

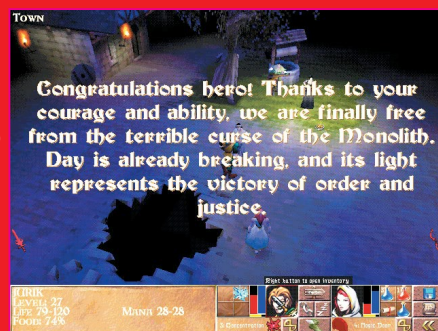
DARKSTONE

DECLAIMER!

Пройти DarkStone один раз — это значит увидеть лишь примерно треть игры, так как на каждую конкретную new game выдается лишь восемь квестов из набора в двадцать две штуки. К величайшему сожалению, времени на повторное прохождение у нас не было, но мы постарались выудить максимум дополнительной информации и предоставить ее в полном объеме. На девяносто процентов за нее можно ручаться, но на всякий случай мы в таких случаях оговаривали, что, мол, информация непроверенная.

Посему всецело рассчитываем на вашу поддержку и активную реакцию — присылайте любые комментарии, исправления, добавления. Мы же постараемся их опубликовать на страницах нашего журнала.

Good Luck!



K

Сергей АРЕГАЛИН
Юрий ПОМОРЦЕВ

РАТКО ОБ ИНТЕРФЕЙСЕ

Для начала несколько слов о системных требованиях. Игре требуется 4Mb Video RAM, достаточно мощный процессор (от Pentium 233, а лучше от Celeron 300) и по возможности ускоритель.

Совет: отключите все подтверждения (confirmation) в опциях, так как без них вам придется намного меньше щелкать мышкой.

Первые пять позиций относятся в равной степени к обоим персонажам:

1 — предметы на поясе. Вызываются клавишами F1-F4 и F5-F8 для, соответственно, левого и правого героя. Сюда удобно положить восстанавливающие зелья и часто применяемые свитки с заклинаниями. Заметьте, что если на поясе есть, к примеру, лечебное снадобье, то около него появится цифра, показывающая, сколько таких бутылочек есть в inventory персонажа. Если снадобье будет использовано, то цифра уменьшится. Таким образом, несмотря на то, что на поясе всего четыре слота, реально там может «храниться» гораздо больше предметов.

2 — слот для текущего заклинания или скилла. Чтобы поместить туда требуемое заклинание/скилл, вызовите соответствующий список (клавиша S или T) и просто щелкните на нем левой кнопкой мыши. Если же вы хотите назначить



клавишам 1-8 определенные заклинания (т.е. создать свой quick list), то сначала нажмите соответствующую цифру, затем вызовите список и щелкните на нужном спелле/скилле, удерживая нажатой клавишу Shift. Для каждого персонажа quick list индивидуальный.

3 — индикатор жизненной энергии персонажа.

4 — индикатор маны персонажа. Если вы щелкните по нему левой кнопкой мыши, то появится небольшая горизонтальная черта, которая отмеряет количество маны, расходуемой на автокастинг (чем ниже черта — тем больше тратится маны). Используется тот спелл, который выбран текущим в слоте 2.

5 — прокрутка скиллов персонажа.

Остальные позиции либо связаны с дополнительными возможностями, либо одновременно воздействуют на обоих персонажей:

6 — вызов списка ключевых мест на локации, которые были посещаемы персонажами. Если вы щелкните на интересующем названии, то герои отправятся в указанное место (если вы перебили всех противников или не опасаетесь нападения,

то имеет смысл включить режим бега, нажав Ctrl или включив кнопку 8).

7 — включение/выключение сольного режима (solo mode). При активизации режима ведомый остается на месте.

8 — включение/выключение режима бега (действует на обоих персонажей). Также активизируется при удержании клавиши Ctrl.

9 — отдых персонажей (не работает, если рядом находятся монстры). Во время отдыха у обоих героев восстанавливаются жизнь и мана, но одновременно с этим растет и аппетит. Режим активизируется так же клавишей R.

10 — вызов основного меню.

11 — вызов карты. Прокрутить карту (в подземельях) можно с помощью стрелок при удерживаемой клавише Shift. Совет: в подземельях закрытые двери обозначаются красными черточками. Возьмите за правило открывать все двери (даже если это и не требуется для того чтобы попасть в помещение), чтобы впоследствии не ломать голову, где вы были, а где — нет.

12 — вызов окна с диалогами (а точнее, монологами неигровых персонажей). Прокрутка осуществляется щелчком на надписях next/previous. Окно бывает полезно, когда требуется вспомнить, кто именно из NPC давал вам локальное задание.

УПРАВЛЕНИЕ

Мышка

Левая кнопка	Движение, дерганье рычагов, разговор с NPC, атака и пр.
Левая кнопка + Ctrl	Бег при отключенной кнопке 9 и нормальное движение при включенной кнопке 9.
Левая кнопка + Shift	Атака без движения. Персонаж машет мечом/стреляет в указанном направлении, оставаясь при этом на месте.
Правая кнопка	Применить текущее заклинание и скилл.

Клавиатура

	Вызов быстрого слота с заклинанием или скиллом.	
	Вызов списка всех доступных заклинаний.	
	Отправить сообщение (только в многопользовательской игре).	
	Вызов основного меню или выход из игры.	
Пробел	Закрыть все окна на экране (например, окна с диалогами, inventory и т.д.).	
	Использовать предмет на поясе (позиция 1 на рисунке) у левого персонажа. Клавише F1 соответствует левый верхний предмет, F2 — правый верхний предмет, F3 — левый нижний предмет, F4 — правый нижний предмет.	

предмет, F4 — правый нижний предмет.

Использовать предмет на поясе у правого персонажа. Клавише F5 соответствует левый верхний предмет, F6 — правый верхний предмет, F7 — левый нижний предмет, F8 — правый нижний предмет.

Стандартный режим камеры.

Камера с видом сверху вниз.

Следящая камера 1.

Следящая камера 2.

Поворот камеры вокруг вертикальной оси.

	Приближение/удаление камеры.	NumPad 4, 6	Вращать камеру (при выключенном NumLock).
	Включение/выключение автоматического боя.	NumPad 8, 2	Приближать/удалять камеру (при выключенном NumLock).
	Включение/выключение сольного режима (ведомый остается на месте и никуда не двигается).		Быстрое сохранение игры в специальный слот.
	Прокрутка всех диалогов.		Отдых. Не работает, если рядом находятся монстры.
	Вызов inventory.	BackSpace	Переключение в режим бега.
	Список всех ключевых мест на данной локации. Щелкнув на интересующем названии, вы отправите ваших героев к этому месту.		Вызвать список заклинаний (клавишу необходимо удерживать нажатой).
	Включение/выключение карты.	+ стрелки	Двигать карту (только в подземельях).
	Включение/выключение теней.	+ щелчок на заклинании или скилле	Запомнить заклинание или скилл в текущий слот.
	Вызов списка игроков в многопользовательском режиме.	+	Декодировать сообщение другого игрока при многопользовательской «некооперативной» игре (требуется скилл language).
	Переключиться на другого персонажа (сделать ведущего ведомым и наоборот).		Вызов списка скиллов персонажа.
	Переключиться на другого персонажа (сделать ведущего ведомым и наоборот).		Регулировка уровня прозрачности для карты (только в подземельях).
			Показывает IP адрес при игре через TCP/IP

ПЕРСОНАЖИ/КЛАССЫ



ВОИН (THE WARRIOR, ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ STRENGTH И VITALITY)

Самые лучшие воины рождаются в глубокой чаще эрдилского леса. С юных лет они занимаются изнурительными тренировками, чтобы довести до совершенной физической формы свое тело. Земли Эрдил таят в себе немало опасностей, поэтому такие тренировки жизненно важны.

Будущих воинов обучают секретам выживания во враждебной окружающей среде, борьбе с дикими животными и, кроме этого, тактике сражений с гоблинами и скелетами, населяющими эти земли. Нередко юношей отправляют в деревни и поселения, чтобы там они обучались премудростям искусства владения мечом у опытных местных воинов. Там же молодые бойцы учатся торговым ремеслам.

Взрослые воины необычайно могучи и физически развиты, они не оставляют противнику ни единого шанса в рукопашной схватке. Своих врагов воины выслеживают с изысканием охотящейся кошки и нападают со стремительностью ястреба. Единственная слабость воинов — полное отрицание магии, которая, по их мнению, начисто лишает смысл любого честного поединка. Вместо чтения заклинаний со свитков они предпочитают полировать до блеска свои мечи о точильный камень.

АМАЗОНКА (THE AMAZON, ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ STRENGTH И VITALITY)



Амазонки — яростные воительницы, живущие на землях Эрдил. Обучением будущих амазонок занимается та, которую они зовут Матерью. Закончив свое обучение, они становятся бесстрашными и опасными противниками.

Чтобы компенсировать не такую высокую, как у воинов, физическую силу, амазонки доводят до совершенства подвижность и ловкость. Их наставница устраивает им ряд серьезных испытаний, целью которых является укрепить дух воительниц и сделать их не менее опасными в бою, нежели воины. Одним из самых сложных испытаний является проникновение в логово гоблинов и возвращение оттуда с черепом лидера.

Амазонки отлично владеют мечами, демонстрируя при этом чудеса ловкости и меткости, но также, как и воины, они совершенно не способны применять магию.



МАГ (THE WIZARD, ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ MAGIC И DEXTERITY)

Самые могущественные волшебники прибывают с земель Маргхора. По традиции сюда приходят древние маги и выбирают среди местных детей тех, кто отмечен бо-

жественным даром — творить заклинания.

