

# СТРАНА СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК ИГР

МИР ОСТРОВОВ

ГЕРОИ - поселения - монстры

МАГИЯ - оружие - доспехи

MULTIPLAYER - квесты - тактика

ПРОХОЖДЕНИЕ

WEB - Интернет - галерея

## ВСЕЛЕННАЯ ПРОКЛЯТЫХ ЗЕМЕЛЬ

история игры

БИОГРАФИЯ NIVAL  
ИНТЕРВЬЮ "1С"

КОНКУРС

# ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ

ФАНТАСТИКА И ФЭНТЕЗИ

# ФАНТОМ

WWW.FANTOM.RU

**МАЙКО  
СУЗНВИК**

**РОБЕРТ**

**ПИН**

**АСПРИН**

**МАКС**

**ФРАЙ**

ТЕРРИТОРИЯ ФАНТАСТИКИ:

ЧЕЛОВЕК ЗЛОЖИ ФАКСА

**ДЕН ВИТЛОК**

ЮЛЯ-КАМИКАДЖЕ

**А.ШВЕДОВ**

РЕКЛАМА НА КИНОДЕ СЮД

**МЕН ВАТСОН**

ТЕРРИТОРИЯ ФЭНТЕЗИ:

СЧАСТЛИВАЯ ПЯТШКА

**ЭЛИЗАБЕТ МУН**

ТРЕТИЙ ЭЛЕМЕНТ

ЭДВАРД Ф. ШЕЙВЕР

ТЕРРИТОРИЯ ФАНТОМА:

СЭР ПЕТЕР С. КЛАРК-

ЧЕЛОВЕК, СОЗДАВШИЙ НАСТОЯЩЕЕ

**ДРАКУЛА -**

ВЕЛИКИЙ И УЖАСНЫЙ

HIGH TECH NEWS

**КОМИКСЫ**

ЖУРНАЛ  
ФАНТАСТИКИ И ФЭНТЕЗИ  
В ПРОДАЖЕ С 5 ОКТЯБРЯ

# ВНИМАНИЕ

## В ПРОДАЖЕ В НОЯБРЕ

# 2000



**ВНИМАНИЕ!**  
**КОНКУРС**

**КАЗАКИ** —  
революция в жанре стратегии в реальном времени

**ВСЯ ВОЗМОЖНАЯ**  
**информация**

**ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ**  
**и путеводитель по "КАЗАКАМ"**

**СУДЬБА ЕВРОПЫ**  
**В ТВОИХ РУКАХ!**

**Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,**  
**полностью посвященный Вселенной «КАЗАКИ»**

**ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ТОВАРЫ  
В МАГАЗИНЕ БУДУЩЕГО**

ТЕЛ.(095): 928-0360, 928-6089, 258-8627

ТЕЛ.(812): 311-8312


**e@shop**

**HTTP://WWW.E-SHOP.RU**

**E-MAIL: ESHOP@GAMELAND.RU**

**ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ИГРУШКИ,  
РОБОТЫ, DVD-ФИЛЬМЫ,  
РС И VIDEO-ИГРЫ**

**ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН  
С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ**



Пятый спецвыпуск «Страны Игр» посвящен одному из самых масштабных российских игровых проектов — ролевой стратегии «Проклятые Земли». Детальное описание мира Островов, героев и монстров, оружия и заклинаний, тактические советы и полное прохождение игры, мультиплеерные квесты, интервью с разработчиками, эксклюзивные арт-материалы и новый конкурс — вот далеко

не полный список того, над чем коллектив редакции трудился совместно с компанией «Нивал». Этот

спецвыпуск должен появиться в продаже одновременно с выходом игры — такой оперативностью мы обязаны команде разработчиков, которая, невзирая на тотальную нехватку времени, неустанно готовила и правила материалы для журнала. Пользуясь случаем, я хочу выразить искреннюю

благодарность **Сергею Орловскому, Дмитрию Захарову, Евгении Банниковой, Елене Чураковой, Ярославу Чеботареву, Александру Мишулину, Елене Рычковой** и всем сотрудникам компании «Нивал», без помощи которых этот спецвыпуск никогда не появился бы на свет.

*Присылайте анкеты с вашими пожеланиями и комментариями и участвуйте в конкурсе — мы подготовили для вас новые интересные призы. Желаю приятной игры!*

**Максим Заяц**



Зарегистрирован в министерстве по делам печати,  
телерадиовещанию и средствам массовых  
коммуникаций ПУ № 77-1906 от 15.03.2000

# СТРАНА ИГР

## Журнал

### СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК №5

#### РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге [serge@gameland.ru](mailto:serge@gameland.ru)  
Максим Заяц [taxim@gameland.ru](mailto:taxim@gameland.ru)  
Дмитрий Эстрин [estrin@gameland.ru](mailto:estrin@gameland.ru)  
Сергей Амирджанов [amir@gameland.ru](mailto:amir@gameland.ru)  
Виталий Гербачевский [vp@gameland.ru](mailto:vp@gameland.ru)

издатель  
главный редактор  
эксперт  
эксперт  
корректор

#### ART

Серж Долгов [guru@xaker.ru](mailto:guru@xaker.ru)

обложка, дизайн и верстка

#### РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов [igor@gameland.ru](mailto:igor@gameland.ru)  
Алексей Анисимов [anisimov@gameland.ru](mailto:anisimov@gameland.ru)

руководитель отдела  
менеджер отдела

тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

#### ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов [vladimir@gameland.ru](mailto:vladimir@gameland.ru)  
Андрей Степанов [andrey@gameland.ru](mailto:andrey@gameland.ru)  
Самвел Анташян [samvel@gameland.ru](mailto:samvel@gameland.ru)

коммерческий директор  
зам. коммерческого директора

тел.: (095) 229-3908, 229-5463; факс: (095) 924-9694

#### GAMELAND PUBLISHING

ЗАО «Гейм Лэнд»  
Дмитрий Агарунов [dmitri@gameland.ru](mailto:dmitri@gameland.ru)  
Борис Скворцов [boris@gameland.ru](mailto:boris@gameland.ru)  
Игорь Натпинский, Глеб Маслов

учредитель и издатель  
директор  
финансовый директор  
служба безопасности и связь с  
правоохранительными органами

Для писем 103031, Москва, Дмитровский пер., 4, стр. 2.  
Web-Site <http://www.gameland.ru>  
E-mail [spec@gameland.ru](mailto:spec@gameland.ru)

Тираж 20 000 экземпляров  
Цена договорная

При цитировании или ином другом использовании  
материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка  
на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное  
воспроизведение или размножение каким бы то ни было  
способом материалов настоящего издания допускается  
только с письменного разрешения владельца авторских прав.

# СОДЕРЖАНИЕ:

004 История "Нивал"

008 Интервью "1С"

## ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ

012 Вселенная и сюжет

014 "Исповедь сценариста"

016 Герои последней войны

## МИР И ЕГО ОБИТАТЕЛИ

019 Поселения

027 Обитатели Островов

038 Сюжетные персонажи

042 Оружие

045 Доспехи

048 Материалы

049 Квестовые предметы

053 Трофеи

057 Магия

066 Посетите магазин

## ПУТЕВЫЕ ЗАМЕТКИ

073 Клавиши управления

076 Сценарное дерево

090 Прохождение

## МУЛЬТИПЛЕЙЕР

120 Полезные советы

122 Квесты

125 Обзор сайтов

## КОНКУРС



The logo for Nival Interactive, featuring a stylized yellow and blue graphic above the word "nival" in a blue, lowercase, sans-serif font, with "INTERACTIVE" in a smaller, blue, uppercase, sans-serif font below it.



# История компании Nival Interactive



## Очень далекое прошлое

Начало нашей истории теряется в далеком прошлом, о котором известно немного. К сожалению, документально подтвержденных сведений о том, в какой момент пересеклись судьбы ключевых фигур нашей истории, не сохранилось. Однако установлен факт одной из первых встреч будущих основателей компании **Nival Interactive**, предположительно относимый нами к **91** году. Местом встречи послужила ныне забытая, но некогда широко известная в узких кругах компания **Розек**, занимавшаяся разработкой компьютерных игр. Рассказывают, что в один прекрасный день в компанию **Розек** нанесли визит трое молодых и полных энтузиазма людей с деловым предложением о создании оригинальной космической стратегии. Молодыми людьми оказались будущий генеральный директор компании **Nival** **Сергей Орловский**, его друг и единомышленник **Георгий Осипов** и будущий первый **web-мастер Роман Козлов**.

Сотрудниками **Розека**, в числе которых находились в то время **Елена Рычкова**, будущий главный художник, и **Александр Корабельников**, будущий постановщик роликов **Nival Interactive**, предложение было встречено с известной долей скептицизма, после чего о дальнейших встречах будущих соратников в течение некоторого времени ничего не известно. Первый опыт совместного творчества будущей команды относят к лету **92** года, когда все упомянутые действующие лица оказались в компании **Мир Диалог** и занялись сначала разработкой «**Russian Six Pak**» для **Interplay**, а затем «**Sea Legends**» для **Ocean** (позже купленной **Infogrames**). Здесь к команде присоединился **Николай Козлов**, будущий арт-директор и автор всего концепт-арта **Nival Interactive**. Разработчики были полны энтузиазма, но не спешили, потратив на разработку «**Sea Legends**» около **3-х** лет.

Рассказывают, что западный издатель игры, компания **Ocean Software**, приобретаемая проект в стадии полуготовности, первым делом затребовала сценарий, который дол-

жен был быть предоставлен в течение недели и которого, как такового, никогда ранее не существовало. Однако смелые разработчики не растерялись. Длиннейший сценарий был написан **Георгием** и **Сергеем** (который, между прочим, числился звукорежиссером) за неделю и отправлен издателю.

Незадолго до окончания «**Sea Legends**» **Сергея** мучило жестокое противоречие, которое заключалось в необходимости выбора между покупкой домой нового компьютера и поездкой на **Game Developers Conference** в Америку. Именно тогда, а это был **95-й** год, **Сергей** сделал выбор, во многом определивший судьбу компании, а выбрал он конференцию. Там он встретил **Дэниэла Бернштайна**, работавшего звукоинженером в компании **Kesmai**, которая занималась разработкой **on-line** игр. Как повлияла эта встреча на будущее наших героев, мы расскажем немного позже, а пока...

Начало **96-го** года, «**Sea Legends**» благополучно вышли на Западе и снискали немалую популярность игроков. Рассказывают, что один из друзей, увидев в первый раз ко-

робку с игрой издавала, обратил внимание на сходство буквы «a» в слове «sea» с буквой «x»... В голове **Сергея** созрела идея немедленно реабилитировать проект, издав его в России на русском языке под приличным названием. С идеей издания «**Морских Легенд**» друзья отправились в крупнейшую по тем временам компанию **R-Style**. Рассказывают, что в успех этого предприятия не верил никто, исключая **Сергея**, но уже через три месяца «**Морские Легенды**» были готовы и выпущены на рынок дочерней компанией **R-Style - NMG**.

## Далекое прошлое

Добившись первого успеха, команда «**Морских Легенд**» продолжала периодически встречаться, и в головах зрела идея огромного онлайн-мира, которая была навеяна играми от **Kesmai** и всевозможными **MUD**-ами. Игра вначале называлась **Kingdoms**, а впоследствии – **Mooneven**.

Это название предложил **Алексей Свиридов** – в то время считавшийся подающим надежды писателем-фантастом. **Сергей** пригласил его к сотрудничеству как потенциального сценариста, однако оказалось, что **Алексей** не очень-то хорошо понимает компьютерную специфику, и вскоре **Nival** с ним расстался... На некоторое время.

Мир будущей игры был для удобства поделен на отдельные части. Сначала это были «луны», вращавшиеся вокруг некоторой планеты, затем – острова, плавающие в астрале... Над устройством игрового мира думали вместе, основательно и долго.

К этому периоду в компании появилось несколько новых людей, ставших впоследствии ключевыми фигурами в создании первых «**Аллодов**». Это **Дмитрий Девисев**, бессменный гейм-дизайнер компании **Nival**, без которого вряд ли возможно представить компанию сегодня, **Петр Высотин** – главный программист **Аллодов**, **Ник Скоков** – программист некогда знаменитого **Continent**, и **Сергей Павленко** по прозвищу **Длинный** и по совместительству главный и единственный захвоз. Важнейшей вехой в этой истории являются также относящиеся к тому времени попойки на кухне, во время которых было придумано название будущей компании. Рассказывают, что **Рома**, взяв большой англо-русский словарь, открыл его случайно на букве **n** и, прочитав первый столбик со словами, сказал: «**O! Nival!**», после чего слово было переведено на русский как «**подснежник**» и признано вполне подходящим.

Начались поиски издателя, хотя бы российского. Естественно, друзья обратились в **NMG**, но та отказалась финансировать столь масштабный и долгосрочный проект. Это был сильный удар. И тут на горизонте появляется неизвестная компания **Бука**, которая в принципе готова финансировать игру, но радикально сократив сроки и бюджет. В декабре **96-го** года контракт был подписан, и хотя от многих идей в иг-



«Живал»



Nival 1998

ре пришлось отказаться, это было начало. Новоиспеченная компания сразу сняла скромную четырехкомнатную квартиру на улице Часовой, всего в 15 минутах ходьбы от метро **Аэропорт**, и хотя там периодически прорывало трубы отопления и капало с крыши, подбор кадров продолжился. Для начала команда обогатилась двумя художниками, занимавшимися моделированием в **3D**. Достоверно известно, что один из них, а именно **Алексей Борzych**, некогда был соседом **Сергея Орловского** по подъезду, а другой, **Олег Глазунов**, работал вместе с обозначенным выше **Алексеем**. Чуть позже к команде присоединился и **Юрий Блажевич**, будущий легендарный создатель трехмерного движка «**Проклятых Земель**». К этому периоду относится появление слова «аллод», привнесенного женой **Длинного** – **Анной Клименковой**, ставшей сценаристом игры «**Moonsevern**», плавно перешедшей в «**Аллоды**». Слово было раскритиковано абсолютно всеми как малопонятное и ставшее простым человека в тупик, однако оно оказалось крайне устойчиво к критике и со временем так навязало в зубах, что избавиться от него не было уже никакой возможности, а недостатки его переросли в дос-

тоинства, такие как загадочность и оригинальность...

Спустя некоторое время случилось событие, о котором сотрудники с высоты своего настоящего опыта рассказывают с восхищением, смешанным с изрядной долей изумления собственной наглостью. Речь идет о знаменитом визите, нанесенном **Сергеем** компании **SSI** во время своего пребывания на **E3 '97**. Говорят, что, увидев **Сергея** и выслушав его пожелание нанести издателю визит, сотрудник **SSI** для начала вежливо спросил, не назначена ли у господина **Орловского** встреча. Получив отрицательный ответ, сотрудник было предложил **Сергею** прийти в другой раз или отправить **SSI** материалы по почте, на что получил рассудительный ответ, что материалы из России будут идти долго, а **Сергей** уже тут, и все материалы сейчас быстренько покажет. Ошеломленный натиском сотрудник **SSI** был вынужден смириться, и после чего **SSI** незамедлительно подписал контракт на издание «**Аллодов**» на западных рынках под названием **Mage's Legacy**. Но будущее не было так безоблачно. Кризис индустрии выбивал опоры из-под ног даже самых именитых издателей, и **1997** год оказался неудачным для мно-

гих, в частности для **SSI**, которая была вынуждена закрыть 7 внешних проектов, в том числе и «**Аллоды**». Бука тоже была не в лучшей форме и мало чем могла помочь...

Казалось, проект было не спасти, однако **Сергей** не унывал, и через некоторое время игра нашла нового зарубежного издателя – **Monolith**, где уже руководящую должность занимал старый знакомый – **Дэниэл Бернштайн**. Кроме того, права на русскую версию были переданы фирме **IC**, оказавшейся вполне солидным кораблем, который пришел на помощь утопающим, после чего дела быстро пошли на лад.

### Близкое прошлое

Проект «**Аллоды: Печать Тайны**» был благополучно издан фирмой **IC** в апреле **1998** года в России и в сентябре на западе компанией **Monolith** под названием «**Rage of Mages**». Игра была переведена на многочисленные языки, даже такие экзотические, как китайский или корейский. Огромный успех как в России, так и за рубежом был большим подспорьем, и не успев опомниться, **Nival** с финансовой помощью **IC** сразу же принялся за целых два новых проекта.

Одним из них был «**Аллоды II: Повелитель Душ**», он же «**Rage of Mages II: Necromancer**». Планировался он как аддон, но неожиданно разросся до угрожающих размеров, отчетливо заявив о себе как о новой игре. Одновременно были начаты тогда еще «**Аллоды 3D**», после чего команда **Nival Interactive** принялась расти как на дрожжах, быстро поглощая казавшееся еще недавно необъятным пространство нового офиса. Приблизительно в это время в **Nival** был вновь приглашен **Алексей Свиридов**. Игра «**Аллоды II**» вышла ровно через год после своей предшественницы, в апреле **99-го** года, пополнившись массой новых возможностей. Одной из наиболее ярких особенностей была поддержка игры через Интернет. И хотя это еще не был единый онлайн-мир, о котором

мечталось несколько лет назад, **Nival** поднялся еще на одну ступеньку на пути к вершине. Сервер был очень популярен на просторах Интернет среди русских, американских, немецких и даже китайских игроков, которые периодически то устраивали межнациональные разборки, то мирились и клялись в вечной дружбе. И хотя зарубежные права на «**Аллоды II**» были переданы все той же компании **Monolith**, для издания игры ей уже понадобились партнеры в лице **Interplay** и **UbiSoft**. Выпустив после этого еще несколько проектов, компания **Monolith** ушла из издательского бизнеса, оставшись при этом великолепным разработчиком.

А работы по **A3** (так сокращенно называли «**Аллоды 3D**» между собой на фирме) шли своим чередом. Начались бытовые неурядицы, но даже не они были главной причиной напряженной и даже несколько нервной атмосферы. Главной ее причиной были бесконечные изменения, исправления, добавления и улучшения в проекте, которым, казалось, не будет конца. В нивальский фольклор уже прочно вошли выражения «очередное непоправимое улучшение» и «новая фишка класса **Critical**», а при словах **Орловского** («у меня есть хорошая идея...») лица потенциальных исполнителей этой идеи принимали выражения, не поддающиеся описанию цензурными словами. Помогало только одно: осознание, что все это направлено на создание Действительно Хорошей Игры – ибо сделать просто хорошую игру было бы для **Nival Interactive** отступлением с уже завоеванных позиций.

Не все выдерживали такой темп работы, и время от времени происходили изменения в составе команды. Но те, кто остался, продолжали трудиться над **A3**, а к тому моменту уже «**Проклятыми Землями**», без отпусков, а то и без выходящих, свято веря в то, что главное – это Игра, а отдохнуть можно и потом. Здесь нельзя не вспомнить про **Дмитрия Захарова**, руководителя проекта **A3**, которому приходилось вникать в причины каждой проблемы (а их хватало), принимать решения в сложных ситуациях (а их тоже хватало), а главное – постоянно чувствовать на своих плечах ответственность за все, что происходит с проектом. Но всему на свете приходит конец, как хорошему, так и плохому. С появлением **Ravensburger**, зарубежного издателя «**Проклятых Земель**», у команды наконец-то появилась полная определенность в плане того, что, собственно, делать надо и чего делать нельзя категорически. Игра приобрела английское название – **Evil Islands**. Впрочем, работы меньше не стало – ее стало даже больше, но работа-то ниваловцы привычны, и разработка игры вышла на финишную прямую. К осени **1999** года относятся первые шаги **Nival Interactive** в локализации зарубежных игр на русском рынке в тесном сотрудничестве со своим давним и надежным партнером – фирмой «**IC**». Началась локализаторская деятельность **Nival** с проекта «**Атлантида-2**» от французской фирмы **Cryo**. Успех превзошел все ожидания (хотя, надо признаться, что ожидания были весьма сдержанными), и



Nival 1997

## ETHERLORDS



окрыленный успехом отдел локализаций принял на себя шквал новых проектов. С тех пор их количество неумолимо увеличивается, а профессионализм команды неумолимо растет. Некоторые сотрудники компании утверждают, что локализаторские проекты помогают нивальцам взглянуть глазами издателя на собственные разработки, что не может не отразиться положительно на их качестве.

### Настоящее

Собственно говоря, настоящее компании **Nival Interactive** достаточно хорошо известно: последнее время фирма не жалуется на недостаток интереса в средствах массовой информации, как специализированных, так и широкопрофильных. Поэтому эта глава истории будет достаточно краткой.

Сейчас **Nival Interactive** – это лидер российской индустрии разработки компьютерных игр. Это более 30 специалистов, объединенных работой над несколькими собственными проектами, находящимися в разных стадиях – от первых стадий гейм-дизайна до фактического релиза. Это серия высококлассных локализаций, к озвучиванию которых были привлечены известнейшие актеры кино и телезвезды, такие как **Дмитрий Харатьян** и **Николай Фоменко**. Это проект «Игровая Лихорадка», в котором любой желающий может попробовать ответить на вопросы викторины и выиграть подарочную версию очередной игры от **Nival Interactive**. И, наконец, это – уверенный взгляд в будущее. Впрочем, об этом следующая глава.

### Будущее

Для начала – о ближайшем будущем. Сейчас в отделе локализаций ведется работа над переводом сразу нескольких игр, кото-

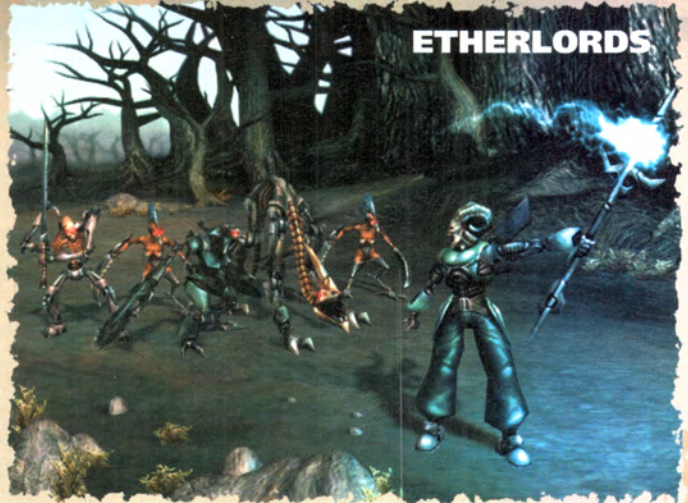
рые должны появиться в продаже до конца этого года. Это и сказочные квесты, и рыцарские сражения, и спортивные симуляторы, и... (этот список может оказаться очень длинным) – словом, когда встанет вопрос о подарке на Новый год, голову ломать не придется.

Что же касается будущего более отдаленного, то... Сразу после выхода «**Аллодов II**» **Nival** начал еще один проект, следуя золотому правилу девелопера, которое гласит, что последний может чувствовать себя уверенно, имея не менее трех проектов в кармане. На выставке **ECTS** широкой публике была представлена первая информация об **Etherlords**, следующем большом проекте **Nival Interactive**, который планируется к выходу осенью 2001 года. Это будет пошаговая стратегия, сочетающая в себе тактическую боевую систему на основе принципов популярных магических карточных игр и стратегическое управление ресурсами. На Западе игра **Etherlords** будет издана тем же **Ravensburger Interactive** под новой торговой маркой **Fishtank**.

Несмотря на вполне объяснимую сдержанность, с которой **Nival** делится сведениями об этой игре в настоящее время, скриншоты из альфа-версии уже вызвали у игровой общественности то состояние души, которое метко названо «праздник ожидания праздника». Команда разработчиков полна решимости сделать все, чтобы осенью 2001 года этот праздник состоялся.

Кроме того, как уже говорилось, в **Nival Interactive** существует еще несколько интересных задумок и идей, реализация которых рассчитана на два-три года вперед. Но оставим это для следующей истории...

## ETHERLORDS



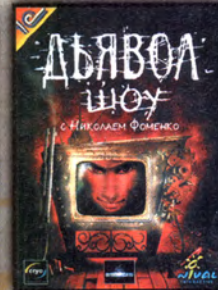
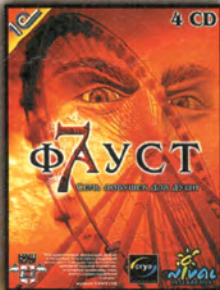
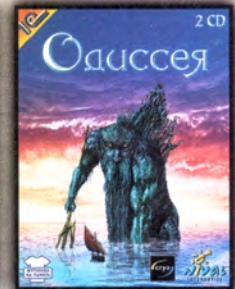
## ДИСКОГРАФИЯ

- «Аллоды: Печать тайны» – апрель 1998 года.
- «Аллоды II: Повелитель душ» – апрель 1999 года.
- «Атлантида II» – ноябрь 1999 года.
- «Фауст» – 11 апреля 2000 года.
- «Машина Времени» – июнь 2000.
- «Дьявол Шоу» – июнь 2000
- «Разорванное Небо: Ка-52 против Команча» – июня 2000.
- «Помпеи» – июль 2000.
- «Одиссея» – август 2000.

**В начале августа Нивал объявил о планах локализации 9 игр до конца 2000 года:**

- Ролан Гаррос (теннисный симулятор)
- Египет 2 (adventure)
- Hell Boy (action / thriller)
- Arthur's Knights (adventure)
- Jekyll and Hyde (action / thriller)
- Gift (3D action / arcade)
- Casanova (adventure)
- Money Mad (table strategy)

«Etherlords» – пошаговая стратегия – выпуск игры намечен на осень 2001 года.



«Нивал»

Все о Вселенной «Проклятых Земель»





## Интервью с сотрудниками фирмы «1С», издателя «Проклятых земель», Юрием Мирошниковым и Николаем Барышниковым

**СИ** — Название фирмы «1С» известно практически любому пользователю PC, однако не могли бы вы коротко рассказать о вашей компании?

**Ю.М.** — Фирма «1С» была основана в 1991 г. и в данный момент насчитывает почти две сотни сотрудников. Ничем, кроме софта, фирма не занимается. Ни нефтью, ни недвижимостью, ни чем бы то ни было еще. Направления есть разные: в их числе и наше, игровое. Помимо разработки своих программ, мы продюсируем и издаем игры, разработанные лучшими отечественными командами, работаем с ними в очень близком контакте, стараемся помогать во всем. Отношения с большей частью российских игровых команд у нас очень теплые.

дают советы, делятся идеями по созданию новых игр. И за время работы в «1С» я сильно поднаторел в географии — подобные конверты приходят из всех уголков нашей страны. Я уже не говорю про электронную почту. Воспользуюсь случаем и скажу со страниц вашего издания, что мы очень ценим и любим наших пользователей. Ваши письма — важнейший источник информации, уникальная обратная связь. Пишите — мы всегда будем рады рассмотреть ваши пожелания.

**СИ** — Насколько широк круг ваших пользователей?

**Н.Б.** — Общее количество проданных копий наших игр приближается к миллиону. Так что круг достаточно широк. Вот, например, случилась однажды такая анекдотическая ситуа-

**СИ** — Действительно забавно. Скажите, а когда фирма «1С» стала заниматься играми?

**Ю.М.** — Мы начали заниматься игровыми и мультимедийными разработками в 1996 году. В издательский бизнес мы вошли с серией модных тогда «ливинг-буков» и шестью выпусками русских народных сказок. Тогда же появился отдел разработки серии обучающих программ «1С:Репетитор». Общероссийскую известность как издатель игрового софта мы получили с выходом в свет первых «Братьев Пилотов». Думаю, никому не надо рассказывать, что это за игра. Позже было много других игр, среди которых вторые «Пилоты», «Дальнобойщики» и, конечно, «Аллоды» — первые и вторые. Все вышеперечисленные проекты оказались крайне успешными и вывели нас в разряд ведущих игровых издателей на российском рынке.

**Н.Б.** — Уже в те годы многие разработчики (Gamos, Nival, Snowball, SoftLab-NSK) предпочитали работать именно с нами. В дальнейшем к ним присоединились «K-D Lab», «Акелла» и Avalon. Мы гордимся тем, что в разряд лучшие российские команды работают с нами, а «Нивал», с нашей точки зрения, вообще является настоящим «dream team»-ом. Сегодня это наиболее успешная и профессиональная команда, за плечами у которой немало удачных проектов, получивших международное признание.

**СИ** — Почему именно «Аллоды»? Почему вы выбрали именно этот проект для издания?

**Ю.М.** — В 97 году после некоторых переговоров с разработчиками мы

Главной причиной нашего выбора компании «1С» в качестве своего стратегического партнера является честность и надежность «1С» в деловых отношениях.

**Игорь Белого, SoftLab-NSK**

решили, что «Аллоды» — наиболее интересный проект для издания в России. Выкупили права на страны бывшего СССР у «Буки» и приступили к «раскрутке» тайтла. Хочу отметить, во избежание недоразумений, что торговая марка «Аллоды» нам не принадлежит. Ею владеет компания «Бука». Почти сразу же, буквально через несколько месяцев, мы подписали договор с «Нивалом» на разработку второй части Аллодов и третьей части, которая и получила позже название «Проклятые земли».

«Проклятые земли», как и «Аллоды», и «Аллоды 2», нам очень близки и дороги. «Аллодовская» серия всегда очень хорошо воспринималась российской игровой публикой, и мы готовы на многое, лишь бы дать разработчикам возможность продолжать такие популярные у нашего пользователя разработки. А потенциал команды «Нивала» достаточно высок, чтобы мы не сомневались в том, что игры, разработанные ими, всегда будут становиться хитами.

К моменту выхода спецвыпуска, думаю, уже будет объявлено о разработке «Нивалом» следующего проекта. Издавать его в странах СНГ

Мы очень довольны сотрудничеством с фирмой 1С на протяжении многих лет. От других издателей ее отличает профессионализм, честность и искренняя забота о разработчиках. Все свои игры в России мы выпускали совместно, и это говорит уже само за себя.

**Сергей Орловский, Nival Interactive**

С пользователями мы работаем через самую разветвленную на компьютерном рынке СНГ партнерскую сеть. С нами работают более 2300 постоянных партнеров в 430 городах России, стран СНГ и Балтии. Именно поэтому мы можем смело называть себя «народной» фирмой — наши продукты действительно покупают по всей стране, а не только в крупных административных центрах.

**Н.Б.** — Мне ежедневно приносят несколько писем от пользователей, в которых они излагают свои просьбы,

наш водитель ехал по каким-то делам на фирменном автомобиле «Газель» с логотипом на борту. Остановил его «ГАИшник», без видимой на то причины, и спрашивает: «Это вы та фирма «1С», которая «Князя» сделала?» Водитель говорит: «Ну да, мы, а что?» А тот ему и отвечает, что, мол, купил игру, а зеленых муравьев победить не может... Смешно конечно, но приятно, что даже такие далекие от софта люди, как миллионеры и те в наши игры играют.



Компания «1С»

Все о Великой «Проклятой Земле»



Мы считаем, что «IC» – наилучший из всех возможных вариантов издателя в России. Кроме того, что «IC» обладает, пожалуй, самой широкой дистрибутивной сетью в Москве и России, также хочется отметить очень профессиональное отношение компании к изданию игровых проектов. Уровень профессионализма сотрудников «IC» как игрового издателя буквально выше всяких похвал.

**Дмитрий Архипов, «Акелла»**

зом стала игра «Атлантида 2» от Cryo.

**Н.Б.** – Что нам очень нравится в «Нивале» и «Сноуболе», как в партнерах по локализациям, так это их профессиональное отношение к делу. Я практически нигде не видел людей, которые были бы недовольны качеством перевода и озвучки наших локализаций. От пиратских подделок наши продукты отличаются достаточно сильно. Плюс к этому ребята работают не просто профессионально, но и творчески. Чего только стоит, например, одна идея по привлечению Николая Фоменко к озвучиванию «Дьявола Шоу». Это было попадание в самое яблочко!

**Ю.М.** – Мы продолжаем работать в этом направлении. Уже сейчас наша

и Балтии будем опять же мы, фирма «IC».

**СИ** – Как вы оцениваете коммерческий успех первых и вторых «Аллодов»?

**Ю.М.** – Один из принципов работы фирмы «IC» – работать рентабельно. Все проекты «Нивала», изданные нами, с коммерческой точки зрения себя оправдали. Но, тем не менее, хочу добавить, что не все меряется деньгами. Нам хочется выпускать лучшие в стране игры: «Проклятые земли» же сейчас – по всем параметрам лучшая российская игра, и я очень рад, что именно «IC» издает ее в России. Кроме того, не стоит думать о нас как о прожженных коммерсантах. Мы ведь и сами разработчики. Не говоря уже о том, сколько времени проведено за любимыми играми. Периодически даже приходилось вводить draconовские меры, чтобы Quake или Baldur's Gate не мешали производственному процессу. Мы не из тех издателей, которые «не играют в игры». Мы играем и много.

Отношения же со всеми девелоперами мы стараемся строить на базе партнерско-дружеских отношений. Всегда в первую очередь стараемся думать, чем сотрудничество с нами мо-

жет быть полезным разработчику, и стараемся максимально полно соответствовать его интересам.

**СИ** – Да, действительно, поделитесь – как вы сотрудничаете с разработчиками?

**Ю.М.** – В принципе, самое главное я уже только что сказал. То есть мы не просто издаем игры, наша нынешняя цель в области паблишинга – максимальная поддержка лучших российских команд. Мы всегда стараемся идти им навстречу, поддержать в трудной ситуации или, наоборот, порадоваться вместе общему успеху.

**Н.Б.** – Для нас хорошие партнерские и человеческие отношения значат намного больше, чем сухие цифры и суровые контракты. «IC» всегда имела репутацию фирмы, которая умеет проявлять гибкость и понимание, заботится не только о себе, но и о партнерах-разработчиках.

**Ю.М.** – Я думаю, что лучшим подтверждением этого тезиса будут мнения самих разработчиков. Также живым примером этого является и последняя международная выставка ECTS в Лондоне, откуда мы только что вернулись. Мы специально арендовали достаточно просторный стенд и напечатали огромные рекламные

плакаты, чтобы максимально эффективно продвигать бренды наших партнеров-разработчиков.

**Н.Б.** – Хорошая репутация зарабатывается годами, ее невозможно купить за деньги или создать усилиями PR-отдела. Это нечто неосозаемое и в то же время вполне реальное – профессионалы никогда не будут работать с издателем, если сомневаются в нем. К счастью, все больше команд хотят

*С нашей точки зрения, успех «Братьев Пилотов» был закономерен – когда хорошим продуктом занимается грамотный и профессиональный издатель, о судьбе проекта можно не беспокоиться. Именно поэтому, работая над вторыми «Пилотами», о другом издателе мы и не помышляли. И если мы когда-нибудь соберемся выпустить новый продукт, то в первую очередь вспомним о нашем стратегическом партнере – фирме «IC».*

**Евгений Сотников, Gatos**

работать именно с «IC». Не скрою, что нам самим очень нравится эта тенденция: вокруг нашей компании сплываются наиболее талантливые разработчики, которые верят, что мы способны вывести в свет их проекты.

**СИ** – А что вы можете сказать о локализациях? В последнее время вы стали выпускать все больше переводов западных игр.

**Ю.М.** – Да, это так. Первая переведенная игра вышла летом 1998 года, это был «Дон Капоне», локализованный и изданный совместно с компанией Snowball. В дальнейшем мы выпустили со Snowball'ом еще много хороших продуктов.

С осени 1999 года к этому направлению подключился и «Нивал». Нашим первым совместным рели-

линейка локализаций, изданных совместно с «Нивалом» или «Сноуболлом», выглядит достаточно внушительно – мы выпустили более двух десятков игрушек, разработанных за рубежом. При этом мы стараемся максимально разнообразить ассортимент, выпуская игры разных жанров, ориентированные на разные круги пользователей.

До конца этого года мы собираемся выпустить порядка десяти игр. В следующем году это число, надеюсь, еще вырастет.

**СИ** – А вы сами больше не собираетесь что-нибудь разрабатывать? Ведь был же «Князь». Может быть, «Князь 2»?

**Ю.М.** – Насчет второго «Князя» пока сказать ничего не могу, сейчас мы ра-

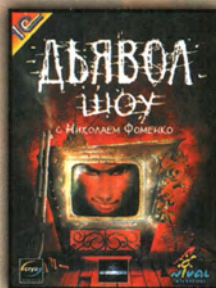
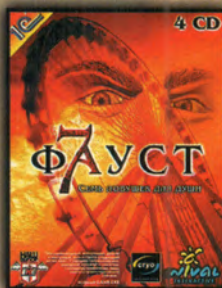
*Фирма «IC» обладает уже сегодня достаточным потенциалом и опытом, чтобы заключать контракты на разработку игр мирового уровня качества и активно лицензировать их на запад. Фактически сегодня «IC» монополизировала работу с лучшими российскими разработчиками, уже имеющими за плечами опыт создания законченных игр, в своих руках и является безусловным лидером отечественной игровой индустрии.*

**Андрей «КранК» Кузьмин, K-D LAB**



Компания «IC»

Специальный выпуск «Страны Игр»



ботаем над двумя другими проектами. В конце прошлого года в состав «IC» волилась компания Maddox Games, и за счет этого наш отдел игровых разработок набрал дополнительный вес. В-первых, наши ребята сейчас работают над «Ил-2 Штурмовик», который, по заявлению большинства экспертов и представителей зарубежной прессы, является лучшим авиасимулятором на сегодняшний день. Релиз намечен на

первый квартал 2001 года. Второй игрой, над которой трудится наша смешанная команда, является оригинальная стратегия в реальном времени.

**Н.Б.** – Кстати, внимание – это почти эксклюзивная информация. Мы практически еще не успели «засветить» этот проект. Совместно с нашим шведским партнером, компанией Pan Interactive, мы разрабатываем игру, основанную на серии бестселлеров

популярнейшего американского писателя Генри Тертлава **WorldWar**. Это – фантазии на тему альтернативной вселенной, где во время Второй Мировой войны на землю высадились враждебные инопланетяне. Бывшие враги – СССР, Германия, США, Англия, Япония объединились, чтобы дать врагу отпор. Сюжет достаточно интересный, плюс мы надеемся, что сможем привести в **RTS** некоторые

свежие идеи. Детали раскрывать пока рано. Позже, если будет интересно, дадим специальное интервью **СИ**.

**СИ** – Ну и напоследок – как вы думаете, какой успех ждет «Проклятые земли»?

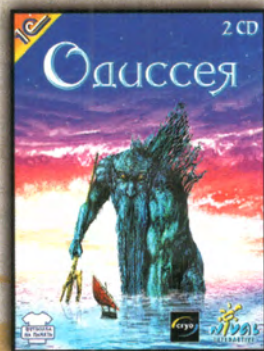
**Ю.М.** Надеюсь, что сносшибательный. Я знаю, что столько лет разработки не прошли даром, и игра получилась великолепной. Думаю, наши игроки оценят ее по достоинству.

Название **Дискография** Год выхода

- 1 IC:Геймос «Братья Пилоты. Дело о серийном маньяке» Сентябрь 97
- 2 Бородино. Наука побеждать Сентябрь 97
- 3 IC:Бука «Дальнобойщики. Путь к победе» Март 98
- 4 IC:Бука «Аллоды: Печать тайны» Апрель 98
- 5 Чикаго 1932. Дон Капоне Май 98
- 6 Дача кота Леопольда или особенности мышинной охоты Сентябрь 98
- 7 IC:Геймос «Братья Пилоты. По следам полосатого слона» Ноябрь 98
- 8 IC:Snowball «Война и Мир» Ноябрь 98
- 9 IC:Snowball «Ярость. Восстание на Кронусе» Декабрь 98
- 10 IC:Snowball «Не тормози!» Февраль 99
- 11 IC:Snowball Лучшие игры 99 Февраль 99
- 12 IC:Нивал «Аллоды 2. Повелитель Душ» Апрель 99
- 13 Князь: Легенды Лесной страны Август 99
- 14 IC:Snowball «Горький - 17. Запретная зона» Ноябрь 99
- 15 IC:Нивал «Атлантида-2» Ноябрь 99
- 16 IC:Snowball ИГРУШКИ «Горький - 18. Мужская работа» Декабрь 99
- 17 IC:Snowball «Огнем и мечом» Январь 00
- 18 IC:Электротех «Киллер Танк» Январь 00

Название **Дискография** Год выхода

- 19 IC:Snowball Лучшие игры 2000 Март 00
- 20 IC:Snowball «Футбол! 2000» Март 00
- 21 Honda Мотокросс. Гран при Март 00
- 22 IC:Snowball ORIGINALS «Gorky 17» Март 00
- 23 IC:Snowball ORIGINALS «Septerra Core» Март 00
- 24 IC:Snowball ORIGINALS «Total Soccer 2000» Март 00
- 25 IC:Snowball «Затерянный мир» Апрель 00
- 26 IC:Snowball ORIGINALS «Earth 2150» Апрель 00
- 27 IC:Нивал «Фауст. Семь ловушек для души» Апрель 00
- 28 IC:Нивал «Машина Времени» Май 00
- 29 IC:Snowball «Земля 2150. Война миров» Июнь 00
- 30 IC:Нивал «Дьявол Шоу» Июнь 00
- 31 IC:Нивал «Разорванное небо. КА-52 против Команча» Июнь 00
- 32 IC:Snowball ORIGINALS «Traffic Giant» Июль 00
- 33 IC:Нивал «Помпеи» Июль 00
- 34 IC:Нивал «Одиссея» Август 00
- 35 IC:Snowball ORIGINALS «Submarine Titans» Август 00
- 36 IC:Snowball «Морские Титаны» Август 00
- 37 IC:Snowball «Океан Эльфов» Сентябрь 00



Компания «IC»

# Проклятые Земли



## Мир Проклятых Земель

События разворачиваются в затерянной в астральном мире вселенной, которая распалась на отдельные острова или земли. Из истории известно, что когда-то на этот мир было наложено Великое Проклятие, и с тех пор еще ни одно путешествие в **Проклятые Земли** не закончилось благополучно. Бесследно исчезают и случайно попавшие в эту вселенную странники, и до зубов вооруженные исследовательские экспедиции. Какие-то факты из истории этого мира уже знакомы вам по двум предыдущим играм серии «Аллоды», а в каких-то исторических событиях вы приняли самое активное участие. На этот раз действие происходит на трех новых землях: Гипате, Ингосе и Суслангере.



Специальный выпуск «Страны Игр»



Прежде всего вам придется научиться выживать в этом странном и загадочном мире и заставить терпением. Приготовьтесь к самым неожиданным поворотам событий. Доверять нельзя никому и ничему. Полагайтесь в первую очередь на собственные силы и интуицию.

На вашем пути заснеженные горы сменяются выжженными солнцем пустынями, сумрачные подземелья – дремучими лесами. Будьте готовы к тому, что день незаметно сменит ночь, внезапно начнется проливной дождь или ядовитый туман вдруг преградит вам дорогу.

Вас приятно удивит количество и разнообразие монстров и всякой другой кровожадной нечисти, обитающей в **Проклятых Землях**: ползающей и летающей, бьющей и кусающей, причудливой и отвратительной, мелкой и слабой, огромной и могучей. Монстры, живущие на разных островах, отличаются обликом и повадками. Поведение каждого из них – особенное и меняется в зависимости от времени суток, ландшафта и погоды. На **Ингосе**, например, встречаются белые тигры и снежные тролли. Помните, что термин «сильные монстры» в **Проклятых Землях** отражает реальное положение дел! Один такой монстр будет серьезным противником, и бой с ним – не просто досадная задержка на пути к вашей цели. Вам потребуются мобилизовать все свои навыки и способности, чтобы его победить.

Земля **Гипат**, откуда начинается ваше путешествие, по рельефу и растительности напоминает среднюю полосу летом. Остерегайтесь видимой идиллии, внимательно осматривайтесь, помните – враждебные и коварные обитатели **Гипата** непредсказуемы! Вас поджидают знакомые по «Аллодам» тролли и гоблины, летучие мыши и воки, а вместо белок, не прижившихся в здешних лесах, встретятся кабаны, зайцы и олени. Есть и известные по Повелителю Душ гарпии во всем их объемном великолепии. Они сказочно красивы, но вам, должно быть, уже хорошо известен их скверный характер. Не раз вам придется спуститься в природные пещеры, рукотворные шахты и подземелья. Некоторые из обитателей этих миров, никогда не видевшие солнца и живых людей, надолго останутся в вашей памяти – если сумеете выбраться на поверхность, конечно...

### ...Из описания игрового мира: Гипат

Этот остров принадлежит группе орочьих земель. Его основное население – орки и гоблины. Единственный поселок, где живут люди, очень мал и постоянно находится под угрозой гибели. Есть также лагерь разбойников, которые сумели как-то прижиться среди монстров. В этой местности практически нет металла, люди используют костяное и каменное оружие, а также кожаные доспехи. По всему острову встречаются руины неизвестной древней цивилизации. Размеры острова невелики, и он не принадлежит ни одному из государств из-за своей труднодоступности,

большого числа враждебных монстров, а главное – отсутствия каких-либо привлекательных особенностей.

Империя Кания имела планы присоединить эту местность к своей территории, была даже построена крепость, но после Катаклизма, разделившего мир, крепость и ее гарнизон оказались предоставлены сами себе. Горстка потомков людей из гарнизона до сих пор живет на **Гипате**, постоянно борясь за право на жизнь с гоблинами. Великий Маг, благодаря которому существует остров, не интересуется делами населения **Гипата**...



Две других земли, **Ингос** и **Суслангер**, представляют собой снежную равнину и выжженную солнцем пустыню. **Ингос** отчасти напоминает средневековую Европу. Большая ее часть покрыта лесистыми горами, долины сменяются перелесками, а те, в свою очередь, переходят в дремучие леса. Почти все вокруг – в снежной белизне. Жаркий **Суслангер** особенно понравится любителям некромантии – эти места буквально кишат порождениями злоеущей магии. Не будут разочарованы и любители путешествий по подземельям, населенным самыми невероятными существами.

