При таких раскладах бой продолжается 4-6 ходов – и их оказывается вполне достаточно.

Все это, несмотря на обилие шестигранных кубиков и тонкостей в правилах, оказывается весьма увлекательно. Собственно, это и продемонстрировала всем желающим фирма "Аллегрис", организовывавшая День Warhammer'а.

Программа дня включала в себя в первую очередь демонстрационную игру с очень большими армиями (по 5000 очков каждая), турнир, в котором приняли участие 8 членов клуба, и обучение посетителей правилам. Все это происходило практически под открытым небом – в Зеленом театре Бабушкинского парка культуры и отдыха; благо, погода располагала. Кроме того, были выставлены конкурсные расписанные фигурки и производилась рекламная распродажа миниатюр – собственно фигурок – по пять рублей за штуку (обычная цена – от 30 рублей до 40 долларов).

Каждая миниатюра – фигурка, солдатик - для Warhammer'а продается в открытую (в отличие от запечатанных booster'ов с Magic'овскими картами) и нераскрашенными – купить краски можно за отдельную, сравнительно небольшую мзду, и далее никто не будет ограничивать вашу фантазию. Каждый солдатик оценивается в игровых очках; армия для боя определяется общим количеством очков. Поле изготавливается самостоятельно, хотя заготовки, конечно, продаются.

Warhammer в России только набирает обороты – игроков еще немного, все они живут преимущественно в Москве, да и в принципе Warhammer скорее удовольствие, чем спорт, а турниры по нему – событие скорее фестивальное, чем "соревновательное". Но в ближайшем будущем должен состояться матч Россия-Польша, "Аллегрис" получает предложения послать участников на чемпионат в Англию, а число "клубных" игроков только растет, и в планах – открытие еще одного клуба. Со временем Warhammer может стать популярен в России. Игра очень разнообразна, а наличие "реальных" фигурок вкупе со сложными правилами приводит к тому, что происходящее выглядит очень правдоподобно. И в Warhammer можно играть просто так, не задумываясь о рейтингах и высоком мастерстве, приглашая знакомых, делясь с ними войсками и устраивая бой. Рубиться в большую, разнообразную, очень хорошо продуманную обычную настольную игру – которую можно с легкостью еще расширить, разнообразить и усложнить. Это крутая развлекуха, баклан. Стартовый набор стоит 90$. 2-3 лицензионных игры. Апгрейд компьютера. Но для многих – море оттяга. Проверить, относитесь ли вы к этим многим, можно, придя в клуб "Аллегрис" и посмотрев, как играют другие. Может быть, апгрейженные солдатики – это именно то, чего не хватало людям, долгими зимними вечерами придумавшим правила для самодельных игр.

Гуру Брамин

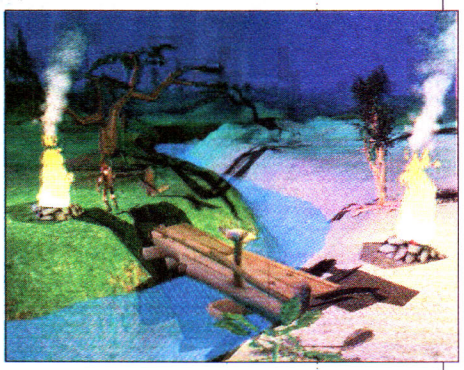
■ Завхоз умер? Да здравствует Завхоз!

Личный сайт Завхоза – эта виртуальная библия для квакеров на http://www.quake.spb.ru недавно прекратила свое существование. Вместо "страниц, не испорченных дизайном" Завхоз теперь ведет новый проект - The Daily Telefrag (http://www.dailytelefrag.com). У сайта есть все предпосылки стать одним из лучших в российском Интернете. Там вы сможете найти последние новости игрового мира, демо-версии и скриншоты из еще не вышедших игр, обзоры, в том числе и бессмертные творения Гоблина.

■ "Дальнобойщики" в Голландии

Теперь с уверенностью и гордостью в голосе можно говорить, что Hard Track, а по-нашему "Дальнобойщики", добились международного признания (кстати, игру издали в 51 стране). Пришлась она по душе и голландцам. На данный момент игра занимает 4 место в национальном хит-параде, и долгое время держала первое место по продажам, уступив только Звездным Войнам. Так что Бука www.buka.com вправе гордиться своим детищем.

■ "Аллоды 3" – бета в сентябре?



"Аллоды 3D: Возрождение" - мы уже не раз писали об этом многообещающем проекте. Итак, по словам разработчиков из Nival: "согласно текущему графику работ бета-версия игры должна быть готова уже в сентябре". Кстати, открылся сайт, посвященный "Аллодам 3", очень даже красивый www.nival.com/Allods3, и стало известно, что музыку для игры пишут End Zone и Arhontes – вот это новость! Rock doom forever!

■ День рождения ГаММера

"Меня зовут ГаММеР. А появление мое здесь объясняется непреодолимым желанием постоянно держать вас в курсе того, что варится на кухнях мировых монстров электронных развлечений..." Именно такими словами в сентябре 1997 Александр Птица aka ГаММеР открыл свою страничку. Наверняка, любой играющий обитатель Инернета хоть один раз да побывал на его сайте (http://www.gammer.kiev.ua). Александр регулярно радует игровую общественность своими обзорами, красотой языка и неординарностью взгляда на жизнь. Второго июля ГаММеру исполняется круглая дата – полтинник, 50 лет. С чем редакция нашего журнала юбиляра и поздравляет.

■ Конкурс на лучшую сетевую карту

Компания Nival объявила конкурс на лучшую сетевую карту к многопользовательской игре "Аллоды 2: Повелитель душ". Наиболее удачные карты будут опубликованы на сайте Нивала, а создатель самой интересной получит ценный приз. Конкурсные карты можно присылать на map@nival.com.

Присланные карты не рецензируются и не возвращаются. Доработка карт и техническая поддержка редактора в рамках конкурса осуществляться не будет. На конкурс принимаются только полностью законченные, работающие версии карт. Дополнительная информация о ходе конкурса и его результатах будет помещена на сайте компании Нивал www.nival.com

■ Особенности национальных названий

Только в прошлом номере мы писали о том, что Акелле (http://www.akella.ru) приходится подыскивать новое английское название для "Корсаров". Теперь та же история приключилась с Букой (http://www.buka.com), а вернее с ее футуристическим авиасимулятором "Штормом", оказалось, что торговая марка Storm уже зарегистрирована Electronic Arts (http://www.ea.com), и игре срочно нужно новое английское название. Так что если у вас есть какие-либо соображения по этому поводу, сообщите разработчикам. Минимум, что вас ждет - имя в титрах игры. С предложениями обращаться в Буку: buka@dol.ru.

■ Работа:

K-D Lab требуется менеджер по руководству и сопровождению крупных онлайновых проектов. Работа с зарубежными заказчиками. Обязателен опыт работы менеджером и неплохой английский (письменный и разговорный). Приветствуется коммуникабельность, чувство юмора и отсутствие вредных привычек. Добровольцев просьба обращаться в K-D Lab по E-Mail: jobs@kdlab.com.

Новости подготовил: Константин Подстрешный

По материалам разработчиков и internet-публикациям

Андрей Шаповалов

Аллоды 2: Повелитель душ

Disclaimer или «Типа отмазка»

Пройти игру можно разными способами, в зависимости от того, какого героя вы выбрали (мага или воина, мужчину или женщину). При этом появятся некоторые специфические миссии или же изменится способ прохождения других миссий (например, так произойдет с миссией «Источник магии»). Поэтому, если хотите пройти абсолютно ВСЕ миссии в игре, вам придется играть за всех четырех героев.

Здесь приведен наиболее удобный вариант прохождения игры за мага-мужчину. Однако при написании я ориентировался на тех, кто любит перебить всех противников и завладеть всеми доступными вещичками, а не на тех, кто предпочитает проходить игру наиболее быстро.

Также, отдавая дань традициям, в материале вместо аллодовского термина "некромансер" для обозначения магов, которые практикуют вызов душ мертвых, используется более привычное слово "некромант".

Профессий много, но прекрасней всех...

Кого из героев выбрать?

Мага. Однозначно.

Во-первых, маг может себя сам лечить.

Во-вторых, магу не надо менять оружие во время схватки в зависимости от дистанции, на которой от него находится враг. Немаловажный момент, учитывая, что бои протекают в режиме реального времени.

В-третьих, маг нужен как можно раньше. Уже пятую-шестую миссию выиграть без связки маг-воин трудно. Воина же вы получите в третьей миссии, сразу по прибытии в город Каарг. А вот мага придется ждать немного дольше. Напряги.

В-четвертых, маг в нападении сильнее любого воина. Где-то на середине игры вы поймете, что лучший способ выиграть – напасть на противника первым.

Купить дешевле, продать дороже – вот наш барыш

Что покупать и когда покупать? На мой взгляд, до середины игры надо покупать только книги с заклинаниями для магов. Причем не надо покупать обоим магам все заклинания. Дублировать надо только наступательные заклинания («Огненная стрела», «Огненный шар», «Радужная молния») плюс «диверсионные» («Каменное проклятье», «Невидимость», «Вампиризм») и защитные от всех Сфер магии.

С середины игры покупайте только эльфийские вещи в Лесном городе. У них показатель защиты в среднем чуть меньше, чем у волшебных вещей, сработанных людьми, зато уровень брони и количество магических (дополнительных) свойств однозначно выше.

