

Энциклопедия по игре «Битва двух твердынь»



Издание 3-е, новое

«KoduGames ©», 2015

Разделы:

Об игре



Сюжет



Описание юнитов



Описание построек



История обновлений



Об игре:

«Битва двух твердынь» является самым первым проектом компании «KoduGames ©». После завершения работ над Beta-версией дальнейшая работа над проектом была надолго заморожена. Однако спустя почти месяц за проект взялись с новой силой, и уже через несколько дней, 9 февраля 2014 года, он был опубликован в Сообществе Kodu.

Сам проект особой популярности среди игроков не сыскал, т.к. с самого начала сам проект не удался.

На сегодняшний день проект активно развивается и набирает популярность. Сейчас разработчики ведут работы над очередным крупным обновлением, которое станет самым крупным обновлением в истории игры.

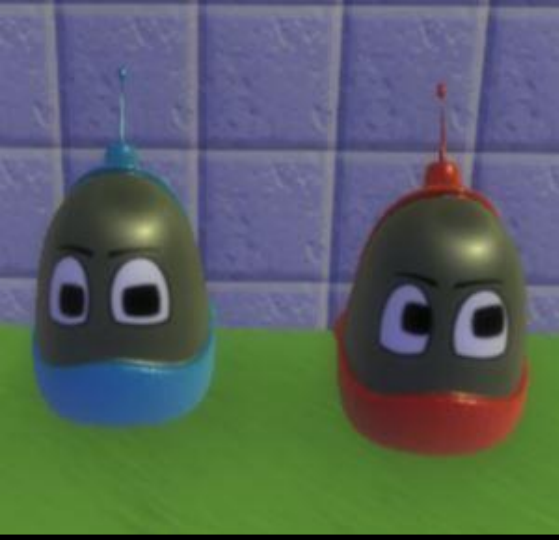


Сюжет:

Две сверхдержавы. Два непримиримых врага. Два города. Две армии. Один победитель.

Выберите одну из сторон, сражайтесь, зарабатывайте опыт для повышения уровня армии, уничтожайте врагов на танке или мотоцикле. Приведите свою армию к победе!





Описание юнитов:

Пехотинец – основной юнит в этой игре (или проще говоря, пушечное мясо). Они плохо бронированы (хотя все в армейских бронежилетах) и слабы в бою против мотопехоты. В больших группах способны задержать неприятеля (ну как задержать: могут пару синяков оставить, а могут и в больничку отправить...причём надолго). Также эффективны против гражданских (которые вечно суют нос, куда не надо; видать в своих домах (а вернее, в деревяшках) не сидится)

Название: пехотинец

Класс: пехота

Вид: наземные войска

Основные характеристики:

- Прочность – 25 НР
- Скорость передвижения – средняя
- Дальность стрельбы – средняя
- Эффективность –

Положительная: пехотинец, защитные башни, гражданские

Отрицательная: мотопехота, танк

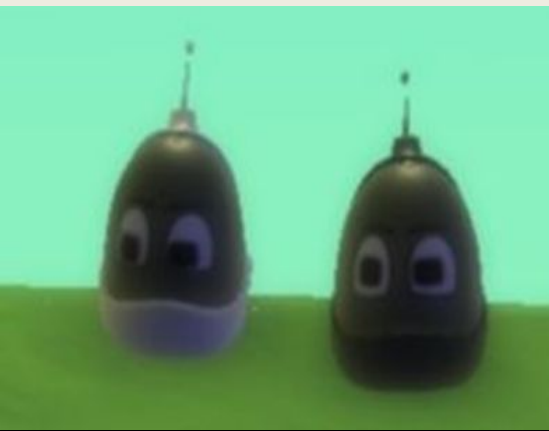
- Вооружение –

Альянс : штурм. винтовка «К»17М

ССРК: «автомат Кодушникова»

- Апгрейд – доступен (макс. 2 уровня)





Название: командор

Класс: пехота

Вид: войска особого назначения

Основные характеристики:

- Прочность – 50 НР
- Скорость передвижения – средняя
- Дальность стрельбы – средняя
- Эффективность –

Положительная: пехотинец, командор, гражданские

Отрицательная: мотопехота, танк

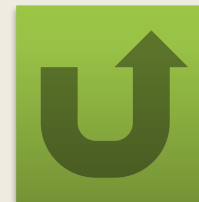
- Вооружение –

Альянс : пистолет-пулемёт «Victory»

ССРК: пистолет «Серп и Молот»

- Ангрейд – доступен (макс. 2 уровня)

Командор – юнит особого назначения (пушечное мясо, за которое Вам играть). Специальные армейские бронежилеты и отличное вооружение не дадут пехоте врага покоя (до тех пор, пока не объявится кто-то покруче, чем Вы), а также позволит противостоять вечно донимающей мотопехоте. Также командор может управлять военной техникой (читерство с «подливкой»)





Название: мотопехота

Класс: бронетехника

Вид: наземные войска

Основные характеристики:

- Прочность – 45 НР
- Скорость передвижения – высокая
- Дальность стрельбы – средняя
- Эффективность –