### ...Из описания игрового мира: Ингос

**Ингос** принадлежит империи Кания, однако его территория очень велика, а население малочисленно, и поэтому здесь до сих пор обитают племена других рас. Основная часть **Ингоса** покрыта лесистыми горами. Климат холодный, снег выпадает рано и лежит подолгу. Крупных городов практически нет, даже столица **Ингоса** представляет собой скорее большой поселок, скопление двух- и трехэтажных деревянных домов. Остальные поселения, гордо именуемые городами, еще больше похожи на деревни, разросшиеся вширь.

Основное занятие жителей **Ингоса** добыча леса, разработка руд (в том числе и золота), охота. Обычно люди живут небольшими группами, в одном-двух домах. К чужакам относятся подозрительно и недружелюбно. Жители **Ингоса** пользуются большой свободой, обладают независимым характером. Оружие в руки берут без колебаний и отстаивают свои интересы при малейшем подозрении на угрозу, не тратя времени на разбирательства, реальная она или кажущаяся. Правит **Ингосом** Совет Старейшин, но его власть никак нельзя назвать абсолютной: провинции обладают изрядной долей самостоятельности, которую Совет не ущемляет без причины. На местах все решают местные власти, и в каждой деревне они свои...

### ...Из описания игрового мира: Суслангер

Остров **Суслангер** принадлежит империи Хадаган. Это небольшой аллод с жарким и засушливым климатом. Географически он разделен на две половины: низинную, сравнительно плодородную, и возвышенную, пустынную. Возвышенную часть взрезает огромный каньон, образованный рекой, которая вливается в небольшое озеро. Вокруг озера находится несколько поселений. В пустыне поселений почти нет, и там до сих пор живут несколько орковских племен, достаточно сильных и умелых, чтобы выжить в соседстве с хадаганцами, и достаточно умных, чтобы не провоцировать их на большую войну.

Земли, пригодной для жизни и земледелия, на **Суслангере** мало. Река, прорывшая каньон и впадающая в озеро, – практически единственный крупный источник воды. Чтобы хоть как-то расширить обрабатываемые земли, людям приходится строить оросительные каналы и плотины.

Власть в Хадагане сурова и безжалостна. Многочисленная стража карает малейшие нарушения указов императора, а шпионы и сыщики доносят о каждом подозрительном человеке. Для Хадагана **Суслангер** не имеет большого экономического значения, однако здесь находится военная академия, выпускники которой занимают заметные должности в войсках империи, а также тюрьмы, расположенные вокруг каньона...

# История «Проклятых Земель», или как мы дошли до жизни такой.

(исповедь сценариста)

Архивные материалы «СИ». Первые скриншоты: 1, 2, 3 — «Аллоды», 4, 5, 6, 7, 8 — «Проклятые Земли»

014

Собственно говоря, у той игры, что сейчас стала «Проклятыми Землями» вполне был шанс стать «Аллодами-2», — идея создания игры с полностью трехмерной графикой, действие которой происходило бы в мире аллодов возникла, если я не ошибаюсь, чуть ли не одновременно с окончанием работ над первой частью. В то время «Повелитель душ» считался всего лишь небольшим аддоном из десятка миссий, который можно сделать «на коленке» месяцев за пять. К тому же периоду относятся самые-самые первые варианты сценария для будущей игры, варианты, которые сейчас, наверное, не отыскать даже на кассетах с резервными копиями.

Но судьба оказалась переменчива: «Повелитель душ» (сначала не торопясь, а потом все быстрее и быстрее) обрастал новой графикой, потом новыми фидами, потом — новыми миссиями, и вскоре работы над теперь уже Аллодами3D отодвинулись на задний план, а мне пришлось (особенно в финальный период работ по «Повелителю») изображать из себя слугу двух господ: утром — новые диалоги для «Повелителя», днем — их тестирование и поиск багов в служебных строках, а вечером — размышления на тему того, кто будет героем «А3Д», и как он дойдет до нее самой, в смысле — до жизни такой.

Эти размышления заметно осложнялись тем, что и у меня, и у всей команды было очень общее представление — а какой, собственно будет жизнь у героя? В ранних стадиях гейм-дизайна нам виделся средневековый город с площадью, полной персонажей, и с доской объявлений, увешанной пергаментами типа:

«Его высочество герцог назначает награду в 500 золотых тому, кто изловит живьем

разбойника Оглоблю Ступицу, или же 50 золотых тому, кто представит убедительные доказательства его смерти!», «Сбилжал ручной тролль, сам большой, хвостик маленькой, лицо доброе. Зовут Пушок. Помогите вернуть в семью друга!» и так далее.

Говорили о лошадях, на который мы будем ездить, о хитрых воинских приемах драки с двумя мечами в двух руках... Много из того, что обсуждалось тогда осталось нереализованным по тем или иным причинам, но тем не менее первые основы того, что сейчас стало «Проклятыми Землями», закладывались именно тогда — в уже далеком 1998 году.

Например, уже тогда было взято главное направление сценария: герой не должен быть героем. То есть должен, но эта героичность не должна быть направлена на спасение Вселенной — кризис перепроизводства «Избавителей Мира От Страшного Чего-то-там» ощущался вполне явно.

Так же постепенно, по мере определения концепции игры появлялись и другие ограничения, связанные и со стилем, и с техническими возможностями. Правда, нельзя не признать, что этот стиль по ходу работ претерпевал изменения, и временами — весьма значительные.

Так, изначально нами планировались какие-то элементы управления ресурсами, но потом был сделан «поворот все вдруг» в сторону тактической игры с элементами «скрытых операций». Причина этому была проста: огромный успех Thief и Commandos показал, что это направление имеет большой потенциал, и, оказываясь, еще мало освоено, но вызывает

интерес у пользователей, а пользователь — он всегда прав. И герой нашей игры (тогда его так и звали — Герой) потерял даже потенциальную возможность что-то строить и развивать на «базе», но зато научился тихо красться, незаметно ползать, бить в спину...

От варианта к варианту сценарий затачивался именно под «тихое» прохождение игры. Каждый вариант обсуждался, что-то из него принималось, что-то отвергалось сразу, а что-то, принятое на предыдущей итерации, при очередном взгляде, потеряв новизну, казалось уже не столь интересным, и тоже отвергалось. Дополнительной сложностью в работе был тезис, что в сюжете единственной тупиковой ситуацией должна быть смерть главного героя, а все остальное — необходимо и преодолеваемо. Если при этом вспомнить, что еще одним тезисом была максимальная свобода действий для игрока и добавить настоятельную желательность «нелинейного сюжета»... Словом, желающие могут поставить себя на мое место, хотя я бы им этого не советовал.

При этом сюжет игры все дальше и дальше отдалялся от событий, произошедших в Аллодах-1 и Аллодах-2, хотя мир, его география и история остались теми же (в этом — большая заслуга Дмитрия Девишева, который разработал такой world setting, что при желании на его базе можно было бы сделать не три, а три десятка игр).

Одновременно с работой над сценарием шла работа над художественной и технической частью игры. Доходило до смешного (то есть это сейчас смешно, а тогда это вызывало серьезные проблемы): программисты задают мне вопрос: какие фици



Исповедь сценариста



ты собираешься использовать в своем сценарии? Перечисли их все и мы сделаем то, что технически возможно. А я в ответ: а какие фишки для вас технически возможны? Перечислите их все и я на них буду строить свой сценарий!

Что же касается графики, то здесь тоже хватало проблем – революционные идеи изменения пропорций персонажей, возможности переодевания и конструирования предметов заставляли делать совершенно невообразимое количество скетчей, эскизов, моделей...

А новые идеи в сценарии требовали новой графики: так, например, изначально в игре планировалось (смешно сказать) пять видов зданий... А сейчас, пожалуй, даже пройдя всю игру нельзя быть уверенным, что ты видел все строения – ведь, проходя по одной ветке сценария, рискуешь оставить в стороне другую!

В то же время кое от чего пришлось отказаться: например, изначальный разнообразный ландшафт оказался слишком пестрым, смешанные леса вызвали удивление, и деревья пришлось переделывать в единый стиль. Игровые зоны стали выглядеть немного однообразней – тогда их заселили безобидной живностью: всякими оленями, зайчиками...

Но, тем не менее, работа над игрой продвигалась вперед, причем сценарий



все увеличивался и увеличивался в размерах: в добавок к основной «фэнтезийной» сюжетной линии появлялись еще и дополнительные: сначала детективная, потом романтическая. Игра постепенно обрела черты... И тут грянул гром: после очередной выставки выяснилось, что никто не реагирует на игру как на тактику, пытаюсь пройти ее в лоб как **Диабло**-подобную РПГ, естественно, при этом полностью обламываясь и обвиняя во всем разработчиков. К тому же, несмотря на успешные продажи **«Commandos»**, оказывается, люди, купившие игру, не так уж ей и довольны. И значит, нельзя уважаемого пользователя, который – напомним – всегда прав, слишком уж напрягать, заставляя 80% времени ползать на пузе, выжидая, когда два патрулирующих местность «невыносимых врага» уйдут каждый в свою сторону и дадут возможность проползти к следующему патрулю.

Словом, концепция игры изменилась вновь, и наконец-то приблизилась к тому, что мы получили сейчас: игра, в которой примерно на равных существуют и задания, проходимые огнем и мечом «в лоб», и ситуации, где «попался – умер», так что хочешь, не хочешь, а придется поелозить на брюхе.



Очень большую помощь оказали нам плейтесты – этикие «эксперименты на живых людях». Плейтест – это когда ничего не знающего об игре человека разработчики сажают за компьютер с версией, и наблюдают за тем, что у него не получается, что ему, бедолаге, непонятно, а потом по мере сил в новой версии исключают возможности таких ошибок и непоняток.

По результатам плейтестов и интерфейс переделывался, и тексты переписывались, и новые возможности вводились... Словом, подвиг плейтестеров не пропал даром, точно так же, как и труд бета-тестеров, совершенно бескорыстно отлавливавших баги, выходящие из всех щелей бета-версии.









«**Проклятые Земли**» для всех без исключения разработчиков были, если можно так выразиться, трудным ребенком. Говорят, что трудные дети – самые любимые. Что ж, возможно это и так. Но на самом деле, главное – чтобы наше детище стало любимым теми, для кого мы его делали. И мне кажется, что так и будет: в эту игру вложено столько труда, мысли и вдохновения, что она просто не может оставить равнодушным того, кто хоть раз сядет за компьютер и увидит вступительный ролик «**Проклятых Земель**».



## Исповедь сценариста

# Герои последней войны

016

Имя	Остров	Сила	Ловкость	Разум	Здоровье	Запас сил	Зрение, м	Вег, м/с	Ховба, м/с	Ближний бой	Стрельба	Магия стихий	Магия чувств	Магия астрала	Ловкость рук	Атака	Защита	Урон оружием	Скор. действий	Усредн. броня	Заклинания	Оружие
 Зак	все	23	30	25	39	50	13.0	3.5	1.2	10	0	0	12	9	3	20	15	9-13	16	2	лечение, орлиный взор	ритуальный бронзовый нож
 Хадор-Забялка	Гипат	31	22	19	45	32	13.0	3.5	1.2	10	8	0	0	0	0	7	2	7-14	16	5		каменный топор, короткий лук (каменный наконечник)
 Ринт-Стрелок	Гипат	21	32	19	45	69	13.0	3.5	1.2	0	31	0	0	0	0	48	0	13-16	16	3		короткий лук (скрабовая кость)
 Ная-Скрытная	Гипат	16	26	30	29	47	13.0	3.5	1.2	0	11	18	0	9	0	12	0	10-12	16	3	лечение, защита от огня{e}, огненная стрела{e}	короткий лук (каменный наконечник)
 Эйла-Песчанка	Гипат	18	30	24	37	61	13.0	3.5	1.2	4	0	23	0	20	0	19	9	3-13	16	3	огненная стрела{e}, кинжал, огненный шар{e}, усиление{d}	каменный короткий лук, кинжал
 Хис	Ингос	16	27	30	47	79	13.0	3.5	1.2	0	0	41	29	32	0	17	2	5-22	16	6	молния {e;l:m}, кинжал, ясновидение {d:a}, ускорение{d}	бронзовый кинжал
 Майрана	Ингос	22	31	20	55	78	13.0	3.5	1.2	23	37	0	0	0	0	48	0	16-20	16	3		короткий лук (бронзовый наконечник)
 Бриссен	Ингос	21	35	17	84	93	13.0	3.5	1.2	42	0	0	0	0	0	67	77	9-28	16	15		длинный стальной меч

Герои последней войны

Специальный выпуск «Страны Игр»

Герои последней войны  
 Все о Великой «Проклятой Земле»

Имя

Харад



Файрах



Сахила



Наложница



Остров

Суслангер

Суслангер

Суслангер

Суслангер

Сила

30

20

21

11

Ловкость

25

30

34

31

Разум

20

25

19

24

Здоровье

127

93

86

47

Запас сил

106

222

139

133

Зрение, м

13.0

13.0

13.0

13.0

Вег, м/с

3.5

3.5

3.5

3.5

Ховба, м/с

1.2

1.2

1.2

1.2

Ближний бой

62

0

42

0

Стрельба

55

0

0

0

Магия стихий

0

68

0

0

Магия чувств

0

56

54

58

Магия астраля

0

0

0

0

Ловкость рук

0

0

57

61

Атака

82

25

76

26

Защита

62

5

56

6

Урон оружием

30-45

9-39

11-44

7-31

Скор. действия

16

16

16

16

Усредн. броня

15

16

17

3

Заклинания

Оружие

уникальное мифрильное копье [молния {t:e2:e2}]

струя кислотный туман {f:t2:e1}, неслышимый шаг {ff:t2:d2}, ночное зрение {d2}

невидимость {d2;d2;m1}, поле зрения {f:t2:d1}, ясновидение {a2;a2}

орлиный взор {d2;d2}, поле зрения, ясновидение {d2;a2;r1}, невидимость {d2;d2}, неслышимый шаг {d2;d2}

описание рун

- a - расширенная область действия
- d - одновременное действие
- e - усиление
- ff - выбрать друзей
- а - расширенная область действия
- it - разовое действие (предмет)
- m - малый расход запаса сил
- г - дальнее действие

t - дополнительная цель

- 1 - эффект \*2
- 2 - эффект \*3



# Мир и его Обитатели

## Мир и его Обитатели

Согласно существующим воззрениям, единый мир был раздроблен на множество изолированных друг от друга островов 786 лет назад. При этом необходимым ус-

ловием длительного существования острова является наличие на нём Великого Мага, удерживающего остров от распада и исчезновения. В этом разделе собрана ин-

формация об островах Гипат, Ингос и Суслангер, а также даны некоторые советы путешественникам, впервые посетившим мир «Проклятых Земель».

# Поселення



## Поселок на острове Гипат

Маленькое поселение людей, обреченных бороться за выживание во враждебном мире. У жителей нет необходимости придумывать ему название – этот поселок единственный на Гипате, и они так и называют его: Поселок.

Все постройки здесь из грубо обработанного дерева – каменные топоры не самый лучший плотницкий инструмент, а окружает поселок неказистая, но прочная сте-

на. Когда твои ближайшие соседи – гоблины и орки, поневоле приходится заботиться о защитных сооружениях больше, чем о жилище!

Люди поселка – потомки гарнизона небольшой передовой крепости одной из империй, существовавших до катастрофы, которая разделила единый мир на отдельные острова... После катастрофы связи этой крепости на Гипате с метрополией полностью прерва-

лись. Место, на котором стояла крепость, оказалось на редкость неудачным, и вскоре остатки гарнизона покинули ее и переместились туда, где теперь и стоит Поселок.

Жизнь в Поселке организована просто: всем управляет выборный староста Эрфар, которому помогает воевода Горт. Он командует небольшим вооруженным отрядом, совмещающим функции армии и полиции.

019

Поселення

Все о поселенной «Проклятых Земель»



ЧИНОВНИК

АЙРИ

НАЯ

ЗАК

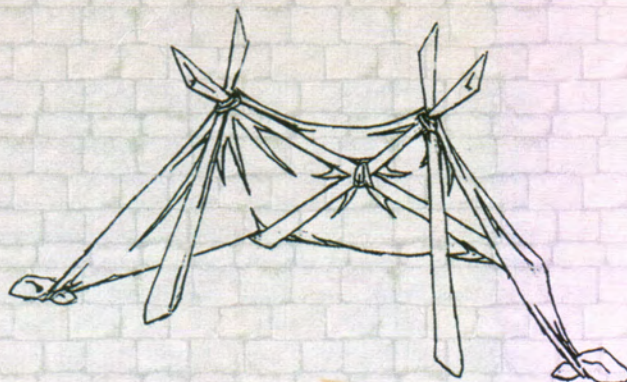
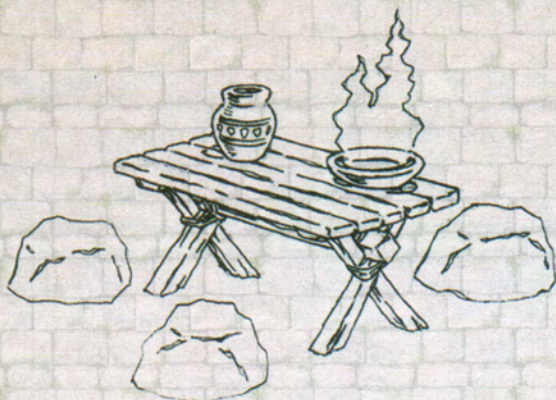
ЭСТЕРА

## Пещера знахарки

Знахарка, умеющая создавать заклинания, родом из того же Поселка, но благодаря своей неводержанности на язык рассорилась со старостой и перебралась жить в

пещеру на отшибе. Она сумела разобраться, как работают древние магические ловушки (на Гипате часто встречаются следы некогда существовавшей здесь вы-

сокоразвитой цивилизации), и включить их. Благодаря этому никто из Поселка не может попасть к пещере знахарки без ее ведома.



Поселения



ЗАК

ЯЩЕР-  
ОТШЕЛЬНИК

НАЧАЛЬНИК  
ЭКСПЕДИЦИИ

Лагерь хадаганской экспедиции



Поселення

021



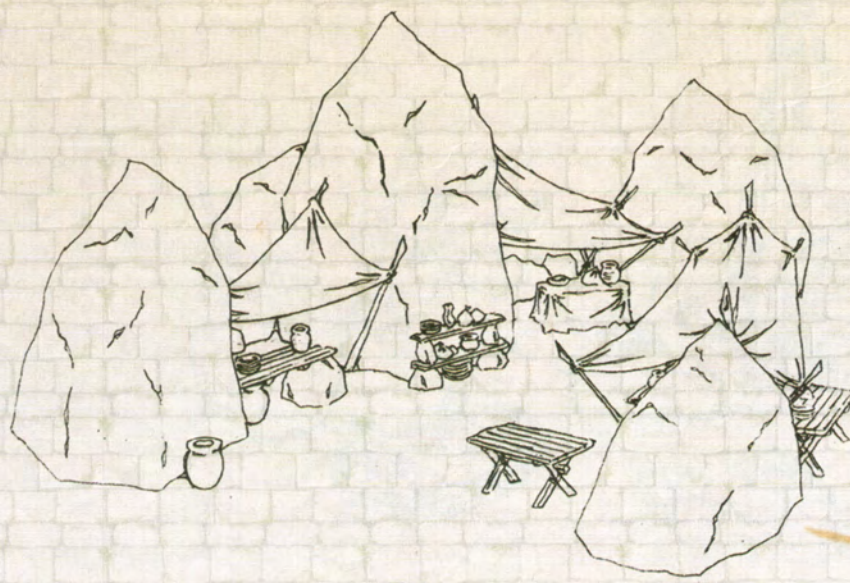
ЭЙЛА

ШАЙ-ВАР

ЗАК

ХАДОР и НАЯ  
(ЕСЛИ В ГРУППЕ)

Поселок шайваров



Поселения



## Город Ингос

Небольшой город, провинциальный центр на острове, принадлежащем империи Кания. Население города невелико, да и сам он скорее напоминает богатую деревню. Правда, деревни не обносят каменными стенами, но следует заметить, что каменная стена была построена на деньги императорской казны, все же остальные постройки, которые возводили для себя местные жители, были и остаются деревянными.

Провинцией и городом руководит губернатор Вальрасиан, обладающий довольно-таки большой властью, однако не всегда такая власть может оказаться во благо, как собственно и произошло сейчас. Губернатор; проштрафившийся придворный, отправленный в Ингос как в почетную ссылку, оказался человеком, в общем-то, не злым и не жестоким, но весьма недалеким, и дела в провинции пришли в полное расстройство.

В какой-то мере ошибки губернатора исправляет капитан стражи Тильвар, исповедующий принцип «не знаешь, что делать – не делай ничего». В результате самые глупые приказы губернатора остаются неисполненными, а в городе поддерживается некоторое подобие порядка, хотя, копнув поглубже, здесь можно найти и преступность, и казнокрадство, и интриги...

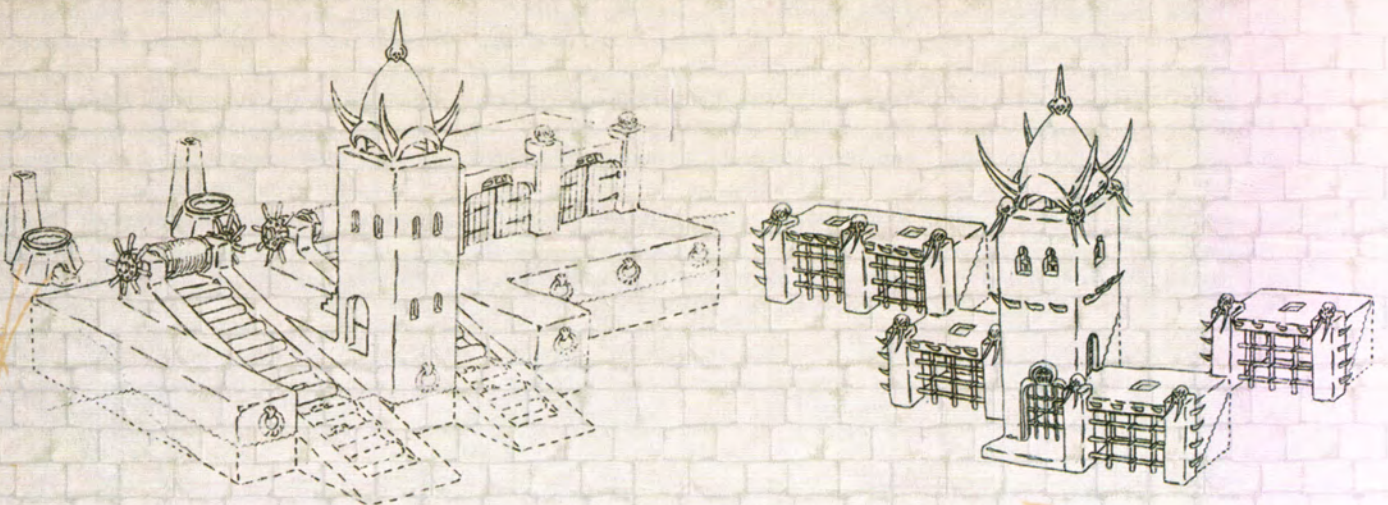
023

## Поселения

Все о Великой «Проклятых Земель»



### Жилище Зеленого клана



### Поселения



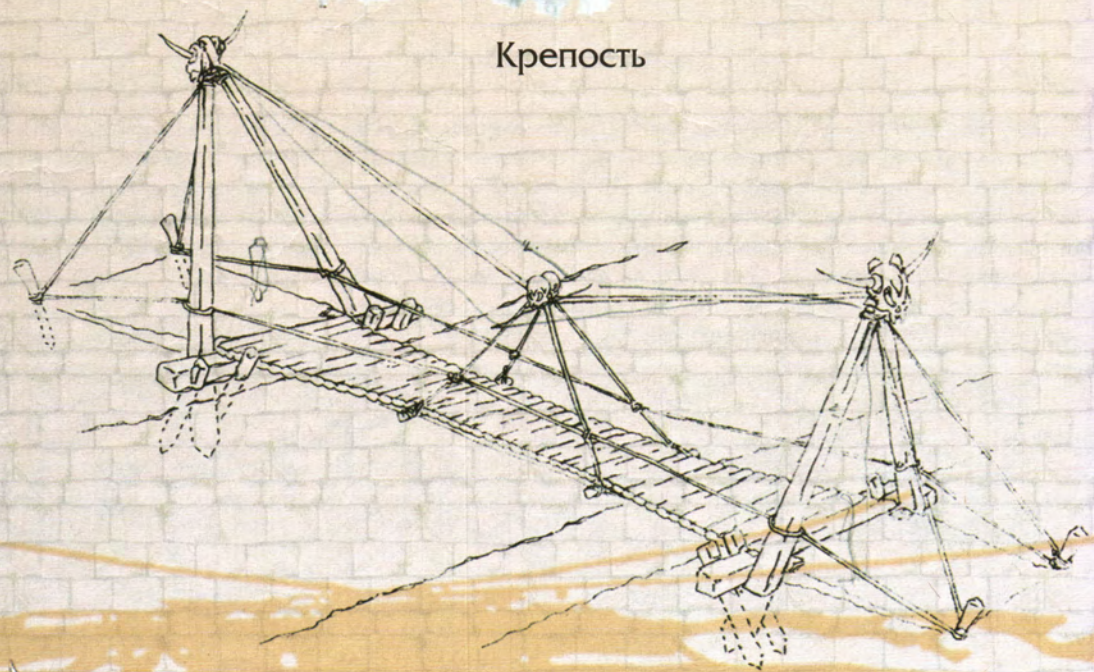
ЗАК

АЙЗЕТ-БЕК

КАРДАУР

НАЛОЖНИЦА

Крепость



Поселения





БРАТ СЛЕПОЙ

САХИЛЯ

БРАТ  
КУЗНЕЦ

БРАТ ХАТУЛЬ

БРАТ  
БЕЗЛИЦЫЙ

ХАРАД

ЗАК

ФАЙРАХ

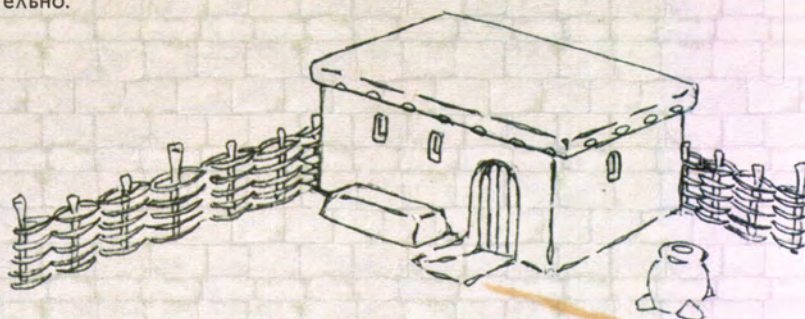
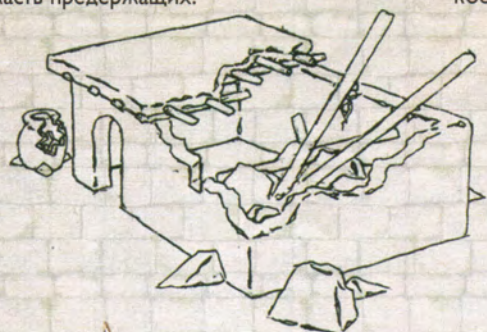
КЕХЕЛЬ

## Последнее Укрытие

Подземелье, иначе именуемое Последним Укрытием на острове Суслангер – это особое, тайное место. История его возникновения покрыта мраком, а сейчас это место, где может найти приют и беглый раб, и опальный вельможа, и прогоревший купец, и маг, невовремя перешедший дорогу кому-то из власти предрежащих.

Со временем здесь сформировалось особого рода сообщество, Братство Последнего Укрытия. Несмотря на то, что считается, будто все братья равны друг другу и никто никому не имеет права приказывать, в Братстве есть свой лидер – брат Хатуль, и его советам все следуют неукоснительно.

У Братства есть свои люди в городе Суслангере, а кое-кто из городских торговцев не чурается вести тайные дела с отверженными. Деньги, в отличие от всего остального, пахнут тем слабее, чем их больше.



Поселения

## Баньши

Баньши – разновидность нежити, встречающаяся в самых разнообразных вариациях. Некоторые из них могут владеть магией и наносить весьма серьезный урон на большом расстоянии. Баньши обычно обитают на болотах и перемещаются посредством левитации.

Здоровье	31-280
Запас сил	12-92
Скорость, м/с	2.1
Поле зрения, м	8.5-13.0
Атака	18-112
Защита	21-133
Урон миним.	8-32
Урон максим.	16-60
Броня	8-30
Характер	агрессивный
Острова	Гипат, Суслангер

## Блуждающий огонек

Порождения магии, обитают в лесах Гипата и по берегам рек. Не обладают разумом, но чувствуют присутствие жизни вокруг. Наносят урон тепловой магией. Могут действовать группами, и тогда становятся особо опасными.

Здоровье	5-15
Запас сил	22-32
Скорость, м/с	2.0
Поле зрения, м	8.5
Атака	12-38
Защита	13-45
Урон миним.	8-11
Урон максим.	14-21
Броня	7-11
Характер	агрессивный
Острова	Гипат

## Волк

Хищное животное, представляющее опасность для плохо вооруженного и слабо защищенного человека. Хороший воин способен справиться с одиноким волком, однако волчья стая может оказаться сильным противником.

Волк обладает хорошим чутьем и способен определить присутствие человека по запаху еще до того, как тот окажется в его поле зрения.

Здоровье	25-70
Запас сил	11-18
Скорость, м/с	4.7
Поле зрения, м	8.5
Атака	12-45
Защита	13-53
Урон миним.	8-12
Урон максим.	14-23
Броня	7-12
Характер	агрессивный
Острова	Гипат

## Обитатели Островков

## Гарпия

Полуженщина – полуптица, обладающая магическими способностями, отталкивающей внешностью и мерзким характером. Гарпии агрессивны и в бою крайне опасны, а магия, которой они владеют – весьма могущественна. Временами гарпии собираются в стаи.

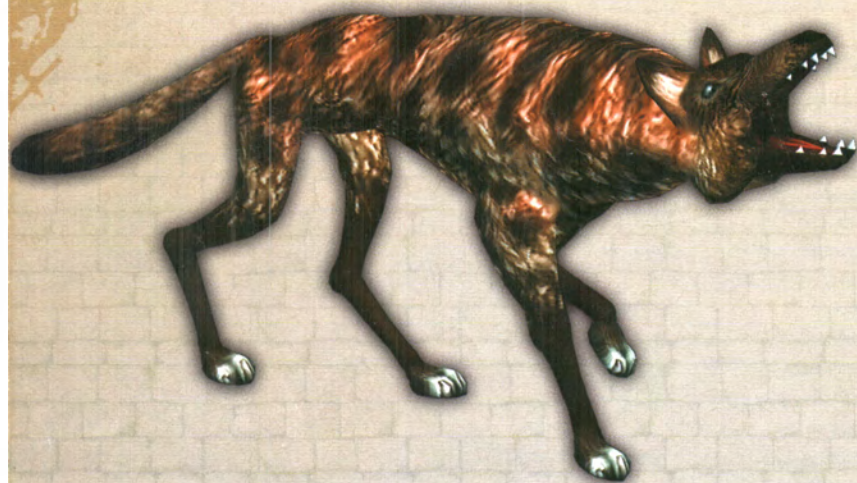
Здоровье	60-240
Запас сил	47-135
Скорость, м/с	4.1
Поле зрения, м	8.5
Атака	65-138
Защита	77-165
Урон миним.	17-47
Урон максим.	31-87
Броня	16-44
Характер	агрессивный
Острова	все



## Гиена

Хищное животное, обитающее в пустынных местах с жарким климатом. К людям относится враждебно.

Здоровье	70
Запас сил	18
Скорость, м/с	2.7
Поле зрения, м	8.5
Атака	45
Защита	53
Урон миним.	12
Урон максим.	23
Броня	12
Характер	агрессивный
Острова	Суслангер



## Гоблин

Гоблины – одни из основных обитателей Гипата. Некоторые из них занимают более высокую позицию в иерархии своего племени. Гоблины слабы, но большой отряд этих существ, вооруженных копьями и пращами, может представлять серьезную опасность.

Здоровье	25-40
Запас сил	11-13
Скорость, м/с	4.2
Поле зрения, м	8.5
Атака	12-25
Защита	13-29
Урон миним.	8-9
Урон максим.	14-17
Броня	6-9
Характер	агрессивный
Острова	Гипат



## Обитатели Островок



## Голем

Големы – механические существа, созданные мастерами расы джун в период расцвета их цивилизации. Основная задача голема – охранять указанный ему предмет или место. Големы – страшные противники, созданные с единственной целью – убивать. С этой задачей они справляются блестяще.

Здоровье	500
Запас сил	67
Скорость, м/с	4.0
Поле зрения, м	17.0
Атака	138
Защита	165
Урон миним.	47
Урон максим.	87
Броня	44
Характер	агрессивный
Острова	Гипат



## Дракон

Огромное существо, обладающее магическими способностями, усиливающимися в течение его необыкновенно долгой жизни. Обычный человек может справиться с молодым драконом, но одержать победу над старым матерым чудовищем по силам только Великому Магу. Единственное утешение: дракон, доживших до преклонного возраста, обретает интеллект, сравнимый с интеллектом взрослого человека. Иногда с таким драконом можно поговорить... и даже договориться.

Здоровье	160-280
Запас сил	63-92
Скорость, м/с	13.2
Поле зрения, м	8.5
Атака	85-112
Защита	101-133
Урон миним.	22-32
Урон максим.	41-60
Броня	21-30
Характер	агрессивный
Острова	Гипат, Сулангер



## Единорог

Животное, обладающее сильными магическими способностями. К человеку относится недоверчиво, однако лесовики за долгое время научились приручать единорогов и использовать их для своей защиты.

Здоровье	130
Запас сил	84
Скорость, м/с	4.6
Поле зрения, м	8.5
Атака	105
Защита	125
Урон миним.	29
Урон максим.	54
Броня	28
Характер	агрессивный
Острова	Ингос



## Обитатели Островов

### Гигантская жаба

Живет на болотах и на берегах рек. Жаба быстро передвигается. Хотя ее кожа легко пробивается оружием, жаба может нанести заметный урон: плевки кислотной слюны летят на большое расстояние. Мясо с жабьих лапок съедобно.



Здоровье	16-32
Запас сил	24-35
Скорость, м/с	7.2
Поле зрения, м	8.5
Атака	18-45
Защита	21-53
Урон миним.	8-12
Урон максим.	16-23
Броня	8-12
Характер	агрессивный
Острова	Гипат

### Заяц

Одно из самых безопасных диких животных. Труслив, пуглив, ни при каких обстоятельствах не переходит в нападение.



Здоровье	20
Запас сил	10
Скорость, м/с	2.8
Поле зрения, м	8.5
Атака	5
Защита	5
Урон миним.	0
Урон максим.	0
Броня	0
Характер	пугливый
Острова	Гипат, Ингос



### Злобоглаз

Злобоглазы – подземные существа, владеющие недюжинными магическими способностями. Основной способ перемещения – левитация. Злобоглазы агрессивны по отношению к человеку и

обычно летают крупными группами, что делает их чрезвычайно опасными.

Здоровье	80-140
Запас сил	63-92
Скорость, м/с	2.0
Поле зрения, м	8.5

Атака	85-112
Защита	101-133
Урон миним.	22-32
Урон максим.	41-60
Броня	21-30
Характер	агрессивный
Острова	все

### Обитатели Островок



## Зомби

Нежить, вызываемая к жизни магами-некромантами. Зомби способны наносить сильные удары руками и выполнять простейшие приказы. Зомби ориентируются не по зрению, а по ощущению присутствия жизни.

Здоровье	120-280
Запас сил	26-46
Скорость, м/с	2.8
Поле зрения, м	8.5
Атака	72-112
Защита	85-133
Урон миним.	18-32
Урон максим.	34-60
Броня	17-30
Характер	агрессивный
Острова	Сулангер



## Кабан

Дикое животное, встречающееся почти повсеместно на Гипате. Обычно кабаны агрессивны по отношению к людям, однако если на них напасть, могут атаковать в ответ или же убежать – предугадать поведение этих животных очень трудно.

Здоровье	25-70
Запас сил	11-18
Скорость, м/с	3.2
Поле зрения, м	8.5
Атака	12-45
Защита	13-53
Урон миним.	8-12
Урон максим.	14-23
Броня	7-12
Характер	агрессивный
Острова	Гипат



## Крыса

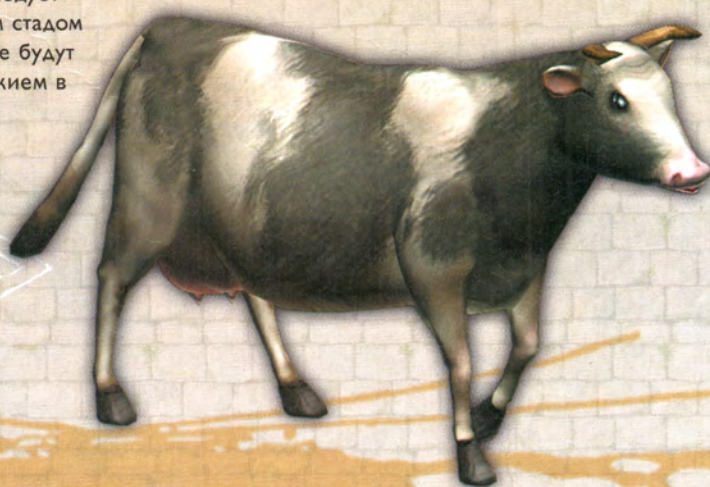
Одна крыса не представляет большой опасности для человека, но обычно крысы нападают стаями и могут доставить несколько весьма неприятных минут.

Здоровье	25-60
Запас сил	11-29
Скорость, м/с	3.0
Поле зрения, м	8.5
Атака	12-78
Защита	13-93
Урон миним.	8-20
Урон максим.	14-37
Броня	7-19
Характер	агрессивный
Острова	все

## Корова

Домашнее животное, широко распространенное в Кании. Корова неагрессивна, даже если на нее напасть – но при этом следует помнить о том, что рядом с коровьим стадом наверняка находятся пастухи, которые будут защищать свою собственность с оружием в руках.

Здоровье	20
Запас сил	10
Скорость, м/с	0.5
Поле зрения, м	8.5
Атака	0
Защита	0
Урон миним.	0
Урон максим.	0
Броня	0
Характер	пугливый
Острова	Ингос

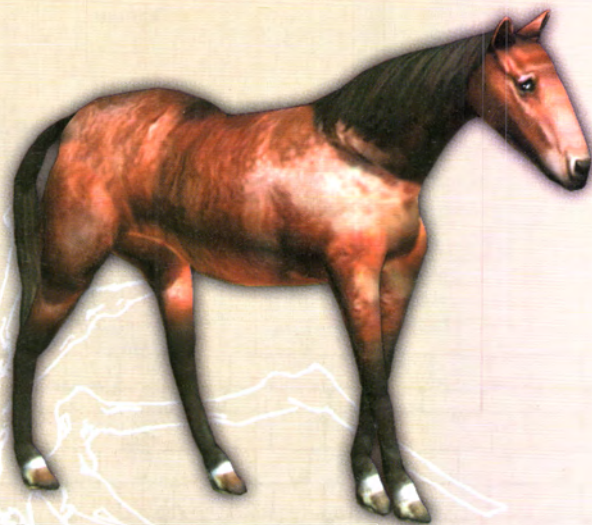




## Лесовик

Люди прозвали их лесовиками, но истинное название этих существ неизвестно. Несмотря на свой забавный внешний вид, они обладают развитым интеллектом и способны пользоваться разнообразными видами магии. Несколько кланов лесовиков обитают на канийской земле Ингос, они различаются цветом кожи. Некоторые из этих кланов враждуют между собой.

Здоровье	40-140
Запас сил	29-39
Скорость, м/с	2.6
Поле зрения, м	8.5
Атака	52-78
Защита	61-93
Урон миним.	14-20
Урон максим.	25-37
Броня	13-19
Характер	агрессивный
Острова	Ингос



## Лошадь

Миролюбивое домашнее животное. В тех районах, где происходит действие игры, лошади не используются для верховой езды и перевозки грузов. При нападении способны поднять тревогу и привлечь внимание хозяев.

Здоровье	20
Запас сил	10
Скорость, м/с	4.6
Поле зрения, м	8.5
Атака	5
Защита	5
Урон миним.	0
Урон максим.	0
Броня	0
Характер	пугливый
Острова	Суслангер

## Летучая мышь

Небольшой крылатый зверек, использующий в качестве оружия магию, в основном электрическую. Победить летучую мышь можно не только дальнобойным оружием и магией, но и оружием ближнего боя, если она низко летит.

Летучие мыши живут повсеместно: в пещерах, на поверхности земли и в горах.

Здоровье	13-120
Запас сил	22-52
Скорость, м/с	2.0
Поле зрения, м	8.5
Атака	12-72
Защита	13-85
Урон миним.	8-18
Урон максим.	14-34
Броня	7-17
Характер	агрессивный
Острова	все



## Обитатели Островков



## Людоед

Людоед – огромное и свирепое существо. Обладает зачатками разума, позволяющими пользоваться примитивным оружием и строить себе жилища. Однако никакое общение с ним невозможно – огр, особенно голодный, людей воспринимает только как пищу. Если рядом с поселением людей обосновался людоед, есть только два выхода – либо уничтожить его, либо подкармливать, не давая проголодаться.

Существует несколько разновидностей людоедов, различающихся силой и размерами.

Здоровье	70-320
Запас сил	18-51
Скорость, м/с	8.4
Поле зрения, м	12.8
Атака	45-118
Защита	53-141
Урон миним.	12-35
Урон максим.	23-66
Броня	12-33
Характер	агрессивный
Острова	Гипат, Суслангер



## Олень

Дикое травоядное животное. Обычно олени избегают человека, и при попытке напасть на них спасаются бегством.

Здоровье	20
Запас сил	10
Скорость, м/с	4.2
Поле зрения, м	8.5
Атака	0
Защита	0
Урон миним.	0
Урон максим.	0
Броня	0
Характер	пугливый
Острова	Гипат, Ингос



## Орки

Разумные существа, издавна соперничающие с людьми за господство в мире.

Орки хорошие бойцы, среди них есть сильные маги-шаманы. Орки способны возводить сложные сооружения и составлять хитроумные военные планы. Со-

вершенно неудивительно, что они до сих пор властвуют над многими землями.

Здоровье	40-80
Запас сил	13-19
Скорость, м/с	4.3-5.0
Поле зрения, м	8.5

Атака	25-52
Защита	29-61
Урон миним.	9-14
Урон максим.	17-25
Броня	9-13
Характер	агрессивный
Острова	Гипат

## Обитатели Островок

## Гигантский паук

Обитает в пустынях, отличается быстрым перемещением, а его укусы могут нанести большой урон.

Здоровье	60-250
Запас сил	26-42
Скорость, м/с	3.8
Поле зрения, м	8.5
Атака	72-105
Защита	85-125
Урон миним.	18-29
Урон максим.	34-54
Броня	17-28
Характер	агрессивный
Острова	Сулангер



## Панцирник

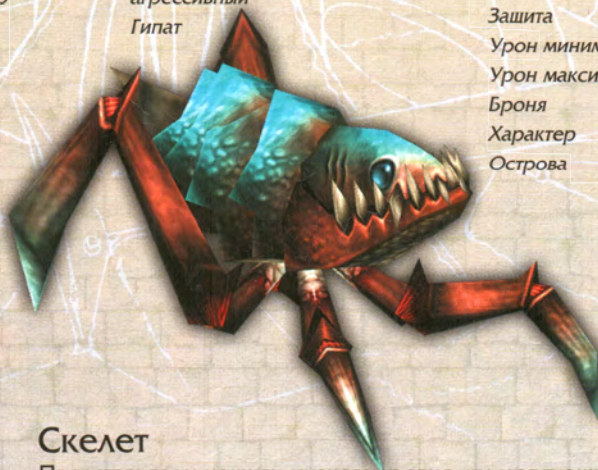
Подземное существо, сродни гигантскому крабу. Предпочитает держаться поближе к источникам воды, на поверхность земли поднимается только по ночам и на очень непродолжительное время. Не владеет магией, а в качестве оружия использует свои могучие челюсти.

Здоровье	60
Запас сил	16
Скорость, м/с	6.8
Поле зрения, м	8.5
Атака	38
Защита	45
Урон миним.	11
Урон максим.	21
Броня	1
Характер	агрессивный
Острова	Гипат



## Матка панцирников

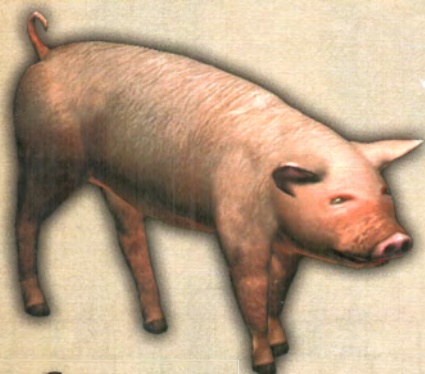
Здоровье	500
Запас сил	67
Скорость, м/с	6.8
Поле зрения, м	8.5
Атака	138
Защита	165
Урон миним.	47
Урон максим.	87
Броня	44
Характер	агрессивный
Острова	Гипат



## Скелет

Представители нежити низкого уровня, их могут оживлять даже начинающие некроманты. Скелеты (как и вся другая нежить) могут чувствовать присутствие жизни вокруг, а также практически невосприимчивы к воздействию проникающим оружием.

Здоровье	50-70
Запас сил	15-18
Скорость, м/с	5.7
Поле зрения, м	8.5
Атака	32-45
Защита	37-53
Урон миним.	10-12
Урон максим.	19-23
Броня	10-12
Характер	агрессивный
Острова	Гипат



## Свинья

Домашнее животное, неагрессивное. Иногда встречаются и одичавшие свиньи.