Как подобрать хорошую вещь? Очень просто, воспользуйтесь старым трюком из Diablo. Сохраните игру в городе. Теперь загляните в лавку. Если набор вещей вас не устраивает, восстановите сохраненную игру и снова загляните в лавку. Ассортимент поменяется.

Правда, этот фокус не действует с книгами заклинаний – их наличие строго регламентировано сюжетом.

Никогда не тратьте все деньги. Один миллион держите про запас – вдруг срочно придется покупать какое-то заклинание.

Заповеди героя

1. Сохраняться, сохраняться и еще раз сохраняться! Чем чаще, тем лучше.

2. Продвигаться вперед медленно, сохраняя строй (т.е. воин впереди, маги сзади).

3. При движении по лесу старайтесь идти по просекам, а не протискиваться через деревья. В последнем случае ваш отряд, как правило, разбредается, и при атаке монстров не получается дать им должный отпор всей группой.

4. На сильных, но медлительных противников (людоедов, троллей) нападайте одним магом, так как он движется быстрее, чем весь отряд в целом (часть персонажей начинает путаться друг у друга под ногами, а иногда и просто тормозит по непонятной причине).

В городе

В Плагате посетите лавку и прикупите книгу с заклинанием «Вампиризм».

Миссия 1 (сюжетная) – «На встречу со Скраканом»

Итак, вам надо дойти до башни владыки Скракана, хорошо знакомого нам еще по первым «Аллодам». Сама башня расположена у правого края карта, примерно посередине. Но не спешите туда идти – у нас есть и другие дела. Поскольку главный герой очень слаб, имеет смысл поохотиться на чудовищ - прокачать навыки. Старайтесь применять и свой посох, и заклинание «Вампиризм». Это позволит повысить возможности героя как в сфере Огня, так и в сфере Астрала.

В верхнем правом углу карты в окружении летучих мышей стоит тролль. Не атакуйте эту группу, это бесполезно. Лучше подойдите к троллю, после чего завяжется разговор. Вам предложат уничтожить молодого тролля в обмен на 700 монет. Отлично, деньги нам не помешают – идите в проход позади тролля и вскоре увидите своего противника. Молодой тролль силен, но очень медлителен. Поэтому применим против него старую китайскую тактику «ударил-убежал»: подходите поближе к троллю и атакуете его, а когда он пойдет на вас, отбегите назад. Тролль потеряет вас из виду и вернется на свое место. А вы снова подойдите и повторите процесс. Через некоторое время тролль отдаст концы, и вы сможете прихватить его пожитки. Возвращайтесь к старому троллю и получите свои 700 монет.

Теперь идите вниз и немного влево. Там, у самого нижнего края карты, живет людоед. Расправиться с ним можно при помощи все той же китайской тактики. Однако людоед двигается гораздо быстрее тролля, поэтому, дабы вашему отступления никто не мешал, предварительно зачистите область сверху от дома людоеда (там обитают сороконожки) и только после этого принимайтесь за дело. Учтите – в этот раз вам придется запастись терпением, уж больно людоед живуч.

Далее прочешите карту в поисках оставшихся чудовищ и идите к Скракану.

Миссия 2 (сюжетная) – «По дороге в Каарг»

Слева сверху от места вашей «высадки» расположена деревушка, в которой обосновались духи. Разберитесь с ними и идите на восток, к мосту. Перейдите на другой берег и поговорите с жителями деревни. Вполне возможно, что на них в этот момент нападут волки. Помогите добрым людям.

Из деревни идите наверх, к правому краю карты. Там, на кладбище ошивается пара зомби. Лучше всего против них применять посох с заклинаниями "огненная стрела" и "вампиризм".

Закончи в с зомби, направьте свои стопы на запад. Там есть пост с несколькими рыцарями. Поболтайте с ними и внимательно разведайте окружающую среду. Оказывается, рядом с постом (чуть левее и ниже) устроился людоед. Зря устроился, ведь мог бы жить. Вы можете воспользоваться ста-

рым трюком и убить людоеда самостоятельно. Или же просто выманить его на себя таким образом, чтобы молодчика заметили рыцари. Вот тут ему зубастенькому и конец придет.

Идите на запад от поста, минуйте мост и поговорите с «разбойником». Получите дополнительную миссию «Разбойничий клад».

Чуть выше моста стали лагерем настоящие разбойники. Перебить их вам в одиночку не удастся, зато ничего не стоит их выманить за мост, прямо в распростертые «объятья» рыцарей. Не забудьте подобрать пожитки.

Все задания выполнены, осталось перейти в самую верхнюю область карты и закончить миссию.

В городе

В Каарге продайте все барахло, купите приличный лук (но не самый дорогой), навестите таверну. Там поговорите с купцом (получите второстепенную миссию «Адамантиновые рудники») и с Иглизом (получите следующую сюжетную миссию «Деревня Лайриша»). Завербуйте одного или двух наемников (в зависимости от наличия последних).

Миссия 3 (сюжетная) – «Деревня Лайриша»

Мы выбрали эту миссию не случайно – после ее завершения к герою навсегда присоединится сильный воин Иглиз. Пройти без него другие имеющиеся на этот момент миссии (даже с наемниками) будет слишком сложно.

Итак, сначала навестим деревню Лайришу. Она расположена в левом нижнем углу карты. Поговорите там со старостой. Прочешите местность к востоку от деревни и уничтожьте местных чудовищ, чтобы они не убили защитников деревни (последние вам еще пригодятся). Возвращайтесь к тому месту, откуда начали миссию. Медленно пройдите весь верхний край карты, истребляя чудовищ. Внимание! Чуть ниже правого верхнего угла найдете воронку от метеорита (Иглиз тут же припомнит легенду о трех звездах) и встретите очень опасную тварь – гарпию. Сражаться с ней лучше так: впереди стоит Иглиз с луком (который обменивается выстрелами с гарпией), а сзади – маг (лечащий Иглиза) и наемница с арбалетом (стреляющая по гарпии). Время от времени пусть и маг тоже пару раз стрельнет. Через некоторое время гарпия растратит весь свой запас маны и полетит прочь. Отдайте отряду приказ атаковать ее. Ваши ребята пойдут следом и настигнут мерзкую тварь у самой кромки карты.

Теперь идите вниз. Вскоре увидите на дороге нескольких рыцарей и крестьян (за ними стоят некромант и еще пара рыцарей, которых вы пока не видите). Не приближайтесь! Драка все равно неизбежна, желательно, чтобы враги сами пошли на вас, тогда можно будет перебить их по одному. Расставьте людей в боевом порядке: впереди Иглиз с мечом, позади него – наемник-арбалетчица. Маг пусть приблизится и парой выстрелом привлечет к себе внимание. Далее отводите его за спину арбалетчице, и пусть он лечит Иглиза, который будет драться с рыцарями. Некромант вскоре присоединится к атаке, но на него не обращайте внимания – как только Иглиз с помощью арбалетчицы перебьет всех рыцарей, вы навалитесь на некроманта всем коллективом.

После этого подойдите к крестьянам, среди которых находится искомый сын старосты. Идите вниз. Там, в правом нижнем углу карты, есть еще одна деревня. Если будете идти быстро, то успеете перебить чудовищ до того, как те прикончат лежащих на земле крестьян, после чего ваш маг сможет вылечить несчастных.

Теперь поворачивайте на запад и идите в деревню Лайриша. Как только подойдете к ней, сразу направляйтесь в левый нижний угол карты. Там разместите подчиненных у входа в деревню рядом с крестьянами-лучниками. Через несколько секунд поступит сообщение о нападении карательного отряда из нескольких рыцарей, лучников и некроманта. Ваша задача – не потерять в бою своих людей и тянуть время, т.к. на помощь к вам уже спешат другие защитники деревни.

После победы вновь поговорите со старостой Лайриши - он даст вам первую часть короны Язуса.

В городе

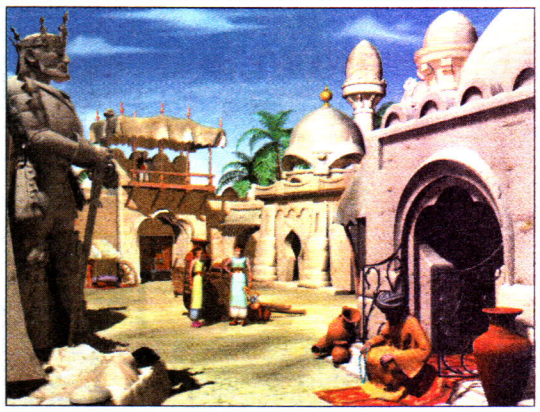
Купите магу книги с заклинаниями «Ускорение» и «Огненная стрела». Зайдите в таверну – после разговоров со всеми гостями получите новые второстепенные миссии «Дракон-убийца», «Грязная работа» и «Осажденная башня», а также - следующую сюжетную миссию «Звездочет».

Миссия 4 (второстепенная) – «Разбойничий клад»

Выбор данной миссии обусловлен двумя причинами. Во-первых, ваш маг и Иглиз легко пройдут ее сами (наемников мы брать пока не можем), а во-вторых, нам нужны деньги.

Вооружите мага посохом вампиризма, а заклинание «Огненная стрела» сделайте автоматическим (Ctrl-A). Поскольку ваш маг уже достаточно развил познания в магии Огня, его собственное заклинание будет действовать сильнее того, которое кастуется посохом. А посох вампиризма отлично действует против мелких чудовищ в ближнем бою.

