ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RPG, Real-time strategy
ИЗДАТЕЛЬ:	1C
РАЗРАБОТЧИК:	Nival Entertainment
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-133(200MMX), 32(64) MB RAM, 640x480x65K
ОНЛАЙН:	www.nival.com
ВЫХОД:	апрель 1999
АЛЬТЕРНАТИВА:	Аллоды: Печать Тайны

Аллоды 2: Повелитель Душ

Юрий ПОМОРЦЕВ и Сергей ДРЕГАЛИН
dreg@gameland.ru

Резюмируем: вне всяких сомнений **Аллоды 2: Повелитель Душ** — это проект мирового уровня, который обязательно завоюет славу и за пределами России.

Волей-неволей исполняешься чувства гордости, когда натыкаешься на строчки «...игра представляет собой смесь Rage of Mages (**Аллоды: Печать Тайны**) и что-то-там-еще» в популярных забугорных игровых изданиях. Нет, ведь чертовски приятственно, когда наша российская игра, побывавшая в десятке лучших игр Internet Top 100 и получившая высочайшую оценку у всего прогрессивного человечества, становится неким эталоном и образцом для подражания.

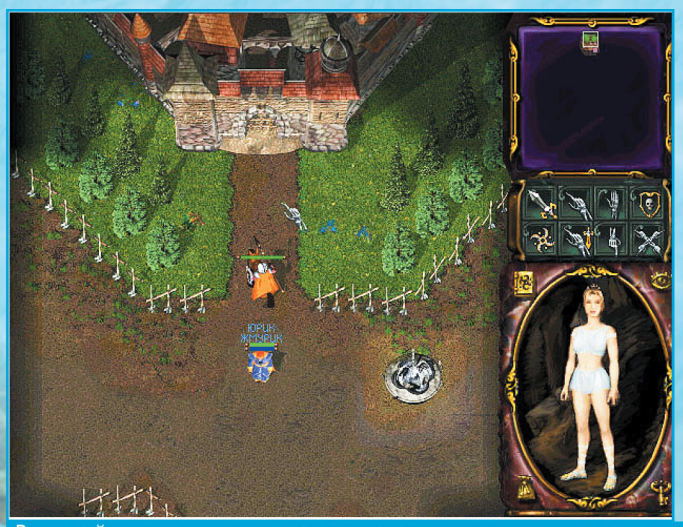
Ну а для нашей с вами матушки-России появление игрового проекта такого масштаба является событием, прямо скажем, не частым. Поэтому совершенно неудивительно, что за процессом сотворения **Аллодов 2** пристально наблюдала не одна пара глаз, и появление сей диковины ждали с особливым нетерпением.

И дождались. И не разочаровались. Впечатление от **Аллоды 2: Повелитель Душ** совершенно однозначно — намного выше среднего. До гениальности чего-то не хватает, но в целом где-то около того!

АЛЛОДЫ ПО-ПРЕЖНЕМУ ЖДУТ ГЕРОЕВ

Приуменьшать масштабы вселенной **Аллодов** было бы большой ошибкой. Конечно, борьбе за восстановление порядка на Умойре были отданы лучшие годы виртуальных героев, а также отнюдь не виртуальные злачные часы подготовки к сессии, но сделанное дело оказалось не таким уж и значимым, если мыслить в самом глобальном масштабе. Завален-ный необузданной толпой бушующих магов и воинов, Демон из Внешнего Мира был лишь каплей в океане Зла, воды которого тихо, но с завидным постоянством просачивались через магические преграды, выставленные Великими Магами. Поэтому едва-едва потушив одно пожарище, необходимо без промедления приступать к ликвидации нового.

То, что новая зараза, перекочевавшая в мир **Аллодов** из внешних источников, по самым скромным оценкам окажется раз эдак в -цать



В сетевой игре над персонажем высвечивается не только его имя, но и название клана. При этом допускается смена последнего, но имя для героя остается бессменным



похлеще, нежели злосчастный Демон (упокой Всевышний его душу), можно даже и не сомневаться. Аргумент в пользу этого прост — достаточно вспомнить, что карьера героев в Печати Тайны начиналась с обычного конвоя неимущего коммерсанта, а ее апогеем стала масштабная сеча с применением тяжелой бронетехники и последних достижений в области боевой кабалистики. Так вот, в Повелителе Душ действо закручивается сразу же, лихо и удало. Следовательно, можно смело ожидать, что такой старт приведет в финале к самым невероятным сражениям, которых предварит тернистый путь, испещренный плеядой авантюр. Эки я завернул!..

ИНДИВИДУАЛИЗМ И САМОВЫРАЖЕНИЕ

Ролевик ролевику — рознь. К системе создания персонажа, его прокачке и взращиванию из него Личности с большой буквы создатели **Аллодов** подошли творчески, взяв за основу классические принципы не менее классических RPG'шек и приведя их под общий знаменатель своего проекта. Иными словами, адаптировав их для вселенной **Аллодов**.

Тонкий процесс сотворения персонажа начинается с выбора одного из четырех претендентов на роль вашего протеже. На деле представлено лишь два класса — воин и маг, и на каждый из них полагается по два героя обоих полов. С точки зрения баланса характеристик — никакой дискриминации между сильным и прекрасным полом не наблюдается, но по части характеров все четверо разнятся, аки сценические костюмы Жана Поля Готье. И эта индивидуальность нравов стала красной нитью игры; просто из любопытства хочется понаблюдать за реакцией на одни и те же события рассудительного мага, бесстрашного воина, капризной волшебницы и благородной воительницы.



Карта нового аллода. Обратите внимание на отсутствие свитков с заданиями — в Повелителе Душ вы можете набрать сразу уйму квестов и неспешно, практически в произвольном порядке выполнять их

По большому счету процесс юстировки персонажа не слишком изменился по сравнению с Печатью Тайны, за исключением одного любопытного момента. По-прежнему можно перераспределить базовые характеристики героев (сила, ловкость, разум, дух), а так же выбрать превалирующие области магических знаний или навыки по владению оружием. Но избрать сферу астрала (для мага) или навык по владению стрелковым оружием (для воина) при создании героя в Повелителе Душ уже не представляется возможным. Почему? Вероятно оттого, дабы жизнь не показалась сахаром, а то дюже легко персонаж будет шинковать противника. Это, тем не менее, совершенно не означает, что из игры на веки вечные исчезли названные навыки, напротив, они живы и здравствуют, но прогрессируют по мере приобретения опыта с не слишком уж высокой скоростью.

Не пройдет и нескольких минут после того как новоиспеченный герой воплотится на виртуальных просторах **Аллодов**, как его тут же подхватит вихрь молниеносно разворачивающихся событий. Начнется заварушка за столиком таверны хорошо изученного аллода Умойр, где нам встретится посланница Скракана, Великого Мага. Старец перенесет героя с важным поручением на аллод Язес, который, в отличие от ставшего почти родным Умойр, представляет собой темную лошадку. Это знаменательная телепортация может считаться началом повествования **Аллодов 2.**

Даже беглого взгляда на Язес и его окрестнос-

ДОСТОИНСТВА

Изысканный дизайн, значительное увеличение кампании, грандиозная увлекательность и динамичность.

НЕДОСТАТКИ

Минимум нововведений по части похождений на миссии.

РЕЗЮМЕ

Наиболее широко известный из существующих российских проектов. И просто отличная игра.

7.5

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Так выглядит Каарге — столица аллода Язес. Жители города намного более разговорчивы, нежели обитатели Плагата, и нередко готовы поделиться с вами новостями или просто развлечь разговором



Играть за мага в Повелителе Душ стало определенно легче, даже несмотря на всего лишь два заклинания, которые изначально записываются в вашу магическую книгу

ти достаточно, чтобы оценить разросшиеся масштабы игры. Вместо единственного города, в котором можно как следует покутить после напряженных баталий с агрессивными лесными обитателями, Повелитель Душ предлагает для нанесения визита уже три крупных населенных пункта — Каарге (столица Язеса), тайный Город Друидов (на то и тайный, чтобы появиться где-то к середине игры) и старый добрый Плагат (столица Умойр). Все города функционально похожи друг на друга как братья-близнецы и отличаются лишь архитектурой, да горсткой местных жителей, которые иногда не прочь поболтать о том о сем с вашим персонажем. Эпохально, что из всех городов исчезли тренировочные залы и магические школы, в которых раньше было можно поднатореть в соответствующих искусствах, расплачиваясь звонкой золотой монетой. Откровенно говоря, я не нахожу явных причин для такой узурпации — быть может, что сия прокачка отрицательно влияла на баланс игры, вследствие возможности явного повышения навыков в сфере астрала и по владению стрелковым оружием. Так или иначе, но о магических школах и тренировочных залах можно забыть. Аминь.

ТОНКАЯ БАЛАНСИРОВКА

Города — городами, но большую часть времени все равно придется проводить не за столиком в таверне, философствуя о смысле бренного человеческого бытия, выдыхая при этом суррогат спиртных паров, а на раздолье Язеса. На миссиях то бишь. Вот о них-то и погутарим.

