

Гордиенко Евгений Александрович

**История.
Полное собрание сочинений.**



Киев 2005

Содержание

1. От автора.
2. Об игре.
3. Устами про легенды.
4. Биографии казакеров.
5. Про учителей игроков.
6. Истории кланов.
7. Полезные советы и тактические приёмы.
8. Тактики.
9. Горячие клавиши.
10. Обмены на рынке.
11. Параметры.
12. Источники.
13. Сбор журналов и историй (LCN in Word)

От автора

“...кто не был казакером, тому не понять: как бы быстрее прокачать пикинера, быстрее сделать +300 и заказать кучу драгунов и... вынести того, кто вынес тебя когда-то, когда ты был еще ботом...”.

[Kiev]Kid и [Kiev]DEMON

“Игра как жизнь: не опередил соперника в чем-то, он обязательно тебя опередит, и ты проиграешь”.

[Kiev]Br_JOHN

Друзья, наконец-то свершилось то, чего я и мои друзья хотели сделать. Прошло уже не мало времени с момента выхода этой замечательной игры, которая нас объединила, познакомила и дала возможность приятно проводить вечера, а кому-то и не только вечера, за клавиатурой и мышкой, играя в Интернете или по локальной сети или с компьютером. Да, я говорю про игру “Кзаки”.

Только благодаря Вам она стала такой интересно играющей и захватывающей, потому что именно Вы с каждой игрой вносили в неё что-то своё. Придумывали тактики, различные хитрости, уловки, усовершенствовали себя и игру.

Игра дала Вам новых знакомых и друзей, с которыми Вы общались не только в шелле, но и в реале, приезжая на турниры. Всегда было интересно увидеть лица, пообщаться, выпить стаканчик водочки, а потом зашпилить и насладиться всем этим. Многие меня поймут, прочитав эти слова, я даже догадываюсь кто.

Здесь собрана информация о том, как легендарные игроки, которые внесли большой вклад в развитие тактики игры, начинали играть, как они стреляли мушкетёрами и строили гренадеров из дипломатического центра в формации, как строили мельницы всеми крестьянами, а остальные стояли без дела, и их это очень злило. А так же игроки, которые внесли свой вклад в развитие движения казакеров. Представлена их казакерская карьера от бота до профессионала. Собраны истории кланов: их первые шаги и пики славы. Собраны старые и новые тактики, интересные сравнения параметров юнитов, в общем, всё, что когда-то было открыто казакерами.

Выражаю благодарность всем тем, кто помогал в создании книги. Благодарен себе за то что смог довести это до ума и у меня хватило сил и терпения, огромная благодарность [-WAP-]Snake, [LGT]Limb, за огромную помощь в подборе информации и интервью, а так же обсуждения различного рода вопросов, подача идей. Благодарность за помощь в переводе с английского языка моему лучшему другу из клана [USSR] [USSR]BAKU. Спасибо

[CIA]Mortier за фотографии англоязычных игроков. Благодарность все тем, кто откликнулся и написал свою биографию. Сразу прошу прощения если наткнётесь на ошибки, перечитал не один раз, мог не все заметить, я не профессионал.

С уважением, [Kiev]Br_JOHN, aka Джонище.

Об игре

Казаки - это историческая стратегия реального времени, основанная на событиях XVI-XVIII веков в Европе. Это было время, когда нации создавались и разрушались, горы золота тратились на армии и в многочисленных войнах лились реки крови. Это было время, когда разрабатывались новые правила для армий, и мастерство главнокомандующих было доведено до совершенства. Новая эра началась грохотом пушек и воем пуль...

Казаки - это историческая стратегия реального времени, основанная на событиях XVI-XVIII веков в Европе. Это было время, когда нации создавались и разрушались, горы золота тратились на армии и в многочисленных войнах лились реки крови. Это было время, когда разрабатывались новые правила для армий, и мастерство главнокомандующих было доведено до совершенства. Новая эра началась грохотом пушек и воем пуль...

В **Казаках** играют 20 стран: Алжир, Австрия, Англия, Бавария, Венгрия, Дания, Франция, Нидерланды, Пьемонт, Польша, Португалия, Пруссия, Россия, Саксония, Испания, Швеция, Швейцария, Турция, Украина, Венеция. Вы можете также встретить другие нации в одиночной игре; например, в английской кампании вы должны уничтожить пиратские республики. Каждая страна имеет свои очертания, свои особенности экономического и технологического развития, военные преимущества и недостатки, уникальные типы игровых единиц и технологий, поэтому вы имеете широкий выбор тактических и стратегических решений в войне против любого врага. Например, Англия является владычицей морей, Австрия имеет мощную легкую и тяжелую кавалерию, казаки - это гордость украинской армии, и т.д.

Казаки - это стратегическая игра, которая позволяет узнать о многих исторических событиях. Грандиозные битвы с участием до 8000 боевых единиц могут проводиться на одиночной или сетевой карте. Игрок может использовать осаду городов, партизанскую войну, захват командных высот и устраивать засады, высаживать сухопутные силы на вражеском берегу и проводить морские битвы.

Игра **Казаки** рассчитана на снижение контроля над каждой боевой единицей и локальными ресурсами, основные цели - формирование здоровой экономики, развитие науки, захват новых земель, защита границ, и, конечно, война против врага.

Экономика основана на шести ресурсах: пища, дерево, камень, золото, железо и уголь. Дерево добывается в лесу; пища растет на полях и добывается из моря. Камень добывается из каменоломен, а золото, железо и уголь - в шахтах. Золото, железо и уголь в шахтах находятся в неограниченном количестве, и количество добываемого ресурса пропорционально числу рабочих на шахте. Это позволяет снизить время на управление

ресурсами и выдвигает вперед стратегическую роль месторождений. Вы можете продавать, покупать и обменивать ресурсы на рынке, но цены могут изменяться в зависимости от количества ресурса на рынке. Все персонажи в игре **Кзаки** потребляют ресурсы, некоторым военными силам надо платить золотом, артиллерия и стрелки используют железо и уголь. Поэтому недостаточно просто тратить ресурсы на покупку солдат, артиллерийских орудий или кораблей. Необходимо также иметь определенный экономический потенциал для содержания и поддержки боеспособности своей армии. Недостаток ресурсов приводит к голоду и бунтам. Многие сооружения и боевые единицы становятся более дорогими по мере возрастания их количества - это позволяет избежать ситуации, когда вся карты загромождена башнями...

Дерево изобретений в игре, состоящее из 300 изобретений, разделяется на два временных периода - XVI-XVII века и XVIII век. Изобретения позволяют переходить от количественных характеристик к качественным и создавать новые уникальные возможности, игровые единицы и сооружения. Развитие науки позволяет повысить эффективность добывания ресурсов, улучшить характеристики игровых единиц, увеличить мощность стрельбы и дальность огня, улучшить область поражения для сторожевых башен и прочность строений. Также изобретения позволяют строить боевые корабли, многоствольные пушки и т.д. Одним из необычных изобретений является астронавтика. После ее открытия вы можете запустить воздушный шар и увидеть всю карту.

Одной из особенностей игры является то, что каменная стена может быть разрушена только артиллерией или гренадерами. Поэтому, когда передовые линии укреплены, наступление небольшими силами не приведет к желаемому результату: нужны большие силы и артиллерия. Еще одна особенность игры - возможность захватывать незащищенных крестьян, артиллерию и некоторые строения. Это дает широкие возможности для ведения партизанской войны, учитывая, что, захватив крестьян врага, вы можете построить сооружения (и следовательно игровые единицы) вражеского типа.

В игре представлены следующие силы: пехота, кавалерия, артиллерия и военно-морской флот. Отдельные страны используют как свои уникальные военные силы, так и боевые единицы, аналогичные единицам других стран. Таким образом, каждый игрок в рамках одной страны имеет все возможности для ведения сухопутной или морской войны. В то же время боевые силы каждой страны уникальны в плане некоторых особенностей, способностей и оснащения. Боевые единицы могут существовать в рамках следующих военных формированиях: колонна, шеренга или каре. Формирование включает офицера и барабанщика, и возможности солдат в группе возрастают.

Ландшафт игры **Кзаки** является полностью трехмерным, и это важный элемент стратегического планирования. Например, захват командной высоты предоставляет большие преимущества и часто является по сути выигрышем битвы; вы можете устраивать засады в ущельях. Моделирование реальных физических законов также вносит много интересного. Например, люди поднимаются в гору медленнее, с высоты они видят и стреляют дальше. На гористой местности стрельба из пушки более эффективна из-за отдачи, чего нет на равнине. Артиллерийское и огнестрельное оружие имеют такие характеристики, как разброс дроби, вероятность поражения врага с одного выстрела и т.д. Туман сгущается после прохода человека.

Игра **Кзаки** использует спрайтовую графику, которая позволяет получать замечательные картинки с множеством деталей. Общеизвестные недостатки такой графики (дрожание при анимации и нереальный ландшафт) удалось преодолеть с помощью нового алгоритма графического сжатия. Этот алгоритм позволяет использовать множество заранее рассчитанных анимированных движений для каждого персонажа в 64 направлениях (256 для кораблей), поэтому движения и повороты получаются мягкими. Элементы фона также анимированы: на сооружениях колышется флаг, пшеница качается под ветром, крылья ветряной мельницы вращаются, по морской поверхности идут волны, потоки омывают берега.

В этой игре используются следующие специальные эффекты: дым, взрывы, туман, горение сооружений, пылинки, волны и молнии, круги по воде от движущихся кораблей, брызги и зыбь в воде от пушек и осколков и т.д.

Одиночная игра включает в себя Одиночные миссии, Кампании и Режим Случайной Карты. Сценарии миссий и кампаний восстанавливают реальные исторические ситуации, но игрок имеет свободы выбора средств достижения поставленной цели. Цели могут быть меняться от обычного развития (построение своего города, защита и укрепление, добывание природных ресурсов, расширение территории, формирование армии и линий фронта и т.д.) до выполнения миссии с ограниченными силами.

В режиме нескольких игроков поддерживается до 8 игроков через модем, локальную сеть или Интернет, доступны режимы Случайной Карты и Исторических Битв. Исторические битвы являются точными повторениями реальных событий. Они воссозданы до мельчайших деталей, таких как ландшафт и карта; расположение отрядов врагов, их состав, структура и даже количество точно соответствуют историческим данным.

В этом режиме игрок должен следовать той стратегии, которую он выбрал, провести битву и подтвердить или опровергнуть ее исторический результат. В режиме Случайной Карты игрок может выбрать параметры карты, ресурсы и т.д. Также можно использовать

генератор случайной карты, который (учитывая широкие возможности игры, 20 воюющих наций, каждая со своими преимуществами и недостатками, и мощное дерево технологий с 300 изобретениями) делает сетевую игру вашим любимым развлечением.

Мы представляем более 85 широкомасштабных войн и сражений XVI-XVIII веков для одного и нескольких игроков. Наиболее заслуживают внимания: Тридцатилетняя война (1618-1648), Английская Революция, Английские и Голландские Войны, война за престол Испании, Северная Война, война за престол Австрии, Семилетняя война, война за независимость Украины (1648-1657), морские войны против пиратов и т.д.

Игра **Кзаки** содержит много исторической информации, полная версия будет включать всеобъемлющую энциклопедию, посвященную войнам, сражениям, нациям, технологиям, армиям и типам боевых единиц, которые использовались в Европе в XVI-XVIII веке.

Об игре **Кзаки**:

- Трехмерный ландшафт
- В битве могут участвовать до 8000 боевых единиц
- Нет сложностей в интерфейсе
- Разрешение - 800x600, 1024x768, 1280x1024, 1600x1024
- 16 соперничающих наций
- Реальные исторические сражения и войны
- Шесть ресурсов: пища, дерево, камень, золото, уголь и железо
- Продуманная экономическая система
- Большое технологическое дерево с более чем 300 изобретениями
- Тактическое формирование войск
- Физика реального мира
- Большие карты до 36x36 экранов при разрешении 1280x1024
- Специальные эффекты - дым, туман, взрывы, горение сооружений, рикошет и

так далее...

- Реальное отображение волн
- Обширная энциклопедия
- До 8 игроков в сетевой игре
- Генерация случайной карты

Устами про легенд: кто для кого легенда.

Не секрет, что в каждой игре, да и не только в игре, есть свои идеалы, легенды, звёзды, к которым мы все очень испытываем симпатию и проявляем уважение. Для кого-то они, может быть, является богами игры. И вот было интересно, кто же они эти «звёзды»? Ведь для каждого они могут быть разными, а для кого-то их вообще нет.

[Kiev]Br_JOHN



Для меня две легенды - это [Od]Maxim & [SCC]GUT. Два творческих игрока, которые умеют показать красивую и интересную игру. Один представитель запада, а другой представитель востока. Хотя есть много сильных игроков, но эти два игрока проявляют у меня больший интерес. Ни тот и ни другой никогда не отказывали в помощи, GUT даже ICQ поставил себе, потому что я по-английски плохо говорю, а в шелле нет переводчика, вот так и общался с ним.

Также проявляю огромную симпатию к таким игрокам как: [U309]Colander, [U309]Br_Bars, [U309]Anavar, [Od]Br_Kapi, [Od]Br_Angel, [Od]Br_Elessar, [Od]Zoroastr, [GRAIL]Br_Olimp, [GRAIL]Br_Lucky, [GRAIL]Br_Fedo, [-WAP-]Stalin., [-WAP-]RzhEVSKI. Каждого уважаю за свои качества: одни сильные игроки, с которыми можно приятно пообщаться, которые внесли свой вклад в развитие, других - за их организаторские работы и приятное отношение ко всем нам. Написал ники по мере воспоминаний, поэтому не обижайтесь, что кого-то не поставил на первое место.

[LEGION]Br_TOPT



Для меня легенды это [GRAIL]Br_Kaban и [Kiev]Br_EVGENICH. Кабан создал правила игры «в кабана», в которые все с удовольствием играют. [Kiev]Br_EVGENICH это человек, который мне понравился своим отношением к жизни и игре, его принципы игры мне симпатизируют, очень жаль, что он ушел из «Кзаков», хотя может быть он и играет под другими Никами, кто его знает. С ним всегда было приятно поиграть и пообщаться.

[U309]BarS



До сих пор многие может и не играли и не знают этих игроков, но: [U309]Kvazar, [U309]Zheka, [U309]Saxmax, Azazel, [U309]Kostik, [U309]TheConqueror, [U309]Sepka, Andrei [U309]EHOT, Abbot, [Odessa]Andrew (один из самых стареньких, хоть и молод), [LoD]Bagration (Bagra до сих пор изредка играет), [SCC]Gut, [MDR]Athos, Portos, Aramis, D'arta', CBRF, Gueparde; Marinka. С некоторыми я играл. У некоторых, даже выигрывал. Но, ребята, они вводили новое в игру, они были лучшими в свое время. Например, ввели лучников и драг в игру (до этого пользовались только гринами и рундами), я еще помню эти игры.

Жека, не играв год, пришел и вздул меня чисто на контроле. А я тогда играл в 2 раза быстрее и точнее, чем сейчас. Швед, кстати, у нас был тоже приколист: пришел, тоже 1,5 года не было, снес формацией и стадом луков моих 100 драг и 2 формации (мои на горке были).

Вот такие легенды ходят. Еще один пример с Енотом: все его игры на московском турнире проиграл только Анавару. Я ему 100 пушек подарил. Турками у меня было тройное экономическое преимущество плюс артиллерия, плюс полкарты в крестах. Двадцатью пушками так проконтролил, что пять долбили точку сбора янычар, пять - татар, пять - драг, и пять по одной расстреливали с мортирами башни и здания, в другой игре он +300 забыл сделать и на телеге с топором в восемнадцатом веке долбил Элессара. Раздолбал всех. Костик в Одессе. До Костика никто играть не умел вообще. А что он потом творил без ресурсов, на полном 0 задавить противника - это его тактика. У него может быть 30 драг и по 40000 патронов или 200 драг и по 5000 патронов - убьет в любом случае. Может кто помнит Гуериллу с Рамишем? Каст + Аз - у них выигрывали только Жека+аб и ЗХ+Арто (1 раз) все мдровца, брпшники, айсы, да и мы все летали как веники. Там была не просто игра - они думали одинаково и играли в паре, а не 1-1 каждый со своим, изредка чем-то перекидываясь. Один мой друг назвал казаков муравейником, я согласился, но как я им управляю он так и не понял. На турнирах в Киеве и Москве ксеры и крафтеры стояли за спинами и смотрели, как мы играем - на последнем турнире даже пробовали сами! И им нравилось!

[U309]Coloander



Мое мнение легенды «Кзаков» - это Marinka, [OldG]KOSTIK, [BRP]KEFFIR, [U309]Zheka. Нужна причина чтобы не попасть в легенды? По моему нужна чтобы попасть. Просто, это были люди, которым не у кого было учиться, у каждого была своя манера игры, не похожая на другие.

[U309]Zheka, например, автор топорной тактики с +300. Marinka - это вообще нечто, легенда «нормалов». [OldG]KOSTIK - это Костя, он первопроходец. Первый герцог и король геймпая, по-моему, с него учились вообще все по крайней мере - Я, [U309]BarS, [U309]Zheka, Ataman_S точно. [BRP]KEFFIR - это эталон Польши, он был из тех людей, у которых выиграть однажды, чтобы потом рассказывать всю жизнь.

[-RA-]TroY



Когда я начал играть в Интернете, я успел застать таких игроков как я [ICE]Guepard, [BRP]Kefffir, [SCC]GUT вот это были монстры.... ну и 1000 конечно же Marinka, как ни странно Монк-рус эти игроки для являются легендами.

З.Ы. А легенды они т.к. внеся свою лепту в игру казаки, ушли, но надеюсь вернуться.

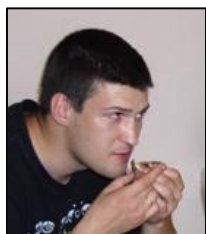
[-RA-]Kotja



Для меня легенды это [GRAIL]Br_Lucky и [GRAIL]Br_Elec, потому что они давно играют, делают турниры, им не равнодушно все то, что связано с «Кзаками», они не стоят на месте, они активные, несмотря на то, что работают, они просто классные. С ними легко общаться, они довольно взрослые люди с опытом, но в тоже время, в каком-то смысле, они тоже дети, как и мы. Они откровенные и душевные люди, с ними можно поделиться всем, не только в бедах игры, но и в собственных переживаниях. Я в них очень ценю то, что они делают турниры, чтоб наша молодежь не топталась по улицам, а было чем заняться, бороться,

достичь всего самого высокого. Встретить много новых друзей, развлекаться, ведь появляется много новых эмоций. Больше б таких людей в «Кзаках» как они.

[-WAP-]Brodyaga



Я помню [U309]Andrei, но к сожалению не с лучшей стороны. Вспоминается, как то с ним играл, мне выпал Алжир, а ему Саксония. В начале меня обвинил в том, что я перед началом быстро поменял нацию с «рандома». В последствие настроил многостволок, разнес всю мою струю, увел нацию. После того как я вышел еще заявил: «...так не делается, сел играть то играй...», а на вопрос многостволок (условия были по all art) сказал: «...так я же их разрушал, и ты сразу вышел, что так не делается...», в последствии с ним больше не играл,

Из [U309] не нравился ни кто, возможно благодаря этому случаю, да еще и [U309]BarS своим поведением вызывает признание порой.

[-WAP-]Didi



У меня нет легенд, а есть игроки, которых я считаю одними из сильнейших, и игры которых всегда приятно смотреть - это [U309]Anavar, с ним лично я никогда не играл, но в свое время о нем много говорили. Особенно AC2002 лидер клана [SOCHI], в котором я раньше был, уважал Анавара и играл по его тактике. Второй игрок это [SCC]GUT - одним словом он красавец! Еще уважаю [U309]Bars и [U309]Colander, когда в хорошей форме классно играют.

[-WAP-]maloy



Лично для меня нет такого человека, которого я бы мог назвать легендой. Да и я сомневаюсь, что кто-то сможет, ведь «Кзаки» это все таки игра, и многие приходят в эту игру, а многие уходят.

Я думаю, что игроков нельзя делить по каким-то принципам, да, безусловно, кто-то сильный, а кто-то слабый, и все нынешние сильные игроки, когда-то были слабы в игре!!! И это закон о том, что сильный учит слабого, подтаскивает его в игре, так было и так будет пока жива эта игра!!!

Просто все происходит по ходу игры, сыграл ты с кем-нибудь, тебя вынесли, и задаешь себе вопрос: «А почему?» Значит, что не так сделал, значит где-то, что-то упустил, и смотришь рек, пытаешься понять. Ну а если не понятно то из-под земли достаешь этого человека и давай его пытаться, как и что?! И сколько раз я так делал, не один не сказал мне: «Мальчик, иди-ка ты погулять...!!!», все помогали!

[-WAP-]Spirit



Раньше я очень много смотрел записей [U309]Andrei. Мне очень нравились, многие я принимал за аксиому. Интересно, помнит ли его сейчас кто-нибудь?

Или, например, KOSTIK. По-моему, он единственный, кто старался играть разнообразно, когда все уже перешли на скучную схему "+300 -> наемники -> перестрелка".

Я помню одну игру 3x3, Костик был в моей команде. Скорость была хорошая, и я не успевал уследить за всем, что происходило вокруг. Он же успевал переключаться на мой цвет и на цвет третьего "нашего", когда видел, что мы что-то забыли. Он помогал всем! Тогда казалось, что он видит все и с ним в команде невозможно проиграть.

А еще были такие монстры, как [U309]Zheka, Ataman_S, [LGT]zis. Все они для меня пример.

[sh0ck]Limb

Есть пару сильных игроков, но я ни кому никогда не подражал! Из самых стабильных выделил бы [Od]Maxim, хотя очень давно с ними не играл и [SCC]GUT, в общем, Максимка свистнул тактику Гута и играет в точности как он. Еще [sh0ck]NepS из-за того, что его знаю, с ним начинал играть, хоть он очень редко играет. Он уловил фишку игры, и мало кто его мог снести.

[sh0ck]Snake



Для меня Легенда – [-WAP-]Stalin, т.к. я только немного въехал, что значит «Казачи», только немного вышел на более-менее нормальный уровень игры, я увидел, как играет он, у меня тогда просто не было слов!

А нынче я подражаю [Od]Maxim, т.к. я просто удивлен как можно

столька не играть, и все время оставаться в отличной форме. Мое мнение, он сейчас самый сильный игрок планеты!

Казакерская биография казакеров: кто как начинал.

[AF]Black

Моя история в казаках очень длинная! Еще с самого выхода казаков я увлекаюсь этой классной игрой! Вы догадываетесь, что в 2000 году, когда вышли «Кзаки» все проходили компании в «Европейских войнах» и, конечно же, ждали выхода новых «Кзаков»!

Так если вспомнить первую игру, то можно рассмеяться и упасть!

Я думаю, это было у всех! Я не однократно проходил все компании, мне это очень нравилось! Конечно, были такие моменты, когда они просто надоедали и как я помню я не играл в них где то полтора года, после чего вышло обновление уже Последний Довод Королей и я опять же стал проходить интереснейшие компании! Я выносил компьютера на «очень трудно» да и не одного и конечно же думал что всех вынесу! Как наверно это было у всех, кто еще не играл по Интернету! Опять же был большой перерыв. И, в конце концов, в 2004 году в июне я первый раз сыграл в «Кзаков» по Интернету и я понял это мое. Меня обрадовало, что народ играет в «Кзаки» я думал, что я какой то странный и один в мире играю в «казаки». Я так думал потому, что я некого в Воронеже не знал из игроков, да их и нет! Первые игры я проигрывал и не знал побед, и это мне не нравилось! В конце концов, я понял главную идею игры и стал побеждать!! Я думаю, вы знаете, как это приходит!

И сейчас, я думаю, что «Кзаки» это просто кайф!

[BMC]LOKI

Кзаки я увидел у друга давнего. В общем, мне понравилось, иногда играли у него. Как только купил компьютер, установил себе «Кзаков».

Когда появились «ПДК», залез в Интернет и сразу начал играть. Ников поменял, конечно, много! Играл в основном всё, но везде проигрывал! И тут в один день, довелось сыграть с Лёхой из клана [BMC], т.е. лидером нашего клана. Не знаю, чем ему рыцарь в моём исполнении понравился, но он сразу мне в клан предложил,

А я взял, да и не отказался. В общем, подучил. У игроков (не помню у кого) подсказал записи смотреть, кто-то обмен дал, и стал я играть миллионы. Худо - бедно до графа добрался. Потом Лёха, а именно: Егорычем называют, перетянул на 1000, и мне больше понравилось.

Немалую долю в этом и Лиля сыграла (спасибо ей громадное) Так же учился у Монка (точный ник уже не помню). В общем

Потихоньку, помаленьку. Потом как-то с кланом беда была, все исчезли куда то.

В общем, я «Кзаков» на пол года забросил, изредка только заходил.

И тут захожу как-то и глазам не поверил 5-8 чел и все из [BMC] я и прозрел сразу.

Помню игру одну на миллионах одна из первых: два на два играли я с ламером и какой-то тоже с ламером. Так вышло, что его напарник вышел, а он остался против нас двоих.

А играл я в то время, мягко говоря (не, лучше не буду) в общем, я понял что на миллионах можно строить всего много и очень много

Он так круто закемперился, что мы ничего не могли сделать уж и не помню чем та игра кончилась. Вроде я многостволки лепить начал и тот вышел. Вот так вот попили пивка.

[BUK]HeCToR



Началось мое знакомство с «Кзаками» в июне 2001 года. Я защитил диссертацию, и свободного времени стало больше. Кроме того, в компьютерном классе, где я проводил пары, поставили сетку и мы начали играть в Quake. Но не прошло и недели, как один мой знакомый преподаватель привез из Киева игрушку, по его словам «абалденную». Зная, что меня тянет на исторические игры, он мне ее показал («Кзаки - Европейские войны», кажется, это была версия 1.15). Вот тут все и началось.

Как раз подходил отпуск, и дел особо не было, поэтому я с коллегой ([BUK]Haiduk) с утра до вечера играли в «Кзаков» один на один. Потом наступил отпуск. В то время компьютера у меня дома не было, и я помню, как мучительно долго длился отпуск.

Когда наступила осень, то снова начались баталии. К нам, двоим, присоединились еще три-четыре студента, и после пар мы до 21-00 играли 2-2, 3-3 и т. п.

Что касается самой игры, то сейчас на нее смешно смотреть. После нескольких игр Хайдук заметил, что Украина башни и каменные заборы не строит. После чего, Украина стала для нас слабой нацией. Спустя некоторое время было замечено, что рейтар, когда прокачанный, очень тяжело убиваемый. Поэтому началась гонка за рейтарами. У кого их оказывалось больше, тот и выигрывал.

Мушкетерами мы перестали играть уже после первых двух игр, поняв их неэффективность.

А вот драгунов мы уважали. В начале игры хватали отряд в 36 пикинеров, к ним 15-20 драгунов и вперед.

Вся игра сводилась к одному. Укрепиться поближе к лагерю соперника. Бросить 2-3 башни, чтобы соперник тебя не выбил с твоего места. В тоже время мы неплохо сражались пушками.

Пушки (10 - 15) двигались впереди и сносили все на своем пути. За ними шла пехота.

Когда удавалось закрепиться на неприятельской стороне, то выигрыш был делом техники.

30 - 40 мортир разносили вражескую крепость.

Мы в то время очень слабо использовали дипломатический центр. Только для раша казаками, для сжигания (луки), само собой драги (но не больше 40), да еще изредка гренадеров в каре строили.

Прошло много времени, прежде чем один парень заметил, что легкие пехотинцы в большом количестве довольно неплохо сражаются.

Долгое время мы искали самую оптимальную нацию, то есть самую лучшую. Поначалу такими были европейские нации. Потом стали обращать внимание на силу юнитов. Тогда присмотрелась Украина, но не за сердюков, а как легко догадаться, из-за гетманов.

Некоторое время отмечали саксонских гвардейских кавалеристов (это если игра затягивалась, и удавалось сделать последний апгрейд на защиту).

В один момент, я увидел заставку к игре, где алжирские лучники аккуратным строем валят такие же строи европейской пехоты. Я начал играть ими, но тоже строил из лучников отряды.

Где-то зимой 2002 года один из нас нашел сайт (у него дома был Интернет) как отлупить версию 1.29 от диска (до того времени мы играли по виртуальным 1.15). Тогда раскрылось намного больше вариантов игр.

Играли мы так, играли. Из самых стойких оставался я один. Все сложнее было найти партнера для игр.

И тут случилось чудо. В конце сентября 2002 года нам в класс провели Интернет (я и раньше лазил в Интернете, но не так).

Первое, что я сделал, это зашел на сайт Киевского Динамо, а потом на сервер Game Spy.

Это было с утра, первой пары у меня не было. Первая игра и... победа (нужно сказать в то время я себя чувствовал очень сильным игроком). Так получилось, что играли ФФА четыре человека. Короля кинуло, двое между собой сцепились... и я выиграл (это я теперь так рассуждаю, в то время я думал, что всех порвал). Дальше нужно было идти на пару. В

тот день состоялась только одна пара. Больше проводить не было сил. После этой пары я бежал, летел сломя голову в компьютерный класс.

Смотрю, а я уже рыцарь!!! Но потом ... как меня били, как меня били...

Но я быстро учился. На следующий день, я уже в 5-30 был на работе. Спать не мог.

Ну а дальше уже все знают, что появился игрок Vasya_Nesterenko. Потом меня подобрал [BUK]Killer и я стал [BUK]_N_V_V. Но ник какой-то был не такой. И в феврале 2003 года смотря игры Лиги Чемпионов, я прочитал на спине одного из игроков, то ли Валенсии, то ли Депортиво – «Hector». Комментатор называл его Гектор, или Ектор. Моя фамилия Нестеренко и кличка в школе была Нестор. Вот я решил назваться так, что бы и славяне и буржуи могли прочитать.

[CARP]LENIN



Это было 5 лет назад, когда мне только купили компьютер. Первая игра, в которую я сыграл -Unreal Tournament, дали бесплатно с компьютером. Мне она понравилась, рубился практически каждый день. Потом мой папа купил «Кзаки: Европейские Войны» ,мы сразу ее установили и начали в нее играть.

Нам с папой очень понравилась кампания и одиночная карта, графика была классная. Потом, когда мы прошли кампанию и одиночную карту, настал черед случайной карты. Я тогда даже компьютер на уровне «Легко» не мог сделать!!! Мне надоело проигрывать, я забросил игру на 3 года. Папа в это время все играл, играл. Наконец-то у нас Интернет появился, я сразу попробовал зайти в сетевую игру. Получилось, но потом минут 10 думал, что к чему. Впервые я создал свою комнату в ГС осенью 2003 года, поскольку я был нубом, ко мне все липли как пчелы на мед. Вот представляете, сразу создал и ко мне моментально заскакивают 4 человека. Я даже моргнуть не успеваю. Потом я позвал отца и он начал играть за меня. Я думал, он сейчас всех вынесет, ну как 4 года играть, должен же быть результат! А тут какие-то эсквайры беднягу отца замочили. Я даже удивился. Папу это не остановило, и он продолжал играть в Интернете ,в итоге у него сейчас 5-6 маркизов.

Мне тоже понравилась игра в Интернете. Я создал свой первый ник - FEDORSUMKIN (из Властелина Колец Гоблинского перевода). Учился я играть сам, ничего ни у кого не спрашивал,

мне практически не помогали. Один человек его ник был nitros, он был добрым иностранцем, решил меня на миллионах обучить, я согласился, поиграл, поиграл, мне не понравилось.

Далее я перешел на опции 1000 РТ 20, сперва плохо получалось, но с каждым месяцем стратегия совершенствовалась. Я уже сейчас не помню, как я играл на 1000 в то время. А сейчас я играю на 5000 РТ 30.

[CC]Vizigodred



В казаки я начал играть, будучи простым школьником - ламером. По слухам узнал, что есть вроде бы не плохая стратегия «Казаки». Тогда я тащился от «Эпохи Империй 2» и подумал что и «Казаки» стоит посмотреть. Вот и посмотрел. Сначала играл только с компьютером, потом начал похаживать в клубы с друзьями. Но еще чуть позже я решил поиграть в какую-нибудь игру по Интернету. Как ни странно, но получилось у меня это только с одной игрой – с «Казаками». Как попробовал – так и понравилось. Конечно, играл я слабо, но активно учился, осваивал мир ГС. Неизвестно сколько еще я бы так бездумно его осваивал, если бы не одно важное событие: меня пригласили в клан. Понятное дело, что играл я слабо – и клан также был новый, несильный. Назывался он M_Z_F. А пригласил меня туда Bulldog. Как сейчас помню – это было летом (или осенью), ранним утром какого-то дня. За окном уже было светло, и я собирался еще поспать как оно написал мне: «Хочешь к нам в клан?»

Я действительно был настолько ламером, что этот вопрос я абсолютно не мог оценить с точки зрения логики. Я подумал не больше минуты и согласился. Стал постоянно общаться с Бульдогом и лидером клана [M_Z_F]White'ом. Стал еще активнее учиться играть, с помощью одноклановцев, плюс появились напарники в игре. Долго описывать мое пребывание в МЗФ не стоит. Как теперь я уже могу судить – клан был не очень. Слабоват, активность клановцев минимальная, никакого порядка – произвол и разруха. Тогда я этого не видел, так как сам ни на что не влиял – просто «был в клане». Однако у нас появился сайт. Сайт был плохой, некрасивый и материала на нем почти не было. В общем, так я и просуществовал в МЗФ несколько месяцев. Но со временем я все больше интересовался делами клана. А потом наступил момент, когда клан и вовсе почти развалился. А именно: из-за отсутствия контроля, игроки по пропадали, оставшиеся несколько человек переругались и тоже разошлись. В итоге остались только мы с Вайтом. И вот тогда (а это был апрель-май 2003г.) в моем сознании что-то сильно переменялось. Я вдруг обратил пристальное внимание на фактический распад клана и понял, что надо что-то делать.

Никаких конкурентов у меня было, поэтому я без труда взял инициативу в свои руки и всерьез задумался все начать сначала. Имеется в виду создать с Вайтом новый клан. Сайт уже был – и это было хорошо. Вот после некоторых раздумий и обсуждений мы и создали наш славный Славянский Союз. С чего начала я – так это с законов. Я написал примерный Устав клана и его вывесили на сайте. В это время я был равнозначно занят как непосредственно игрой, так и развитием нового клана. Это дело меня сильно затянуло и держит, пожалуй, до сих пор. Я много раздумывал о развитии клана, и это сопровождалось различными положительными тенденциями. У меня становилось больше и больше знакомых, а в клане появлялись все новые и новые люди. Так я уже был полностью занят этой общей темой «Кзаков». Стал лазить по сайтам других кланов, читать статьи, смотреть записи, смотреть на жизнь других кланов, примерять ее на свой и т.д. и т.п. Я смотрел только вперед.

По правде говоря, чем дальше, тем больше уделял внимания делам клана и тем меньше собственно своей игре. И уже через пару месяцев жизни нового клана и уже во всю занимался делами, связанными с ним и собственно с игрой, ни разу и не думал все это прекращать. Так и прошло вот уже полтора года моей жизни в клане СС. Играю я все больше в свое удовольствие. Никогда не ставил четких целей по достижению чего-либо, например звания или определенного уровня игры: играю, когда хочется и как хочется. Зато дела клана мне очень интересны и я уделяю этому много времени. Так благодаря «Кзакам» я нашел немало знакомых и даже друзей по Интернету, единомышленников не только по теме «Кзаков».

Чуть более чем через год после создания клана я стал его лидером. Люди приходили, некоторые уходили – но я никогда не думал об уходе и тем более о переходе в другой клан. Лучше чем в [СС] мне не было бы нигде – даже если бы я играл на высоком уровне. В клане были и еще такие люди – ближайшие мои друзья, с которыми мы долгое время были в клане, решали все вместе, много общались. Всё это уже стало частью моей жизни – то есть что-то неотъемлемое от общего течения жизни, регулярное. В общем-то, так и продолжается до сегодняшних дней. И менять я ничего не собираюсь.

[DF]Vauban



В июне 2001 года я покупаю новую игру, которая была популярной из всех продаваемых игр в то время. Это Cossacks: European Wars. Я не думал, что я буду играть в эту игру в течение многих лет...

После нескольких тренировок против компьютера, я начал играть в Интернете на французском сервере Goa.com, со связью меньше чем 56k, в правилах 60 пт. (разъединялась почти каждая игра). Мой первый клан, Cossacks' Kings, куда я хотел вступить дал мне отказ. Много французских игроков уже оставили «Казачков». После я начал искать новый клан, и я выбираю самый знаменитый французский клан, Dragons Français (The French Dragoons), который я никогда не бросал с момента вступления до сегодняшних дней. [DF], в

то время, был без сомнений лучшим французским кланом и насчитывает более чем 100 игроков! С лидером, [DF]Littleseb, (игрок, знаменитый его хитростью) я учил много вещей про экономику и стратегию. Это было очень приятным периодом для клана, со многими очень хорошими игроками. Но очень низок уровень на Goa.com. Мы поняли это, когда, иногда, мы играли на GameSpy: было очевидно видно, что многих вещей остаются для нас загадкой. Мы были изумлены, наблюдая запись [MDR] против [U309], чей уровень был совершенно выше от нашего. Нам пришлось перейти на сервер GameSpy для прогресса. С того времени [DF] стал кланом элиты.

Вот почему когда вышли «Казачки: Искусство Войны», мы решили уйти с Goa.com и перейти

на GameSpy; Я цитировался как один из лучших французских игроков в тот момент. В то время я так же специализировался на 0 пт, в то время когда был игроком с опцией игры со временем не нападения. В это время, двое из членов [DF], [DF]Phoenix и [DF]Warlords, стали первыми в рейтинге GSC. Очевидно, в течение этого времени, клан [DF] утратил много членов, но несколько из оставшихся человек были хорошими друзьями, подобно [DF]Romano87. Я познавал для себя много на GameSpy, я участвовал в нескольких французских турнирах. Наш клан получил действительно хороший уровень, но еще так далек до клана MDR. Мы доказали наше улучшение с помощью поражения (с Littleseb) турнира [MD], лучшей командой была команда, которая состояла из Artorix и Zalmoxis. Отставка Littleseb, моего лучшего друга в «Казачках» и лидера, была тяжела, но я решил продолжать и я становлюсь новым лидером клана [DF]. [DF]Mrc становится вскоре весьма важным членом в клане. Я также изменил мое второе имя в Vauban.

Выход версии «Казачки: Снова война» и развал [MDR] дала нам возможность стать лучшим кланом, в частности после прибытия очень сильного игрока [DF]Jinlion. Конец 2002 для клана [DF] был наилучшим периодом (Я победил первенство сервера GSC в декабре, и Jinlion победил это в январе). Наша тактика, основанная на экономике, копируемой от [MDR] (Я изучал это долго), была очень эффективна. Я поразил 4 раза Aramis, “ученик переплюнул мастера” - это было концом преимущества [MDR]. Благодаря этому успеху, я стал

считаемым как хороший игрок. Время шло, игроков в «Казаках» становилось всё меньше и меньше. Новые кланы подобно [CIA], [SCC], а так же украинский [Od] и русские игроки главенствовали в «Казаках». Тактика [Od], основанная на эффективном раше, была лучше чем моя, но я не хотел изменяться. Мой вид игры всегда основывался на экономике, и мне не нравились рашевые игры. Как вы знаете, я играл знаменитый турнир «West vs Ukraine», в котором победила Украина, которая дала большое количество сильных игроков.

После паузы в июне 2004, я вернулся в ноябре, и, несмотря на уровень, опять возрос, но всё же стало очень тяжело, чтобы победить игры, но я еще продолжаю оспаривать верховенство востока.

[EL]AiST

Мне одноклассник предложил поиграть. Я тоже не сразу начал в Интернете, все время играл на 5000 в самом начале. Потом, когда вошел в Интернет, все время играл в 1.27 (народу очень мало было). Я считаю, что мне помогли в развитии лишь DNL, XxX_GRAND_ и [ELBRUS]NV . Первый сказал какое развитие, второй-обмен, третий - усовершенствованный обмен! А в остальном я совершенствовался сам. Я реки не смотрю, так как нет смысла на моей скорости их смотреть. В основном смотрю за игрой соперников, либо напарника и соперника (на свою битву нечего глазеть).

Так что я очень сильно благодарен своему однокласснику за «Казаков»!

[EL]Gio

В Грузии два года назад начался бум Интернет клубов и компьютерных игр, все ребята бежали в клубы. Вот однажды я побывал у своего троюродного брата, и он предложил мне пойти поиграть в клуб в «Counter-Strike». Первый раз, поигравши в игру (у меня в то время компьютера еще не было), мне это очень понравилось! Начал по выходным ходить в клуб, мы по три или четыре часа играли! Так продолжалось шесть месяцев, и вот однажды увидел, как кто-то играет в «Казаков», посмотрел на игру, и так она мне понравилась. После этого началось! Я начал играть только в «Казаков», играл с одним знакомом, который все время у меня выигрывал, мы играли 4 часа каждую игру, и все равно не хватало времени. После месяца как я начал играть в «Казаков» мне купили компьютер и я сразу поставил «Казак» и уже не было необходимости бежать в клуб (это было, точно помню, в мае 2003 года)играть. Даже моя сестра начала (она на год младше меня), которая играла только для того, что б строить дома. Но через месяц нам надоели «Казак».

И вот однажды я пошел в магазине, чтобы купить новый диск с моей сестрой, она увидела игру «Кзаки: Снова Война» (у нас до этого была «Последний довод королей»). Подумала, что это что-то новое и попросила купить. Оказалось, что там нового почти ничего нет (но я же понятия не имел про Интернет игру).

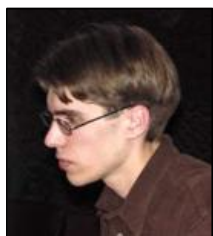
В один прекрасный день сижу в Интернете, и уже собирался выключить, но вдруг, не знаю почему, решил «Кзаки» включить (это было октябрь 2003) и увидел там Интернет игру вошел на ГС и просто от восторга крикнул! Начал раз в неделю уделять два часа игре в Интернете. Первые два месяца играл со всеми на любых опциях, потом обнаружил, что можно повторы смотреть, там выбрал некоторые игры на лимонах и начал учиться по записях. Так я очень хорошо научился строить, но не мог воевать, а по постройки даже королей опережал иногда, и думали, что я хороший игрок! В те времена я очень часто играл с кланом [7K] и думал, что на свете нет игрока лучше чем [7K]SIR-paladin. Со временем я научился нормально играть, но очень мало играл, был даже двух месячный перерыв! Но потом случилось, нечто в моей казакерской карьере.

Мой ник сначала был [GEO]LORD_GIO, [GEO]Giorgi, потом какой-то парень меня пригласил в клане [ICC] я стал [ICC]Giorgi.

Однажды на ГС увидел игрока [EL]GiorGi поговорили между собой, он указал мне на игрока [EL]CORTES сказал, что ему нет равных в мире, мне ужасно захотелось с ним поиграть. Мы начали играть, но он во время игры вылетел. Мне захотелось вступить в клан [EL], [EL]GiorGi помог мне в этом, если не он, то, наверно, Саня не принял бы незнакомца в клан.

На сайте [EL] я увидел записи Кортеса и, целыми днями, их смотрел! За неделю я начал играть наверно раза в 3 лучше. Так я, благодаря Кортесу, я стал хорошим игроком! Я стал по чаще играть, улучшать игру! Вот так и все было!

[EL]CORTES



Начал я играть очень давно. Точное начало уже не помню. У меня компьютер был уже год, и кроме Civilization 3 никаких игр на нем не стояло, только в нее и играл вечерком. Сокурсника как-то в университете спросил (разговор о компьютерах пошел), во что он сейчас играет. Он сказал в «Кзаки» рубится, классная игрушка. Название мне понравилось, купил диск. В компаниях побаловался, полез в сетевую игру. Лучше бы я этого не делал.

Играл я сначала только Россией, на миллионах. Ник мой был cortes (маленькими буквами, я тогда был скромный). В информации у меня был лозунг «отымею хоть короля».

Гас, который уже тогда был на шестом месте в топ 100, все до меня домогался, мол, я король, отымей меня. Я как-то залез к нему в комнату. Обмена я тогда не знал, поставил 5 казарм 18 века. Гас писал, мол, ну я зверь, 5 казарм. После конца ПТ по мне словно каток проехал.

Познакомился с [ALLIANCE]Jeka (он теперь у нас [EL]Balamut). Вот с кем было весело играть! Играли игр по 20 подряд. Тогда в «Казаках» и днем и ночью было множество народу, битвы день и ночь. Бились все только Данией, на сушах, континентах, с утра до вечера. Я набрал звание, герцог кажется, и пароль от него посеял. Начал все заново. И набрал с ходу короля, взлетел в топ 100 на 72 место, кажется.

В кланы меня звали, звали, я не шел. Говорил, вот стану королем, подумаю. Клан FAUST из русских кланов был тогда самым сильным, элитным можно сказать, и когда [FAUST]Dj_zloy пригласил меня туда, я, не долго думая, стал [FAUST]CORTES.

То время было временем расцвета клана [FAUST] и всего Казачества. На сервере ГСК постоянно было по 3-4 игрока нашего клана, иногда по 6 собиралось, лупили друг друга до посинения. Было множество мощных кланов, не то, что сейчас, все игроки раздирались между комнатами, «кабанили» до поздней ночи. [KM], [FAUST], [ALLIANCE], [AoD], [CIA], [KGR] и множество других - все эти кланы в то время были на подъеме. По Интернету постоянно создавались новые веб-сайты кланов, устраивались клановые драки. Множество кланов было на стандарте, была эпоха расцвета [U309], [LGT]. На всех форумах велись споры, что лучше, Дания или Пруссия, миллионы или стандарт.

Я тогда наплевательски относился к статистике, «Снова война» только вышла, и я не воспринимал всерьез ГСК. Противник не сдается а до конца игры еще 10 минут - хрен с победой, выходил.

Пробыв в клане год, я из него ушел. Почему? Сам толком понять не могу. Жизнь клана начала постепенно замираться, многие игроки либо заканчивали карьеру (COSSACK, dushman и другие), либо уходили (Fedo). Да и возможно я уже тогда думал о создании своего собственного клана. Короче говоря, я оттуда ушел. О причинах умолчал, некрасиво конечно, но я сам толком не мог объяснить, почему уйду. Просто понял что пора.

Никогда не забуду, как меня в первый раз снесли Пруссией. Сделал это [KM]Momento. С его подачи Пруссия стала одной из самых популярных наций. Играли ей до этого многие, но лишь он нашел универсальный путь к победе - атака. На некоторое время она воцарилась. Новые тактики, изобретенные Моменто, делали ее все сильнее - кемп формациями, игра без пикинер... Но на любую тактику всегда находилась антитактика, и [AOD]ICEMAN первый снес прусский кемп Данией. С его подачи датский кемп снова стал рулить.

Думаю, закат Казачества начался с уходом из Казаков таких великих игроков, как [FAUST]KASPER, [KM]Momento. С их уходом многие игроки стали завершать карьеры. Постепенно сервер ГСК обезлюдел. И я ушел на ГС.

А на ГС народу было тьма! Бытующее среди завсегдатаев ГСК мнение, что на ГС уровень игроков намного ниже, подтвердился. Однако и там встречались крепкие орешки - кланы [WsC], [WIL], [MIB], другие. К этому времени и относится изобретение мною в соавторстве с [EL]TORES и в какой-то степени [KGR]DER KORSE тактики, получившей название «Тактики Широкого Фронта». Это сейчас она часть стратегии ведения битвы любого игрока, сейчас любой достаточно сильный игрок при игре porowernations стремится вляпать формации и растянуть войска. Тогда же эта тактика была хитом. С ее помощью я на какое-то время стал лучшим игроком мира. Все бывшие авторитеты сносились мною с необычайной легкостью, я бил любого - [AoD]AsSASsin например был бит мною 8 раз подряд. И в то время на NoPowernations мне не было равных. Я перенес элементы тактики и на powernations. Пруссией атаковал в 2 фронта. Противники путались, не знали что делать, кричали что я нечестно играю, что надо бится лоб в лоб. Меня это только смешило. Я их выигрывал.

Играл я тогда уже не ради очков. Мой королевский ник на ГС, давно обнулили, я набрал быстро новый, однако главной целью игры для меня были записи красивых игр для сайта. На сайте была только гостевая и разделы с множеством записей, на которых воспитались многие из нынешнего поколения казакеров.

20 Апреля 2004 года я создал клан [EL]. Почему Эль? «Хе, хе», причина достаточно проста. Я хотел, чтобы у клана была картинка, а чтобы она была, нужно название взять из папки «clans». Я выбрал самый подходящий мне вариант. А Эль можете переводить как угодно - Элита, Электрогазосварка Лимитед. Мне самому больше нравится называть себя Эльфиком. Эльфики это маленькие, вечно пьяные задиры, веселые от дыма кальяна.

Я не стремился создать многочисленный клан, мне хотелось, чтобы в нем было 3-4 товарища, с которыми можно было наводить ужас на обитателей ГС. На первых порах были и ошибки с принятием в клан, и неожиданные удачи. На пример, я никак не ожидал, что Гио вырастет в столь мощного игрока и за столь короткий срок. Его ICEMAN недавно назвал 5 в мире на данный момент. Меня же вторым. Первым, естественно, ICEMAN назвал самого себя.

Наша банда разрасталась, однако полупустой форум приводил меня в уныние. В то время я познакомился с игроком antonovspb, известным ныне вам как [SECRET]S-Peterburg, лидер клана [SECRET]. После длительного общения я понял, что ему доверять можно, и предложил ему создать «Объединенное Казачье Королевство», где у двух кланов единый

сайт и единый форум. Переговоры вели мы долго, обсуждали все тонкости, все стороны проекта, и, наконец, 19 июня презентовали его нашим кланам. Проект этот, как видите, жив и здравствует и ныне, даже укрупнился, соединившись с ВМС. Наше Королевство не стремится объединить все кланы, просто наша цель сделать интереснее процесс игры в Казаки. Где вы еще можете похвастать тем, что вынесли крутого игрока? Где еще сможете спросить как играть против гусар, как кемперить, как нападать, да и просто рассказать смешной анекдот друзьям - казачникам?

А на зеленых полях сражений для меня все только начиналось. Впервые за долгое время я встретил достойных противников - клан [AoD], ICEMAN и AsSASsin, избитые мною, приняли вызов, освоили мою тактику, и началась настоящая война с [AoD]. Практически каждый день они приходили на сервер, искали меня и начинались драки. И если 1 на 1 я их выигрывал, то в игре 2 на 2 все обстояло намного хуже. на ГС не было мне напарника! Все примы сервера по сравнению с [AoD] и мной были не более чем игрокам с уровнем игру чуть выше среднего. И я проигрывал из-за напарника. Если я мог что-либо противопоставить [AoD], свалить своего, то моего напарника убивали без вариантов, и я проигрывал. Но с встречей с [GAD]MIA все изменилось. Это лучший командный игрок и напарник из всех кого я знаю. Один на один его выиграть можно, но вдвоем в команде мы были силой. [AoD] встретил достойный отпор, мы с Миа валили их как гавриков.

А тем временем глубокоуважаемый гражданин Гас, видимо повредившийся в уме после своего обнуления, где он потерял 20000 очков, сломал сервер ГС. Я вернулся на ГСК, где и играю до сих пор.

Единственной причиной, по которой я еще продолжаю играть в «Казаки» и не завершил карьеру, это [AoD]. Эта парочка по какой-то ошибке считает себя лучшей в мире. После того как они бросили попытки играть драгунами (драгуны на драгуны я их бил беспощадно), и переключились на гусар, расклад на время сложился в их пользу. Это два всадника Армии Тьмы (Army Of Darkness – [AoD]), последние призраки былого расцвета «Казачков», только они заставляют придумывать новые тактики, играть. Закончат с «Казачками» они - закончу играть и я. А пока вопрос кто из нас лучший в мире открыт, бой [EL] vs [AoD] будет продолжаться.

Вот такая история.

[Elbrus]NV



Начал играть в Интернете с апреля 2003 года, после того как подключился к локальной кабельной сети и стал доступен Интернет не через

модем. Тогда у нас было около 30 компьютеров, и как оказалось, в «Кзаков» никто не играл, поэтому решил попробовать поиграть в Интернете. У меня конечно опыта игры с людьми было маловато, да и то только в версии 1.15, зато уверенности в своих силах и непобедимости было полно, ну разные там технические моменты: типа, куда нажимать в шелле и что там делать появлялись, думаю, у каждого, тут все равны и через это прошли!

Естественно в комнате, куда я зашел в первый раз я даже не понял что там к чему, о том, что в версии 1.29 есть опции миллион или без артиллерии я тоже не догадывался, какие-то были короли, какие-то маркизы и т.д. Я даже запутался сперва, да мне было и все равно, я думал, что играю на уровне, но как показала практика - к тому времени когда я начал только развиваться, смотрю, а соперники уже армией солидной обзавелись, да и крестьян в три раза побольше шастает у них, камень там таскают. Конечно, без артиллерии не обошлось с моей стороны, хотя меня сперва, удивило то, что нет нормальных пушек, а тут еще как назло не было никого русского, чтобы смог объяснить, что игра без артиллерии или хоть соперники написали не по art , а по artillery или как там правильно пишется, не знаю!

Соперники оказались на редкость «дружелюбные» и постоянно писали по art , хотя я и не понимал, что от меня хотят, но все же с многостволками кое-как держался. Даже на базу соперника пошел с тыла, хотя он и воевал с другим. Не помню точно, но мне кажется, моего соперника или раньше вынесли, или было нечетное количество игроков. Кстати, что драгов нужно заказывать сразу, а не мелкими партиями я узнал, когда уже на миллионах маркизом стал.

В той игре я, конечно, нарушил все договоренности, которые только можно было нарушить, откуда же мне было знать, что там эти «буржуи» от меня хотят.

[Elbrus]Vladimir



Моя история очень простая. Её особенность лишь в поиске оптимального партнера для игры.

Я живу в маленьком провинциальном городке, никуда не ездил на чемпионаты, и, конечно же, казацкая жизнь состоялась только с подключением к Интернету. А появился у нас Интернет (более-менее, плохой то был уже давно) только в апреле 2003-го. Как, наверное, и все, был довольно таки доволен своей «продвинутостью» игры против компьютера. Что закрепилось первой же победой над каким-то маркизом. И я с гордостью увидел то, что уже сразу стал дворянином (как показала дальнейшая жизнь на GameSpy, то был какой-то надутый маркиз).

И в дальнейшем пошла полоса полных разгромов. Но меня это только заводило.

Я не матюгался словечком cheater, как обычные чайники, увидев двух - трехкратный перевес в очках. Я вообще не знал сначала, что это такое cheater. Конечно, было такое подозрение, что все короли имеют какую-то «крекнутую» саму игру. Казаки у себя, но всё же не был в этом уверен, были так же и подозрения, что всё дело во мне. Сенсацией и развязкой всему стала новость про манипуляцию ценами на рынке.

Больше полугода я бродил по просторам GameSpy беспризорным, но важным от своей независимости. Конечно, был и момент, когда я уже было забросил играть, но спасла как водится ICQ. Меня снова «раздраконил» вернуться на GameSpy [LGT]_Steal.

К концу осени я уже набрался прилично (по моим соображениям) опыта и перестал думать, что короли так непобедимы. Но тут GameSpy серьезно глюкнул (в то время у многих обнулились очки), и в один прекрасный день, зашёл я в свою статистику, и не узнал. Там оказался под моим тогдашним первым ником Load - эсквайр с нулевыми очками и приличным количеством незавершенных игр. Я обиделся, на этот ник, и создал новый, просто Vladimir. Проходя через первые ранги, очки пошли удивительно бешеными темпами, я перелетал, бывало через звания. Мне это стало по приколу, и я налепил себе ещё пяток тренировочных ников. Из комнаты никто не выкидывал, некоторые маркизы даже предлагали два на одного, но, увидав с первых минут очки развития, писали «lol» и убегали до заветной девятой минутки. Продвинутый эсквайр - это сила!

Один ник, мне всё же хотелось вернуть хоть как-то по очкам. Напарников у меня никогда не было (No Rules с артиллерией мало вообще кто играет). Я на FFA таки набрал за 18 игр маркиза (больше, наверное, на миллионах, когда отчаивался найти игру по своим опциям). А своя комната начала создаваться у меня только недавно. Тут начались серьезные проблемы (тогда статистика ещё работала), уже чуть ли не хотелось всех на три буквы посылать. Я же решил, что никогда не буду ни в каком клане, но некоторые агенты вербовщики так доставали, что просто спасу не было. И я начал подумывать, что может с горя, куда-нибудь пристроиться что ли, где меня ещё никто не будет доставать, как и с кем, мне нужно играть. Стал поглядывать на красивые эмблемы, на первую букву клана, чтобы она была поближе к началу алфавита, чтобы не искать себя при случае где-то в середине, когда на сервере игроков больше сотни. Тут мне приглянулся значок [Elbrus]. И я чуть со стула не упал, когда ко мне почти тут же, как обычно и все агенты, бесцеремонно приклепался один человек с [Elbrus]. Меня конечно это прикололо, но и насторожило, без клана, надоедают - пошли в клан, а в клане ещё придется что ли под их дудку. Через неделю, увидав меня снова, тот эльбрусовец так же нагло мне выдал: «КАК! Ты почему ещё не в клане?! Lol!». Я, сделав вид, что совершенно спокоен, спросил: «А что мне для этого

нужно?» Тот сказал: «Тебе уже ничего». Я был в шоке, это что ж такое, достаточно одной статистики, и уже неважно кто я такой? Что ж там тогда за народ собрался? Ладно, рискну, если что не так, подам на развод. А если уживусь, то нужно будет попробовать обязательно повлиять на политику набора в клане.

Так и понеслась новая жизнь в клане. Оказалось что в клане действительно очень тяжело. Теперь уже никто не зовёт к себе, так как у меня появились скобочки, но значок [Elbrus], как, оказалось, понравился не только мне одному. Тут стали запаривать всякие чайники: «Прими в клан». Вот дела, сам только попал, уже прими. А с компашкой, клана вышло всё нормально, в тот момент живых было всего двое. Познакомился с Ildanom, парнишка оказался совсем неназойливым. Демонический агент появлялся не часто, и мне даже нравилась его простота «ставить на уши» кое-какие события. Самая важная эпоха в клане (по моим соображениям) - это появление [Elbrus]NV. Когда первый раз увидел вживую такой ник, уже, будучи задерган всякими просьбами чайников о приеме в клан, подумал что это какой-то наглец, сам прилепил себе нашу мульку (это как оказалось после – «мулькой», Василий обзывает логотип клана) и вышивает тут. Хотя, посмотрев статистику, был удивлён, увидев, что он действительно отсутствовал полгода, но до этого начал играть за [Elbrus], как раз в то время, когда и я появился на GameSpy.

Я решил приколоться. Зашёл под самым плохим своим ником и начал скромно знакомиться. Задавать чайнические вопросы. К моему удивлению он со мной даже разговаривал. Потом зашёл под своим эльбрусовским и тут он заговорил намного приветливее, как настоящий соклановец. Он оказался на редкость разносторонним, и мы быстро подружились.

Потом жизнь забурлила с новой силой, когда сделали сайт с форумом. Тут уже никто не потеряется, если сам не захочет.

Политика у нас вырисовалась очень демократичная, мы с лёгкостью можем играть как в команде, так и друг против друга, взяв, случайно в напарники постороннего, главное, что вместе ведь играем. Мы не стремимся быть самыми лучшими, не стремимся устраивать чемпионаты, главное чтобы нам было просто приятно общаться и играть в клане.

[ISRAEL]golan4ik

В «Кзаков» играть начал очень давно, как только они появились. Но про Интернет игру как-то не думал даже. Играл с компьютером на тысячах и миссии проходил. Миллионы не разу не ставил (аж не верится). Потом был перерыв где-то в пол года. Армия. Не до игр.

Появились «ПДК» и «СВ» - установил, поиграл. Тоже без Интернета. Сам не знаю даже как, но ни разу не дошло до меня нажать «многопользовательская игра».

Прошло три года, родная армия меня отпустила домой. Как-то засел опять за компьютер, сдул с него пыль и запустил «Кзаков(ПДК)». Потыкал по кнопкам и решил прикольнуться - нажал на кнопку подключения к ГС.

Дальше, что называется «Wellcome to Matrix». Зашел и офигел. На серваке было где-то человек 200. Все в чате орут, каждый джоинится предлагает. Я как полный чайник ткнул в ближайшую игру. Зашел на тысячи. Отхватил конкретных звезд и сразу вышел. Играл под ником alex. И так продолжалось где-то две недели.

И вот значит, сию я как обычно в чате. Посылаю всех. И вдруг вижу, появляется человек с ником [-ISRAEL-]SALSA. Я ему в приват значить пишу на иврите: «Как жизнь?». Он мне: «Норма». Я ему говорю: «Ты кто?».

Он аж в осадок выпал. Как кто, грит ?! Как кто ?! Я как щас это помню - два раза спросил

Я говорит, Король. А мне это до лампочки абсолютно. И тут он мне говорит - хочешь к нам в клан? Я офигел. Зачем говорю? На этом и закончилось. Сыграли мы одну игру. Первый раз я увидел, что такое миллионы. Да еще и в исполнении Сальсы. Я ему орал что он читер, что так не бывает (про развитие). А он мне говорит: идем к нам - научим.

Решили на том, что я к ним на форум заходить буду. Адрес он мне забыл дать. Сам его нашел. Потом Сальса ко мне позвонил домой. Он тогда в кампании сотовой связи работал - звонки на халяву.

Не хотел я чего-то идти ни в какой клан. Хотел сначала просто их другом быть. Да как-то само - собой вышло, что стал я на форуме их постоянным гостем. Пришел Юра, Камикадзе. В игре я познакомился со многими людьми, которые сейчас состоят в разных кланах. Наверняка есть такие, которых я знал раньше, но не под их новыми никами. Краснодар меня удивил, например. Я этого гада никак найти не мог. Думал - он играть перестал. А тут узнаю, что он - это он.

Вот так в общем. Куролесили мы с Камикадзе в основном - дурью маялись. Атиллу доставали, Секретов, гы-гы. Автоша - парень посерьезней, приятно играть с ним. В общем, через какое-то время я понял, что пора уже официально в клан вступить. Первое время боялся даже под ником новым заходить. Не хотел имя клана позорить. Кстати, эта фигня со мной до сих пор. Много очень играю под левыми никами.

Попал в клан очень «удачно»: начались разборки на этом форуме. Потом разборки с кланом [СС]. Да с кем их только не было. Короче, виртуальная жизнь бурлила и пузырилась. В этих разборках познакомился со многими интересными людьми. При чем узнал их с самой для меня интересной стороны.

Познакомился с [ZAKON]USSR, а потом и с его братом, Душманом (или наоборот). Отличные ребята. Дальше уже всем известно. Играл, учился, бил и был битым. Бываю битым все меньше и меньше. Бью все больше и больше.

Из людей, которые помогли мне повысить уровень игры могу отметить следующих: SALSA - учитель и наставник. Хотя я и не согласен с ним сейчас во многом. Но он меня научил основам и принципам игры.

Avtosha - отличный напарник. Много мы с ним сыграли. Много побед одержали.

Kamokadze - просто отличный парень. Весело было всегда.

Dushman и KPACHODAP - много игр играли друг против друга. Учились на ошибках друг-друга. Всегда за них радовался, когда они меня побеждали.

