Окончание. Начало смотри в ***№№ 10, 11, 12*** *май-июнь* ***1999***

Аллоды 2: Повелитель Душ

Наталья ВАСИЛЬЕВА

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ

МОГИЛА ВЕЛИКОГО ВОИНА

(дополнительная миссия)

Задание: Эльф обратился за помощью. Дело в том, что ходят слухи, будто усыпальницу непревзойденного воина Эсгеля нашли некромансеры. Ваша задача не допустить их к могиле полководца, иначе зомбированный Эсгель станет послушным и очень опасным оружием в руках некромансеров.

После небольшой драки идите по дороге до духов. Поговорите с ними и после невразумительного ответа идите на северо-восток карты к обиталищу друида — проводника духов. Он поведает о том, что духи просто панически боятся гарпий, поселившихся в северо-западной заброшенной деревеньке. Разумеется, вы незамедлительно предложите свою помощь в разрешении этой проблемы.

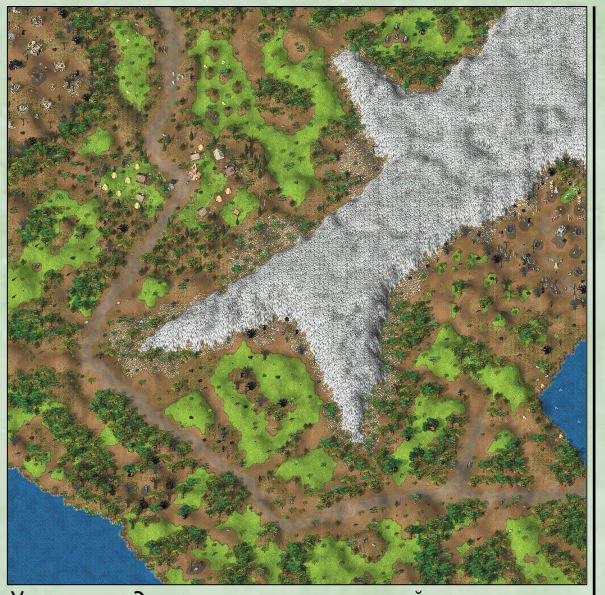
Ступайте на расправу с гарпиями. При неудачном стечении обстоятельств с ними будет не так-то просто покончить, так как при критических ранениях гарпия будет носиться от вас по всей карте и в результате забьется где-нибудь в укромном месте, например, за скалой на северо-востоке карты и будет отсиживаться там до тех пор пока не восстановит силы. А затем последует та же самая подлая тактика.

После того как справитесь с этим заданием, возвращайтесь к друиду. Он посоветует обратиться к друиду-толкователю из другой деревни, который знает язык духов.

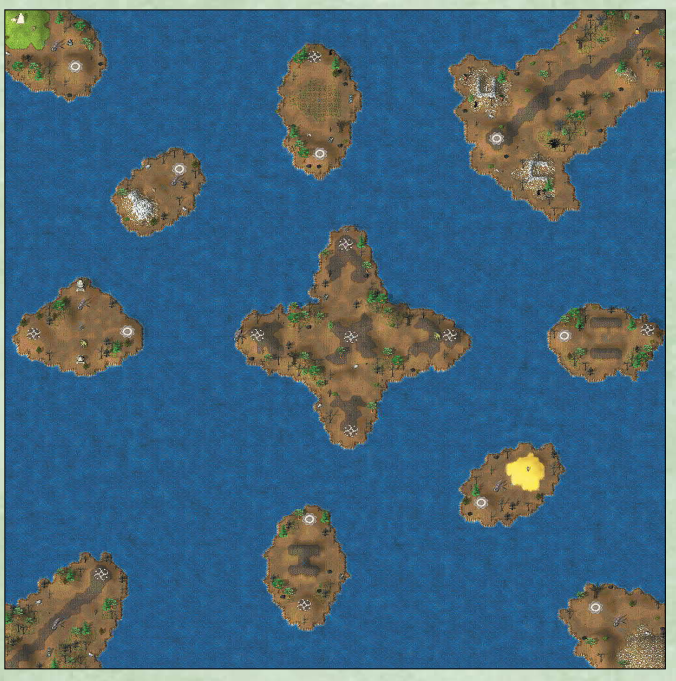
Толкователь обитает на юго-западе карты. Как вы, наверное, уже догадались, он не будет помогать просто так, а потребует уничтожения дракона, напавшего на его жилище.