Графический движок игры принципиально не изменился. Улучшился по части некоторых примочек а la динамически отбрасываемые тени и динамическое освещение, но в итоге каким был, таким и остался, дополнившись несчетным количеством новых текстур, объектов и прочих предметов аллодовского интерьера.

Равно как и графическое ядро программы, остался незыблемым и интерфейс, который просто приобрел несколько освеженный вид за счет нового дизайна иконок. Ничего криминального в подобной эксплуатации отработанных идей нет; как нередко говорят воротилы игровой индустрии, «зачем чинить то, что еще не сломалось?», а в случае с **Аллодами** можно еще добавить «...и прекрасно работает».

Но что же нового, собственно? Геймплэй, уважаемые, он самый. Повелитель Душ стал куда более тонко выверен по части игрового баланса, что немедленно привело к качественному скачку интересности и притягательности игры. Масса отдельных деталей, энное количество доработок сделали **Аллоды 2** практически идеальной машиной с ювелирно настроенным и отлаженным механизмом. На ее работу любо-дорого взглянуть даже просто из эстетических соображений.

Время приводить примеры. Итак, даже невооруженным глазом можно заметить усовершенствования AI персонажей и монстрья. Начну с первых — в опциях появилась возможность включения автокастинга с тремя степенями активности использования. На практике это означает, что маг может применять на себя и/или на своих сотоварищей по оружию полезные заклинания. Ну очень полезная фича, которая существенно облегчила жизнь и упростила управление. Главное, не переборщить с активностью применения автокастинга — а то запасы маны имеют тенденцию быстро исчерпываться. Как и все хорошее...



Схватки с врагом стали протекать по более умному сценарию. Например, воин не станет лупить из арбалета в чуть живого отступающего или умирающего врага, а переключится на подступающие свежие силы. Маги стали как-то более своевременно подлечивать раненых товарищей, причем не тех, которые уже дают в панике деру из под града вражьих стрел, а тех, что еще не потеряли ясности рассудка и сдерживают натиск.

Противники тоже несколько поднаторели в военном ремесле. Некогда великолепно срабатывавший трюк с заваливанием низколетящего дракона, когда пара воинов обстреливала его из арбалетов, а в глубоком тылу их непрерывно подлечивали маги, претерпел полное фиаско в Повелителе Душ. Когда я злорадно тер друг об дружку длани, предвкушая победу, огнедышащий птеродактиль неожиданно дал задний ход и в мгновенье ока смылся из поля зрения. Когда мне вновь удалось отыскать его, дракончик уже восстановил изрядную часть сил и грозно сопел, лелея сладкую месть.

И вообще, отход стал одним из излюбленных приемов противников. Заныкавшись в кусты и отсидевшись там до поры до времени, враги запросто могут обойти ваш отряд и подло ударить с тыла.



Сабквесты, которые в первой части игры носили какой-то полуофициальный статус, приобрели самые что ни на есть законные права в Повелителе Душ. При получении дополнительного задания на миссии об этом громко объявляется во всеуслышанье, а в меню «МИССИЯ» появляется резюме по полученному квесту.

Сами квесты частенько создают некую нелинейность прохождения игры. Представьте ситуацию — маги жалуются вам, что, дескать, драконы, облюбовавшие противоположную часть карты, стали причиной бед всего местного населения. Вы немедленно мчитесь к обидчиками и, небрежно позвякивая мечом об ножны, ласково спрашиваете, мол, куда же ты, драконья морда, лезешь? А драконы неожиданно начинают обвинять во всех смертных грехах магов и пытаются доказать свою непричастность к бесчинствам. Выбор за вами — кому преподать хороший урок и кого после этого присоединить к отряду в качестве союзных сил.

НА ПРОСТОРАХ ВНЕШНЕГО МИРА

Как бы ни был увлекателен сингл режим **Повелителя Душ**, но мультиплейеру он не конкурент. Изначально с игрой поставляется десяток карт, предназначенных исключительно для многопользовательских разборок. Для каждой карты указывается ее сложность, и, если последняя не укладывается в рамки для выбранного персонажа, то карта становится недоступной. Например, для волшебницы половина карт окажется скрыта ввиду их чрезмерной сложности для персонажа данного класса.

По-прежнему поддерживаются все режимы соединения и сетевая игра через сервер **www.nival.ru**. В последнем случае необходим уникальный регистрационный код, который находится в каждом боксе с игрой.

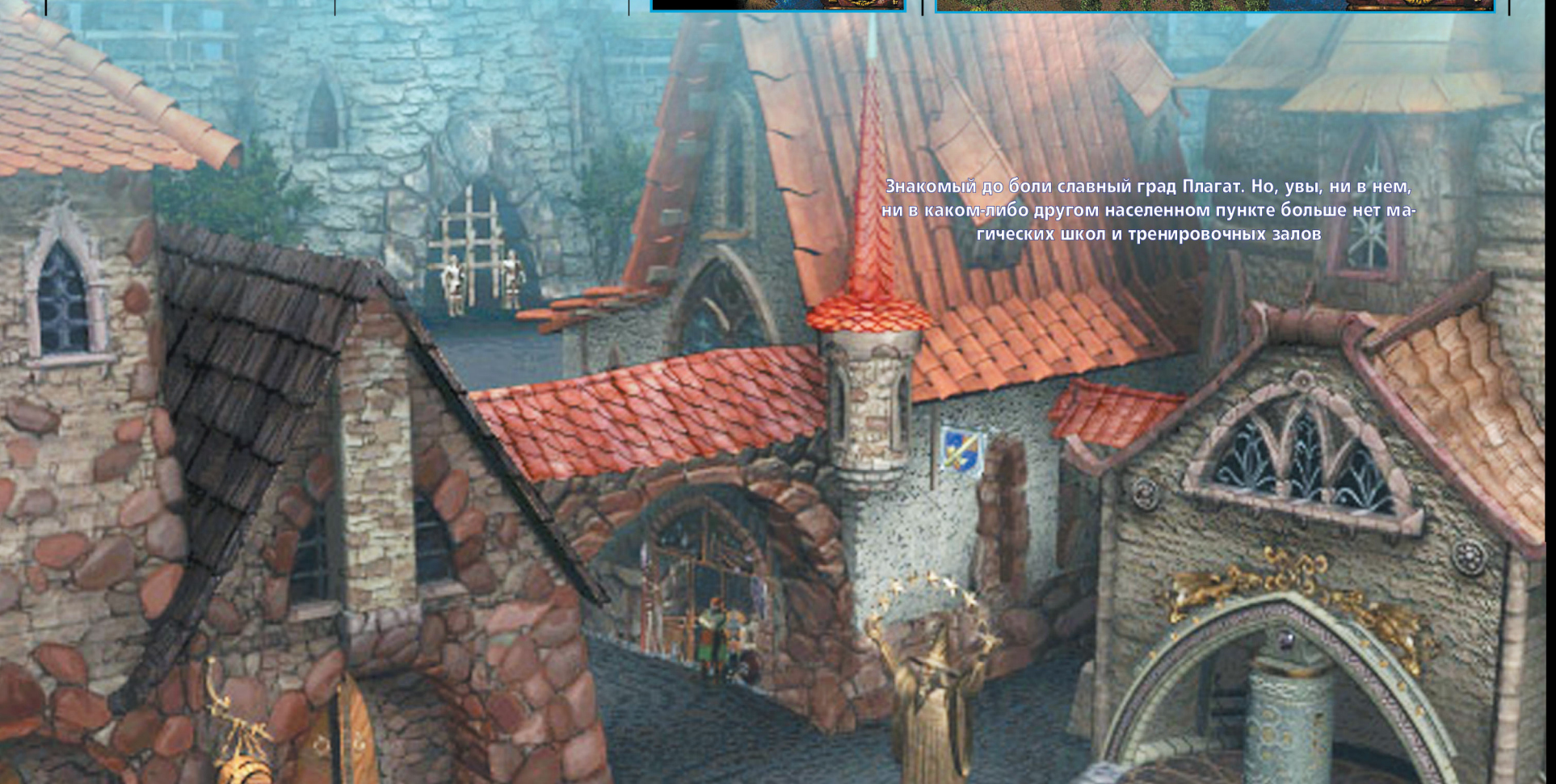


ОДА

Вот и добрались до финала. Резюмируем: вне всяких сомнений **Аллоды 2: Повелитель Душ** — это проект мирового уровня, который обязательно завоюет славу и за пределами России. Игра не слишком сильно трансформировалась, чтобы потерять свою былое обаяние, но в тоже время обладает достаточным числом нововведений и не выглядит как простой набор новых карт и уровней.