Peterburg - это уже из разряда раздражителей. Всегда хотел победить этого Королика. Много раз лез к нему в комнату. Всегда получал звезд. Но мне это и было нужно. Злее становился.

Ну и еще есть много людей, которые помогли мне в игре. Много Буржуев - отличные ребята.

Кстати, не в тему немного. Я свой клан очень уважаю. Потому что мы не ищем сильных игроков. Каждого, кто к нам приходит, мы натаскиваем с нуля. Ни в одном другом клане я такого не видел. У нас самое важное - это преданность. Еще никто не ушел. Ну только Кинг, по глупости. Но и он вернулся. Если я и уйду - то никуда больше не примкну. Сам по себе буду. Но это я лично. У нас ведь нужно принять устав, поклясться то есть. А для меня клятва (хоть и на виртуальном уставе) - это святое. По этому я не очень уважаю перебежчиков. Наш клан - отличный народ, кто бы, что не говорил.

[-ISRAEL-]LIANDRI

Как только мне купили компьютер, года 2 назад, я пулей двинул за дисками, и первая игра была «Казак: Европейские войны», взял я ее неслучайно, еще у товарища сыграл пару раз, и понравилось. Интернета у меня тогда еще не было, играл просто так, одиночные миссии, далее вышли «последний довод королей» её тоже всю объездил. В это время я подключился к Интернету, зашел в сетевую игру, за неимением опыта игры на game sru проиграл, конечно, но было очень интересно играть с людьми, а не с глупым компьютером, стал заходить чаще. В одно время встретил Kaiser, Kosta - нынешний и тогдашний лидер клана [ZAKON] ,кажется, он тогда был герцогом. Играли втроем, другого не помню, Костя того уже почти вынес и на меня пошел (опыт игры, на то время, у меня был меньше месяца) пушку построил, только этим и отбил от первых волн. Дальше его начал теснить, а там

еще и третий игрок отстроился, видимо злой очень был, и всем что есть, двинул на Кайзера, общими усилиями вынесли Костяна. Не знаю, чем я ему угодил, но обещал, когда наберусь опыта, возьмет меня в клан, ну вскоре забыл об этом. Прошло время, я часто играл в команде с законниками и уже приноворился, и тут снова Костя, и я в клане, обрадовался, но все играли на 30 пт 5000, а я это не переношу, ну ладно, думаю, привыкну. Время шло, плохо было, что меня никто не учил, и я так и остался на том же уровне игры, что и был раньше. Прошло еще несколько месяцев, я уже стал членом совета и модератором форума, а далее многие ушли из клана и я в том числе, но все же остался и помогал бывшим однополчанам.

В одно время Сальса на форум заходил и писал что-то, что я так и не разобрал, но на ссылку форума [ISRAEL] нажал, захаживал туда, на Лёню вышел он меня на «тим спик» завёл и вот я с вами.

[FAUST]Br_Spiker



Зовут меня, Буланов Сергей Александрович. Играть в «Кзаков» я начал очень давно, как только вышли «Кзаки: ПДК». Думал, что в Интернете тормозить будет страшно, но рискнул? Зашел на сервак и начал осваивать азы.

Поначалу, первый месяц, играл все опции, но потом остановился на миллионах. Примерно через месяц вступил в клан [BDT], думал, что самый сильный клан.

Потом увидел на сервере фаустов, и вступить в [FAUST] стало моей мечтой. Недолго пробыв в [BDT], я перешел в клан [ALLIANCE], и играл там под ником UDAW, может быть, кто-то помнит. Далее, из-за конфликта с одним членом Альянса я покинул его и играл без клана. Но без клана я играл не долго, получил предложение вступить в клан [UAC], из которого я тоже ушел. Причина ухода из него была та же: конфликт с игроком клана. Долго я по кланам бегал и ники менял, сам не знаю зачем. В июле 2003 года я вступил в клан [FAUST] (сбылась мечта) И по сей день оттуда не ухожу и не собираюсь.

В клане играет мой земляк МК. И вот началось, стал играть профессионально, даже на чемпионат в Москву поехал. Организация чемпионата прошла просто блестяще, во всяком случае, мне понравилось, я даже там третье место занял. Приехал с турнира и думал заканчивать карьеру, уходить из казаков. Не играл в Интернете два месяца, и понял что без них я не могу. Кстати на чемпионате в Москве увидел новую тактику широкого фронта при игре на миллионах. Она мне понравилась и я начал играть ей, но не так-то просто это было. Поначалу с этой тактикой меня рвали почти все и я забил на нее и стал

играть стандартной тактикой миллионов. На сайте Одессы появилось объявление о чемпионате в августе 2004 года. Сразу же я предложил МК поехать, но он уехал на юг отдыхать. На форуме я узнал что [WAP]Brodyaga поедет в мой город, и оттуда на турнир в Одессу. Ура!!! Мы с ним славились, попили пива, купили права (Бродяга поймет) и поехали в Одессу через Москву. С нами в поезде ехали [GRAIL]Br_patriot14, [RA]TroY и [USSR]АРЕСТАНТ. Про поезд рассказывать не буду. Чемпионат в Одессе тоже удался на славу, спасибо организаторам. Там я тоже занял третье место, удивив всех новой тактикой широкого фронта. Даже на 1000 в номинации 2 на 2 мы с [RA]TroY'ем хорошо сыграли, но мне как всегда повезло, нам попались [GRAIL]Br_Elec и [GRAIL]Br_dss, которым мы проиграли 2-1. В общем, я и на турнирах был и в Интернете играл неплохо, но «Казак» надоедают. Легенд в «Кзаках» для меня не было, учился играть я всегда сам, перенимая интересные тактики. В общем вот и вся моя биография.

[GRAIL]_Alexeyy



Зовут меня Алексей, возраст - 24 года, живу в России, город Пермь.

Игровые ники: Alexeyy, он же [Perm]_Alexeyy и в последнее время [GRAIL]_Alexeyy.

Мои отношения с «Кзаками» происходили по довольно интересной схеме, знаете, как...? Как с девушкой...

Первое знакомство с «Кзаками» состоялось, точно не помню когда даже.

Тогда вышли в свет «Европейские Войны», да и то купил я их не себе, а своему младшему брату. И сам в них практически не играл. Словно встретился с девушкой у реки или в парке, познакомился ... и забыл.

Второе знакомство, более осознанное, осуществилось посредством моего шефа, усиленно внесшего в массы идею супермегастратегии с большой буквы, цитирую «...самой лучшей игры в мире...». Причем игровой процесс негласно включался в служебные обязанности. Моя случайная знакомая, оказалась хорошим другом моего друга, и неожиданно, чрезвычайно заинтересовала! Игорь (мой шеф), спасибо тебе, что ты есть!!! Этот упрямый человек добился своего, и сейчас я с ним полностью согласен. «Кзаки» - это не просто игра, это... целый мир, который населен так полюбившимися мне крылатыми гусарами, дедами морозами (так мы окрестили Сердюков), ну и, конечно же, русскими копейщиками.

На дворе зима 2002-го года, и появляется ощущение, что чего-то не хватает. Встречи приедаются, старые темы обговорены, и поцелуев в щечку уже недостаточно.

По LAN-у играть становится неинтересно, противников знаешь как облупленных, компьютер надоел своей твердолобостью. И, о чудо! Мне позволяют настоящий поцелуй! Я узнаю, что в нашем городе собираются проводить турнир по Казакам. Не веря своему счастью, узнаю подробности: 2x2 , 5000, 10 ПТ, без артиллерии.

В ночь с понедельника на вторник в игровом клубе «Матрица» прошло все это «безобразие». Организаторы решили срубить денег на маленьких детишках, но им не повезло: заявили грозные дядьки и у всех выиграли. Взяв выигрыш, мы быстренько сделали ноги, дабы избежать встречи с разочарованными организаторами.

Эх, славное было время! «Казачки» тогда еще не были загнанны в рамки «топор – камень - драги».

Лето 2003-го... опять чего-то не хватает! В конце концов, мы встречаемся в смысле длительных и глубоких отношений или погулять вышли?!

На выручку приходит Интернет! И тут сразу становится ясно, кто маленький ребенок, а кто – грозный Дядя. Моя прекрасная подруга оказалась отнюдь не изученной от корки до корки книгой, я всего лишь застрял на первой странице! Получив по шапке и самолюбию, я усиленно принялся совершенствовать свою игру (а заодно и опустошать кошелек на Интернет карточки).

Молодцы создатели, придумали рейтинговую систему, по которой за каждую игру в зависимости от результата прибавлялись или вычитались очки. Плох тот солдат, который не мечтает стать генералом! Я оказался хорошим солдатом, и за год стал королем.

Москва, 2004 год, клуб «Флэшбэк». Второй открытый чемпионат по игре «Казачки».

Призовых мест не занял, зато познакомился с замечательными людьми, один из которых, Дима ([GMAIL]Br_Lucky) – один из лучших известных мне организаторов игр, и пригласил меня в GRAIL.

Можно сказать, что этот турнир стал подобен официальному закреплению нашего союза. С тех пор мы глубоко и вдумчиво изучаем друг друга, разрабатываем новые подходы, к тому же красавица обещает подарить (по словам разработчиков) в начале 2005 года множество новых тайн.

Ну, вот и все. Желаю Вам гармонии во всех отношениях!

P.S. Спасибо моей любимой жене за ее терпение и понимание во время моих ночных сражений в «Казачки».

[GMAIL]Br_Misego



Все началось с игры Казаки «Искусство войны». В то время я еще ни в одну игру по инету не играл, а тут решил попробовать. Зашел на сервер «Game Spy» и началось. Сначала играл миллионы, т.к. казались, что лимоны играть легче, чем 5000. Играя миллионы, я познакомился с таким замечательным человеком как Fagot, (теперь все его знают под ником [Kiev]Br_EVGENICH). С ним мы играли очень долго и были хорошими друзьями в казаках, познакомился с отличными людьми из клана [AI] и с батькой-атаманом этого клана, Кабаном. Именно Кабан и принял меня в первый клан в игре казаки – Aranei. Замечательное было время. А всем известная игра на миллионах Кабан придуманная Кабаном просто не имела себе равных. Игра была до того популярна, что когда игру создавала Кабан, надо было иметь сноровку и ловкость, чтобы попасть к нему в комнату. Было очень много желающих. В то время было кланов 4-5, которые давали жару на миллионах – FAUST, AI, MD. Всех кланов сейчас не вспомнить. Также хочется выделить сильных игроков – Evgenich, Elec, Dushman, Kasper_70, ZX, Kaban, Fedo, Geniy, Zima, Artorix, Misego, то бишь я. Это те которых я вспомнил, но их было гораздо больше, гораздо. В то время я был сильным «лямщиком», был на пике своей карьеры «казакера-миллионщика». Постепенно мне играть лимоны становилось скучно, и я на некоторое время прервал свою казачью карьеру. Вернулся я, когда появились казаки «Снова Война». Но играть миллионы мне больше не хотелось, и весной 2003 года я стал осваивать опцию 5000. В то время мне очень помог [U309]Gurza. Он меня обучил на 5000, а я его на миллионах. И началась новая веха в моей казачьей жизни. Тогда то я и узнал большинство кланов и людей с которыми играю по сей день: u309, GRAIL, LGT, WAP, Kiev, Ra, Od, USSR, LEGION и др. Все кланы и не вспомнишь их было огромное количество. Летом 2003 года я единственный раз (пока единственный) был на казачьем турнире в Одессе. Все было на высшем уровне. Именно на этом турнире меня завербовали в другой клан, а именно в ГРААЛЬ . На этом турнире в Одессе я повстречал очень много хороших людей и своих сокланавцев из ГРААЛЯ, а именно – Lucky, Elec, dss, Olimp, Patriot14, Fedo. Так же познакомился лично с кланами Od, WAP, Kiev, Legion. Об этом одесском турнире у меня остались самые теплые воспоминания. Последующие пол года были уже пиком моей карьеры «казакера-стандартщика». С лета 2003 года и до начала 2004 года неплохо играл «стандарт». В начале 2004 года, по некоторым обстоятельствам, мне пришлось почти на год уйти из казаков. Сейчас вот вернулся, поигрываю, жду Казаки – II.

[Kiev]Br_JOHN



Всё началось как нестранно с веб-дизайна. Я сидел у друга и изучал HTML, а к нему приходил Дима и сидел в какую-то игру играл, я смотрю, какие-то солдатики стреляют. Думаю, играть не буду, а то если сяду, то уже не встану (что и случилось в скором будущем). Итак, я сидел и учил HTML, а когда Дима приходил, то я вставал. Он играл, а я отдыхал, и заодно смотрел, как он играет. Потом все уехали домой на Пасху, я остался практически один в общежитии, сидел, учил HTML и Corel, потом это мне уже надоело. И тут я вспомнил, что Дима играл в какую-то игру, думаю, посмотрю, но только осторожно, чтоб не начать играть. Я тогда в «Герои» играл, и считал её игрой века, как ни странно. И вот, я устав от HTML и всякой гадости, решил поиграть чуть-чуть. Загружаю эту игру, запускаю компанию Украины и начинаю пробовать.

Версия была первая, как раз «Кзаки» только что вышли, и крестьян приходилось загонять в шахты. Было это где-то в апреле 2001 года. Меня она поглощала, я забил на HTML, Corel, еду. Суп на столе стоял двое суток, он скис. Я не мог даже пойти поставить его в холодильник, хотя до него рукой дотянуться. Я ел все, что было под рукой, чтоб не встать. Приехал хозяин комнаты, я уже не играл так сильно, но рвался всегда к нему, чтоб поиграть хоть чуть-чуть. Один раз я так сидел, играл, тут приходит сообщение с чата общежития: «Ты чем занимаешься?». Я сказал, что играю, в каких то «Кзаков», он предложил мне по сети поиграть, я сказал, что напишешь, когда будешь готов, но сообщение я прозевал, так и не сыграв. Сеть у нас начала расти, все играли, в какие то игры, я потихоньку начал забывать «Кзаки».

В один прекрасный день, приходит ко мне мой староста группы и говорит: «Джон, есть игра хорошая, пошли, поиграем у меня в конторе». И так мы ходили играть туда каждый день. Я играл Украиной, потому что только одну знал её, в плане того, что там можно строить. Он играл Австрией. Мы играли на континентах. Украиной я постоянно выигрывал, проиграл один раз, когда взял Австрию, гоняться начал за одним пикинером всем отрядом. Смешно. Игра была на средиземноморье. Кстати этот друг, это игрок клана [Kiev], а именно: [Kiev]Vadimuz. Новый игрок, который был принят летом 2004 года. Заметьте в 2004 году, 3 года после тех игр, когда мы с ним играть начали. Он тормознул, а я нет, вот такой. Если начинаю что-то, то стараюсь добить по максимуму.

И вот так мы играемся с ним, тогда я еще понял, что хорошо посылать пустой транспортник, а войска перевести в другом. Как-то так вышло само просто в голову стукнуло. Помню, играем долго уже, у него башни, а у Украины нет, не даёт проплыть к берегу, я возвращаю его домой, высаживаю весь свой гарнизон, гоню берегом вниз острова. Строю там порт и заказываю кораблик, сажаю туда свое войско и еду к нему низом, а сам

пускаю транспортник верхом, разумеется, он его убивает, и говорит: «Джон, один мой знакомый говорил, что в таких случаях сдаваться». Я сказал, чтоб он дал еще мне чуть-чуть поиграть. Высаживаю свою толпу и иду низом и убиваю его. Он не понимает в чем дело, откуда толпа. А до этого я заказал драгунов. Накопится чуть золота – заказал, потом еще так, и так заказывал понемногу. И не мог понять, почему с каждым разом я заказываю их всё меньше и меньше, хотя заказываю на одну и ту же сумму? И только спустя два года, я понял почему. Про рынок вообще не было речи. Строил тогда, когда была необходимость, в основном в конце игры и как , все поняли, это патроны. Что такое +300 я вообще не знал, оно мне не к чему было, я и так играл.

Потом в конторе Вадимуза халява закончилась, опять начался период застоя, сеть в общежитии набирала оборотов. Нахожу парней Николаса и Юджина. Приносим компьютеры и начинаем играть. Я тогда просек одну фишку у Польши: крылатых гусаров. Я строил одну казарму, пикинеров не заказывал, они мне не нужны были. Потом три штуки конюшни, делал подкову, прокачивал гусаров и бежал на соперника. Вот так выносил и считался отцом у нас. Смешно, но это было так, играть все боялись. Хотя это опрокидывается элементарно двумя казармами, это теперь понятно, но раньше никому не пришло в голову построить две казармы. И, в один прекрасный день, я был повержен Николасом. Коля пришел и говорит: «Создавай, сейчас покажу что-то». Я создал, он зашел, к нам еще подсоединился мой сосед Изя (это его кличка). Я играю как всегда: через лошадок, а Николас начал развиваться через две казармы, но Изя, который видел мои игры, тоже начал игру через две казармы. Как говорит: «Смотрю, что можно еще построить одну, я её взял и построил». В итоге получилось, что Николас убивает меня, я Изя Николаса. Коле кто-то с политехнического института показал, это развитие, кстати наш [Kiev]Denisiy от туда. И мы начали тренировать игру на две казармы.

Как-то раз в Интернете [Kiev]Eugene набрел на сайт всеми вам известных [U309]. Сказал, что есть сайт с информацией и записями и, что скоро будет турнир в Киеве. Мы загорелись этим, я скачал всё, что там было, потом по поисковикам нашел клан [LGT] и другие сайты. [LGT] мне запомнился по их статьям. Первая наша запись, которую мы смотрели, была, не поверите: [U309]BarS. Они там сильно бегали сечевиками, что и мы начали сильно использовать, но только на одну казарму. Пришло время турнира, я уже тогда переписывался с нашим [Kiev]Br_Ataman, который был в то время [SLAVS]Ataman. Я нарисовал дипломы на турнир, а Вадим отдал их Богуну ([Kiev]Bogun), чтоб он их распечатал. Пришло время турнира, я, как самый продвинутый, собрал Николаса с Юджином и пошел на турнир. В группу попал к (назову сегодняшние ники) [Kiev]Br_Ataman, [Kiev]Anton и [Kiev]LORD. Выиграв у Лорда на одну казарму (в то время играл на одну и

бегал сечевиками), проиграл Антону. Играли с ним 45 минут, и я вел по очкам, думал еще б пятнадцать минут продержаться так, и – победа. Но пришли драгуны, я не мог понять, откуда их столько. С Антоном играл на две казармы, т.к. пришли Николас и Юджин и начали говорить, что все играют через две казармы. И если бы тогда сыграл против Антона на одну казарму, я бы выиграл, потому что он поставил 3 ГЦ по ошибке. Сечевиками я б убил его, но может быть и нет. Тут уже не решить, как было бы, надо было там пробовать. А потом пришел батька-Атаман и убил меня за 8 или 10 минут, еще Антона ботом обозвал, который (Антон) его потом и вынес. После турнира был банкет, он мне запомнился, теперь на каждом турнире есть банкеты, и я вспоминаю мой первый, создается впечатление, что этот турнир заложил традицию банкетов, потому что фотографии с него висели на нашем сайте, но про это позже. Помню, подошел ко мне Атаман и предложил вступить в клан, который они создали, это был [Kiev]. Буквально за две недели я создал сайт и начал потихоньку наполнять его информацией.

Начал играть в Интернете, первый мой соперник был – соловок. Колобка с Днепропетровска, я думаю, все знаете. Тогда он меня так отдела, что я не понял даже, как оно вышло. Всех, кому сливал, запоминал, чтоб потом в скором будущем их снести. Когда играл с общежития в Интернете, то смотрело много людей, иногда их было до семи человек. Позже, где-то через два месяца, после вступления в клан мы с Николасом и Юджином создали таблицу рынка в Excel со всеми формулами. Суть её заключалась в спекуляции на рынке золота, сколько нужно поменять золота при данном курсе, чтоб не уйти в убыток, т.е. не перебрать со спекуляцией и не добрать, а попасть именно в точку.

Дальше в марте был турнир во Львове, я и Николас решили попробовать свои силы, т.к. турнир был 2 на 2. Тогда мы уже имели понятие что такое «Казачи». Придумали, как кто будет играть, чтоб не напортить себе. Николас играл через развитие, а я через раш. Во Львове мы сделали свой дебют выбив во втором круге Олимпа и Евгенича, я рашанул Евгенича, а потом добили Олимпа, пока Николас держал натиск Олимпа, я уже добивал Евгенича. Радости у нас было много, т.к. снесли сильную пару, которая провела в Интернете не один бой вместе. С Николасом мы были на третьем месте, а на первом – были [Kiev]Br_Ataman и [Kiev]Bogun. Потом мы пошли в гостиницу, я забыл паспорт дома, и по этому не мог попасть в гостиницу, пока охранники где-то ходили, я услышал, что наши едут на шестой, и пошел тихо наверх. А потом эти деньги пропили, когда поселились. Пацаны пошли за выпивкой. Сели отпраздновали победу: [Kiev]JOHN, [Kiev]NIKOLas, [Kiev]Ataman, [Kiev]Bogun, [Kiev]Olimp, [Kiev]EVGENICH и Vananov мой друг. Потом спать повалились, а Евгенич пошел по девкам. На утро [LEGION] повел нас по Львову на экскурсию, где все от бара к бару набрались до отказа. В поезде устал с Евгеничем бухать.

Потом был московский турнир, который организовывал клан [U309]. Правда, там ничего не выиграл, но познакомился с хорошими людьми, особенно кланом [Od].

В Мае был Чемпионат Украины в Киеве, на который я пришел уже под градусом, потому что у Евгенича было День рождения, и он поил всех, занял 6 место. После турнира был очередной банкет, где все играли в бильярд, и пили напитки, вообще проводили классно время. После чемпионата, я забрал к себе в общежитие [SOCHI]Sultanova, так как ему негде было ночевать. Султанова втянул в окно на второй этаж, уложил у себя в комнате, приготовили поесть, пообщались, т.к. он был уже бывалым игроком, интересно было с ним поговорить. На следующий день играли 2 на 2, и уже в окно лез ко мне [-WAP-]Stalin. За нами еще [Kiev]Dima лез, не знаю зачем, ведь у него дом через дорогу стоит. Поели со Сталиным, поиграли, он до Николаса пошел, а я у себя остался.

Потом был Одесский турнир летом в 2003 году. Туда мы поехали с Евгеничем на Мерседесе, всю дорогу летели под 180 километров в час. Мы с Димой уснули сзади, а Антон с Евгеничем впереди сидели о чем-то говорили. Мы с Димой у меня дома всю ночь играли, и потом под утро сморило нас в машине.

Приехали в Одессу, [Od]Kapi и [Od]Angel встретили нас на машине и отвезли на базу к Черному морю. Сразу пошли купаться, волны были и я, Антон и Дима сразу на косу поплыли, а Евгенич возле берега плавал, потом от нас убежал, когда мы погнались за ним, чтоб затащить его в воду. Вечером был банкет, на котором все не плохо выпили и провели время, потом мы с Антоном побежали на дискотеку, было очень весело, даже попали на стриптиз. Я так рвался на сцену. Пришли домой, а вся база наша спит никакая.

На утро играть могли не все...

Чемпионат был, как чемпионат, Евгенич такой был негожий, что проиграл местному боту, который вначале игры сделал крепость зданий. Я с [Od]Elessar'om играл Украиной в восьмерке лучших и получил приз за самую интересную игру, когда чуть не выиграл у него. До конца игры он вел по очкам, осталось где-то 3 мин, я беру своих реестровых лошадок и иду наверх, чтоб напасть на домики. Пока он начинает формировать отряд, я бегу в город, предварительно бросив несколько коней на его толпу, чтоб основная бригада прошла в город, что и удалось. Началась резня крестьян и домики начали гореть, я пошел вверх по очкам, обогнал его, но потом он их успел вернуть и я слил. Если бы пошел чуть позже, по очкам я бы выиграл .

Два на два с Антоном вы играли плохо, так как не сильно хотелось, пошли на море купаться. А вот три на три меня взяли к себе [Od]Maxim и [Od]Zoroastr. Первое место поделили между [SOCHI]Sultanov, [Brave]Nitrox, [-WAP-]Stalin.

После был банкет в честь закрытия турнира, я синий показывал в бассейне сольную программу по плаванию, разогнал всех уток, и все просили, чтоб я им достал черепаху. На утро в домике спало 7 человек, перегар был сильный. Я спал с Нитроксом, а остальные сдвинули 3 кровати и спали кто где. Евгенич развалился на весь этот «диван», а в ногах у него валялся [Kiev]Dima. Остальные: [-WAP-]Stalin, [LEGION]RomaK, [SOCHI]Sultanov спали «блинами». Еле утром уехали, Евгенича штормило, и он ехал по правилам в Одессе, чтоб милиция не взяла, а потом рванул. Турнир удался на славу.

Осенью устраиваюсь на работу в ГСК с Атаманом благодаря Олимпу, где тестю игру «Казак 2» и помогаю игрокам восстанавливать их пароли.

Осенью 2003 года во Львове проходит большой турнир «Золотая Осень», где я плохо выступаю из-за много принятого спиртного, после этого на чемпионатах не пью пока не поиграю один на один. Там с Атаманом нас принимают в «брателы». Теперь мой ник выглядит так: [Kiev]Br_JOHN. Позже становлюсь координатором клана [Kiev], чего хотел очень давно, т.к. делал для клана всё.

Весной 2003 года в Одессе проходит турнир. Нас поселяют в гостинице для спортсменов. Мы ведь тоже спортсмены. Жил с [Od]Sultanov'im. Жили в номере для звезд, на самом верху с верандой. Славик, классный парень, разговаривали о жизни. Вместе ели. После игр один на один у нас был свой банкет, где мы показали, как спортсмены пьют. Напоили чуть-чуть представителя с ФКСУ, домой еле добрался в свой номер, прошлось Султанову звонить на телефон, чтоб двери открыл. Только лег, Лампер звонить начал, я еле языком ворочал. Потом пришли Вакула со Слаером из Легиона, кажется они, я плохо помню, за батарейками.

Утром всем было плохо, половина просидела в туалете, ники называть не буду. Помню, что в клуб приехал с пивом в руках, Капи сразу сказал, что это наш Джон. Потому что вчера я не пил, когда играли один на один, Капи ни как не мог меня напоить. А сегодня можно. Два на два с Димой играли в паре, было весело, заняли четвертое место, хотя я был синий. Один на один тоже занял четвертое место. [Od]D_R_E_D вечером провёл меня на поезд, позаботился, чтоб сел, еще в Макдональдсе накормил.

В апреле ухожу с ГСК и устраиваюсь в Федерацию компьютерного спорта Украины, где занимаюсь продвижением «Кзаков».

Весной также был турнир в Днепропетровске, организованный [-WAP-]Stalin & [-WAP-]Snake. Лампер так хотел поехать, но не было билета, так мы с Антоном взяли его к себе в купе, и ему пришлось спать со мной в поезде на одной койке. В Днепре жили на квартире у клана [LEGION], как всегда после чемпионата, сели там и отметили, то, что не до отмечали со всеми. На утро, как ни странно, голова не болела, но все были замученные.

Летом был турнир в Одессе, на который я очень сильно хотел поехать, что билеты до сих пор лежат на полке дома. Говорят, было весело. Написанный мною и Ваном гимн клана [Kiev] включали вначале банкета, хоть я его там и не слышал, но я был доволен, что эта песня стала популярной среди казачества. Душа радовалась.

Осень чтобы спасти хоть чуть-чуть казачество от вымирания решаюсь на объединение с ВАПом в один портал. Идею подхватывают все и мы с [-WAP-]RzhEVSKI реализуем идею в www.cossackers.net. Я для [Kiev] много сделал и буду дальше делать, я его люблю и всегда поддержу всех, кто в этом клане. Нельзя говорить слово «никогда», но сейчас скажу, что я его никогда не брошу. „...Это всё, что останется после меня...».

[Kiev]Kid



Мое первое знакомство с казаками было с зимой 2004 года. Мы пошли в клуб поиграть, Демон тогда был самый раздупленный, так как он уже играл, а я слышал, что есть такая игра и несколько раз в нее играл. Так мы целую ночь пошпилили...и поняли, что мы папы.. В один прекрасный день, приходит Демон и говорит: «В общаге есть такой себе Джон, который шарит играть». Мы решили, что сейчас научим бота играть, забили стрелу, все как положено. Но Джон написал: «Сначала сыграйте с Оффом». С Оффом так с Оффом. Начали играть, и видит Демон, что к нему пришел отряд 36, а у него только 5 пикинеро, вот такое было первое знакомство с «Казаками». Мы начали играть, конечно, первый наш учитель был Джон, как и каждого кто начинал играть в общаге. Потом нас по кругу пустили Грозный, Николас, Лампере и т.д. Моя гордость была задета и я начал играть, усердно, хотя сливал с приходом не прокачанного отряда ко мне в город. Потом как-то пропала сеть у нас в общаге, и мы игрались с Гогой. Он, наверное, и стал самым реальным учителем, потому что от него я взял очень много, скажем так раздуплился. Появилась сеть и я уже благодаря играм с Гогой, рекам и т. д., мог хоть как-то противостоять Джону и компании. Уже было интересно играть. Потом я доживал до драгов, а потом и порвал Николаса Россией, чисто случайно, но порвал, я был рад и горд.

После того как я поиграл, и считался уже не ботом (это мое мнение), решил проверить свои силы в Интернете, первые игры сливал, а потом пошло поехало, и меня затянуло.

С моей точки зрения, я научился по-настоящему играть в «Кзаки», пару месяцев назад, когда в самой обычной игре я виде ее красоту, когда камень для меня был важен, но я к нему не стремился как к солнцу, потому что понял, что он не всегда решает. Когда я видел игру, что делать куда лучше рвануть, что будет эффективней, вот в чем по настоящему кайф игры, в том, что бы показать КЛАС!!!

Когда, был чемпионат в Одессе, я взял для себя очень много, когда видишь столько сильных игроков, особенно мне запомнилась игры Маски, Максима, когда в их глазах видишь продуманные ходы и с интересом ждешь, что же они вытворят на этот раз; запомнилась игра Сталина со Снейком Алжиром, красивая игра, когда Снейк думал три раза сдаваться, но сила воли и маты Сталина привели их к победе.

Еще очень многое зависит от того пойдет игра или нет, бывает, что все идеально, на все хватает, даже у Баварии, где бешеные бабки стоит прокачка, а бывает такая дурня, что, кажется, все есть и в тоже время ничего нету. Последняя игра моя на чемпионате в нашем университете: (Вадимус, не в обиду, ты классно сыграл, я тебя недооценил), когда из-за того, что не прокачал в мельнице «жернова» не хватало еды, и я за счет топора качал пику у Пруссии, мне так обидно еще никогда не было. Но это все мелочи жизни.

Самая красивая моя игра была с Диди, на чемпионате с ВАПом реально у меня игра пошла, я не надеялся, что выиграю, но все же держался до последнего. Когда начиналась игра, думал блин, Диди, все мне хана хоть бы не опозорится и не пасть от первого отряда. Спасибо Диди за то, что он написал на форуме, это была та награда за ту игру, которая важнее победы. Хоть я и проиграл, но слова: «что я был достойным соперником», мне были важнее любой победы.

Я играю всего год, поэтому мне еще мало есть что сказать, хочу дать единственный совет всем новичкам, которые начинают: Сначала научитесь играть, а потом играйте в свое удовольствие, и вы почувствуете вкус игры.

[-LIGA-]MASTER

Моя история очень большая она началась 2000 году. Как только мне купили компьютер, я играл в WARCRAFT, GTA 3. Потом я захотел поиграть во что-нибудь новенькое, но историческое. Я пошел к друзьям спросил: «У кого есть новые игры». И мне сказали, что есть «Кзаки: Европейски войны». Прикольная игрушка. Я поиграл в неё, мне так понравилось, я все лето 2000 года просидел дома играл в неё.

Я год играл в неё, два играл. Вот третий год 2003. Мне купили модем. Мы со Злодеем давай в неё месится по модему, правда тормозило как в Интернете. Мы с ним по множеству

играли потом мой друг Артем ([-LIGA-]_GERCOG). У него сейчас ник [-LIGA-]K_19. Он тоже купил модем. Давай с ним играть, играли практически каждый день, не отходя от компьютера 24 часа в сутки, потом нам это наскучило.

Артем мне говорит: «Давай по Интернету поиграем». Мы с ним зашли на сервак. Смотрим, столько народу играет в «Кзаки», мы с ним разбирались долго около двух часов. Сыграв один раз, мы с ним выиграли. Потом нас какой-то игрок начал учить играть. У нас тогда ники были MASTER и K_19. Вот нам он и сказал, что тут можно звания зарабатывать. Мы включили нашу информацию, там было десять очков и медалька. Нас так втянуло, что не могли оторваться первые дни, но потом нашли меру. Потом нас с ним в какой-то клан позвали. А мы с Артемом тогда еще не знали что такое клан. Нам объяснили, и мы и решили создать свой клан. Его название [-LIGA-].

Он мне говорит: «Давай сайт сделаем». Я сказал: «Давай». А Артем любит шутить, а сайт делать не умеет. Вот я и взялся за сайт. Научился практически сам всему! Сайт уже готов и закачан на fatal.ru. Мы играли в казаки каждый день, но представитель клана [AZERI] сказал, чтобы мы с Артемом пошли к ним в клан, я ему оказал. Мне на следующий день Артем звонит и говорит, что он вступил в [AZERI]. Мне ничего не оставалось, как тоже вступить в этот клан. Я вступил, а мне этот бивень звонит (Артем) и говорит: «Я пошутил». Я его чуть не убил. И на следующий день ночью мы с ним опять стали прежними, а с кланом [AZERI] завязали войну. Мы выиграли эту войну и [AZERI] распались. Кингу надоело, что мы с Артемом играем против его соклановцев и выигрывая (когда мы выигрывали) начинался базар с матами А знаете почему? Потому что мы их драли, почти, всегда, а им не нравилось проигрывать. Вот такая война у нас была с [AZERI]. Но в связи с тем, что многие не могут залезть на fatal.ru, мы решили перекачать сайт на narod.ru. Пожили на народе четыре месяца, сайт посещался, в среднем, часов 15 за день. К этому времени мы очень хорошо знали Голанчика и Сальсу. В один прекрасный день, мне Голанчик говорит: «Не к чему вам сайт на народе, давайте я помогу вам перекачать сайт». Я согласился (Огромное спасибо Голанчику).

Теперь сайт на nm.ru. Это радует нас. Нт давно мы объединились с кланами [-ISRAEL-] [DON] [CARP]- и мы легионеры. Сейчас пока живем так спокойно, но людей в клане не хватает.

[Od]Sultanov



Когда я увидел «Кзаки» первый раз у меня еще не было компьютера, было, это где-то в 2000 году в декабре, после просмотра этой игры дико

захотелось компьютер, но денег сразу не было, купил через год. Потом играл с компьютером в «Казачки», нравилось конечно, но я еще не знал, что мне предстоит.

Летом 2002 года мой хороший друг приехал из Днепропетровска, и говорит: «идем, поиграем в «Казачки», рассказал, что играет в Интернете. Как раз в это время у нас в городе проходил чемпионат по казакам. За 2-3 вечера он мне показал пару приемов, как пользоваться рынком, я немного начал прозревать, начал понимать смысл игры, на этом чемпионате, он был вторым. Был еще один игрок, который играл раньше в чемпионаты по сетке. Я был третьим, для меня это было тоже интересно, но на самом деле уровень человека был настолько мал, но я еще не знал об этом.

После этого: где-то в сентябре или октябре с версии 1,27, я попробовал зайти в Интернет игру, с родного клуба. Но оказалось что в этой версии играет мало народу. Но меня вообще поразило, что я мог зайти и играть с людьми с других городов и стран, и уровень у них был наверно высок, просто увидев хотя бы звание.

Зараженный этим всем, я подключаю к себе Интернет, не имея телефона, пришлось тянуть кабель. Вылилось не в малую копейку, но я был счастлив. Из дома первый раз я зашел в игру где-то 20 октября 2002. И начались у меня бессонные ночи и вечное раздумье: как, что делать. Я играл очень много, вступил в клан [SLAVS], уровень моей игры рос, к примеру: зимой в конце декабря начала января я сделал победу против Коландера. Остальные победы, я уже не замечал, потому что они появлялись одна за другой. Очень повлияло на рост моей игры общение с Маринкой, может, помнят люди такую, она из Израиля. Потом я перешел в клан [SOCHI], так как мой клан [SLAVS], по сути, распался. В [SOCHI] было очень много сильных игроков, не буду перечислять, была перспектива роста игры. У клана [SOCHI] больше использовалась тактика первого дипломатического центра, а потом топор и т.д. Это повлияло на быстрый рост игры так как, приходилось следить за юнитами и экономикой, одновременно это было очень тяжело, но если уровень оппонента был ниже, то противник проигрывал моментально.

Очень запоминающиеся воспоминания у меня – это конкуренция с Гюрзой. Мы начали играть практически одинаково, но он немного был впереди, но это было не долго, перед его уходом из «казачков» я начал у него выигрывать.

Первый серьезный чемпионат по сети состоялся у меня в г. Киев 1 мая 2003 года, было очень интересно увидеть всех в реале. Кое-чего добился, а именно 2ое место в паре со Сталиным.

После этого был на всех турнирах состоявшихся на Украине.

На данный момент количество моих игр значительно упало, не хватает времени, бизнес, хотя и хочется поиграть, спустя большое количество игр мне сейчас нравится online

чемпионаты, потому как есть небольшой приток адреналина. В простых играх менее интересно. Но я думаю, я еще себя проявлю. Самый высокий свой уровень игры считаю декабрь 2003 года. Я играл CCL с Непсом, очень туго проходили игры, были дисконекты и всякое такое. Не буду говорить, сделал их Непс или оборвало, но, играя через топор потом увидеть противника и подходящие отряды, я думаю, ему очень помогало. Мы с ним сыграли итого 5 игр: 2 выиграл я, 3 он. Последнюю пятую, я играл в плохом состоянии. Заболел, но дело было перед новым годом и пришлось сыграть. На тот момент, по мнению лучших игроков, я был на втором месте после Непса.

[PGA]Neon

Начал играть в «Кзаков» я давно, настолько давно, что уже память не держит точную дату (толи 2000 толи 2001). У меня тогда еще и компьютера то не было, впервые увидел «Кзаков» в клубе, когда отдыхал в Крыму. Сыграли мы с парнем, я естественно Россией играл, прошло полчаса, прежде чем я дипломатический центр смог поставить, оттуда сразу 20 драгунов и победа. Игрушка очень понравилась, решил найти себе. Купил компьютер только через год и сразу же установил «Кзаки» (самый первый мой диск).

С выходом «Последнего довода» стал поигрывать в Интернете. Поначалу один сидел, да еще на сите, где скорость $\leq 28\text{kbs}$ плюс к тому еще и качеством обделенная. Потому об удовольствии порубиться вчетвером я даже не мечтал. Через некоторое время подтянулся Бист и стали мы в команде бить всех на 10пт и пяти тысячах. Хорошо шпилили должен сказать, но очень узкопрофильно. Сначала играли Польшей потом - Турцией. Про камень +300 тогда и не думали. Вы что! Слишком дорого, лучше я на эти деньги закажу 30 драг, даже +200 не делали. Топор «кормил». Если на 0 пт играл то к первой атаке старался делать 10-20 драг и пик побольше 120 так первое время (до графа где-то) не знал что на рынке курс падает, развивался через два ГЦ всегда, потом рынок, кузню и т.д. и косы в кузне делал. Причем в два ГЦ шел на любой карте, будь то континент или суша, диагональ или короток. Кстати есть запись времен моей молодости, когда мы играли именно так, лежит на сайте Эльбруса, кажется, и по сей день.

Вот ссылочку нашел:

http://clan-elbrus.nm.ru/Records/135pt10_5000_2v3.exe.

Ну что, играть научились, теперь хорошо бы в турнире поучаствовать. Собрались мы для этого клан подыскать. William Tell (вместе тогда играли едва ли не каждый день) и говорит: «А пойдем со мной в PGA». Пошли, мастерство наше, видимо, поразило здешних воевод, через неделю были зачислены в стройные ряды славного клана. Тогда

познакомились с Мишей, Колдуном, оказалось, есть еще куда стремиться. С тех пор играю я гораздо сильнее и на почти всех опциях (некоторые просто бесят или терпения требуют прокачанного). Достиг однажды, кажется, 68 места в топ100 на ГС, а теперь ламеров пугаю, находясь в поисках достойных противников, и нубов кикаю каждый день пачками.

[PROSTO]NUARA



Ну что ж пришла пора видимо и мне мемуары написать.

Бывший муж, уже тогда бывший притащил диск с версией 1,29, у него дома компьютера нет, а поиграть ему хотелось. Заинсталировал стал играть, я сидела рядом и смотрела. И видимо то, что он играл на островах, стало решающим в моем выборе опций. Вначале я безбожно проигрывала компьютеру, но потом наловчилась, хотя конечно и использовала читы типа www и money , даже сейчас с улыбкой наблюдаю, как некоторые новички в игре по сети судорожно пытаются применять эти читы.

Затем годика через пол, подключила дома Интернет, как сейчас помню свою первую игру (май 2003 года) попался мне сразу читер морской, линкорный. Я думаю: и что это он столько портов строит, а уж когда из этих портов пошли линкоры.

Я считаю, что мне очень повезло, что на моем пути встретился Учитель, игрок с ником {A} RUMIN . который и научил меня всем премудростям морского боя, за что я ему безумно благодарна. Теперь он играет иногда под ником MAESTRO, и я всегда вспоминаю одноименную песню Пугачевой, так как думаю, ученица переросла своего учителя. Я очень сожалею, что очень редко его теперь вижу в игре, для меня он всегда останется Учителем.

Короче, играла я, училась всем премудростям, училась отбивать атаки читеров и кстати в этом тоже превзошла их. Известного линкорного читера, короля Dmitriosa била его же оружием неоднократно.

Жаль только, что нас, мореманов очень мало. А ведь морская игра очень интересна, ведь надо уметь воевать и на море и десант высаживать.

Первые полгода моего увлечения Умка кругами ходил вокруг компьютера и ворчал, что мать совсем с ума сошла, а потом и его засосало это прекрасное болото под названием Вселенная казаков.

[-RA-]МАСКА



Начал играть еще с выхода Эпервых «Кзаков». Играл дома на своем Pentium_II_400. Помню, зашёл в клуб с одноклассниками поиграть что-то, были «Кзаки», думаю, ну сейчас ребятки, порву вас как. Играли Польшей оба, 1 на 1, я построил пару солдат, а тут уже идет орава на меня и почти вынесли, в конце я даже выиграл. После этого, я сильно удивился, как он, не имея PC так меня «попустил». Потом вышла вторая версия казаков, 1.29, я продолжал играть дома, проходил кампании и одиночные миссии. Время спустя, «Кзаки» поднадоели и я не играл. Через некоторое время я продал свой PC и уехал в Испанию. В Испании купил PC и провел Интернет, в Интернете особо не разбирался и особо не использовал его. Где-то в конце 2002-го года я случайно зашел в Интернет игру и был очень удивлен и доволен, потому что все игры надоели. И началось. Каждый день, приходя со школы, я увлекался казаками. Я все больше и больше восхищался игрой! Где-то месяца 4 я играл на ГС(Game_Spy) на версии 1.27 под ником sergi, .Я играл на всех ресурсах, я был Герцог (по сравнению с сервером ГСК я был Барон) Потом скачал патч для версии 1.29 и сменил ник на МАСКА. Став Маркизом за 2 недели меня пригласили в клан [UWF], а именно MoRoDeR и Maximus, я не отказал, они пытались обучить меня играть но я не особо хотел, я был доволен, что я в клане! Все продвигалось нормально до одного момента, через пару недель, после моего вступления, MoRoDeR зашел под другим ником в мою.. Игру, я догадывался, что это он, но не был уверен. Играли ФФА 4 игрока 1000, за минуту до старта я поставил условия победы на 30 минут, очки. Я выиграл, благодаря очкам. После этой игры, приходит MoRoDeR и говорит мне, что я уже не в их клане, что им читеры не нужны, меня выгнали. Спустя неделю, меня пригласил мой знакомый (на то время), бывший [-RA-]Buldozer. Я согласился, но все не было легко, там были споры и претензии, что я будто читер. Где-то через неделю меня все таки приняли. Меня было обрадовал 1 факт, что там было 2 игрока живущих в Испании! Все, я был принят и все было хорошо, с кланом [UWF] я помирился и мы продолжали жить дружно, общались на «Союзном форуме кланов « И вот, начался скандал между соклановцами, между Buldozer и Anjeli, в итоге они ушли из клана. Buldózer удалил наш сайт, и мы остались почти без ничего, клан составляли только я, ChingizHan, Arryk, TroY и MaEsTrO. Вот так мы и продвигались, без ничего. Летом 2003 года мне привезли последний выпуск казаков на то время, версия 1.35 и я в основном начал играть на 1.35 . Скоро я стал Королем и играл хорошо, для того уровня, что был в то время на ГС. Понемногу к нам приходили новые игроки, мы выходили из критичной ситуации. Спустя время появился Buldózer, он извинился перед теми, кому нагрубил. Чуть позже он опять захотел вступить в клан и подал заявку. Мы, много обсуждая, приняли его, он сделал сайт, и мы были счастливы. Через месяц он опять уходит по странным причинам, для него

они были важными. Я продолжал играть и набирать очков, на очках я был помешан и хотел быть, чем выше в ТОП 100.Захожу я днем поиграть в казаки, выбираю мой ник, а оно не заходит. Я понял что мой ник украли. Хакнули. Я сильно расстроился. Потом, мой друг и соклановец JohnSilver подарил мне его второй королевский ник. Я опять продолжал играть, только под ником [-RA-]ТРАВА . На моих глазах хакали многих игроков и я решил перейти играть на другой сервер. Там мне сперва не очень понравилось, сервер показался смутным и нудным, было меньше игроков, но все мне советовали что там много хороший игроков. Я всегда хотел сыграть в кем-то из кланов [u309], [Kiev]и [LGT], так как все говорили, что они сильнейшие кланы. Я играл там и удивился, игроки там действительно сильнее и намного больше сильных игроков, чем на ГС. Потом я узнал, что есть 2 игрока с моего родного города на Украине, они были в клане [RUKA]. Я заинтересовался и хотел сыграть с ними, на тот момент играл только 1 из них. Ivan_Groznui. С ним я наконец-то сыграл и познакомился, оказалось что я знал кто это но с ним не был знаком в Красилове, он был другом моего соседа.

Я подружился с многими людьми с сервера и мечтал встретится с ними.

К нам вступил в клан бывший [LGT]Valera и сделал нам сайт, все были рады новому сайту и продвижению клана. Спустя немного времени, сайт поломался, Валера снова сделал сайт и опять же он поломался, за пол года у нас было 3 или 4 сайта и все они не держались большое время.

На сервере я проводил в основном все мое свободное время, 50% времени на сервере я проводил, болтая с друзьями. Было весело смотреть на конфликты, особенно конфликты между [Od]D_R_E_A_D и VADIMUZZZ, я также иногда вступал в эти конфликты. Я играл и с каждым днем повышал свой уровень игры. Но мечта продолжалась. Услышав о проведении летнего чемпионата в Одессе а обрадовался и не теряя надежд надеялся попасть туда. И это свершилось. Приехав на Украину, я познакомился с моим хорошим другом [Kiev]ivan_Groznui. С ним мы проводили много времени вместе и наконец-то поехали в Одессу. Я с нетерпением ждал встречи с друзьями. Первым я увидел [Od]D_R_E_D-а, он нас встречал с поезда, которым мы добирались к Одессе. С ним мы были в не лучшем дружеском состоянии. Но потом все стало на свои места. На чемпионате я провел, может даже лучшие дни моей жизни, увидев всех друзей, я был очень доволен своей поездкой. Даже занял второе место в номинации Миллионы, никто этого не ожидал, даже я сам. Мне просто повезло, что я не попал на некоторых сильных игроков в первых турах. Я естественно обрадовался этому, так как в других номинациях я выбыл в ¼ финала. Жили мы на турбазе, со мной в номере жили [Kiev]Ivan_Groznui, [Grail]Br_Patriot14, и 2 дня [ALIANCE]VITAL. С [Kiev]Ivan_Groznui и

[Grail]Br_Patriot14 мы жили как в сказке! У нас в номере всегда собиралось много народа, и мы каждый день накуривались. Было много приколов и веселых историй. Время проходило, и чемпионат закончился, было жаль покидать прекрасное место возле моря и всех друзей. Мы уехали.

По приезду назад в Испанию, я каким-то образом значительно повысил свой уровень игры и мог выиграть у всех (я так думаю). Когда я приехал почти все стали играть и общаться чаще но где-то в январе многие игроки и в том числе самый сильным клан [Od] в то время , (которым огромное СПАСИБО за проведение чемпионата) буквально перестали играть. Было грустно видеть как все друзья и знакомые исчезали. Но пришло спасение. Лига LCN, в которую играют более 250 человек, включая иностранцев. Этот чемпионат немного оживил казаки, за что большое спасибо [Kiev]Br_JOHN! В этом чемпионате, мне наконец-то удалось проявить все свои возможности. В зимнем сезоне я занял 3 первых места в номинациях 1000, 5000, 5000 30 РТ Украина и четвертое место в номинации Миллионы. Это подняло мой казаческий дух и путь к победе.

[-RA-]Kotja



Вся моя история, связанная с «Кзаками», началась, когда я купила диск. Начала играть и мне очень, очень понравилось. Казалось это что-то иное и неведомое. Осенью, 2003 года вначале октября, я подключила Интернет. И вот тут все началось. Сначала не знала об игре в Интернете. Потом как-то увидела, зашла и была удивлена, тут был совсем другой мир. Все было так странно, незнакомо и в тоже время интересно. Так я начала играть, играла сначала не очень часто, понемножку улучшались мои способности. Появились первые друзья, которые помогали мне играть, поддерживали меня. Вскоре я вступила в клан [KKND], там были очень хорошие люди, они помогали мне играть. Через некоторое время я перешла в клан [-RA-], где я сейчас и нахожусь. Сначала так хотелось стать королевой, а потом подумала, что это уже не так и важно. Сейчас играю в «Кзаки» уже больше года и я рада, что имею честь быть казачкой.

Этой осенью в Ригу приехал один человек, который тоже играет в «Кзаки». Он мне предложил поработать пару дней, и я согласилась. Эти дни были такие замечательные, было так приятно, вроде бы ты знаешь его, списываешься с ним, а в тоже время, ты его совсем не знаешь. Это просто восхитительные эмоции.

«Казачи» - это не только возможность отдохнуть, но и возможность иметь новых друзей со всего большого мира. Ведь это так приятно, что нас что-то соединяет. С любовью, Котя. Мур.

[Smack Attack]Knight

Начал играть в казаки еще с версии 1.29. Интернета тогда у меня еще не было и потому приходилось играть исключительно с компьютером. Проходил миссии, компании. В конце 2003 года, когда Интернет все-таки появился, решил зайти на сервер ГС. Сыграл 2-3 игры, в которых меня забивали нф первых же минутах игры. Обиделся на всех и ушел с сервера. Не появлялся там 2 месяца. Потом все-таки искушение взяло верх, и я появился на сервере ГС под ником MasterDrive. Играл в основном на миллионах. Но потом приобрел новую версию Казаков, это была версия 1.35. Именно тут начинаются основные события моей жизни в Казаков. Тогда я все также играл на сервере ГС, под ником Knight_of_Honor. Познакомился с одним очень интересным, и как мне раньше казалось, очень сильным игроком. Начали мы с ним играть на островах, на 5000. Эту игру я очень хорошо помню, потому что она продолжалась 2-3 часа, и именно, тогда, я впервые построил линкор 18 века в Интернет игре. Помню, как я радовался тому, что я первый раз кого-то с трудом, но выиграл в Казаках. Потом у меня был перерыв в течение 1-2 месяцев. Все что знал, позабыл.

Помню это бал пасмурный октябрьский день, в который мне нечем было заняться. Пересматривая свои диски, я заметил игру «Казачи: Снова Война». И решил зайти в Интернет игру. Зашел я тогда на сервер ГСК. Я ни знал ничего. Зашел я тогда на первый попавшийся сервер, который в дальнейшем оказался игрой «Кабан». В той комнате были такие игроки, как [FAUST]Kasper, и тогдашний [ALLIANCE]VITAL, тогда я, конечно, не знал, что это игроки «высшей лиги», можно сказать асы на лямках. Играл в я «Кабан» в течение 2-3 недель. Помню, какие были тормоза в игре, и как меня это бесило. А главное мне шокировало то, что мне казалось, что такие тормоза преследуют только меня. В чате мне писали ужасные вещи, типа «Выброси компьютер на свалку», «Разбей свой компьютер об стенку» и т.д. В дальнейшем я познакомился с [SMACK]Baracuda, играл с ним в течение 2-3 недель и постоянно на ПТ 30 минут. Он постоянно выигрывал у меня. Когда я переходил в 18 век, у него уже был легион из гусаров. Сносил он меня одним лишь рейдом. После я начал с компьютером тренироваться играть на 30 пт, с трудом (от кого не помню) добился обменов. Тренировался я в течение недели. Потом я обратно вышел в «свет», и сыграл с [SMACK]Baracuda игру на 30 ПТ, в которой я его победил. После этого, Баракуда предложил

вступить в клан [SMACK ATTACK]. Я даже думать не стал и сразу же вступил в наш дружный клан. Тогда я познакомился с [SMACK]VAIO. И начались наши победные игры на 5000 с открытой картой на 10 ПТ. Помню, мы 3-3 рвали почти всех. Я думал мы такие профи и все круто. Помню одну игру. Играли 2-2 Баракуда и я против одного человека(иностранца) и [GRAIL]Vivada. Тогда на первых минутах после окончания ПТ я снес того иностранца, а Vivada снес Баракуду. Но он перебрался на мою базу и начал развиваться. Игра оказалась победной для нас. И какое мое восхищение было, что мы хоть раз победили Vivad'u. Дальше я создал сайт для нашего клана. И начался прием новых членов клана. Тогда я сагитировал своего брата, нынешнего [SMACK]Magnus играть в «Кзаки». В начале у него не очень хорошо получалось. Но после он начал очень быстро набирать «обороты», но это уже другая история.

Тогда первым учителем для меня стал [GRAIL]Patriot_14, он меня научил большинством обменов, тактик и способов обхода войсками противника. Научил меня строить здания Shift'om, я действительно не знал этого. И когда у меня заканчивались места для юнитов, я строил по одному дому. В общем спасибо Патриоту за то, что он научил меня тому, что я знаю сейчас. Далее, я играл исключительно на 0 пт, тренировался, повышал свой опыт игры. Далее последовал первый мой чемпионат CCL, в котором я выступил неважно и слил все 3 игры [LEGION]Slayer. В то время познакомился со многими интересными людьми, которые сильно мне помогли расширить свой кругозор в «Кзаках».

На весенних праздниках состоялся «Открытый Московский чемпионат GRAIL-U309 Памяти Черникова Кирилла». Именно тогда я впервые увидел всех тех людей, с кем пол года общался в сети, которые учили меня играть. Цель моя на этом чемпионате не являлась выиграть или завоевать респект у всех присутствующих. А просто увидеть и пообщаться в реале с интересными людьми. Хочу также заметить, что все казачники, за исключением некоторых, очень добродушные и интересные люди. После чемпионата всеми известный Лаки, можно сказать хорошо пошутил, объявив на весь казачий мир, что тот самый Vadimuzz это я. Помню как ко мне и в аську и в шелле приставали люди, некоторые с оскорблениями, некоторые даже с угрозой расправой, некоторые подшучивали. Но хорошо, что все хорошо кончается. Лаки объявил, что просто пошутил. Я на него не в обиде.

Так же после Московского чемпионата случился серьезный конфликт с одним из представителей клана [RA], а именно с [RA]Трой'ем. Помню я даже хотел с ним лично встретиться и поговорить тет-а-тет, но потом случилось нечто страшное(в семье) после чего все замялось. Осенью 2004 года Магнус начинает интенсивные игры в «Кзаков», после чего я отошел от казаков на некоторое время. А в конце 2004 года в нашем клане случаются постоянные прибавления игроков. Клан продолжает свое развитие. И вот в скором будущем

поменяется сайт, а вместе с ним и политика клана. Произойду(как мне кажется) кардинальные изменения, и как хотелось бы ожидать, в лучшую сторону. Моя история в «Казаках» не заканчивается, а постоянно развивается и приобретет новое начало. А пока все, я слишком, как мне кажется, мало играл в «Казаков», чтобы было больше о чем написать.

[-WAP-]Snake



В общем, у меня компьютер появился в 1995 году. Я, конечно, не умел с ним обращаться, страшно его боялся. Когда сильно хотелось поиграть, просил кого-то запустить мне игру. Сам начал запускать игру «НФС 1». После этого уже пытался сам устанавливать игры. В 1998 я уже умел их инсталлировать. Так я научился дружить с компьютером и стал уже тягать разные игры домой! Как-то я принес «Эпоху империй» и просто безвылазно в нее играл. Я жил этой игрой, но компьютеры улучшались, и я понимал, что 50 юнитов на карте, пропись супермашины и супер-человека – это не самое лучшее в игре.

Тут настал этот момент! Дело был под новый 2000 год, где-то декабрь. Я, сидя на зимних каникулах, притащил домой журнал и увидел в нем такое, что я даже разговаривать 10 мин не мог. Это был анонс игры «Казаки». Я не помню, когда она вышла, но ждал я ее не один и не два дня. Это были тяжелые месяцы ожидания! И наконец-то выход! Конечно, я был ошеломлен графикой, количеством войск, движением юнитов и многим, многим, многим!

Конечно, меня больше всего завели стрелки. Они так красиво стреляли и не стрелами, как во всех играх, а патронами, был дым, была перезарядка и т.д. Конечно, играть начинал со стрелков, т.к. играл не на победу, а на войну. Было так классно, когда у тебя 100, 150, 200 стрелков и когда они все стреляют. А сзади стоят кони, которыми можно делать рейды (как писалось на коробке). Да, так я проиграл минимум пол года. Потом стало немного поднадоедать.

Но тут недалеко от моего дома открылся компьютерный клуб, это был праздник! Ведь можно было играть в «Казаки» по сети! Естественно я был не один игрок. Как и все друзья мои смотрели за мной, приходили ко мне поиграть, а, значит, и у самих был интерес к игре. Вот и пошли мы в клуб. Там для меня произошло второе рождение игры. Тут появился чисто спортивный интерес, кто кого обыграет, кто сильнее. Так немного поиграв, мы перешли на ПТ, т.к. один мой друг любил играть Украиной, а мы его выигрывали, приходив 5-10 пикинерами, а про дипломатически центр то и никто не догадывался. Со временем

перемирия в 1.0 конечно играть было тяжело, т.к. опции то такой не было, границ не было. Всегда начинались войны до того времени, на которое мы договорились, т.к. или кто-то башни построит так, что они начинали стрелять по чужим отрядам, или лошади куда-то не туда побегут. Так немного поднадоело, к тому же откуда у детей много денег на клуб.

И тут появилась информация о «Казаках 2», это мы их так называли, на самом то деле это было «ПДК». Да, мы с друзьями их ждали, как я первых, т.к. там была опция – «время перемирия». Я точно не помню время ее выхода, по-моему, это даже было лето. Но факт в том, что конечно мы ее сразу купили, но много не играли. Были занятия другие. Я к чему упомянул о лете, да потому, что думаю, что мы просто уехали на лето отдыхать. Но даже если нет, то 1.27 – версия, по которой нельзя было играть в клубах, т.к. она не шла без диска. И вот ожидая выхода патча, мы немного приостановили наши войны. Вот тут то я и решил зайти поглядеть что там в Интернете. Зашел, да играл. Честно сказать я первые игр 10 выиграл, т.к. играл с ПТ и это я умел отлично! Потом я подумал, что я бог, а в Интернете одни начинающие и я решил продолжить играть по лану с друзьями, т.к. видел в них более сильных соперников. Как раз появился патч в клубах и, соответственно, появилась версия 1.29. Стало больше возможностей, можно было строить уже не 8000 человек на карте, а намного больше (кстати, это обратно затащило в «КазакИ», т.к. играя, мы быстро еще до конца ПТ набивали эти 8000 юнитов).

Вот так мы играли долго и часто. Да, кстати, я тогда играл под ником Ivan_Taranov. И вот настал момент, который я считаю революционным. Я набрал в рамблере такое сообщение: «КазакИ Последний Довод Королей» и мне высветился сайт [RUKA] (хотя я тогда не знал что это [RUKA]). Вот тут то я насмотрелся тактик. Да конечно тогда +300 еще не было придумано, тогда еще я помню тактику за Украину, огораживаясь забором. Сохранил я их, почитал, потом залез на [U309], набрал и оттуда тактик. Но, прочитав их все, я понял, что для меня люди ничего нового не придумали. Единственное, что я почерпнул – это то, что можно производить какие-то стандартные обмены на рынке, которые я переписал, и что можно строить дипломатический центр. Мне это было не удивительно, т.к. я играл с пт, +300 еще не было, и я не нуждался в обмене на рынке. Нет, конечно же менял, но не знал о сбивании цен. Зато как-то мы, играя на ПТ, уже хорошо повоевав, когда я добивал противника, я заметил, что у меня есть 12 000 золота. Вот я и заказал в Дипломатическом центре 100 драгун и поставил точку сбора на чужую базу. Мне это понравилось, т.к. это очень сильно помогло! Я стал этим пользоваться.

Но пришло то время, когда мы в клубах устраивали маленькие турниры, и все выигрывали я и мой друг, т.к. играли два на два. Он посчитал себя чемпионом и забросил игру. Все остальные тоже разбежались по разным играм. У меня было громадное желание,

но не было возможностей играть. Вот я и полез в Интернет. Там уже немного все изменилось с моих первых игр. Появилось большое количество различных кланов. Но т.к. я привык и играл на ПТ, но уже на небольшое, то меня опять же мало кто мог победить. И тут я создав игру ждал соперника и ко мне зашел герцог – [-RA-]Chingiz[HAN], Я подумал ого, это же почти король. Сыграл я с ним Украиной на ПТ 20 и проиграл. Конечно, это меня задело, я попросил реванш и выиграл у него. Конечно же, я подумал, что так оно и должно было быть, что я чемпион, и что-то поражение – просто нелепость! Но теперь уже он попросил реванш. Мы сыграли пять игр, и все пять я проиграл! И тут то я понял, что все мои победы в Интернете были просто победами над новичками. Что я еще не играл с сильными игроками. Что та победа на Чингизом была просто случайностью.