После церемонии выбора жизнь будущих волшебников изменялась самым коренным образом. Вместе со своим наставником они отправлялись в его башню и почти на самой ее вершине в уединенной келье начинали разбирать премудрости магической науки. Большую часть времени молодые волшебники проводили за изучением книг с заклинаниями, написанными древними магами. Годами они корпели над свитками и книгами, проводя бесконечные ночи в библиотеке своего наставника. Обучение заканчивалось лишь после того, как маг-учитель убеждался, что его ученик способен творить самое сложное и комплексное заклинание.

К сожалению, большинство башен ныне стерто с лица земли гигантскими человекоподобными ящерами и крысами, наводнившими этот регион. Во время их атак на башни погибло немало не только великих магов, но и тех, кто только приступил к освоению премудростей волшебства.

Многим молодым волшебникам пришлось отложить свои книги и взяться за посохи, и впервые применить свои знания о боевых заклинаниях на практике. К сожалению, их сильный дух и холодный разум плохо гармонирует с дряблым телом и слабым здоровьем, но за счет своих знаний в бою они не менее опасны, нежели хорошо вооруженные воины.

ВОЛШЕБНИЦА (THE SORCESS, ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ MAGIC И DEXTERITY)



О детских годах волшебниц известно очень мало, говорят, что они самостоятельно изучают искусство магии, укрывшись от посторонних взоров на тенистых полях маргхорских лесов. Впрочем, многие убеждены, что богиня Калиба, собственной персоной, берет их под свою опеку и покровительство.

Источник магической силы волшебниц кроется в первозданных силах природы. Самым сильным заклинанием, которое можно назвать одновременно и великим даром, и страшным проклятием является ликантропия, позволяющая превращаться в полуживотного-получеловека.

В последнее время в окрестных землях резко сократилось число снадобий и трав, пригодных для изготовления магических зелий. Кроме этой напасти в Маргхор вторглись гигантские человекоподобные ящеры и крысы. Волшебницы поняли, что они недостаточно сильны, чтобы противостоять могущественному врагу, и ушли под прикрытие деревьев, постепенно перемещаясь все ближе к поселениям и городам.

Даже сейчас жители поселений поглядывают на них с недоверием и опаской, что, впрочем, мало волнует самих волшебниц. Для них куда важнее бесконечные странствования по землям Умы в поисках новых ингре-

диентов, которые смогли бы усилить их магические снадобья.



МОНАХ (THE MONK, ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ VITALITY И MAGIC)

В прошлом, задолго до прихода Тьмы, большинство монастырей основывались на землях Омара. Юные послушники обучались здесь миролюбию и истинному душевному равновесию. Молодые монахи проводили годы в молитвах и изучении основ рукопашного боя и магии.

Хотя монахи не были так сильны телом, как воины, и духом, как волшебники, они, тем не менее, в достаточной мере владели и боевыми искусствами, и магией одновременно. Изолированные от внешнего мира на своем оазисе мира и спокойствия монахи тренировались во владении тупым оружием, и наиболее опасными в их руках стали посохи и походные палки. Кроме этого, любой монах отлично владел Белой Магией, которая оказалась очень полезной в борьбе со Злом. Но в наше время почти все монастыри были уничтожены, несмотря на мужественное сопротивление их защитников. Наибольший урон служители добра понесли от вивернов, расплодившихся по всем землям Омара.

Монахи являются носителями Добра и Жизни. Они очень ценные союзники, так как способны не только справиться практически с любым противником с помощью посоха, но и лечить раны своих спутников.

ЖРИЦА (THE PRIESTESS, ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ VITALITY И MAGIC)



Равно как и монахи, жрицы посвящают свою жизнь религии и совершенствованию магических и боевых искусств. Источником их силы является их вера, и каждый раз, когда они поднимают свой посох, они делают это во имя Господа. Когда по миру разползается зло и угроза всему живому, жрицы первые сообщают о приближающейся опасности, выступая в роли дозорных в извечной борьбе Добра со Злом.

Во время своих странствий жрицы нередко прикидываются обычными бродяжками. Чтобы обезопасить себя, они берут на службу воров, хорошо зарекомендовавших себя в рукопашном бою. Бродяжнический образ жизни жрицам совершенно не страшен, так как они умеют снимать негативные эффекты болезней.



УБИЙЦА (THE ASSASSIN, ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ DEXTERITY И STRENGTH)

Обычно наемные убийцы начинали свою карьеру у богатых торговцев. Разумеется, их услуги были не совсем обычны и носили весьма деликатный характер. От них требовалось умение двигаться в темноте и прятаться в

тени, не вызывая при этом ни единого шума, а также обворовывать спящих странников. В дальнейшем, по мере роста известности, на них обращала внимание Гильдия Воров, расположенная в Серкеше. Те, кто был удостоен чести стать адептом этой гильдии, получал право обучаться пикантному ремеслу у очень опытных и известных наставников. Со временем наиболее способные ученики превосходили в искусстве воровства своих учителей. Воры обычно избегают прямых схваток, предпочитая действовать более коварно. Любимым их оружием являются метательные ножи и кинжалы, которыми они владеют в совершенстве, ввиду своей ловкости и сноровки.

Но даже в открытом рукопашном бою они могут с успехом противостоять более сильному врагу, так как умеют

ловко уворачиваться от ударов и выпадов противника. Но все же ворами больше по нраву тактика молниеносного убийства оппонента, до того как последний успеет вытащить меч из ножен или применить заклинание.

Для того чтобы бороться против гигантских насекомых, облюбовавших себе место в Серкеше, ворами приходится изучать магию.



ВОР (THE THIEF, ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ DEXTERITY И STRENGTH)

Карьера любого профессионального вора достигает своего апогея в Серкеше в местной Воровской Гильдии. Женщины-воры здесь встречаются не реже, чем мужчи-

ны, так как ловкость, проворство и изящество женщин является более предпочтительными для отнюдь не тривиального воровского искусства, нежели грубая сила мужчин.

После того как женщины-воры становятся адептами Гильдии, они начинают совершенствовать свое мастерство, выполняя самые сложные, а подчас и невозможные на первый взгляд задания. Например, они могут без малейшего шума пробраться в повозку торговцев и выкрасть оттуда все драгоценности, не потревожив при этом мирный сон владельцев, или снять бесшумно часового с помощью метательного оружия, или установить ловушки для опрометчивых ночных странников. Все эти умения делают воров весьма опасными противниками как в рукопашной, так и при дистантных атаках.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Strength (сила)

Сила отражает грубую физическую мощь персонажа. Чем выше значение этой характеристики, тем больше повреждений наносит мускулистый герой противнику. Самое мощное не магическое вооружение и самая прочная броня требуют высоких значений силы.

Magic (магия)

Магия показывает, насколько силен персонаж в магических науках. По мере повышения этой характеристики у персонажа будет увеличиваться значение маны. Все книги с заклинаниями могут иметь ограничение по требуемому значению магии, например, самые сложные книги сможет прочесть лишь персонаж со значением параметра магии не менее 155.

Dexterity (ловкость)

Ловкость напрямую влияет на точность проводимых атак и способность уворачиваться от вражеских выпадов. По мере роста ловкости повышается зависимый параметр chance to hit (вероятность попадания), указываемый в процентах.

Vitality (способность к выживанию)

Чем выше значение этой характеристики, тем большим запасом жизненных сил обладает герой.

КОГО ИЗ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЫБИРАТЬ?

Итак, в самом начале игры вам предложат создать свою мини-партию из двух персонажей. Внимите совету — выбирайте представителей двух разных классов. Например, амазонку и вора. Или воина и волшебницу. Разумеется, никто не запрещает выбрать двух героев одной профессии, а то и вообще двух близнецов-братьев (близняшек-сестер), но такой вариант, поверьте, не слишком хорош. В первую очередь, из-за своей чрезмерной прямолинейности и ограниченности. Игра не станет от этого более увлекательной, наоборот, вы получите только набор нудных проблем.

СКИЛЛЫ

СКИЛЛЫ ВОИНОВ

LEARNING (ОБУЧАЕМОСТЬ) — РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Скилл, доступный для всех классов персонажей и, пожалуй, самый важный из всех. Чем выше обучаемость, тем быстрее персонаж набирает очки опыта и, следовательно, тем быстрее достигает нового уровня.

TRADE (ТОРГОВЛЯ) — РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Способность продавать вещи по более высокой цене и покупать по более низкой. Численное значение этого скилла означает процентную надбавку (или, соответственно, скидку) при торговых операциях (покупка, продажа, идентификация, починка). Не влияет на стоимость повышения скиллов (Master Dalsin) и на стоимость отдыха в таверне (Perry the Publican).

CONCENTRATION (КОНЦЕНТРАЦИЯ)

Временно увеличивает силу и ловкость (strength, dexterity)

персонажа. Значение характеристик возрастает на 5 единиц за каждый уровень скилла (5 единиц на первом уровне, 10 на втором и т.д.), а также увеличивается время действия скилла (10 секунд на первом уровне, 15 на втором и т.д.).

MASTER OF ARMS (ИСКУССТВО БОЯ) — РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Скилл увеличивает скорость атаки и вероятность попадания по врагу.

REPAIR (ВОЗМОЖНОСТЬ ЧИНИТЬ ПРЕДМЕТЫ)

Если состояние оружия было x/y, то x увеличится на величину скилла (по крайней мере, на величину, пропорциональную величине скилла), а y уменьшится на единицу. При этом всегда есть шанс неудачного осуществления ремонта, при котором y уменьшается на единицу, а x не возрастает (особенно часто это случается при низких уровнях скилла). Возможно, но не факт, что на очень высоких уровнях при использовании этого скилла не уменьшается y.