Хотя есть и на Солнце пятна. Все же не покидает досадное чувство, что новаций могло бы быть и несколько больше, и появляется оно отнюдь не из-за мании гигантизма. Если не вдаваться в детали и не слишком пристально всматриваться, то можно по первому взгляду и не отличить первую и вторую части игры. Уделив массу времени доскональной проработке всех ключевых персонажей и созданию огромного количества уровней (более сорока) и всевозможного монстрья (около восьмидесяти видов), оставили практически без изменений часть, посвященную непосредственным боевым действиям. Но не берусь судит, насколько этот ход является ошибочным — не следует забывать, что эксперименты в этой области могли бы существенно видоизменить игру и оттолкнуть от нее прежних поклонников. Собственно, неординарностью нас никто и не собирался ошарашить. Тем паче, что по-настоящему свежий взгляд на вселенную **Аллодов** будет в готовящемся проекте «**Аллоды 3D**». Там уж не ждите увидеть знакомые псевдо трехмерные ландшафты и спрайтовых юнитов. Вот уж где придется вдоволь насытиться неортодоксальными идеями и неожиданными решениями так это в трехмерной инкарнации вселенной **Аллодов**...

СИ



Знакомый до боли славный град Плагат. Но, увы, ни в нем, ни в каком-либо другом населенном пункте больше нет магических школ и тренировочных залов

Аллоды 2: Повелитель Душ

Наталья ВАСИЛЬЕВА

КУЗНИЦА ПЕРСОНАЖЕЙ

За кого играть?» — вопрос в Аллодах не менее актуальный, чем сакраментальные жизненные вопросы «что делать?» и «кто виноват?». Итак, приоткрою маленький секрет, о котором шепнули создатели игры, — играть проще за персонажа-мага. Хотя есть большие основания полагать, что небаланс в выборе персонажа не существенен, так что ориентируйтесь на свой вкус. Независимо от окончательного решения, играть будет интересно — за это ручаюсь!

Небольшие комментарии по поводу характеристик персонажей. Среди всей кучи статистики лишь четыре характеристики являются независимыми (иначе говоря, базовыми), а остальные являются производными от этой четверки.

БАЗОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Сила. Отражает физический потенциал героя, его мускульную силу и телосложение. Эта характеристика очень важна для воина, так как от нее напрямую зависит урон, наносимый противнику. Кроме этого, сила отвечает за максимальное количество жизненных сил (иначе говоря, хит-поинтов) персонажа, что крайне важно для обоих классов.

Ловкость. Подвижность и скорость героя. Чем больше значение этой характеристики, тем шустрее персонаж будет семенить по просторам Аллодов и тем быстрее он будет колотить дубиной по голове врага. От ловкости также зависит и радиус обзора окрестностей.

Разум. Очень важная характеристика для мага, которая отражает скорость роста навыков и силу заклинаний. В меньшей степени она влияет на радиус обзора персонажа.

Дух. Для мага это аналог максимального количества маны, а для воина — сопротивляемость действию заклинаний.

Как и в любой уважающей себя ролевой игре, в Аллодах при генерации персонажа можно перебросить часть очков с одной характеристики на другую. Любопытно, что тем выше значение характеристики, чем больше очков требуется на ее повышение. Все невостребованные очки при создании персонажа добавляются к его опыту.

ПРОИЗВОДНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Жизнь. То же самое, что и максимальное количество хит-поинтов, или запас жизненных сил. Нулевое значение текущих хит-поинтов повергает персонаж в бессознательное состояние, а при значениях 10 и меньше персонаж умирает. Количество жизни отображается в виде зеленой полоски рядом с фигуркой героя.

Мана. Эта характеристика существует только для магов и отражает максимальное количество магической энергии, которая требуется для применения заклинаний. Количество маны отображается в виде зеленой полоски рядом с фигуркой героя.

Атака. Характеристика отражает вероятность того, что персонаж попадет по врагу и нанесет ему повреждения.

Защита. Чем больше значение этой характеристики, тем больше вероятность того, что враг при атаке не попадет по персонажу и не нанесет ему никаких повреждений.

Урон. Та степень повреждений, которые наносит герой противнику при атаке. Очевидно, что окончательное численное значение урона зависит также и от применяемого оружия.

Броня. Чем выше значение этой характеристики, тем сильнее нейтрализуется удачно проведенная атака врага.

Нагрузка. Отражает максимальный вес, который может перетаскивать персонаж. Как только суммарный вес будет больше силы героя, то скорость последнего уменьшится на единицу. Если вес больше в два раза — то на две единицы и т.д. Заметьте, что в рюкзаке предметы весят меньше, нежели если они надеты на персонаж.

Обзор. Характеристика показывает радиус обзора персонажа.

Скорость. Отражает скорость передвижения героя по местности. Не забывайте, что в Аллодах трехмерный ландшафт, и скорости восхождения в гору и спуска с горы существенно отличаются.

НАВЫКИ

Для каждого класса персонажей существуют навыки, которые показывают, насколько хорошо герой владеет тем или иным оружием (воины) или магической сферой знаний (маги). При генерации персонажа можно указать превалирующий навык, который будет расти быстрее, чем остальные. Единственное ограничение — нельзя выбирать превалирующими навык владения стрелковым оружием (воины) и навык в сфере астрала (маги).

С магическими сферами все просто и ясно (см. раздел ЗАКЛИНАНИЯ), а вот расшифровать классы оружия для воина было бы не лишним:

Мечи. Сюда причисляются кинжалы и собственно мечи любых видов (двуручные, короткие, длинные);

Топоры. Бывают двуручными и одноручными. Являются наиболее мощным оружием в игре, но отнюдь не самым быстрым;

Дубины. К дубинам относятся обычные дубины, шиповатые дубины, палицы, булавы, шестоперы и моргенштерны;

Копья. К этому классу относятся собственно копья и алебарды. Единственный вид не магического оружия, который добавляет защиту герою;

Стрелковое оружие. Всего два вида — луки и арбалеты, которые способны поражать противника на дистанции. Больше того, некоторые летающие монстры могут быть уничтожены только из такого оружия, так как ни мечи, ни копья, ни топоры, ни дубины не достают до них.

ЗАКЛИНАНИЯ

Сразу отметим, что эффективность заклинаний напрямую зависит от уровня мага. Чем выше навык, тем дольше действуют заклинания и/или тем больше повреждений получают противники от атакующих спеллов.

В целом система магии не претерпела существенных изменений по сравнению с первой частью игры. Большинство спеллов изменилось лишь визуально, а суть магического эффекта каждого из них осталась незыблемой.

МАГИЯ ВОЗДУХА

МОЛНИЯ

Маг поражает противника разрядом молнии.

РАДУЖНАЯ МОЛНИЯ

Представляет собой более усовершенствованный вариант предыдущего заклинания. Маг атакует противника целым каскадом разноцветных молний.

НЕВИДИМОСТЬ

Заклинание действует только на живых. Персонаж, на которого накладывается спелл, на некоторое время становится невидимым. Невидимость исчезает либо по истечении времени заклинания, либо при попытке персонажа атаковать кого-либо. Не забудьте, что некоторые противники способны видеть вашего героя, несмотря на наложенное заклинание.

ЗАЩИТА ОТ МАГИИ ВОЗДУХА

Ослабляет эффект действия «воздушных» заклинаний, т.е. персонаж становится менее восприимчивым к магии Воздуха. Заклинание прекращает свое действие по истечении некоторого времени.

МАГИЯ ВОДЫ

ЛЕДЯНАЯ СТРЕЛА

Маг поражает противника стрелой изо льда.

ЯДОВИТЫЙ ТУМАН

Маг вызывает облако ядовитых испарений. Любой, попавший в этот туман, получает отравление, и постоянно теряет жизнь. Больше того, жизнь продолжает уменьшаться и даже после рассеивания токсичного облака.

ГРАД

Это заклинание действует не на конкретную цель, а на некоторый участок. Маг вызывает падающие с неба градины, которые поражают всех, кто находится в радиусе действия заклинания.

ЗАЩИТА ОТ МАГИИ ВОДЫ

Ослабляет эффект действия водных заклинаний, т.е. персонаж становится менее восприимчивым к магии Воды. Заклинание прекращает свое действие по истечении некоторого времени.

МАГИЯ ЗЕМЛИ

КАМЕННАЯ СТРЕЛА

Маг поражает противника стрелой из камня.

КАМЕННАЯ СТЕНА

Маг ставит каменную преграду, которая исчезает по истечении некоторого времени. Это заклинание наиболее эффективно, когда нужно придержать противника или перекрыть какой-нибудь проход.

КАМЕННОЕ ПРОКЛЯТИЕ

Маг превращает противника на некоторое время в камень. Учтите, что при этом защита у окаменевшего противника снижается, а броня возрастает.

ЗАЩИТА ОТ МАГИИ ЗЕМЛИ

Персонаж становится менее восприимчивым к магии сферы Земли. Заклинание прекращает свое действие по истечении некоторого времени.

МАГИЯ ОГНЯ

ОГНЕННАЯ СТРЕЛА

Маг поражает противника стрелой из огня.