Дракон присмотрел себе местечко в горах между скал, это примерно в центре карты. После безжалостной расправы с драконом возвращайтесь к толкователю, и тот в свою очередь пообещает помощь и будет ждать вашего возвращения с проводником и духами. Идите сначала к проводнику, а затем вместе с проводником к духам, чтобы он призвал их следовать за собой. А теперь ведите их всех к толкователю. Дух расскажет о каком-то амулете, брошенном на берегу озера около дуба рядом с тремя камнями.

Это озеро находится в восточной части карты. В указанном месте действительно спрятан золотой амулет.



Усыпальница Эсгеля расположена в восточной части карты, чуть выше того места, где находился амулет. Перебейте некромансеровские войска, и миссия будет выполнена.



ИСТОЧНИК МАГИИ

(дополнительная миссия для магини)

Задание: Теперь вы обладаете всей необходимой информацией для того чтобы воспользоваться Источником магии.

Миссия не из легких. После того как получите книги, идите по дороге к телепорту. Чтобы его включить, необходимо дернуть два рычага, находящихся неподалеку по разные стороны от телепорта.

Телепорт вынесет вас на остров в центр карты. Там обитают черепаха, тролль, гарпия и дракон — так что битва будет не из легких. Можете применить следующую тактику — наставьте на всех персонажей всевозможных магических защит, ускорение, невидимость и, не вступая бой, перебирайтесь на следующий остров через телепорт на севере. Лучше сначала переправить всех магов, а воины, как более стойкие, пусть в это время берут удар на себя. Не обещаю, что сразу, но раза с пятого должно получиться.

На острове вы увидите ядовитый туман. Колдоните огненным валом, и он исчезнет. Теперь идите к телепорту и переноситесь на следующий остров. После расправы с драконом подходите к Источнику и получайте награду. Возвращайтесь к телепорту, и он переправит вас на последний остров — там находится выход. Кстати, этот остров тоже охраняется драконом.

КОРОЛЕВСКИЙ ПРИКАЗ

(основная миссия)

Задание: От имени короля Иглезу приказано принять участие в подавлении бунта, поддерживаемого жителями леса.

Идите по дороге, пока ни встретится некромансер, который прикажет отправиться на запад и присоединиться к войску. Идите дальше и поговорите с друидом, просящим о помощи. Он поручит предупредить Сакен-мэй о готовящейся атаке некромансеров.

Переходите через мост и увидите огромный отряд, готовящийся к нападению. Как только вы к ним приблизитесь, они бросятся в атаку на друидов. Они, скорее всего, не дойдут даже до моста, так как лесные жители дадут им жесткий отпор.

Идите на северо-восток карты и предупредите друидов. По пути вам повстречается несколько драконов, так что осторожней. Большинство зверушек настроено по отношению к вам миролюбиво.

После того как друиды будут предупреждены, возвращайтесь к тому месту, где находится некромансер (южная часть карты), приказавший напасть на друидов, и уничтожьте его и оставшийся отряд под его руководством.

Остается рассказать, что в юго-восточной части карты находится логово людоедов.

Есть еще один более короткий, но несколько нелогичный с точки зрения сюжета вариант прохождения этой миссии. В самом начале нападите на некромансера, который даст вам приказ присоединиться к отряду. После того как вы справитесь с ним и его слугами, миссия будет выиграна.





БЕШЕНСТВО

(дополнительная миссия)

Задание: Звери, живущие в дубраве одного из друидов, взбесились, вам нужно пробраться сквозь их стаи и выяснить, в чем причина их бешенства.

Идите прямо по дороге, пока не встретите друида. Он расскажет, что, скорее всего, бешенство зверей как-то связано с водой. После разговора с друидом ступайте в северо-западную часть карты. Уничтожьте всех некромансеров и исцелите умирающего друида. На этом миссия считается законченной.