FORESTER (ЛЕСНИК)

Возможность искать еду в лесах и водоемах. Сделать это можно на наземных локациях щелчком правой кнопки мыши на поверхности водоема или на траве, растущей около лесных деревьев (одиноко стоящие деревья не подходят). В принципе, развивать этот скилл выше первого-второго уровня большого смысла не имеет. Просто чаще щелкайте правой кнопкой мыши, пока не найдете гриб или не выудите рыбу. Съестные природные запасы не ограничены. Продавать еду, к сожалению, нельзя.

ORIENTATION (ОРИЕНТАЦИЯ)

Открывает карту наземной локации (или подземелья), на которой в данный момент находятся персонажи. Длительность заклипания увеличивается приблизительно на 2 секунды за каждый уровень скилла (2 секунды на первом уровне, 4 на втором и т.д.). Чтобы открыть карту на более длительное время, просто периодически щелкайте при просмотре правой кнопкой мыши. Следовательно, этот скилл не нуждается в очень высоком развитии.

СКИЛЛЫ ВОЛШЕБНИКОВ

LEARNING (ОБУЧАЕМОСТЬ) — РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Скилл, доступный для всех классов персонажей и, пожалуй, самый важный из всех. Чем выше обучаемость, тем быстрее персонаж набирает очки опыта и, следовательно, тем быстрее достигает нового уровня.

COMMUNION (ВЕРОИСПОВЕДАНИЕ) — РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Увеличивает скорость восстановления маны. Следует заметить, что мана восстанавливается даже при нулевом значении скилла (т.е. при его полном отсутствии).

IDENTIFICATION (ИДЕНТИФИКАЦИЯ)

Возможность идентифицировать предметы. С ростом уровня скилла волшебник получает возможность идентифицировать все более сложные предметы. Скилл позволяет сэкономить немалые денежные средства.

LANGUAGES (ЗНАНИЕ ЯЗЫКА) — РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Способность читать закодированные сообщения других игроков (только для многопользовательского режима), если те не в cooperative mode с кастером.

MEDITATION (МЕДИТАЦИЯ)

Способность временно увеличивать число единиц маны. За каждый уровень скилла мана увеличивается на 10 единиц (10 единиц на первом уровне, 20 на втором и т.д.), а время действия заклипания на 5 секунд (10 секунд на первом, 15 на втором и т.д.).

RECHARGING (ПЕРЕЗАРЯДКА)

Способность перезаряжать магические объекты, у которых есть заряды.

LYCANTHROPY (только для SORCERESS) (ЛИКАНТРОПИЯ)

Ликантропия только для Sorceress. Временно превращает персонажа в волка. При этом значение силы персонажа (strength) становится равным значению его маны, тем самым из слабой волшебницы мы получаем могучего зверя. Длительность заклипания увеличивается на 5 секунд за каждый уровень скилла (10 секунд на первом, 15 на втором и т.д.).

DETECTION (только для WIZARD) (ОБНАРУЖЕНИЕ)

Способность обнаруживать магические предметы. Длительность заклипания увеличивается на 5 секунд за каждый уровень скилла (10 секунд на первом, 15 на втором и т.д.).

СКИЛЛЫ ЖРЕЦЕВ

LEARNING (ОБУЧАЕМОСТЬ) — РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Скилл, доступный для всех классов персонажей и, пожалуй, самый важный из всех. Чем выше обучаемость, тем быстрее персонаж набирает очки опыта и, следовательно, тем быстрее достигает нового уровня.

COMMUNION (ВЕРОИСПОВЕДАНИЕ) — РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Увеличивает скорость восстановления маны. Следует заметить, что мана восстанавливается даже при нулевом значении скилла (т.е. при его полном отсутствии).

EXORCISM (ИЗГНАНИЕ НЕЧИСТОЙ СИЛЫ)

Способность снимать проклятия с предметов, переносимых спутником.

MEDICINE (МЕДИЦИНА)

Способность лечить своего спутника. На самого себя применить этот скилл нельзя. Почему-то после лечения появляется счетчик, назначение и функции которого нам так и остались непонятны.

MASTER OF ARMS (ИСКУССТВО БОЯ) — РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Скилл увеличивает скорость атаки и вероятность попадания по врагу.

PERCEPTION (ВОСПРИЯТИЕ) — РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Способность обнаруживать ловушки. Скилл работает автоматически, подсвечивая красным цветом сундуки, бочки и т.д. с ловушками. При низких значениях скилла персонаж будет замечать не все ловушки. Детекция возможна только в том случае, если выбран текущим персонаж с этим скиллом; если вы переключитесь на ведомого, то ловушки станут незаметными.

PRAYER (МОЛИТВА)

Скилл увеличивает armour class (броню) персонажа.

СКИЛЛЫ БОРОВ**LEARNING (ОБУЧАЕМОСТЬ) — РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ**

Скилл, доступный для всех классов персонажей и, пожалуй, самый важный из всех. Чем выше обучаемость, тем быстрее персонаж набирает очки опыта и, следовательно, тем быстрее достигает нового уровня.

TRADE (ТОРГОВЛЯ) — РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Способность продавать вещи по более высокой цене и покупать по более низкой. Численное значение этого скилла означает процентную надбавку (или, соответственно, скидку) при торговых операциях (покупка, продажа, идентификация, починка). Не влияет на стоимость повышения скиллов (Master Dalsin) и на стоимость отдыха в таверне (Perry the Publican).

DEFUSING (ОБЕЗВРЕЖИВАНИЕ)

Способность обезвреживать ловушки. Успех операции напрямую зависит от уровня скилла.

IDENTIFICATION (ИДЕНТИФИКАЦИЯ)

Возможность идентифицировать предметы. С ростом уровня скилла волшебник получает возможность идентифицировать все более сложные предметы. Скилл позволяет сэкономить немалые денежные средства.

PERCEPTION (ВОСПРИЯТИЕ) — РАБОТАЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ

Способность обнаруживать ловушки. Скилл работает автоматически, подсвечивая красным цветом сундуки, бочки и т.д. с ловушками. При низких значениях скилла персонаж будет замечать не все ловушки. Детекция возможна только в том случае, если выбран текущим персонаж с этим скиллом; если вы переключитесь на ведомого, то ловушки станут незаметными.

SILENCE (ТИШИНА)

Способность передвигаться, не производя ни единого шума. Этот скилл лучше всего использовать в сольном режиме (solo mode) для разведки территорий.

THEFT (ВОРОВСТВО)

Способность обворовывать персонажей, встречающихся вам на пути. Дается три попытки, чтобы обшарить городского жителя, монстра или животное, после чего, в случае неудачи, нужно будет покинуть карту и вернуться на нее вновь, чтобы получить новые три попытки.

МАГИЯ**ABSORPTION (ПОГЛОЩЕНИЕ)**

Отнимает у противника жизненную энергию и добавляет ее к жизненной энергии персонажа.

ANTIDOTE (ПРОТИВОЯДИЕ)

Лечит персонажа от отравлений. Нельзя использовать на спутника.

BERSERKER (БЕРСЕРК)

Увеличивает на определенный период времени armour class (броню), скорость атаки и шанс попадания по противнику. Иногда увеличивает жизнь.

CONFUSION (СМЯТЕНИЕ)

Повергает противника в полное помешательство, заставляя его атаковать своих союзников.

DEATH DOME (ЗАЩИТНОЕ ПОЛЕ)

Создает защитное поле вокруг кастера. Противник, соприкоснувшийся с этим полем, получает ранение.

DETECTION (ДЕТЕКЦИЯ)

Помогает находить магические предметы, которые подсвечиваются голубым цветом.

FEAR (СТРАХ)

Сеет панику в рядах противника, заставляя его обратиться в бегство.

FIRE BALL (ОГНЕННЫЙ ШАР)

Классическое заклинание — маг выстреливает в указанном направлении огненным шаром.

FLAME THROWER (ОГНЕТЕТ)

Выстреливает огромным огненным потоком по указанной цели.

FOOD (ЕДА)

Утоляет голод кастера. К сожалению, это заклинание нельзя применять на спутника.

FORGETFULNESS (ЗАБЫЧИВОСТЬ)

Удаляет заготовленные врагом заклинания (полезно применять в многопользовательской игре). Если применить его на монстра, то, вроде бы, он перестает применять свои магические способности.

HASTE (УСКОРЕНИЕ)

Увеличивает скорость движения персонажа и скорость его атак.

HEALING (ЛЕЧЕНИЕ)

Восстанавливает жизнь кастера. К сожалению, не действует на спутника.

INVISIBILITY (НЕВИДИМОСТЬ)

Делает на некоторое время кастера невидимым для противника. Для разведки лучше всего перейти в соло режим (solo mode). Несмотря на то, что персонаж абсолютно невидим для противника, его может выдать звук шагов, поэтому для максимальной конспирации выгоднее всего применять это заклинание вором с высоким уровнем скилла Silence.

INVOCATION (ПРИЗЫВАНИЕ)

Вызывает огненного голема, который нападает на противника. Очевидно, что чем выше уровень этого заклинания, тем более мощный голем появляется на свет.

LIGHT (СВЕТ)

Создает освещение вокруг кастера. Чем выше уровень заклинания, тем больше его радиус и время действия.

MAGIC BOMB (МАГИЧЕСКАЯ БОМБА)

В указанной точке создается магический аналог обычной бомбы с часовым механизмом, которая срабатывает либо при контакте с противником, либо по истечении некоторого времени (порядка 5-7 секунд). Заклинание можно использовать также на заминированных бочках и сундуках. Не имеет ограничений по месту применения (например, можно кастовать за закрытой дверью и т.д.)

