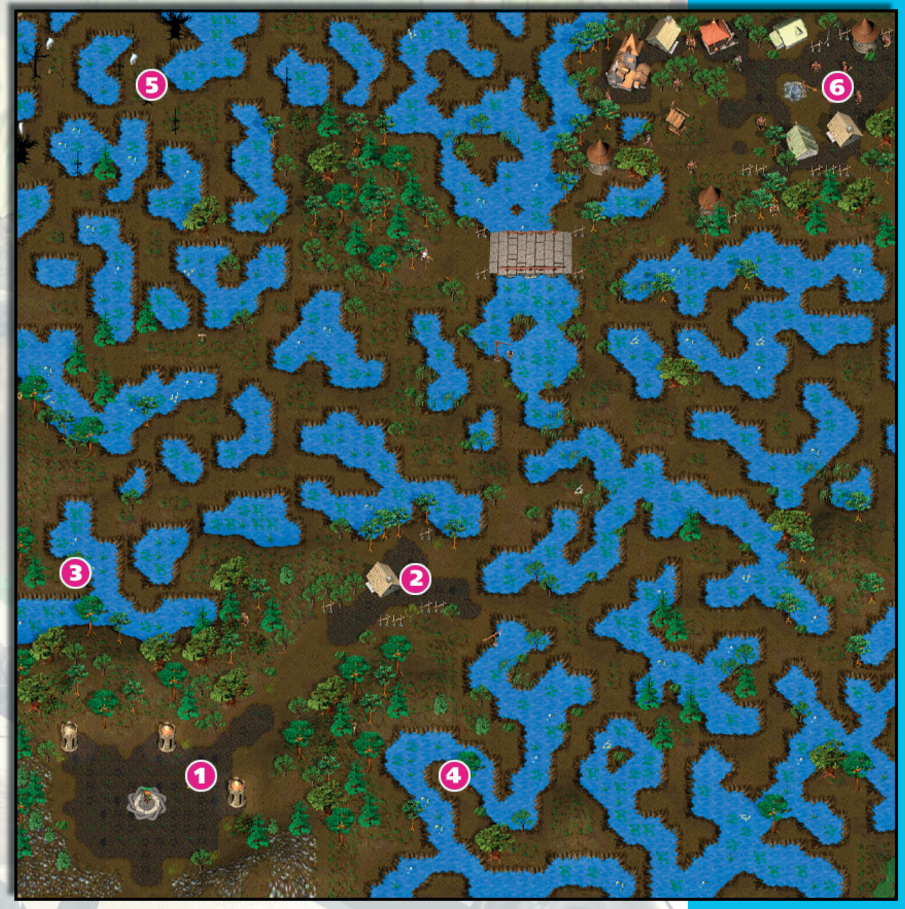
Как и было обещано, возвращение в мир «Аллодов» оказалось достаточно скорым — и вот, во второй части нашего полезного разговора мы попытаемся пролить свет на некоторые особенности конкретных миссий игры. Сразу предупреждаю, что универсального прохождения игры просто не существует, поскольку количество развилок в самих миссиях слишком велико. А уж четверо героев, возможные наемники и прочая сильно разнообразящая игровой процесс дребедень вообще лишают подобную работу всякого смысла. А посему я лично предпочитаю на сей раз уделить значительное внимание не особенностям тактики, а больше расположению объектов, монстров и прочих мелких неприятностей на картах, что, безусловно, поможет вам лучше в них ориентироваться. Что бы еще сказать на дорожку? Не забывайте о бонусах, они не станут ждать, пока вы соизволите выполнить основную миссию, поэтому занимайтесь миссиями именно в том порядке, который рекомендован ниже. Как мне кажется, он учитывает почти все бонус-миссии. Начнем, пожалуй.

