Конечно, не существует абсолютно идеальных вещей, парочка недостатков нашлась и здесь. Звуковые и музыкальные фрагменты могли бы быть и покачественнее (при нынешних-то алгоритмах сжатия), а меню настроек — поудобнее... Но это все так, мелочи.

Иллюстрированный Энциклопедический Словарь окажется очень полезен для тех, кому нужно много информации, а Словарь Брокгауза и Ефрона не по карману. Хотя его можно купить и просто так — полюбоваться... Ибо есть на что.

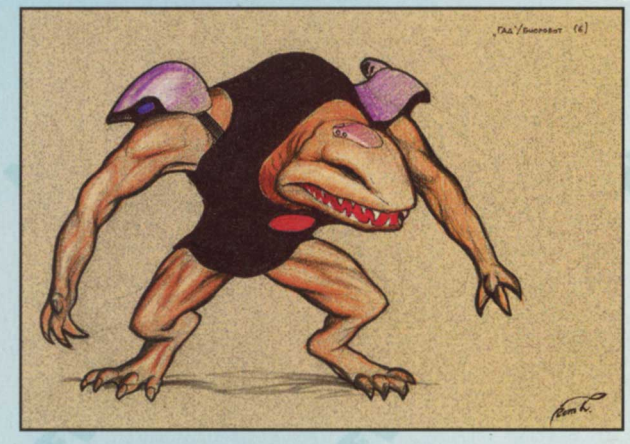
Аскер

Громадье планов компании Nikita





На стильном сайте *www.nikita.ru* появилось несколько страничек, посвященных разрабатываемым фирмой проектам. Среди анонсированных игр: "Шестое измерение", "Бармалей 99", "Полная труба", "Железная стратегия", "Twigger 3D" и "Паркан 2". Приятно видеть столь мощную линейку разноплановых продуктов в родном Отечестве. "Навигатор" обязательно расскажет о ходе этих разработок подробнее в ближайших номерах.



Аллоды запатчены

На сайте компании Nival появился патч к недавно выпущенным "Аллодам". Оперативно сработано, ничего не скажешь. Скачать "заплатку" можно по адресу

http://www.nival.com/index_r.htm. Исправлены ошибки, связанные с аппаратной акселерацией звука на старших моделях SoundBlaster и обработкой нескольких некорректно работавших заклинаний. Также оптимизированы некоторые моменты, связанные с игрой по сети.

Дальнобойный чемпионат

Это было нужно видеть. Посреди вполне компьютерной выставки COMTEK стоял огромный МАЗ, вокруг которого с утра пораньше начинала собираться небольшая, но постоянная толпа. Причина столь пристального внимания посетителей выставки была проста и понятна — МАЗ представлял собой импровизированный стенд для проведения чемпионата по игре "Дальнобойщики". Все желающие (в порядке живой очереди) пыхтели за баранками виртуальных грузовиков, в надежде добыть главный трофей дня — заветную коробку с игрой (и кепкой, между прочим). А сделать это было совсем не просто, т.к. в каждом заезде принимал участие грузовик, основной



целью которого было не добраться до финиша, а помешать это сделать остальным. Неудачники могли приобрести игру не отходя от стенда, впрочем, желающие могли приобрести не только игру, но и сам МАЗ. Странно, но таковых не нашлось, несмотря на обещание продавцов присовокупить к покупке несколько фирменных кепок.

Агентура



Разработчики компании Auric Vision вошли во вкус — вслед за более, чем благосклонно принятым ГЭГ'ом грядет выпуск еще одной юморной игры с интригующим названием "Двойной агент". Вам предстоит попробовать себя в роли шпиона, которому перед выходом на пенсию поручают последнее задание. К работе вам не привыкать, как-никак за плечами почти пять десятков успешно выполненных миссий. Но *таких* сложностей вы, конечно же, не ожидали... Другой проект компании — Z.A.R. начал обрастать организованными поклонниками. В настоящее время уже появилось два отечественных клана:

http://wdstudio.ptt.ru/friends/appelsin/ и *http://pf.quake2.ru/ZAR/*.

ДОКА Медиа

В середине апреля компания ДОКА Медиа объявила о том, что отпечатанный в начале года трехтысячный тираж специального издания "Противостояние. Военная хроника" продан полностью. Ориентируясь по отзывам покупателей, компания планирует летом выпустить еще один тираж. Общее количество копий "Противостояния" на данный момент перевалило за 25000.

В рамках сотрудничества с компанией Europress достигнуто соглашение о локализации и издании в России красивой трехмерной аркадной игрушки Plane Crazy (в русском варианте — "Аэро-Мания").

Запланирован повторный тираж стратегии "Третий Рим". При его подготовке будут учтены пожелания дистрибьюторов об изменении оформления внешнего вида коробки.

Новости подготовил
Spellbound

Аллоды

Печать тайны

"Если бы мои солдаты начали думать, никто из них не остался бы в строю".
Фридрих Великий

Как и в любой другой ролевой игре, в Аллодах существует возможность выбора различных персонажей. Здесь я позволю себе кинуть маленький камушек в сторону разработчиков: вам будут доступны лишь два класса — воин и маг.

Воин способен сражаться любым оружием и надевать всевозможные доспехи. Обладает большим запасом жизненной энергии, но зато маг из него никакой. Может использовать большую часть магических предметов и пользоваться свитками с заклинаниями.

Маг физически слаб, не использует оружие и доспехи, за исключением специальных одеяний волшебника. Воюет при помощи различных заклинаний. Ближний бой с монстром очень опасен для мага, так как он не отличается хорошим здоровьем и выносливостью.

В начале игры вам предложат или создать персонажа самостоятельно, или выбрать одного из стандартных героев. Начинающим игрокам имеет смысл играть уже созданными героями, но, можно и поэкспериментировать, подобрав сочетание параметров героя самостоятельно.

Информация к размышлению

Сила отвечает за телосложение и состояние мускулов персонажа. От нее зависят уровень здоровья героя и величина урона, наносимого врагу при ударе.