Здоровье	20
Запас сил	5
Скорость, м/с	2.0
Поле зрения, м	5.0
Атака	0
Защита	0
Урон миним.	0
Урон максим.	0
Броня	0
Характер	пугливый
Острова	Гипат



## Обитатели Островков

## Собака

Домашнее животное, используется людьми для охраны. Кроме своей способности атаковать противника собака ценна еще и тем, что поднимает тревогу, громким лаем призывая хозяев себе на помощь. Также собака способна почуять следы человека или обнаружить по запаху укрытие врага, незаметное простым глазом.

Здоровье	70-90
Запас сил	18-21
Скорость, м/с	5.0
Поле зрения, м	8.5
Атака	45-58
Защита	53-69
Урон миним.	12-15
Урон максим.	23-28
Броня	12-14
Характер	нейтральный
Острова	все



## Тень

Тень – нежить, которую могут вызвать к существованию маги. Тень образуется во тьме и затем выходит на свет. Она способна чувствовать жизнь даже в местах, недоступных обычному зрению.

Здоровье	100-240
Запас сил	69-135
Скорость, м/с	2.0
Поле зрения, м	8.5
Атака	92-138
Защита	109-165
Урон миним.	24-47
Урон максим.	45-87
Броня	23-44
Характер	агрессивный
Острова	Суслангер

## Тигр

Хищный, опасный зверь. Встречается на Гипате практически повсеместно, однако поголовье тигров невелико. При встрече с человеком тигр не ждет, когда на него нападут, и атакует первым. Другая разновидность – снежный тигр, встречается на Ингосе. Доспехи из шкуры тигра высоко ценятся.

Здоровье	31-120
Запас сил	12-26
Скорость, м/с	5.4
Поле зрения, м	8.5
Атака	18-72
Защита	21-85
Урон миним.	8-18
Урон максим.	16-34
Броня	8-17
Характер	агрессивный
Острова	Гипат, Ингос



Обитатели Островок

## Троль

Несмотря на отдаленное сходство с человеком, это существо не обладает даром речи и имеет лишь зачатки разума. Фактически, тролль – это всего лишь животное, наделенное огромной силой и хорошо защищенное от любого оружия своей прочной и толстой кожей.

Существует несколько разновидностей троллей, внешне различающихся цветом кожи.

Здоровье	140-280
Запас сил	29-46
Скорость, м/с	2.6
Поле зрения, м	12.8
Атака	78-112
Защита	93-133
Урон миним.	20-32
Урон максим.	37-60
Броня	19-30
Характер	агрессивный
Острова	Гипат



## Упырь

Нежить, вызываемая к жизни магами-некромантами. В отличие от зомби, они способны владеть оружием, могут носить доспехи и выполнять простейшие приказы. Упыри ориентируются не по зрению, а по ощущению присутствия жизни.

Здоровье	190-320
Запас сил	35-51
Скорость, м/с	2.6
Поле зрения, м	8.5
Атака	92-118
Защита	109-141
Урон миним.	24-35
Урон максим.	45-66
Броня	23-33
Характер	агрессивный
Острова	Суслангер



## Циклоп

Один из самых опасных противников. Циклопы огромны (во много раз больше человека) и очень сильны. Их основная атака – метание камней, каждый из которых летит с большой скоростью и может сразу убить человека. Циклопы обладают зачатками разума, но говорить не умеют. Живут обычно поодиночке ближе к горным районам.

Здоровье	280-500
Запас сил	46-67
Скорость, м/с	3.0
Поле зрения, м	12.8
Атака	112-138
Защита	133-165
Урон миним.	32-47
Урон максим.	60-87
Броня	30-44
Характер	агрессивный
Острова	Гипат, Суслангер



## Обитатели Островок



## Червелицы

Разумные существа, могущество которых основано на магии. Живут под землей, к людям относятся враждебно и представляют собой опасных противников.

Здоровье	29-60
Запас сил	57-101
Скорость, м/с	2.5
Поле зрения, м	8.5
Атака	78-118
Защита	93-141
Урон миним.	20-35
Урон максим.	37-66
Броня	19-33
Характер	агрессивный
Острова	Ингос, Суслангер



## Ящер

Разумные рептилии, покрытые чешуйчатой кожей, умеют пользоваться оружием. Существует несколько племен ящеров, которые отличаются друг от друга цветом кожи и поведением. Некоторые из них считают людей своими смертельными врагами, другие относятся к ним спокойно.

Здоровье	40-140
Запас сил	13-29
Скорость, м/с	4.1
Поле зрения, м	8.5
Атака	25-78
Защита	29-93
Урон миним.	9-20
Урон максим.	17-37
Броня	9-19
Характер	агрессивный
Острова	Гипат

## Элементали

Элементали – довольно редкие и крайне опасные создания. Существует три вида элементарей – элементаль земли, элементаль льда и элементаль лавы. Особенностью первых двух видов является то, что они в спокойном состоянии по внешнему виду могут не отличаться от камней или льдин.

### Элементаль земли

Здоровье	70
Запас сил	21
Скорость, м/с	2.0
Поле зрения, м	8.5
Атака	58
Защита	69
Урон миним.	15
Урон максим.	28
Броня	14
Характер	агрессивный
Острова	Гипат, Суслангер



### Элементаль льда

Здоровье	140-320
Запас сил	29-51
Скорость, м/с	2.0
Поле зрения, м	8.5
Атака	78-118
Защита	93-141
Урон миним.	20-35
Урон максим.	37-66
Броня	19-33
Характер	агрессивный
Острова	Ингос



### Элементаль лавы

Здоровье	100
Запас сил	31
Скорость, м/с	2.0
Поле зрения, м	8.5
Атака	85
Защита	101
Урон миним.	22
Урон максим.	41
Броня	21
Характер	агрессивный
Острова	Гипат, Суслангер



## Обитатели Островок

# СЮЖЕТНЫЕ ПЕРСОНАЖИ



## Айзет-бек

Начальник охраны всех темниц на Сулангере.



## Ат-Зако

Возлюбленный Лу-а-Джалла, который попытался увести за собою Проклятие, и поплатился за это.



## Балуддин

Коллекционер джуновских древностей, из небогатого рода. Будучи ограблен, не имеет возможности даже заплатить стражникам за поиски коллекции.



## Брат Безлицый

Этот человек уверяет, что его лицо обезображено пытками.



## Брат Хатуль

История этого человека остается тайной. Видимо, некогда он был высокопоставленным чиновником. Арестованный и обвиненный в каком-то неведомом преступлении, он сбежал и благодаря своим способностям и силе характера стал предводителем беглых рабов.



## Брат Слепой

Сморщенный и дряхлый старик в Подземном укрытии знает секреты восточных единоборств. Поднимет Героя «Ловкость»

## Бриссен

Благородный воин из хорошей семьи, у которого в голове что-то замкнуло, и он решил «служить добру» и стать «Робин Гудом». Поэтому он старается держаться поближе к лесовикам.



## Айри-Упрямая

Внучка знахарки, обучается у своей бабки магии, и достигла в этом немалых успехов. Очень тяготится тем, что знахарка считает ее ребенком, и готова на рискованные, безрассудные поступки, чтобы доказать обратное. Мечтает обратить на себя внимание Зака и беззащитно с ним кокетничает.



## Бабур-Скряга

Мастер на все руки, изготавливающий в поселке предметы и оружие. Находится в конфронтации со старостой и соответственно, с воеводой, и при случае старается усложнить им жизнь. Скуп до жадности, там, где затрагиваются его интересы, может быть скрытен даже с друзьями.



## Брат Кузнец

Когда-то у него был дом, была своя кузница. Кузнец взял ссуду у ростовщика, и не прошло и двух дней, как его кузница сгорела. Кузнец бежал, чтобы не стать рабом, и попал в Последнее Укрытие. За плату снабжает остальных беглецов оружием и доспехами.



### Вальрасиан

Аристократ с богатой родословной, которая и составляет основное его достоинство. Сам по себе он не способен на решительные поступки или интриги. Совершил какую-то глупую ошибку и был отослан из королевского двора управлять провинцией. Это дело его абсолютно не привлекает, и Губернатор правит, совершенно не задумываясь о том, какие последствия будут иметь его приказы.



### Великий маг Тка Рик (Тка-а-Литан Ричти-а-Ник)

Маг древней расы Джун, разыскивающий соплеменников, дабы вернуть времена расцвета своей расы. Он не может покинуть Гипат и поэтому вынужден обратиться к помощи другого человека.

### Вождь Шай-Вар

Вождь сильного племени орков. К людям относится без симпатии, но и без принципиальной вражды - они его не беспокоят, и это Шайвара вполне устраивает. Ради выгоды племени Шайвар может пойти на переговоры с людьми и даже заключить с ними сделку.



### ГоГо

Вождь гоблинского племени, живущий рядом с орками с их позволения. Для своих собратьев-гоблинов ГоГо – внушительная персона, но орки его ни в грош не ставят и нещадно пинают за провинности. ГоГо к такому положению вещей вполне привык.



### Горт-Костолом

Воевода поселка, во всём (поначалу) подчиняющийся старосте. Тупой и прямолинейный, заработал свой авторитет не умственными способностями, а крепким кулаком.



### Диэра

Получив образование, была отправлена в дальнюю провинцию. В нее влюблен губернатор, но магеса его не любит, а использует в качестве ступеньки для продвижения вверх по служебной лестнице.



### Дух

При жизни был ученым, изучавшим наследие древней расы Джун. Его растерзало ужасное Проклятие.



### Зак (Избранный)

Молодой человек, пришедший в себя на Гипате, и абсолютно ничего не помнящий о своем прошлом. Он забыл даже собственное имя. Главная цель Зака - вернуть память о своем прошлом и найти кого-то, кто поможет ему в этом



### Карансул

Торговец-монополист, держит в руках все финансовые потоки в городе. Считается другом губернатора, но при этом обманывает его в чем только можно. Поддерживает связь с разбойничьими шайками, часть из которых находится у него на содержании в качестве охраны и «карманной армии».



### Кардаур

Лейтенант стражи, отвечающий только за одну темницу. Вынужден лебезить перед начальством, и в качестве компенсации измывается над рабами и подчиненными.



### Кехель

Некромант, оказавшийся в немилости из-за интриг и склок в гильдии Некромансеров. При этом Кехель и сам был не лучше своих врагов. Тем не менее он считает себя единственным достойным человеком чуть ли не на всем Суслангере, а всех остальных – злобными завистниками и коварными интриганам.



## Сюжетные персонажи



### Ловкач

Вор в городе Ингосе, романтик своей профессии и вообще симпатичный человек. Поднимает Герою «Ловкость рук».



### Майрана

Охотница, решившая стать наемницей, для чего ей необходимо повысить свои умения. Не интересуется целью поисков героя – с хватит того, что она приобретает боевой опыт.



### Наложница

Сирота, рабыня лейтенанта Кардаура. Кардаур обращается с девушкой издевательски, и она ненавидит своего хозяина.



### Лу-а-Джала

Девушка древней расы, которая вместе со своим любимым убежала от преследующего их монстра «Проклятие». В какой-то момент они расстались, девушка продолжила путь одна, и оказалась на Ингосе, где была похищена и заточена в подземелье. Она благодарна Заку, спасшему ее, он ей нравится, но верность своему любимому гораздо сильнее других чувств.



### Начальник экспедиции

Начальник экспедиции Хадагана на Гипат. Царь и бог в своем отряде, местное население заброшенного острова ценит и уважает не больше, чем конкистадоры – индейцев.



### Ная-Скрытная

Ученица Знахарки, привыкшая не обращать внимания на ее придирки. Согласна помочь герою для того, чтобы и самой научиться применять на практике полученные от знахарки знания.



### Ривар-Здоровяк

Выбран на место Горты. Гораздо умнее и гораздо независимей своего предшественника.

### Ринт-Стрелок

Лучший стрелок из лука в Поселке. Входит в число «воинов», подчиняется воеводе (не личности, а должности, неважно, кто на ней состоит). Знает себе цену.



### Сахилия

Воровка, ничем другим в этой жизни не занималась и не считает свое занятие позорным. Обладает веселым характером, смотрит на мир с интересом и не очень задумывается о том, что будет завтра и уж тем более послезавтра.

### Свер-Зайчатник

Охотник, всю жизнь зарабатывал на жизнь продажей шкурок, но последнее время его дела идут плохо: Торговец не дает нормальную цену и запрещает продавать шкурки на сторону. Таким образом у Зайчатника – немалый зуб на торговца, но в то же время он его побаивается.



### Серый Лист

Молодой вождь племени лесных карликов, главная задача которого - уберечь племя от бед. Никаких других целей он себе не ставит. Ему знакомо чувство благодарности, и если человек сделает что-то хорошее для племени, вождь, в свою очередь, готов помочь этому человеку в любой его разумной просьбе.



### Старый Дракон

Очень сильный, и очень старый дракон. Для него всё что живет вокруг – либо пища, либо средство развлечься. Врагов, которых стоило бы бояться, у Дракона нет. К людям он тоже относится как к развлечению: с ними можно поговорить, и это для него интереснее, чем есть их.

## Сюжетные персонажи



### Тильвар

Начальник городской стражи. Старается по мере сил поддерживать подобие порядка в городе и провинции, однако прыгать выше головы и изменять грешный мир вовсе не собирается. При случае не упустит своей выгоды, и ради этого может закрыть глаза на нарушение закона, если оно не слишком вызывающе бросается в глаза.



### Файрах

Маг, который по каким-то причинам (сам не рассказывает) не поладил с гильдией Некромансеров и вынужден скрываться. С удовольствием готов принять участие в делах, которые нанесут какой-то ущерб его обидчикам.



### Хис

Маг, предлагающий свои услуги в обмен на будущую долю в трофеях.



### Флейн по кличке «Плешивый»

Вор, который не побоялся обокрасть самого Губернатора, но не от большого ума или смелости, а скорее от своей тупости: раз лежит – надо брать, а думать о том, что будет после, для него непосильный труд.



### Хадор-Забияка

Бывший подручный воеводы, поссорившийся с ним из-за пустяка. Забияке по большому счету всё равно с кем и против кого драться, ему интересен сам процесс.



### Холай

Его выгнали из поселка некромантов из-за происков соперника, занявшего его место – место старшего императорского некроманта. Мечтает отомстить своему врагу.

### Харад

Бывший воин хадаганской армии, готовился принять офицерский чин. За грубое нарушение дисциплины (пошел в самоволку, подрался с патрулем и убил одного из патрульных) был брошен в тюрьму, сумел бежать и теперь не упускает случая отомстить бывшим «своим».



### Человек-Демон

Хадаганский авантюрист, охотится на Гипате за орками, обращает их в рабство.



### Ящер-Отшельник

Ящер, живущий отдельно от своего племени, однако при этом пользующийся там немалым влиянием и чувствующий ответственность за жизнь сородичей. К людям относится равнодушно, как к существам совсем другой породы, которых ему никогда не понять... Да и незачем.



### Чиновник

Клерк, приданный экспедиции Хадагана на Гипат. Типичный восточный чиновник: щедрый на лесть, когда это считает нужным, и в то же время готовый в любую минуту сделать подлость.



### Эйла-Песчанка

Женщина, не попавшая в обучение к знахарке (той больше понравилась Ная), и со злорадством поправившаяся к оркам, благо Шайвар за хорошую плату решил своим шаману учить человеческую женщину огненной магии.

### Эрфар-Краснобай

Староста единственного на Гипате поселка. Постоянно конфликтует с мастером. Даже те, кому он очень не нравится, вынуждены подчиняться его распоряжениям или по крайней мере не идти против него.



### Эстера-Вредная

Знахарка раньше жила в поселке, но из-за своего неуживчивого характера она перессорилась со всеми, включая старосту, и ей пришлось перебраться жить в пещеру. Теперь она не пропускает в свое жилище никого, кроме внучки и своей ученицы. Но на самом деле знахарка не злая и может помочь человеку, попавшему в беду – правда, при этом ему придется выслушать немало колкостей и язвительных реплик.

## Сюжетные персонажи

# Оружие

## Оружие

В игре различаются три основных типа урона, наносимого персонажам: рубящий, колющий и дробящий, им соответствуют следующие типы оружия: лук, арбалет, копье, кинжал и нож (колющий); меч, топор (рубящий); дубина, молот и булава (дробящий).

В игре также различаются классы оружия по материалу и форме. В начале игры герой появляется на удаленном пустынном острове, где металлы встречаются очень редко и потому очень высоко ценятся. Позднее, когда герой попадет в места с более высокой культурой, он сможет воспользоваться другими видами оружия, выполненными из более совершенных материалов.

### Топоры



Каменный топор

Двусторонний каменный топор

Металлический топор

Двусторонний металлический топор

Двусторонний алмазный топор

### Мечи



Каменный меч

Металлические мечи

Алмазный меч

### Ножи и кинжалы



Каменный нож

Металлические кинжалы

Алмазный кинжал

### Копья (названы по материалу наконечника)



Каменное копье

Костяное копье

Металлические копья

Алмазное копье

### Дубины и молоты



Каменный молот

Костяная дубина

Утяжелённый каменный молот

Металлический молот

### Булавы



Металлические булавы

Алмазная булава

## Луки



Лук  
с кремневым  
наконечником

Луки  
с костяными  
наконечниками

Луки с  
металлическими  
наконечниками

## Арбалеты



Металлические арбалеты



Алмазный  
арбалет

## Оружие (прототипы)

Название	Тип	Материал	Мин. урон	Макс. урон	Действия	Изменение статистик
Каменный топор	Топор	Камень	24	44	33	защита -5
Каменный боевой топор	Топор	Камень	27	51	33	защита -10
Топор	Топор	Металл	33	61	33	защита -5
Боевой топор	Топор	Металл	42	78	33	защита -10
Алмазный топор	Топор	Алмаз	53	99	33	защита -10
Каменный меч	Меч	Камень	14	43	30	защита +5
Длинный меч	Меч	Металл	18	53	30	защита +10
Палаш	Меч	Металл	22	67	30	защита +5
Алмазный меч	Меч	Алмаз	31	93	30	защита +10
Ритуальный нож	Кинжал	Металл	21	31	27	атака +5
Каменный кинжал	Кинжал	Камень	10	40	27	атака +10
Кинжал	Кинжал	Металл	13	51	27	атака +15
Крис	Кинжал	Металл	18	71	27	атака +20
Алмазный кинжал	Кинжал	Алмаз	25	99	27	атака +25
Копье с каменным наконечником	Копье	Камень	21	49	30	атака +5, защита -10
Копье с костяным наконечником	Копье	Кость	24	57	30	атака +5, защита -10
Копье	Копье	Металл	31	72	30	атака +10, защита -15
Длинное копье	Копье	Металл	39	91	30	атака +10, защита -15
Алмазное копье	Копье	Алмаз	50	116	30	атака +15, защита -20
Дубина из кости	Молот	Кость	25	37	36	атака +5, защита -5
Каменный молот	Молот	Камень	27	40	36	атака +5, защита -5
Каменный боевой молот	Молот	Камень	30	44	36	атака +10, защита -10
Боевой молот	Молот	Металл	34	51	36	атака +5, защита -5
Булава	Молот	Металл	38	56	36	атака +5, защита -5
Тяжелая шипованная булава	Молот	Металл	43	65	36	атака +5, защита -5
Тяжелая булава	Молот	Металл	48	72	36	атака +5, защита -5
Алмазная булава	Молот	Алмаз	61	91	36	атака +5, защита -5
Лук (стрелы с каменным наконечником)	Лук	Камень	29	35	40	
Короткий лук (стрелы с костяным наконечником)	Лук	Кость	32	39	40	
Длинный лук (стрелы с костяным наконечником)	Лук	Кость	35	43	40	атака +5
Короткий лук	Лук	Металл	39	47	40	
Длинный лук	Лук	Металл	42	52	40	атака +5
Арбалет	Арбалет	Металл	49	60	40	атака +5
Тяжелый арбалет	Арбалет	Металл	54	66	40	атака +10
Алмазный арбалет	Арбалет	Алмаз	68	83	40	атака +15
Копье «Смертельная молния»	Копье	Металл	55	82	30	атака +20
Древний меч	Меч	Металл	20	30	30	защита +15

## Общая таблица оружия в игре

### Топоры

Каменный топор  
Гранитный топор  
Кремниевый топор  
Обсидиановый топор  
Бронзовый топор  
Железный топор  
Стальной топор  
Мифрильный топор  
Адамантиновый топор  
Метеоритный топор  
Алмазный топор  
Каменный боевой топор  
Гранитный боевой топор  
Кремниевый боевой топор  
Обсидиановый боевой топор  
Бронзовый боевой топор  
Железный боевой топор  
Стальной боевой топор  
Мифрильный боевой топор  
Адамантиновый боевой топор  
Метеоритный боевой топор

### Мечи

Каменный меч  
Гранитный меч  
Кремниевый меч  
Обсидиановый меч  
Бронзовый длинный меч  
Железный длинный меч  
Стальной длинный меч  
Мифрильный длинный меч  
Адамантиновый длинный меч  
Метеоритный длинный меч  
Бронзовый клинок  
Железный клинок  
Стальной клинок  
Мифрильный клинок  
Адамантиновый клинок  
Метеоритный клинок  
Алмазный меч

### Ножи

Ритуальный бронзовый нож  
Ритуальный железный нож  
Ритуальный стальной нож  
Ритуальный мифрильный нож  
Ритуальный адамантиновый нож  
Ритуальный метеоритный нож

### Кинжалы

Каменный кинжал  
Гранитный кинжал  
Кремниевый кинжал  
Обсидиановый кинжал  
Костяной кинжал (тонкая кость)  
Костяной кинжал (крепкая кость)  
Костяной кинжал (толстая кость)  
Костяной кинжал (скрабовая кость)

Костяной кинжал (кость красного дракона)  
Костяной кинжал (кость зеленого дракона)  
Костяной кинжал (кость черного дракона)  
Бронзовый кинжал  
Железный кинжал  
Стальной кинжал  
Мифрильный кинжал  
Адамантиновый кинжал  
Метеоритный кинжал  
Алмазный кинжал  
Бронзовый искривленный кинжал  
Железный искривленный кинжал  
Стальной искривленный кинжал  
Мифрильный искривленный кинжал  
Адамантиновый искривленный кинжал  
Метеоритный искривленный кинжал

### Копья

Каменное копьё  
Гранитное копьё  
Кремниевое копьё  
Обсидиановое копьё  
Костяное копьё (тонкая кость)  
Костяное копьё (крепкая кость)  
Костяное копьё (толстая кость)  
Костяное копьё (скрабовая кость)  
Костяное копьё (кость красного дракона)  
Костяное копьё (кость зеленого дракона)  
Костяное копьё (кость черного дракона)  
Бронзовое копьё  
Железное копьё  
Стальное копьё  
Мифрильное копьё  
Адамантиновое копьё  
Метеоритное копьё  
Алмазное копьё  
Бронзовое длинное копьё  
Железное длинное копьё  
Стальное длинное копьё  
Мифрильное длинное копьё  
Адамантиновое длинное копьё  
Метеоритное длинное копьё

### Дубины

Костяная дубина (тонкая кость)  
Костяная дубина (крепкая кость)  
Костяная дубина (толстая кость)  
Костяная дубина (скрабовая кость)  
Костяная дубина (кость красного дракона)  
Костяная дубина (кость зеленого дракона)

Костяная дубина (кость черного дракона)

### Молоты

Каменный молот  
Гранитный молот  
Кремниевый молот  
Обсидиановый молот  
Каменный утяжеленный молот  
Гранитный утяжеленный молот  
Кремниевый утяжеленный молот  
Обсидиановый утяжеленный молот  
Бронзовый боевой молот  
Железный боевой молот  
Стальной боевой молот  
Мифрильный боевой молот  
Адамантиновый боевой молот  
Метеоритный боевой молот

### Булавы

Бронзовая булава  
Железная булава  
Стальная булава  
Мифрильная булава  
Адамантиновая булава  
Метеоритная булава  
Бронзовая шипованная булава  
Железная шипованная булава  
Стальная шипованная булава  
Мифрильная шипованная булава  
Адамантиновая шипованная булава  
Метеоритная шипованная булава  
Тяжелая шипованная булава  
Железная тяжелая шипованная булава  
Стальная тяжелая шипованная булава  
Мифрильная тяжелая шипованная булава  
Адамантиновая тяжелая шипованная булава  
Метеоритная тяжелая шипованная булава  
Алмазная булава

### Луки

Короткий лук с каменным наконечником  
Короткий лук с гранитным наконечником  
Короткий лук с кремниевым наконечником  
Короткий лук с обсидиановым наконечником  
Короткий лук с наконечником из крепкой кости  
Короткий лук с наконечником из тонкой кости  
Короткий лук

с наконечником из толстой кости  
Короткий лук с наконечником из скрабовой кости  
Короткий лук с наконечником из кости красного дракона  
Короткий лук с наконечником из кости зеленого дракона  
Короткий лук с наконечником из кости черного дракона  
Длинный лук с наконечником из крепкой кости  
Длинный лук с наконечником из тонкой кости  
Длинный лук с наконечником из толстой кости  
Длинный лук с наконечником из скрабовой кости  
Длинный лук с наконечником из кости красного дракона  
Длинный лук с наконечником из кости зеленого дракона  
Длинный лук с наконечником из кости черного дракона  
Короткий лук с бронзовым наконечником  
Короткий лук с железным наконечником  
Короткий лук со стальным наконечником  
Короткий лук с мифрильным наконечником  
Короткий лук с адамантиновым наконечником  
Короткий лук с метеоритным наконечником  
Длинный лук с бронзовым наконечником  
Длинный лук с железным наконечником  
Длинный лук со стальным наконечником  
Длинный лук с мифрильным наконечником  
Длинный лук с адамантиновым наконечником  
Метеоритный длинный лук  
Алмазный короткий лук

### Арбалеты

Бронзовый арбалет  
Железный арбалет  
Стальной арбалет  
Мифрильный арбалет  
Адамантиновый арбалет  
Метеоритный арбалет  
Бронзовый усиленный арбалет  
Железный усиленный арбалет  
Стальной усиленный арбалет  
Мифрильный усиленный арбалет  
Адамантиновый усиленный арбалет  
Метеоритный усиленный арбалет  
Алмазный арбалет

# Доспехи: прототипы

## Доспехи: прототипы

Название	Вес	Материалов	Тип доспеха	Тип материала	Броня
Гипатский легкий шлем	3	3	шлем	кожа	13.3
Гипатская легкая рубаша	30	8	куртка	кожа	13.3
Гипатские легкие поножи	30	8	поножи	кожа	13.3
Гипатский простой нагрудник	30	8	рубаша	кожа	7.0
Гипатские простые короткие штаны	20	6	штаны	кожа	7.0
Гипатские простые башмаки	3	3	сапоги	кожа	7.0
Гипатские простые наручи	1	2	перчатки	кожа	7.0
Гипатский простой шлем	3	3	шлем	кожа	13.9
Гипатская простая накидка	30	8	куртка	кожа	13.9
Гипатские простые поножи	30	8	поножи	кожа	13.9
Гипатский меховой нагрудник	30	8	рубаша	мех	7.3
Гипатские меховые штаны	20	6	штаны	мех	7.3
Гипатские меховые сапоги	3	3	сапоги	мех	7.3
Гипатские меховые наручи	1	2	перчатки	мех	7.3
Гипатский тигриный шлем	3	3	шлем	мех	14.6
Гипатская меховая накидка	30	8	куртка	мех	14.6
Гипатские меховые поножи	30	8	поножи	мех	14.6
Гипатский стеганный нагрудник	30	8	рубаша	кожа	7.7
Гипатские длинные стеганные штаны	20	6	штаны	кожа	7.7
Гипатские стеганные сапоги	3	3	сапоги	кожа	7.7
Гипатские стеганные наручи	1	2	перчатки	кожа	7.7
Гипатский стеганный шлем	3	3	шлем	кожа	15.3
Гипатская стеганая накидка	30	8	куртка	кожа	15.3
Гипатские стеганные поножи	30	8	поножи	кожа	15.3
Гипатская прочная нижняя рубаша	30	8	рубаша	кожа	8.4
Гипатские длинные прочные штаны	20	6	штаны	кожа	8.4
Гипатские прочные сапоги	3	3	сапоги	кожа	8.4
Гипатские прочные перчатки	1	2	перчатки	кожа	8.4
Гипатский прочный шлем	3	3	шлем	кожа	16.8
Гипатская прочная куртка	30	8	куртка	кожа	16.8
Гипатские прочные поножи	30	8	поножи	кожа	16.8
Канийская фермерская рубаша	30	8	рубаша	ткань	6.3
Канийские фермерские штаны	20	6	штаны	ткань	6.3
Канийские фермерские сапоги	3	3	сапоги	ткань	6.3
Канийские фермерские наручи	1	2	перчатки	ткань	6.3
Канийская фермерская шляпа	3	3	шлем	кожа	12.6
Канийская легкая куртка	30	8	куртка	кожа	12.6
Канийские легкие верхние штаны	30	8	поножи	кожа	12.6



## Доспехи: прототипы

Название	Вес	Материалов	Тип доспеха	Тип материала	Броня
----------	-----	------------	-------------	---------------	-------



Канийский охотничий камзол	30	8	рубаша	ткань	7.0
Канийские охотничьи штаны	20	6	штаны	ткань	7.0
Канийские охотничьи сапоги	3	3	сапоги	ткань	7.0
Канийские охотничьи наручи	1	2	перчатки	ткань	7.0
Канийская охотничья шапка	3	3	шлем	ткань	13.9
Канийский охотничий кафтан	30	8	куртка	ткань	13.9
Канийские верхние штаны	30	8	поножи	ткань	13.9



Канийский прочный камзол	30	8	рубаша	кожа	8.8
Канийские прочные штаны	20	6	штаны	кожа	8.8
Канийские прочные сапоги	3	3	сапоги	кожа	8.8
Канийские прочные наручи	1	2	перчатки	кожа	8.8
Канийский прочный шлем	3	3	шлем	кожа	17.7
Канийская прочная куртка	30	8	куртка	кожа	17.7
Канийские прочные поножи	30	8	поножи	кожа	17.7
Канийский камзол из шкуры	30	8	рубаша	шкура	9.3
Канийские штаны из шкуры	20	6	штаны	шкура	9.3
Канийские сапоги из шкуры	3	3	сапоги	шкура	9.3
Канийские легкие наручи из шкуры	1	2	перчатки	шкура	9.3
Канийский легкий металлический шлем	3	3	шлем	металл	18.5
Канийская легкая металлическая кираса	30	8	куртка	металл	18.5
Канийские легкие металлические поножи	30	8	поножи	металл	18.5



Канийская кольчужная рубаша	30	8	рубаша	металл	10.2
Канийские кольчужные штаны	20	6	штаны	металл	10.2
Канийские боевые башмаки	3	3	сапоги	металл	10.2
Канийские боевые перчатки	1	2	перчатки	металл	10.2
Канийский крылатый шлем	3	3	шлем	металл	20.4
Канийская тяжелая кираса	30	8	куртка	металл	20.4
Канийские тяжелые поножи	30	8	поножи	металл	20.4
Канийская армейская кольчуга	30	8	рубаша	металл	9.7
Канийские армейские кольчужные штаны	20	6	штаны	металл	9.7
Канийские армейские сапоги	3	3	сапоги	металл	9.7
Канийские армейские высокие перчатки	1	2	перчатки	металл	9.7
Канийский армейский шлем	3	3	шлем	металл	19.4
Канийская армейская кираса	30	8	куртка	металл	19.4
Канийские армейские поножи	30	8	поножи	металл	19.4



Канийский тяжелый армейский шлем	3	3	шлем	металл	21.4
Канийская тяжелая армейская кираса	30	8	куртка	металл	21.4
Канийские тяжелые армейские поножи	30	8	поножи	металл	21.4

Хадаганская легкая рубаша	30	8	рубаша	ткань	7.5
Хадаганские легкие штаны	20	6	штаны	ткань	7.5
Хадаганские легкие башмаки из ткани	3	3	сапоги	ткань	7.5
Хадаганские наручи из ткани	1	2	перчатки	ткань	7.5
Хадаганские легкие верхние штаны из кожи	30	8	поножи	кожа	12.6

Доспехи: прототипы

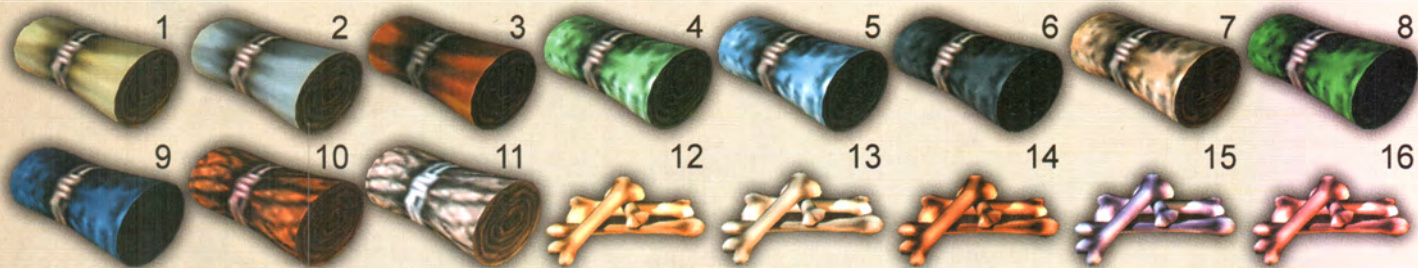
Название	Вес	Материалов	Тип доспеха	Тип материала	Броня
Хадаганская длинная рубаша	30	8	рубаша	ткань	7.3
Хадаганские длинные штаны	20	6	штаны	ткань	7.3
Хадаганские легкие сапоги из ткани	3	3	сапоги	ткань	7.3
Хадаганские перчатки из ткани	1	2	перчатки	ткань	7.3
Хадаганский тюрбан	3	3	шлем	ткань	14.6
Хадаганская куртка из ткани	30	8	куртка	ткань	14.6
Хадаганские шаровары	30	8	поножи	ткань	14.6
Хадаганский поддоспешник из кожи	30	8	рубаша	кожа	11.2
Хадаганские штаны из кожи	20	6	штаны	кожа	11.2
Хадаганские поножи из кожи	3	3	сапоги	кожа	11.2
Хадаганские наручи из кожи	1	2	перчатки	кожа	11.2
Хадаганский шлем из кожи	3	3	шлем	кожа	22.4
Хадаганская куртка из кожи	30	8	куртка	кожа	22.4
Хадаганские верхние поножи из кожи	30	8	поножи	кожа	22.4
Хадаганский доспех из шкуры	30	8	рубаша	шкура	11.8
Хадаганские штаны из шкуры	20	6	штаны	шкура	11.8
Хадаганские сапоги из шкуры	3	3	сапоги	шкура	11.8
Хадаганские наручи из шкуры	1	2	перчатки	шкура	11.8
Хадаганский легкий металлический шлем	3	3	шлем	металл	23.5
Хадаганская легкая металлическая кираса	30	8	куртка	металл	23.5
Хадаганские кольчужные штаны	30	8	поножи	металл	23.5
Хадаганская усиленная кольчуга	30	8	рубаша	металл	12.9
Хадаганские кольчужные усиленные штаны	20	6	штаны	металл	12.9
Хадаганские сапоги, усиленные металлом	3	3	сапоги	металл	12.9
Хадаганские усиленные наручи	1	2	перчатки	металл	12.9
Хадаганский усиленный шлем	3	3	шлем	металл	25.9
Хадаганская усиленная кираса	30	8	куртка	металл	25.9
Хадаганские пластинчатые поножи	30	8	поножи	металл	25.9
Хадаганский легкий панцирь	30	8	рубаша	металл	12.3
Хадаганские металлические пластинчатые штаны	20	6	штаны	металл	12.3
Хадаганские пластинчатые сапоги	3	3	сапоги	металл	12.3
Хадаганские пластинчатые наручи	1	2	перчатки	металл	12.3
Хадаганский кованный шлем	3	3	шлем	металл	24.6
Хадаганская кованая кираса	30	8	куртка	металл	24.6
Хадаганские кованные верхние поножи	30	8	поножи	металл	24.6
Хадаганская тяжелый шлем	3	3	шлем	металл	27.1
Хадаганская тяжелая кираса	30	8	куртка	металл	27.1
Хадаганские тяжелые поножи	30	8	поножи	металл	27.1
Джуновская алмазная рубашка	30	8	рубаша	алмаз	16.4
Джуновские алмазные штаны	20	6	штаны	алмаз	16.4
Джуновские алмазные легкие поножи	3	3	сапоги	алмаз	16.4
Джуновские алмазные наручи	1	2	перчатки	алмаз	16.4
Джуновский алмазный шлем	3	3	шлем	алмаз	32.8
Джуновская алмазная кираса	30	8	куртка	алмаз	32.8
Джуновские алмазные полные поножи	30	8	поножи	алмаз	32.8



### Доспехи: прототипы

# Материалы

## Материалы



Материал

Броня к различным видам урона

Название	Вес	Тип	Доп. урон	Колющий	Режущий	Дробящий	Огненный	Кислотный	Электрический	Общая броня
1 Тонкая кожа	2	кожа	3.5	2.7828043	3.4785054	3.4785054	3.4785054	3.4785054	3.4785054	3.4785054
2 Толстая кожа	2	кожа	3.8	3.0610848	3.826356	3.826356	3.826356	3.826356	3.826356	3.826356
3 Крепкая кожа	2	кожа	4.2	3.3671933	4.2089916	4.2089916	4.2089916	4.2089916	4.2089916	4.2089916
4 Шкура зелёного тролля	2	шкура	4.4	3.5315421	4.4144276	4.4144276	3.5315421	4.4144276	4.4144276	4.4144276
5 Шкура синего тролля	2	шкура	4.9	3.8846963	4.8558704	4.8558704	3.8846963	4.8558704	4.8558704	4.8558704
6 Шкура чёрного тролля	2	шкура	5.3	4.2731659	5.3414574	5.3414574	5.3414574	5.3414574	4.2731659	5.3414574
7 Шкура красного дракона	2	шкура	5.6	4.4817342	5.6021678	5.6021678	5.6021678	5.6021678	4.4817342	5.6021678
8 Шкура зелёного дракона	2	шкура	6.2	4.9299076	6.1623846	6.1623846	6.1623846	4.9299076	6.1623846	6.1623846
9 Шкура чёрного дракона	2	шкура	6.8	5.4228984	6.778623	6.778623	5.4228984	6.778623	6.778623	6.778623
10 Тигриний мех	1	мех	3.6	3.6482873	3.6482873	2.9186298	3.6482873	3.6482873	3.6482873	3.6482873
11 Мех белого тигра	1	мех	4.4	4.4144276	4.4144276	3.5315421	4.4144276	4.4144276	4.4144276	4.4144276
12 Тонкая кость	1	кость	3.5	3.4785054	3.4785054	3.4785054	3.4785054	3.4785054	3.4785054	3.4785054
13 Крепкая кость	1	кость	3.8	3.826356	3.826356	3.826356	3.826356	3.826356	3.826356	3.826356
14 Толстая кость	1	кость	4.0	4.013116	4.013116	4.013116	4.013116	4.013116	4.013116	4.013116
15 Панцирная кость	1	кость	4.2	4.2089916	4.2089916	4.2089916	4.2089916	4.2089916	4.2089916	4.2089916
16 Кость красного дракона	1	кость	4.4	4.4144276	4.4144276	4.4144276	4.4144276	4.4144276	4.4144276	4.4144276
17 Кость зелёного дракона	1	кость	4.9	4.8558704	4.8558704	4.8558704	4.8558704	4.8558704	4.8558704	4.8558704
18 Кость чёрного дракона	1	кость	5.3	5.3414574	5.3414574	5.3414574	5.3414574	5.3414574	5.3414574	5.3414574
19 Камень	4	камень	3.3	3.3166248	3.3166248	2.6532998	3.3166248	3.3166248	3.3166248	3.3166248
20 Гранит	4	камень	3.6	3.6482873	3.6482873	2.9186298	3.6482873	3.6482873	3.6482873	3.6482873
21 Кремень	4	камень	3.8	3.826356	3.826356	3.0610848	3.826356	3.826356	3.826356	3.826356
22 Обсидиан	4	камень	4.2	4.2089916	4.2089916	3.3671933	4.2089916	4.2089916	4.2089916	4.2089916
23 Бронза	6	металл	4.4	4.4144276	4.4144276	4.4144276	4.4144276	4.4144276	3.5315421	4.4144276
24 Железо	5	металл	4.9	4.8558704	4.8558704	4.8558704	4.8558704	4.8558704	3.8846963	4.8558704
25 Сталь	5	металл	5.3	5.3414574	5.3414574	5.3414574	5.3414574	5.3414574	4.2731659	5.3414574
26 Мифрил	3	металл	5.6	5.6021678	5.6021678	5.6021678	5.6021678	5.6021678	4.4817342	5.6021678
27 Адамантин	5	металл	6.2	6.1623846	6.1623846	6.1623846	6.1623846	6.1623846	4.9299076	6.1623846
28 Метеорит	4	металл	6.8	6.778623	6.778623	6.778623	6.778623	6.778623	5.4228984	6.778623
29 Алмаз	3	кристалл	8.2	8.2021338	8.2021338	6.5617071	8.2021338	8.2021338	8.2021338	8.2021338
30 Шерсть	1	ткань	3.3	2.6532998	3.3166248	3.3166248	3.3166248	2.6532998	3.3166248	3.3166248
31 Хлопок	1	ткань	3.3	2.6532998	3.3166248	3.3166248	3.3166248	2.6532998	3.3166248	3.3166248
32 Шёлк	1	ткань	3.3	2.6532998	3.3166248	3.3166248	3.3166248	2.6532998	3.3166248	3.3166248
33 Грубая ткань	1	ткань	3.3	2.6532998	3.3166248	3.3166248	3.3166248	2.6532998	3.3166248	3.3166248



## Материалы

# Квестовые предметы

## Квестовые предметы



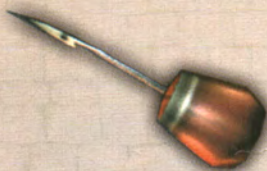
**Ключ от ловушек**  
Фигурка, отключающая магические ловушки (ее нужно использовать на волшебных обелисках).



**Деталь от моста в пещере**  
Деталь от разводного моста пещерных орков. С ее помощью можно опустить мост в пещере.

**Ключ от саркофага**  
Ключ от саркофага, в котором предводитель орков хранит свое сокровище.

**Голова ученого**  
Останки ученого, дух которого может рассказать о юноше-джунне.



**Шило**  
Стальное шило, один из инструментов, украденных у мастера Бабура.



**Обломки амулета телепортации**  
По обломкам амулета искусный маг может догадаться, куда произошла телепортация.



**Ключ от прохода в пещеру**  
Этот ключ может открыть проход дальше в пещеру.



**Магическая плашка**  
Магическая плашка, которая может заинтересовать знахарку Эстэру.



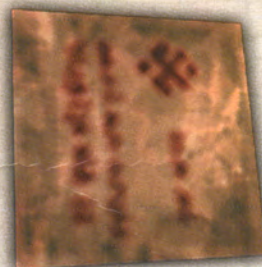
**Документы управляющего**  
Документы, которые уличают торговца Карансула в противозаконных махинациях.



**Шестеренка от моста над ущельем**  
Деталь разводного моста через сухое ущелье. По нему можно попасть к Шай-Вару.



**Ключ от клетки**  
Если использовать этот ключ, клетка откроется.



**Бумага из покинутого лагеря**  
Бумага, написанная на неизвестном языке. Староста Эрфар может знать его.



**Книга из обсерватории**  
В ней находятся сведения, которые дадут возможность пройти в Мертвый Город.



**Драконий амулет**  
Этот амулет может подавить волю дракона, но только одного.



**Яд**  
Яд, выданный драконом, для выполнения его задания.

## Квестовые предметы



**Большая ракушка**  
Идол ящеров. Там, где он установлен, ящеры становятся мирными.



**Белый цветок**  
Это растение – целебное, с его помощью можно лечить болезни.



обычно брала с собой Айри.



**Ключ для алтаря**  
Этот ключ поможет отключить механических убийц – големов.



**Ключ от клетки**  
Этот ключ откроет клетку, в которой заключен Зак.



**Стрела**  
Этой стрелой был убит сыщик, искавший Принцессу.



**Зеленый лист**  
Тот, кто обладает зеленым листом, может отключить магическую ловушку.



**Гоблинская святиля**  
Голова Первого Гоблина, которой поклоняется племя. Ради нее вождь гоблинов готов на многое.



**Ящик с коллекцией**  
Часть коллекции редкого оружия, похищенной у губернатора Вальрасиана.



**Записка на орковском языке**  
Чтобы перевести эту записку, необходим орковский букварь.



**Ключ от клетки лесовиков**  
Если использовать этот ключ, клетка откроется.



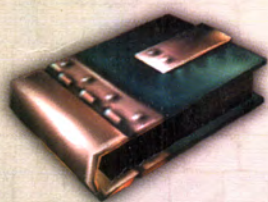
**Рычаг для плотины**  
Этот рычаг даст возможность управлять орковской плотиной.