Миссия первая. Безымянная

Цель: Добраться до деревни и довести туда свою спутницу целой и невредимой

Чтобы не пройти первую миссию, надо быть виртуозом. Однако, помимо всего прочего, именно на этой карте хранится некоторое количество полезных и очень полезных предметов, ради которых стоит попрыгать по болотам лишние пару минут. Для начала — мешок с мечом прямо в начале уровня ❶. После того, как уладите дело с двумя разбойниками (они не представляют почти никакой опасности, хотя в ранних бета-версиях даже на Easy с ними было тяжело справиться), идите дальше наискосок к верхней части карты ❷. Встретившись с колхозницей и вдоволь наговорившись о трудностях сельского хозяйства и значении в нем бесполого размножения (простите, выскочила любимая цитата из старого доброго учебника по биологии), оставляйте ее в ее маленьком укрытии, а сами отправляйтесь мочить белок (3 штуки) и пчел. В западном крыле карты находится мешок со шляпой мага ❸ (рыночная стоимость — порядка двух тысяч монет), на юге же, после долгого похода через полмира (а расстояние-то буквально десять квадратов от начальных башен!), вы сможете чрезвычайно полезную кирасу с показателем защиты +10 ❹. В самом же верхнем левом углу вы обнаружите наряду с тремя очаровательными представителями потустороннего мира еще и мешочек с серебряным браслетиком ❺. Поверьте, не только девочки такие носят. После всех приключений отправляйте девушку через мост в деревню, а сами присоединяйтесь у фонтана к товарищу кулаку ❻. Он воспользуется наемным трудом и отправит вас в очередной поход.



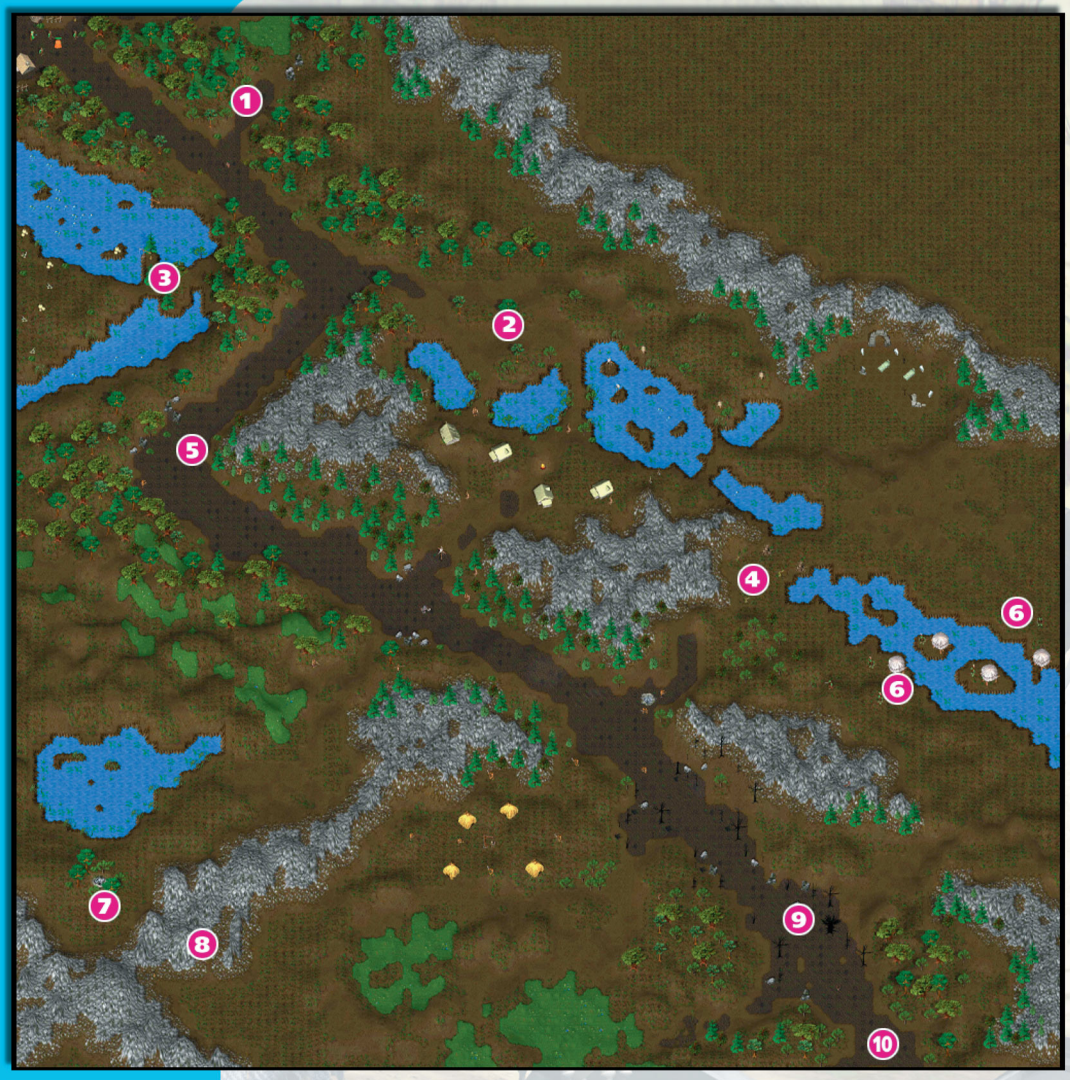
Миссия вторая. Еще более безымянная

Цель: Помочь буржуину дойти до славного города Плагата, а заодно добраться и самому