От *Ловкости* зависят скорость реакции героя и его подвижность. Чем больше этот показатель, тем быстрее будет передвигаться ваш персонаж, чаще и точнее атаковать, лучше уклонятся от вражеских ударов и дальше видеть.

Разум отвечает за способность к логическому и абстрактному мышлению. От него зависят сила заклинаний и скорость приобретения новых навыков и умений.

Дух характеризует способность персонажа к магическим наукам. Чем выше этот показатель, тем большей сопротивляемостью к враждебным заклинаниям будет обладать ваш герой. Сила духа также определяет количество маны, являющейся основой любого волшебства.

Разумеется, сила и ловкость имеют большее значение для воина, чем для мага, а разум и дух — главные характеристики волшебника. Но, пожалуй, высокий показатель духа будет полезен и воину, — дополнительная защита от враждебных чар лишней не будет. Все эти характеристики являются базовыми и практически не будут изменяться во время игры, за исключением очень редких случаев (при использовании какого–нибудь артефакта или заклинания).

Кроме основных параметров в игре есть и несколько второстепенных: жизнь, мана, степень повреждения, атака (чем этот показатель выше, тем чаще ваш персонаж будет попадать в цель), броня (способность безболезненно переносить некоторое количество ударов, зависит от типа доспехов), защита (способность персонажа уклонятся от ударов), нагрузка (общий вес всех предметов, надетых на героя или лежащих в его рюкзаке, при перегрузке скорость передвижения персонажа падает), обзор (определяет зону видимости, зависит от характера местности), скорость, навыки (степень владения оружием и магией) и сопротивляемость (способность переносить заклинания разных сфер).

Все перечисленные выше характеристики будут повышаться пропорционально общему уровню опыта персонажа. Опыт, как правило, растет во время сражений. Навыки, имеющие отношения к оружию или магии, можно повышать также за деньги или при помощи различных артефактов.

Война — не цель, а средство

В Аллодах существует около 300 разновидностей оружия и доспехов. К вопросу вооружения персонажа Авторы решили классифицировать оружие не только по типу, но и по материалу, из которого оно сделано:

Мечи. К ним относятся все виды колюще–режущие предметы в игре: начиная с простых кинжалов и заканчивая двуручными мечами. Преимущество данного класса заключается в большой точности поражения цели и малым интервалом между двумя атаками.

Топоры. В игре вам встретятся много разновидностей топоров. Несмотря на длительный промежуток времени между атаками, наносят противнику очень большой урон.

Копья. В этот класс входят копья и алебарды. Весьма грозное оружие, из–за своих размеров дает преимущество в обороне.

Дубины. К этому классу относится целый ряд смертоносных "игрушек": булавы, палицы, утренние звезды и т. д. Дубины отличаются дешевизной, и наносят повреждения не хуже топоров.

Стрелковое оружие. Всевозможные луки и арбалеты.

Чем именно вы будете пользоваться — дело вкуса, у всех видов оружия есть свои преимущества и недостатки. Но бывают ситуации, в которых хороший кинжал оказывается намного полезнее тяжелого двуручного меча.

Магия

В игре используется система разделения заклинаний по школам или сферам, это уж кому как нравится. В мире Аллодов известны следующие сферы волшебных знаний:

Магия огня. Включает все виды разрушающих и защитных заклинаний на основе тепла и пламени (огненная стрела, огненный шар, огненный вал, жертва огню, защита от магии огня).

Магия воды. Эта сфера содержит, в основном, заклятья наступательного характера (леденящий туман, исцеление, ядовитый туман, кислотная атака, защита от магии воды).

Магия воздуха. Заклинания сферы воздуха управляют воздушными и световыми потоками. Используются как для защиты, так и для нападения (свечение, молния, невидимость, радужная молния).

Магия земли. При помощи этих чар вы сможете обрушивать на головы врагов потоки булыжников и ограждать себя каменными стенами (каменная стена, каменное проклятие, камнепад, магический щит, защита от магии земли).

Астральная магия. Самая таинственная сфера волшебства. Такими заклинаниями могут овладеть лишь самые могущественные чародеи. Подчинив себе астральные силы, вы сможете оживлять мертвецов, телепортироваться в любое место на карте и делать вашего персонажа удачливее (удача в бою, ускорение, телепорт, управление духами).

Итого двадцать четыре заклятия — не так много, как хотелось бы, но и такой набор выглядит довольно внушительно.

Мой дом — моя крепость

Пройдя первые две миссии, вы окажетесь в городе под названием Плагат. В нем и будет располагаться ваш "штаб". Только здесь можно получить очередное задание, сбыть добытые трофеи, прикупить новое оружие, доспехи или заклинания. Все торговые сделки проводятся в магазине а дополнительные задания дают в таверне. То крестьяне помощи попросят, то у бармена дельце найдется.

Таверна также служит и своеобразной биржей наемников. Здесь всегда можно набрать бойцов в свой отряд, да еще каких! Простые солдаты удачи бывают одеты в волшебные кристаллические доспехи и пользуются эльфийским оружием из метеоритного металла.



■ Ты зачем, нехороший людоед, крестьянина замучил?



■ Эх, кем бы поиграть?

Тернист был путь и долог

Сколько людей, столько и мнений — у каждого игрока есть свои принципы прохождения Аллодов. Поэтому я опишу только самый простой способ прохождения каждой из миссий. После выполнения основного задания вам стоит походить по карте и исследовать все ее закоулки. В этом случае можно существенно увеличить запас опыта ваших персонажей и найти массу полезных предметов: от денег до магических артефактов. Не забывайте почаще заходить в магазин и покупать все более мощное оружие и доспехи. Если в лавке выбор невелик, сохраните игру и сразу же загрузите ее. Ассортимент будет уже другим. Не жалейте денег на магические книги и посохи: маг — грозное оружие в руках умелого игрока. Не советую тратить финансы на обучение персонажа в школе магии и боевых искусств, хотя в самом начале игры, когда цены на знания еще не кусаются, можно чуть–чуть потратиться на учебу.