**Самородок**  
Золотой самородок, который был брошен рабочими во время бегства из карьеров.



**Ключ от ворот в Каньон Смерти**  
Ключ от ворот в Каньон Смерти.



**Записи**  
Эти записи очень пригодятся впоследствии!



**Священный Цветок**  
Священный Цветок клана зеленых лесовиков. Тому, кто вернет Цветок, они будут очень благодарны.



**Бесполезные бумаги**  
От этих бумаг никакого толку!



**Императорская печать**  
Любой хадаганец под страхом ужасной смерти обязан отдать эту печать императорской страже.



**Ключ от входа в пещеру**  
Этот ключ открывает ворота в пещеру.



**Резак**  
Стальной резак, один из инструментов, украденных у мастера Бабура.

**Кувшин Айри**  
Кувшин, который

**Кристалл**  
Такие кристаллы могут быть использованы

## Квестовые предметы



**знахаркой для заклинаний.**



**разбойника по кличке «Рыжий».**



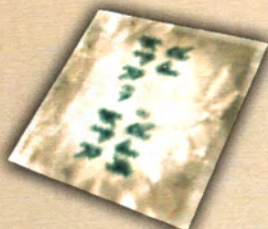
**Этот ключ открывает лабораторию, где лежит труп ученого.**



**Ключ от сундука людоеда Утундрия**  
Этот ключ поможет открыть сундук Утундрия.



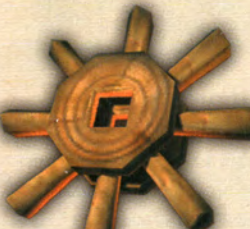
**Орковские летописи**  
В орковских летописях может быть много интересного. Их стоит показать знахарке Эстере.



**Письмо для орков**  
Это письмо – свидетельство того, что готовится убийство Избранного.



**Ключ от ловушек первого круга**  
Ключ от магических ловушек первого круга охраны портала.



**Шестеренка островных орков**  
С ее помощью можно опускать разводные мосты, ведущие на орковские острова в дельте реки.



**Ожерелье людоеда**  
Людоед, наверное, уже хватился украшения и пытается понять: куда же оно делось?



**Шкура с буквами**  
Орковский «документ», где говорится про Синий Камень. Его стоит показать старосте.



**Коготь**  
Этот коготь поможет отключить ловушку у моста, ведущего к жилищу ящера-отшельника.



**Ключ от ворот**  
Ворота перекрывают дорогу в покинутые карьеры. Без этого ключа их открыть нельзя.



**Письмо для коллекционера**  
Это письмо должно быть подброшено в дом коллекционера джуновских древностей.



**Старая шестеренка**  
Деталь от разводного моста.



**Магический шар**  
Загадочный магический шар, которому поклонялись орки.



**Ключ от особняка**  
Ключ от богатого особняка.



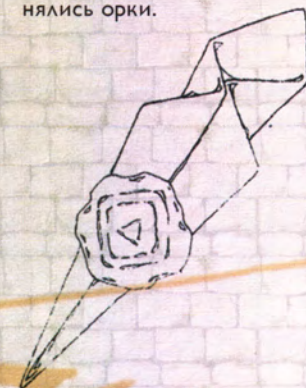
**Ключ от шахт**  
Чтобы дойти до шахт, необходимо воспользоваться ключом.



**Ключ от сундука людоеда Гыма**  
Этот ключ поможет открыть сундук Гыма.



**Орковский букварь**  
Без этой вещи нельзя перевести записи, которые орки делали, ис-



**Карта «Рыжего»**  
Карта, отобранная у

**Ключ от лаборатории некромантов**

## Крестовые предметы



**Мешок с золотом**  
Эта вещь – именно то, чем она кажется: большой и тяжелый мешок с золотом.



**Веши коллекционера**  
Часть коллекции собирателя джуновских раритетов, украденная у него из дома.



**Фиал**  
Странный фиал.

мечь лазутчику свершилась.



**Шкурки**  
Шкурки – хороший товар, но в городе за него не дают справедливой цены!



**Голова белого волка**  
Ценный трофей. Он послужит подтверждением смерти волка.



**Кристалл**  
Такие кристаллы могут быть использованы знахаркой для заклинаний.

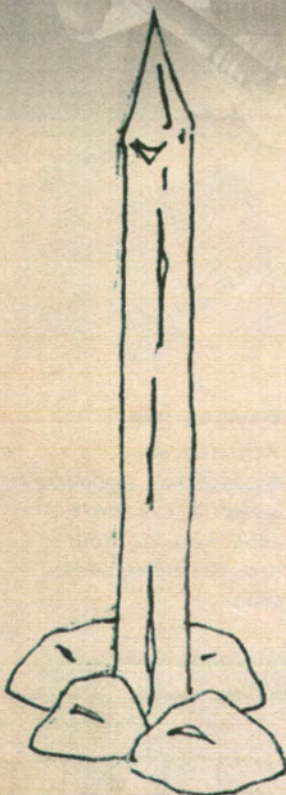


**Амулет**  
Этот амулет – важная находка!



**Ключ от портала**  
Этот ключ активирует портал.

**Шкура волка**  
Неплохой трофей!



**Личный знак лазутчика**  
Эта вещь будет доказательством того, что



**Квестовые предметы**

# Трофен

## Трофен



### Балахон баньши

Говорят, такой балахон может защитить от призраков.

### Большой балахон баньши

Есть поверье, что балахон баньши отпугивает от дома других призраков.

### Очень большой балахон баньши

Если верить приметам, то этот балахон – надежная защита от призраков.



### Балахон черной баньши

Говорят, балахон баньши отгоняет от дома других призраков.

### Балахон сильной черной баньши

Это надежная защита от призраков, конечно, если слухи не врут.

### Балахон очень сильной черной баньши

Считается, что ни один призрак и близко не подойдет к дому владельца этой вещи!



### Камень баньши

Поверье утверждает, что этот камень уберезит дом от злой магии.

### Сильный камень баньши

Поверье утверждает, что этот камень хорошо уберезит дом от злой магии.

### Могущественный камень баньши

Поверье утверждает, что такой камень надежно уберезит дом от злой магии.



### Камень черной баньши

Поверье утверждает, что этот камень уберезит дом от злой магии.

### Сильный камень черной баньши

Поверье утверждает, что этот камень хорошо уберезит дом от злой магии.

### Могущественный камень черной баньши

Поверье утверждает, что такой камень надежно уберезит дом от злой магии.



### Крылья маленькой летучей мыши

Кожа с крыльев может пригодиться хозяину-человеку.

### Крылья летучей мыши

В лавке за них дадут немного денег. В хозяйстве все пригодится.

### Крылья большой летучей мыши

Их кожу используют в хозяйстве, и в лавке за них дадут несколько монет.



### Крылья молодого нетопыря

Хотя они стоят дешево, на них всегда есть спрос.

### Крылья нетопыря

Их можно продать и даже немного заработать на этом.

### Большие крылья нетопыря

Их кожа используется в домашнем хозяйстве, и в лавке за них можно получить несколько монет.



### Крылья мелкого черного нетопыря

Их кожу используют в хозяйстве, и за них можно получить немного денег.

### Крылья черного нетопыря

Поговаривают, что ведьмы покупают их для своих колдовских зелий...

### Крылья крупного черного нетопыря

Они пользуются постоянным спросом у лавочников и у ведьм...



### Глаз мелкого зеленого злобоглаза

Какова добыча, таковы и деньги.

### Глаз зеленого злобоглаза

Есть поверье, что глаз злобоглаза приносит удачу, поэтому покупатель всегда найдет-ся.

### Глаз крупного зеленого злобоглаза

Неизвестно, приносит ли этот глаз удачу... Но деньги он приносит точно!



### Глаз мелкого красного злобоглаза

Не слишком-то дорогой товар, но уже кое-что.

### Глаз красного злобоглаза

Ценный трофей – и в самом деле повезло!

## Трофен

### Глаз крупного красного злобоглаза

На такой большой глаз (и большую удачу) покупатель всегда найдется!



### Кристалл тепла

Незаменимая вещь, чтобы согреть постель старику или больному.

Для изготовления вещей эта кожа уже не подойдет. А на заплатки годится!

### Уши крупной гиены

За уничтожение гиен полагается награда, и любой торговец охотно заплатит за эту добычу.



### Маленький собачий хвост

Пригодится на воротник.

### Большой кристалл тепла

Используется для обогрева домов зимой.

### Гоблинская праща из толстой кожи

Для изготовления вещей эта кожа уже не подойдет. А на заплатки годится!



### Собачий хвост

Пригодится на воротник.



### Старое гоблинское копье

Никуда не годная вещь. Наконечник – на помойку, дерево – на дрова.



### Клыки молодого волка

Стоят недорого, но продать их можно всегда.

### Деньги

Золотые монеты имеют ценность везде – от самых диких мест до самых освоенных.

### Маленький глаз детеныша злобоглаза

Маленький глаз – маленькие деньги.

### Большой собачий хвост

Пригодится на воротник.



### Обычное гоблинское копье

Дрова – они и есть дрова!

### Волчьи клыки

Пользуются спросом как материал для украшений.



### Глаз детеныша злобоглаза

Приносит удачу, но не слишком большую. И стоит тоже дешево.

### Большой глаз детеныша злобоглаза

Есть поверье, что глаз злобоглаза приносит удачу, но велика ли удача от глаза детеныша?

### Маленький кристалл холода

Используют для охлаждения молока или воды в кувшине.

### Новое гоблинское копье

Будет хорошо гореть в костре. Ни на что больше не годится.

### Большие волчьи клыки

Чем больше клыки, тем дороже ожерелье из них.

### Маленький крысиный хвостик

Высушить десяток да посолить – под пиво пойдет!



### Кристалл холода

Используется для охлаждения погребов в летнее время.



### Крысиный хвостик

Высушить пару таких да посолить – и будет что пожевать с пивом.

### Маленький собачий хвост

Пригодится на воротник.

### Большой кристалл холода

Используется для перевозки мяса и других продуктов в летнее время.



### Гоблинская праща из тонкой кожи

Для изготовления вещей эта кожа уже не подойдет. А на заплатки годится!

### Уши мелкой гиены

За уничтожение гиен полагается награда, и любой торговец охотно заплатит за эту добычу.

### Большой крысиный хвост

Высушить один такой да посолить – на пару кружек пива закуски хватит.

### Собачий хвост

Пригодится на воротник.

### Большой собачий хвост

Пригодится на воротник.

### Маленький кристалл тепла

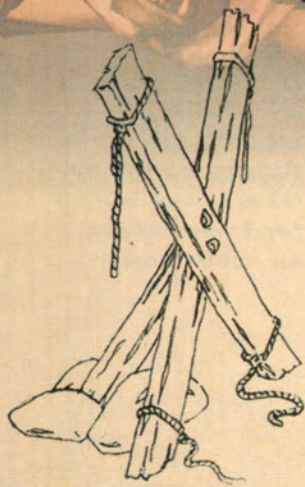
На нем удобно согреть вино или похлебку.

### Гоблинская праща из крепкой кожи

### Уши гиены

За уничтожение гиен полагается награда, и любой торговец охотно заплатит за эту добычу.





**Жвалы молодого паука**  
В растертом виде входят в состав лекарств и красок.

**Жвалы паука**  
Стоят недорого, но они широко применяются, поэтому спрос на них постоянный.

**Жвалы крупного паука**  
Растертые жвалы паука популярны у стареющих вельмож – считается, что они возвращают молодость.



Такая голова на колу перед воротами поселка отпугнет других гарпий.

**Голова красной гарпии**  
Разбойники вряд ли сунутся в поселок, у которого стоит кол с головой гарпии на нем...

**Голова взрослой красной гарпии**  
Такая голова на колу перед воротами – прекрасный способ дать понять, что с местными жителями лучше не ссориться.



**Маленькие жабы лапки**  
Хоть жаба и плюется ядом, мясо у нее съедобное, и его охотно покупают.

**Жабы лапки**  
За них платят неплохие деньги: это вкусное дополнение к семейному столу.

**Жирные жабы лапки**  
Лапки взрослой жабы нежные, считаются деликатесом и стоят прилично.



**Рог молодого черного единорога**  
Как известно, является индикатором ядов, поэтому его легко продать.

**Рог черного единорога**  
Большая редкость, к тому же спасет от отравления.

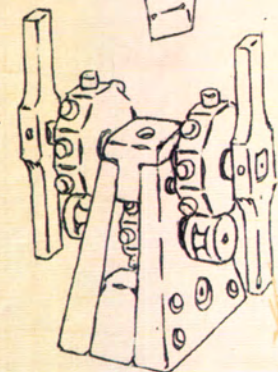
**Большой рог черного единорога**  
На него всегда найдет покупателя!



**Рог молодого белого единорога**  
Как надежнейший индикатор ядов пользуется постоянным спросом.

**Рог белого единорога**  
Такой товар в лавке не залежится!

**Большой рог белого единорога**  
Самые знатные и богатые люди считают хорошим тоном подавать в них вино гостям.



**Клыки молодого белого волка**  
Даже молодой белый волк – более почетная добыча, чем взрослый серый.

**Клыки белого волка**  
Ожерелье из них будет стоить дороже, чем из обычных волчьих клыков.

**Большие клыки белого волка**  
Из них делают самые дорогие украшения.



**Черный коготь ведьмы**  
Единственная материальная часть тени. Используется в магических ритуалах.

**Черный коготь колдуна**  
Говорят, из убитой тени в него переселяется неупокоенная душа. Маги охотно их покупают.

**Черный коготь шамана**  
Необходим в магических ритуалах для создания некоторых заклинаний.

**Черный коготь мага**  
Говорят, только с его помощью создаются самые могущественные заклинания...



**Голова молодой зеленой гарпии**  
Такое чучело перед воротами отпугнет и вора, и кое-кого поопаснее.

**Голова зеленой гарпии**  
Такая голова на колу перед воротами – серьезное предупреждение преступникам.

**Голова взрослой зеленой гарпии**  
Ее могут купить для дружеской шутки. Правда, шутка выйдет недешевая.

**Голова матерой зеленой гарпии**  
За таким трофеем охотятся по всем рынкам многие коллекционеры.

**Голова молодой красной гарпии**



**Маленький  
светящийся  
камень**

Применяется вместо  
лучины или свечи.

**Светящийся  
камень**

Применяется в посел-  
ке для освещения до-  
мов.

**Большой  
светящийся  
камень**

Применяется в посел-  
ке для уличного осве-  
щения.

**Простой  
зловещий  
амулет**

Это нехорошая вещь,



и ее нельзя использо-  
вать человеку! Лучше  
ее продать...

**Зловещий  
амулет**

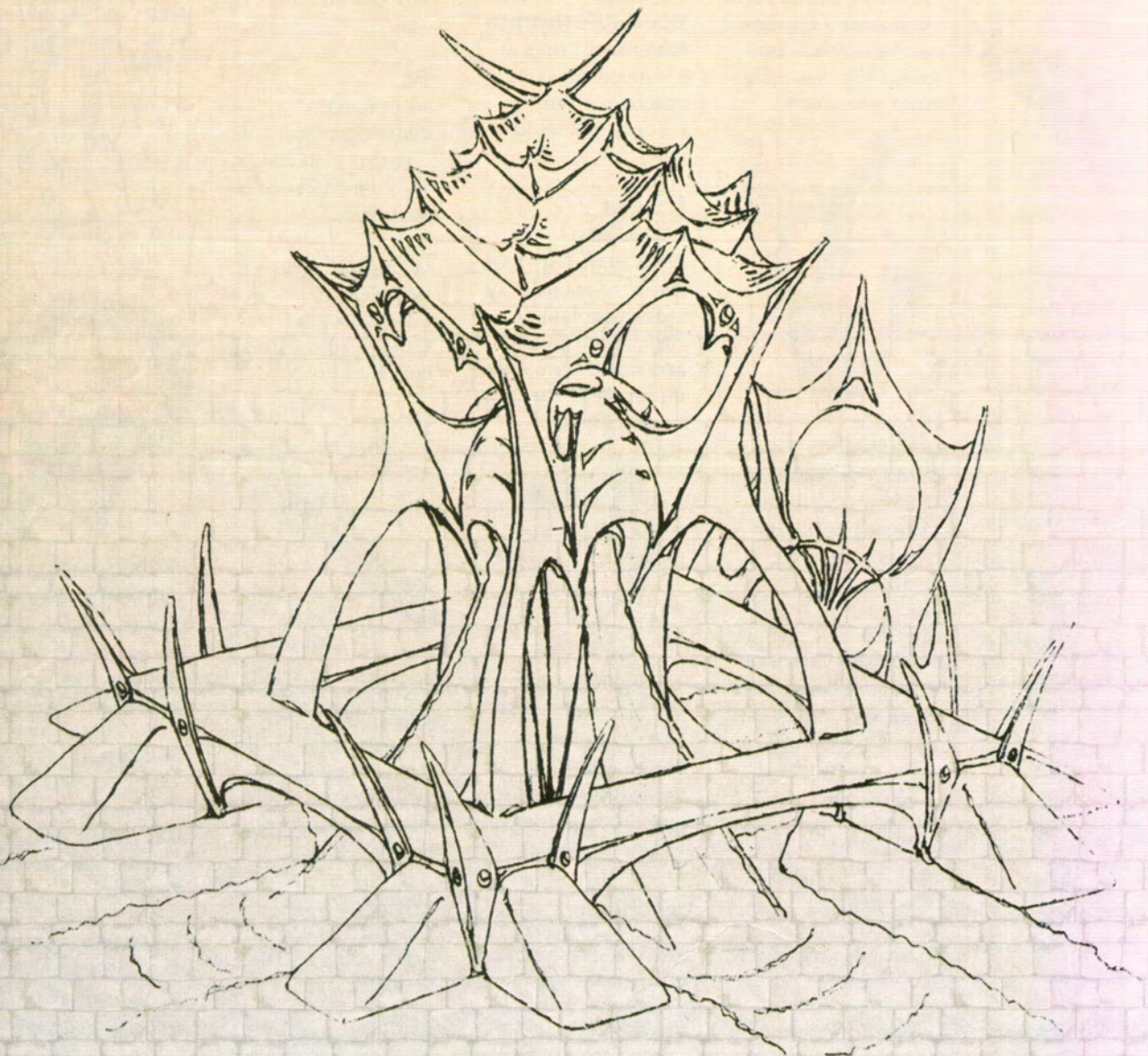
Это очень опасная  
вещь, и от нее стоит  
избавиться.

**Сильный  
зловещий амулет**

Чем раньше эта опас-  
ная вещь будет прода-  
на, тем лучше.

**Могущественный  
зловещий  
амулет**

Держать его при себе  
очень опасно! Этот  
амулет надо продать  
как можно скорее!



Трофеи

# Магия

## Магия

### Школы магии

Магия в игре «Проклятые земли» делится на три школы:

#### Магия стихий

Позволяет наносить повреждения тем или иным способом, а также предоставляет защиту от повреждений. Делится на три группы: магия огня, магия молний и магия кислот.

#### Магия чувств

Позволяет улучшить то или иное чувство, спрятаться от обнаружения, создать иллюзию, отвлекающую противников.

#### Магия астрала

Включает в себя разнообразные заклинания, такие как лечение, парализация, телепортация, защита от магии, изменение размеров и т.д.

### Заклинания

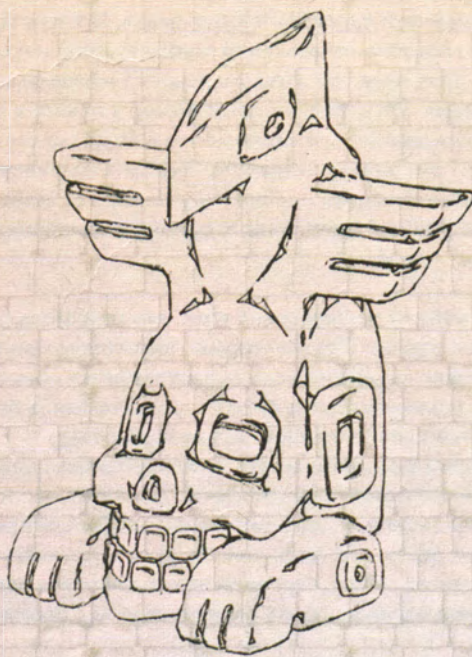
Главный герой начинает игру, обладая небольшим начальным набором заклинаний: «орлиный взор» и «лечение». В дальнейшем новые заклинания можно приобрести в Магазине заклинаний или добыть при выполнении некоторых заданий. Персонажи могут обмениваться имеющимися у них заклинаниями, а также вкладывать их в предметы – оружие и доспехи.

Готовое заклинание состоит из компонентов двух видов: обязательная основа определяет тип заклинания, а дополнительные руны могут менять его силу, способ вызова или объект действия. Заклинания, вложенные в предметы, могут быть снова извлечены оттуда при разборке в Конструкторе предметов, а затем вложены в другие предметы или использованы героями напрямую (конечно, если навык героя в магии данного вида соответствует сложности заклинания). Сборка заклинаний из компонентов и их разборка выполняется в Магическом конструкторе.

Каждое заклинание имеет параметр «сложность». Для того, чтобы персонаж мог им пользоваться, его познания в соответствующей школе магии (с учетом «разума», навыка и умения в данной магии), должны быть не ниже этой величины. Если навык персонажа недостаточен, его можно повысить, используя опыт, полученный в процессе игры. Также можно увеличить «разум» или повысить соответствующие умения. Можно дать заклинание другому персонажу, у

которого познания в данной магии достаточно высоки.

Если заклинание вкладывается в предмет, то «сложность» предмета должна быть не ниже «сложности» заклинания. «Сложность» предмета определяется его чертежом и используемыми материалами, и е-



ли она недостаточна, вложить заклинание в Конструктор будет нельзя. При установке чертежа и материалов в Конструкторе в левом окне можно посмотреть параметры еще не собранного предмета. Если сложность недостаточно высокая, следует взять другой чертеж и/или другие

материалы. Сложность заклинания увеличивается при наличии в нем дополнительных рун.

Вторым параметром, определяющим возможность использовать заклинание, является «запас сил». Этот параметр не должен превосходить «запас сил» персонажа, который зависит от «ловкости» и навыка «выносливость». В противном случае персонажу будет недоступен расход сил, необходимый для вызова заклинания. Чтобы повысить «запас сил» персонажа, нужно увеличить его общий опыт или повысить его умение «выносливость». Увеличение «разума» уменьшает запас сил, расходуемый при вызове заклинания. Кроме того, параметр «запас сил» заклинания может быть уменьшен с помощью рун, для этого нужно вложить в заклинание руну «малый расход запаса сил», 3-, или «минимальный расход запаса сил», 3- -. Эти руны также эффективны для заклинания, вкладываемого в предмет.

Энергия предмета, в который предполагается вложить заклинание, должна быть не ниже «запаса сил» заклинания. «Энергия» определяется чертежом и материалами, и если она недостаточна, вложить заклинание при сборке будет нельзя.





Следует учесть, что «запас сил», которого требует заклинание с рунами, не может быть меньше, чем «запас сил», которого требует заклинание, состоящее из одной «основы». Таким образом, руны 3- и 3- эффективны только совместно с другими рунами.




## Магия

В этих таблицах собраны все имеющиеся в игре заклинания. Каждому заклинанию соответствует основа с тем же названием.








Заклинание	Описание	Группа	Эффект	Длительность	Сложность	Запас сил
<b>Магия стихий</b>						
<p>Огненная стрела</p> 	<p>Стрела пламени всегда попадает в цель. При использовании рун «дополнительная цель», <b>Ц+</b> или <b>Ц++</b>, это заклинание способно направленно поражать сразу несколько целей (две или три), хотя при этом уменьшится максимальное число рун усиления, <b>У+</b> и <b>У++</b>, которые можно вложить в заклинание. При использовании рун «дополнительная цель» следует добавить одну из рун «цель», например, «выбрать противников», <b>:Вр</b>, иначе дополнительными целями могут оказаться ваши персонажи. Это заклинание эффективно в оружии и дальнего, и ближнего боя.</p>	магия огня	7	-	7	10
<p>Молния</p> 	<p>Противника поражает разряд молнии, вылетевший из рук заклинателя. При использовании рун «дополнительная цель», <b>Ц+</b> или <b>Ц++</b>, это заклинание способно направленно поражать сразу несколько целей (две или три), хотя при этом уменьшится максимальное число рун усиления, <b>У+</b> и <b>У++</b>, которые можно вложить в заклинание. При использовании рун «дополнительная цель» следует добавить одну из рун «цель», например, «выбрать противников», <b>:Вр</b>, иначе дополнительными целями могут оказаться ваши персонажи. Это заклинание эффективно в оружии и дальнего, и ближнего боя.</p>	магия молний	8	-	8	15
<p>Сгусток кислоты</p> 	<p>Противника поражает сгусток кислоты. При использовании рун «дополнительная цель», <b>Ц+</b> или <b>Ц++</b>, это заклинание способно направленно поражать сразу несколько целей (две или три), хотя при этом уменьшится максимальное число рун усиления, <b>У+</b> и <b>У++</b>, которые можно вложить в заклинание. При использовании рун «дополнительная цель» следует добавить одну из рун «цель», например, «выбрать противников», <b>:Вр</b>, иначе дополнительными целями могут оказаться ваши персонажи. Это заклинание эффективно в оружии и дальнего, и ближнего боя.</p>	магия кислот	9	-	14	50
<p>Огненный шар</p> 	<p>Огненный шар наносит повреждения всем, кто находится рядом с местом его взрыва. Это заклинание эффективно при атаке группы противников, особенно если та располагается компактно. Вкладывать его рекомендуется в оружие дальнего боя, в противном случае можно причинить урон своему персонажу. При использовании в заклинании рун «дополнительная цель» способ его действия меняется: первый эффект действует, как и раньше, на участок местности, а дополнительные «выбирают» расположенных рядом отдельных противников. Если в заклинании есть руна «выбрать противников», <b>:Вр</b>, то можно вызвать его прямо на своих персонажей – в этом случае урон понесут все противники, стоящие вокруг.</p>	магия огня	7	-	9	15
<p>Небесная молния</p> 	<p>Удар молнии поражает противника и всех, кто находится рядом с ним. Это заклинание эффективно при атаке группы противников, особенно если та располагается компактно. Вкладывать его рекомендуется в оружие дальнего боя, в противном случае можно причинить урон своему персонажу. При использовании в заклинании рун «дополнительная цель» способ его действия меняется: первый эффект действует, как и раньше, на участок</p>	магия молний	8	-	10	25

## Магия

Заклинание	Описание	Группа	Эффект	Длительность	Сложность	Запас сил
	местности, а дополнительные «выбирают» расположенных рядом отдельных противников. Если в заклинании есть руна «выбрать противников», <b>:Вр</b> , то можно вызвать его прямо на своих персонажей – в этом случае урон понесут все противники, стоящие вокруг.					
Фонтан кислоты 	Фонтан сильной кислоты наносит урон всем, кто попадает в область действия заклинания. Оно эффективно при атаке группы противников, особенно если та располагается компактно. Вкладывать его рекомендуется в оружие дальнего боя, в противном случае можно причинить урон своему персонажу. При использовании в заклинании рун «дополнительная цель» способ его действия меняется: первый эффект действует, как и раньше, на участок местности, а дополнительные «выбирают» расположенных рядом отдельных противников. Если в заклинании есть руна «выбрать противников», <b>:Вр</b> , то можно вызвать его прямо на своих персонажей – в этом случае урон понесут все противники, стоящие вокруг.	магия кислот	9	-	9	70
Огненная стена 	Стена бушующего пламени наносит урон всем, кто попадает в область действия заклинания. Эффект в заклинании указывает, какой урон получит противник, находившийся в области действия от начала и до конца. Рекомендуется применять это заклинание на стоящих на одном месте или стесненных в передвижении противников (например, в узком проходе или на мосту) – в противном случае они будут стараться обойти опасную зону. Это заклинание можно вкладывать в оружие ближнего боя для одновременного нанесения противнику сразу двух типов урона. При использовании рун «дополнительная цель» действие этого заклинания также меняется: кроме основного эффекта по площади, дополнительный эффект действует на группы противников. Если вложить в заклинание руны «выбрать противников», <b>:Вр</b> , то можно применять его на собственных персонажей, окруженных врагами.	магия огня	10	10	12	25
Преграда из молний 	Разряды молнии создают барьер, наносящий урон всем, кто пытается пересечь его. Эффект в заклинании указывает, какой урон получит противник, находившийся в области действия от начала и до конца. Рекомендуется применять это заклинание на стоящих на одном месте или стесненных в передвижении противников (например, в узком проходе или на мосту) – в противном случае они будут стараться обойти опасную зону. Это заклинание можно вкладывать в оружие ближнего боя для одновременного нанесения противнику сразу двух типов урона. При использовании рун «дополнительная цель» действие этого заклинания также меняется: кроме основного эффекта по площади, дополнительный эффект действует на группы противников. Если вложить в заклинание руны «выбрать противников», <b>:Вр</b> , то можно применять его на собственных персонажей, окруженных врагами.	магия молний	12	10	11	35
Кислотный туман 	Облако кислотного тумана клубится над землей, нанося урон каждому, кто находится внутри него. Эффект в заклинании указывает, какой урон получит противник, находившийся в области действия от начала и до конца. Рекомендуется применять это заклинание на стоящих на одном месте или стесненных в передвижении противников (например, в узком проходе или на мосту) – в противном случае они будут стараться обойти	магия кислот	15	10	12	90

Заклинание	Описание	Группа	Эффект	Длительность	Сложность	Запас сил
	опасную зону. Это заклинание можно вкладывать в оружие ближнего боя для одновременного нанесения противнику сразу двух типов урона. При использовании рун «дополнительная цель» действие этого заклинания также меняется: кроме основного эффекта по площади, дополнительный эффект действует на группы противников. Если вложить в заклинание руну «выбравать противников», <b>:Вр</b> , то можно применять его на собственных персонажей, окруженных врагами.					
 Защита от магии огня	Пока действует это заклинание, защищенный им персонаж менее восприимчив к воздействиям огненной магии. Это заклинание полезно вкладывать в доспехи, благодаря чему величина брони против магии соответствующего вида возрастает.	магия огня	3	10	7	10
 Защита от магии молний	Пока действует это заклинание, защищенный им персонаж менее восприимчив к воздействиям магии молний. Это заклинание полезно вкладывать в доспехи, благодаря чему величина брони против магии соответствующего вида возрастает.	магия молний	3	10	9	20
 Защита от магии кислоты	Пока действует это заклинание, защищенный им персонаж менее восприимчив к воздействиям магии кислоты. Это заклинание полезно вкладывать в доспехи, благодаря чему величина брони против магии соответствующего вида возрастает.	магия кислот	3	10	13	40

### Магия чувств

 Орлиный взор	Позволяет значительно увеличить радиус обзора. Рекомендуется использовать это заклинание на своих персонажей, по крайней мере на того, кто идет первым, или вкладывать в доспехи.	зрение	1	333	5	30
 Ночное зрение	Дает возможность, подобно многим зверям, видеть в темноте так же хорошо, как и при дневном свете (обычно ваш персонаж видит ночью в два раза хуже).	зрение	10	100	7	50
 Невидимость	Фигура персонажа делается полупрозрачной, и он становится вдвое менее заметным для противников (они замечают его с меньшего расстояния).	иллюзия	50	33	8	50
 Неслышный шаг	Это заклинание делает шаги персонажа тише, противники слышат его с вдвое меньшего расстояния.	иллюзия	10	33	9	50
 Фейерверк	«Фейерверк» – при умелом использовании одно из самых полезных заклинаний. Привлекает к себе внимание противника, не поднимая тревоги у его соседей. Это позволяет одолеть даже крупную группу врагов, выманивая и уничтожая их поодиночке. Покрывает определенную площадь, где все противники оказываются подвержены действию заклинания. Для более эффективного применения рекомендуется использовать руну «расширенная область действия».	иллюзия	10	5	14	5
 Ясновидение	Персонаж начинает видеть всех существ в области вокруг той точки, на которую было наложено это заклинание. При конструировании рекомендуется использовать руны увеличения области действия.	зрение	10	10	9	30
 Поле зрения	Позволяет определить границы поля зрения персонажа, на которого было применено данное заклинание. Имеет смысл со-	зрение	10	3	7	10

### Магия

Заклинание	Описание	Группа	Эффект	Длительность	Сложность	Запас сил
	бирать его с рунами «выбрать противников» и «дополнительные цели».					

## Магия астрала



Лечение

Заклинание «лечение» – одно из наиболее часто используемых в игре. Его одинаково хорошо применять напрямую на своих персонажей и союзников, а также вкладывать в доспехи. В доспехах эффективно использовать «лечение» с руной «разовое действие», которая будет приводить к сбавыванию заклинания при ударе противника.

магия  
лечения

20 - 9 20



Парализация

«Парализация» временно лишает противника способности двигаться и предпринимать какие-либо действия. Требуется, чтобы цель находилась в поле зрения вашего персонажа. Рекомендуется использовать руны увеличения длительности, в противном случае применение малоэффективно.

прочая  
магия

15 0,3 30 100



Защита от магии

Защищает от урона, причиняемого любыми заклинаниями, которые относятся к магии стихий.

прочая  
магия

10 10 50 150



Телепортация

Перемещение из одной точки пространства в другую. Действует только «на себя» и требует, чтобы конечная точка находилась в поле зрения персонажа.

прочая  
магия

10 - 50 300



Увеличение силы

Увеличивает на 50% показатель здоровья персонажа и на 30% – причиняемый урон. Рекомендуется вложить его в доспех или применять «на себя» перед боем.

прочая  
магия

100 20 8 30



Ослабление

«Ослабление» уменьшает на 50% показатель здоровья противников и на 30% – причиняемый ими урон. Рекомендуется применять перед боем на сильных противников.

прочая  
магия

100 20 10 30



Регенерация

«Регенерация» позволяет ускорить восстановление здоровья вашего персонажа. Эффект показывает, во сколько раз регенерация будет ускорена. Например, при использовании 4 рун «максимальное усиление» ваш персонаж начнет восстанавливать здоровье в 9 раз быстрее. Это заклинание также можно использовать с руной «постоянное действие», Пп, так как восстановление повреждений – процесс длительный.

магия  
лечения

1 10 14 75



Слабоумие

Временно лишает противника возможности использовать заклинания (в момент применения заклинания противник должен находиться в поле зрения вашего персонажа).

прочая  
магия

1 1,2 20 60



Ускорение

«Ускорение» увеличивает частоту атак и применения заклинаний. Эффект показывает, на сколько будет увеличена скорость действий. Заклинание очень полезно для персонажей с невысокой скоростью действий.

прочая  
магия

1 10 14 50



Замедление

«Замедление» уменьшает скорость, с которой противник наносит удары и применяет заклинания. Заклинание малоэффективно без рун усиления, но с ними можно добиться замедления противников в 5 и более раз.

прочая  
магия

1 10 13 50

## Руны

Заклинания в «минимальном» виде можно собрать из одной основы, но их характеристики, как правило, оказываются недостаточно высокими. Чтобы увеличить силу или радиус действия заклинаний, повысить их эффективность, определить дополнительные цели

или, наоборот, указать группы персонажей, на которых они будут действовать, наконец, сделать возможным вкладывание заклинания в предмет, при сборке в заклинание следует вложить магические руны. Отдельно от заклинаний, в «самостоятельном» виде, руны исполь-

зовать нельзя, но они представляют собой материальные предметы, которые можно купить (и продать) в Магазине заклинаний, а также добыть в некоторых игровых зонах. Использоваться руны могут только в Конструкторе заклинаний.

По виду действий все руны можно разделить на три группы:

### Действие

Усиливает тот или иной эффект заклинания. В эту группу входят руны, определяющие дальность действия, цели, область действия, эффективность, длительность заклинания и расход магической энергии.

### Цель

Позволяет выбирать группу персонажей или расу, на которую действует заклинание (при попадании на остальных оно

действовать не будет). Это руны «выбрать» - друзей, противников, людей, гоблинов, орков, ящеров.



### Предмет







Позволяет задать момент вызова или периодичность действия заклинания (руны «разовое действие» и «постоянное действие»), влияет на скорость восстановления энергии в предмете (руна «восстановление энергии»).

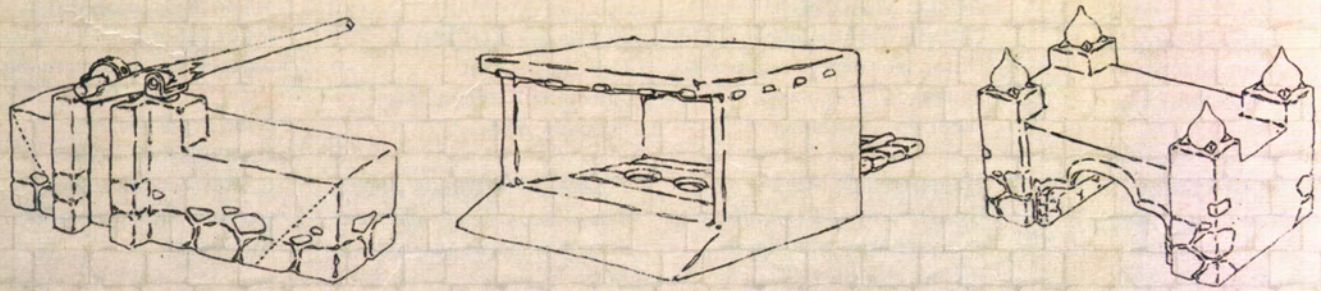
Если при изготовлении оружия и доспехов используются заклинания, то вместе с ними можно (и необходимо) вложить руны. Говоря точнее, заклинание с рунами должно быть собрано заранее и в таком виде вложено в предмет при его сборке. При этом наличие одной из двух рун, «разовое действие», Пр, или «постоянное действие», Пп, является обязательным.





Действие различных рун и их обозначения в описании готовых заклинаний на экране «Заклинания/Навыки» приведены в таблице:

Действие	Описание	Сложность	Запас сил	Знак
 Дальнее действие	К изначальному расстоянию, на которое действует заклинание, будет добавлена такая же величина.	8	10	Д+
 Сверхдальнее действие	К изначальному расстоянию, на которое действует заклинание, будет добавлена его удвоенная величина.	12	25	Д++
 Дополнительная цель	Кроме выбранной цели, заклинание подействует еще на одну, находящуюся поблизости.	12	20	Ц+
 Дополнительные цели	Кроме выбранной цели, заклинание подействует еще на две, находящиеся поблизости.	20	40	Ц++
 Расширенная область действия	К изначальной площади действия заклинания прибавится такая же величина.	9	15	Р+
 Максимальная область действия	К изначальной площади действия заклинания прибавится ее удвоенная величина.	14	30	Р++
 Усиление	К изначальной величине эффекта заклинания добавится такая же величина.	10	30	У+
 Максимальное усиление	К изначальной величине эффекта заклинания добавится его удвоенная величина.	15	50	У++
 Долговременное действие	К изначальной длительности эффекта заклинания добавится такая же величина.	11	15	В+
 Сверхдолгое действие	К изначальной длительности эффекта заклинания добавится его удвоенная величина.	17	30	В++

Действие	Описание	Сложность	Запас сил	Знак
 Малый расход запаса сил	Позволяет уменьшить запас сил, расходуемый на применение заклинания.	5	-20	З-
 Минимальный расход запаса сил	Позволяет значительно уменьшить запас сил, расходуемый на применение заклинания.	10	-40	З-

Цель	Описание	Сложность	Запас сил	Знак
 Выбрать друзей	Заклинание будет действовать только на союзников.	10	10	:Др
 Выбрать противников	Заклинание будет действовать только на противников.	10	10	:Вр
 Выбрать людей	Заклинание будет действовать только на людей.	10	10	:Лд
 Выбрать гоблинов	Заклинание будет действовать только на гоблинов.	10	10	:Го
 Выбрать орков	Заклинание будет действовать только на орков.	10	10	:Ор
 Выбрать ящеров	Заклинание будет действовать только на ящеров.	10	10	:Ящ



Предмет	Описание	Сложность	Запас сил	Знак
 Разовое действие (предмет)	Заклинание может быть вложено в предмет и будет действовать при нанесенном им или по нему ударе.	5	5	Пр
 Постоянное действие (предмет)	Заклинание вкладывается в предмет и применяется до тех пор, пока хватает энергии предмета.	10	10	Пп
 Восстановление энергии предмета	Увеличивает скорость регенерации энергии в предмете с заклинанием.	10	1	Э+
 Быстрое восстановление энергии предмета	Значительно увеличивает скорость регенерации энергии в предмете с заклинанием.	15	1	Э++

## Магические предметы



**Зелье исцеления — большой фиал**  
Позволяет почти полностью вылечить персонажа

**Зелье силы — большой фиал**  
Позволяет персонажу надолго увеличить свою силу.

**Зелье ускорения — большой фиал**  
Позволяет персонажу намного увеличить скорость движений.

**Зелье исцеления — средний фиал**  
Позволяет персонажу вернуть часть здоровья.

**Зелье силы — средний фиал**  
Позволяет персонажу увеличить свою силу.

**Зелье ускорения — средний фиал**  
Позволяет персонажу увеличить скорость движений.

**Эликсир увеличения**  
Этот эликсир увеличивает размер того, кто его выпьет.

**Эликсир уменьшения**  
Этот эликсир уменьшает размер того, кто его выпьет.

**Зелье исцеления — маленький фиал**  
Позволяет персонажу вернуть небольшую часть здоровья.

**Зелье силы — маленький фиал**  
Позволяет персонажу

ненадолго увеличить свою силу.

**Зелье ускорения — маленький фиал**  
Позволяет персонажу ненадолго увеличить скорость движений.

**Зелье исцеления — очень маленький фиал**  
Позволяет персонажу вернуть очень небольшую часть здоровья.

**Зелье силы — очень маленький фиал**  
Позволяет персонажу очень ненадолго увеличить свою силу.

**Зелье ускорения — очень маленький фиал**  
Позволяет персонажу очень ненадолго увеличить скорость движений.

**Гранитный жезл**  
Чуть-чуть лучше каменного, но хуже всех остальных.

**Обсидиановый жезл**  
Лучший из всех каменных жезлов.

**Каменный жезл**  
Самый простой и слабый из всех жезлов.

**Кремневый жезл**  
Неплохой каменный жезл.

**Жезл из толстой кости**  
Хороший выбор для обученного мага.

**Жезл из тонкой кости**  
Простой костяной жезл.

**Жезл из костей черного дракона**  
Драконья кость позволяет работать с магией весьма высокого уровня.

**Жезл из костей зеленого дракона**  
Драконья кость позволяет работать с магией весьма высокого уровня.

**Жезл из костей красного дракона**  
Драконья кость позволяет работать с магией весьма высокого уровня.

**Жезл из крепкой кости**  
Неплохой костяной жезл.

**Жезл из костей панцирника**  
Хороший материал дает хороший эффект.

**Алмазный жезл**  
Такой жезл может хранить весьма сильные заклинания.

**Бронзовый жезл**  
Самый простой из бронзовых жезлов. Опытный маг достоин чего-нибудь получше.

**Железный жезл**  
Лучше бронзового, но хуже любого другого металлического жезла.

**Метеоритный жезл**  
Только опытный маг может полностью использовать его возможности!

**Мифрильный жезл**  
Мифрил легкий, прочен и в то же время очень хорошо

вбирает в себя магию.

**Стальной жезл**  
Сталь — хороший материал не только для оружия.

**Алмазный фигурный жезл**  
Алмазный жезл будет бить магией не хуже, чем алмазный арбалет — стрелой.

**Бронзовый фигурный жезл**  
Для фигурного жезла лучше бы выбрать материал посерьезнее!

**Железный фигурный жезл**  
Такой жезл, разумеется, будет работать, но для мастера его недостаточно.

**Метеоритный фигурный жезл**  
Самый лучший из всех возможных магических жезлов.

**Мифрильный фигурный жезл**  
Многие маги в этом мире о таком жезле не могут даже мечтать!

**Стальной фигурный жезл**  
Неплохой выбор!

**Рог зеленого дракона**  
Волшебный драконий рог, который использовали ящеры.

**Гоблинская кукла**  
Волшебная каменная кукла, которую использовали гоблины.

## Некоторые советы по составлению заклинаний

1. Заклинания стоит делать специализированными – то есть каждое заклинание должно решать определенную задачу и выполнять именно эту задачу.

2. Для заклинания, которое будет наносить повреждения одному противнику, стоит порекомендовать увеличить эффект по максимуму (насколько большую сложность может позволить себе персонаж), а на оставшуюся сложность – уменьшить расход запаса сил.

3. Для заклинаний, наносящих повреждения в ограниченной области (например, «Огненный шар» или «Небесная молния»), можно рекомендовать использовать увеличение количества целей и вместе с этим – фильтра, который позволит заклинанию действовать только на врагов. Также полезно увеличение радиуса эффекта и уменьшение расхода запаса сил (по необходимости). Вы получите заклинание, которое эффективно использовать на группе стоящих рядом противников: они получат повреждения сразу от нескольких воздействий по площади.

4. Стоит еще раз напомнить: если вы используете увеличение

количества целей, не забудьте вставить руну-фильтр, иначе вы получите заклинание, которое действует и на вас, и на врагов (это невыгодно ни для атакующего, ни для лечебного заклинания).

5. В заклинания, действующие на достаточно большую площадь (например, кислотный туман), стоит вставлять руны-фильтры и максимально увеличивать их эффект.

6. Для эффективного использования «Ослабления» желательно увеличить дальность и время его действия.

7. Для заклинаний типа «Орлиный взор», «Увеличение силы», «Невидимость» имеет смысл увеличивать длительность действия.

8. Не стоит забывать о заклинании «Лечение», нужно добавлять в него руны усиления и уменьшения расхода запаса сил по мере увеличения «здоровья» вашего персонажа.

9. Важно отметить, что уменьшить расход запаса сил заклинанием можно лишь до той величины, которая есть у заклинания, собранного без рун.

10. Для успешного применения заклинаний «Ясновидение» и «Фейерверк» придется расширить область действия обоих заклинаний, увеличить их длительность, а также уменьшить расход запаса сил до минимума.

11. Заклинание «Замедление» при достаточно большом количестве рун усиления эффекта может замедлить действия противника в несколько раз.

12. Так как у вас всего 8 мест под заклинания, то некоторые полезные заклинания можно вставить в доспехи персонажа либо в жезлы, чтобы сэкономить позиции. Так можно поступить с «Орлиным взором», «Увеличением силы» (например, в доспех), а также с «Невидимостью» и «Ослаблением». В этих заклинаниях нужна руна «Постоянное действие», а также желательно увеличение длительности (в пределах минуты).

