АЛЛОДЫ:

РАЗРАБОТЧИК	Nival Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	1C / Buka Entertainment
ВЫХОД	апрель 1998 г.
ЖАНР	RPG / тактическая RTS
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★☆☆

Операционная система	Windows 95.
Процессор	Pentium 100 (рекомендуется Pentium 166).
Оперативная память	16 Мб (рекомендуется 32 Мб).

PC CD ROM



В середине апреля вышли «Аллоды», столь ожидаемое отечественными любителями ролевых (и просто хороших) игр творение российской компании «Нивал». Какие идеи принесла с собой «Печать Тайны»? На мой взгляд, главное достоинство игры заключается в новом, немного непривычном взгляде на игровой процесс. Удачно совместить элементы двух таких разных жанров как ролевая игра и стратегия в реальном времени невероятно сложно, но мне кажется, что умельцам из «Нивала» это удалось. А это значит, что все мы получили особую, ни на что не похожую игру. Встречайте, «Аллоды» идут.

Повествование об истории мира «Аллодов» будет небольшим, благо про сюжетную линию написано немало... Итак, некогда прекрасный фэнтезийный мир оказался разбитым на кусочки из-за разрушительной силы попавшего в него метеорита. На этом неприятности не кончились – сохранившиеся островки земли оказались выбиты в другую реальность, в мир астрала. Вскоре эта субстанция начала разъедать то немногое, что осталось от планеты. Мудрейшие Великие маги плохо знали малоизученную сферу астрала, но, в конце концов, они нашли способ, останавливающий процесс распада. Теперь каждый остров не исчезает лишь благодаря сложному колдовству, творимому в источнике держащей их силы – в таинственных башнях магов. Однако теперь Великие стали заложниками своих островов, ибо, покинув башню, они теряли власть над своим владением. В этом мире островов, расположенных в огромном океане астрала, и начинаются приключения созданного вами персонажа и тройки его соратников. Если вы хотите узнать подробности сюжетной концепции «Аллодов», то прочтите «Официальные документы», уже имеющиеся у героя в самом начале игры.

Удачно совместить элементы двух таких разных жанров как ролевая игра и стратегия в реальном времени невероятно сложно, но мне кажется, что умельцам из «Нивала» это удалось

ОБЩИЕ НАСТАВЛЕНИЯ НАЧИНАЮЩИМ ВОЕВОДАМ

Начнем с начала всех начал. То есть с процесса создания олицетворяющего вас героя. Советую выбрать воина-мужчину с первичными способностями во владении мечом. Что касается характеристик персонажа, то их лучше не трогать – с самого начала вам предоставлен оптимальный вариант. Это вам не **«Даггерфол»**, где заранее созданные классы ничего, кроме смеха, вызвать не могли.

ОРУЖИЕ

В ходе игры из всех видов вооружения игроману потребуется только меч и луки/арбалеты. Дубины, отличаясь дешевизной, имеют посредственные показатели урона и атаки. К тому же тролли получают только половину ущерба от удара дубиной.

Даваемое копьем преимущество в обороне ничтожно мало и никак не компенсирует отрицательные стороны данного вида оружия.

Топор – сравнительно неплохой вариант, но длительный интервал между атаками несколько портит впечатление от его достоинств. Лук идеален против летающих тварей (драконов и летучих мышей) и неплох против сильных монстров-одиночек. Старайтесь, чтобы лучники сохраняли строй и не участвовали в ближнем бою.

Плюсы меча как оружия заключаются в его точности, быстроте и распространенности на Умойре. Можно выделить три типа мечей: кинжалы, мечи, двуручники. Долгий рассказ о кинжалах бесполезен: вы забудете про их существование после первых десяти миссий (а может, и раньше) ввиду их полной никчемности. Отмечу лишь, что в **«Аллодах»** маг не может пользоваться кинжалом (горячий привет **AD&D**). С двумя другими типами мечей дело обстоит не так просто. Полуторный меч оставляет свободной вторую руку, на которую можно «нацепить» щит, в то время как двуручный меч лишает вас такой возможности, при этом превосходя своего более легкого собрата общим уровнем урона.

Лично я предпочитаю иметь защиту послабее, в компенсацию получив более «вредоносную» атаку.

МАГИ И МАГИЯ

Плавно переходим к магам. Правило номер один: выньте посох из рук мага, тогда тот не будет отвлекаться на врагов, его не надо будет отводить в сторону, чтобы он лечил воинов. Да, и не забудьте залезть в опции игры, дабы поставить режим автолечения на «Часто». Впрочем, в конце игры посох с «Каменным проклятьем» лучше магу дать. Очень хорошая вещица. Так сказать, выбор профессионала. Правило номер два: маг без поддержки воина так же слаб и беспомощен, как послед-

Кирилл Шитарев

ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ

ний без помощи волшебника. Составляйте связки; комбинируйте оба класса так, чтобы слабости одного персонажа компенсировались сильными сторонами другого.

Типичный пример: никудышный в бою маг прячется за спиной защищающего его воина, но в то же время подлечивает раны напарника.

Раз уж мы заговорили о магическом, то дам еще один ценный (как мне кажется) совет: не покупайте свитки и зелья. Никогда. В ходе игры вы не найдете ни одного свитка – лишнее доказательство их бесполезности. Магические книги надо покупать с умом. Простите, но «Управление духом» или «Радужная молния» никак не должны стоить миллион золотых; ну не оправдывают они такую высокую цену. Можно порекомендовать покупку книги с «Огненным шаром». «Огненный вал» вы получите довольно рано. Чтобы осилить миссию «Клан драконов», желательно располагать полным набором каменных заклятий. Из водных лучшим является «Ядовитое облако» – обязательно найдите или прикупите в лавке. Сфера воздуха менее полезна, однако «Невидимость» немного подсобит в прохождении даже самых сложных этапов.

Затраты на магов заключаются лишь в покупке книжек с заклинаниями; всякие тюбетейки и одеяния им нужны как собаке пятая нога. Поверьте, если до них добежит огр, то никакая зачарованная эльфийская накидка за миллион золотых магу не поможет. Спасение ищите в быстрых ногах, в «Телепорте» и в «Каменном проклятье».

Теперь о наемниках. В прохождении специально обговаривается, когда их помощь будет критически важной для выполнения задания. Однако вопрос – брать или не брать наемников – нужно решать в каждом конкретном случае самостоятельно, я могу лишь давать общие рекомендации. Хотя плата за услуги наемников постепенно растет (как и их профессиональный уровень), она все же остается сравнительно невысокой.

МОНСТРЫ

У каждой твари в мире **«Аллодов»** есть свои слабые и сильные стороны. Старайтесь узнать о них как можно раньше для того, чтобы сражения с противниками приносили радость и удовольствие. Например, все виды орков имеют нулевое сопротивление к магии огня, гоблины – к магии воздуха. Черепахи и белки очень плохо переносят водные заклятья. О борьбе с драконами расскажу попозже. Что еще? Используйте медлительность черепах, неповоротливость троллей, большой интервал между атаками у людоеда.... Таких примеров – хоть отбавляй, и каждый из них поможет вам сделать еще один шажок к общей победе над Врагом.

ЛАВКА И ШКОЛА МАГИИ И ИСКУССТВА БОЯ

Во-первых, никогда не упражняйтесь в овладении навыками в Плагате. Это стоит уйму денег, а зачем вам их платить, если в течение миссии навыки улучшаются бесплатно? Очень хорошо тренироваться на тролле, особенно если тот успевает восстанавливать здоровье. Любопытная деталь – за двадцать минут беспрерывного упражнения в окаменении орка маг Фергард повысил свои способности в магии земли почти в два раза (с 53 ед. до максимума в 100 ед.). А уж про воина я и не говорю (с 68 до 96). Можете повторить мой эксперимент. О плагатской лавке разговор особый. Разнообразие всего и вся просто поражает. Как результат, выбор нового оружия (амулета, доспеха) – занятие, требующее вдумчивости и усидчивости. В этих условиях бессмертная фраза «Лучше меньше (заплатить), да лучше (вещь получить)» приобретает новый смысл. Учтите, что самая дорогая вещь не всегда является самой лучшей.

Разумеется, более дорогой материал обладает более высокими характеристиками, чем дешевый, но он в то же время он не гарантирует «крутости» произведенной из него вещи. Очень многое зависит от наложенных на предмет заклятий, те есть способности материала содержать в себе заклятия (спеллы) определенной силы. Это так называемая «magic capacity», определяющая максимальную силу магии, которую чисто физически можно «засунуть» в вещь.

Зачем вам все это нужно знать? Да затем, что ваш кристаллический двуручник (самый мощный меч в игре) по определению не сможет содержать в себе «Каменное проклятие» (второе по полезности заклятие в **«Аллодах»**). Делайте выводы.