Поговорите со стражниками у поста. Пройдите немного вниз по дороге. Пусть Иглиз остается на месте, а маг – направляется на восток. Там раскинулся лагерь разбойников. Ваша задача – привлечь их внимание и выманить к посту, где стражники при поддержке волшебницы мигом с ними разберутся.



В лагере разбойников возьмите мешок, лежащий посредине. Это и есть искомое сокровище – котелок с червонцами. В городе вы сможете обменять его на 10000 золотых.

Вернитесь на дорогу. Обратите внимание, что несколько стражников не покинули пост. Это пособники разбойников. Нападать на них нельзя, надо сделать так, чтобы они сами первыми полезли в драку. Пусть Иглиз встанет рядом с арбалетчиком справа, а мага поставьте у арбалетчика слева. Завяжется разговор, плавно переходящий в драку. Почти все враги набросятся на Иглиза, так что у мага будет возможность уложить своего противника, а потом заняться подлечиванием Иглиза. Остальное – дело времени.

Далее прочешите всю карту, уничтожая чудовищ. Для завершения миссии направляйтесь в левый верхний угол.

В городе

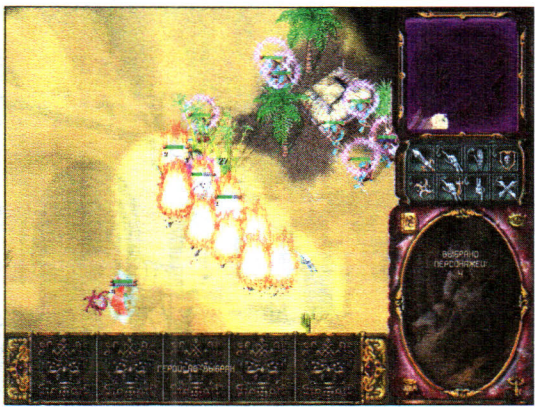
Купите магу книгу с заклинанием «Благословение». Обязательно убедитесь, что у Иглиза есть лук!

Миссия 5 (второстепенная) – «Дракон-убийца»

На мой взгляд, это – одна из самых сбалансированных миссий в игре. Маг и Иглиз вполне могут ее пройти сами (наемники нам понадобятся в следующей миссии).

Впрочем, основная причина нашего выбора другая. Для прохождения миссий «Грязная работа», «Осажденная башня» и «Адамантиновые рудники» вам понадобится еще один маг. Мага вы сможете получить после прохождения миссии «Звездочет». Однако после прохождения «Звездочета» миссия «Дракон-убийца» исчезнет. А зачем нам это надо?

Но вернемся к делу. Наша задача – спасти деревню от налетов злобного дракона. Идите на запад к искомой деревушке. Поговорите со старостой и направьтесь на восток – там еще одна деревня, в которой вам посоветуют искать помощи у волшебницы. Теперь



осторожно пройдите к северо-восточному углу карты, где угомоните местную гарпию. Если пойдете от этого места на юг, то наткнетесь на мост, ведущий на остров с "заказанным" драконом. Но пока ходить туда не надо. Лучше прогуляйтесь вдоль верхнего края карты – повстречаете зомби, скелетов, тролля и прочих пакостников.

Расправившись с ними, идите в центр карты. Там плещется озеро с островом посредине. По мостику пройдите на остров, где магу надлежит поболтать с волшебницей. От нее получите пустую склянку, в которую надо набрать воды из горного ручья. Идите к юго-западному углу карты. Там наткнетесь на людоедов. Их трое – два обычных и один особо живучий (зеленого цвета). Отведите Иглиза подальше в сторону, а маг пущай применит китайскую тактику, столько раз вас выручавшую. Не подведет она и на сей раз, однако «зеленый» людоед будет умирать не просто долго, а очень долго. После расправы с любителями свежего мяса направляйтесь от их поселка на юго-запад. Там между горой и рекой есть тропинка. Пройдите по ней до конца вверх и получите воду из горного источника.

Теперь наш путь лежит на восток. Там найдите еще один мост, по которому попадете на остров. Обойдите остров и поговорите с тамошней волшебницей. Она превратит воду в эликсир превращения. Вернитесь в центр карты к первой волшебнице, и та закончит ритуал. Эликсир драконьего превращения – у вас в кармане. Пришло время нанести визит дракону. Но сначала пусть маг выбросит склянку с эликсиром на землю, а воин - подберет ее и поменяет меч на лук.

Оказавшись на острове дракона, выдвиньте воина вперед. Когда впереди замаячит дракон, подведите воина к нему вплотную. Состоится беседа, после которой крылатый змей испытает на себе действие эликсира, вследствие чего заметно ослабеет. При этом он утратит способность применять заклинания «Молния» и «Радужная молния», да и запас жизненных сил у него уменьшится. Во время боя маг должен только лечить непрерывно стреляющего Иглиза. Процесс, естественно, продлится некоторое время, но шансов у дракона нет.

В городе

Посетите таверну и заручитесь помощью обоих наемников.

Миссия 6 (сюжетная) – «Звездочет»

Ценность данной миссии очень велика – после нее к отряду присоединится волшебница Дайна, и жить нам станет проще, жить станет веселее.

Только сначала нам надо Дайну найти. Идите вверх, окажетесь в деревне. После разговора со старостой, продолжайте продвигаться вверх, зачищая попутно местность вдоль левого края карты.

В северо-западном углу увидите деревушку, в которой обосновались разбойники. Не нападайте на них, а обойдите слева по верхнему краю карты. Таким образом, вы сможете подкрасться к разбойничьему магу. Поставьте рядом с ним ваших воинов, а немного сзади – арбалетчицу и мага. Пусть маг применит заклинание «Огненная стрела» на враге, и начнется драка.

Когда все полягут, обыщите тела – среди всякого хлама найдете записки звездочета. Они вам еще пригодятся. Теперь идите на юг. Примерно в центре карты есть мост. Перейдя его, наткнетесь на наглого атамана разбойников. Прикончите его и подберите упавшее Знамя Смерти.

От моста идите на северо-восток. Увидите башню звездочета и одинокого некроманта. После непродолжительной беседы отправьте его в мир иной. Среди его пожиток найдете отличное оружие – мифрильный волшебный кинжал.

Прогуляйтесь до северо-восточного угла карты. Там обосновалась парочка людоедов. Пусть ваш маг разберется с ними.

Пришла пора разделаться с оставшимися некромантами, держащими в плену Дайну, внучку убитого звездочета. Они расположились к юго-востоку от моста, на котором вы встретили атамана разбойников. Но атаковать чернокнижников стоит именно сверху, поскольку они весьма сильны (один из них применяет «Огненный шар»). Навалитесь на них толпой – и дело сделано. Поговорите с Дайной. Она скажет о бумагах деда, но вы их уже нашли. Поэтому идите в юго-восточный угол карты. Там притаился тролль. Уничтожьте его своим магом и возьмите деньги – покойному они уже не понадобятся. После этого остается только прочесать карту в поисках избегших смерти чудищ.

В городе

В таверне поговорите с новыми посетителями и Дайной. Получите второстепенные миссии «Мятежный батальон» и «Провести путника», а также две сюжетные миссии – «Орковская звезда» и «Древний лес».

Миссия 7 (второстепенная) – «Адамантиновые рудники»

Пройти эту миссию раньше нам было бы нелегко из-за наличия двух вражьих магов, предпочитающих работать в паре. Но теперь у нас тоже есть два мага, и силы сравнялись.

Идите вверх, поговорите в деревне со старостой. Продолжайте двигаться на север. Вскоре вы наткнетесь на кузнеца. Попробуйте заговорить с ним. Да... что-то тут «не так».

Прочешите местность к западу от кузницы. Вот и они, маги-разбойники. Что ж, настало время им отведать собственной конфетки – атакуйте каждого из них по очереди сразу двумя своими магами, Иглиза пускайте впереди, чтобы отвлекал на себя огонь.

Закончив с магами, прогуляйтесь вверх от кузницы. Найдите помощника кузнеца, который немного разъяснит ситуацию. Осталось только восстановить справедливость.

Для этого идите на восток. У правого края карты, примерно посередине, вы обнаружите некромантов и их пленников. Некромантов перебейте, а несчастных крестьян доставьте в деревню в левом нижнем углу карты. Там получите награду от старосты.

Осталось навестить кузнеца. Теперь он полностью оправился от чар чернокнижников и сможет выразить вам свою признательность, дав новую дополнительную миссию «Погоня за мечом».

В городе

Стоит нанять наемников, они упростят нам жизнь.

Миссия 8 (второстепенная) – «Погоня за мечом»

Удачное прохождение данной миссии позволит нам заполучить для Иглиза отличный меч, что крайне немаловажно.

Идите по дороге по север, отбиваясь от всякой мелочи. Вскоре увидите проход справа в горной гряде. Вот теперь действуем быстро. С бандитами, которые выйдут вам навстречу, пусть разбираются маги и наемники, а Иглиз – бежит мимо них и вниз. Там, позади всех бандитов, стоит человек. Вот он-то нам и нужен. Как только Иглиз его прикончит, миссия будет выполнена. Если же отвлекаться на помощников этого типа, то он просто смоется через определенное время.

Обязательно подберите у убитого меч. Теперь можно возвращаться в город или потренировать мага в стрельбе огненными стрелами – немного ниже того места, где стоял вор, находится хижина людоеда. Больше ничего инте-

ресного на этой карте нет.

В городе

Купите обоим магам книги с заклинанием «Огненный шар», если вы еще этого не сделали.