13. Весьма полезно носить с собой жезл с заклинанием «Лечение», который вам позволит вылечиться даже в случае, когда сил на вызов заклинания уже не осталось, а сражение с противником все еще продолжается.

## Советы по сочетанию заклинаний и предметов

1. Одно из самых полезных заклинаний, которое можно вставить в доспехи (и даже в оружие), это «Лечение» с руной «Постоянное действие», и по возможности стоит увеличить эффект его, не забывая об уменьшении расхода запаса сил.

2. Стоит вставить в доспехи или оружие заклинание «Увеличение силы» вместе с руной постоянного действия – это даст вам возможность постоянно находиться

под воздействием столь полезного заклинания.

3. Для воинов весьма эффективно оружие с заклинанием «Ослабление» (лучше всего наносить таким оружием только один удар, а затем переключаться на другое, чтобы оружие с заклинанием смогло восстановить энергию).

4. Если ваша тактика заключается в том, чтобы персонажи двигались незамеченными, имеет

смысл вставить в их доспехи заклинание «Невидимость» с постоянным действием.

5. Заклинания, которым необходимо одновременно увеличить и эффект, и длительность действия, лучше не вкладывать в предметы, так как, скорее всего, из-за ограничения по энергии предмета вложить эффективное заклинание в него не удастся. Персонажам лучше использовать их напрямую.

Посетите магазины

Все о Весенней «Проклятых Землях»

# Посетите Магазины

## Как найти Магазин

На Базе нужно отыскать персонажа, у которого в окне с темами диалогов есть соответствующая строка, например: «Купить, продать, заказать...». Кроме экрана переодевания и параметров, в Магазине доступны: экран покупки-продажи предметов и (или) заклинаний, экран конструктора предметов и заклинаний, экран ремонта предметов. Наличие или отсутствие некоторых экранов зависит от «профиля» Магазина.

## Интерфейс Магазина/Лагеря

В нижней части экранов выводятся ячейки «обоза», т.е. всех предметов, которые есть у персонажей. Для удобства поиска предметы могут выводиться по группам, они переключаются шестью кнопками – три слева и три справа от панели «обоза». Переключение также может выполняться автоматически. Справа над линейкой «обоза» находятся кнопки переключения экранов. В Лагере доступны только две первые и последняя кнопка. Кнопки Магазина зависят от его «специализации». Кнопка текущего экрана выделена более ярким цветом.

Переодевание

Экран переодевания персонажей и выбора их снаряжения (оружие, волшебные предметы).

Навыки/Заклинания

Экран, позволяющий посмотреть параметры персонажей, повысить

Магазин предметов

Магазин заклинаний

Конструктор предметов

Конструктор заклинаний

Ремонт предметов

Выход

какой-либо навык или умение, а также взять с собой заклинания. Экран покупки-продажи различных вещей, чертежей и материалов.

Экран покупки-продажи заклинаний, чертежей, рун и зелий.

Экран сборки и разборки предметов оружия и доспехов.

Экран сборки и разборки заклинаний.

Экран ремонта предметов, изношенных при выполнении заданий.

Выход из Лагеря или Магазина, можно также нажать клавишу



## Выход из Магазина/Лагеря

Для этого служит кнопка «Выход» (правая нижняя среди группы кнопок) или клавиша **ESC**. Если перед выходом в ячейках Магазина или Конструктора есть какие-либо вещи, они будут возвращены на полки, откуда были взяты. Все операции по покупке-продаже, сборке-разборке или ремонту будут отменены. Перед выходом рекомендуется просматривать экраны Магазина и Конструктора: не остались ли там какие-нибудь ваши предметы.

# Переодевание и выбор снаряжения

## Верхняя часть экрана

Здесь находится линейка из 8 ячеек: для 4 видов оружия (слева) и для 4 волшебных предметов (справа), которые персонаж может взять с собой. В каждой из этих ячеек может находиться только один предмет. Предметы, положенные в эти ячейки, будут доступны в игровой зоне. Положить сюда предметы можно из ячеек «обоза» (внизу), «обоз» общий для всех ваших персонажей. Если вы купили оружие или волшебный предмет в Магазине или добыли его в игровой зоне, то вначале этот предмет попадет в «обоз».



Чтобы персонаж смог им пользоваться во время выполнения задания, переложите предмет в одну из верхних ячеек. Обмен предметами между персонажами также идет через ячейки «обоза». Чтобы переложить предмет из «обоза» в одну из верхних ячеек, щелкните мышью на предмете. Таким же образом можно предмет персонажа переложить в «обоз».

Среди предметов оружия у персонажа один считается «основным». Это оружие персонаж держит в руках, его ячейка имеет цветную рамку. Чтобы сменить оружие «по умолчанию» на другое, наведите на выбранную ячейку курсор и щелкните **правой** кнопкой мыши, цвет рамки сменится.

Если оружие или доспех содержат заклинание, то предмет будет периодически мерцать, цвет дополнительной подсветки зависит от школы магии:

### Подсветка предмета

Красная  
Зеленая  
Синяя  
Желтая  
Сиреневая

### Школа или подшкола магии

Магия огня  
Магия кислоты  
Магия молний  
Магия чувств  
Магия астрала

Параметры заклинания, вложенного в предмет, можно посмотреть справа в информационном окне, если навести на предмет курсор и нажать клавишу **CTRL**. Таким же способом можно посмотреть параметры заклинаний, вложенных в вещи, в других экранах Магазина/Лагеря.

Посетите магазины

Специальный кыпек «Страны Иге»

## Средняя часть экрана

Вверху слева расположено окно с именем текущего персонажа. Выбрать персонажа можно двумя кнопками – слева и справа от имени. Под именем находится окно с параметрами брони для разных частей тела. Эти параметры зависят от характеристик доспехов персонажа. Броня указывает, сколько единиц вреда будет поглощено доспехами при ударе по ним обычным оружием. Вы можете посмотреть параметры брони более детально, с учетом эффективности защиты от различных видов вреда, включая магию. Наведите курсор на строку с названием определенной части тела – и показатели брони от оружия и магического вреда будут выведены в правом окне.

Под строками с параметрами брони приводятся параметры эффективности выбранного оружия – атака, защита и урон. Они определяются как характеристиками оружия, так и параметрами самого персонажа. Атака определяет вероятность попадания по противнику, защита – вероятность отражения атаки противника с использованием текущего оружия, урон – количество вреда, наносимого противнику за один удар. Более детально параметры оружия можно посмотреть в правом окне, если навести курсор мыши на соответствующую строку.

Ниже находится строка с количеством ваших денег. На этом экране покупать или продавать что-либо нельзя. В пределах острова деньги принадлежат всей партии, а при переходе главного героя на другой остров деньги остаются у него.

Под этой строкой выводится сумма, необходимая для ремонта всех доспехов, надетых на текущего персонажа, и всех предметов оружия, которые находятся в его распоряжении. Ниже расположены две кнопки:  (принять) и  (отказаться). Если вы согласны починить сразу все предметы, нажмите кнопку , и сумма за ремонт будет вычтена из ваших денег. Если денег на общий ремонт у вас недостаточно, любой предмет можно снять с персонажа для починки в экране ремонта (см. ниже), в нем же можно чинить предметы, находящиеся в «обозе».

В центре экрана расположен персонаж на постаменте, окруженный 7 ячейками для предметов одежды или доспехов. Персонажа можно вращать двумя небольшими кнопками слева и справа от постамента. Четыре ячейки справа от персонажа содержат нижние (легкие) доспехи: рубашка или кольчуга, перчатки или наручи, штаны, сапоги. Три ячейки слева отображают верхние (тяжелые) доспехи: шлем, куртка или кираса, поножи. Более детально параметры доспехов можно посмотреть в правом окне, наведя курсор на ячейку с доспехом (обратите внимание: на ячейку, а не на самого персонажа!).

Сменить предмет одежды можно так же, как и оружие. Щелчок по ячейкам, окружающим персонажа, снимает предмет и переносит его в «обоз». Сменить надетый доспех на новый проще: щелчок мышью по ячейке «обоза» с новым предметом переносит его на персонажа, а старый предмет отправляется в «обоз».

В правой части экрана находится окно для контекстного вывода параметров предмета или детального описания текстовой строки, на которые сейчас указывает курсор мыши. Здесь же выводятся полезные подсказки или пояснения, относящиеся к игровому процессу, поэтому старайтесь чаще читать эту информацию. Ниже расположены кнопки для переключения экранов.

## Нижняя часть экрана

Эта часть экрана образована линейкой из 8 ячеек для предме-

тов «обоза». Кнопки слева и справа от линейки управляют показом отдельных групп предметов. На всех экранах Магазина/Лагеря эта часть выглядит и работает одинаково, поэтому в других экранах она не будет описана подробно. При наведении курсора на кнопки их назначение можно прочесть в правом окне.

### Слева от линейки «обоза»

Чертежи  
и материалы

Группа исходных предметов, из которых можно изготовить различные виды оружия и доспехов в Конструкторе предметов.

Основы  
заклинаний  
и руны

Группа исходных предметов, из которых можно собрать заклинания в Конструкторе заклинаний.

Готовые  
предметы  
и заклинания

Готовые предметы, которые персонажи могут использовать или продать: оружие, доспехи, волшебные предметы (зелья и жезлы), заклинания.

### Справа от линейки «обоза»

Трофеи

Группа предметов, добытых при выполнении задания или снятых с противников.

Эти вещи не могут использоваться персонажами, но могут быть проданы в Магазине.

Ключевые  
предметы

Предметы, которые необходимы по сюжету игры. Все они принадлежат главному герою. С ними нельзя сделать что-либо в Магазине, их можно использовать только при выполнении определенного задания.

Все предметы

Выводятся все предметы «обоза» без деления на группы.

Линейку «обоза» с предметами можно прокручивать мышью влево или вправо, используя две кнопки слева и справа от линейки. Для ускорения прокрутки можно нажать клавишу **SHIFT**.

Если в «обоз» положить какой-либо предмет, то линейка «обоза» автоматически переключится в режим показа группы, к которой относится этот предмет. Например, если взять у персонажа каменный молот, то в «обозе» будет показана только группа «Готовые предметы и заклинания», к которым относится оружие, – это полезно для обмена вещами между персонажами. Чтобы снова вывести содержимое всего «обоза», нажмите кнопку «Все предметы» в правом нижнем углу. Отменить автоматический фильтр можно в «Настройках».

В одной ячейке «обоза» может находиться несколько однотипных предметов. Число предметов отображается цифрой в правом верхнем углу ячейки. Уникальные и ключевые предметы всегда существуют в единичном экземпляре. Чтобы взять все предметы из ячейки, например, в экране покупки-продажи (см. ниже), нажмите и удерживайте клавишу **SHIFT**.

## Недоступные предметы

Некоторые ячейки с предметами в экранах Магазина/Лагеря могут иметь темно-красный фон. Это значит, что операции с ними недоступны. Например, ключевые предметы нельзя ни дать отдельным персонажам, ни продать, ни разобрать или починить – их ячейки на всех экранах будут выделены таким образом. Другие предметы могут быть недоступны в одних экранах Магазина/Лагеря и доступны в других. Например, оружие недоступно в экранах Магазина и Конструктора заклинаний. Если предмет занимает ячейку целиком, то в экранах, где операции с ними невозможны, цвет предметов будет более тусклым.

# Навыки, УМЕНИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ

Этот экран выводит основные параметры персонажа, позволяет увеличить навыки или умения в какой-либо области и дать персонажу те или иные заклинания.

## Выбор доступных заклинаний

Каждый персонаж может использовать в игровых зонах до 8 заклинаний. На линейке «обоза» в нижней части экрана заклинания, доступные персонажу, показаны ярким цветом, и их можно переложить в верхнюю линейку. Недоступные заклинания выводятся более тускло.

## Окна в средней части экрана

Под окном выбора персонажа выводятся характеристики персонажа (атрибуты) – 3 основных (Сила, Ловкость, Разум) и 5 дополнительных (Здоровье, Запас сил, Действия, Опыт и Нагрузка). Если нагрузка персонажа превышает максимальную, ниже выводится надпись «Слишком тяжело!». Такой персонаж не сможет передвигаться бегом. Под характеристиками находится окно с количеством свободных очков опыта у персонажа, который можно использовать для повышения навыков или умений. При увеличении навыков или выборе дополнительных умений под этой строкой будет выведено, сколько требуется израсходовать очков опыта. Две кнопки –  и  – дают возможность или подтвердить выбор, или отказаться, если вы передумали.

Слева в центральной части экрана находится окно с навыками персонажа, а под ним – окно с изученными умениями. Цифры на



кнопках в правой колонке показывают, сколько очков опыта нужно затратить для повышения навыков на одну единицу или для повышения умений на одну ступень. Новые умения, приобретенные персонажем, также переходят в это окно.

Правее от центра расположено окно со списком доступных умений. Цифры на кнопках показывают число очков опыта, необходимое для приобретения умения. Кнопки с навыками и умениями становятся неактивными, когда у вас не остается необходимого количества очков свободного опыта.

В правой части экрана находятся окна контекстной подсказки и кнопки переключения экранов. В контекстном окне можно увидеть параметры заклинания, на которое указывает курсор мыши. Если заклинание содержит вложенные руны, то их список также будет присутствовать в подсказке (см. таблицу заклинаний, рун и условные обозначения в разделе «Магия»).

# Магазин: покупка – продажа предметов

Магазин предметов позволяет покупать и продавать предметы оружия, доспехи, волшебные предметы, а также чертежи и материалы, используемые при изготовлении новых вещей. Здесь же можно продать трофеи, добытые вашими персонажами в игровых зонах.

## Верхняя часть экрана



Здесь находится полка Магазина – линейка из 7 ячеек с предметами, которые можно купить. Все вещи, в зависимости от своего назначения, делятся на 6 групп. Группы переключаются кнопками слева и справа от полки.

### Слева от полки

**Чертежи оружия**

Чертежи, из которых в Конструкторе предметов можно изготовить различные виды оружия.

**Чертежи легких доспехов**

Чертежи, из которых в Конструкторе предметов можно изготовить нижние (легкие) доспехи для персонажа.

**Чертежи тяжелых доспехов**

Чертежи, из которых в Конструкторе предметов можно изготовить верхние (тяжелые) доспехи для персонажа.

### Справа от полки

**Волшебные предметы**

Сюда входят различные зелья, а также чертежи жезлов.

**Материалы**

Сырье, из которого в Конструкторе предметов можно сделать оружие и доспехи, – это разнообразные кожи и шкуры, кости, камни, металл и т.д.

**Готовые предметы**

Готовые предметы оружия и доспехов, которые персонажи могут использовать непосредственно.

Посетите магазин

В нижней части ячеек указана цена продажи. Однотипные предметы находятся в одной ячейке, а их число выводится в правом верхнем углу. Чтобы взять один предмет с полки, укажите на него курсором мыши и нажмите левую кнопку. Чтобы взять все предметы в ячейке, нажмите **SHIFT**.

Если вы продадите предмет, то он попадет на одну из полок Магазина. Однако учтите, что цена предмета на полке вдвое превышает цену, за которую вы его продали. Трофеи, пригодные только для продажи, на полках магазина не появляются.

### Средняя часть экрана

Слева находится окно подсказки, под ним – окно с текущей суммой денег и кнопками для подтверждения купли-продажи. В центре находится большое окно для предметов (прилавок), а справа – окно контекстной подсказки и кнопки переключения между экранами Магазина/Лагеря.

Прилавок в центре экрана состоит из 16 ячеек. Верхние 8 с изображением весов служат для покупки, сюда можно переложить предметы с верхней полки Магазина. Суммарная стоимость вещей отображается под текущей суммой ваших денег с надписью «Цена торговли», при покупке это число будет отрицательным. Нижние 8 ячеек с узором используются для продажи вещей из обоза. Их стоимость также отображается под текущей суммой денег, при продаже число будет положительным. Вы можете одновременно продать и купить несколько вещей, и результат торговли будет зависеть от соотношения суммы покупки и продажи.

Две кнопки **✓** и **✗** в левой части дают возможность подтвердить покупку или продажу (тогда сумма ваших денег изменится на указанную величину) или отказаться, если вы передумали. Если денег недостаточно для покупки, кнопка **✓** будет неактивной (тусклой). Нажав кнопку **✗**, вы отказываетесь от сделки, и все предметы с прилавка вернутся на полки, откуда они были взяты.

## Магазин: покупка – продажа заклинаний

Слева в средней части экрана расположено окно подсказки, ниже окно с текущей суммой денег и кнопками для подтверждения купли-продажи. В центре – прилавок для покупки и продажи. Справа – окно контекстной подсказки и кнопки переключения экранов Магазина/Лагеря.



Верхняя полка магазина показывает одну из 6 групп:

### Слева от полки

**Основы заклинаний:**  
Магия стихий

Основы, из которых в конструкторе заклинаний можно изготовить различные заклинания школы Магии стихий

**Основы заклинаний:**  
Магия чувств

Основы, из которых в конструкторе заклинаний можно изготовить различные заклинания школы Магии чувств

**Основы заклинаний:**  
Магия астрала

Основы, из которых в конструкторе заклинаний можно изготовить различные заклинания школы Магии астрала

### Справа от полки

**Руны: Основные**

Руны, которые позволяют улучшить те или иные параметры заклинания

**Руны: Особые**

Руны, которые определяют группу персонажей, на которых действует заклинание, а также позволяют вложить заклинание в предмет

**Готовые заклинания**

Готовые заклинания, которые персонажи могут использовать непосредственно

## Магазин: конструктор предметов

Экран конструктора предметов дает вам возможность самостоятельно собрать предмет оружия или доспехов, имея чертеж и материалы, а также разобрать предмет на составные части. Ключевые и уникальные предметы, а также «предметы для продажи» разобрать нельзя. Верхняя и нижняя части экрана Конструктора повторяют экран Магазина предметов: верхняя полка содержит оружие, доспехи, чертежи и материалы, продаваемые в Магазине; нижняя выводит содержимое «обоза».

### Средняя часть экрана

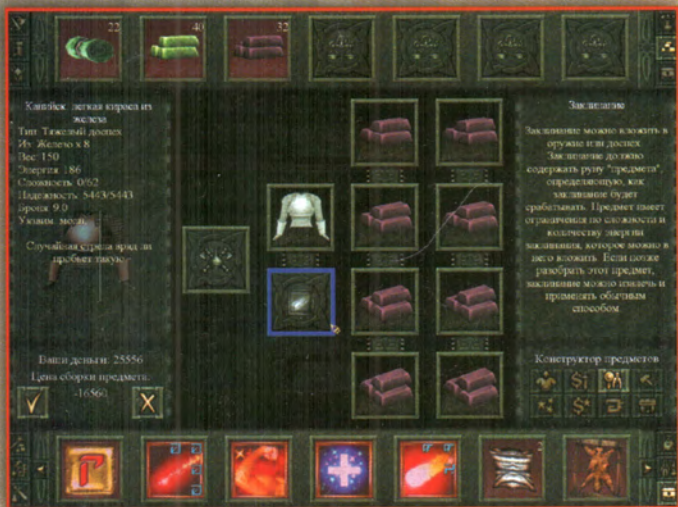
В левом окне отображаются параметры предмета в процессе сборки, под ним – окно с текущей суммой денег и кнопки для

подтверждения сборки или разборки. В центре размещены окна самого Конструктора, справа – окно контекстной подсказки и кнопки выбора экранов Магазина/Лагеря.

Две кнопки **✓** и **✗** в левой части дают возможность подтвердить сборку или разборку или отказаться, если вы передумали. Если ваших денег недостаточно для операции, кнопка **✓** будет неактивной (тусклой). Нажав кнопку **✗**, вы отказываетесь от сделки, и предметы в окнах Конструктора будут возвращены на те полки, откуда они были взяты.

Ячейки конструктора в центре экрана можно разбить на три группы. Все они имеют собственное назначение, класть предметы в произвольные ячейки нельзя. Крайняя левая предназна-

Посетите магазин



на для предмета, который будет собран или разобран. Две ячейки ближе к центру экрана используются для чертежа (верхняя) и заклинания, вставляемого в предмет (нижняя). 8 ячеек справа служат для материалов, из которых будет собран предмет или на которые он будет разобран.

## Сборка предмета

Сборка происходит в несколько этапов, на каждом этапе те ячейки конструктора, в которые нужно класть составные части, будут выделены мерцающей рамкой.

### Чертеж предмета

Прежде всего следует выбрать чертеж предмета, который вы хотите изготовить. Он определяет базовые параметры будущего предмета (показатели урона, брони и т.д.), материалы, которые вы можете использовать при сборке, «сложность» и «энергию» – это показатели, которые позволяют вложить в предмет заклинание определенного уровня. Если чертежа нет в «обозе», его можно взять с полки магазина, и его стоимость будет включена в стоимость предмета при сборке.

### Классы материалов

В параметрах чертежа указывается класс материалов, из которого может быть сделан предмет, – например: кость, кожа, шкура, камень, металл и т.д. В каждом классе может быть несколько разновидностей материалов, например, кожа – тонкая кожа и толстая кожа; металл – бронза, железо, сталь и т.д. Нельзя использовать материал из другого класса, например, шкуру вместо кожи, а также брать разные материалы одного класса, например, бронзу и сталь.

### Вкладывание материала

Справа от центра экрана мерцающей рамкой будут обозначены те ячейки, куда необходимо поместить выбранные материалы, по одному на ячейку. Если выбранного материала нет в «обозе» или его недостаточно, можно взять материал с полки Магазина, и стоимость будет учтена при сборке. Чтобы быстро заполнить материалами все необходимые ячейки, при выборе ячейки на полке или в «обозе» в момент щелчка мышью удерживайте нажатой клавишу **SHIFT**.

## Сборка готового предмета

Когда все подсвеченные ячейки материалов заполнены, в окне в левой части экрана можно посмотреть параметры будущего предмета, а ниже увидеть цену сборки (включая стоимость чертежа и материалов, взятых с полки Магазина). Если параметры и цена предмета вас устраивают, нажмите кнопку **✓**, предмет будет собран и попадет в крайнюю левую ячейку конструктора. При нажатии кнопки **✗** вы отказываетесь от сборки, и вещи из ячеек будут возвращены обратно. Учтите, что если вы собрали предмет и тут же разобрали, не перекладывая его в «обоз», деньги за работу все равно будут заплачены, причем и за сборку, и за разборку.

## Требования к заклинанию

Если вы хотите вложить в предмет заклинание, то это можно сделать, заполнив все ячейки для материала. Заклинание вкладывается в ячейку под чертежом (она выделяется мерцающей рамкой). Чтобы заклинание можно было вложить в предмет, необходимо выполнение следующих условий:

- \* в заклинании должна присутствовать одна из рун-переключателей – «Разовое действие», Пр, или «Постоянное действие», Пп; для жезлов эти руны не требуются;
- \* «сложность» заклинания не должна превосходить «сложность» предмета;
- \* «запас сил», необходимый для вызова заклинания, не должен превосходить «энергию» предмета.

Два последних параметра определяются и чертежом, и материалами, из которых сделан предмет. Если все условия выполнены, заклинание можно будет поместить в ячейку Конструктора, иначе ячейка с заклинанием будет иметь темно-красный фон, и вложить его будет нельзя.

## Вкладывание заклинания

Заклинание можно взять только из «обоза», и если у вас к моменту сборки предмета нет готового заклинания, следует его купить или собрать. Это можно сделать в Магазине, если в нем есть отделы «Заклинания» и «Конструктор заклинаний». Можно временно оставить в Конструкторе чертеж и материалы, переключиться на один из двух экранов Магазина и купить или собрать заклинание. Можно также взять заклинание у одного из персонажей и переложить его в «обоз». Вернувшись на экран Конструктора предметов, вложите заклинание в отведенную для этого ячейку и соберите предмет.

## Разборка предмета

Разборка имеет смысл, если вы хотите заменить материал предмета, добавить или сменить вложенное заклинание – то есть модифицировать предмет на основе старого чертежа. Может оказаться, что вам понадобились материалы, которых у вас нет или которые слишком дорого стоят в магазине. Тогда разберите менее нужный предмет и извлеките из него материалы. Разбирать предмет с целью продажи не имеет большого смысла. Для разборки поместите предмет в крайнюю левую ячейку Конструктора. В левом нижнем окне появится строка с количеством денег, которые следует заплатить. При нажатии кнопки **✓** предмет разбирается на чертеж, заклинание (если есть) и материалы. При отказе от разборки (кнопка **✗**) предмет будет возвращен обратно в «обоз».

# Магазин: Конструктор заклинаний

Вид Конструктора заклинаний имеет много общего с Магазином заклинаний и Конструктором предметов. Верхняя полка предос-

тавляет доступ к любым заклинаниям, их основам и рунам, предоставляемым в магазине; нижняя выводит содержимое «обоза».

Посетите магазин

Специальный выпуск «Страны Игр»

## Средняя часть экрана

Слева находится окно с параметрами заклинания в процессе сборки, под ним – окно с текущей суммой денег и кнопками для подтверждения сборки или разборки. В центре – окна самого Конструктора, справа – окно контекстной подсказки и кнопки выбора экранов Магазина/Лагерь.

Каждая ячейка Конструктора имеет свое назначение: крайняя левая используется для самого заклинания, в ячейку ближе к центру кладется основа. Восемь ячеек справа служат для рун.

## Сборка заклинания

Сборка идет в несколько этапов, а ячейки Конструктора, в которые нужно класть составные части, выделяются мерцающей рамкой. Прежде всего следует выбрать основу, она определяет базовые параметры будущего заклинания – школа магии, способ действия (на цель или на область и т.д.), набор рун, которые вы можете вложить в него при сборке, и «сложность». От «сложности» зависит, сможет ли использовать заклинание персонаж с определенными познаниями в этой школе магии или можно ли будет вложить заклинание в выбранный предмет. Если основы нет в «обозе», ее можно взять с полки магазина, и ее стоимость будет учтена при сборке.

Заклинание в «минимальном» виде не требует рун, но его параметры часто оказываются недостаточно эффективными. Целесообразно вложить в заклинание одну или несколько рун, которые позволяют изменить и, в частности, усилить его действие.

При сборке заклинания есть два ограничения, относящихся к вашим персонажам: максимальная сложность основы заклинания и максимальный запас сил (эти параметры отображаются под ячейками для заклинания и его основы). Вы не сможете собрать заклинание, сложность которого превышала бы познания любого вашего персонажа в выбранной школе магии. Аналогично у вас не получится собрать заклинание, для вызова которого был бы нужен «запас сил», превышающий «запас сил» любого из ваших персонажей.

В процессе сборки заклинания ячейки, куда могут быть вложены руны, указываются мерцающей рамкой. Вы можете вкладывать руны до тех пор, пока не заполнятся все доступные ячейки или не будет исчерпан «запас сил» основы. Некоторые руны (например, «Малый расход запаса сил», сокращенно З-) позволяют вам увеличить количество рун, которые можно вложить в заклинание при сборке.



Если заклинание будет «работать» в предмете, вам следует обязательно вложить в него одну из рун группы Особые – «Разовое действие», Пр, или «Постоянное действие», Пп. Первая руна вызывает срабатывание заклинания при ударе – либо при ударе оружием, либо когда противник бьет по доспеху. Вторая руна приводит к тому, что заклинание будет вызываться непрерывно, пока в предмете не исчерпан запас магической энергии. Если скорость регенерации энергии в предмете достаточно высока, то заклинание будет действовать всегда.

В окне в левой части экрана можно посмотреть параметры будущего заклинания, а ниже увидеть цену сборки (включая стоимость основы и рун, взятых с полки магазина). Это позволяет вам принять окончательное решение о сборке.

## Разборка заклинания

Разборка имеет смысл в случае, если вы хотите добавить или заменить руны – модифицировать заклинание на прежней основе. Вам также могут понадобиться отдельные руны для сборки нового заклинания, которых у вас нет или которые слишком дорого стоят в магазине. Чтобы разобрать заклинание, поместите его в крайнюю левую ячейку Конструктора. Появится строка с количеством денег, которые следует заплатить за разборку. Нажатие кнопки  разбирает заклинание на основу и руны, при отказе от разборки (кнопка ) заклинание будет возвращено обратно в «обоз».

# Магазин: ремонт предметов

Этот экран позволяет чинить предметы, изношенные в бою. Вы не можете чинить исправные вещи, заклинания и руны, ключевые и волшебные предметы, чертежи вещей и основы заклинаний, материалы, а также «предметы для продажи». В середине экрана находится стол починки с 16 ячейками, все они равноправны. Предметы, которые нужно починить, сначала помещаются в «обоз», а из него перекладываются на стол. Ячейки предметов, которые нельзя чинить, имеют темно-красный фон. В нижней части ячеек стола с предметами видна сумма, которую нужно заплатить за ремонт. Общая сумма за ремонт всех предметов выводится в левом окне под суммой ваших денег.

## Ремонт предметов

Определите, какие предметы у персонажей требуют ремонта. Степень износа предметов можно посмотреть на экране переодевания персонажей в правом контекстном окне, если навести

на ячейку с предметом курсор мыши. Износу подвержены только те предметы, которые наносят или принимают удар, – оружие и доспехи. В строке «надежность» выводится два числа, которые показывают текущий и максимальный ресурсы предмета. Степень износа определяется отношением текущего ресурса к максимальному.

Желательно чинить по крайней мере те предметы, ресурс которых значительно снизился. Если изношенный предмет вам больше не нужен, лучше продать его без ремонта: денег за него вы получите меньше, чем за новый, но на полке магазина он появится уже полностью исправным.

Снимите с персонажей предметы, которые требуют ремонта, и переложите их в «обоз». На экране ремонта выложите предметы на стол починки. После ремонта предмет снова окажется в «обозе». Не забудьте одеть персонажей в доспехи и дать им в руки оружие!

Посетите магазин

Все о Реальной «Проклятых Земель»

# ПУТЕВЫЕ ЗАМЕТКИ

## ПУТЕВЫЕ ЗАМЕТКИ

*Наш герой приходит в себя среди развалин на острове Гипат. Он не помнит ничего, даже собственного имени, и целью всех его дальнейших приключений является поиск кого-либо, кто поможет ему вновь обрести память. Прохождение, которое вы найдете в этом разделе, является всего лишь одним из вариантов прохождения игры — наиболее полным, следует отметить. «Сценарное дерево» поможет вам лучше ориентироваться в переплетении сюжетных линий, квестов и диалогов, и при необходимости отыскать свой путь в мире «Проклятых Земель».*

# УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ

## Непереназначаемые клавиши

Часть клавиш в игре имеет заранее определённое назначение, и изменить его нельзя:

	отмена действия, закрытие окна или экрана, выход в Esc-меню;
(оба)	подтверждение действия или выбора в меню, ввод строки;
(оба)	режим атаки, режим вращения камеры;
(оба)	заменяет двойной щелчок мышью (double click) в клавиатурных комбинациях;
(оба)	выбор персонажей, в Магазины - взятие предметов в ячейке, прокрутка линейек;
	вызов экрана консоли;
	сделать снимок экрана в каталоге игры, shotxxxx.bmp (xxxx = 0, 1 и т.д.).

## Клавиши, назначенные по умолчанию

### Окна на боевом экране

показать мини-карту;

### Информационное окно

общий вид персонажа;  
 повреждения и схема тела персонажа;  
 характеристики персонажа;

### Текстовое окно

информационные сообщения;  
 список трофеев и предметов.

### Выбор персонажей

выбрать первого персонажа (отсчёт слева);  
 выбрать второго персонажа;  
 выбрать третьего персонажа;  
 выбрать всех персонажей.

### Режимы передвижения

(позы персонажей)  
 бежать;  
 идти (стоять);  
 красться (привстать);  
 ползти (лежать).

### Выбор оружия

взять в руки оружие 1 (отсчёт слева);  
 взять в руки оружие 2;  
 взять в руки оружие 3;  
 взять в руки оружие 4.

### Выбор заклинаний

сделать активным заклинание 1 (отсчёт сверху);  
 сделать активным заклинание 2;

сделать активным заклинание 3;  
 сделать активным заклинание 4;  
 сделать активным заклинание 5;  
 сделать активным заклинание 6;  
 сделать активным заклинание 7;  
 сделать активным заклинание 8.

### Выбор волшебных предметов

использовать предмет 1 (отсчёт справа);  
 использовать предмет 2;  
 использовать предмет 3;  
 использовать предмет 4.

### Команды персонажам

следовать за персонажем;  
 украсть или применить «ловкость рук»;  
 переключить режим «атака» / «защита».

### Прицельные удары

прицельно ударить в голову;  
 прицельно ударить в левую руку, левую переднюю лапу (с позиции атакующего);  
 прицельно ударить в тело;  
 прицельно ударить в правую руку, правую переднюю лапу;  
 прицельно ударить в левую ногу, левую заднюю лапу;  
 прицельно ударить в правую ногу, правую заднюю лапу.

### Управление временем в игре

приостановить игру (пауза);  
 нормальная скорость игры;

увеличенная вдвое скорость игры.

### Управление камерой

включить режим «слежения» за персонажем;  
 установить камеру в стандартное положение «на север»;  
 сдвинуть камеру вперёд;  
 сдвинуть камеру назад;  
 сдвинуть камеру влево;  
 сдвинуть камеру вправо;  
 приблизить камеру;  
 отодвинуть камеру;  
 перевести камеру в положение 1;  
 перевести камеру в положение 2;  
 перевести камеру в положение 3;  
 перевести камеру в положение 4;  
 запомнить положение камеры 1;  
 запомнить положение камеры 2;  
 запомнить положение камеры 3;  
 запомнить положение камеры 4.

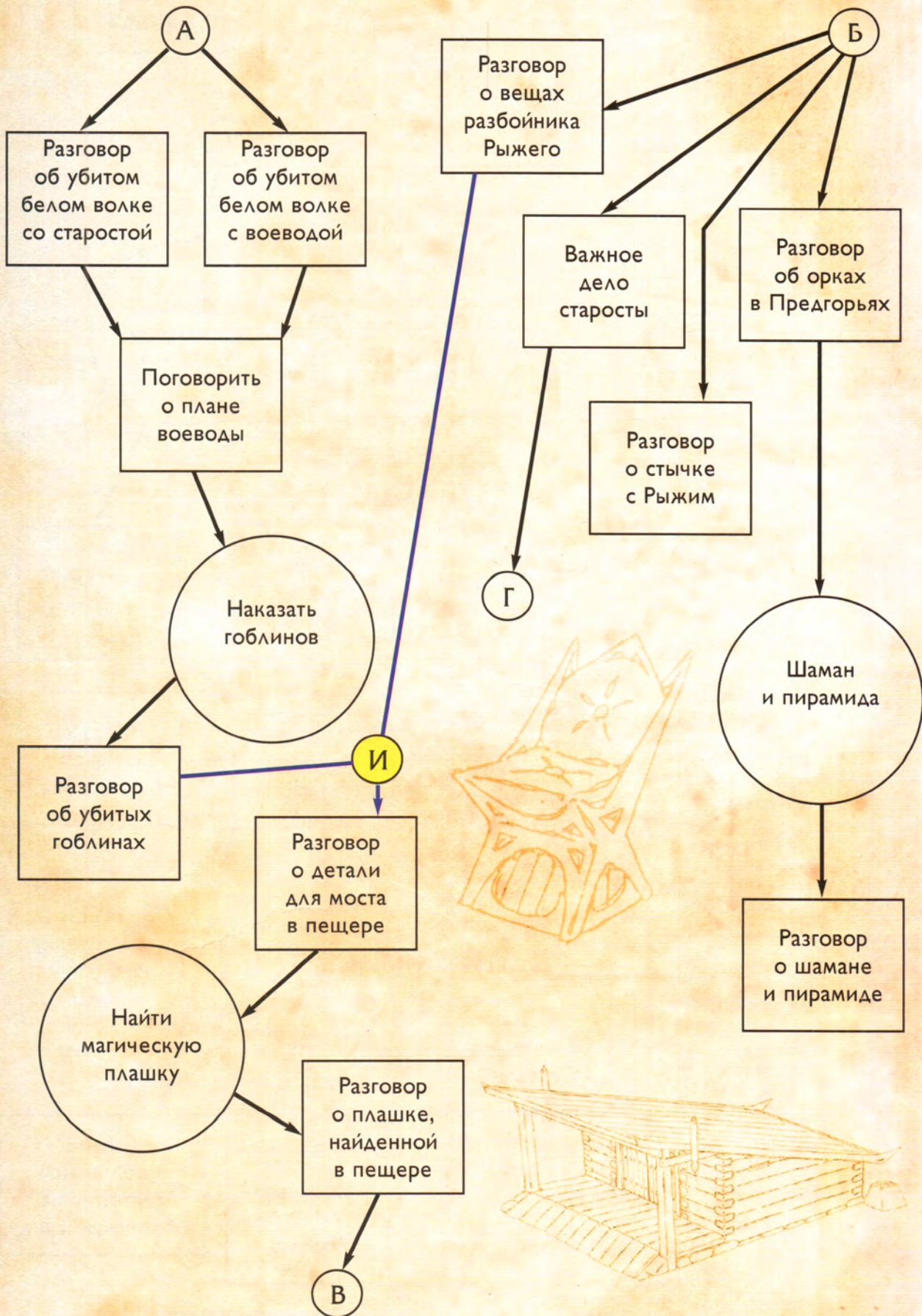
### Разное

вызвать «Esc-меню»;  
 переключиться в экран заданий;  
 сделать «быструю запись»;  
 загрузить «быструю запись»;  
 сделать снимок экрана в каталоге игры, shotxxxx.bmp (xxxx = 0, 1 и т.д.);  
 вызвать последний показанный обучающий экран.



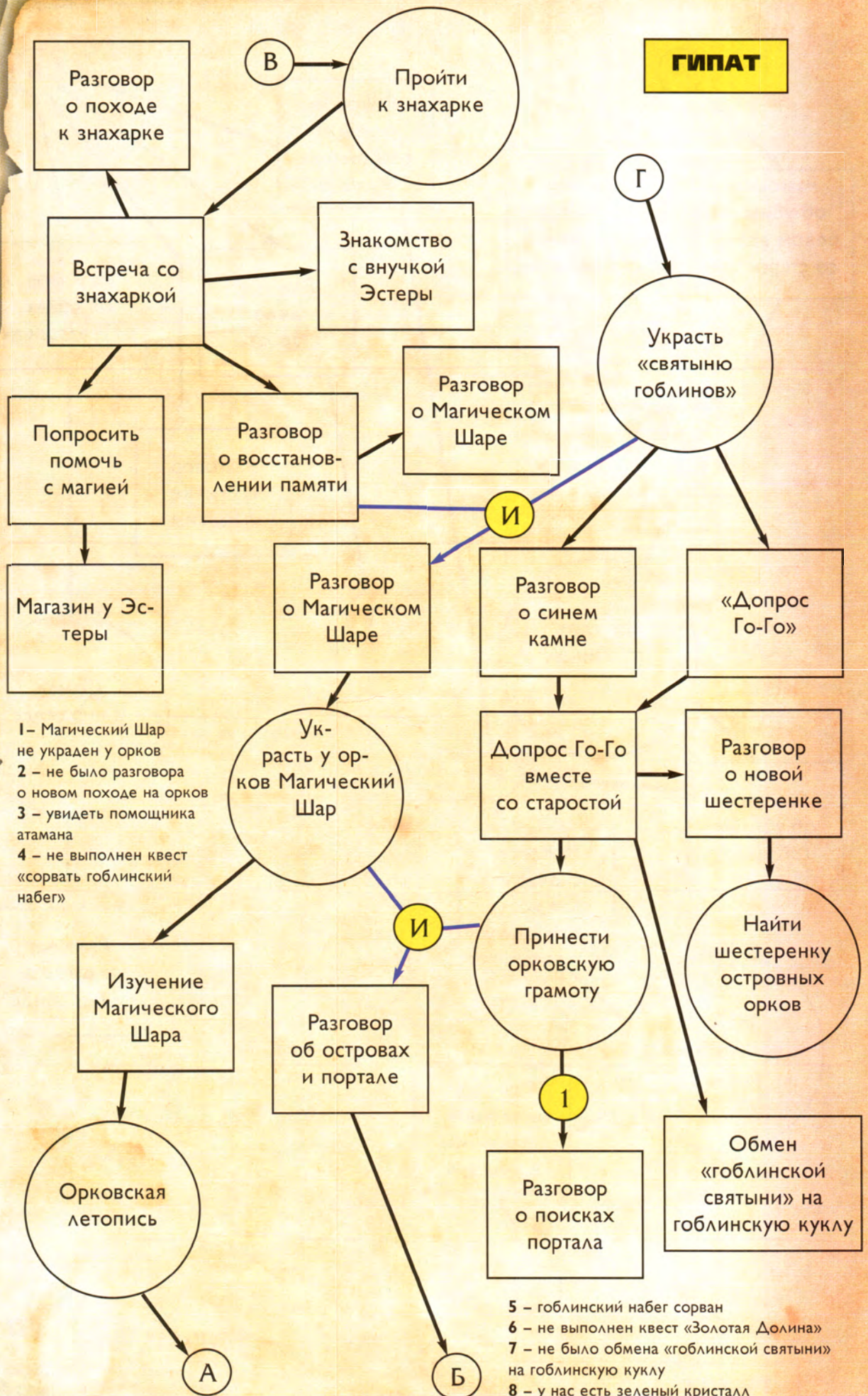






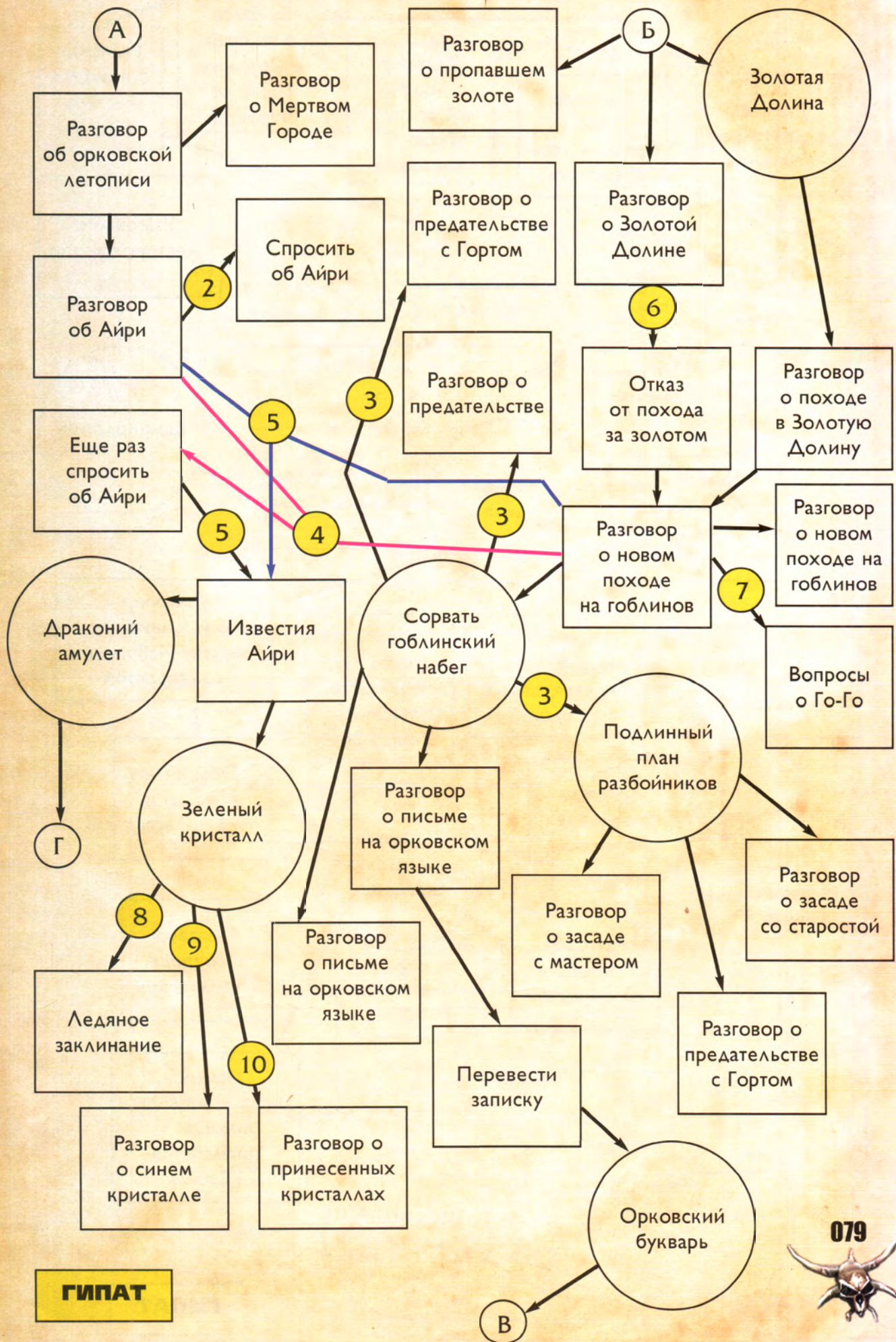
**ГИПАТ**





1 – Магический Шар не украден у орков  
 2 – не было разговора о новом походе на орков  
 3 – увидеть помощника атамана  
 4 – не выполнен квест «сорвать гоблинский набег»

5 – гоблинский набег сорван  
 6 – не выполнен квест «Золотая Долина»  
 7 – не было обмена «гоблинской святыни» на гоблинскую куклу  
 8 – у нас есть зеленый кристалл  
 9 – у нас есть только синий кристалл  
 10 – у нас есть синий и зеленый кристалл



