Диалоги

Люсьен Соулбан
Джей Уилсон
Джош Москиера
Рафаэль ван Лироп

Звуковые эффекты / Речь

Airwaves Sound Design
Тони Гроник (Ведущий звукоинженер)
Крис Оув
Майк Томас

Музыка

Джереми Соул

Администрация

Алекс Гарден (Директор)
Кэрол Ричардз (Супервизор)
Кертис Терри (Финансы)
Паула Феллбаум (Директор по кадрам)
Роб Каннингем (Креативный директор)
Рон Моравек (Старший менеджер)

IT

Фрэнк Робертс
Элвин Чанг
Джефф Лиделл

Озвучание

Брайан Добсон
Марк Оливер
Майкл Добсон
Николь Оливер
Пол Добсон
Питер Нью
Ричард Кокс
Скотт Макнил
Тони Гроник

Отдельная благодарность

Аарон Камбейц
Барт Мазус (Relic News)
Брин Аперстранд
Дейв Медник (Dawn of War Planet)
Деррик Кобден
Graphic Zoo
Джейсон Т. Пауэлл
Дженнифер Хок
Джоди Фото
Питер Яп
Мэтт Макклеллан
RelicNews.com и все, кто помогал нам на форумах
Рекс Сикора
The University of Alberta Games Group
Тьерри Трэмблэй
Тайлер Хиггз (Relic News)
И многие другие, в том числе наши друзья и семьи, которые постоянно поддерживали нас в ходе работы.

THQ Inc.

Разработка

Исполнительный вице-президент —
Worldwide Studios

Джек Соренсен

Вице-президент отдела разработки
Фидип Хольт

Вице-президент отдела развития
Дэн Келли

Директор
Ричард Браун

Менеджер группы технического
сопровождения
Джине Пэш

Креативный менеджер
Шон Данн

Руководитель проекта
Джим Мартин

Контроль качества

Директор отдела контроля качества
Моника Валледжо

Координатор тестирования
Райан Камю

Ведущие тестеры
Джереми Гонзаговски
Дэнни Смит
Эрик Эрнандес

Тестеры
Скотт Аллман
Джошуа Бейкер
Нейт Блюменталь
Патрик Брофи

Брайан Карнс
Хосе Кастаньеда
Иэн Кокс
Раджа Дас
Спенсер Франклин
Эндрю Херман
Шон Дженкинсон
Пеше Катен
Шон Гэлвин
Даниэль Лю
Джо Лоури
Джон Мартинес
Шон Мураками
Джон Падован
Джон Препук
Дэвид Прайс
Карлос Рестрепо
Стивен Рис
Крис Шэнкс
Брайан Скидмор
Джеймс Вальквист
Беннет Вейсман
Уоррен Вонг
Шон Йен

Руководитель группы технического сопровождения

Марио Вейбел

Контроль качества

Джеймс Кренц
Брайан Макэлрой

Инженеры мастеринга

Чарльз Бэтарс
Глен Питерс
Джон Кац

Программирование баз данных

Джейсон Робертс

Экспертная комиссия

Шон Хеффрон
Мэтт Элзи
Скотт Фрейзир

Маркетинг

Главный вице-президент — Worldwide Marketing

Питер Дилл

Директор отдела маркетинга

Крейг Реченмейкер

Брэнд-менеджер

Дэвид ЛаПерл

Связи с общественностью

Директор

Лиз Пьери

Координатор

Роб Кэссел

Оформление

Директор

Ховард Либескинд

Менеджер

Кирк Сомдаль

Координатор

Мелисса Донджес

Менеджер сетевого маркетинга

Обри Б. Макклер

Руководство пользователя

Дэн Айриш

Дизайн упаковки

Creative Domain

Реклама

G&M Plumbing

Отдельная благодарность

Хитер Десервайр (Behavioristics, Inc.)

Разработка игры

Менеджер проекта

Эрик Могенсен

Первый помощник менеджера проекта

Nelson

Глава New Business Development

Джон Гиллард

Менеджер по защите интеллектуальных прав

Алан Мерретт

Креативный консультант

Джес Гудвин

Games Workshop (Германия)

Майк Кнопф

Games Workshop (Италия)

Люка Амадори

Games Workshop (Франция)

Жиль Шарпенэ и Филипп Боберн

Games Workshop (Испания)

Джорди Ферре

Вступительный ролик создан компанией Blur Studios

Креативный отдел

Тим Миллер — (Креативный директор)

Пол Тейлор — (Сценарий и оформление)

Дейв Уилсон — (Моделирование и сведение сцен)

Продюсерский отдел

Эл Шир — (Продюсер)

Мэнди Секельски — (Продюсер / Координатор)

Директор Relic

Роб Каннингем

Эксклюзивный дистрибьютор — Руссобит-М

Менеджер проекта

Евгений Сунгуров

Менеджер по полиграфии

Марина Гончарова

Локализация — IPROM

Директор локализации

Алексей Постников

Технический директор

Федор Куликов

Редактор

Алексей Постников

Федор Куликов

Андрей Черковский

Перевод

Михаил Краснов

Владимир Козюля

Андрей Черковский

Перевод руководства пользователя

Валера Рыжов

Корректор

Анна Свиридова

Тестирование

Влад Марченко

Саша Птицын