MAGIC DOOR (МАГИЧЕСКИЕ ВРАТА)

Создает врата, которые позволяют перемещать персонажей из текущей точки (подземелий или наземных локаций) к городской площади. С помощью портала можно осуществить несколько перемещений туда-обратно, если выбрать в качестве ведомого(!) того персонажа, который ставил портал. Любопытно, что если герой ставит второй портал, то первый перестает функционировать. Таким образом, каждый из ваших подопечных может поставить не более одного портала.

MAGIC MISSILE (МАГИЧЕСКАЯ СТРЕЛА)

Выстреливает магическими стрелами по противнику. Заклинание первого уровня выстреливает четырьмя магическими стрелами, второго — восьмью, третьего — двенадцатью и т.д.

MUTATION (МУТАЦИЯ)

Превращает на небольшой период времени указанного противника в цыпленка. Не действует на крутых противников и расходует довольно много маны.

NIGHT VISION (НОЧНОЕ ВИДЕНИЕ)

Позволяет лучше видеть в темноте или плохо освещенных местах (противники обозначаются красными точками на карте). Закливание очень полезно применять в подземельях или после того как на земли Умы придет Тьма (это произойдет одновременно с посещением Омара).

POISON CLOUD (ЯДОВИТОЕ ОБЛАКО)

Создает облако ядовитых испарений, которое отравляет всех, кто попал в него. Действует и на ваших персонажей, поэтому применяйте это заклинание с осторожностью.

REFLECTION (ОТРАЖЕНИЕ)

Создает вокруг персонажа невидимое магическое зеркало, которое отражает любое заклинание противника и направляет его на вражеского кастера.

RESURRECTION (ВОСКРЕШЕНИЕ)

Оживляет убитого спутника, при этом его характеристики не уменьшаются.

SLOWNESS (ЗАМЕДЛЕНИЕ)

Замедляет на некоторый промежуток времени скорость перемещения и скорость атаки указанного противника. Рекомендуется использовать это заклинание на самых сильных и наиболее подвижных монстров, наложив при этом на своих персонажей заклинание haste (ускорение).

SPARK (ИСКРА)

Выстреливает стуском электрической энергии по противнику. От этого заклинания наносятся не очень большие повреждения, но и расход маны тоже невелик.

STONE (ОКАМЕНЕНИЕ)

Временно превращает противника в камень.

STORM (ШТОРМ)

Отбрасывает противников, находящихся рядом с кастером. При этом те, кого ударило о стену, получают повреждения. Очевидно, что заклинание лучше всего применять в тесных помещениях.

TELEKINESIS (ТЕЛЕКИНЕЗ)

Способность открывать двери, дергать рычаги и подбирать предметы на расстоянии. Этим заклинанием нельзя нажать на плиты в полу, а также поднять некоторые квестовые предметы.

TELEPORTATION (ТЕЛЕПОРТАЦИЯ)

Телепортирует персонажа в указанную точку. Учтите, что для этого заклинания доступны не все области, например, комната на 12 уровне, которая открывается расстановкой статуэток на циферблате на полу.

THUNDER (ГРОЗА)

Ударяет противника разрядами молнии. Заклинание имеет достаточно большой радиус действия.

WALL OF FIRE (СТЕНА ОГНЯ)

Создает огненную стену, которая тем больше, чем выше уровень заклинания.

ПРИМЕНЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Начнем со свитков с заклинаниями. Для использования просто щелкните на нужном свитке правой кнопкой мыши и при необходимости укажите цель. Это касается свитков с каким-то конкретным заклинанием. Если же вы возьмете чистый свиток (scroll без сопутствующих подписей), то на него можно переписать текущее заклинание (правым щелчком мыши). Так как чистый свиток стоит дешевле, то можно порядочно экономить, переписав на них с помощью волшебника нужные мощные заклинания и отдав их, например, воину. К великому сожалению (не прошла халаява), свитки с записанными на них заклинаниями стоят столько же, сколько и чистые свитки.

ЛОКАЦИИ

ARDYL



Этот регион традиционно известен как пристанище лучших воинов и амазонок. Они ревностно охраняют свои территории от любых пришельцев извне.

Последнее время местные жители нередко натывались на отряды гоблинов и скелетов.

MARGHOR



В Маргхоре издавна строили свои башни могущественные и самые мудрые маги Умы. Они жили здесь, вдали от внешнего мира, изучая древние волшебные книги с заклинаниями и обучая секретам своего мастерства своих молодых учеников. Сейчас эти земли опустошены многочисленными отрядами гигантских человекоподобных крыс и ящеров. С особой жестокостью эти адские порождения убивали волшебниц, устраивая настоящую кровавую безжалостную резню.

OMAR



В Омаре с незапамятных времен обитали самые богопослушные жители Умы — жрицы и монахи. Здесь они предавались молитвам и службам, не забывая и о напряженных физических тренировках.

Но и этот островок спокойствия не миновал прихода Тьмы. Виверны — ядовитые летающие твари — стерли с лица земли почти все местные святилища и монастыри.

SERKESH

Место, от одного упоминания о котором по спинам даже самых смелых торговцев пробегает дрожь. В Серкеше, стоящем на самых дальних границах Умы, куда не дотягивается карающая рука правосудия, поселились воры и, по слухам, даже создали Воровскую Гильдию.

Но, помимо стражей правопорядка, у местных обитателей недавно появился куда более серьезный противник — смертельно опасные ядовитые змеи, заселяющие земли



Серкеша с ужасающей быстротой.

ОСОБЕННОСТИ ТЕРРИТОРИАЛЬНОГО ДЕЛЕНИЯ

Все локации связаны в единую незамкнутую цепочку: ГОРОД-(на север)-ЭДРИЛ-(на север)-МАРГХОР-(на север)-ОМАР-(на север)-СЕРКЕШ. О городе читайте в следующем разделе, а пока рассмотрим четыре наземных локации.

Итак, на каждой такой локации есть два входа в подземелья: в Эдриле — на 1 и 5 уровне, в Маргхоре — на 9 и 13 уровне, в Омаре — на 17 и 21 уровне, в Серкеше — на 25 и 29. Сами уровни представляют собой четыре подземелья, связанных между собой винтовой лестницей. Обратите внимание, что на последнем уровне в связке нет быстрого выхода на поверхность. Для того чтобы выбраться из темных глубин к текущей наземной локации, надо либо возвращаться на четыре уровня назад, либо ставить портал и бежать через город по вышеуказанной цепочке. Парадокс, но, начиная с Маргхора, быстрее получается добраться до поверхности, пробежавшись на четыре уровня вверх, так как время загрузки подземных уровней на несколько порядков меньше, нежели время загрузки наземных территорий.

На каждом последнем уровне связки находится один из семи магических кристаллов. Собственно, целью игры является сбор этих реликтов (кстати, как только вы разжигаетесь очередным кристаллом, персонажи автоматически получают новый уровень), после чего старый друид составит из них Сферу Времени и направит вас на финальную разборку с Драконом (см. предысторию в обзоре).

ГОРОД И ЕГО ОБИТАТЕЛИ

Город является не только местом, где наличествует всевозможный полезный сервис, но и кладезью квестов, которые можно получить от местных жителей. NPC сами будут подходить к вам и обращаться за помощью. Как правило, суть заданий будет сводиться к следующему — найди то-то или убей того-то. Гонорар за выполнение квестов (чтобы квест был засчитан — возьмите предмет и щелкните им на фигуре того, кто выдал вам задание) практически фиксирован — 10.000 золотых. Если вы забыли имя своего работодателя, то щелкните на кнопке с двумя стрелками и найдите текст с заданием, заглавием которого и будет имя нужного персонажа.

Самый быстрый способ вернуться в город — применить заклинание Magic Door. Возвращаться в город имеет смысл после одного-двух пройденных уровней подземелий для того, чтобы починить оружие и предметы экипировки, подлечиться и т.д.

При покупке предметов или при любых других тратах все капиталы обоих персонажей будут суммироваться, и конечная сумма (в которую входит и банковский счет) будет показана вверху экрана.

Совет: все торговые операции (продажа, покупка, идентификация, ремонт и апгрейд) проводите тем персонажем, который имеет скилл trade (торговля). Не ленитесь сваливать ему в inventory все предметы, которые собираетесь продать или идентифицировать — труды обязательно окупятся.

GUNTHER THE BLACKSMITH

У местного кузнеца можно закупить оружие и броню. Для удобства при покупке предметы классифицируются по профессиям персонажей (warrior, priest и т.д.). Разумеется, это не значит, что они жестко привязаны к указанным классам, просто предметы в соответствующей категории

обладают требованиями, специфическими именно для данной профессии. Например, в разделе warrior собрано оружие, которое требует высокого значения силы (strength) и т.д.

Кузнец может чинить предметы (repair). Стоит починка довольно дорого, но зато она, в отличие от одноименного скилла, не уменьшает максимальную прочность предмета. Надо сказать, что, в сравнении с Diablo, оружие и броня в DarkStone ломаются гораздо быстрее, и денег на починку будет уходить немало.

Любопытная способность кузнеца апгрейтить оружие (upgrade) на поверку оказывается не слишком полезной. Судите сами, апгрейд требует 5.000 золотых и уменьшает максимальную прочность оружия, а сила удара при этом увеличивается лишь на единицу (диапазон повреждений смещается вправо, то есть если оружие наносило от 15 до 25 единиц повреждений, то после апгрейда диапазон станет от 16 до 26). Стоит ли овчинка выделки? На наш взгляд, лучше приберечь наличность на что-то более полезное.

