

10 offline турнир “Island of Doom”

1 место VDV_forever

Очередная очень интересная карта. По сему, пришлось повозиться с ней в свое удовольствие! На этот раз приблизительное время в реале потраченное на карту, равно 3 дням, что на один день меньше, чем время затраченное на предыдущем турнире. Благо свободным временем в феврале я располагал и корректировка справочника, которым я занимался весь месяц каждый день, не смог помешать полноценному участию на турнире.

Открыв карту и обследовав местность, становится сразу понятно, что все замки противника расположены в 3 игровых днях. Были предприняты просто титанические усилия по достижению этого результата, но, увы, все попытки оказались тщетными...

Оказалось, что на 3 день можно взять только 2 замка, причем любых, даже дальний! Я уже не говорю про 3 героев, от каждой стороны противника, которых, в случае взятия всех замков, надо разбить в этот же день!

Осознав это, я понял, что теоретический предел на карте равен 3 дням, а вот практический лишь 4!

Здесь не могу не упомянуть слова нашего *Proroka*, который верно предсказал (даже не зная, какая карта будет!) события данного турнира.

Цитата: Выкладываю свои сейвы....но они могут быть полезными только в рубрике "раскачки героя" и "собираение ртути", что становится актуальным в текущих конкурентных условиях.

И действительно, совершено прозрачный и очевидный минимум на этой карте - 4 дня, достичь который вполне по силе всем игрокам! Из этого вытекает, что все игроки основной упор будут делать на собирание артов, и передаче их основному “прокачиваемому” герою, по пути не забывая собирать ртути.

Стратегия:

Изрядно побегав героями в попытке достичь 3 дней на карте, я выделил следующие пункты, для достижения результата в 4 дня с наибольшим количеством навыков и ртути:

- 1) На 3 день обязательно должны быть взяты 2 замка, замок синего (Мидлгейт) и замок зеленого (Байвоч). Дальний же замок желтого должен захватываться последним, основным героем со всем комплектом артов.
- 2) Все сундуки берутся исключительно на деньги.
- 3) Лишние шаги, делать запрещено всеми героями!
- 4) Все герои, на начало дня, по возможности, должны быть разогнаны быстрыми монстрами.
- 5) Присоединить гоблинов у замка.
- 6) Постараться “заставить” компов тем или иным способом ликвидироваться.
- 7) Взять как можно больше артов и ртути!!!

Как видно из списка, все пункты являются очень важными элементами общей стратегии, поэтому чтобы получить окончательный результат, пришлось сперва досконально понять движения компов, “научить их ходить”, просчитать все ходы своих героев, получить результаты в:

- 4 дня, навыки 12, ртуть 0 (есть сейв);
- 4 дня, навыки 23, ртуть 0 (есть сейв);
- 4 дня, навыки 25, ртуть 11 (нет сейва);
- 4 дня, навыки 25, ртуть 15 (есть сейв);

и только потом, осуществив должную корректировку в действиях, стало понятно, как получить окончательный результат. Хотя были намерения выслать сейвы с 25 навыками и 15 ртути!

День 1 (тонкий расчет)

Поскольку стратегический пункт 3) является основополагающим, для достижения оптимального результата, все действия героев являются важными, и, шаг влево, шаг право практически разваливает досконально продуманную систему. Дело в том, что на 3 или 4 раз прохождения, общая стратегия выкристаллизовалась, и пришлось делать откат аж до 1 дня!

Йог с максимальной стартовой армией в 5 орков и 25 гоблинов, сделав шаг влево, без потерь бьет гоблинов (**Бой 1**). Костер надо брать исключительно стрелочками на клавише, чтобы у Йога остался аккурат один шажок для передачи войска следующему герою! Йог, в общей сложности приносит в казну: +400 золотых и 4 самоцвета (Костер), +2000 золотых и +1500 золотых (Сундуки).

Включаем “ручную” героёкопалку. Методом перебора, становится понятно, что с чернокнижниками напряженка и неравномерное распределение в их стартовых армиях вынуждает покупать на первых порах самых крутых по войску, чтобы исключить вероятность их попадания, а также наем со стороны компа! Также методом многочисленных откатов (переигровок) в последующих днях становится очевидно, что во второй, именно во второй день должен быть куплен герой с максимальным количеством горгулий, для разгона всех героев! Таких героев 2: Фалагар (4 горгульи и 10 кентавров) и Сандро (3 горгульи и 9 кентавров). Отмечу также, что чернокнижников с горгульями в стартовой армии доступных для найма всего 3!