ОГНЕННЫЙ ШАР

Маг атакует противника сгустком огня, который, едва достигнув цели, взрывается, нанося при этом поражение всем, кто находится в радиусе взрыва.

ОГНЕННЫЙ ВАЛ

Маг ставит огненную стену, через которую нельзя пройти, не получив повреждений. Стена исчезает по истечении некоторого времени.

ЗАЩИТА ОТ МАГИИ ОГНЯ

Ослабляет эффект действия огненных заклинаний, т.е. персонаж становится менее восприимчивым к магии Огня. Заклинание прекращает свое действие по истечении некоторого времени.

МАГИЯ АСТРАЛА

Эта самая сложная и одновременно наиболее могущественная магия, но, увы, наименее изученная.

ИСЦЕЛЕНИЕ

Маг восстанавливает у указанного персонажа потерянный запас жизни.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ

Это заклинание действует только на воинов, повышая вероятность нанесения самого сильного удара. Заклинание прекращает свое действие по истечении некоторого времени.

УСКОРЕНИЕ

Это заклинание увеличивает скорость передвижения указанного персонажа. Заклинание прекращает свое действие по истечении некоторого времени.

ПЕРЕРОЖДЕНИЕ

Это заклинание дает возможность поднимать мертвых, превращая их в нежить. Из свеженького трупика поднимается зомби, из полуразложившегося — скелет, а из костей — вылетает дух. Количество хит-поинтов воскрешенного монстра зависит от количества его хит-поинтов при жизни.

ЗОВ

Маг призывает на помощь монстра. Вид монстра и его характеристики полностью зависят от знаний мага в области Астрала.

ВАМПИРИЗМ

Маг высасывает часть жизни у противника и добавляет ее себе.

ТЕЛЕПОРТ

При помощи этого заклинания маг может моментально переноситься из одной точки местности в другую. Максимальное расстояние, на которое маг может перенестись, зависит от его способностей в магии Астрала.

МАГИЧЕСКИЙ ЩИТ

Вокруг мага возникает светящаяся оболочка, которая повышает его броню. Это заклинание маг может наложить только на себя.

ГОРОДА

В Аллодах существует три города — Плагат, Каарге и Город Друидов. С точки зрения функциональной нагрузки они совершенно идентичны и отличаются лишь визуально. В любом городе есть лавка и таверна, а также некоторое количество местных жителей, с которыми можно потрепаться за жизнь и узнать местные новости.

ТАВЕРНА

В этом заведении можно найти подходящих наемников, которые за вознаграждение отправятся с вами на миссию. Не следует забывать, что заработанный на миссии опыт будет распределен между всеми участниками отряда, и, следовательно, вашему персонажу перепадет меньше экспы. Насколько нужен такой найм? Могу заверить — игру можно запросто пройти без малейшей помощи со стороны наемников.

Кроме наемников в таверне можно встретить и героев, которые присоединятся к вашей отряду и будут бескорыстно помогать до самого финала игры. К таким героям относится, в частности, благородный Иглез.

И, наконец, за столиками таверны восседают горожане, которые могут стать источником новых заданий.

ЛАВКА

В лавке производится купля-продажа всевозможного оружия, брони и магических причиндалов. Несмотря на различия во внешности, все продавцы являются по своей сущности отпетыми барыгами и продают товар по цене, намного превышающей ту сумму, которую они предлагают за его покупку. Причем, чем выше стоимость, тем больше разница. Однако никакой другой возможности закупки или продажи предметов в игре не предусмотрено, поэтому придется довольствоваться тем, что есть.

Всего в лавке четыре отдела:

— отдел оружия;

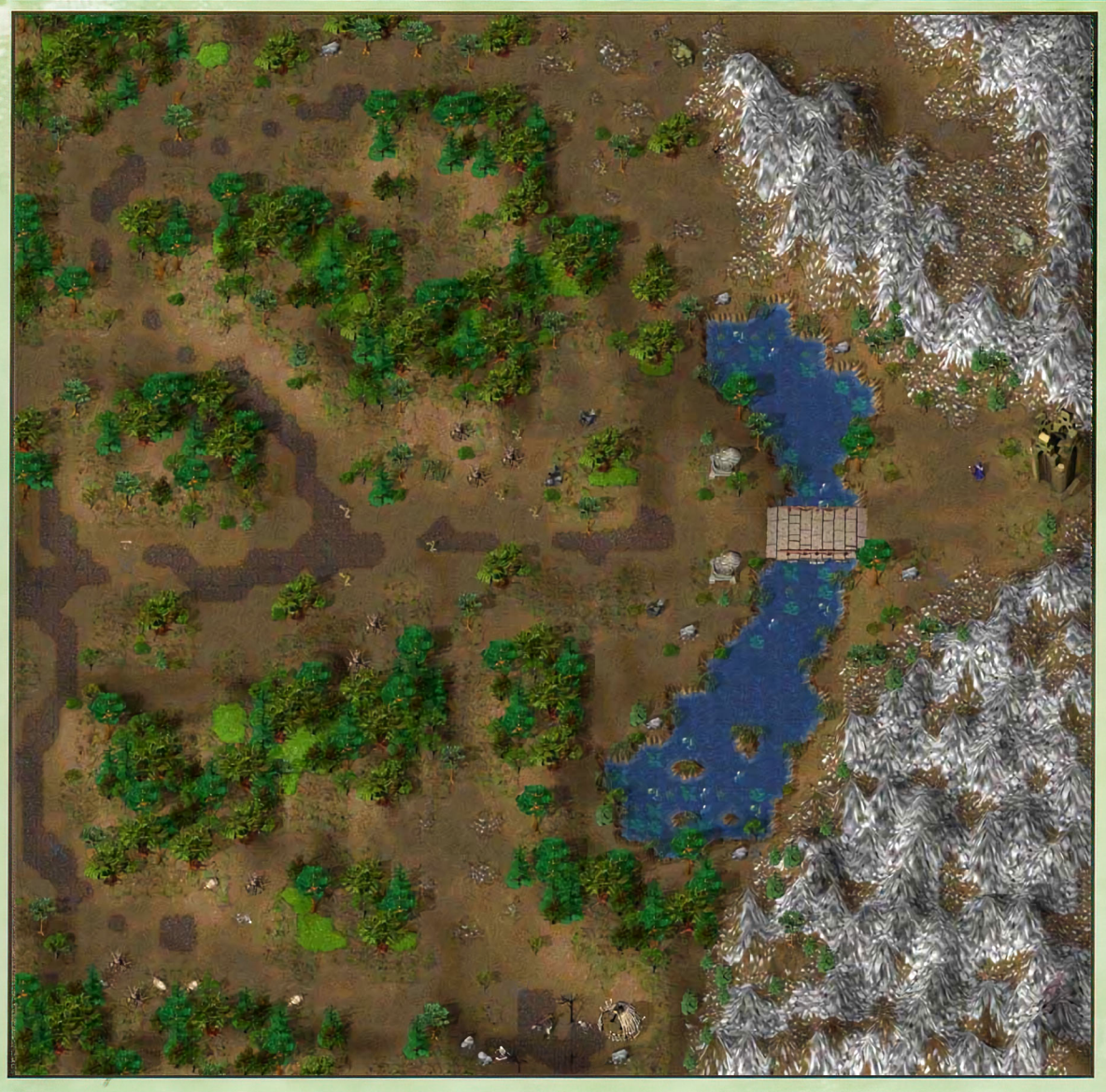
— отдел брони и доспехов;

— отдел магических предметов;

— отдел свитков книг и пузырьков.

Чтобы не таскать по одному предмету, а вывалить на стол сразу все экземпляры, используйте клавишу «shift». И еще один маленький трюк — при перезагрузке игры, сохраненной в городе, ассортимент лавки меняется.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ



ИСПЫТАНИЕ СКРАКАНА

Задание: В Плагате только и говорят о том, что Скракан ищет посланника.

Скракан ждет вас на западе карты. Но, помимо Великого Мага, в этой миссии можно встретить и других персонажей, так что не торопитесь поскорее жать на кнопку «Победа!».

На севере вас поджидает тролль Хыхдун Второй со стайкой летучих мышей, которому уж очень хочется поспорить с вами на 700 монет. Если хотите подзаработать, то идите в ущелье, но учтите, что Хыхдун не выпустит вас назад, пока вы не убьете тролля, обитающего там. За убитого тролля вы получите неплохое вознаграждение около 1000 монет да еще плюс 700 монет, проспоренных Хыхдуном. Кстати, даже не пробуйте атаковать Хыхдуна — гиблое дело.

На юге карты вы встретите людоеда, который посетует вам на то, что старость — не радость. Подойдя к нему еще раз, вы убедитесь, что не такой уж он и старый. Убив его, вы получите неплохое вознаграждение.

ДОРОГА В КААРГ

Задание: После телепортации на новый Аллод найти дорогу в Каарг.

Дорога в Каарг находится на севере карты. Там вы встретите стражников, которые без проблем вас пропустят. Дорога сразу за мостом.