Вот как-то раз я помчался на ночь в клуб поиграть в мою «Жизнь». Там, что было для меня большим удивлением, я встретил своего одноклассника. Он тоже играл в «Кзаки». Вот так появился мой первый соперник по Интернету. Мы создали клан [BBFD] – Bad Boys From Dniepropetrovsk. Играли мы всегда по Интернету, так как гонялись за очками. Когда не было моего друга, я всегда пытался дождаться Чингиза. Так я привязался к Чингизу. Постепенно и мой Друг забил на игру и настал тот момент, когда каждый мой приход в клуб – это была надежда на встречу моего друга в Интернете - [-RA-]Chingiz[HAN]а. Он меня постепенно учил играть, научил (вернее не он, а я по записям научился) делать ап+300. И как раз, это уж точно было летом, я захотел в клан. Все мои друзья уехали на море, и я поехал к однокласснику поиграть в клубе в «Кзаки». Конечно, я опять ждал Чингиза, т.к. одноклассника я уже обыгрывал очень часто, и мне было с ним не интересно. Тут то я и первый раз и захотел вступить в клан. Да, кстати, сначала, как я уже и говорил, я играл под ником Ivan_Taranov, потом я сделал новый – [BBFD]Ivan_Taranov, а уж потом [BBFD]Snake. Вот под Снейком я и захотел в [-RA-]. Да конечно, Чингиз был не против, только мне надо было для этого стать графом! Я стал делать упор на очки. Тут я понял, что с ПТ я долго буду набирать эти очки, а т.к. с ПТ 10 на ПТ 0 было перейти не очень сложно, только дипломатический центр надо было строить побыстрее. В общем, за 4 дня я стал графом. Встретил Чингиза и он мне дал ссылку на их форум. Там я написал заявление и через каждые 15 мин заходил на форму, чтоб посмотреть, кто что написал. Там все были за мое вступление, только Трактор захотел узнать побольше, и воздержался. Так долго не думая меня приняли. Я – амбициозный юнец сразу принялся за дело. Качал мегабайтами записи, доставал всех, чтоб меня обучили, и так учился. Конечно, я немного ошибся, но кто не ошибается. Вот в чем была моя ошибка: я играл только Украиной на 5000. Но как-то сидя ночью в клубе, я встретил Мородера и он мне предложил сыграть на 1000. Это надо было

видеть! За 10 мин ПТ я построил 1 ГЦ, казарму, и даже не сделал базар!!! Я думал, что базар надо на 5000, но на 1000 он не нужен!

Так мне не понравились 1000 вообще. Но тут как-то на союзном форуме появилась тема, что Украина на 1000 - полное фуфло. Ее по-моему создал тогда бог казаков - Максимус. Но бродяга это опроверг, 3 раза выиграв Украиной у турков Максимуса.

Меня, как любителя Украины это задело. Я сразу давай смотреть записи, просить Лешу меня научить. И все-таки случилось, он пришел на сервер, сыграл, конечно, Украиной. Я загорелся желанием, стал оттачивать тактику и решил проверить свою силу. А как это можно было сделать? Только чемпионат! Вот я и устроил внутренний чемпионат в [-RA-]. Первую игру я выиграл у Джона Сильвера, конечно же Украиной. Вторую и третью проиграл Маске, потом проиграл Трою, потом Чингизу. Но уже с Чингизом была долгая и упорная игра. Потом я все выиграл! Но тогда я стал уже переходить с Украины на Европу. Стало получаться лучше, но я забил на 5000. Тут став уже по определенным меркам неплохим игроком, я решил узнать есть ли сильные казакеры в Днепропетровске.

Так я нашел Сталина. Позвонил ему, встретились. Он оказался приятным и отзывчивым человеком. В принципе, когда я с ним сыграл, то первые 3 раза я выиграл 2-1. Но это было просто потому, что он давно не играл на 1000. Так все капелька к капельке. [-WAP-] к [-WAP-]'у привело меня к теснейшему общению только с игроками [-WAP-].

Ну и, что было естественно, я перешел в [-WAP-]. Как мне понравились скандалы из-за меня. Это был просто драйв. Я понял что я уже не пустое место, что раз скандалят, значит, я нужен клану. В [-WAP-] меня приняли за 2-3 дня. И это мне дало еще больший повод для гордости! Но общение со Сталиным меня привело к игре с действительно сильными игроками.

. Я начал играть и общаться с тем кругом людей, которые постоянно ездили на чемпионаты и знали друг друга в живую. И пришла весна 2004 года. Чемпионат в Одессе. Я, с такими надеждами едя туда, так обломался приехав. Да, раззнакомиться с людьми было не проблема, но играть с этими знакомыми... На 5000 я попал в группу к Джону (будущий полуфиналист) и к Зороастру (будущий финалист). Им, конечно, я проиграл. Две оставшиеся игры с Джойками и Колей ничего не решали. Так получился первый облом. Но я не отчаивался, а понял, что мне еще многому надо учиться. Я сел за спину Джона и учился всему, всему, что я мог увидеть! Тут то я и понял, что играть-то можно клавишами на клавиатуре. Что можно смотреть курс на базаре и, что самое главное, что на Чемпионатах надо опыт и не надо нервы. Конечно на следующий день, когда были 1000, я думал что у меня все получится. Но не тут то было. У меня попадаетса самая слабая группа. Первая игра с Олдменом (до этого я ни разу не проиграл ему в Интернете).

Я ее проигрую. Не знаю почему, но проигрую. Я думал это все опыт. Тогда были такого плана, ну ничего Снейкуха, ничего, зайдем второе место, и будет все хорошо. Но...вторую игру выиграв у Джойка, я чудом проигрую Коле. В этой игре я почти сделав камень почти разрушив его город я пропустил один отряд, который полностью разгромил меня!

Да, это меня расслабило, и на следующий день, когда я сильно нажравшись, и уже забив на все сел играть два на два, то меня прорвало. Я почувствовал себя тем игроком, которым я был в Интернете. Я выигрывал почти все. В общем, это привело к тому, что я на своем первом чемпионате занял третье место. Я был и рад, и расстроен.

Был рад, потому что первый чемпионат, и сразу награда. Был расстроен, потому что так нелепо сыграть впервые два дня. Я, конечно же, загорелся и уже через полтора месяца был проведен 1й Чемпионат в Днепропетровске и первый под эгидой [-WAP-]. Организация - это просто ад какой-то. Сталин как раз заболел и лег в больницу, и я как белка в колесе все делал сам. Я почти не спал ночами.

Лазил по всем форумам, писал все, договаривался. Об институте и тренировках и речи быть не могло. Хотя на тот момент, получив большие знания в Одессе, я уже был довольно таки конкурентоспособным игроком. Но из-за недостатка практики все опять получилось как в Одессе. Но только с той разницей, что мне понравились все мои игры, и Максиму один раз на чемпионате было страшно - это в игре со мной!

Да, мы поделили с Легионом опять таки третье место два на два на 1000. А все остальные призы уехали в Одессу. Но им призы, а мне опыт и радость, что я что-то сделал для «Казачков». Что, я снова увидел уже моих друзей!

Дальше был сезон CCL, где первые 3 игры я выиграл у [LEGION]Rolcom, вторые три игры я выиграл и [CIA]Seth и потом, досрочно заняв первое место в группе, сливал Зорику ([Od]Zoroastr), но при этом даже одну игру выиграл.

Потом был чемпионат в Одессе и я уже 1/8 не играл. К Одессе я готовился очень тщательно. Как раз придумал тактику, и чувствовал себя непобедимым. В Одессе я выигрывал все, что мог. Только вот мне попался Алжир, а я именно Алжиром полный ноль. Дальше 1000 - 2е место, проигрыш в финале только из-за сумасшедшей усталости! Два на два 1000 - 2е место - Ошибка Сталина.

Мне, конечно же, этот чемпионат придал сил. Я чувствовал себя просто непобедимы. И сейчас, я думаю, набрав хорошую форму, я бы мог побороться с кем угодно!

Вот прошел чемпионат. Я праздновал, пил, матерился на серваке. Тут у меня появились недоброжелатели! Потом я исправился, но мнение долго исправить. Я, как вспыльчивый человек, принял это в штыки. И решился уйти из семьи, из [-WAP-].

Вот теперь я в [sh0ck], но я все равно считаю, что [sh0ck] - это моя команда, а [-WAP-] – это моя семья!

Ну, вот и все, такой я. И нечего с собой не сделаю! Так что принимайте меня таким!

[-WAP-]Dracula(UA)

Однажды ночью, только получив свое первое звание, играя на миллионах, напоролся на первый в жизни “стандарт”, который создал Скути. И во время игры он мне предложил вступить в клан. Так я стал верноподданный [-WAP-].

Познакомился с Ржевом, Скути, Очаковым, батей Беорном, а после с братаном по бессмертию (Immortal) и братаном по происхождению (Bes), на первом внутриклановом турнире познакомился с Севой и Бродягой, который тогда был Алексом.

Мы были тогда очередным маленьким, некому неизвестным кланом, но спустя время о [-WAP-] узнали все на собственной шкуре. [-WAP-]Stalin стал наращивать мощь, и настало время, когда эти 3 буквы [-WAP-] стали говорить другим игрокам: «Хорошая будет сеча».

[-WAP-]McLaud

Да, интересное было времечко. В то время я с Жекой ака She80 ака Spirit довольно часто проводили совместные игры и, что скрывать, получали массу удовольствия и от общения (по крайней мере, я).

Жека первый загорелся идеей вступления в клан, но выбор кланов, насколько я помню, был немал. Но случилось знаменательное событие: он был приглашен, и вступил в [-WAP-], за ним пришел и я. Если быть откровенным, вступая тогда в клан, я не был ярым сторонником кланов. И это был скорее интерес новизны, чем сама цель. И тут понеслось.

Благодаря нашей замечательной команде, я не только приобрел массу навыков в игре и достиг высокого уровня в самой игре, а также считаю за честь быть членом нашей замечательной команды!

Период моего вступления в клан был омрачен первым, и я надеюсь, последним потрясением для клана. Я бы охарактеризовал его как "раскол". Бывший лидер клана

Скутер захотел изменить правила установленные членами команды и играть попутно за клан [Kiev].

И вот после голосования Скутер вынужден был покинуть наш клан, нам пророчили и развал, и непопулярность и т.д. Но только благодаря усилиям Ржевского, Очакова, Беорна, Механика и Спирита (сори, если кого забыл) наш клан не просто выжил, но и стал одним из сильнейших и уважаемых кланов в «казаках».

Дальнейшее пополнение клана в лице: Сталина, Монстра, Марлен, Ундера, и всех-всех еще более сплотил наш клан.

И теперь хочется лишь пожелать. чтобы усилия всей команды [-WAP-] не канули в лету. Я горжусь, что являюсь его членом.

P.S. Может быть немного пафосно, но я и не претендую на роль летописца, просто хотелось поделиться своими воспоминаниями.

[-WAP-]Beorn

Я в “Казачков” играю достаточно долго, не считая перерывов по полгода из-за особенностей работы. Первые свои навыки (как думаю и многие) почерпнул из статей клана [U309]. Даже подумывал вступить туда (когда они еще в принципе брали всех), но очередной рейс нарушил эти планы. Потом я долго играл как одиночка, это стало мне надоедать, т.к. часто приходилось играть с неизвестными игроками, и на них нельзя было положиться. Однажды я схлестнулся с [-WAP-]Bes. Он играл нормально, но в клан я тогда вступать не хотел. Тем более, что клан был не известный. Потом еще один мой напарник по играм [LGT]Burn появился под флагом клана [-WAP-] и пригласил меня вступить в этот клан. Это происходило осенью 2002 года, примерно в октябре. Надо отметить, что примерно в это время я встретился в шелле с [-WAP-]ScooTeR, который активно меня склонял к вступлению в клан, но мне что-то не хотелось.

После разговора с Burn я вступил в клан. В принципе, по началу мне это не было нужно, и я думал, что если выгонят из клана, то это не будет большой потерей для меня, и частенько подтрунивал над Скутером в чате и на форуме.

К моменту моего вступления Леха, ныне известный как Бродяга, в клане числился, но не появлялся. Как помню, самые интересные бои у нас происходили с Очаковым. Потом я опять отлучился на пол года, а с каждым возвращением клан все больше и больше менялся. Появлялись молодые и опытные игроки. Хочется вспомнить Игрока Механик, который был взращен в нашем клане, а потом перешедшего в [GRAIL], сейчас о нем я что-то не слышал.

А сейчас клан [-WAP-], который на новом сервере GSC стал [WAP] из-за запрещения черточек в названии клана является одним из уважаемых кланов! Долгие ему лета!!!

[FAUST]_Dj-zloy



Играть я начал спустя пару месяцев после выхода игры Казаки: Последний Довод Королей. Как-то поздним вечером абсолютно случайно зашел в Интернет-игру... соединился... ничего не понятно, вдруг получил личное приглашение сыграть. Так получилось, что опции игры были миллионы, от которой я не могу отказаться и по сей день. Мне очень понравилось и я начал продолжать играть каждый день, не спя ночами. Идеал игры для меня демонстрировал игрок под ником Warlord's, который первый был в рейтинге в это время, и который стал первым королем ГС впоследствии. Однажды сыграл игру с игроком у которого была приставка перед ником - [GURU], мне стало жутко интересно, что это такое, он объяснил мне что это клан, и предложил вступить. Так я начал играть под ником [GURU]_Dj-zloy. Под этим ником я и начал продолжать учиться играть, но я даже и не думал что существуют повторы игры, и учился глядя на то, что строит соперник. Это был замечательный клан, который к сожалению в скором времени распался. Пробыл я в клане 6 месяцев. Затем создал свой клан [WCW], ко мне вступили 2 моих друга. Существовал он не долго, так как меня и мой клан пригласил клан [FAUST]. К этому времени я уже отлично знал искусство ведения боя и мало кому проигрывал. К сожалению, у меня плохой компьютер и скорость игры оставляла желать лучшего. В летние каникулы я забросил играть. И начал только зимой, к моему великому разочарованию мой старый компьютер не хотел заходить на сервер ГСК, уже вышедшей игры Казаки: Снова война. И я продолжал играть на сервере ГС. Вскоре мне купили новый компьютер, и я начал играть на сервере ГСК. Вот так я потихоньку и играл, и продолжаю играть и по сей день в славном клане [FAUST].

[FAUST]МК



Мой ник [FAUST]МК, зовут Николаем. Начал играть в казаки с лета 2001 года по локальной сети в клубе с друзьями и с декабря 2001 попробовал online-игру (завлекло). Первая игра была Пруссией в команде с Vermutom (RONIN) против иностранцев (не помню ники), тогда и была моя первая победа. Казаки меня очень затянули. Позже я позвал своего друга в online- SURGEON'a. В это время я нахожу таких друзей в игре как: Vermut ([ELITE]RONIN),

GO_BLIN, BigFrog, AleksandrFedoseev (Bars), KVIN (WASP). Тогда вся эта команда играла на миллионах и мы с SUGЕON'om вместе с ними. Вдвоем в команде мы с ним проиграли примерно до графа, после чего я предложил создать SURG'u свой клан, долго думали название, были предложения [ERROR], остановились на [FAUST].

Так был в феврале 2002 года создан мой клан. Я начал предпринимать большие усилия на развитие своего клана: создавал сайты, брал только сильных игроков. Примерно весной 2002 года SURG ушел из «Казачков». Я же не оставлял их не на секунду. Тогда я нашел себе напарника и партнера по клану KVIN'а... в принципе он играл с нами и раньше в клане, но после ухода Сурга команда у нас осталась из двоих. Так я проиграл примерно до конца весны 2002. Тогда я как раз на миллионах и нашел такую кнопочку держать позицию перед гусарами, после меня, которую многие стали обильно использовать, находя новые тактики. Лето 2002 я был очень рад, узнав, что мои друзья [ELITE] (бывшие миллионщики) победили на турнире Интернациональной Ассоциации Казаков на стандарте!!! Не буду зазнаваться, может, кто и открыл ее до меня, но использовать начали ее только после меня почему-то: 2002 осень тогда мне (да и клану [FAUST], нас уже было не мало) очень нравилось играть против таких кланов как [M1C], [AI]. Примерно 2-3 месяца я пытался сразить быстрое развитие [M1C]Limb на условиях: 18 век стандарт, игра Пруссией, из 5 казарм 18 века только пики. Да кстати тогда играли все через 5 казарм.

Весной 2003 году я еду на турнир в Москву по «Казачкам» на стандарте. Приехав туда, я познакомился в реале со многими казачками: CORTES, клан [ELITE], клан [U309], [GRAILL], [Od]... Я сыграл всего 3 игры на турнире (на стандарте заметьте), выиграв у [Od]Angel, еще у кого-то, и чуть не выиграл у Sta (Limb), опыта не хватило.

Летом в 2003 году я постепенно прекращаю играть в «Казачки» (поднадоело).

Осенью в 2003 году я бросаю игру «Казачки», отдав модем другу.

В декабре 2003 года я решил заглянуть в online... и не поверил глазам, когда увидел что, мой клан еще жив. Я дал себе слово, что сделаю для [FAUST] все, что смогу и сделал отличный сайт, хорошую игру, увы, я подарить клану тогда не мог. Очень благодарен Dushman'u, KASPER'u, которые держали клан на высоте и не давали ему упасть.

Ленясь, играя зимой 2004 года, я перескакивал со стандарта на миллионы... почти всегда проигрывал и ссылался на мою разнообразную игру. Весной 2004 года я решил отнестись серьезно к «Казачкам». Месяц упорно готовился ко второму открытому Московскому турниру.

Я знал, что надо ехать за победой, вот никто не знал, что я за ней еду. Играя и сдавая игры в online месяц до турнира, я не показывал своей игры никому, сторонился сильных игроков, тренировался вместе с [FAUST]Spikerom в реале в клубе, и дома на компьютере, на

высокой скорости тренировал развитие. Весна 2004 (школьные каникулы) вместе с [FAUST]Spiker мы едем на турнир в Москву. В Москве первый день я много выпил алкоголя от радости встречи и не придавал большого значения «Казакам», что привело меня к поражению и полному пофигизму на игру на опциях стандарт. На второй день я пришел с похмелья (все надо мной смеялись, даже не думали, что я в состоянии играть), и перестали смеяться, когда я вышел в финал... Итог 1 место в Москве на миллионах 2 победы в финале. Так же из клана на миллионах заняли два третьих места [FAUST]Spiker и [FAUST]Phornoman.

Лето 2004 я решил, что мне уже нечего узнать нового в «Казаках», залег на некоторое время. Конец лета 2004: турнир в Одессе, я сильно рад, что мой клан занимает два призовых места на турнире: первое и второе. И вот я опять в «Казаках», пытаюсь наверстать упущенное и не дать погаснуть своему клану.

[Od]Br_Kapi



Как только казаки вышли, играл с компьютером около года, а в Интернете начал играть с 1.27 версии. Конечно, когда первые разы играл то, проигрывал, с кем это не бывает. Клан [Od] для меня единственный клан, в других я не был. Насчет того, что какой клан самый сильный, я отвечу так: «Есть много хороших кланов, которых я уважаю, но Одесса один из самых сильных, потому что турниры ССЛ и ЛАН выигрывают именно наши игроки». В данный момент наш клан не очень в хорошем состоянии, у многих нет времени заниматься «Казаками». Хотя я каждый день играю. Эта игра дала мне возможность познакомиться со многими интересными людьми, которые между собой были связаны только интересом к игре, постоянным общением с молодёжью, с ними я чувствую себя молодым.

Как считают многие, «Летний чемпионат Одессы 2004» был неплохим турниром. Очень вырос уровень игры в целом, много кто приобрел опыта. Благодаря этому, турнир вышел интересным, и мне было приятно, что приехало так много людей, его можно считать международным турниром, потому что были игроки не только из Украины, а так же были с Венгрии, России и Испании. Кстати, жена поддерживает «казакерское движение».

К [U309] в последнее время отношусь нормально, хоть они и отличные игроки, но я у них ничему не научился, возможно, они уже отыграли своё в развитии «Казаков» в Интернете.

То что [-WAP-] и [Kiev] объединили свои ресурсы, это хорошая идея, нужно подумать на счет присоединения к ним, может быть это будет лучше, чем быть одним.

Многие говорят, что «Кзаки» умирают. Хотя я считаю, что они не умирают, но активность падает, в связи с тем, что никто их не редактирует и не стимулирует, проба сделать версию 1.36 закончилась неудачей, потому что была сырая и не доработанная. Если сравнить с такими известными и популярными играми как WarCraft и StarCraft, то там разработчики пытаются с каждым следующим патчем сделать балансовой и интересной игрой. Поддерживают материально и популяризуют свои игры, а «Кзаки» держатся на своих поклонниках: «але Козацькому роду – нема переводу!!!».

«Кзаки» – игра исторично достоверная . Мне нравится графика и почти все юниты, которые задействованы в этой игре, отвечают реалиям. Хочу пожелать всем казакерам всего наилучшего. И надеюсь всех увидеть не только в Интернете, а возможно на каком-нибудь турнире.

[Kiev]IVAN



Знакомство с «Кзаками» состоялось в 2001 году. В журнале «ЧИП» посмотрел демо-версию (там диск всегда был, не знаю как сей час). Раз попробовал и заболел...

Купил версию 1.27 и, где-то полгода, играл с компьютером: играл миссии, баталии, тренировался с компьютером. Жену тогда даже заразил - чуть ли не дрались за то, кто будет играть. Потом пошел в Интернет. Проиграв в первый день пару игр, я вспомнил про просмотр записей. Когда я понял, как играют мои соперники, попробовал сам играть с компьютером, я понял, что могу бороться в Интернете.

Тогда у меня была возможность играть чуть ли не 24 часа в сутки. Тогда я спал часа 4-5, шел в магазин за пивом, сигаретами и пельменями, а потом снова - за компьютером. Через неделю игры, когда я поиграл с такими игроками как [U309]Andrey, [U309]IGOR, [U309]KOSTIK, [U309]EYES, меня взяли в клан [U309] (на то время самый сильный клан).

В шелле познакомился с Bogdan_Hmelniysky. Играли в паре и довольно неплохо. Потом оказалось, что мы живем просто через улицу. Встретились в реале, пива попили, подружались. Помогали друг другу в тактике и стратегии игры. Приходили друг к другу домой, компьютеры настраивали, тренировались и т.д. Потом возникла идея провести киевский турнир при содействии и основном участии Атамана и Богуна (они тогда были в клане SLAVS).

Ну а дальше вы все и так знаете, чем это все закончилось.

[LEGION]ROLcoM



Звать меня Олег Рак, Мой ник был всегда ROlcoM с разными приставками. Пришел я в «Кзаки» случайно. Я являюсь любителем пошаговых стратегий (цивилизация и HMM), а из RTS в свое время играл лишь в «StarCraft», и то немного. Вообще дело было так. Шел 2003 год. Наконец разжился модемом (я всегда считал, что Интернет мне не нужен) и мы с моим другом решили попробовать сыграть через Интернет какую-нибудь игру. К счастью, единственной игрой, которая запустилась через Интернет, были «Кзаки». Мне сама игра не понравилась, понравилось лишь то, что можно было общаться с челами со всего мира (про форум, чат и «ICQ» я еще не знал). Как вы можете предположить, я не то, что плохо играл, я совсем не умел играть, что думаю и неудивительно для человека, не игравшего в «Кзаки» в Интернете. Про это может судить тот факт, что после 50 игр у меня было не много не мало 0 очков (это на Гейм Спай). Излюбленной моей тактикой была игра на миллионах, где я поштучно заказывал гренадеров под недовольные возгласы моих напарников(про Ctrl я естественно не знал).

Первыми из русскоязычных, кого я встретил в Интернете, были [Kiev]Ataman и STRONG. Они не отвернулись от немощного эскайдера и научили основам игры, за что я им благодарен. Чуть позже я встретил White'a. Они все не ленились играть со мной и указывать на ошибки. После этого, я наконец начал выигрывать, и главное – у меня появился интерес к самой игре. Почти сразу после этого я нашел сайт [U309]. Тогда там был очень посещаемый форум, с которого я много узнал, а главное – узнал, что можно смотреть записи. После этого все пошло поехало.

Играл я, как правило, рано утром, а тогда наших игроков мало. Поэтому очень сдружился с бразильцем Zuma, одним корейцем, одним иранцем и одним канадцем. Мы вместе играли очень много игр, подсказывали и учили друг друга. Тогда у меня появилась любовь к Турции. Дело в том, что Zuma брал всегда польку (1000), я польку не хотел брать из принципиальных соображений (соседи все-таки), а выигрывать у него получалось лишь турками.

Скоро я начал играть намного лучше. Даже барона проскочил (благодаря победе в игре ффа). Скоро меня заметили. [USSR]Spineshank после игры со мной предложил мне вступить в [USSR]. Я был очень рад и без раздумий согласился. Мне было приятно, что такой сильный клан как [USSR] заинтересовался мной (из игравших в это время, он был наиболее сильным), еще более приятно хорошее отношение со стороны членов клана, особенно Spineshank'a. Он никогда не отказывал в тренинге и советах, а играли мы ночами на пролет. И по сей день не отказывается потренировать.

В то время я играл, как правило, на ПТ 20-30 турками (это были очень популярные правила в то время на ГС). Тогда и был мой первый турнир – клановый на миллионах. Я тогда продул все игры и занял последнее место (стоит заметить, что там участвовали почти все, чисто миллионщики). Далее был городской турнир Львова. Там я познакомился с командой [LEGION]. На том турнире я занял 4 место (это был мой первый опыт на лане).

Мне хотелось больше научиться играть на 5000 ПТ 0. Поэтому я принял решение перейти на ГСК, где такие правила были популярны. Это было начало лета 2003. Я играл не то что много, а очень много. И играл не с равными, а игроками значительно сильнее меня. В то время наибольшее влияние на мой стиль игры сыграл [Od]Капи. Он всегда меня брал, тогда еще слабоватого игрока, себе в напарники. И играли мы против сильных мира сего. Дули мы из за меня частенько. Но были победы и над сильными. Я на первых порах смотрел, как делает Капи, и повторял. Через месяц мой уровень игры вырос. Я сам это увидел когда начал выносить своих учителей.

Далее был LGT Open Cup. В процессе подготовки к нему и выродился стиль моей игры – я начал играть что называется «под противника». Зная тактику противника, я подрабатывал под нее свою. От этого и выработал различные свои тактики, которые использую и по сей день. В турнире я выступил удачно. Обыграл нескольких соперников, дважды споткнувшись на [U309]Киg из-за бунта.

Далее был турнир «Золотая осень» во Львове. Выступил средне, в тот момент мало тренировался (диплом что называется «горел»). Да и группа была не проходная: Я, Елесар, Ромаk, Вовик, Лаки и Юджен. В группе удалось поделить 2-3 места с Ромаком, но в дополнительном матче все встало на свои места – Ромаk победил (в турнире Елесар, тогда занял 1, Ромаk 4 место).

Далее был турнир LGT Cup2. После защиты диплома у меня было много времени и имел возможность подготовиться. До финала выносил всех всухую. В финале споткнулся. Сыграл с Джоном 2-1 благодаря удачному кемпу (Россия все таки), продул 2-1 Непсу. Причем все в первой игре все шло по плану. Но в следующих Непс меня перехитрил. Он сыграл «вторым номером» ловя меня на контрах, к чему я был не готов. В итоге заслуженно победил Непс, да и я не огорчился.

Далее была немного потеря интереса к игре, первый сезон CCL. После него я и перешел в [LEGION]. Я давно знал что перейду, но затягивал с переходом. Но когда я понял, что я не смогу дать [USSR], хотелось поиграть за своих.

Далее второй сезон CCL, турнир в Одессе. Выступил среднее, мог и лучше, но если тебе попадается то Максим, то Маска сильно не разгуляешься.

После турнира была полная потеря интереса к игре (были проблемы, а когда они решились интереса к «Казакам» уже не было). Только перед самим ССЛ начал играть и уже успел набрать немножко форму.

[SECRET]LUGANSK

Весной 21 апреля была первая игра в Интернете под ником «fillin». Сыграв 100 игр, получил 450 очков. И почему то неожиданно пригласил лидер в иностранный клан [-Ksh-]. Так как я понял он хотел, чтоб я перевел свои очки на новый ник. Я ему объяснил, что этого я не умею! Он спросил пароль и почту .. эти данные ему передал. Я не знал принципа перевода очков то после долгого разговора я случайно выложил свой пароль и почту в общий чат. Сразу через несколько минут я увидел копию в чате своего ника. Появились прощальные слова от копии! И все действительно я его потерял (ник)! Да лидер в клане [-KSH-]Devil. Да, я создаю новый ник с нуля. Теперь он выглядит как [-Ksh-]_FiLiN. Встретил в чате лидера [-KSH-]Devil и он начал говорить, что мой ник вроде как некрасиво звучит и начал предлагать мне переделать на [-KSH-]_GHOST. Да я недолго думал и переделал его и вот он [-KSH-]_GHOST-FiLiN. Недолго я был в клане т.е. я создаю второй ник «FiLiN». При встрече лидер интересовался не «fillin» ли мой ник. Ну я не любитель скрывать и просто перехожу на ник [-Ksh-]. Получалось, что при встрече клановцев [-Ksh-] я переходил на ник клана. Сыграв за ник клана не более 10 игр, а за второй ник FiLiN получил звание виконт. И тут мне предлагают войти в состав клана [-LIGA-]. Да почему же я не захотел быть в клане [-Ksh-]? Видать, что иностранный у меня плохо выглядит, и это делало мое присутствие в клане немое! Я соглашаюсь и теперь я легионер! Клан новый, зато русский! В нем мне понравилось! Ник FiLiN был переименован в [-LIGA-]_FiLiN. А что случилось с кланом [-Ksh-]? Первое время лидер клана не обращал внимание на мой ник хотя совпадение 100%. И все токи он у меня спросил: «Ни то ли ты филин, который в моем клане!?». Я ему ответил: «Да я он и есть». Он мне сказал по поводу клана [-LIGA-]: «Нет ты не в [-LIGA-] ты в [-Ksh-]». Да почему то мне не хотелось говорить: «Нет, я ушел в лигу». Я отвечаю: «Ок». И перехожу [-KSH-]_GHOST-FiLiN.

Это повторялось, и мне надоело объяснять [-KSH-]. Я сказал, что ухожу в [-LIGA-]. Лидер не отступал и стоял на своем, рассказывая о своем клане и, что я вхожу в крутую десятку [-KSH-]. Ну все таки наступила тишина [-KSH-] смирился. Все круто идет, я в клане [-LIGA-], моё звание уже граф! El_Sora спрашивает где мои очки! Я гляжу свою информацию, и что я вижу? Ноль. Да и чуть не забыл, меня в лигу пригласил [-LIGA-]MASTER - лидер клана! Да и переименовывал мой ник клан [-LIGA-]. Все, я уверен, что мой ник стерли

ЛИГЕОНЕРЫ. Не говоря ни слова Лиге, я ухожу в клан [AZERI]. Меня приняли в первый же час разговора! Потому-что приглашал до этого, один из игроков, и упомянув его ник,- я в клане! Все в глазах Лиги я предатель! Я считаю мой ник стёрт Лигой. [-LIGA-] говорит, что это ошибка! Неделю я в клане [AZERI]_FiLiN! Поняв, что причин обнуления больше чем просто стертый ник. Я решил поверить Лиге и вернулся, но [-LIGA-]_FiLiN ли мой ник? Нет теперь я последний раз [-LIGA-]_FiLiN. Мой ник [-LIGA-]_GHOST-WAR!

Прошло какое-то время, появилось желание глянуть на свой старый ник т.е. [-LIGA-]_FiLiN и что я увидел Очки, которые были до обнуления оказались на месте! Теперь мой ник [-LIGA-]_FiLiN переименован на [-LIGA-]_FiLiN_XXX а ник [-LIGA-]_GHOST-WAR продолжает свою битву за лигу! Теперь два ника [-LIGA-]. Спустя несколько недель ник [-LIGA-]_FiLiN_XXX становится маркизом. Ник [-LIGA-]_GHOST-WAR через неделю тоже получает звание Маркиз! Два маркиза! Имея ещё тренировочный ник, BumeranG-WAR, который уже был в пол шага от маркиза. Но что произошло? Зайдя в одну из игровых комнат на ГС, я обалдел, Bumereng-WAR снова эскавайр. Продолжались битвы за ЛИГУ начали плодятся разные Ники, начался теряться интерес к игре! Что было причиной потери интереса? Победы становились все легче и все над более сильными игроками! Это никак не повышало моего интереса к игре, а наоборот снижало! Королем я не стремился становиться! Побеждать королей был единственный интерес и не просто побеждать, а побеждать новыми тактиками, точнее хотелось удивить короля и показать, что пора менять тактику иначе он не король!

Клан [-LIGA-] терял свою активность на поле и эта активность пришла к нулю, которая и без того хромала на обе ноги! За все время за те 5 месяцев, что я в Лиге, мне удалось сыграть одну игру в союзе с одним из лигионеров, и две без союза! В общем, я выбирал в какой из существующих кланов мне перейти. И на каком клане остановился выбор? Кто знает? И вот сама предыстория или как я перешел в клан [SECRET]!

В первый же месяц игры по Интернету я столкнулся с таким игроком как SECRET_S-Peterburg. В этот момент я был еще по званию барон! Был легкий разговор о клане [SECRET] т.е. своего рода предложение пройти испытательный срок и показать своё мастерство на поле боя! Так как это звучало так. Если еще не силен, то повоюй немного, и приходи к нам на тест, то на разговоре все и закончилось! Я даже не пытался попасть в какой либо из кланов, хотя предложения уже были от других кланов и все это как-то меня не интересовало. Рост продолжался и клан [-KsH-] предлагает войти в их состав без всяких там посмотрим! Это вызвало во мне уважение к этому клану и я без отказано вошел в состав [-KsH-]. Уверен что и зайдя сегодня под ником [-KsH-] или просто FiLiN этот клан бы приветствовал меня! Даже до этого дня они считают меня в своем клане, хотя меня там нет.

Так по последнему разговору я понял клан вырос до 18 человек 8 из них короли 9 герцоги и еще я (записан как маркиз)! Сколько я не объяснял [-KsH-] о том, что в другом клане они не придавали этому значения, и говорили, что мой клан [-KsH-]. Столкнулся я с SECRET_S-Peterburg еще раз и в этот раз получил ссылку на сайт [SECRET]. В общем сайт мне понравился, а испытательный срок мне так и не пришлось проходить, т.е. решил подумать куда идти (до этого я не был не в одном из кланов). И вот я в Лиге. Битва за битвой, случайные союзники в основном не выше графа или маркиза против королей и герцогов соединенных союзом! И вот на поле я и SECRET_S-Peterburg, да я пролетаю, меня хотят подучить, я видать не в том настроении и просто отказываюсь. Не знаю было ли это намеком на то, чтобы переходить в [SECRET], но видать мой отказ вызвал единственное слово от SECRET_S-Peterburg: «Зря»!!! В одну из ночей на поле боя я заглянул в информацию SECRET_S-Peterburg и увидел там ссылку на сайт, которая к тому же изменилась! Когда я зашел, то попал уже не просто на сайт [SECRET], на сайт «объединенного королевства». Увидел, зашел на форум «Королевства» и меня там возмутило по поводу Бармалея! Сколько у CORTES было в ту ночь работы, он не успевал за мной убирать мой флуд! Мне это место понравилось! Да это мое первое посещение форума [EL] и [SECRET], иначе объединенного «Королевства»! Зашел на форум дето через две недели посмотреть не все ли мои удалили! И вот снова разговор с SECRET_S-Peterburg, в котором попало слово объединение! Вот мне чет понравилась эта мысль войти в состав «Королевства» клана [-LIGA-]! И нахожу ссылку на сайт «Королевства» и в гостевой книге под ником ф-нxxx начинаю раскрытку этого вопроса! В общем, пока его крутили, этот вопрос, я стал постоянным посетителем форума «Королевства»! SECRET_S-Peterburg предлагает снова поменять клан! Долго я не соглашался, понимая, что и без того полуживая [-LIGA-] может и вообще...

Но время шло, и первая шутка ника ф-нxxx о том, запишут ли меня в клан [SECRET], породила вторую уже под ником [-LIGA-]_GHOST-WAR после записи нескольких игроков в состав [SECRET]! Да вторая шутка, в этот раз SECRET_S-Peterburg наконец-то сделал шаг вперед и просто записал меня в состав клана! До этого дня был создан ник SECRETNO_ARM т.е. за три дня до перехода в [SECRET]! В эту же ночь SECRET_S-Peterburg увидел SECRETNO_ARM! Поговорив, я переименовываю ник [-LIGA-]_FiLiN_XXX (маркиз) на ник [SECRET]! Но SECRET_FILIN_XXX, мой ник в составе [SECRET]? Да нет теперь я SECRET_LUGANSK. На следующее утро на форуме Лиги была надпись SECRET_S-Peterburg о том кто хочет прейти в клан [SECRET]! Сразу слова, что наврядли это возможно и так далее! Ну и за этими словами мое сообщение, что это уже произошло!

Снова я предатель в глазах ЛИГИ! Лига сама выбрала свой путь, а мой путь разошелся и теперь я в клане [SECRET].

[Sh0ck]Limb

Играть в «Кзаки» начал приблизительно через месяц после ее выхода, как раз у меня тогда появился компьютер. И «Кзаки» были моей первой игрой на нём. Играл долго, очень мне уж пригляделась эта игра. Я подобных игр еще не видел. Ну, так пошло, пошло, и как-то раз забрел в Интернет игру, где и по сей день играю. В первый день, всем проигрывал. Ни разу не смог выиграть, уж потом я начал играть на миллионах, и потихоньку набирал обороты. В то время рулили CBRF и GO_BLIN, прямо зверье были. Не то, как сейчас. Поиграв пару месяцев исключительно на миллионах, я перешел на стандарт, сперва на континент. На нем я много игр играл с Гепардом, вследствие чего, в один прекрасный день разорвал его в кашу!

Еще очень много играл с Непсом, моя первая победа как раз была над ним! Так начинались мои первые шаги. Первый свой клан я создал с Непсом, и название его было – [WS], мы просто придумали буквы. Без расшифровки! В этом клане я и провел первые месяцы, потом к нам подтянулся Донской казак, он в последствии, куда-то пропал. И когда писали в комнатах «по art/t/WS», мы считали, что нас боятся. Я всех выносил на своих опциях: королей, герцогов, особенно был горд, что выносил таких игроков как: FURAX, Guepard, [M1C]Lord, CBRF, O_B_B, Kaban, еще много да всех не помню. А играл я на континенте, (Условия Кабана, только с шаром). Та и Непс всех драл, особенно за Украину, вот мы и подумали, что нас боятся. Изначально, на мой взгляд, самыми главными прародителями является клан [U309], они точно сильно рулили первые две эпохи. Они подняли казачье движение, и их мало кто мог снести на стандарте.

Про миллионы нечего сказать не могу, так как и не помню всего. Больше помню русскоязычные кланы, [LGT], много сделал особенно со своим первым турниром – ICCA, в июне 2002. И еще множеством online-чемпионатов. Конечно еще германские и польские кланы. Где некоторые хорошо развиты и по сей день, в особенности я бы выделил клан [LoD] и [FEI]. Моя кланология насчитывает порядка 5 кланов: [WS], [M1C], [LDT], [LGT], [GRAIL], [sh0ck]! В [WS] я впитал азы. Игры научился играть сильно на миллионах. [M1C] мне нечего не придало. В [LDT] я впервые в паре с Клоном снес [MDR], в то время не хилых бойцов. И еще часто драл Барса, ну он тогда ломаком был. В [LGT], я разрулился по полной, особенно на континенте, без лишней скромности. Там меня ни кто не мог снести ни Анавар, ни Максим, хотя он часто играл на континенте. В этом же клане я и впервые выступил на

чемпионате в Москве! В [GRAIL], подучился на норме. В [sh0ck], лишь шлифовал стандарт. Новые тактики и т.д. Конечно же, самое большое влияние оказал на меня клан [LGT], особую признательность из ныне находящихся в этом клане выражаю Меторсу, Оксиду. И когда-то бывшему игроку этого клана – Ермаку!

Мой нынешний клан, это то к чему я так долго стремился, и то, куда стремилась моя казачья душа, после стольких лет скитаний. Я нашел то, что искал, я очень горд нашей командой. Хоть нас пока и мало. Этот клан – наш клан, и из него я не уйду никогда! Это моя частичка. Хотя мы в конце мая пережили огромный кризис, но он нас не убил. И мы сейчас находимся в достаточно сильном составе и стабильной форме... Шоки еще зарулят!

[U309]Anavar



Я не считаю себя, прямо так скажем, легендой, мне не совсем понятен смысл, который люди вкладывают в это слово. В любом случае, со стороны виднее. А для меня легендой никто не являлся, и ни на чьих записях я не учился, и именно поэтому с моей точки зрения мне удалось столько добиться. Потому что, только играя в свою игру, и заставляя противника играть в нее, можно победить. Быть собой, быть особенным, и не бояться идти не туда, куда все - вот основные секреты обучения

Клан не дал мне никакого опыта игры, я пришел туда уже как полностью сложившийся игрок, я играл почти со всеми членами. Я пошел туда по другим мотивам, нежели желанию учиться. Если честно в то время едва ли кто-то мог там меня чему-то научить, потому что в то время я всех громил, потому что много времени этому уделял, потому что мне это нравилось, и было интересно. Главное - это желание, если оно есть, то ты сможешь все, и ничто не сможет тебя остановить, а если его нет, и интерес к игре посредственен, то лучше даже не пытайся. Я поэтому и оставил казаки. я добился всего, чего хотел, я поднялся на вершину (ну или мне так показалось), и решил что этого пожалуй мне вполне достаточно. и интерес пропал, пропало желание играть

Я начал играть... Я уже не помню это светлое время. я долгое время пытался сыграть хоть во что-нибудь по Интернету, и у меня все время не получалось выйти на сервер. казаки стали первыми. наверное это была судьба. я уже даже не помню, как именно сложился мой стиль игры, помню только свою первую игру, помню как меня впервые попытались обойти, и как я стал обходить, и что из этого вышло...

Сначала я пытался построить мельницу восемнадцатью крестьянами... и очень расстраивался, что девять не работают, а дальше я просто не помню. Помню, что

постепенно выработал алгоритм постройки зданий, стал менять на рынке и строить дипломатический центр, потом (я сначала играл только за Польшу) добывал еду и стремился сделать апгрейт на подкову (чтобы лошадей было больше), потом я строил гусар. Первую игру свою (увы, она не сохранилась), я играл Россией против Польши. Я был порядочным ламером, не мог вынести больше одного «верика». В общем, выиграли меня Польшей, минут за 9 как раз, чтобы в статистику записали.

Играл я тогда в версию 1.27 на сервере GameSpy. Вторую игру я точно помню, играл на миллионах, и с этого момента, я начал тренироваться на 5000. Помню, что старался сначала играть с такими ж, ламерами, как я, но в попытках сыграть с игроком нарывался на так называемых "партизан" или игроков уже имеющих боевой опыт, но просто сменивших ники. На ГС это было сделать проще простого. В какой-то момент я осознал, что надо менять, и строить дипломатический центр сразу и у меня постепенно сложился самый первый стиль игры (у меня даже записи есть, по-моему, этого раннего периода)

В общем, я сложным алгоритмом (он отличается от того, которым строит большинство сейчас, хотя при маленьких лагах, и отсутствии вокруг препятствий для компактного размещения зданий, он даже дает небольшое преимущество над современным развитием) отстраивался до дипломатического центра. Потом всех направлял на поле, пока там не образовывалась тусовка порядка 35-40 крестьян, затем делал апгрейт на дерево, и за счет него строил конюшни, конюшни, конюшни, которыми прорывался в сердце экономики противника, уничтожая его рабочую силу и парализуя экономику. Параллельно отстраивались шахты.

Драгуны присутствовали группами в 30-50 штук, в качестве поддержки пехоты, как основную ударную силу тогда их не использовал никто. Потом, как -то раз, играл я против Бондита, он тогда был еще не в 309, просто Bondit был... и он так долго водил меня своими отрядами отвлекая внимание, что я решил тоже так попробовать. только Боня играл Россией, и просто уводил мои войска от базы, а я играл Польшей, и старался прорваться отрядом лучников к зданиям противника.

В общем в итоге у меня выработалась следующая тактика... 15или 36 копейщиков в самом в самом начале игры с 15ю луками и легкими пехотинцами выдвигались к вражескому городу... за ними выходили 72 пики с 40 луками и легкими пехотинцами. 36 отвлекали основные силы противника, уводя их в сторону, уводя их от базы, а 72 били в уже незащищенный город. Позже я стал использовать связку 36 + 36, а потом 15 + 36 + 36. Игры порой заканчивались как только мои первые отряды достигали базы противника: результат - меня прозвали "великим поджигателем" настолько такая тактика была в то время неожиданной, это сейчас уже все наострились... стали играть так же.

Когда я начали играть были [U309], [LGT], [Od] не было, [Kiev] тоже, [-WAP-] не было, [USSR] не было... [RUKA] была.

[U309]Br_BarS



Начал играть одним из первых... играл сначала в демку, потом в 1.0 в клубе с другом. Все резались в контру и крафт по ночам, а нам (админам клуба) за 2 года это уже приелось. Мы тогда думали, что рулит только артиллерия и восемнадцатый век. Одну игру по 4 часа играли - иногда и больше. Позже я ушел с работы админа, и установил себе 1.12. Играл по часику в день - думал, что уже все знаю в игре, и забрел в Интернет на GameSpy.

Первая игра была два на два, ее я выиграл. Как позже выяснилось у таких же, как я самоучек. И началось переучивание. Играл с Квазаром, Жекой, КБРФ, Кефиром и многими другими. Помню, как красиво засветился российский флаг, и вышла 1.29. Но в 1.29 начал с миллионов под ником АлексФ.

Тогда же я познакомился с Абботом, Енотом, Рашнмэном, Зисом, и другими. Приехал домой и стал тренироваться и в один прекрасный момент Андрей и Рашнмэн выдвинули меня на вступление в клан. Многие были против: ведь прием в клан был закрыт. Тогда пришлось доказывать пригодность.

Принимал участие и сам "затаскивал" в клан таких игроков, как: Коландер, Бондит, Кир, Рус, Рэббит и еще вроде кого-то.

[U309]Colander



В первый раз я пришел к приятелю в общежитие, и он показал мне эту игру, я ее переписал к себе на винчестер. И так у меня появились «Казачки». Карьера начиналась так: пришел на сервер, сыграл пару игр, посливал. Версия была 1.29. Придумал свою тактику, опробовал на компьютере, пошел на сервер, вынес пару графов. Что касается кланов, то думаю, что это, довольно, бессмысленная штука, т.к. командных турниров не проводится (в online по крайней мере), однако чувство какого-то родства она все таки дает. Название первого клана

не помню, но помню, что липа это была. Дальше был клан [РУКА], в котором я, в общем-то, и начал играть более-менее серьезно, потом меня Квазар позвал в [U309]. По банальной причине - [РУКА] фактически не существовала, т.е. никто не играл, на форуме редко народ можно было увидеть и т.д. Говорят то, что я придумал драгунов. Не помню с чего это вдруг я их клепать начал, но не думаю, что это был я, в принципе может быть, но как-то очень мало вероятно.

Думаю историю мою можно поделить на два этапа - в первом этапе я учился, были люди, которых я считал образцом или по крайней мере примером для подражания. В разное время ими были: Kostik, KVAZAR, Zheka. Во втором их не стало, я думаю, что просто понял всю игру целиком, на что можно сделать упор, чем и когда можно рискнуть и т.д.

Что касается стиля игры то, раньше мне нужно было примерно спланировать игру и держаться этого плана, а если это не удавалось, то я имел большие проблемы, то потом я стал играть без тактики. Просто играть, по ходу игры соображая, что сейчас стоит делать, а чего нет. Молодым казакерам, я бы пожелал не играть по шаблону, не строить тактику, от игры с импровизацией получаешь гораздо больше удовольствия.

«Кзаки» - отличная затея, но вот воплощение жаль, что разработчики не стали поддерживать игру, шлифовать баланс в патчах, как это делалось в варе, и т.д.

О «Кзаках 2» ничего не думаю, т.к. не видел и не играл еще.

[USSR]BAKU



Впервые приобрел диск «Кзаков» в октябре 2003 года, сначала поигрывал дома - рубился в миссиях и одиночных играх с компьютером, спустя пару месяцев, то есть ближе к концу ноября 2003 года (всего в Интернете год играю), обнаружил, что можно играть и в Интернете. Сначала играл только на ГС за неимением лицензионного диска, и поначалу играл на любых опциях, затем «пристрастился» к миллионным опциям постепенно сообразил, что можно смотреть реки и учиться играть лучше, так и дошел до звания короля. К сожалению никто, из моих знакомых, в реале так не увлекся «Кзаками» как я, так что приходилось в одиночку и по накапливающемуся опыту в Интернете многое узнавать. Расскажу случай случившийся еще летом, когда я зашел в один из местных клубов возле нашего двора и заметил как увлеченно молодые ребята играют в сетевые казаки, я подсел и попросил сыграть – сначала 1x1, потом 1x2, 1x3, 1x4 и наконец в 1x5 – о результате первых 4х игр говорить не буду, но в последней проиграл от того что просто мясом завалили. Прикольно то, что собрался весь клуб и обалденно взирал на мои игры, я себя, конечно, почувствовал

героем, но потом дал им понять, что если они попробуют в Интернете сыграть, то там много сильных игроков, потому что ничто не дает такого опыта как инетные баталии.

В феврале 2004 после серии тестов вступил в клан [USSR], до этого в кланах никаких не был, просто играл с приставкой BAKU. После получения звания короля на ГС стал более активно играть и на ГСК (тоже стал королем) играю как на миллионных, так и стандартных (5000) опциях. Любимые нации - это любые несильные на миллионах и восточные на стандарте - Алжир, Турция.

[USSR]Spineshank

Раньше я рубился только в Starcraft. Поэтому если к кому-то заходил поиграть (а компьютера у меня не было), то сразу первый вопрос был: «Старик есть?». В июле 2001 зашёл к родственникам поиграть, на стандартный вопрос ответ получил отрицательный, но сразу же была предложена альтернатива в виде «Кзаков». Я тогда был в шоке от такой интересной игры. Сразу же «Старик» на второй план отошёл.

В ноябре 2001 я взял себе компьютер. Сразу же купил «Кзаки: Европейские войны». Целыми днями резался в них. В феврале 2002, у меня появился Интернет (правда, непостоянный). Я походил по казачьим сайтам, типа [U309] и форуму Руссобита, но ничего там интересного не нашёл.

В апреле 2002 я случайно увидел в продаже «Кзаки: Последний довод королей». Я тогда ещё думал брать или не брать - к аддонам всегда скептически относился. Однако взял, о чём не пожалел.

В конце сентября у меня наконец-то появился постоянный Интернет. Я опять пошёл по казачьим сайтам, и набрёл на классный сайт Блокпост (сайт клана [RUKA]). Там была куча статей от Руллы по развитию.

Там же скачал первый рек - это была игра [RUKA]Colander & [M1C]Vladimir vs [U309]KVAZAR & [LGT]Kurun. В те времена KBA3AP был едва ли не сильнейшим игроком, а Коландер подавал большие надежды. С тех пор оба игрока для меня что-то, типа легенд. С Владимиром не пересекался, а вот с Куруном игр 10 потом сыграл, нормальный человек был.

2 октября 2002 до меня вдруг дошло, что можно и самому бы попробовать в Интернете поиграть.

Первым соперником был рыцарь PipL. Играли на моих правилах - миллионы без правил (вообще в начале игрового пути я очень удивлялся чего все так орут «но арт»). Я выиграл фактически проигранную игру, но чисто из-за глюка.

Первым серьёзным противником был [ELITE]ЕРМАК (король из топа 100). Он сыграл 2 на 1 (я и еще один, типа меня бегинер против него) на 5000 с пт10 и снёс нас без проблем. Мне тогда запомнилась его фраза «Миллионы - это для ламаков».

В ноябре я увидел в продаже «Кзаки: Снова война». Я купил диск и 3 ноября в первый раз сыграл на ГСК. Когда я туда зашёл, там не было ни одного графа! А на первом месте был чел с 250 очками примерно. Вот были времена.

25 ноября я создал комнату ФФА со знаком «для новичков» (я тогда был рыцарь). Зашли виконт [REUT]Web_13, граф ALLXPC и маркиз [USSR]ARIEZ. Я тогда малость удивился - ведь знак стоит «для новичков», а в комнате все кроме меня эксперты. Уговорили меня сделать 1000 ресов, пт10 и рандом. Я с АРИЕЦем в паре стартанул и АРИЕЦ всех снёс, а мне нахаляву 25 очей дали. После игры АРИЕЦ мне предложил войти в клан [USSR]. У меня были двоякие чувства - с одной стороны пригласили в клан, с другой клан был с подозрительно коммунистическим названием (я не сторонник коммунистов). Я сразу задал вопрос: «Клан коммунистический?», на что получил ответ: «Нет, просто название означает, что клан не буржуйский». Я решил вступить в клан, тогда же я для себя решил, что это будет мой 1-й и единственный клан.

АРИЕЦ меня зарегил на ГСК сайте (когда-то там была регистрация кланов), и я стал 17 игроком [USSR] по счёту. Однако в первую же неделю меня удивило, то, что за клан кроме меня никто не играет. Через неделю игры я наконец-то встретил соклановца - это был [USSR]IMPERATOR. Я сыграл с ним на миллионах Украинами и он меня обучил игрой на этих правилах.

В декабре ко мне обращается некто Moskau_ganster (будущий [USSR]АРЕСТАНТ), сказав, что АРИЕЦ пригласил его в клан, и что он ещё думает вступить ли в клан или нет. Moskau_ganster думал ровно две недели. А 15 декабря, увидев в шелле три ЮССРовцев (АРИЕЦ, ИМПЕРАТОР и я), он согласился на вступление в клан. До самого Нового года я не видел больше ни одного соклановца.

Между тем на ГСК я знакомлюсь в декабре с 3 игроками Gamer (будущий [USSR]Tommy_gan), PARAMON (сами догадаетесь кто это сейчас) и patriot14 (будущий [USSR]patriot14). Геймера я снёс на миллионах, с ПАРАМОНОм сыграл на равных, но всё таки проиграл в итоге, а вот патриоту на миллионах слил. В январе все три человека вступают в [USSR]. К сожалению, патриот14 из-за не активности клана пробыл в нём всего два месяца и ушёл, позже, в [LGT], а потом и в [GRAIL].

В январе на ГС ко мне обращается некто [FIN]Crusader (будущий [USSR]Revontuli): «А что, при СССР было лучше?» И сразу завязался разговор. Он был маркиз, а я всего лишь

виконт. Он мне ставит условие: «Вынесешь меня, я вступлю в клан». Я сыграл с ним 4 раза и только на миллионах вынес Украиной его Данию. После этого он вошёл в клан.

Потом мы пошли на ГСК и там позорным образом слили в игре [USSR]Spineshank & [USSR]Revontuli vs [LGT]BurN & [U309]KVAZAR. Я украинским крестом на старте снёс Бёрна и он сдался, однако в долгой игре КВАЗАР 2 на 1 нас вынес. Это была моя первая игра против [U309], и честно говоря, на меня давил психологически авторитет КВАЗАРА.

Потом дела в клане пошли в гору - в феврале появился сайт, затем в клан набрали игроков и выкинули неактивных.

После игры [UAC]Maximus & [UAC]sskk (это [-UWF-]MoRoDeR) vs [USSR]Spineshank & galay1983 я пригласил Галая в клан.

После игры [USSR]Spineshank & [USSR]galay1983 против какого-то дворянина и rolcom'a я, посоветовавшись с Галаем, я пригласил Ролкома в клан.

В мае у клана появился форум, и всех кандидатов стали через голосование принимать.

Летом я не играл, а когда вернулся, то удивился от того, в какой форме стал Ролком - меня начал выносить 1 на 1 без вариантов. До лета всё было наоборот – помнится, 4 раза подряд на стандарте и на норме вынес Рола весной.

Осенью я решил вместе с Ролом сыграть на LGT Open Cup. Я вылетел на первой же стадии, проиграв Ромаку (проиграл, правда только 1 игру, а дальше из-за дисконнектов достало играть и сдался), а Рол дошёл до финала и занял 2 место.

В ноябре 2003 я стал админить сайт клана.

В декабре 2003 я стал на ГС королём (я на ГС чаще чем на ГСК играл). В январе меня обнулили (2700 очей в трубу).

Потом стартовал ССЛ - я решил не играть, так как на тот момент сильнейшими в ЮССР были РОлКОМ, КОМАНДАНТЕ и Тоник.

А вот в весенний сезон я сыграл и вдул ДМВ 3 раза подряд Турками.

Летом я опять не играл.

Осенью 2004 я играл в ССЛ - вышел в 1/8 где опять вдул Ромаку, на этот раз все 3 игры.

В Казаках я не добился особых успехов: слишком много играл на ГС, и не со всеми "отцами" успел сыграть (не играл ни разу с Енотом, Гурзой, Жекой и т.д.), а если и играл с ними, то, как правило, сливал (ни разу не обыграл Непса, Элессара, Анавара и т.д.).

Хотелось бы выделить тот факт, что я ни разу в жизни не играл под другим ником (а 95 процентов казачников, имхо, хотя бы 1 игру под леваком сыграли). И ни разу никого не просил ждать 10 минут.

А помимо игры в «Кзаки» я ещё люблю записи игр смотреть (качаю везде где только можно) и по форумам казачьим тоже люблю ходить.

[USSR]Tonick



Зовут меня Михаил. Ник мой Тоник, игрок я, конечно, не великий, но все же кое чего добился. В общем, играть умею ИМХО, но сливаю тоже частенько и всем кому не лень под настроение.

Однажды, когда я был еще в 11 классе, вышла демка «Кзаков», потом естественно приобрели полную версию и игрались мы всем классом в нее целыми ночами. Когда вышла 1.27, я уже имел модем и Интернет, решил соответственно играть там. Для начала кто то подсказал, что на сайте юшек лежит патч 1,29, скачал начал играть. Довольно, быстренько, я стал дворянином и виконтом, радовался, как дитя, каждой штучке на гербе. А начал резво, так как просматривал записи игр Барса, Коландера и т.д. Был у меня дружок, играет он приличнее меня, вот собственно с ним то мы вместе и учились играть. Для начала легкие пехотинцы в дипломатическом центре заменили рундаширов – это было изменение номер один, потом я начал узнавать, что как-то надо драгунов делать и делать их много. +300 мне объяснил Команданте, тогда это оказалось огромным преимуществом

для меня, перед теми, кто этого не знал, потом научился обратному обмену.

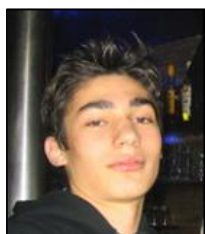
Открытие было на грани фантастики, хотя этот прием я видел еще на первом московском кубке «GRAIL:U309». Делал этот прием Елессар, только тогда я не понял, что он там творил. Потом стал втягиваться в игру, и приняли меня в клан [USSR], где играю до сих пор. Собственно на прошлом чемпионате в Москве дошел до

1\4 во 2 группе никому не слил, поигрывал в CCL тоже до 1\4 доходил, а начемпионат в Одессу я не попал.

Western players. In the English language.

[BRP]Tawy

Оригинал, не успели перевести, но в дополнении обязательно переведем.



Cossacks was the first computer game I ever bought after I got My first computer for My 10th Birthday in 2000. I didn't really enjoy playing the

singleplayer and quickly went to play on GameSpy, but as I still had a 56k modem at this time I couldn't play too often.

With the release of the first add-on "The Art of War" I got My cable and so I started to play many hours per day. At that time I was called Nyxxernar and made me some french-speaking friends... Together we had some smaller unimportant clans and soon got really good \$\$\$-players. As we got stronger and stronger, Guepard, CBRF, Furax and Me created a clan called [GNFC] (Guepard-Nyxxernar-Furax-CBRF) which then was renamed to [ICE] (International Cossacks Experts), because CBRF and Furax didn't want to be leaders. Guepard and Myself managed to make a really strong \$\$\$-clan out of [ICE]. As we wanted to rise in the rankings I "invented" the FFA/5000/0pt/no ATW/continent. Thanks to this we managed to get the number 1 and 2 spots in the rankings.

But I noticed that I was getting more and more unpopular and didn't like that so one night I secretly created an account called "Tawy" and slowly started to learn the real 5000. And this is where My real "cossacks-life" started!

As Tawy I got many friends in the 5000 scene from [U309] to [MDR] who taught Me how to play 5000. A few weeks or months later [ICE] died, but I was already a good standard-player by then. I had 2 good friends in [U309], Zheka and KOSTIK (Who still are the best cossacks players ever for Me.), and they secretly created a clan called [-OldG], without anyone knowing it's them. After playing a bit with them, they noticed I was really good and so I got [-OldG] too. We were only 4 or 5 players in that clan, which was really cool, I was the only one who couldn't speak russian though I can't remember why this clan died, but somehow it did... so I was clanless for a long time until I took My decision to join [MDR], which was probably the best Standard-clan ever, or atleast at that time. I have been [MDR] for many months, until it died (in the end of 2003 or the beginning of 2004), because [MDR]Aramis, the leader, had no more time to handle it. This was very sad for all of us in [MDR].After this happened I stopped cossacks for 4-6 months, then I restarted again for a few weeks, stopped again and then started again. I saw that [DF] had some pretty good french standard players, so I joined them as I was feeling pretty lonely without a clan since several months. I played for [DF] in the second half of 2004 until I stopped Cossacks again in the end of December.

Then I restarted Cossacks again in February 2005, but I didn't feel too well in [DF] anymore, and they were mostly playing in the GSC shell unlike Me, who mostly plays in the GameSpy shell. The only good old standard clan left on GameSpy was [BRP], so I quickly played with them and then joined them.

Currently I'm still [BRP] and I'm enjoying this clan very much, it's a great clan composed of really nice and skilled players! (The only problem is, that I'm of the only ones who can't speak

polish =P)I don't think I will play Cossacks 2 (or atleast not very soon), because it wouldn't work on My computer and because it just isn't the good old Cossacks anymore! I will keep playing 1.35, so if you want to, you can always play with Me!

[CIA]Mortier

Оригинал, не успели перевести, но в дополнении обязательно переведем.



1. Introduction to the Cossacks Shell

As far as I can remember I started playing Cossacks in the endings of 2000, I played European Wars as single player. Then in February I bought Cossacks: The Art of War and my online hub (I had cable internet) so I could play Online Games. My nickname was: agrasman.

A very exotic one I know but in standard filled in agrasman because of my email address and I was inexperienced so I kept it this way for a long time.

First games on Cossacks were off course not really successful. But I had plenty of time, I was only 11 and that meant I didn't have many homework.

I spent nearly all my free time on it and that was over 3 hours in a regular working day, but I didn't have many friends so soon, as you know I was only 11 and knew only a few English words (Forget about Russian). I didn't know anything about online games either, Cossacks was my first online game and I didn't know anything about online communities and clans. I've been trying many different types of games, even millions. I played actually any game and tried to gather points.

My Coat of Arms (Rating symbol) wasn't getting completed quickly which was one of my Cossacks goals since almost the beginning of my online Cossacks career (Not really good goals, I know). I didn't have many partners as well, and nobody I could get along with from my own country, I'm Dutch and there aren't many Dutch people around Cossacks. My favorite game were sea wars with Venice. I preferred it from anything else. I can remember one friend who I played in that time: [OC]DUNMINING

On my favorite rules: Island, plain mountains, rich resources, often no capture, large map and all artillery.

2. My time in clan [ICC], International Cossacks Clan.

ICC created by [ICC]Hunter with the first webpage at <http://www.geocities.com/icchunter> he now currently runs <http://www.thegameheaven.com>

I came in as a pretty late joiner but I was one of the most active members. Together with Dutch King and Hunter we played quite a lot of games on 10pt no all artillery, no capture and

balloon on. In ICC I learnt a lot about Ukraine, 90% of my games were with Ukraine. I could decide about that because I hosted the games. I still could create. My enemies tried many times Poland to destroy Ukraine. Often they failed and I soon found out how you can defend Ukraine optimally against Poland and other nations with Pikemen. As far as I know only players like [BRP] and maybe some good lagging rushers could win me on that. Dutch King and Hunter always played together and excluded me from their team. I was the worst player of the three and maybe Hunter was the best of us. Then after a long time Hunter and me met Koppenol (Stefan Koppenol – most known as Prey) He was recruited and trained. And he soon became good as us. He was also the only one who was really interested in millions. And when I left ICC most players didn't really mind I believe and Prey came with me to BOS but it was always unsure in which clan he was, he had a brother and together with him he's been in a lot clans.