Это задание также числится среди простых. Пройти можно очень легко, или же с некоторыми осложнениями, в результате которых появится несоизмеримо большее количество опыта. Для начала возьмите на вооружение бесхозный лук ❶, валяющийся рядом с обозом. Крестьянами в данной миссии можно пользоваться, а можно и проигнорировать их присутствие, захапав себе весь возможный опыт. Здесь вам придется стрелять, тренировать навыки лука и меча (или что вы там второе выбрали) одновременно. Для начала стоит запомнить, что летучие мыши уничтожаются только стрельбой и махать перед ними мечом совершенно бесполезно. Чуть восточнее дороги находится неровная местность, наводненная черепахами ❷, на которых лучше всего тренироваться в стрельбе. Буквально за несколько минут можно значительно продвинуть свои навыки. А чуть дальше вас ожидает шабаш привидений, также очень хорошо поддающихся «стреловой дрессировке».

У озера чуть южнее вашей деревни (там, где засел рой пчел) имеется объемистый мешочек со шляпой мага внутри ❸. Если вы хотите пройти миссию легко, то идите вдоль берега реки на восток, проигнорировав первый и второй проходы на юг. Через третий идти значительно проще ❹, тем более, что цель находится на юго-востоке. Для желающих же максимально поразмяться можно предложить сложный путь с уничтожением всех противников на карте. Прямо по дороге вас подстерегает грозная сила лучников и воинов-топористов ❺, единственная по-настоящему серьезная задачка на этой карте. Чуть ниже по дороге — отряд гоблинов, хороших стрелков, но плохих бойцов. Они еще, гады, бегать умеют хорошо, так что вполне могут смотаться зализывать раны, а потом вновь выступить, понаделав немало шума. А главного дядю работодателя убивать нельзя. От людей останется множество мешочков с тряпьем, за которое, правда, даже имея ввиду количество, мало что удастся выручить. Вам не помешает также пройтись дальше по берегу реки, где засело достаточно большое количество орков ❻, которые разбиты на несколько групп и поэтому не очень-то опасны. У них, особенно у группировки на южном берегу, имеется по меркам уровня крупная сумма дензнаков, так что охота за зелеными друзьями вполне разумна.

В нижнем левом углу карты, прямо за озером, находится колодец с живой водой, куда можно периодически бегать за исцелением ❼. За горами же чуть восточнее находится достаточно крупная деревня гоблинов, прилегающая к основной дороге. Разгромив ее, вы сможете получить доступ к полезному мешочку ❽, спрятанному в рас-

