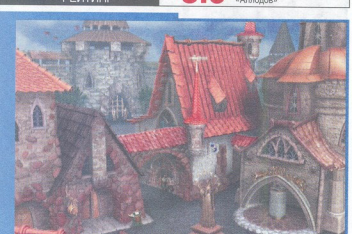
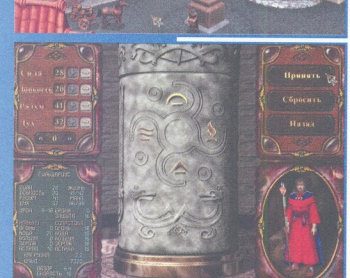
Кирилл Шитарев

АЛЛОДЫ II: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ

РАЗРАБОТЧИК	Nival Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	1С
ВЫХОД	апрель 1999 г.
ЖАНР	RPG + RTS
ТРЕБОВАНИЯ	P–133, 32 Мб
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК	★★★★★★★★★☆
ИГРАБЕЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★☆
ОБЩИЙ РЕЙТИНГ	**8.9** Устраивайтесь поудобнее и открывайте тайны новых «Аллодов»





Давненько мы не брали в руки шашек... Демон сто лет как повержен, орки и тролли разбежались по болотам, а пиво в таверне давно уже кончилось. Сидеть бы героям без дела и мечтать о грядущих, покрытых печатью тайны «Аллодах 3D» но тут по дружбе помог знакомый Великий маг Скракан. Давай, говорит, пока выясни причину беспорядков на удаленном аллоде, а заодно наведи там собственными силами порядок.

Оно и верно: при ближайшем рассмотрении видно, что аллод Язес попал под контроль темных сил, возглавляемых некромансерами и орочьими шаманами. Силы, конечно, у героев не те: прошли времена, когда количество ваших персонажей могло численно превышать отряды противника. Но и три героя вместе с наемниками, бескорыстно служащим доброму делу, могут очень многое: прорываться через стаи ящеров и отряды зомби, поджаривать пауков и выигрывать магические битвы с личами, то бишь со скелетами–магами.

Бои стали комфортней (ведь миссию проходишь обычно тремя героями), а управление – удобней. Количество мешочков, разбросанных щедрой дизайнерской рукой, значительно, даже очень значительно уменьшилось. Поэтому–то и старайтесь следовать советам, как найти ту или иную группу монстров в каком–нибудь углу или проходе. Ведь получается, что подавляющая часть найденных в миссии артефактов появляется после сбора мешков от мощных созданий.

Появились новые враги – переродилась вся система магии. Астрал стал самой могущественной сферой, а четыре природные стихии потеряли по одному заклинанию. Новые заклинания изменили и тактику боев: такие штучки, как «зов» или «перерождение» в опытных руках просто подарок. «Каменное проклятье», наоборот, потеряло часть своей легендарной мощи и перестало быть палочкой–выручалочкой в большинстве сражений.

Поменялась и общая система предметов: например, уже с начальных миссий вам дают возможность прикупить не простые свитки с заклинаниями, а особые – их эльфийские варианты. Разница огромная: обычный свиток применяется, как если бы содержащееся в нем заклинание было бы произнесено магом с пятидесятипроцентным навыком в соответствующей сфере, а эльфийский – магом аж со стопроцентным навыком.

Магические предметы стали более могущественными (а особенно эльфийские), поэтому никто не удивится, увидев на маге амулет, удваивающий скорость восстановления маны или дающий +50 жизней. Дополнительные миссии вообще часто выдают такие артефакты, что душа радуется.

А новые возможности, которые можно настроить в опциях или прямо в самой игре! Вы решите, насколько сильно маг будет заботиться о своем ближнем и дальнем, и каких ребят (союзников, нейтральных) он будет защищать своими заклинаниями, а каких – нет. Можете вообще сделать из колдуна снайпера, включив на автомате какое–нибудь дальнобойное заклинание, а можно с помощью того же Ctrl + A превратить его в профессионального лекаря, не отнимая посохов. Увеличилось количество клавиш, на которые можно «посадить» наиболее полезные заклятья.

Во вторых «Аллодах» введены новые, уникальные особенности вроде нелинейности в ряде миссий. То есть при каждом прохождении вам доступны тридцать шесть миссий, а всего их... сорок шесть. Где, спросите, остальные десять миссий? Во–первых, есть варианты уничтожения тренировочных баз некромансеров в зависимости от класса героя. А во–вторых, каждый из четырех главных героев знает свои способы нахождения Источника магии, а значит, и путь к нему будет проходить через совершенно разные этапы.

СОВЕТЫ

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Постоянно будьте готовы изменить скорость игры. При передвижениях героев по безопасным местечкам ставьте скорость на очень быструю, а в бою резко снижайте ее до медленной. Причем, если нажать на **серый минус** и не отпускать клавишу, то игра как бы перейдет в состояние паузы. Держите **минус** и спокойно отдавайте подробные команды вашим героям. Скорость очень важна в «Аллодах», так как победа часто достается тому, кто быстро и четко оценил боевую обстановку и отдал правильные приказы.

Помните, что количество ваших героев ограничено тремя. Это выбранный вначале главный герой, рыцарь Иглез и волшебница Дайна. Дайна, в отличие от почти сразу появляющегося рыцаря, присоединится немного позже, в десятой миссии. Таким образом, ваш выбор главного героя сводится к другому выбору – иметь в отряде двух магов и одного воина или двух воинов и одного «спеллкастера». Как показала практика, пройти игру можно обоими составами вашего отряда. Однако я настоятельно советую при создании новой игры выбрать именно мага. Причем мужчину, так как у него жизней больше.

Самая удачная и частая тактика «воин дерется, маг лечит» плохо работает, когда маг вынужден лечить сразу двух бойцов. Обычно лечение поглощает все внимание мага, а значит, он не способен в этом бою применить боевую магию. Если же воина не лечить, а нацелиться на атакующее волшебство, то боец помрет очень и очень быстро. Лучший вариант: воин дерется с пехотой врага, маг с хорошей сферой астрала его лечит, а другой маг (тот, что с навыками в огненной и водной магии) кидает в лучников или колдунов противника что-нибудь убойное типа огненного шара.

Передвигайтесь всегда с помощью клавиши **S**, которая означает «идти в боевой готовности». «Посадите» наиболее важное колдовство на клавиши (**Shift + F4**_ **Shift + F12**). Прочтите раздел, посвященный магии, и страницу под номером 62, которая посвящена «управлению» в игре с помощью клавиатуры». Очень полезно «посадить» каждого из трех героев на соответствующие клавиши с цифрами **1**, **2** и **3**, а затем, нажав **Ctrl + Shift + 4**, запомнить их всех под клавишей **4**. После каждой сюжетной миссии в лавках городов обязательно появляется какой-нибудь новый, усовершенствованный вид оружия. В лавках стануг продавать более дорогие экземпляры магических вещей, а значит, и более мощные. Новые, дополнительные миссии обязательно вам дадут, стоит только зайти в таверну после прохождения сюжетного задания и поговорить с местными посетителями.

ВЫБОР ОРУЖИЯ

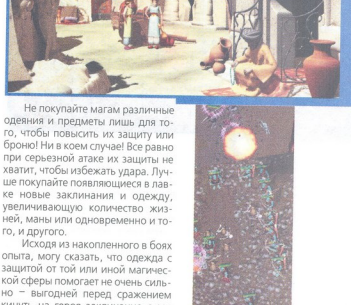
Выбирайте мечи, и только мечи. Дубины и копья малоэффективны, и трудно найти более или менее приличное оружие из этого класса. Выбор мечей в лавках намного разнообразней, да и противники тоже любят именно этот тип оружия. Что касается дистанционного оружия, то немного пользоваться им можно в самом начале для сражений с первыми драконами. Затем появляется «град», и лук уже не используется. Лучники эффективны, когда их много, а в игре получается наоборот – ваших героев почти всегда меньше, чем противников. С другой стороны, простейшие магические стрелы наносят больше вреда, всегда попадают в цель и имеют большую дистанцию, чем любой лук или арбалет. Другой вариант вооружения, топоры, рассчитан на любителя. Хотя они и более мощные, чем мечи, но воины ворочают ими ощутимо медленней, да и хорошие топоры труднее приобрести.

Еще раз о мечах. Достаточно сложно сказать, какой тип выбрать: одноручные/полуторки или двуручники. Все зависит от силы щита и количества магов-героев в отряде. Очевидно, что двум воинам с одним магом за спиной лучше иметь в руках еще и щит (маг может не успевать лечить большие повреждения сразу двух воинов), а вот два мага легко вылечат бойца, махающего мощным двуручником.

Но в миссии «Королевская охота» вы получите очень сильный щит с +5 к силе, а поэтому предпочтется перейти на одноручные мечи. Два самых сильных варианта: кристаллический меч с 30–60 урона огнем (см. миссию «Тайна Амулета») и кристаллический меч с «каменным проклятьем». Первый артефакт хорош против толп середнячков, а вот «каменитель» всегда отлично работает против крупных личностей типа огров и троллей.