ТАЙНА АМУЛЕТА

(дополнительная миссия)

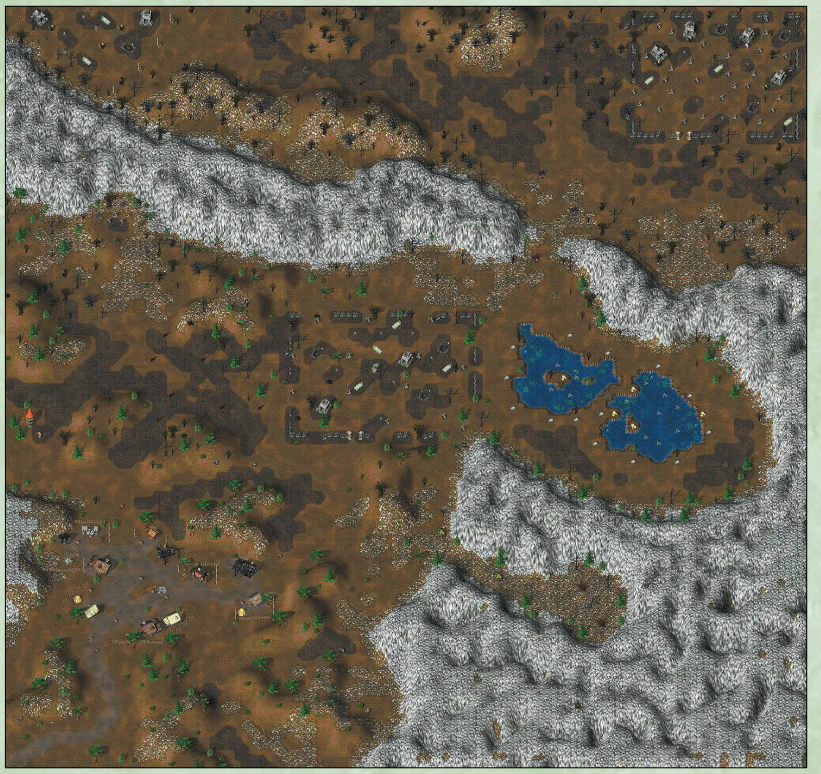
Задание: Вам нужно освободить деревеньку от нависшего над ней проклятия.

После разговора со старостой деревни, в котором тот посоветует обратиться к магу-отшельнику, отбейте нападение на деревню. Следите за тем, чтобы староста в этом бою не погиб.

Идите на запад карты и побеседуйте с магом. Он окажется изрядным хамом и не захочет с вами говорить до тех пор, пока вы ни уничтожите дракона в восточной части карты.

Идите в юго-восточном направлении и найдете вход в ущелье, где обитает дракон. Огнедышащего исполина охраняют тролли. Перебейте троллей и подходите к дракону. Он окажется вполне миролюбивым и даже поведает вам, что все беды из-за мага. Отшельник стащил из могилы амулет, и призрак с кладбища мстит теперь за это всем подряд.

Вернитесь и убейте мага. Затем отнесите амулет на северо-восточное кладбище. Это кладбище охраняется огромным отрядом некромансеров.





ОРАКУЛ

(дополнительная миссия)

Задание: Орколог рассказал вам о древнем оракуле. Найдите его и воспользуйтесь им.

Идите прямо по дороге до тех пор, пока у второй развилки ни встретите песчаную ведьму. Она отправит вас к старому шаману. Шаман обитает между югом и юго-востоком карты около пруда. Поговорите с ним, и он отправит вас за черепом людоеда и рудниковым кристаллическим камнем.

Кристалл можно найти около рудников, которые находятся чуть северо-западнее центра карты. Учтите, что эти рудники охраняются гарпиями. А людоеды обитают в юго-западной части. Отнесите камень и трофей шаману, и он отведет вас к оракулу.



КОРОЛЕВСКАЯ ОХОТА

(основная миссия)

Задание: По законам аллода король обязан ответить на три вопроса, заданных представителями знатных родов. Но король покидает дворец только в дни королевской охоты. Вам нужно встретиться с королем и раскрыть последнюю тайну Трех Звезд.

Ступайте в южном направлении и найдете проход между скал. На юго-западе карты находится домик рейнджера. Поговорите с ним, и он расскажет, что к королю ведут две дороги. Одна на юге, а другая на севере. Также он поведает, что южная дорога короче, но гораздо опаснее.

Финальный выбор за вами. Добавлю только, что на южной дороге вас поджидают черепахи, толпа троллей, куча ящеров и драконы, а на северной — людоеды, ящеры, драконы и множество волков, белок, пчел. При выборе южной дороги троллей лучше всего бить на мосту, так как на нем может одновременно находиться только один тролль. Действуя таким образом, вы избежите синхронной атаки многочисленных троллей. С людоедами эта тактика тоже очень эффективна, только необходимо подобрать подходящее место. На драконов очень хорошо действует заклинание град.