Нужно ли платить наемникам? Мне кажется, что это личное дело каждого. Стоят они не очень дорого, а в бою часто действуют лучше ваших героев.

Помните, что все ваши враги обладают способностью к регенерации. Поэтому бесполезно только ранить противника и сразу убежать — через некоторое время он будет полностью здоров. Особенно это относится к троллям, которые ликвидируют повреждения чуть ли не быстрее, чем вы им их наносите. Ну, а универсальный совет выглядит так: "Если игра покажется слишком сложной — уменьшите ее скорость". :)

Задание 1

Пройдя через магический портал вы обнаружите, что все ваши спутники куда–то исчезли. Это не беда, но вам придется найти кого–нибудь, кто смог бы вас проводить в столицу аллода Умойр — Плагат. Что ж, подберите мешок, оставшийся от незадачливого путника и идите на северо–восток. Буквально через пару шагов на вас нападут бандиты. Убейте их и освободите пленницу. Женщина попросит проводить ее в родную деревню, расположенную в верхнем правом углу карты. Не нужно всюду водить ее за собой, первая же белка или пчела без особого труда ее шлепнет. Побродите по карте, наберите немного опыта, убивая всяких зловредных представителей местной фауны. В болоте можно найти что–нибудь вроде щита. Как только местность будет очищена от посторонних, смело посылайте женщину в деревню. Получите награду (3 порции лекарства) и новое задание.

Задание 2

Чтобы попасть в Плагат, вам предстоит некоторое время поработать охранником торгового каравана. Дорога будет опасной. Сначала подберите мешок, там будет лежать короткий лук. В общем–то, оружием его назвать трудно: с ним только на огородное пугало охотиться. Но в этой местности водятся неприятные летучие мышки, которых "сбить" можно либо при помощи лука, либо магией. Цель вашего путешествия — нижний правый угол карты. Самый безопасный путь выглядит следующим образом: идите вдоль верхнего края карты (или мимо озер), затем по естественному мостику вернитесь в центр. Там будут стоять несколько мрачных гоблинов. Затем продолжайте путь прямо по дороге — особых проблем не будет. На полпути, в кустах по обе стороны тропинки, прячутся бандиты. Торговца тащить в бой не стоит — при его гибели миссия считается проваленной. Разбойники вооружены луками, и только один носит неплохие доспехи. С бандой придется повозиться, хотя наемников можете не жалеть — в дальнейшем они все равно не пригодятся. Соберите с вражеских трупов оружие и доспехи — вам оно будет нужнее. Чуть выше и правее места засады находится база "лесных пиратов", добейте выживших негодяев. Если идти вдоль озер в восточном направлении — можно попасть в деревню орков. Осторожнее! Это вам не гоблины, накинутся всем скопом — проблемы будут. Потихоньку продвигаясь вперед, выманивайте их маленькими группами.

Лабиринт

Это задание можно получить в оружейной лавке, где перед его выполнением следует сдать награбленное (в смысле, справедливо отобранное у неприятеля:)).

Не забудьте заглянуть в таверну — магиня Рениеста пожелает присоединиться. Прохождение данного задания не требует особых тактических выкрутасов. Просто идите вниз, затем направо, потом вверх, а затем налево и.т.д. Лабиринт слегка похож на спираль, но только слегка, а по сложности соответствует лабиринтам, предлагаемым лабораторным мышкам. В общем думать не надо — отбивайтесь от белок и гоблинов, если ваш первый персонаж — воин, не посылайте магиню вперед, и все будет в порядке. Как только все три крестьянина будут найдены (к ним надо подойти достаточно близко) — появится сообщение о победе.

Лекарство

Задание заключается в банальной передаче пузырька с вакциной лекарю селения (тоже мне, курьеров нашли — обратитесь в American Express, это по их части). Ну да ладно, на то мы и герои, выполняем все подряд. Данная миссия выглядит несколько скучновато, за исключением двух моментов. Идите прямо по дороге, отбиваясь от белок и пчел. Подойдя к кладбищу, будьте начеку — там призраки и весьма противные летучие мыши. Как можно быстрее ликвидируйте призраков, чтобы "мышки" не успели сильно поранить ваших героев. Как только призраки отойдут в мир иной, или куда там они деваются после смерти, сыграйте с летающими хищниками в игру под названием "ПВО не дремлет". После одной из мышей останется эльфийский башмак мага — как она его носила, не совсем понятно, а вот Рениесте, например, он будет как раз по ноге. Продолжайте путь по дороге, шесть гоблинов — это не проблема. Около моста живет злой и нехороший дядя–людоед. Если чувствуете в себе силы — можно попытаться его завалить. Один на один ваш боец с ним пока вряд ли справится, поэтому заманите его в лес, чтобы он застрял в деревьях, и расстреляйте магией. Или же просто отвлекайте его одним персонажем, пока другой будет атаковать. Подберите стальной кинжал и бегом в деревню. Сразу за мостом вас будет поджидать одинокий гоблин, ох, жалко беднягу, но сам напросился. Пройдите чуть вверх по дороге — и вы у цели.



■ Выбор характеристик и умений

Сокровище

Поиски сокровищ все–таки лучше, чем выполнение функций мальчика на побегушках, тем более, что сундук с сокровищем можно загнать в лавке за 5000 монет. Идите вниз по дороге, до знака. Здесь можно свернуть и пройти к могиле напрямик через лес. Я советую вам все–таки не сворачивать и продолжить путь по дороге (иначе будет слишком скучно — убьете всего пару орков и черепах, а миссия уже выполнена). У нижнего левого края карты после маленького холмика будет поселение гоблинов. При желании вы можете показать "старичкам–лесовичкам", кто на самом деле в лесу хозяин. Опасайтесь гоблинов желтого цвета, эти и в атаке, и в защите явно сильнее своих коричневых собратьев. Используйте тактику "ударил — убежал". Убейте одного гоблина и отступите, по пути подлечивая героев. Подберите в центре их поселения мешочек с магическим браслетом, он неплохо будет смотреться на Рениесте. Следуйте далее прямо по дороге, пока не услышите шум битвы. Поспешите на помощь



