

Мини-энциклопедия по игре «Битва двух твердынь»



Подготовлено сообществом компании «KoduGames»
(<http://vk.com/kodugamesru>)

Разделы:

- Об игре
- Сюжет
- Описание юнитов
- Описание зданий
- История обновлений
- Дополнительно

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.

Возврат к выбору раздела



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!

Возврат к выбору раздела



Описание юнитов:



Пехота – основной юнит в этой игре. У них маленький запас НР и малая эффективность в бою против мотопехоты, танков и артиллерии. Также пехота производится на городских заводах

Возврат к выбору раздела



Дальше





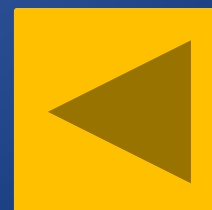
Командор, по сути, является улучшенной моделью пехоты. У него в два раза больше запас НР, и урон, чем у пехоты. Также, командор передвигается быстрее многих юнитов в игре. Правда, как в армии Синих, так и в армии Красных всего по одному командору. Именно в роли одного из них игрок сражается за свою сторону.

У командора (которого выбрал игрок) есть возможность пользоваться аптечками, разбросанными по всей карте, а также управлять командирскими танком и мотоциклом.

Возврат к выбору раздела



Назад



Дальше





Мотопехота является, довольно-таки, скоростным юнитом. Эффективна против пехоты и для совершения быстрых манёвров, но практически бессильна в борьбе с танками. Производится на одном из городских заводов

Возврат к выбору раздела

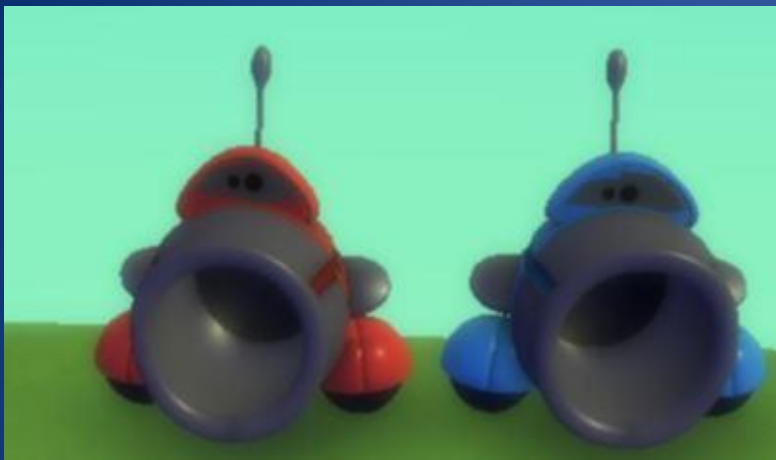


Назад



Дальше





Артиллерия – неподвижный юнит. Запас НР равен запасу здоровья командора. Расположена под стенами городов, тем самым, не давая возможности противнику вплотную подойти к городу. Эффективна против пехоты и мотопехоты, также хороши в борьбе с танками. Всего у каждой из армий есть только по одному такому юниту.

Возврат к выбору раздела



Назад



Дальше





Танк – самый мощный юнит в игре. Эта бронемашина, передвигаясь на небольшой скорости, разносит практически всё, что стоит у неё на пути, будь то жилые здания, заводы, мотопехота или артиллерия. Вражескую пехоту танки не атакуют, хотя, если случайно заденут – мало не покажется.

Возврат к выбору раздела



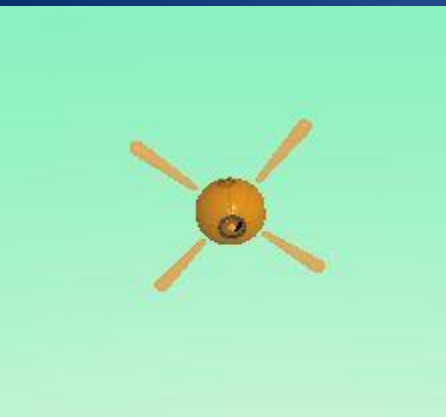
Назад



Дальше



Это спутник. Просто спутник...



Возврат к выбору раздела



Назад



Дальше





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

Доступны для использования по достижению 2-го уровня.