ВОЕННЫЕ ХИТРОСТИ

В тактическом плане можно выделить три наиболее эффективных трюка. Первый («кузнечик») заключается в том, что маг телепортируется рядом с врагом, кастует на него что-нибудь помощнее и, пока тот не опомнился, пользуется телепортом, чтобы попасть в безопасное место или исчезнуть из поля зрения противника. Тактика номер два («диверсант») – невидимый волшебник подбирается поближе к врагам, медленно выпускает на них «Ядовитое облако», быстро произносит на себе еще одно заклинание «Невидимость» и стоит да радуется, наблюдая, как медленно уми-

Никогда не упражняйтесь в овладении навыками в Плагате. Это стоит уйму денег, а зачем вам их платить, если в течение миссии навыки улучшаются бесплатно?







рают отравленные им противники. Для третьего трюка («удар в темноту») необходим большой обзор местности и знание «Огненного шара» или «Камнепада»: то есть двух заклинаний с наибольшей дистанцией. При этом обстреливаемый издалека противник до вас не достает и, зачастую не





видя мага, спокойно стоит на месте. Можно бить вслепую каким-нибудь заклятием с широким радиусом действия (с тем, чтобы обязательно «накрыть» им врагов), зная лишь примерное расположение сил противника. «Удар в темноту» в особенности ценен в последней дополнительной миссии.

Лучше всего передвигаться «в боевой готовности» (все просто – нажимаете клавишу **S** и показываете юниту, куда нужно идти). В этом режиме герои и наемники автоматически атакуют всех врагов, оказавшихся в поле зрения. Если просто послать куда-нибудь персонаж, то он будет мужественно шагать до цели, не обращая внимания на противников, их уда-

ры и свою смерть. В таких случаях как можно быстрее остановите его... Есть другой вариант «полубага». Например, вы видите, что лучница вроде бы стоит на месте. По всем правилам, во время боя она должна методично посылать стрелу за стрелой в отряд диких гоблинов. Ан нет, она просто смотрит на врагов, занимаясь ничегонеделаньем. Все правильно: лучница выполняет приказ идти, однако не может сдвинуться с места из-за перегородивших проход воинов. Радикально решит проблему только команда «стоп».

о миссиях

К каждой (за исключением первых двух) сюжетной миссии прилагается одна дополнительная. Так вот, сначала проходите дополнительную миссию, а уж ЗАТЕМ сюжетную. Получив следующее сюжетное поручение, вы лишаетесь возможности выбора предыдущей дополнительной миссии.

Учтите, что задания появляются только после разговора с определенным человеком, независимо от того, состоит он в отряде или является бедным крестьянином. После каждой миссии заглядывайте как в лавку, тренировочный центр, так и в таверну ради общения с обитающими там индивидуумами.

Иногда бывает полезно прочитать подробное разъяснение целей этапа в пункте «Задание».

И еще три совета напоследок. Катапульта бесполезна из-за своей медлительности, кроме того, файрболлы мага по всем показателям убойней ее ядер. Крупных монстров лучше всего заводить в лес, чтобы те застревали между деревьями (в слишком узких для них проходах). Третье и самое главное: сохраняйтесь всегда, сохраняйтесь везде. И никаких гвоздей. Точка.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Небольшое примечание. Сюжетные миссии обязательны для прохождения игры; в противоположность им, дополнительные задания не так важны для развития сюжетной линии и от них можно отказаться, если они покажутся вам слишком сложными.

Первая сюжетная миссия: ПОЯВЛЕНИЕ

По уже устоявшейся традиции, самая первая миссия в игре является наиболее легкой: вы должны освоиться с управлением и понять (или прочитать вышеперечисленные) основные принципы мира **«Аллодов»**.

Итак, поднимите мешок с бронзовым двуручным мечом. Аккуратно проведите героя мимо стреляющих молниями магических башен и шагайте по дороге. Маленькая стычка с двумя бандитами закончится для них очень печально. Около дома встретитесь со знахаркой – та попросит перевести ее через болота в родную деревушку. Что ж, через болота, так через болота... На развилке разберитесь с гигантскими пчелами и двигайтесь на юг. Мешочек заметили? Вот вы и счастливый обладатель скуфейки мага; берите-берите, все в хозяйстве пригодится. Возвращайтесь наверх и продолжайте путь на восток. Разделавшись с белками, выходите к мосту. Направо пойдем – в деревню попадем. Попрощавшись со знахаркой (в котомке героя появятся три лечебных зелья), пообщайтесь со Снутом, купцом в ярком плаще. Победа! Выбираем пункт «Продолжить» и идем на запад до самого конца карты. Несколько стаек пчел, парочка привидений и белки – в подарок за упорство получаем железные перчатки. И то хорошо... Победа? Еще нет, осталось найти мешочек с малым бронзовым щитом, который находится немного севернее места вашего появления. Вот теперь победа!

Вторая сюжетная миссия: ДОРОГА НА ПЛАГАТ

Еще в самом начале миссии отведите Снута куда-нибудь в безопасное место: в бою он совершенно бесполезен и годится только в качестве живой мишени. Возьмите бесхозный мешочек с луком, он понадобится в борьбе с летучими мышами. После «теплой» встречи с белками загляните на небольшой полуостров на западе: приз за убиение пчел – одеяние мага. Продолжаем наш путь, игнорируя советы опасливого Снута. Дорожка, дорожка, куда ты ведешь нас? Куда, куда – прямо в засаду бандитов. Вот вам первый серьезный бой в игре; результат – пяток убитых лучников да мертвый воин с топором. Учтите, что наемники после этой миссии все равно уйдут, так что если потеряете одного или двух, то не воспринимайте это как личную трагедию. Продолжаем путь. Нападение «старичков-лесовичков» (то бишь гоблинов) не будет особо опасным. Теперь пришел черед нанести визит вежливости в логово нелюдей. К западу от поселения ва-

ляется новый прикид – железная кираса. Шагаем вдоль края карты в обратную сторону; забейте (точнее, застреляйте) противных летучих мышей. В конце дороги Снут поблагодарит за то, что добрался целым и невредимым (не сомневайтесь, о здоровье своих охранников он скромно умолчит) и за оказанные вами услуги отвалит 500 золотых да еще подарит брошку. После выполнения миссии побродите по карте, вырежьте банду орков, несколько привидений и черепах-переростков.

ГОРОД

Зайдите в лавку, дабы продать луки и мечи орков, копья гоблинов – в общем, все ненужные вам вещи. Особых закупок делать не советую, все полезные вещи раскиданы в мешочках по всей карте. Впрочем, вопросы экипировки оставляю на ваше усмотрение. Для повышения обороноспособности воина имеет смысл прикупить недорогие обручи-щитки для рук и для ног. Заскочите в трактир, поговорите с ее постояльцами. Тут же к вам присоединится Рениеста, женщина-маг. Ну, что ж в путь.

Первая доп. миссия: ЛАБИРИНТ

Пусть название миссии вас не смущает: заблудиться здесь очень сложно, по крайней мере, сама по себе карта очень небольшая. Появившись вверху карты, идите на юг, по пути умерщвляя белок и гоблинов. Найдите первого из трех заблудившихся крестьян. Упершись в конец карты, шагайте на восток, затем поверните на север. Вот и второй «наемный крестьянин». Третий бедолага будет недалеко от центральной области. Честно говоря, миссия очень легкая, прямо «праздник каждый день». Единственное, что нарушает идиллию – это зеленоватый гоблин. Утихомирьте его и найдите боевой молот и серебряный браслет.

Все! Еще одно выполненное задание. Вернувшись в город и попив пивка в таверне, отправляйтесь на новые приключения.

Третья сюжетная миссия: ЛЕКАРСТВО

Пройдите немного на юг и загляните в пещерку слева от вас с целью присвоения железного копья (чего добру зря пропадать?).

Ликвидируйте нескольких летучих мышей и нежить на кладбище, в подарок получайте эльфийский яшмак мага. Сразу надевайте его на Рениесту. Продолжая гордо шагать по мостовой, перебейте гоблинов-провокаторов. Тактика прежняя – воин кидается на врагов, а стоящий неподалеку маг его периодически подлечивает. Отбиваясь от супостатов, постепенно доберитесь до моста... А теперь сюрприз! Сохраните игру, максимально сконцентрируйтесь и идите на восток от моста кончать огра. Если подойти к делу обстоятельно, то вы вырвете победу малой кровью.

Подберите оставшиеся после людоеда денежки и прихватите стальной кинжал. Когда мост будет перейден, идите на север до чумной деревни. Миссия завершена.