Совет: предположим, что у вашего героя есть скилл repair. А теперь рассказ о том, как с его помощью можно немного обогатиться. Итак, пусть вы нашли неплохую броню с состоянием 1/40 и готовы выставить ее на продажу. Сколько вам предложит кузнец? Да сущий бесценник — что-то порядка пары сотен золотых. А вот если вы почините ее с помощью соответствующего скилла, скажем, до состояния 21/21, то стоимость подскочит до 3.000-4.000 золотых. Есть разница? Разумеется, «подпорчивание» (уменьшение знаменателя) при ремонте несколько снижает общую стоимость предмета, но все же предпродажный ремонт оказывается очень выгоден. Особенно если у вас еще хватит терпения несколько раз перезагрузиться после неудачных попыток ремонта.

MADAM IRMA

Эдакий Пепин в юбке. У Ирмы можно бесплатно вылечить персонажей (cure) и снять вредные заклинания с предметов (remove curses). За определенную мзду волшебница также может помочь вам идентифицировать предметы (identify). Кстати, цена за идентификацию косвенно говорит о скрытом потенциале объекта.

Разумеется, услуги по идентификации мадам Ирмы будут не нужны, если под вашим началом находится персонаж со скиллом identify.

Бесплатный совет: некоторые квестовые предметы (например, Shield of Light) нужно сначала идентифицировать, прежде чем возвращать владельцу-работодателю. И еще один, по-прежнему бесплатный, сохраняйтесь перед идентификацией, так как после нее могут быть выявлены отрицательные свойства предметов. Типичный пример, предположим, вы нашли не идентифицированный сориорен. Пусть его стоимость (до идентификации) условно равна 200 золотым. После идентификации, за которую вы отдадите, скажем, 500 золотых, выяснится, что он отнимает 5 единиц у жизни. Цена нашего злополучного сориорена при этом станет равна одному золотому. Вот и подсчитайте, какие убытки мы понесем.

Несколько слов о снятии проклятий. Вот, например, фрагменты типичного сообщения из форма: «нашел шлем +5 ко всем атрибутам и +15 к chance to hit... быстрее одел, выкинув подальше старый ... жестоко поплатился, так как из карманов начали постоянно выпадать вещи — шлем оказался проклятым... Мораль проста — будьте осторожные с теми предметами, которые «слишком хороши, чтобы быть правдой». Прежде чем одевать их на своих персонажей — наведайтесь за советом к Ирме.

PERRY THE PUBLICAN

Перри заведует местной таверной, где вы можете полностью восстановить ману и жизнь героев, а также на сто процентов утолить их голод. Все удовольствия за 100 золотых (впрочем, по непроверенным слухам, можно отдыхать и за меньшую сумму, если ваш баланс опустился ниже этой отметки). Помимо этого в таверне всегда имеются в продаже разнообразные съестные припасы. Стоимость припасов отражает их способность утолить голод:

На последних уровнях подземелий можно встретить еще

Снедь	Стоимость	Утоление голода
Кисточка с ягодами	30 золотых	на 30%
Гриб	40 золотых	на 40%
Яблоко	50 золотых	на 50%
Яйцо	60 золотых	на 60%
Гроздь ягод	70 золотых	на 70%
Куриная ножка	80 золотых	на 80%
Рыба	100 золотых	на 100%
Целая курица	120 золотых	на 100%

одну разновидность съестных припасов — пакет с картошкой фри, наподобие того, который продается в McDonalds. Как хотите, так и понимайте этот маленький прикол разработчиков, утоляющий голод персонажей на 20%.

Есть еще одна важная вещь, которую можно приобрести в таверне — это факел (torch). Если взять его в руку (можно в левую, например, вместо щита), то ориентироваться в подземельях станет намного проще, так как проблемы с освещением там более чем актуальны. В принципе, факелом можно даже драться, правда, наносимые им повреждения очень малы (1-2 единицы). Пока факел находится в руке, то его состояние (durability) начинает снижаться; другими словами факел просто сгорает.

LARSAC THE USURER

Местный банкир. В принципе, никто не мешает вам оставлять звонкие монеты прямо под открытым небом на городской площади (то же касается и любых предметов, оружия и т.д.), так как в DarkStone жители отличаются завидной честностью и сознательностью и на ваши капиталы не посядутся.

Тогда зачем же нужен банк? Чтобы не таскать с собой лишнюю наличность (максимально в стопке, занимающей одну ячейку inventory, может быть 10.000 золотых) и в то же время не потерять свою кредитоспособность. Приведем пример. Предположим, что вы положили на счет (deposit) 30.000 золотых, после чего у вас осталось на руках 5.000 наличными. Теперь вы идете к кузнецу и делаете покупку на 10.000. Операция будет произведена, при этом у вас изымут всю наличность и снимут со счета недостающие 5.000. Итого: баланс в банке будет составлять 25.000 золотых.

Однажды, после вложения весьма внушительных средств, банкир радостно сообщил, что на счету у нас девственно чисто. И в то же время в лавке кузнеца все наши нажитые честным путем капиталы отображались совершенно правильно. В чем загвоздка? Оказывается, для каждого из персонажей заводится отдельный счет, а при торговых операциях все деньги суммируются. Для сингл-игры это не очень удобно, а вот для многопользовательской, оказывается, очень даже к месту.

MASTER ELMERIC

Элмерик торгует всем, что имеет хоть малейшее отношение к магии. В его лавке можно приобрести магические свитки, книги с заклинаниями, снадобья (красное — лечение, синее — мана, зеленое — противоядие) и всевозможные амулеты и кольца. Ассортимент предлагаемых товаров периодически изменяется, поэтому не удивляйтесь, если не встретите среди предметов, скажем, книг с заклинаниями. Подождите немного (выйдите из города и войдите вновь), и они обязательно появятся в продаже.

Вообще, мы не очень рекомендуем вам что-либо покупать у скряги Элмерика. Цены он заламывает огромные, а ассортимент выставляет далеко не лучший. Поэтому лучше оставьте деньги на починку/идентификацию/повышение скиллов, а у волшебника покупайте только недорогие снадобья или магические свитки. Впрочем, исключения возможны.

Последняя полезная функция Элмерика — перезарядка магических предметов (recharge). Такие предметы обладают собственным резервуаром маны, которая расходует-ся каждый раз, когда это оружие или предмет используется.

MASTER DALSIN

Самый незаменяемый из городских жителей. Если теоретически можно обойтись без услуг остальных горожан, су-

Уровень скилла	Стоимость обучения	Требуемый уровень героя
1	800	1
2	3.200	6
3	7.200	12
4	12.800	18
5	20.000	24
6	?	30
7	?	36
8	?	42
9	?	48
10	?	54

ществую исключительно на «подножном корме», то без Далсина нормальное развитие персонажей невозможно.

Далсин повышает за вознаграждение уровень скилла героя. Причем, чем выше уровень скилла, тем, очевидно, выше запрашиваемая сумма.

Все, что выше пятого уровня — не проверено. Данные взяты с фанатских веб-сайтов игры.

TRAINING GROUNDS

Тренировочные площадки не несут в себе никакой функциональной пользы. Так, разве что ознакомиться с и без того простым интерфейсом игры и подготовиться к выходу во враждебный внешний мир.

BEGGERS

Музыканты, если бросить им несколько золотых в лежащую на земле шапку, исполнят вам заглавную музыкальную тему игры, которая называется «The Darkstone shines».

Приятный тембр голоса, мелодичная партия, профессиональное исполнение... Пожалуй, за это стоит заплатить десяток-другой монет!

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ПОДЗЕМЕЛЬЯМ

Не забывайте, что с каждой новой игрой мир DarkStone сильно преобразуется. Поэтому, быть может, вы найдете некоторые предметы на совершенно иных уровнях или не встретите указанных монстров. Но, тем не менее, этот список должен оказаться полезным в качестве общей ориентировки.

УРОВЕНЬ 1

Противники:
BAT
GOBLIN
SKELETON
Достопримечательности:
ПРИЗПАК RIKEN

УРОВЕНЬ 2

Противники:
RAT
SKELETON
BAT
FIRE GOLEM (атакует магией)
Достопримечательности:
ПРИЗПАК RIKEN
FIRE ELEMENT SPHERE

УРОВЕНЬ 3

Противники:

GOBLIN
RAT MAN
SKELETON
ICE GOLEM (атакует магией)
Достопримечательности:
ПРИЗПАК RIKEN
ICE ELEMENT SPHERE
THE PATH BOOK

УРОВЕНЬ 4

Противники:
GOBLIN
SPIDER (отравляют)
CHICKEN
RAT
Достопримечательности:
THE HORN OF PLENTY
LORAM'S LAIR

УРОВЕНЬ 5

Противники:
SKELETON
ORC
RAT MAN FROM THE HILLS
Достопримечательности:
MEDALLION OF MELCHIOR (не идентифицирован)

УРОВЕНЬ 6

Противники:
ORC
LIZARD MAN
SPIDER (отравляют)
Достопримечательности:
ОТСУТСТВУЮТ

УРОВЕНЬ 7

Противники:
LIZARD MAN
GIANT WASP
MAD RAT MAN
CHICKEN
Достопримечательности:
SHIELD OF LIGHT (не идентифицирован)

УРОВЕНЬ 8

Противники:
SNAKE (отравляют)
RAT
RAT MAN FROM THE HILLS
SKELETON ARCHER
Достопримечательности:
ОТСУТСТВУЮТ

УРОВЕНЬ 9

Противники:
MAD RAT MAN
AMAZON
SKELETON ARCHER
Достопримечательности:
GOLDEN STATUETTE
OCULAR GLOBE (2 штуки)
CURSED SWORD

УРОВЕНЬ 10

Противники:
SKELETON ARCHER
CHIEF RAT MAN
MAD RAT MAN
GIANT WASP (атакуют электрическими разрядами)
Достопримечательности:
SILVER STATUETTE
OCULAR GLOBE