3. My time in clan [BOS], Brotherhood of Steel

After a long time in ICC, over a year at least. I wanted to join BOS – Why? I didn't like the current people in ICC actually that much anymore and they hadn't enough skill and knowledge about the game, [BOS] players also impressed me a lot and they still do when I play them. I got interested in [BOS] because some of them (Nelson, Cossex) had the same interest like me : Ukraine! They also played in on 0pt but mostly on 30pt. [BOS]Speed, some one I got to know on a unique way. As I said I like to browse through profiles and almost accidentally I noticed we had something in common, our date of births. We both were born on the first of March although I was 12 in that time and he 24. So I asked him if it was true and yes it was confirmed. So then I had a small talk with him but on the time I noticed I wasn't yet planning to join them, that came after a game with Nelson and his friend from Clan CHINA.

We had a small FFA(FreeForAll Game (no allies))With 4 contenders, some one unknown(not a very skilled player) who played with Poland. Everyone else (Nelson, CHINA guy and me) used Ukraine. It was 30pt all capture, no all artillery and Mediterranean. Could be that I created because back in that time I practiced to get 78 shooting power for Serdiuks as fast as possible because I would have needed the Mediterranean to get a fishing industry up. You should imagine the game as follow. A regular map with water in the middle – CHINA guy (I'm sorry I can't remember his name) on the left upper side (the smallest land between the peace time borders. Then me on the right of him with the biggest land. Below me on the other side of the water Nelson with the second best territory and 7 gold mines (Yes I do remember that!).

Well after the pt Nelson attacked the China guy and won (he had 78 shooting power I believe (I had 60 in that time). Then CHINA died and I attacked him(Nelson) the other guy on the right side of the map didn't do anything at all. But I started attacking Nelson which wasn't really nice but he as a good BOS member, never did complain!

Not that strange because.. I lost the fight was pretty close at the end, but I lost so many units on the first attack(I did win but he did better) He ran over my remains with his next defense, his base was better developed I think. He also is a lot better with tactics and at that moment he was more specialized in fast economies. OK So I had my reason to join, skill and friendship! Two very important things among the Cossacks shell. I asked Speed and he said I should ask Palerider and get into the clan more (Play with other BOS Members)Palerider was the first leader in Clan BOS who later joined his home clan 1776 (A patriotic clan for the USA, I could never agree with him on political view, but that's not the point) He accepted me and explained me the rules of clan [BOS]. This clan was like all the clans I ever had, international. Most players were from South East Asia, Speed was from Singapore, Cossex was from Malaysia and Snowball (Who officially joined later, is also from Malaysia but I think he's the same as Cossex(a second account) actually however no one ever said it was so) There were a lot more members but I can not remember them all, one I certainly do remember was [BOS]Willy, he has been throughout Cossacks one of my best friends, he is from Derby, England and turns 18 tomorrow(*written on 16-12-04*) I played with him sometimes and we made pretty cool games, in that time before his Turkey mania, he played often with Russia. Willy also had another very good friend who he knew from around, [BOS]Padree. In clan [BOS] I learned a lot about Cossacks, I fought many games with them, I also learnt playing with peacetime and handling economies. Some great things I've done at [BOS] were team games with them because, they don't play a lot but on their games they are the masters and it really feels good to play with them. I was not the best player in the clan at all but that wasn't important to them, they cared about good games, and I defiantly had those good games, we played a lot 30pt, 45pt and 60pt. Sometimes with Willy and Padree 10pt. I have certainly enjoyed it.

4. Cossacks Back to War, a new shell and a new community

It's November, Cossacks : Back to War released in Europe. I've ordered it from the website and received it on 2 November. Not very longer ago I lost my account rating on GAMESPY again. On the GSC Forum I heard that GSC promised that loosing my account wouldn't be possible on Back to War. So I chose to start playing at the GSC Server, I had to restart yes but on GAMESPY I didn't have many points either. Now when I look back I am very happy that I lost my score that time, otherwise I would might never went to the GSC Shell definitively. And on GSC I found out soon the player level was often much higher than on GAMESPY. When I played there (still with Ukraine) I played against too many rookies and there also was a MOD where almost everyone played until it became unrated, but I chose to play at regular 1.35 unlike the most. After my first game I won 10 points and was # 20 in high score list immediately. My first games were often 20pt 1vs1 or 1vs1vs1. It was pretty boring sometimes I had a more challenging game with some friends I had in that time. ([AAC]VanOranje, [CF]Nas,[CF]Willy, [BC]Deadline and [BC]Barbarian and

[BOS]Speed who did have 1.35 but prefer GAMESPY) On GSC I played also played my first tournament (!). the ACS (Automated Championship System). I was knocked out on the first game but the game wasn't bad that bad. If you are interested, go watch it – **it's Championship 6** played on **25-11-2002**

My first Championship versus VIVADA, defeat but not a bad game still (Russia vs. Sweden). We both weren't good if you compare our skills to my current skills but he was better, I lost a lot of mines and so I got mutiny. A defeat but not a bad game.

More of my ACS Championships.

Championship 7.

STAGE 1 GAME ID # 47632 : Aithe versus Mortier. Mortier wins!

STAGE 2 GAME ID # 47708 : [DF]Vauban versus Mortier. Vauban wins!

Championship 8.

STAGE 1 GAME ID #75335 : Colobok versus Mortier. Mortier wins!

STAGE 2 GAME ID #75710 : [BC]Barbarian versus Mortier. Barbarian wins!

In this championship I had two wonderful games and I nearly won them both

If you are bored watch this game, they are long but very interesting

RECOMMENDED BY MYSELF!

Championship 9.

STAGE 1 GAME ID #104125 : [Od]Elessar versus Mortier. Elessar wins!

Championship 10.

STAGE 1 GAME ID #140901 : [LGT]Sery versus Mortier. Mortier wins!

STAGE 2 GAME ID #141797 : [U309]Colander versus Mortier. Mortier wins!

Championship 11.

STAGE 1 GAME ID #154253 : [RA]Johnsilver versus Mortier. Johnsilver wins!

Championship 12.

STAGE1 GAME ID #177452 : Aithe versus Mortier. Mortier wins!

Find them in the games archive if you are interested!

STAGE2 GAME ID #178901 : [GRAIL]Br Elec versus Mortier. Mortier wins!

STAGE3 GAME ID #178922 : [Od]Br Elessar versus Mortier. Elessar wins!

Championship 13.

STAGE1 GAME ID #202323 : [DF]Vauban versus Mortier. Vauban wins!

Championship 14.

STAGE1 GAME ID #228870 : [WAP]Monsterrr versus Mortier. Mortier wins!

Championship 15.

STAGE1 GAME ID #239311 : [RA]Valera versus Mortier. Mortier wins!

STAGE2 GAME ID #240815 : [EL]BRUTUS(LeXuS) versus Mortier. Mortier wins!

STAGE3 GAME ID #243175 : [Kiev]Igrik versus Mortier. Igrik wins

Championship 16.

STAGE1 GAME ID #262565 : [Od]Sultanov versus Mortier. Sultanov wins!

Championship 17.

STAGE1 GAME ID #295000 : [KOC]oguzKAAN versus Mortier. Mortier wins!

Championship 19.

STAGE1 GAME ID #315421 : [RA]Macka versus Mortier. Macka wins!

Championship 20.

STAGE1 GAME ID #332024 : Zuzek versus Mortier. Zuzek wins!

Championship 22.

STAGE1 GAME ID #369908 : [RA]Macka versus Mortier. Macka wins!

Championship 31.

STAGE1 GAME ID #496164 : [EL]Brutus versus Mortier. Mortier wins!

4. Cossacks Back to War, a new shell and a new community(Continue)

After this defeat I soon improved my skill, I had my first victory against Andrew, Elesar. You know!

The game is Ukraine versus Ukraine, we were pretty close but I didn't use any lame rush tactics. I was now well experienced with economy and tried making my victory with it (I usually loose on army not on economy). So I did the 100% wood efficiency upgrade in start. My war tactics were unusual for my doing, the map was me in the mid-west and he in the mid-south. There were some water streams around our bases.

I attacked pretty quick, I always advise(d) to defend with Ukraine but this game a quick victory was caused by quick small attacks. But I never won the attacks, I lost more units than he did but I did destroy his economy a bit. And I chose for a 3rd townhall and he chose for a 4th barrack, another economical advantage! But about my begin tactics : my first attack after a few minutes were 20 serdiuks and 50 infantrymen. I attacked him on the bottom of the map below the water through where he did not expect anything, I destroyed 2 of his mines. Not a minute later my second attack came in this time in front of his base, to the hill. But he didn't restore his army yet so I killed quiet a lot of units. My 3rd attack came again in from the same side as the first – his casualties : a gold mine and some peasants. My army killed some of his army but mine got totally ruined. All my tree armies included 50 infantrymen and 20 serdiuks estimated. I had the first handguns 35% improvement. Then I camped a bit and improved my base. My economy got stronger than his but he had 300% stone extraction earlier. But that was more because I increased the horse creation speed with 2x. (Nowadays I wouldn't have taken this decision and would have

chosen for stone extraction). But not much later than him I did 300%. He attacked, I was unprepared and he stole me a gold mine. I soon made dragoons and many horses caused by my upgrades. Right after his attack I grabbed my army together and tried to break through his armies for good, that try was successful.

GAME ID #42632 and it's today 2 years ago that I played that game, *it was played on 24-12-04*

In February 2003 I made up new rules for my game,

My current rules in that time were standard without artillery as they are known today, my adaptation was a new map size : Large map 2x. Also most games were FFA.

I had many great games but many people were really complaining on me about it, they go on like : "The game will lag, change the rules or I go" and "Large maps are boring, I'm not playing this". All lies, those maps were great! I haven't had much better! On those maps I also made many points and I made up great development tactics with Ukraine. I tried to get many townhalls and lot's of wood in a quick time so I could have 300% stone extraction quickly. But some people who knew that, could take me down because in the beginning my army isn't strong at all. But I really won a lot of games on it. Other contenders who liked this game were : [U309]KIR and [LoD]Dracula.

5. New Friends

On the GSC Shell I met new friends, in December (10-12-02) I played for the first time with Catweazle, the game ID = 33727. It's a quite interesting 2vs2 game, I won with my partner, the Russian XTREME. Next to Catweazle, Hitman fought, who was a friend of mine before Catweazle was. But that was only our first meeting.

I also met my French friend Seifer, we played a lot with each other. Sometimes against each other and sometimes in the same team, I still preferred Ukraine and he chose for Poland. Again I was also quite a lot in touch with my old friend Prey. (Stefan Koppenol from clan [ICC]) We both often played with Ukraine.

And there was another guy, Aithe. He had bin in many clans and lived in French-speaking Belgium. He could speak some Dutch and we played pretty many games, he wasn't very skill full but a very nice and gentle person. I also met Pat van Camp, a friend for Belgium, Flemish Belgium to be understood! So he could speak Dutch, and I've played very many games with him, almost all with Ukraine, you can find them in my profile (Nowadays his nickname is [CIA]GENERAL. And then my first Ukrainian friend I think ! [Light]mhd, maybe you know him, he played quite often a long time ago. A year ago he went on a new account, can't remember which one, sorry for those who are interested. He was an Ukraine fan but he was fundamentally very different in tactics. He was a huge raider and I was an much more defensive player than he was. We used to have good

games, a good memory. On 17-12-02 (Over 2 years) I firstly played with Seth(I guess, maybe before but I can't remember) , my best friend at Cossacks!

GAME ID = #38720

For a game with including many of my friends, interesting one!

6. Seth

On 17th December 2002, I firstly played Seth (As far as I can remember).

Some quick details

- Seth his real name is Stephan
- His nationality his German
- He 18 years old, almost 19.

That first game was an 2vs2 game.

Participants, Seth, [Xn]Loki(his partner) and IBEX a rookie whose my partner. **GAME ID #38181 from 17-12-02**

Well you might think why I display this game so big, well first of all it's an very important game ! Secondly, this is I think the only game I ever won against Seth fairly.

This game is **RECORDED**, you may watch it!

But please consider that We were not in [CIA] that time. It shows our current nicknames, Seth was in the clan [BA] and I was still in [BOS]. With Seth I have had wonderful games, with very good achievements. In 2003 and 2004 we had victory against i.e. Od Elessar and Kapi. Romak and Rolcom. Limb and others.

We had good achievements and we are a good team but far but all games were successful.

7. CCL Cossacks Champions League

March 2004 – December 2004

Spring Season 2004

CCL, it began in 2004 with the Winter season. That season my clan [CIA] couldn't participate because the Russian version wasn't ready, but I wouldn't have minded that though. It was won by [Od]Elessar in a final game versus [U309]BarS. The spring season, this season I could play all on my own but I did play. First game versus [BUK]Petro. **Game ID # 375096**, played on 11-04-04.

Second game, I also won it but we've started playing it too late and caused by an error, I almost got kicked out the league. But the bug got solved and I won 2-1 (However we never played that 3rd game, but I didn't mind and we forgot about it) **Game ID #375293 on 12-04-04**. So I was qualified and I head to the second qualification round. My enemy was [Od]Br Oldman. I won 2-1, again not really fairly. It all was still a bit messy. This time I (**ID #379556 on 19-04-04**) probably lost because of team bugs inside the game. When you play together in the same color one player

looses some possibilities after a while (He can not perform good attacks and creation buttons don't work) I think this bug caused a big problem during that game, I didn't do it again because I was still victory.

I won the second game, the map was regular, we both were on top and had corner positions. I did the wood tactic and he the other, quick diplomatic centre tactic. (**GAME ID #379530 19-04-04**). The 3rd game was totally unwatchable so nothing about it, I had a quick victory. That's all I know. So in the spring I qualified myself and a few days later it was known, I would play in *GROUP B*. I totally didn't know how the system worked with the lists and stuff but it didn't matter, (all) I had to do was to win.

Every group had 4 players who all had to play against each other.

[RA]Macka

[WAP]Stalin

[LEGION]Wowik

[CIA]Mortier

I start with Macka, we had to play on Ukraine (my luck). The first game the map was also positive to me. The positions were regular, we both had a corner position at the bottom but I almost completely surrounded by water. He raided me a bit but it wasn't successful enough. After 20 minutes I slaughtered him with 78 powered Serdiuks (**Game ID #382315 not recorded**). Second game was more difficult. A regular map with some water streams at the top and bottom. We both were in the east and I was on the bottom and he on the top. I defended and tried to kill his usual raids successful, again I had Market first. My basic build-up went like it actually still goes. I buy food, some wood and stone, I split my 18 peasants up in 2 groups and I get 3 barracks and 2 townhalls. I try to get the diplomatic centre faster by selling some gold for wood. Necessary when you play Macka. Macka did mess up at the start, he seems to forget to trade. Unusual but wise I think, he did not sell his coal and he had the diplomatic centre later than I had.. (My expectations about early raiding were not true)

But Macka is Macka and as soon as he had his diplomatic centre up 40 horses were created. His raid killed : 13 peasants, 3 serdiuks, 12 infantrymen, 1 pope and 14 Sich Cossacks. He didn't get any of my buildings.

My next choice was a 3rd townhall and a stable. He did that later and so I eventually won him on economical development. We had 300% stone extraction at about the same moment but I had more peasants (He still didn't have a 3rd townhall)

So we were developing and after some unsuccessful tries of Macka to make me out 1 coal mine, he decided to go for Dragoons, and I decided for Serdiuk upgrades. I soon did both reload

accuracy upgrades of 35%. Then he attacked, with a smaller amount of Serdiuks and infantrymen but Dragoons. We both had the same amount of Register Cossacks. His combi cavalry (Register Cossacks and Dragoons) flanked my base and I defended it with my cavalry and some of my other infantry. Meanwhile his infantry attacked my infantry. So there were 2 fronts. But he saw that his infantry was too weak and tried to cover it with his cavalry, but that totally failed and I won.

Meanwhile in his base he made some artillery preparations.

My turn, he went back on a hill and I didn't accept to fight there, went along side so he had to come off that hill. In time I reached the base his first Cannon came out of the artillery depot. But I just attacked him, very risky but I won. **GAME ID #382359 on 27-04-04.**

The 3rd game, close map and I got raided to death, literally. It did not stop.. he was obsessed of making me out 1 point at least..

I lost many mines and he didn't, quickly he made a better economy than I did. But I didn't give up until a fight between infantry (non-raid) There it came clear that I didn't stand a chance anymore. Now when I think back, it's very hard to win if you know that you already lost. I wouldn't be motivated like he was. Good work Macka. **GAME ID #382377 on 27-07-04**

FINAL STATS 2-1 Mortier - Macka

Secondly, Stalin! Our nations didn't have many influence during the games : Saxony. My first game against him is one of the best I've ever had. The map, we both were on the east, I was at the bottom and he at the top. I also had a bit of water with me but we had still corner positions. His base was very rich on stone, luckily I won the Market run! I did the known wood tactic and he made a quick run to the diplomatic centre. Because my Market victory I had enough resources and made my base "neat". Means that I did 200% grain corps capacity and created a special place to cut wood and a small one for stone. This is much easier to manage and good for the production. On army I didn't do bad, we both kept all our mines and peasants for a long time, my squad attacks were even more successful than his. Then on 607 tics I did make him out a mine but I didn't sacrifice soldiers to do so. At 675 tics I started making 240 Dragoons. He made only the half of them at the same time (120). I did also cut the way below the water off by a wall(east). Now my base was only accessible from the north. During the dragoon-creation he made some churches, a artillery depot and some towers. He also started to upgrade his mines, which I already did for a long time. He had multi barrel cannons. So I didn't attack and camped on a hill in front of his base. Then later (I'm not very patient) I attacked but his towers and multi barrels killed me pretty much stuff. I went to the east side of his base and waited with some Sich Cossacks & Dragoons. Meanwhile I developed to the 18th century and started my Hussar 18th century recruitment. And he spent his money on Cannons and stuff.

Then the real art showed up! He came with some Cannons on mine and I started creating my own Cannons. And then he also got to the 18th century (when I already has 120 Hussars). I also wanted to improve my economy by fishing, so I used the small piece of water for all what it's good for. (Defense and Economy) For these artillery fights you must watch the game! They are beautiful!

I also started to produce Mortars, to destroy his mines and towers. Those artillery fights can go on for ages but I had Hussars for my total destruction! I upgraded them full-level and they run through everything ...huge devastation... **GAME ID #385662 04-05-04** the second part of the game misses because we had to do save game. Sorry it's a pity.

Then the second game, we had diagonal connected corner positions and there was some water around us. I was at the top and he the bottom, me east and he west. The only entrances to our bases were : For me the west side and for him the east side. We were fighting, this time he won the Market and had some of my mines down. I survived the Pikemen attacks not that well and when his Dragoons came, I could survive thanks to some towers. But I did sacrifice some of my economy for it so.. not a true victory. I quickly launched a counter attack but it was totally smashed down. Before I could set up my own army again he attacked me with more soldiers and a better economical force. **GAME ID #387549 04-05-04**

And the 3rd game is totally crap! It lasted for less than 10 minutes we both had the same tactics as always. He won the Market run and attacked me too fast, raided me and I lost more than I could take. A fast dead, very pity after such a great victory in the first game 2 defeats fast after each other. I wasn't really glad about that, I think I took it too quick. **GAME ID #385836 on 04-05-04**

FINAL STATS 1-2 Mortier – Stalin

Thirdly and lastly, Wowik. These games are not worth an real report, I also think he has cheated. I suspect [LEGION]Wowik of having an replacement during our games, he usually just sucks but he played quick and fast like he usually doesn't, Vakula might has played for him. I'm very disappointed if this is true.

FINAL STATS 0-3 Mortier – Wowik

It doesn't look very good, I only won 3 of the 9 games, but I still proceed together with Wowik to the next round.

The 1/8 Final.

My enemy became [Od]Zoroastr. Hmm well I never had a duel with Zoro before this tournament. I've watched his recorded games and I knew his tactics, but I don't think that had helped me. I only played Zoro on 1000 in team games and I knew he was good at that. But I didn't know about his 5000 skill. OK The first game took place **on 21-05-04. Sorry it is not recorded ID**

#393752. It was the same map as the first game versus Stalin but this time my enemy was located in the bottom-east instead of the north. He did same tactic as Stalin and he quickly ran over my armies, I didn't defend quick enough. Maybe because I didn't get Market first.

Second game I was again in the South West and he in the North East. There were some water streams in the north and south. He again run me over with the same tactics, I'm so sorry about that **GAME ID #393785** on 21-05-04, in the 3rd game there was a rush map and I did rush and he kept the same tactic as he always does, so this time I had an faster strategy and it worked, for the first time I was first at Market and so got an advantage on Pikemen upgrades. But stupid as I was, the only time that I was lucky I forgot to do 140% grain corps extraction! And eventually I still lost because of that. GAME ID #393768 on 21-05-04.

FINAL STATS 0-3 Mortier - Zoroastr

Summer Season 2004

Well, in the summer season I was not anymore the only Western European player. [CIA]AdoniS came back after he said he would quit, Seth was already back and LeXuS and Firecracker were also going to participate this season. But I had the bad luck that the Summer Season got deleted because of inactivity, I believe I was meant to win that time. Since then I never was so close and motivated, I really was pissed off! But I do want to show CIA's greatest achievements so far on Cossacks.

Sadly Firecracker lost his first match versus [HUN]Creator and had been removed without many games [CIA]LeXuS did win his games and continued to the second round. In the second qualification the rest of [CIA] played. [CIA]AdoniS, [CIA]Seth (on Adonis his request) and me of course. Before the first games we practiced a lot, we had another tournament coming up. **West Europe versus Ukraine.** More about that later. But I will not write their games here, only my own ones. My first games were versus [BMC]Tolls all played on **25-06-04 ID #410764, #410798 and #410810.** For the first time I won all my games in a row. He wasn't very good but still a good achievement.

FINAL STATS 3-0 Mortier – Tolls

GROUPSTAGE again, but this time it was more successful.

The group contenders were

[Od]Br Elessar

[LGT]z1s

[WAP]Monsterrr

[CIA]Mortier

Well, the only real serious problem seemed to be Elessar. And the two best carry on so I wasn't afraid to loose this time. And amazingly I won 3-0 against Elessar!

Short games, but successful!

GAME ID #4123625 on 28-06-04

The first game didn't last longer than 5 minutes, 1 raid was enough to kill him it seemed. Obviously. I was located in the South East and he in the North West. We both had corner positions. He claimed the game was lag, but for an Internet game it was pretty fast. Second game, **GAME ID #412361 on 28-06-04**. Was played on a rush map I was in the West and he in the East. I did rush and won the Market, this time I did not forget 140% food extraction improvement. I won the second game very fast, my pikes were better upgraded and I won quickly. The third game did last longer. **GAME ID #412365 on 28-06-04**. Very surprising in this game was that he did the wood tactic and I still did as in previous games, the quick diplomatic centre and 2 two townhall tactic. Strange because he always said that the Wood tactic was too slow.

But I obviously was much faster with 300% than he was. When I did the upgrade, he only had 2.000 coal because I destroyed his mines. And so I killed him with some Dragoons eventually!

FINAL STATS 3-0 Mortier - Elessar

The games versus Monsterrr and z1s were no special achievements. I have not noticed them

FINAL STATS 3-0 Mortier – Monsterrr

FINAL STATS 3-0 Mortier - Z1s

1/8 Nobody was really active anymore and the website of LGT was suspended. TOPT took care of a new domain on <http://gg.org.ua> and made the temporal place for CCL and a schedule for the 1/8 Finale.

[RA]TroY was my enemy this time and yes, once again 3-0 victory! **GAME ID #439469 28-08-04 not recorded**. This game I won quickly but I can't remember how!

GAME ID #439479 from 28-08-04 this time it's recorded. I was located North East and he South West. I made a good start with pretty quick diplomatic centre and basic food upgrades. I also won the Market run. Troy did the same tactic as I did, so he also used the wood upgrade. And I killed some of his mines on a first raid. But I waited a bit too long with Dragoons and lost some of my buildings because of it. I made 300 Dragoons. I finally won on a greater army.

Well the 3rd game. There were actually 4 games but inside the 3rd one has been cheated by Troy and Stalin. (Stalin hosted the game but he helped Troy controlling his base) **GAME ID #440585 from 30-08-04**(4th game) In this game I was located next to some water in the South – and mostly in the East. He was located North East. This time Troy didn't do the wood tactic but I did. I won the Market again. Troy had a hill and some towers on it, but I had more possibilities thanks to a better economy.

And I created 2 fronts. My 200 Dragoons + Creating Sich Cossacks. And my Pikemen formations. It was pretty funny because my infantry fought his Dragoons and My Dragoons fought his infantry.

Sadly there never came a j Final. All Summer Season files have been deleted because of "Inactivity". For the same reason the Western Europe versus Ukraine wasn't a great success.

8. West Europe versus Ukraine

I'm personally very proud of this tournament because it was my idea to realize it, however we totally lost.

[Od]Zoroastr helped me realizing this tournament. I myself thought of a tournament West vs. East and contacted the Kiev and Od Forum. No wonder I got no reactions from Russians, a bit stupid of myself but I simply didn't think of going to the forum of USSR and U309 (Sh0ck didn't exist) Sorry guys.

Well, I immediately got answers of [Kiev]Anton. And we started to think of a system but we couldn't get agreed quickly. [DF]Vauban, I got the idea for the tournament during a conversation with him because we were a bit sick of the Eastern guys saying that they were much better. But that's the second reason, my first reason was for better contacts with Ukrainians and Russians (Baltic Republics just got part of the EU so they would have been on our team). So Anton was O.K. with East and West. But then after a few weeks Zoroastr replied to my post and said he wanted to do it without Anton. Because Anton didn't have the time... But Anton didn't agree with Zoroastr because Zoroastr wanted the tournament to win and Anton wanted it for fun of all players. He also wanted to base the tournament on a complete different system. He wanted to base it on the BRP League (Nowadays the WCF League) Zoroastr wanted to base the league on a known system for him. At the same system he organized his tournament, Ukraine versus Russia. I had to make up my mind with who I wanted to do the tournament. On first instance I wanted to do organize it with Anton because he was a much better friend to me. But Anton his idea's for a tournament didn't suit my ideas. I didn't want a ever lasting tournament, more something like a quick tournament. I already was into something with an ever lasting tournament : WCF. So I decided to do the tournament with Zoroastr. And we didn't actually discuss it that much. He came up with the rules and I agreed about it I think. (check report section on www.cossackers.net for the report of this tournament, includes rules and results) The rules were the same as in Ukraine versus Russia.

For the 1vs1 games my enemy was [Kiev]Lamper.

We had to play on 5 nations, the first nation was Bavaria. **GAME ID #403313 from 10-06-**

04.

Well on the first game I won pretty good, we both did the wood tactic and I had 300% extraction earlier because I killed some of his mines. I won him on Dragoons and more infantry. I had my first point. Second game : Algeria. **GAME ID #404816 13-06-04 not recorded.** This time I lost, I had much problems with the army, his was a lot stronger and I couldn't gain territory. His economy was quickly better than mine. He made a lot more gold than I did. But he disconnects just before I lost, I actually wanted rematch so I could still win but no use, Zoroastr decided I had no chance and he's correct.

The 3rd game, I had Turkey. **GAME ID #405568 from 15-06-04 RECOMMENDED,** it's recorded. NOTE : this game never counted officially but it's a good one. It didn't count because Lamper disconnected again. I played pretty good this game I think, very pity that it didn't rate, you should watch this game. One of my best games with Turkey.

Then we play Ukraine(Then it was still unsure if we would have replayed Turkey) **GAME ID #405618 from 15-06-04.** This wasn't very hard, I killed him before he had enough artillery and I won on a better firepower. Well then Russia, I was ahead with 2-1 (Turkey doesn't count)**GAME ID #405646 from 15-06-04** Well this time, once again I was doing pretty O.K. but he disconnects..again! Zoroastr had to find a replacement for Lamper. His replacement became [LEGION]Romak. 2 games left versus him. Firstly we played Turkey. **GAME ID #406536 from 17-06-04.** I won this game, very close and I played pretty messy but I won and I think I did a good job.

The final Russia versus Russia game, at last. **GAME ID #408092 from 20-06-04.** This is the last West vs. Ukraine game I played but also the best I think I that game was awesome really! If you don't watch it you don't know what Cossacks is like. O.K. Maybe I'm exaggerating but you should watch it yourself. I won't tell about it not even who won it, but that's just written in the stats. I suggest you watch it. 1 of the best games I've had. Truly. This Cossacks biography is written by Alex.

There are many links to games you can still watch.

You can look up those games in my profile or the general archive of Cossacks : Back to War – GSC Shell.

The most is written about the past 2 years because so I could still look the records up.

[DF]Nico

Оригинал, не успели перевести, но в дополнении обязательно переведем.



I discovered Cossack 3 years ago at my cousin birthday, he showed me his new game called "Cossack: European and War". The first time i saw it i really didn't like. After he showed me a new program call "Kazaa" (new at this

age). When i backed home i wanted to turn on this program and made essay, i didn't know what to download and remembered Cossack, so i downloaded it without desire to play it later. A day i didn't have anything to do and was block at home so i decided to play a game against the computer(easy) and won after 3-4 hours of hard gaming . I played more often against computer as i won the easy computer in 1 hour . After this i went to Game Spy to play a game for fun, i lost hard but i continued play on net with my mythic 56K . I played much time without clan and no improve. I met some French players a bit better than me. We decided to create a clan together [FRA]. We learnt much in clan war etc (ex: how to do a formation) and we recruited a marquis who was our godlike, he teached to all of us the pt10. That was my beginning of improve.

I continued long time play under nickname [FRA]. I switched the pt10 land for pt0 continent, it was faster, so more points in less time (what i hate now) .It is under the nickname [FRA]Magic_Host i met [DF]Seifer in a game. I got bad relation with him at beginning but with the time we became very good friends and i became DF. I began play pt0 land after our meeting, to play with him. I met RA Macka when he was still a noob and we made many many games together, he teached me some. After, i played much with the DF and learnt much from Seifer, Jinlion and Vauban, Seifer for rush, Jinlion-Vauban for economic, long games...

(surdently DF is the clan in the which one i learnt the most). I improved much and became about the best 5000 pt0 players (still behind macka). I left DF cause of a big argue with one member. I now don't play often so my level goes down but i still have fun in my games.

It is all my Cossack life ;). Hum i can't speak about Cossack without say some words about [SCC]GUT who was for me the best 5000 players (in general), [LEGION]RolcoM who is for sure about the best rusher and about the best long game players, [RA]MACKA who is actually the best (hope become better than him as fast as possible). [CIA]Zen very good friend and very good player .

[DF]Vauban



June 2001: I buy a new game, which was in the top of the sold games at this moment: Cossacks European Wars. I haven't thought I would play this game during years...

The game enthusiasm me and after a bit training against the computer, I began to play on Internet few time later, on a French server, Goa.com, with a poor 56k connection (disconnection almost each game), in pt60 rules. My first clan, Cossacks' Kings, was a failure: indeed, we were already few months after the game appeared, bad a lot of French players had already left Cossacks. Then I looked for a new clan and I choose the most famous

French clan, Les Dragons Français (The French Dragoons), which I never quit since this moment. DF, at this time, was without any doubt the best French clan - which caused a lot of enemies. At this best, DF has more than 100 players! With its leader, DF_Littleseb, (a player famous for his trick) I learnt a lot of things about economy and strategy. It was a very nice period for the clan, with a lot of very good players. But the level was very low on Goa.com. We understood it when, sometimes, we played on gamespy: it was obvious that a lot of things remain to learn for us: we were astonished watching a record MDR versus U309, whose level was quite higher from ours. Then we had to move on gamespy server to progress. Since this period, DF became an "elitist" clan : almost all the members left for Dark Age of Camelot, but the few remaining players were motivated.

That's why when the add-on Cossacks: The Art of War came, we decided to quit definitely Goa.com and concentrate on gamespy; I was quoted as one of the best French players at this period. It was also the time I specialized on 0 Pt (which I didn't know at all before), whereas before I was a pt player, after a brief million-game period (this time, two of DF's members, DF_Phoenix and DF_Warlords, became first on GSC ranking). Obviously during this time, the DF clan has lost many members, but the few people remaining were good friends, like DF_Romano87. I learnt a lot on gamespy, and I played some French tournaments. Our clan began to get a really good level, but still far away of MDR clan, the reference. We proved our level improvement by defeating (with Littleseb) in a tournament MD clan, whose was seen as one of the best team with Artorix and Zalmoxis. The retirement of Littleseb, my best Cossacks friend and leader, was difficult to admit, but I decided to continue and I become the new DF clan leader. I met DF_Mrc, and he became soon an essential member. I also changed my nickname in Vauban, a famous French general well known for his wise ness.

The arrival of the other add-on Cossacks : Back to war and the progressive retirement of MDR's let us the opportunity to become the best clan, in particular after the arrival of a very strong player, DF_Jinlion. At the end of 2002, DF clan knew its best period (I won the GSC server championship in December, and Jinlion won it in January). Our tactic based on economy, copied from the MDR's one (I studied it a lot) were very efficient. I defeated Aramis 4 times in a row: "the pupil has become better than the master" – it was the end of MDR domination. Thanks to this success, I became considered as a good player, which allowed me to play a lot of very fun games with very good players. Time went by, Cossacks players were less and less presents – not surprising. New clans like CIA and obviously SCC, and above Ukrainian (OD clan) and Russian players dominated Cossacks. The Od's tactic, based on efficient rush, became better than mine, but I didn't want to change: my kind of play was always based on economy, and I didn't like play rush. As you know, I played the famous West vs Ukr tournament, which was obviously a defeat

given the strongest and the number of the Ukrainian players. After a pause in June 2004, I was back in November and, despite the level has again increased and it becomes very difficult to win games, I still continue trying to contest east's supremacy ☺.

Special thanks to: [DF]Littleseb, my first Cossacks teacher, [DF]Jinlion, my partner and friend, [MDR]Porthos and [SCC]Gut, players who were both clever and wise guys. I hope I have had a nice partner and opponent for everyone.

Про учителей.

Придя в шелл не все сразу начала играть на высоком профессиональном уровне. Те игроки, которые были первыми, учились сами, а те, которые пришли туда позже, уже учились у них (правда не все). Кто-то учился по записям, кто-то по статьям, а не которые заваливали вопросами «отцов» игры.

[Kiev]Br_JOHN

Я вот помню, играл у себя в общежитии на одну казарму даже пику не строил, строил лошадок польских и бегал ими убивал соперника, потом как то наткнулся на сайт [U309] и покачал записи, узнал что будет чемпионат в Киеве, готовились, перечитали кучу литературы с Интернета (сейчас у меня есть где-то 60 листов формата А4). Пошли, всосали, я даже 1 игру выиграл у Лорда, он тогда был в клане [SOCHI], и на этом турнир мой закончился, продув папке Атаману и Антону. (Думаю, их вы знаете). Потом бухалова и проводы Ваньки Грозного на поезд, синего под ноль. Опоздали. Я сдал ему билет и взял новый, т.к. хоть мог еще что-то говорить, когда он только стоял и в окошко улыбался. Сели ждать поезд, ну я бот - ботом, давай Грозного крутить: «Как ты так играешь?» Ну что, «папа» сказал, бери ручку, листик будешь записывать. Достал кусочек бумаги, вместо ручки нашел обычный стержень. Холодно на вокзале, я сижу и пишу на коленях, все то, что Грозный говорил, ручка заедает, нашел карандаш. Грозный, лёжа на стуле, читает лекцию, выманил все у него, посадил на поезд, пришел домой. Говорю Николасу и Юджину: «Вот, смотрите, тактика, Грозного синего раскрутил», давай переписывать её на чистые листики, учить, с компьютером играть, ну, а потом в Интернет и сразу на GSC.net. Теперь делаю с молодежью общежития, то, что делал Грозный со мной два года назад, лекции читаю. По этому считаю, что [Kiev]Grozniui был первым моим учителем. Но всё же основной учитель это Интернет, только там можно научиться, реально, играть.

[Kiev]Galagen

Значит, устал я играть в стрелялки, поигрывал в «Казачки», а потом подключил интернет. Заметил кнопку Сетевая игра и зарегистрировался на ГС. На ГСК не мог понять, что за ключ с меня требуют. Первую игру с перепугу сыграл на миллионах с неким Blade, вдул и решил играть Украиной ПТ 20. Так и играл бы, но захотелось вступить в клан. Чуть не вступил в [ЗАКОН], но увидел Антона на сервере с приставкой Киев, и решил вступить в клан своего города. Замучил всех киевлян, залез к ним на форум, написал, и стал ждать

тестирования. Его бы я конечно не прошел, так что мне повезло, что его не было. В день Киева (30 мая) я пришел на Майдан и был принят в клан. Началось лето - и с июня я на ГСК. Сначала было очень трудно Я не знал обменов, придумал свой, не знал, почему меняется курс на рынке и вообще ничего не знал Помогли отцы: Антон во время тренировки объяснил про рынок, Джон прислала тактику игры 5000 пт 0, Атаман, ругаясь, научил игре накоротке (ну не мог я понять почему нельзя сначала строить рынок при игре в 3-3). Понял позже, когда начал выносить королей на коротке. Вот сейчас поигрываю, собираюсь учиться игре на 1000, но похоже раньше лета будет некогда.

[-WAP-]Cru

Я начал играть с другом на 5000 и играл слабо, у нас был все время враг, против которого мы боролись - это [-WAP-]Vegis. Потом шли месяца, мой друг ушел из казачьего спорта, а я остался один в забытом клане Эмпайр ну в общем то, я от каждого игрока чего-нибудь нового брал. Да я помню как я первый раз научился рек смотреть, я был очень удивлен, первый рек был тот в котором меня и друга просто снесли Хуны (Фрегат и Мэджик) сейчас я бы их как два пальца. Потом как друг ушел я познакомился с Хондой он же Элек, он меня порвал как тузик тряпку. И я не мог с этим смириться и все лез на ГСК хоть и не продаются лицензионные диски тут в Литве, Вегис мне помог, достал этот код и сказал мне, я был очень рад, помню свою первую игру на ГСК три на три: я с Вегисом против Эклипса и Морти, я сыграл в том матче классно так я первый раз увидел мир ГСК, а там уже все пошло поехало, в общем, то я очень благодарен Вегису.

[-WAP-]White_CRISTAL

Начал я играть в казаков в компьютерных клубах (своего компьютера до сих пор нет, играю с работы), так вот номер версии не помню. Но приколом был в том, что там тока по пять можно было заказывать максимум, бесконечность отсутствовала (соответственно потеря во времени на заказе крестьян и юнитов). Игра мне очень понравилась. Про коробки сам как то додумался, при чем я делал не только пик но мушкеты в коробках, и играть начал сразу с 5000, не с 1000 и не с 1000000. Апгрейты на дерево и камень, конечно, делал, но только когда ресурсы сами набегали, на рынке практически ничего никогда не менял, сам добывал еду (поэтому мне и нравится, когда играем на опциях «без рынка и дипломатического центра», все самому надо добывать).

Короче, после года игры в клубах мне стало не интересно так как люди игравшие в них, видать, сами в Интернет никогда не входили, и потому играли «вообще ни как», в прочем, как и я (хотя из всех знакомых в разных клубах я побеждал практически 8 из 10). Хотя играл тогда от домов и казарм, а рынок потом когда-нибудь.

Потом, работая в компьютерном клубе охранником меня осенило, что в «Кзаков» можно играть по сети, вот я и вылез в Интернет, и тут началось поражение за поражением, а со всем забыл прикол, то что по мимо людей я еще и с компьютером рубился (1 или 2 сначала со средними потом со сложными), так вот мне с самого начала было интересна очередность постройки зданий (хотя бы компьютера). Что я делал? Я открывал карту, ставил ПТ 20 или 30 и просто смотрел, как компьютер строиться, и пытался строиться так же.

Попав на ГСК и, получив пару поражений, я сразу нашел сейв. И пошел просто смотреть: как кто чего строит, а так же просматривать игры с теми, кто меня победил.

Потом я встретил Марлен, а соответственно с ней небольшой довесок дядю Андера, который и стал моим постоянным оппонентом, а так же тем, чьи сейвы я смотрел в первую очередь. Вы не поверите, как было обидно, когда я проигрывал Марлеен и Арне, я просто был в шоке. Но время шло, и я быстро учился, и так как мы с Лехой общались, то он мне сам как то быстро рассказал про секрет с рынком, потом объяснил про апгрейт +300 , и дело стало налаживаться.

Потом я был принят в [-WAP-], хотя оставался ботом, тогда долго еще решали брать или не брать. Я, как сейчас помню, что написал: «надо брать меня сей час, а не потом, когда я играть научусь». А так же что, «если и не возьмете, то Андер все равно меня не бросит».

Потом меня взяли, потом была Украина ПТ 30. Мною занялся Монстр, Маклауд, Диди и конечно же Андер. Очень хорошо помню, как я пытал Монстра, как и чего на каком тике строить. Заставил его сам свой рек по тикам расписать словами, распечатал и начал учиться делать экономику. Потом помощь Маклауда в управлении войсками, где кто должен и как стоять, а так же многое другое.

А, еще начал по форумам ходить, читать разные статьи полезные. Но в основном считаю, что нужно чаще чужие реки смотреть, в них не все, но многое можно увидеть. Кстати, смотрел реки Сталина, и увидел, что человек играет очень с одной стороны просто и ненавязчиво, я даже, сказал бы, в одну руку и делает еще несколько дел (мне так показалось Сталин, последние твои игры с Троем). А вот еще посмотрел реки Кру, и понял, что совсем необязательно тыкать кучу шахт, тем более, если еще и «рандом» достаточно 2-2-1 (соответственно золото - железо - уголь), конечно хорошо когда шахт много, среднее хорошее количество шахт на одну нацию 3-2-2 (даже без апгрейтов внутри), все зависит как

далеко шахты и как их много, конечно, если под боком сразу 4 злотых или угольных то это классно, но повторюсь можно запросто обходиться минимум 2-2-1.

P.S. по сей день являюсь казаком станицы [-WAP-], совершенствую свою игру и гляжу с удовольствием чужие записи.

[-WAP-]REDNEDKRAMPAGE

Я очень хорошо помню, как я начинал играть.

Я играл некоторое время до Интернета с лёгким компьютером и мог делать его только один на один. Когда, купил себе модем и решил попробовать пошпилить в Интернете, меня сразу порвали. Помню, я долго удивлялся, как народ делает такие громадные кучи пик и наемников, когда у меня только 36 пик набиралось.

В общем, проиграв раз 5 или 10, я решил больше в Интернете не играть. Но тут какой-то непонятный человек сказал мне: «заходи, я тебе помогу научиться», я обрадовался и согласился. Вот таким образом [-WAP-]Marleen пригостила меня к «Казакам». Потом я познакомился с [-WAP-]Undertaker и начались сумасшедшие ночные игры с 2-00 до 7-00 каждую ночь. Спал в институте все время, а еще я облазил в Интернете море сайтов про «Казаков» и распечатывал, и распечатывал информацию о тактиках, обменах, тонкостях и т.д., у меня до сих пор на полке лежит большая стопка, где написано, как играть и что делать.

[-WAP-]GADOSTb

Маленькие ресурсы для ламера это смерть. Хочется всего и сразу. Проиграв первые 10-15 игр, я не собирался ничему учиться, как вдруг на моем пути возник «граф». Если кто помнит, был такой клан [RUKO]. Вот он то мне, в один прекрасный день, и сказал: «Братан, с тобой не интересно. Будешь так играть, то никогда до рыцаря не доберешься». В связи с тем, что играли мы миллионы, то и развиваться меня учили на миллионах, а потом, я потерял свой ник. Просто переустановив игру, не вспомнил пароль, а для дворянина, у которого было 26 очков, это была целая трагедия. С горя, как помню, решил напиться, но не один, а с другом. Сказано сделано. Утро было тяжелым, а игра в Интернете манила.

И вот картина маслом. Сидим, голова раскалывается, мыслей ноль, пароля нет, играть хочется. Мысль появилась случайно, а не создать ли новый ник? Без проблем, но надо что-то такое, чтоб отвечало на вопрос: что мы тут. Вот так на сервере ГС, два с небольшим года назад, появился игрок под ником GADOSTb.

Доучивал меня играть уже GAS, который отловил меня в какой-то игре. Посмотрев, как я развиваюсь, он просто сказал: «Заходи - научу!». И, надо отдать ему должное, научил. Миллионы я как не играл так и не играю, но постоять на карте минут 10 могу (не всегда). А вот, как и кто меня учил играть 1000, я рассказывать не буду т.к. человек оказался просто не настолько приличным, чтоб его имя было написано тут. Хотя... Спасибо и ему.

[-WAP-]Maloy

Мое пристрастие к игре появилась чисто случайно. Мне было около 14 лет, я был маленьким мальчиком, играл в большой теннис, компьютера дома не было, но я ходил играть к папе на работу, играл в разные стрелялки, что-то типа «кваки»! А потом мой друг принес мне диск посмотреть, это были «Кзаки»! Смотрел я его вместе с папой у него на работе. Да вот что забыл сказать у него было 2 компьютера, и стали мы с ним играть по сети, между собой, битвы затягивались очень на долго и так как он работал до 19-00 то приходили мы с ним около 00-00, мама говорила: «ВЫ ПСИХИ» (она и сейчас так говорит!) потом, как-то поднадоело ходить на работу, и я забросил эту игру!

Вскоре под боком открыли компьютерный клуб, и я стал часто туда ходить, можно сказать развил интерес к этой игре в клубе. Резались день и ночь, но к сожалению не долго, быстро прошло (но нужно сказать что в клубе я был профи!!!). Настал долгожданный момент: у меня появился компьютер. И вот в один прекрасный вечер зашел я в Интернет и решил поиграть в «Кзаков». Меня выносили просто сразу, а я все думал, как это они так быстро развиваются и все такое, но я стал учиться, медленно, правда, но дело шло! Присоединился папа ко мне, и мы с ним играли под одним ником, я набирал очки, а он их понижал!!!

Но потом появился мой первый учитель, можно сказать «папа» моей казачьей жизни Леша (Гадость), и появилась «мама» казачьей жизни Лиля (Королева наша), и стали меня учить!!! А потом меня приняли в [-WAP-], где нахожусь по сей день!

[USSR]Spineshank

В целом меня никто не учил играть. Однако отдельные моменты усвоил благодаря некоторым игрокам.

Игра через топор - косвенно (то есть в форуме написано было развитие) научил [U309]Colander.

Игра через быстрый дип - прямо научил [U309]Misha (тогда еще [BRAVE]) тактике [U309]BarS'a.

Отучил от игры через топор прямо в игре [LGT]Kurun.

Игре Украиной с ПТ научил [USSR]Revontuli (тогда [USSR]Crusader).

Игре через 1 городской центр (целый год в Интернете тупо играл в 2 городских центра на всех картах!) на коротке научился косвенно (он об этом даже не знает) от [UFA]RaMiL.

Игре через +200 научился от [LEGION]Rolcom'a (тогда еще [USSR]). Хотя про то, что так же играет [OldG]KOSTIK я знал давно.

На миллионах Украиной научил играть [USSR]IMPERATOR (друг[FAUST]COSSACK'a).

Кланы: их истории.

Что же такое клан? Есть разные трактовки этого термина, но я придерживаюсь такого, что клан – это группа людей, которая образовалась с целью совместного общения, как на расстоянии, так и в реале, а так же всячески поддерживать друг друга во всем (не только на форумах и серверах). У клана должен быть лидер, или координатор, который должен тянуть клан и делать для него все, чтоб он процветал. В основном лидер – это администратор сайта и форума клана. Существует много кланов, одним не один и не два года от создания, а не которые не протягивали и месяца. Это зависит от членов и координатора клана. Если они захотят и отнесутся серьезно к этому, то клан будет существовать, пока существует сама идея. Есть региональные кланы, в которых состоят игроки только из определенного места. С известных - это такие как: [Kiev], [Od], [LEGION] и т.д. А есть и такие, где состоят игроки с разных регионов Земли: [-WAP-], [U309], [CIA] и т.д.

[ВУК]

Клан [ВУК] был создан в Черновцах как региональный, в самом начале 2001-го года. Славным молодым парням попался в руки журнал «ЧИП» в котором оказалась Демо-версия игры «Казачки» она захватила в плен потери всего их свободного времени, по местной сетке начались захватывающие баталии, решили скинуться и купить диск с полной версией игры. Причем версия игры была украинская! Долгое время играли только по местной сетке, не зная, что возможны игры в Интернете.

И вот, как-то был скачен первый патч, позволяющий играть в Интернете, и зарегистрированы первые игроки ими стали: [ВУК]star в дальнейшем killer,[Ai]ВУК_killer, Br_killer, Br_TATO, [ВУК]zleo прекративший активные игры, но в дальнейшем личный штурман киллера, который помогает и сейчас играть TATO. [ВУК]svs, прекративший активные игры, [ВУК]того прекративший активные игры

Долгое время активным игроком оставался единственный игрок от клана - киллер. В связи с тем, что и он уже было, думал, что клан прекратил свое существование, (killer думал, что в Черновцах не осталось активных игроков) он прошел в клан [Ai] но все равно продолжал игры с приставкой [ВУК].

Но вдруг произошло чудо: клан возродился как Феникс, благодаря появлению в интернетовских играх игрока Vasya_Nesterenko. killer понял, что в Черновцах еще кто-то продолжает активно играть в казаки.

Клан ожил и пополнился. Были приняты новые игроки, которые тоже играли до этого только по местной сети: [BUK]HeCToR, [BUK]Haiduk_bukovinu, [BUK]student, [BUK]Advokat, [BUK]Kontra.

В дальнейшем в клан были приняты такие уважаемые игроки как: [BUK]Vizl, [BUK]Vasso, [BUK]Vovi, [BUK]_VoHa.

Эти игроки принесли славу и уважение клану. Клан стал, узнаваем и популярен среди сильных игроков на интернетовских серверах.

Напомним, что клан оставался региональным кланом, представляющим Буковину, это позволило часто собираться соклановцам вместе за бокалом пива и обсуждать игровую стратегию

В начале 2003-го года был сформирован действительно боеспособный клан, а не просто группка игроков. Игроки клана действительно достигли определенного игрового мастерства, которое принесло славу и уважение клану. У клана появились крепкие дружеские отношения с другими сильными украинскими кланами такими как [Od], [Legion], [Kiev], и др.

Недавно было принято решение о расширении клана. Клан принял решение о принятии в клан не только региональных игроков. Первым из этой череды стал [BUK]Petor1.

Клан и в дальнейшем планирует активное участие в чемпионатах по игре «КазакИ». «КазакИ» стали частью самой жизни многих игроков клана, многим стало приятно сказать, что эта игра была создана в Украине. Игра, которая стала популярна во всех уголках мира. За что огромное спасибо создателям этой игры!

[СС]

Клан M.Z.Fans был основан летом 2002 года от рождества Христова. Название клана было придумано случайно, и секрет расшифровки букв M.Z. был утрачен из-за плохой памяти основателя клана - White'a. Как выяснилось значительно позже, это означает – «Фанаты Запорожского Металлурга»! В первые дни было проблематично: в клане никого не было, а сам Вайт играл плохо. Но через недели две в клане появился Ivan23, который играл тогда значительно лучше Вайта. И он многому у него научился. Но через некоторое время, когда Вайт уже добился успехов и был в звании барона, Иван куда-то пропал.

Вайт снова стал один в клане, и ему это не понравилось. Тогда он смог заинтересовать игрой своего соседа, который быстро научился играть и вступил в клан. Звали его Terya. Так он и стал казачить, причем делал это с компьютера Вайта.

Однажды, когда Тери не было (а как утверждает Вайт такое было редко) он зашел в инет поиграть и встретил Lunat'a. Он немного побыв в клане, кое-чему научив Вайта как и Иван23 канул в лета.

Потом было время, когда большинство людей играло на миллионах, а Вайт на них играть не умел. Из-за этого он чуть не понизился в звании. В это время ему подвернулся ХОМКА. Но, как и другие, ХОМКА, побыв немного, куда-то исчез. Я же точно могу сказать, что был еще один член клана Paramo. Я однажды встретился с ним случайно, но больше я про него ничего не видел и не слышал. И не знаю, как и когда он попал в клан, и как из него ушел и где вообще он сейчас.

Потом появился Bulldog. Его действия в клане, пожалуй, самые значительные и продолжительные по сравнению с предыдущими МЗФансами. Его встретил Теря и пригласил в клан. Бульдог быстро "рос над собой" и вскоре стал играть наравне с Вайтом. Особенно хорошо шло у них дело когда они играли в союзе.

Чуть позже в клан пришел Vizigodred, то есть Я. Было это так. Как-то раз я сидел ранним утром в «Казаках»; был я тогда, вроде бы, эсквайр или дворянин, но играл я лучше. Это потому что я до того, как начал по Интернету казачить, давно уже играл - и чему то научился. И вот чего не ожидал - того и не ожидал. Пишет мне Бульдог: «Хочешь к нам в клан?». В общем, мы сыграли и я был принят.

Еще чуть позже в наши ряды пришел Троль. Сколько он у нас пробыл, точно не известно. Главное - рано или поздно его в клане не стало (все, что выше написано я писал по материалу старой статьи написанной Вайтом, дальше все пишу сам - Примечание редактора).

Нет точных данных о том, что происходило в следующие пару месяцев. Лично я в это время не играл - были проблемы с компьютером. Поэтому для меня это время особо сильно покрыто тайной. И вообще мое личное мнение, что эта эпоха была смутной в истории клана. Да, за это время в клане прибыло людей, таких как: madlol, Freekon, D-bosch, MS-Killer. Поначалу они играли и довольно часто и вместе. Но долго это не длилось. Потом все они, кроме MS-Киллера затихли, и долгое время никто из клана не играл, кроме MS-Киллера и Вайта. Но и у Вайта потом были проблемы с Интернетом. В общем, клан действовал очень неорганизованно и глухо. MS-Киллер, можно сказать, был активистом. Он часто играл и принимал участие в деятельности клана. Но ему не нравилось то, что никто не играет и дошло до того что он, как он сказал, создал свой клан (не уйдя из нашего). Был еще важный момент: попытка сдружить в официальный союз наш клан с кланом **SLAVS** (который я, лично, уважаю).

Но МС эту идею не поддержал, а только своими грубыми высказываниями оборвал все попытки дружбы, говорил, что этот союз нам не нужен. И вскоре он покинул клан. Еще один момент, достойный описания в этой статье: После того как он ушел, то Вайт, как бы отпустив его, хотел сделать союз с новым кланом МС-Киллера. И сообщил ему об этом через Гостевую книгу сайта нашего клана. И вот что: МС-Киллер совсем не правильно понял написанное там. Он подумал, что Вайт над ним злорадно прикалывается, но это было не так. МС обругал Вайта (а значит и весь клан) и ушел. Естественно, ни о каком союзе и речи быть не могло.

А тем временем, у меня с компьютером были проблемы. И я во всем этом не участвовал. Но за время моего отсутствия я много думал о клане, и очень много чего придумал. Я планировал провести большие реформы в клане, чтобы навести порядок, сделать его дружным, единым и организованным (а этого всего не было, пожалуй, за всю историю МЗФанс). Я сообщил обо всем Вайту и он это одобрил. Узнав о последних (по тому времени) событиях, я предложил официально расформировать клан (в котором были тогда только я и Вайт) и создать новый. По планам он должен был быть совсем другим - гораздо лучшим. Так появился клан [СС]. Мы с Вайтом начали активную работу по развитию клана и сайта. Прежде всего, мы вывесили Устав клана, чтобы быть готовыми к приему новых людей. Мы раздумывали над остальным содержанием сайта, но в на то время на нем все же почти ничего не было. Но вот вскоре (к моему удивлению) подал заявку о желании вступить в клан тах007. Урегулировав все вопросы, он был принят. Надо отметить, что он сразу же начал активную работу по развитию сайта клана. И вот, когда только улеглись дела с Максом, в клан попросился D_M_V. Без особых колебаний, проверив его на деле (в игре), Вайт сразу его и принял. Вот, пожалуй, отсюда история пойдет более подробно и достоверно.

Вскоре ДМВ показал себя как один из достойнейших членов нашего клана. Он также принимал активное участие в развитии сайта клана и самого клана в целом. И вот клан уже зажил полной жизнью. Следует отметить и такое событие как: вражда кланов [СС] и M_Z_Fans (это уже новый [МЗФ] («Мы злобные фанаты»)), не тот которым раньше были мы, хотя в нем и состояли МС-Киллер, Бульдог и, возможно еще кто-то из старого МЗФ. Но началась она, как я считаю, из-за всеобщего непонимания, но очень быстро и велась очень активно, ожесточенно. Но через несколько дней (а было это в период с 6 по 9 июля 2003 года) после переговоров между представителями обеих сторон, был достигнут официальный мир. Хотя последствия все же остались. Но, во всяком случае, с официальным [МЗФ] вражды больше не было. Но контакты с этим кланом прекратились, и о его дальнейшем состоянии никто не знал. Вскоре в клане появились новые игроки, а именно

Prodigy, G-Die и чуть позже Joke. Joke также в дальнейшем стал достойным и уважаемым членом [CC]. Активным был и G-Die. А вот Prodigy, почему то совсем ничего не делал: после вступления он ни разу не оставил своего «следа» на сайте, ни разу не играл с соклановцами. За это он впоследствии был исключен. Жизнь клана стала еще активнее, развитие ускорялось. Развивался сайт. Особенно важную и заметную работы проделал [CC]D_M_V: практически преобразив весь сайт. За что ему моя личная благодарность. На форуме стало появляться все больше людей, больше общения. Осенью «в нашем полку прибыло». За сентябрь в клан вступили: oksana, Slayer и MULLER. Однако был и первый, за всю историю, ушедших из клана. G-Die покинул наши ряды, перейдя в новосозданный им и его друзьями клан [X-47]. В октябре в клан был принят zub. Однако Слэер также покинул [CC] и перешел в клан [Legion], где также были его друзья. И он остался нашим другом, как и весь Легион. Проводились также и первые официальные чемпионаты, результаты которых надежно хранятся в одноименном разделе на сайте.

Все это, безусловно говорило о том что клан полностью «стал на ноги». У нас появлялись новые друзья из других кланов. Большое им спасибо за дружбу и поддержку. Однако не обходилось и без врагов, но это мелочи. В ноябре объявился давний друг Белого в реале, и мой в Интернете – Теря. Он без особых затруднений, также пополнил наши ряды.

Незадолго до Нового Года почти одновременно к нам в клан попали еще три игрока: [CC]DuBERCAHT, [CC]DIMEDROL, [CC]Sviatosha. Следует отметить, что Диверсант сразу и наверно еще надолго стал самым старшим клановцем – 01.01.2004 ему исполнилось 45 лет. Лично я очень рад, что у нас в клане есть такой человек. Димедрол, кстати, по возрасту занял второе место. Так наш клан встретил 2004-й год. Первые месяцы жизнь клана текла спокойно, равномерно. Но март оказался месяцем значительный перемен. Опять же, почти одновременно к нам поступили три «молодых бойца». Молодых – потому что по возрасту они являлись младшими в клане. Это были [CC]_Patriot_, [CC]_Stich_ и [CC]_H_S_C_. Stich перешел к нам из клана [BDT], где он играл под ником Dima, а H_S_C из клана [ELITA], в котором он был под ником Danger (вскоре он сменил ник на [CC]_AIST_). Они играли на миллионах и играли очень даже не плохо, поэтому можно смело судить, что наш клан сильно поднял позиции по этим условиям. Однако наряду с пополнениями, клан понес и большую утрату – самую значимую за все время существования: из [CC] в [LEGION] перешел, пожалуй, второй в клане по уровню игры на 5000 игрок Joke. Его позиция понятна – ведь там все его друзья в реале. Безусловно, он остался нашим хорошим другом.

Прошло немного времени и клан снова «понес потери». Игрок Aist (в прошлом - H_S_C) перешел в новосозданный клан для миллионщиков – [ROCK] под ником

[ROCK]KAMASuTRA (однако и этот клан не продержался долго и уже в июне аист попал в клан [EL]).

Однако вскоре последовали и пополнения. Как всегда – клановцы прибывают к нам «волнами». То есть по 2 или более за короткое время. Так подали заявки игроки Death и Fox_ru. Последний, кстати, был из клана [X-47], который со временем пришел в упадок из-за не активности игроков (такая проблема присутствовала и у нас в клане, но среди уполномоченных людей были четкие планы по ее решению). Тогда то Fox_ru и решил попытаться поступить к нам в клан. Претензий к нему не было, и он был принят в клан довольно быстро. После принятия сменил ник на [CC]bOOm3г. Вскоре заметные успехи в поднятии игрового уровня показал и Death и также был принят в клан. Объявился и еще один друг White'a в реале UltraRight. По причинам невысокого уровня игры он не был принят сразу, однако его кандидатура осталась открытой до тех пор пока он не поднимет игровой уровень.

Итак, одни приходят, другие - уходят. А именно ушел [CC]Stich. Он искал клан более развитый и активный на миллионах. Хотя может быть клан таким просто можно (и нужно) делать самому? Ну это кто как считает...

Тем временем жизнь протекала вполне активно, в плане событий. Например, наконец был полностью закончен турнир с дружественным кланом [Секта]. Ну и конечно неотъемлемые атрибуты активной жизни: активное общение на форуме, развитие сайта, пополнение его новой полезной информацией. Ну и еще один важный атрибут: поступление новобранца. Счастливчиком стал [CC]Smerch, который перешел к нам из клана [НН].

Вот потом настало затишье. Было лето – многие поразъехались на отдых....

Но лето закончилось. И чем больше проходило осенних дней, тем сильнее возвращалась активная жизнь клана. Из отдыхов, отпусков и т.п. приехали все, кто в них уезжал. Снова на форуме сталолюдно и интересно, да и появления «наших» на серверах участилось. Все это было хорошо. Известно, что Правительство клана еще с весны одним из приоритетов внутренней политики обозначило борьбу с не активностью. И уже в сентябре на этих основаниях из клана был исключен Sviatosha. Сделано это было строго и четко т.е. показательно ибо он, скорее всего, был не последним. Но главное что ближе к середине осени, в начале октября, к нам пришел новый боец: [CC]GamoVeR. Он показал себя активным и перспективным клановцем. Однако мы не рассчитывали на этом останавливаться. Так оно и получилось, потому что уже к концу октября к нам с большим желанием и усердием попал Zmaster. Он играл на миллионах, и прекрасно осознавая, что это не приоритет нашего клана все равно поступил к нам. Что ж, это тоже было хорошо - поднятие позиций обязательно шло на пользу.

В период между принятием двух этих бойцов произошло еще одно важное событие в клане. А именно произошла смена лидера клана. Произошло это абсолютно мирно и спокойно, так как экс-лидер [CC]White добровольно покинул свой пост и законно передал его заместителю [CC]Vizigodred'y. Никаких споров не возникло и все своим ходом пошло дальше.