Вторая доп. миссия: КАРДАГАНСКИЙ ПОСТ

Покончите с гоблином, опрометчиво выскочившим вам навстречу (вот уж не повезло бедняге!). Двигайтесь на север. При приближении к каменной арке дайте воину лук для последующего отстрела летучих мышей. Что же касается белок и привидений, то их возьмут на себя ваши напарники. На западе утихомирьте трех бешеных черепах и сразитесь со старым знакомым – людоедом. Таким чудовищам не место на Аллодах. Возвращайтесь к арке и мерцающему знаку. Идите на север в гости к оркам и гоблинам. Нелюди must die, что они и сделают, конечно, не без нашей помощи. Теперь идите обратно к знаку и на северо-восток. Навалившись всем скопом, быстренько уничтожьте мага и эскорт из двух лучников. За снятый с трупа волшебника посох можно выручить неплохие деньги.

Что ж, пришла пора расправиться с первостатейными «плохишами». Не забудьте прихватить валяющийся около мельницы топор. Вражеский пост будет в нижнем углу: парочка лучников и два воина вкупе с магом. Всей оравой одолейте колдуна, а затем перебейте оставшихся супротивников.

Четвертая сюжетная миссия: СОКРОВИЩЕ

От того места, где вы появились, идите на восток. Схватка с гоблинами будет яростной, но недолгой. Берите сапоги мага. Теперь – по дороге на юг; как только появится возможность, сразу сверните налево. За убитого огра дадут две сотни золотых – мелочь, а приятно. Идите по дорожке, никуда при этом не сворачивая. Как увидите странный знак, приготовьтесь к встрече с гоблинами. Всего их будет около шести; воспользуйтесь старинным и испытанным правилом «Лучшее средство защиты – защита». Стоя на холме, «обслуживайте» нелюдей в порядке общей очереди. Когда стихнут последние предсмертные вопли гоблинов, зайдите в селенье – там увидите плохо лежащий магический браслет, немного увеличивающих регенерацию маны. Продолжайте продвижение по дороге. Что за шум, а драки нет? Сейчас будет: надо помочь рыцарю справиться с нападающими орками. На коричневую особь обратите пристальное внимание. Поздравляю! Теперь ваш маленький отряд пополнился сильным и выносливым воином с приличным снаряжением. Продолжайте путь. Когда три чересчур агрессивные белки упокоятся вечным сном, сверните с дороги и направляйтесь на северо-запад. Переступив через трупы орков и пройдя через арку, обеспечьте быстрый переход броненосных черепах в мир иной. Подберите сокровище. Миссия выполнена.

Однако не торопитесь: спешка, как известно, до добра не доводит. Уничтожьте шайку разбойников, посетите деревушку гоблинов и поднимите с земли стальную кольчугу.

Ну, вроде все... Победа!

Третья доп. миссия: ЧЕРЕПАХА-ЛЮДОЕД

Подберите мешочек. В нем книга с заклинанием «Удача в бою» – что-что, а удача вам всегда пригодится. Идите на юг, по пути ликвидируйте четверку гигантских



черепах. Чуть-чуть не доходя до края карты, сверните направо. Выступая в качестве союзника, «чудище лесное» – огр – призвано сильно облегчить вам жизнь. Идите по болоту, истребляя чере-

пах. Прихватите с собой стальные пластинчатые перчатки. Видите вон ту серую черепаху? Ее и надо уничтожить, но, к сожаленью, собственными силами вам не справиться, а людоед по болотам ходить не может. Впрочем, возможен вариант, что он все-таки пройдет через топи, но если нет,



то вам придется выманивать существо из трясины и стравливать с вашим добровольным помощником. Вот с ним-то черепахе и не совладать. Людоед сделал свое дело, людоед может умереть. Однако, если хотите, отпустите огра на все четыре стороны. В северной части болот подберите серебряный амулет.

Пятая сюжетная миссия: МУДРЕЦ ХИМА

Открою маленький секрет: миссия спокойно проходится даже без исследования и трети уровня. Однако желательно все-таки побродить по окрестностям, поднабираясь столь нужного героям опыта и собирая деньжата и просто полезные вещи.

Итак, хотя увязавшиеся за отрядом крестьяне и расскажут вам о безопасном северо-восточном проходе, но произошедший обвал перекрыл вход в это ущелье. Отойдите немного южнее и двигайтесь на восток. Порешите гоблинов, на их несчастье попавшихся героям на глаза. Как дойдете до озерка, в котором Хима «совершает омовения», направляйтесь на северо-восток. Если хотите неприятностей, постреляйте по дракону. Нужный вам Хима будет стоять около пещеры неподалеку. Отправляемся на поиски приятных мелочей. От жилища Химы шагайте на восток, мимо ручных черепах и разрушенной гоблинами деревни прямо до кладбища. Теперь на запад. Вот и новый вид монстров – неповоротливый тролль. Напавший на вас экземпляр довольно слаб: здоровьем он явно не блещет и жизнь восстанавливает достаточно медленно. Адамантовый браслет отныне ваш. Следуйте по горному проходу, а когда представится возможность свернуть на юг, сделайте это. Когда с лица Аллодов исчезнут трое орков, получите бронзовый осадный щит. Продолжайте шествовать по ущелью, сокрушите огра, а теперь идите на северо-восток к центру карты. Пробравшись лесами к селенью гоблинов, захватите серебряный амулет. Не забудьте помародерствовать – нелюдям их вещички уже не потребуются.

Четвертая доп. миссия: ВУЛКАН

Ступайте на запад. Поднимите мешочек с деньгами в городе Мертвых. Бр-р... привидения, склепы, разрушенные дома – мрачное местечко. На севере порезвитесь в большой заварушке с участием десятка гоблинов. Колдун, которого вы должны предупредить об опасности, обнаруживается в небольшом огороженном палисаднике на северо-западе. Присвойте забытый им плащ. Если есть желание поискать приключений на свою голову, найдите Моргенштерн (он же «Утренняя звезда»). Не суетитесь, никакого извержения вулкана не будет. Нас на испуг не возьмешь... Выхватите из-пода носа людоедов стальные поножи и нажимайте «Победа». Да, не густо в этой миссии с вещичками, но не расстраивайтесь – в следующих заданиях вы уж точно раздобудете много различного добра.

Шестая сюжетная миссия: ЛОГОВО ЛЮДОЕДОВ

Настоятельно советую нанять отряд лучниц. Затраты в 3 тысячи золотых окупятся сторицей. Чуть ли не в самом начале уровня вы будете атакованы парой зеленых огров. Приготовьтесь к встрече: постройте лучниц в ряд, за ними будет стоять маг, а два воина впереди будут отвлекать злобных людоедов, пока те не будут утыканы стрелами. Однако если чувствуете, что огры слишком сильны, чтобы с ним разделаться подобным образом – сделайте «ход конем». На юго-западе поищите метаморф, превращающий зеленых великанов в почти безобидных черепашек. Осторожней, в засаде на востоке вас будет поджидать еще один людоед. Видите мешочек в юго-восточном углу карты? Перед тем как поднять его с земли, обязательно сохраните игру. А теперь сюрприз – глупый тролль. Действительно, ему ума не надо – нелюдь очень сильна, хоть и чрезвычайно медлительна. Если с умом использовать неторопливость тролля, то лучники «нашпигуют» его стрелами, превратив в гигантского дикобраза. Теперь идите на юг, придерживаясь берега реки, белки и пчелы не будут особо грозными противниками. Когда доберетесь до деревни, вам дадут в помощь отряд из лучников. Сильно на них не надейтесь: стреляют они кое-как, но все же могут поучаствовать в битве в качестве пушечного мяса. Встретив градом стрел четырех огров на мосту, добейте их в рукопашном бою. Виктория... Перейдите мост и топайте на запад. Вот вам и мешочек с магическим посохом... а вот вам еще один тролль. Опять наемники «шпигуют» монстра, пока тот гоняется за воинами. В центре карты обнаружите манок, на северо-западе от него покоится шлем из драконьей кожи.

Пятая доп. миссия: ДОЛОЙ ОРКОВ!

Заметили месторасположение мага и всадников? Сначала вызволите из неволи орков мага. Поставьте скорость игры на «медленно» и нападайте всадником и воинами на коричневых орков, охраняющих проход. Пока они будут сражаться с нелюдями, быстро прикажите магу выбраться из селения. За сбежавшим колдуном кинется погоня. К этому моменту ваши вояки уже должны разделаться с коричневыми тварями – скомандуйте им уничтожить преследователей. И вновь продолжается бой... с запада к вам пожалует еще одна банда орков. Закончив битву, загляните в селенье, чтобы взять лук из волшебного дерева. Пошлите мага в северо-западный угол карты, там за горой лежат снадобья и книга с заклятием «Огненный вал». Очень приятная вещь, особенно если у мага большие познания в магии огня. Уф-ф, сейчас будет настоящая драка... Подведите бойцов к узенькому земляному мостику на юге, поставьте поодаль магов. Всадником совершите быстрый рейд по территории противника, а погнавшихся за ним орков ведите к перешейку. Проход слишком узок, по нему может пройти только один монстр... военная хитрость понятна? Закончив, несомненно, важную работу по истреблению ор-

ков, идите к лежащим без сознания рыцарям. Вылечите их и подберите амулет. Также подлечите деревенских воинов с дубиной и лучников. Они-то и примут на себя основной удар последующей атаки орков, отряд которых находится немного севернее, около городской ратуши. Пристальное внимание уделите вожаку – орку салатового цвета. С ликвидацией последнего оккупанта цель миссии будет достигнута.