■ Сначала пивка тяпнем, потом о деле поговорим

одинокому рыцарю, с трудом отбивающемуся от толпы наседающих орков. Бриан, если, конечно, останется жив, в порыве благодарности предложит вам свой меч и вечную дружбу. Чуть дальше, все на той же тропинке, вам повстречается очередная группа орков. После "разборки" опять следуйте прямо по тропинке, пока один из персонажей не скажет, что было бы неплохо свернуть. Послушайтесь его и идите налево. Почти сразу же вы подвергнетесь очередному нападению орковских головорезов. Буквально через пару шагов вы увидите каменную арку, пройдите под ней — и вот задача почти выполнена, мешок с сокровищем уже виден. Перебейте черепах, и победа за вами. После выполнения миссии вы можете смело навестить орковскую деревню, находящуюся практически по центру карты, а затем напасть на группу гоблинов, живущих чуть выше и правее.

Черепаха-людоед

Даешь черепаховый суп! Только с таким настроем и можно проходить данную миссию, тем более, что еще неизвестно, кто из кого суп делать будет.Такие черепахи даже в Аллодах не каждый день встречаются. Подберите в деревне мешок с магической книгой и за супом! Вы можете заручиться поддержкой местного лешего, который выглядит как заправский людоед. Теперь идите налево — в болота. Обычные черепахи будут нападать парами и тройками, но из-за своей "черепашьей" скорости станут отличной мишенью для магов. Самая главная кожнопанцирная тварь ожидает вас у верхнего края болота. Не бросайте на нее своих бойцов, она их сожрет за пару секунд. Либо натравите на нее нового помощника, либо заманите в какую-нибудь "выемку" на местности, где зубастая гадина застрянет. Поставьте мага так, чтобы она не попадала по ниму своими заклинаниями и... миссия пройдена.



■ А из нашего окна школа магии видна

Пост Кадагана

С отрядом наемников проблем при выполнении этого задания не предвидится, тем более, что потеря "солдат удачи" не должна вызывать у вас угрызения совести. Идите наверх по дороге, убейте встречного гоблина. У входа на кладбище будут стоять три орка, чудь дальше — пара призраков и несколько летучих мышек. Озадачьте мышей магом, остальных убейте с помощью грубой силы.

Идите направо, шальных белок бояться не стоит. Теперь направляйтесь вниз — в деревню, контролируемую войсками Кадагана. Там находится вражеский маг, охраняемый воинами. Отправьте сразу же кого-нибудь для выяснения отношений с волшебником неприятеля, иначе он может ненароком кого-нибудь и убить. Победа! Но, при желании, можно и продолжить. Подберите железный топор, бесхозно валяющийся у мельницы. Идите наверх и в верхнем правом углу карты убейте еще двух солдат, охранявших мага.

Мудрец Хима

С вами пойдет горстка крестьян, которые, вроде бы, должны показывать дорогу. Толку от них никакого, только путаются под ногами, функции проводников выполняют чуть хуже слепого, потерявшего свою собаку-поводыря. Если хотите пройти миссию малой кровью — направляйтесь на северо-восток к проходу между скалами. Теперь все время идите направо вдоль гор. Не нападайте на белок — тогда и они вас не тронут. Пара гоблинов попытается преградить вам путь, накажите наглецов. Сверните в первое же ущелье, ведущее к верхнему правому углу карты. Вам навстречу вылетит дракон, но не пугайтесь — монстр всего лишь летит купаться. Продолжайте идти прямо по тропинке, пройдите мимо огромной стаи (стада :)) белок, и вы у цели — "Здравствуй Хима!". Искателям приключений настоятельно советую избрать другую дорогу. Попробуйте дойти вдоль горного массива до нижнего перевала. Там вы сможете сразиться с людоедами, троллем (отобрать у него адамантиновый браслет) и разорить деревню гоблинов, живущих практически в самом центре карты. С людоедами и троллем надо бороться, применяя стандартную тактику — убегать в лес и расстреливать магией. Гоблинов перебить будет сложновато (слишком много желтых), но за терпение и труд вы будете вознаграждены приличной суммой денег, кучей оружия и магическим серебряным амулетом.

Вулкан

Данное задание вы получите, если зайдете в городскую школу после выполнения вышеописанной миссии. Несмотря на сообщение учителя магии о скором начале извержения, волноваться и спешить не стоит. Никакого природного катаклизма не случится. Маг, нуждающийся в спасении, находится в верхнем левом углу карты. Как обычно, самый опасный путь — самый короткий. Если вы пойдете "наискосок", прямо на северо-запад, то вам придется столкнуться с огромной стаей белок (сначала 5, потом еще 4), а затем с тремя людоедами, которых, правда, можно выманить по-одному. Более легкая дорога выглядит следующим образом: возьмите немного правее и обойдите чудовищ по правому берегу реки (не пропустите мешочек с "утренней звездой"). Практически сразу за логовом людоедов вы найдете башню искомого волшебника. Победа!. Теперь можно спокойно побродить по карте, навестить гоблинов, живущих в нижнем левом углу. Там же будет разрушенный город, населенный мирными призраками.