**ГИПАТ**









**ГИПАТ**

Разговор  
о внучке  
Эстеры

4

Найти  
лагерь орков  
в Средних  
Горах

Разговор  
о вещах из  
гоблинского  
лагеря

Прийти  
к жилищу орка  
Шай-Вара

Разговор с  
Шай-Варом  
про Айри

Людоед  
Утундрий

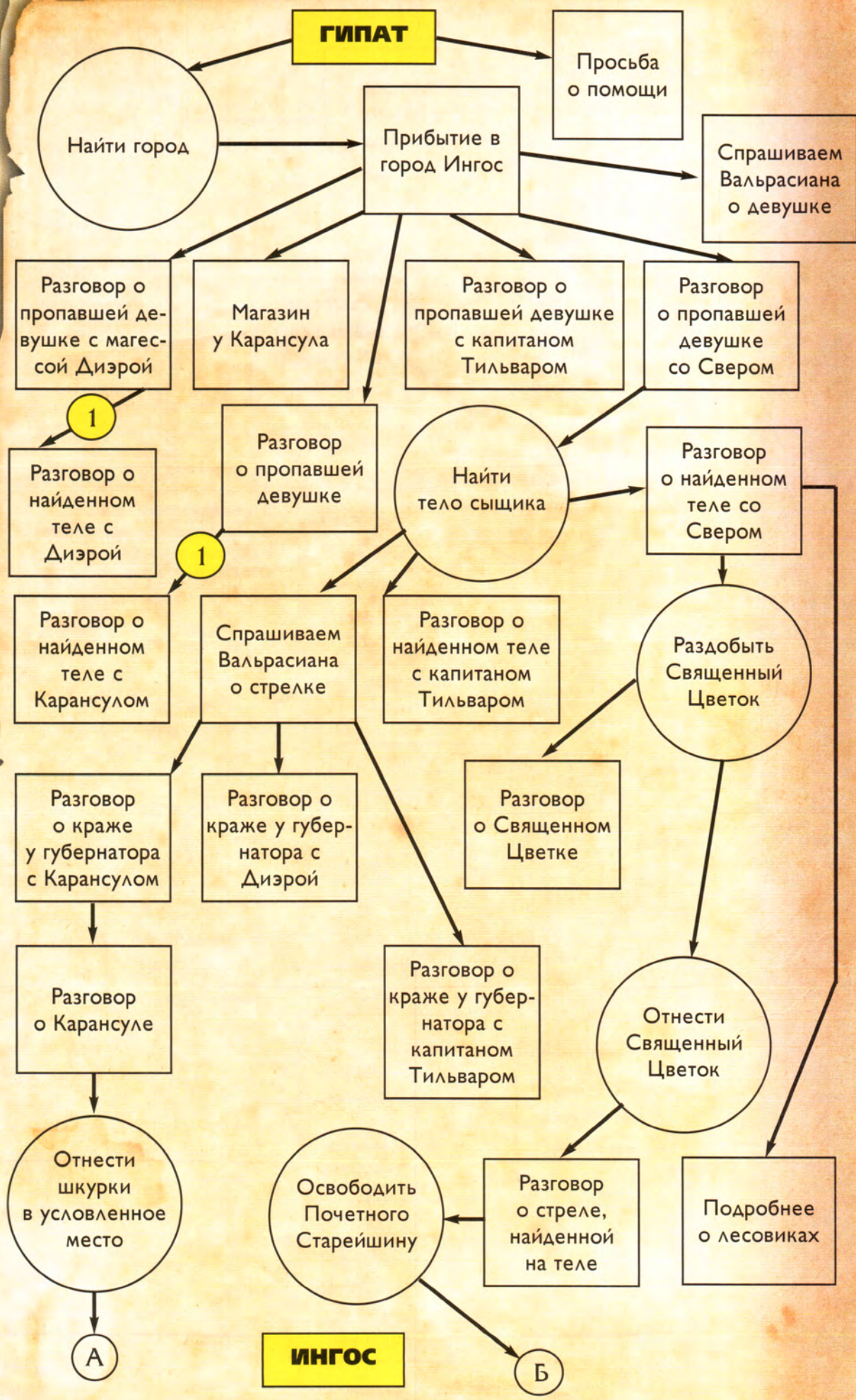
Разговор  
об убитом  
людоеде

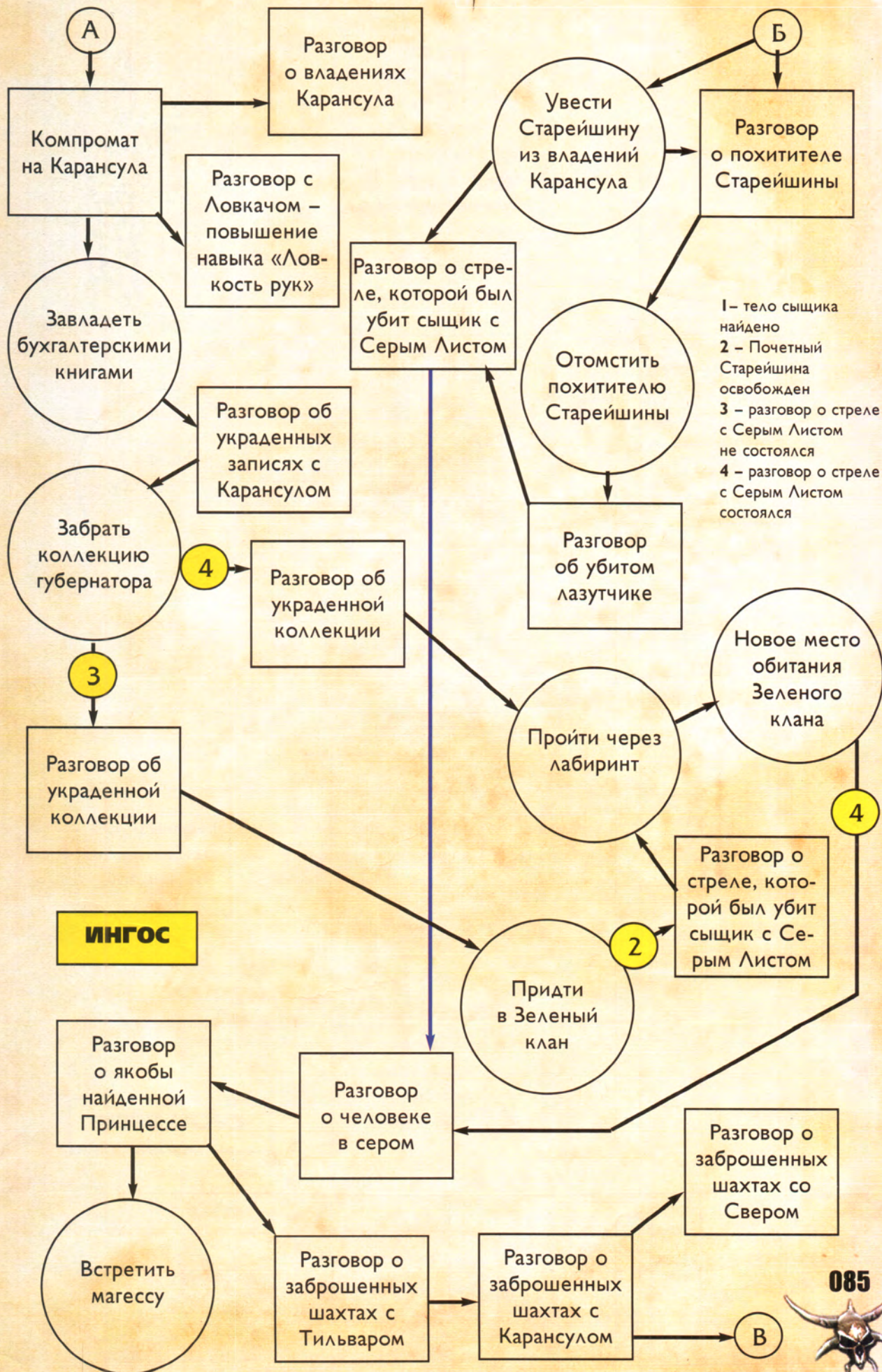
Разговор  
об убитом  
Демоне

Победить  
Демона

Разговор  
о спасенной  
внучке  
Эстеры

- 1 – наемники с нами
- 2 – наемников нет
- 3 – ящеры напали на нас
- 4 – состоялся разговор о враге в Поселке, выполнен квест «Подземные твари»

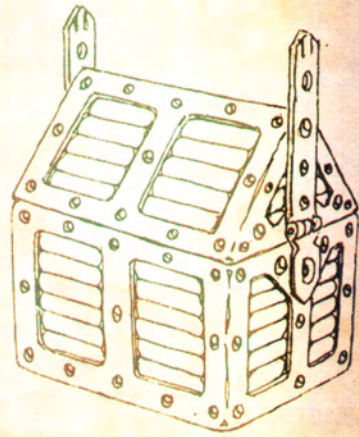




**ИНГОС**

В

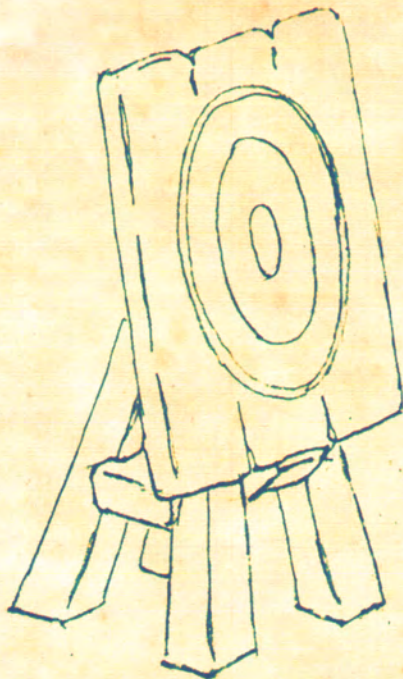
Добыть нечто ценное для губернатора



Спрашиваем Вальрасиана о заброшенных шахтах

Заброшенные шахты

Найти Принцессу



Встреча с Лу-а-Джаллой

Разговор о великом маге и о поисках

Разговор про разбойников и пещеру

1

2

2

Разговор о предстоящем путешествии на Гипат

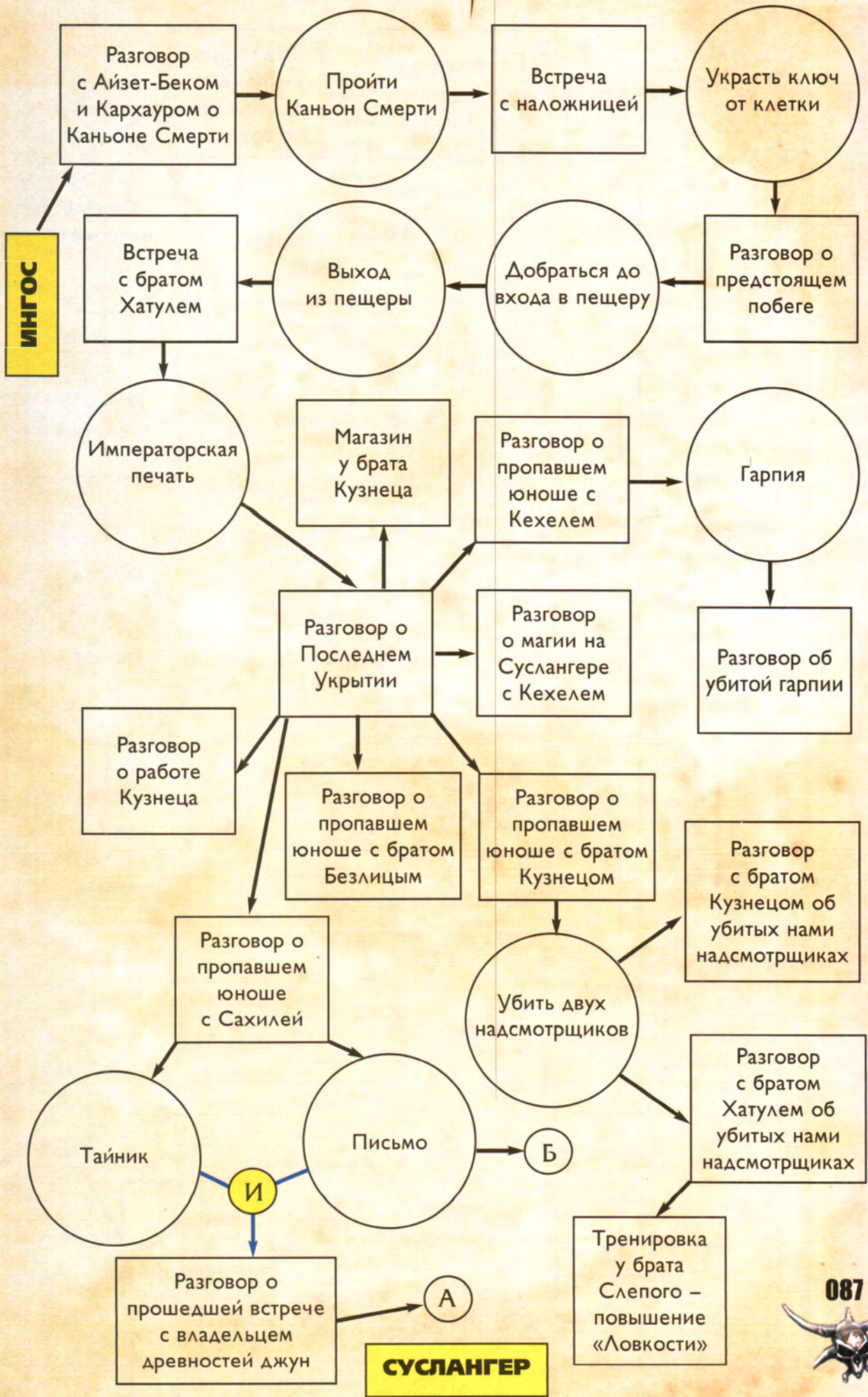
**СУСЛАНГЕР**

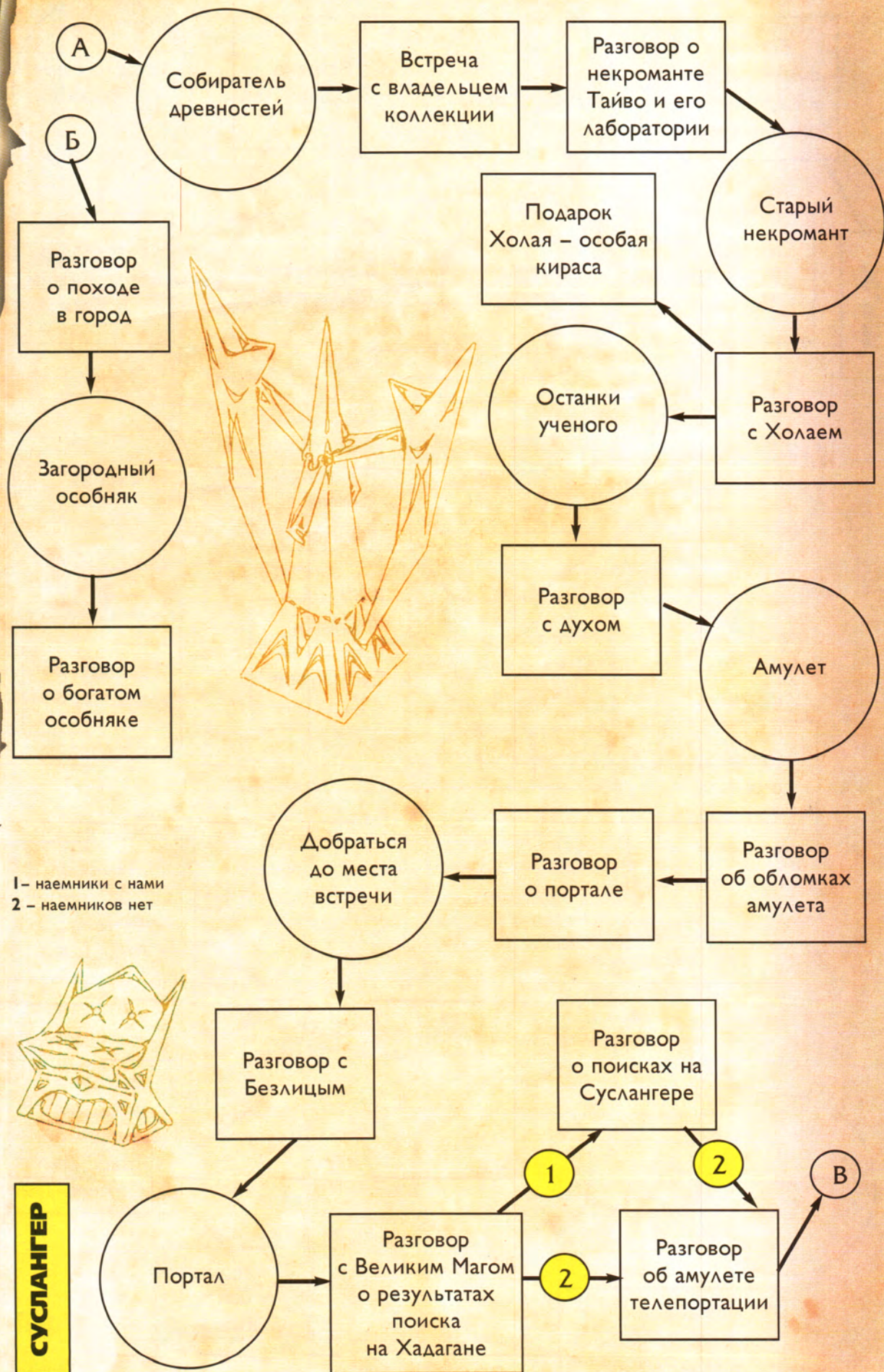
1 – наемники с нами  
2 – наемников нет

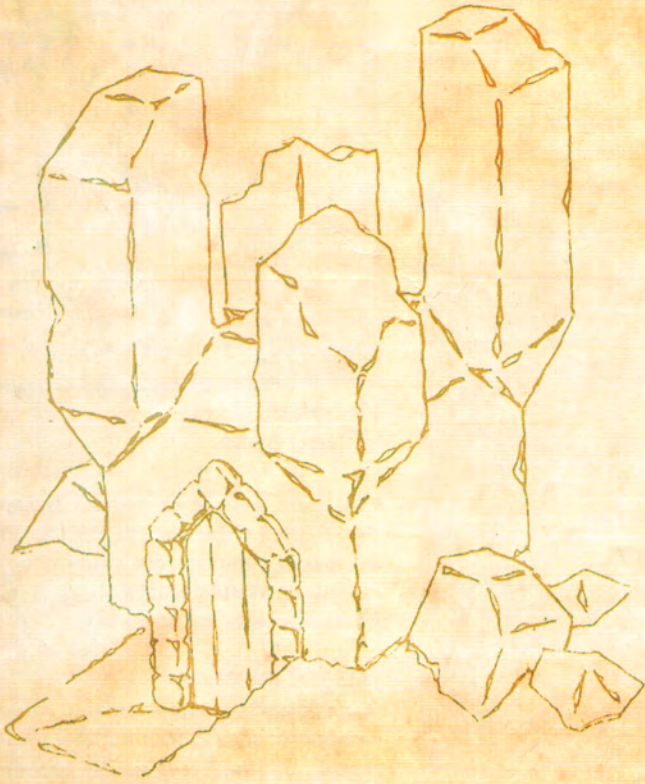
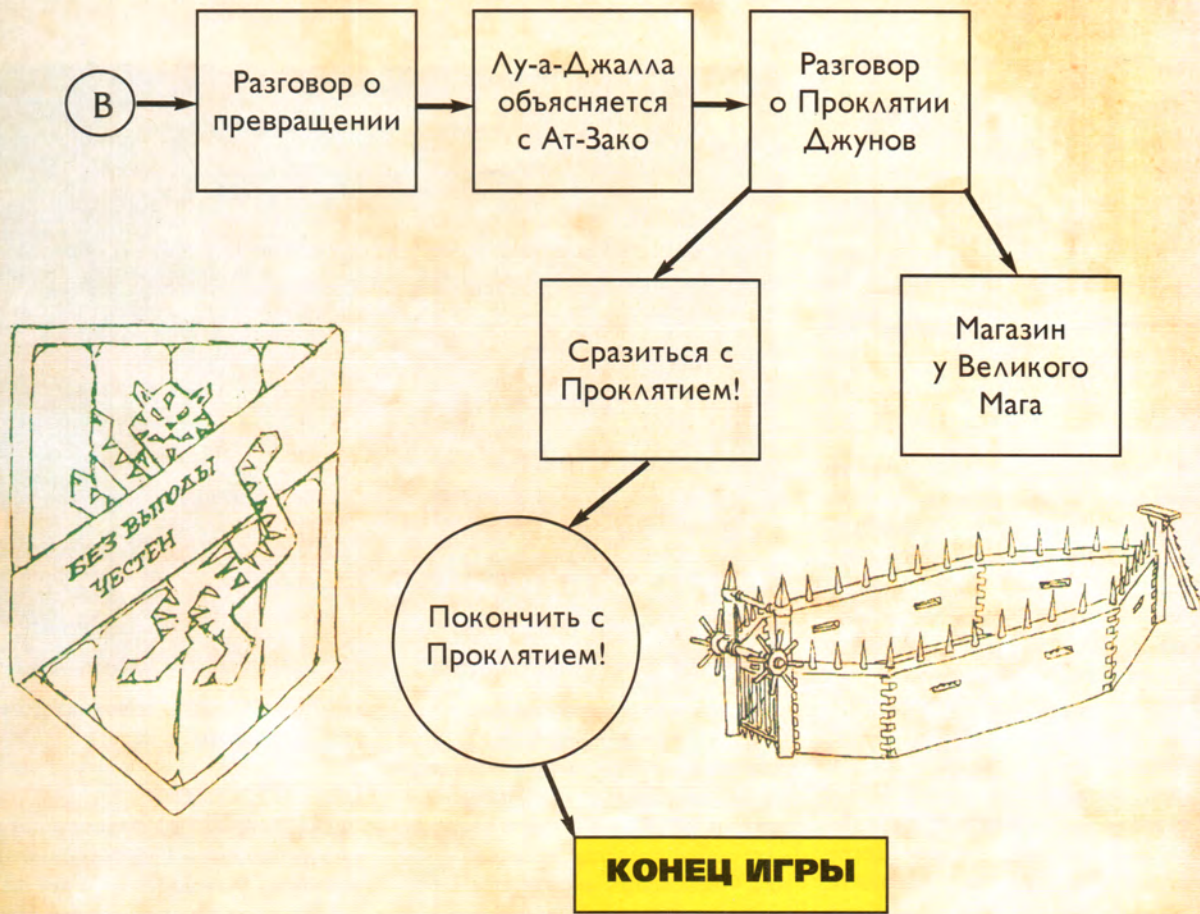
Разговор об империи Хадаган

Разговор с Великим Магом о результатах поисков на Ингосе

Разговор о путешествии на Хадаган



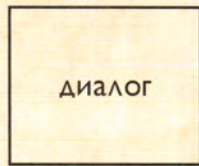




Условные обозначения:



квест



диалог



условия



# ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ



## ЧАСТЬ 1. ГИПАТ Игровая зона «Развалины»

Выходите из развалин и идите на восток, как вам и советуют обучающие экраны. Вы увидите людей, убегающих от идола на юг, следуйте за ними и убейте волка. Идите дальше на юг и вы увидите следующего противника – кабана, убейте его. Далее двигайтесь на юг, а затем по берегу на восток. Вы будете встречать кабанов и жаб. Учтите, жаба – опасный противник, она может атаковать на расстоянии и, несмотря на свой небольшой размер, наносит достаточно серьезные повреждения. С двумя жабами ваш персонаж скорее всего не справится.

Двигаясь по берегу на восток, вы вскоре достигнете болота. Идите на север, вдоль реки, и вы доберетесь до брода, перейдите по нему через реку и двигайтесь дальше на восток. Вы увидите людоеда, стоящего у моста, мимо него вам придется проползти, о чем также сообщают обучающие экраны.



После того как вы перебрались через реку по мосту, вы увидите еще двух людоедов. Один из них, сытый людоед, стоит спиной к вам и представляет собой прекрасную мишень для того чтобы попрактиковаться в воровстве – применить навык «Ловкость рук». У него можно украсть деньги. Двигайтесь дальше на восток. Уже перед самым поселком вы встретите двух гоблинов, стоящих спиной к вам. 1 В честном бою они могут представлять опасность, но вы можете аккуратно подобраться к ним и убить каждого «ударом сзади». Теперь заходите в поселок – то есть за-

ходите в область перехода (светящиеся звездочки у ворот).

## База «Поселок»

После разговора со старостой вы получили задание – «Убить гоблина-дозорного». Выходите из поселка и идите в открывшуюся игровую зону – «Предгорья».



## Игровая зона «Предгорья»

Идите по дороге на восток. Вскоре вы увидите гоблина. Убейте (можно аккуратно обползти его сзади и, подкравшись, убить «ударом сзади»). 2 Возвращайтесь в «Поселок».

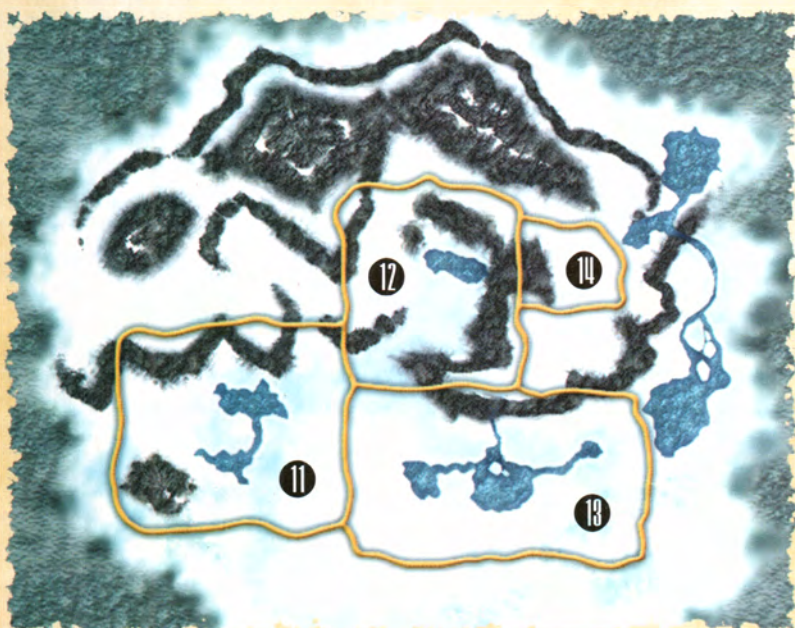
## База «Поселок»

Следующие задания можно получить, поговорив со старостой и с мастером соответственно – задания



Выполнено подзадание: Найти гоблина-дозорного  
Получено подзадание: Убить гоблина-дозорного

# Карты ОСТРОВОК

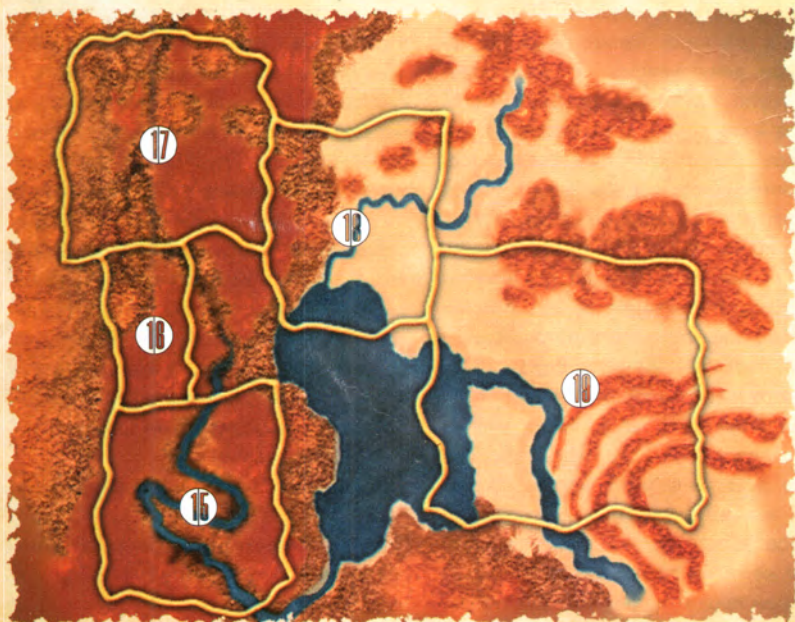


## Гипат

- 1 – Развалины
- 2 – Дорога к знахарке
- 3 – Предгорья
- 4 – Дальние горы
- 5 – Пещера
- 6 – Средние горы
- 7 – Река и острова
- 8 – Пески
- 9 – Мертвый город
- 10 – Туннель
- 20 – Подземелье

## Ингос

- 11 – Окрестности города
- 12 – Зброшенные шахты
- 13 – Владения Карансула
- 14 – Запретное подземелье



## Суслангер

- 15 – Каньон смерти
- 16 – Пещера червеличных
- 17 – Пустыня некромантов
- 18 – Город Суслангер и его окрестности
- 19 – Портал

091



«Убить белого волка» и «Инструменты». Также крайне рекомендуется взять с собой наемника – Хадора-Забияку. Вновь идите в «Предгорья».

### Игровая зона «Предгорья»

Вначале стоит выполнить задание на уничтожение белого волка. Пройдите немного на восток от места вашего появления в игровой зоне, а затем идите на север, по пути на вас будут нападать молодые волки и молодые кабаны. На севере зоны у гор вы увидите двух мирно пасущихся кабанчиков. Подойдите к ним, и они убегут от вас, отманяв при этом всю стаю белого волка; следуйте на восток вдоль гор. Вы выйдете в маленькую горную долину, в которой и сидит сам белый волк, а рядом с ним лежит тушка недавно украденной и убитой им свиньи. Убейте его **1** (бой лучше начать с «удара сзади»). Желательно сделать это одним ударом или же, по возможности, добить волка, нападая и наемником и основным героем. Не забудьте осмотреть его труп и взять с него трофей – голову белого волка, доказательство его смерти.

Выбирайтесь из долинки и идите на юг, затем на восток вдоль леса и до реки, по реке пройдите немного на север (опасайтесь жаб) – вы достигнете брода, ведущего в земли разбойников. Идите на юг по восточному берегу реки, убейте лучницу, патрулирующую местность вдоль реки. Перейдите через ручеек (небольшую речку, вытекающую из маленького озера чуть севернее) и идите на восток. Вскоре вы придете к лагерю разбойников. Около костра (и недалеко от палаток) стоят атаман и атаманша. Убить их можно, но весьма проблематично, поэтому действуем хитростью: аккуратно подползаем и выкрадываем у атаманши шило, а у атамана – резак, и ретируемся. Стоит побродить в лесах вокруг разбойничьего лагеря. Некоторые разбойники имеют при себе различные части доспехов из тигриной шкуры. Также стоит впоследствии, когда персонаж и его спутники станут опытнее, навесить атамана и его супругу и уничтожить их, так как с тела атаманши можно снять руну «Усиление».

После выполнения обоих заданий возвращайтесь в «Поселок».

Поговорите с мастером о найденных инструментах, он даст вам доступ в



магазин и конструктор, а также выдаст новое задание – «Завладеть вещами рыжего разбойника». После этого дважды поговорите с воеводой, и вы получите награду за выполнение первого задания – 150 монет – и новое задание – «Наказать гоблинов». Идите в «Предгорья».

### Игровая зона «Предгорья»

От входа идите на восток, а затем на юг, отбиваясь от волков. Вскоре вы придете к болоту, по которому можно выйти на территории гоблинов. Также туда можно перебраться по мосту, находящемуся на востоке по дороге (или через мост к югу от разбойников), но оба эти пути охраняются толпами гоблинов, с которыми весьма сложно справиться. Поэтому стоит идти через болото, правда, там можно встретить баньши и лягушек, но они представляют меньшую опасность. Перебравшись к гоблинам, начинаем их планомерное уничтожение, избегая больших групп. Как только вы убьете 7 гоблинов – задание будет выполнено.

Теперь направляемся на северо-восток, мимо моста к разбойникам, далее на восток и по тропинке на север. Также можно из разбойничьих земель идти на восток и, добравшись до второй реки, перейти ее вброд. Любым способом вы придете к разбойнику и орку, беседующим друг с другом, – убивайте обоих и забирайте карту с тела разбойника. После этого можно пройти немного на северо-восток. Там будет еще одна река, перейдя которую, можно попасть в лес, полный волков, – перебейте их, и вы заработаете немного опыта и денег с последней продажи трофеев. Будьте ос-

торожны, перед бродом время от времени ходит тролль, пока он вам не по силам. Возвращайтесь в «Поселок».

### База «Поселок»

Поговорите с мастером об орках – вы получите новое задание «Шаман и пирамида», поговорите с ним же о найденной карте, а затем попросите у воеводы деталь моста, и вы получите задание «Найти магическую плашку». Поговорите со старостой о его важном деле, и вы получите задание – «Украсть «Святыню гоблинов»». Вновь идите в «Предгорья».

### Игровая зона «Предгорья»

Выполняем задание «Шаман и Пирамида». Вновь идите в гоблинские земли, а затем на восток вдоль южного холма. Вскоре вы достигнете горы с огромным строением. Проползите, прижимаясь к южной стенке прохода, между холмом и горой. Сам шаман находится рядом с обелиском, выключаящим пирамиду. Аккуратно проползите на юго-восток и передвигайтесь на восток к рычагу, избегая больших скоплений врагов и уничтожая небольшие. С орков можно получить неплохие трофеи. Таким образом проберитесь к шаману и убейте его, с его тела можно снять руну «Расширенная область действия». Теперь используем обелиск (применяем на нем «Ловкость рук»), и тем самым ловушка – молния, бьющая с вершины горы, будет выключена. Тем самым заданием будет выполнено.

Теперь идите на север по дорожке к пещере в горах. Перед ней ходит тролль, обманите его, когда он выйдет к реке, проползите за его спиной и войдите в пещеру.



### Игровая зона «Пещера»

Вы появились перед мостом орков, он разведен и преграждает дальнейший путь в пещеру. Используйте шестеренку, данную вам воеводой, на шестеренки, расположенные около моста, тем самым вы опустите мост. Идите в глубь пещеры и сразу же в проход на юг. Убейте по очереди двух орков и шамана. С тела шамана вы возьмете ключ от саркофага и руну «Дополнительная цель». От шамана идите на восток и в первый проход на север, убейте орка, охраняющего данный проход, и идите в маленький тупичок на восток. Там находится саркофаг. **Ⓛ** Откройте его с помощью ключа, и вы достанете из саркофага магическую плашку. Задание выполнено. Выходите из пещеры.

На глобальной карте вы увидите, что игровая зона «Предгорья» отображается более темным цветом, эта зона – освоенная. Через нее можно пройти навсквозь автоматически, не заходя в игровую зону. Для выполнения задания «Ужрасть «Святыню гоблинов»» отправляйтесь в игровую зону «Река и острова».



### Игровая зона «Река и острова»

В этой игровой зоне вы встретите различные виды волков и кабанов, а также тигров, некоторые из этих противников весьма сильны. В этой игровой зоне обитают противники и с дальними атаками – блуждающие огоньки, жабы и летучие мыши. На блуждающих огоньках стоит обратить особое внимание, их крайне трудно поразить колющим и рубящим оружием. Как только у вас появится атакующая ма-



гия, заклинание «Огненная стрела», то воевать с блуждающими огоньками станет легче, а пока их лучше избегать.

От входа идите на юг, убейте группу волков и далее пару гоблинов. От них идите на юго-запад вдоль границы болота. Опасайтесь больших (5 и более) групп гоблинов. На самом болоте живет множество банши, на которых можно поохотиться, если вы чувствуете в себе достаточно сил. Их можно убивать по одной. Пройдите практически до границы карты и затем идите на юг к трем кострам. В центре образованного ими треугольника и находится «Святыня гоблинов». Забирайте ее (используйте на нее «Ловкость рук»). Задание выполнено. Возвращайтесь в «Поселок».

### База «Поселок»

Поговорите с мастером о шамане орков и пирамиде, и вы получите обещанную награду – 200 монет – и доспехи из толстой кожи. Поговорите с мастером о синем камне – то есть о появившемся гоблине с синим камнем вместо глаза, и о магической плашке, вы получите задание «Пройти к знахарке». Допросите со старостой гоблина, и вы получите задание «Принести орковскую грамоту». Еще раз поговорите с гоблином и поменяйте «Святыню гоблинов» на магическую куклу. После этого поговорите с воеводой, и вы получите задание «Найти шестеренку островных орков».

Вначале идите к знахарке.



### Игровая зона «Дорога к знахарке»

Вы появились из восточного входа. Идите на запад, вы пройдете мимо двух маленьких столбов, между которыми бьет молния (если близко к ним подойти). Как и советовал мастер, идите в западный проход и на север, аккуратно обходя темные выжженные пятна на земле. В них бьют молнии из ловушек, которые, скорее всего, убьют того, в кого попадут. Дойдя до последнего выжженного участка, вы увидите тролля. Проползите между ловушкой и выжженным участком, затем ползите вдоль горы в маленькую долинку, к западу от тролля, там на пне стоит ключ отobelisks, возьмите его.

Доползите доobeliska и выключите ловушки, стреляющие молниями. Также

093



выключится и ловушка с «преградой из молний» на юго-востоке зоны, мимо которой вы проходили. Идите к ней и используйте ключ на обелиск, расположенный за ней. Выключится огненная стена, перекрывающая проход на центральный холм. Идите на этот холм, доберитесь до третьего обелиска и выключите третьи кислотные ловушки. Теперь идите по восточному проходу через болото. На выходе из восточного прохода вы увидите тролля. Пробежите вдоль западной стены и на запад. Поднимитесь на холм по западному склону и войдите в зону перехода. Задание выполнено.

#### База «Пещера знахарки»

После разговора со знахаркой вы получите основу заклинания «Поле зрения» в обмен на магическую плашку. Попросите знахарку помочь с магией, и вы получите доступ к магическому конструктору. Поговорите насчет восстановления памяти и возьмите себе вторую наемницу – Наю, ученицу знахарки. Идите в «Поселок».

#### База «Поселок»

Поговорите со старостой о магическом шаре, и вы получите задание «Украсть у орков магический шар».

Теперь идите в «Средние горы».



#### Игровая зона «Средние горы»

Идите по дорожке на восток, убейте пару орков чуть к северу. Идите к тележке, еще чуть к северо-востоку, около нее лежит сундук, откройте

его, и вы достанете шестеренку орковых машин. Задание выполнено. Выходите из игровой зоны «Средние горы» и идите в игровую зону «Река и острова», там вас ждут два задания.

#### Игровая зона «Река и острова»

От входа идите на восток, через холмы, убивая кабанов, волков, тигров и блуждающие огоньки. Вы выйдете к реке, идите вдоль нее на восток, и вскоре вы доберетесь до моста. Рядом с ним водятся лягушки и летучие мыши. Перейдите через мост на остров, там водятся волки и гоблины, их вполне можно перебить; на юге острова расположен разводной мост, который можно опустить, использовав шестеренку островных орков на шестеренки, расположенные рядом с мостом. Переходите на следующий остров. Там водятся гоблины, перебивайте их, на юге расположен еще один мост, его охраняет группа гоблинов и орк. Убейте их и переходите на следующий остров. На юг от моста находится сундук, откройте его, и вы получите «Шкуру с буквами». Задание выполнено.

Теперь идите на запад, на остров, кишущий людоедами. Пройдите по южному краю острова сквозь лес, избегая врагов. Вскоре вы увидите двух людоедов и достаточно узкий проход, охраняемый одним из них. Выползайте из леса и заползайте на узкий мыс к югу от дальнего людоеда. Когда он уйдет, пробирайтесь на запад, на следующий остров. За мостом стоят два орка, убейте их. Идите на запад, убейте орка у подножия холма, а затем и шамана на холме у алтаря. Осмотрите тело шамана, и возьмите руну «Усиление». Возьмите шар с алтаря. Задание выполнено. Выбравшись из этой игровой зоны тем же путем (можно так же пройти по другому пути через центральные острова). Теперь идите в «Поселок».

#### База «Поселок»

Поговорите с воеводой об островах и орках. Вы получите задание «Золотая долина». Поговорите с мастером

о Золотой долине. Теперь вы можете отказаться от этого задания, поговорив со старостой, но лучше этого не делать. Опыт весьма полезен. Теперь отправляйтесь к Знахарке.

#### База «Пещера Знахарки»

Поговорите с ней о шаре. Вы получите задание – «Орковская летопись». Идите на игровую зону «Река и острова».

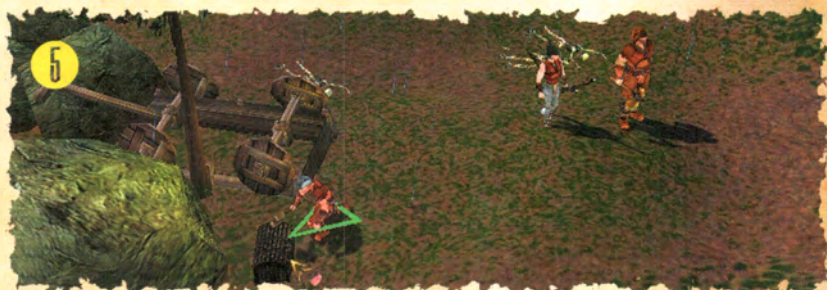
#### Игровая зона «Река и острова»

Идите на юго-восток, к центральному мосту на острова. Опустите мост при помощи шестеренки, убейте охрану и идите на центральный остров орков. За мостом тоже есть охрана, убейте и ее. Шаман находится в южной части острова, вначале стоит избавиться от него, а затем и от остальных орков. С тела шамана вы возьмете руну «Малый расход запаса сил» и орковские летописи. Задание выполнено. Теперь выходите из этой игровой зоны и направляйтесь в зону «Мертвый город».



#### Игровая зона «Мертвый город»

Основными противниками в этой зоне являются скелеты. Стоит отметить, что на них слабо действует колющее оружие. Скелеты опытных воинов представляют смертельную опасность, даже с одним из них справиться крайне сложно, а с несколькими – просто невозможно. Этих групп следует избегать. К югу от входа находятся леса, в которых водятся волки и тигры. На южном холме есть руины небольшого здания, его охраняют скелеты, пере-



бив их, вы можете взять из сундука 500 монет. **1** Для выполнения задания идите на восток, около прохода между двумя холмами стоит группа скелетов опытных воинов, обойдите ее с юга и за первым крупным холмом идите на север. Пройдя на север, вы выйдете на берег реки к разбитой телеге. Убейте скелетов, обыщите оба сундука. В одном из них, в западном, находится мешок золота, а в восточном – древний шлем. Учтите, скелеты уже направляются к вам. Необходимо быстро выбраться через западный проход и бежать дальше на юг между холмов. Перебейте скелетов и затем выходите из этой игровой зоны. Идите в «Поселок».

#### База «Поселок»

Поговорите со старостой о выполненном задании, и вы получите награду – 400 монет. Еще раз поговорив со старостой, вы получите новое задание «Сорвать гоблинский набег». Идите к Знахарке.

#### База «Пещера Знахарки»

Поговорите со знахаркой об орковских летописях. Айри убежит на разведку. Еще раз поговорите со знахаркой, и вы получите немного полезной информации. Вернитесь в «Поселок».

#### База «Поселок»

Поговорите со старостой об Айри, ничего путного вы не узнаете, так что придется идти выполнять задание. Идите в игровую зону «Река и острова».

#### Игровая зона «Река и острова»

Аккуратно идите на юг. Как только вы увидите помощника атамана, будет по-

лучено новое задание «Подлинный план разбойников». Похоже, кто-то вас подставил. Из этой неприятности придется выпутываться. Идите на восток, а затем на северо-восток вдоль холма. Обойдите маленький холм, расположенный восточнее, с севера, и вы зайдете за спину одному из разбойников – убейте его. Идите дальше на юг, и вы встретите второго разбойника. Убейте его, двигайтесь дальше на юг, за вторым холмом вы увидите лучницу. За ней идите на юг, а затем на запад вдоль холма. Убейте очередного разбойника. Идите на запад и убейте разбойницу и двух разбойников. Обойдите гору с запада, и вы выйдете к еще одной троице, уничтожьте ее. Теперь выходите к помощнику атамана и уничтожайте его вместе с телохранителями. Осмотрите его труп. Вы получите записку на орковском языке и кремниевый утяжеленный молот. С тел остальных разбойников можно взять различные части гипатского прочного доспеха, сделанного из крепкой кожи. Задание «Подлинный план разбойников» выполнено.

Осталось разобраться с гоблинами. Идите на запад вдоль болота к месту, отмеченному на мини-карте. Там вы встретите группу гоблинов, перебейте их, и задание будет выполнено. После этого возвращайтесь в «Поселок».

#### База «Поселок»

Поговорите со старостой о засаде и об орковской записке, а также с воеводой и с мастером. Теперь идите к Знахарке.

#### База «Пещера Знахарки»

Поговорите об известиях, которые принесла Айри. Вы получите два зада-

ния: «Зеленый кристалл» и «Драконий амулет». Попросите перевести орковскую записку – получите задание «Орковский букварь». Идите в «Средние горы».

#### Игровая зона «Средние Горы»

Идите по тропинке на восток. Вокруг нее водятся кабаны и орки, перебейте их. Вскоре вы дойдете до ящера с амулетом и его жаб. **1** Перебейте их и возьмите амулет. Также вы получите копье из крепкой кости. Теперь идите в «Пески».



#### Игровая зона «Пески»

Идите от входа на юг, затем на восток. Опасайтесь групп из 3 и более орков или волков. Учтите, шаманы



могут значительно усилить своих подопечных. Идите вдоль озера на восток, а затем по броду на остров.

**1** Убейте шамана, с его тела возьмите руну «Дополнительная цель» и орковский букварь. Теперь необходимо отправиться в «Мертвый город».