УРОВЕНЬ 11

Противники:
MAD RAT MAN
LIZARD MAN
SKELETON
SKELETON CAPTAIN (атакуют огнем)
Достопримечательности:
BRONZE STATUETTE
OCULAR GLOBE (1 СЕРЕБРЯНЫЙ И 1 БРОНЗОВЫЙ)
BROKEN VASE

УРОВЕНЬ 12

Противники:

LIZARD MAN
SCORPION (отравляют)
CHIEF RAT MAN

THE EVIL GARTH (атакует крутой магией)

Достопримечательности:

EVIL GARTH (НЕОБХОДИМО УНИЧТОЖИТЬ)
EYE OF THE RA
КВЕСТ СО СТАТУЭТКАМИ (ЗОЛОТАЯ — НА 7 ЧАСОВ, СЕРЕБРЯНАЯ — НА 10, БРОНЗОВАЯ — НА 3)

УРОВЕНЬ 13**Противники:**

SNAKE (отравляют)
LIZARD MAN
CHIKEN ;-)
SKELETON
CHIEF RAT MAN
TROLL
ORC

Достопримечательности:

УЗНИК (PRISONER)
CELESTIAL SYMBOL (ОТ УЗНИКА)
SACRED SCROLL
INCUBATION ROOM (ЯЙЦА ЯЩЕРОВ)

УРОВЕНЬ 14**Противники:**

SCORPION (отравляют)
TROLL
SKELETON

Достопримечательности:

НЕ ОБНАРУЖЕНЫ

УРОВЕНЬ 15**Противники:**

SKELETON CAPTAIN (атакуют огнем)
SPIDER (отравляют)
TROLL

Достопримечательности:

BARD'S MUSIC SCORE

УРОВЕНЬ 16**Противники:**

LIZARD MAN
TROLL
SNAKE (отравляют)
SKELETON ARCHER

Достопримечательности:

CRYSTAL OF NOBILITY

УРОВЕНЬ 17**Противники:**

SPECTRE
BAT
SKELETON ARCHER
SNAKE (отравляют)

Достопримечательности:

ЖЕЛТЫЙ ФОНТАН (2 ЭЛИКСИРА — ELIXIR OF YOUTH И ELIXIR OF IMMORTALITY)
ROYAL DIADEM (В СУНДУКЕ РЯДОМ С ШИПАМИ)
POTION OF SURPRISE

УРОВЕНЬ 18**Противники:**

DAMNED SPECTRE (атакуют огненной магией)
SKELETON
SKELETON CAPTAIN (атакуют огнем)
SNAKE (отравляют)

Достопримечательности:

ЖЕЛТЫЙ ФОНТАН (2 ЭЛИКСИРА — ELIXIR OF YOUTH И ELIXIR OF IMMORTALITY)

УРОВЕНЬ 19**Противники:**

DAMNED SPECTRE (атакуют огненной магией)
SNAKE (отравляют)
MEDUSA (атакуют электрическими зарядами)
SKELETON CAPTAIN (атакуют огнем)

Достопримечательности:

ЖЕЛТЫЙ ФОНТАН (2 ЭЛИКСИРА — ELIXIR OF YOUTH И ELIXIR OF IMMORTALITY)
CELESTIAL HARP

УРОВЕНЬ 20**Противники:**

VAMPIRE
SCORPION (отравляют)
WYVERN (отравляют)
Достопримечательности:
ЗЛОДЕЙ LANGOLIN

УРОВЕНЬ 21**Противники:**

SKELETON CAPTAIN (атакуют огнем)
TROLL
WYVERN (отравляют)

NOSTERATU THE VAMPIRE (атакует заклинанием magic bomb)

Достопримечательности:

CLAW OF SARGON
THE CROSS OF CRIME

УРОВЕНЬ 22**Противники:**

VAMPIRE
MYSTICAL WYVERN (отравляют и атакуют огненной магией)
BAT

Достопримечательности:

THE CROSS OF PENITENCE

УРОВЕНЬ 23**Противники:**

WYVERN (отравляют)
SPECTRE
MYSTICAL WYVERN (отравляют и атакуют огненной магией)
DAMNED SPECTRE

Достопримечательности:

THE CROSS OF PARDON
UNICORN'S HORN

УРОВЕНЬ 24**Противники:**

MYSTICAL WYVERN (отравляют и атакуют огненной магией)
EYE OF CAIN

Противники:

TROLL
SPECTRE
THE DAMNED

Достопримечательности:

THE DAMNED
CRYSTAL OF INTEGRITY

УРОВЕНЬ 25**Противники:**

WYVERN (отравляют)
SCORPION (отравляют)
SPIDER (огромных размеров, отравляют и атакуют огненной магией)
DRUID

GUARD (превращаются в SKELETON CAPTAIN)

Достопримечательности:

DRAGON SCALE
AERON (СМЕРТЕЛЬНО РАНЕНЫЙ НАСТАВНИК UBUS)

УРОВЕНЬ 26**Противники:**

ICE GOLEM (атакуют магией)
SPECTRE
DRUID

Достопримечательности:

IDOL OF ARKHANG

УРОВЕНЬ 27**Противники:**

MEDUSA (атакует магией)
VAMPIRE
SNAKE (отравляют)
GUARD (превращаются в SKELETON CAPTAIN) ICE
GOLEM (атакуют магией)
Достопримечательности:
IDOL OF ARKHANG
STORM FLOWER

УРОВЕНЬ 28**Противники:**

SPIDER (огромных размеров, отравляют и атакуют ог-

Противники:

енной магией)
EYE OF CAIN
SNAKE (отравляют)
GUARD (превращаются в SKELETON CAPTAIN) ICE
GOLEM (атакуют магией)
MEDUSA (атакуют магией)
DISCIPLE
THE CHIEF DRUID
Достопримечательности:
IDOL OF ARKHANG

УРОВЕНЬ 29**Противники:**

MYSTICAL WYVERN (отравляют и атакуют огненной магией)
VAMPIRE
EYE OF CAIN
Достопримечательности:
ОТСУТСТВУЮТ

УРОВЕНЬ 30**Противники:**

EYE OF CAIN
FIRE GOLEM (атакуют огненной магией)
BURBAL THE FURIOUS
Достопримечательности:
BURBAL THE FURIOUS

УРОВЕНЬ 31 (Draak's Lair)**Противники:**

SCORPION (отравляют)
EYE OF CAIN
MYSTICAL WYVERN (отравляют и атакуют огненной магией)
SPIDER (отравляют)
WYVERN (отравляют)
DRAAK
Достопримечательности:
ДРААК СОБСТВЕННОЙ ПЕРСОНОЙ
ASTRAL HAND

СТАРЕНИЕ

Честно говоря, мы были несколько удивлены, встретив в DarkStone такое явление, как старение персонажей. И тем не менее, оно имеет место быть и с ним надо бороться.

Насколько можно судить, лет до 35 никаких побочных явлений от дряхления не наблюдается. Возможно, что и после этого возраста персонажи остаются в форме или, по крайней мере, утрачивают свои боевые навыки совсем незначительно.

Существует, как минимум, четыре способа, чтобы скостить себе года:

1. Выполнить специальный квест (quest of immortality).
2. Найти омолаживающие эликсиры (elixir of youth), которые находятся на уровнях 17, 18, 19 и 31.
3. Начать многопользовательскую игру Master'ом и купить омолаживающие эликсиры в городе.
4. Купить за 100.000 золотых (соответственно, продать за 33.000 золотых) эликсиры в Омаре.

КВЕСТЫ**ОСНОВНЫЕ КВЕСТЫ****The Horn of Plenty (первый кристалл — Crystal of Wisdom)**

Квест даст вам староста деревеньки (The Mayor), которая располагается в Эрдлиле. У жителей был похищен местный реликт — Рог Изобилия (Horn of Plenty), за счет которого кормилась вся деревня. Один из жителей скажет вам, что за Рогом отправился его друг по имени Riken и до сих пор не вернулся. Забегая вперед, скажем, что уже и не вернется.

Отправляйтесь в подземелья. На первом же уровне вы встретите дух несчастного Riken, который расскажет вам, что Рог находится на более низких уровнях. На втором уровне вы встретитесь с огненным големом (fire golem), но прежде чем вы схватитесь с ним, Riken предупредит вас об опасности, а заодно попросит взять охраняемую големом

огненную сферу (fire sphere). Голем не слишком уж силен, и завалить его не составит большого труда, особенно если среди ваших подопечных есть воин или амазонка. Но если вдруг придется совсем туго, то попытайтесь просто украсить сферу и задать стрелочка.

На третьем уровне будет еще один голем, но уже ледяной (ice golem). Опять же перед сражением появится вездущий Riken и попросит вас забрать ледяную сферу (ice sphere).

На четвертом уровне вы найдете помещение без малейших намеков на двери или проходы. За его стенами обитает злой волшебник Loram, который и захватил Rog. Чтобы проникнуть к нему, двигайтесь по периметру, и в один момент перед вами вновь предстанет дух Riken. Отдайте ему две сферы, и он изготавит для вас магическую накидку (cloak of clouds), которая позволит обоим (!) персонажам проходить сквозь стены. Если не подводит память, то накидка будет действовать даже будучи положенной в inventory. Кстати, не обольщайтесь по поводу беспрепятственного прохождения сквозь стены — накидка позволяет пройти только через стены обители Loram.

Возьмите Rog и несите обратно в деревню. Но прежде чем отдать его, как следует запаситесь едой — каждый щелчок правой кнопкой на Rog принесет вам одну куриную ножку.

После того как деревенька будет спасена от мучительной голодной смерти, перед выходом появится (в последний раз) призрак Riken и торжественно вручит вам первый кристалл (Crystal of Wisdom).

Сразу за ним объявится еще одна мистическая личность — старец Sebastian, который является чуть ли не последним из друидов. Ему нужно будет отнести все семь кристаллов, и тогда он соберет из них Сферу Времени.