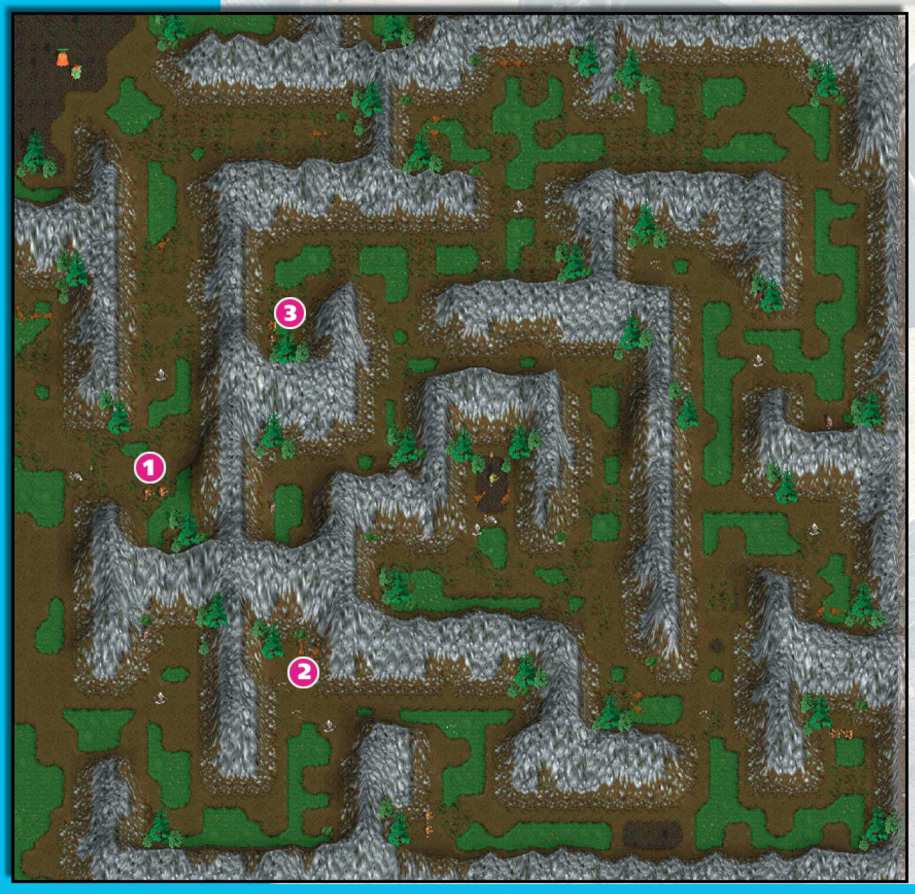


щелине среди скал. Теперь на пути к победе стоят (в смысле, висят) только мыши, которых легко забить парой стрел ❾. Как только дедушка достигнет конца главной дороги в южной части карты, миссия будет благополучно завершена, и вы окажетесь в Плагате ❿.

Миссия третья. Лабиринт

Цель: Найти заблудившихся в лабиринте колхозников

Зайдите в магазин, сдайте награбленное добро и обмундируйтесь по максимуму, затем заверните в таверну, поговорите с подружкой Ениестой.



Лабиринт, несмотря на громкое название, в данном случае представляет собой совершенно примитивную структуру, в которой вам нужно просто идти по спирали к центру, попутно уничтожая монстров и разыскивая несчастных жертв собственной глупости. Занятно, что от радости того, что их наконец-таки нашли, эти ребята тут же меняют свой цвет. Ну да ладно. Миссия крайне прямолинейна и очень проста. Для начала входите в лабиринт и направляйтесь вниз до упора, убейте встречных гоблинов ❶. Поворачивайтесь направо и идите на восток, порубите в капусту нескольких белок и две партии гоблинов. Очередной поворот, поход на север, потом опять на восток и вот он — красавец ❷! Его можно не двигать и никуда не посылать — пусть себе стоит и радуется жизни. Вы же направляйтесь на запад до упора, приготовьте завтрак из белок и гоблинов, после чего совершайте бросок на юг. Последний крестьянин ждет не дождется ❸. Ура! Победа! Кстати, в центре лабиринта можно «погасить» еще небольшую группу противника. Что не помешает.

Миссия четвертая. Лекарство

Цель: Притащить в дальнюю деревню лекарство от чумы

Данное задание также проходится совершенно элементарно. Отправляйтесь на север, предварительно оттащив белок от мага ❶. Так и идите мимо гор, наслаждаясь пейзажем и отбиваясь от настырных белочек и пчелок. На кладбище вам предстоит очередная радостная встреча с непознанным ❷. Парочка привидений и несколько летучих мышей пытаются оказать сопротивление — ан нет, навряд ли что-нибудь получится. В качестве премии — порядком подранная мантия мага в мешочке. На спуске (после поворота на юг) вас поджидает небольшая армия гоблинов, состоящая из трех групп, в которых соответственно три, четыре и два члена ❸. Дальше при желании можно померяться силами с самым первым людоедом ❹. Забить его не слишком уж сложно, однако данный процесс требует некоторой сосредоточенности. После бесславной гибели злодей оставит в подарок семьсот эскимо. Дело сделано — можно отправляться через мостик на север в деревню ❺. Побеседовав со всеми и отдохнув, отправляйтесь в Плагат.