Нанимается **Сундакс** (Варвар) с начальной армией в 3 орка и 16 гоблинов. Предварительная разведка показала, что до сундука с сокровищами Сундакс, при любом раскладе, не добегает ровно одной клетки (даже звучное имя не помогает), поэтому нанять 3-го героя в первый день не удастся!

Помня о 4 пункте стратегии, а также заранее просчитав шаги, и определив Сундакса на захват Зеленого с полной золотой выкладкой на прилегающей к нему территории, предпринимаем следующие действия:

- в стартовом замке строим логово (5 волков);
 - покупаем двух волков и передаем их с гарнизона, Сундаксу;
 - **Йог** обменивается с **Сундаксом** войском, передав все свое войско и получив взамен быстроходного 1 волка (который также послужит Йогу хорошую службу, в последствии)!
 - **Сундакс**, понимая, что орков брать с собой нельзя, а без них гоблины присоединяться отказываются (не хватает силы в армии), решает пожертвовать определенным их количеством, для присоединения зеленых. Оставляем в замке 4 орков;
 - С армией 1 волк, 41 гоблин и 4 орка смело идем на гоблинов!
- С такой армией, 37 зеленых с радостью пополняют наши ряды.

Увеличенным составом нападаем на гоблинов, которые охраняют арт “Магический браслет”. Используя незамысловатую тактику, легко сносим их, потеряв 1 орка (**бой 2**). От этого не легче, поскольку с оставшимися 3-мя орками мы тут же прощаемся, распуская их на все четыре стороны. Засыпаем в шаге от Менгира (портала), игнорируя костер и сундук.

Примечание – расположение героев на карте перед пропуском хода, можно посмотреть на рисунке 1.

Конец дня: Золота 0, артов 0, ртути 0.
Гарнизон замка: 4 орка.



Рисунок 1 – расположение героев на карте перед пропуском хода 1 дня

Переход хода: Без генерезжи.

Синий: Троян берет золотую шахту, направляется к древесной шахте.

Желтый: Сэр Галлант хватает костер и оставшееся ходы тратит на захват золотой шахты.

Зеленый: Кродо, оставляя в замке медленных юнитов (кентавров) и разгоняясь на гаргах, берет 2 костра, руду, золото и сундук!

Примечателен следующий факт: Если ткнуть правой кнопкой мыши на героях Троян и Кродо перед пропуском хода, то можно увидеть, что Троян содержит в своей армии только фей, а Кродо горгулий и кентавров! Однако, после пропуска хода в 100% случаях Троян берет (покупает?!) зачем-то медленных гномов, а Кродо наоборот оставляет кентавров в замке!

День 2

(четкая расстановка героев и закономерная последовательность их действий)

Сундакс, помня о своей задаче и игнорируя золото на респе, прыгает в портал и оказывается на респе зеленого! Заранее продуманная стратегия (по расчету необходимых шагов), позволяет взять практически все жизненно необходимые ресурсы и максимально приблизиться к замку Байвоч. Стрелочками, не выходя с менгира, хватаем ларец +2000 золота, костер +500 золота и 5 руды, затем еще один ларец +1500 золота и костер +500 золота и 5 серы! Ночуем возле пня у деревянной шахты.

Йогу же, предоставляется шанс по взятию очередной партии золота у портала (того, которое проигнорировал Сундакс), костер +400 золота и 4 серы, ларец +2000 золота. Определяем Йога на нейтральный респ за золотом, и важным артом. Через портал оказываемся в необходимом месте и последним шагом хватаем костер +600 золота и 6 серы (одна сера в кострах сгенерировалась, блин). Ночуем в менгире (портале).

Итого в казне: 8500 золотых. Этих денег с лихвой хватает на 3 героев. Из них: один герой должен стать основным, и направится к замку желтого (см. п.1. стратегии), другой к замку синего, ну а 3-его разумно запустить на собирание артов.

Встает вопрос о выборе оптимальных героев на 2 и 3-ие дни.

