

Веселенькой покачивающейся походкой вышла наконец игра на наш строгий суд. Походка такая отнюдь не потому, что игра вышла кособокая, просто у нее очень веселый характер. И, хотя большинство обещаний выполнено не было, продукт получился не просто играбельный, а даже вполне достойный нашего ордена.

Правила игры

Завидовать приставочникам мы, конечно, не станем, но вот посетовать на более быстрый выход у них игры можно. Больше того, наши консольные друзья уже немного знакомы с основами — The Bard’s Tale базируется на движке приставочной игры the Dark Alliance и не очень-то далеко от нее ушел.

Мы имеем дело с типичнейшей RPG/action, т.е. большую часть игры вам придется “умиротворять” разного рода монстрюков, перемежая это прокачкой персонажа. Управление весьма непривычно, перемещение главного героя лежит на правой кнопке мыши, а при нажатии левой Бард ударяет прямо перед собой. А вы как хотели? Порт с приставки все ж таки. Во многом именно из-за такой странной системы большую часть игры я пробегал с луком, который снабжен такой замечательной штукой, как автоприцеливание.

Кстати, об оружии. Выбор его осуществляется через круговые меню, вызываемые по нажатию на соответствующую клавишу, причем лук находится в одном меню, а меч — в другом. Почему так устроено, не очень понятно, может, дело в нехватке возможных вариантов выбора (максимум — четыре) для каждого меню.

Еще в игре интересна система магии, завязанная на использование артефактов и волшебных музыкальных инструментов, которые позволяют вызвать существ себе на подмогу (герой — вызыватель, оригинальная находка, по-моему). Обо всем этом я поведаю позже

И вот мы подошли к самому вкусному: сценарно-диалоговой части. Воистину давненько я так не смеялся — особенную радость доставила первая часть

игры, затем шутки как-то приедаются, и хотя по-прежнему веселят, но отнюдь не до колик. К слову сказать, мы имеем дело с уникальным в некотором роде случаем. Конечно, уже встречались игры-пародии, например, на шпионские боевики (Evil Genius), но вот игра, которая пародирует жанр игр же, кажется, выходит впервые.

Это интересно: когда-то давным-давно студия Interplay, в которой состоял один из главных создателей The Bard’s Tale — Брайан Фарго, выпустила одноименную игру. Впрочем, ничего общего, кроме названия, у двух Бардов нет. Та игра — типичнейший представитель RPG своего времени: вид “от первого лица” (правда, непонятно, чьего именно лица), партия героев, много катакомб и т.п. Что представлял собой жанр в те далекие времена, вы можете посмотреть в соответствующей статье Псмита.

Учитывая подобный подход к написанию сценария, совершенно не удивляешься его линейности. В диалогах вы можете иногда выбрать линию поведения: улыбающаяся рожица или хмурящаяся — просто кликаем мышью. Разница на деле оказывается минимальна. Однако хамством почему-то обычно добиваешься лучших результатов. Кроме того, бард, сыплющий остротами оскорбительного свойства, способен доставить вам немало приятных минут — остроты и впрямь смешные.

Линейность в игре торжествует повсюду. Вот, к примеру, глобальная карта. Да — она есть, попасть туда можно, просто подойдя к городским воротам и нажав клавишу F. Перемещение организовано без изысков: точно так же, как и в основной игре. Клик (правой кнопкой!) на точке — бард отправляется туда. Подсвечиваются городки, бегают монстрики, случайных встреч — море. Но не торопитесь в дальние странствия. Города открываются поэтапно, а даже если и попадете куда до срока — долго вам там не протянуть.

Тем не менее у игры есть три разных концовки, однако выбираются они в самый последний момент, также есть город, который можно не посещать (Finstown), но он, мягко говоря, не слишком богат на квесты.

Помимо глобальной карты имеется и миникарта, по умолчанию висящая в правом верхнем углу экрана. При нажатии клавиши X ее можно развернуть на весь экран (получается некое подобие карты в Diablo 2), а при повторном — вообще убрать с экрана. Условные обозначения достаточно интуитивно понятны: оранжевая стрелка — это главный герой, зеленые точки — союзники, красные — враги, оранжевая точка — “квестовое” место, белый квадрат — место перехода на другую локацию, и, наконец, фиолетовая точка — это точка сохранения.

Это важно: сохранение, в лучших традициях консольных игр, происходит в специально отведенных местах. Раздражает с непривычки, конечно, но точки расставлены грамотно, да и игровой баланс во многом с этой расстановкой связан.

