

Цель игры

Условие победы: уничтожение всех контрольных зданий врага.

Условие поражения: потеря своего контрольного здания.

Этапы игры

Игрок

- Выбор расы
- Выбор героя
- Игра:
 - Развитие базы
 - Прокачка героя
 - Сбор предметов на карте
 - Покупка предметов в магазинах
 - Защита базы
 - Нападение на врагов

Компьютер

Расы

- Эльфы
- Гномы
- Орки

Здания

Игрок

1. **Контрольное здание.** Служит для покупки и воскрешения героев, присутствует в единственном числе. Потеря здания является условием поражения всех игроков.

2. **Главное здание.** Требуется для покупки рабочих и защиты базы (после улучшения).

Уровни:

- 1 уровень.
- 2 уровень. Здание приобретает способность атаковать в дальнем бою, а также, повышается уровень его прочности и разблокируются все исследования второго уровня.

3. **Магазин (не более 1).** Требуется для покупки предметов.

Предметы:

- Свиток возвращения.
- Эликсир маны (магазин игрока, слабый).
- Эликсир жизни (магазин игрока, средний).

- Призывание голема (магазин игрока, слабый).
- Призывание голема (магазин игрока, сильный).
- Маска смерти (магазин игрока, слабый).

4. Мастерская (не более 1). Требуется для исследований.

Исследования:

- Повышение защиты (все здания).
- Ускорение постройки и починки.

5. Склад (не более 3). Требуется для хранения предметов.

Эльфы

2. Главное здание. Может выкапываться.

Уровни:

- 1 уровень: атакует в ближнем бою.
- 2 уровень: атакует до 3 боевых единиц, имеет ядовитую атаку.

3. Магазин. Может выкапываться.

Предметы:

- Камень затмения.
- Плащ теней.
- Сфера яда.

4. Мастерская.

Исследования:

- Лунный блик.
- Единение с природой.
- Ядовитые иглы.

6. Лунный колодец (не более 5). Особое здание.

7. Сторожевое древо. Защитная башня. Требуется: наличие мастерской.

Исследования:

- Боевое древо.

8. Боевое древо. Защитная башня. Нельзя строить.

Исследования:

- Последний рубеж.

Способности:

- Оплести.

9. Последний рубеж. Защитная башня. Нельзя строить. Атака аналогична атаке Охотницы.

Способности:

- Землетрясение.

Гномы

2. Главное здание.

Исследования:

- Повышение защиты (главное здание).

Уровни:

- 2 уровень: атакует в дальнем бою одну боевую единицу.

3. Магазин.

Предметы:

- Эликсир жизни (магазин игрока, слабый).
- Сапоги-скороходы.
- Сфера льда.

4. Мастерская.

Исследования:

- Обогащение.
- Улучшение магических башен.

6. **Магическая башня** (не более 5). Особое здание. Позволяет применять различные способности.

Способности:

- Смятение.
- Анتماгическая вышка.

7. **Сторожевая башня**. Защитная башня.

Исследования:

- Ледяная башня.

8. **Ледяная башня**. Защитная башня. Замедляет атакуемого врага. Нельзя строить.

Способности:

- Ледяной щит.
- Морозный удар.

9. **Мина**. Постоянно невидима.

Исследования:

- Передвижная мина.

Способности:

- Взорвать.

10. **Передвижная мина**. Нельзя строить. Постоянно невидима.

Способности:

- Взорвать.

Орки

2. **Главное здание**. Имеет шипы, повреждающие противника при атаке в ближнем бою.

Исследования:

- Зажигательная смесь.

Уровни:

- 2 уровень: атакует снарядами (только наземные цели, повреждения распределяются по области).

3. **Магазин**.

Предметы:

- Эликсир жизни (магазин игрока, множественный).
- Огненный плащ.
- Сфера огня.

4. **Мастерская**.

Исследования:

- Ставки.
- Аватары.

6. **Костер племени** (не более 3). Позволяет применять различные способности.

Способности:

- Долгое лечение.
- Аватар.

7. **Защитная башня**. Защитная башня.

Исследования:

- Шипы.
- Повышение защиты.
- Огненные стрелы.

Компьютер

1. **Контрольное здание**. Присутствует на каждой основной базе противника. Уничтожение всех таких зданий является условием победы игроков. Уничтожение здания на одной из баз гарантирует прекращение отправки армии с этой базы.