Для истории необходимо сделать лирическое отступление и взглянуть на все более подробно: С самого первого дня в клане CC состояли только два человека: [CC]White и [CC]Vizigodred. Вместе они были в бывшем клане [MZF] и вместе создали «Славянский Союз». Вайт был лидером в [МЗФ] поэтому по праву остался им и в [CC] хотя известно, что вопрос этот был не принципиален практически, учитывая степень того, насколько сообща работали основатели клана. Первое время большой опыт Вайта как в игре, так и в управлении кланом, а также в работе по сайту очень и очень пригодился. Именно начальные действия и дали ход основному развитию клана. Но прошло немало времени и изменилась жизненная обстановка и именно по причинам связанным с этими переменами Вайт и решил покинуть пост лидера. Так как все время заместителем являлся Визигодред, он был хорошо знаком в делами клана и тем, как их следует решать. Как главному идеологу и законодателю официальное становление на пост лидера дало больше уверенности в своих действиях. Четко зная на опыте, что действовать нужно строго, но справедливо, следовать законам и держать все в строгом порядке, новый лидер во всю занялся делами, чтобы не подвести клановцев и оправдать их надежды.

Дальше по ходу истории произошло и печальное событие – из клана ушла Оксана, девушка во много ставшая одним из символов и гордостью нашего клана. Ее уход по степени потери для клана сравним только с уходом Joke'a... Причины ее ухода так до конца и не выяснились, а дальнейшие планы, также не известны. Время покажет.

[CIA]

Клан был основан в сентябре 2003 года игроками [CIA]ICE (родом из Шотландии) и [CIA]ICEMAN (ирландец), являвшимися как основоположниками клана, так и высококлассными игроками на миллионных ресурсах. Игрок ICE был ответственен за администрацию сайта (ранее - www.cia2003.com). Так же, в момент основания клана к нему присоединился [CIA]Assassin (англичанин) - лучший партнер и друг ICEMANa, назначенный ответственным за набор игроков на миллионных ресурсах. Впоследствии, вышеназванные игроки обратились к игроку Mortier с просьбой вступить в клан. Последний некоторое время колебался пойти на этот шаг, так как уже состоял в клане [BOS]. Но вследствие не

активности клана [BOS], в частности, на сервере GSC, Mortier согласился перейти в новый для него тогда клан. И не пожалел. К тому времени Mortier сдружился с игроком Seth (немец), неплохо игравшим в командной игре с Mortier и на тот момент состоявшим в то время в клане [LoR] (немецкий клан; Lord of the Rings - Властелин Колец). В итоге, [CIA]ICE пригласил игрока Seth вступить в клан, который было, засомневался вначале, ибо клан [CIA] был еще очень молод тогда (едва ли неделя прошла со дня основания) и к тому же Seth имел неплохих друзей и связи в своем родном клане [LoR]. К тому времени [CIA] расширялся и рос, в клан вступали новые игроки, такие как [CIA]Seigfried (англичанин) который, также являлся в свое время членом [BOS], но покинувшим клан раньше, чем Mortier. Также в [CIA] вступили - Arguk, POP, Puppy, Trinity (бывшим в одном клане с игроком ICE еще до этого) бывшие хорошими игроками, но к сожалению неактивными.

Рост клана убедил игрока Seth вступить в клан, наряду с ним в клан вступили также его бывшие сокланники по [LoR] - LeXuS и его старший брат AdoniS. Последние по происхождению русские, но их семья переехала и живет в Германии уже 8 лет. Приход новых игроков был радостным событием для Мортиера, ибо это позволило ему наконец-таки обрести хороших друзей, умевших также играть хорошо на стандартных ресурсах (5000). Впоследствии к клану [CIA] присоединился игрок Firecracker, вступление которого в начале стояло под вопросом, но впоследствии окончательно принятого вследствие своих игровых достижений. Firecracker вступил в клан в декабре 2003 года. Firecracker являлся про-геймером на миллионных ресурсах, после стал изучать стандартные ресурсы (5000). После в клан вступили [CIA]ICEKING и [CIA]PK - оба англичане, и хорошие игроки на миллионных ресурсах, также вложившие определенный вклад игре на этих ресурсах.

В апреле произошло нечто непредвиденное, ICE и ICEMAN наряду с Assassin покинули клан. Firecracker и Mortier выступили в качестве новых лидеров и реорганизаторов CIA. Был создан новый вебсайт со стороны игрока Mortier, текущий дизайн принадлежит Defaye, который также является администратором форума находящегося по адресу www.covertclan.com.

Реорганизация клана [CIA] была трудным процессом, сложно было найти хороших членов вплоть до конца июня 2004 года, когда игроки Namid и Mouse вступили в клан. Оба игрока являются друзьями и составляют хорошую команду 2vs2 на стандартных ресурсах. До конца сентября клан покинули игроки ICEKING и PK, впоследствии вернувшиеся. Эти игроки стали заправлять миллионными делами в [CIA], пытаясь вернуть статус [CIA] как клана хорошо играющего и на миллионных ресурсах. В прошедшие месяцы, Zen и Steve также вступили в клан по приглашению игрока Firecracker. Оба игрока неплохо играют на

стандартных ресурсах (5000), оба были ранее членами клана [ICA], позже сменив одну букву, вступив в CIA. Эти данные действительны на 21 ноября 2004 года.

[FAUST]

Клан существует с 28 февраля 2002 года, основателями славного клана FAUST были три воина-графа: _МК_ (Николай), SuRgEoN (Дмитрий) и KVIN (WASP) (Игорь). Игроки играли с начала 2002 года в «Последний довод королей», после чего _МК_ предложил SuRgEoN'у о создании единого альянса друзей и воинов высшего пилотажа на миллионах. SuRgEoN придумал название клану-[FAUST], уж больно понравилась ему прочитанная книга. Да и название само оправдывает себя, не зря с перевода на немецкий - это кулак. Есть и другие более обширные понятия перевода этого слова, но остановимся на этом. Сподвижником идеи стал Игорь (WASP) присоединившийся к _МК_ и SuRgEoN'у на второй день существования клана, с этого и началась славная карьера клана на миллионах, в то время друзьями клана были VERMUT, BigFrog, GO_BLIN, которые оказывали большую поддержку в битвах, если не хватало напарника.

Прошло много времени, но в клане не было новичков, не было достойных на эту должность никого, а если и были, то были в составе других кланов. Весна - время разочарований, клан теряет хорошего игрока. SuRgEoN не смог больше продолжать военную карьеру в клане, и покинул его вместе с ним и игру «Кзаки». Долгое время после ухода собрата по службе WASP и _МК_ отстаивали честь клана. После чего приглашают к себе не столь сильный, да и не столь организованный клан точно не помню, как он назывался, но вроде так [WeW]. Из клана можно выделить двух хорошо знающих искусство боя, а это: Super и Dj-Zloy.

Один знаменательный момент клана, игрок которым клан гордится, не столь за его войну на поле, за количество убивших, а скорей за преданность, за талант и любовь к игре «Кзаки» это – dushman (Алексей). Алёша давно играет в «Кзаки», но по его словам, когда он пришёл на поля войн «Кзаков» клан ещё не был создан. Но он помнит каждый бой, когда игроки WASP и МК отчаянно преподавали, разрушая его армию в бою, урок, который сейчас он преподаёт таким же, какими когда-то были мы все. Клан жалеет, что не заметил его раньше. Сейчас Алексей король, и он бьётся наравне с родоначальниками клана.

Игрок, пришедший после – dushmana в клан был LORD, игрок новенький, очень рвался к нам в клан. Хорошей ему карьеры у нас. В августе в клан присоединяется kassper70, долго клан ждал этого игрока в своих рядах и вот он с нами.

[Kiev]

Клан Kiev, одно название чего только стоит: столица Украины и город, в котором была создана эта игра. Kiev был создан 13 января 2003 году в результате проведения «Первого киевского турнира», который состоялся 4 января 2003 года. Турнир был проведён как раз с целью создания клана: объединения казачников этого города в один клан.

Создание Kiev повлекло к так называемой революции, многие кланы потеряли своих игроков, так как киевляне состояли в других кланах, в которых были игроки с разных точек планеты. [LGT] потерял Альфа ([Kiev]ALF), [U309] – Ивана ([Kiev]IVAN), [SLAVS] – Атамана ([Kiev]Br_Ataman) и Богуна ([Kiev]Bogun), [-WAP-] – лидера Скутера ([Kiev]ScooTeR), [SOCHI] – Лорда ([Kiev]LORD), Bogdan Khmel'nitsky сменил свой ник на [Kiev]Anton. Остальные игроки не состояли в кланах, а те которые вообще ни разу не играли в Интернете, это такие как: Джон ([Kiev]Br_JOHN), Николас ([Kiev]NIKOLas) и Юджен ([Kiev]Eugene), Денисий ([Kiev]Denisiy).

После окончания турнира был проведён маленький банкет среди участников, на котором и был обговорён вопрос о создании клана Kiev. Атаман предложил пойти в Kiev игрокам не играющим в Интернете, с условием что они будут играть в Интернете и вести активную жизнь в клане. После создания клана стал вопрос о создании сайта, чтоб представить Kiev в Интернете как полноценный клан и донести общественности о его создании и ухода киевлян из других кланов. Созданием сайта взялся новичок Джон, был куплен домен и хостинг, клан начал потихоньку расти и существовать.

На тот момент в клане состояли: [Kiev]Olimp, [Kiev]JOHN, [Kiev]Ataman, [Kiev]Anton, [Kiev]IVAN, [Kiev]Bogun, [Kiev]EVGENICH, [Kiev]NIKOLas, [Kiev]Denisiy, [Kiev]Eugene, [Kiev]ALF, [Kiev]LORD, [Kiev]ScooTeR.

Лидером был избран Олимп, в скором будущем, а именно 10 февраля 2003 года в клан пришёл Ева ([Kiev]EVA), который был королем на сервере GameSpy под ником Юпитер.

1 марта 2003 года, во Львове прошел первый турнир, на который поехали некоторые наши бойцы, а именно: [Kiev]Ataman и [Kiev]Bogun – это первая сильнейшая пара, [Kiev]EVGENICH и [Kiev]Olimp – это вторая сильнейшая пара, [Kiev]JOHN и [Kiev]NIKOLas – вторая пара, которые были новичками с ними поехал их друг Vananov, который вместе с Джоном, готовился, когда то к первому киевскому турниру. Он не играл, а придумывал всякие стратегии, фитчи, тактики, смотрел за ресурсами, чтоб Джон как-нибудь не сделал себе мятежа или не умерли все от голода, своевременная закупка патронов, вообще толковый малый. Ему захотелось посмотреть на город, ну и куда ж он отпустит своего напарника по уму.

Наши команды выступили очень даже неплохо, сильнейшая пара [Kiev]Ataman и [Kiev]Bogun заняли первое место, пара новичков [Kiev]JOHN и [Kiev]NIKOLas – заняли 3 место. Второе и четвертое место заняли команды из Львова. Команда молодежи [Kiev]JOHN и [Kiev]NIKOLas выбила из турнира сильную пару [Kiev]EVGENICH и [Kiev]Olimp во втором круге, которая была уже сыграна и провела немало боев вместе в Интернете, Джон взял Евгенича рашем, а потом с Николасом добились Олимпа.

После, 23 марта 2003 года, состав пополнили Дима ([Kiev]Dima) с другом Сико, но Сико долго не удержался и ушел не известно куда, не поиграв даже в Интернете, по этому его никто и не знает.

27 апреля 2003 года в клан перешел Игрик ([Kiev]Igrik) с [LGT] и дошел до короля с нового кода игры. С 1 мая 2003 года в состав вошел друг Скутера Скемп ([Kiev]Scamp).

28-29 марта 2003 года состоялся кубок U309 в Москве, куда поехали Олимп, Атаман, Антон и Джон. Турнир был очень сильным: Олимп занял 4 место. Были налажены связи с кланом города Одессы [Od], которые пригласили летом нас к себе на турнир, а мы их весной к нам.

1 мая 2003 года в Киеве прошёл чемпионат Украины, на который приехало много сильных игроков из Украины и не только. Турнир проходил по швейцарской системе. Скутер занял 4 место, 5 – Антон, 6 – Джон (если я не ошибаюсь). Первое место поделили [U309]Br_BarS и [Od]Maxim, 3 место занял [Od]Br_Elessar.

Позднее из клана ушел лидер Олимп, а после него и Скутер, клан остался без лидера. Было замечено, что Скутер рвался в лидеры, и они с Олимпом постоянно вздорили, вот так и получилось, что лидер и претендент на этот пост ушли из клана.

Летом, 5-7 июля 2004 года, одесситы пригласили всех на «Открытый чемпионат Одессы». В Одессу поехали Джон, Антон, Евгенич, Дима на Мерседесе Евгенича, было очень весело, море, танцы, казаки. После бурных банкетов играть ни все могли, один Джон прошел в 8 лучших, где, проиграв Элесару, вылетел оттуда, получив приз за интересную

игру Украиной, когда Элесар выигрывав всю игру, в конце опустил по очкам вниз из-за лошадок Джона, но потом за пол минуты до конца игры успел всё-таки вырваться вперёд, все смотрели игру с открытыми ртами. [Od]Maxim и [Od]Zoroastr предложили Джону сыграть с ними в паре 3 на 3. Заняли первое место.

13 сентября Джон и Атаман уходят на работу: на фирму GSC Game World, да, та фирма, которая создала игру, они занимаются тестирование игры «Кзаки 2», тем самым набирают опыта игры, общаясь с разработчиками. Джон начинает помогать игрокам, которые позабывали свои пароли и коды, находит их в базе данных и восстанавливает их.

13 октября 2003 года в клан пришли Лампер ([Kiev]) и Иван Грозный, т.е. Грозный ([Kiev]Ivan_Grozni). Грозный перешел из клана [RUKA]. Свой дебют они сотворили во Львове на турнире «Золотая Осень» 7-9 ноября в 2003 году командной игрой на ресурсах 1000 и одиночной на ресурсах 5000. Во львов поехали Антон, Атаман, Джон, Дима, Лампер, Грозный. Были налажены дружественные связи с кланами [LEGION] и [BUK]. Атаман занял 3 место в номинации 1 на 1 на ресурсах 5000. Так же на турнире Атаман и Джон были приняты в «Брателы», куда входят уважаемые люди этой игры, президентом которой является Лаки ([GRAIL]Br_Lucky). Теперь Джон и Атаман носят приставки «Br_» и их Ники выглядят так: [Kiev]Br_JOHN и [Kiev]Br_Ataman. Позже Джон становится координатором клана.

21 марта 2004 году в Одессе проходит «Открытый весенний чемпионат Одессы», куда едут Джон и Дима, в номинации 1 на 1 на 5000 Джон занимает четвертое место, выйдя из своей группы первым, выиграв у [Od]Zoroastr с перевесом в 3 очка. В командной игре на ресурсах 1000 занимают тоже четвертое место. Налаживаются связи с кланом [-WAP-].

30 марта в состав принимается Галаген ([Kiev]Galagen), который потихоньку начинает набирать обороты.

В апреле Джон и Атаман уходят из GSC, Джон переходит в Федерацию компьютерного спорта Украины, где занимается продвижением этой игры, но после летнего одесского турнира он оттуда уходит.

27 апреля 2004 года в клан переходит Арик ([Kiev]Aryk) из клана [-RA-] и приходит наша новая молодежь Демон ([Kiev]DEMON) и Гога ([Kiev]Goga). Гога показал свой талант к игре и начал добиваться неплохих результатов в игре.

1-2 мая 2004 года в Днепропетровске проходил турнир, на который поехали Джон, Антон и Лампер. Джон и Лампер прорвались в восьмерку лучших игроков, а дальше споткнулись.

5 августа 2004 года проходил «Открытый чемпионат Одессы 2004», на который поехали Антон, Атаман, Гога, Лампер, Дима, Грозный, на котором был принят в состав

клана Кид ([Kiev]Kid), на удивление всех, Джона не было, по его словам, билеты до сих пор лежат дома на полочке. Причину неявки он до сих пор скрывает и наверно никому не скажет.

Лампер занимает второе место в номинации 1 на 1 на ресурсах 1000 и получает диплом лучшего форварда по футболу, т.к. после турнира были проведены футбольные матчи. Были налажены дружественные связи с многими кланами.

26 августа был принят Вадимуз [Kiev]Vadimuz и Киев ([Kiev]KIEV).

Осенью назревает большой кризис казачества, падают многие сайты кланов: [LGT], [Od], лига CCL, умирают форумы. Джон решается на объединение с кланом [-WAP-] ресурсами, портал становится общим, ресурсы объединяются в одно целое, обсуждается все долго, чтоб не было никого против с обеих сторон, со стороны Kiev выступал [Kiev]Br_JOHN, а со стороны [-WAP-] выступал [-WAP-]RzhEVSKI. Джон убивает сайт и домен Kiev, а Ржевский убивает [-WAP-] и регистрируют один www.cossackers.net, тем самым спасают от развала казачество, предоставляя место другим кланам на их портале. Были проведены переговоры с кланом [BUK], которые тоже присоединяются к ним. Единство нас спасет.

[LEGION]

Львовский клан [LEGION] был основан 1 марта в 2003 году в день проведения первого открытого Кубка Легион. Клан был создан на базе одноименного компьютерного клубу. Кубок Легиона был первым серьезным турниром, на котором, тогда еще команда клуба Легион, смогла испытать свои силы и сформироваться в клан.

До этого следует сказать, что команда клуба Легион уже получила опыт участия в чемпионатах. И 14 декабря в 2002 году был проведен первый пробный чемпионат в Клубе «Легион» еще по версии 1.29. В январе-феврале в 2003 году в городе Львове было проведенный 2 чемпионата, в которых тогда еще команда клуба Легион праздновала победу. Первый чемпионат был проведен на 1 час времени ненападения, второй без времени ненападения.

На время учреждения, клан насчитывал 8 членов: ANGEL, Arey, RomaK, Rostans, ТОРТ, YORIK, Yurra и Woolf (он покинул наши ряды, не выразив желание продолжать играть).

11, 25 мая и 8, 22 июня 2003 г. - эти числа запомнились как этапы проведения Львовской Лиги из игры «Казакки», на которую собрались наилучшие козакеры Львова. В Лиге приняло участие 15 игроков, среди них были представители трех кланов: LEGION (7

участников), USSR (1 участник) и Araneі (1 участник). ANGEL не принимал участие в Лиге, отойдя от игры в «Казакі» и перейдя играть в «Завоевание Америки». К клану присоединился DOOM, который не смог подходить к концу Лиги и покинул наш клан. Игроки клана [LEGION] показали свой класс игры и заняли призовые места.

Лето в 2003 году прошло под знаменем Открытого Украинского в Одессе. Это был первый выездной чемпионат клана [LEGION]. Невозможно оценить опыт, который принес нам этот чемпионат. Чемпионат собрал самых сильных игроков Украины, России и Молдовы. Новые и старые тактики, общения, эмоции - этого нельзя передать словами, это нужно почувствовать. Клан на чемпионате был представлен тремя игроками: YORIK, RomaK и TOPT.

Следующим весомым этапом в истории клана [LEGION] стало проведение Любительского чемпионата с игры «Казакі», который произошел 5 октября в 2003 году. Следует отметить, что лучшие участники чемпионата становились кандидатами в члены клана [LEGION]. И здесь мне тяжело сказать, кто больше выигрывал кандидаты или клан. Чемпионат показал высокий класс игры участников, и это смогли почувствовать и некоторые клановые игроки. После чемпионата присоединиться к клану имели честь: porno (изменил ник на Wowik), VAKULA, DEFTHUNTER (изменил ник на HUNTER), www, winni и VoVa. Любительский чемпионат стал новым этапом в развитии клана [LEGION], прибавив клану свежих сил.

7-9 ноября в 2003 году прошел большой чемпионат в г. Львове «Золотая осень 2003». Этот чемпионат - это гордость клана [LEGION]. Собрать такое количество сильных игроков не всем по силам.

10 января клан пополнился новыми игроками: [LEGION]ARM_Kolja, [LEGION]ARM_Arsen, [LEGION]ARM_Slayer (перешел из клана CC).

13 декабря в 2003 году команда клана [LEGION] в составе: Br_TOPT, Br_YORIK, RomaK, Wowik, Slayer посетила город Тернополь, в котором проходил чемпиона. Игроки клана были на высоте, получив победу в чемпионате.

1 марта в 2004 году мы отпраздновали год.

10 марта в 2004 году в наш клан вступил RoICoM.

19-21 марта в 2004 году в славном городе Одесса прошел турнир.

1-3 мая в 2004 году в г. Днепропетровске проходил 1st WAP Open Championship.

7-9 мая в 2004 году игроки нашего клана посетили I I- Открытый Московский чемпионат на «Кубок GRAIL-U309 памяти Кирилла Черникова».

5-8 августа в 2004 году «Odesa Open Summer Championship 2004».

8 сентября в 2004 году наш клан покинуло пять игроков: [LEGION]VAKULA, [LEGION]VoVA, [LEGION]Wowik, [LEGION]ARM_Arsen и [LEGION]ARM_winni

12 ноября в 2004 2004 году в ряды нашего клана вступил [LEGION]WOL

[LGT]

Клан [LGT] один из самых старых кланов в России в игре «Казачи». Началось все очень давно. Как только вышли «Казачи: EB» эта игра еще была мало кому известна. Первыми из нашего клана, кто стал счастливым обладателем того самого диска, был тогда еще просто zis_sasa. Играть я еще только начинал, да и одному было как-то неинтересно. Позвал своего друга SLAVA. Были уже первые числа января, игра только что вышла, и это увлекало еще больше.

Вдвоем мы прошли обучающую кампанию и приступили к прохождению игры, тогда у нас еще не было понятия о «развитии, войне», только прохождения миссий. Три месяца мы днями и ночами проходили все те злополучные, но чертовски интересные компании. Как сейчас помню, насколько это было сложно (морские миссии на Британских флагманах, защита Украинских земель (понравилась нам больше всего) и другие не менее захватывающие сюжеты). Как только все, было, пройдено был утерян интерес к любимейшей игре, мне было так обидно, что там так мало миссий.

И вот 15 июня 2001 года Мы узнаем о существовании патчей к игре, которые дают доступ к Интернет играм, уже не помню, какой это был патч по номеру, но он нас очень заинтересовал. Мы долго разбирались, что куда ставить, как заходить. Читали мануалы на тогда еще первом сайте, посвященному этой игре. И вот в первых числах июля я стал первопроходцем. Попал, в какое то жуткое место (которое стали называть Game Spy). После некоторого времени я начал уже осваиваться, играть свои первые игры. И ближе к середине июля, к приезду SLAVA мы впервые вдвоем начали проводить игры. Игры были долгими, так как мы ставили ПТ равным 3, а то и 4 часа игры. Но это, конечно, все было условно. Были первые победы и первые поражения.

К началу августа я стал активно подключать всех моих знакомых. Рассказывал, насколько эта игра интересна, что ни один шутер с ней не сравниться. К этому моменту я уже знал о понятии клан. Тогда в Интернете существовало 4-5 кланов, и один из них был наш – [U309]. Идея о создании клана пришла ко мне как раз в тот момент. Все мы были друзьями и играли вместе, и что бы показать, что мы команда и было придумано название для нашей команды Lytkarino Game Team. Не замысловато, но со вкусом. Так как в Интернете было принято приписывать перед ником приставку в квадратных скобках, так

называемая аббревиатура клана, то [LGT] выглядело достаточно интересно. И вот 10 августа, наша первая игра. Решили долго не мучаться и играли три на три. К нам к этому моменту уже присоединился игрок Dima.

Первый матч, как сейчас помню, был против простеньких игроков. К сожалению, не помню их ники. Первая игра: огромное ПТ, и наша первая победа. Нам, конечно, это все понравилось, и решили все-таки проверить свои силы на нашем, русском клане. Соответственно это был [U309]. Опять игра три на три. Но игра была по правилам оппонентов, и соответственно это было ПТ 0, множества. Мы не успели даже ничего сделать, как к третьей - четвертой минуте на карте остался только один я. Потому что у моих напарников не было ни одного боевого юнита. А я как немного более опытный уже имел 30-40 пикинеров. Тогда я играл за Турцию. Мне всегда нравилась эта нация в игре только из-за янычар. Очень интересные юниты. Вторая игра против [U309] последовала незамедлительно. Мы жаждали реванша, но уже на наших правилах. ПТ было назначено 3 часа. Слава выбрал Украину я Турцию. У обоих противников тоже была Украина. В очках они нас обогнали оёй как. Мы отгородились от них стеной на пол карты. Через полчаса окончания ПТ наша база была легко взята. У противника было около 30 пушек, помню, как они легко взломали наши редуты этими самыми пушками, реестровым казакам оставалось только закончить начатое. Именно с этого все и начиналось.

После этих двух игр, на следующее утро я сделал маленький сайт. Домен тогда, кстати, был www.zis-sasa.h1.ru. Конечно, назвать это сайтом было сложно, но так или иначе это было хоть что-то.

Потихоньку мы привлекали друзей, Baklan, Xmiler (именно он научил меня первым html тегами), DEA. Но после двух - трех игр в «Казаков» они поняли, что это не их стихия. Тогда появилась идея создать отделения по тем или иным играм. Так была сформирована игровая база. Xmiler, DEA – «Q3», Baklan – «NFS4», zis_sasa, SLAVA, DIMA -"»Cossacks».

Это был конечно же эффект присутствия народа в клане, что бы подтянуть других игроков если кто заинтересуется. И вот так мы играли вплоть до сентября. К этому времени многие уже перестали играть. Да и другие игроки тоже не блистали.

Постепенно я научился простому html и создал более практичный сайт, нежели был до этого. Зарегистрировал его во всех поисковиках. Так у нас появились первые посетители. Одним из них был Нукс. Помню, тогда он более месяца посещал наш сайт. Я же в то время уже учился в новой школе, ну соответственно и там начал агитировать эту самую игру, многим одноклассникам рассказывал насколько эта игра интересная, что у меня есть свой клан ну и так далее. Это заинтересовало OXYD`а. Тогда я ему уже дал «Казаков» и отвязку от диска. Он сыграл несколько одиночных игр, ему это понравилось (так как, похоже, он был

любителем стратегий RTS). Через один семестр учебы он вступил в наш клан. И затем к нам влился наш постоянный посетитель Нукс. А спустя еще несколько недель, Falcon (почему-то его все называли Falcone). Если бы не они, то клана бы наверно сейчас и не было. Затем уже были и внутренние чемпионаты, и командные игры. В конце декабря, начале января к нам вступил (мой земляк) Dedyshka. Из клана ушли все мои друзья, хотя все еще продолжали числиться в клане, пришел Hitman82 (который потом загадочным образом куда-то пропал). Я создал уже хороший сайт, красивый дизайн и немного информации.

В связи с тем, что в клане состояло более 50% не Лыткаринцев, было принято решение об изменении названия клана. Надо было сделать так, что бы аббревиатура осталась прежней, но был изменен смысл контента. Наиболее подходящим вариантом стала замена первого слова с Lytkarino на Legend. Так наш клан стал интернациональным (т.е. в клан уже смогли бы вступать люди любой национальности независимо от места жительства).

В это же время состоялся наш переезд по новому адресу: www.cossacks.h1.ru, так как www.zis-sasa.h1.ru никак не подходил по тематике, да и это было как-то неуважительно с моей стороны по отношению к соклановцам.

И вот переломный момент в развитии клана: Февраль и Март. Вступление группы новых игроков: ALF, FANAT, JinTV, GLADIATOR и Dinosaur. Так был основан костяк клана. Мы наконец-то приняли участие в крупнейшем online турнире - CC@W. Там мы крушили всех подряд. Затем выход «Казачи: ПДК», снова новый дизайн сайта, новые игроки. Затем наши ряды пополняли уже и другие игроки: Ua_Eagle, Torre-Leal, Ermak, Metors, Kucik, Kolya, WareZ, McArcher (двое последних, перед тем как вступить в наш клан, были лидерами клана [CGi], который после их ухода развалился). Kolya, Zero_cool и двое последних оказались достаточно пассивными игроками. И, по-моему, даже вообще не играли, за что и были выдворены из клана (конечно же, это было намного позже их вступления). Затем май, июнь и июль - новые игроки: неугомонный D_R_E_D, ARCADA, Dzonas, Fierce_Dog, Ja, Keeper, а затем и Floyd, F o b o S, и Vint. Уже достаточно хороший список игроков. И вот наш первый турнир в Москве. Организовал его наш соклановец [LGT]ARCADA. Он и до этого сделал очень многое для клана - чего только стоит его введение системы «званий» во внутреннем чемпионате. Но вернемся к турниру. На него кроме Аркады приехали OXYD и zis_sasa. Обещания Кеерег`а и Ермак`а, увы, оказались только обещаниями. И как итог - неутешительные результаты в одиночных разрядах и всего лишь третье - пятое место в парном. Но как говорится, не бывает дыма без огня. И спустя неделю, от нас уходит ARCADA. Очень жаль. Вливания новых сил пошло на пользу клану: OFFender и SHARK пришли, что называется ко двору. Затем я (zis_sasa) организовал еще один интересный

online турнир CFC (Cossacks friendly cup). В нем приняли участие многие кланы России ([MNS], [U309], [РУКА], [ELITE]) а так же четыре наших команды. 10 августа 2002 года - Нам исполнился один год. В виде подарка клану я преподнес новый формат сайта. После он стал, наконец, то нести информационный контент с элементами приятного дизайна.

В конце августа 2002 года наш состав действительно усилился несколькими игроками: Kugun и Burn, а так же сенсационный переход игрока [U309]TATARIN в стан [LGT]. К этому времени нас уже покинул Floyd, который перешел в ряды клана [Odesa] (город в котором он сам проживает). Сентябрь не радовал нас чем-то новым, чем-то тем, что было раньше. Однако клан становился все сильнее с каждым днем, каждым матчем. Игроки повышали уровень своей игры, и как результат мы вызвали клан [U309] на серию игр, подобную той, которая проходила между Канадской и Российской сборной по хоккею в 70-ых. Два сильнейших клана России сошлись в очной встрече. Было назначено 3 поединка, по результатам которых и должен был быть определен сильнейший. Итог серии: 2:3 в пользу клана [U309]: победы OFFender`а и ничья TATARIN`а. Однако не был сыгран решающий бой: [LGT]Metors vs [U309]IVAN, увы, этот самый матч, так и не удалось провести. Игрок Metors покинул клан LGT, а IVAN перешел в клан Kiev, но об этом позднее.

В ноябре 2002 клан потерял 7-ых: D_R_E_D , FoboS, Ua_Eagle, zero_cool (все ушли по собственному желанию), Torre-leal, Fierce_dog (были исключены советом клана). На этом печальном фоне в клан ворвался Sta. Игрок, которые был лидером ТОП100 в уже вышедшей игре «Казачи: Снова Война». И все равно клан ничем не уступал другим сильнейшим кланам России.

В наши ряды влился Phornoman - прекрасный человек и игрок. В новый год клан вошел со сногшибательными результатами! Однако случилось то, чего никто не ожидал: из клана ушло 7 игроков (Ermak, Metors, Grand Dragon, Sta, Phornoman, ALF, OFFender). Практически все те люди, которые составляли часть основы клана. На форуме начался бардак, большинство игроков клана по ряду причин не могли играть в сети. И если уход ALF`а и Phornoman`а был вполне обоснованным и понятным, то мотивы других не поняты до сих пор. Спустя месяц порядок в клане был наведен. В наши ряды вошли несколько новых игроков [LGT]Napoleon, [LGT]Gizma kaka 2000, [LGT]George. В клан вернулся [LGT]Metors, что, конечно, не могло не обрадовать squard. Такие новости, безусловно, повысили мораль в клане, и уже в середине февраля клан снова встал на ноги. У [LGT] появился новый форум со своими модераторами и администраторами, а форум - это, как известно, лицо клана.

С этого момента [LGT] начало свое новое победоносное шествие, которое только начиналось. Хотя скептики считали, что у клана больше нет будущего после такого сильного

кризиса, но [LGT] расцвело на глазах. Прогресс был очевиден и уже спустя несколько месяцев (с марта по апрель) в клан вступают: Suvorov, Napoleon_I, Alien, Spider, RED_NEO, VALERA, CLONe, Igrik, Patriot14, FREEMAN, MOUSE, Commando. На втором Московском турнире [LGT]zis_sasa & [LGT]OXYD в паре доходят до финала.. Но, увы, там проигрывают клану [ELITE] и с кланом [Od] делят 2-3 места. Отлично выступает в одиночке [LGT]NepS и уже тогда неплохо смотрятся [LGT]Limb, [LGT]FREEMAN и [LGT]Mouse.

В свет параллельно всем этим событиям выходит 2 аддон: «Снова война». [LGT]LimB и [LGT]MouSe в рейтинге сервера занимают первую и третью строчки соответственно. Становятся королями. Клан продолжает набирать новых игроков. Вследствие этого, sward были вынуждены покинуть: BurN, Falcon, JinTV, Kucik, SHARK. Двое новичков Pilgrim и Stalker, вступивших в клан в феврале, так и не смогли закрепиться в составе и уже в конце весны также покинули расположение клана.

В апреле [LGT]TATARIN выигрывает одиночный и парный турнир в Уфе. [LGT]Grand Dragon берет все возможное золото на турнире в Калининграде. В начале мая [LGT]Kurun выступает на втором по счету турнире в Киеве, однако после трех месячного перерыва не может показать свою фирменную игру и конечно проигрывает уже в первых турах.

В мае клан проводит online серию игр против клана [SOCHI] и одерживает уверенную победу 5:3. Оживляется форум: решаются, наконец-то все вопросы, обсуждаются различные темы. В общем, все возвращается в прежнее русло. С [LGT] начинают снова считаться.

На этом история нашего клана не заканчивается, ибо мы будем жить ровно столько, сколько будет, жив кибер спорт и сама идея.

[-RA-]

Предыстория клана началась в ноябре 2002, когда его основатель Трой и его первый лидер Чингиз попали на сервер ГС.

Спустя пол года игры, Трой к тому моменту ник у него был SToNe. Ужасно захотелось быть в каком-нибудь клане. Но играл он, так скажем, «ниже среднего» ☺ ну и в следствие. Его никуда не хотели брать, а если брали в клан, то не в серьезные и маленькие, где он задерживался не надолго. В один из вечеров, Трой как обычно сидел за любимой игрой «Казак», и на серваке познакомился с John Silver-ом. Подружившись, они решили создать свой собственный клан. Но попытка была неудачна, а потом вовсе Джон исчез. Но Трой не сдавался, он уговорил Чингиза создать с ним клан. Недолго думая они решили назвать клан Красной Армией. Название придумали не просто так, Красная Армия во время своего

существования была непобедима. И так официальная игра под ником [-RA-] (чёрточки были поставлены специально, чтобы на ГС всегда быть на виду) было совершено 23 февраля 2003 года и это считается ДР клана. О том, что клану нужен сайт они и не думали. Но однажды Чингиз играл на норме против [ALLIANCE]Buldozer и вынес его. Тут они разговорились, и Бульдозер сказал, что клан без сайта долго не протянет, ну тут и узналось, что Бульдозер умеет делать сайты ☺. Когда Чингиз предложил ему вступить в ряды Красной Армии, он согласился. Потом всё пошло и поехало, довольно быстро у клана появился свой собственный сайт. Были приглашены все друзья-одиночки участников клана, ими стали Arryk, Traktor, Maestro, потом на ГСК был найден JohnSilver ☺. Лидером клана, как самый возрастной и мудрый, был избран Чингиза кем он является и по сей день. (хотя выборы лидера проходят ежегодно).

За свою историю клан РА с достоинством прошел “огонь, воду и медные трубы” и сейчас является достаточно известным и уважаемым кланом. За что большое спасибо надо сказать Бульдозеру, т.е. просто Сергею за несомненно огромный вклад в развития клана. Да и за то, что пригласил в семью нынче одного из лучших игроков сервера и лучшего игрока клана: великого читера Маску ☺.

[RUKA]

Наверное, я начал раньше осваивать «Казак» в Интернете, чем сам Интернет. Первая победа над Very Hard'om в одиночной миссии, - изобилие эмоций и радости. Вскоре провели Интернет на работу и так начались мои первые бессонные ночи в сети.

Мой первый ник в чате, далее в казаках – k@ktus. Зашел на сервер 1.15 версия Европейские Войны (с 1.15 патча были доступны игры в сети Интернет). В шелле я все не мог понять: как присоединиться и тут: «УРА, получилось!», 60 мин ПТ, я (Украина) против двух французов (Польша, Австрия). Игра продолжалась до утра, в итоге - я их вынес, не понимая, что Украина на ПТ практически самая сильная нация. Добрался и до рейтинга, где на первом месте был [U309]KOSTIK. кажется с 350 очками.

Потом, я, как тайный профессионал среди всех в городе, ходил в местный клуб и, потихоньку, всех выносил. Мой знакомый, с которым мы только начинали играть еще с 1.12, купил себе компьютер и тоже принимал участие в сражениях. Там он познакомился с Ino из Санкт-Петербурга, который и предложил ему создать какой-нибудь клан. На следующий день мы встречаемся и, еще не осознавая, что это такое, соглашаемся создать то, что называется кланом. И так, Ino, BLADE, Ivan_Grozni – объединяются в [RUKA] Русско-Украинский альянс. Если я не ошибаюсь, это третий славянский клан после [U309] и [LGT].

Поступила идея о создании нашего сайта, который все еще живет – www.rukaliance.narod.ru. В наш клан вступило 25 человек, из которых я помню только [RUKA]Redskin, [RUKA]Colander, [RUKA]STERVETS, [RUKA]lisiVoin, [RUKA]Monsterrr, [RUKA]Napoleon, [RUKA]Undertaken, [RUKA]HOSTEM, [RUKA]OrgaBank и др. Это был основной состав клана, который неплохо играл и довольно часто.

Просыпаясь после ночи игры, я ждал вечера, чтобы снова окунуться в мир «Кзаков». Постепенно я находил там друзей из других кланов. Всегда играл с дрожащими руками с папами прошлого: [U309]KOSTIK, [U309]DRUID, [U309]ZHEKA, [U309]ANDREI, [U309]KVAZAR. Они тогда были лучшими, но и мы шли с ними в ногу. В самом начале «Кзаков» в Интернете еще никто не знал про элементарные обходы, 2 городских центра вначале и 2 казармы, быстрый дипломатический центр. Формации юнитов мало кто использовал. Еще отсутствовала бесконечность и в шахты надо было вручную заводить рабочих, но это тогда не имело никакого значения, «Кзаки» были представлены так как есть и мы имели то, что имели.

Кто меня учил? Как разрабатывались тактики? Наверное, по ходу игры все приходило с опытом. Раньше нельзя было просматривать записи, и поэтому каждый учился на своих ошибках. Кто знал больше хитростей - практически всегда побеждал, в чем всегда превосходил клан [U309], за что им большое спасибо.

Как и во всех кланах и [RUKA] не поделили что-то между собой, и некоторые игроки покинули нас. Всем известный D_R_E_D даже хотел вступить в руку, но его обозвали читером и повесили на эшафот. Произошел массовый переход наших игроков в [U309]. Мы переезжаем на, многим известный, www.blokpost.com/cossacks - один из самых популярных и посещаемых сайтов нашей с вами игры. Сайт администрировал [RUKA]Hostem, а мы всей толпой пригреблись под его крышей. Тогда и началась золотая пора [RUKA]. Форум кипел от сообщений, все делились играми, часто возникали скандалы, обвинения в читерстве и то, что называется продвижением «Кзаков». На блокпосте можно было найти достаточно много разных статей: развитие от 10 до 60 ПТ, раш Полькой, Украина, параметры прокачки, выстрелов и усовершенствований. Там обучалось все казачество.

Клан [RUKA] потерял своего лидера на длительное время, и началась неразбериха. Все куда-то ушли, форум затих и [RUKA] вместе с ним. Тогда где-то 1 год я играл в шелле сам под [RUKA]Ivan_ Groznui.

Датой основания клана официально считается 3 февраля 2003 года. Но идея создать собственный клан была у нас с самых первых игр в казаков. Все началось с того, что я с другом, в один прекрасный день, купил по диску «Казаков» и, с тех пор началось. Практически каждые выходные мы играли в казаков в компьютерных клубах. И играли бы мы в них до тех пор, пока не вышли «Казаки: ПДК». С нее начинаются наши Интернет игры. После полугода игры я (Юрий) решил податься в, многообещающий в то время, клан [РУС]. Потом ко мне присоединился мой друг (Анатолий). Мы достаточно долго состояли в клане [РУС], но после зимних каникул (2002-2003 г) мы узнали, что клан распался. Было жаль, но нам ничего не оставалось как создать свой клан. И 3 февраля 2003 года наш клан был зарегистрирован на сервере «Казаков».

[-WAP-]

Клан [-WAP-] был основан 27 августа 2002 года. Скорее даже не основан, а переименован из клана [ONE-P], состоявшего из 2 человек: [ONE-P]Roshi-A и [ONE-P]ScooTeR'a.

По мнению участников, относительная непопулярность клана [ONE-P] упиралась как раз в его название: ONE-P = One Piece - один из многочисленных японских комиксов - манга, главные герои которого ищут самый большой на свете клад и являются псевдо пиратами. Было решено найти более солидное название, понятное для граждан СНГ, с целью их привлечения в новый клан.

Проблемой выбора нового названия клана занимались уже 3 человека. К единомышленникам подключился Oshakof, состоящий на ту пору в западном клане [ICC]. Он также был воодушевлен идеей создания совместной команды.

К счастью друзей искать название долго не пришлось. Находящийся на летних каникулах школьник ScooTeR получил домашнее задание прочитать роман Л. Н. Толстого «Война и мир». Роман оказался настолько увлекательным, что ScooTeR предложил назвать в честь него новоиспеченный клан. Предложение было принято единогласно. Новое название клана звучало [WAP] и означало WAR AND PEACE.

Обрадовавшись, соклановцы поспешили зарегистрировать клан WAP на сервере GSC и в шелле GameSpy. Конечным названием была выбрана аббревиатура [-WAP-] для удобства поиска в шелле - написание названия клана со штрихом обеспечивает выгодное верхнее положение в шелле GameSpy.

Первыми шагами после основания клана были назначение теперь уже [-WAP-]ScooTeR-а батькой-атаманом и переименование [ONE-P]Roshi-A в [-WAP-]RzhEVSKI -

находиться на Бородинском поле в облачении бойца кун - фу и с одной лишь деревянной палкой в руке не так уж и весело. Дело оставалось за малым: создать сайт и набрать бойцов в команду.

Итак, после основания набором бойцов в клан занялись батька-атаман ScooTeR и Oshakof, а бремя сайтостроительства легло на плечи RzhEVSKI. И не прошло и года, как к клану присоединился первый игрок _Seva_, а сайт клана начал свою мученическую историю, скитаясь от провайдера к провайдеру.

[U309]

История нашего клана начинается с доисторических времен. Еще когда толпы неандертальцев носились с топорами и кричали "ЮУУУУ", но об этом история умалчивает.

Официально день рождения клана принято считать 2 апреля 2001 года н.э., о чем гласит первая наскальная надпись «02.04.2001. Запущен наш сайт. Пока не все готово, но скоро все будет. В ближайшие 3-4 дня будет запущена версия без фреймов.» оставленная нашим предком EBELDOSom. Но он был не одинок, позже, 08.04.2001, мы обнаружили следы KOSTIK и Monach. Последний пропал без вести. Параллельно с этим, мы находили папирусы по тактике игры за Украину и Россию, альтернативный взгляд одного нашего хорошего посетителя (Azazela), в будущем [U309]Azazel.

Мы нашли также документы, по которым видно дружественное общение наших предков с другими регионами. Не долго наши праотцы были в гордом одиночестве. Да и воды не много утекло. Уже 11.04.2001 к клану присоединились Eyes и Kory. Ребята живут на Украине. Тут то все и началось. Не прошло и дня, а прошла лишь ночь. как 12.04.2001 произошло очередное пополнение в рядах клана! Makedon, Vlad, Alex_M, zlppEr.

Дружественные племена стали объединяться в единый клан. К исходу 16.04.2001 к нашему клану присоединились вожаки других племен! В [U309] вступили: Casar, Alex, SAXMAX, XL, BAX, Woocker_T. Появлялись первые карты, интересные исторические материалы от Сепки, [U309]Sergey и [U309]Serhii + актуальные статьи по тактике от [U309]AZAZEL, [U309]Sergey, [U309]Serhii, [U309]Vlad и [U309]Eyes. Но не долго жизнь шла равномерно. 16.04.2001 наш клан был подвергнут набегу ТРОЯНОВ (вирус рассылался по почте наших бойцов). Но и эту напасть отразили достойно. После чего было принято решение о завоевании других, неисследованных земель. 16.04.2001 был сформирован отряд из элитных воинов [U309], которые совершили первый и единственный крестовый поход на заморские земли, которые уже давно воюют между собой с использованием рейтинговой системы. Наши

воины крепко закрепились на чужой территории и методично продолжали завоевывать земли чужестранцев. несмотря на сильное сопротивление, и мощные оборонительные сооружения противника.

Использовались все методы борьбы с врагом, в том числе и разведка. К 22.05.2001 благодаря агенту 00309 [U309]SAXMAX была добыта и переведена информация об новом оружии противника «АДДОНЕ» с cossacks.4players.de. «Забавно, что информацию об игре, созданной нашими разработчиками, приходится искать за бугром... Хотя, скорее всего, это печально. Запланированная дата выхода аддона - август сего года.»

На этом месте, мы теряем след истории нашего клана, из-за постоянных болезней шамана (internet server). Но мы смогли восстановить некоторые документы по образованию клана:

Клан организовали 3 человека: EBELDOS, Sergei и Serhii. Собственно, они не были совершенно незнакомы друг другу - вроде как друзья и учились вместе. Причина создания клана на тот момент была довольно простой: западные игроки уже создали несколько кланов (вспоминается, появились тогда [RK], [OTG] и еще несколько; слыл довольно сильным клан [HASS], который потом незаметно для всех исчез), а у игроков из бывшего Союза не было ни одного клана. Так почему же не создать? А название пришло само собой: на общем собрании клана, было принято решение: в качестве цифр взять первые три цифры своей АТС (все жили вроде как в одном районе) - так и получилось 309 (даже тогда уже были телефоны). Ну а буква U - что-то типа сокращения от Union (ну вроде как союз, объединение). К тому же в сочетании напоминало название чего-то боевого (ну, например, подводной лодки или вертолета), что должно было по идее завоевать некоторое уважение со стороны остальных игроков (буржуев, в смысле). На самом деле, как выяснилось, действительно была такая подводная лодка (кажется в Англии - ну это вопрос к знатокам истории, но, к сожалению, не ко мне). Вот так и получилось [U309]. Ребята на скорую руку создали сайт, форум, которые уже подвергались отладке по ходу дела. Первых игроков ребята приглашали в клан сами (и меня в том числе; к тому времени я уже прошел «школу Питса» игры без пистайма, в чем он мне очень помог, т. к. опыта игры в RTS-играх у меня не было вообще никакого). Ну и естественно на сайте разместили информацию о приеме в клан - дальше все пошло само собой. Разумеется, огромная заслуга в этом Питса: сайт его был до этого единственным русскоязычным сайтом по «Казакам» (Руссобит не в счет, я думаю, речь идет скорее о фан-сайтах) и потому был известен и популярен. Тем более посильными трудами, в смысле налаженными контактами с GSC Питс умудрялся получать патчи для русских и украинских версий «Казаков» и выкладывать на свой сайт куда раньше, чем «официальный» представитель компании, то бишь «Руссобит-М». Ну вот тогда-то народ

и стал по ссылке попадать на сайт U309 и кто желал - вступали в клан. За какое-то время сформировался довольно боевой состав клана, в результате чего должное уважение со стороны западных игроков было завоевано. Сайт становился все более популярным, тем более что помимо форума, на котором игроки делились друг с другом знаниями и умениями, на сайте появилось немало статей, в том числе исторических (и очень интересных, по крайней мере, для меня), в чем огромная заслуга Влада. Помнится даже, как на форуме появилось сообщение от одного человека, который писал реферат (или типа того) по истории и именно на этом сайте нашел то, что ему было нужно. Вроде мелочь, а приятно. Ну а дальше. Дальше новые игроки, новые битвы, новые тактики игры, неоднократные переезды сайта на новые места. А также обнаружение нечестных приемов игры, багов, глюков, неточностей - всего того, с чем [U309] вел, пожалуй, самую активную из всех кланов борьбу, в результате чего появлялись новые патчи, заплатки. А потом. Ну а потом лето! Пляжи, коктейли с трубочками, пиво, море. Ну, короче, лето. Многие разъехались на отдых, в отпуски, на форуме стало несколько потише. Тем не менее, все уже тогда находились в состоянии ожидания аддона и также на слуху были клановые войны. Большим событием в клане было объединение с Pits_1.

[USSR]

Днём рождения клана можно считать 22 июля 2002 года. [USSR]WOLF'ом в тот день клан был официально зарегистрирован на GSC. Название клана [USSR] расшифровывается как Union of Soviet Socialist Republics (Союз советских социалистических республик). Однако наш клан не является политически ангажированным, то есть, мы не коммунисты. Более того, в клане есть несколько антикоммунистов. Цель клана - объединить русскоговорящих игроков вокруг [USSR] и завоевать ведущие позиции в «Казаках» (позже и в «3А»). Сразу после создания клана в него вошли помимо лидера [USSR]WOLF'a (ныне [USSR]ARIEZ), также его брат [USSR]LEXA, и чуть позже его друзья [USSR]ANDY (человек, нарисовавший флаг клана), [USSR]KOSTYL и [USSR]PIONEER (все 5 игроков из Ставропольского края). В первые дни в клан вступили несколько игроков: [USSR]IMPERATOR, [USSR]AS2002, [USSR]nicolasXP, [USSR]DUKE и [USSR]ELEC. Август, сентябрь и октябрь ознаменовался приходом в клан игроков: [USSR]SUVOROV (позднее сменивший ник на [USSR]White-Baron), [USSR]IMP, [USSR]MALIK, [USSR]Lara_Croft и [USSR]BOOCH.

Последующий период можно назвать мрачным в истории клана. Сначала за мат и оскорбления из клана был исключён [USSR]AS2002, позже основавший собственный клан [SOCHI]. Затем по различным причинам клан покинули [USSR]IMP (ушёл в [BDT]), позже и

оттуда ушёл), [USSR]ELEC (ушёл в [GRAIL]) и [USSR]BOOCH (ушёл в [UN], позже этот клан развалился). Не проявляли активности [USSR]ANDY (вообще никогда не играл в Интернете), [USSR]KOSTYL, [USSR]PIONEER, [USSR]DUKE и [USSR]MALIK. В ноябре и декабре в клан были приглашены [USSR]MONSTER, [USSR]Spineshank и [USSR]Moskau_ganster (ныне [USSR]АРЕСТАНТ). [USSR]MONSTER практически сразу же покинул клан из-за его не активности и организовал свой клан [UFO]. В то же время в клане постоянно играли в «Казачки» [USSR]IMPERATOR, [USSR]Spineshank и [USSR]Moskau_ganster. [USSR]ARIEZ перешел в «Завоевание Америки», и там пригласил к себе игрока под ником [USSR]Bismark, который чуть позднее покинул клан.

Вскоре мне ([USSR]Spineshank'у) надоела малочисленность клана (фактически в нём были только 4 человека), и я начал приглашать игроков в клан. Таким образом, клан пополнился новыми игроками: [USSR]PARAMON, [USSR]Crusader (ныне [USSR]Revontuli), [USSR]Gamer (ныне [USSR]Tommy-gan), [USSR]patriot14, [USSR]galay1983 (ныне [USSR]GALAY).

[USSR]Gamer пригласил в клан своего двоюродного брата [USSR]кЕЕрЕг'а. [USSR]galay1983 привёл с собой своего друга и земляка [USSR]_BOSS2003.

[USSR]ARIEZ пригласил игроков [USSR]single (ЗАшник) и [USSR]КусоК. [USSR]Crusader пригласил [USSR]serkku. Вернулись в клан после временной не активности [USSR]White-Baron и [USSR]Lara_Croft. Вскоре клан покинули [USSR]patriot14 (ушёл в [LGT], позже ушёл и оттуда) и [USSR]serkku (ушёл в [-RA-], позже ушёл и оттуда). На Гейм Спае мною в начале марта был приглашён в клан будущий монстр «Казачков» [USSR]rolcom. Март и апрель ознаменовался приходом новых игроков.

Казачники:

- [USSR]FLAY
- [USSR]Lord
- [USSR]anub
- [USSR]MEDBEDb
- [USSR]ZDVIG
- [USSR]ARTRANZ

ЗАшники:

- [USSR]BOBAH
- [USSR]ChigiraN
- [USSR]Bogun,
- [USSR]GLADIATOR (ныне [USSR]MAGICANEC)
- [USSR]PUZKA

- [USSR]LEGAT (ныне [USSR]STRATEG)
- [USSR]Soldat.

В это же время клан покинул [USSR]White-Baron (перешёл в [EEAI], позже этот клан развалился). Весной клан [RUKA] объявил войну клану [USSR]. После непродолжительных боевых действий два клана в казачьей среде помирились, а в 3Ашной среде до сих пор находятся в состоянии «холодной войны». В конце апреля [USSR]FLAY и [USSR]Lord_ были обвинены (неким игроком под ником UDAW) в читерстве (на \$\$\$ строили арт при игре без арта). После чего они добровольно покинули клан, хотя доказательства чита так и не была получены кланом [USSR].

10 июня 2002 года сайт клана переехал на новый адрес - <http://www.clan-ussr.ru>. После того как открылся форум клана. Новички стали тестироваться, и для их принятия был выработан кодекс, в соответствии с которым теперь в клан можно было попасть только по итогу голосования. Была установлена планка, в соответствии с которой игрок ниже виконта не мог попасть в клан. В период с мая по сентябрь проходил внутриклановый чемпионат по миллионам. Выиграл его [USSR]kEEpEr, который в июле завершил свою казачью карьеру. Однако остался в клане. В мае-июне в клан вступили казакеры: [USSR]maroder (последний игрок, который был включен в состав клана без голосования), [USSR]COMANDANTE и [USSR]Tonick и 3Ашники: [USSR]Badger, [USSR]Aztec и [USSR]Alex. В июне за мат из клана был исключён [USSR]BOBAN – игрок не особо отличившийся в «3А». Летом кланом [USSR] было получено предложение выступить на турнире сильнейших казачьих кланов «LGT Summer Cup». К сожалению, турнир был отменён. Вместо него был проведён турнир «LGT Invite Cup». На нём наш клан представлял [USSR]rolcom, который достаточно неплохо выступил. Летом планировался турнир по «Завоеванию Америки», который должны спонсировать клан [USSR] и Руссобит-М, но разработчики подвели. В результате турнир был отменён. В июле вышел аддон к «Завоеванию Америки». И весь клан перешёл из оригинальной игры «3А» в её аддон. Июль и август ознаменовался приходом таких игроков:

- [USSR]Kostya.UA,
- [USSR]Yaros
- [USSR]Tamerlan,
- [USSR]RoRa.
- [USSR]maroder покинул клан (ушёл в [SICH]).

Летом после успехов в ««3А»» перешёл в «Казачи» [USSR]Bogun. В сентябре-октябре в клан вступили [USSR]VERTUAL_elf, [USSR]Melf (3Ашник, однако и в «Казачи» играет) и [USSR]SERB. Были исключены из клана за не активность [USSR]KOSTYL и [USSR]PIONEER и [USSR]КусоК. В это же время добровольно покинули клан [USSR]Strateg, [USSR]Kostya.UA

и [USSR]anub. В начале ноября наконец-то у сайта появился постоянный админ. Им стал [USSR]Spineshank. В ноябре клан на две недели покинул [USSR]Revontuli, однако после решил вернуться. В ноябре в клан вступил [USSR]Igor - игрок «3А». В начале ноября во Львове прошёл чемпионата по «Казакам». Наш клан на нём представлял [USSR]rolcom, который выступил с следующими результатами: 4 победы и 2 поражения. Дополнительный матч, за выход из группы, [USSR]rolcom проиграл (3 поражение).

[X-47]

Создание нашего клана не отличается, наверное, от создания других. Захотелось, подобрали название, как и большинство создателей методом научного «тыка» именно научного, потому что «тыкали наугад в научные книги». Так вот мой палец попал на: «...рентгеновские лучи...», на это отреагировал Gelius ответом: «X-лучи», а VOODOO начал твердить: «...X-47...». На вопрос: «Что это значит?», ответа он еще не знал.

Я (G_Die) с Gelius'ом перебирали другие возможности, а VOODOO все продолжал твердить свое. Чуть позже, когда мы не к чему не пришли, VOODOO нашел ответ. Он заключается в следующем. У нормального человека (у таких как президент и его служащие) 46 хромосом, а у некоторых ненормальных их больше или меньше. Так вот догадайтесь: «У человека, с каким отклонением 47 хромосом?» (ну, вообще-то их много, но самый, самый...) На следующий день я начал проект под названием, которое потом превратилось в название сайта. В создании сайта участвовали мы втроем, а так же принял участие [CC]D_M_V. По началу сайт с этим названием кажется глупым, но если задуматься... «они» тоже люди.

Итак, 20 сентября 2003 года мы загрузили на хостинг наш проект X-47 (№1). 25.09.03 был принят новый игрок в клан Stasik-matrasik (STAS). Надеемся, что у него будет время и возможность показать себя.

В течении двух месяцев клан вступила большая его часть (GIV, Sloping, AD, Vonan_cicle, x_X_x, Den, Fox_ru, Poshkin_ru, Хулиган, Speed) с момента их появления открылась новая страница истории клана. В связи с потребностью помощи Vovan_circle, получил должность Заместителя Консула (G_Die).

31 января 2004 года начался наш внутренний чемпионат. Автором и редактором (модератором) страниц «турниров» и «записей» назначается Den.

Словарь казакеров.

Как известно большинство казакеров используют свой сленг, который выработался с годами. Его используют для простоты общения, поэтому здесь всё оставлено так, как и было изначально. Вот краткий словарик:

- Лег. пех – легкий пехотинец
- Крест – крестьянин
- ДИП – дипломатический центр
- Дип. центр - дипломатический центр
- Таунцентр – городской центр
- ГЦ - городской центр
- Ап – усовершенствование
- Апгрейт – усовершенствование
- Нормалы – ресурсы 1000
- Укра – Украина
- Роса – Россия
- Грины – гренадеры
- Рунды – рундаширы
- Инет – интернет
- В нете – в Интернете
- Чамп – чемпионат
- Чемп – чемпионат
- Лямы – миллионы

Полезные советы и тактические приёмы.

Военные и экономические хитрости от [Kiev]Br_JOHN.

1. Строить склады возле дерева и камня, чтоб была быстрая и эффективная добыча ресурсов. Склады всегда надо строить под добываемым ресурсом, т.к. кресты ресурс носят всегда в правый верхний угол склада.



2. Качать шахты, занимать близлежащие как можно больше.
3. Ставить охрану на все захватывающиеся здания и юнитов: мельницу, склад, ГЦ, кузницу, академию, арт. депо, шахты, пушки.
4. Строить сечевиков и убивать ими барабанов, которые открывают карту.
5. В начале игры построить 3 сечевика и разослать их по углам карты, чтоб быстрее найти противника.
6. Взрывать свои шахты, при возможном их захвате. Нельзя отдавать нацию.
7. При захвате нации нужно ее развивать, для начала сразу построить ГЦ и мельницу, и сделать в ней апгрейт на еду, а затем остальные здания.
8. Когда тебя выносят, и ты бежишь к союзнику, нужно отменить всех крестьян во всех ГЦ и взорвать их, вместе с шахтами и поубивать всех крестьян, которых можно захватить, т.е. которые уже не охраняются.
9. Делать рейды сечевиками в тыл врага, т.е. мини-контроль, очень раздражает, когда они бегают.
10. К барабану, который идет открывать карту, полезно прикрепить на охрану одного пикинера и сделать барабану ап на защиту.
11. На 340 тике нужно начинать строить домики, зажав "Shift", что б не было лимита населения.

12. Иметь дома 10-15 сечевиков, если прибегут сечевики соперника или появятся луки.

13. Нажимать перед боем и во время боя в академии "лечить" "J".

14. Если видно, что отряд соперника не отбить дома, заказать 15-20 драгунов, чтоб отбиться.

15. Отряд никогда другой отряд не догонит, поэтому бегать за ним нечего, надо идти на перехват, а если пропустил, а дома ничего нет, то придется идти, но все равно он уже что-то спалит. Если дома есть отряд, то нужно идти ему на встречу.

16. Без сделанного четвертого апгрейта на атаку и защиту лучше в бой не лезть, а идти в обход, стараться, как можно быстрее прокачать пикинера, вступать в бой только при необходимости, тогда, когда дома нет отряда, который уже будет идти прокаченным, или есть угроза шахтам.

17. Если шахту прокачал, то нужно сразу выделить 5 крестьян и подвести их к шахте, чтоб не терять время.

18. Когда игра затянулась до стен, надо нажать клавишу "Q" и посмотреть стену противника, если там есть дыра, то ее будет видно, Q - показывает не проходимые участки голубым цветом.

19. Когда заказываешь драгунов, нужно чтоб у тебя их вообще не было, просто могут некоторые остаться после первого заказа, если остались, то их нужно убить.

20. Когда к тебе идут драгуны, надо поставить отряды пикинеров возле города на "холд" в линию, выделяешь отряд пикинеров и нажимаешь пиктограмму "держат позицию" или "S", через 20 секунд защита и атака у них возрастает до 9, когда изначально она 3 и 2. Только их нельзя сдвигать с места тогда. А за пикинерами стоят твои драгуны. (Оранжевый (нижний) сделал правильно, а зеленый - нет).



21. Если соперник сильно прижат уже и понес потери, заказать надо драгунов 100-150, и добить его.

22. Ставить под горячую клавишу рынок "0", удерживая "Ctrl" и нажимая цифру, две казармы "9", Дип "8", академия "7". Также нужно ставить отряды под цифру, чтоб не терять время в поисках отряда, нажимаешь цифру, потом пробел и он перед тобой.

23. Стандартный отряд пикинеров с лучниками и легпехами.



Экономические хитрости от [-WAP-]Snake.

1. На 1000 если построить склад под самым камнем и поставить туда 5-7 крестов, только так, чтоб они работали только под этим углом, то они даже не будут ходить, а будут вечно добывать камень!

2. Дальше, такой пример, Сталин потратил на склады по 2000 камня и дерева и за 10 мин добыл 30000 дерева, а я построил 2 склада и добыл 12000 дерева. Теперь смотри, и думай, не легче ли поставить больше складов и ты все равно останешься в плюсе!

3. Когда у тебя много крестов и ты добываешь камень, то сначала маленькими группками рассылай крестов на все близлежащие каменоломни, а потом, когда некуда будет бросать людей, чтоб не портить производительность(чтоб кресты не ходили кругами) выбери самое большое месторождение и поставь туда все точки сбора, тока перед этим окружи это место складами!

4. За 100 тиков 5 крестьян добывают: камня 2240, дерева 2240, золота 810 – при нормальном курсе = 180 камня (дерева), железо (Уголь) 810 – при нормальном курсе = 1000 камня (дерева)

Что это означает? Да то, что вначале игры, особенно на 1000 лучше добывать нужные ресурсы, а не менять на них. К тому же обмен может быть не по выгодным ценам, а значит, будет еще меньше ресурсов. К чему я виду? Да, чтобы построить Дип. А если пойдет первая быстрая атака сечею или луками, то это если не конец игры, то подрыв экономики!

Военные хитрости (действуют не только на миллионах) от [EL]CORTES.

1. Ложная атака.