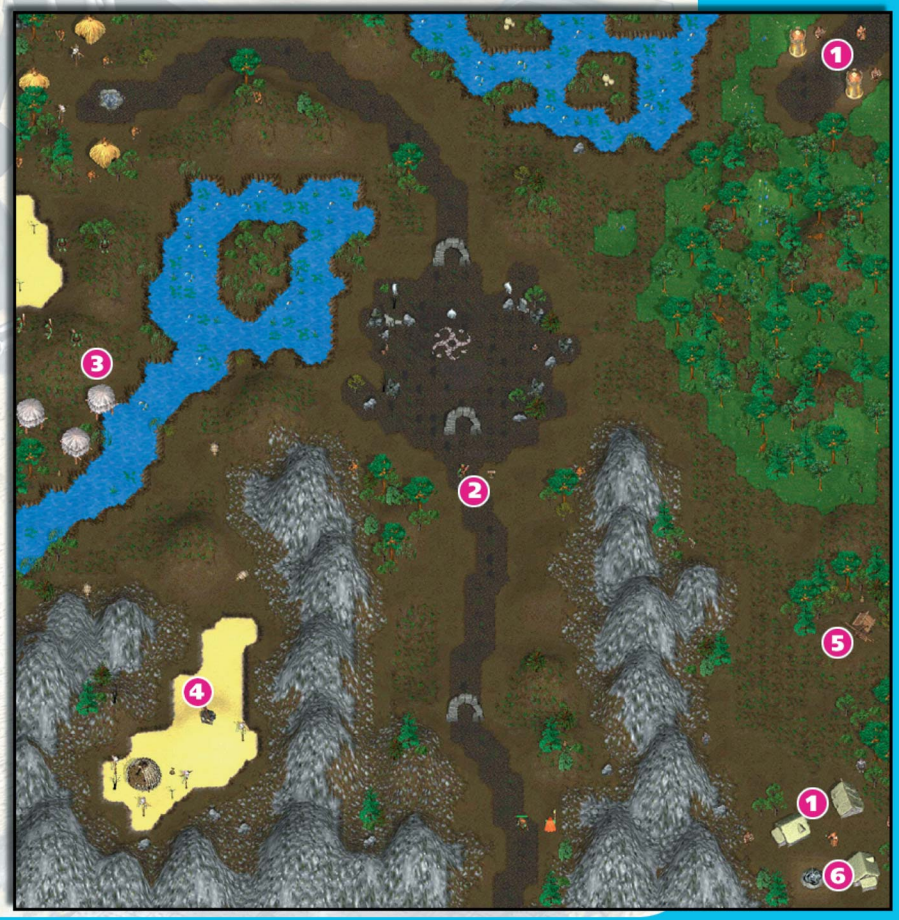


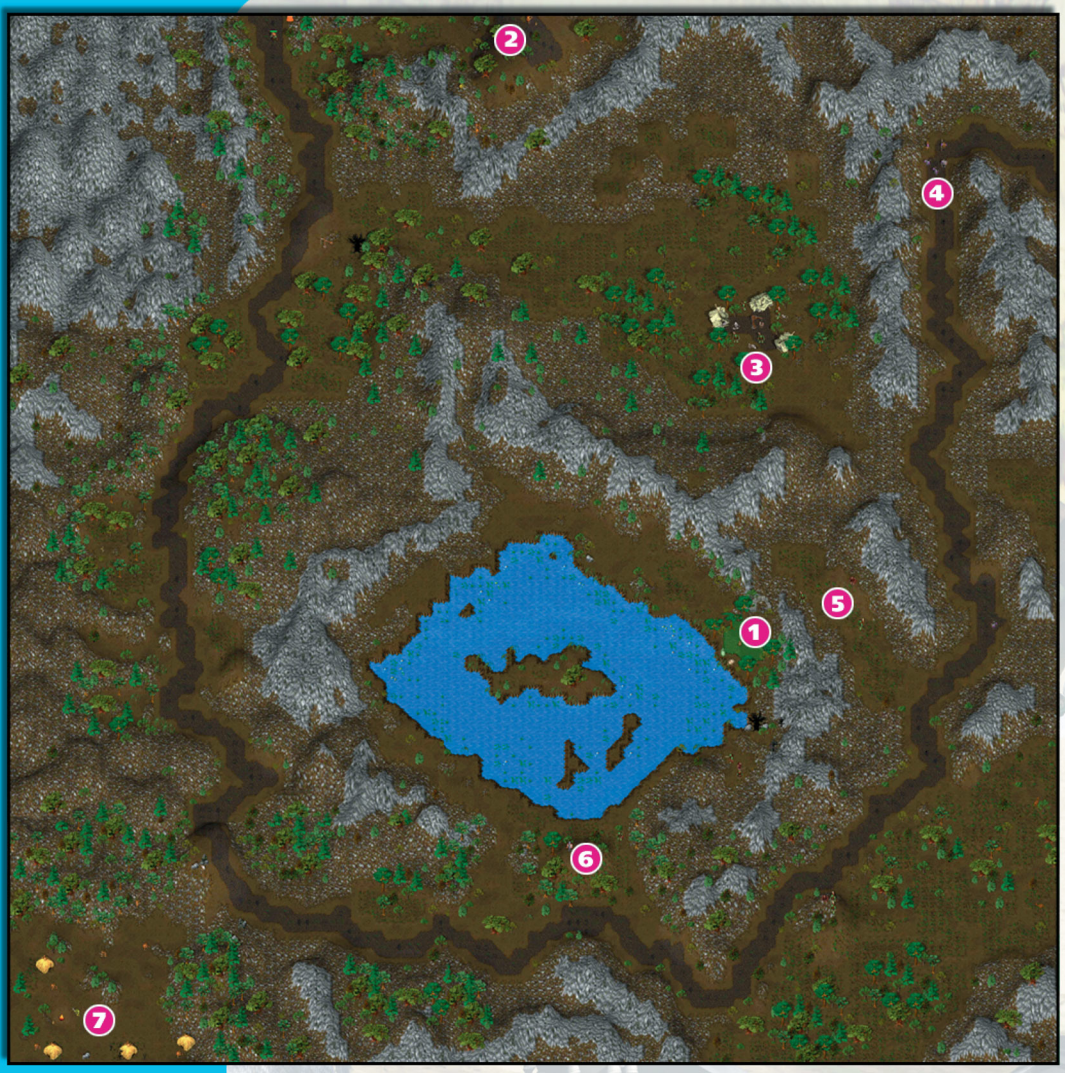
Миссия пятая. Кагаданский пост

Цель: Очистить территорию от магов

Как выясняется, и у наших героев на Умойре могут быть знакомые. Придется помочь друзьям, служащим Отечеству. Помощь, собственно, заключается в том, чтобы уничтожить группировку магов, которая держит в своих руках важный участок территории.

Сами маги находятся на карте на юго-востоке и северо-востоке, и каждый из них охраняется немаленьким отрядом воинов с мечами, арбалетами и прочими ощутимо мощными видами оружия ❶. Поэтому драться с ними необходимо осторожно, к тому же не следует забывать и о заклинаниях из посохов магов (у верхнего обычная огненная стрела, у нижнего — молния). Для начала придется уничтожить несколько орков и гоблинов, а также друзей из потустороннего мира и летучих мышей ❷. На северо-западе имеется небольшая деревня, а на берегу реки на самом краю полуострова орки держат серебряный амулет ❸. Здесь почти у всех врагов есть деньги, так что и материальные выгоды похода на север вполне очевидны. В пустыне на западе живет людоед, которого охраняют несколько черепашек ❹. По всей видимости, диета этого товарища последнее время состояла из магов, поскольку в его логове вы сможете отыскать целых три новеньких одеяния для волшебников. Отправляйтесь сначала на северный блок-пост и вынесите всех оттуда (не забудьте про арбалетчиков), а затем можно идти и на юг, по пути завернув к мельнице (где-то ближе к концу пути) ❺, около которой вы найдете стальную кольчугу. Враги на юге вооружены лучше северных собратьев, и у одного из воинов имеется даже полный набор бронзовых доспехов. С магом ведите себя осторожнее, а вообще-то лучше его убить сразу. Вот это и был Кагаданский пост. Кстати, там прямо посередине площади стоит автомат с газировкой. Он здорово восстанавливает силы ❻.