Войска

Игрок

Компьютер

Призванные

- Голем (призванный, слабый).
- Голем (призванный, сильный).

Предметы

- Свиток возвращения.
- Камень затмения.
- Эликсир маны (магазин игрока, слабый). Восстанавливает ману героя в течение определенного времени. Сбивается при атаке.
- Эликсир жизни (магазин игрока, слабый). Восстанавливает здоровье героя в течение определенного времени. Сбивается при атаке.
- Эликсир жизни (магазин игрока, множественный). Накладывает заклинание лечения на любую дружественную боевую единицу. Имеет заряды. Сбивается при атаке.
- Эликсир жизни (магазин игрока, средний). Одновременно восстанавливает некоторое количество здоровья героя. Требуется: 2 уровень базы.
- Плащ теней.
- Сапоги-скороходы.
- Огненный плащ.
- Призывание голема (магазин игрока, слабый). Призывает боевую единицу «Голем

(призванный, слабый)».

- **Призывание голема** (магазин игрока, сильный). Призывает боевую единицу «Голем (призванный, сильный)». Требуется: 2 уровень базы.
- **Сфера яда**. Повреждает противника ядом. Требуется: 2 уровень базы.
- **Сфера льда**. Замедляет противника. Требуется: 2 уровень базы.
- **Сфера огня**. Дает некоторый шанс нанести дополнительные повреждения. Требуется: 2 уровень базы.
- **Маска смерти** (магазин игрока, слабый). Требуется: 2 уровень базы.

Исследования

- **Единение с природой**. Требуется: 2 уровень базы.
- **Зажигательная смесь**. Позволяет зданию атаковать зажигательными снарядами, наносящими повреждения огнем всем врагам в небольшой области.
- **Повышение защиты (главное здание)**.
- **Повышение защиты (все здания)**.
- **Ускорение постройки и починки**.
- **Лунный блик**. Увеличивает запас маны в колодцах. Требуется: 2 уровень базы.
- **Улучшение магических башен**. Увеличивает запас маны магических башен. Требуется: 2 уровень базы.
- **Аватары**. Дает Кострам племени возможность применять способность «Аватар». Требуется: 2 уровень базы.
- **Обогащение**. Дает возможность получать некоторое количество дерева и золота за разрушение зданий противника. Требуется: 2 уровень базы.
- **Ставки**. Дает возможность получать случайное количество золота за убийство героя противника. Количество полученного золота зависит от уровня вражеского героя. Требуется: 2 уровень базы.
- **Боевое древо**. Модернизирует Сторожевое древо в Боевое древо.
- **Последний рубеж**. Модернизирует Боевое древо в Последний рубеж.
- **Ледяная башня**. Модернизирует Сторожевую башню в Ледяную башню. Требуется: 2 уровень базы.
- **Передвижная мина**. Модернизирует Мину в Передвижную мину. Требуется: 2 уровень базы.
- **Ядовитые иглы**. Заменяет атаку всех Боевых деревьев и Последних рубежей на усиленную с ядовитыми повреждениями.

Способности

- **Смятение**. Заставляет указанного воина противника временно сражаться со своими союзниками. Область применения: вся область карты. Требуется: 2 уровень базы.
- **Антимагическая вышка**. Переводит магическую башню в специальный режим. В этом режиме здание наносит магические повреждения всем боевым единицам, применяющим заклинания в его области действия, а также, теряет возможность применять все остальные способности.

- **Долгое лечение.** Аналог способности «Лечение» Обсидиановой статуи.
- **Аватар.** Здание превращается в иллюзию выбранной дружественной боевой единицы. Эта иллюзия обладает всеми характеристиками оригинала, но не может применять способности. По окончании действия способности иллюзия рассеивается, но здание больше не появляется.
- **Оплести.** Временно обездвиживает указанную боевую единицу. Не наносит повреждений.
- **Землетрясение.** Бросок большого камня в указанную область. Наносит повреждения и оглушает всех противников в указанной области.
- **Ледяной щит.** Аналог способности «Ледяной щит», может быть применена только на себя (или только на здания).
- **Морозный удар.** Аналог способности «Ледяная звезда».
- **Взорвать.** Взрывает боевую единицу и наносит повреждения всем противникам в радиусе взрыва.