ЗАЩИТА И РАЗЛИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Кстати, старайтесь наращивать воину не только защиту, но и броню. Защита позволяет лишь избегать ударов, в то время как броня снимает урон с этих пропущенных ударов. То есть, если броня у воина была равна пяти, а белка укусила его на сумму 9 очков, то воин потеряет лишь 4 (9 очков урона минус 5 очков брони) жизни. А если у воина 10 очков брони, то укуса он даже не заметит. Таким образом, броня очень помогает в битвах с большим количеством слабых и средних по силе врагов. Но будьте бдительны: звуковые волны летучих мышей и укусы пчел полностью игнорируют все очки брони!

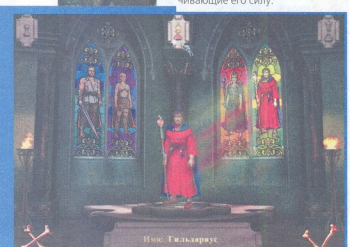


Не покупайте магам различные одеяния и предметы лишь для того, чтобы повысить их защиту или броню! Ни в коем случае! Все равно при серьезной атаке их защиты не хватит, чтобы избежать удара. Лучше покупайте появляющиеся в лавке новые заклинания и одежду, увеличивающую количество жизней, маны или одновременно и того, и другого.

Исходя из накопленного в боях опыта, могу сказать, что одежда с защитой от той или иной магической сферы помогает не очень сильно – выгодней перед сражением кинуть на героя заклинание с защитой от соответствующей сферы. Проводя покупки, также избегайте приобретать вещи с несколькими различными магиями типа +1 к навыку атаки топором, +5 к защите от земли и +10 % к регенерации маны. То есть всего понемножку, а в целом толку – нуль. Выгодней и практичней брать артефакты с одной функцией, но хорошо разви-

той, например, +20 к атаке или +15 к навыку огня. Естественно, чем более развита та или иная характеристика героя, тем полезнее каждое (пусть даже небольшое) приращение к ней за счет магической вещи.

Если маг специализируется на астрале, то не жалейте денег на какой-нибудь предмет повышения навыка астральной магии. Самыми полезными вещами для мага являются предметы, увеличивающие количество максимальных жизней. Через несколько посещений лавки жизнестойкость моего мага увеличилась с 70 до 240 единиц: подействовали перчатки с полусотней жизней плюс ботинки и амулеты с браслетами... Очень рекомендую так «накачивать» мага. Причем не очень мощному воину также пригодятся дополнительные жизни, пока не появятся предметы, увеличивающие его силу.



Но вы спросите: как купить тот или иной предмет, ведь часто бывает трудно его найти? Просто выйдите из лавки и из города, а затем вернитесь в город и лавку. Набор вещей полностью изменится, и, может быть, вы найдете именно то, о чем давно мечтали. Однако есть и некоторые ограничения на силу имеющихся в лавке вещей и их цену. Существуют также ограничения на магию – новые книги с заклинаниями появятся только с прохождением новых сюжетных миссий.

Старайтесь не гнаться за новой модной «примочкой» из сверкающего материала для вашего героя. Тут работает правило: каждый новый тип материала лучше предыдущего на несколько десятков процентов, но в то же время дороже в несколько раз. Проведу некоторые общие наметки: на мифрил переходите примерно после десятой миссии, на адамантин – с двадцатой, на метеорит – с двадцать пятой, а на кристалл – с тридцатой.

Кстати, не забывайте, что предметы имеют собственный вес. Поэтому латы и различные металлические вещи, особенно в больших количествах, сильно замедлят вашего героя, который попробует все это собрать. Лучше сложите все тяжести в один мешок на земле, а с окончанием этапа просто вернитесь к нему, чтобы подобрать.

МАГИЯ

Наиболее опасные на протяжении большей части игры заклятья принадлежат к сферам огня и воды (если забыть об астральном «вампиризме», естественно). Поэтому потрудитесь получить заклинания защиты от этих сфер и «накачать» в них мага. Так заклинания защиты будут эффективней, да и его атакующее огненное и/или водяное колдовство станет более мощным.

Особо симпатично выглядит хорошо развитый маг, автоматически швыряющийся огненными шарами. Мало того, что их дальность равна 13 единицам (а у мощного эльфийского лука за полмиллиона золотых – всего пяти!), так и накрывает этот шар сразу нескольких врагов, имевших глупость стоять рядом. Хорошо применять такую тактику против толпы гоблинов или орков, а еще лучше – против слабых здоровьем некромансеров. Он и подойти поближе не успеет, как пара огненных шаров (не забудьте про огромную дальность стрельбы ими) сведет его здоровье до нуля и ниже.

Конечно, вы помните, что враги существуют не для того, чтобы мешать истинному игроману, а чтобы дать ему развить своих героев. Пользуйтесь именно той серой магии, в которой хотите серьезно поднять навыки. А так как астральное чародейство наиболее ценное, то нужно будет немного поиздеваться над бедными монстрами, капельку по капельке снимая у них жизни с помощью вампиризма. Существует и еще один хитрый ход – находите некромансера, который начинает подвергать вампиризму вашего мага, и в ответ с помощью соответствующего посоха делаете с ним то же самое.

Если вампирические способности обеих сторон одинаковы, то можете просто понаблюдать за прогрессом вашего героя в области астрала. Если же одна из сторон более сильна в вампиризме, то подлечивайте более слабую сторону. И никто еще не запретил лечить некроманта вашим вторым магом. Драконья атака, которая наиболее опасна для героев, это атака «окаменением» вместе с огненной стеной и кислотным облаком. Поэтому перед боем с летающим ящером кидайте на героев защиту от сферы огня, воды и земли и магом максимально быстро колдуйте «град». Старайтесь выставить вперед живучего воина: пока его бьет дракон, у колдуна есть время для размахивания руками. Стая летучих мышей, которые с огромной скоростью выбивают из героя жизни, способна серьезно потрепать нервы. Самый лучший способ борьбы с ними – это швыряние огненными шарами. Один такой шар убивает от четырех до шести мышек, причем с первого же попадания. А вот лук против мышей почти бесполезен. Некоторые заклинания, как и оружие, не действуют на летающих



созданий. Это и огненный вал, и каменная стена... Существуют и маленькие хитрости: например, удар огненного шара уничтожает значительной участок ядовитого тумана. Еще хитрый момент – чтобы применить заклинание «зов», надо щелкнуть им на самого мага, а не на участок местности.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Как и в первых «Аллодах», сюжетные миссии обязательны для продвижения к финальной битве, а вот дополнительные задания не так важны для развития сюжетной линии и не обязательны для прохождения, их основное предназначение заключается в «накачке» героя и сборе денег.

Башня Рахл-Умойр

Перед отправкой на задание купите магу книгу с заклятием выбранной им сферы (если огонь, то «огненная стрела», и т. п.). Воин может купить хороший меч.

Маг ставит выученное заклинание на автоматическое выполнение (**Ctrl + A**), убирает посох (так как его заряды обычно бьют слабее) и отправляется на запад. Быстренько уложите сороконожек, перейдите через мост и поговорите с Великим магом Скраканом. После «победы» продолжайте миссию: на севере от моста найдете тролля Хыхдуна Второго (видимо, родственника того самого, Первого), который предложит сразиться с другим троллем за 700 монет. Пройдите от Хыхдуна на восток, завалите противника и получите награду.

Отсюда можно пройти на юг, до самой кромки карты, где проживает старик людоед. Убив его, получите неплохую добычу.

Дорога на Каарг

Цель – добраться до Каарга, столицы нового аллода. Прочитайте переданные вам официальные документы, они немного проясняет суть дела. Идите строго на север по любой из двух дорог. Восточный путь приведет в деревню, рядом с которой живут огр и зомби. Разберитесь с ними, чтобы получить деньги и опыт. После этого направляйтесь в северо-западный угол, к лагерю разбойников. На юге от них стоит одинокий разбойник, который предложит новую дополнительную миссию – отправиться на поиски сокровища.

Теперь принимайтесь за бандитов. Открытой драки с ними лучше избежать, так как три бойца и три лучника представляют собой серьезную силу. Поступите хитро – выманите всю банду к стражникам, охраняющим мост на востоке от лагеря. Как только недруги будут перебиты, соберите их мешочки.

В Каарге зайдите в таверну и поговорите со всеми, включая рыцаря Иглеза. Он с радостью присоединится к главному персонажу и останется до самого финала. В лавке купите заклинание «вампиризм» и шлем для Иглеза.

Разбойничий клад

Пройдите мимо отряда стражников и ступайте в северо-восточный угол. Там и найдется лагерь разбойников: пусть Иглез машет мечом, а маг стоит в сторонке и подлечивает его. Как только все три бойца, ведьма и три лучника будут ликвидированы, пройдите в центр лагеря и заберите сокровище. Когда вернетесь в город, сразу продайте его.

Обследуйте остальную часть карты, чтобы маг мог своим «вампиризмом» уложить побольше тварей. Таким образом, можно немного поднять его познания в астральном колдовстве. А значит, заклинания лечения станут немного сильнее.