У каждого свои тузы в рукаве, и раскрывать их редко кому хочется, а так как денег мне за эту статью не дадут, то приведу лишь некоторые маленькие хитрости, которые надеюсь вам помогут. Ложная атака. Сделав вид что вы идете в последний, решительный штурм, отправляете вперед пик, офицеров и прочь., вместе с гусарами. Как только он выйдут вперед, выделяете все войско и жмете «держат позицию». В большинстве случаев противник просто не успевает определить вашу атаку и также вовремя нажать «держат позицию», а потому вы поменяетесь ролями – он атакует, а вы обороняетесь, что несравненно удобнее!

2. Вариант обороны.

Рекомендуется конкретно от атаки кавалерией. Если вы, случайно или намеренно, пропустили атаку противника, и он вывалил на вас всех своих гусар, пик и прочь, то быстро и сразу выделяете все войско. Жмете «держат позицию», а затем отводите отдельно, не по атаке назад из под огня драгун и мушкетов (по очереди), и, отойдя чуть-чуть, разворачиваетесь и жмете «держат позицию». Напомню, что ни коней, ни офицеров ни пик трогать не надо, разве что если они далеко подвинуть их чуть ближе. Если вы выживете после этой атаки, то противник ваш – на неприкрытых стрелков обрушивает конницу и оставшееся в живых «мясо».

3. Занять нужную позицию.

Если ваш противник после ПТ еще не подошел к барьеру, занимайте позицию на его территории и кемперите. На возникающие возмущения: по поводу вашего кемпа, резонно предложите ему посмотреть, кто на чьей территории. И ваша совесть чиста! И ему возразить нечего! Меняем направление. Если противник располагает удобной позицией, он на ней укрепился и двигаться не хочет, измените угол атаки! Все войско на его фланг! Чтобы избежать прорыва фронта, ему придется повернуться, Чего и требовалось! А если он слишком широко раскинул свою базу (этот прием лучше работает на Суше), а войско ее всю не прикрывает, то атакуйте незащищенный участок! А если там есть постройки, то это вообще здорово – тихонько взрывают их, зарабатывают очки. Отвлекайте внимание. Очень веселый прием. Меня как-то в разгаре битвы спрашивают – «А что это у тебя с городским центром». Я полез смотреть, чего там с ним, а меня в этот момент атаковали конями. Еле отбил. Или еще – не совсем тактичный прием – один игрок начинает орать, что другой игрок – читер, строит пушки. Пока я лазил по карте искал пушки, меня атаковали.

4. Оборона.

Бывает двух видов – активная и пассивная. Активная оборона мало чем отличается от атаки, и рекомендуется для тех, кто атаковать хочет, но просто не стремиться форсировать события. Такая оборона подразумевает отдачей инициативы противнику и повторение его действий. Т.е. если противник атаковал вас конями, то отправляете своих коней навстречу, на удар отвечаете точно таким же ударом, пытаетесь подловить на ошибке или просто удавить по очкам.

Если противник объективно сильнее вас, то рекомендуется пассивная оборона. Вперед выставляются наиболее сильно стреляющие юниты, остальные стреляющие (обычно драгуны-наемники) позади них. Гусар, если вы таковых строили, вперед не выводим даже при атаке вас конями. И ничего абсолютно не двигая, лишь подбрасывая вперед немного пикинеров, ждете атаки. Противник, атакуя вас, теряет очки, вынуждая самого себя продолжать атаку. Таким образом, наступает для атакующего наступает момент, когда он разменял свое «мясо» на ваших стрелков. Чтобы стрелки его были прикрыты, он вынужден атаковать конями. Переждите и эту атаку. Пусть вы потеряете много мушкет, но сохраните конницу, и когда у вашего противника кончиться «мясо», смело вперед гусар! А дальше дело техники.

5. Описание некоторых наций и тактика нападения и обороны за них.

Дания. Сильная и популярная из-за своей простоты нация. Сила ее – мушкеты, их надо беречь и лелеять. При атаке надо расположить мушкетов на расстояние выстрела от противника, прикрыв спереди небольшим количеством пик. Драгуны стоят чуть позади, вместе с конями. Укрепившись, мышкою выделяем и подтаскиваем вперед небольшие отбившиеся в сторону нерабочие (не стреляющие) группы мушкетов. И не забываем постоянно отправлять вперед на смерть небольшие (100 – 200 юнитов) группы пик. Выждав момент, когда противник либо перегруппировывается, либо лишился прикрытия, отправляйте всех коней вперед не по атаке. За ними также не по атаке (т.е. не «убивая всех на пути») отправляем пик, крестьян и последними офицеров. Как сказал однажды мне ZIMA (король один), тактика такова – «дураки вперед стрелки за ними». Оборона наций вообще-то для всех одинакова, и об этом чуть ниже.

Пруссия. Очень сильная и сложная в обращении нация, из-за своей сложности многими недооценена. В обращении с огромными ордами коней, которые у вас будут, надо проявлять известный авантюризм, но также и осторожность. При атаке, если противник не окопался и не ушел в глухую оборону, можно попробовать несколькими ложными атаками гусар выманить на огонь его «мясо». Получилось – не получилось, но следующий этап атаки

– постараться разменять пик и офицеров, лишить мушкетов противника прикрытия. Для этого надо атаковать так же, как сверху описано для Дании (тактика универсальна). Когда основной обмен завершен, пусть возможно и несколько не в вашу пользу, надо вводить в дело прусских коней! И гигантская орава прусской конницы буквально затопит войско противника. Пики – офицеры и прочь. вперед, и ура за Родину за Сталина. После того как ваше «мясо» дойдет до противника, гусар отводим, и даем волю мушкетам и драгунам. Если противник продолжает трепыхаться, гусарами доводим его до нужной кондиции.

Также можно навязать обмен сразу, ударив гусарами, затем отвести их назад и попытаться выжить. При игре Пруссией у вас открывается большой простор для импровизации, потому вариантов атаки множество, и все узнаешь только со временем и опытом. Пруссия обладает огромным оборонным потенциалом. Главное в обороне – прусские формации, которые значительно лучше управляются, чем, например, датские. Выстраиваете в шеренгу, или что еще лучше в колонну штук 120-196 мушкетов, смешиваете с ними аналогичные по размеру формации пик, отводите назад слабеньких драгунов-наемников, и стоите, подбрасывая вперед при необходимости немного пик или крестьян на мясо. Когда противник, бесплодно штурмуя ваш бастион лишится достаточного количества мяса, быстро распускаете формации и со всеми вашими ордами коней вперед, в атаку, так как именно открытый бой стихия Пруссии.

Пруссия лично мне нравится тем, что нация нескучная, зрелищная, у нее все на грани, и даже далеко не всякий опытный игрок сможет правильно использовать ее плюсы.

Остальные нации за исключением Польши и Саксонии чрезвычайно похожи, и тактика для них одна. Шлепнув 8 конюшен, стройте там драгун 18 века, и, прокатав в конюшне выстрел драгуна, апгрейты в академии делаете в таком порядке: 30%, 20%, 10%, 15%. Выстрел в идеале у них должен равняться 92. Если против вас строят гусар, то необходимо строить пораньше пикинеров, и прокатать их как можно сильнее на защиту.

Однако если скорость игры небольшая (пинг) то рекомендуется строить гусар.

6. Игра на очки (кемперам на заметку!).

Чтобы опередить другого игрока по очкам (это особенно важно когда игра на очки 30-45 минут) необходимо как можно быстрее завершить постройку основных построек (6 казарм 18 века, 3 казармы 17 века, 5(у Дании и Баварии) или 7-8 конюшен, 5-6 городских центров, 3-4 академий, 1-2 кузниц, 6-7 храмов) и начать строить следующие постройки:

Порты. Каждый порт дает 5 очков. Сделав необходимые апгрейты в академии, назначьте там, около 200 лодок (тоже очки, плавать будут). Портов много не бывает, чем больше, тем лучше. Людки назначайте только после постройки всех портов, так как цена на них растет по мере производства.

Шахты. Каждая шахта – 5 очков. Строить их лучше всего когда до битвы есть время – сотня крестов, которую вы загоните в шахты, пригодилась бы в бою.

Домики. Помимо жилых мест 1 домик – 1 очко.

Арт. депо. Каждое депо 5 очков. Строить лучше 4 или в крайнем случае 5 штук.

Пики! Постройка пикинеров всеми 6 казармами также дает много очков.

Относительно количества зданий скажу, что за Данию я строю 6 гор. Центров, 4 академии и 6 храмов. За остальные европейские страны – 5 гор. Центров, и также 4 акад. и 6 храмов.

7. Управление юнитами. Основные виды войск.

Мушкетеры 18го века. Это самая ценная боевая единица, их необходимо беречь как нашкодившего котенка от разъяренного хозяина. Особых навыков в обращении с ними не требуется, главное чтобы они всегда были под прикрытием. Добавлю лишь, что их лучше всего кучковать, не растягивать. Помимо всего прочего (это касается и остальных войск, но для мушкетов наиболее важно) постоянно они должны «держат позицию». Это должно войти у игрока в привычку.

Офицеры 17го века. Самые мощные из «режущих» видов войск, их также необходимо беречь, и использовать только наверняка. Атаковать ими надо только в комплексе с гусарами и пикинерами. Пикинеры 18го века. Используются как мясо. Выделяя мышкой, ставьте перед мушкетами то количество пик, которое примерно равно количеству мушкетов. И постоянно мышкой подбрасывайте в слабые места еще пик. Так их использовать гораздо эффективнее, нежели выделяя всех сразу. При необходимости можно проагрейтить. И главное не забывать «держат позицию», так они стоят на месте и не бегут черти куда, одержимые жадной убийства. Строить лучше начиная с 7.30 минуты всеми шестью казармами разом, если ПТ 10, а если ПТ 20, то лучше нанимать их одновременно с мушкетерами: поставив на бесконечность и всех мушкетов, и всех пик.

Гусар. Использовать лучше только наверняка. Когда они стоят за войском, они должны «держат позицию», чтобы не бегали. Управлять при атаке ими надо отдельно, и, что самое главное, атакуя никогда не жмите: «вперед, убивая всех на своем пути!» Просто мышкой направляйте их на войско, пере направляйте при необходимости. Задач у гусар 2: первая – «донести» атаку до противника, т.е. прикрыть собой медленно идущих пик и офицеров, и самая важная – врубиться в мушкетов. Ради мушкетов они и рождаются на свет.

И еще. Атаковать ими вражеское войско сбоку неэффективно. Гусары должны бить только по центру, либо как можно ближе к нему, так они отвлекут ВСЬ вражеский огонь на себя. Монахи и крестьяне. Дополнительное мясо. А монахов смешивайте с войском.

Экономические советы от [LEGION]RoIcom.

Крестьянин носит еду в мельницу каждые 13 игровых секунд, т.е. тиков (1тик это 50 фреймов в быстром и 25 в медленном режиме). Без апгрейдов юнит носит 30 еды. Апгрейды добавляют к сбору еды следующие значения:

- Апгрейд на мельнице №1 добавляет +42 к сбору.
- Апгрейд на мельнице №2 добавляет +75 к сбору.
- Апгрейд в академии №1: +12.
- Апгрейд в академии №2: +12.
- Апгрейд в академии №3: +15;

Например если у вас есть 1 апгрейд в мельнице и один в академии(распространенный вариант), то ваш крест будет носить за ходку $30+42+12=84$ еды.

Есть еще 2 апгрейда которые относятся к еде, но не увеличивают количество еды которую приносит крест. Это апгрейд в кузнице (эффективность полей, количество еды +100%) и в академии (количество еды на полях +200%). Следует обязательно сделать хотя бы один из них(предпочтительно второй), иначе крестам нечего будет собирать и начнется голодомор.

Если вам довелось случайным образом подкупить вражеского креста и тем самым переманить его на свою сторону, сделайте продовольственные апгрейды и за другую нацию. Например, если вы сделаете те же апгрейды, что и за первую нацию, крестьянин будет носить $30+42+12+42+12=138$ еды. Вы спросите, есть ли граница? Ведь если сделать за многие нации добыча достигнет огромных размеров. А она действительно есть. Это 300 единиц еды. Крестьянин может добывать только количество еды меньшее за 300. Как только добыча достигает больше чем 300 или равна 300, то от текущей добычи отнимается 300. Например, вы сделали вышеуказанные два апгрейда за 5 наций, в итоге получаем:

$30+42+12+42+12+42+12+42+12+42+12=300$ отнимаем 300 и получаем 0, то есть крест нам приносит кукиш. Это баг в игре. Такие же два апгрейда еще за одну нацию дадут вам 54 еды за ходку. Поэтому будьте внимательными, особенно если вы сделали и апгрейды в 18 веке на еду.

Добыча лодками более выгодна. Одна рыбацкая лодка привозит 1000 еды за промежуток времени в 50 тиков, а после апгрейда целых 2000. Поэтому в долгих играх старайтесь всегда строить порты если есть доступ к воде, ведь это даст возможность прокачать юнитов 18 века, еще и продавать можно будет, кроме того крестов с полей можно будет отправить на добычу других ресурсов.

Многие игроки строят порты и заказывают сразу лодки на бесконечность. Это кардинально неправильно. Стоимость каждой лодки растет, поэтому много их построить не удастся. Оптимальным есть вариант построить несколько портов, сделать апгрейд на удешевление лодок, а потом заказывать их во всех портах сразу(как наемных драгун). Если со временем количество портов значительно вырастет, следует удалить старые лодки и заказать их по новому(это окупиться быстро, так как строятся они почти мгновенно после апа на скорость постройки кораблей). Следует также уделять внимание количеству лодок заказываемых на один порт. Если их будет слишком много, то лодки с рыбой не смогут причалить к порту, возникнут «пробки» и еда будет добываться медленно. Поэтому следует заказывать 10-20 лодок на порт, зависимости от размещения портов, размеров озер.

Тактики.

Что только не придумывают игроки, чтоб хоть как-то обыграть свое соперника, обойти его на чем-то, сделать быстрее него какой-нибудь апгрейт и выиграть на этом. Прокачивают одного пикинера и на «нормалах» бегут взрывать шахты, бегают генералами, офицерами, крестьянами строят заборчики, т.е. придумано уже очень много тактик и фитчей. Здесь предоставлены практически все тактики которые когда-либо писались, начиная от самых начал и заканчивая сегодняшним днем. Хронология нарушена, т.к. уследить, когда какая писалась практически не реально, т.к. бывают что даты опубликования (если они вообще есть) не всегда соответствуют дате издания.

Тактики от игроков на ресурсах 1000.

Тактика от [-WAP-]SccoTeR за европу.

Опции: standart , PT 0 , no A/T/WУкра

ресурсы: нормально,

рельеф: равнина

тип территории: суша

залежи ресурсов: много.

Практически все игроки в «Казачи» по Интернету играют на множестве или миллионах, только некоторые играют на оригинальных опциях... на таких, как с ресурсами «нормально». Именно я разработал эту тактику и испытал ее более, чем в 80-и играх. Прочитайте эту статью и попробуйте с кем-нибудь так сыграть, и вы найдете это интересным и захватывающим. На миллионах игра заключается только в том, что нужно выбрать правильную стратегию, позицию, уметь отлично управлять войсками и правильно манипулировать защитой. Там практически нет никакой экономики. На множестве экономика присутствует, там войск не так много, как на миллионах, но и на множестве нужно правильно все продумать в плане стратегии.

Обычно игра на множестве очень быстра, если соперники не равны по классу и игра происходит путем раша. То есть игроки очень быстро развиваются и сразу начинаются стратегические и военные действия (это если РТ 0). На множестве не очень трудно играть «случайными нациями». Большинство игроков играют на множестве, и поэтому практически каждый знает свои хитрости в такой игре. Поэтому на сегодняшний день такая игра длится до первой ошибки. Та же самая ситуация и на миллионах.

И вот я решил вам представить особенный пик игровой моды, это, естественно, игра на ресурсах «нормально» (или как говорят заядлые геймеры «игра на нормале»). Особенности игры на «нормале»:

- Развитие длится не так быстро, как на множестве, соответственно и военные действия тоже.
- Здесь присутствует самая настоящая экономика за счет того, что у вас минимум ресурсов и вам нужно как можно эффективнее их поднять.
- В игре присутствует самое высокое внимание и расчетливая логика.
- Каждая мельчайшая ошибка или недоработка в развитии может стоить очень дорого.
- На множестве вам вряд ли удастся победить соперника только одной кучкой из 10 пикинеров, а вот на «нормале» в начале игры это вполне возможно.
- Дипломатический центр в этой игре является одним из самых важных преимуществ, даже важнее, чем на множестве;
- Игра на «случайных нациях» - это лотерея. Так как не каждая нация приспособлена для такой игры (например, Бавария, Дания, Пьемонт, Венеция).

Также существует еще много различных особенностей, которые не сильно выделяются, вы сможете заметить после нескольких игр. И только после своей же практики. Итак, вы начали игру.

Самая первая задача в этой игре построить как можно быстрее рынок! После этого вы продаете на данный момент ненужные вам ресурсы на необходимые. При этом это нужно сделать раньше, чем это сделает соперник. Поскольку после каждой операции на рынке цены падают. После торговли вы начинаете развиваться. Это должно быть эффективно и быстро. Вы просто обязаны развиваться быстрее, чем соперник – 80% успеха в бою! 20% процентов уделяется вниманию вашей игры. То

есть если вы допустите грубую ошибку, то ваши 80% резко упадут до 30%. В развитии главное все продумать до мельчайшего. Вы можете развиваться лучше, чем ваш соперник, но вдруг вы что-то пропустили, и все ваше преимущество пропало. В случае успешного развития и хорошего усовершенствования вашей пехоты вы можете уже на 7-8 минуте игры атаковать. Но, естественно, вам как бы и не чем атаковать. Допустим, у вас максимум наберется отряд из 36 пикинеров. Не расстраивайтесь! 10 пикинеров вам вполне хватит, если ваш соперник не додумался поставить охрану на базе. Или все же поставил, но недостаточную для того, чтобы противостоять вражескому десятку пикинеров. Так чаще всего и бывает. Когда вы уже будете видеть врага, то и здесь нужно все предусмотреть. Нельзя просто идти напролом вашей пехотой, нужно умело использовать ее. Одно из самых важных – это самому не забыть расставить охрану. Тут также нужно поступить очень внимательно! Иначе вас могут позорно победить. Какой-то обычный «разведчик» врага захватит у вас половину базы и все, ну а если и не половину базы, то одного крестьянина. И в этом вы очень многое теряете. Ведь враг сразу же начнет развиваться за 2 нации, а это в 2 раза больше войск!

Успешная торговля на рынке должна вас обогатить на стройматериалы (дерево и камень). Когда они у вас будут, то перед вами станет выбор: построить 2-ой городской центр или академию. Не задумываясь, стройте академию! Она вам нужна более, чем городской центр. Так как академия дает возможность построить дипломатический центр. А дипломатический центр это тоже главная часть в такой игре. Если вы построили дипломатический центр раньше, чем ваш соперник на 2-3 минуты, то ваши шансы на победу еще более возрастут (если вы правильно им распорядитесь). Но дипломатический центр требует много стройматериалов. Тогда убирайте своих крестьян с добычи дерева, камня или пищи (это в том случае, если пищи у вас достаточно) и приступайте к постройкам шахт. Так как уголь, железо и золото вы всегда сможете выгодно продать на камень или дерево. Считайте, что дипломатический центр у вас есть. Также в игре важно иметь много золотых шахт. Никогда не разветвляете шахты! Так вы только затормозите свое развитие, лучше найдите не занятое месторождение и постройте новую шахту. Разветвлять можете только после того, как у вас будет вторая казарма. Или где-то на 30 минуте игры. Но только по необходимости.

Сечевые казаки (наемники) в игре решают очень многое! Старайтесь жать ими соперника регулярно, чтобы у него пот с лица ручьем лился. Вот у меня и все! Желаю вам интересной игры и ярких побед!

Тактика от [-WAP-]Brodyaga за Украину.

Украина имеет в начале большой плюс в отличие от других наций - не нужен камень на постройку городских центров и это дает возможность сразу иметь преимущество в большем количестве крестьян в отличие от вашего соперника. Академия строится намного быстрее, мельница имеет два апгрейда, а у Европы второй появляется после перехода в 18й век и стоит намного дороже. Также не требуется золото на постройку казарм, то есть можно его сразу поменять. Более подробно о всех этих возможностях я опишу при развитии нации.

Крестьяне не могут захватываться, это дает возможность развивать базу более масштабно, а для Украины это еще один шаг к победе. Сердюк - имеет очень большую силу выстрела (78 со всеми апгрейдами). Быстрая скорость набора реестровых казаков. Гетман - стоит очень дорого, но обладает очень сильным ударом саблей (эффективно использовать при рейдах на базу противника в одном отряде с драгунами, 10 гетманов и 15-20 драгун могут нанести большой ущерб). При игре без ПТ можно воспользоваться крестьянами для прикрытия сердюков, пока вы не построите дипломатический центр, и если близкое расположение на карте, то можете послать крестьянина на захват нации противника (он обладает такой возможностью). Не нужно стремиться атаковать противника в начале игры, так как сердюк не прокачен и ничем хорошим это не закончится, намного лучше уйти в глухую оборону и развивать экономику, изредка нанося удары по базе сечевыми казаками или гетманами с драгунами.

Без прикрытия ваши стрелки будут вынуждены разбегаться. А для успешной стрельбы нужно чтобы они были рядом друг с другом и образовывали линию огня. Стоимость апгрейдов на сердюков очень дорогая. Отсутствие 18-ого века, флота (только галеры) и многостволок в артиллерийском депо.

Закладываем сразу городской центр и мельницу (лучше через шифт) где-то 10 крестов строят городской центр, а остальные - мельницу. После постройки Гор. центра ставим крестов на бесконечность и на дерево. Крестов, которые строили Гор. центр тоже на сбор дерева. К этому времени построилась мельница (пока никаких апгрейдов не делаем), и крестов с мельницы отправляем строить склад и добывать дерево. После того, как только набрали 450 дерева, ставим рынок, а пока строится рынок, одним крестьянином

закладываем кузницу (при ПТ 10 можно вначале развиваться без кузни) так как она почти и не нужна в начале, так как надо набрать дерево в начале на второй городской центр. Построился рынок и сразу меняем весь уголь на еду и всё золото и железо на дерево, после получаем около 2500 дерева и добираем чтобы хватило на постройку второго городского центра и ставим его, сбор крестьян тоже на дерево. К этому времени ваш крестьянин построил кузницу и у вас почти 500-600 дерева, строим два казацких дома. Затем строим минимум три шахты: золото, железо и уголь (на постройку шахт отправляете 6-7 крестов, чтобы один - два крестьянина стояли возле шахты, пока нет дипломатического центра, её можно так охранять, сработает против случайной пики противника) и около 15 крестов на сбор еды. Далее вам постоянно не будет хватать еды и нужно менять золото, железо и уголь на еду и стараться как можно быстрее сделать апгрейд в мельнице, но не делайте апгрейд в кузнице и академии до дипломатического центра. Далее строите 10-ю крестами склад около камня и желательно рядом с шахтами, чтобы они их прикрывали и пускаете их на добычу камня и заполняете близлежащие шахты, но не очень далеко, а то потеряете контроль и отдадите нацию. Далее строим академию, но не строите третий казацкий дом до Дип. центра. К этому времени у вас (если стоит 2-3 золотые шахты) набралось около 2000 золота, меняем его на дерево (при ПТ 10 на еду и делаем апгрейд на сбор дерева), а все железо и уголь меняем на камень и ставим Дип.центр и там пока нанимаем легкую пехоту и расставляем охрану у шахт, далее ставим третий казацкий дом и любыми обменами, кроме золота набираем еды для апа на дерево. После него начинаем делать апы на еду в кузнице и академии, в академии два первых - на сбор еды и на количество еды на поле. Далее строим третий Гор. центр и его тоже направляем на дерево. Определяем еще крестов 10 на камень. В академии делаем ап на скорострельность и собираем уголь на ап на камень +300 (не делайте +200) путем обмена дерева и железа на уголь. Также качаем золотые шахты, если прокачаете хотя бы две, то ставьте в Дип.центре на бесконечность лег. пехов и сечевых казаков, сечевыми потом можно устраивать рейды и отбиваться от сечи противника, если противник хороший игрок, то сечь у него обязательно будет. Далее делаем ап на камень и остальное пойдет как по маслу, ставите еще два казацких дома и две конюшни (ресурсы будут набираться быстро).

Далее идет ап на постройку лошадей в кузнице. И начинаем копить камень(при этом львиная доля крестов работают на сборе камня). Путем сбивания цен на рынке меняем камень на ресурсы для прокачки сердюков (еда, железо, уголь и золото). Сначала прокачайте все апы в казарме, а потом уже в академии. Сбивание цен происходит так: к примеру у вас 100000 камня и 3000 золота, и за весь камень вам дадут около 1000 золота. А если перед этим менять по 200-300 золота на камень и несколько раз, на сколько позволяет

золото, то цены при продаже золота падают при каждом обмене, то есть получается, что мы его купим по более низкой цене и уже за 100000 камня можно получить около 20000 золота. И так со всеми ресурсами!

А как воевать, это уже сами решайте, карты всегда разные, разные противники и почти всегда нужно что-то новое, но если у вас будет сильная экономика, то и армия у вас будет «будь здоров».

Тактика от [-WAP-]Snake 0 ПТ, без арта.

Итак, сначала дается 18 крестьян. 5 строят мельницу, 13 Городской Центр. Городской центр строим возле дерева. 13 крестьян, строившие городской центр, идут на дерево, 5 строят склад. После постройки склада уже есть 450 дерева, и всеми строим базар (обмен: 1000 угля на еду, 200 золота на дерево, 300 золота на камень). Потом 5 крестьян строят кузницу, храм и шахту (Железо), а 10 – казарму и 2 золотые шахты. К этому времени уже должно набежать 1200 – 1500 дерева. Как только дерево набежало, переводим всех крестьян на камень. Вот есть все ресурсы для академии. Строим ее. К этому времени подходит к концу еда. Меняем железо и золото на еду, с учетом того, что еще надо сделать улучшение на добычу еды в мельнице. После постройки академии всех крестьян, строивших ее, отправляем на добычу еды. Далее строим второй храм и по возможности забиваем шахты (любые), не трогая крестьян с еды. По возможности необходимо сделать 1е улучшение в академии на еду, и не затягивать с мелиорацией.

Все, основная часть закончена, далее должна показать ситуация (расстояние, сила противника, сама карта).

Короткое расстояние. Как можно быстрее строим Дипломатический центр, там немного казаков и пехотинцы с лучниками. Не надо бояться отправлять пехотинцев с лучниками без пикинеров. При быстром наступлении на короткое расстояние отправляйте отряды пикинеров количеством по 15, и по 10 лучников и пехотинцев отдельно и как можно чаще с разных сторон противника. В этой ситуации улучшать пикинеров обязательно, причем 4е улучшение (+3) необходимо сделать вместо топора. Далее необходим топор, 2я казарма и Городской Центр.

Длинное расстояние. Тут надо топор побыстрее и вторая казарма. (ее можно сделать так: при наличии 2000 – 2200 золота меняем железо и уголь на него). Потом дипломатический центр (при сделанном улучшении на добычу дерева, дерево набежит быстро, а на камень можно поменять 800 золота) и второй городской центр. Здесь же

улучшение на пикинеров (+3) необходимо тоже, но после топора. Далее, в этой ситуации уже отряды с лучников и пехотинцев отправляем вместе с отрядами пикинеров.

Да, вот важные моменты:

➤ Атака намного лучше обороны. Это обосную тем, что даже если у вас пикинеры слабее, или вы где-то совершили ошибку, то армия соперника от вас далека, и можно все исправить.

➤ Лучники необходимы не для уничтожения вражеских отрядов, а для уничтожения зданий.

➤ Если противник спрятан за какой либо речкой, то лучше собирать отряды пикинеров по 36 человек, а по расстоянию уже ориентироваться, как развиваться.

Далее необходимо как можно быстрее улучшение на добычу камня (+300). Его надо делать через дерево и шахты, т.е. меняю 20000 – 25000 дерева на уголь, потом тех ресурсов, которых не хватает получаем за счет железа и камень улучшен. После этого улучшения переводим всех крестьян, добывавших дерево, на камень и как можно быстрее строим 3й Городской Центр. Потом улучшаем золотые шахты. Ждем 55000 камня и путем сбивания цен меняем его на золото. Если вы произвели обмен первым, то получится 16000 – 17000 золота. Заказываем 160 драгунов и пока они вылезают собираем пикинеров, атакуя (пугая) при этом только пехотой и лучниками. Когда выйдет 100-120 драгунов, меняем камень на уголь, а когда уже драгуны подходят к первому сражению, то меняем камень на железо.

Далее важный момент: если у соперника нет драгунов, то пикинеры идут на его армию, а драгуны в обход к базе, уничтожая крестьян, добывающих камень (так вы его лишите большого количества ресурсов).

Если война еще не прекратилась, и вы потеряли драгунов, то к этому времени можно заказать еще 240-250 драгунов и оборона будет обеспечена. Но не увлекайтесь драгунами, после этого необходимо перейти в 18 век. Там сразу необходимы конюшни, подкова (увеличение скорости постройки коней), и в конюшне строим гусар. Гусар улучшать обязательно, но можно не сразу. Далее необходима казарма 18 века. В ней заказываем мушкетеров, и обязательно делаем улучшение на уменьшение их цены. Потом, если есть возможность, можно улучшить силу выстрела.

Тактика от [-WAP-]Brodyaga 0 ПТ, без арта за Европу.

Игра на 1000 включает в себя множество стратегий и тактик разного направления, как в экономике, так и войне. Так как придется начинать играть практически с нуля, и даже небольшой отряд в 15 пик в начале может решить итог игры.

Вначале ставим Гор.центр, мельницу и склад и добываем дерево на рынок (чем быстрее тем лучше) и меняем 1000 угля на еду, 500 золота на еду. Начинаем добывать камень и дерево и ставим кузницу, казарму, церковь и шахты (предпочтение отдаем золоту и железу). На мельнице уже появилась еда, но её не собираем и не делаем никаких апов на еду.

Еду добываем путем обмена железа и по необходимости в небольших количествах золото. Далее строим академию (или второй Гор. центр, смотрим по обстоятельствам игры). После постройки академии и второго Гор. центра делаем ап на еду в мельнице и академии и начинаем сбор еды. Как только все кресты заняли шахты, мельницу и начинают скапливаться на дереве, стараемся сделать ап на дерево.

Ставим вторую казарму или путем обмена золота на дерево ставим Дип (также по обстоятельствам игры). После того, как у вас стоит два Гор.центра, две казармы, Дип, Соборы и шахты (желательно прокачать 2-3 золотые шахты на +5), стараемся сделать ап на камень+300.

Военная стратегия на 1000 ничем не отличается от 5000, единственное - в начале пару атак идут без наемников, одними пиками. Обязательно стройте пики в формации и качайте на атаку и защиту. Атакуйте с разных сторон и, пытаясь нанести ущерб луками (уничтожение шахт и построек), расставляйте побольше барабанщиков вокруг базы с целью обзора карты, и контролем над движениями врага.

Если расстояние на карте близкое, стройтесь так: Гор.центр, казарма, академия, дип, вторая казарма, второй Гор.центр. Также может быть очень эффективно, запустить сеч на базу врага в обход.

После апа на камень и путем обмена камня на золото (сбиванием цен на рынке), заказывайте 200-300-400 драг (в зависимости от количества золота), и пока они нанимаются, путем сбивания цен на рынке запасайтесь углем и железом. Перед тем как нанять драг, закажите 10-20 сечевых или других наемником. Таким образом, вам удастся избежать повышения цен на драг, и вы их наймете по одной цене.

Тактика от [-WAP-]Snake 0 ПТ за Турцию.

Тринадцать крестов строят Гц, потом склад и базар (обмен: 1000 угля – еда, 1000 зол - еда), 5 строят мельницу, потом кузню и золотую шахту!

Из первых 13, 10 строят склад возле камня и добывают камень! 3 идут на дерево! 5 крестов с дерева строят казарму (в ней 50 пехоты и бесконечность пик), потом золотую шахту! Дальше ждем ресурсов. Если правильно расставлены склады, то в один момент набегают 2600 камня и 1000 дерева. Строим 5ю крестами (с камня) конюшню и железную шахту! Потом меняем 300 золота на дерево и все остальное на камень! 5ю крестами с дерева строим академию. К концу постройки академии золото меняем на недостающие ресурсы для дипломатического центр! Если обмен был первым, то еды хватит, а значит и железо меняем на камень и дерево, если не первым, то железо на еду! В дипломатическом центре можно заказать 10 сечей и взять татар и пойти пожечь шахты! После уже стандартно, апы на еду, 2й ГЦ, а потом уже вторую казарму! Там будет уже много крестов, ресурсы быстро побегут. Тока надо еще 3-4 креста на камень добавить, чтоб 8 получилось!

Развитие за Европу от [USSR]Spineshank.

Описанная ниже стратегия наиболее эффективна в играх с малым расстоянием, а также в командных играх, и желательно чтобы скорость была не очень высокой. Данную тактику не стоит применять против Алжира и Украины.

В начале игры делим крестьян на 2 группы. Одна группа строит городской центр (ГЦ), другая - мельницу. Ставим крестьян на бесконечность в ГЦ и точку выхода на дерево. Затем 1-ая группа строит склад. После постройки склада всех крестьян ведём в лес, добывать дерево. Как только накопится необходимое количество ресурсов для постройки рынка, то сразу же строим его и через shift закладываем кузницу. На рынке обмен за все нации такой: 1000 угля на еду, и по мере необходимости меняем золото на камень или дерево. После кузницы сразу же строим казарму и через shift закладываем 2 золотые и 1 железную шахту. Если есть 3 золотая шахта по близости, то берём и её. В казарме ставим пикинёров на бесконечность и делаем единую точку выхода недалеко от базы. Затем делаем ап в мельнице и гоним всех крестов в поле. Когда пикинёров будет около 30 штук меняем золото на камень и дерево чтобы хватило на академию и сразу же строим ее. Делаем формацию из 36 пикинёров (или 2 формации по 15) и ведём на базу противника. Пока отряд идёт прокачиваем пики по 3 апа на атаку и 3 апа на защиту. Если не хватает еды, то меняем золото и железо на еду. Как правило, к моменту прихода отряда пикинёры соперника не прокачаны до 3 апов. Если есть возможность, то лучше избежать столкновения с войсками противника и обходом направить свой отряд в поле на крестьян, для того чтобы подорвать экономику соперника. Обычно если расстояние небольшое и скорость средняя, то этого достаточно чтобы выиграть. Если соперник выдержал атаку (а выдержать такую атаку

может только про-геймер), то направляем второй отряд. Как только накопятся ресурсы строим дипломатический центр, и колим на 2 городской центр, а после него колим на 2 казарму.

Тактики от игроков на ресурсах 5000.

Тактика от [Kiev]Br_JOHN за Европу. Подробно для новичков.

Опции: всё стандарт, ПТ 0

Рельеф: равнина

Тип территории: суша

Залежи ресурсов: много

Экономика.

1.1. Старт. Вариант 1.

Строится городской центр (ГЦ) "С" всеми крестьянами, затем на 6-7 тике (5 тик если нация Польша, 1 тик если нация Авария) ставиться мельница "У", сколько надо столько и пойдут, когда достроится ГЦ, строим склад "Т" и заказываем крестьян на бесконечность, удерживая клавишу "Ctrl" и нажимая иконку с юнитом в здании, точки сбора на камень. Склад достраивается с мельницей практически одновременно, строим рынок "Е" и, удерживая клавишу "Shift", строим кузню и ГЦ. Пока эти два здания строятся, делаем покупки на рынке, 5000 угля меняем на дерево, железо 3000 на еду, золото 1000 на камень. После этого отделяем 5 крестьян от тех, которые строят кузню и ГЦ, и отправляем их на постройку золотой шахты. После постройки второго ГЦ, тоже заказываем в нем крестьян и точки сбора на дерево, строим две казармы, удерживая клавишу "Shift", затем академию и дипломатический центр (Дип), если на Дип не будет хватать ресурсов (дерево 4900, камень 1700), то придется их докупить на рынке. В казармах заказывать надо пикинеров, это первые солдатики и периодически генерала и барабана для формирования построения. В Дипе заказывается на бесконечность легкие пехотинцы (лепехи) и лучники, это вторые и третьи. После постройки академии не обходимо заказать 6 барабанов и 1 генерала, 5 барабанов идут по периметру освещать карту, а один с генералом для формирования построения к пикинерам. Точки сбора с боевых зданий должны быть выведены за город. После постройки Дипа, эти крестьяне бегут на поле добывать еду, точки сбора с двух ГЦ нужно поставить на поле. На дереве и камне работают очень мало (5-6), что б был ресурс для постройки шахт. Чуть позже ставим 2 собора и заказываем попов на бесконечность, точки сбора там где, точки сбора из казарм.

Старт. Вариант 2.

Строится городской центр (ГЦ) "С" всеми крестьянами, затем на 6-7 тике (5 тик если нация Польша, 1 тик если нация Австрия) ставиться мельница "У", сколько надо столько и пойдут, когда достроится ГЦ, строим склад "Т" и заказываем крестьян на бесконечность, удерживая клавишу "Ctrl" и нажимая иконку с юнитом в здании, точки сбора на камень. Склад достраивается с мельницей практически одновременно, строим рынок "Е" и, удерживая клавишу "Shift", строим кузню и ГЦ. Пока эти два здания строятся, делаем покупки на рынке, 5000 угля меняем на дерево, железо 4000 на еду, золото 1000 на камень. После этого отделяем 5 крестьян от тех, которые строят кузню и ГЦ, и отправляем их на постройку золотой шахты. После постройки второго ГЦ, тоже заказываем в нем крестьян и точки сбора на дерево, строим две казармы, удерживая клавишу "Shift", затем академию и дипломатический центр (Дип), если на Дип не будет хватать ресурсов (дерево 4900, камень 1700), то придется их докупить на рынке. В казармах заказывать надо пикинеров, это первые солдатики и периодически генерала и барабана для формирования построения. В Дипе заказывается на бесконечность легкие пехотинцы (лепехи) и лучники, это вторые и третьи. После постройки академии не обходимо заказать 6 барабанов и 1 генерала, 5 барабанов идут по периметру освещать карту, а один с генералом для формирования построения к пикинерам. Точки сбора с боевых зданий должны быть выведены за город. После постройки Дипа, эти крестьяне бегут на поле добывать еду, точки сбора с двух ГЦ нужно поставить на поле. На дереве и камне работают очень мало (5-6), что б был ресурс для постройки шахт. Чуть позже ставим 2 собора и заказываем попов на бесконечность, точки сбора там где, точки сбора из казарм.

1.2. Шахты. Вариант 1.

Пока все это строится, с двух ГЦ выходят крестьяне, как только собирается первая пятерка - отправляем строить золотую шахту, вторую и третью пятерки - туда же. Получается, есть 4 золотых шахты, потому что одну построили, когда отделяли 5 крестьян после обмена на рынке. После постройки 4 золотых строим 2 железных, а после прокачки пикинеров до четвертого уровня, строим 3 угольных шахты. Иногда так бывает, что нет по близости четвертой золотой, тогда берем 5 крестьян и бежим ее искать. В дальнейшем, когда пойдет экономика нужно прокачивать золотые шахты как можно больше, а затем железные и угольные.

Шахты. Вариант 2.

Пока все это строится, с двух ГЦ выходят крестьяне, как только собирается первая пятерка - отправляем строить железную шахту, вторую пятерку - туда же, а следующую пятерку крестьян на золотую. Получается, есть 2 золотых шахты, потому что одну

построили, когда отделяли 5 крестьян после обмена на рынке. После постройки 2 золотых и 2 железных строим еще 2 золотых, а после прокачки пикинеров до четвертого уровня, строим 3 угольных шахты. Иногда так бывает, что нет по близости четвертой золотой, тогда берем 5 крестьян и бежим ее искать. В дальнейшем, когда пойдет экономика нужно прокачивать золотые шахты как можно больше, а затем железные и угольные.

1.3. Охрана зданий.

К зданиям необходимо прикреплять охрану из пикинеров по 2-3 штуки или легпехов 4-5 штук, можно поставить 1-2 лошади, выделив юнита и нажав пиктограмму "охранять" или "G". Иногда, бывает, категорически не хватает пикинеров или легпехов для атаки, можно поставить на охрану попа, барабана, лучника, чтоб хоть кто-то был, они, конечно, не бьются, но можно вытащить крестьян из шахты и отбиться ими, или на худой конец, взорвать шахту.

1.4. Апгрейты экономики.

1 стадия: после постройки мельницы делается апгрейт в ней, после постройки академии прокачивается "колосок" и "мелиорация".

2 стадия: "топор +100%"

3 стадия: "камень +300%"

4 стадия: после перехода в 18 век прокачивается еда в мельнице, после этого еду прокачивать в академии нельзя, будут носить ноль (глюк игры).

1.5. Апгрейт солдат.

Когда всех крестьян перевели на добычу еды, начинаем добывать еду, чтобы прокачать пикинеров. До первой атаки желательно сделать 2, 3 и 4 апгрейт по атаке и защите в казарме. Бывает, что не хватает еды или золота, чтоб их прокачать, поэтому нужно на рынке поменять железо на необходимый ресурс, уголь менять надо только в экстренных случаях, а так его нужно копить.

1.6. Переход на дерево.

Когда насобирают 6000 еды, то делаем в академии "топор", даже если крестьяне не насобирали достаточного количества еды, её можно купить за железо или золото, что б хватило на "топор", его нужно как можно быстрее сделать. После "топора" точки сбора с двух ГЦ ставим на дерево, с поля переводим крестьян на дерево, на поле должно работать столько крестьян, чтоб еды хватало (человек 20 хватит). Необходимо построить возле дерева склады, тогда рост дерева будет идти быстрее.

1.7. Переход на камень.

Когда крестьяне наносят приблизительно 20000 дерева, угля будет уже под 5000, меняем все дерево на уголь, есть вариант поменять дерево, когда его будет 10000, тем самым сбить курс на рынке сопернику и получить больше дерева вначале, а потом

подождать следующую партию в 10000 дерева и обменять ее на уголь. После обмена дерева на уголь, докупаем еще угля или еды, если не хватает на прокачку "камня+300%", за счет железа или золота (если есть лишнее, надо 1550) В итоге должно быть: еды около 4500, угля 12520, золота 1550. После этого переводим точки сбора с двух ГЦ на камень и переводим половину крестьян с дерева на камень. Начинаем строить башни вокруг города по периметру, и после постройки арт. депо, начинаем их прокачивать. Начинается сильный рост камня, когда дерева накопится 6300, ставим третий ГЦ в том месте, где есть залежи камня, где его еще не добывают, начинаем добывать камень. Чтоб увеличить прочность зданий необходимо в кузне сделать "решетку" и в академии "кирпичи", тогда луки не спалят её.

1.8. Обмен камня.

Когда камня становится 100000, меняем его на золото. Есть вариант поменять камень на золото, когда его будет 50000, тем самым сбить цену сопернику и получить больше золота. Камень меняется на золото таким образом: сначала меняется 4000 золота на камень по 1000, а потом весь камень меняем на золото. Такой махинацией поднимаем цену на камень и получаем навар. Чтоб поставить сразу 100000 камня на рынке, нужно удерживать "Shift" и клацнуть на пиктограмму 1000. Дальше колим дерево и камень на постройку четвертого ГЦ (по 18000) и на покупку железа и угля на каждый ресурс по 100000. Покупаем таким же образом, железо на камень по 1000, если хотим купить железо, а потом 100000 камня на железо, точно также и с углем. Уголь и железо на камень можно менять 10000 по 1000, что поднять цену.

1.9. Драгуны.

После того как поменяли камень на золото, заказываем в Дипе драгунов, предварительно заказав 10-15 сечевых казаков, пока сечевики выбегают, заказываем драгунов (последние кони) на все золото, которое осталось. Почему через сечевиков? Потому что цена на драгуна растёт с каждым вышедшим драгуном, а так их можно заказать по одной цене - 100 золота за одного. Отменяем в Дипе лучников и легпехов, а заказываем сечевиков на бесконечность.

1.10. Артиллерия.

Необходимо построить 4 арт. депо, сначала строиться одно, в котором начинаем прокачивать скорость постройки пушек, когда сделан хотя бы шестой апгрейт, заказываем из четырех арт. депо 20 пушек. В академии нужно сделать "меткость стрельбы артиллерии" и "увеличение жизней пушек". Артиллерией хорошо стрелять в большие скопления юнитов артподготовкой, она очень далеко бьет, но не метко. К артиллерии необходимо поставить охрану, так как ее можно захватить, если пушки остались без охраны в бою, то их нужно

убить, чтоб соперник не перехватил их. Когда в пушке подходит вражеский отряд близко, нужно стрелкнуть именно в него, пушка стреляет картечью и отряд несет большие потери. Так же строятся гаубицы, которыми хорошо стрелять в большие скопления юнитов на близком расстоянии, но она очень долго перезаряжается, и мортиры штук 30-40, которыми хорошо бомбить сооружения противника. В академии можно сделать апгрейт на постройку многоствольного орудия, которая строится в арт. депо, эффективна против легких юнитов: гусар, драгунов, пикинеров 18 века, мушкетеров и тд.

1.11. 18 век.

Для перехода в 18 век, нужно построить все здания, хотя бы по одному (мельница, склад, ГЦ, рынок, казарма, академия, конюшня, арт. депо, церковь). На переход в 18 век нужно достаточное количество ресурсов, поэтому в него надо переходить, когда на 100% уверен, что твоим драгунам будет, чем стрелять, т.е. у них будет уголь и железо, и, что дома, ты сможешь без проблем отбить атаку. Делаем в академии появившийся "шар", который открывает карту. Строим конюшни 4 штуки и заказываем гусар, если соперник начинает строить стены, то есть вариант перехода на кирасиров, в кузне обязательно нужно сделать "подкову" и "саблю". Начинаем потихоньку строить стены маленькими порциями, когда до фундамента дотрагивается юнит соперника, то не построенная стена взрывается, поэтому еще нужно подвести туда своих юнитов, чтоб не было неприятностей, и если видно, что соперник заложил фундамент, побежать одним сечевиком или гусаром поломать фундамент. К тому моменту, если все идет гладко, камня наберется около 300000 единиц, меняем его на золото, через махинацию на рынке, 12000 золота по 1000 на камень, а потом 300000 камня одним махом на золото. Если все удачно обменено, то строим три казармы 18 века, если нет, то две, и делаем в академии "лопатку", чтоб все быстро строилось. Заказываем в казармах пикинеров или мушкетеров, смотря, какая ситуация, мушкетеры стреляют, но выходят медленно, пикинеры колют, но выходят быстро. Если строить мушкетеров, то необходимо в академии сделать "дешевизну постройки мушкета" и сделать две скорострельности и силу выстрела на 10%, 15%, 20% и 30%.

Война. Практика рулит!

2.1. Формации.

Первый отряд пикинеров нужно отправлять вместе с лучниками и легпехами, пока он идет его нужно прокачивать (Раздел 1.5), лучниками нужно сжигать шахты, ГЦ, Дип, кузню, если их много, так, под 60-70, то можно сжечь казарму, конюшню. Так же лучниками хорошо убивать пикинеров и других солдатиков. Остальные отряды идут, как только сформируется отряд и опять же, лучники и легпехи. Бить соперника надо по флангам, один отряд справа, другой слева. Отряды можно пополнять. Если есть потери, нужно выбрать отряд и нажать

пиктограмму "заполнить построение" "F", юнитов можно лечить в академии, выбрав пиктограмму "вылечить всех юнитов" или выбрав академию нажать "J". К отрядам пикинеров нужно прикреплять попов. На один отряд штук 12, выбрав попов нажать пиктограмму "охранять" или "G".

2.2. Сечевые казаки.

Заказываются в Дипе штук 15 и бегут снимать барабанов, которые открывают карту, по шахтам и украсть нацию или что-то захватить.

2.3. Драгуны.

Перед ними всегда нужно вести как можно больше "мяса", чтоб их сохранить как можно больше, когда начнется стрельба. Пикинеров перед драгунами надо ставить в построении "линия" и, при возможности, сделать две "кирасы" в академии и кузнице, и прокачивать их до предела в казарме.

Тактика от [-WAP-]Bes

Обычные опции в инете:

-standart

-no A/T/W

-pt: 0 или 10

-без пушек, башен и стен

-опции захвата: стандарт

-ресурсы: множество

-тип территории: суша

Итак, прежде всего, по моему мнению у этой нации есть одно неоспоримое преимущество перед другими нациями и один недостаток.

Преимущество: способность строить малыми ресурсами 4 и больше казарм (как у мусульман), но при этом иметь 18 век (как Польша и другие европейцы). Недостаток: мало жилых мест.

На этих двух особенностях и построена тактика, которая совмещает особенности игры за Польшу и за мусульман. Строится как можно быстрее - 3 казармы, потом ДЦ потом - 4-ая казарма. Место сбора первой и второй казармы - база врага (варианты - по одной казарме на каждого врага, либо обе на одного/ в зависимости от количества игроков). ДЦ - тоже база врага (идут лучники и по мере золота - сечевики). Третья и четвертая казарма формируют отряды у базы как за Польшу, ими играем стандартную тактику.

Таким образом мы решаем 2 задачи - терроризируем врага нескончаемым потоком по примеру мусульман, и развиваем оборону и наступательные отряды по примеру Польши и при этом - не испытываем особого недостатка жилых мест как это обычно у русских (поскольку ДЦ и две казармы бросаются в непрерывную топку).

Смысл стратегии? Смотрите :

- Постоянное дерганье врага на отбитие ваших трех струй.
- Постоянный визуальный контроль за его действиями и развитием (не мучаемся с барабанщиками при тумане).
- Самое главное: При этой тактике вы практически 100% в начале игры захватываете его нацию! Дело в том что пока ваши пики доходят до его базы вы успеваете неплохо их заапгрейдить. Поскольку у вас 2-3 потока нападающих вы имеете возможность увеличить радиус нападения и точно наткнетесь на шахту! Как минимум - вы здорово потрепите ему нервы поскольку в вашем потоке еще идут и лучники. А захватив нацию - дальше все понятно, объяснять не надо.

Тактика от [-WAP-]Brodyaga за Украину, ПТ 20-30.

1. Экономика - Украина имеет в начале большой плюс в отличие от других наций - не нужен камень на постройку городских центров (далее Гор.ц), и это дает возможность сразу иметь преимущество в бОльшем количестве крестьян в отличие от вашего соперника. Академия строится намного быстрее, мельница имеет два апгрейда, а у Европы второй появляется после перехода в 18й век и стоит на много дороже. Также не требуется золото на постройку казарм, то есть можно его сразу поменять. Более подробно о всех этих возможностях я опишу при развитии нации.

2. Военные: Крестьяне не могут захватываться, это дает возможность развивать базу более масштабно, а для Укры это еще один шаг к победе. Сердюк - имеет очень большую силу выстрела (78 со всеми апгрейдами). Быстрая скорость набора реестровых казаков. Гетман - стоит очень дорого, но обладает очень сильным ударом саблей (эффективно использовать при рейдах на базу противника в одном отряде с драгунами, 10 гетманов и 15-

20 драгун могут нанести большой ущерб). При игре без ПТ можно воспользоваться крестьянами для прикрытия сердюков, пока вы не построите Дипломатический центр (далее ДИП), и если близкое расположение на карте, то можете послать крестьянина на захват нации противника (он обладает такой возможностью). Не нужно стремиться атаковать противника в начале игры, так как сердюк не прокачен и ничем хорошим это не закончится, намного лучше уйти в глухую оборону и развивать экономику, изредка нанося удары по базе сечевыми казаками или гетманами с драгунами.

3. Минусы: Нельзя нанимать юнитов в казарме с колющим оружием (то есть пикинеров), а без прикрытия ваши стрелки будут вынуждены разбегаться. А для успешной стрельбы нужно чтобы они были рядом друг с другом и образовывали линию огня. Стоимость апгрейтов на сердюков очень дорогая. Отсутствие 18-ого века, флота (только галеры) и многостволок в артиллерийском депо.

Здесь все, похоже, только надо разобраться с рынком: обмен - 3000 золота на еду, 5000 угля на дерево и все железо (только после постройки кузницы, обычно её закладываешь до того, как построятся рынок) тоже на дерево. Далее строим три Гор. центра, три казацких дома и академию, где сразу делаем ап на дерево (в случае нехватки дерева, меняем 900 золота на дерево. Ну и далее качаем еду, камень, строим еще казацкие дома и конюшни, качаем камень(без него вы проиграете:)) и прокачиваем сердюков. Когда накопите первые 200000 камня, меняете на золото, в академии шар, а в Дип центре нанимаете 400-500 драгун (но не делайте на бесконечность, а не то вам хана, через шифт по 5 до 400-500, так как при найме драг цена каждого следующего возрастает, то есть 1-й стоит 100 золота, а уже второй 102. Вот и посчитайте, сколько будет стоить 400-й, а при найме через шифт вы за раз по одной цене набираете 5, а пока делается один, можно успеть раз пять нажать:) А у меня мышка с кнопкой двойного щелчка - супер при наборе драг:) и желательно поставить 4-й Гор.центр.

Тактика игры Турцией против Украины от [USSR]RoIcom.

Пт 20 довольно интересны. Правда, при таком пт не все нации хороши. Только те, которые имеют сильную армию 17века стоит брать при таких опциях, и то далеко не все. Со всех проведенных мной игр можно сделать выводы, что наиболее популярные при пт 20 Украина, Россия, Польша, Турция. Примерно в таком порядке, причем на долю Украины приходится, где-то 75% случаев. Этот выбор понятен, потому что бороться с сердюками и украинской кавалерией очень сложно, порой, даже невозможно. Когда число сердюков зашкаливает за сотню, а то и две, то пики уже не рулят. Противопоставить Украине можно только нацию, у которой есть массовый стрелок и многочисленная кавалерия. Как вы понимаете единственным "реальным" вариантом есть Турция. Так в чем же сила Турции?

Самый большой козырь - татарин, этот юнит быстро строиться, имеет большую жизнь(300), наносит сильные повреждения юнитам и зданиям, но имеет, мягко говоря, малую точность попадания. Но неточность татарина не имеет сильного отрицательного значения, когда армии многочисленны и атака идет плотными построениями войск. Этот юнит имеет еще одну значительную особенность, про которую многие забывают - дальность стрельбы. Это самый далеко стреляющий юнит в игре, поэтому он может "достать" практически любого стрелка.

Второй козырь - янычар. Правда этот козырь спорный, так как этот юнит имеет сравнительно небольшую жизнь и наносит меньше повреждений, чем сердюк (после апгрейдов последнего). Но в отличие от сердюка цена апгрейдов для янычара невысока, поэтому их удастся сделать без ущерба экономики.

Поэтому задача к концу пт выйти на максимальное количество татар и янычар, причем татарам следует отдать предпочтение (лучше 2 конюшня, чем 3 казарма :). Статьи о пт сложно писать, потому что фактическое время (то есть сколько тиков) игры будет различаться в зависимости от скорости. Поэтому я решил описать развитие, как для медленной скорости, так и большой скорости, поскольку есть некоторое различие. Конечно, можно развиваться при медленной скорости как при большой и наоборот, но в первом случае вас могут застать врасплох, а во втором войск и ресурсов будет немного меньше, чем хотелось бы.

И так начнем для медленной скорости. Половина крестов строят городской центр(далее ГЦ), а вторая половина - мельницу. Сразу после постройке последней делаем ап на добычу еды. Далее одна половина крестов строит кузницу, вторая склад и сразу рынок. На рынке следующий обмен:

5000угля-дерево;

4000железа-камень;

2000золота-дерево;

2000золота-камень;

остальное золото - еда.

Далее строим 2 ГЦ, две казармы, конюшню. Во всех зданиях заказываем производство юнитов на бесконечность, причем в казармах - янычар, в конюшне - татар. Точка сбора всех ТЦ на еду. Далее следует построить минарет(академия). Если мы рынок проиграли и ресурсов на академию не хватает - не расстраивайтесь, постройте ее по мере накопления золота обменом последнего на недостающий ресурс. Далее следует занять шахты, сначала следует занять 3-4золотых, далее 2 угольные и одну железную (какие поближе). А далее следует занимать все шахты, только предпочтение следует отдавать угольным, перед железными. Также прокачайте 2-3 ближние золотые шахты. По мере накопления золота меняем уголь на еду и делаем продовольственные апгрейды. Только с 3 апгрейдом на скорость добычи еды в академии спешить не следует, лучше его следует сделать после постройки дип. центра. После занятия всех шахт все кресты будут работать

на еду, поэтому она накопится скоро. Как только будет ее достаточное количество, делаем топоры. Если ждать накопления еды лень то можно и помочь себе золотом, только не следует его продавать слишком много, так как оно будет нужно для подковы. После топоров большую часть крестов отправляем на дерево, туда же ставим точку сбора с обоих ГЦ. Как только дерева накопится 4900 ,покупаем камень и закладываем дипломатический центр. В дипломе на бесконечность производство сечевиков. Как только будет достаточное количество железа и угля, делаем подкову. Причем если есть золото, то этот процесс можно ускорить :. После постройки дип. центра, а надо начинать делать домики и делать их постоянно. А также по возможности следует прокачать остальные золотые шахты (можно не все). Далее при накоплении достаточного количества железа делаем апгрейд на добычу камня и направляем на его добычу половину всех незанятых в шахтах крестов. Далее по одному ТЦ будут работать на еде дерево и камень. Вторую конюшню удастся поставить к концу пт или уже после его окончания. Если ждать столько не охота, можно чуть раньше поставить 3 казарму.

Все апгрейды янычару на атаку;

4. Первых апгрейда на защиту (для уменьшения потерь от вражеских наемных сечевиков), апгрейд на скорострельность (очень важно).

Теперь развитие при большой скорости. Сначала все то же самое вплоть до занятия шахт. Шахты занимаем несколько иначе. Сначала 2-3 золотых. Далее угольные и остальные золотые. Далее одновременно занимаем железные и качаем золотые и угольные. Самая главная задача прокачать добычу камня +300 как можно ранее. Желательно это ускорить, меняя золото на еду и уголь. Далее развитие аналогично, только подкова будет чуть пораньше, а подкова чуть позже. После конюшни скоро будет 3 казарма, далее 4ГЦ.

Насчет наемников: можно будет заказывать только сечевиков, можно и около 200 драгун, но тогда не будет второго апгрейда на скорострельность, ведь уголь нужен для стрельбы драгунам. Я лично применяю первый вариант при дальних расстояниях до противника и второй, если противник близко.

И теперь, наконец, как вести битву. Построение войск следующее - впереди татары, за ними янычары, далее драгуны (если таковые есть) и сзади сечевиков. Половина сечевиков будет использована для защиты от вражеских сечевиков, а вторая половина для удара во фланг. Тактика ведения боя зависит от войск противника. Если у него нет массовой кавалерии, то битва можно считать нами, выиграна. Тогда просто стреляем татарами по скоплениям вражеских войск. До наших янычар мало что дойдет. Далее добиваем неприкрытых сердюков сечевиками.

Самое трудное, когда у противника много кавалерии (реестровых и сечевиков). Сначала происходит размен кавалерии и туркам жизненно важно его выиграть. Для этого мы стреляем татарами по самим большим скоплениям кавалерии противника, до сближения войск мы сумеем сделать, где-то 2-3 залпы. Это убьет немногих казаков, зато многих ранит, так что убить их стрелками будет легче. Когда войска приблизились, татарами стреляем уже

по сечевикам. Это все верно, если конечно кавалерия идет впереди сердюков. Если это не так то еще легче, стреляем татарами по скоплениям сердюков, потери которых будут у противника огромные. Своих наемных сечевиков ставим "держать позицию", чтоб не полезли в бой раньше, чем нужно. Только несколько десятков можно бросить вперед для того чтоб приостановить продвижение вражеских сечевиков. Как только у противника кавалерия закончилась, пускаем сечевиков на вражеских стрелков. Если противник опытный он пустит в бой селян, так что придется еще попотеть. Оставшимся татарами бьем сердюков, а янычар ставим на опцию держать позицию, пока кресты у противника не закончатся. Далее добить противника дело времени.

При больших расстояниях можно применить следующую тактику. Сделать до основного столкновения одну или две вылазки татарами с защитой сечевиками и отступить. Это позволит уничтожить некоторое количество войск у противника и нарушить построение его армии. Ведь если войска у противника не поставлены "держать позицию", то раненые юниты побегут сломя голову догонять своих обидчиков, чем нарушат целостность строя.

Тактика нападения может быть и другой, но в любом случае с атакой затягивать не стоит, ведь время не на руку туркам.

Такую же тактику за Турцию можно применять и против других стран, у них выиграть даже легче. Только в том случае следует строить меньше сечевиков и строить также лепехов и лучников. А с экономленное золото можно будет потратить на отряд спецназа - 2-3 десятка офицеров с апгрейдами, сзади которых поставить мулл(для лечения). Вражеских пик они задержат на некоторое время, а больше и не нужно.

P.S. Надеюсь что после этой статьи Турцию будут выбирать почаще.

Развитие за Украину от [USSR]Crusader и [USSR]Spineshank

Стартовые опции: тип территории — суша,

рельеф — случайно,

ресурсы — множество,

залежи ресурсов — много,

размер карты — стандартная,

время нападения (p. t.) — 10 минут,

полностью без арта.

В начале игры делим крестьян на 2 группы. Одна группа строит городской центр (ГЦ), другая — мельницу. Ставим крестьян на бесконечность в ГЦ и точку выхода на дерево. Затем 1-ая группа строит склад. Как только построен склад обе группы строят рынок и через shift закладываем 2-ой ГЦ и кузницу. Затем обе группы строят 2-й ГЦ с точкой выхода на дерево. Пока строится 2-ой ГЦ на рынке делаем следующий обмен: 4000 золота на дерево, 5000 угля на дерево, 4000 железа на еду. Пока строятся нижеуказанные постройки строятся 1 железная, 1 угольная и максимальное количество золотых шахт. После обмена строим 3-

ий ГЦ с точкой выхода на камень, 3 казармы, академию. Делаем ап на дерево +100%. Как можно быстрее надо построить дипломатический центр (ДЦ). То что выше обязательно делать, то что ниже один из вариантов. В ДЦ купить 50 лучников, 20 — 50 наёмных сечевых и на бесконечность ставятся лёгкие пехотинцы. Затем надо застроить все угольные и железные шахты поблизости. По мере надобности ненужных рабочих ведём в поле. Если есть возможность желательно прокачать мельницу до 2-ого уровня. Не бойтесь пользоваться рынком, то чего не хватает можно менять. Строим конюшню или две. В конюшне строим реестровых казаков. Делаем ап на камень +200%. После чего строим 4 и 5-ый бараки (после окончания ПТ). Строим 3 церкви (после окончания ПТ. Делаем ап на камень +300%, не боясь менять хоть все ресурсы. По мере накопления делаем 4-ый ГЦ, 6-ую казарму и прокачиваем шахты.

Тактика от [-WAP-]Tugai_Вeu без дипа

На мой взгляд опция - которой под силу сменить так называемый стандарт! Главной прелестью этой опции является то, что не нужно бегать за разбежавшимися по всей карте лучниками! Выигрывает человек, чьи воины сильнее и тактика рульнея! Прелестью можно считать и то, что начинают юзаться такие, раньше не юзаемые юниты как мушкетёры 17 века и драгуны, кавалерия вообще становится значимой частью армии! Лично я считаю прелестью и то, (тут наверное многие со мной поспорят), что многие нации, которые при игре с дипом считаются абсолютно равными - здесь, хоть и не коренно, но отличаются! К примеру Дания и Пруссия на этих опция будут считаться сильными странами - при переходе в 18 век они действительно сильны, а переход в век - не проблема. Алжир и Россия - сильнейшие страны на этих опциях - хотя и тут можно побороться! Швеция - уже сила - из-за рейтара! Пьемонт из-за падре и тэдэ... Украина - слаба на этих опциях! всё выше написанное ИМХО!