Миссия 9 (второстепенная) – «Грязная работа»

Это непростая миссия, но ее вполне могут пройти одни только герои, без помощи наемников. Главное – чтобы у обоих магов было заклинание «Огненный шар».

Послушайте совета Иглиза и не спешите идти по центральной дороге. Если вы это сделаете, некроманты и их слуги возьмут вас в «клещи», т.е. окружат со всех сторон. Сперва надо зачистить обе боковые дороги.

В принципе, ничего шибко сложного тут нет. Главное – аккуратно заметить скелета, выставить впереди Иглиза, а затем маги пусть пальнут по врагу огненным шаром, дабы привлечь его внимание (дальность стрельбы у огненного шара всегда больше, чем у других наступательных заклинаний). Когда же на подмогу своим устремится некромант, быстро уничтожьте его все теми же огненными шарами. Для этого откройте книгу заклинаний и выделите «Огненный шар». Поскольку оба мага знают это заклинание, они будут стрелять одновременно, так что некромантам мало не покажется.

Когда разберетесь с некромантами, не спускайтесь к нижней кромке карты, на какой бы из двух боковых дорог вы не находились! Там находится лагерь противника, и лучше штурмовать его по всем правилам, иначе будут потери. Сначала разведайте центральную дорогу – там нет некромантов, зато достаточно скелетов.

Теперь идите по левой боковой дороге вниз. Скоро попадете в пустыню и увидите оазис. Зайдите туда, и с вами заговорит некромант, который там прятался. Он сообщит вам об уязвимом месте врагов. Оказывается, с восточной стороны лагерь охраняется хуже, чем с западной. Отлично, значит надо вернуться на восточную боковую дорогу, спуститься по ней вниз, а потом начать не спеша двигаться на запад. За дело.

Итак, начинаем атаку с востока. Принцип остался прежним: примечаем стоящего на отшибе врага, выманиваем его со товарищи огнем, потом ликвидируем магами некроманта и помогаем Иглизу разделывать скелетов. Однако не увлекайтесь – у левого нижнего края карты скопилось много врагов, и они могут одолеть Иглиза за счет численного преимущества. Что делать? Как и полагается нормальным героям, идти в обход.

Поднимитесь по правой боковой дороге к тому месту, откуда начали проходить миссию. Теперь пройдите по левой боковой дороге к оазису, где сидит некромант-шпион. Поставьте рядом с ним Иглиза и Дайну, а своим магом спуститесь вниз и привлеките врагов. Те бросятся в погоню и вы заманите их в оазис, где вам поможет некромант (он автоматически ввязывается в бой, когда враги оказываются рядом).

Когда прикончите последнего врага, убейте и вашего невольного помощника-некроманта, Таким образом, получите еще немного денег, да и одним чернокнижником в мире станет меньше. Подло, конечно, но ведь никто не узнает. Впрочем, можете и не убивать, если исповедуете мирное сосуществование – на дальнейшее это ровным счетом никак не отразится.

В городе

Завербуйте наемников, их помощь лишней не будет.

Миссия 10 (второстепенная) – «Мятежный батальон»

Будет тяжко. С самого начала никуда не двигайтесь. Мимо холма, на котором стоит ваш отряд, скоро пройдут одна за другой две группы врагов. В каждой – несколько умертвий и некромант. Уничтожайте некроманта в первую очередь огненными шарами ваших магов, потом помогайте воинам закончить с умертвиями.

После уничтожения второй группы врагов, идите на юго-восток. В нижнем правом углу околачиваются два тролля. Уничтожьте их одним вашим магом – поднимите ему навык в сфере Огня.

Теперь можно пройти в верхний правый угол карты. Там устроили себе легкую жизнь трое людоедов. С этими господами надо быть осторожным. Если они пойдут в атаку, то пойдут сразу все. Вашему отряду в этом случае придется совсем плохо. Посему держите отряд в отдалении, пока ваш маг упрямо совершает вылазки, обрабатывая всегда одного и того же врага. А как только враги дернутся мстить, пусть маг делает ноги.

Закончив с людоедами, двигайтесь на запад, вплотную прижимаясь к верхней границе карты. Немного левее того места, где вы начинали проходить миссию, засели основные силы неприятеля – несколько отрядов, состоящих из умертвий и некромантов. Атакуйте отряды по одному, продвигаясь сверху вниз (с севера на юг), обстреливая самих некромантов огненными шарами. Борьба будет напряженной, но мы, как всегда, победим.

Теперь у нас остался последний противник – дракон. Его можно встретить, если идти по главной дороге к левому верхнему углу карты. Разведите ваших людей так, чтобы Иглиз с луком отвлекал на себя все внимание дракона, один из магов лечил Иглиза, а второй маг – стрелял по дракону огненными стрелами.

После победы над драконом направляйтесь в верхний левый угол карты, где и найдете солдат мятежного батальона.

Миссия 11 (второстепенная) – «Осажденная башня»

Очень курьезная миссия-загадка.

После разговора с женщиной-магом не спешите переходить мост. За ним вас поджидают исключительно крутые летучие мыши, которые уничтожают любую жертву за пару секунд.

Что делать? Пораскинуть мозгами. Если пройти нельзя, то нас явно подставили. А раз нас подставили...

Окружите женщину-мага, приведшую вас сюда и прикончите ее. Тут же получите неожиданное сообщение. Так вот в чем дело! Ладно, родной, ты совершил ошибку, связавшись с нами.

Переходите мост (теперь летучих мышей не будет) и идите в левый верхний угол карты. Там найдете главного злодея. Как с ним разделаться вы уже знаете по прошлой миссии.

В городе

Заручитесь помощью наемников.

Миссия 12 (сюжетная) – «Древний лес»

Идите вниз. В правом нижнем углу карты найдете деревню охотников. Поговорите с ее единственным обитателем, потом прогуляйтесь на запад. Там будет мост, рядом с которым стоит друид. Поговорите с ним. Так, у нас новая задача – помочь друидам. Перейдите через мост и поднимитесь по дороге вверх. Вскоре вы увидите место сражения. Спешить не стоит – друиды справятся и без вас, но вот подобрать добро уничтоженных зомби не забудьте. Потом вернитесь на дорогу и переговорите с главным друидом.

И снова все упирается в столкновение с некромантами. Злодеи прочно обосновались в самом центре карты. Как всегда, главное – успеть расстрелять огненными шарами самих некромантов. Потом можно и прочей мелочью заняться.

Стоит обратить внимание и на северо-западный угол карты. Там живут четыре людоеда. Если перебьете их (плевое дело, главное – действовать одним магом, выманивая врагов по одному), то сможете вылечить друида, лежащего без сознания рядом с одним из домов. Он даст вам новую дополнительную миссию – «Отшельник».

В городах

Посетите таверну как в Каарге, так и в городе друидов. Получите новые миссии – сюжетную «Эльф» и три второстепенные – «Несчастливый городок», «Беличья напасть» и «Поселок

под угрозой». Заручитесь помощью двух наемников в Каарге.

Миссия 13 (второстепенная) – «Поселок под угрозой»

Так, гордые рыцари не хотят иметь с нами ничего общего. Ну и не очень-то и хотелось. Поговорите со старостой деревни и идите на северо-восток. В углу карты вас поджидает людоед (один штука) и несколько летучих мышей. Летучих мышей быстренько расстреляйте арбалетчицей и магами, а на подоспевшего на выручку людоеда навалитесь всей толпой.

Разобравшись с господином с дубиной, идите на юг, уничтожая по пути сороконожек и духов. У нижнего края карты найдете деревню гоблинов. Самих гоблинов давно уже порезали рыцари, так что спокойно соберите оставшееся добро и осторожно приблизьтесь с востока к крестьянской деревне у левого нижнего края карты. Там, оказывается, уже вовсю хозяйничают орки – они напали на деревню, пока все ее защитники были заняты другими делами. Наложите на всех своих ребят заклятье защиты от магии Огня и аккуратно обстреляйте огненными шарами орков. Аккуратность нужна, чтобы не задеть крестьян – если хоть один из них погибнет, миссия будет считаться проваленной.

Орки побегут в атаку. Пусть ваши маги не обращают на них внимания, а обстреливают огненными шарами вражеского шамана – если его быстро не убить, он вам много крови подпортит. Закончив с шаманом лечите магами воинов, пока те не перебьют орков с мечами. Далее ликвидируйте лучников.

Благодарные жители деревни поднесут вам подарок в виде 10000 золотых.

Миссия 14 (второстепенная) – «Отшельник»

В принципе, ненужная миссия. Никаких хороших предметов вы не найдете, да и опыта накопите немного. Но раз она есть, ее надо пройти.

Поговорите с жителями деревни, расположенной к югу от вас. Разыщите друида, который обитает в лесу, что зеленеет на юго-запад от деревни. Он даст вам задание – перебить назойливых пчел. Прочешите все побережье и расправьтесь с мерзкими насекомыми. Попутно прочешите верхнюю часть побережья. Там живут летучие мыши, которых надо будет уничтожить опосля. Но, чтобы не возвращаться и не тратить лишнее время, лучше заняться ними сейчас. Вернитесь к друиду, и он покажет вам тайный знак.

Теперь другой друид, охраняющий мост на юге, пропустит вас. Миновав пару мостов вы окажетесь на острове. Поговорите с очередным друидом. Поскольку летучих мышей вы уже оприходовали, вам позволят идти дальше на запад.