Чтобы завершить миссию, вернитесь в северо-западный угол, откуда вы и стартовали.

Адамантиновые рудники

Шагайте вперед по дороге, через деревню и до самой кузницы. Кузнец покажется немного странным, а вот его подмастерье, стоящий в лесочке неподалеку, объяснит его поведение чарами некромансеров.

Ступайте на восток, к краю карты. Заблаговременно поставьте мага на автоматическое лечение и смотрите, чтобы он не отставал от во-



http://logos.cyber.mephi.ru www.buka.com

designed by LOGOS

БУКА ENTERTAINMENT

РУССКАЯ РУЛЕТКА II

ЗАКРЫТЫЕ ПЛАНЕТЫ

Вам стало тесно в компьютерных играх ?

Русская Рулетка 2 - это свобода, о которой раньше оставалось только мечтать !

Свобода передвижения !

Множество невероятных машин и животных, от ручных драконов и боевых кузнечиков до подводных лодок и космических истребителей процессуи вас по бесконечным просторам шести огромных совершенно разных миров .

Свобода выбора !

Вы сможете в любой момент сменить средство передвижения или просто отправиться пешком навстречу приключениям !

Свобода совести !

Выбор врагов и друзей, благородная преданность и подлое предательство - выбор за вами !

Компания "Бука"
тел. (095) 111-51-56 факс. (095) 111-70-60
E-Mail: buka@dol.ru Internet: www.buka.com







ина. Тактика битвы с зомби, скелетами и некромантами достаточно проста: воин расправляется с пехотой нежити, а потом принимается за самих магов. Соберите мешочки и поговорите с заложниками в центре некромансерского укрепления.

Их надо провести в деревню, оберегая от волков и быстроногих белок. Не дайте загрызть заложников, иначе миссия будет считаться проваленной. Староста будет чрезвычайно щедр, отвалив 10 000 монет, а кузнец еще щедрее: он даст новую дополнительную миссию.

Погоня за мечом

Очень интересная миссия, в которой почти не нужно будет воевать. Действовать надо будет одним воином, а мага или другого воина даже не беспокойте. Итак, бегите Иглезом вперед по дороге, ни в коем случае не атакуя волков! Пусть все четыре твари помчатся за воином, который приведет их в засаду. Пока звери и люди выясняют, кто сильнее, вы убиваете стоящего ровнехонько в центре карты одиночного обворванца. Возьмите его волшебный мифриловый меч и бегите прямо на юг. Выжившие бандиты последуют за воином и попадут на глаза огру и летучим мышам. Вам того и надо – отбегайте воином чуть на север. Пока идет битва, подводите к нему мага или второго воина. Как только недруги-люди будут уничтожены огром, убейте его сами.

Деревня Лайриша

Перед миссией позаботьтесь, чтобы воин имел при себе более или менее сносное дистанционное оружие в виде лука или арбалета. Но сие необязательно, если не захотите драться с драконом.

Деревня, принадлежащая роду Иглеза, стала страдать от некромансеров. Разобраться с ними – вот ваша задача. Начинаете миссию вы в северо-западном углу. Если пройти в северо-восточный, то по пути встретите деревню, жители которой пожалуются на местного дракона. В самом углу найдете след от метеорита и одинокую гарпию.

Найдите приличных размеров деревню в северо-западной части карты. Местный староста даст задание вернуть его сына из цепких лап рекрутского отряда. Пройдите в юго-восточный угол и вылечите лежащих без сознания жителей деревни.

Осталось пройти полкарты на север, где подлечиваемый магом воин должен разобраться с некромансером и его солдатами. Осталось вернуть рекрутов в деревню и бежать в юго-западный угол, откуда пойдет атака карателей. Получится «куча мала», защитников почти всех поубивают, но вы тоже остановите некромансера и его ребят. В благодарность за добрый поступок староста даст первый кусочек Короны.

Осталось последнее дельце – зайти на остров посреди озера, что в центре карты. Там проживает дракон, с которым надо разобраться. Сделать это можно, если дать воину лук, а мага поставить на автоматическое лечение. Драконьи деньги и артефакт теперь ваши.

Дракон–убийца

Идите по дороге на восток. Минуйте деревню с грустливыми жителями, и вскоре попадете в ту, что уже подверглась атаке дракона. Вам посоветуют проведать женщину-мага, живущую на два экрана юго-западнее деревни. Перейдите по мостику на островок посреди озера, там получите два ценных указания.

Выполняйте первое задание, то есть набирайте флягу с особой водой. Ступайте от озера на юго-запад, и примерно через три экрана найдете начало реки в виде горного источника. Вот у вас в инвентаре и появилась нужная фляга.

Теперь шагайте в юго-восточную часть карты. Пробейтесь через защитников моста в юго-восточном углу. Там вы обнаружите нескольких волшебниц, одна из которых зачарует воду из источника. Отнесите полученный препарат первой волшебнице, и она даст вам эликсир драконьего превращения. Пройдите вдоль кромки карты в северо-восточный угол и через мост на



юге перейдите на остров. Быстро подойдите к дракону магом с зельем, и он превратится в более слабого врага. Осталось расстрелять его воином и забрать из логова 10 000 монет. Теперь вернитесь в полуразрушенную деревню, и староста даст еще 10 000 золотых. Вернитесь и в первую деревню с трусливыми жителями – третья сумма в 10 000 монет вам обеспечена. Кстати, на юго-западе от центрального озера живут три огра, и у того, что зеленого цвета, обязательно будет что-нибудь ценное.

Осажденная башня

Прикупите воину более-менее приличный лук. Он пригодится как в этом этапе при битве с драконом, так и в ряде следующих.

Ни в коем случае не переходите реку через большой мост, иначе героя ждет быстрая и неотвратимая смерть. Лучше воспользуйтесь маленьким мостиком: он безопасен и не таит ловушек. Можно поступить еще хитрее – атакуйте волшебницу и забирайте ее вещи, а затем уж переходите через реку.

Осталось разобраться с драконом у магической башни. Она находится в северо-западном углу. По пути вас ждут небольшие стычки с лесными животными, но они не будут достаточно серьезны. Расстреляйте крылатую тварь бойцом, которого лечит маг. В мешочках около башни будет валяться различная мелочевка и 5 000 монет, да ещё кое-что останется после самого дракона.

Грязная работа

Сами некромансеры дают задание – уничтожить один из мятежных отрядов их собратьев. Дают три варианта: идти на юго-запад, прямиком к воротам крепости; шагать на юг вдоль восточной кромки карты; отправиться на запад. Вначале выбирайте западный путь. Разберитесь с некромансером и его прислугой, затем поверните на юг и подойдите к темному холму.

Появившийся из воздуха некромансер посоветует напасть на укрепление с восточной стороны. Скажите «Спасибо» и убейте его, чтобы забрать добычу. Вернитесь в точку старта и идите вдоль восточного края.

Разберитесь с очередным некромансером в компании с зомби и скелетами. Так же поступите и с пауками. Теперь подходите к крепости некромансеров в юго-западном углу, поставив мага на автоматическое лечение и притянув его поближе к воину.

Аккуратно разделайтесь с двумя зомби, немного передохните и атакуйте скелетов. Долго с ними не возитесь, иначе замучат вражеские колдуны. Как только вражеские бойцы полягут, нападайте именно на некромансеров, а лучников оставьте напоследок. Как только все враги будут ликвидированы, соберите все мешочки. В одном из них найдется мифриловый пластинчатый доспех – хорошая одежонка для воина.

Звездочет

Только звездочет знает, где упали остальные две части Короны. Поэтому его нужно найти и получить ценные сведения. Шагайте по дороге на север, через деревню. Как только появится развилка, сверните на восток. На мосту уложите главаря банды и поднимите его мешочек со Знаменем. Следуйте расставленным у дороги указателям, и попадете к самой башне звездочета.

Убейте некромансера у башни и идите от нее строго на юг. В кругу камней некромансеры держат в плену Дайну, дочку звездочета. Убейте недругов, и благодарная девушка расскажет о бумагах, запрятанных бандитами в своем лагере.

Найдите их лагерь в северо-западном углу, и в одном из мешков будут искомые бумаги звездочета. Отнесите их Дайне. Осталось ула-



дить кое-какие дела с ограми в северо-восточном углу и троллем в юго-восточном. На медлительном тролле можно и «подкачать» навык астрала, если использовать на нем понемногу «вампиризм» и тут же отступать.

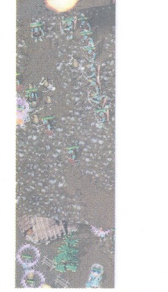
Мятежный батальон

Необходимо очистить местность от войск некромансеров и освободить воинский отряд. Начинаете вы на небольшом холме у дороги, через секунды появится некромансер со своими подопечными, поэтому заранее поставьте магов на автолечение Иглеза. Вскоре подойдет и вторая группа нежити, которую также нужно уничтожить.