Интересно в игре сделана система снаряжения. В процессе мы подбираем множество предметов, выпадающих из врагов, однако они сразу же преобразуются в твердый валютный эквивалент. Очевидно, эти предметы сделаны вообще исключительно чтобы повеселить игрока. Как вам, например, красная шапочка и корзинка, выпавшая из волка? Оружие и броня тоже подбираются автоматически, лучшее для каждого вида (старое опять же преобразуется в деньги), таким образом, даже в магазине нет возможности купить вещь хуже, чем экипированная.

Чтобы просмотреть свои предметы, характеристики и квесты, просто нажмите Tab — попадете в экран листа персонажа. “Навигация” осуществляется мышью. На основном экране мы видим огромное изображение барда слева и характеристики справа. Вместе с характеристиками указаны побочные параметры: здоровье (зависит от Vitality), мана (зависит от используемого музыкального инструмента, тратится на вызов существ) и количество опыта, оставшегося до следующего уровня. Чуть ниже вы увидите пять пунктов меню, соответствующих просмотру текущих заданий, экипировки, известных мелодий, умений и бонусных предметов.

Бонусные предметы — это особые вещи, которые повышают ваши характеристики и хорошо спрятаны дизайнером уровней.

Итак, вводная часть вроде бы закончена. Теперь к игре.

Это баг: попытки переназначить управление могут привести к фатальным последствиям: например, невозможности взять в руку лук или призвать некоторых существ.

Ролевая система

Можно выделить две основных боевых направленности персонажа: лучник и рукопашный боец. Мои симпатии стоят на стороне лучника, после начала игры я долго жалел, что необдуманно вложил много очков в силу. Лучником быть удобней — проще с профильным навыком, он всего один, а на лишние очки можно собаку потренировать (см. “таланты”). А некоторые моменты и вовсе без лука не проходятся или проходятся с трудом, ограничение в этих моментах введено пусть и искусственно, но, увы, не игроку решать — надо приспосабливаться.

В целом, одно другого полностью не исключает, так что боец непременно в начале игры должен ознакомиться с основами владения луком, а лучник — быть готовым помахать мечом. Важнейшими характеристиками для первого я бы назвал силу и выносливость, а для второго — чувство ритма и ловкость.

Характеристики

Имеется шесть параметров и 12 очков на распределение. Начальные значения определяются сложностью игры (соответственно: 4, 6 и 8). Максимальное значение — 20.

Сила/Strength. Характеризует физическую силу нашего героического барда. Чем больше параметр, тем больше урона наносим рукопашным оружием. На луки, естественно, не влияет.

Выносливость/Vitality. Определяет количество единиц здоровья у главного героя. Довольно важная характеристика, качать если не в первую, то, во всяком случае, во вторую очередь.

Удача/Luck. Удача — она удача и есть. Большая удача — чаще попадаете по врагу, может, даже критически, реже попадают по вам. Не очень важная характеристика, но время от времени добавлять очки имеет смысл.

Ловкость/Dexterity. То же, что и сила, но для дальнобойного оружия. Даже если вы испытываете стойкую ненависть к лукам, в начале игры стоит вложить сюда хотя бы несколько очков (см. выше).

Обаяние/Charisma. Влияет на цену покупки вещей в магазинах. И все. Учитывая, что большую часть вещей можно получить бесплатно, да и с деньгами в игре особенных проблем нет, обаяние получает почетный приз “самая бесполезная характеристика”.

Чувство ритма/Rhythm. Вот это уже что-то новенькое. Впрочем, бардам положено иметь хороший музыкальный слух. Поскольку вызванные существа — единственная, не считая собаку, ваша подмога, а именно за их характеристики отвечает параметр, стоит считать его довольно важным.

Таланты

Умения в этой игре преобразовались в некое подобие perks из Fallout’а. Каждые два уровня у нас есть возможность получить новый или улучшить старый навык. Названия навыков изменяются с новым уровнем, но понять, что это улучшение для уже имеющегося, не составит труда. Например, после Power Shot для лука идет спец. атака Arrow Storm.

Двуручное оружие/Two-Handed Weapons. Позволяет пользоваться двуручным оружием. Оружие тяжелое, зато урон выше всяческих похвал.

Два оружия/Dual Wield. Позволяет драться, держа в одной руке меч, а в другой — кинжал. Довольно удобный, эффективный и динамичный стиль боя.

Булава/Flail. Как нетрудно догадаться, позволяет пользоваться цепом. Оружие мощное, но не слишком удобное в обращении.

На заметку: затем открываются спец. атаки для трех вышеназванных видов вооружения.