После продолжительных блужданий вы попадете, наконец, на остров в центре карты. Там найдете кости несчастного отшельника. Поиски уединения – опасное занятие, однако.

Миссия 15 (второстепенная) – «Провести путника»

Это миссия очень выгодна в плане пополнения денежных запасов. Более того, она не сложна, и вы можете пройти ее на более раннем этапе.

Хотя наемников мы и не брали, зато можно использовать в бою самого путника, которому мы и помогаем. Боец он правда слабоватый, зато очень живуч.

С самого начала идите вниз и влево. Там увидите друида и людоеда. На людоеда навалитесь всеми своими ребятами сразу. После победы друид попросит проводить его к своим. Отлично, теперь к нашему отряду временно добавился новый маг. Идите к нижнему краю карты. Приблизительно посередине в горной гряде будет проход, за которым расположен городок некромантов. Перебейте их всех, после чего в юго-западной части города разыщите парочку людоедов. Ликвидируйте и их – они не из нашей компании.

Выходите из города некромантов и идите на запад. Вскоре наткнетесь на друидов. Поговорите с ними. Вам нужно ликвидировать всех некромантов. Большую часть вы уже уничтожили. Осталась лишь небольшая горстка – в самом центре карты. Когда закончите и с этими негодниками, вернитесь к друидам. Вас поблагодарят, и владычица друидов включит телепортер, находящийся немного западнее ее дома. Заведите в телепортер ваших героев по одному, после чего они окажутся на другом берегу реки. Аккуратно перебейте всех чудовищ и подведите путника к западному краю карты.

В городах

В Каарге в таверне поговорите с Иглизом – получите второстепенную миссию «Беглецы».

Миссия 16 (второстепенная) – «Беглецы»

Непростая миссия, но выгодна тем, что после ее прохождения можно заполучить хорошее оружие и доспехи.

Слева от вас - мост, но туда пока не ходите. Вначале прогуляйтесь в нижний правый угол карты. Там местные друиды дадут вам задание убить гарпию.

Теперь побродите немного ниже центра карты – найдете главный лагерь друидов, где состоится неприятный разговор. Правда, вам дадут подкрепление – двух друидов. И на том спасибо.

Идите в левый нижний угол. Заранее вооружите Иглиза луком, и пусть он идет значительно впереди основного отряда. Дело в том, что гарпия будет пускать ядовитый туман, как только увидит ваших ребят. Пусть Иглиз встанет к ней вплотную, и тогда ядовитый туман будет наносить повреждения не только ему, но и самой глупой гарпии. А ваши маги пусть лечат Иглиза, не приближаясь близко. Разделавшись с гарпией, вернитесь к тому друиду, который дал вам задание, и получите награду – 10000 золотых.

Далее поднимитесь вверх вдоль левого края карты. Там есть еще один мост. Вот теперь действуйте предельно внимательно! На острове, помимо атамана и нескольких воинов с топорами, есть лучники и пятерка магов, обожающих кидаться огненными шарами. Не проходите по мосту всем отрядом, а выманивайте врага по частям. Иглиз пусть работает луком, а ваши маги пусть в первую очередь уничтожают магов врага все теми же огненными шарами.

Не забудьте подобрать у убитых врагов вещички – после атамана разбойников остается сильный топор и хорошая кираса.

В городах

В Каарге наймите обоих наемников.

Миссия 17 (второстепенная) – «Несчастливый городок»

С самого начала не стойте на месте – вы ограничены во времени, хотя напрямую вам об этом не скажут. Дело в том, что орки скоро нападут на деревню, и, если вы не успеете помочь, убьют Талену. Однако особо не волнуйтесь – немного времени у вас есть. Идите по дороге на север. Первый поворот налево нас не интересует, а вот второй приведет прямиком на деревенскую площадь, где стоит Талена. Рассредоточьте ваш отряд – Иглиз и наемник с мечом пусть стоят на проходе и принимают на себя основной удар. Магов расположите по флангам, причем более живучий пусть станет сверху.

При появлении орков не обращайте внимания на воинов, главное – успеть вовремя убить шамана, иначе эта тварь поджарит весь отряд заклятием «Огненный вал». Расправившись с шаманом, приготовьтесь вступить в схватку с людоедом, который плетется позади орков.

Но вот битва закончена. После разговора с Таленой вам надо отыскать ее амулет. Вернитесь на юг, в ту точку карты, откуда начали миссию. Осторожно двигайтесь на восток. Там най-

дете деревушку людоедов. С ними придется повозиться магу, сложностей не возникнет. Подберите амулет и двигайтесь на север.

В северо-восточном углу карты есть лагерь разбойников, где помимо воинов придется иметь дело и с одним магом. Разделавшись с ними, идите на запад. Немного не доходя до северо-западного вы найдете башню Талены. Вот и все.

В городе

В Каарге зайдите в таверну и поговорите с Таленой. Получите новую второстепенную миссию – «Дух мага». Завербуйте наемников.

Миссия 18 (второстепенная) – «Дух мага»

Очень интересная миссия. Денег и вещей особо много не найдете, а вот сюжетец хорош.

Прежде всего – не нападайте на некромантов и нежить, которые стоят на кладбищах. Миссия сразу будет провалена. Вам надо получить ценную информацию, а не ввязываться в глупые разборки.

Спуститесь вниз и поговорите с некромантом в центре. Вас пошлют куда подальше, но не отчаивайтесь, а обойдите все кладбище. К вам присоединится доброволец-некромант.

Теперь все дружно идите сначала к нижнему краю карты, потом на запад. Там есть еще одно кладбище, но пока оно нас не волнует.

От кладбища идите на северо-запад. Перебейте там толпу людоедов. Не ходите на восток – там очень сильный отряд скелетов-воинов с приданным скелетом-магом. С ними лучше не связываться – себе дороже.

Пусть ваш некромант скастует на себя «Невидимость» и идет на север. Там находится проход, охраняемый зомби. Задача: не вступать в бой, а быстро проскользнуть мимо. Не забудьте пару раз повторно применить на некроманта «Невидимость», иначе зомби его заметят, и все пойдет прахом.

Оказавшись на кладбище, найдите неразрытую могилу в центре. Некроманту не удастся вызвать духа, и придется отправляться за помощью.

Используя «Невидимость», вновь проведите своего некроманта мимо зомби и направьте его в деревню у нижнего левого угла карты. Там обойдите всех некромантов, пока не найдете того, который согласится помочь.

При помощи все той же «Невидимости» проведите обоих колдунов к могиле. Поговорить с духом мертвого колдуна все равно не удастся, но еще не все потеряно. Как только разговор между вашими некромантами окончится, гоните их подальше на восток, т.к. вскоре вокруг могилы соберется серьезная тусовка. Даже если ваши союзники укрыты «Невидимостью», их все равно обнаружат. Поэтому не мешкайте – бегите на восток к горам. Переждав некоторое время, вернитесь к могиле. Один из некромантов поговорит с духом мертвого колдуна.

Осталось только провести обоих некромантов обратно мимо зомби к основным вашим героям.

В городах

В таверне в Каарге поговорите с Таленой – получите второстепенную миссию «Библиотека».

Миссия 19 (второстепенная) – «Библиотека»

Все очень просто. Не нападайте на некромантов, вашими врагами будут только умертвия. Сперва идите к левому нижнему углу. Там поговорите со смотрителем библиотеки. Он вам, ясное дело, откажет. Ладно. Не хочет добром, хитростью заставим. Идите на север, потом поверните на восток.

Вскоре наткнетесь на несколько домов, охраняемых умертвиями. Перебейте стражу и подведите героев к домам. Иглиз, движимый любопытством, продемонстрирует умение открывать замки, и вы получите очень любопытную информацию.

Вернитесь к хранителю библиотеки. Теперь он с вами будет говорить совсем по-другому.

В городах

В Каарге поговорите с Таленой. Получите новую второстепенную миссию «Источник магии».

Миссия 20 (сюжетная) – «Орковская звезда»

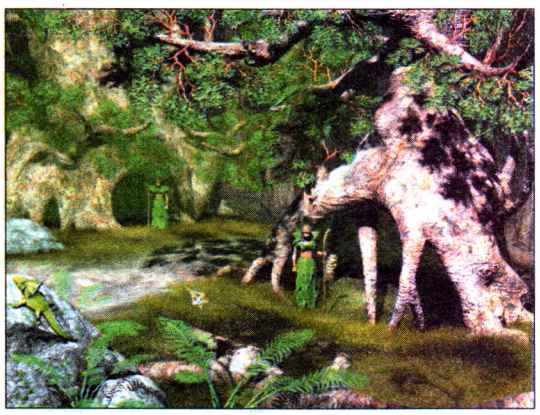
До смешного простая миссия. Идите в правый верхний угол карты. Там – деревня орков. Сами орки занимаются убиением своего сородича (если навести на него курсор, то в окошке справа появится надпись «Наемный орк»). Ваша задача – спасти несчастного. Быстренько перебейте других орков во главе с шаманом, а наемного орка вылечите. От него получите новую сюжетную миссию «Пески Большого Жука». А самого этого орка потом можно будет вербовать в качестве наемника в Лесном городе.

Что еще есть интересного на этой карте?

В нижнем правом углу вы найдете целый выводок троллей – 4 штуки. Вот прекрасная возможность лишний раз потренировать вашего мага.

А вот в верхнем левом углу вас ждет работенка посложнее. Там расположена деревня людоедов. Самих бородатеньких там пятеро, причем так и норовят увязаться в погоню все вместе. Действуйте предельно аккуратно.