Развития при игре без дипа немного отличается от игры с дипом: 12 холопов - гор центр - склад, 6 - мельню, Все - рынок (там обмен каждый найдёт себе свой - я буду пользоваться стандартным: 5000 угля - хавчик, 2000 железа камень, 1000 железа - дерево), после рынка строиться второй Гор центр (крестьяне из одного гор центра идут на лес, из другого на камень - как только их накапливается энное число - заставьте их строить шахты;), главное золото! - но для начала хватит: 3 - золото, 2 - железо, 2 - угля, как только узнали где противник в стороне от предполагаемых действий поставьте барабана и займите все шахты которые там будут), кузня, 2 казармы(пиков на бесконечность), академия, 2 собора. после этого всех крестьян посылаете на поле и делаете 3 апдейта на хавч, - заказываете в одной

казарме барабана и командира, а в другой 10 командиров(пики так на бесконечности и стоят), прокачиваете до пятого уровня пик, полностью командира. (как только в казарме всё сделано ждите 5500 хавчика и делайте ап на дерево - оставляете штук 30 холопов на еде, остальных и из гор центров на дерево) Отряд из 36 пик + 7 офицеров + капеланы идут прямо на врага, а 3 офицера идут "собирать шахты". Если соперник не очень искушен на этих опциях, то может прямо сразу и умереть от такой дерзости, слегка подкованный - отдаст нацию, сильный игрок ничего не даст сделать. Далее идут стычки (до 6 уровня пики) и второй апдейт на камень(можно его сделать поменяв тысяч 15 дерева - так быстрее будет, но если у вас 3 шахты угля -то есть смысл просто ждать 1200 этого ресурса! будет дольше, но сразу конюшни поставите). После него рекомендуется (я люблю) построить 4 конюшни и нанять рейтаров! точка сбора около города соперника, быстрая прокачка (можно и кирасы сделать - но это если вы в веке хотите кирасира строить) и атака рейтарами - тут главное офицеров избегать, а пики не страшны! Если и после этого противник и ты еще живы - переход в век, строительство 3 казарм 18 века, догоняем до 5 конюшен, (шестая у меня позже выходит) и бой уже в веке! тут всё решит умение бегать кавалерией и количество добываемого камня!

P.S. золотые шахты обязательно прокачиваются! у захваченной нации(особенно по началу) лучше клепать стрелков - дабы огорчить вражеских офицеров. Если нации 2 делайте все апдейты на харч и тогда человек 30-40 холопов в поле позволят без обменов прокачать всех кого хотите!

Тактика за Алжир от [U309]Azazel

В этой статье я постараюсь раскрыть некоторые нюансы игры за Алжир, показать сильные и слабые стороны юнитов и дать общие рекомендации исходя из личного опыта. Как показывает практика, за Алжир играют неохотно, называя эту нацию экзотикой и очень слабой, а, играя пытаются в самом начале задавить противника лучниками и если это не удастся зачастую проигрывают. Что же делать дальше если противник развился и лучниками, даже в огромных количествах его не запугать...

Приоритетным ресурсом при игре за Алжир является камень и дерево, причем камень в большей степени, так, например, стоимость четвертого барака равна (50000 дерева: 50000 камня), а стоимость второй конюшни (8000 дерева : 20800каменя), третьей еще больше, в связи с чем рекомендую в самом начале игры построить академию и прокачать апгрейд на добычу камня - "Развить горное дело" - эффективность добычи камня 200%, и, в будущем, после прокачки в кузнице апгрейда на скорость постройки конных юнитов (т.к. на

этот апгрейд используется уголь и на последующий тоже), прокачать второй апгрейд на добычу камня – «Увеличить жалование горным рабочим» - эффективность добычи камня 400%. В академии сразу доступны все три апгрейда на эффективность добычи пищи за счет снижения их стоимости, их я тоже советую прокачать сразу, это позволит Вам, очень быстро прокачать «эффективность добычи дерева» в академии и сократить первоначальное количество крестьян на полях. Сосредоточьте свое внимание на добыче камня и леса. Шахты рекомендую занимать в следующем порядке: сначала все возможные золотые, т.к. все это грамподье сделанных вами сразу апгрейдов поглотит все изначально данное Вам золото и Вы не сможете нанять даже офицеров. Существует необходимость накопления золота для прокачки Мамелюков (единственный конный юнит) и наема в дип. центре драгунов, своих пороховых юнитов у Алжира нет. Затем одну железную. Хватит пока одной, потому что потребление железа на постройку Алжирских юнитов минимально: так, например, за пикенера нужно отдать всего (55 еды и 2 железа). Затем все возможные угольные. Уголь необходим нам для прокачки апгрейда скорости постройки конницы и второго очень важного апгрейда на эффективность добычи камня, стоимость которого (зол. 1550, еда 4200, уголь 12520), затем все железные и те шахты, которые не заметили сразу или открылись нам в процессе расширения территории или разведки. Сразу добывать золото нужно еще и для того чтобы в максимально короткие сроки прокачать вместимость шахт до 10 рабочих, причем начинать надо с прокачки золотых шахт. Используйте рынок для покупки нужных в данный момент Вам ресурсов, хотя камень продавать я бы не рекомендовал - обменивайте ресурсы для скорейшей прокачки ключевых апгрейдов.

Еще одним плюсом игры за Алжир является быстрота постройки всех зданий, но это отражается на их прочности, стены строятся в считанные минуты и выносятся с такой же скоростью, поэтому не лишним будет прокачать прочность зданий все в той же академии. Старайтесь как можно скорее построить третий городской центр, это очень важно, большее количество крестьян на работах, залог победы. Можно сделать это так, как советуют ребята, обменивая первоначальные ресурсы на дерево и камень и строить его почти в самом начале игры. Можно попробовать так, как привык делать я, строя третий ГЦ после апгрейда на эффективность добычи леса, добывая ресурсы на него самому, максимум - менять излишек камня или леса на недостающий ресурс в зависимости от того, чего на момент постройки у Вас будет больше, а чего не хватать.

Для охраны шахт, строений и крестьян используйте пикинеров, лучники и легкие пехотинцы не подходят, т.к. легко уничтожаются даже наемными сечевыми казаками. В начале игры постройте два барака, этого должно хватить на первое время, после постройки академии следует подумать и о третьем. Производите пикинеров, для охраны рабочих и

строений, и формирования отрядов, в случае необходимости. Лучников в прикрытие пикинерам можно нанять очень быстро. Не следует нападать одними лучниками, как показывает практика, против опытного игрока это не проходит, лучшим решением на раш будет, быстрое производство нескольких отрядов легкой пехоты (благо скорость постройки у них 50) и найме около 200 лучников, вот этими силами вполне реально уничтожить противника. Хотя, если имеет место командная игра, то можно попробовать постоянно терроризировать противника лучниками, не давая ему развиваться, главное чтобы на Вас самого не напали в это время, без поддержки пехоты Вас просто снесут... Если же на раш Вы не настроены или по каким-то причинам он не удался, делайте пикинеров и лучников и не мешкайте с постройкой конюшни. Пикинеры и лучники представляют собой довольно грозную силу - при визуальном контакте с противником, ставьте пикинеров в «держать позицию», лучниками наносите удар, и отступайте за пикинеров. Отступив, продолжайте поливать головы противника градом стрел - весьма действенно. Как эффективнее всего использовать лучников, смотрите ниже. Конницей прикрывайте фланги и уничтожайте пороховые юниты противника, заезжая к ним в тыл, и малочисленные пехотные соединения, для лобовой атаки они мало пригодны, но при должном количестве способны и на это. Нанимайте драгунов только после завершения всех ключевых апгрейдов и прокачки шахт, неплохо прикрывать ими конницу. Благо золота при игре за Алжир на 20-30 (в зависимости от скорости игры, может быть и дольше) минуте игры почти некуда тратить, и Вы можете нанять их довольно много, но при этом не стоит забывать о прокачке конницы. Ну и, конечно, артиллерия. Старайтесь не давать противнику нормально развиваться, постоянно атакуйте его, скорость постройки алжирских юнитов позволяет Вам проводить одну атаку за другой. Пусть Вас не пугают потери, сила Алжира в количестве войска, а не в его качестве.

Лучник. Стоимость: (еды 30, дерево 1), хитов 30, скорость постройки 25, не требует апгрейдов в бараках и академии

Сразу нужно сказать, как эффективнее всего использовать лучников. Лучник не имеет брони и обладает поистине самым слабым здоровьем в игре (30 хитов), это компенсируется дешевизной производства, высочайшей скоростью постройки и поистине страшными повреждениями которые он наносит врагу (199 по юнитам, 150 по зданиям), противостоять прямому попаданию из лука способна только конница, пехотные же юниты гибнут после одного попадания. Лучники способны уничтожать постройки, рушить стены, что еще более увеличивает их привлекательность. Правда, есть два очень больших недостатка - это малый радиус обстрела и, мягко говоря, неточность попадания. Хотя именно неточность попадания, можно использовать как преимущество, и вот почему: Лучников не следует посылать на «атаке», нужно стрелять наибольшим количеством оных в центральный юнит

вражеского подразделения, или скопление войск. Тогда, стреляя в него, они, промахиваясь, поражают многие рядом находящиеся юниты противника, таким образом, за один залп можно уничтожить до половины подразделения вражеской пехоты. Лучники скорее обороняющиеся войска, или поддерживающие, чем атакующие, также ими очень эффективно в пылу сражения уничтожать важные здания противника. Имеет смысл организовывать диверсионные вылазки в стан врага и уничтожать ему шахты и отдельно стоящие здания . При должном развитии противника, неэффективны без поддержки конницы и других родов пехоты. Пороховые юниты имеют более высокий радиус стрельбы и, за счет этого, не позволяют лучникам вести прицельный обстрел, уничтожая их на подходе, конница уничтожает их без труда, врезаясь в их ряды, и не позволяет вести огонь, так как для выстрела лучнику необходимо отойти на некоторое расстояние. Отсюда вывод: лучников должно быть много, они должны находиться под прикрытием других родов войск, выгоднее всего использовать тактику "выстрелил, отступил назад". Составляйте отряды по 100-150 юнитов, так ими легче управлять.

Легкий пехотинец. Хитов 55, скорость постройки 50, апгрейды в бараках (при максимальной прокачке - удар 12, защита 6). Быстрый, дешевый, но слабый юнит. Эффективен лишь в подразделениях с командиром. Берет своей численностью, а не качеством, на первоначальной стадии игры весьма грозные противники, если комбинировать их с лучниками. В дальнейшем используются мною как соединения, прикрывающие фланги, или «пушечное мясо» при лобовой атаке, на моей практике, были игры, когда погибали тысячи этих воинов, но не один из них не доходил до первых рядов вражеской армии, зато конница накатывалась вслед за ними почти без потерь... Делайте выводы сами.

Турецкий пикинер. Стоимость: 55 еды 2 железа, скорость постройки 100, апгрейды в бараках.

Ничего особенного, не имеет апгрейда на кирасы, но в начале игры почти ничем не уступает пикинерам других наций, та же скорость постройки, почти те же показатели удара и брони, соответственно, схожие варианты использования. Охраняйте ими шахты и здания, все остальное описано выше.

Тактики на ресурсах 1000000 от игроков.

Тактика от [EL]Cortes. Развитие нации.

Стартовый опции:

множество крестьян, без пушек, стен и кораблей.

Развитие нации на миллионах. Схема такая (строим через shift): 18 крестьян: Гор. центр - Кузница - Казарма 17 века - Академия - Дип. центр - 6-7 храмов. 18+18+18+18+18+18 крестьян: на каждую казарму 18 века по 18 крестьян (строим с самого начала 6 казарм) - Затем выделив крестьян строящих казармы и вокруг них на близком расстоянии назначаем очередь на конюшни (7 шт.) и 2 казармы 17 века, а также на 2 или 3 академии и еще 1 кузницу. 6 крестьян: Мельница - Склад - Рынок - 4-5 Гор. центров. Возможны варианты с постройкой: Постройку двух казарм 17 века можно осуществить также, направив на каждую казарму по одному крестьянину от казарм 18 века (или еще откуда) – скорость постройки у них низкая, 1 креста вполне хватит. Точно также строятся и конюшни у Дании - у них также низкая скорость постройки. Возможны различные варианты в развитии, но вышеописанный наилучший.

Основные виды войск.

Мушкетеры 18го века. Это самая ценная боевая единица, их необходимо беречь как нашкодившего котенка от разъяренного хозяина. Особых навыков в обращении с ними не требуется, главное чтобы они всегда были под прикрытием. Добавлю лишь, что их лучше всего кучковать, не растягивать. Помимо всего прочего (это касается и остальных войск, но для мушкетов наиболее важно) постоянно они должны «держат позицию». Это должно войти у игрока в привычку.

Офицеры 17го века. Самые мощные из «режущих» видов войск, их также необходимо беречь, и использовать только наверняка. Атаковать ими надо только в комплексе с гусарами и пикинерами.

Пикинеры 18го века. Используются как мясо. Выделяя мышкой ставьте перед мушкетами то количество пик, которое примерно равно количеству мушкетов. И постоянно мышкой подбрасывайте в слабые места еще пик. Так их использовать гораздо эффективнее, нежели выделяя всех сразу. При необходимости можно проапгрейтить. И главное не забывать «держат позицию», так они стоят на месте и не бегут черти куда, одержимые жадой убийства. Строить лучше начиная с 7.30 минуты всеми 6 казармами разом, если РТ 10, а если РТ 20, то лучше нанимать их одновременно с мушкетерами: поставив на бесконечность и всех мушкетов, и всех пик.

Гусар. Использовать лучше только наверняка. Когда они стоят за войском, они должны «держат позицию», чтобы не бегали. Управлять при атаке ими надо отдельно, и, что самое главное, атакуя никогда не жмите «вперед, убивая всех на своем пути!» Просто мышкой направляйте их на войско, пере направляйте при необходимости. Задач у гусар 2:

первая – «донести» атаку до противника, т.е. прикрыть собой медленно идущих пик и офицеров, и самая важная – врубиться в мушкетов. Ради мушкетов они и рождаются на свет . И еще. Атаковать ими вражеское войско сбоку неэффективно. Гусары должны бить только по центру, либо как можно ближе к нему, так они отвлекут ВСЬ вражеский огонь на себя.

Монахи и крестьяне. Дополнительное мясо . А монахов смешивайте с войском.

Игра на очки (кемперам на заметку!). Чтобы опередить другого игрока по очкам (это особенно важно когда игра на очки 30-45 минут) необходимо как можно быстрее завершить постройку основных построек (6 казарм 18 века, 3 казармы 17 века, 5(у Дании и Баварии) или 7-8 конюшен, 5-6 гор. Центров, 3-4 академий, 1-2 кузниц, 6-7 храмов) и начать строить следующие постройки: 1. Порты. Каждый порт дает 5 очков. Сделав необходимые апгрейты в академии, назначьте там около 200 лодок (тоже очки плавать будут). Портов много не бывает, чем больше тем лучше. Людки назначайте только после постройки всех портов, так как цена на них растет по мере производства. 2. Шахты. Каждая шахта – 5 очков. Строить их лучше всего когда до битвы есть время – сотня крестов, которую вы загоните в шахты, пригодилась бы в бою. 3. Домики. Помимо жилых мест 1 домик – 1 очко. 4. Арт. Депо. Каждое депо 5 очков. Строить лучше 4 или в крайнем случае 5 штук. 5. Пики! Постройка пикинеров всеми 6 казармами также дает много очков. Относительно количества зданий скажу, что за Данию я строю 6 гор. Центров, 4 академии и 6 храмов. За остальные европейские страны – 5 гор. Центров, и также 4 акад. и 6 храмов.

Дания. Сильная и популярная из-за своей простоты нация. Сила ее – мушкеты, их надо беречь и лелеять. При атаке надо расположить мушкетов на расстояние выстрела от противника, прикрыв спереди небольшим количеством пик. Драгуны стоят чуть позади, вместе с конями. Укрепившись, мышкою выделяем и подтаскиваем вперед небольшие отбившиеся в сторону нерабочие (не стреляющие) группы мушкетов. И не забываем постоянно отправлять вперед на смерть небольшие (100 – 200 юнитов) группы пик. Выждав момент, когда противник либо перегруппировывается, либо лишился прикрытия, отправляйте всех коней вперед не по атаке. За ними также не по атаке (т.е. не «убивая всех на пути») отправляем пик, крестьян и последними офицеров. Как сказал однажды мне ZIMA (король один), тактика такова – «дураки вперед стрелки за ними» . Оборона наций вообще-то для всех одинакова, и об этом чуть ниже.

Пруссия. Очень сильная и сложная в обращении нация, из-за своей сложности многими недооценена. В обращении с огромными ордами коней, которые у вас будут, надо проявлять известный авантюризм, но также и осторожность. При атаке, если противник не окопался и не ушел в глухую оборону, можно попробовать несколькими ложными атаками

гусар выманить на огонь его «мясо». Получилось – не получилось, но следующий этап атаки – постараться разменять пик и офицеров, лишит мушкетов противника прикрытия. Для этого надо атаковать так же, как сверху описано для Дании (тактика универсальна). Когда основной размен завершен, пусть возможно и несколько не в вашу пользу, надо вводить в дело прусских коней! И гигантская орава прусской конницы буквально затопит войско противника. Пики – офицеры и прочь. вперед, и ура за Родину за Сталина. После того как ваше «мясо» дойдет до противника, гусар отводим, и даем волю мушкетам и драгунам. Если противник продолжает трепыхаться, гусарами доводим его до нужной кондиции. Также можно навязать размен сразу ударив гусарами, затем отвести их назад и попытаться выжить. При игре Пруссией у вас открывается большой простор для импровизации, потому вариантов атаки множество, и все узнаешь только со временем и опытом. Пруссия обладает огромным оборонным потенциалом. Главное в обороне – прусские формации, которые значительно лучше управляются, чем, например, датские. Выстраиваете в шеренгу, или что еще лучше в колонну штук 120-196 мушкетов, смешиваете с ними аналогичные по размеру формации пик, отводите назад слабеньких драгунов-наемников, и стоите, подбрасывая вперед при необходимости немного пик или крестьян на мясо. Когда противник бесплодно штурмует ваш бастион лишится достаточного количества мяса, быстро распускаете формации и со всеми вашими ордами коней вперед, в атаку, так как именно открытый бой стихия Пруссии. Пруссия лично мне нравится тем, что нация нескудная, зрелищная, у нее все на грани, и даже далеко не всякий опытный игрок сможет правильно использовать ее плюсы.

Остальные нации за исключением Польши и Саксонии чрезвычайно похожи, и тактика для них одна. Шлепнув 8 конюшен, стройте там драгун 18 века, и, прокатав в конюшне выстрел драгуна, апгрейты в академии делаете в таком порядке: 30%, 20%, 10%, 15%. Выстрел в идеале у них должен равняться 92. Если против вас строят гусар, то необходимо строить пораньше пикинеров, и прокатать их как можно сильнее на защиту. Однако если скорость игры небольшая (пинг) то рекомендуется строить гусар.

Оборона. Бывает двух видов – активная и пассивная.

Активная оборона мало чем отличается от атаки, и рекомендуется для тех, кто атаковать хочет, но просто не стремиться форсировать события. Такая оборона подразумевает отдачей инициативы противнику и повторение его действий. Т.е. если противник атаковал вас конями, то отправляете своих коней навстречу, на удар отвечаете точно таким же ударом, пытаюсь подловить на ошибке или просто удавить по очкам.

Если противник объективно сильнее вас, то рекомендуется пассивная оборона. Вперед выставляются наиболее сильно стреляющие юниты, остальные стреляющие

(обычно драгуны-наемники) позади них. Гусар, если вы таковых строили, вперед не выводим даже при атаке вас конями. И ничего абсолютно не двигая, лишь подбрасывая вперед немного пикинеров, ждете атаки. Противник атакуя вас теряет очки, вынуждая самого себя продолжать атаку. Таким образом наступает для атакующего наступает момент, когда он разменял свое «мясо» на ваших стрелков, и чтобы стрелки его были прикрыты, он вынужден атаковать конями. Переждите и эту атаку. Пусть вы потеряете много мушкет, но сохраните конницу, и когда у вашего противника кончиться «мясо», смело вперед гусар! А дальше дело техники.

У каждого свои тузы в рукаве, и раскрывать их редко кому хочется, а так как денег мне за эту статью не дадут, то приведу лишь некоторые маленькие хитрости, которые надеюсь вам помогут.

Ложная атака. Сделав вид что вы идете в последний решительный штурм, отправляете вперед пик, офицеров и прочь., вместе с гусарами. Как только он выйдут вперед, выделяете все войско и жмете «д\п». В большинстве случаев противник просто не успевает определить вашу атаку и также вовремя нажать «д\п», а потому вы поменяетесь ролями – он атакует, а вы обороняетесь, что несравненно удобнее!

Если вы, случайно или намеренно, пропустили атаку противника, и он вывалил на вас всех своих гусар, пик и прочь., то быстро и сразу выделяете все войско, жмете «держат позицию», а затем отводите отдельно не по атаке назад из под огня драгун и мушкетов (по очереди), и, отойдя чуть-чуть, разворачиваетесь и жмете «д\п». Напомню, что ни коней, ни офицеров ни пик трогать не надо, разве что если они далеко подвинуть их чуть ближе. Если вы выживете после этой атаки, то противник ваш – на неприкрытых стрелков обрушивает конницу и оставшееся в живых «мясо». Занять нужную позицию. Если ваш противник после рт еще не подошел к барьеру, занимайте позицию на его территории и кемперите. На возникающие возмущения по поводу вашего кемпа резонно предложите ему посмотреть, кто на чьей территории. И ваша совесть чиста! И ему возразить нечего! Меняем направление. Если противник располагает удобной позицией, он на ней укрепился и двигаться не хочет, измените угол атаки! Все войско на его фланг! Чтобы избежать прорыва фронта, ему придется повернуться, Чего и требовалось! А если он слишком широко раскинул свою базу (этот прием лучше работает на Суше), а войско ее всю не прикрывает, то атакуйте незащищенный участок! А если там есть постройки, то это вообще здорово – тихонько взрывайте их, зарабатывайте очки. Отвлекайте внимание. Очень веселый прием. Меня как-то в разгаре битвы спрашивают – «А что это у тебя с городским центром». Я полез посмотреть, чего там с ним, а меня в этот момент атаквали конями. Еле отбил. Или еще – не совсем тактичный прием – один игрок начинает орать, что другой игрок – читер, строит

пушки. Пока я лазил по карте искал пушки, меня атаквали. Импровизация, друзья мои, импровизация!!!!

Тактика от [-WAP-]McLaud.

Прежде всего, я пишу эту статью для начинающих и для тех игроков, которые решили научиться играть на миллионах.

Первое, на что надо обратить внимание, это стартовые ресурсы и условия. Как правило, распространены несколько основных вариантов стартовых условий, но я опишу лишь один из основных вариантов:

Стартовые условия: ПТ-10, Стартовые опции стандартные, опции 18 века - уже в 18 веке, Ресурсы - миллионы, Выбор нации - случайно.

Итак что важно при таких условия старта - это быстро построить все необходимые здания, произвести все апгрейты, и конечно набрать огромную армию.

Далее описывается развитие среднестатистической европейской страны.

Первое, что мы строим, это ГЦ причем выбирая всех крестов начинаем постройку 6 ГЦ и одной кузницы, после постройки ГЦ выбираем 12-14 крестов и отправляем строить кузницу (сразу же делаем апгрейт на скорость постройки лошадей), причем в каждом построенном ГЦ ставим производство на бесконечность. После постройки кузни строим барак и академию, параллельно по 2-4 новоиспеченных креста отправляя на постройку конюшен, зачинаем 8 конюшен (исключение - Дания, здесь лишь 5). Пока строится академия, отправляем на постройку крестов по 2-3 на еще 2 казармы 17 века, склады, мельницу, рынок. Когда академия построена, первый апгрейт который необходимо сделать, это скорость постройки зданий. Теми крестами, которые строили академию, строим еще одну (так быстрее делать апгрейты), а затем дип центр, где нанимаем сразу же 500-600 драгунов.

Теперь все кресты отправляются на постройку казарм 18 века 6 шт. Но ресурсов не хватает и приступаем к обмену на рынке (обмен по 1000): сбиваем курс золота к углю - меняем 600тыс угля на золото; сбиваем курс золота к железу - меняем 500-600тыс железа на золото; сбиваем курс камня к дереву - меняем 500тыс камня на дерево.

В итоге должно получиться: ГЦ-6 шт, кузница 1-2, мельница-1, склад - 1, рынок - 1, казарм 17 века - 3, конюшен - 8, казарм 18 века - 6, академия 2-3, ДЦ - 1, Храмы 5-7, и туча домиков... шахты, артдепо и порты по желанию.

В казармах 17 века нанимаем офицеров, в конюшнях - драгун или гусар (я предпочитаю драгун), в казармах 18 века мушкетеров.

Делаем все апгрейты в казармах, конюшнях, кузнице и академии... этот аспект подробно описывать не буду (писать заколебался:)) лишь скажу что апгрейты делаем лишь связанные с усовершенствованием боевых характеристик юнитов и уменьшение стоимости мушкетеров 18 века.

Тут есть одна особенность: если мы решили строить в конюшнях драгун 18 века, то сначала необходимо прокачать силу выстрела в конюшне, а потом (!!!) улучшать характеристики выстрела в академии +10 +15 +20 +30%. Кстати, надо бы построить еще и храмов 5-7 шт. в зависимости от ресурсов.

Когда пт остается мин 2-4 (в зависимости от скорости игры), во всех казармах 18 века отменяем строительство мушкетов и строим пикенеров. Не надо делать им апгрейты на атаку и защиту - они пушечное мясо!!! Отправив 1-10 крестов на постройку домиков, устанавливаем точку сбора из всех зданий около границы противника и подводим туда все войска включая неработающих крестов.

Вкратце тактика боя такова, что под расстрел противнику надо подставлять пики 18 века, крестов, офицеров... А сзади все ваше мясо должны поддерживать стрельбой все ваши стрелковые юниты. Но не стоит отпускать мясо слишком далеко вперед, их надо подводить под огонь противника по мере того как редуют ряды вашего авангарда, с той целью чтоб потерять как можно меньше стрелковых юнитов, а стрелкам противника наоборот нанести максимальный урон.

И напоследок одна немаловажная особенность: если противник бросил в атаку на ваших стрелков гусар или подвел вплотную к ним пехоту, прикажите мушкетерам держать позицию, иначе они попрутся в рукопашный бой. И наоборот, когда вы видите, что стрелки противника оказались неприкрыты, а вы имеете большое превосходство в количестве пехоты, направляйте пехоту не атакуя прямо в гущу вражеских стрелков, остальное дело техники и фортуны

Тактика от [-WAP-]Beorn.

Обычные опции в инете:

- шар с самого начала*
- без пушек, башен, стен*
- 18 век с начала*
- опции захвата - стандарт*
- пт -10-20 минут,*
- с множеством крестьян.*

В основном игра Данией. Сразу зачинаем 6 казарм 18 века. 20 крестов оставляем на постройку ТЦ (еще 4 ТЦ через шифт 4-мя крестами), казарма 17 век, академия (ап на скорость постройки) еще 2 казармы 17 век, дип центр. Параллельно мельница, склад, рынок. 5 конюшен, и штук 7 соборов (соборы желательно строить по периметру базы, со стороны противника, желательно на некотором расстоянии от базы, чтоб они прикрывали от стрелков). На рынке не торопитесь менять товары первыми. При первой мене за 800000 угля или железа можно получить только около 250000 золота, поэтому я сначала поднимаю курс обратным обменом по 1000 угля на золото продаю 30-35 раз, а потом 800000 угля на золото, при этом получаю около 450000 золота, так же и с железом. В дип центре заказываем 500 драгун (через шифт), если игра быстрая, то больше не стоит. В казармах 18 века заказываем мушкетеров на бесконечность (не забыть ап на удешевление мушкетеров в академии и силу выстрела +10%, +15%, +20%, +30%), в двух еще заказываем и пики 18 века. Ближе к началу боевых действий в двух только пики.

В конюшнях ставим гусар на бесконечность (не забыть в кузнеце ап на скорость постройки конницы), апгрейдем гусар в конюшне и силу атаки в кузнеце. В казармах 17 века строим пики, а потом командиров, апгрейдем их. Точку сбора казарм и соборов делаем одну со стороны противника, конюшни в стороне. При начале боевых действий, точку сбора на базе врага и строим в 4-х казармах 18 века только пикинеров, в 2-х мушкетеров. Офицеров 17 века использовать для атаки не целесообразно, они хороши для охраны базы от рейдов конницы и при охране мушкетеров от рукопашной и конницы. Поэтому можно их строить только в 2-х казармах, тем более, что они дорогие. Если игра быстрая, то можно при такой торговле построить и 4-ую казарму 17-го века. Если игра может затянуться более 30 мин, то встает проблема нехватки всех ресурсов, тут нужны полностью проапгрейженные 3 золотые шахты и минимум по 1 угольной и железной, добыча еды, дерева и камня со всеми апгрейдами, но об этом надо заботиться в начале. Конницу мне нравится использовать для рейдов по тылам и уничтожения вражеских ТЦ, а так же помощи напарнику в проведении атаки.

Перед началом боя я не выстраиваю войска, а держу их в куче, в таком положении легче защищаться, меньше потери среди мушкетеров, При приближении врага, всю эту кучу в атаку.

Тактика от [GRAIL]Br_Fedo. Развитие.

Развитие. 18 крестьян жаждущих построить супердержаву. Делим на два отряда 10 крестов (№1) и 8 крестов (№2), все отряды мчатся строить 6 назначенных через шифт

городских центров, после постройки первых двух центров отряд №1 строит последовательно кузницу, казарму 17 века, академию, дипломатический центр, казарму 18 века.

Второй отряд заканчивает строить центры, дополнительно получая задание через шифт постройки 5 конюшен.

Внимание!!! Все апгрейды в кузне и в академии ведутся непрерывно и тогда, будет достаточно постройки одной кузни академии, что экономит ресурсы пускай не значительные, но экономит. Касательно тунейдцев выходящих из центров. У первого почетная миссия постройки рынка, склада, следующих трех задача построить две замечательные казармы 17 века. Последующие трутни добавляются через шифт в первый отряд.

Внимание!!! Не забывать добавлять, причина проста, быстрая постройка академии, что даст возможность апгрейда на скорость на постройки зданий! Оптимально количество отряда №1 не более 23 крестов. В дипломатическом центре заряжаем примерно 600 драгун. Может возникнуть вопрос, куда так много, отвечу, много драгун не бывает, не забывать заказывать через шифт и потренировать палец, работающий с мышью, что позволит экономить массу денег.

Внимание!!! Не работающий крестьянин враг государства!!! Значит, наша задача постоянно занимать досуг крестьян, работами на благо державы. В первую очередь благо выражается скорейшей постройки 6 казарм 18 века. Все свободные от работ, а также вновь родившейся отправляются на занимательное дело, постройки казарм 18 века.

Махинации на рынке, после постройки оного что творим, творим там следующие. Меняем 10000 золото 5 раз на железо, а 6 раз 700000 железо на золото получите от нашей виртуозной игры на спросе предложение примерно 399000 золото. В точности такая же процедура с углем, в итоге у нас нет проблем с постройкой 6 казармы 18 века достаточно, для апгрейдов в академии и в кузне.

Внимание!!! Можно при работе с рынком экономить, меняя по 500 или 1000 можно и даже 100, да эти манипуляции дадут ощутимо в плане экономии золота примерно при двух обменах 50000 золото, но при этом теряется, что важнее золото, время. И увеличиваются шансы нарваться при обмене на рынке на снижение курса, от более скоростной работы оппонента. Можно предположить, что ваш противник благородно ждет, когда вы закончите, ваши не спешные манипуляции на бирже, что ж надейтесь. Закончив стройку 6 казарм 18 века, приступаем к стройке 6 храмов. Внимание не более 6, так как 7 храм стоит уйму всего и эти вложение бессмысленны. А на 8 не просто не чего не хватит. Кстати не забываете заказать слугителей культа. Совет из храмов можно строить, что на поминающие

оборонительные сооружения. Иногда очень даже помогают, иногда. Касательно апгрейдов, в кузне все кроме косы, в академии на силу выстрела в следующей последовательности 30% 20% 10% 15%, а также все кроме, пищевых и 25 % увеличивающих силу удара в принципе экономические аппы тоже не нужны. Правда, если ваш расчет на длительную войну то без них не обойтись, тогда и рекомендации в развитии будут другие. Как правило, игры на миллионах редко продолжаются больше 30 минут особенности 1/1.

Тактика от [USSR]BAKU за Данию.

Опции: множество крестов, суша, равнина, миллионные ресы, залежей много (можно и мало), карта стандарт, старт с шаром, без пушек, башен и стен, пт – 10 минут (время игры -30 или 45 минут), уже в 18 веке и захват только артиллерии.

Описание автор будет производить поэтапно, чтобы облегчить последовательное понимание хода постройки зданий. Этап постройки имеет немаловажное значение и при скором и правильном строительстве может дать значительное преимущество (количество военных юнитов) уже в начале игры. Добавлю что нижеприведенный расклад рассчитан на среднюю скорость игры.

Этап первый – имеется 132 креста из которых первым делом 24 отправляем строить ГЦ, незамедлительно вслед за этим отправляем по 18 крестов строить 6 казарм 18 века (уточняю 18 крестов на каждую из 6 казарм).

Этап второй – закончено строительство ГЦ, нажимаем производство крестов на бесконечность, выделяем уже неработающих крестов (24) через иконку в ГЦ (чтобы быстрее было) и строим кузню. Кузню пойдут строить порядка 21-22 крестов, поэтому выделяем оставшихся 2-3 и бросаем через шифт мельню и склад. Кузню построили (сразу делаем ап на скорость постройки конных юнитов), после чего крестов строивших ее бросаем на

казарму 17 века и пока она строится еще по одному кресту отправляем строить 2 другие казармы 17 века. 1-я казарма 17 века построена и строивших ее крестов (порядка 18-19 крестов) бросаем на постройку академии. Постройка академии займет определенное время в течение которого можно отлучить по одному кресту от строящихся казарм 18 века и бросить их на постройку 5 конюшен (следует отметить что датские конюшни строятся очень быстро, поэтому одного креста вполне достаточно на каждую конюшню – к примеру, прусские конюшни строятся чуть дольше). Мельня и склад к этому времени уже построены, поэтому бросаем 2-3 крестов строивших их на постройку рынка.

Этап третий – итак, наступает критический момент когда большинство зданий в процессе постройки и нужен небольшой толчок для ее завершения. Для этого, как только построена академия, делаем ап на ускорение времени постройки (-75% время постройки зданий). Ап сделан и все строившиеся здания (включая 6 казарм 18 века, 5 конюшен и оставшиеся 2 казармы 17 века) готовы. Для того чтобы не терять время когда происходит вышеупомянутый «апгрейд на скорость постройки», бросаем неработающих крестов (их будет порядка 20) через шифт на постройку дипцентра и 5 остальных ГЦ (после постройки делаем производство крестов на бесконечность). Как только апгрейд будет произведен, необходимо будет сразу наладить производство мушкетов на бесконечность в казармах 18 века, командиров в казармах 17 века (незамедлительно дав им ап на атаку и защиту) и гусар в конюшнях (постепенно грейдя их до упора). Сделав небольшое отступление добавлю что у пруссов не надо бросать по одному кресту на конюшню (тут и ап на скорость постройки не построит их сразу) – в случае с этой нацией лучше по ходу строительства академии выделить сотню крестов строящих казармы 18 века и через шифт бросить все 7 конюшен (впоследствии, количество оных можно довести и до 8-9), которые они незамедлительно построят после окончания строительства казарм.

Этап четвертый – на данный момент мы уже строим военные юниты и сразу производим обмен на рынке (обычно я делаю это так – поднимаю цену угля отдавая по 10 000 золота 5 раз на него и разменивая подорожавшие 900 000 угля обратно на золото, и точно так же 10 000 золота 5 раз на железо и 800 000 железа на золото - в результате получаем свыше 850 000 золота). Сразу после обмена заказываем драг в дипцентре, которых должно быть около 500-600 (речь идет о получасовой или 45 минутной игре). Заказывать необходимо сразу «оптом», чтобы не допустить излишнего подорожания драгун, но вместе с тем накликав сотню драг можно ненадолго отвлечься на продолжение постройки (к примеру храмов) и после до заказать оставшихся драгов (промежуток не более 15 тиков). По ходу строительства можно набросать еще 4 академии (можно прикупить дерева на рынке если его не хватает) и порядка 6-7 храмов. Для увеличения преимущества

в очках (так как игра на время, и поэтому очки играют большую роль) можно построить с 10-ток мельниц (каждая приносит 5 очей), 3-4 кузни (5 очей каждая), 4-5 арт.депо (5 очей каждое), с десятков портов (если поблизости есть «лужа» - порт тоже стоит 5 очей, а также лодочки по 1 очку) и кучу домиков естественно (каждый - 1 очко).

Этап пятый – В целом строительство закончено (вмешательства уже не требуется, так как кресты уже достраивают гражданские здания через шифт) и тут наступает критически важный тактический момент который можно использовать по разному в зависимости от дальности размещения соперника на карте, его силы и тактики. Ориентировочно идет 6-7 минута и необходимо решить, сколько казарм 18 века пустить на производство пик (так называемое «мясо» для прикрытия огневой силы). Опять-таки, принимаем решение в зависимости от того сколько мушкет у соперника и сколько казарм у него пущено на производство пик. Возможные варианты (точка отсчета – 6 или 7 минута): все 6 казарм на пики (стандартный вариант), 4 казармы на пики, остальные 2 продолжают пускать мушкеты (стандартный вариант), 3 казармы – пики и 3 – мушкеты (реже по сравнению с 2-мя предыдущими, но тоже используется часто). Еще используется вариант, когда в самом начале пускаются как пики, так и мушкеты во всех казармах, а после пики из нескольких казарм, что тоже имеет свой небольшой тактический плюс (небольшой перевес в количестве пик ко времени окончания пт).

Ко времени завершения перемирия, необходимо удостовериться что все апы на силу выстрела, скорострельность и другие соответствующие усовершенствования (около 10) в академии и кузнице сделаны.

Добавлю, что ап на снижение стоимости мушкетов необходимо сделать заранее, сразу после первого апа на уменьшение времени постройки зданий.

Этап шестой – Обычно, точку сбора всех юнитов ставлю в одном месте (быстро это можно сделать посредством сочетания клавиш ctrl+B+ctrl + right mouse click). Правда, многие игроки используют немного более длительный метод ставя точки сбора по отдельности для групп зданий (казарм 17 и 18 века, конюшен, дипа, храмов и др.) чуть впереди или чуть сзади общего место сбора, в чем принципе тоже есть свой плюс (напр., драги, пики и мушки чуть впереди, а гусары сзади) если воевать кучей.

Данная статья в основном посвящена развитию, но все же осветим пару моментов по тактике. Итак, пт завершено и вражеские армии напротив друг друга (если конечно кто-то не кемперит поближе к своей базе) – если соперники прогеймеры, то большую роль играет количество мяса выставяемого немного впереди (нежелательно отпускать мясо слишком вперед) огневой поддержки в виде драг и мушкетов и умение управлять войсками.

Я обычно пускаю мясо немного вперед и при этом использую команды атака + держать позицию, такая же команда отдается для стоящих позади стреляющих юнитов. Мясо в данном контексте – это пики, кресты, капелланы, командиры (последнее: дорогое мясо, которое следует использовать рационально). В зависимости от расстановки сил, пики можно проапить на защиту еще в начале игры.

Атака + держать позицию помогает и когда противник атакует (скажем, толпой гусар) - в таком случае мушкетеры не пускаются в рукопашный бой (если своего мяса мало перед ними), а держат позицию, стараясь стрелять по мере возможности. Добавлю, что в академии можно также применять постоянное подлечивание сражающихся юнитов.

P.S. Уверен, что не все аспекты были достаточно раскрыты в данной статье и возможно некоторые пункты оспариваемы, но надеюсь начинающим лямщикам она поможет в освоении азов игры на данных опциях.

Горячие клавиши.

1. Используемые термины.

Юнит – элементарная единица в игре казаки, для которой можно отдавать приказы. крестьяне, артиллерия, кавалерия, пехота, корабли, лодки – все это юниты. Юниты можно объединять в группы.

Объект – любой юнит, группа юнитов или постройка или группа построек или группа юнитов и построек.

Построение – юниты одного типа, объединенные и сгруппированные для повышения боеспособности. Пехотные построения возможны только при наличии офицера и барабанщика.

Шеренга – построение юнитов. Для пехоты выглядит как линия, для конницы выглядит как буква П, для пушек выглядит как линия.

Колонна – построение юнитов. Для пехоты выглядит как квадрат.

Клин – построение юнитов для конницы.

Каре – построение юнитов. Для пехоты выглядит как полный квадрат. Для конницы выглядит как линия.

Читер – используется в интернет игре, от англ. cheat – обман. Означает игру не по правилам и обман оппонента.

2. Выделение юнитов и игровая информация.

Выбранный объект + Space – центрировать экран на выделенном юните, объекте.

Двойной Click на юните – выбор всех юнитов одного типа в пределах экрана.

Del – удалить выбранный объект, убить юнита.

Выбранный юнит + Ctrl+Z – выбор всех своих юнитов одного типа на карте (за исключением крестьян в шахтах и тех кому приказано охранять объекты).

Ctrl+A – выбор всех своих юнитов на карте (за исключением крестьян в шахтах и тех кому приказано охранять объекты).

Ctrl+B – выбрать все свои здания.

Ctrl+S – выбрать все свои корабли.

Выбранный юнит и Shift + Выбранный юнит – Добавить в группу у выделенным юнитам новых юнитов.

Выбранное здание + Ctrl + правый Click на карте – указание точки сбора для построенных юнитов.

Группа выбранных зданий + Ctrl + правый Click на карте – то же.

Последовательное строительство зданий – при нажатой клавише Shift даем крестьянам команду строить здания, здания можно менять, но Shift при этом не отпускать. Крестьяне последовательно построят все заказанные здания.

Выбранные объекты + Click на иконку игрового объекта в меню – выбрать все объекты данного типа.

Выбранный объект + Shift + Click на иконку игрового объекта в меню – убирается объекты данного типа из выбранных.

Выбранный юнит и A + Click на карте, куда идти юниту – выбранные юниты будут следовать в указанную точку и атаковать всех противников, которых встретят на своем пути.

Выбранный юнит + Shift+Click на карте – задание сложного пути следования юнитов.

Например, если выделить гусар и последовательно кликнуть при нажатой клавише Shift в точках A,B,C и D. Они побегут, последовательно отмечаясь в каждой из этих точек. Кроме кликов, мышкой при нажатой левой кнопке можно задавать построение в промежуточных точках. Направление смещения мышки задает направления постановки юнитов.

~ - включать / выключать режим информации о количестве жизни солдат, времени перезарядки.

Ctrl+1...0 – присвоить выделенному юниту/группе юнитов порядковый номер для более быстрого доступа к ним. Последующее нажатие номеров сразу же выделяет соответствующих юнитов.

Выделенные юниты + Shift + порядковый номер группы -> Ctrl+1...0 – добавить новых юнитов в существующую группу и присвоить порядковый номер новой группе. Номер может быть тот же.

Ctrl+M – показать все незаполненные до конца шахты.

Ctrl+P – выделить всех неработающих крестьян.

I – вызвать окно с информацией об игре.

Ctrl+I – техническая информация: информация о местоположении, коды последних нажатых клавиш, фактическая скорость игры в FPS (кадры в секунду) – теоретическая скорость на быстром режиме 50 FPS, на медленном – 25 FPS – посмотрите, сравните; название выбранного объекта и информация о его местоположении.

U – вызвать окно с информацией о юните.

Ctrl+D – увеличить скорость игры (при игре по сети).

Shift+D – увеличить скорость игры (при игре с компьютером), изменить скорость проигрывания (три градации) При проигрывании записи игр.

M – переключаться между режимами мини карты.

O – включать / выключать режим прозрачности.

Q – показать непроходимые зоны.

Shift + кнопка количества ресурса (10, 100, 1000, 10000) – на рынке умножить количество на 100

F11 – снять скриншот (копия экрана);

Pause – пауза.

3. Клавиши для строительства зданий крестьянами.

После того как мы выделили всех неработающих крестьян, мы можем дать им команду:

A – режим атаки, убивать всех на своем пути.

B – казарма 17в.

C – городской центр.

D – дом.

E – рынок.

F – порт.

H – собор (церковь).

J – академия.

K – казарма 18в.

L – кузница.

N – постройка шахты.

R – артиллерийское депо.

S – конюшня.

T – склад.

V – башня.

W – каменная стена (определить границы).

X – частокол (определить границы).

Y – мельница.

Z – каменная стена (приступить к строительству).

Z – частокол (приступить к строительству).

Для того, чтобы выделить все здания какого-либо типа, необходимо сначала выделить все здания Ctrl+B, затем нажать на клавишу соответствующую зданию при постройке (см. выше). Так при использовании специальных скриптов – программ можно запрограммировать постоянно лечение юнитов в академии. Алгоритм: Ctrl+B, J, J. Повтор скажем через 1 минуту. После этого вам обеспечено постоянное подлечение вашей армии. Подробнее об этом см. в конце статьи.

4. Клавиши для апгрейдов в зданиях.

Выполнение усовершенствований

N – усовершенствовать шахту

Y – усовершенствовать мельницу

5. Клавиши для строительства юнитов (по одному).

В соборе (церкви):

S – священник (поп).

В казарме 17в:

P – пикинеры 17го века, сердюк.

L – рундашир, легкий пехотинец.

S – мушкетеры 17го века, лучник, янычар.

B – барабанщик.

F – офицер 17го века.

В казарме 18в:

P – пикинер 18го века.

B – стрелки 18го века.

S – мушкетер 18го века.

G – гренадер.

B – барабанщик 18го века.

F – офицер 18го века.

В конюшне:

R – тяжелая кавалерия 17го века + спах, мамелюк, сечевой казак.

T – легкая кавалерия 17го века.

S – драгуны 17го века, татарин, бедуин на верблюде.

K – тяжелая кавалерия 18го века.

G – гусары 18го века.

D – драгуны 18го века, гетман.

В артиллерийском депо:

P – пушка.

H – гаубица.

R – мортира.

В порту:

B – рыбацкая лодка.

Y – яхта.

P – транспортный корабль.

G – галера.

F – фрегат.

L – линкор.

Для любого юнита:

Shift + левый Click мышкой по иконке – заказать пять юнитов.

Shift + правый Click мышкой по иконке – уменьшить заказ на пять юнитов.

Ctrl + левый Click мышкой по иконке – установить производство на бесконечность.

Ctrl + правый Click мышкой по иконке – отменить производство на бесконечность.

В академии можно давать команды:

J – вылечить всех живых юнитов (жизнь увеличивается на 10% от максимального).

K – отремонтировать все пушки (жизнь увеличивается на 10% от максимального).

6. Клавиши командования юнитами.

Для пехоты и кавалерии:

S – держать позицию.

V – отменить «держать позицию».

D – запретить атаку.

E – разрешить атаку.

P – патрулировать.

G + Click на объекте или юните - охранять / не охранять.

A + Click на карте – атаковать (идти к намеченной цели, убивая всех на своем пути).

Команды артиллерии те же что и для пехоты. Команды кораблям те же что и пехоте за исключением рыбацкой лодки и транспортного корабля. Рыбацкую лодку можно использовать как охранника для крестьян, работающих на берегу или для больших судов. Мелкие рыбацкие лодки отвлекают на себя огонь пушек противника в режиме атаки. Учтите, что рыбацкая лодка может захватить крестьянина, стоящего на берегу.

7. Клавиши командования построениями юнитов.

R – построение колонной у пехоты, построение клином у кавалерии.

K – построение каре у пехоты, построение колонной у кавалерии.

G – сгруппировать/разгруппировать.

L – построение шеренгой у пехоты, построение шеренгой у кавалерии.

J – распустить строй.

F – заполнить построение.

D – запретить атаку.

E – разрешить атаку.

Для артиллерии:

L – возможность построить в шеренгу пушки, гаубицы или мортиры.

F – заполнить построение.

G – группировать / разгруппировать построение.

I – распустить построение.

8. Клавиши при игре с напарником.

Enter, сообщение, Enter - передача сообщений во время игры.

Enter, сообщение, Ctrl+Enter - передача сообщений игрокам, которые находятся в вашей команде по игре.

Enter, сообщение, F1 ... - передача сообщений в чат, при условии что ранее из чата вам пришло сообщение.

Передача ресурсов – В строке Chat (после нажатия Кл. Enter) набрать give [ресурс] [игрок] [количество]. Ресурсы - wood, iron, food, stone, gold, coal.

Ctrl+O – показать правую панель инструментов. Используя эту панель, можно перейти на управление войсками союзника. Полезно при командной игре. Позволяет

выжить, когда ваша армия разбита. Нужно только не опоздать с переходом. Критерий поражения – уничтожение последнего крестьянина.

9. Коды при игре с компьютером.

Enter, далее вводим код:

money – добавление по 50000 (пятьдесят тысяч) каждого ресурса.

victory – вам засчитывают победу при прохождении компаний. Дает возможность перейти к следующей миссии в компании.

www - активизирует коды "supervizor", "multivar" и "izmena", позволяет переключиться и играть за другого игрока, открывает карту.

supervizor – включает / выключает туман войны.

izmena - возможность играть за другую сторону клавишами 1-9 в правой части клавиатуры.

multivar - после введения нажмите P для доступа ко всем юнитам, для отмены вставки юнитов, нажмите F9.

10. Полезные программы, расширяющие функции мыши и программирование мыши на эмулирование горячих клавиш – для тех, кто играет «только мышью».

Программирование комбинаций горячих клавиш, которые бы активировались с мыши, возможна. Для этого рекомендую применять специальные программы, расширяющие возможность манипулятора «мышь».

Здесь привожу список этих программ:

Logitech Mouse Ware – программирование третьей кнопки. Для применения этой программы на обычную мышку поставьте в настройках драйвер мыши Logitech

ToggleMouse – программирование и третьей кнопки и мышки в целом. Более мощная, чем **MouseWare**.

Macro Express – наиболее полезная программа, позволяет записывать и воспроизводить макросы. Такие как: программирование и имитация движения мышки, нажатия клавиш, организация расписания действий и переназначения клавиш.

Вышеуказанные программы очень эффективно применять для постоянного лечения юнитов и ремонта пушек в академии или ремонта линкоров 18го века в порту.

Для курсантов: сами программы и рекомендации по их применению качайте на сайте клана Амиго – в разделе «рюкзак курсанта».

11. Клавиши, которые нажимать не стоит.

Если вы играете по сети, и противник просит, вас нажать нижеприведенные клавиши, не делаете этого.

Alt+F4 – закрытие окна с игрой и как следствие проигрыш.

Alt+Tab – переключение на другое окно Windows, вам зачтут поражение по истечении 10 секунд.

Ctrl+Esc – переключение в меню Windows, вам зачтут поражение по истечении 10 секунд.

Ctrl+Alt+Del – переключение в панель задач Windows, вам зачтут поражение по истечении 10 секунд.

Обмены на рынке

[-WAP-]Snake

Россия 1000 (топор)

1000 угля – еда,

1000 зол – еда.

При этом отправляем 5 крестов на камень и сначала строим 2й ТЦ потом академию. Казармы строим по мере набегания ресурсов после постройки 2х ТЦ и академии!

Европа 1000 (по углам или диагональ)

1000 угля – еда,

500 зол – еда.

При этом отправляем 5 крестов на камень и сначала строим 2й ТЦ потом академию. Домениваем на еду чтоб хватило на топор и делаем топор. Через топор легко строится дип.

Европа 1000 (короткое расстояние)

1000 угля – еда,

300 зол – камень,

200 зол – дерево.

Строим кузню, казарму и 5ю крестами сразу же академию, а еще 5ю добываем камень! 175 тик – дип!

Европа 1000 (короткое расстояние, через кузницу)

1000 угля – еда,

300 золота – камень,

200 золота – дерево.

Только расстройку начинаем так: Тц, кузница, казарма, и т.д. А в казарме сразу заказываем 15 пикинеров. Интересная статистика при такой игре: 22 тик – выходит первый пикинер при игре через кузницу, 60 тик – при постройке через рынок. За 50 тиков пикинер проходит пол карты!

Украина 1000 (Экономика).

1000 угля – еда,

1000 золота – еда,

1000 железа – дерево.

Строим 2 ТЦ, ... академию, и потом топор!

Украина 1000 (Раш).

1000 золота – дерево,

1000 угля – еда,

1000 железа – камень.

4 креста с начала добывают камень. Строим 10ю крестами кузню и ими же 2 зол шахты. Первые 800 золота меняем на камень, камня должно хватить и все остальное меняем на дерево. Академию строим 1м крестом! 150-155 тик – Дип.

Европа 5000 (Дип, 1 ТЦ).

5000 угля – еда,

3000 железа – дерево.

Европа 5000 (Дип, 1ТЦ, через кузню).

5000 угля – еда,

3500 железа – дерево,

500 золота – еда.

Европа 5000 (Дип, 2 ТЦ).

5000 угля – дерево,

3500 железа – еда,

800 золота – камень.

Европа 5000 (Топор).

5000 угля – еда,

2000 железа – дерево,

1000 железа – камень.

Европа 5000 (Тележка(камень +200)).

5000 угля – дерево,

500 золота – камень,

При этом строим сразу 2 ТЦ, до академии добываем дерево, после +200 камень и сразу после кузни строим железную шахту, а после казармы – золотую!

Алжир, Турция 5000 (Топор) – эта тактика хороша и на коротком расстоянии.

5000 угля – дерево,

2000 золота – еда,

2000 золота – камень,

2000 железа – дерево,

2000 железа – камень.

При этом строить пик и луков и сделать все апы на еду, кроме последнего в академии!

Украина 5000 (Топор).

2000 золота – еда,

3000 железа – дерево,

1000 железа – камень.

При этом сначала строим 1 казарму, потом академию(в ней топор), потом тока 2ю и 3ю казарму!

Россия 5000.

4000 золота – еда,

5000 угля – дерево,

3000 железа – дерево.

2Тц и академия!

[Kiev]Br_JOHN

Европа 5000 (Дип, 2 ТЦ).

5000 угля – дерево,

3000 железа – еда,

1000 зол – камень.

Европа 5000 (Топор).

5000 угля – еда,

2000 железа – камень,

1000 железа – дерево.

Европа 5000 - Польша (Топор).

5000 угля – еда,

2000 железа – камень,

1000 железа – дерево,

1000 железа – еда.

Европа 5000 - Швейцария (Топор).

5000 угля – еда,

2000 железа – камень,
2000 железа – дерево.

Россия 5000.

Всё золото – еда, но после апгрейта в мельнице,
5000 угля- дерево,
2000 железа – дерево, если рынок проиграл, то 3000 железа,
1000 железа – камень.

Алжир, Турция 5000 (Топор).

5000 угля – дерево,
2000 золота – еда,
2000 золота – камень,
2000 железа – еда,
2000 железа – камень.

За Алжир нужно строить пикинёров и луков.

[FAUST]МК

Европа (1000000).

800000 угля – золото,
800000 железа – золото,
400000 камня - дерево получается 4 казармы 17 века и 8 конюшен и 6 казарм 18.

Европа (1000000).

700000 угля – золото,
700000 железа - золото,
400000 камня - дерево получается 3 казармы 17 века и 8 конюшен и 6 казарм 18.

Алжир, Турция (1000000).

800000 угля – камень,
800000 железа – дерево,
300000 золота – камень,
400000-500000 еды – дерево.

Украина (1000000).

800000 угля – камень,

800000 железа – дерево,

300000 золота – камень,

200000-300000 еды – дерево.

Бонусы держать позицию при построении кавалерии в линию, клином и колонной.

В этой статье я хочу Вам поведать о бонусах при объединении кавалерии в отряд и дальнейшей команде "держать позицию". Недавно в форуме я заявил, что если построить 160 гвардейцев в клин, то к атаке они получают бонус -10 и к защите +9. В ответ получил реплику, мол: "А ты не пробовал 160 королевских мушкетеров в колонну и "держать позицию"? когда полоска добежит до конца у них будет защита +90 а с атакой ничего не изменится. получится 160 танков с атакой 100 и защитой от всего 90". Тогда мне в голову пришла мысль, что, может быть, и другие кавалеристы обладают подобным бонусом. Я включил редактор, и начал методом научного тыка проверять каждого конного юнита сначала в построении 40 и 120, а затем и 160. После двадцатиминутного ласкания мышкой мужиков на конях, я пришел к очень интересным выводам, что спец бонусы проявляются не у всех юнитов, а лишь у некоторых, и то только в построении в 160 голов. Спустя еще несколько минут я перенес все это на бумагу и подумал, что парень с форума немного ошибся (не +90, а +80). Табличку, которая у меня получилась вы можете лицезреть ниже.

Юниты	Построения из 160						
	Команда	Линия		Клин		Колонна	
		Атака	Защита	Атака	Защита	Атака	Защита
Гвардейский кавалерист	Без "держать позицию"	+2	+1	-10	+9	+5	-5
	С "держать позицию"	+2	+1	+95	-19	-27	+80
Королевский мушкетер	Без "держать позицию"	0	+1	0	+9	0	-5
	С "держать позицию"	0	+1	0	-19	0	+80
Витязь	Без "держать позицию"	+2	+1	-10	+9	+5	-5
	С "держать позицию"	+2	+1	+95	-19	-27	+80

Шведский рейтар	Без "держать позицию"	+2	+1	-10	+9	+5	-5
	С "держать позицию"	+2	+1	+95	-19	-27	+80
Рейтар	Без "держать позицию"	+2	+1	-10	+9	+5	-5
	С "держать позицию"	+2	+1	+95	-19	-27	+80
Обычные колющие кавалеристы	Без "держать позицию"	+2	+1	+1	+1	+1	+1
	С "держать позицию"	+2	+1	+1	+1	+1	+1
Обычные кавалеристы- стрелки	Без "держать позицию"	0	+1	0	+1	0	+1
	С "держать позицию"	0	+1	0	+1	0	+1

Юниты	Построения из 90						
	Команда	Линия		Клин		Колонна	
		Атака	Защита	Атака	Защита	Атака	Защита
Все колющие кавалеристы	Без "держать позицию"	+1	+1	0	0	0	0
	С "держать позицию"	+1	+1	+1	+1	0	0
Все кавалеристы- стрелки	Без "держать позицию"	0	+1	0	0	0	0
	С "держать позицию"	0	0	0	0	0	0
Юниты	Построения из 40						

	Команда	Линия		Клин		Колонна	
		Атака	Защита	Атака	Защита	Атака	Защита
Все колющие кавалеристы	Без "держат позицию"	0	+1	0	0	0	0
	С "держат позицию"	+1	0	0	0	0	0
Все кавалеристы-стрелки	Без "держат позицию"	0	+1	0	0	0	0
	С "держат позицию"	0	0	0	0	0	0

Как видите, только пять кавалеристов удостоились таких сумасшедших бонусов. А уж как применять это преимущество - подумайте сами. Можно, например, прокачать гвардейца на защиту до конца, потом построить клином, щелкнут: "вперед, убивая всех на пути" на город противника, а потом нажать "держат позицию"; т.е. пока они добегут до вражеского города, то будут обладать атакой 30+95 и защитой ~ 39-19 (не знаю, как с кавалерией, но с пехотой такое прокатывает).

Эффективность построения и эффективность атаки юнитами.

Для того, чтобы сражаться с противником на равных, Вам нужно иметь смешанную армию, т.е. разделенную на два вида войск: стрелковых юнитов и юнитов, предназначенных для ближнего боя (из этого правила, как и из любого другого также есть исключения). Исходя из этого, и будем в дальнейшем рассматривать эффективность юнитов, разделив их на эти два вида.

Как показывает опыт игры, можно сделать вывод, что одни юниты более эффективны в использовании, нежели другие. Однако, давайте попробуем составить специальную таблицу, предназначенную для расчета эффективности использования.

Сначала примем за стрелков. Как уже упоминалось выше, стрелки в основном страдают от стрелков противника (какой же военачальник подпустит к своим стрелкам легкую кавалерию или будет дожидаться, пока противник сомнет его фронт и примется за беззащитных стрелков?), из этого следует, что количество хит-пойнтов имеет не такое веское влияние на эффективность, как, например, скорострельность. Основными

параметрами, характеризующими мощь стрелкового оружия, или в данном случае юнита, являются, бесспорно, скорострельность и сила выстрела. Давайте рассчитаем урон, который нанесет один юнит за один тик: для этого возьмем скорострельность этого юнита (V , выстр./тик) и урон(A), который он наносит за один выстрел; у нас получится следующее выражение: $A \cdot V$. Этот параметр и будет характеризовать отдельно взятого юнита. Однако, для большего сходства с нахождением эффективности колющих юнитов возьмем не скорострельность отдельно взятого юнита, а коэффициент скорострельности относительно драгуна-наемника (все равно считаем по одной формуле, да и коэффициент перевода будет один и тот же). Вот... Итак, приближаясь к окончанию, заметим: какой стратег будет строить основу своих стрелковых войск на не прокачанных войсках? Уж за полчаса-то, я думаю, любой здраво мыслящий игрок в состоянии прокачать основного стрелка на все апгрейды на силу выстрела в академии. Имеем следующий результат:

Таблица эффективности атаки стреляющими юнитами.

Наименование юнита	Коэффициент атаки	Скорость атаки	Значение атаки	Эффективность атаки
Пушка	0.14	0.2	180	252
Гаубица	0.06	0.08	3000	180
Мушкетер 18в. (Саксония)	0.46	0.65	102	46.9
Мортира	0.39	0.55	100	39
Сердюк	0.43	0.6	78	33.5
Лучник	0.14	0.2	199	27.9
Егерь	0.43	0.6	62	26.7
Пандур (Австрия)	0.43	0.6	58	24.9
Пандур (Венгрия)	0.43	0.6	58	24.9
Мушкетер 18в. (Дания)	0.21	0.3	115	24.2
Шотландский стрелок	0.43	0.6	55	23.7
Драгун 18в.	0.25	0.35	91	22.8
Мушкетер 18в. (Бавария)	0.21	0.3	106	22.3
Мушкетер 18в. (Пруссия)	0.21	0.3	106	22.3
Королевский мушкетер	0.21	0.3	100	21
Драгун 18в. (наемник)	1	1.4	19	19
Татарин	0.36	0.5	49	17.6

Драгун 18в. (Франция)	0.25	0.35	70	17.5
Янычар	0.43	0.6	30	12.9
Гренадер (Саксония)	0.43	0.6	28	12.0
Стрелец	0.43	0.6	27	11.6
Мушкетер 17в. (Австрия)	0.43	0.6	26	11.2
Мушкетер 17в. (Польша)	0.43	0.6	26	11.2
Егерь (Швейцария)	0.43	0.6	26	11.2
Мушкетер 17в. (Испания)	0.43	0.6	24	10.3
Сережанин	0.43	0.6	24	10.3
Лучник (наемник)	0.36	0.5	28	10.1
Бедуин	0.19	0.27	50	9.5
Гренадер	0.43	0.6	22	9.5
Мушкетер 18в.	0.43	0.6	22	9.5
Аркебузир	0.43	0.6	22	9.46
Драгун 17в.	0.21	0.3	42	8.8
Мушкетер 17в. (Голландия)	0.54	0.75	11	5.9
Мушкетер 17в.	0.43	0.6	13	5.6
Гренадер (наемник)	0.21	0.3	4	0.8

Итак, если в предыдущем случае мы рассматривали "качество" производимой продукции, то сейчас рассмотрим "количество", другими словами рассмотрим те же юниты с другой точки зрения - выгоды постройки. Это особенно важно на первых этапах игры при маленьком р.т.: менее получаса для опытных игроков или 30 минут для менее опытных. Не станете же Вы строить, например, королевских мушкетеров, при 15-минутном перемирии; это по крайней мере глупо (ну, положите Вы издалека 10-20 пикинеров из двухсот, а затем, если повезет, еще 10-15, и подумаете: "Ёлы, че ж это я, блин, сделал-то?!"). Следовательно приходится работать не на качество, а на количество и дешевизну. Главное в этом случае - не облажаться и привести как можно большую армию, и, по возможности всех немного прокачать.