Всего героев в игре 36. Задействованных у меня 2: Йог и Сундакс. В таверне: Атриус и Фалагар. У синего: Троян и 2 героя в таверне. У желтого: Сэр Галлант и 2 героя в таверне. У зеленого: Кродо и 2 героя в таверне. Итого $36-13=23$ героя можно выкопать.

Теперь самое время запустить героёкопалку, спасибо **Монца!**

Ставим ее на 100 раскопок и получаем следующую инфу (см. Result5000.txt):

Из нее вытекает, что приемлемых героев (без медленных юнитов) не так уж и мало, на первый взгляд:

- чернокнижник: Арий (6 кентавров), Барок (6 кентавров), Кастор (10 кентавров и 2 горгульи), Расмонт (7 кентавров), Сандро (9 кентавров и 3 горгульи);
- волшебница: Гем (10 фей), Карлавн (10 фей);
- варвар: Эргон (25 гоблинов).

т.е. всего 8 героев! Но, если более глубоко смотреть вперед, то становится понятно, что 8 героев это очень мало, с учетом того, что комп тоже любит нанимать героев. И выбранные герои, легко могут оказаться у него в таверне! Помня об этом, расставляем следующие приоритеты: **1)** Фалагар (уже сидит в таверне); **2)** Сандро; **3)** Кастор, далее по обстоятельствам, но, последним должен быть куплен Эргон (позже будет понятно почему)!

Итак, поехали:

Нанимаем чернокнижника **Фалагара** (4 горгульи, 10 кентавров). Оставив в гарнизоне все войско и перекинув ему лишь 2 горгульи (именно 2, не больше не меньше, это очень важно, для взятия ртути!!!), не делая лишних телодвижений, направляем его в логово желтого. Спим в 2 шагах от менгира, меч за 2000 золотых игнорируем, предоставляя компу шанс, взять его!

Нанимаем чернокнижника **Сандро** (3 горгульи, 9 кентавров), оставляя в гарнизоне замка все войско, кроме 1 быстrokрылой горгульи, перемещаем его через портал к синему. Но, идем не к синему, а за артами, такова его миссия.

Примечание - До последнего, Сандро бегал в сторону арта "Ожерелье таинственной магии" (магия +4), но это было не правильным решением!!! Поэтому он направляется сперва за артом "Гигантский цеп" и засыпает в клетке от него.

Покупаем очередного и последнего чернокнижника с горгульями, **Кастора** (2 горгульи и 10 кентавров). Перекинув всех кентавров в гарнизон и прикупив 3 волков, Кастор, с армией в 3 горгульи (одну взял в гарнизоне) и 3 волка, полагая, что этого более чем достаточно, начинает свою миссию по захвату замка синего!

Примечание – расположение героев на карте перед пропуском хода, можно посмотреть на рисунке 2.

Конец дня: Золота 400 (хотя этого вполне достаточно для найма всех гоблинов в замке, просто пока нет необходимости), артов 0, ртути 0.

Гарнизон замка: 29 кентавров, 4 орка, 3 горгульи (ровно столько, сколько необходимо, для разгона 3 героев на следующие 2 дня!).

Переход хода: Генерешка хоть и не трудная но утомительная, в качестве проверки (3 пункта)!

На переходе, должны быть выполнены следующие обязательные условия:

- 1) Зеленый, купив героя, должен напасть им на горгульей и самоликвидироваться;
- 2) В гарнизоне замка синего, должно остаться минимум войска! Это происходит только при одной ситуации: Синий нанимает героя (Ариель), нападает на фей и

побеждает их с большими потерями (не убивается на них!), как следствие, забегает в замок, пополняя свое войско (забирает от туда, либо всех гномов, либо эльфов) и направляется в сторону костра.

- 3) У компа в таверне не должна появиться великолепная шестерка героев (в идеале, конечно), о которых я говорил выше. На практике же, вполне хватает 4-ех.



Рисунок 2 – расположение героев на карте перед пропуском хода 2 дня

Синий: Троян, берет бревна и лесопилку. Ариэль бьет фей, заходит в замок, забирает гномов и бежит к костру.

Зеленый: Кродо, собирает все дерево вокруг лесопилки, саму шахту почему-то игнорирует. Нанимает героя "Ноунейм" и ликвидируется им о горгулий.