В городах



В лавке теперь появятся два новых заклинания – «Огненная стена» и «Каменная стена». Вот теперь понимаете, зачем мы копили деньги?

В таверне Каарга для найма доступен новый человек – маг. Там же поговорите с гостями и получите новые второстепенные миссии – «Исчезнувший караван» и «Мятежная крепость».

В таверне в Лесном городе вас ждет знакомый орк, которого теперь можно будет призывать на бой заодно с местным друидом.

Обязательно купите магу заклинание «Каменная стена».

В лесном городе наймите орка и друида.

Миссия 21 (второстепенная) – «Беличья напасть»

Поговорите со старостой в деревне. Теперь идите вниз, стараясь, по возможности, не отходить от правого края карты. В правом нижнем углу найдете жителей деревни, которых держат в плену за каменной стеной. Теперь одним вашим героем идите в проход между скалами (чуть западнее). Пройдя небольшой лабиринт, найдете царь-белку.

Ну вот, ситуация немного проясняется. Окончательно же она прояснится, когда вы пройдете на запад (теперь многочисленные белки вас атаковать не станут) и увидите реку, через которую перекинуты мосты.

Итак, нам надо уничтожить людоедов, обосновавшихся на другой стороне каждого моста и при этом не допустить, чтобы полностью погибла стая белок, расположившаяся напротив. Учтите, что белки ринутся в бой, стоит только людоедам взойти на мост. Естественно, людоеды белок быстренько своими дубинами оприходуют.

Действуем просто – ведем отряд на мост, потом маг кастует каменную стену и не дает людоедам подойти на расстояние удара. А другой маг и стрелки вашего отряда поливают людоеда огнем.

Действуя таким образом, можно не спеша прикончить всех людоедов (их два на каждом мосту) и не потерять ни одной белки. Впрочем, если и потеряете одну-другую, не отчаивайтесь –



главное, чтобы хоть одна белка из стаи осталась в живых.

Закончив с людоедами повторно посетите царь-белку. Она отпустит охотников. Вернитесь в деревню и получите награду – 100000 золотых.

В городах

В Каарге возьмите всех наемников.

Миссия 22 (сюжетная) – «Эльф»

Сначала идите по дороге вокруг озера. Потом – на юг, в проход между озером и горами. Увидите эльфа в окружении троллей. Подойдите к эльфу и поговорите с ним.

Теперь надо перебить некромантов в нижнем левом и верхнем левом углах. Это будет непросто, но возможно. Против некромантов используйте «Огненный шар» и ставьте перед отрядом «Огненную стену», чтобы она малость поджаривала умертвий, пока те будут обмениваться ударами с вашими воинами.

Кроме этого, опасайтесь сильных людоедов, обитающих на восток от нижнего лагеря некромантов. Они всегда атакуют всем скопом, поэтому используйте своих магов в качестве диверсионной команды, а остальных вояк держите подальше – в ближнем бою они против людоедов не выстоят.

Закончив с некромантами, вернитесь к эльфу. Получите еще одну часть короны.

В городах

В лавке вас ждут две новых книги с заклинаниями «Ядовитый туман» и «Невидимость» по смешной цене 500000 золотых за каждую.

В Лесном городе появился новый наемник – тролль.

После разговоров в тавернах получите новые миссии – «Боевые маги» и «Каменная Паутина».

Кроме этого, теперь в Лесном городе можно будет купить великолепные эльфийские вещи, самые лучшие предметы экипировки ваших парней в игре. Очень дорого, кстати.

Миссия 23 (второстепенная) – «Исчезнувший караван»

Загадка исчезающих караванов будет раскрыта Дайной почти сразу же – оркам удалось завладеть «пультами управления» магических башен. Теперь башни стреляют во всех проходящих по торговой дороге путников. В принципе, вы можете разрушить все башни при помощи «Огненного шара», но это делать не надо.

С самого начала ведите отряд на насыпь справа, а оттуда – в пустыню. Далее вам предстоит найти

Руны Земли и Воздуха. Они находятся у орков-шаманов в двух деревнях, расположенных рядом с нижним краем карты.

К северу от обоих деревень найдете каменный знак на земле – это и есть «включатель» башен. Передайте Дайне обе руны, и пусть она встанет на «включатель». После этого часть башен не будет по вам стрелять.

Не переходя основную торговую дорогу, ведите отряд в правый верхний угол карты. Там раздобудьте у очередного орка-шамана Руну Огня. Ее тоже принесите к «выключателю».

После этого перейдите через дорогу - вы окажетесь в верхней части карты. Найдите на северо-западе деревню, в которой вы сможете разжиться последней руной. Ее нужно отнести к другому «включателю», расположенному к юго-западу от деревни.

Все, дело сделано. Получайте награду – 500000 золотых. Осталось истребить людоедов, живущих немного севернее того места, откуда вы начали прохождение миссии.

В городах

В Лесном городе обязательно прихватите тролля. Не пожалеете!

Миссия 24 (второстепенная) – «Мятежная крепость»

На первый взгляд, сил у нас много – в помощь выделены целых четыре дополнительных юнита, причем довольно приличных. Зачем же тогда помощь тролля?

Да очень просто: у врага магов – 14 человек, солдат – около 40, одна катапульта плюс немного крутых умертвий и дракон. Правда, и добыча нас ждет хорошая – одних доспехов и прочих предметов можно будет продать на добрый миллион.

Но это потом, А пока...

Пока действуем просто – тролля вперед, маги следуют на некотором расстоянии следом. А всадник пусть работает в разведке.

Сначала идем вниз от деревни, где вам предстоят разборки с крутым воином. После его кончины идем еще ниже, до перекрестка. Оттуда поворачиваем налево. Перед нами мост. Тролля пускаем вперед, магов – следом. Когда враги навалятся, кастуйте ядовитый туман перед троллем и приступайте к его подлечиванию. Остальное – вопрос времени.

Прочешите весь островок и добейте оставшихся оппонентов. Возвращайтесь на перекресток, отсюда топайте на юг. Там предстоит новая схватка с волшебницами, применяющими ядовитый туман. Вы уже знаете, как с ними поступить.

Упокоив гражданок, идите по дороге вниз, далее направо. Там снова завяжется бой, после которого вы окажетесь в «городе». Расположите ваш отряд у нижнего края карты, а всадника вышлите вперед. За лесом на северо-западе наткнетесь на лагерь некромантов с сильными умертвиями. Выманите их всадником на тролля. Далее – все по плану.

От лагеря некромантов поднимитесь наверх - увидите узкую полоску берега между морем и горами, уходящую на север. Если хотите почувствовать себя крутым, идите по ней. В самом конце вас поджидает зеленый дракон. Убить его просто – вперед выставляются всадник и вооруженный луком Иглиз, сзади следуют маги. Дракон будет стрелять по передним, а маги тем временем будут лечить Иглиза со всадником, периодически постреливая по дракону. Правда, никаких сокровищ после смерти дракона вы не получите.

Вернитесь на перекресток. Осторожно продвигайтесь на восток. Вот тут имеет смысл вновь выманить противника с его позиций при помощи вашего всадника. Дело в том, что кроме рыцарей и волшебниц впереди вас ждет катапульта. Если троллю придется одновременно иметь дело со всеми оппонентами одновременно, то даже его запаса «прочности» может не хватить. Но стоит ликвидировать семерых рыцарей, как все встанет на свои места. И тогда ведите тролля вперед, не останавливаясь – надо быстрее покончить с катапультой.

Прочешите весь район и истребите остатки врагов, после чего соберите доспехи и оружие, коих по всей карте разбросано великое множество.

В городах

В Каарге наймите всех, кто там есть. В предстоящем деле они лишними не будут.

Миссия 25 (второстепенная) – «Каменная Паутина»

Вам предстоит пройти лабиринт. Заблудиться невозможно, поскольку дорога только одна. Враги вас будут ждать по углам карты, основная база некромантов расположена в самом центре. Население - несколько крутых чернокнижников. Лучше всего выманить их магом в узкий проход вверху, а потом закидать огненными шарами. Но это еще не конец. Попав в централь-

ный район, осторожно пройдите на северо-восток. Там обретается дракон. Иглиз с луком и один маг зайдут с одной стороны, арбалетчица и второй маг – с другой. Третий маг пусть держится между ними и лечит всех, кого ранят. После смерти рептилии получите кое-что полезное.

В городах

В Лесном городе возьмите наемников – тролля, друида и орка. С ними предстоящая миссия пройдет легко и просто.

Миссия 26 (сюжетная) – «Пески Большого Жука»

Простая миссия, если вы послушались совета и прихватили с собой тролля. Единственное неудобство – кругом пески, и ваш отряд будет двигаться крайне медленно. Посему запаситесь терпением.

Искомая деревня расположена в центре карты. Там надо всех почикать и подобрать вещички шамана. Среди них найдете последнюю часть короны.

В нижнем левом углу карты есть поселение людоедов, но им супротив вашего отряда ловить нечего. Убить же их стоит хотя бы ради некоторого количества денег. Которых, как известно, никогда не бывает слишком много.

Между поселком людоедов и деревней есть каменистая местность, где обретаются тролли и летучие мыши. Здесь надо действовать аккуратно, потому что троллей много – пять или шесть штук. Нападают они дружно, так что без активной помощи магов вашему троллю несдобровать.

В городах

В лавках появится новое заклинание «Град» (за миллион золотых).