В восточной части находится деревня, жители которой запугают вас людоедами и мертвецами.

В правом верхнем углу находится кладбище, на котором и в самом деле водятся живые мертвецы — зомби.

На северо-западе около моста вам повстречается эдакий оборванец, который даст дополнительную миссию, поведав историю о местоположении разбойничьего клада.

Если вы поднимитесь чуть выше, в самый верхний левый угол карты, то нарветесь на разбойничий лагерь. Разбойников можно заманить прямо к посту стражников. Охранники помогут вам с ними справиться.

Чуть ниже поста, в овраге, обитает людоед, которого также можно выманить к охранникам.

На востоке вы найдете заброшенную, разоренную деревню, в которой обитают лишь привидения.





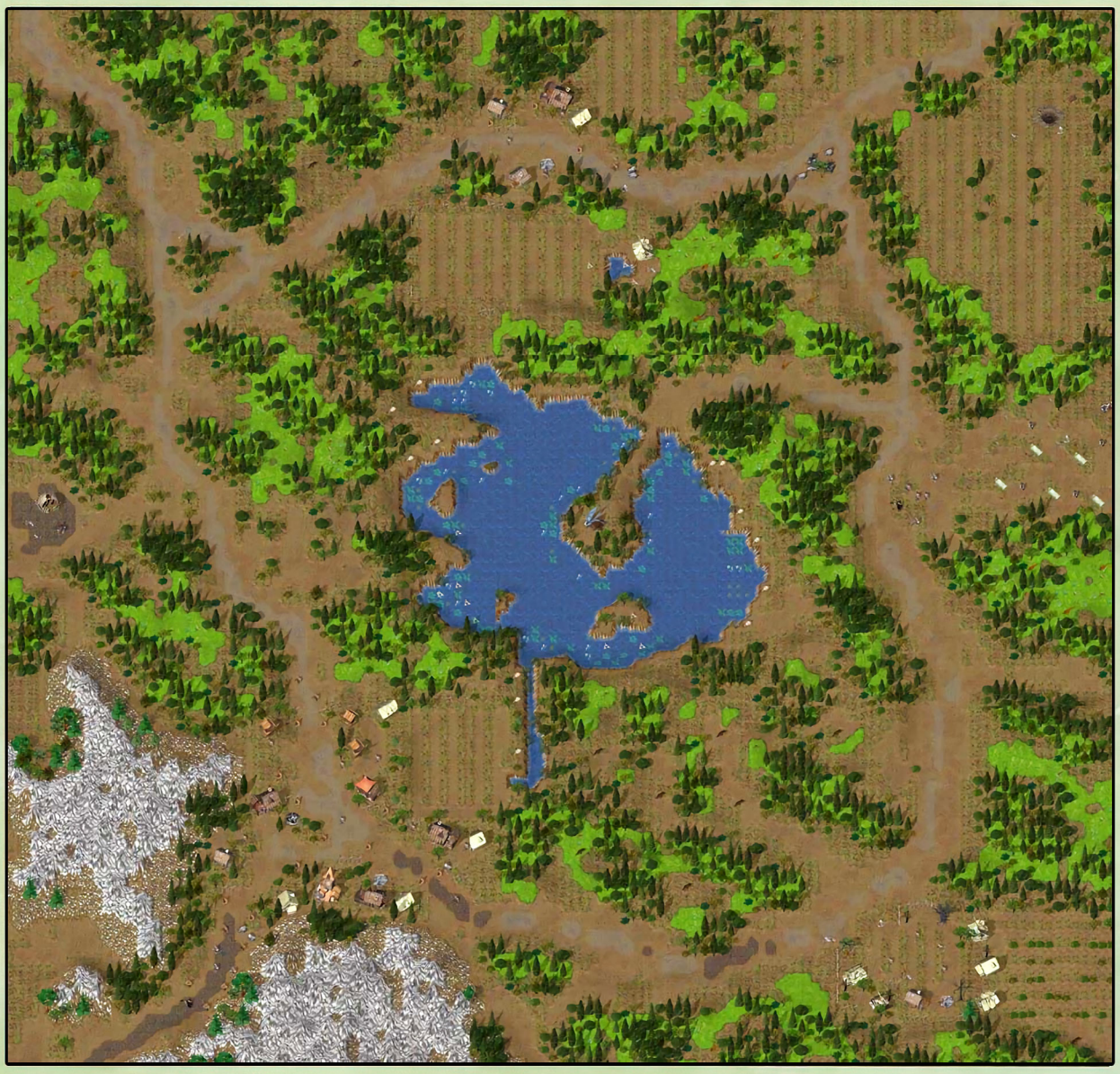
РАЗБОЙНИЧИЙ КЛАД

(дополнительная миссия)

Задание: Вам нужно найти сокровище разбойников и вернуться с ним.

Вы сразу же окажетесь около поста. Стражники предупредят вас о разбойниках. Идите в восточном направлении, пока ни наткнетесь на лагерь бандитов. Быстро разворачивайтесь и идите назад к стражникам, чтобы рассказать о местоположении разбойничьего лагеря. Часть стражников пойдет на расправу с разбойниками, а часть останется. Теперь можно вернуться на стоянку разбойников и забрать сокровище.

В юго-восточной части карты располагается деревня, жители которой расскажут о том, что часть стражников подкуплена разбойниками. Так что учтите — когда, возвращаясь, будете проходить мимо оставшейся части охранников, они нападут на вас. Можете сражаться с ними, а можете просто обойти их стороной.



ДЕРЕВНЯ ЛАЙРИША

Задание: Староста деревни Лайриша, которая принадлежит вашему попутчику Иглезу, просит о помощи.

Деревня находится в юго-западной части карты, и чтобы добраться до нее, нужно идти прямо по дороге. По пути можно надавать по ушам людоеду, который находится на западе. В деревне староста попросит спасти сына, которого силой забрали в рекруты. Также он расскажет, что те, кто забрал его сына, обещали прислать в деревню карательный отряд и что они отправились в Даустун — поселок на востоке. Отправляйтесь в указанном направлении.

По дороге, в юго-восточной части карты, вы обнаружите деревню, в которой тоже побывал отряд во главе с некромансером.

В восточной части вы обнаружите отряд и заложников, среди которых будет сын старосты. Вам нужно перебить весь отряд и вернуться с заложниками в деревню Лайриша.

Как только вы приведете заложников, на деревню нападет карательный отряд. Необходимо помочь жителям деревни отбить эту атаку и проследить, чтобы староста и его сын остались в живых. В благодарность староста отдаст вам одну из трех упавших звезд.

В правом верхнем углу карты вы найдете место, в которое упала звезда, правда, около этого места обитает небольшой дракон.

На севере карты располагается деревня, жители которой нажалуются вам на дракона, облюбовавшего себе место в центре озера.

АДАМАНТИНОВЫЕ РУДНИКИ

(дополнительная миссия)

Задание: Вам нужно выяснить, почему кузнец Гален, прославившийся своими адамантиновыми мечами, с некоторых пор не является на встречу с купцом из Каарга.

