

# 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

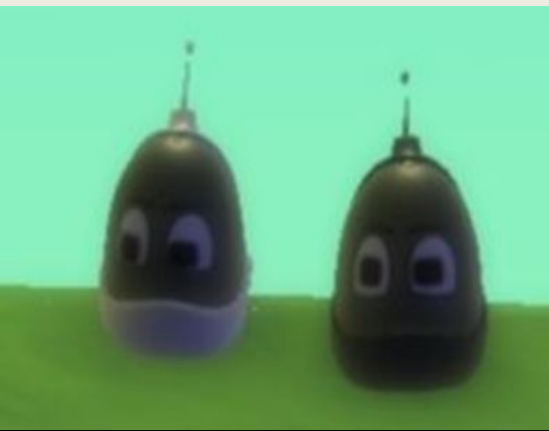
- Вооружение –

**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»*

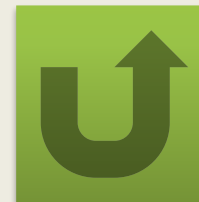
*ССРК: пистолет «Серп и Молот»*

- 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*

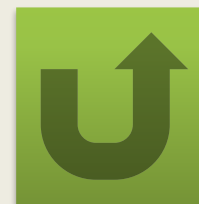
- Вооружение –

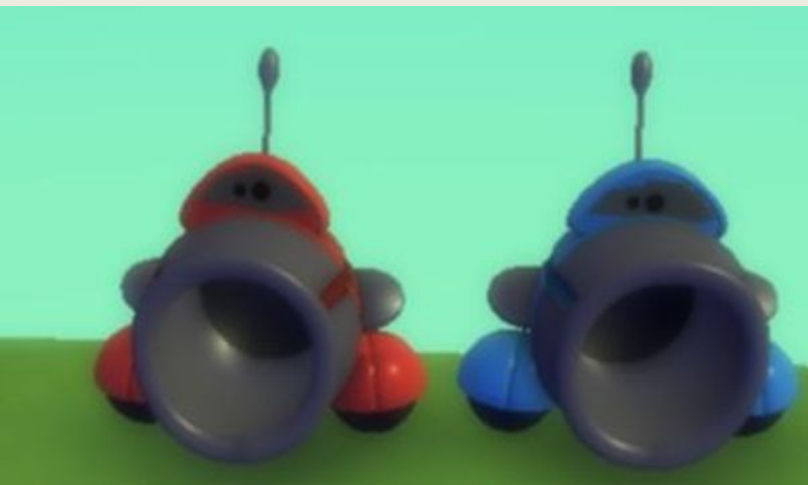
*Альянс : «пушка Паляуса»*

*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*

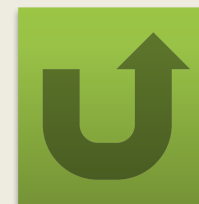
- Вооружение –*

*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 –*

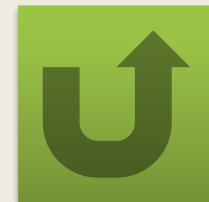
*Альянс : «пушка Паляуса» 2М*

*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*

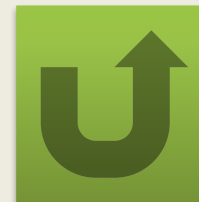
*Вид: производственная постройка*

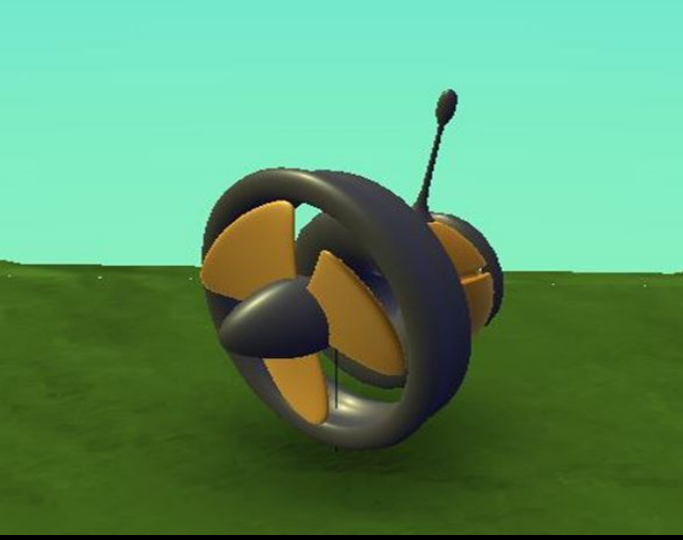
*Основные характеристики:*

- 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).





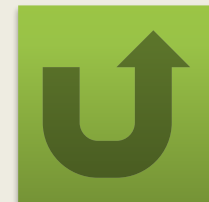
*Название: городская энергостанция*

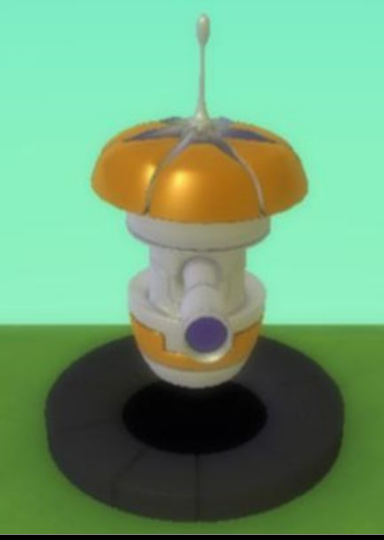
*Вид: вспомогательная постройка*

*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.**