Короля вы найдете в центральной части карты. Учтите, что после того как выясниться, что король — зомби, завяжется драка, в ходе которой король должен быть убит.

ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА

(основная и самая последняя миссия)

Задание: Друиды и рыцари открыто выступили против Гильдии Некромансеров и их главы — мага Урда. Вы должны помочь им в заключительном сражении.

Сразу же завяжется драка между рыцарями и друидами (увы!). Постарайтесь, чтобы осталось в живых как можно больше рыцарей. После того как все друиды будут перебиты, можно отправляться в путь.

Идите прямо по дороге, никуда не сворачивая. Вскоре вы повстречаете некромансеровский отряд. В ходе битвы старайтесь сохранить свой отряд в максимальном составе. Советую отобрать у своих магов посохи, чтобы они занимались исключительно лечением. На вражеских некромансеров и стрелков кастуйте долгодействующие заклинания, например, огненный вал и ядовитый туман. Своих воинов ограждайте каменной стеной.

После боевой стычки продолжайте идти по дороге в северо-западном направлении. Вскоре нарветесь на еще один отряд. После победы над ним ступайте дальше по дороге и у следующей развилки встретите еще одну группировку противника. На этот раз основной силой будет жуткий непробиваемый скелетон, окруженный свитой летучих мышей. Уничтожив его, продолжайте двигаться дальше. Около моста предстоит еще одна серьезная драка. За мостом припрятана катапульта, которая наносит огромные повреждения своими огненными снарядами. Так что к мосту лучше близко не подходить, а заниматься тактикой методичного выманивания. После того как перебьете всех некромансеров и скелетов, отправляйте одного из рыцарей на расправу с катапультой.

Теперь сворачивайте за мостом на восток и идите по тропинке. Очень скоро вы выйдете на кладбище, где расположился еще один отряд некромансеров. Перебив противников, продолжайте двигаться по дороге. Вы выйдете к еще одному мосту, где предстоит выдержать очень тяжелый бой с некромансерами и троллями. Постарайтесь встать так, чтобы вас мог атаковать только один тролль и применяйте тактику выманивания. После того как уничтожите всех неприятелей по одну сторону моста, не спешите переходить через него. На другой стороне вас поджидают скелетоны и некромансеры, а также три очень мощные катапульты. Одна стоит сразу за мостом, а две других немного поодаль на холме. Применяйте все ту же тактику, и с энного раза у вас получится их одолеть.



Забирайтесь на холм, где и произойдет последняя битва. Советую сначала уничтожить всех скелетонов, затем некромансеров, а потом уже приниматься за непробиваемого Урда. Чтобы его побороть, активно используйте магию, особенно огненный вал и град.

А теперь с чувством полного удовлетворения наслаждайтесь чудесным финальным роликом. До встречи на полностью трехмерных Аллодах! ;)

ЧИТЫ

##Coward — этот код открывает доступ к остальным кодам. Пока он не введен, остальные коды работать не будут!

#show map, #hide map — открыть/закрыть карту.

#create [количество] <название вещи> <selflarmy> [{магия1, магия2...}] — создать вещь(вещи).

#create 1000000 gold — создать деньги.

#create 1000 Potion Big Health — создать 1000 целебных снадобий.

#create Very Rare Crystal Long Sword {damageBonus=100,toHit=200} — создать магический меч.

#modify <модификатор> — модифицировать персонажа (персонажей).

#modify self +spells — обучить главного героя всем заклинаниям.

#modify army +god — сделать всех персонажей под управлением игрока неуязвимыми.

#event <номер события> — показать текстовое сообщение, соответствующее событию с данным номером.

#summon [количество] <монстр> — вызвать монстра.

#summon Dragon — вызвать дракона первого уровня.

#summon 3 Turtle.4 — вызвать 3 черепахи четвертого уровня.

#kill <имя игрока> — убить всех персонажей указанного игрока.

#kill Necromancers — убить всех персонажей игрока «Necromancers».

#kill all — убить всех враждебных персонажей и монстров.

#victory — победить в текущей миссии.

#pickup all — поднять все мешки, лежащие на карте.

МИССИИ, НЕ ВОШЕДШИЕ В ПРОХОЖДЕНИЕ