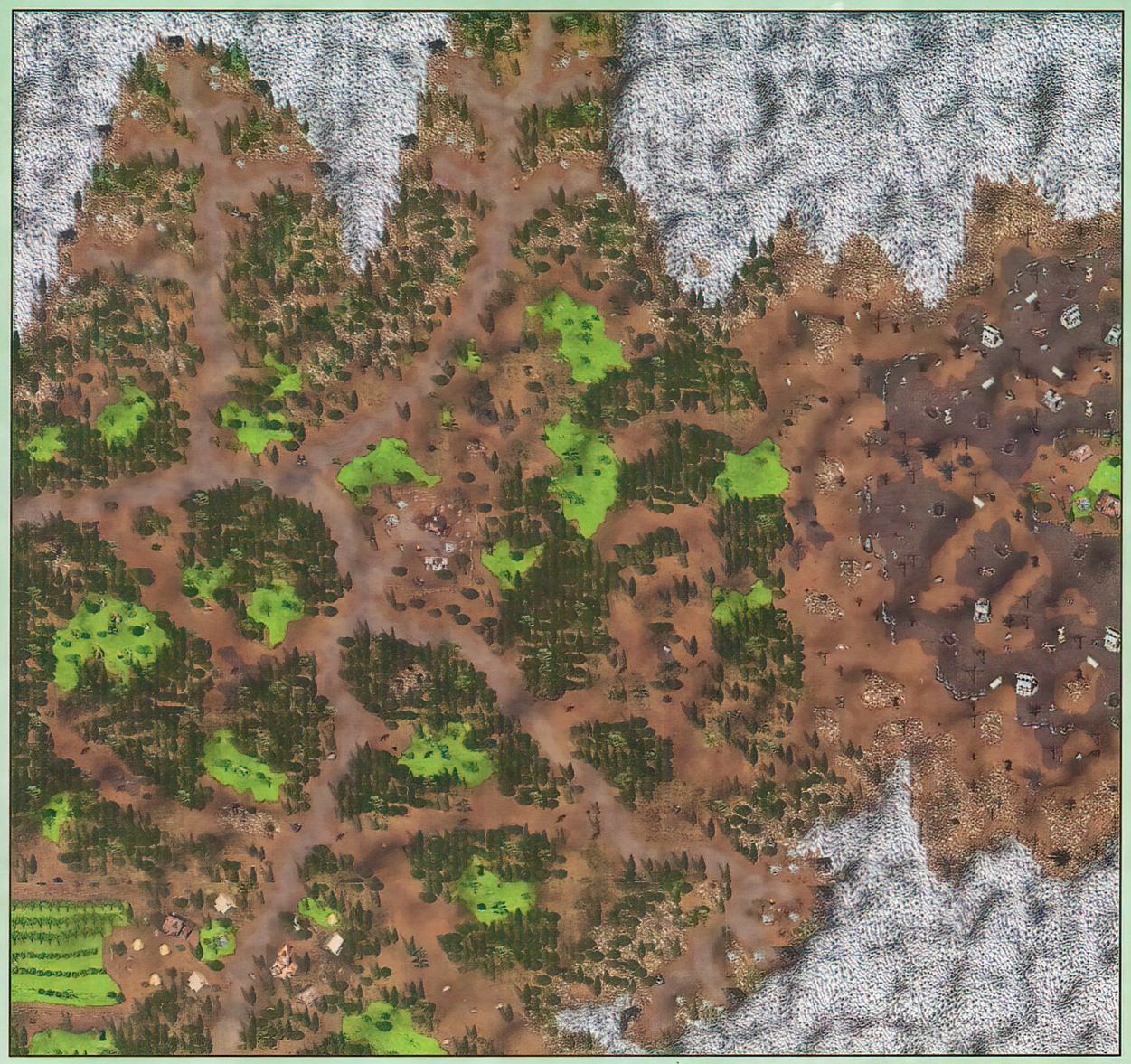
Идите прямо по дороге и выйдете к деревне. Там вам расскажут, где искать кузнеца Галена. Придя к кузнецу, вы заметите, что с ним творится что-то неладное.

Поднимитесь по дороге вверх. Там вы найдете подмастерье Галена, который расскажет, что некромансеры наложили на Галена какие-то чары и вместе с заложниками из деревни ушли в поселок на восток.

Следуйте на восток, где встретите некромансеров и заложников. Перебейте в округе всех некромансеров, скелетов и зомби и после этого отведите заложников в деревню. За их освобождение староста заплатит вам 10000 монет.

Теперь можно возвращаться к кузнецу. Гален поблагодарит вас и даст дополнительную миссию. Он расскажет, что незадолго до вашего прихода он отдал какому-то человеку меч, и если вы поторопитесь, то сможете еще его догнать.

В западной части карты вы найдете лагерь бандитов.





ПОГОНЯ ЗА МЕЧОМ

(дополнительная миссия)

Задание: Вам нужно догнать человека, забравшего адамантиновый меч у кузнеца Галена.

Внимание, в этой миссии нужно действовать очень и очень быстро, поэтому как следует скоординируйте свои действия. Идите прямо по дороге, но учтите, что как только вы ввяжетесь в драку с вылетевшим из-за угла отрядом, человек с мечом сразу даст деру. Он находится около второго поворота.

Если вам никак не удается поймать этого человека, то попробуйте применить следующую тактику. Каким-нибудь одним из ваших персонажей бегите, сломя голову и не обращая ни на кого внимания, до тех пор пока ни догоните человека с мечом. А, догнав его, сразу же жмите на высветившуюся победу.

И еще одна маленькая деталь — прямо под вторым поворотом обитает людоед, так что поосторожней!



ЗВЕЗДОЧЕТ

Задание: В таверне, что в Каарге, один хмельной крестьянин расскажет вам про звездочета, который, якобы, очень хорошо разбирается в звездах. Вам нужно найти звездочета и узнать у него где искать остальные упавшие звезды.

Идите прямо по дороге, пока не окажетесь в маленьком городке Юшута. Мэр этого городка расскажет, что к звездочету отправился довольно-таки странный отряд, который больше похож на вооруженную банду. Он бы не дал им проходу, если бы не одно «но» — воины показали Знамя Смерти, а это означает, что они выполняют особое задание от Гильдии Некромансеров. Также он вам скажет, где искать жилище звездочета.

Идите по дороге на север, а после развилки направо. На мосту вам повстречается нагловатый типчик, который попробует отправить вас за своими забытыми рукавицами. Убив его, вы заполучите Знамя Смерти.

Идите дальше и у развилки сворачивайте налево. Там вы найдете некромансера, который постарается соврать вам о том, что он, дескать, проводит расследование убийства звездочета, и в данный момент его люди допрашивают внучку звездочета — Дайну. После полного и безжалостного разоблачения некромансер нападет на вас.

Идите по дороге обратно и на первой же развилке сверните в единственно возможном направлении. Вы найдете внучку звездочета, допрашиваемую некромансерами. После того как вы справитесь с некромансерами, Дайна попросит вас забрать у разбойников унесенные ими бумаги.

Отправляйтесь по дороге на юго-запад карты — именно там расположились разбойники. Подойдите к ним, и они, увидев Знамя Смерти, отдадут вам бумаги звездочета. Теперь отправляйтесь обратно к внучке звездочета. Она расскажет, куда упали три звезды, и изъявит желание составить вам компанию в вашем путешествии.

Можете посетить еще логово людоедов в северо-восточной части карты и навестить тролля в юго-западной части.