После продвигайтесь по дороге на северо-запад. Сначала появится некромансер с несколькими зомби, а затем встретите и вторую группу, усиленную стрелками. Опасайтесь заклятья «темнота», старайтесь, чтобы маги могли всегда видеть воина, а значит, и лечить его.

Пройдя по дороге примерно два экрана от холма, на котором вы приняли первый бой, сверните не-







много на запад. Небольшой отряд зомби и два некроманта – вот и все, что осталось от армии нежити.

Осталось уничтожить дракона. Аккуратно подвиньте к нему воина с луком и следите, чтобы его подлечивали оба мага.

После разговора с командиром отряда миссия завершится. Можно выполнить и два приятных дела: перебить трех огров в северо-восточном углу и двух троллей в юго-восточном. Заработаете немного денег.



Провести путника

Пройдите пару экранов на юг, чтобы уложить огра и спасти друидку. Правда, можете и не спешить, благо спасти ее можно будет в любое удобное время. Не ходите по дороге на запад: она приведет к сломанному мосту, а лучше шагайте на юго-запад. Увидели атрибуты некромансерского укрепления? Значит, вам нужно сюда. Перебейте отряды нежити, одним магом подлечивая воина, а другим колдуном швыряйте огненные шары. Немного поможет и путник в качестве пушечного мяса – жизней у него раза в два больше, чем у вашего бойца. Двигайтесь отсюда на юго-восток, очищая леса от нежити. Вам нужно будет перебить ее всю до конца. Заодно уложите пару зеленых огров. Когда вся юго-восточная часть карты будет отбита у врага, шагайте в юго-западный угол.Там найдете поселение друидов, которые в благодарность за полное уничтожение некромансеров откроют портал в самом углу. Поочередно проведите через него ваш отряд и, оказавшись на острове, подойдите к западной кромке карты. Миссия завершится, а деньги путника (40 тысяч золотых) пополнят ваш кошелек.

Древний лес

Как рассказала Дайна, одна из звезд упала в Древний лес – огромный лес, где издавна живут друиды и их союзники-звери. Вам нужно найти человека, знающего местонахождение звезды. Вы стартуете в северо-восточном углу, а надо вам пройти в юго-восточную часть этапа.

Существуют две дороги туда: одна ведет сначала на запад, а другая – на юг. Если пойдете по южной, то найдете в углу карты разрушенную деревню и одинокого охотника. Однако лучше выбрать западный путь – в северо-западном углу обнаружите жилища четырех огров и потерявшего сознание друида. С ограми нужно будет немного повозиться и маневрировать так, чтобы на одного воина в один момент времени не приходилось больше двух людоедов.

Благодарная защитница леса выдаст дополнительную миссию «Отшельник». Поблагодарите ее, переходите через мост на юге, и на дороге встретите нескольких друидов, спокойно убивающих без всякого участия с вашей стороны нескольких зомби. Вас поблагодарят за «помощь», вы соберете мешочки и главная друидка даст задание найти повелителей нечисти.

Ступайте на северо-восток, и через полкарты найдете стоящих у глубокой ямы трех некромансеров и нескольких зомби. Если не растеряетесь, то парой огненных шаров накроете всех магов, а затем спокойно добьете пехоту.

P.S. После прохождения этой миссии вам позволят бывать не только в Каарге, но и в столице друидов.

Отшельник

Цель этапа – разузнать все, что можно, о судьбе отшельника-друида. Идите по дороге, и она приведет к друиду, охраняющему мост. Без тайного знака вас не пропустят, поэтому убейте увиденных пчел и идите на север вдоль побережья реки. Как увидите камни друидов, найдете и их хозяйку, которая за уничтожение пчел пообещает показать тайный знак.

Продолжайте ваш путь вдоль побережья, и не только очистите местность от пчел, но и попадете в руины с обитающими в них летучими мышами. Перебейте их всех, вернитесь к друидке, получите от нее тайный знак и переходите мост. Вы окажетесь на большом острове, на котором устроила свой Стоунхендж главная хозяйка лесов.

Она пообещает пропустить на западный остров в обмен на уничтожение летучих мышей. К счастью, это задание вы уже выполнили, и она одобрит ваш переход на другой остров. В юго-западном его углу разберитесь с гарпией у магического фонтана и шагайте на север. Нашли еще один мост на остров в центре карты? Перебирайтесь туда – обнаружите одинокий скелет. Отшельнику уже не помочь, поэтому герои решат завершить миссию.

Поселок под угрозой

Орки опять разбушевались. Угрожают мирным жителям, а значит, вам следует помочь карательному отряду разделаться с ними. Союзники-рыцари нахамят и уйдут в глубь пустыни, а вам останется пройти чуть на север и принять бой с орками, пока они не зашли в деревню и не покрошили всех крестьян. Орков будет не так уж мало: пять мечников, три лучника и шаман. Можно применить хитрый ход: кинуть на воина заклятье защиты от сферы огня и поставить одного из магов на кидание огненных шаров. Таким образом, шар будет наносить урон не только воину, но и трем-четырем врагам рядом.

Файрболлами будет баловаться и шаман, помогая поджаривать своих ребят: забейте его после огненной атаки на лучников. Победа! Староста за услуги даст 100 тысяч золотых. Советую пройти в юго-восточный угол, где валяются мешочки с имуществом попавшихся под горячую руку гоблинов. Вполне можно также уложить огра в северо-восточном углу, как только перебьете его спутниц – летучих мышек.

Беглецы

Тот человек, которого вы помогали пройти через Древний лес, оказался главарем шайки разбойников. Естественно, ему нужно доказать его неправоту.

Ступайте в центр карты, где живет хозяйка леса. В обмен на обещание разделаться с бандитами она даст вам двух помощниц-друидок. Одной из них известно заклинание «каменное проклятие» – обратите на это внимание. Ступайте в юго-восточный угол, где друидка дает задание убить гарпию у священных камней. Камни и гарпия найдутся в юго-западном углу. Вернитесь с победой к друидке – получите 10 тысяч монет. Осталось разделаться с разбойниками.

оккупировавшими северо-западный остров.

Поставьте одной друидке на автомат «закаменение», а другой – лечение. Одному из ваших колдунов также поставьте лечение, а другое что-нибудь боевое типа «огненного шара». Поставьте рядом с мостом, ведущим на остров с юга, ваших магов, а на самом мосту расположите воина. Он должен выманить отряд противника на мост, где ваши силы разберутся как с пехотинцами, так и с двумя лучниками и двумя магами. После сражения зайдите воином на остров с западного моста, предварительно сформировав у него боевое построение магов. На этот раз битва будет немного сложнее из-за участия в ней атамана и четырех магов.

Но ваша тактика позволит вам победить, и в мешочке, выпавшем из атамана, обязательно найдется адамантиновый двуручный топор и адамантиновая полная кираса (+44; +4). Приятные штучки.

Орковская звезда

Одна часть Короны упала в пустыню, туда, где живут племена орков и гоблинов. Внутри горного массива чуть западнее центра карты герои обнаружат кратер от упавшей звезды. Но ее там не окажется. Естественно, что отряду нужно найти знающее существо, которое поможет в ваших поисках.

Идите в северо-восточный угол, там сразу же начнется драка. Группа из гоблинов, орков и их шамана нападет на наемного орка. Встаньте на сторону одиночки, иначе он проиграет. После битвы за оказанную ему помощь наемник расскажет о шамане, который и завладел звездой. В принципе, никто не мешает завершить миссию, но советую немного поразвлечься. В юго-восточном углу живут пять троллей, а в северо-западном – шесть огров, причем сначала надо будет разобраться всего лишь с двумя, пока подходят остальные.

Несчастливый городок

От места старта ступайте прямо на север и дойдите до небольшого городка.

После разговора с магом расположите свой отряд перед входом в город и ждите нападения банды нелюдей. Придут несколько орков, их шаман и огр. Отбить атаку помогут местные жители, причем совсем не важно, сколько их в результате убьют.

Галена попросит найти ее амулет, что вы и сделаете, отправившись в юго-восточный угол. Перебейте орков с их шаманом и разберитесь с тремя ограми, охраняющими пять мешочков. В четырех из них лежат суммы по сто монет, зато в центральном – таинственный медальон Галены.

Осталось отвести волшебницу к ее башне, что в северо-западном углу, и задание на этап будет выполнено. Но вы можете еще уничтожить отряд разбойников в северо-восточном углу и разгромить поселение гоблинов на севере от мешочков с медальоном.

P. S. Пройдя эту миссию и поговорив с Галеной в таверне Каарга, вы получите доступ к целой серии дополнительных миссий, связанных с поиском Источника магии. Учтите, что для каждого из четырех героев существуют по три связанных между собой уникальных миссии по поискам Источника.



Эльф

Чтоб пройти миссию, желательно уже экипировать воина в адамантин. Идите вверх по дороге, подеритесь с волками и уложите синего людоеда. Чуть возьмите на запад, чтобы подойти вплотную к лесному озеру. Держитесь вдоль его побережья и обогните это озеро, в центре южной кромки карты увидите эльфа в компании фиолетовых троллей. Он попросит очистить кладбище в северо-западном углу от некромансеров.