Желтый: Сэр Галлант собирает золото, руду и направляется для взятия очередной руды. Нанимается Келзен, который, хватает все дерево у лесопилки, саму же лесопилку тоже игнорирует!

День 3 (операция “зачистка”)

Включив во 2-ий раз героекопалку убедился, что в таверне доступны для найма 5 необходимых “разогнанных” героев, а значит все 3 условия выполнены!

Йог, зная, что арт “Божественный доспех” охраняют 50 воров, двигается к фургонам (т.к. понятно, что с одним волком в поле не воин), собирая все сундуки по пути (+1000, +1500 и +1500 золотых).

Сундакс нападает на замок зеленого “Байвоч”!

Бой 3

Сундакс: 1 волк, 78 гоблинов;

Гарнизон замка: 14 кентавров, 3 грифона.

Помня о том, что катапульта в любом случае пробивает нужную башню с первого, или второго выстрела, начинаем бой.

1 ход

Волки вперед;

Катапульта пробивает 2 башню сверху;

Стрелка убивает 15 гоблинов, Кентавры сносят волка (а иногда и нет!). Гоблины вперед;

Грифоны атакуют гоблинов, убивая шестерых и в ответке умирают.

2 ход

Гоблины в проем;

Стрелка убивает 15 гоблинов, кентавры сносят еще шестерых.

3 ход

Выносим кентавров.

Итог: 34 гоблина.

Зная, при каком раскладе Кродо (зеленый) может атаковать (проверил), увольняем ненужных гоблинов, через гарнизон замка (после битвы как раз остается ровно 1 шаг, чтобы зайти в замок). Итого, оставляем **Сундакса** с 15 гоблинами на охране замка!

Сандро, берет (стрелочками), 2 арта: “**Гигантский цеп**” и “**Божественный доспех**” (минуя охрану в виде гномов). Спит в 2 шагах у деревни “Аламар”.

Кастор нападает на замок синего “Мидлгейт”

Бой 4

Кастор: 3 волка, 3 горгульи;

Гарнизон замка: 4 эльфа.

Помня о том, что катапульта в любом случае пробивает нужную башню с первого, или второго выстрела, начинаем бой.

1 ход

Волки вперед;

Горгульи, атакуют эльфов;

Стрелка убивает 1 горгулью. Эльфы добивают еще одну.

2 ход

*Катапульта пробивает 2 башню сверху;
Волки острьящими зубами загрызают 2 эльфов;
Горгульи, атакуют эльфов;
Стрелка сносит последнюю гаргу. Эльфы атакуют волков и в ответке умирает 1 эльф.*

3 ход

Выносим последнего эльфа.

Итог: 3 волка.

На этом ходы у **Кастора**, заканчиваются, увы.

В родном замке нанимаем **Расмонта** и перекинув всех кентавров в гарнизон, а взамен взяв 1 горгулью для разгона, со всех ног бежим к арту “Незримый щит”. Засыпаем в клетке от него.

В бывшем замке синего “Мидлгейт” нанимаем колдунью **Гем**. Скинув в гарнизоне всех фей, собираем ей все сундуки вверху (+1000, +2000, + 1000 золотых).

Здесь, можно конечно нанять еще героя и взять все золото снизу (+2400 золотых) и золотую шахту, но смысла в этой тысячи золотых на 4 день нет (а точнее 900 золотых), поэтому эту затею отмечаем.

В этом же замке покупаем очередного героя чернокнижника **Барока**.

Сталкиваемся с проблемой максимального количества героев, и некоторых других немаловажных аспектов, связанных с обходом. Распускаем отслуживших героев. **Увольняем Гем и Кастора** (со всеми его быстроногими волками!).

Барок, оставив в замке необходимое количество кентавров, а именно двух, бежит в освободившейся проход и легко хватает два сундука на юге, пополняя казну на 1500 и 2000 тысячи золота соответственно. Взяв второй сундук, засыпает.

В родном замке нанимаем колдунью **Карлави**, и взяв специально заготовленную горгулью в гарнизоне, а фей оставив, берет арт **“Магический браслет”**. Оставшейся шаг пока не тратит.

В этом же замке нанимаем варвара **Эргона** с армией 25 гоблинов! Перекинув все войско из гарнизона и докупив на последние 400 золотых всех гоблинов, **Эргон** последним шагом, под прямым углом, нападает на волков!