Поговорив с новыми людьми в таверне в Лесном городе, вы получите второстепенные миссии «Могила великого воина» и «Ученый-орколог», а после беседы с некромантом в Каарге – сюжетную миссию – «Королевский приказ».

Наймите в Каарге всех наемников. Если у вашего мага нет еще заклинания «Ядовитый туман», то обязательно купите его! Можете взять и «Невидимость», а можете и не брать – она есть у мага-наемника.

Миссия 27 (второстепенная) – «Боевые маги»

Ваша задача – перебить всех некромантов. Заранее ставлю вас в известность – всего вражеских магов 48, плюс есть еще два зомби. К счастью, маги не лечат сами себя, зато активно пользуются посохами с «Вампиризмом».

Кончено, будь с нами тролль, все было бы просто, но это невозможно – в самом начале дорогу перегораживает идол, обойти которого тролль не может. Так что придется сражаться без здоровяка. В принципе, миссия не столь сложна, сколь муторна. Действовать надо осторожно и не спеша.

Принцип таков: один маг идет впереди, два других – немного позади. Враги атакуют первого мага, который в свою очередь атакует их, а два мага сзади лечат первого.

Сама база поделена на пять областей. Две справа (одна над другой), две слева, одна – вверху. В каждой области устроились маги, специализирующиеся в отдельной сфере магии. Причем заклинания из этой сферы на самих магов не действуют (т.е. магов, использующих, к примеру, заклинания Огня, можно взять только Водой, Воздухом, Землей и Астралом).

Сначала зачистите две нижние области базы. Маги в правой части карты будут использовать водяные заклинания («Ядовитый туман»), маги в левой – заклинания Земли («Каменное проклятие» и «Каменная стрела»). Лучшая тактика борьбы с ними – заклинания «Огненный шар» (против «водяных» магов) и комбинация «Ядовитый туман»/«Вампиризм» (против «каменных»).

Когда закончите с этими областями, не спешите наверх. Дело в том, что на дороге стоят два идола, которые обстреливают всех прохожих огненными шарами. Пусть маг-наемник наложит на каждого из ваших ребят «Невидимость», и тогда они спокойно минуют идолов. Как только минуете идолов, поворачивайте налево. Ни в коем случае не ходите вверх или направо – там вас быстро разделают.

В верхней левой области несколько магов будут использовать заклинания из сферы Огня. Лучшая тактика против этих: сначала наложить на своих ребят «Защита от огня», потом кастовать на врагов «Ядовитый туман» и «Вампиризм».

Далее займитесь областью посредине вверху. Тамошние маги используют магию Астрала («Проклятье» и «Вампиризм»). Тут действуем так: наложите на главного мага «Невидимость», после чего тот аккуратно подбирается к крайнему врагу, кастует на того «Ядовитый туман» и немедленно сматывается к своим. Таким образом, можно потихоньку извести всех.

Осталась последняя область – на востоке. Тамошние маги будут использовать «Радужную молнию». Тут имеет смысл действовать как в прошлый раз – невидимый маг с «Ядовитым туманом» наготове. И не забывайте сразу же убегать.

Никакой награды за труды вы не получите, если не считать посохов магов. Но за них много не дадут. Несправедливо.

В городах

В Лесном городе наймите тролля со товарищи.

Миссия 28 (второстепенная) – «Могила великого воина»

Эта миссия довольно суетна, зато прибыльна. Есть два задания – основное (уничтожить некромантов возле могилы Эсгеля) и второстепенное (найти очень полезный амулет).

Чтобы добиться победы, надо выполнить основное задание. Для этого идите по единственной дороге (она всего одна). Двигайтесь очень осторожно – вас ждут несколько засад ящеров, которые очень живучи, да и нападают исключительно стаей. Однако и тут старая тактика «железного кулака» полностью себя оправдывает. Ставите тролля впереди, подпираете его Иглизом, за которым плетутся маги. Магом выманите ящеров на тролля, а если кто захочет поживиться другими членами вашего отряда, то за дело примется Иглез. Ну а маги пусть лечат своих/стреляют по врагам.

В конце концов, дорога приведет вас в нижний правый угол карты. Поднимайтесь отсюда вверх к кладбищу. Тут вам предстоит схватиться с несколькими очень сильными скелетами и тремя некромантами. Опять-таки, натиском врагов не взять, выманивайте по одному. Если с некромантами так не получится, пусть оба ваших мага одновременно обстреливают их огненными шарами. После победы разживетесь отличными посохами.

Не спешите уходить с кладбища – на могиле Эсгеля лежит мешок с очень ценным предметом.

Теперь поговорим о второстепенном задании. Почти сразу же вы наткнетесь на духов, которые попробуют с вами поговорить. Идите на восток. У правого верхнего угла карты найдете друида. Он скажет, что надо перебить гарпий. Идите в левый верхний угол карты. Там три гарпии, сражайтесь с каждой в отдельности. Пусть друид-наемник сразу «окаменеет» гарпию, а все остальные - поливают огнем.

Расправившись с гарпиями, вернитесь к друиду в правый верхний угол. Он скажет, что надо искать еще одного друида, который понимает язык духов. Этот друид-толкователь живет возле левого нижнего угла карты. Поговорите с ним. Так, теперь еще и дракон!

Идите на северо-восток от жилища друида толкователя. Там, среди скал найдете дракона. Пустите вперед тролля, пусть тот вызовет огонь на себя, все остальные стреляют по дракону или лечат тролля. После смерти дракона соберите неплохие вещички и деньги.

Вернитесь к друиду-толкователю. После разговора с ним навестите вновь самого первого друида, вместе с ним

сходите за духами и ведите их к толкователю. Тот выслушает дух древнего орка и передаст вам его слова.

«Дуб у озера с тремя камнями» находится чуть ниже кладбища Эсгеля, возле правого нижнего угла карты. Будьте внимательны и вы его не пропустите, благо озеро поблизости всего одно. Амулета не видно, поэтому пошарьте курсором в листве дерева.

В городах

Возьмите с собой наемников из Каарга.

Миссия 29 (сюжетная) – «Королевский приказ»

Идите на северо-запад и поговорите с некромантом. Он от имени короля прикажет вам атаковать друидов. Приказ приказом, но сначала не помешает разобраться что к чему.

Перейдите через мост на западе и отыщите отряд рыцарей. Они сразу отправятся сражаться, но вы с ними не ходите – в лесу вспыхнет битва между рыцарями и драконом. Вам, как и подобает нормальным героям, лучше пробираться на север обходным путем. Ваша задача – добраться до друидов, которые расположились на острове у северо-восточного угла карты. Будьте осторожны – в лесу есть еще один дракон. В принципе, стоит его убить ради денег, однако противником он окажется приличным. Так что выбирайте сами.

Когда доберетесь до друидов, ситуация несколько прояснится. Итак, некроманты опять пытаются таскать каштаны из огня чужими руками. Что ж, придется их проучить.

Возвращайтесь обратно к тому месту, откуда началось прохождение миссии. Не спешите, выстройте свой отряд в надлежащем порядке – крутые воины впереди, маги сзади. Когда увидите одиноко стоящего некроманта не делайте опрометчивых выводов – после разговора с вами он вызовет сильное подкрепление. Постарайтесь воинами выманить врагов в сторону от основного некроманта и перебить по частям, а потом наваливайтесь на основного гада всей толпой.

В городах

В лавке появились новые заклинания. Обязательно купите себе «Телепорт»! Остальное – в зависимости от желания и наличия денег.

В принципе, наемники вам особо и не понадобятся, но на всякий случай прихватите ребят из Лесного города.

Миссия 30 (второстепенная) – «Проклятие амулета»

Очень любопытная и смешная миссия.

Сначала переговорите с обитателями деревни. Потом идите на север, держась левого края карты. Найдете башню, рядом с которой стоит маг. Он сообщит вам о драконе, который якобы во всем и виновен.

Дракона можно отыскать в проходе между скалами на восток от деревни. Только вот драться с ним ни в коем случае не надо. Просто поговорите.

Эге, нас опять пытались надуть. Вернитесь к магу и прикончите его. Возьмите амулет. Теперь отправляйтесь к дракону и снова с ним побеседуйте. М-да, этому дракону в умении логично мыслить не откажешь! Отлично, у вас теперь появилась пара отличных союзников.

Двигайтесь на север, используя мага с заклинанием «телепорт» в качестве разведки, а все бои ведите только драконами. С ними весело и легко!

Пусть драконы перелетят горы на севере, после этого маг сможет телепортироваться следом. Разворачивайтесь и очень медленно и осторожно пробирайтесь на восток – враги, которые вам встретятся по пути, окажутся достойными противниками даже для драконов. В конце концов, вы найдете кладбище, на котором обитает дух ярко-розового цвета. Пусть герой-маг, у которого в «вещмешке» лежит злополучный амулет быстренько телепортируется к нему вплотную. Все, проклятая реликвия возвращена законному владельцу, и мир вновь воцарился в маленькой деревушке, а ваших союзников-драконов в будущем ждет приятная трапеза...

В городах

Возьмите ребят из Каарга – их помощь не помешает.

Миссия 31 (второстепенная) – «Бешенство»

Итак, нам предстоит найти причину странного бешенства, охватившего животных.

Идите по дороге на восток и поговорите с друидом. Перебейте назойливых троллей, мешающих вам пройти мост (нападайте на врагов магом, использующим «телепорт», причем так, чтобы тролли не приближались к мосту – в противном случае, друид, с которым вы недавно говорили, будет их лечить). Теперь идите к северо-западному углу карты. Там начинается река и там же устроили себе отпуск за городом не кто иные, как... правильно, некроманты.