Логово людоедов

Людоеды, несомненно, гораздо сильнее ваших бойцов в рукопашной. Но не горюйте, есть один способ легкой расправы с волосатыми каннибалами. Идите на север вдоль берега реки. Не приближайтесь к лесу, иначе подвергнетесь нападению людоедов. Перейдите реку по мосту и продолжайте двигаться по тропинке на запад. Никто серьезнее черепах и пчел вам не встретится. У второго моста придется повозиться с бандой гоблинов. Но овчинка стоит выделки — они охраняют метаморф, то есть вещество, которое в руках мага станет грозным оружием. Отныне любой людоед с зеленой дубиной в мгновение ока будет превращен в черепаху. Теперь смело возвращайтесь на то место, где вы появились в самом начале. Идите направо — людоеды вам не страшны. В правом нижнем углу карты лежит бесхозный мешочек. Не спешите его подбирать и сохраните игру. Как только вы его схватите, прямо из ниоткуда около вас появится тролль. Заманите монстра в густой лес или, воспользовавшись его крайней неторопливостью, расстреляйте боевыми заклятьями. Идите наверх, затем наверх и направо — вдоль гор. На северо-востоке находится деревня, которую, собственно, вы и должны спасти. Там вам выдадут отряд лучников, что еще больше упростит задачу. Следуйте за новыми компаньонами до моста, затем нападайте на людоедов, каждый раз отступая к мосту, чтобы лучники приняли участие в сражении. После победы вы можете обследовать самый верх карты, где лежит еще один мешочек с добром, охраняемый очередным троллем.

Долой орков!

Сначала было бы неплохо заручиться поддержкой мага, которого держат в плену. Идите налево, и, как только заметите часовых, — нападайте. Тут же начинайте отводить пленного по направлению к "своим". Иначе часовые, охраняющие остальные подходы, тут же его прикончат. Объединившись, перебейте остатки врагов в этой деревне и мгновенно приготовьтесь к отражению новой атаки. Вторая волна зеленокожих и коричнево-

кожих уродцев выйдет справа. Дайте вашему конному рыцарю вдоволь порезвиться. Теперь идите туда, откуда прибежали поверженные противники. Там (в верхнем правом углу карты) вы найдете книгу с заклинанием "огненный вал". Это заклятие окажет существенную помощь в борьбе с остальными недругами. Теперь ступайте вниз и займите оборону за узким природным мостиком, разделяющим два озера. Поставьте столько огненных валов, сколько сможете и выдвиньте кого-либо вперед. Как только слева и справа, из ближайших кустов, полезут новые плохиши, отступите этим героем назад. Те из нападающих, которые пройдут через огненную реку, станут легкой добычей. После кровавой расправы направляйтесь в деревню, где вылечите всех лежащих воинов. С таким количеством бойцов даже целая орковская армия будет вам не страшна. Примените ту же тактику — поставьте огненный заслон и добивайте уцелевших. После "зачистки" деревни советую вам сходить в нижний левый угол карты и отобрать у пчел кучу доспехов.

Тайна монастыря

Не расслабляйтесь и сразу же бегите вверх по дороге. Там к вам присоединится еще одна героиня — Найра. Теперь спешите на помощь Найриным стрелкам — иначе их могут хорошенько потрепать. Объедините две группы арбалетчиков в одну, и тогда никто из них не погибнет. После того, как отряд монахов будет расстрелян — направляйтесь направо по дороге. Искатели приключений могут свернуть в болото (вниз и вправо), остальных — прошу на мост. Продолжайте двигаться по тропинке — и вот вы у цели, новый отряд монахов, размахивая дубинами, летит в ваши объятья. Против такого количества луков, арбалетов и мечей у них нет ни шанса. Пройдите еще чуть вперед и добейте остатки религиозных фанатиков. Миссия выполнена, но вы можете обследовать и этот берег реки, повоевать с белочками, черепахами, летучими мышками, пчелами и отобрать у местного людоеда его богатство.

Утерянный меч

Сначала навестите деревню людоедов, разрушенную "парнем-героем" и его компаньонами. Там, среди трупов, будет один людоед, чудом оставшийся в живых. Подлечите его — он вам поможет, сообщив своим родственникам, что вы ребята добрые и никого убивать не будете. Теперь навестите вторую деревню людоедов, где их шеф попросит вас найти его дубину. По пути туда не забудьте подобрать меч, который вы, собственно, и ищите. Дубина находится в лесу, в котором живут злые белки с острыми зубами. Перебейте хвостатых тварей и начинайте искать дубину. Она лежит примерно в середине лесного массива, скрытая деревьями. Как следует исследуйте данную область мышкой — пока курсор не примет форму руки. Там же, в зарослях, валяется полный комплект магических одеяний. Верните людоеду дубину, за это он вам подарит свиток с заклинанием "защита от магии огня". Не надо его использовать, ваши бойцы и так пройдут огненные ловушки, расположенные на дороге к молодому человеку-растеряхе. А вот магов с собой по ловушкам таскать не стоит — протянут ноги после первого же шага. Подойдите к парню тем персонажем, в рюкзаке которого лежит меч, и миссия завершена.

Могила короля

Настоятельно советую вам потратить некоторую сумму денег на увеличение мастерства ваших магов в сфере астрала.

Ступайте налево. Из кустов вылезет тролль — вы уже знаете, как с ним бороться. За разрушенной переправой вас ждет орковская засада. Но дальность стрельбы их луков явно не может тягаться с дальнобойностью некоторых атакующих заклятий. Вот и объясните им, кто тут на самом-то деле в засаду попал. Так, с орками покончено — направляйтесь на юг. Если пойдете по дороге, то столкнетесь с белочками и призраками, если по лесу вдоль гор — с семейством людоедов. Следующим номером программы будет нападение банды гоблинов. Особенно следует отметить паршивцев красного цвета — очень сильны в ближнем бою. Примените "огненный вал" или, если есть — каменную стену в сочетании все с тем же огнем или ядовитым туманом. Пусть попрыгают, паразиты, вокруг неприступных стен, пока вы их магией косить будете. Следуйте далее по дороге, не сворачивайте у знака — там, кроме многоножек, ничего нет. Убейте людоедов и продолжайте путь. Зайдите в деревню и поговорите с волшебником. Он даст вам книгу с заклинанием телепортации. Идите в болото и телепортируйтесь на другой берег, недоступный ранее. Там вы найдете могилу короля.



■ Ну, что ж, сейчас стенка на стенку пойдем!

Пленница магов

Данное задание можно получить в лавке — у ее хозяина украли дочь.