Бой 5

***Эргон:** 36 кентавров, 35 гоблинов, 4 орка, 10 фей, 1 горгулья;*

***Волки:** 3 слота по 6 и 2 слота по 5 (всего 28).*

1 ход

*Горгулья пропуск хода;
2, 3, 4 слот волков идут вперед;
Кентавры сносят 3 волков в 2 слоте;
Гоблины выносят 3 волков в 3 слоте (в ответке умирает 6);
Фей бьют 4 слот, вынося 1 волка и загораживая проход;*

Орки стреляют по 2-му слоту и сносят 1 волка.
Примечание – 1 и 5 слоты волков пропуск хода!

2 ход

1 слот, пропускает;
Горгульи встают перед кентаврами;
2 слот атакует гоблинов, и в ответке умирает от копья зеленых;
3 слот волков выносит еще 10 гоблинов, а 4 сносят всех фей;
5 слот бежит вверх.
Кентавры стреляют по 5 слоту сносят 3 волков.
Гоблины пропускают ход.
Орки стреляют по 4 слоту.

3 ход

1 слот волков пропускает ход;
Горгулья пропускает ход;
3 слот атакует гоблинов -7, в ответке умирает 1 волк;
5 стек добивает бесстрашных зеленых;
4 слот волков убивают 3 орков из 4-ех;
Кентавры сносят 4 слот зубастых;
Оставшейся в живых орк, стреляет в любой стек.

4 ход

1 слот волков пропускает ход;
Горгулья пропускает ход;
5 стек атакует кентавров (-2) и умирают от ответки;
3 стек пытается загрызть горгулью, безуспешно.
Кентавры стреляют и сносят 3 волка 1-го стека;
Орк, стреляет туда же.

5 ход

1 слот волков бежит вперед;
Горгулья пропускает ход;
3 стек загрызает таки мужественную горгулью.
Кентавры добивают 1 стек волков;
Орк, стреляет в последний стек волков.

6 ход

Последних 2 волка атакуют кентавров (-3) и умирают на ответке.

Итог: 31 кентавр, 1 орк (когда делал описание). 29 кентавров, когда проходил.

Карлавн, последний свой шаг делает диагонально, и засыпает в шаге от портала!

Главный герой **Фалагар**, игнорируя будку, нападает на крестьян (**бой 6**), которых легко сносит без потерь. Тактика с крестьянами тривиальна, поэтому останавливаться на ней не имеет смысла. Посещает беседку +1000 Ехр (сила магии +1), и берет **4 РТУТИ**! Оставшиеся ходы тратит в направлении к желтому.

Примечание – рассматривался вариант взятия 2 кучек ртути, но тогда отпадает посещение беседки, в противном случае на следующий ход для финальной битвы за замок не хватит 1 хода!

Примечание – расположение героев на карте перед пропуском хода, можно посмотреть на рисунке 3.

Конец дня: Золота 0, артов 3, ртути 4.

Гарнизоны замков: Эрликум (стартовый) - 0; Мидлгейт - 9 фей, 2 кентавра; Байвоч - герой Сундакс с 15 гоблинами.



Рисунок 3 – расположение героев на карте перед пропуском хода 3 дня

Переход хода: Генережка была одна: Желтый Лорд Килбурн должен пойти вниз.

Зеленый: Кродо в 100% случаях, нападает на замок Байвоч (бой 7), и терпит сокрушительное поражение. Сундакс все время пропускает ход. Итог битвы от 1 до 3 гоблинов. **Зеленый сокрушен!**

Синий: Ариэль, а после и Троян также в 100% случаях нападают на замок Мидлгейт (бои 8 и 9), в надежде его отвоевать. Просто ждем пробел. Итог битвы 5 фей. **Синий сокрушен!**
Желтый: Сэр Галлант, собирает руду и сундуки. Келзен, хватает дерево, арт "Драконий меч", и направляется на атаку к Фалагару. Лорд Килбурн (покупает), хватает нижний костер.

День 4
(затяжная цепочка)

Сундакс берет ларец близ замка +1500 золота. **Увольняется.**

Барок пополняет казну: костер +400 золота, 4 самоцвета, сундук у обелиска +1500. **Увольняется.**

Йог забегает в фургоны и пополняет свою армию 38 ворами (всего доступно для найма 42). Игнорируя костер, под прямым углом нападает на защиту арта "Божественный доспех".