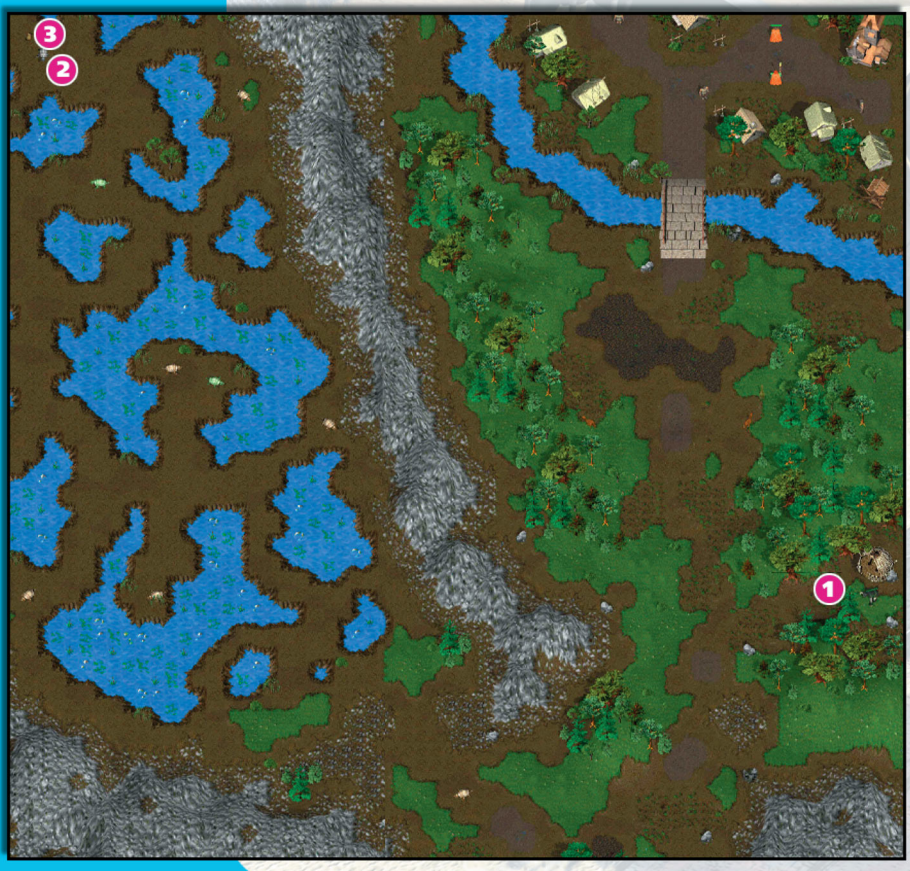


Миссия шестая. Сокровище

Цель: Отыскать оное и спасти рыцаря Бриана

В таверне поговорите с напарницей, иначе уйти из города не будет никакой возможности.

На карте имеется два возможных пути для вас и ваших героев. Через южные земли кругом, или же напрямик на восток. Оба пути изобилуют не слишком опасными противниками, так что решение почти ничего не меняет. Сам клад находится на северо-восточном побережье центрального озера, на полянке, на которую можно пройти из горного перевала через ворота ❶. Справа от места старта находится деревня гоблинов и их фамильная реликвия — бронзовая кираса ❷. У развилки вас ожидает некоторое количество орков (не очень много) ❸, на восточной тропе, которая ведет вас к выходу с уровня, засела весьма сильная армия из пяти воинов и лучников ❹. Прямо же у озера сидят несколько орков, у одного из которых, красного коммуниста, имеется при себе все золото Партии ❺. Не буду советовать, что делать. Как только найдете сокровище, на вас будет совершен легкий наезд отрядом черепах, которые, видите ли, привыкли к замшелому сундучку, набитому золотом. Товарищ Бриан находится на южном побережье озера и отчаянно молит о помощи в связи с надвигающейся массой противника ❻. Разумеется, его надо спасти. Далее отправляйтесь в западный угол карты, там находится небольшая армия гоблинов и мешок с перчатками, наручами и прочими полезными штуками ❼. Выход с карты, как уже было сказано, расположен в правом верхнем углу.