Двигайтесь в юго-западный край: за уничтожение засады коричневокожих лучников и десятка пчел получите коллекцию шлемов. Продайте их лавочнику или подарите героям.

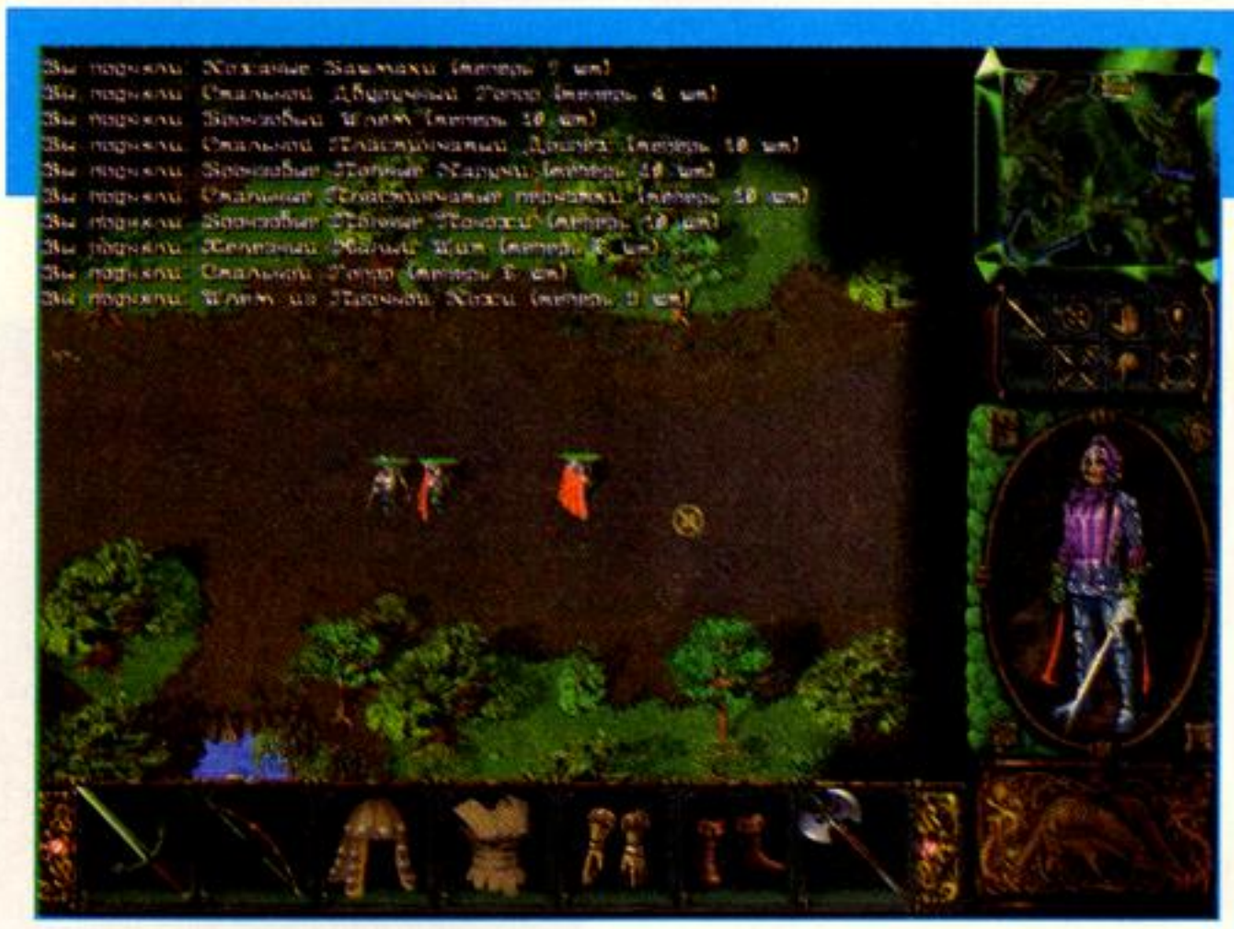
Седьмая сюжетная миссия: ТАЙНА МОНАСТЫРЯ

Никуда не спешите, без вашего участия битва не начнется. Поторопиться следует лишь после встречи с Найрой. Суть происходящего заключается в следующем: толпа воинственных монахов попадет в засаду из восьми арбалетчиков. Ударьте в тыл вражеского отряда. Отвлекая на себя часть монахов, вы дадите стрелкам возможность без потерь расправиться с их частью противников. Отправляйтесь по дороге на северо-восток карты. Постройте арбалетчиков в ряд и поочередно выманите из монастыря два отряда монахов. При правильно организованной встрече можно обойтись и без рукопашной. Королевский браслет герои не найдут, но зато задание будет считаться выполненным.

А сейчас отправляйтесь на поиски секретов, исследуя неоткрытые участки уровня. Загляните в восточный проход между горами, что неподалеку от монастыря. Сороконожку и огра пустите в расход, заберите золотой браслет. Повернитесь на восток и шагайте по длинному ущелью. Летучие мышки разбиты в пух и прах, еще один людоед уснет вечным сном, а волшебница получит заклинание «Ускорение». Около моста сверните на восток, двигаясь вдоль берега реки. Разрушить уединение мерзких тварей на островке – это святое. Что еще интересного? На один игровой экран севернее места первой стычки с монахами находится проход в небольшую долину с обитающими там привидениями светло-зеленого цвета. Около лужицы валяется бесхозная мифриловая кольчуга, а рядом найдете лук орка. Юго-восточная часть карты состоит преимущественно из болот. Ничего полезного (кроме средненького магического лука) там не найдете. Раскрыв тайну монастыря, которая заключалась в отсутствии оной, возвращайтесь в город.

Шестая доп. миссия: УТЕРЯННЫЙ МЕЧ

Пройдите немного на север, сверните направо, дабы полюбоваться на разрушенную деревню людоедов. Будем милосердны: пусть волшебница вылечит полуживого огра. В благодарность тот пообещает, что ни его сородичи, ни драконы вас не тронут. На севере обыщите останки незадачливых искателей приключений. В лесочке найдите вещи погибшего здесь мага. В пожитках разыщите утерянный меч – цель этой миссии. Дайте его воину и шагайте всей компанией прямиком на восток. Не доходя до моста примерно



пол-экрана, пустите вперед вояку с найденным мечом. Подорвавшись на нескольких ловушках и закаменев, тот дойдет до юго-восточного угла карты. Именно тут стоит сын рыцаря в ожидании отцовского меча. Кстати, на огров нападать не советую – убьют.

Восьмая сюжетная миссия: МОГИЛА КОРОЛЯ

Встречайте бросившихся вам навстречу тварей «с распростертыми объятиями». Поосторожней, не дайте зверюшкам добраться до мага, слишком уж деликатная это личность – в открытом бою, как вам известно, долго не протянет. Поджарьте в «Огненном вале» тролля и продолжайте шагать по дороге на юг. С путающимися под ногами гоблинами поступайте соответственно, а достигнув сожженного дерева, расправьтесь с еще пятью «старичками-лесовичками». Уж эта банда вполне может составить серьезную оппозицию. Дойдите до северо-восточного угла карты, там адамантовые наручни. К западу расположен дом людоеда с двумя его обитателями. Убить сразу обоих вам вряд ли по силам, но поодиночке – это вполне реально. Продолжайте топать на запад, пока не встретите мага, балующегося различными заклятьями, и трех его приспешников. Он выдаст искателям приключений книгу с заклятием «Телепорт» для того, чтоб вы посетили могилу последнего короля.