Бой 10

Йог: 38 воров, 1 волк;
Воры: 5 слотов по 10.

Ход 1

Наши Воры вниз к волкам;
1 стек вперед. Волки кусают 1-ый стек, вынося 4 воров (в ответке, волк гибнет).

Ход 2

Наши Воры в нижний угол.
Все остальные стеки бегут на наших воров.

Ход 3

Под углом выносим стек с 10 ворами.
3 стека атакуют.

Ход 4

С угла выносим очередной стек из 10 воров.
2 стека атакуют.

Ход 5

Выносим очередной стек из 10 воров.
1 стек атакуют.

Ход 6

Выносим очередной стек из 10 воров.
1 стек атакуют.

Ход 7

Добиваем стек из 6 воров.

Итог: 11 воров. Трофей - арт "**Божественный доспех**".

Через портал переносимся на родной респ.

Карлавн забирает у Йога арт и 10 воров. **Увольняем Йога.**

Сандро берет сундук у единорогов (через кусты), +2000 золотых, арт **“Ожерелье таинственной магии”** за 2000 золотых и последний шаг тратит в сторону Менгира.

Эргон берет заслуженный арт **“Топор власти”** и через портал перемещается к **Сандро**. Забрав у последнего все арты (3 штуки), и обменяв 1 горгулью на кентавра, **Эргону** хватает сделать 1 шаг к portalу (в 3 шагах от портала по прямой).

Беде поможет **Расмонт**, который “купив” за 2000 золотых арт **“Незримый щит”**, через портал встречается с **Эргоном**, у которого забирает все арты и войско.

Увольняем Сандро и Эгона.

Расмонт, прилетев обратно на респ, передает все нажитое за 4 дня **Карлавн**.

Увольняем Расмонта с одним вором.

Карлавн, через беседку передает основному герою **Фалагару** все собранные трофеи и остатки армии.

Увольняем Карлавн.

Фалагар под прямым углом, бьет Келзена, который, взял арт “Драконий меч” на переходе хода.

Бой 11

Фалагар: 5 горгулий, 27 кентавров, 8 воров;
Келзен: 25 гоблинов, 4 лучника.

Очень интересная тактика, основанная на жадности компа. Надо же заставить его не сбегать!

Ход 1

*Гаргульи и воры пропускают ход!
Кентавры сносят лучников.*

Ход 2

*Гаргульи и воры пропускают ход!
Жадный до стрелков комп, бьет зелеными по кентаврам.*

Ход 3

Автобой.

Итог: 5 горгулий, 17 кентавров, 8 воров. Трофей - арт **“Драконий меч”**.

Под прямым углом нападаем на Лорда Килбурна и легко и непринужденно выносим его без потерь (**бой 12**). Получаем заслуженно **3 уровень!**

Нападаем на последний вражеский замок Калиндра. Включаем автобой (бой 13). До 4 уровня не хватает 325 Ехр.

Нанимаем в захваченном замке **Артириуса** и выносим последнего героя Сэра Галланта без потерь (бой 14). **Желтый разгромлен! Победа!**

В игре использовалось 11 героев: Йог, Сундакс, Фалагар, Сандро, Кастор, Расмонт, Гем, Барак, Карлавн, Эргон, Артириус.

Затраченные средства: 25000 золота на покупку героев, 4000 золота на покупку артов, 1000 золота на отстройку логова, 400, 1000 и 1900 золотых на наем 10 гоблинов, 5 волков, и 38 воров соответственно. Всего: 33300 золотых!

Итог: Основной герой **Фалагар** 3 уровня имеет в своем арсенале следующие арты:

“Магический браслет”, “Ожерелье таинственной магии”, “Гигантский щеп”, “Драконий меч”, “Топор власти”, “Незримый щит”, “Божественный доспех” (2 шт).

Первичные характеристики: $6+8+11+2=27$

Ртуть: 4.

Достигнут максимум на турнире.

P.S. По итогам турнира понял, что в справочник надо добавить информацию по названию всех замков\городов. А также исправить информацию по первоначальному опыту у героев. Есть сейв с 43 Ехр, однако, полагаю, что это число равно 40.

С уважением, VDV_forever