Что же, выполните его просьбу.. В центре этапа дорогу охраняет первый отряд зомби под руководством одного некромансера. Следуйте по дороге, пока она не выведет к мосту с небольшим охранным гарнизоном из четырех зомби и колдуна.



Сражение с ними будет не очень сложным, зато очистка кладбища будет явно непростой.

Три некромансера в углу прикрыты пятью зомби и двумя лучниками – сила нешуточная. Накиньте на воина защиту от огненной сферы и пускайте его в бой с лечением от двух магов.

Можно и отступить, уложив побольше зомби, чтобы вновь вернуться к ослабевшим врагам. Как только враги будут повержены, останется вернуться к эльфу и получить кусок Короны.

По идее, миссия закончится, но вы, как обычно, разведайте темные участки карты. В этот раз будьте осторожны – в юго-западном углу хорошо укрепились скелеты, а на юго-востоке от моста на кладбище находится поселение шести синих огров.

С этими тварями хороша тактика «убей одного и беги от остальных», повторяемая несколько раз.

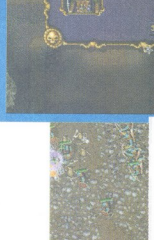




Беличья напасть

Белки мешают жить мирным крестьянам, а посему надо найти причину их злобности. Очутившись в миссии, ступайте в юго-восточный угол. Видите каменную стену, за которой стоят заложники? Чуть на запад от этой стены находится небольшой горный проход, который приведет к самой главной белке. Та даст задание перебить клан людоедов, оккупировавших западный берег реки. Вы автоматически соглашаетесь и идете в юго-восточный угол, где прямо на мосту ставите двух магов, а перед ними воина. Если заметите издалека огра, то можно попытаться закидать его огненными шарами – в некоторых случаях он не станет нападать на вас. Однако, когда прямое и честное сражение неминуемо, то победа будет на вашей стороне, только если маги будут исправно лечить воина. Оцените выгодность боя на мосту: на нем сможет сражаться только один огр, да и белки не смогут покончить жизнь самоубийством при попытке прокусить толстую шкуру людоеда.





Как покончите с ограми, поставьте у леса обоих магов и проведите на север (т. е. через деревья) воина. Маги окажутся в безопасности, так как людоеды из-за своего роста не смогут протиснуться через деревья, а воина будут постоянно лечить. Повторите операцию с третьей тройкой огров на севере. К сожалению, четвертую пару в северо-западном углу надо будет вынести с моста, так как лес, ведущий к ней, непроходим.

Вернитесь к повелительнице белок, затем посетите заложников и вернитесь в деревню. Этап завершится победой, а 100 тысяч монет осядут в карманах героев.

Исчезнувший караван

Купцы сильно волнуются из-за трудностей с перевозкой грузов через орочью пустыню. Вот и целый караван пропал, поэтому приключенцев направят на поиски причин таких безобразий.

Ни в коем случае не ходите по дороге, а сверните сразу на восток, чтобы подняться по горке и попасть в пустыню. Примерно через экран персонажами будет замечен орочий отряд с шаманом во главе. Убейте нелюдей, и от шамана останется первая руна. Пройдите в юго-восточный угол, где уничтожение следующего поселения орков позволит найти в мешочке от очередного шамана вторую руну.

Осталось пройти вдоль восточной кромки карты в северо-восточный угол, где следующий шаман орков носит с собой третью руну. Осмотрительно нападайте на его приспешников – они могут удрать в сторону башен на западе и вызвать героев под их магический огонь.

Если мысленно провести прямую между поселениями орков, где вы нашли первую и третью руны магических сфер, то ровно посередине окажется волшебный знак. Аккуратно – он охраняется летучими мышами и духами! Отдайте Дайне все три руны, и пусть она встанет прямо на этот знак. Три типа башен отключатся, и останется найти последнюю, четвертую руну. Перейдите мимо лишенных волшебства башен (хотя четверть из них еще действуют), в северо-западный угол. Как вы уже догадались, тамошний шаман будет являться обладателем четвертой руны. А знак для использования руны будет находиться на экран юго-западнее этого поселения. Миссия завершена, а 500 тысяч золотых теперь ваши.

Мятежная крепость

Лорд Гейрак взбунтовался, перебейте все его войска, чтобы подавить мятеж. Эта одна из немногих миссий, где героям положены союзники: воин, арбалетчица, конник и маг. Все они довольно слабы и реально используются в качестве живого щита перед героями. Тем более что смерть одного или всех союзников не повлечет провала задания. Хотя, с другой стороны, третий маг в команде своим лечением увеличит шансы ваших бойцов.

Итак, следуйте по дороге на юг, перейдите мост и остановитесь на перекрестке, охраняемом одним вражеским рыцарем. В сущности, чтобы завершить этап, вам надо направиться по дороге на восток, к базе мятежного лорда. Но перед этим рекомендую прогуляться на карте. Дорога на запад (от перекрестка) приведет к деревне с неприятельским отрядом из двух магов, двух рыцарей и нескольких пехотинцев и арбалетчиков.

По дороге на юг от этого же перекрестка вы дойдете до отряда, состоящего из пяти магов. От них советую направиться в юго-восточный угол, где есть небольшой вражеский отряд, и затем на север, к кладбищу с охраной в виде скелетов, их мага и зомби. По узенькой полоске земли между скалами и рекой можно пройти в северо-восточный угол к пещере дракона, где встретитесь с ее зеленым хозяином. Как почувствуете, что осмотрели все интересные места, вернитесь к перекрестку и идите на восток. Вам предстоит провести три битвы, одна страшнее другой. Вначале вам предложат уничтожить отряд из пяти воинов, конника, мага и пары стрелков. Маг будет один, поэтому сражение окажется относительно легким. Старайтесь только, чтобы воин не уходил слишком далеко от лечащих его магов.

Следующая схватка будет на порядок сложнее: два мага станут создавать ядовитый туман, а катапульта начнет всех обстреливать. Прорваться к магам, наверное, не получится из-за активности шестерых рыцарей. Постарайтесь ввести в бой одного или двух бойцов с магической защитой от сферы воды, дождитесь, пока враги окружат их, а затем отступайте к стоящим сзади магам.

Если применить такую тактику, то рыцари ослабнут, что даст вам шанс перебить их без особых потерь среди ваших союзников. Есть смысл тут же попытаться прорваться к катапульте и магам рыцарем. Главное – следите, чтобы на магов не попал ядовитый туман! Иначе они станут почти бесполезны: будут лечить только себя, если останутся в тумане, или погибнут, если все вместе побегут из него.

У магического Источника и знака будет оборониться последний отряд защитников крепости. Три лучника, три рыцаря, конник и два колдуна, насылающих ядовитое облако. Снова постарайтесь выманить вражеских воинов в туман, а затем рвануть на магов.

Как только последний из защитников крепости падет, празднуйте победу.

Пески Большого Жука

На самом деле, карта нарисована так хитро, что если открыть ее почти полностью, то легко увидеть изображение гигантского жука. Цель этапа – убить местного шамана и забрать его звезду. Живет шаман ровнехонько в центре карты в окружении своих сородичей.

Если попытаетесь пройти в центр прямо с точки старта, то неминуемо подеретесь с очень большим кланом фиолетовых троллей. Развитые герои их легко уложат, извлекая стратегическую выгоду из их медлительности, и воспользуются случаем, чтобы развить навык эстрала с помощью «вампиризма», иначе надо будет идти в обход, вдоль северного края карты, а затем заходить к шаману с востока. Навалится куча орков, поэтому заранее поставьте одного из колдунов на автоматический «огненный шар». Другой пусть подлечивает воина.

Шаман на всю карту один, поэтому не заметить этого уродца очень сложно. После битвы с орками вы легко достанете из мешочка его звезду. Крутые герои могут также поразвлекаться с четырьмя синими ограми в юго-западном углу, но это не обязательно. Ведь вы уже победили.

Каменная паутина

Некромансеры прочно обосновались в пустынях орков, и их оттуда надо выбить. Как и в предыдущей миссии, на полностью открытой мини-карте отчетливо виден своеобразный рисунок. Правда, на сей раз это не жук, а паутина.

Задача – попасть в центр этой паутины, чему мешают заросли пальм, перегородившие почти все проходы. Стартовав, ступайте по желтому пути в юго-восточный угол, к деревне хилых гоблинов. Оттуда поверните на запад и беспрепятственно дойдете до орочьего поселения, возглавляемого шаманом.

Потом шагайте на север, по пути разберитесь с тучей летучих мышей, внезапно вылетающих из леса пальм на востоке. В северо-западном углу живут три синих огра. От них направляйтесь на юго-восток, к паукам. А теперь перед вами две дороги: на север к троллям или в центр карты, к некромансерам. Вам противостоят три темных колдуна и множество зомби, поэтому ведите на них воина, защищенного от всех возможных сфер магии, и постоянно подлечивайте его обоими магами. Как вариант, можно заранее или во время боя применить заклинания огненного вала и ядовитого облака, благо драться сюри будут в узком горном проходе.