Положительная: пехотинец, гражданские

Отрицательная: танк

- Вооружение –

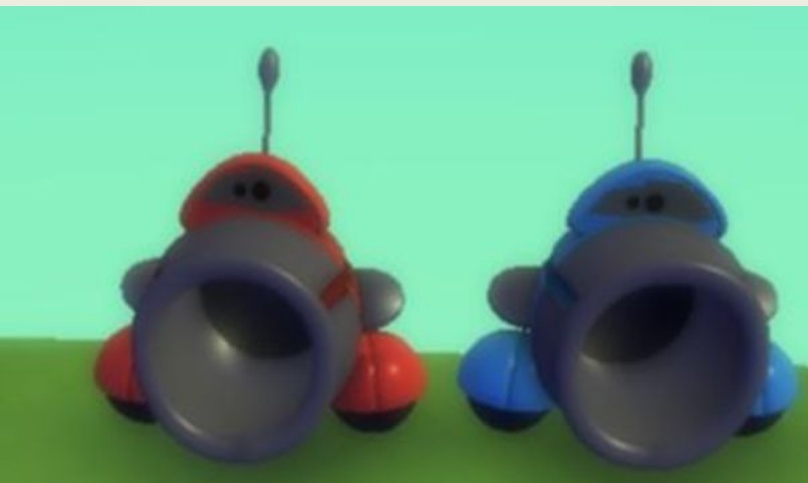
Альянс : «пушка Паляуса»

ССРК: пушка «Мейд ин Совет Юнион»

- Ангрейд – доступен (макс. 2 уровня)

Мотопехота – юнит, который вечно куда-то торопится и вечно оказывается там, где не надо и не в самый подходящий момент. Однако не называть его «качком» просто не получится (хотя пехотинцы считают его «чиитером»), ибо любая пехота «шатается» от него (видать, самогоном угостили). Правда, танки «напоить водкой» почему-то у мотопехоты не получается. Почему – непонятно. Ведь все водку любят...





Название: артиллерийский взвод

Класс: артиллерия

Вид: наземные войска

Основные характеристики:

- Прочность – 50 НР
- Скорость передвижения – нулевая
- Дальность стрельбы – высокая
- Эффективность –

Положительная: пехотинец, гражданские, командор, мотопехота, танк

Отрицательная: отсутствует

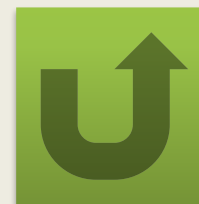
- Вооружение –

Альянс : АС-60

ССРК: АТК-57М

- Апгрейд – недоступен

Возможно, всё было бы не так ужасно, если бы не артиллерийские взводы. Хорошо спрятанные в лесу, они непрерывно ведут огонь по всем и каждому – только ноги успевай уносить. К счастью, в городских окрестностях всего лишь один артиллерийский взвод. Если обладать мастерством, то можно и от него избавиться





Название: танк

Класс: бронетехника

Вид: наземные войска

Основные характеристики:

- Прочность – 70 НР*
- Скорость передвижения – низкая*
- Дальность стрельбы – высокая*
- Эффективность –*

Положительная: пехотинец, гражданские, командор, мотопехота, артиллерия

Отрицательная: танк

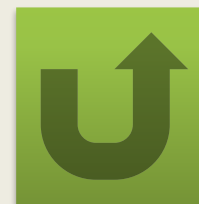
- Вооружение –*

Альянс : 75-мм танковая пушка

ССРК: танковая пушка «Ленин»ЗМ

- Апгрейд – доступен (макс. 2 уровня)*

Вот что действительно страшно, дак это танки. Медленные, но громоздкие и жуткие на вид смогут без особого труда расправиться с Вашими союзниками, а по дороге до базы ещё и здания в городе разрушить. Будьте очень осторожны, особенно, если Вы так и не обзавелись своим персональным танком.





Название: «КМото» II

Класс: элитная бронетехника

Вид: наземные войска

Основные характеристики:

- Прочность – 45 НР*
- Скорость передвижения – высокая*
- Дальность стрельбы – средняя*
- Эффективность –*

*Положительная: пехотинец,
гражданские, командор*

Отрицательная: танк

- Вооружение –*

Альянс : «пушка Паляуса» 2М

ССРК: 35-мм полуавтомат. пушка

- Апгрейд – недоступен*

КМото II – улучшенная модель армейских мотоциклов для мотопехоты. Серийно эту модель не выпускают, однако несмотря на это ими смогли оснастить некоторых офицеров.

Доступен для использования по достижению 2-го уровня армии.





Название: Командирский танк

Класс: элитная бронетехника

Вид: наземные войска

Основные характеристики:

- Прочность – 75 НР*
- Скорость передвижения – малая*
- Дальность стрельбы – высокая*
- Эффективность –*

*Положительная: пехотинец,
гражданские, командор, мотопехота,
артиллерия*

Отрицательная: танк

- Вооружение –*

Альянс : 80-мм танковая пушка

ССРК: танковая пушка «Партия»

- Апгрейд – недоступен*

Командирский танк - особый прототип танка, специально изготовленный для командоров. Мощное вооружение и отменная броня из армейской стали позволят Вам с лёгкостью разгромить врага.