Их немного, но они круты, и их поддерживают мощные скелеты, поэтому используйте вашего мага с «телепортом» в качестве «сил быстрого развертывания»: пусть он приблизится к врагам, напустит на них «ядовитый туман» и сразу же "делает ноги". Немного терпения, и все чернокнижники падут. Обследуйте их лагерь и найдите лежащего без сознания друида. Вылечите его.

Задание выполнено, но ради душевного покоя можете прочесать карту – в лесах найдете ящеров и парочку троллей, а в юго-западном углу – деревушку людоедов. И что это парни с дубинами вечно нам на дороге попадаются?...

В городах

В Лесном городе заручитесь поддержкой тролля и компании – дельце предстоит ответственное.

Миссия 32 (сюжетная) – «Королевская охота»

Охотничий домик короля расположен в самом центре карты, но подойти к нему можно только с восточной стороны карты (со всех других сторон подходы блокированы скалами), так что придется делать крюк. Лично я предпочитал всегда идти сначала на юг (вниз, там можно поговорить с лесничим возле домика), потом на восток через мост, далее – на север и, под конец, поворачивал на запад.

Ничего экстраординарного вас не ждет, если не считать чудовищ. Впрочем, крутым среди них будет, пожалуй, только дракон, поджидающий вас в восточной части карты, примерно по центру. Воевать с драконами вы уже научились, так что проблем не будет.

Приблизившись к домику короля вы увидите много рыцарей. Не волнуйтесь, биться с ними не придется – право задать королю вопрос священно, и вас пропустят. Пусть вперед идет Иглиз. В конце концов, он – единственный аристократ средь вашей братии.

Далее произойдет самое интересное. Во время разговора король сделает ошибку – снимет шлем. Когда рыцари увидят, кому на самом деле они служили последние годы, их охватит праведный гнев. Верных королю бойцов, а также и его самого тут же порвут на красный флаг (не забудьте приказать Иглизу благоразумно отойти в сторонку), и вам останется только поживиться вещами убитых.

В городах

В лавке появится заклинание «Каменное проклятие». Обязательно прикупите его своему главному магу!

Наемников не берите, они только будут сковывать вас.

Миссия 33 (второстепенная) – «Орколог»

Мы не зря так долго откладывали прохождение этой миссии. Она нам весьма нужна именно сейчас. Дело в том, что вам необходимо как можно лучше развить герою-магу навык в Стихии Земли, чтобы работало «Каменное проклятие». Без этого заклинания следующие миссии пройти будет довольно затруднительно.

Развить же этот навык проще всего следующим образом: в пустыне находите сороконожку (если поблизости есть ее сородичи, убейте их), потом отбираете у мага посох, активным заклинанием делаете «Каменное проклятие» и приказываете атаковать сороконожку, а на самого мага накладываете заклинание «Магический щит». Что получается? У сороконожки не хватает силы удара причинить вашему магу серьезные ранения, а он потихоньку набирает навык в нужной сфере. Дело это нудное, но поверьте – нужное. До 100 процентов навык вы, конечно, не доведете, но хотя бы до 30-40 доведите обязательно!

Теперь поговорим о самой миссии. Она не представляет проблем при наличии у магов заклинания «телепорт». Вам просто нужно идти на восток вдоль нижнего края карты. Сперва вам попадутся тролли. Перебейте их и продолжайте топать в прежнем направлении. Вскоре вы упретесь в скалы, которые кольцом опоясывают оазис, где и обитает орколог. Проход между скалами один, как раз там, где вы и окажетесь (к востоку от троллей). Вот тут-то вам и понадобится «телепорт». Дело в том, что стоит вам подойти к проходу, как обитающие в оазисе чудища нападут на орколога. И если вы не успеете ему на помощь (а передвигаясь на своих двоих вы точно не успеете при любых раскладах), миссия будет провалена. Но с помощью телепорта вы без труда придете ученому на помощь вовремя.

Орколог даст вам задание – отыскать сок кактуса. Идите от его оазиса на север. Там есть еще одно кольцо гор, внутри которого расположилась деревня орков. Аккуратно выманите их магом и перебейте. Рядом с телом шамана вы и найдете искомый сок. Отнесите его ученому и получите весьма приличное вознаграждение.

В городах

В Лесном городе возьмите с собой завсегдатаев таверны.

Миссия 34 (второстепенная) – «Источник магии»

Для каждого выбранного вами в самом начале игры персонажа (мага-мужчины, мага-женщины, воина-мужчины и воина-женщины) прохождение этой миссии будет свое. Мы рассмотрим вариант для мага-мужчины.

Сразу же после начала миссии к вам подойдет некромант и передаст книгу с заклинанием «Невидимость». Это – подсказка, заклинание пригодится в дальнейшем.

Идите на юго-запад. Там найдете круглую каменную площадку. Это - телепорт. Чтобы его включить, нажмите два рычага, упрятанные в «потухших вулканах» к северу и югу от самого телепорта. Далее кастаните на отряд «Невидимость» и телепортируйте личный состав по одному.

Вы окажетесь на острове (обзовем его «остров №1»), при этом главный герой заметит, что его тянет на запад. Не вступая в драку с черепахой (иначе с севера прилетит очень сильная гарпия), двигаем отряд на запад. Там есть еще один телепорт, который перенесет вас на остров №2. НЕ НАПАДАЙТЕ там ни на кого, кроме дракона, который сам вас атакует. Этого можете убить.

Когда главный герой доберется до острова №2, он вспомнит стишок-загадку. Как ее решить? Помните книгу, которую передал некромант в самом начале миссии. Правильно, кастуйте «невидимость» на гарпию и дракона, расположившихся между двумя идолами. Теперь идите на восток и вступайте в новый телепорт. Первым пошлите самого живучего члена отряда, следом – вашего мага.

На острове №3 вас ждет до безобразия неприятный противник – дракон, который постоянно применяет магию («ядовитый туман», «радужная молния» и «огненная стена»). Пусть первый ваш боец отвлечет дракона на себя, а маг применит «каменное проклятие». Далее БЫСТРО телепортируйте подкрепления и наваливайтесь на дракона всем скопом.

Покончив с мерзавцем, подведите главного героя к пирамиде и получите подарок. М-да, можно было и что-нибудь покруче!

Снова вступив на телепорт, вы окажетесь на острове №4. Направляйтесь вниз, убейте там еще одного дракона и подойдите к нижней кромке карты. Миссия пройдена.

В городах

Берите наемников из Каарга и потратьте все деньги на экипировку основных героев – вам предстоит финальная разборка. Обязательно наденьте на Иглиза Корону Язеса – он станет ОЧЕНЬ живуч и силен.

Купите Иглизу самый крутой из возможных мечей, в предстоящем сражении поставить последнюю точку над «i» суждено именно стали.

Миссия 35 (сюжетная) – «Последняя битва»

В самом начале между союзниками – рыцарями и друидами – разгорится драка. Вы вольны принять ту или иную сторону. Спасти обе группы невозможно, так что решайте, кто вам ближе. Я рекомендую друидов – они здорово потом помогут, т.к. способны лечить ваших воинов. Да, сразу же учтите, что катапульта не лечится и самостоятельно не восстанавливается.

Выстройте отряд следующим образом – впереди воины во главе с Иглизом, за ними – друиды, а ваш главный герой-маг – немного сбоку. Теперь



двигайтесь на север. Перебейте врагов, которые встретятся вам на пути, а когда дойдете до границ пустыни, остановитесь. Проведите магом разведку. В центре пустыни обосновались несколько магов-скелетов с помощниками. Магов надо перебить поодиночке, применяя против них вашего мага-диверсанта с «Ядовитым туманом» наготове. Учтите, что один из магов-скелетов (обитает рядом с круглой каменной площадкой) БЕЗМЕРНО крут (по сравнению со всеми остальными). Против него используйте «Каменное проклятие» и массовую атаку.

Закончив со скелетами, уходите дальше на север к горам. Здесь поворачивайте и идите вдоль гор на запад. Таким образом, избежите множества ненужных вам встреч с другими слугами Урда (миссия последняя, чего зря потеть?).

В северо-западном углу увидите мост, который охраняют скелеты-маги и катапульта при поддержке простых скелетов. Перебейте их (пускайте вперед Иглиза, а остальные пусть только тем и занимаются, что его лечат. Катапульта пусть бьет сзади по скелетам-магам).

Переправьтесь через мост и идите на восток.

В конце концов, наткнетесь на еще один мост. Делаем маневр – весь отряд ставим вплотную к западному концу моста, а Иглиза пускаем дальше на восток в разведку. Там, на холме стоит Урд в окружении верных вассалов. Пусть Иглиз нападет на кого-нибудь и сразу же ретируется. Урд, как правило, поначалу не реагирует (если Иглиз не подошел слишком близко). Таким образом, можно перебить большую часть врагов поодиночке. Но, в конце концов, Урд все же увяжется за Иглизом. И тут все дело в том, чтобы правильно расставить силы. Иглиз должен быть в зоне действия лечащих заклинаний, но остальной отряд не должен стоять близко к нему, иначе Урд их всех перебьет – наносимые им «удары» отнимают по 300 и более очков жизни у всех, кто оказался в пределах досягаемости. Более того, магия на Урда не действует, и Иглизу придется решать дело мечом...