Осталось еще маленькое дельце – забрать лежащий в круге костров, что в центре карты, мешок с метеоритными полными наручнями, которые хороши не только из-за их материала, но и по магии: + 5 к брони.

Королевский приказ

Некромансеры в очередной раз заставляют вас взяться за оружие. На этот раз на их стороне, против друидов. От точки старта направляйтесь по дороге на запад, где у моста состоится разговор с друидкой. От моста пройдите экран на северо-запад. От вас потребуют помочь рыцарям уничтожить лесное поселение.

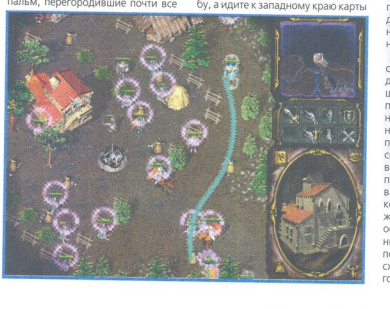
Не соглашайтесь на эту просьбу, а идите к западному краю карты и вдоль него шагайте на север. Убейте в углу нескольких зеленых лесных духов и, придерживаясь северной кромки карты, перебирайтесь в северо-восточный угол, на остров друидов. Зачем такие хитрые маневры с обходом большей части леса? Чтобы не попасться на глаза множеству ящеров, волков и парочке фиолетовых драконов. Сражаться с драконом в лесу сложнее, чем в пустыне или в чистом поле, так как труднее управлять вашим отрядом.

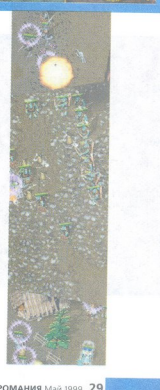
Пока герои добирались до острова, все рыцари полегли в лесах. Соберите потом их мешочки. Если захотите сами драться с лесными обитателями.



У острова в северо-восточном углу карты ликвидируйте дракона и посмотрите на нападение некромансера на друидов. Пора пройти с большого острова на маленький остров в самом углу, где стоит гигантское дерево. Стоящий рядом друид заверит в миролюбии лесных жителей, значит, во всем виноваты некромансеры.

Вернитесь к месту, откуда вы стартовали в этой миссии. Подойдите к некромансеру воином с защитой от магии, а волшебников поставьте немного поодаль. После непродолжительного, но оживленного разговора около темного мага появятся его собратья вместе со скелетами. Постарайтесь тут же отвести воина поближе к магам и с помощью заклинаний огненного вала разберитесь с лучниками и колдунами. Второй ваш маг должен лечить воина, принимающего основной удар на себя. С усмирением нежити задание станет выполненным, но никто не мешает сходить в юго-восточный угол, в гости к трем синим ограм.









Ученый-орколог

Снова путешествия по пескам и оказание услуг различным колдунам. На этот раз в помощи нуждается маг, изучающий поведение и обычаи орков. Для этого он и перебрался поближе к их пустыне.

Сразу направляйтесь на север, перебейте по пути сороконожек и трех фиолетовых огров. В северо-западном углу обнаружится орочье поселение, причем неплохо укрепленное. Можете миновать его стороной, но в любом случае дойдите до середины северной кромки карты и шагайте через горный проход на юге, в гости к шаману и его охране из почти дюжины орков.

Хорошо применить заклятья массового поражения типа швыряния (автоматически) огненных шаров, но можно обойтись и усиленным лечением воина, так как шаман сам не прочь покидать заклинания, бьющие по площадям. Порадовавшись победе, подберите мешочек шамана с зельем из кактуса и направляйте героев в центр карты.

Оттуда идите на юг, к горной местности с обитателями-троллями. Они стоят очень разрозненно – перебейте их поодиночке. Пройдите немного на восток, чтобы увидеть проход в горах. Поторопитесь пройти по нему, потому что есть шанс, что орколог уже атакован черепахами. Если это так, то помогите ученому отбиться и передайте ему напиток шамана. Вас ждет окончание этапа и поток денег в миллион золотых.





Могила Великого Воина

Эльф просит не дать некромансерам поднять тело великого героя древности, которые хотят использовать его таланты в своих темных делах.

Прохождение этапа весьма стандартно: просто идите вперед по дороге, и она приведет почти к воротам кладбища. Впрочем, попробуйте еще сходить в северо-западный угол, к местным гарпиям, или найти пещеру серого дракона немного южнее центра карты.

Вот вы по дороге прошли в юго-восточную часть карты. Как увидите разветвление, поверните на север и упорно идите вперед, пока не встретите нежить. Вам нужно аккуратно перебить всех зомби и скелетов, не потревожив трех некромансеров в глубине кладбища. Займитесь ими, как только уложите остальных противников. Обязательно возьмите мешочек у могилы героя – внутри него лежит кристаллическая полная кираса с магией + 5 к силе. Ради такой вещички можно было и попутешествовать.

Бешенство

Стартовав, загляните в юго-западный угол, чтобы поохотиться на фиолетовых огров. Затем вернитесь на дорогу и идите по ней на восток. У моста вас ждет друидка, которая попросит разобраться, почему лесные звери вдруг стали бешеными.

Займите удобные позиции на мосту и выманите к нему троллей. Постарайтесь, чтобы эти твари были вне радиуса лечения друидки, а то она их почему-то исцеляет. Перейдите мост и идите по побережью реки в северо-западную часть этапа. По пути ликвидируйте черепах и поджарьте огненными шарами зверей, живущих на другом берегу.

Как только черепахи на вашем берегу кончатся, вскоре со стороны леса на востоке прилетит дракон. Пройдите вперед и уничтожьте трех скелетов, а затем и некромансера. Огненными шарами уничтожьте и скелетов на другом берегу. Пройдите еще вперед для боя с оставшимися колдунами. Вылечите друидку, и если все войска нежити уже уничтожены, то миссия увенчается успехом.

Королевская охота

С королем надо поговорить, но вот встретиться с ним очень сложно. Единственный ваш шанс – добраться до охотничьего домика короля.

Пути у вас два – в горный проход на юге или в такой же проход на севере. Советую идти на юг: противниками там будут создания медлительные черепахи и тролли, а значит, они не смогут воспользоваться своим численным преимуществом и быстро окружить героев. Выбравшие же проход на севере будут сначала сражаться с лесной мелочью: осами, белками и волками, но потом им предложат уложить приличное количество фиолетовых огров. Огров, каждый удар которых в среднем вышибает по сто жизней. Попробуйте заклинание «град» – практика доказала, что помогает.

Независимо от пути, избранного вами, вы найдете дорогу, ведущую в центр карты, а охранять ее будут два серых дракона. Уничтожьте их «градом», желательно – поодиночке.

Доберитесь до центра карты, там станете свидетелями ожесточенного сражения. «Наши» должны победить и без особой помощи с вашей стороны (не заденьте магией дружественных героев!), и зомби-король будет повержен. Соберите с поля боя все мешочки: массу мифрильных вещей, кристаллический комплект и артефактный щит из драконьей кожей с магией + 5 к силе.

Тайна Амулета

Сразу убирайте с автоматического применения атакующие заклинания с радиусом действия, иначе в горячке боя случайно заденете мирных крестьян. Поставьте всех героев вокруг старосты деревни и, когда придут зомби, защищайте только старосту – гибель остальных не явится провалом миссии.

До появления зомби постарайтесь магически созвать побольше существ. Только пусть это будут белки или сороконожки, а не черепахи с массовой кислотной атакой. Пусть пара зверьков уложит зомби, пришедшего с севера, а остальные призванные союзники пусть атакуют двух лучников с востока до того, как те начнут обстреливать старосту.

Воин тем временем отправится немного на север от защищаемого лица и устроит бой с пехотинцами-зомби. Главное – не дать им прорваться к старосте. Уф-ф, атака на деревню отбита, а значит, можно выяснять причины странного поведения нежити.

От деревни пройдите экран на северо-запад и поговорите с колдуном у башни. Найдите дракона, вернувшись к старосте и пройдя от него на восток, к горному проходу. Ликвидируйте троллей и подойдите поближе к дракону. Возвращайтесь к колдуну и резко атакуйте его,

выпадет отличный посох и загадочный амулет.

От деревни направляйтесь на северо-восток, к кладбищу с зомби. Среди противников не будет ни одного колдуна, поэтому битва окажется несложной. От кладбища пройдите еще на северо-восток, к горному проходу с охраной из трех фиолетовых огров. Вскоре в северо-восточном углу найдете еще одно кладбище с беспокойными мертвяками. Силы скопились тут немалые: 20–25 зомби и три скелета-мага. Прямой и бесхитростной атакой вряд ли можно будет что-либо решить. Лучше сделайте так: отведите героев назад, а к врагам направьте одного мага с заклинаниями «телепорт» и «огненный вал/шар» (у мощных зомби почти полная защита от сферы воды и небольшая сопротивляемость в сфере земли).