The Reeds (второй кристалл — Crystal of Virtue)

Рядом с эрдилской деревенькой находится озеро. Щелкните на пенке, и к вам прилетит маленькая фея, которая сыграет песню змей (song of the snakes). Она расскажет, что и вы сможете исполнить эту завораживающую мелодию, если соберете пять свирелей и используете их в верном порядке: от самой малой к самой большой.

Предупреждение: можно и не собирать свирели, так как они совершенно необязательны для получения кристалла!

Первая пара свирелей (Tiny Reed и Small Reed) находится на пятом уровне, а остальные (уже по одной — Medium Reed, Long Reed, Longest Reed)) на шестом, седьмом и восьмом уровнях. Впрочем, как уже не раз оговаривалось, порядок может слегка варьироваться. На восьмом уровне вы также найдете комнату с зеленым сиянием и пятью высеченными лицами в стенах. Вставьте в них свирели (как было сказано, начиная от самой маленькой и заканчивая самой большой) и заходите вовнутрь. Змеи, которыми кишит помещение, будут неподвижны, пока вы ни возьмете кристалл (Crystal of Virtue). После этого задавайте деру или принимайте бой.

А что произойдет, если свирели не будут использованы? Ровным счетом ничего особенного — просто змеи не будут парализованы. Их можно без особого труда перебить (понадобится пяток-другой антидотов) и спокойно взять кристалл.

The Eye of Ra (третий кристалл — Crystal of Bravery)

Очень любопытный и динамичный квест. Итак...

В Маргхоре есть деревенька, в которой обитают два NPC — кузнец Rhino и ослепший священник brother Jean. Первый пообещает, что он починит вам «все что угодно и совершенно бесплатно», если вы пригласите его свежей рыбки. Не обольщайтесь — чинить предметы он не будет, зато с удовольствием починит мост, ведущий к острову Bartalan.

Недалеко от сломанного моста будет сидеть рыбак Gal, который скажет вам о некоем сокровище, скрытом в самом сердце острова. Он не забудет также поведать о тех отчаянных смельчаках, которые отправились за ним и больше не вернулись.

Щелкните на ведерке, которое стоит возле Gal, и возьмите рыбу (она, кстати, появляется в ведре периодически). Рыбак на такую кражу никак не отреагирует, так что можете периодически наведываться сюда за съестными припасами.

Отнесите рыбу кузнецу и проведите его (он будет следовать за вами как привязанный) к мосту. Rhino быстро починит сломанный мост, открыв тем самым путь к острову... Но повремените пока с походом в это весьма недружелюбное место (позже поймете почему).

Так, треть дела сделана. Возвращайтесь в деревеньку и поговорите с Jean. Слепой скажет, что он слышал о волшебном артефакте (Eye of Ra), спрятанном в подземельях, который возвращает зрение. Намек ясен.

Идите в подземелья на девятом уровне. Здесь вы найдете золотую статуэтку с пустыми глазницами (golden statuette) и два глазных яблока, сделанных из золота (ocular globe). Используйте оба глаза на статуэтке, и она отделится от пьедестала. Берите с собой статуэтку и спускайтесь на следующий уровень.

Здесь вы найдете еще одну статуэтку (уже серебряную — silver statuette) и один глаз к ней. На одиннадцатом уровне будет оставшийся глаз к серебряной статуэтке, один глаз к бронзовой и, собственно, сама бронзовая статуэтка (bronze statuette). Отправляйтесь на двенадцатый уровень, отыскайте последний бронзовый глаз, поднимитесь наверх, заберите бронзовую статуэтку и вновь возвращайтесь на двенадцатый уровень.

Итогом ваших странствий должны стать три статуэтки — золотая, серебряная и бронзовая. Теперь найдите комнату с большим циферблатом на полу и запертой дверью. На стенах будут подсказки, которые подскажут вам, как правильно расставить статуэтки, чтобы открыть дверь. Кстати, не поддавайтесь соблазну телепортироваться в закрытое помещение — номер не пройдет. Пробовали.

Ставьте золотую статуэтку на семь часов, серебряную — на десять и бронзовую — на три. Дверь откроется, освободив проход к сундуку с Eye of Ra.

Вновь возвращайтесь на земли Маргхора и отдайте артефакт слепому brother Jean. Священник вновь обретет зрение и на радостях отдаст вам свое увеличительное стекло (magnifying glass), с помощью которого он хоть как-то мог разбирать тексты своих священных книг. Правда, его радость улетучится уже при следующем диалоге, когда он скажет, что «обрел зрение, но потерял веру».

А вот теперь можно идти к острову. Как только перейдете мост, немедленно остановитесь, сохраните игру и активизируйте сольный режим (solo mode). Выберите персонажа с максимальным запасом здоровья и аккуратно подведите его к первому указателю, на котором будет написано, что подходы к сокровищу заминированы. Подойдите ко второму указателю (по-прежнему очень аккуратно), возьмите увеличительное стекло и используйте его на указателе. (Рис. 1)

После прочтения мелкого текста, нечитабельного без увеличительного стекла, станет ясно, как пройти к сокровищу. Дословно написано следующее — «Двигайтесь от дерева к потоку и от потока к камню». Даже не пытайтесь пойти маршрутом, отличным от того, который обозначен на рисунке (один разок вас, правда, ударит взрывом, но не смертельно) — это стопроцентное самоубийство. Кстати, reception 4 уровня ловушки не обнаруживает. На наш взгляд, не поможет и более высокий уровень этого скилла. И еще любопытный момент — по острову будет совершенно свободно разгуливать кузнец (его видно на картинке). Навероятно, но факт — ловушки к его перемещениям будут относиться абсолютно равнодушно.

В сундуке вы найдете «сокровище» — библию с абсолютно чистыми страницами (bible). Безделушка? Не торопитесь.

Идите к полуразрушенному замку (Temple of Eras). Положите на среднюю и правую миски какую-нибудь еду (точно подходит грибы), для того чтобы вызвать богослова Eras. Дайте ему библию, дабы он заполнил ее страницы, и отнесите священную книгу прозревшему Jean. Jean вновь обретет веру, а Eras сможет уйти на покой с миром. И прежде чем навсегда расстаться с материальным мирозданием, богослов отдаст вам кристалл (Crystal of Bravery).

Думаете это все? Придется выдержать последнее испытание, связанное с получением третьего по счету кристалла. Как только он окажется в вашей inventory, явятся посланники Draak, которые попытаются вас убить. Они не смертельно опасны, но если ваши подопечные будут застигнуты врасплох, то есть риск проиграть сражение.



Рис. 1
The Lizardman Hatchery (четвертый кристалл — Crystal of Nobility)

Найдите в Маргхоре домик старого отшельника по имени Shadire. Старец расскажет вам о яйцах Ящеров, которые лежат в инкубаторе (incubation room) глубоко под землей. Если не уничтожить их, то местным землям придется ой как несладко. Дополнительная трудность заключается в том, что зародышей можно убить только специальным мечом the celestial sword, путь к которому перекрыт камнем. Отыщите загороженный проход к волшебному мечу, обратите внимание на небольшую руну на камне и отправляйтесь на поиски ключа.

Ключ (celestial symbol) обнаружится на тринадцатом уровне. Его даст вам заключенный (prisoner) в качестве награды за свое освобождение. Вернитесь назад и используйте ключ на камне. Проход будет открыт.

Возьмите волшебный меч, который будет воткнут в пьедестал. Он окажется не слишком уж сильным оружием (по крайней мере, наш воин уже вовсю орудовал master's sword, который намного более эффективен), поэтому рекомендуем просто положить его до поры до времени в inventory.

На все том же тринадцатом уровне вы найдете инкубатор с шестью яйцами Ящеров. Возьмите в руку волшебный меч и уничтожьте зародышей, после чего вновь идите на поверхность и наведаетесь к отшельнику. Старец даст вам celestial dagger, который еще очень пригодится.

Двигайтесь к шестнадцатому уровню. Внутри замка Ящеров (Temple of the Lizards) вы найдете два пьедестала, на одном из которых будет лежать кристалл (Crystal of Nobility). Просто так взять его невозможно — едва вы протяните руку, как он тут же телепортируется на соседний пьедестал. Чтобы воспрепятствовать этому, положите на свободный постамент celestial dagger. После этого кристалл можно будет взять без всяких трудностей.

Fountains of Immortality (пятый кристалл — Crystal of Compassion)

Прежде чем вы попадете в местечко под названием Омар, Уму потрясут страшные события. Прямо посреди городской площади вырастет пирамида, которая будет высасывать из людей жизнь, превращая их в безжизненные сухие оболочки. Дополнительно к этому небо затянется тучами и на все местные земли опустится крошечная тьма. К счастью, никто из городских NPC не пострадает, так что кузнец по-прежнему будет выковывать новое оружие, а музыканты с прежней задумчивостью исполнять «The Darkstone Shines».

В омарской деревне вы найдете женщину (Mrs. Argansa), которая попросит вас отыскать своего мужа, по возможности живого. Насчет первого пусть даже не сомневается, а вот насчет второго — увы, прокол вышел. Ее суженый-ряженый давно кормит крысы в подземельях... Впрочем, мы немного забегаем вперед.

Обратитесь к старцу (Langolin), который непрерывно возносится к небу с мольбами. Он скажет, что готов помочь женщине, если вы принесете ему три эликсира бессмертия (elixir of immortality) и кристалл мудрости (Crystal of Wisdom). С трудом верится, что этот набожный человек окажется совсем не человеком... Впрочем, мы опять торопим события.