### Игровая зона «Мертвый город»

Идите по дороге на восток, затем от первого холма на юг до края карты, затем снова на восток, после чего идите на север вдоль гор, избегая встреч со скелетами опытных воинов. После долгого и трудного пути вы придете к реке. На северо-востоке находится тролль, охраняющий вход в разработки. 8 Обползите его по северной стенке, и вы вошли в рудники. Продолжайте двигаться по северной стенке, избегая скелетов опытных воинов, благо их немного. Пере-



бив по дороге немало скелетов, вы вскоре достигнете зеленого кристалла. 9 Возьмите его. Также стоит взять и синий кристалл, его можно будет отдать знахарке. Возвращайтесь обратно, также обползите тролля и выходите из этой игровой зоны через тот же выход, из которого вы появились здесь. Идите к Знахарке.

### База «Пещера Знахарки»

10 Поговорите со знахаркой о синем кристалле, в обмен на него вы получите 400 монет. Попросите перевести письмо с орковского языка, и вы получите задание «Главная улика». Расспросите о драконьем амулете, и вы получите задание «Обследовать развалины обсерватории». Попросите знахарку наложить ледяное заклятие. Теперь идите в «Поселок».

### База «Поселок»

Спросите мастера про средние горы. Затем спросите воеводу и старосту о средних горах. Вновь расспросите мастера, и вы получите задание «Большая ракушка». Идите в зону «Река и острова».

### Игровая зона «Река и острова»

Входите на север зоны через восточный вход, т.е. второй вход, считая слева направо на северном краю карты. Идите вдоль холмов на запад, а затем на север. Вскоре вы увидите письмо на пенке и орка рядом. Нападите на более сильного орка, убейте его и заберите письмо. Если это не удалось, идите на юго-запад, затем забирайтесь на гору, убейте там орков и возьмите письмо. Теперь идите в «Дальние горы».



### Игровая зона «Дальние горы»

Вы появитесь среди четырех колонн с огнями на них. Идите в лес на се-

вер. Вскоре вы увидите алтарь и ракушку на нем. 11 Дождитесь пока ящеров не будет рядом, и возьмите ракушку. Ящеры станут враждебными, а вы получите новое задание в «Средних горах» – «Помириться с ящерами». Пробежитесь к выходу и идите в «Средние горы». Весьма полезно поохотиться на ящеров, причем сделать это можно и до взятия ракушки, с каждого ящера можно взять в качестве трофея «Толстую кожу» – лучший материал для доспехов на Гипате. Ваша команда на данный момент вполне может совладать с одним-двумя ящерами.

### Игровая зона «Средние горы»

Вы появитесь из восточного входа. Возможно, вы уже можете справиться одновременно с тремя лесными ящерами, тогда задание сильно упростится. Идите на юг, а затем на запад к месту поселения ящеров. На восточном краю лагеря их всего трое, убейте их и пробежитесь к пьедесталу. 12 Поставьте ракушку. Ящеры станут нейтральными. Если вы не можете справиться с ящерами, то придется действовать хитростью.





Идите на запад, а затем на север вдоль холмов, окружающих лагерь ящеров, не попадаясь им на глаза. Вы найдете место, где охрана слаба – всего один ящер. Обходите холмы изнутри лагеря, двигаясь на восток ползком. Не попадайтесь на глаза ящерам. Заполните с востока на холм с пьедесталом и поставьте ракушку. Ящеры станут мирными, и вы сможете пройти в горные тропы. Задание «Помириться с ящерами» выполнено. Теперь можно отправиться к обсерватории.

На горных тропах, ведущих в обход озера, которыми придется воспользоваться, если оно не заморожено, водятся разные противники – волки, людоеды, горные ящеры. Многих из них можно обойти. Не стоит связываться ни с людоедами, ни с озерными ящерами, они весьма сильны. Просто выждите время и внимательно проследите

за тем, как они перемещаются, а затем проберитесь мимо них. Если же вы заморозили озеро, то можно просто перейти его по льду. Так или иначе, вы доберетесь до входа в северную горную долину. Кабанов за изгородью можно легко перебить, встав в воротах. В долинке идите на запад и подходите к дракону. Так как у вас есть амулет, дракон будет следовать за вами, – приведите его к обсерватории на востоке этой долинки и подождите, пока он перебьет гарпий. Проведите его чуть дальше на восток и убейте гарпию у сундука. **13** Возьмите из сундука книгу. Задание будет выполнено. Гарпий стоит осмотреть, с их тел можно взять руны «Усиление».

**14** Если вы заморозили озеро, то по нему можно добраться до сундука с очень хорошим материалом для доспехов. Для этого идите через озеро на



юго-восток от входа в горную долину и далее по горным тропам. Там отбейтесь от жаб и летучих мышей. Из сундука вы возьмете несколько кусков шкуры зеленого тролля. Как только вы откроете сундук, за вашей спиной из ниши в стене выйдет земляной элементаль и перекроет путь. Он не враждебен, но выйти не дает, вам придется либо драться, либо, если у вас достаточно высок навык «Ловкость рук», использовать обелиск неподалеку, тогда откроются двери, и вы обойдете элементаля.

Возвращайтесь к Знахарке.

### База «Пещера Знахарки»

Поговорите о находках из обсерватории – вы получите задание «Хозяин Мертвого Города». Поговорите с Айри, она повысит вам навык «Магия Чувств». Идите в «Поселок».

### База «Поселок»

Поговорите с мастером о каменоломне – получите задание «Каменоломня», также поговорите с ним об указаниях по убийству Избранного. Поговорите об этом со старостой, а затем обвините воеводу в предательстве – вы получите задание «Покорить предателя-воеводу». Вначале разберемся с воеводой. Идите в «Предгорья».

### Игровая зона «Предгорья»

От западного входа идите по дорожке на восток, и вы вскоре встретите воеводу и его ребят. Разберитесь с ними. С тела воеводы можно взять кремниевый боевой топор. Задание выполнено. Теперь направляйтесь в «Дальние горы».

### Игровая зона «Дальние горы»

Вновь идите через лес Ящеров, двигайтесь на север, и в горах вы увидите месторождение мастера. Если вы раньше не охотились на ящеров – теперь самое время. По пути опасайтесь драконов – вам с ними не совладать. От месторождения осторожно двигайтесь на восток, и вы увидите стадо свиней – их надо перебить. Они боятся людей, и лучше уничтожать их издали магией или стрелами. Опасайтесь циклопа, не стоит убивать свиней, когда он рядом – это может закончиться гибелью

097



вашей группы. Когда все свиньи погибнут, подождите некоторое время, пока циклоп уйдет. После этого задание будет выполнено. Пока идите на юг, по горной тропе, вы пройдете мимо логова циклопа и приметной магической плиты. Запомните это место. Стоит отметить, что к юго-востоку от логова циклопа расположено небольшое болото, его населяют панцирники, противники непростые, но и трофеи с них можно добыть хорошие – панцирные кости, из которых можно сделать хорошие луки и копья. Также к югу живут различные монстры, а главное – там расположен выход из этой игровой зоны, который ведет в мертвый город. На юге расположена маленькая крепость, населенная скелетами, – они вам вполне по силам. Перебейте их, а затем выходите из зоны.

### Игровая зона «Мертвый Город»

Идите от выхода на севере на юг вдоль гор, затем вдоль стены города. Пройдите мимо главного входа, там много скелетов опытных воинов, они не должны вас заметить. Скелеты все еще крайне опасны, особенно когда их больше одного. Идите к проходу в горах к югу от главного входа в город. 15 Подойдите к охраннику прохода, он отойдет – заходите в проход и идите в Мертвый Город. Вам необходимо добраться до горы в восточной части города. Идите вдоль южной горы. Вы пройдете мимо обломков крепостной стены и



дойдете до развалин дома. Теперь идите на север до северной горы, и затем двигайтесь на восток к пещере. Расчищайте себе вход в нее. Идите на юго-восток до стены кладбища, а затем на юг вдоль этой стены. Обойдите гору с юга и зайдите на нее. Войдите в зону перехода. Задание выполнено.

### Зона диалога «Жилище Дракона»

Поговорите с Драконом, вы получите задание «Подземные твари». Стоит сразу отправиться выполнять его. Идите в «Пещеру».

### Игровая зона «Пещера»

16 Вы войдете через юго-восточный вход. Основными противниками будут злобоглазы и панцирники. Злобоглазы опасны тем, что атакуют на расстоянии и имеют защиту от магии

огня, что делает их малоуязвимыми для магических атак. Идите на север вдоль восточной стенки. После нескольких групп крыс, которые не представляют никаких проблем, вы придете к реке. Рядом летает злобоглаз, а к северо-востоку расположен источник, но его травить невыгодно. Идите на запад, вдоль горы, а затем на север, и вы выйдете ко второму источнику. Обойдите источник с севера и идите на запад вдоль северной стены. Вы придете к третьему источнику. Используйте на нем яд. Идите от источника на юг, вдоль реки, и вы придете к логову матки панцирников. Убейте ее. Задание выполнено. Возвращайтесь к дракону (вновь придется идти через игровую зону «Мертвый Город», для чего и расчищался от скелетов вход в пещеру).

### Зона диалога «Жилище Дракона»

Поговорите с драконом, и вы получите задание «Бивак неизвестных». Поговорите с драконом о подарке, и вы получите древний меч – металлическое оружие. Вновь идите в игровую зону «Мертвый город».

### Игровая зона «Мертвый Город»

Заходите в зону через северный вход. Идите на запад, через мост и дальше по тропинке. Дойдите практически до края игровой зоны. На севере от тропинки вы увидите заброшенный лагерь – идите туда. 17 Осмотрите тело мертвого воина, и вы найдете бумаги и руну «Разовое действие». Задание выполнено. Идите в «Поселок».





### База «Поселок»

Поговорите с мастером о месторождении, и вы получите 2 кости зеленого дракона – отличный материал для луков и копий. Поговорите о воеводе. Поговорите с Риваром – новым воеводой, и он увеличит вашу силу. Также обратите внимание на нового наемника. Поговорите со старостой о воеводе, о новой угрозе поселку – вы получите задание «Волшебное растение». Попросите прочесть бумагу. Идите в «Средние горы».

### Игровая зона «Средние Горы»

Заходите через западный вход и идите на восток, на перекресток дорог. К се-

веро-востоку находится маленькое плато, на котором растет цветок. Сразу брать его не стоит. К западу в леске стоят орки – перебейте их. Аналогично на востоке. Только после этого берите цветок. Задание выполнено.

### База «Поселок»

Поговорите с мастером и со старостой о походе за цветком. Идите к Знахарке.

### База «Пещера знахарки»

Поговорите со знахаркой о воеводе, о бумаге и о враге в поселке, также спросите ее об отсутствующей внучке и получите задание «Найти лагерь орков в «Средних горах». Возвращайтесь в «Поселок».

### База «Поселок»

Поговорите с мастером, а затем и со старостой о новом походе за цветком. Вы получите задание «Узнать врага!». Теперь ваш путь лежит в «Средние горы».

### Игровая зона «Средние горы»

Заходите через западный вход и идите на восток, на перекресток дорог. Об этом месте вы рассказали старосте. Здесь вы и встретите засаду орков, состоящую из шамана, двух лучников и воина – уничтожьте их всех. С тела одного из орков возьмите длинный лук из крепкой кости. Задание выполнено. Теперь идите на северо-запад к мосту через высохшее русло реки. Осторожно перейдите мост и направляйтесь на запад, вдоль русла, и далее на север – там расположен второй, менее охраняемый вход в селение гоблинов и орков. По пути убивайте жаб и волков. Сам вход охраняется 5 гоблинами, они не представляют никакой опасности. От входа идите на восток, чуть севернее входа убейте одинокого орка, идите дальше на восток, убейте несколько гоблинов и идите на юг к входу в клетку. **18** Убейте орчиху, затем аккуратно откройте клетку и возьмите кувшин Айри. Учтите, чуть севернее расположена весьма приличная охрана орков. Задание выполнено. Идите в «Поселок».

### База «Поселок»

Обвините старосту в предательстве и потребуйте перевести документ. Идите к Знахарке.



099



### База «Пещера Знахарки»

Поговорите о вещах из гоблинского лагеря со знахаркой – вы получите задание «Прийти к жилищу орка Шай-Вара», также поговорите о странном отряде и чиновнике – получите задание «Хадаганцы». Идите в «Дальние горы».

### Игровая зона «Дальние горы»

Зайдите с южного края, затем на северо-восток, не пересекая реку. Вскоре вы придете в новый лагерь. **19** Подойдите к любому хадаганцу – миссия будет выполнена.

### Зона диалога «Лагерь Хадаганской экспедиции»

Поговорите дважды с начальником экспедиции, а затем дважды с ящером. Вы получите задание «Прийти к жилищу ящера-отшельника».

### Игровая зона «Дальние горы»

Отбейтесь от монстров, выходите из зоны, и идите в «Пески». Также можно сходить за реку (брод располагается к югу от места высадки), там находятся земли гарпий. Идите на восток, избегайте врагов, затем на юг. Убейте со спины одну из гарпий и ползите к сундуку на юго-востоке – из него вы возьмете основу заклинания «Огненная стена». Также стоит перебить всех одиночных гарпий – это даст и опыт, и деньги.

### Игровая зона «Пески»

Заходите через северный вход. Идите на запад к острову. По пути



вам встретятся орки – убейте их. Подойдите к колоннам, о которых говорил ящер. Используйте коготь на обелиск – ловушка отключится (возможно, придется немного подождать). Проходите на остров и заходите в зону перехода. Задание выполнено.

### Зона диалога «Жилище Ящера-отшельника»

**20** Поговорите с ящером – вы получите два задания «Вернуть воду ящерам» и «Благодарные ящеры». Возвращайтесь в «Пески».

### Игровая зона «Пески»

Идите на юг, по берегу реки, затем сворачивайте на восток. Когда пройдете мимо острова, на котором жил шаман с букварем, идите немного южнее мимо небольшой горы. Вы выйдете к плотине. Орки, которые ранее были весьма опасны, теперь не представляют никакой угрозы. Заходите на плотину и используйте на нее рычаг, данный вам ящером. Переходите плотину и идите на запад к камню. **21** Используйте на нем «Ловкость рук», и камень упадет. Задание выполнено.



100



Идите от камня на север, затем через горные проходы на северо-восток. Идите на восток и в горы на юг, к мосту через пропасть. **22** Подберитесь со спины к орку-ключнику и украдите у него шестеренку. Не атакуйте его, он позовет на помощь очень сильную группу орков. Осторожно проберитесь к мосту и опустите его при помощи украденной шестеренки. Идите дальше на юг и заходите в зону перехода.

### Зона диалога «Поселение Шай-Вара»

Поговорите с Шай-Варом, вы получите задание «Людоед Утундрий». Также вы можете взять с собой наемницу. Возвращайтесь в «Пески»

### Игровая зона «Пески»

Идите на север до плато посредине круглой горы на северо-востоке игровой зоны. **23** Там живут людоед Быр и орковский шаман, вначале убейте ша-

мана, дождитесь, пока с людоеда спадет заклинание «Усиление», и нападайте на него. Теперь одиночные людоеды вам не очень страшны. Возьмите из сундука, расположенного рядом, ключ от сундука Гыма. Людоед Гым живет к северу от камня, который надо было скинуть в реку. Идите от камня на север и убейте Гыма, который живет в маленькой горной долинке. Откройте его сундук – вы возьмете оттуда ключ от сундука Утундрия. Идите от камня на северо-запад, и вы придете к третьему людоеду – Утундрию. Он весьма опасный противник, можно попытаться нанести первый удар сзади, а также применить магию «Ослабление». После его смерти осмотрите его сундук. Вы получите 1000 монет, задание выполнено.

Теперь идите на юг. Перед камнем сверните на восток, обойдите горы и продолжайте бежать на юг, по пескам, к селению ящеров, которое расположено на воде на юге зоны (оно отмечено на мини-карте). Уничтожайте враждебных орков, но не нападайте на шай-варов, они теперь нейтральны к вам. По пути придется повоевать с крупными группами летучих мышей. Вы придете к ящерам. Они окажутся враждебными и весьма непростыми про-



тивниками. Вы можете воевать с ними сами, а можете постараться увести их за собой к шай-варам, которые весьма не любят ящеров и помогут вам с ними справиться. Хорошим тактическим решением будет драка с ящерами на мосту, где они могут подходить к вам только по одному. 24 Также вы получили задание «Забрать сокровища ящеров». Тем или иным способом перебейте ящеров и пройдите на самый северный из островов, откройте сундук, стоящий там, и вы получите 2 кости зеленого дракона. Оба задания выполнены. Возвращайтесь к Шай-Вару.

### Зона диалога «Поселение Шай-Вара»

Поговорите с Шай-Варом об убийстве людоеда, вы получите задание «Победить Демона». Возвращайтесь в «Пески»

### Игровая зона «Пески»

От входа в зону идите на запад, а как кончатся горы, на юг к спиралеобразной горе. Там, в центре спирали, находится «Демон». Он опасный противник, поэтому стоит начать бой с удара в спину, применить заклинание «уменьшение» и нападать всеми персонажами сразу, подведя к нему наилучшим образом защищенного, а остальными атакуя с расстояния. Также необходимо лечить персонажа, сдерживающего «Демона». После его смерти задание будет выполнено. Вернитесь к Шай-вару.

### Зона диалога «Поселение Шай-Вара»

Поговорите с Шай-Варом об убитом демоне. Теперь идите к Ящеру.

### Зона диалога «Жилище Яшера-отшельника»

Поговорите о подарке отшельника – вы получите посох «Рог зеленого дракона»; расскажите о сокровищах и о выполненном задании – вы получите задание «Открыть проход в долину». Идите к Знахарке.

### База «Пещера Знахарки»

Поговорите о спасенной внучке. Вы получите руну «Долговременное действие». Теперь ваш путь вновь лежит в «Дальние горы».



### Игровая зона «Дальние горы»

Заходите через южный вход и идите на восток к реке, а затем вдоль нее. Опасайтесь хадаганцев, не попадайтесь им на глаза, второй раз вас в плен брать не станут. Они значительно сильнее вас, и главное, при атаке даже одного из них сбежитесь весь лагерь. За лагерьем хадаганцев идите на северо-восток и заходите в горный проход, идите по нему – попетляв по горам и сразившись с тиграми и летучими мышами, вы придете в небольшую долину, где стоит обелиск и бродит тролль. Тролля можно убить, а можно и обойти. Используйте обелиск и заходите на платформу, вас перенесет к входу в туннель. Зайдите в него. Задание выполнено и получено новое: «Пройти туннель».

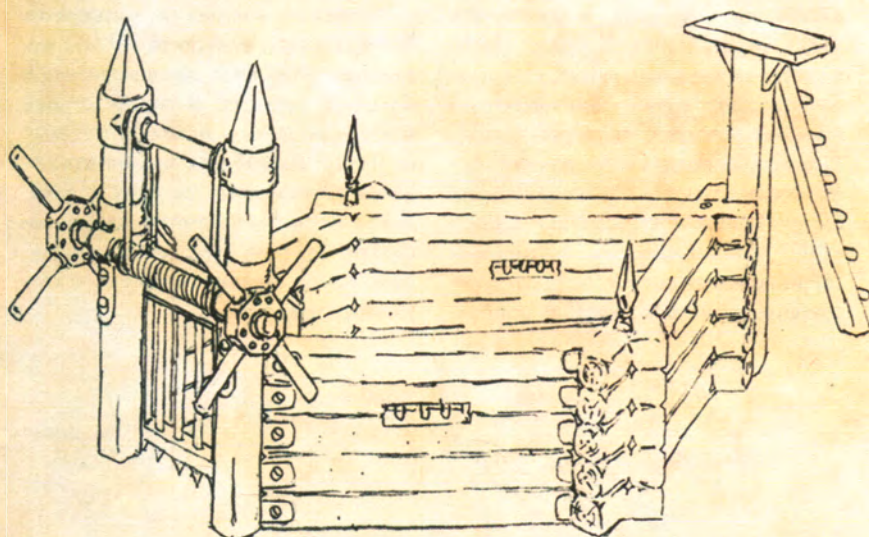


### Игровая зона «Туннель»

Ваши основные враги в туннеле – земляные и лавовые элементали, причем последние – довольно опасные противники. Идите по проходу до завала, затем в пролом в стене на север. 25 Идите вдоль восточной

стены. Вскоре вы придете к лавовому озеру. Идите далее одним персонажем, двигайтесь ползком, избегая элементарей. Они весьма сильны (хотя, конечно, вы можете попробовать с ними совладать). Вскоре вы доберетесь до двери. Откройте ее, ложитесь и ползите вдоль восточной стенки так, чтобы голем вас не заметил. Доберитесь до саркофага и возьмите амулет управления. Возвращайтесь обратно к пролому в стене. Напротив пролома находится дверь, откройте ее. Поставьте на алтарь ключ управления. На некоторое время включится голем, находящийся на другой стороне лавового озера, он убьет несколько элементарей и выключится. Теперь путь туда свободен. Возвращайтесь к пролому и идите вдоль западной стены. Переходите по камню через лавовую реку и идите дальше. Сверните на восток на первом повороте и двигайтесь вдоль южной стены. Вы выйдете на площадку, расчищенную големом. С трупа можно взять руну «Максимальное усиление». Вернитесь к повороту и продолжайте двигаться на север. По горе, из которой вытекает лава, бродит лавовый элементаль, еще один бродит перед горой. Осторожно продвиньтесь на гору, обойдите источник лавы и, выждав удачный момент, идите с горы на восток. Учтите: выход с горы тоже охраняется лавовым элементом. Избегайте его. Идите на восток до пролома в стене. От него идите на север и заползайте в комнату с големами. В этой комнате все големы – активные, но каждый смотрит лишь в одну сторону: в какую именно, видно на мини-карте. Аккуратно проползите между

25



големами так, чтоб они вас не заметили. На северо-востоке комнаты есть проход в маленькую комнатку с саркофагом, в котором лежит 1000 монет. На юго-западе есть другая комнатка, там в саркофаге вы найдете 1500 монет. Выползайте из комнаты в основной проход и идите на северо-восток. Выходите из зоны. Задание выполнено. Получено новое задание «Войти в жилище Великого Мага». Входите в «Дальние горы».

#### Игровая зона «Дальние горы»

Идите по дорожке, и вы придете к жилищу мага (вход расположен на севере долины). Заходите внутрь.

#### Зона диалога «Подземелье Великого Мага»

26 Поговорите с Великим Магом, спросите его о джунах и о Кании. попрощайтесь с вашими наемниками и отправляйтесь на Ингос.



26



## ЧАСТЬ 2. ИНГОС

### Игровая зона «Окрестности города»

Вы получили задание «Найти город». Идите на юг. Вы встретите снежных тигров – пока они весьма опасны, по возможности обходите их. Также не стоит связываться с враждебными людьми, они слишком сильны для вас. Обходите или обползайте их. Идите на юг, через восточный проход и далее вдоль горы, выжидайте время, чтобы не попадаться никому на глаза. Обойдите тролля по южному проходу. Если чувствуете в себе силы, то проберитесь на юг лагеря охотников, по мосту перейдите через реку и далее на восток к руинам – там стоит сундук, из которого можно взять руну «Сверхдолгое действие».

Затем идите на северо-восток вдоль горы и пробирайтесь через мост. Далее двигайтесь на северо-восток, и вы придете к городу. Заходите внутрь. Задание выполнено.

### База «Город Ингос»

Поговорите с капитаном, Дизрой, Свером – вы получите задание «Найти тело сыщика». Поговорите с губернатором и торговцем. На это задание вы можете взять с собой наемницу Майрану. Выходите из города.

### Игровая зона «Окрестности города»

Идите на северо-восток к горе, обойдите ее с севера и заходите в небольшой горный поселок на юге. Обползите охрану при входе и пробирайтесь на юг вглубь поселка. С одним-двумя противниками вы справитесь, тогда как с тремя и более – вряд ли. Ваша цель находится к югу от большого дома. Осмотрите труп и возьмите стрелку лесовиков. Задание выполнено, возвращайтесь в город.

### База «Город Ингос»

Поговорите с капитаном и зайчатником – вы получите задание «Найти священный цветок». Расспросите

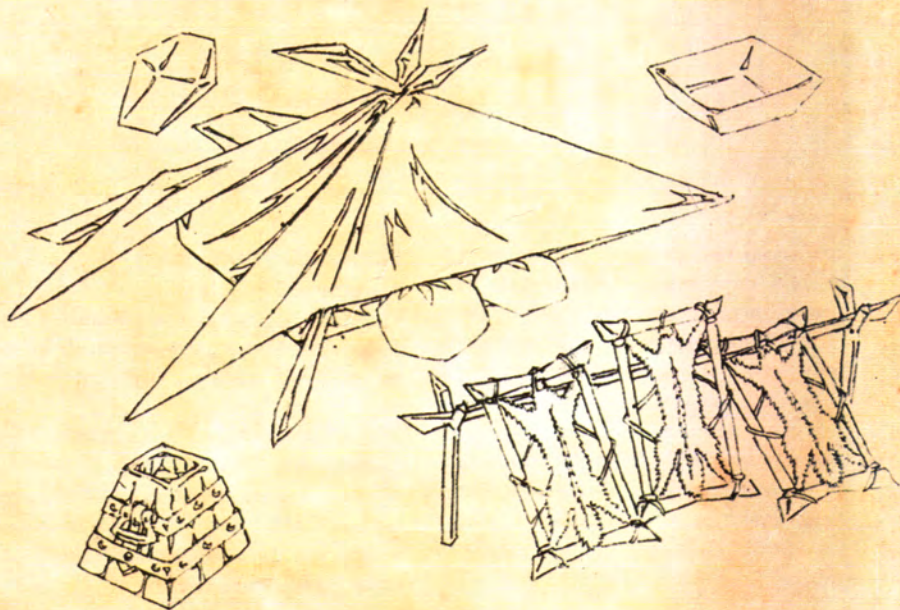


зайчатника о дриадах, поговорите с губернатором. Поговорите с торговцем о трупе и о краже, расспросите магессу. Еще раз поговорите с зайчатником, и вы получите задание «Отнести шкурки в условленное место». Наймите мага, он вам пригодится. Идите в «окрестности города».

### Игровая зона «Окрестности города»

Воспользуйтесь выходом из города. Идите на юго-запад и двигайтесь вдоль берега озера на запад. Переходите через мост, уничтожая противников по пути – они не особо страшны для подготовленной группы. Вскоре вы придете к лесовикам. Лесовики опасны, только когда их много, но главное – им помогают единороги, крайне опасные и сильные звери. 27 Дождитесь, пока патрулирующий единорог уйдет, и пробей-

тесь сквозь заслон из двух лесовиков, далее двигайтесь на восток, избегая крупных скоплений лесовиков. Идите на север вдоль озера, и вы подойдете к ловушке злого клана. Нужно найти ключ от ловушки. Двигайтесь на запад вдоль северной горы и затем идите на юг. Прокрадитесь к шаману и, выбрав удобное время, либо обокрадите его, либо убейте и осмотрите тело – вы добудете зеленый лист. По пути на запад вам встретится вторая – маленькая – ловушка. Откройте ее и выпустите добрых лесовиков. Взяв лист, возвращайтесь к большой ловушке. К западу от нее находится пень – используйте лист на нем, и магическая защита отключится. Открывайте ловушку и заходите внутрь. Вы получите священный цветок. Задание выполнено, получено новое задание – «Отнести священный цветок».



Выбирайтесь из земель злого клана и возвращайтесь к городу. От коровников идите на юг. Там находится группа людей – уничтожьте их. Идите дальше на юг, и вы придете в земли зеленого клана. Зайдите в зону перехода. Задание выполнено.

### Зона диалога «Жилище Зеленого клана»

**28** Поговорите с Серым листом. Вы получите задание «Освободить почетного старейшину». Теперь ваш путь лежит во «Владения Карансула».



### Игровая зона «Владения Карансула»

Вы появитесь на северо-западном краю карты. Идите на восток, в северный проход между двух гор. Идите вдоль северной горы и расчистите путь от тигров и людей вплоть до выхода из



зоны. Затем идите в военный лагерь через самый северный вход, он охраняется одним человеком. Убейте его. Все посты охраны обходит командир. Подкараульте его в безлюдном месте и убейте его, с тела вы можете взять ключ от клетки с лесовиком и железный топор. Идите к клетке, она на востоке от входа в лагерь. **29** Открывайте ее – к вам выбежит лесовик. Задание выполнено, и сразу же получено новое – «Увести Старейшину из «Владений Карансула»». Идите тем же путем, что и пришли в лагерь, сопровождая старейшину к северному выходу из игровой зоны. Задание выполнено. Теперь идите на юг. В маленькой долинке расположился скупщик, а рядом

враждебная охрана. Уничтожьте охрану, она весьма слаба, подойдите к стойке и используйте данную вам траппером шкуру на стойке. **30** Задание



выполнено. Можно идти в «Город» или выполнить пару дополнительных заданий.

Чуть к северо-востоку от стоянки траппера расположена маленькая шахта. Перебейте слабую охрану и возьмите из сундука, расположенного у крупного здания, 10 кусков стали. **31** Сталь – лучший материал для доспехов и оружия на Кании.



Еще восточнее идет большая тропа на север. Пробежите через стаи собак и нескольких тигров. Вы придете к небольшому домику. Возьмите из сундука, стоящего рядом, руну «Малый расход энергии предмета».

### База «Город Ингос»

Поговорите с зайчатником о том, как надавить на Карансула. Вы получите задание «Завладеть бухгалтерскими книгами» и вознаграждение – 1200 монет. Поговорите с капитаном, он даст дельный совет о проникновении в сами владения Карансула. Поговорите с ловкачом, и он поднимет вам навык «Ловкость рук». Теперь идите к лесовикам.

### Зона диалога

#### «Жилище Зеленого клана»

Поговорите с Серым Листом о похитителе старейшины (вы получите задание «Отомстить похитителю старейшины»), и о стрелке, найденной при сыщике. Вы можете нанять Бриссена – доброго рыцаря; обратите внимание, он одет в уникальные доспехи, обладающие неплохими магическими свойствами. Вновь идите во «Владения Карансула».

### Игровая зона

#### «Владения Карансула»

Идите от входа на юго-восток до реки, переходите по мосту на юг, дальше идите по берегу реки, а затем по берегу озера на восток. Вход во владения охраняется весьма слабо, просто пробежите себе дорогу сквозь охрану. Идите от входа на восток. У



хорошо охраняемой шахты на бочке лежат документы, возьмите их. **32**

Оказалось, что вы взяли фальшивку. Придется искать дальше. Идите на север к мосту. Охрана по пути не сильная и для вас не составит особых проблем разобраться с ней. Перейдите через мост и перебейте охрану. Идите на северо-запад – вы придете к большой машине. Используйте «Ловкость рук» на этой машине, она сломается, и сбегутся крестьяне – тем самым вы облегчите себе путь дальше. **33** От машины идите на восток, а затем на север. В северной части владений ходят управляющий и телохранитель. Найдите и убейте их, с тела управляющего вы возьмете необходимые документы и железную булаву, с тела телохранителя – железное копье. Также у различных охранников можно найти разные части канийского армейского доспеха из железа. Пройдите по реке на север, туда, где она уходит в горы. В маленьком тайничке в сундуке возьмите руну «Минимальный расход запаса

сил». Выйти из владений можно через главный вход. Большинство охранников стоят к вам спиной и представляют собой прекрасную цель для «Удара сзади». Выходите из владений Карансула и идите в «Заброшенные шахты».



### Игровая зона «Заброшенные шахты»

Вы зайдете через южный вход. Идите на север до военного лагеря. У него есть три входа, слабее всего охраняется северный (только два человека, если выбрать время, когда патруль уйдет, и уничтожить его отдельно). Южный вход охраняется серьезно, но если вы сумели пройти через него, вы вряд ли встретите особо опасных для себя врагов в этом лаге-



ре. Предположим, вы зашли через северный вход. Идите на юг, перебейте охрану у домика и подойдите к колодцу. Мимо этого колодца часто ходит лазутчик, дождитесь его и убейте, возьмите с его тела личный знак лазутчика и железный длинный лук. Выходите так же, как и пришли. Если вы чувствуете в себе силы, то перебейте и остальную охрану в лагере, с нескольких стражей можно взять части канийского тяжелого армейского доспеха из железа. Идите к лесовикам.

Также можно навестить злых лесовиков, поселившихся в долинке, к северо-западу от лагеря. Вход к ним охраняет тролль, убейте или обойдите его. Дальше идите на север и убейте охрану из двух лесовиков, затем идите на запад, убейте еще пару лесовиков, затем двигайтесь на север. Там стоит группа из четырех лесовиков, уничтожьте или обползите их и двигайтесь на восток. По дороге вы встретите патруль лесовиков – убейте его и двигайтесь дальше. Через центральную поляну пройдите вдоль южной стены, иначе вас заметит очень крупная группа лесовиков, включающая в себя нескольких шаманов. Двигайтесь на восток. У небольшого бревна убейте двух шаманов (их можно убить по одному) и осмотрите бревно (используйте «Ловкость рук» – вы найдете руну «Максимальное усиление»). Также у лесовиков в качестве трофея можно добыть приличное количество стали.

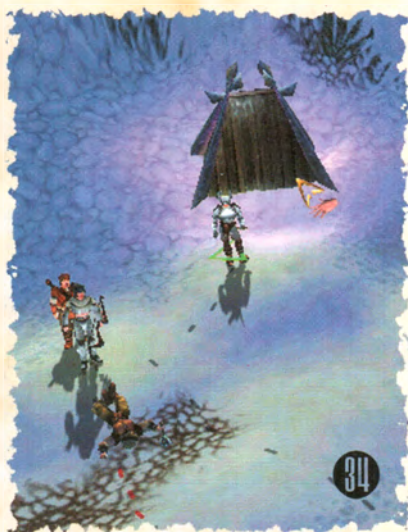
### Зона диалога «Жилище Зеленого клана»

Поговорите с Серым Листом об убийстве лазутчика, и вы получите подарок – основу заклинания «Небесная молния». Идите в город.

### База «Город Ингос»

Поговорите с торговцем Карансулом об украденных записях, и вы получите задание «Забрать коллекцию губернатора». Идите в «Заброшенные шахты».

Вы появитесь у западного входа. Идите на северо-восток по широкому пути между горами. Вы пройдете между лагерем военных и лагерем лесовиков. Двигайтесь дальше, и вы пройдете мимо закрытой двери. Запомните это место, вам еще предстоит сюда вернуться. Продолжайте путь на северо-восток. Мост не переходите, от моста идите на запад вдоль озера. У его западного края, начинаются владения разбойников. Пройдите охранников при входе



(они весьма многочисленны, поэтому можно пройти только через тех, которые охраняют путь у самого озера). Затем идите на север до коровника, от него на северо-запад, мимо дома. Убейте охранника, идите дальше вдоль горы на запад, убейте охранников у хижинки и возьмите из нее ящик с коллекцией губернатора. Выбирайтесь так же, как и пришли, но учтите, что бандиты выпустили тигров. Опасайтесь их. Возвращайтесь в город.



### База «Город Ингос»

Поговорите с торговцем и Плешивым – вы получите задание «Пройти через лабиринт». Возвращайтесь в «окрестности города».

### Игровая зона «Окрестности города»

Выходите рядом с базой лесовиков и идите на юго-восток к большим воротам. Открыв их, заходите в первую часть лабиринта. Основными противниками здесь будут тигры. Идите до полянки, там бродят два тролля; скорее всего, вы сможете с ними справиться. Также их можно обойти, выбрав удачное время. Выйдя на следующую поляну, обходите холмы с севера. На юге бродит элементаль льда, очень сильный враг. Пара элементарей послабее находится на выходе с этой полянки. Их можно убить, а можно и обойти. За ними гуляет тролль, а за ним еще один – их вполне можно обползти, если двигаться по южному краю прохода. Открывайте дверь, выходите из этой игровой зоны и заходите в следующую – продолжение лабиринта во «Владениях Карансула». Задание выполнено и получено новое «Прийти в новое место обитания зеленого клана».

### Игровая зона «Владения Карансула»

Воспользуйтесь южным входом на западной границе зоны. Идите вдоль горы на восток, а затем на юг; молодых и обычных синих троллей вы вполне способны убить, а вот старым троллем лучше не тягаться. Его нужно обойти и пройти через лежбище тигров. На юге вы найдете пенек, похожий на тот, что отключал ловушку у лесовиков. Используйте его, и вы переключите ловушку к северу от этого пенька: теперь она помогает вам. От ловушки идите на восток. Чуть севернее расположен проход на запад. Он охраняется двумя троллями, а в конце его в сундуке лежит руна «Дополнительные цели». Возвращайтесь из этого прохода обратно и идите на восток, а затем на юг – вы придете в новое место обитания зеленого клана. Заходите в зону перехода. Задание выполнено.

107



### Зона диалога «Новое жилище зеленого клана»

Поговорите с Серым Листом. Вы узнаете, кто стоял за похищением «принцессы». Идите в город и поговорите с магессой – вы получите задание «Встретить магессу». Поговорите с капитаном, а затем и с торговцем о заброшенных шахтах. Вы получите задание «Добыть нечто ценное для губернатора».

### Игровая зона «Заброшенные шахты»

Воспользуйтесь западным входом и идите на северо-восток к той двери, мимо которой вы уже проходили по пути к разбойникам. Вы встретите отряд магессы с охраной. Можно спрятаться, чтобы они прошли мимо, можно и напасть. Отряд у нее неслабый, но вам вполне по силам; естественно, магессу нужно убить в первую очередь, а затем разобраться с воинами. **36** С тела магессы можно взять руну «Максимальное усиление». Задание выполнено.

Используйте ключ, данный вам торговцем, на дверях шахты и заходите в нее. Идите на юго-восток, сражаясь по пути с тиграми. Когда дойдете до большого непроходимого холма, протянувшегося с севера на юг, идите на юг вдоль него – так вы избежите неприятных встреч с серьезными противниками. Обойдите холм с юга, прокравшись мимо тролля или убив его, и двигайтесь на северо-восток к тележке и сундуку. Около сундука бродит тролль. Расправьтесь с ним (или подождите, пока он уйдет) и заберите из сундука золотой самородок. Теперь можно выйти тем же путем, что вы и пришли, а можно отправиться к еще одному сокровищу. Путь к нему лежит на север от сундука; вам придется пробиться сквозь элементарей льда и тигров. На северо-востоке шахты, под елью, с одного из скелетов можно взять основу заклинания «Защита от молний». Теперь можно выходить из шахты и идти обратно в город.

### База «Город Ингос»

Поговорите с губернатором – вы получите ключ от шахт и новое задание «Заброшенные шахты». Вновь отправляйтесь в игровую зону «Заброшенные шахты».



### Игровая зона «Заброшенные шахты»

Воспользуйтесь западным входом, идите на северо-восток до моста. Миновав его, двигайтесь дальше на север вдоль озера. Открывайте дверь шахты ключом губернатора. Идите дальше на севере. Учтите, что охрана шахт весьма сильна, но она вам вполне по силам – просто старайтесь нападать на одного-двух разбойников. В шахты можно спуститься по одному из трех входов. Вам удобнее всего воспользоваться самым западным (правда, при этом придется немного подражаться с разбойниками, что не так уж страшно). Пробеите себе дорогу на запад и заходите в шахту. Задание выполнено. Получено новое задание «Найти принцессу».



### Игровая зона «Запретное подземелье»

Вы зашли через северный вход на западной границе зоны. Идите на восток, а затем на север, уничтожьте двух охранников. **37** Вы выйдете в большую пещеру, в которой живут наемники. Перебейте их и возьмите у начальника ключ от прохода в пе-



щеру. Внимательно осмотрите сундуки наемников, в них вы найдете 25000. Выходите из пещеры наемников через северный вход и идите на восток по южному проходу. Откройте дверь ключом начальника и двигайтесь дальше на восток. Войдите в пещеру, где на парапете сидят три гарпии. Проползите мимо них на север. Идите по проходу, и вскоре вы выйдете к рычагу. Воспользовавшись им, вы откроете себе путь на юг. Вы входите в земли червелицких, которых в этой пещере немало. Пробирайтесь по проходам, избегая большого количества червелицких. Убивайте их по одному, по двое. Вам необходимо пробраться в пещеру, расположенную к востоку от этих проходов. В пещере живет старая гарпия, с ней лучше не воевать, а обползти ее. Выходите на восток и идите по коридору на юг. Откройте дверь и зайдите в зону перехода. Задание выполнено.

Также в пещере можно отыскать несколько сокровищ. Для этого надо найти на юге коридоров червелицких рычаг и использовать его. Возвращайтесь к рычагу, открывшему вам дорогу на юг: к северу от него открылась дверь. За ней расположен еще один рычаг. Используйте и его. Теперь возвращайтесь к жилищу наемников. В сундуке вы найдете три зелья исцеления. Идите в проход на юг и затем на запад – так вы придете с юга к затопленным проходам. Поднимитесь по парапету в маленькую комнату и возьмите из сундука руну «Максимальное усиление».

### Зона диалога «Заброшенные шахты»

38 Поговорите с «принцессой», расскажите о Великом Маге и попрощайтесь с наемниками. Возвращайтесь на Гипат к Великому магу.



### Зона диалога «Подземелье Великого Мага»

Поговорите с Великим Магом, спросите его о Хадагане и отправляйтесь туда.

### ЧАСТЬ 3. СУСЛАНГЕР Зона диалога «Крепость»

Вас отправляют в качестве мишени в Каньон смерти. Придется доказать, что мишень вполне способна сопротивляться. Получено задание «Пройти Каньон смерти».



### Игровая зона «Каньон смерти»

39 Идите на север. Вы вполне способны справиться с одиночными воинами, но не нападайте на группы. Избегайте пауков, они весьма опасны. По пути вы встретите магический обелиск. Используйте его, и он сотворит на вас заклинание «Усиление», которое поможет вам. Когда дойдете до горы, идите на восток. Также можно зайти в северный проход и добраться до сундука, где лежат 50000. Выходите из этого тупичка и продолжайте двигаться на восток. Когда дойдете до маленькой одинокой горы, обойдите ее с юга и двигайтесь дальше на восток. Также стоит поступить и со второй группой небольших гор, только ползите по краю каньона – там стоит крупная группа учеников. Идите на восток до моста, перейдите по мосту на юг и дойдите до узкого прохода в горах. Зайдите в самый восточный проход и идите на юг, до конца горы. Затем идите в западный проход и двигайтесь на юг. Возьмите из сундука еще 50000. Выходите из этого прохода и двигайтесь на север вдоль каньона. У второго обелиска бродит паук, а обелиск дает вам возможность отлично видеть в темноте. Вероятно, позже это вам пригодится. Идите дальше на север, а затем на запад. У третьего обелиска стоят два паука, но сам он



весьма полезен – в него заложено мощное заклинание исцеления. Продолжайте двигаться по северной части каньона на запад, а затем и на север; пройдите мимо моста, и вы придете к небольшому строению. Откройте двери и заходите внутрь. Задание выполнено.

### Зона диалога «Крепость»

Поговорите с наложницей. Теперь вам придется с помощью наложницы выкрасть ключи у ее повелителя – лейтенанта Кардаура. Получено задание «Украсть ключ от клетки».

### Игровая зона «Каньон смерти»

Конечно, у наложницы есть оружие, но вряд ли она сможет противостоять тренированным воинам. Поэтому придется действовать хитростью. Охранники в тюрьме враждебны к наложнице, поэтому их надо избегать. Зайдите в проем между двумя клетками, расположенными к северо-востоку от клетки героя. Доберитесь до северной стены. Ползите на запад, дождитесь, пока охранник уйдет на запад, и откройте ворота. Выходите из тюрьмы. Идите на юго-запад за клетками и домами. Вскоре



вы придете к большому дому. Открывайте двери и заходите внутрь. Там стоит Кардаур.

100 Украдите у него ключ от клетки. Возвращайтесь к клетке героя тем же путем,



41



каким вы выбирались из тюрьмы. Откройте клетку. Задание выполнено.

### Зона диалога «Крепость»

Еще раз поговорите с наложницей. Теперь вы свободны, и ваши вещи при вас. Осталось выбраться из каньона. Получено задание «Добраться до входа в пещеру».

### Игровая зона «Каньон смерти»

Бежать вы будете ночью. В это время в каньон выпускают более опытных воинов и более опасных монстров. Мало того, как только о вашем побеге узнают, за вами пошлют элитные войска с целью уничтожить беглеца, дабы другим не повадно было. Поэтому для начала стоит устроить диверсию. Выходите через те же ворота, что и наложница, уничтожив по пути охрану (но только одиночек; два и более хадаганца для вас пока опасны). К северо-западу стоит у рычага Кардаур – убейте его и возьмите с его тела ключ от ворот. Воспользуйтесь рычагом, и вы выпустите зверей из клеток, это отвлечет погоню. Откройте ворота и выходите в каньон. Идите тем же путем, что и раньше, но не заходите в тупики. Вашими врагами будут банши (они гораздо сильнее и опаснее гипатских) и пауки. Дойдите до второго магического обелиска и воспользуйтесь им. К северу от него, в маленькой горной долине, стоит лагерь студентов этого заведения и их тренер. Настала пора посчитаться с ними (если, конечно, вас не поджигает погоня). С тела наставницы можно взять мифрильный тяжелый арбалет. Идите до второго моста, перейдите по нему на другую сторону и идите на север. Вы

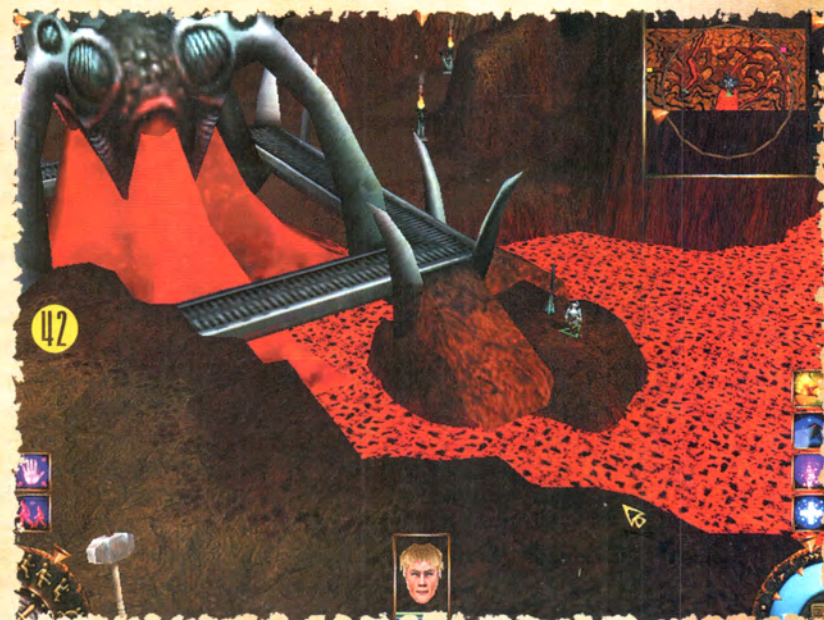
придете ко входу в пещеру. 41 Убейте охранника, возьмите у него ключ, открывайте ворота и заходите в зону перехода. Задание выполнено. Получено новое задание «Выход из пещеры».