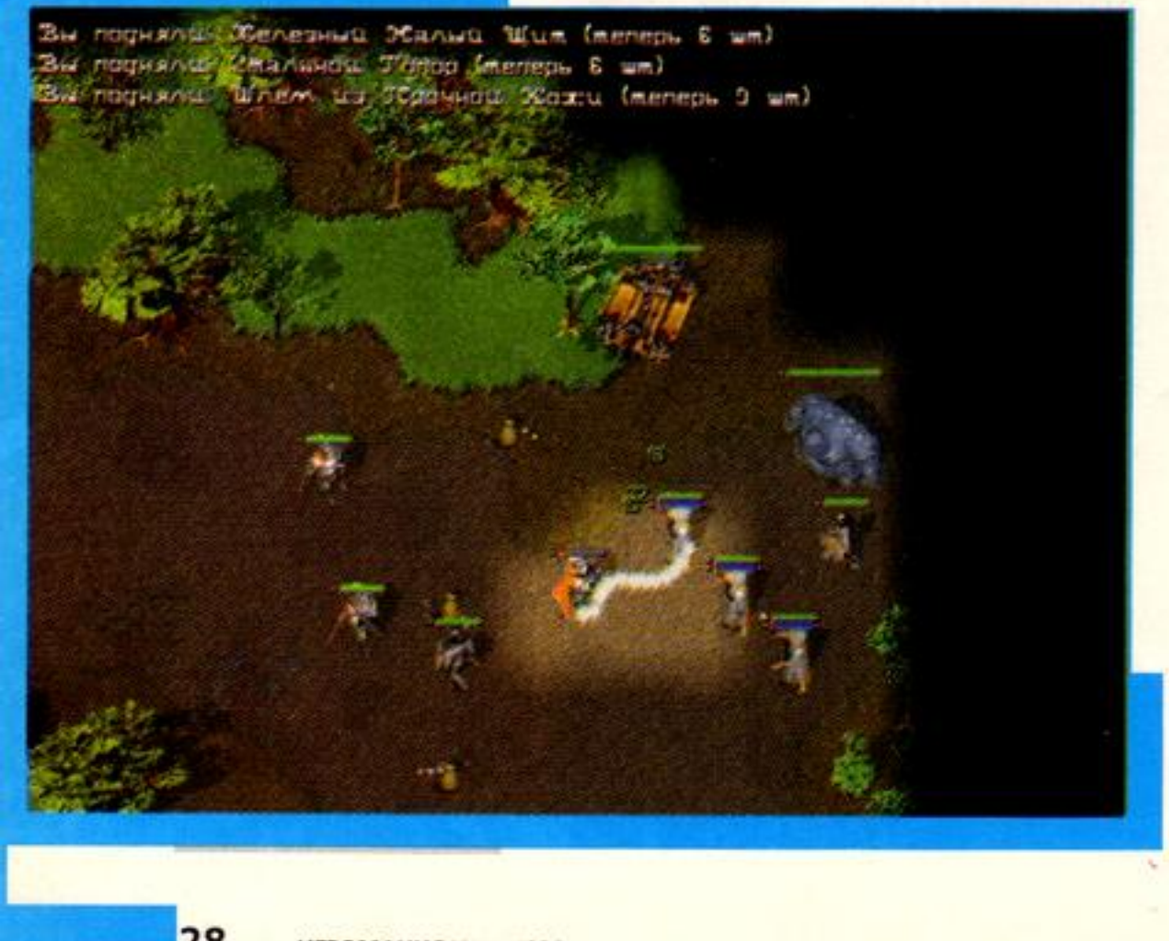
Увеличьте скорость до супербыстрой и потелепортируйтесь Рениестой туда-сюда примерно пять минут. Развив навыки в магии астрала, продолжайте выполнение задания. На полуострове поблизости лежит плащ мага – возьмите его. В центральной части уровня порубите нежить; сильно на юг не отклоняйтесь, чтобы не связываться с двумя зелеными оградами. Побродив по болотам, на северо-западе от них обнаружите магический молот. Отсюда и телепортируйтесь на остров слева. Схватив мешок, сразу же телепортируйтесь от него как можно дальше. Не успели отскочить и побывали в ядовитом облаке? Займи-



тесь самолечением, пока не пройдет эффект от яда. Полюбуйтесь на полученный посох и экипируйте им Рениесту. Теперь телепортируйтесь на большой остров на севере. Молнии из посоха помогут справиться с черепахами и привидениями. На северо-западе обнаружите склеп короля. Еще одна победа в нашей копилке. Кстати, орки, устроившие засаду около разрушенного моста, ликвидируются довольно просто. Маг, подойдя к противоположному берегу, насылает на нелюдей «Огненные валы», а те (не в силах переплыть реку) просто стоят и гибнут, гибнут и стоят. Остерегайтесь орков-лучников, ведь, неровен час, пара стрел может долететь до слабой здоровьем волшебницы.

Седьмая доп. миссия: ПЛЕННИЦА МАГОВ

Довольно сложная, но очень интересная миссия. Для ее выполнения рекомендую нанять отряд всадников. Разделавшись с пчелами и привидениями на западе, приготовьтесь к бою с первым колдуном. Он поджидает вас за каменной преградой немного севернее магической башни на островке. Подожгите ему плащ – «Огненного вала» ему не пережить. Дабы убрать стену, загораживающую проход, придется сделать «финт ушами». Подойдя к пчелиному улью, маг телепортируется через горную гряду на север. От здешних белок отбейтесь молниями из посоха, в кустах возьмите мифриловую алебарду. С красными белками справьтесь, окунув их в «Ядовитое облако» – у тварей слабое сопротивление к магии воды. Нажатием на рычаг откройте проход. Кстати, в нижнем правом углу валяются перчатки из драконьей кожи. Очередная порция белок – и вы выйдете к мосту. Постарайтесь перебить нежить около сторожевых башен поочередно, не давая им навалится на отряд всем скопом. На севере вас уже поджидают пять колдунов. Совершите быстрый прорыв конниками и вводите в бой воинов. Взяв золотой амулет около магического фонтана, ступайте дальше на север. Принимайте верховного мага. Один из трех всадников окаменеет, зато другие быстро добьют мерзавца, чтобы не повадно было молниями швыряться. Все. Мои поздравления – девушка спасена.



Девятая сюжетная миссия: ЗАМОК КАРГАЛЛАС

Следуйте по северной дороге, чтобы попасть в деревню. После разговора с рыцарем направляйтесь в проход между двумя сторожевыми башнями слева. На отдаленном выступе юго-западного полуострова лежит зачарованная адамантовая кольчуга. Более-менее подготовленный отряд героев шутя справится с гоблинами, однако следите за уровнем здоровья ваших подопечных. Лекарство для окаменевшего дракона отыщется в юго-западном углу уровня, рядом с мерцающим магическим знаком. Сам Змей Горыныч обнаружится на северо-западе в компании синих летучих мышек. Когда живая вода подействует и освободившийся от чар дракон полетит на помощь защитникам крепости, бегите за ним. Под стенами Каргалласа заварится грандиозная куча-мала. Понаблюдайте, но не ввязывайтесь в схватку: «наши» и без вас победят, будьте уверены. Главное ведь не участие, а победа... Правда, существует вероятность того, что дракон всех бандитов не перебьет (ведь всякое бывает) – в этом случае придется расправляться с оставшимися врагами собственноручно. Если Горыныч с заданием справился, то приманите к нему еще один отряд разбойников на юге от вас, так же поступите и с фиолетовым людоедом на востоке. Маленький сюрприз: на участке леса между двумя реками и горами отыщется неплохой посох. Орки-охранники прилагаются...



Восьмая доп. миссия: ЗАЛОЖНИКИ

Для освобождения несчастных пленников (запертых в центральной пещере) придется покончить с полным комплектом нелюдей: ограми, троллями, орками и гоблинами. Эти твари не чета своим «нормальным», более слабым соплеменникам, и победить их в честном бою будет достаточно сложно. Стало быть, где пасует сила, там выигрывает хитрость. Пусть, вплотную подойдя к одной из четырех маленьких пещерок, волшебница кастует на запертую зверушку какой-нибудь СМП (спелл массового поражения). Учтите, что огры плохо переносят водные заклятья, а тролли чувствительны к огню. Соответственно, «Ядовитое облако» и «Огненный вал» здесь будут кстати. Телепортируйте Рениесту в одну из очищенных пещер. Тут же кастуйте телепорт, чтобы оказаться в центре уровня. Вот она какая, победа... Сожгите все четыре отряда нелюдей в проходах (те будут спокойно стоять на месте, ведь преодолеть отделяющую их от мага преграду они не смогут). Соберите мешки и мешочки, обыщите каждую пещерку. Итог: адамантовые и метеоритные браслеты, мифриловый топор и щит из волшебного дерева.

Десятая сюжетная миссия: ЗА ПЛАЩОМ

Шагайте по дороге, ведущей на юг, а когда она оборвется около озера, придерживайтесь западного края карты. Местным сороконожкам мифрил явно не по зубам. Через некоторое время крестьянин сообщит, что вы достигли деревни. Обойдите ее, чтобы ударить с южной стороны. Желательно уничтожить мага до того, как подойдут воины с дубинами – лучше всего это получится у стрелков. Следуйте за старостой, затем идите в северо-восточный угол карты. На один вражеский пост стало меньше, беглец пойман, а в отряде появился новый персонаж, маг Фергард.