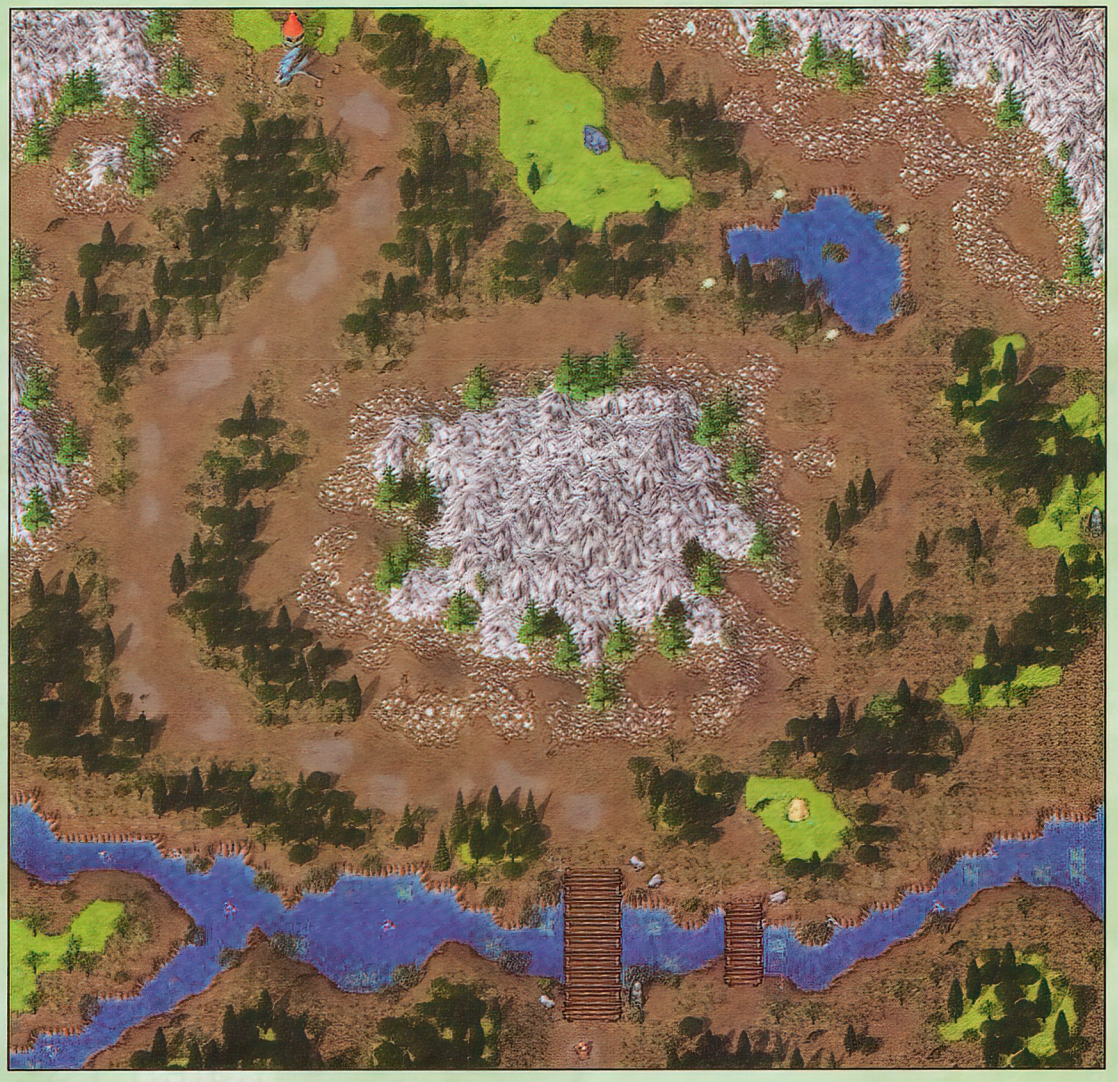
ОСАЖДЕННАЯ БАШНЯ

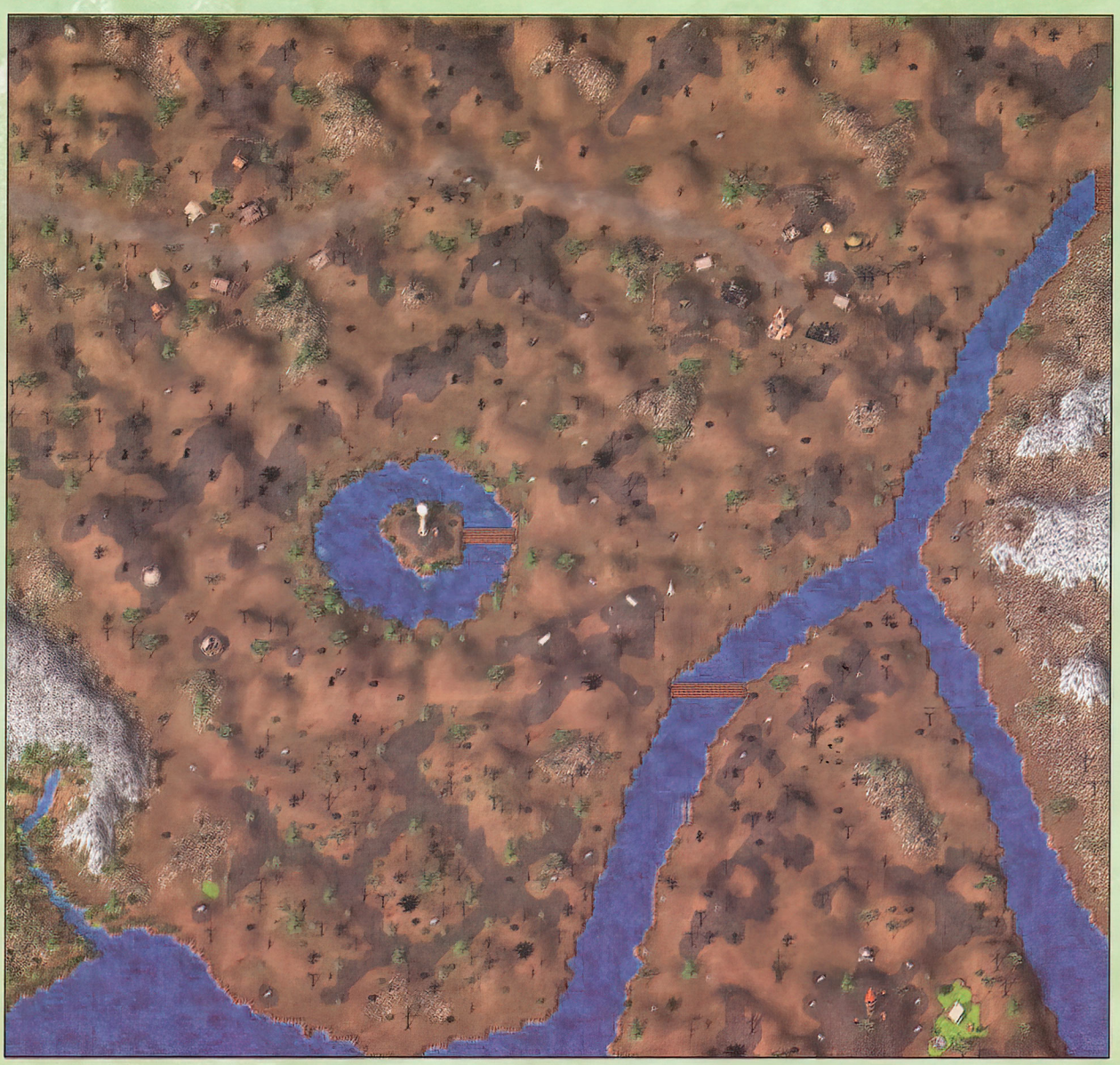
(дополнительная миссия)

Задание: Волшебница попросила вас о помощи. Ее башню атакуют всевозможные монстры, волки, драконы и т.д.

После разговора убейте наглую волшебницу и отправляйтесь на поиски не менее наглого дракона. Он находится в северо-восточной части карты. Найдите и уничтожьте его.

На севере обитает тролль. Это, пожалуй, и все, что здесь можно найти.





ДРАКОН-УБИЙЦА

(дополнительная миссия)

Задание: Жители деревеньки обратились к вам с просьбой избавить их от жуткого дракона.

Вы сразу же окажетесь около какой-то деревни. Не спешите радоваться раньше времени — эта не та деревня. Идите прямо по дороге в восточном направлении, которая приведет в нужную деревню.

Жители этой деревни расскажут вам о маге-отшельнице, которая сможет вам помочь одолеть дракона.

Идите к отшельнице — она обитает в середине карты, на острове центрального озера. Но учтите, она очень не любит рыцарей, поэтому направьте к ней героя-мага. Отшельница отправит вас за водой, которую потом нужно будет отнести ее сестре, и только после этого принести ей.

Отправляйтесь за водой в ущелье, которое находится в юго-западной части. Будьте осторожны — выше этого ущелья располагается логово людоедов.

После того как достанете воду, ступайте к сестре отшельницы — она на острове, который расположен на юго-востоке. Учтите, что на этом острове, помимо сестры, обитает еще и противная гарпия.

Теперь возвращайтесь к отшельнице, и она сделает для вас эликсир драконьего превращения.

Идите в северо-восточную часть карты. Там сразитесь с еще одной гарпией, после чего переходите через мост, за которым вы вскоре обнаружите чудовищного дракона. Поговорите с ним два раза и увидите, что после разговора с вами сил у него значительно поуменьшилось.

Если есть желание, то можно еще прогуляться на северо-запад карты, где обитает тролль.

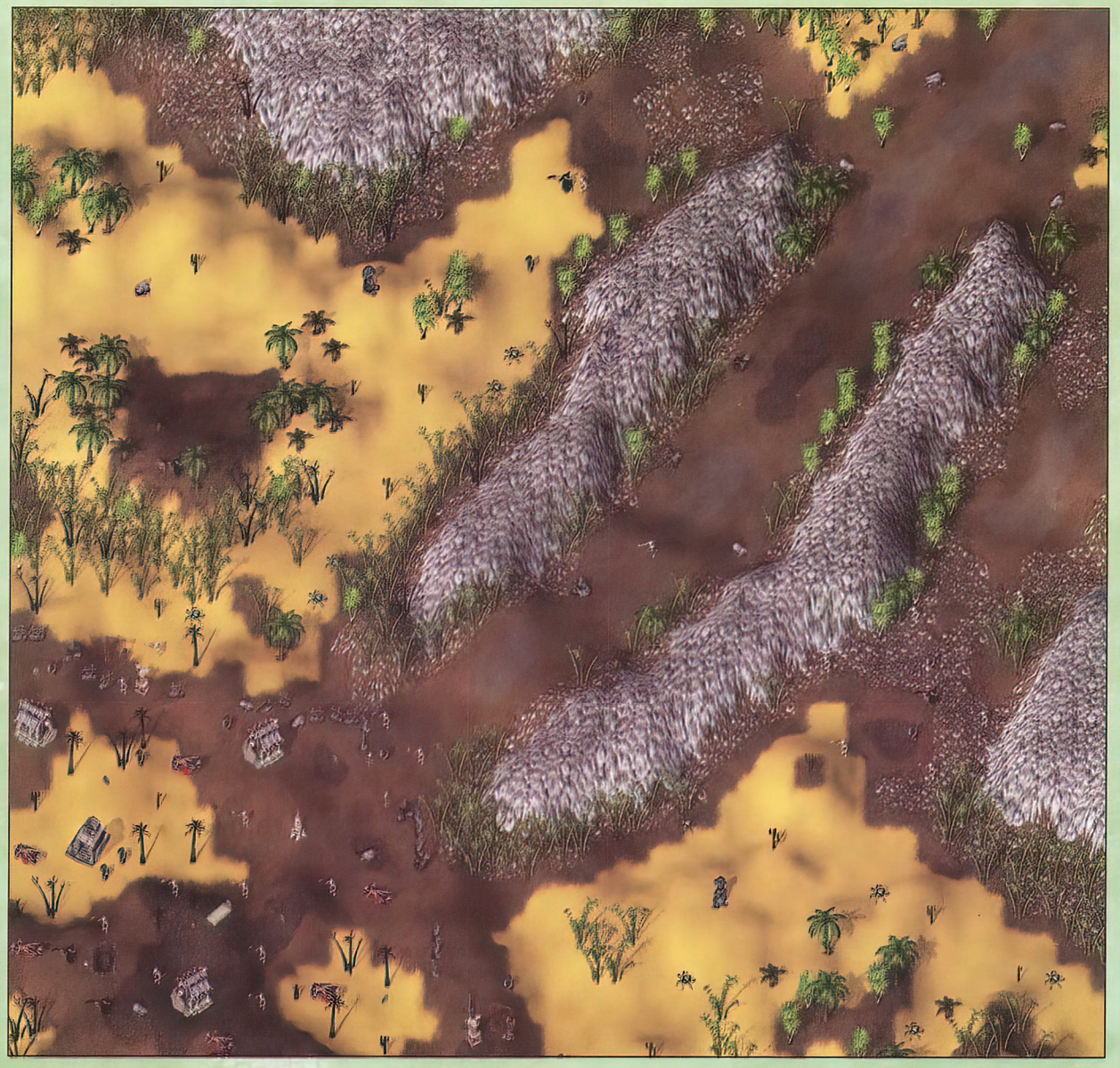
ГРЯЗНАЯ РАБОТА

(дополнительная миссия)