Итак, спускайтесь на семнадцатый уровень и ищите помещение с большим желтым фонтаном внутри. Перебейте всех стражей и щелкните по фонтану. Из него выскочат два пузыря — эликсир бессмертия и омолаживающий эликсир. В принципе, брать первый эликсир не обязательно.

но — это квестовый предмет, причем на деле совершенно не нужный. А вот омолаживающий коктейль — штука куда более полезная. Наверняка к этому времени ваши персонажи разменяют четвертый десяток (нашим было около 32 лет). Если же они выпьют содержимое склянки, то помолодеют на пять лет.

Идите на следующий уровень и вновь ищите комнату с фонтаном (он опять даст вам два эликсира). Как только вы войдете в помещение, то дверь немедленно заблокируется (ведомый будет отрезан), и на вас нападут четыре Spectre. Поэтому есть резон выбрать в качестве ведущего самого сильного и наиболее жизнестойкого из двух ваших персонажей.

Еще один уровень вниз — и вновь фонтан. На сей раз последний.

На двадцатом уровне вы найдете мертвого мужа миссис Argansa. Общитесь труп (а что делать? — издержки профессии) и прочтите последнее письмо несчастного. Из него станет ясно, что Langolin служит силам Зла, и кристалл мудрости ему нужен лишь затем, чтобы завладеть другим кристаллом — кристаллом сострадания (Crystal of Compassion). Ищите негодяя, а как найдете, то для начала поговорите с ним (кстати, даже если вы ему насильственно сунете нужный кристалл, он все равно будет кричать о том, что, дескать, вы ничего ему не принесли. Совсем, видно, из ума выжил старикан...), а потом убейте прислужника Тьмы и всех его секьюрити. После разборки щелкните на лежащем на пьедестале кристалле (Crystal of Compassion) кристаллом мудрости (Crystal of Wisdom) и скорее забирайте обоих в inventory.

The Damned (шестой кристалл — Crystal of Integrity)

Около входа на двадцать первый уровень будет стоять страж (the Guardian of the Damned). Он важно произнесет, что смертным сюда вход воспрещен. Сразу предупреждаем, что при любом раскладе дело закончится дракой, поэтому можете без отлагательства приступить к делу. Если же в вашей inventory случайно заваялся эликсир бессмертия (elixir of immortality), то можете для начала предьявить его в качестве доказательства вашей непричастности к стану смертных. После этого Страж скажет, что в подземелье томятся те, кто был грешен и сейчас расплачиваются за свои земные грехи, и что он с удовольствием поможет вам... присоединиться к этим грешникам. После короткой драки (страж окажется не слишком силен) подберите ключ (Key of the Damned) и спускайтесь в подземелья.

На двадцать первом уровне будет комната, в которой находится Крест Преступления (Cross of Crime). Подход к нему усеян выдвигающимися шипами, которые достаточно сильно ранят персонажа. Возьмите самого живучего и хорошо защищенного героя, активизируйте сольный режим (solo mode) и переключитесь на камеру, обеспечивающую обзор сверху вниз (F10). Таким образом вы будете видеть все как на ладони. Теперь осталось только рассчитать оптимальный маршрут, исходя из периодичности появления шипов, — и бегом к кресту. Выбраться из помещения можно с помощью заклинания teleportation.

Тот же маневр проделайте и на двух последующих уровнях, чтобы заполнить еще пару крестов (Cross of Penitence и Cross of Pardon). Со всем этим добром отправляйтесь на двадцать четвертый уровень к Проклятому (The Damned).

Что такого сверхгрешного наделал этот парень и чем так не приглянулся Калибе, история умалчивает, но, похоже, он полностью в своих грехах раскался. Проклятый попросит вас дать ему три креста, а потом убить его, чтобы навеки обрести покой. Помогите ему в этом и забирайте шес-

той кристалл — кристалл искренности (Crystal of Integrity).

После того как вы поднимитесь на поверхность, к вам явится Драак собственной персоной. Он начнет сыпать угрозами, перемежающимися личными оскорблениями. Себастьяну, кстати, тоже достанется. Но не внимайте речам некроманта, а лучше разберитесь с его охраной (сам Драак благоразумно исчезнет с поля брани).

Idols of Arkhang (седьмой кристалл — Crystal of Strength)

Остался последний кристалл, который можно найти в подземельях Серкеша.

Около входа на двадцать пятый уровень вы встретите мага Ubis, который скажет вам, что ожидает своего наставника Aeron, ушедшего в подземелья несколько месяцев назад и до сих пор не вернувшегося.

Наставника вы найдете на двадцать пятом уровне в помещении под названием Statues of Arkhang. Aeron будет смертельно ранен, но прежде чем отправиться на небеса, он отдаст вам лук holy bow и скажет о том, что друиды-отступники воздвигли статуи птиц, блокирующие божественную энергию. Последний кристалл можно будет взять только в том случае, если уничтожить всех их.

Статуи перед вами, но не торопитесь палить по ним из лука — бесполезно. Отыщите лучше комнату с кристаллом и обратите внимание на четыре пьедестала, один из которых соединен полоской света с центральным постаментом. Aeron, до того как получил смертельную рану, успел уничтожить идола. Осталось еще три, которые находятся на трех нижних уровнях. Вот их-то и нужно расстрелять из лука (кстати, вовсе не обязательно пользоваться holy bow — подходит любое дистантное оружие или боевая магия).

Прежде чем идти вниз, вернитесь к одинокому ученику мага. Если вы подойдете к нему героем без holy bow, то он скажет, что у него было видение, которое недвусмысленно говорило о том, что Aeron пострадал от рук наших персонажей. Если же поместить holy bow в инвентарь, то Ubis начнет кричать о том, что, дескать, мы специально убили его учителя с целью наживы. В общем, что в лоб, что по лбу — драться придется в любом случае. Почему мы заостряем на этом внимание? Дело в том, что Ubis очень крут, и справиться с ним будет намного сложнее, чем, например, с тем же The Damned. Перед боем обязательно примените заклинание haste и скастуйте еще парочку вспомогательных спеллов (или используйте соответствующие скиллы, например, concentration).

Подобрав книгу, которая выпадет из поверженного ученика, идите на нижние уровни и уничтожьте трех оставшихся идолов. Последняя статуя, кстати, будет расположена в церемониальном помещении, и попадете вы в него прямо во время ритуального акта. Как только идол будет уничтожен, все присутствующие друиды бросятся на вас.



Поединок с Драком

Конечно, это не отдельный квест, но, поверьте на слово, трудностей вы здесь встретите немало.

Итак, прежде чем отправляться на бой, найдите друида Sebastian. Он будет в Серкеше, рядом со входом на двадцать девятый уровень. Старый друид скажет, чтобы вы положили все семь кристаллов на пьедесталы (порядок не играет роли), и тогда он сможет собрать Сферу Времени (Time Orb)...

Когда Сфера окажется в ваших руках, то Sebastian предупредит, что сфера обладает единственным зарядом, который на некоторое время блокирует способность Драака полностью регенерировать свою жизненную силу. Если вы не сможете сразу победить некроманта, то друид перезарядит Сферу.

Идите в логово Драака (Draak's Lair), которое расположено на тридцать первом уровне. Обратите внимание, что здесь не работает карта.

Уровень не большой, хотя и изрядно запутанный — а всему виной сеть телепорталов. Впрочем, вы должны достаточно быстро отыскать зал, где вас будет поджидать некромант (пока в человеческом облике). Надо отдать ему должное — он отдаст должное вашим подвигам и не станет заниматься дешевой бравадой.

Бой с Драком, без сомнения, будет самым тяжелым испытанием. Предшествующие сражения не идут ни в какое сравнение — некромант действительно очень крут и владеет сильнейшей магией. Кроме этого, он постоянно вызывает вивернов, которые будут здорово отвлекать героев и мешать им сосредоточить свои усилия на главном противнике.

Почините всю броню и оружие (можно даже проапгрейдить ключевые предметы), закупите лечебные снаряды, увешайтесь амулетами и кольцами — поверьте, все это не пустые хлопоты.

Положите Сферу в поясной слот и используйте ее в тот момент, когда у Драака останется примерно половина (или чуть меньше) жизни. В левой стороне экрана появится счетчик (около 20 секунд), который отсчитывает время действия Сферы. Ваша задача — добить Драака до того как он вновь обретет способность регенерироваться (делает он это в тот момент, когда его жизнь будет составлять около трети от максимальной).

После смерти некроманта к вам явится Sebastian и скажет, чтобы вы взяли astral hand и уничтожили с помощью этого артефакта пирамиду в городе. Ставьте портал, возвращайтесь в сумеречный город и исполните в точности наказ друида...

СИ TACTIX



ВТОРОСТЕПЕННЫЕ КВЕСТЫ, ПОЛУЧАЕМЫЕ В ГОРОДЕ

Задание	Работодатель	Уровень	Награда	Задание	Работодатель	Уровень	Награда
Найти Path Book	Augustin	3	9.500	Найти Royal Diadem	Artemis	17	10.000
Найти Medallion of Melchior (не идентифицирован)	Suzanna	5	10.000	Найти Celestial Harp	Augustin	19	10.000
Найти Shield of Light (не идентифицирован)	Garth	7	10.000	Уничтожить Nosferatu	Alex	21	8.400
Найти Cursed Sword	Gruber	9	10.000	Найти Claw of Sargon	Suzanna	21	10.000
Найти Broken Vase	Ridge	11	10.000	Найти Horn of Unicorn	Garth	23	10.000
Уничтожить Evil Garth	Basil	12	4.800	Найти Dragon Scale	Gruber	25	10.000
Найти Sacred Scroll	Basil	13	10.000	Найти Storm Flower	Ridge	27	10.000
Найти Bard's Music Score	Alex	15	10.000	Уничтожить Buzbal the Furious	Artemis	30	10.000