Сровняйте с землей еще одно поселение разбойников на западе. Оцените удобство, когда воинов лечит не один волшебник, а сразу два. Адамантовая кираса теперь ваша. Исследуйте центральный район. Отыскав адамантовый браслет, идите громить основной лагерь бандитов в юго-восточной части карты. Северный проход охраняют шестеро, западный – раза в два больше. Вам нужны «Каменная стена» и «Огненный вал», супермедленная скорость и постоянное лечение. Без Фергарда выиграть бой практически невозможно – обязательно сходите за ним перед атакой на лагерь. Приятные сюрпризы в лагере разбойников состоят из мощного магического меча и книги с «Ядовитым туманом». Это заклятье Фергарду еще неизвестно.

Девятая доп. миссия: НОВАЯ КАТАПУЛЬТА

Спуститесь с гор. Между прочим, в северо-западном углу карты лежат вполне сносные сапоги мага. Идите на юг. Ориентир – маленькое озеро. Остановитесь возле него и решайте, что делать дальше: разорять селения гоблинов (на юге и востоке) или забрать у фиолетового тролля утреннюю звезду (на западе). Как доведется приметить несколько пчелиных ульев, сразу ступайте на северо-восток. За речкой лежат адамантовые наручни. Чтобы отбить катапульту у бандитов, придется немного поднапрячься. Организуйте правильную оборону: воины впереди, лучники по бокам, маги где-нибудь подальше. Еще один волшебный аксессуар станет вашим после инспектирования южной кромки карты. Уничтожили вторую группу бандитов? Тогда возвращайтесь в стольный град Плагат.

Одиннадцатая сюжетная миссия: РАЗБОЙНИКИ!

На мой взгляд, наиболее легкий уровень во всей игре (не считая первого, естественно). Гористая местность будет замедлять передвижение не только ваших воинов, но и врагов. Не принимайте всерьез белок, лучше сконцентрируйтесь на лучниках. Что касается четверки магов, укрепившихся на холме неподалеку от дома людоеда, то синхронные «Огненные шары» Фергарда и Рениесты способы спалить их за три-четыре точных попадания. Побродив по уровню (благо он достаточно мал), отыщите эльфийский посох (рядом с домом, северо-восточнее жилища огра), адамантовый браслет (возле пещеры с духом) и арбалет с заключенным в нем заклинанием «Каменное проклятие» (что в юго-восточном углу карты).

Десятая доп. миссия: МАГ–ПРЕДАТЕЛЬ

Прямо пойдешь – красных белок встретишь. А в придачу и трех людоедов. Окуните узкую тропинку в несколько слоев ядовитых испарений, и это принесет вам легкую победу. Разумеется, при достаточно большой интенсивности и протяженности облаков. Экспроприировав адамантовое копье, выходим из тупика. Налево пойдешь – нескольких серьезных ребят побеспокоишь. Фиолетовый тролль кажется мощным противником, точнее, казался... Убивается тремя одновременно напавшими воинами. Самый главный «плохиш» откровенно слаб – его арсенал ограничивается заклятьями «Окаменения» да «Стандартной молнии». После скоропостижной кончины мага вам сообщат о победе. Примите к сведению: на северо-западном полуострове валяются метеоритные перчатки, а в качестве охранников там выступает все те же орки. Огнем их, огнем!

Двенадцатая сюжетная миссия: ОБЕТ БРИАНА

Перво-наперво пожалуйте в гости к гоблинам. В западном поселении нелюдей поживитесь мешочком с деньгами, поход во вторую деревню «старичков-лесовичков» (что на востоке) будет менее прибыльным, однако ваша коллекция копий там сильно пополнится. На южной развилке смело выбирайте старую и нехоженую дорогу. Походите по местности; как только увидите пещеру на востоке, готовьтесь к бою и займите стратегически выгодные позиции. Один фиолетовый людоед – грозный противник, но в закаменевшем состоянии он беззащитен. Чувствуя свое неминуемое поражение, огр призовет стаю летучих мышек и еще одного соплеменника. Да, трудно, кто спорит, однако за проявленное усердие получайте поистине царский подарок – огромной силы топор с экстрауроном огнем. Идем дальше. Оказавшись у моста, телепортируйтесь на южный остров ради модного метеоритного браслета. Забавная мышка наколдует «Темноту», парируйте «Свечением». Ваше слово, товарищ арбалет...

С охраняющими второй мост бандитами не церемоньтесь: отгородившись «Каменной стеной», используйте любимые СМП. Около третьего моста примите неравный бой с крупным отрядом разбойником с прикрытием в виде двух волшебников. Именно их постарайтесь как можно быстрее вывести из игры. Помните, что мост в **«Аллодах»** (как и в реальной жизни) – это в первую очередь ценный оборонительный пункт. Учтите, что одноглазый убийца Посланника чрезвычайно ловко орудует двуручным метеоритным топором. Тактика прежняя: применяйте «Окаменение» и бейте, бейте и «камените». Надо довершить начатое – ликвидируйте за-





градотряд около западного моста, минуйте ловушку и встречайте еще одну группу врагов. На ваше счастье, колдунов у разбойников больше нет. На востоке отберите у тролля слишком хорошую для него игрушку – метеоритные наручни. Ради чистоты эксперимента добейте остатки банды на острове.

Одиннадцатая доп. миссия: КЛАН ДРАКОНОВ

Перед миссией наймите отряд арбалетчиков: они идеально подходят как для борьбы с продвинутыми орками и гоблинами, так и для выполнения функций ПВО.



Напавшего на деревню Горыныча собьют в два счета (невольно проникаешься уважением к здешним стрелкам). Борьба с пустынными черепахами и сороконожками есть ни что иное, как легкая разминка перед последующими сражениями. Около южных скал лежит мешок, а в мешке – никем не охраняемый двуручный меч. Что же касается прицепившегося к партии оруженосца, то проведите его в центр карты, к рыцарю. В благодарность оба решат влиться в отряд, немного увеличивая его боеспособность. Заберите эльфийские перчатки из круга камней, а вот рычаг не трогайте. Это ловушка. Можно вылечить и проводить до деревни крестьянина, а можно и не мучиться особо – все равно скупые родственники денег отвалят совсем немного. Предварительно поговорив со старичком в северо-восточном углу и получив хрустальный шар, найдите в пустыне лампу с духом (или это такой джин?). Теперь маг поможет с уничтожением преграды на мосту. Тупость троллей общеизвестна, но загадочное поведение их собрата не лезет ни в какие ворота. По всей видимости, тот одинокий тролль от долгого ничегонеделанья просто разучился передвигаться. Два, нет, три «Огненных вала» – и проход будет свободен. Теперь телепортируйтесь магом за скалы, чтобы нажать рычажок, и верните его обратно. Если у вас есть нужда куда-нибудь отойти или поговорить по телефону – отойдите или поговорите. Однако вначале выполните следующий несложный маневр. Поставьте Найру на пол-экрана южнее помогавшего вам волшебника так, чтобы она простреливала промежуток между ней (с одной стороны гор) и драконом вкупе с серыми орками (с другой). За ее здоровье не беспокойтесь, три лечащих волшебника нейтрализуют всякую опасность. Минут за пять лучница значительно увеличит навыки в стрельбе, не говоря уже о приобретении бесценного опыта. С остальными орками поступайте так: оба мага кидают «Огненные шары» или создают «Огненные стены», лучники косят наиболее прытких, а прорвавшиеся нелюди усиленно обрабатываются бойцами. При таком раскладе ни лечение, ни телепортация оркам не поможет. Взяв кольчугу в углу, уничтожьте еще несколько банд орков и гоблинов на западе от вас.

Для решительной атаки на дракона около пещеры лучше всего использовать отряд наемных арбалетчиков, Найру и обоих магов. «Каменное проклятие» будет очень эффективным, равно как и «Камнепад». Золотое правило мира **«Аллодов»** гласит «Абсолютно все Умойрские драконы хуже всего переносят заклятья земли».

Тринадцатая сюжетная миссия: СВИТОК ТЕНСЕСА

Обязательно возьмите с собой два отряда наемников: всадников и арбалетчиков. Этап откровенно беден на мало-мальски приличные «бонусы». Разве что мифриловая алебарда (три экрана севернее места появления) да два средненьких адамантовых топора. Выполняя секретную операцию под кодовым названием «Дорожный патруль», ступайте на север, а затем, завидев вдали магические башни, сверните на восток. Мост, болота, вездесущие летучие мышки – ничто не предвещало грядущей опасности. Которой и не будет. Полусумасшедший маг-одиночка явно не выстоит против быстроходных конников, метких стрелков и тяжеловооруженных пеших воинов. Зачем он на нас напал? А мог бы еще жить и жить... Теперь возвращайтесь к пресловутым башням. Внимание! Полностью разденьте Рениесту (не шутка), отнимите у нее всяческие посохи, медáльоны и браслеты. Оставив в стороне обобранную до нитки волшебницу, вступайте в Круг волшебников во главе с магом Веглудом. Возле каждого бездельника поставьте по коннику или обычному воину, а в центре расположите подразделение арбалетчиков. Прекрасно! Теперь прикажите Рениесте подойти к великому Веглуду. После внезапной и стремительной схватки соберите вещички волшебников. А предательницу совсем не жаль, жаль только вложенные в ее учебу деньги. Отныне посох с «Каменным проклятием» станет неизменным спутником Фергарда – поверьте, вещица того заслуживает. Сделал дело – гуляй по карте смело.