Задание: Как выяснилось, рекрутские наборы в деревне Лайриша были самовольными выходками некоего отступника Кшорга, и в связи с этим вам дали задание покарать его.

Весь смысл этой миссии состоит в том, чтобы ходить и убивать всех, кто попадется на пути, кроме одного некромансера, который находится на западе. Он расскажет вам, что скрытно наблюдает за Кшоргом и ждет подкрепления из Каарга. Также он даст ценные сведения о том, что крепость защищена хуже всего с востока.

Остается лишь добавить, что отряды противника находятся на севере, на востоке и основная часть на юго-востоке.



СВОДНАЯ ТАБЛИЦА ХАРАКТЕРИСТИК МОНСТРОВ

Монстр	Жизнь	Скорость	Обзор	Урон мин	Урон макс	Атака	Защита	Броня	Заклинания
Гоблин	40	24	6	4	8	15	30	0	
Гоблин.2	64	25	7	6	13	105	100	1	
Гоблин.3	102	26	7	10	20	195	170	3	
Гоблин.4	164	27	8	16	33	285	240	5	Замедление
Гоблин_Праща	30	24	6	3	6	20	25	0	
Гоблин_Праща.2	48	25	7	5	10	110	95	1	
Гоблин_Праща.3	77	26	7	8	15	200	165	3	
Гоблин_Праща.4	123	27	8	12	25	290	235	5	Маг щит
Орк	80	16	6	8	16	50	50	2	
Орк.2	128	17	7	13	26	140	120	4	
Орк.3	205	18	7	20	41	230	190	7	
Орк.4	328	19	8	33	66	320	260	12	Телепорт
Орк_Лук	60	18	6	6	12	55	45	2	
Орк_Лук.2	96	19	7	10	19	145	115	4	
Орк_Лук.3	154	20	7	15	31	235	185	7	
Орк_Лук.4	246	21	8	25	49	325	255	12	Благословение
Людоед	200	15	5	20	40	80	70	5	
Людоед.2	320	16	6	32	64	170	140	9	
Людоед.3	512	17	6	51	102	260	210	14	
Людоед.4	819	18	7	82	164	350	280	22	Ускорение
Тролль	300	8	4	15	30	60	100	10	
Тролль.2	480	9	5	24	48	150	170	16	
Тролль.3	768	10	5	38	77	240	240	25	
Тролль.4	1229	11	6	61	123	330	310	39	Кам проклятие
Летучая мышь	15	32	6	1	4	50	45	0	
Летучая мышь.2	24	33	7	2	6	140	115	1	
Летучая мышь.3	38	34	7	3	10	230	185	3	
Летучая мышь.4	61	35	8	4	16	320	255	5	Тьма
Дух	50	10	6	1	8	40	50	2	
Дух.2	80	11	7	2	13	130	120	4	
Дух.3	128	12	7	3	20	220	190	7	
Дух.4	205	13	8	4	33	310	260	12	Вампиризм
Пчелы	10	24	6	3	5	30	10	0	
Пчелы.2	16	25	7	5	8	120	80	1	
Пчелы.3	26	26	7	8	13	210	150	3	
Пчелы.4	41	27	8	12	20	300	220	5	Невидимость
Белка	20	24	8	3	6	40	0	0	
Белка.2	32	25	9	5	10	130	70	1	
Белка.3	51	26	9	8	15	220	140	3	
Белка.4	82	27	10	12	25	310	210	5	Огн стрела
Сороконожка	30	18	4	1	5	0	30	0	
Сороконожка.2	48	19	5	2	8	90	100	1	
Сороконожка.3	77	20	5	3	13	180	170	3	
Сороконожка.4	123	21	6	4	20	270	240	5	Проклятие
Черепаха	60	8	5	1	12	30	80	4	
Черепаха.2	96	9	6	2	19	120	150	7	
Черепаха.3	154	10	6	3	31	210	220	12	
Черепаха.4	246	11	7	4	49	300	290	18	Кислотная атака
Дракон	250	24	10	10	15	100	60	4	Огн. шар, ледяная стрела, исцеление
Дракон.2	400	25	11	16	24	190	130	7	Огн. шар, молния исцеление
Дракон.3	640	26	11	26	38	280	200	12	Стена огня, ядовитый туман, радужная молния, тьма, ускорение, исцеление
Дракон.4	1024	27	12	41	61	370	270	18	Стена огня, ядовитый туман, радужная молния, тьма, ускорение, исцеление, невидимость, кам. проклятие
Орк_Шаман.1	50	14	7	4	8	40	40	2	Огненная стрела, каменная стрела, исцеление, маг. щит
Орк_Шаман.2	80	15	8	6	13	130	110	4	Огненная стрела, каменная стрела, исцеление, маг. щит, ускорение
Орк_Шаман.3	128	16	8	10	20	220	180	7	Огненная стрела, каменная стрела, исцеление, маг. щит, усорение, благословение
Орк_Шаман.4	205	17	9	16	33	310	250	12	Стена огня, каменное проклятие, исцеление, ускорение, благословение, маг. щит
Зомби.1	100	16	5	6	12	40	60	4	
Зомби.2	160	17	6	10	19	130	130	7	
Зомби.3	256	18	6	15	31	220	200	12	
Зомби.4	410	19	7	25	49	310	270	18	Ядовитый туман, кам. проклятие, маг. щит
Зомби_Арбалет.2	80	16	5	5	10	45	50	4	
Зомби_Арбалет.3	128	17	6	8	16	135	120	7	
Зомби_Арбалет.4	205	18	6	13	26	225	190	12	Тьма, вампиризм, невидимость
Скелет.1	80	20	6	8	16	50	45	2	
Скелет.2	128	21	7	13	26	140	115	4	
Скелет.3	205	22	7	20	41	230	185	7	
Скелет.4	328	23	8	33	66	320	255	12	Радужная молния, вампиризм, исцеление, маг. щит, тьма
Скелет_Лук.1	60	20	6	6	12	55	40	2	
Скелет_Лук.2	96	21	7	10	19	145	110	4	
Скелет_Лук.3	154	22	7	15	31	235	180	7	
Скелет_Лук.4	246	23	8	25	49	325	250	12	Тьма, вампиризм, невидимость
Скелет_Маг.3	150	16	9	5	10	200	200	2	Радуж. молния, вампиризм, исцеление, маг. щит, тьма
Скелет_Маг.4	240	17	10	8	16	290	270	4	Радуж. молния, вампиризм, исцеление, маг. щит, тьма, невидимость, благословение
Волк	40	16	8	4	8	40	30	2	
Волк.2	64	17	9	6	13	130	100	4	
Волк.3	102	18	9	10	20	220	170	7	
Волк.4	164	19	10	16	33	310	240	12	Каменная стрела
Паук	30	24	6	4	8	60	30	1	
Паук.2	48	25	7	6	13	150	100	3	
Паук.3	77	26	7	10	20	240	170	5	
Паук.4	123	27	8	16	33	330	240	8	Ядовитый туман
Гарпия	100	20	8	1	10	50	45	3	Огненная стрела, огн. шар, исцеление, маг. щит
Гарпия.2	160	21	9	2	16	140	115	6	Ледяная стрела, ядовитый туман, исцеление, маг. щит
Гарпия.3	256	22	9	3	26	230	185	9	Радужная молния, тьма, исцеление, маг. щит
Гарпия.4	410	23	10	4	41	320	255	15	Стена огня, ядовитый туман, радуж. молния, тьма, исцеление, невидимость, кам. проклятие
Ящер	80	22	6	8	16	50	50	4	
Ящер.2	128	23	7	13	26	140	120	7	
Ящер.3	205	24	7	20	41	230	190	12	
Ящер.4	328	25	8	33	66	320	260	18	Ледяная стрела
Овца	5	12	4	1	2	0	0	0	