Девушку прячут на северо-западе, вот и направляйтесь туда. Проход будет закрыт каменной стеной, но не беда — воспользуйтесь собственным заклинанием такого же типа, и когда ваша стена из камня исчезнет, она прихватит с собой и вражескую. Следуйте далее по извилистому ущелью, отмахиваясь от назойливых пчел и белок. Около моста вас ждет большой отряд разноцветных духов — применяйте заклятья массового поражения и добевайте раненых бойцами. Дальше все будет немножко сложнее. Пять магов окажут достойное сопротивление. Легче всего справится с ними таким образом: наложите заклятия защиты от всех типов магии на персонажа с наибольшим числом хитпойнтов и пошлите его вперед. Как только вражеские волшебники откроют по нему ураганный огонь, выводите остальных и займитесь персональным истреблением, то есть каждый персонаж должен взять на себя одного мага. Если вы всех перебили, то теперь до конца осталось совсем немного. Идите наверх, в северо-западном углу и содержат злые колдуны свою пленницу. Убейте последнего негодяя, вот и все — девушка на свободе. Не забудьте собрать с трупов все имущество — оно стоит больших денег.

Замок Каргаллас

Послушайтесь совета вашего персонажа и направляйтесь в деревню. Там вам расскажут, что нужно расколдовать дракона, который поможет снять осаду. Да, дракон — это сила, поэтому поспешите за "живой водой". Она лежит в нижнем левом углу карты — покидайте деревню через левый выход и идите вдоль берега. Драконье зелье никто не охраняет (мыши, черепахи и пара духов — не в счет). Во время поисков дракона загляните на полуостров, расположенный в самом низу карты: магическая кольчуга не помешает. Заколдованный дракон находится в верхнем левом углу карты. Как только вы к нему подойдете, он и целая туча летучих мышей бросятся помогать защитникам замка. Но вы не присоединяйтесь к ним, а быстро бегите в верхний правый угол карты. Там огромный людоед поймал в ловушку целый отряд рыцарей. Убейте косматого великана и у вас появится новая группа союзников, которые, не медля ни секунды, побегут к замку. С такими силами вам даже пальцем не придется пошевелить, только соберите имущество с трупов и получите награду.

Заложники

Идите наверх, по проходу между скалами. Как только увидите первых орков — сразу же поставьте каменные стены. После этого жгите их огнем, поливайте стрелами, травите ядом. Если нет заклятия "каменная стена" — поставьте сразу несколько огненных валов — пусть нападают. Заложники окружены каменными стенами, примените такое же заклятье, и они исчезнут. При желании убейте всех орков и гоблинов, стоящих за другими стенами — они даже сопротивляться не будут. Тем, у кого нет заклинания "каменная стена", придется как следует побегать и попереключать всякие рычаги. Идите налево и используйте все переключатели, некоторые из них откроют завалы, другие окажутся бесполезными, третьи обрушат на врагов заклятья сферы огня.

За плащом!

Крестьянин подскажет вам, где находится лагерь разбойников. Следуйте его указаниям и идите на юг. Когда дорога закончится, возьмите немного левее и продолжайте двигаться в южном направлении. В лагере бандитов вас будут поджидать обычные солдаты и маг. Убейте последнего, применив дистанционное оружие или парочку "огненных шаров". Остальных вы, скорее всего, перебьете без осложнений. Теперь сходите проведать черепах освобожденного "фермера". Он достаточно резво побежит по дороге, не обра-

щая внимания на пчел и белок, но, если вы начнете отставать, он вас подождет. После осмотра черепашьих угодий надо будет нанести визит бандитам, живущим в соседнем лагере. Вернитесь на дорогу и следуйте на север. Если вы пойдете в направлении, противоположном указателям, то встретитесь с большим отрядом врага, под командованием двух волшебников. Бороться с ними сложно, так как большая часть солдат противника вооружена луками. Но магия типа "огненного шара" или молнии облегчит задачу. Совсем красиво вы будете жить, если примените заклинание "защита от магии воздуха" на всех героев. Добейте оставшихся в лагере бандитов (мага и пяток лучников). После разгрома вражеского отряда загляните в нижний правый угол карты и подберите магический меч. Теперь следуйте по дороге на север. Там вам придется убить еще нескольких противников, включая и мага. На северо-западе находится очередной разбойничий притон — поиграйте в "техасских рейнджеров" с его обитателями. Немного левее находится еще одна бандитская база. Ее обитатели охраняют магический адамантиновый панцирь. Теперь пора заканчивать и эту миссию. Идите в верхний правый угол карты, убейте бандита и подлечите раненого мага. Миссия завершена, а маг (Фергард) присоединится к вашему героическому отряду.



■ Почем нынче опиум для народа?

Новая катапульта

Для выполнения этой миссии советую нанять каких-нибудь солдат, так как разбойников очень много (пара магов, десяток солдат и катапульта). Наемники сыграют роль пушечного мяса, приняв основной удар на себя.

Лагерь бандитов, обладающих катапультой, находится на юге. Какой дорогой идти туда — дело ваше. В любом случае вы пройдете мимо людоеда или деревни гоблинов. Когды вы подойдете к лагерю разбойников, постройтесь в защитный порядок, окружите себя каменными и огненными стенами. Или перед штурмом предпримите пару партизанских вылазок: наложите на мага заклинание невидимости или телепортните его в тыл врага. Пальните пару раз огненным шаром по ближайшему вражескому колдуну и телепортируйтесь назад (повторить по необходимости). Как только все недруги будут повержены, подойдите к катапульте.

Разбойники

Очень суматошная миссия, в которой придется носится туда-сюда то за врагами, то от них. Какой-либо общий совет по ее прохождению дать трудно, но постарайтесь занять оборону где-нибудь на холме, тогда пока всякие бандиты, звери и людоеды будут до вас добираться, вы успеете обрушить на них шквал огня. Искомый человек находится на востоке, сразу за мостом. Как только вы с ним поговорите, появится сообщение о победе. Поэтому, если у вас мало сил, попробуйте пробиться к мосту, не убивая всех подряд. Не забудьте подобрать магический посох, стреляющий радужной молнией и магический браслет, лежащие примерно в центре карты.