Двенадцатая доп. миссия: ЗУБ ДРАКОНА

Охочие до денег наемники не понадобятся. В ущелье, что на западе, пятерка стрелков устроила небольшой бивуак. Они так и горят желанием бесплатно присоединится к отряду. Бесполезные против дракона и толстокожих троллей, лучники пригодятся в борьбе с гоблинами и орками. Немного севернее пчелиных ульев заприметите пещерку, а возле нее мешочек. Запомните место, вы сюда еще вернетесь. Содержимое мешка очень пригодится, учитывая тотальный дефицит в кристаллических поножах. На юго-западе выманите поодиночке трех троллей: двух фиолетовых и одного светло-коричневого. Использование «Огненного вала» вполне оправдано. Последнего, коричневого субъекта оставьте на закуску.

Критически осмотрите навыки членов партии, их способности в стрельбе и в махании мечом. Постоянно «каменя» монстра посохом, бейте его одним воином, да так, чтобы сразу не убить. В идеале процесс займет полчасика. Ре-



зультат: стопроцентный скилл в сфере земли и существенная (даже ОЧЕНЬ существенная) бесплатная тренировка воинских искусств. Пришла пора разрушить до основания два населенных пункта нелюдей: орков (северо-восток) и гоблинов (северо-запад). Клянусь еще не найденным зубом дракона, что это будет не так уж и сложно. За проявленный героизм получайте лук за три миллиона, браслет средней паршивости и кристаллический топор. Вернувшись к пещере дракона, сразитесь с ее обитателем. После победы над Горынычем цель миссии – зуб – окажется в инвентаре Данаса. Пусть он отнесет зуб дракона магу. Полученные за выполнение миссии полтора миллиона золотых вполне пригодятся. В конце концов, это не так уж и мало. С такими деньгами и в лавку не зазорно зайти, дабы приодеть вояк во все метеоритное и кристаллическое.

Четырнадцатая сюжетная миссия: ДОРОГА К БАШНЕ

Славный этапчик с множеством «сюрпризов». Примемся за дело. Великий, могучий и хвастливый Хыхдун (забавное имечко, не правда ли?) от других троллей схожей расцветки практически ничем не отличается. Кстати, еще один великолепный случай натренировать навыки воина. А кристаллический амулет троллю все равно бы не пригодился... Дойдя до выгоревшего леса, поверните на север, при этом придерживаясь горной цепи. Зарубите себе на носу, что с тремя фиолетовыми оградами шутки плохи. Тактика «кузнечик» – единственное правильное решение. Зайдите в маленький, почти не видный за деревьями проход – и вы окажетесь в длинном каньоне. Сразитесь с драконом, затем еще с одним. Прекрасно работает следующая тактика: маг телепортируется рядом с Горынычем и начинает его «каменить», лихорадочно размахивая посохом. Проверено – тот даже пикнуть не успевает.

Аналогично поступите и со вторым дракошей, охраняющим пещеру и симпатичный мешочек. Про то, что в него надобно заглянуть, говорить не буду, сами догадаетесь. Третий дракон какой-то хиловатый, видно, что еще молодой-зеленый. Цель вашей прогулки по каньону есть ни что иное, как бесхозная катапульта. С горки, как известно, и видно дальше, и стрелять сподручней. Вот и стреляйте по скопившейся внизу горы куче монстров, тем раскаленные ядра придутся явно не вкусу. Введите в бой волшебника. С коричневым троллем придется повозиться: этот субъект обладает каким-то особенно сильным сопротивлением ко всем видам магии, и только объединенная мощь мага и катапульты позволить снимать у того жизни быстрее, чем он их будет восстанавливать. Теперь телепортируйтесь вниз. Когда эльф будет вылечен, вам сообщат о победе. Исследовать карту до конца или нет – решать вам, мое дело предупредить о ловушках за мостом и о магических башнях, кидающихся огненными шарами. Кстати, на вершине центральной горы находится книга с «Радужной молнией». Если еще пошарить по уровню, то вполне реально найти кристаллический топор с «Каменным проклятием» и кирасу из этого же материала.

Тринадцатая доп. миссия: ПОРТАЛ

Есть смысл в найме отряда арбалетчиков и дешевых воинов с дубинами (последние нужны для создания массовки). Впрочем, если денег много, то можно и раскошелиться по-крупному. Только оставьте про запас три миллиона для прохождения последней миссии. Существует и вариант отказа от данной дополнительной миссии – ничего хорошего она вам не даст, при всем при том являясь САМОЙ сложной миссией в **«Аллодах»**. Если хотите пройти игру «от и до» (надеюсь, таких большинство), то дерзайте. Перефразирую пословицу: терпенье и труд всех монстров в порошок сотрут.

Перво-наперво совершите ознакомительную экскурсию по угодьям орков. Как обычно, маги работают посохами, старательно соблюдая дистанцию, а воины кромсают нелюдей в открытом бою. Устроившихся около горного прохода тварей «снимите» оттуда двумя-тремя удачно поставленными «Огненными стенами». Чтобы впредь неповадно было засады устраивать... В одиночку дракона легко уничтожить, но тот, что на юго-западе, окружен крупных свитой из белок-мутантов. Жутко мешают, путаясь под ногами у воинов и постоянно отвлекая магов. Пусть один волшебник надежно держит дракона, пока весь остальной отряд разбирается с ушастыми зверюшками. Между бьющими элекроразрядами статуями находится кираса лорда Сэйдена. На обратном пути примените заклятье «Камнепад» к нескольким людоедам по ту сторону гор. В логове огров встретите как зеленые (слабаки-с), синие (посильнее), так и фиолетовые (ходячие дубиномахалки) экземпляры. Посоветовать что-нибудь сверхоригинальное довольно сложно... применяйте «Ядовитое облако» в связке с «Окаменением». Переходите через северный мост.

Ко второму мосту придется продвигаться под плотным обстрелом, но ничего, вражеские лучники еще свое получат. На юге лежит еще один предмет, принадлежащий Сэйдену. Осторожно, совсем сумасшедшие белки! В северо-восточном углу увидите заколдованного лорда. Чтобы ему помочь, необходимо найти пять принадлежащих ему предметов (прямо квест какой-то, товарищи). Два уже у нас в кармане, третий – на один экран западнее. Чтобы добыть четвертый, попотеть придется совсем немного. В центре уровня расположены три почерневших от гари острова – на них и лежит искомый предмет. Боя с крылатым чудищем можно избежать, в срочном порядке телепортируясь на материк. Не обольщайтесь – пятый предмет охраняется на порядок надежнее. Возвращайтесь к стрелкам противника. Наибольший эффект приносит тактика «удар в темноту». Придется повозиться, но кто говорил, что все пройдет легко и безболезненно? Заприметив длинный ряд висельников на севере, знайте, что вы на верном пути. В кустах около кромки карты обнаружится последняя, пятая деталь рыцарского костюма. За оказанные услуги оживленный рыцарь подарит фамильный меч. К слову, эта железка ничего особого из себя не представляет и в бою с Демоном вам вряд ли поможет. Меч пригодится только на текущем этапе, когда будет нужно

ПОРТАЛ является самой сложной миссией в «Аллодах». Если хотите пройти игру «от и до» (надеюсь, таких большинство), то дерзайте



Аллоды: П

К Новому году создатели «Аллодов» планируют выпустить Add-on, включающий в себя новые уровни и свежих монстров вкупе с новейшими заклятиями

справиться с лидерами банды, строящей портал во Внешний мир.

Пришло время подчистить концы: перебейте как можно больше охраняющих портал противников. Желательно всех, за исключением вышеупомянутых субъектов. Единственным оружием, способным пробить двухсотую броню главарей, станет презентованный Сэйденом меч. Выдвиньте вперед трех магов во главе с Скраканом вкупе с самым умелым и сильным бойцом, вооруженным заветным Кладенцом. Предварительно скастуйте на него защиту от магии воды – парочка вражеских колдунов будет развлекаться пусканием «Ядовитых облаков». А теперь в бой! «Камените» обоих главарей-воинов, а если получится, то нейтрализуйте и магов. Выбранный герой бьет одного из врагов, затем второго... Приготовьтесь к тому, что каждый удар будет снимать хитов по 20–25... Удачи вам в этом нерав-



ном бою. Практика показала, что люди, с честью выдержавшие данное испытание, легко справляются с любыми недобитыми вражинами послабее. А уж убиение Демона в следующей миссии для них окажется совершенно плевым делом. Но не будем забегать вперед.