### Игровая зона «Пещера червелицых»

Идите на восток, затем сразу же на юг вдоль стены и сразитесь с элементами, двумя земляными и одним лавовым. Используйте рычаг. Затем идите на восток, и от пролома – на север. У моста, который вы опустили рычагом, стоит червелицкий. Убейте его. Перейдите через мост и

убейте второго охранника. От моста осторожно двигайтесь на юг, а затем на восток, не попадитесь на глаза гарпии, вы можете с ней не справиться. Пробейтесь через охрану (один злобоглаз и один червелицкий). Осторожно проберитесь к храму на юго-востоке, избегая патрулей червелицых. Заберитесь на парапет храма по самому южному мостику и идите на юг, не попадаясь на глаза гарпии. Доберитесь до маленького островка земли на юге и используйте рычаг. 42 Вы опустили мост на северо-востоке. Пройдите по парапету на север и сойдите там же, где вы на него заходили. Идите к северо-восточному выходу из пещеры, избегая червелицых. Зайдите в этот проход и убейте гарпию, а затем уничтожьте охранника. Пройдите по мосту, убейте лавового элемента и идите на восток. Подойдите к камню. Там вы встретитесь с представителем беглых. Задание выполнено.



110



### База «Последнее Укрытие»

После разговора вы получите задание «Императорская печать». Выходите из зоны и идите в «Пустыню».



### Игровая зона «Пустыня некромантов»

От входа идите на север. Избегайте людоедов и гарпий, пока они для вас слишком сильны. Идите вдоль горы на север, убейте злобоглаза, преграждающего вам дорогу. **43** Прокрадитесь к сундуку вдоль северной стены, не попадаясь на глаза циклопу. Возьмите из сундука императорскую печать. Возвращайтесь в «укрытие».

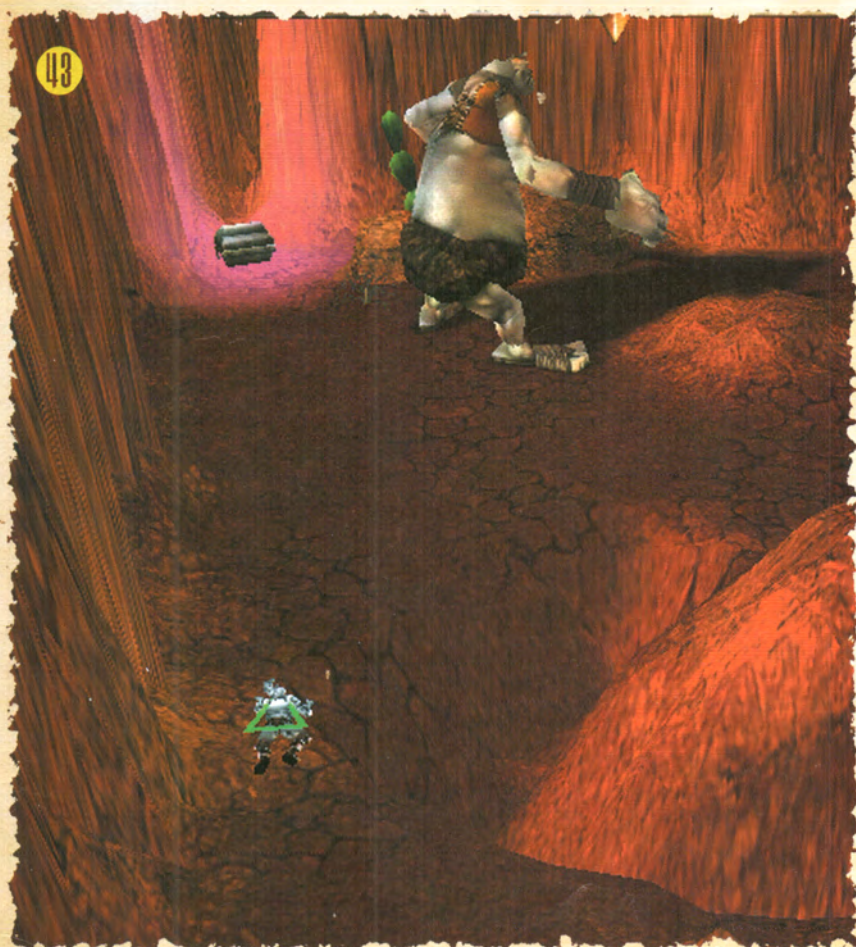


### База «Последнее Укрытие»

Поговорите с Хатулем. Поговорите с братом Безлицым. Поговорите с братом Кузнецом, расспросите о пропавшем юноше, и вы получите задание «Убить двух надсмотрщиков». Поговорите с Кехелем, расспросите его о магии и о пропавшем юноше – вы получите задание «Гарпия». Поговорите с Сахилей о пропавшем юноше, и вы получите два задания – «Тайник» и «Письмо». Вам стали доступны наемники, будет весьма полезно взять их с собой (например, Харад обладает уникальной алебардой). Идите в «Пустыню».

### Игровая зона «Пустыня некромантов»

Идите на юг, сквозь пауков и баньши. Вскоре вы достигнете конца горы. Рядом вы увидите гарпию. Пройдите мимо и зайдите в долину, расположенную южнее. Перебейте пауков и только потом нападите на гарпию. Возьмите в качестве трофея руну «Быстрое восстановление энергии предмета». Задание выполнено. Идите в «город».



### Игровая зона «Город Суслангер и его окрестности»

Идите на юго-восток к реке, отбиваясь от баньши и пауков. Доберитесь до моста и пройдите по нему на юг. Затем сразу же идите по плотине на восток, избегая хадаганских воинов-ветеранов и даже крестьян, которые могут их позвать. Идите до второй плотины и дальше на юг. **111** Вскоре вы встретите надсмотрщика – убейте его. На теле вы найдете мифрильный боевой топор. Идите на юг. Около входа в город поверните на запад. Вы придете на другие плантации. Там также

111



найдите надсмотрщика и убейте его, стараясь не попадаться на глаза крестьянам. Ветеранов или обходите, или убивайте по одному. На теле этого надсмотрщика вы найдете мифрильную тяжелую шипованную дубину. Задание выполнено.

Выходите с южных плантаций и идите на мост, расположенный к северу от них. Пробежитесь по самому краю берега на запад и выйдите из здания. Далее идите на юг, отбиваясь от монстров. 45

Откройте сундук, стоящий около разрушенного здания. Возьмите вещи коллекционера. Задание выполнено.

Теперь идите ко входу в город. Прокрадитесь мимо охраны у ворот, затем идите на юг по главной улице, не попадаясь никому на глаза. После перекрестка заходите в восточные ворота. 46 Идите к северному дому со статуями у входа. Используйте письмо на дверь. Задание выполнено. Возвращайтесь в «Укрытие».



### База «Последнее Укрытие»

Поговорите с кузнецом об убитых надсмотрщиках. Вы получите 3 куска метеорита. Поговорите с Кехелем об убитой гарпии. Вы получите 40000 денег и основу заклинания «Фонтан кислоты». Поговорите с Хатулем об убитых надсмотрщиках и о встрече с коллекционером. Вы получите задание «Собиратель древностей». Поговорите с Сахи-

лей о походе в город. Вы получите задание «Загородный особняк». Поговорите со Слепым, и ваша ловкость увеличится.

### Игровая зона «Город Суслангер и его окрестности»

Для начала идите на север, там стоят два небольших дома. Во дворе одного из них, того, что с открытыми дверями, стоит ветеран, у него есть ключ от закрытых дверей дома ря-

дом. Заберите ключ и откройте запертую дверь. Из сундука возьмите 100000. Задание выполнено.

Теперь идите на юг, а от зоны перехода на юго-восток, затем, немного не доходя реки, снова на юг. Заходите на рынок, там проводят операцию местные вооруженные силы. Уничтожьте всех врагов, и откроется зона перехода. Зайдите в нее. Задание выполнено. С военных вы получите части хадаганского доспеха из мифрила.



**Зона диалога**  
**«Тайное торговое место»**

47 Поговорите с коллекционером и отправляйтесь в «Укрытие».

**База**  
**«Последнее Укрытие»**

Поговорите с Сахилей об особняке, обратите внимание, что теперь ее можно нанять. Поговорите с Кехелем о некроманте Тайво. Вы получите задание «Старый некромант». Идите в «Пустыню».

**Игровая зона**  
**«Пустыня некромантов»**

Идите от входа на восток, переберитесь через разлом. От него идите на север, сражаясь с баньши, пауками, гиенами, людоедами. После встречи с людоедом идите на восток, и вы дойдете до башни некроманта. Охрана состоит из воинов и зомби. Зомби убить легко, с охраной же придется повозиться. Подойдите со спины к магу, стоящему у входа в башню. Убейте его, а затем перебейте воинов и лучников, стоящих неподалеку. Зайдите в зону перехода.

**Зона диалога**  
**«Башня старого некроманта»**

48 Поговорите с некромантом, вы получите задание «Останки ученого».



**Игровая зона**  
**«Пустыня некромантов»**

От входа идите на север, вдоль стены до первого входа. Уничтожьте охрану

и заходите внутрь. Идите к западному дому, затем вдоль восточной стены до-



ма, и затем вдоль южной. От угла между южной и западной стенами идите на юго-запад, ко второму по счету дому. Откройте дверь и зайдите внутрь. Убейте хранителя ключа и двух зомби. Не стоит ввязываться в крупные побоища, они могут плачевно закончиться. Выходите из этого дома и идите по дороге на юго-восток, а затем на восток и на северо-восток. Зайдите в дом и перебейте охрану. **49** Возьмите с алтаря голову ученого и выбирайтесь из этого комплекса. Задание выполнено. Идите к некроманту Тайве. У охранников этого комплекса можно получить отличный тяжелый доспех, а у хранителя взять лучшее боевое копье.



**Зона диалога**  
**«Башня некроманта»**

**50** Поговорите с некромантом, и вы получите задание «Амулет». Поговорите о подарке Холая, и вы получите весьма неплохой доспех. Идите в город.

**Игровая зона**  
**«Город Суслангер и его окрестности»**

Воспользуйтесь западным ходом. Разрушенный особняк находится к северо-востоку от зоны перехода, идите туда. Идите вдоль стены на восток и заходите внутрь. Особняк охраняется зомби и боевыми магами. Пробежитесь через



главный вход, а затем через пролом в стене зайдите во внутреннюю часть и из сундука достаньте обломки амулета. **51** Задание выполнено. Возвращайтесь в «Укрытие».

### База «Последнее Укрытие»

Поговорите с Кехелем об обломках амулета, поговорите с Хатулем о портале – вы получите задание «Добраться до места встречи». Перед выполнением этого и последующего задания стоит обзавестись заклинаниями «Телепортация» или «Ясновидение» и «Фейерверк».



### Игровая зона «Портал»

От места высадки идите по дороге на восток до перекрестка. Затем идите на север к небольшому особняку. Пройдитесь в особняк и пройдите на север, за решетку, к сундуку. Откройте его и возьмите 1000000. Дополнительное задание выполнено.



**53** Вернитесь к перекрестку. Идите по дороге на восток, и на севере вы увидите пещеру. **57** Зайдите в зону перехода.

### Зона диалога «Пещера встречи»

Поговорите с Безлицым, и вы получите задание «Портал». Идите в игровую зону «Портал».



### Игровая зона «Портал»

На выходе вас поджидает засада. Врагов много, но они очень слабы. Уничтожьте их всех вместе с главарем. С его тела можно взять руну «Минимальный расход энергии предмета». Отправляйтесь на юго-запад, ко входу в небольшую часть города недалеко от портала. Сам портал представляет собой сильно укрепленный военный лагерь, и не стоит ломиться в него через главные ворота. **58** Идите к мосту через реку в западной части карты. Также здесь можно выполнить еще одно дополнительное задание. На перекрестке, чуть севернее моста, идите на запад вдоль стены.

115





Вскоре вы дойдете до сундука, из которого можно взять основу заклинания «Слабоумие». Возвращайтесь к мосту и идите на юг, вы войдете в город. Старайтесь не попадаться на глаза охране или горожанам, которые вызовут охрану, если увидят вас. В южной части города расположен мост, ведущий в лагерь при портале. Он охраняется весьма слабо. Перебейте охрану и пройдите по мосту. От моста идите на север, уничтожая по пути охрану. Дойдите до перекрестка и от него идите на юго-восток, пока не дойдете до дома. У дома стоит хранитель ключа от портала. Убейте его и возьмите с тела ключ. Идите на восток по дороге. Вскоре вы придете к небольшой колонне – алтарю. С ее помощью можно отключить ловушки, но для этого тоже нужен ключ. Хранитель ходит между двумя алтарями управления и проверяет их. Дождитесь его, убейте и заберите ключ с тела. Отключите

первый магический круг обороны. Идите на юг, а затем на юго-запад. Пробежитесь сквозь охрану, обходя крупные скопления врагов, и вы выйдете ко второму кругу защиты. Здесь хранитель расположен за ловушками, поэтому либо найдите его при помощи «Ясновидения» и выманите «Фейерверком», либо используйте «Телепортацию». После второго круга ловушек на юго-востоке вы увидите мост, но хорошо охраняется. Поэтому придется идти в обход через третий круг обороны. Он состоит из неотключаемых ловушек, но среди них есть проход, по которому и ходит их смотритель – молодой маг. Следуйте за ним и не вздумайте его убивать. Скорее всего после этого вы не сможете найти дорогу среди ловушек. Пройдите это заграждение, и на востоке вы увидите другой мост – менее охраняемый. Перебейте охрану и пройдите по нему. Вы уже почти добрались до самого портала.

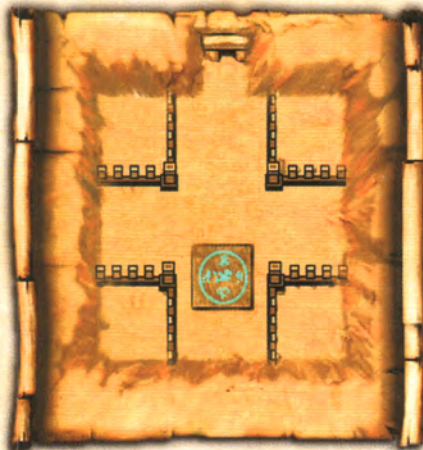
**54** Портал – древнее сооружение – включается при использовании порталного ключа на два пульта. Первое применение ключа включает первую фазу портала – предварительную, второе же включает сам портал. Через некоторое время он готов к работе. Пульты управления расположены перед самым порталом и не сильно охраняются. Но как только будет применен ключ к пультам сбежит мощная охрана. Действуйте хитростью и расчистите себе путь к первому, ближайшему пульту и путь наверх, в обход портала. Используйте на пульте ключ и убегайте наверх. Охрана не должна вас заметить. Теперь пробирайтесь ко второму пульту и делайте все то же самое. Дождитесь наверху, пока портал не будет полностью активирован, затем спускайтесь по склону к первому пульту и оттуда направляйтесь в портал. Задание выполнено.



55

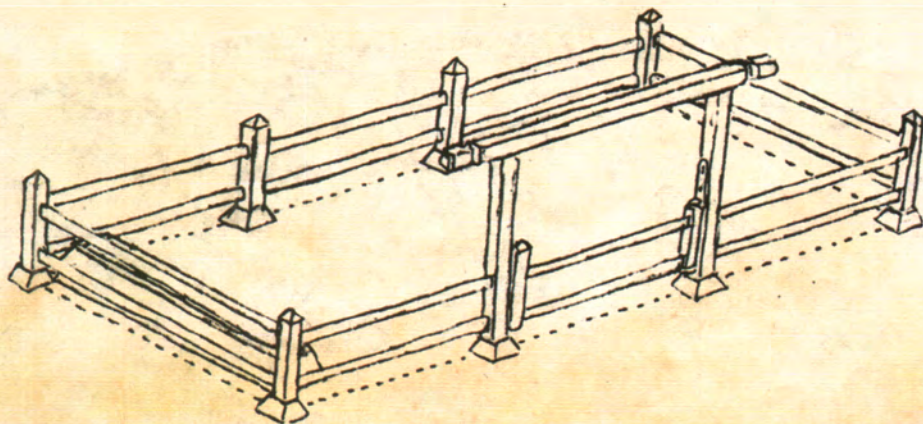
#### ЧАСТЬ 4. ФИНАЛ Зона диалога «Подземелье Великого Мага»

☞ Поговорите с Великим Магом, расскажите об амулете телепортации, спросите его о совершенном волшебстве, поговорите с «принцессой» и спросите о Проклятье. Попрощайтесь с наемниками и отправляйтесь в последний бой.



#### Игровая зона «Финальная»

Вы появляетесь за спиной Великого Мага. Вскоре появится и Проклятье. Методы борьбы с ним могут быть разнообразными, и если вы до него добрались, то, скорее всего, сумеете с ним справиться. Лучший способ – постоянно лечить Великого Мага, предоставив ему возможность сразиться с Проклятьем. Рик обладает более сильными заклинаниями, нежели вы, и совсем без его помощи не обойтись. После победы над этим противником игра заканчивается.



117



Для записей

118



Специальный выпуск СМ: Все о Вселенной «Проклятые Земли»

Для записей

119







Стихий, Магия Астрала и Ближний бой.

10. Для вора важны умения: Удар со спины и Нагрузка, также пригодятся Здоровье и Регенерация, из навыков полезны Ближний бой, Магия Астрала.

11. Для воина нападения пригодятся умения в любимом оружии, Ловкость, весьма полезны Здоровье и Регенерация, а из навыков полезны Ближний бой и Магия Астрала.

12. Для воина защиты потребуются умения в Силе, Регенерации, Здоровье, любимом оружии. Из навыков полезны: Ближний бой и Магия Астрала.

13. При выборе умений стоит учитывать, что они растут в цене при каждом новом умении. Поэтому нужно вначале прокачать одно умение до конца и только потом браться за следующее.

14. Магия Астрала полезна всем персонажам, так как эта сфера магии включает в себя такие заклинания, как «Лечение», «Регенерация», «Ослабление», «Увеличение силы», «Ускорение», «Замедление».

15. При большом превосходстве вашей атаки над защитой противника стоит наносить удары в голову, так как это приведет к скорейшему уничтожению противника.

16. Наиболее опасны удары в голову, поэтому ее стоит защищать в первую очередь. Покупайте самые дорогие из доступных шлемов, что даст вам возможность легче переносить такие попадания.

17. Также крайне неприятны удары в руки, так как они замедляют ваши атаки и сотворение заклинаний. Старайтесь по возможности защищать руки, это несложно хотя бы потому, что их защищают и тяжелые, и легкие доспехи.

18. При сборке предметов с магическими заклинаниями стоит учитывать, что наибольшую пользу принесут предметы с встроенным лечением и предметы, несущие в себе заклятья с постоянным эффектом (например, «Увеличение силы» или «Ослабление»).

19. Пользуйтесь зельями исцеления, они позволяют восстановить здоровье без потери времени.

20. При возможности соберите посохи, несущие в себе нужные вам заклятья. Для воинов будут полезны посохи с лечением, а маги могут собрать посохи с теми заклятьями, которые они используют не особо часто, тем самым освободив место для более полезных и часто используемых заклинаний.

21. Состав группы нужно подбирать аккуратно, каждый член группы должен знать свое место в ней и свою функцию. Весьма неплохи группы из одного-двух воинов и 4-5 магов (или лучников). В группе маги должны разделить между собой обязанности по лечению союзников и ослаблению монстров. Воины же должны стараться забрать на себя всех противников, не пропуская их к магам.

22. Прокачивать персонажей стоит на таких зонах, где воевать им тяжело, но при этом их не убивают. Так опыт будет набираться быстрее всего.

23. После смерти персонажа не забудьте вернуться и осмотреть свой труп (если это относительно безопасно).

24. Если ваш персонаж умер несколько раз подряд, то, наверное, пока не стоит ходить в эту игровую зону, а стоит отправиться в более простую и окупить потерянный опыт.

25. Чтобы справиться с организованной группой противников, крайне выгодно применять заклинание «Фейерверк». Это позволит вам разделить врагов и воевать с ними поодиночке. Для успешного применения заклинания «Фейерверк» вам также будет весьма полезно заклинание «Ясновидение», которое позволит издалека увидеть местоположение противников и выбрать наиболее подходящую жертву.

26. Заклинание «Фейерверк» также пригодится персонажу, специализирующемуся на ударе «со спины». Для этого приманивайте одного противника по направлению к себе так, чтобы он попал в область вашей видимости, но не заметил вашего персонажа. Когда кончится действие заклинания, противник пойдет назад на свое обычное место, повернувшись к вам спиной. В

этот момент подбегите к нему и, не дожидаясь, пока противникотреагирует на ваше приближение, нанесите удар со спины в голову.

27. Для успешной игры на картах, где есть очень сильные противники, придется собирать большую группу, которая должна действовать слаженно. В ней будет очень полезен один воин защитного плана, который способен самостоятельно сдерживать атаки противника. Он должен продолжать длительное время стоять под ударами врага, а пара магов будет его лечить. Тогда остальные члены партии (желательно маги со специализацией в магии стихий – повреждения от них наиболее сильны) займутся уничтожением противника.

28. На вашего воина, а лучше всего на каждого из членов вашей группы, должно быть наложено (и должно периодически обновляться) заклинание «Усиление», также весьма полезны предметы с таким заклинанием и руной «Постоянное действие».

29. Перед боем наложите на противника заклинание «Ослабление» и обновляйте его, прежде чем успеет закончиться предыдущее.

30. Если в вашей группе есть маг, который хорошо владеет Магией Астрала, то перед боем также рекомендуется наложить на противника заклинание «Замедление» (заметьте, что без рун усиления и увеличения длительности это заклинание малоэффективно).

31. Еще одна, более сложная, тактика, потребует наличия в вашей группе двух магов, специализирующихся в магии астрала. Они должны действовать на противника заклинанием «Парализация», продолжительность которого невелика (2-3 секунды). Попеременно творя эти заклинания, два мага смогут удерживать одного противника в полном бездействии, а остальная часть группы будет наносить ему урон. Еще лучше, если в группе будут три мага с заклинанием «Парализация» либо у магов будут жезлы с этим заклинанием – тогда действовать совместно им будет значительно проще.

# Квесты многопользовательской игры

Мультиплеерные квесты на Гипате, выдает их Ривар – новый воевода поселка, магазин же так и остался у Бабур-Мастера, правда, теперь он и магией торгует.

## Задания в Предгорьях

### 1. Сокровища разбойников.

1 Необходимо вернуть сокровища, украденные разбойниками, в поселок. Для выполнения этого задания двигайтесь от входа на восток, а затем вдоль реки на север. Перейдите через северный брод и затем двигайтесь к лагерю разбойников. Учтите, что количество разбойников в лагере увеличилось, и у них появились волшебницы, правда, весьма неопытные. В центре лагеря стоит сундук – откройте его и возьмите мешок. Отнесите его в поселок. Задание выполнено.

### 2. Жаба-людоед.

2 Необходимо лишить орков такого союзника, как огромная жаба. Жаба обитает у брода неподалеку от входа в пещеру, в которой когда-то жил шаман орков и лежала магическая плашка. Она является опасным противником, и борьбу с ней желательно начинать с удара «со спины». Также стоит сразу проверить, насколько эффективным будет применение оружия. После ее смерти можно возвращаться в поселок с выполненным заданием.

### 3. Магическая пирамида.

Орки вновь включили магическую пирамиду, ее необходимо выключить. Пирамида, как и рычаг, ее выключающий, расположена на юго-востоке игровой зоны, но для использования рычага потребуется ключ, который находится у шамана. Шаман стоит в самой южной части восточного плато, а чтобы попасть туда, придется идти к пещере на северо-востоке зоны. Чуть южнее

пещеры расположен брод, перейдя который, вы окажетесь на плато. Идите вдоль высокого берега на юг, там вы и встретите шамана, которого придется убить. Заберите с его тела ключ и направляйтесь в лагерь орков. Не подходите близко к пирамиде, она может убить любого из персонажей одним ударом молнии. Пройдитесь внутрь лагеря орков и используйте ключ на рычаг. Задание выполнено.

## Задания в зоне «Река и острова»

### 1. Спасти Го-Го.

Го-го собираются казнить, он стал неудобен оркам, и его необходимо спасти. Учтите, что сейчас опущен только один мост (самый западный), а остальные два подняты. Есть два пути для выполнения этого задания. Первый состоит в том, чтобы кратчайшим путем прийти на центральный (самый крупный) остров, уничтожить орков охраны и отконвоировать Го-Го на Лысый остров – свалку орков (второй остров, если считать от восточного моста). Го-Го будет следовать только за лидером вашей партии, и по пути придется защищать его от нападения орков. На Лысом острове Го-Го спрячется, и задание будет выполнено. Второй путь облегчает проникновение на центральный остров, для этого придется вначале сходить на Лысый остров за доской, а затем отправиться обратно на остров со сломанным мостом. Лидер партии должен прийти с доской к мосту, и тот будет восстановлен. По нему будет проще добраться до центрального острова. Учтите, что большие группы орков весьма опасны, и их стоит обходить или, по крайней мере, «разбираться» с помощью «Фейерверка».



### 2. Ящеры в ловушке.

3 Необходимо спасти ящеров, которые сидят в ловушке, устроенной орками на месте старого гоблинского лагеря на западе этой игровой зоны. Сделать это достаточно просто, если ваша группа способна справиться с орками в количестве больше трех, включая орков-шаманов. Ключ от клетки находится у орка, стоящего среди деревьев к северо-западу от клетки. Возьмите с его тела ключ, откройте клетку и выпустите ящеров; когда они убегут из зоны, задание будет считаться выполненным, и вы можете вернуться в поселок.

### 3. Поссорить гоблинов и орков.

4 Для начала придется идти на крупный остров на востоке, там находится большое поселение гоблинов, а на маленьком плато в западной части острова стоит тотем с головой гоблина, который необходимо забрать. Гоблины существенного сопротивления не оказывают. Затем эту голову необ-

ходимо отнести на «гору советов», она расположена к юго-востоку от входа в зону и представляет собой плато в горах, на которое ведет узкая тропа. Там находится несколько орков-шаманов. Когда лидер придет на это плато, задание будет завершено, и голова будет установлена.

## Задания в Средних Горах

### 1. Главный шаман.

Необходимо убить главного шамана племени орков, поселившихся в селении гоблинов на западе Средних Гор. В селении есть два входа – с юга и с запада, оба серьезно охраняются. К самому селению можно пройти только по одному-единственному мосту. Придется пробиться внутрь лагеря, в тяжелом бою одолеть шамана и выйти из лагеря (лучше – тем же путем, каким и входили). Также стоит отметить, что





орки здесь сильнее, чем на остальной части этой зоны. Задание считается выполненным после смерти главного шамана.

## 2. Дракониий амулет.

**6** Необходимо отнять Дракониий амулет у племени ящеров, живущих на севере игровой зоны. Вам придется идти через всю зону, в частности, через племя ящеров, живущих у входа в горы, далее по горным тропам и выйти к обсерватории. Именно около нее обитает нужное племя и его вождь, который охраняет сундук с амулетом. Вам предстоит непростые бои: ящеры весьма сильны, не стоит воевать более чем с тремя из них одновременно. После того как вы забрали амулет, возвращайтесь в поселок.

## 3. Поросенок Пятачок.

**6** Ящеры угнали из поселка любимого поросенка Ривара, животное необходимо вернуть. Поросенок находится в клетке на севере зоны. К нему придется пробиваться через племя ящеров, живущих у входа в горы, затем по горным тропам и к маленькому поселению ящеров на северо-западе. Оттуда на восток ведет дорога к клетке. Пятачок последует за лидером партии, и его необходимо привести к выходу из зоны, тогда задание будет выполнено. Однако учтите, что на обратном пути монстры будут нападать не только на вас, но и

на Пятачка, и его предстоит защищать.

## Задания в Мертвом Городе

### 1. Мертвый Город и его сокровища.

Придется идти в самый центр Мертвого города и подняться на гору: только так можно убедиться, что дракона наверху уже нет. Путь вам будут претраждать скелеты. Светлые скелеты являются вполне приемлемыми противниками, темные же очень сильны и опасны, их группы следует «разводить» с помощью «Фейерверка» и уничтожать скелетов по одиночке. Не стоит нападать «в лоб» на группу из трех и более темных скелетов. После того как вы убедились, что на горе никого нет, идите на северо-восток от горы к саркофагу, уничтожьте охрану около него (она состоит из темных скелетов), заберите сокровище из саркофага и возвращайтесь в поселок.

### 2. Умертвия.

**7** Вам предстоит уничтожить очень опасную нежить. От входа на игровую зону идите на запад, через мост, и далее на северо-запад к заброшенному лагерю хадаганской экспедиции. Именно в нем и поселились умертвия. Стоит уничтожать их по одному, максимум по два. Также опасайтесь их главаря, он особен-



но силен и наделен немалыми магическими способностями. Задание будет выполнено после уничтожения всех умертвий.

## 3. Королева

### блуждающих огоньков.

**8** Неподалеку от зеленого кристалла, находящегося в разработках на севере от Мертвого Города, появилась Королева, плодятся блуждающие огоньки. Ее необходимо уничтожить. Все северные разработки теперь заселены блуждающими огоньками, через которые придется пробиваться на восток сквозь разработки к зеленому кристаллу, у которого и живет королева. Ее необходимо уничтожить – тогда задание будет выполнено. Учтите: блуждающие огоньки плохо пробиваются колющим и рубящим оружием. Атакуйте их магией.

*Мультплеерные квесты на Ингосе, выдает их Вальрасиан, а магазин, как и ранее, находится у Карансула.*

## Задания во владениях Карансула

### 1. Неприятности у Карансула.

**9** На владения Карансула нападает целая толпа монстров, их необходимо уничтожить. Основная масса противников, состоящая из троллей, элементарей льда и тигров, находится в центре его владений (неподалеку от большой

машины) и на другом берегу реки, между стоящих там домов. Задание будет выполнено после гибели последнего монстра в этом районе.

## 2. Черные единороги.

На бывшей тайной тропе черный клан лесовиков вывел черных и очень агрессивных единорогов, вам придется их уничтожить. Стоит помнить о том, что единороги хорошо защищены от воздействий молниями. После того как все они будут уничтожены, задание будет выполнено.

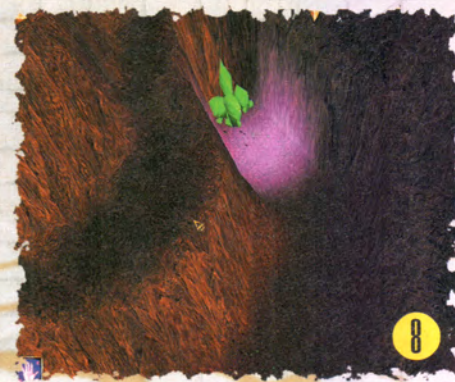
## 3. Король-олень.

С трупа короля-оленя можно забрать золотой самородок, являющийся отличным подарком для губернатора, который и дал соответствующее задание. Король-олень находится на севере игровой зоны, рядом с одиноким домиком. Он весьма опасен, может творить разнообразные заклинания Магии Молний, и бой с ним будет не простым. Убейте его, поднимите с трупа золотой самородок и отнесите губернатору – задание будет выполнено.

## Задания в заброшенных шахтах

### 1. Старые карьеры.

Вам придется расчистить старые карьеры от заселивших их монстров: троллей, элементарей льда и тигров. Но прежде вам понадобится ключ от старых карьеров, который находится в



Квесты многопользовательской игры

Все о Вселенной «Проклятых Земель»



бывшем селении враждебных лесовиков (в центре игровой зоны), там теперь живут бешеные тигры, которых также необходимо полностью искоренить. Ключ от карьера лежит в бревне на северо-востоке долины, где жили лесовики, а вход в карьер расположен чуть севернее по дороге, дверь охраняет большой тролль. После гибели всех указанных выше монстров задание будет считаться выполненным.

### 2. Ключ от арсенала.

Плешивый сумел украсть ключ от арсенала, ключ необходимо вернуть, а Плешивого – уничтожить. Плешивый и его банда находятся там же, где и раньше. Плешивый ходит с охраной и представляет большую опасность, несмотря на то, что у него нет оружия. Учтите, что он может выпустить из клетки тигров, которые составят отличное подкрепление его охране. Это стоит предостеречь, ликвидировав их заранее.

### 3. Нашествие червелицых.

10 Необходимо для начала найти капитана Тильвара, он отправился к заброшенным шахтам, расположенным на севере этой игровой зоны, останавливать червелицых. Заходите в область шахт и двигайтесь на север, там вы найдете тело Тильвара. Спасти его вы не смогли, но отомстить сможете – перебейте всех червелицых, но не нападайте на скопле-



ния более чем из двух монстров, разделайте их при помощи «фейерверка».

*Мультиплеерные квесты на Суслангере, выдает их Брат Хатуль, а магазин находится у Брата Кузнеца.*

## Задания в пустыне некромантов

### 1. Пропавший гонец.

Тело гонца можно найти на юго-западе зоны, вашими врагами будут пауки, баньши, тролли и гарпии. Возьмите письмо с тела гонца и доставьте его брату Хатулю. Задание будет выполнено.

### 2. Маг-зомби.

Придется идти в лабораторию некромантов (на юго-востоке зоны) и уничтожить это ужасное создание. В качестве врагов ожидается большое количество вражеских магов! С трупа мага-зомби заберите голову и отнесите ее к башне Холая на северо-востоке этой игровой зоны, после чего задание будет выполнено.

### 3. Циклопы.

11 Они бродят неподалеку от входа, их видно издалека, вам придется сразиться с ними и уничтожить. Задание будет выполнено после гибели последнего циклопа.

## Задания в окрестностях города Суслангера

### 1. Неприятности у коллекционера.

Идите к дому коллекционера на юго-востоке и убейте стражу у дома, затем уничтожьте и прибывшее подкрепление. Теперь идите в полицейский участок и отбейте у стражи коллекционера, лидер группы должен подойти к нему и отвести коллекционера к его дому. Задание будет выполнено, если он живым доберется до места.

### 2. Смерть Айзет-Бека!

Айзет-бек вместе со своей стражей находится в казармах на юге от входа в эту игровую зону. Убейте его, и задание будет выполнено.

### 3. Предатель.

Предатель откармливается в офицерской столовой, где его и придется уничтожить. Столовая находится неподалеку от плантаций, на юго-востоке от входа в игровую зону. Задание будет выполнено после гибели предателя.

### 4. Ученые-убийцы.

12 Ученые находятся в разрушенном особняке, их охраняют боевые маги, вам придется уничтожить и тех и других. Будьте готовы к огромному количеству атакующих заклинаний, сотворенных для борьбы с вами. После

уничтожения ученых и охраны задание будет выполнено.

## Задания в припортальной зоне

*Задания на эту зону выдает сам Великий Маг и отличаются они повышенной сложностью. Доступ к магазину Великого Мага происходит через голема, стоящего рядом.*

### 1. Властелин теней.

13 В городке на юго-западе этой игровой зоны находится огромное количество теней и маг, их создающий. Мага необходимо уничтожить, он укрылся в самом крупном особняке в этом городе. После его гибели задание будет выполнено.

### 2. Убить дракона.

Дракон-повелитель и призванные им драконы находятся к востоку от входа и к северу от городской стены. После гибели Дракона-повелителя задание будет выполнено.

### 3. Вторжение на Гипат.

Необходимо остановить вторжение армии Суслангера на Гипат. Для этого вам придется пробиться к порталу и убить генерала армии вторжения, с его тела можно взять ключ, с помощью которого выключается портал (ключ необходимо использовать на оба рычага, находящиеся рядом с порталом).



## Квесты многопользовательской игры

# Обзор сайтов: интернет-ресурсы Вселенной «Проклятые Земли»

Официальный  
международный  
сайт игры  
«Проклятые Земли»

<http://www.evil-islands.com>

Новости, информация о мире игры, демо-версии, скриншоты, форум, темы для экрана.



# Обзор сайтов: фан-страницы и форумы «Проклятых Земель»

1 Форум «Проклятые Земли»  
на [www.kamrad.ru](http://www.kamrad.ru)  
(ex. 3Dfiles.ru)

<http://www.kamrad.ru/usr-cgi/ubb/forumdisplay.cgi?action=topics&number=17>  
модератор Demeter (dap@peterlink.ru)

Обсуждение демо-версии и конкурсов Нивала

2 Форум «Проклятые Земли»  
на [news3.al.ru](http://news3.al.ru)

<http://news3.al.ru/ubb/Forum8/HTML/000023.html>

Обсуждение демо-версии и будущей игры

3 Evil Islands

<http://www.peko.ru/ei/>  
ведущие Socket (socket@peko.ru)  
и Legolas (legolas\_cool@mail.ru)

Новости, снимки, прохождение демо-версии, советы

4 Nival Unofficial Fan Club

<http://personal.primorye.ru/nivalfan/>

Новости по проектам и локализациям Нивала, советы, прохождения, рассказы, фотографии многих сотрудников компании. Есть раздел по ПЗ:

<http://personal.primorye.ru/nivalfan/new/games3.htm>  
ведущий Merlin (merlinmagi@mail.primorye.ru)

**KAMRAD.RU**  
Проклятые Земли  
Правила сайта | Регистрация | Вход | Поиск | FAQ | Обратная связь | Реклама | Контакты

Показать темы за последние 45 дней [X] [OK]

Правила сайта: как это работает, форум, нивала.

Темы только зарегистрированные участники могут заводить новые темы. Ответы только зарегистрированные участники форума могут принимать участие в обсуждении.

Тема	Автор темы	Ответы	Последнее сообщение
Галерея на месте будущего сайта	Cardinal	0	24-09-2000 15:13
FS...	Прохожий	6	24-09-2000 14:46
2 нивал - небольшая ошибка и вопросы	rouher	9	24-09-2000 10:51
2 нивал - Нельзя ослепнуть вне города!	Stalin	3	24-09-2000 01:29
4 Ехидна	aktaRox	0	23-09-2000 20:52
2 нивал Белый волк (2шт)	Nyle	2	23-09-2000 20:07
2 нивал...???	Droktan2	0	23-09-2000 19:51
Это я транзитный или движок король танкозв?	Amigo	3	23-09-2000 07:42
Тест производительности в "ПЗ" с FSA	Cardinal	3	23-09-2000 02:49
Темы правлен...	Cruel_Crow	4	23-09-2000 01:24
Проклятые Земли Демо.	«Sprite»	63	23-09-2000 01:07
2 нивал	Bad	0	22-09-2000 21:26
2 нивал: разучивания - bug или feature	rouher	2	22-09-2000 18:52

**ПРокЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ**

НОВОСТИ | ИГРА | ОБЗОР | ФОРУМ | ФАЙЛЫ

Последние новости | Архив

**Результаты Игровой Лихорадки.**

Socket, 19.09.2000 21:15 MSK

Цитирую Нивал:

Определен победитель первого розыгрыша по Проклятым Землям — им стал Александр Жеребилов из Москвы. Поздравляем! Вообще-то вопросы по демо-версии были не совсем простые, и рассчитаны они были на тех, кто прошёл её не один раз различными путями. Нам приятно отметить, что на все 5 вопросов смогли правильно ответить 8 человек — каждый двадцать пятый из принявших участие в конкурсе. Если вы отвечали на вопросы и удивлены результатами — пишите на web@nival.com или спросите нас на форуме игры.

Мы сердечно поздравляем победителя, и призываем всех участвовать в Игровой Лихорадке еще активнее. Может, в следующий раз победит именно Вам.

**Монстры - уже скоро!**

**NEWS 3**

Форумы News3  
Программы  
Проклятые Земли - знай наших

создать новую тему | персональные настройки

отправить эту страницу по электронной почте

Автор: Cher Junior Member  
Тема: Проклятые Земли - знай наших!  
написано 31-08-2000 11:50

Надеюсь, денку уже все видели? Лепота! То, чего так хотелось, св (которого я так ждал, а получил к%&#%&#%) ПЗ (Evil Islands) просто ше, моменту выхода релиза не будет.

Darkmonster Member  
написано 31-08-2000 12:13  
Нет не видели... Про что это хоть?

Cher Junior Member  
написано 01-09-2000 07:41  
РПГ(с эл-тами РТС)+УБОЙНАЯ ГРАФИКА+УБОЙНЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ как те сотворила Аллодов (кстати, ни в одной РПГ до и после них не было варкрафт3, то зря - эта покруче будет. Сходи на <http://www.nival.com> выйдет на 2-х дисках, jewel будет стоить на уровне игрушек 1С.

Darkmonster Member  
написано 01-09-2000 09:14  
Уже не надо мне этого. Если они же делали Аллодов, да еще с эл... Не в красоте шмоток счастье Остается лишь скрипеть зубами и ждать Morrowind и Wizards&Warric

**www.nival.net**  
Unofficial Fan Club  
<http://personal.primorye.ru/nivalfan/>

News | About Nival | Projects | Fan Art | Local

Аллоды 1 | Аллоды 2 | Проклятые Земли - Etherlords

**Evil Islands Universe. Сайт Фан-клуба!**

Joystick #116, июнь 2000

Wanda

Прошло уже два года с тех пор, как *Rage of Mages*, удачно соединив ролевою игру и стратегию, обрушились на наши машины. Мы с удивлением обнаружили, что русские способны создавать не только трехмерные головоломки. И вот, несколько месяцев назад, они объявляют о новом хите. *Evil Islands* - это ролевая игра, стратегия и красивый трехмерный движок... *Хм, но это же в точности Warcraft III!* Спасибо за подсказку, Бубу. Я непременно должна съездить и посмотреть на этих людей... Да, в Москву... Нет, я не слушаю новости, а что?

Обзор сайтов

# Конкурс!

«Страна Игр» объявляет конкурс на лучший рассказ о мире Островов. Почувствуйте себя бесстрашным наемником, могущественным магом или предводителем гоблинского племени, расскажите о своей лучшей миссии — и вы получите возможность прославиться. Фотографии авторов трех лучших рассказов будут опубликованы в одном из декабрьских номеров «Страны Игр», а сами они получат призы из рук разработчиков игры в офисе компании «Нивал».

*Присылайте письма с пометкой «На конкурс «Проклятые Земли»*

*по адресу:  
103031 Москва, Дмитровский пер. 4, стр. 2, «Страна Игр».*

*К письму с рассказом должна быть приложена заполненная анкета. Мы желаем вам удачи!*

# Анкета

Вас зовут

Вам

- меньше 10 лет  
 10-13  
 14-17  
 18-21  
 21-25  
 26-30  
 31-40  
 больше 40

Вы живете в городе

Ваш адрес (с индексом)

Ваш телефон

Ваш e-mail (если есть)

Вы учитесь/работаете

Как давно вы играете в компьютерные игры?

- до 1 года  
 от 1 до 3 лет  
 от 3 до 5 лет  
 больше 5 лет

Игры каких жанров вы предпочитаете?

- пошаговые стратегии  
 стратегии в реальном времени  
 авиационные симуляторы  
 космические симуляторы  
 квесты  
 3D-action  
 спортивные игры  
 ролевые игры  
 драки (файтинги)  
 бродилки/аркады

Ваша любимая игра

Ваша любимая игровая платформа

- PC  
 PlayStation  
 PlayStation 2  
 Dreamcast  
 Nintendo 64  
 Другое \_\_\_\_\_

В какие игры вселенной «Аллоды» вы играли раньше?

- Аллоды: Печать тайны  
 Аллоды 2: Повелитель душ

Какие игровые журналы вы приобретаете чаще всего?

- Великий Дракон  
 Игромания  
 Навигатор Игрового Мира  
 Страна Игр  
 Game.exe  
 Official PlayStation Magazine  
 MegaGame

Есть ли у вас доступ в Интернет

- Да  
 Нет

Сколько игр вы покупаете в месяц?

- покупаю ОЧЕНЬ редко  
 1-2  
 3-5  
 5-10  
 более 10

Сколько лицензионных игр вы покупаете в месяц?

- издаетесь?  
 1-2  
 3-5  
 более 5

Откуда вы узнали о существовании спецвыпуска «Проклятые земли»?

- реклама в журнале  
 от друзей  
 увидели в продаже

Где вы приобрели его?

Сколько вы за него заплатили?

Какие разделы вам понравились больше всего/не понравились совсем?

Чего не хватает?

Оцените этот выпуск (от 1 до 5 баллов)

Покупали ли вы наши предыдущие спецвыпуски?

- Heroes of M&M III  
 Tomb Raider Universe  
 Jagged Alliance 2  
 C&C: Tiberian Sun

По каким еще играм вы бы хотели увидеть наши спецвыпуски?

Хотели бы вы, чтобы в одном спецвыпуске рассказывалось о нескольких играх приблизительно схожей тематики?

- Да  
 Нет  
 Мне все равно

Ваши пожелания и комментарии