Маг-предатель

Данное задание можно получить в школе боевых искусств и магии.

Говорят: "Налево пойдешь — коня потеряешь, направо пойдешь — себя потеряешь." — Ерунда все это. В Аллодах все гораздо проще: средняя дорога ведет в тупик, к дому трех людоедов. Зато у них можно разжиться приличной суммой денег и магическим адамантиновым копьем. Если вы выберете левую дорогу, то придется как следует помучиться с небольшим, но очень сильным отрядом орков, кучкой черепах и многоножек. Затем вам навстречу выйдет здоровенный тролль. Но заклинания типа каменного проклятья помогут ему безболезненно отойти в мир иной. Следующим номером программы станет сам "грозный" предатель. Он нападет на вас в одиночку — оптимист... Правая дорога приведет вас — правильно, угадали, прямо в объятья орков, черепах, многоножек и тролля. После чего можно будет смело заняться отрезанием головы волшебника, позорящего гильдию, ее упаковкой и отправкой работодателю.

Обет Бриана

В этой миссии я советую вам не жалеть денег и купить пару отрядов наемников, иначе голова будет болеть у вас долго. Не советую идти на восток, там, кроме отряда вражеских солдат и мага, вас будет поджидать сторожевая башня, стреляющая молниями. Идите вниз, отбивайтесь от всякой шушеры типа черепах и духов. Только лишь людоед достоен отдельного упоминания. В том смысле, что, упокой, Господи, его душу. Направляйтесь во вражескую деревню, для этого идите направо к мосту. За мостом вас будет ждать первый сюрприз — группа лучников и маг, обожающий пользоваться молнией. Но это далеко не ключевой момент. Дальше будет хуже. За следующим мостом (ведущим дальше на север) прячутся три мага и полдюжины их охранников. Маги в данной ситуации оказываются вдвойне неприятными, так как без угрызений совести пользуются заклинанием "радужная молния". Без защитного заклятия типа "защита от магии воздуха" вам не обойтись. После таких подготовительных мер поставьте пяток огненных валов на мост и выманите недругов на себя. Основательно прожаренных бандитов добивайте сразу же, чтобы как можно быстрее добраться до магов. За этой деревней и лежит цель вашего путешествия — без зазрения совести устраивайте в ней смерть и разрушение.

Клан драконов

Идите в пустыню, на юго-запад. Там вы найдете оруженосца, который потерял своего господина. Если вы найдете и его, то они оба к вам присоединятся. Идите на восток и чуть левее центра карты вы найдете того, кого искали. В пустыне живет разная мелочь, так что исследуйте ее спокойно, например, идите вдоль края карты, пока не найдете магический двуручный меч или не набредете на полумертвого крестьянина, который попросит отвести его домой (10000 монет наличными за сей добрый поступок). Когда вы вдоволь напутешествуетесь по пескам, навестите своего нанимателя, который живет в оазисе на востоке. Он попросит отыскать своего стража — вернитесь к центру пустыни и подберите лампу. Страж вернется к хозяину, после чего тот пойдет вместе с вами. Следуйте за магом, который доведет вас до моста, где стоит очень крутой тролль. Я его всей командой на самой быстрой скорости минуты две убивал. Магия на него почти не действует, так что сосредоточтесь лучше на лечении ваших бойцов. Затем подходите к каменной перегородке, что с ней делать — вы знаете. За горами, в лесу, вас поджидает огромная толпа радостных орков. Под словом «огромная» я подразумеваю число двадцать и более. Заманите их в узкий проход и перебейте, прикрывшись каменными стенами. "Огненный вал" и на этот раз себя проявит. Далее обследуйте территории, лежащие за горами, на предмет драконов. Их проще всего убивать, применяя заклинание "каменное проклятье".

Свиток

Идите по дороге в северо-восточном направлении. Слева и справа на вас будут набегать небольшие группы гоблинов и многоножек. Около моста прячется злая черепаха, до боли похожая на свою сестрицу из миссии "Черепаха-людоед". Казните зеленую нахалку и вперед! За мостом вас встретят сразу несколько волшебников, один из которых попросит принести голову ученика в обмен на свиток. Итак, отправляйтесь на другой берег выполнять незавидную роль охотника за головами. Первым, кого вы увидите на том берегу, будет орк в сопровождении своих орковских братьев и знакомых. Они пользуются заклятиями "телепортация" и "удача в бою", что делает их грозными оппонентами. Следуйте по дороге (в Аллодах по другому обычно не ходят:)) до моста, за которым вас ждет очередная встреча с призраками. Дорога приведет вас к мосту, за которым вы и найдете ученика волшебника, имеющего что-то против ваших планов по поводу его ликвидации. Вся его охрана — пара черепах, пользующихся заклятиями воды. Убейте несчастного и возвращайтесь к работодателю. После небольшого разговора между вами возникнет небольшая "разборка" за право владеть некоторыми магическими артефактами, так что приставьте к каждому магу по бойцу, дабы не затягивать спор. Обидно, но Рениеста окажется предательницей, так что снимите с нее все вещи и отберите посох.

Зуб дракона

Ну, разумеется, бравая магиня не пойдет с вами и будет спокойненько ждать, когда же вы себя проявите в стоматологическом амплуа. Опять вам придется делать всю черную работу. Идите вверх прямо по дороге, отбиваясь от летучих мышей. Около норы дракона лежит мешочек с магическими ножами, не пропустите их. К сожалению, дракон не желает выходить на честный бой и подло прячется в темной пещере, придется его выманивать. Процесс выманивания займет некоторое время, плюс заставит вас перибить кучу орков (северо-восток), гоблинов (северо-запад) и троллей (южное направление). Орки хранят весьма крутой лук, а гоблины — кристаллический браслет. С троллями будет сложновато справится, так как атакуют они сразу всей кучей. Процесс разделения атакующей волны троллей на трупы поможет нужно начинать с заклятия "каменная стена". Как только тролли будут повержены, появится дракон. Примените на него заклинание "каменное проклятье" и расстреляйте. Зуб выбейте и отнесите заказчице.