Доступен для использования по достижению 3-го уровня армии.





Название: жилой дом

Вид: гражданская постройка

Основные характеристики:

Прочность - 90 НР

*Пассивность - **отсутствует***

Описание построек:

Жилой дом – гражданская постройка. Несмотря на военные действия, в них всё ещё остались местные жители, готовые защитить свои дома и город (как говорится, народ – двигатель демократии).

.





Название: завод

Вид: производственная постройка

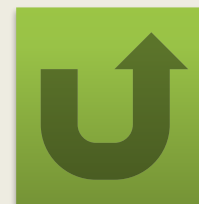
Основные характеристики:

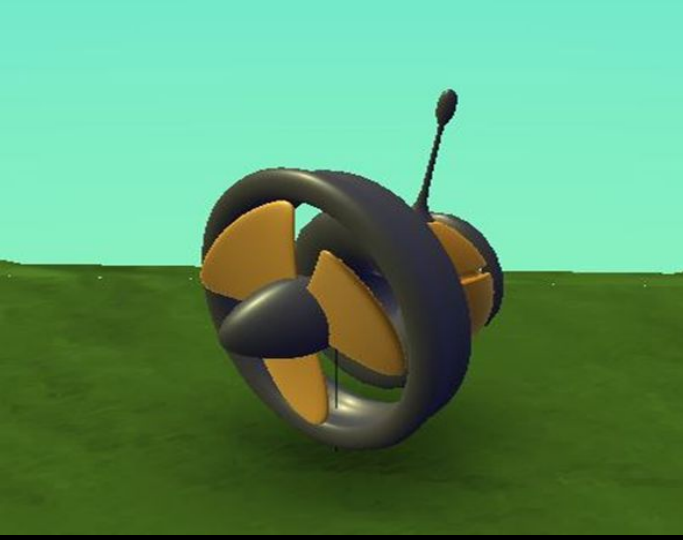
Прочность - 125 HP

*Пассивность - **отсутствует***

Завод – производственная постройка. В мирное время на них выпускали различную продукцию: еду, мебель, стройматериалы..., но после начала войны были переоборудованы под выпуск пехотинцев и мотопехоты.

Сильно зависят от работы городской электростанции(хотя, конечно на заводах есть запасной источник энергии, но его не хватит для того, чтобы завод работал на полную мощь, в связи с чем выпуск юнитов замедляется).





Название: городская энергостанция

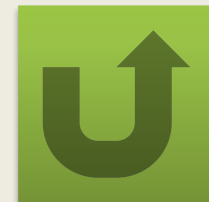
Вид: вспомогательная постройка

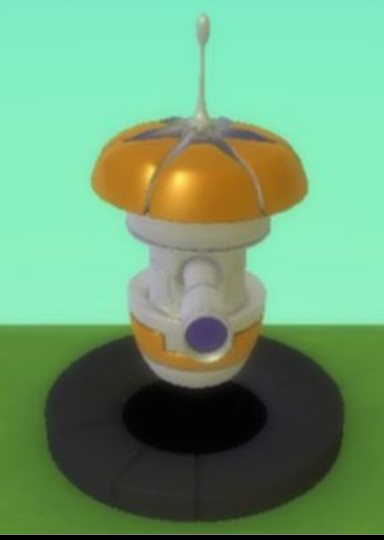
Основные характеристики:

Прочность - 80 НР

*Пассивность - **отсутствует***

Электрогенератор – вспомогательная постройка. Отвечает за снабжение электроэнергией весь город (прежде всего заводы(кроме одного, оснащённого собственной энергостанцией)). Старайтесь защитить её, в противном случае работа на всех заводах города замедлится.





Название: военная база

Вид: объект особого назначения

Основные характеристики:

- Прочность - 150 НР*
- Пассивность - **есть***

Военная база – объект особого назначения. Именно оттуда ведётся координация действий войск. Оснащена всеми видами защиты: от стационарных пулемётов до ракетных комплексов и средств ПВО.

Тем не менее базу возможно уничтожить, поэтому Вы обязаны её защищать, ведь уничтожение базы, по сути, является победой.



История обновлений:

v.1.0 – Релиз игры;

v.1.1.5 – У армии Синих появился свой командир;

v.1.2 – Добавлена артиллерия;

v.1.2.5 – Добавлен танк;

v.1.3 – Добавлена смена дня и ночи;

v.1.3.5 (The First Global Update) – Мир стал больше, добавлена мотопехота, добавлены аптечки, добавлены облака;

v.1.4 (The Hardcore Update) – Практически полностью переписан программный код всех юнитов, переписан программный код базы, внесены серьёзные изменения в игровой процесс

v.1.5 (Team Update) – Добавлена возможность выбрать, за какую из сторон Вы будете играть, а также добавлена система уровней в игру.