Пожгли врагов немножко, и тут же отскочили с помощью «телепорта» куда-нибудь подальше. Повторите несколько раз, и результаты не замедлят сказаться. После битвы поговорите с духом в глубине кладбища, и он исчезнет вместе с загадочным амулетом. Кстати, у вас есть возможность вообще не драться с зомби, а прорваться именно к духу (потеряете сотен шесть жизней) и тут же щелкнуть на «Победа!». Иначе воина просто сметут.

Но последний вариант нежелателен. Еще осталось найти два суперартефакта: кристаллический меч и золотой браслет. Сначала отправляйтесь за браслетом: вернитесь к деревне и от нее идите точно на север. Готовьтесь к битве с четырьмя гарпиями и четырьмя зомби. Но если зомби уже не представляют угрозы, то гарпий победить непросто – огненные шары, воин в качестве пушечного мяса и еще раз огненные шары. Характеристики золотого браслета: магия: +1 к обзору и 200 % к регенерации маны.

Потом идите в северо-западный угол, а по дороге разберитесь с тремя гарпиями. На кладбище живут скелетные воины и маги, причем не в очень больших количествах. В мешочке же, что в самом углу, лежит длинный кристаллический меч с дополнительным уроном огнем 30–60 единиц.

Ну, а теперь – победа!

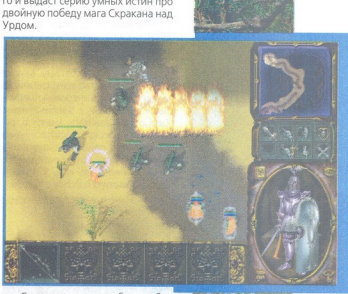
Оракул

Обязательно возьмитесь за эту миссию, она поможете лучше развить ваших героев в предверии финальной битвы. Да и два секретных артефакта по 9 миллионов каждый получите. Только проверьте, чтобы маг обязательно знал заклинание «телепорт».

В миссии сразу отправляйтесь на юго-запад, чтобы заметить одинокую ведьму. Она рассажет о шамане, способном поговорить с оракулом. Ступайте в центр карты, а оттуда прямо на юг, к озеру. От этого озера пройдите к другому, что на юго-востоке. Тут и будет жить старый шаман. Он попросит найти два квестовых предмета: голову людоеда и камень с рудников.

Вернитесь в центр этапа и идите пару экранов на запад, а затем на север. Уничтожьте гарпий и пойдите поближе к рудникам, чтобы герой достал нужный камень. От рудников идите на юго-восток и запомните расположение горки с двенадцатью переключателями. Вскоре вы доберетесь до трех фиолетовых огров. Убейте их, чтобы взять трофей в виде головы людоеда. Отнесите камень и голову огра шаману, и он пойдет к оракулу. Следуйте за ним, но осторожно. В восточной части карты живут скелеты-маги, воины и немного зомби. Не волнуйтесь, шамана они не тронут, но ваших героев могут. Советую позвать побольше зверей, а затем натравить их на нежить. Помогите союзникам, и вы победите. Пройдите еще на восток, к головеоракулу. Шаман покажлает немного и выдаст серию умных истин про двойную победу мага Скракана над Урдом.







Суперсекрет: вроде бы и победа, но осталось еще добыть два секретных артефакта. Вернитесь к горке с двенадцатью переключателями, что в западной части карты. Вам нужно, чтобы были нажаты только четыре из них (нажатым считается тот переключатель, у которого 0 жизней). Давайте обозначим переключатель в северо-восточном углу числом 1 и пронумеруем остальные переключатели, двигаясь по часовой стрелке. Тогда нужно нажать переключатель в юго-восточном углу (4), в юго-западном (7), а ещё нажать переключатели номер 11 и 12. Но тут есть маленькая хитрость: переключатель 4 не откликнется на щелканье по нему мышкой, придется кинуть прямо в него огненный шар. Смысл понятен: огонь уберет жизни переключателя до 0, а значит, он «сработает».

На горке внутри круга переключателей появился мешок. Телепортируйтесь прямо к нему, и эльфийская метеоритная кольчуга с +10 к духу станет вашей.

Второй секрет найти легче: нажмите на переключатель в северо-



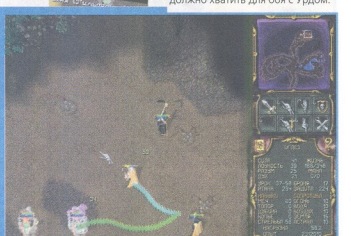


западном углу и на другой переключатель – в юго-восточном. Теперь ровно в центре карты, в углублении скалы, появится мешочек. Телепортируйтесь к нему, и найдете эльфийский лук из волшебного дерева с магией +100 к атаке и +50 (!) к урону.

Последняя битва

Тактика: маги автоматически стараются «окаменить» противников, пока их атакуют кони или наемники. Герой-воин в это время активно охотится на вражеских колдунов.

Рыцари и друиды выслали свои отряды для штурма башни Рахл-Язес, оплота главы гильдии некромансеров – мага Урда. Миссия финальная, поэтому вполне можно взять в этап всех наемников и закупиться магическими предметами и книгами с заклинаниями. Особо постарайтесь найти в результате многократного посещения лавок вещи, прибавляющие воину значение силы. Хотя и полторы тысячи жизней, что есть у Иглеза, должно хватить для боя с Урдом.



Стало быть, друиды сцепились с рыцарями, а вы срочно уводите ваш отряд в уголок, подальше от заклинания «град». Можете не вмешиваться в ход боя, а ждать, пока одна из сторон не уничтожит своих противников. После чего победитель с удовольствием присоединится к героям.

На моей практике бывали случаи, когда из всей кучи малой выживал лишь один рыцарь, а бывало, что ко мне присоединялись семь друидов – результаты битвы заранее не определены, и может произойти все что угодно. Но, конечно же, можно несколько раз начинать миссию заново, чтобы добиться наибольшего количества выживших союзников. В любом случае маги (как рыцарские, так и друидские) более ценны, чем кониики и пехотинцы.

Итак, идите вперед по дорожке, пока на развилке не встретите отряд скелетов с двумя магами. Забив их, не сворачивайте по пути на север, а продолжайте следовать по основной дороге. Снова пара скелетов и маг, и путь свободен. Как увидите небольшую дорогу к скелету на юге, можете его обойти. Помимо мышек там живет действительно крутой скелет, справиться с которым можно лишь при помощи заклинания «окаменение».

Снова летучие мышки, и вскоре появится мост через реку. Охраняется он первоначально скелетами-воинами, но с началом сражения с другой стороны моста подойдут еще два мага и лучники. Можете сыграть на опережение и быстро перевести Иглеза через мост, чему окаменевшие пехотинцы вряд ли помешают.

Идите вдоль горной гряды на восток, к лагерю шести некромансеров. Поддержки из воинов у них нет, поэтому громите их быстрой атакой. От лагеря идите по направлению к северо-восточному углу карты. И снова мост, и снова много скелетов. Заранее набросьте на самого мощного героя-воина все четыре заклинания защиты от магических сфер и аккуратно подводите его к противнику. Маги должны стоять немного вдалеке, но в то же время достаточно близко, чтобы лечить бойца.

Очистив мост (допустимы потери в воинах среди наемников и союзников), немного подайтесь вперед и поставьте магов на мосту, а воином продвиньтесь вглубь острова. Выманите поближе к мосту скелетов и там уничтожьте их всех. Полностью вылечите воина и добегите до двух катапульт на востоке, чтобы уничтожить их. Постарайтесь перебить лучников – даже не воином, а огненными шарами.

Остался сам Урд с охраной из нескольких скелетов-магов. Воином убейте именно магов и добейте всю охрану Урда. Великий маг должен остаться один, без всякого прикрытия. Отлично! Поставьте волшебников чуть поодаль от Урда и нападайте на него героем-воином с наилучшим ударом. Урд будет волнами из посоха, но три лечащих мага будут своевременно и полностью восстанавливать жизненные силы бойца. К окаменению Урд полностью безразличен. Побейте босса пару минут (у того несколько тысяч жизней), и победа будет ваша.

Смотрите финальный мультфильм, но знайте, что их в игре два, и какой вам покажут, зависит от того, кто победил в схватке в начале миссии – рыцари или друиды.

ОСОБЫЕ МИССИИ

Эти миссии даются в зависимости от выбранного главного героя.

Заколдованные воины (воин, лучница)

Некромансеры тренируют особый род войск – бойцов с сильным сопротивлением к магии. Конечно же, герои такое безобразие не потерпят и пойдут наводить порядок. Хорошая тактика такова: оба воина будут сражаться на мосту (на нем



умещается ровно два человека), а маг за спиной исполнит лечебную функцию.

Сначала отряд пройдет на север, к мосту с охраной из двух воинов. Пройдите через мост на центральный остров: с него можно пойти в три различных области. Сначала ступайте на север, где будете сражаться на острове средних размеров. Вернитесь в центр и идите на восток, чтобы подавить все сопротивление на двух крупных островах.

Осталось еще три острова, на которые попадете с центрального острова, перейдя через западный мост. Как только все закольдованные воины будут нейтрализованы, миссия завершится.

Боевые маги (маг, волшебница)

Если уж браться за эту миссию, то только из-за желания развить героя. Противники не оставят после себя ничего, кроме дешевых посохов, а значит, финансовых выгод от задания не ждите.