Башня Сакрана

Чтобы пройти эту миссию, вы должны забыть, что значат слова "гордость и честь" воина. Лучше убежать сегодня и дать бой завтра, чем умереть. Поэтому, просто на всякий случай, было бы неплохо избегать ненужных схваток и прихватить с собой пяток наемников для перестраховки. Направляйтесь через лес на восток. Поговорите с троллем и убедите его, что он переоценил свою крутость. Продолжайте идти на восток, при этом забирайте чуть к северу. Тогда вам на пути встретятся только гоблины, правда, очень крутые. Идти по центру нет никакого смысла — тройка людоедов скушает весь ваш отряд и не почешется. А если вам вдруг удастся с ними справится, то немного дальше вам встретится башня, стреляющая огненными шарами. Почти у самого края карты будет мост, охраняемый троллями и орками. Примените стандартную процедуру борьбы в узких местах — каменные стены и огненные валы. За мостом вы найдете раненого эльфийского мага. Вылечите его и, после поучительной лекции, которую он вам прочитает, появится сообщение о победе.

Портал

Эта миссия пройдет под знаком орка, заходящего в дом дракона. Я имею в виду, что куда бы вы ни шагнули, везде будут банды орков. Поэтому маршрут особо выбирать не приходится, хотя есть возможность уклонится от встречи с драконами. Идите наверх, в первую орковскую деревню. Затем сверните направо, в проход между скалами. Уж лучше еще полдюжины орков порешить, чем полдюжины плюс дракон (если пойдете налево). Хотя, с другой стороны, вам все равно нужно будет туда наведаться. Продолжайте идти на север. Около моста вас ждет суровый бой — несколько людоедов. Но гораздо сложнее будет перейти сам мост. Его охраняет дракон в компании с очередной порцией очень сильных людоедов. Постарайтесь проскочить мост до того, как он начнет пользоваться заклинаниями, действующими на местность. После моста сверните налево и идите вдоль гор. На западе находится деревня, жители которой все еще хранят верность лорду Сейдену, бывшему хозяину этой земли. Они вам расскажут, что лорда заколдовали и превратили в статую, которая теперь стоит на кладбище. Советую расколдовать Сейдена, так как он за это подарит вам свой меч (ох... сказка, а не меч). К строящемуся порталу вам ходить пока не стоит — без этого меча порубить местных приспешников демона представляется проблематичным. Чтобы превратить статую обратно в человека из плоти и костей, вам надо найти пять видов доспехов, принадлежащих лорду, то есть: кирасу, шлем, поножи, наручи и панцирь. Все эти предметы раскиданы по карте следующим образом: на острове, в центре карты; в юго-западном углу карты; на северозападном берегу реки, за деревней людоедов; практически там же, только на противоположном берегу и чуть западнее; и, наконец, на северо-западе, там, где летают драконы. Соберите все доспехи и отдайте их эльфийскому магу. Он должен подойти к статуе, после чего она оживет. Получив подарок, направляйтесь в "штаб" плохишей, но учтите, что оба мага вооружены посохами, стреляющими радужной молнией, а бойцы по характеристикам не уступают танку Т-90.



■ Бей гоблинов!

Последняя битва

Последний бой, он трудный самый.. :) Несомненно, на этот раз малой кровью пройти миссию не удастся. Если остались лишние деньги, прихватите с собой столько наемников, сколько сможете. Все равно больше ни деньги, ни наемники вам не понадобятся. Вы либо победите демона, либо проиграете.

В этой миссии главное не перебить всех негодяев, а с минимальными потерями добраться до демона. Следуйте указателям и направляйтесь на восток. Сразу за мостом на вас нападут сурово настроенные белки, встречи с ними не избежать. Затем, дальше на востоке, перед вами появится тролль, но не спешите радоваться, когда он издохнет — из ниоткуда вылезут еще четыре. Не сходите с дороги, лишние встречи с гоблинами, живущими в лесу, и людоедами, обитающими в пустыне, никому не нужны. Не стоит забираться на северо-запад — там в засаде вас поджидает огромный отряд орков. Причем засада построена достаточно профессионально — на полянке стоит всего один орк и молит о пощаде. Как только вы его "пощадите", словно из космоса на вас свалится еще дюжина его товарищей. В северо-западном углу около пещеры дракона находится переключатель, активировав который, вы наживете себе неприятности в виде пары драконов. На дорогах будут попадаться опасные черепахи и сильно покрутевшие многоножки. Но не обижайтесь на них и продолжайте двигаться по дороге сначала в северном направлении, затем в северо-западном. Перед замком вас перехватят недобрые маги и попытаются убить. Но не тут-то было — они слишком близко вас подпустят, а удар кристаллическим двуручником они хронически не переносят. Что ж, вот пожалуй и все враги, остался только демон. Ну а с демоном надо поступать просто — включить собственную интуицию или навалиться всем скопом.

Герои всех аллодов — объединяйтесь!

Когда вы пройдете Аллоды и разгадаете тайну острова, не стоит забрасывать компакт диск с игрой на антресоли. Бросьте вызов своим друзьям или сразитесь с совершенно незнакомыми людьми в режиме multiplayer.

Многопользовательская игра отличается от однопользовательской тем, что в ней нет конкретной цели, нет глобальных задач, требующих решения. Но и в ней есть своя прелесть — исследуйте мир аллодов вместе с другими игроками (до шестнадцати одновременно) или же обратите свой гнев и игровой талант против товарищей. Для multiplayer вы можете либо создать новый персонажа, либо позаимствовать его из однопользовательского режима. В сетевой игре появляются новые, недоступные ранее строения.На карте теперь появится лавка, в которой вы сможете, не отрываясь от дела, покупать различные предметы, а также ратуша, которая предоставит возможность сохранить текущую игру. Сразу предупреждаю, что, как и в Diablo, при гибели персонаж теряет все имущество.

Николай Барышников



■ Ну пусть я хам, но лицом к лицу я с тобой биться не намерен