Так какие же качества юнита влияют на выгоду его постройки? Посмотрим. Для более качественной оценки скорости постройки юнита возьмем и поделим количество его хит-пойнтов (Н) на скорость его постройки (Т), таким образом получим скорость изменения

состояния строящегося юнита за секунду (о, как завернул-то, ничего, дальше - хуже). Найдем стоимость (\$) этого изменения, т.е. сколько с Вас снимают бабок за то, что юниту за секунду прибавляется энное количество хит-пойнтов. Получим: $H/(T*\$)$. Это и будет являться искомым коэффициентом выгоды. Это также подтверждается и еще одним фактом: замечали, что компьютер (very hard, конечно, другие не компьютеры, а так - посмеяться) в основном из наемников на ранних этапах строит лучников и гренадеров, а затем драгунов (?) ага, так они и занимают в этой таблице лидирующие позиции.

Таблица эффективности постройки стреляющих юнитов

Наименование юнита	Стоимость	Хит-пойнты	Время постройки	Эффективность постройки
Лучник (наемник)	0.01	25	25	100
Гренадер (наемник)	0.02	24	50	24
Мушкетер 18в. (Стоимость -50%)	0.05	100	150	13.3
Гренадер (Саксония)	0.1	100	100	10
Драгун 18в. (наемник)	0.25	100	50	8
Мушкетер 18в.	0.1	100	150	6.7
Пушка	0.5	25000	8000	6.3
Татарин	0.1	300	500	6
Мушкетер 18в. (Бавария)	0.1	100	225	4.4
Мушкетер 18в. (Пруссия)	0.1	100	225	4.4
Лучник	0.15	30	50	4
Аркебузир	0.1	100	280	3.6
Гренадер	0.2	100	150	3.3
Егерь (Швейцария)	0.2	100	160	3.1
Мушкетер 18в. (Дания)	0.3	100	150	2.2
Шотландский стрелок	0.4	100	250	2
Сердюк	0.12	85	600	1.2
Мушкетер 18в. (Саксония)	0.1	100	950	1.1
Драгун 18в.	0.4	320	875	0.9
Стрелец	0.2	85	468	0.9
Мушкетер 17в. (Голландия)	0.2	65	375	0.9

Егерь (Франция)	0.35	85	300	0.8
Мушкетер 17в. (Испания)	0.2	85	562	0.8
Пандур (Венгрия)	0.2	90	600	0.8
Мушкетер 17в. (Польша)	0.2	95	650	0.7
Сережанин	0.2	50	350	0.7
Янычар	0.2	55	400	0.7
Драгун 17в.	0.5	300	875	0.7
Драгун 18в. (Франция)	0.4	120	450	0.7
Мушкетер 17в.	0.2	50	400	0.6
Королевский мушкетер	1	320	562	0.6
Пандур	0.25	85	600	0.5
Мушкетер 17в. (Австрия)	0.2	55	600	0.5
Бедуин	0.5	240	1200	0.4
Мортира	1	100	800	0.1
Гаубица	0.25	150	9370	0.1

Двигаемся дальше. Переходим к колющим юнитам. Из всего вышесказанного следует, что не только для стреляющих юнитов можно рассчитать эффективность использования. Итак, из каких же параметров складывается эффективность постройки, или "качество" юнита?

Таким же образом как и для стрелков рассчитаем урон, наносимый юнитом за 1 тик; для этого возьмем относительный коэффициент скорости атаки (V), рассчитанный относительно пикинера 18-г. века. и величину атаки (A), и перемножим их. Но, ведь, колющие юниты - это Вам не стрелки, как говорится: здесь вам не тут, для них еще важны количество хит-пойнтов (H) и средняя защита (Ar , т.е. сумма защиты от стрел, от пики и от меча, деленная на пять). Так куда же мы их прилепим? Будем руководствоваться нехитрым принципом. Чем выше рассчитываемый коэффициент эффективности, тем эффективней юнит, поэтому если параметр чем больше, тем лучше, то мы его пишем в числитель, чем меньше, тем лучше, то в знаменатель, все просто. Проведя небольшие преобразования, получаем: $V \cdot A \cdot H \cdot Ar$.

Теперь покажу, как рассчитать какой юнит какого уделаает. Приведу пример. Прусский гусар и обычный гусар. Считаем, за сколько "ударов" прусский завалит обычного: значение атаки прусского (28) на коэффициент атаки (0.6) минус "значение защиты" обычного гусара -

получаем сколько хит-пойнтов прусак отнимает за один "удар" (7.8). Делим количество хит-пойнтов обычного (250) гусара на то, которое отнимается за один удар: $250/7.8$, получаем 32. За сколько "ударов" обычный порвет прусского: $250/((31*0.6)-9)=26$. Вывод очевиден: обычный гусар круче.

Таблица эффективности атаки колющими юнитами

Наименование юнита	Коэффициент атаки	Значение атаки	Хит-пойнты	Средняя защита	Эффективность атаки
Гвардейский кавалерист	0.6	33	380	25.4	19.1
Витязь	0.7	29	480	14.8	14.4
Кирассир	0.6	33	350	15.8	10.9
Шведский рейтар	0.6	28	350	13	7.6
Рейтар	0.6	28	350	12.4	7.6
Мамелюк	0.6	29	380	10.8	7.1
Сечевой казак	0.7	29	300	10.8	6.6
Спах	0.6	27	340	10.8	5.9
Крылатый гусар	0.7	30	235	12	5.9
Реестровый казак	0.6	30	300	10.8	5.8
Конный егерь	0.64	32	300	9	5.5
Мушкетер 18в.	0.5	75	100	12.6	4.7
Конный пандур	0.56	29	320	9	4.7
Гренадер	0.5	67	100	13.2	4.4
Гусар	0.6	31	250	9	4.2
Гренадер (Саксония)	0.7	45	100	13.2	4.2
Балканский легкий кавалерист	0.56	30	250	9.6	4
Гусар (Пруссия)	0.6	28	250	9	3.8
Легкий рейтар	0.6	25	280	8.4	3.5
Донской казак	0.6	29	240	8.4	3.5
Мушкетер 18в. (Пруссия)	0.5	54	100	12.6	3.4
Кроат	0.6	26	250	8.4	3.3
Ополченец	0.64	24	300	6.6	3
Пикинер 18в. (Швеция)	0.7	22	85	15	2

Копейщик	0.7	18	100	7.8	1
Пикинер 17в.	0.5	17	95	9	0.7
Турецкий пикинер	0.7	18	100	5.4	0.7
Алебардщик	0.64	18	100	5.4	0.6
Пикинер 17в. (Польша)	0.7	16	100	5.4	0.6
Мушкетер 18в. (Дания)	0.5	30	100	3.6	0.5
Рундашир	0.7	12	100	6.2	0.5
Ландскнехт	0.64	13	100	5.6	0.5
Мушкетер 18в. (Бавария)	0.5	15	100	3.6	0.3
Турецкий пехотинец	0.7	12	55	3.6	0.2

Не буду загружать Вас описанием этой таблицы, т.к. я думаю Вам понятно, то принцип ее составления такой же как и у стрелков. Те же графы, те же значения и т.д.

Таблица эффективности постройки колющих юнитов.

Наименование юнита	Стоимость	Время постройки	Хит-пойнты	Эффективность постройки
Турецкий пехотинец	0.03	50	55	36.7
Пикинер 18в. (Швеция)	0.1	25	85	34
Спах	0.1	162	340	21
Мушкетер 18в. (Стоимость -50%)	0.05	100	100	20
Мамелюк	0.15	175	380	14.5
Рундашир	0.07	125	100	11.4
Ландскнехт	0.07	125	100	11.4
Гренадер (Саксония)	0.1	100	100	10
Мушкетер 18в.	0.1	100	100	10
Пикинер 17в. (Польша)	0.1	100	100	10
Турецкий пикинер	0.1	150	95	6.3
Алебардщик	0.1	150	100	6.7
Пикинер 17в.	0.1	150	95	6.3
Копейщик	0.1	180	100	5.6
Мушкетер 18в. (Пруссия)	0.1	225	100	4.4
Мушкетер 18в.	0.1	225	100	4.4

(Бавария)				
Гусар (Пруссия)	0.35	162	250	4.4
Легкий рейтар	0.5	150	280	3.7
Егерь (Швейцария)	0.2	150	100	3.3
Реестровый казак	0.35	275	300	3.1
Гусар	0.35	237	250	3
Донской казак	0.35	275	240	2.5
Мушкетер 18в. (Дания)	0.3	150	100	2.2
Гвардейский кавалерист	0.5	375	380	2
Кроат	0.4	312	250	2
Кирасир	0.4	437	350	2
Гренадер	0.35	150	100	1.9
Ополченец	0.35	500	300	1.7
Конный егерь	0.35	550	300	1.6
Витязь	0.5	750	480	1.3
Конный пандур	0.4	625	320	1.3
Сечевой казак	1.5	175	300	1.1
Балканский легкий кавалерист	0.35	700	250	1
Шведский рейтар	0.5	687	350	1
Рейтар	0.5	750	350	0.9
Крылатый гусар	0.5	675	235	0.7

На самом деле все эти значения не могут быть употреблены вне таблицы, в которой размещены, а также при сравнении эффективностей атаки колющими и стрелковыми юнитами, они являются условными, и применяются лишь для сравнения юнитов, помещенных в таблицу. Но этот способ дает достаточно точное представление о значении каждого юнита в игре и не стоит его недооценивать.

Как Вы, наверное, успели заметить способ этот достаточно нехитрый и пригодный для использования "в походных условиях". Эти таблицы также пригодятся Вам для того, что бы выбрать основной юнит своей армии. Например, если вы играете Россией против европейских стран, то будьте готовы к постройке как можно большего количества копейщиков (так называемая тактика 'красный рассвет'), т.к. русский копейщик "за Бога, за Царя, за Отечество" может порвать на красные флаги два, а то и три стандартных европейских пикинера.

Эффективная дальность стрельбы стрелковых юнитов.

Существует в игре "Кзаки" такое интересное понятие, как скорострельность, которая коренным образом влияет на эффективность стрелка. Но только ли скорострельность следует винить в исходе боя? Кроме нее, следует учесть еще один параметр стрелкового юнита, чуть меньше влияющий на исход битвы, но не становящийся от этого менее важным. Имя этому параметру - дальность стрельбы. Почему дальность стрельбы влияет на исход боя? Да, потому, что тот стрелок, у кого больше радиус обстрела, выстрелит раньше, следовательно, и фора у него будет в один выстрел; и еще колющие юниты до него дольше ползти будут.

Теперь объясню, откуда это все взялось. Значит так. Дальность стрельбы. Брал я стрелка, ставил напротив него витязя (потому что жизнь большая и защита от пуль - 9), затем отводил стрелка на большое расстояние (немного больше дальности выстрела) и отдавал приказ атаковать; он подходил на расстояние выстрела и стрелял; потом я переключался в медленный режим игры (CTRL+D) и, пользуясь тем, что шаг у всей пехоты - одинаковый, отправлял стрелка пешком до витязя, банально считая шаги. Для кавалеристов все также, только шаги не лошадиные, а как ранее - пехотные. Для определения мертвой зоны делал тоже самое, но ставя стрелка на исходную позицию не на как можно дальше, а вплотную. Он отходил на столько, сколько ему требовалось для выстрела; потом измерение количества шагов. Оба эксперимента повторялись три раза, поэтому погрешность не превышает ± 2 шагов. Чтобы получить опасную зону надо вычесть из значения дальности стрельбы значение мертвой зоны.

Но... Но есть тут один маленький нюанс. Дело в том, что при встрече с противником стрелку надо еще привести оружие в боевое положение, на что тратится время, равное времени перезарядки.

Вот к каким интересным выводам это приводит. К примеру, есть у нас драгун-наемник. Дальность его стрельбы - 47 шагов, мертвая зона - 9; скорострельность - 1,4; время разворота в сторону противника и вскидки мушкета примерно равно времени одного выстрела. Скорость ходьбы пехоты - 2,5 шага за тик. Т.о. до того, как пикинер 17 века

доползет до драгуна, драгун успеет сделать $\frac{38_{\text{опасная_зона}}}{2,5_{\text{скорость_передвижения_противника}}} - \frac{1,4_{\text{время_подготовки}}}{1,4_{\text{скорострельность}}} = 9,86$

или проще

$$\frac{38_{\text{опасная_зона}}}{1,4_{\text{скорострельность}}} * 2,5_{\text{скорость_передвижения_противника}} - 1 = 9,86$$

выстрелов округляем в меньшую сторону - 9, т.е. нанесет $(19-5)*9=126$ очков урона, или, проще говоря, успеет нашпиговать свинцом уже на ближних подступах.

Но не следует забывать и о критическом выстреле. По игровым хэлпам выстрел этот - каждый 25-ый (на самом деле это чисто теоретически, на практике - сложнее). Тогда в примере получается, что вероятность критического выстрела равна 36%.

Юнит	Дальность стрельбы	Мертвая зона	Опасная зона
Татарин	67	19	48
Драгун 18 века (наемник)	47	9	38
Драгун 18 века	47	14	33
Драгун 17 века	47	14	33
Драгун 18 века (Франция)	42	14	28
Королевский мушкетер	37	9	28
Мушкетер 18 века (Саксония)	47	19	28
Сердюк	47	19	28
Мушкетер 18 века (Дания)	47	19	28
Мушкетер 18 века (Пруссия)	47	19	28
Мушкетер 18 века (Бавария)	47	19	28
Шотландский стрелок	47	19	28
Егерь (Франция)	42	19	23
Пандур (Австрия)	42	19	23
Янычар	42	19	23
Гренадер (Саксония)	42	19	23
Мушкетер 17 века (Австрия)	42	19	23
Мушкетер 17 века (Испания)	42	19	23
Мушкетер 17 века	42	19	23
Мушкетер 18 века	42	19	23
Гренадер	42	19	23
Гренадер (наемник)	42	24	18
Стрелец	37	19	18
Лучник (наемник)	37	19	18
Лучник	27	14	13

Сравнение скоростей стрельбы

Методика тестирования. За основу брался наёмный драгун. У него самая высокая скорострельность, значит будет 100%. Проверялось так. Мишенью служил русский витязь. Так как у него большое здоровье и защита от пуль. Атака отключена. На некотором расстоянии, находился юнит-стрелок. Время - 20 тиков. Для пушки, гаубицы и мортиры бралось здание (казарма 18в). Идёт подсчёт количества выстрелов за это время. Потом получалось соотношение выстрелов и коэффициент. А также скорость выстрела (количество выстрелов / 1 тик).

Юнит	Относительный коэффициент	Скорострельность (выстр./тик)
Драгун 18 (наемник)	1	1,4
Мушкетер 17 в. (Голландия)	0,54	0,75
Мушкетер 18 в. (Саксония)	0,46	0,65
Мушкетер 17 в.	0,43	0,6
Мушкетер 17 в. (Австрия)	0,43	0,6
Мушкетер 17 в. (Испания)	0,43	0,6
Мушкетер 17 в. (Польша)	0,43	0,6
Мушкетер 18 в.	0,43	0,6
Стрелец	0,43	0,6
Сердюк	0,43	0,6
Пандур	0,43	0,6
Янычар	0,43	0,6
Шотландский стрелок	0,43	0,6
Егерь	0,43	0,6
Гренадер	0,43	0,6
Гренадер (Саксония)	0,43	0,6
Мортира	0,39	0,55
Лучник (наемник)	0,36	0,5
Татарин	0,36	0,5
Драгун 18 в.	0,25	0,35
Драгун 18 в. (Франция)	2,25	0,35

Мушкетер 18 в. (Бавария)	0,21	0,3
Мушкетер 18 в. (Дания)	0,21	0,3
Мушкетер 18 в. (Пруссия)	0,21	0,3
Гренадер (наемник)	0,21	0,3
Драгун 17 в.	0,21	0,3
Королевский мушкетер	0,21	0,3
Лучник	0,14	0,2
Пушка	0,14	0,2
Гаубица	0,06	0,08

Замечания

Наёмный драгун был и остаётся самым скорострельным юнитом. Хотя при апгрэйдах на скорострельность картина несколько меняется. При полных 70% скорострельность у юнитов повышается вдвое. Выходит 100% прирост. Но это не относится к голландскому мушкетёру 17в. Его скорость стрельбы, после усовершенствования составляет 2,1 (выстрела/тик). Рост почти в 3 раза. Известно, что у стрелков присутствует фактор критического выстрела. По игровому хелпу - примерно каждый 25 выстрел. Но это теория. На практике оказалось сложнее. Бывало, что стрелок с трёх выстрелов убивал троих. Или наоборот: 100 выстрелов и ни одного смертельного. При повышении количества бойцов, повышается и вероятность смертельного выстрела. Например, такой вариант. 300 сердюков vs 200 драгун 18в. Не трудно посчитать, что суммарная сумма жизни у драгун 64000, а у сердюков 25500. Разница в скорострельности - 72% в пользу сердюка. Что бы убить сердюка, драгуну надо выстрелить 5 раз. Что бы сердюку уложить драгуна - 33 выстрела. Бой, поочерёдно, выигрывали, то сердюки, то драгуны. Хотя полное преимущество на стороне драгун. Не раз слышал, что огнестрельные юниты иногда промахиваются. Честно, ни разу не замечал. По-моему, всё дело в критическом ударе.

Кроме критического удара, скорострельность сильно влияет и на стандартный урон. Возьмём сердюка и драгуна. За то время, пока драгун нанесёт 90 очков урона, сердюк успеет сделать 8-9 выстрелов или нанести урон в 80-90. Почти одинаковый результат. Но, учитывая стоимость, скорость постройки, затраты железа и угля на выстрел, сердюки, в плане нанесения повреждений, выглядят привлекательнее. Тем более все знают, сколько их можно наклепать. Все стрелки разделились на несколько групп. Явное большинство с $K=0.43$. Явными аутсайдерами являются новые мушкетёры (Пруссия, Дания, Бавария).

Тоска берёт, глядя, как они торжественно снимают ружьё с плеча, стреляют и долго ковыряются, пытаюсь выяснить причину осечки. Кстати, сравнение этих мушкетёров с представителями группы 0.43, не в их пользу.

Датский мушкетёр, при апгрейдах на силу выстрела, будет иметь 117 очков. Шотландец, егерь, сердюк, пандур - двойное преимущество в скорострельности. В итоге догоняют и перегоняют датчанина (а с ним пруссака, баварца), в уроне. Сердюк здесь на высоте. $40 \cdot 2 = 80$. Учитывая эти параметры, я считаю, что сердюк является лучшим стрелком в игре. Но это без учёта экономического фактора. Лучники тоже не блещут особой скоростью. Особенно алжирский. Является самым медленно стреляющим живым юнитом. Отсутствие усовершенствований на скорострельность также накладывает отпечаток на этих суровых воинов степи. Но, разрушение построек - их конёк.

Саксония и здесь урвала больший кусок, чем соседи. Её мушкетёр 18 века удерживает 7%-е преимущество над своими коллегами из группы 0.43. Но ему не угнаться за своим голландским предком из 17 века. После апгрейдов на скорострельность, такое ощущение, что нидерландцу ввели сильнодействующий стимулятор. После этой процедуры голландец опережает наёмного драгуна и становится лучшим в скорости выстрела.

Неплохая скорострельность у многостволки или батареи системы Нартова (кому как нравится). Ведёт огонь по принципу выстрел-тик. Пушка пасёт задних вместе с алжирским лучником. Ну, а гаубица есть самым слабым звеном в этой весёлой компании. И не удивительно. Один точный выстрел этой машины может разрушить практически любое здание.

Интересно, что стрелки в общей свалке, сохраняют уверенность и могут вести огонь по дальнему противнику, даже если рядом находится враг. Другое дело передвижные батареи. Они перестают стрелять, если вражеские юниты находятся в непосредственной близости. Хотя этим можно воспользоваться для быстрой перезарядки.

Скорость ударов юнитов

По ходу игры стало интересно, почему русский копейщик с внушительным отрывом убивает европейского, а Сечевик, например, рубит Реестрового Казака (атака 12 против 13) или Спаха (жизнь 300 против 340). Измерение скорости нанесения удара в секунду-минуту не представляется мне возможным. Измерения пришлось представить в виде сравнительных коэффициентов. По наблюдениям Пикинер 18в. самый быстрый юнит, он и принят за единицу. Далее свожу его по очереди со всеми бойцами. В конце боя получалось соотношение ударов, при этом все юниты разбились на несколько групп. Управляя юнитами,

подпускал бойцов на минимальное расстояние и только потом начинал бой. Понятно почему - Пикинер успеет нанести пару ударов, пока до него доберётся оппонент. Для уверенности провел эксперимент по новому кругу, но уже за основу был взят Сечевик - коэффициенты остались прежними.

Таблицы коэффициентов скорости атаки

Наименование юнит (Пехота)	<i>По отношению к пикинеру 18 в. = 1</i>
Крестьянин	0,5
Пикинер 17 в.	0,5
Гренадер	0,5
Мушкетер 18 в.	0,5
Мушкетер 18 в. (Бавария)	0,5
Мушкетер 18 в. (Дания)	0,5
Мушкетер 18 в. (Пруссия)	0,5
Копейщик	0,7
Рундашир	0,7
Пикинер 17 в. (Польша)	0,7
Турецкий пехотинец	0,7
Турецкий пикинер	0,7
Гренадер (Саксония)	0,7
Пикинер 18 в. (Швеция)	0,7
Гусар	0,6
Гусар (Пруссия)	0,6
Донской казак	0,6
Кирасир	0,6
Легкий рейтар	0,6
Кроат	0,6
Мамелюк	0,6
Реестровый казак	0,6
Рейтар	0,6
Гвардейский кавалерист	0,6
Спах	0,6
Шведский рейтар	0,6
Сечевой казак	0,7

Витязь	0,7
Крылатый гусар	0,7

Я и не знал, что Сечевик раз на раз уничтожает польского гусара (естественно, при начальных характеристиках Сечевики и гусара). Русский Витязь легко справляется с Рейтаром - 35 ударов против 30! В скорости удара равен Сечеву.

Наемный пехотинец подходя вплотную к пикинеру полностью блокирует последнего и спокойно изрубает на куски. Вопрос в том, как подойти к пикинеру вплотную? Мало того, что европейский пикинер и так малочисленный, он ещё и медленный. Русский в полтора раза быстрее. Оказывается, донец не самый слабый кавалерист. Кроата, легкого рейтара и гусара 18в. выносит. Ну хоть что-то... Обидели донского казака, кроме всех недостатков, скоростью тоже не блещет. Вроде такой же казак, как и украинские, а какие разные судьбы. Может месть за то, что с казаками Юры Хмельницкого донцы разбили Шереметьева под Чудновым? В любом случае по истории кому-то двойку ставить надо.

При атаке компьютером базы 36 рундаширами выставлял в двух вариантах: 15 реестровых казаков, 15 сечевиков. В первом варианте Рундаширы смело атаковали реестр, во втором бежали от запорожцев. Хотя потери при схватке в двух случаях примерно одинаковы. Сделали бы Украине вместо конных пикинеров пеших. Пикинеры без брони не такие слабаки, по крайней мере до апгрейдов кирас. Турецкие и польские пикинеры австрийского рвут в клочья. Поляк ещё и сотню строится. Но до простого парня с красной шапкой и пикой им всем нужно долго и упорно тренироваться. Не понятен шведский пикинер 18в. Скорость удара аналогична продвинутым пикинерам 17в. и никак не дотягивает до общего пикинера 18в. Атака чуть больше, ну и что?

Саксония не перестает удивлять. Гренадер этой нации в рукопашную кладет аналогичных гренадеров других стран не вынимая папироску изо рта. И дело не в атаке 25 - да будь у него хоть 20, все равно быстрее заколет. Датский, баварский и прусский мушкетёр неприятно удивили. При высоких параметрах штыковой атаки низкая скорость боя. Но, что бы заставить этих бравых суперменов взять в штыки, для начала надо просмотреть целую церемонию. Пока эта тройка таким образом разминается перед боем, простой гренадёр-мушкетёр успевае пару раз воткнуть штык-нож. В таблице нет Гетмана и Офицера - не знаю, как их проверить. А зачем вообще таким монстрам скорость удара?

Как вы, наверное успели заметить, - восточноевропейская кавалерия рулит.

Скорости передвижения юнитов

За сколько времени разные юниты проходят всю карту? И если ты выпускаешь из дипломатического центра, то сколько будет юнитов, если самый первый, который вышел из дип. центра, достигнет конца карты. И при этом дип. центр стоит в другом конце карты.

Ответ: Для этого и существует коэффициент скорости передвижения. Достаточно узнать время передвижения одного юнита и тогда автоматом узнаём время всех остальных. Например, сечевик, пробегает карту по диагонали из одного конца в другой за 74 тика. Из таблицы скорости передвижения (наёмный рундашир относится классу пехоты): $1/0,35=2,86$. То есть, сечевик в 2,86 потратит меньше времени, чем любой пехотинец. Потом множим на 74 и получаем время передвижения пехоты: $2,86*74=212$ (тиков). А что бы узнать число выпустившихся юнитов, то достаточно эти 212 тиков разделить на время выпуска пехотинца. Например, наёмный рундашир выпускается примерно один тик. $212/1=212$ (наёмных рундаширов). Значит, пока наёмный рундашир дойдёт до конца карты, успеет выпуститься 212 аналогичных рундаширов. Или 74 наёмных сечевики.

Юниты	Галоп = 1
Кавалерия (галопом)	1
Кавалерия (рысью)	0,6
Крестьянин	0,43
Пехота	0,35
Гаубица, мортира	0,26
Пушка	0,22
Многоствольное орудие	0,17

Ранги и очки

Всех мучает такой вопрос: "А сколько же я получу очков, если вынесу такого-то игрока?". Вот вам и ответ.

GameSpy		
Звание	Английское написание	Очки
Эсквайр	Esquire	0 - 24
Дворянин	Nobleman	25 - 89
Рыцарь	Knight	90 - 159
Барон	Baron	160 - 209
Виконт	Viscount	210 - 339

Граф	Earl	340 - 589
Маркиз	Marquis	590 - 1289
Герцог	Duke	1290 - 2239
Король	King	2240 - далее

GSC-сервер

Звание	Английское написание	Очки
Эсквайр	Esquire	0 - 29
Дворянин	Nobleman	30 - 99
Рыцарь	Knight	100 - 179
Барон	Baron	180 - 239
Виконт	Viscount	240 - 389
Граф	Earl	390 - 989
Маркиз	Marquis	990 - 1589
Герцог	Duke	1590 - 2389
Король	King	2390 - далее

Таблица начисления очков (победа/поражение)

	Эсквайр	Дворянин	Рыцарь	Барон
Эсквайр	5/-2	10/-2	20/-2	30/-2
Дворянин	5/-2	5/-2	10/-2	20/-2
Рыцарь	5/-2	5/-2	5/-2	10/-2
Барон	5/-2	5/-2	5/-2	5/-2
Виконт	5/-4	5/-2	5/-2	5/-2
Граф	5/-6	5/-4	5/-2	5/-2
Маркиз	5/-8	5/-6	5/-4	5/-2
Герцог	5/-16	5/-8	5/-6	5/-4
Король	5/-32	5/-16	5/-8	5/-6

	Виконт	Граф	Маркиз	Герцог	Король
Эсквайр	40/-2	50/-2	60/-2	70/-2	80/-2
Дворянин	30/-2	40/-2	50/-2	60/-2	70/-2
Рыцарь	20/-2	30/-2	40/-2	50/-2	60/-2
Барон	10/-2	20/-2	30/-2	40/-2	50/-2
Виконт	5/-2	10/-2	20/-2	30/-2	40/-2
Граф	5/-2	5/-2	10/-2	20/-2	30/-2
Маркиз	5/-2	5/-2	5/-2	10/-2	20/-2
Герцог	5/-2	5/-2	5/-2	5/-2	10/-2
Король	5/-4	5/-2	5/-2	5/-2	5/-2

А очки начисляются так:

- При победе соперника 1 на 1, ты получаешь число очков указанное в третьей таблице (она чуть выше).

- Если ты играл с несколькими соперниками и всех их победил, то ты получишь сумму очков, которые бы ты получил, победив каждого врага отдельно.
- А если ты играл с союзниками, то кол-во очков которые ты бы получил играя сам, дели на количество победителей (число твоих союзников +1).
- Если ты проиграл одному или нескольким игрокам, то считается что ты проиграл самому титулованному из них и из тебя вычитают столько очков, сколько бы вычли, если бы ты проиграл ему 1 на 1 (см. таблицу выше).

За одну неделю без проведения боев с вас ничего не снимают (насчет дольшего времени бездействия не знаю, не проверял). Очки начисляются только за рейтинговые игры (в списке созданных возле таких игр стоит сине - красная иконка), которые длились более чем 9 (!) минут.

Источники

1. Объединенный казаческий портал Киева и ВАПа:
<http://www.cossackers.net>
2. Сайт клана [FAUST] <http://www.cossacksworld.ru>
3. Сайт клана [USSR] <http://www.clan-ussr.ru>
4. Сайт клана [U309] <http://www.u309.ru>

История про Одесский турнир от Арестанта.

Практически все слова оставил в оригинале, иначе теряется интерес и смысл.



По просьбе Джона расскажу про поездку в Одессу, и как там все было! А начну я с самого начала, тесть с посадки в поезд!

Значит так! Приехал я на киевский вокзал и зашел в зал ожидания, первое что я увидел, это офигевающее лицо Патрика (кто его видел в реале тот поймет), огромный светящийся фейс Троя, Спикера и Бродягу-синяка, правда тогда я еще не знал что он синяк! Купили мы, в общем, всякой еды и вод, и сели в поезд! Через пол часа после отправки мы все табуном перебрались в вагон-ресторан и питались там исключительно пивом и сраными салатами от которых меня всю дорогу пучило, а может и от пива! Под вечер я узнал, что у нас с собой есть «Беломор» и началось самое шоу. Я и Спикер пошли в сартир курить «Беломор», спикер покурил быстро и я ему сказал, чтоб он вышел, а то проводница не правильно поймет, он вышел, но ненадолго! Через минуту я слышу какой-то бред с низу, смотрю, а там Спик смотрит в решетки с низу у двери и несет какую то херню (походу «Беломор» был не так то прост) я так и не понял, что он там мне пытался сказать но попросил его чтоб он отошел и не палился, и он отошел, но буквально на 2 минуты и потом опять полез рассматривать сартир или что он там хотел увидеть через решетки в двери (не, вы только представьте себе эту картину). Я чуть от смеху не провалился в очко, а мне еще надо было при трясущемся поезде попасть «Беломором» в бутылку! И тут подошла проводница к стоящему раком Спикеру и сказала, чтоб он шел от туда, и принялась открывать дверь в «МЖ» ключом я судорожно делаю последнюю тягу и делаю шаг в перед и все выдыхаю ей в лицо она смотрит на меня очумелыми глазами и не говорит ни слова и я ухожу еле сдерживая смех, матеря в душе Спика! А Патрик так это вообще чумовой персонаж его надо просто видеть! Он взял и просто съел два кусочка «Беломора» который ему дали хееееееееее А Бродяга медленно, но верно заливался пивком! Про Тороя писать не буду так как на форуме иногда появляется его батя. Чингизу привет. Мы бы так и пили пока не упали бы, но это сраное кафе закрывалось в 23:00 и нам пришлось идти спать, а так как мы ехали в разных купе то нам пришлось разойтись!

День второй, Одесса! Нас встретил Олдмен и после небольшого экскурса по городу (за что ему большой респект) повез на базу отдыха Пьяновых. Кстати это был первый, и единственный раз, когда мы видели центр города, потому что потом нам было не до этого!

При въезде на базу я около входа заметил здоровенного парня и подумал, отлично будет хоть с кем подраться. Далее я увидел ребят и понял сразу, это наши! Мы вышли, поздоровались и пошли расселяться! А все уже тоже были в нормальной беломорной кондиции! Мы быстренько догнались до их состояния и пошли барахтаться в море! Там встретили ребят из Легиона и еще кого-то! Все это время я не переставал херачить местное пиво и наслаждаться погодой, хоршо что все дни она нам благоволила!

Так прошел второй день и начался вечер!

Вечером мы все табуном поехали на сабантуй устроенный ребятами из Од в честь старта чемпионата! Стол был просто писец, какой классный, за что им огромный респект, а я уже к этому времени усасал где-то бутылок 15 и напевал разные песенки типо: «Мальчики, девочки танцуем, пам, пам, пам, пам, парам». Потом ждали когда все соберутся и началась регистрация на турнир, я зарегистрировался на всех опциях, но сыграл только на лямах и то случайно, так как море деффффффффки и много-много алкоголя и хороших пацанов распалагали совсем к другому!

За столом тосты полились в принципе, как и водка рекой! Когда все уже порядком подажрали. Лаки предложил мне по принципу того, что на чемпе в Москве я хотел его качать, покачать Капи, на что я ответил, что Капи немного в другом весе, и что лучше в другой раз, и что Капи целее будет.

Часов в двенадцать ночи мы поехали к себе на базу и после долгих переговоров за жизнь двинули покорять танцполы Одессы! Нас было человек 25!

Все дальше помню только отрывки! Помню как, Витал, Бродяга и Трой крутили на дискотеке задницами. Помню что пиво не кончалось и еще помню как я отдавал за пиво по тройной цене, за пиво и за разбитую кружку я их через одну разбивал потому что руки уже их недержали! А во еще помню, что чуть ли не через песню я слышал вот что: «Казачникам приехавшим на турнир посвящается песня така. Это синий Бродяга шалил. Потом мы всей кодлой отплясывали ламбаду, это был просто гей клуб какой то, ха-ха! Дальше помню как мы, потеряв всех с Вакулой хияляли с дискотеки кувыркаясь и падая до базы с заходом в кафе, где бармен моля и плача просил нас, чтоб мы не били посуду и бутылки. Правда, мы это

делали не специально, нас просто так шатало! В кафе я выпил свою последнюю бутылку, где-то сороковую и все дальше полная амнезия.

Третий день!

Для меня он так и останется походу тайной! Помню, только к часу приехал в клуб, похмелился и все дальше не помню ничего.

Про четвертый и пятый день напишу потом! Я и так некогда много так не печатал
Я не Толстой, так что не судите строго!

Интернет-журнал «LCN In Word» № 1



Такая популярность лиги LCN не могла оставить равнодушной к ней. Вот и мы не устояли. Этот проект готовился долго, но как всегда различные причины препятствовали его выходу. Но нынче все проблемы позади и 1й выпуск готов.

Немного поподробнее о “LCN In Word”. Это информационный Internet – журнал о всем происходящем в одноименной лиге, а именно: описание интереснейших игр, рассказы о всех титульных играх, новости лиги, интервью со звездами и многое другое.

В этом номере мы расскажем об идеях создания лиги, об их воплощении в жизнь, о первых шагах и о первых ошибках лиги LCN, о первой славе, о процветании и о пришедшей славе и популярности. В общем, все от создания и до нынешних дней LCN.

“М-да... С чего начинать даже не знаю. Идея создания лиги появилась сразу после объединения ресурсов кланов Kiev и WAP. SNaKE постоянно бегал и кричал: «Мы создадим свою лигу...» и постоянно звонил ко мне и надоедал своими речами. Но я постоянно кормил его завтраками и думал: «Когда ж ты уже отстанешь от меня». Не было от него отбоя и в ICQ. Как-то мне захотелось, чтоб лига CCL была на сайте cossackers.net, хотелось продолжить идею Zis`a, так ничего не вышло. Как-то появилась тема на форуме, кажется, ее создал Нестор, о том как, мол, должна выглядеть лига. Нестор писал, что хотел бы сделать такой турнир, где не было бы очков, а игроки пробивались вверх путем обмена местами, аналог бокса, но он не знает, как всё это программировать. Идея мне понравилась, я хотел попробовать написать скрипты, но, не разглашая все это общественности, потому что если не получится, чтоб не подводить людей и не выйти полным идиотом. Сидел потихоньку писал и читал пожелания на форуме. SNaKE еще предложил свою идею, но она содержала в себе систему очков, а она уже старая и зачем повторять то, что уже есть. Я уважаю его мнение и труд, но я выбрал идею Нестора. Читав литературу, я потихоньку подходил до финала, так я думал, но глубоко ошибался, так как финала еще даже и не видно. Изначально она была «сырая». Лигу хотелось закончить к двухлетию клана Kiev, а именно к 13 января. Название долго не думал, так как домен был league.cossackers.net, решил взять его аббревиатуру, и получилось LCN. Усиленно засел за программирование сразу после Нового Года, после бурного попойки, но удивительно, что на утро голова соображала, и я мог отличить клавиатуру от мышки. Было 3 дня выходных, в течение которых я практически не вылезал из-за компьютера, когда надоедал залазил в сеть и играл. Когда не было идей подумать, шел за пивом, пил и идеи сами лезли в голову. Самый тяжелый момент был это с хостингом, а именно с кодировкой. Но общими усилиями с Ржевским мы нашли выход, конечно пришлось угробить 3 дня и выпить много пива. Иногда казалось, что некоторые вещи я вообще никогда не напишу, но опять же приходило на помощь книжка и пиво. Когда LCN стала набирать потихоньку обороты, и стали регистрироваться англоязычные игроки, стала необходимость создания английской версии. Как-то сидя на работе, я переводил текст, и случайно в ICQ спросил у Ваку: не знает ли он как перевести такое вот предложение? Он без проблем его перевел, я дал еще и еще, и еще. Он сказал, что работал переводчиком. Я объяснил, какая у меня проблема. Он взял, и весь текст лиги перевел на английский язык, за что я ему очень благодарен. Он никогда не отказывал. Еще обратился за помощью к Dian`e, чтоб она сделала это на польском, она перевела её полякам, за что ей тоже очень благодарен. Позже начались проблемы с ошибками, и шла жесткая борьба с ними, за что всем благодарен, когда они писали мне о них. Конечно, ошибки и сейчас есть, но потихоньку идет их исправление, а так же дополнение и усовершенствование лиги. Очень активно помог Voffka, нагнул меня задачами, над которыми сижу и думаю, и опять кажется, что их хрен выполняю, и придется опять обращаться к пиву, тогда идет бешеный полет мысли. В дальнейшем планируется ввод еще двух номинаций. Каких? Пока

секрет. Всё в проекте. Я не знаю, сколько она просуществует, неделю, месяц, год или еще один день, я не знаю. Вместе, я думаю, мы доведем ее до конца. Я давно думал уйти из казаков, 3 раза бросал, но возвращался, ни кто даже не знал. А зачем? Чтоб все сказали, какой я хороший? Это ни к чему. Не мог уйти, потому что не хотел бросать Киев и друзей. Если лига упадет, то буду заниматься Киевом и порталом тихо и молча, играть не буду, да и с ослаб уже... вы только и держите...спасибо.”

Вот так трогательно рассказал нам историю создания [KIEV]Br_JOHN. Но теперь мы более подробно попытаемся раскрыть уже некоторые моменты существования лиги, а именно ее игровую часть которая прошла под нашим пристальным вниманием.

Итак мы донесем до вас все прелести первого сезона League Cossackers Net.

Номинация 1000:

Эта номинация в первый сезон была не столь играбельной, как от нее ждали, но все же она привлекало интерес у казачников. В ней было проведено не столь много игр, как ждали, но все же... Победителем, наверное, как и ожидалось, стал [RA]МАСКА. По его же словам победа досталась ему легко, т.к. он сыграл все то 3-4 игры, все выиграл и даже не играл со своими главными конкурентами. Вывод, сделанный нами по этой номинации: возложенные надежды не оправданы.

Итоги сезона:

- I. [RA]МАСКА
- II. [WAP]Cru
- III. [Od.pro]Br_Elessar

Номинация 5000:

Здесь уже было все намного интереснее. Интригующие игры, частые смены лидера, все было хорошо “пока не пришел” [RA]МАСКА. Он покорило первое место и не отдает его никому.

Итоги сезона:

- I. [RA]МАСКА
- II. [Kiev]Lamper
- III. [RUKA]HORSE

Номинация 1 000 000:

Было очень мало игр и 1е место, как и предвещалось, занял [EL]CORTES.

Итоги сезона:

- I. [EL]CORTES
- II. [BMC]ZERO
- III. [USSR]АРЕСТАНТ

Номинация 5000 pt 30 Ukraine:

И эта интересная номинация была не сильно одобрена казачьим миром, уж очень долги игры. Выиграл её [RA]МАСКА, но думаю на его месте могли быть многие, многие достойны!

Итоги сезона:

- I [RA]МАСКА
- II [SR]KO_poland
- III[LEGION]RolcoM

В общем, подводя итоги, первый сезон был так сказать разминочным.

Итак, небольшие результаты 1-го сезона подведены. Нынче в разгаре идет 2й.

Наш Internet – журнал будет выходить каждое воскресенье, так что ждите горячих новостей.

LCN In World by [WAP]SNaKE & [LGT]L1MB

Интернет-журнал «LCN In Word» № 2



Вот и вышел 2 выпуск “LCN in Word” – дайджеста о главных событиях лиги, данный дайджест главным образом ставит перед собой задачу популяризации лиги в казачьих кругах, и ее дальнейшем продвижение.

Регламент:

Наш единый шаблон, который впредь мы постараемся выдерживать!

- Новости LCN,
- Игры за титул,

- Игра недели,
- Игрок недели,
- Текущие чемпионы,
- Интервью.

В сегодняшнем выпуске находится два интервью:

- > [RA]МАСКА,
- > [Union]Spartak.

Новости LCN:

Как уже нам поведал [Kiev]Br_JOHN в лигу LCN были добавлены 2 номинации: Игра на море (30 минут время перемирия) и 30 pt No Rules. В этих номинациях уже было сыгранно несколько игр и, по отзывам игроков, это было интересно. Мы надеемся, что в следующем выпуске мы подробно рассмотрим номинацию: Море 30pt.

На рассмотрение общественности предстала номинация No Diplo, No Market with art.

Игры за титул:

2005-03-21 1000 [-RA-]МАСКА vs [Union]Spartak (Пьемонт) 2 : 0

2005-03-21 5000 30pt Ukraine [BMC]^Neo^ vs [Elbrus]NV 2 : 0

Игра недели:

[Kiev]Br_JOHN vs [LEGION]RoIcoM. Получились очень увлекательные игры. Скорость была мала и при просмотре записи четкость управления армией была идеальна.

Игрок недели:

[Kiev]Br_JOHN.

John был выбран нами за те самые игры с RoIcoM'ом. За экстремальный юнит контроль.

Текущие чемпионы:

1000 - [-RA-]МАСКА

5000 - [-RA-]МАСКА

1 000 000 - [EL]CORTES

5000 pt 30 Ukraine - [BMC]^Neo^

5000 pt 30 No Rules - [-RA-]МАСКА

5000 pt 30 Sea - DuBEPСАНТ

Интервью с [RA]МАСКА.

[L1MB]-> Для начала, хочу поздравить тебя с победой в зимнем сезоне LCN от себя лично. Хочу пожелать тебе еще больше побед как на просторах сети так и в реальной жизни.

[МАСКА]-> Спасибо...

[L]-> Насколько мне известно, это твоя первая громкая победа, да еще в нескольких опциях. Будешь ли ты дальше участвовать в лиги?

[М]-> Конечно буду, это может даже последний казачий чемпионат и я хочу продемонстрировать свои способности.

[L]-> Твое отношение к LCN?

[М]-> Очень понравилось то что есть разные опции, даже лучше чем BRP League. Сейчас еще сделали 2 номинации, и думаю еще будет около двух новых номинации. И что радует, это активный чемпионат, хочешь играй, а не хочешь, то нет. Никто никого не заставляет но казачников уже более 300 в списках и половина играют. Еще нравится что чемпионат международный, берут участие все, не только русские или украинцы.

[L]-> Труден ли был путь к победе?

[М]-> Зимний сезон был не очень трудный, я тогда был в разгаре сил, так я думаю. А весенний сезон был более трудным и я проиграл пару игр.

[L]-> Какая игра была наиболее сложная и напряженная?

[М]-> Игра поляшами на 5000, 0 p.t. с [LEGION]RoIcoM'ом где я выиграл с большим трудом.

[L]-> Благодаря чему тебе удастся так здорово играть? Может быть, поделишься секретными стратегиями? Считаешь ли ты себя после этих ошеломляющих побед самым сильным игроком в казаки?

[М]-> Не люблю хвастаться, никому не говорю что я самый сильный но сам в себе уверен и сам себе так думаю-) Я думаю что из-за большого количества игр, я мало дней пропустил не играя в казаки, может 2-3 в месяц.

[L]-> Сколько времени ты проводишь за игрой? И как давно играешь? Расскажи немного с чего все началось.

[M]-> Играю с выхода казаков, а в интернете, начал в конце 2002-го горда, на ГСК играю где-то полтора года.

[L]-> Твое мнение о предстоящем сезоне лиги?

[M]-> Будет больше желающих, но активности явно меньше.

[L]-> Хочешь сказать пару слов о турнире с высоты чемпиона. Что понравилось, а что бы ты изменил?

[M]-> Нравится все! Хотелось бы иметь более «честную» турнирную таблицу, а то тут может двадцатое место вызвать второе, это не логично.

[L]-> Кого из соперников ты считаешь наиболее опасным в этом сезоне?

[M]-> Есть многие, думаю в основном русские и украинцы.

[L]-> Какая твоя любимая нация в казаках? И какие твои любимые условия?

[M]-> Люблю Украину и Австрию. Нравится Украина на 1000, Евра на 1000 без рынка и дипа и Евра на 5000 1-1. А также большие ФФА и Кабан(миллионы)

[L] -> Будешь ли играть во вторые казаки, и что вообще то от них ожидаешь?

[M]-> Буду, если будет возможность.

[L] -> В какие игры еще играешь?

[M]-> В основном играю в казаки, иногда в МООНА, ралли и футбол.

[L] -> Есть ли у тебя какие либо увлечения, кроме казаков?

[M]-> Да, люблю бильярд, люблю пиво, очень люблю бильярд с пивом. А так любитель покурить зелени.

[L]-> Твой девиз по жизни?

[M]-> Атакуй не атакуй – все равно получишь х..(дабы не шокировать аудиторию сайта мы убрали из последнего слова – 2 буквы).

Интервью с [Union]Spartak

[SNakE] -> Привет

[Spartak] -> Привет...

[Sn] -> как ты узнал о лиге?

[Sp] -> От [Od]Br_Karі, играли как то! Ну он и сказал, что есть турнир такой потом он мне дал ссылку, вот так все и началось.

[Sn] -> как, ты сразу бросился в бой?

[Sp] -> Сначала зашел я на сайт (там кстати лигу и не сразу нашел:-)), махонькая ссылочка такая, прочел регламент, вообще люблю турниры, а тут можно играть прямо из дому:-). Мне понравилось, толкова так создано, за, что создателям большое спасибо.

[Sn] -> Твой старт в лиге был не внушающим, но потом ты прям, как завелся, стал крушить вся и все, с чем это связано?

[Sp] -> Ой, даже не знаю, просто играю я слишком под настроение, наверное связано с наигранностью (опыта мало). Есть настроение хорошо играю - нет уж очень плохо!

[Sn] -> Ну и тут ошеломляющий результат, его никто не ждал и не мог даже придумать, кроме наверное тебя одного - это победа над маской. Расскажи немного как это было. Что ты ощущал?

[Sp] -> Ну, честно таки сказать, не скажу чтобы я упивался победой над Маской, какие то игры с ним монотонные (играет хорошо но не интересно с ним), а вот что пробился на первое место конечно приятно было!

[Sn] -> И как себя чувствовал в ранге лидера? Тяжело было отстаивать СВОЕ первое место?

[Sp] -> Нет, лидером я себя не чувствовал, просто считал, что внес некоторый интерес в игру, накалил немножко обстановку. А вот отстаивать... все игры за отстаивание титула (их две было) как то не пошли. Я даже настроится на игру не мог. Можно сказать я их отдал

[Sn] -> Расскажи про первую твою потерю титула.

[Sp] -> Да нет:). Даже не расстроился, я понимаю, что пока слабоват чтобы удержать первенство, так, что никаких иллюзий по этому поводу не питал.

[Sn] -> Ну прошло время, прошли игры, и вот опять битва за титул, но за штурвалом уже не Маска..... 1я игра - поражение, какие чувства? Что думал, будет дальше?

[Sp] -> Думак, что если не выиграю то проблем создам тебе:). В первой игре я проспал игру как бы. По экономике далеко отстал и когда проиграл даже не удивился. Во второй было короткое расстояние!

[Sn] -> А 2 победные игры, что можешь сказать о них?

[Sp] -> Там ты оплошался с юнитконтролем скажем там, вернее ты скорее расслабился. Итог я тебя придавил, ты нанял драг, поэтому позже сделал ап на камень. А третью я тебя развел:-) ты играешь как по схеме, да и нервный ты тогда был - как раз то что нужно:-). Меньше внимания на Маску нужно было обращать

[Sn] -> Титул опять твой, этого уж точно никто не ожидал, что ты можешь его вернуть. Что ты на этот раз думал? Не казалось ли тебе, что ты теперь если его потеряешь, то точно сможешь вернуть?

[Sp] -> Голова у меня тогда болела о насущном, а про игру я и не думал. Перед игрой за титул я не играл 3 дня, только по ночам смотрел форум наш. И не играл бы еще наверное (дела были) да вспомнил что обещал Маске сыграть в ближайшее время Он тогда плоховато сыграл, будь я в форме, я наверняка отстоял бы титул

[Sn] -> Ну и 2я потеря знамя, не неся его практически нисколько. Опиши как это произошло?

[Sp] -> Выпало по углам внизу, я его обходил "по мясу" делал успешные заходы и рейды. не хватило сноровки использовать заходы эффективнее. Он нанял чуть больше драг и успешным маневром перестрелял мое войско:-) (Видать разыгрался:-))

[Sn] -> Какие у тебя планы в дальнейшем?

[Sp] -> Играть:-) Казаки это классная игра, и не только, собралось такое общество отличное, А игровые планы...ну что сказать, мне еще учиться и учиться:-)

[Sn] -> Отлично и последний вопросик. Что бы ты хотел добавить в лиге и что отнять? И твое пожелание LCN?

[Sp] -> Построже относится к "мертвым" игрокам. Разнообразить зал славы. А так я над этим не думал. И за это спасибо молодцы. Хочется, чтобы вы продолжали над этим работать ,хорошее дело делаете:-) Желаю успехов, и всегда готов помочь.

[Sn] -> Спасибо тебе за выделенное время, удачи в игре.

[Sp] -> Выражаю благодарность за моральную поддержку моему соклановцу - [Union]Wallas. Все спасибо, пока.

Фишка недели:

На этой неделе мы вам расскажем он любопытном смешном событии. Это возможное исключение [FAUST]SATANA из лиги LCN. Замечательная вышла история. Администрация лиги вывела на всеобщее рассмотрение вопрос о исключение Сатаны. Путем голосования практически бесспорно было решено исключить, но когда срок голосования подходил к концу, Сатана извинился перед многими людьми и со многими помирился. Теперь получается смешная ситуация. Как бы Сатана больше не хочет быть «Плохим» но как бы путем голосования люди не хотят его видеть в лиге. Забавно однако. В следующих выпусках мы будем следить за ходом развития событий вокруг этой истории. А пока пришло время прощаться. Увидимся через неделю.

LCN In World by [WAP]SNaKE & [LGT]L1MB



Вот и вышел очередной выпуск LCN In Word. Уже 3й по счету. В общем ,что сказать.... Enjoy.

В сегодняшнем выпуске находится два интервью.

-> [WAP]Cru

-> [KIEV]Br_John

Новости LCN:

Были добавлены рейтинги кланов и Рейтинг стран. А также, в персональном инфо игроков указана наивысшая позиция в лиге.

[WAP]Stalin начал свое участие в лиге.

Планируется кое-что добавить в персональное инфо игроков, а именно редактирование собственного профиля – указание даты рождения, фото, интересов.

У форума лиги появился постоянный модератор – [KIEV]Ivan_Groznui

В наш журнал добавлен еще один пункт: Самая Ожидаемая игра недели.

Игры за титул:

2005-03-28 1000 [-RA-]МАСКА vs [Union]Spartack (Испания) 2 : 0

Игра недели:

[KIEV]Ivan_Groznui vs [WAP]Stalin 2-0 (Швейцария). По нашему мнению это были не самые красивые игры, но тут был вопрос: Может ли [WAP]Stalin за неделю выйти с самого низа турнирной таблицы в самый верх. Оказалось нет, но все равно его старт можно считать самым мощным за всю историю лиги LCN.

Игрок недели:

S 13

S 13 был выбран нами за игру на море против заядлого морского льва [RA]John`a Silvera. Победу в этой игре S 13 никто и не ожидал, а он взял и сделал это. Молодец. Прийми наши поздравления.

Самая Ожидаемая игра недели:

[RA]МАСКА vs [WAP]SNakE (Prussia) Выбрана эта игра просто потому, что наверное самые равные силы у соперников из всех предстоящих игр, а + ко всему это еще и титульная игра.

Текущие чемпионы:

1000 - [-RA-]МАСКА

5000 - [-RA-]МАСКА

1 000 000 - [EL]CORTES

5000 pt 30 Ukraine - [BMC]^Neo^

5000 pt 30 No Rules - [-RA-]МАСКА

5000 pt 30 Sea – DuBEPСАНТ

Все без изменений.

Интервью с [WAP]Cru

SNakE

Привет

Cru

Привет

SNakE

Мы сразу начнем с дела..... как ты узнал о лиге LCN?

Cru

На счет лиги ,то я узнал о ней довольно быстро наверно сразу как она и вышла и даже была проектирована , все на форуме обсуждалось о лиге...

SNakE

И что ты о ней подумал? Что ты от нее ожидал?

Cru

Да с начала я подумал еще один турнир , но поскольку его делали мое "друзья" по клану , то я играл в довольно частенько, но потом возникли неполадки и я не могу играть пару месяцев. Ожидал от лиги я много что, поскольку до лиги не было ни одного турнира (CCL заглох) и я думал что будет что то на подобие CCL... Так оно и есть.

SNakE

вообщем ты играть начал сходу..... как тебе были первые игры? тяжело было?

Cru

Первые игры были очень трудные, сейчас уже точно не помню против кого играл, но помню что играл против Ролкома на 5000 которого и выиграл 2-1 , не могу не упомянуть игру против Лимба на 1000 которую тоже выиграл после которой он сдался, вот пожалуй самые трудные игры были...

SNakE

Мы все помним твой старт в Лиге, он был более чем внушительен. От тебя ждали много, но так... может это объяснить?

Cru

Да тут нечего объяснять, проблемы с компьютером, форматы каждый 2-3 дня, вот кажется и все причины.

SNakE

Мы надеемся такой сильный игрок как ты теперь снова вернется и будет пугать соперников своими вызовами и ошеломляющей игрой?

Cru

Я тоже на это надеюсь. Уже вчера я появился опять после 2-3 месяцев "Отдыха", и думаю все будет ок !

SNakE

Уже прошло не мало месяцев лиги, что ты можешь сказать о ней в нынешнем состоянии?

Cru

Сейчас ,как и было запланировано определились игроки , в каждой номинации в топ 10 только самые сильные , в прочим все идет по плану!!

SNakE

Еще пару слов о новых номинациях: Море и без правил, что ты о них думаешь? Хороша ли эта идея?

Cru

Думаю эти номинации не будут так популярны как 5000 без пт, или 1000, так как море любители , да их вовсе и немного , но я одобряю эту номинацию , первый "Морской" турнир! молодцы ребята!

SNakE

Ну а что бы ты сам хотел добавить в лиге? Что бы пожелал?

Cru

Интересный вопрос , думаю что управлять турниром могли бы больше людей чем сейчас (1)... Все таки и сейчас есть неувязки, непонимание между игроков и между админом конечно же. Ведь и им легче было бы и игрокам тем более!

SNakE

А ты знаешь что уже не один а 6 управляющих.... но все же видно что хватает... думаешь нужно больше?

Cru

Вот так новость, не ожидал... Может просто они еще не освоили это все... Но неполадки еще буду имхо не один месяц...

SNakE

И на последок.... Твое пожелание лиге LCN

Cru

Не могу не пожелать удачи , конечно хочется что бы все было ок в дальнейшем, идея очень хорошая ребята!!!

SNakE

Спасибо тебе за выделенное время, надеемся увидеть тебя на вершинах турнирных таблиц

SNakE

Пока

Cru

Пока

Интервью с [Kiev]Br_JOHN.

Интервью с Джоном мы планируем проводить раз в месяц, дабы узнать, что новенького нам подготовили организаторы.

SNakE

Привет Джон, мы знаем, ты очень занят, заранее благодарим за выделенное время. Начнем сходу. Хотелось бы поблагодарить тебя за это чудо - Лигу LCN. Скажи, тяжел ли был путь ее создания?

John

Спасибо, Снейк, было и вправду тяжело, хотя иногда и легко, смотря, что писал, иногда, вот сейчас, смотрю на скрипт и ничего понять не могу, как я это все написал. Конечно, помогли пацаны с общаги в написании.

SNakE

Ну, многое уже преодолено, теперь в основном пожинаешь плоды.... сейчас стало легче?

John

Чуть-чуть стало легче, но иногда просто бывают игроки мучают своими проблемами, но это исправимо. Есть пару багов, которые потихоньку исправляю, но сказать честно, в лом, но надо довести до конца, появилось несколько таких геймеров, которые посылают ложные результаты, с ними идет борьба с последующим исключением из лиги, у нас должны играть, а не заниматься черт знает чем.

SNakE

Понятно, проблем уменьшатся не может. Они будут всегда. Недавно были добавлены две новые номинации: Sea pt30 и No Pules pt30. Но в них не так много активности. Как ты думаешь почему? Не было ли это ошибкой?

John

(Смеется) Нет, не было, сейчас висит во временной регистрации несколько человек с заявками на эти опции, и в день бывает по 2-3 человека новых. Вспомни, изначально было в лиге 40 человек, сейчас 258, скоро они тоже разрастутся.

SNakE

Надеемся.... А вот мы знаем о том, что ты взял на "работу" себе 5 помощников. Это помогло? Или им еще нужно время?

John

Чуть стало легче, форум чистят, подтверждают результаты, потому что я не сильно часто вишу на серваке и не знаю кому ставить техническое поражение. Теперь не обходимо среди них распределить еще обязанности по опциям, чтоб игроки уже их мучали, а не меня, это в основном Снейка и Маску (смеется)

SNakE

Вот совсем недавно было введены рейтинги игроков и будут введены рейтинги кланов. Это чья идея? Как ты думаешь, это поможет лиге? Привнесет в нее изюминку?

John

Да, это хорошая идея, респект Ролкому, очень сильно помог, только, были введены не рейтинги игроков, а рейтинг стран, который считается по родине, и рейтинг кланов. Дополнительная статистика даст новый напор, потому что каждый захочет видеть свою родину и клан на первом месте. Я даже вот зарегистрировался на 1000.

SNakE

Я знаю у тебя сейчас немного времени, так что наверное будем заканчивать. Только такой вопросик. Раскрой карты, что еще планируется нового?

John

Хм...хочу сделать, чтоб каждый мог в свой аккаунт внести свои данные: Фото, Фамилию, Имя и год рождения, так для приличия. Не знаю будет это хорошо или плохо, но время покажет.

SNakE

А меня очень интересует, как ты успеваешь все делать и еще и играть?

John

Я еще успеваю, и пить и гулять и работать и тд и тп... шутка. Я сам не знаю как.

SNakE

Спасибо тебе за выделенное время, до встречи!

John

Пока.

Фишка недели:

Был труден выбор, но все же он сделан. В начале недели мы думали, что фишка недели – это Старт [WAP]Stalin`а в лиге, но потом вдруг появилась сногшибательная новость: [Union]Spartak – это оказался

бывший [RA]Buldozer. Интересно потом было ощущать себя тем кто его знали. Оказывалось, мы общались с человеком, которого раньше хорошо знали. Сережа ты нас удивил! Ну что ж, успехов тебе в новом клане и с новым ником.

LCN In Word: Support by [WAP]SNakE & [LGT]LIMB

Интернет-журнал «LCN In Word» № 3



Вот и вышел очередной выпуск LCN In Word. За прошедшую неделю было одно знаменательное событие – старт первого OnLine чемпионата на материальные призы, а именно 50\$.

Новости LCN:

Дан старт LCN Spring 2005 Championship.

Наконец то вышли казаки 2. Посмотрим что же они нам принесут.

Игры за титул:

2005-04-05 Ukraine 30 pt [-RA-]МАСКА – [BMC]NeO (Украина) 1:0,
2005-04-05 30pt No Rules [Kiev]JOHN vs [-RA-]МАСКА (Венгрия) 1:0,
2005-04-08 30pt No Rules [DF]JINLION vs [Kiev]Br_JOHN (Дания) 1:0,
2005-04-03 5000 [-RA-]МАСКА vs [DF]Vauban (Венгрия) 2:1,
2005-04-09 1 000 000 [EL]CORTES vs [BMC]_КАА (Алжир) 2:0,
2005-04-09 1 000 000 [EL]AiST vs [EL]CORTES (Дания) 2:0,
2005-04-03 30pt Sea [Elbrus]Vladimir vs DuВЕРСАHT (Франция) 1:0,
2005-04-10 1000 [-WAP-]SNakE vs [-RA-]МАСКА (Пруссия) 2:1.

Игра недели:

[EL]AiST vs [EL]CORTES – сильное противостояние сильных игроков. Сами два имени говорят о многом, потому я думаю вы представляете какая была игра

Игрок недели:

[EL]AiST

Самая Ожидаемая игра недели:

[HUN]Kalimdor vs [DF]Vauban – не самые сильные соперники, но зато противостояние этих 2х кланов очень интересно. Думаю выйдут очень веселые игры.

Текущие чемпионы:

1000 – [WAP]SNakE,
5000 - [-RA-]МАСКА,
1 000 000 - [EL]AiST,
5000 pt 30 Ukraine - [-RA-]МАСКА,
5000 pt 30 No Rules - [DF]JINLION,
5000 pt 30 Sea – [Elbrus]Vladimir.

Все без изменений.

Фишка недели:

Опять же в эту рубрику попал [Union]Spartak. Только теперь вот в чем его «Достижение»: так сильно играв весь чемпионат он вдруг решил приостановить свои игры. Жаль терять столь любобытные игры этого игрока.

LCN In Word: Support by [WAP]SNakE & [LGT]LIMB