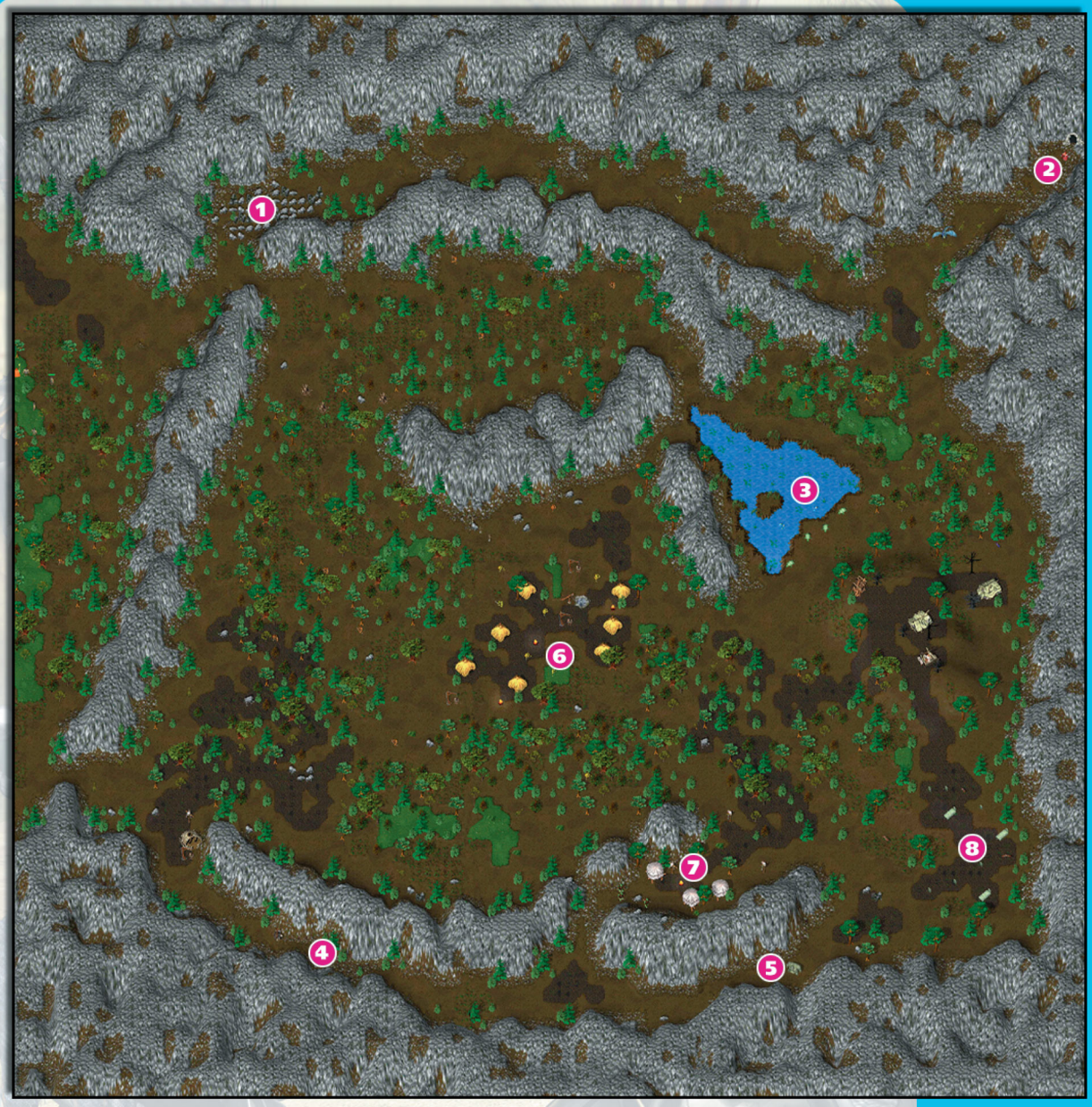


Миссия седьмая. Черепаха-людоед

Цель: Удалить зубы у наглой черепахи.

Очередной бонус требует от вас пообщаться с народом в таверне. Миссия, между прочим, не самая простая.

Для начала отправляйтесь на юг, попутно добывая беличьи шкурки. Как только увидите людоеда, радуйтесь — он драться не будет ❶. Поскольку сам черепаху вредную не любит и готов



помочь в ее забиении. Так что дерзайте. Сама тварь живет на северном краю болота, которое начинается сразу за лесом ❷. Мало того, что она сама достаточно крута, так госпожу еще и охраняют. Убейте всех черепах в округе, прежде чем приступать к главной (она покрашена программистской акварелью в серый цвет). Вот вам параметры чудища. Жизнь 170, Защита 200, Атака 200. Имеются способности по отравлению окружающей среды. Ну и что с такой делать? Поверьте, без людоеда справиться необыкновенно сложно, поскольку ваша сила удара просто не в состоянии пробить мощнейшую броню черепахи. Не забудьте лечить не только себя, но и друга. После победы не стоит сразу отправляться вон из миссии, поскольку за черепашкой лежит привлекательный мешочек, в котором вы найдете тысячу монет, шлем и амулет ❸. Это вам не проза жизни, а настоящая поэзия!

Миссия восьмая. Мудрец Хима

Цель: Найти мудреца

Здесь перед вами опять два пути: простой и сложный. Второй, разумеется, на порядок интереснее. Если последовать советам спутников, то надо отправиться на восток, преодолеть завал (осторожнее, колхозники настолько тупы, что могут забаррикадировать единственный путь) ❶, и довольно быстро и бескровно добраться до северо-востояной части карты, где мудрец и колдует себе потихоньку ❷. Можно пройти и там, но потом лучше всего немножко исследовать территорию. Во-первых. При виде дракона не пугайтесь ❸. Он совершенно нейтрально относится ко всем окружающим. Главное — его не тревожить. Кстати, все белки и черепахи на карте также ему служат и на вас нападать не станут. Дракоша очень чувствителен ко всем раздражителям, и при нем даже нельзя зажигать яркий свет. Кстати, он на порядок вас сильнее. Наибольший интерес представляет юг карты, где в скалистом проходе на западе засели людоед ❹ (на этот раз бедный), и огромный медлительный и сильный тролль ❺ (довольно-таки богатый). Дабы получить от схватки с ними все, что возможно, эту схватку необходимо обязательно провести. Мешать будут идиоты — колхозники, путающиеся под ногами и порывающиеся принять участие в бою. Прямо в центре карты находится совершенно бесполезная деревня гоблинов ❻, а чуть ниже — маленькое поселение орков ❼. Что касается кладбища (юго-восток) ❽, то мышами вас уже не запугаешь. Как только почувствуете, что нагулялись, идите в гости к Химе.

Сергей
АМИРДЖАНОВ

СИ