Пятнадцатая сюжетная миссия: ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА

Последний бой, он трудный самый... Зайдите в городскую таверну, чтобы заплатить за услуги наемных отрядов, снаряженных мечами, топорами и арбалетами. Миссия последняя, так что денег не жалейте – они вам больше не понадобятся. Цель уровня заключается в уничтожении Демона, но для этого придется **полностью** очистить уровень от его сподруч-

КОДЫ ПАРОЛИ СЕКРЕТЫ смотрите в рубрике ЛОМАЕМ

ных. Первым шагом станет истребление белок, устроивших засаду на восточной дороге. Их много, но воины шутя справляются с любой зверушкой с одного-двух ударов. В поселении гоблинов вас также будут ждать. Нападение банды серых нелюдей произойдет, как только вы возьмете лежащий возле костра мешочек с деньгами. Наемники возьмут на себя большую часть гоблинов, в то время как герои пройдутся по вражеским тылам. В юго-восточном углу встречайте фиолетового тролля. Не убивайте монстра, пока не приготовитесь держать круговую оборону, а чтобы тот не нападал, постоянно применяйте к нему «Каменное проклятье». Расположение войск: три наемника слева от тролля, три справа, Фергард с посохом «Каменного проклятия» чуть-чуть повыше, остальные персонажи держат нижнюю часть. Лучники, Скракан и эльф располагаются прямо по центру. Покончив с троллем, принимайте четырех коричневых братков. Одного держит в своих цепких объятиях Фергард, остальных трех – пара магов. Остальное – дело техники.

Минуйте разрушенную деревню на севере и приготовьтесь к сражению с враждебными волшебниками. Их мало, и они не в тельняшках. Лавина закованных в метеорит и кристалл наемников сметет их в мгновенье ока. На западе произойдет битва с фиолетовыми оградами. Их как раз много, но окаменевают они надолго, хитов у них мало, да и защита небольшая. Короче, раза в два слабее встреченных по дороге троллей. В северо-западной части карты обнаружится еще одна деревня монстров, на этот раз – серых орков. Перебив наемниками первый отряд, разделайтесь с поп-



просившим пощады орком. Умойрские орки нам не товарищи. Долой орков! Второй отряд будет побольше, поэтому имеет смысл снизить скорость игры до медленной, чтобы успевать всеми командовать. Постарайтесь избежать крупных потерь: если в ходе миссии погибнут все наемники, то финальная встреча с Демоном вряд ли вас обрадует. Плохой парень появится прямехонько на центральной вершине в окружении магических башен. Как уже было сказано, сначала надо уничтожить всех тварей в округе. Три-четыре пчелки жужжат на юге от поселения орков, а три дракона парят на севере от него.

Кстати, о птичках – первым делом примените «Камнепад» к одному Горынычу, а уж затем нажмите на рычаг, вызывающий парочку его чешуйчатых собратьев. Возвращайтесь к горной вершине в центре карты с появившимся там Демоном. Нападайте на него всеми оставшимися смертниками-наемниками, а пока они отвлекают Демона, подводите колдунов и издалека поливайте главного «плохиша» «Огненными шарами». Кстати, не применяйте к нему «Камнепад» – бесполезно. В принципе, пять-шесть воинов при поддержке отряда арбалетчиков элементарно одолеют врага и без всякой магической поддержки... Наверное, Демон в детстве мало каши ел, вот и вырос таким слабеньким и совсем нестрашным.

Ну вот вроде и все. Смотрите финальный мультик. Поздравляю, вы прошли очень необычную и увлекательную игру.

P. S. На днях к нам поступила любопытная новость: к Новому году создатели **«Аллодов»** планируют выпустить Add-on, включающий в себя, помимо новых уровней, и свежих монстров вкупе с новейшими заклятиями. Ждем-с.

КОДЫ, ПАРОЛИ,

PC CD ROM

АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ

Во время миссии нажмите **Enter** и напечатайте:
#Chicken
Снова нажмите **Enter**. Вы разрешили применение кодов.
Далее напечатайте один из следующих кодов:
#kill all – убить всех врагов,
#show map – открыть всю карту,
#victory – победа в миссии,
#modify army + god – получите режим Бога для своих орлов,
#pickup all – собрать все мешки,
#create NN Gold – заработать столько золота, сколько укажете вместо NN,
#summon hero – вызвать героя,
#modify XX YY – придать объекту XX (герою, армии) некоторые параметры YY (свойства):
#modify XX YY + spells – заклинания,
#modify XX YY + knowledge – познания.

ANNO 1602

Для получения доступа ко всем миссиям отредактируйте файл «game.dat» любым редактором, хоть notepad'ом. Поменяйте:
Volume: -750, 0, -5??
на Volume: -750, 0, -580
(Значение «-750» может варьироваться).

ARMORED FIST 2

Эти коды подходят для версии 1.03. В режиме Multiplayer они действовать не будут.
Вводить все коды надо после начала миссии.
OVERVIEW – зажмите одновременно **Ctrl** и **F12**. Для отключения повторите всю процедуру. Этот код даст вам карту всей битвы.
RELOAD – зажмите одновременно **Alt**, **Shift** и **R**. Этот код даст вам максимально возможный боезапас для оружия.
REPAIR – зажмите одновременно **Alt**, **Shift** и **D**. Это код полностью удалит все повреждения вашего танка.
INDESTRUCTIBLE – зажмите одновременно **Alt**, **Shift** и **I**. Этот код сделает ваш танк неуязвимым. Данный код надо применять отдельно для каждого танка.

ARMY MAN

Нажмите клавишу **Esc** и напечатайте:

Succumb	– проиграть сценарий,
Triumph	– выиграть сценарий,
Omnisicient	– переключение обзора камеры с вида на вашего бойца на общий вид всех войск,
Pyromancer	– включение взрыва правой кнопкой,
Aeroballistics	– добавка полной воздушной поддержки,
Invulnerable	– делает сержанта неуязвимым,
Paralysis	– враги не могут сходить с места,
Telekinetic	– телепортировать сержанта куда угодно (при помощи режима скроллирования карты выберите нужное вам место),
Plethora	– полное восстановление боезапаса,
Occultation	– включение режима скрытности (пока сержант не выстрелит, его не заметят),
Kahuna	– добавляются взрывы, неуязвимость и переключение обзора камеры на все войска.

COMANCHE GOLD

Нажмите **R** (радиопереговоры) и напечатайте:

PIGSOINK	– огромный запас оружия;
HARMONY	– дает GPS Hellfire;
6969	– Mercenary;
X666	– убить напарника;
IMARAT	– стать невидимым;
IMACOW	– остановить время;
LOADME	– возобновить боезапас;
FIXME	– отремонтировать все полученные повреждения.

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

Пароли миссий
Миссия 2: 4JJXB
Миссия 3: ZDD1T
Миссия 4: RFF1J

DARK COLONY

В окне «Chat Bar» (внизу экрана, где компьютер выдает вам сообщения) напечатайте:
1. SLAG NET – увидите всю карту;
2. WE NEED EQUIPMENT – получите 10 000 petra (в режиме Multiplayer столько же получат и все другие игроки).

DEADLOCK 2

Нажмите **Ctrl** + **F12** и введите эти коды:

PILE IT ON	– добавить ресурсов;
Q40	– исследовать все научные проекты;
GREEBLIE	– завершить исследования текущего проекта;
WALL2WALL	– получить максимально возможное население;
LEO	– показать на территории врага ресурсы/войска;
BIGBRO	– увидеть любую территорию;
CHARISMA	– стать другом всех игроков, управляемых компьютером;
S-MART	– Skirineen появляются немедленно;
SQUISH	– выиграть сценарий.

Все эти коды не работают в режиме «Кампания».

FORSAKEN

Напечатайте в любом из меню:

BUBBLES	– разрешить применение кодов;
IAMZEUS	– включить/выключить режим Бога;
FULLMONTY	– включить/выключить выбор любого уровня.

INCOMING

Зажмите **Shift** и напечатайте:
WIREWEWAITING – отключение текстур;
WHATSTHEPOINT – точечная графика;
SOLIDASAROCK – неуязвимость;
FLATBROKE – отключение теней;
GOURAUD – включение затемнения по Гуро;
OLDMACDONALD – защита ферм;
FLYMETOTHEMOON – гонки на Луне;
HAVEALL – получаете все;
SUPERDAISY – один выстрел убивает их всех;
SUPERSHOOT – тоже самое, что и SUPERDAISY;
INVUNERABILITY – неуязвимость;
INFINITELIVES – бесконечные жизни;
INFINITEWEAPONS – бесконечное оружие;