Возврат к выбору раздела



Назад



Дальше





Командирский танк - особый прототип танка, специально изготовленный для командоров.

Доступен для использования по достижению 3-го уровня армии.



Назад



Описание зданий:



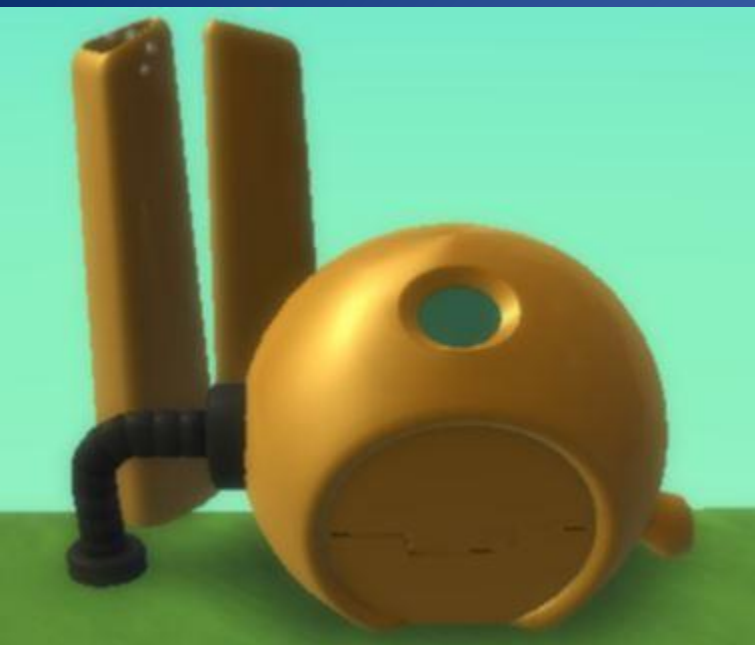
Жилое здание – постройка, расположенная в жилой зоне города. В случае нахождения рядом с жилым домом вражеских солдат из домов выходят гражданские, после чего они пытаются ликвидировать пехоту в рукопашной.

Возврат к выбору раздела



Дальше





Завод – прочная производственная постройка, занимающаяся выпуском пехотинцев и мотопехоты.

Замедляют свою работу и уменьшают выпуск юнитов, если электрогенератор уничтожен.

Возврат к выбору раздела



Назад



Дальше





Электрогенератор – вспомогательная постройка, снабжающая все заводы (кроме одного) электроэнергией.

Возврат к выбору раздела

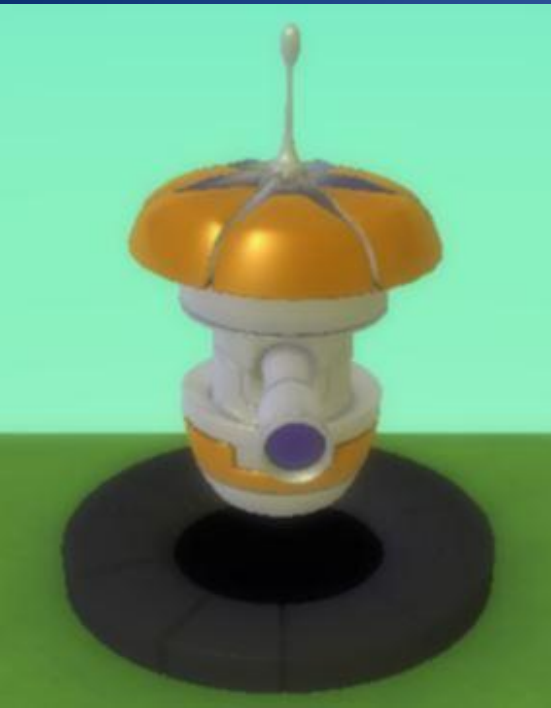


Назад



Дальше





База является важной постройкой города, которую любой ценой нужно защищать. Оснащена ракетными комплексами, и скорострельными пушками. Время от времени база «прячется», тем самым защищая себя от различного вида атак, однако при этом она не может обороняться.

Возврат к выбору раздела



Назад



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.

Возврат к выбору раздела