Все боевые маги обладают приличной физической защитой, то есть они хоть и не являются неуязвимыми для холодного оружия, но все равно убить их несколько сложно. Остается другой путь – атакующее волшебство, навыки в котором вы и будете повышать. Плюс обязательно докупите и выучите все заклинания защиты от четырех магических сфер. Хорошая тактика: на воина кладутся заклятья защиты от сфер и он идет прямо на магов. Те начинают его бить, пока ваши колдуны сами испепеляют или отравляют противников.

Уложите трех зомби и пройдите пару экранов на север. Отсюда нужно отправиться в юго-западную часть карты, где все маги любят «каменное проклятье». Следовательно, примените защиту от сферы земли. Как насчитаете с десяток трупов боевых колдунов, переходите в юго-восточную четверть уровня. Местные маги очень любят пускать ядовитый туман, поэтому воспользуйтесь заклинанием защиты от магии воды.

Как откроете эту нижнюю часть карты, настанет пора переходить на север. Попадете туда с помощью горного прохода в центре карты. Будьте аккуратны: зомби не опасны, а вот головы божков – очень. Пройдите мимо восточной головы: темнота, по крайней мере, не смертельна. Повторяем процедуры уничтожения магов: те, что в северо-восточной части карты, обожают молнии, а в северо-западной – огненный вал. Следовательно, уничтожайте боевых магов заклинаниями не из их любимых сфер, чтобы не мешала их волшебная сопротивляемость.

Миссия завершится с ликвидацией последнего боевого мага, то есть тогда, когда количество посохов в сумке героев перевалит за добрых четыре десятка.

МИССИИ ПО ПОИСКУ ИСТОЧНИКА МАГИИ

Минге-шаман (воин)

Ваш главный герой-боец вместе с сотниками должен найти орочьего шамана, с которым надо серьезно поговорить. В этой миссии три похожих друг на друга шамана, но нужный живет в северо-восточной части карты, у входа в пещеру. Перебейте всех его сородичей, и тот взмолится о пощаде. Знает зверюга, что воин – существо доброе и взамен за кое-какие сведения может даже отказаться от одного мешочка. Оказывается, вам сумеет помочь орочий оракул...

Можете восполнить упущенную выгоду, завалив четырех огров в юго-восточном углу и перебив население двух орочьих деревень на юге от Минге-шамана.

Текел знает!

О том, что нужно знать об Источнике магии, вам поведает оракул Текел. Находится он в пустыне, где вы его и будете искать. Итак, идите, по пути ликвидируя трех орков и всякую мелочь. Сороконожки особого вреда не причинят, но будут встречаться довольно часто, когда вы направитесь в юго-западный угол.

Оттуда идите на север. Вас ждет десяток орков во главе с грозным синим огром. Ваши два воина вполне могут справиться со всеми противниками, если их будет лечить Дайна. Сейчас ступайте в северо-западный угол к двум драконом у каменной головы. Это и есть оракул – вы победили!

Старый воин (лучница)

Лучница решит поискать старого воина. Идите по дороге с востока на запад, по ходу найдете людскую деревню. Встречает вас сын воина. По его словам, подлый староста повелевает девушкой с помощью некромансерского амулета. Надо помочь пареньку. Подойдите к старосте Иглезом, и станете свидетелями важного разговора.

Староста все-таки поймет, что он управлял девушкой, а в то же время его действиями управляли темные маги (они живут на юго-западе от центра карты). Естественно, староста согласится выполнить требования Иглеза. Снова подойдите к сыну воина, и он посоветует отправиться на поиски сказочника.

Сказочник

Как заявит староста деревни, ваш отряд должен перебить всех волков, нападающих на мирных овечек. Приступайте к работе: в северо-восточном углу убейте пару хищников, а затем атакуйте волков, которые живут в юго-западной части карты.

Волков там будет штучек пятнадцать. Они любят кучковаться, поэтому активнее применяйте заклинания с большим радиусом действия, а воины пусть их добивают. Уверены, что уничтожили всех волков? Возвращайтесь в деревню, и получите очень интересную информацию.

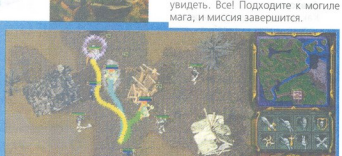


Дух мага (маг)

Маг решает найти дух великого некромансера и получить от него информацию по Источнику магии. Начинаете вы в северо-восточном углу карты. Идите по дороге точно на юг, пока не увидите кладбище. Поговорите с местным некромансером, а затем с его «добрым» коллегой в восточной части кладбища. Шагайте в юго-западный угол, отбейтесь от отряда скелетов и одного мага, и попадете на кладбище номер два.

Оттуда направляйтесь на северо-восток. Перебейте скелетов с двумя личами во главе и медленно шагайте пол-экрана на север. Включите героям невидимость (заклятье есть у некромансера) и

пройдите мимо охранников-зомби в широком горном проходе. Поднять духа не удастся, поэтому придется вернуться на кладбище номер два за другом «доброго» некромансера. С ним вернитесь к могиле мага, тут же включите невидимость и отбегите на восток. Появится отряд скелетов и некромансеров, которые не должны вас увидеть. Все! Подходите к могиле мага, и миссия завершится.



Библиотека

Карта маленькая и достаточно легкая. Ступайте в юго-западную часть этапа, там найдите библиотекаря. Он поручит отыскать свиток для его коллекции в обмен на ценную информацию. Что же, идите в северо-восточный угол, где увидите охраняемый скелетами склеп.

После его автоматического посещения вернитесь к библиотекарю. Так у вас появится информация для непосредственной отправки к Источнику магии.



Опасный лес (волшебница)

Волшебница знает, что в одном из лесов можно найти помощь. Лес очень опасен в основном из-за огромного количества гуляющих по нему ящеров. Поэтому всегда идите в боевой готовности и сомкнутым строем. Ступайте на северо-восток, перейдите через мост, и попадете на остров друидов. Если пройти отсюда через лес на востоке, то у края карты найдете еще один остров с друидом. Вам дадут задание – перебить охотников-разбойников, мешающих лесному народу. Их лагерь находится в юго-восточном углу и состоит из примерно равного количества магов, лучников и воинов. Попробуйте кинуть на врагов ядовитый туман или попробовать на них всю мощь волшебного града. После этого нападайте на ослабевший отряд и в первую очередь убивайте выживших волшебников. Вы победили, но друиды дают еще одно задание. От деятельности разбойников озверели людоеды, которые раньше собирали необходимые друидам травы. Нужно их перебить, а находятся они в северо-западной части карты, но на восточном берегу реки. Вот теперь вы действительно победили и узнали о неком болотном маге.

Болотный маг

Волшебнице стало известно, что ей может помочь болотный маг, который кое-что знает об Источнике магии. Найдете вы его быстро, как только доберетесь в лагерь приключенцев в юго-западном углу. Некромансер заявит, что он именно тот, кто вам нужен, и попросит перебить друидских зверей в северо-западном углу.



Если перебьете их, то колун будет явно доволен вашей глупостью, из-за которой вы приняли его за болотного мага. Поэтому не убивайте зверей, а идите через болота в северо-восточный угол, где живет друид. Он попросит перебить приключенцев и даст в помощь зверей (если уже их убили, то придется действовать без союзников). Вернитесь с победой к друиду, и вам откроют секрет Источника.

Источник магии (для всех героев)

У всех героев будет одна и та же карта с этой миссией, но проходить ее вы будете по-разному. Однако всем героям пригодится заклинание «град» в борьбе против серых драконов.

Итак, возьмите у некромансера его книгу с «невидимостью» (у мага), «огненной стеной» (у воина и волшебницы), «каменной стеной» (у лучницы) и выучите ее Дайной. Перебейте летучих мышек на острове и включите два переключателя. Зайдите в телепортер всеми героями, и попадете на остров. Видите четырех зверюшек? Они олицетворяют четыре магические стихии: дракон на западе – воздух, черепаха на юге – воду, гарпия на север – огонь, а тролль на востоке – землю. Маг идет на запад, волшебница – на юг, лучница – на восток, а воин – на север.

Тут появляется особая загадка, ее надо решить с помощью конкретного заклинания, которое вам было дано в начале миссии. У вас уже есть подсказка из предыдущей миссии, поэтому читайте решение загадки, только если уже попробовали, но никак не можете ее решить.

Ответы: маг делает невидимыми дракона и гарпию, волшебница разгоняет туман с помощью огненной стены, лучница ставит каменную стену, чтобы на земле получилась буква Н, а воин ставит огненные стены на выделенную черным цветом землю. После решения загадки откроется телепортер и ответ вас к Источнику магии. Тот даст один супермощный предмет, причем каждый главный герой получит свой именной подарок. Воину дадут артефакт, прибавляющий силу, лучнице – ловкость, волшебнице – дух, а магу – разум. Артефакт ускорит восстановление маны или жизней. Войдите обратно в телепортер и подойдите к краю экрана. Победа!