Оглушение щитом/Shield Charge. Случайным образом определяется, сумел бард оглушить врага внезапным шлепком щита или нет. Если предпочитаете не брать новых оружейных умений, а пользоваться традиционными мечом и щитом — это ваш навык.

Пассивное оглушение щитом/Shield Bash. Навык почему-то действительно дублирует предыдущий. С той лишь разницей, что он пассивный.

Сильный выстрел/Power Shot. Улучшает (оружием можно пользоваться и не беря навык) ваши способности владения луком, открывая новый вид атаки. Ценный навык.

Критический удар/Critical Strike. Дает шанс нанести врагу неожиданно большой урон своим могучим ударом (для простого меча). Взять стоит.

На заметку: для выполнения спец. атаки нужно некоторое время удерживать левую клавишу мыши.

Охотник за сокровищами/Treasure Hunter. Увеличивает количество выпадающих из поверженных врагов денег, которых, к слову, и так предостаточно. Так что особого резона брать не вижу.

Обучение собаки/Train Dog. В игре, как и обещано, есть возможность воспитать собаку от маленького щенка до большого и страшного волкодава. Найти собаку нетрудно — милейший белый с черными пятнами щенок сидит прямо и чуть в стороне от входа в таверну, где начинается игра. Нужно поговорить с псом, проявить к нему дружелюбие и понимание (выбрав в вариантах ответа улыбающуюся мордочку) — зверь с вами. Он даже погибнуть не может — только на время теряет сознание при получении тяжких ранений. Потратив одно очко навыка, наш герой сумеет увеличить боевые способности животного. К слову, без него вполне можно обойтись, но с ним как-то интереснее.

Магия

Артефакты

В определенные моменты игры вы будете вознаграждены способностью использовать волшебные кристаллы, что в огромных количествах складируются во всякого рода ящики и сундуки. Чтобы творить заклинания, нужно просто нажать “1”,

затем, используя кнопки выбора (по умолчанию это — W, A, S и D), определить нужный вам тип, а потом выбрать его силу. Для определения силы достаточно уже только трех первых из вышеназванных клавиш. Тратится соответственно 1, 2 или 3 кристалла, чем больше потрачено, тем сильнее заклинание. Что? Хитрая система? Да не такая уж и хитрая. Например, чтобы вылечиться (см. ниже) нужно нажать последовательно 1-W-A.

Caleigh’s artifact. Дается в самом начале игры после прохождения таверны. Один кристалл даст вам полностью заполненную шкалу здоровья, два — помимо излечения благословляют барда, снижая получаемый урон вдвое, а три — вместе со всем вышеназванным дают временную (очень временную) неуязвимость. В самом начале игры излечение действительно полезно, но с появлением возможности призывать каргу-жрицу эта необходимость пропадает. С теоретической точки зрения интересно выглядит неуязвимость, но практически в большинстве ситуаций или можно выпутаться, или достаточно обычного лечения, или кратковременная неуязвимость все равно не поможет. А в пустяковых ситуациях тратить ценные кристаллы не хочется — лучше приберечь их на боевые заклинания для сражения с “боссами”.

Для следующих заклинаний количество использованных кристаллов регулирует время действия и урон.

Herne’s artifact. После того, как вы победите хозяина лесной башни, у вас появится возможность использовать его (хозяина) в своих корыстных целях. Наш бывший противник выползает из-под земли, поднатуживается, и все ближайшие враги оказываются опутаны загадочной волшебной растительностью (отличная мишень для лучника!) и, кроме того, отравлены. Довольно полезная штука — очень пригодилась мне в Mountain Tower: для прохождения начального испытания (тесная арена и много врагов) и в битве с ее хозяином. Впрочем, иначе как в критическом положении я бы пользоваться не советовал. Приоритетен для нас высший уровень силы.

Lugh’s artifact. Добывается путем убиения хозяина горной башни. Создает вокруг героя веер ножей, защищающий от вражеских посягательств. Заклинание неоднократно доказывало свою полезность, особенно в битве с восставшей из мертвых лошадью (один из боссов игры — ничего смешного!).

Mannanan’s artifact. После смерти Mannanan’а вы получите и эту игрушку. Произойдет это, к сожалению, в конце игры. А жаль, ибо эффективность артефакта очень и очень высока. Создает ураган, поражающий всех ближайших к нему врагов, привязка идет не к главному герою, а к точке на карте. Посему идеален для узких мест и небольших помещений.

Вызванные существа

Ваша надежда и опора на протяжении большой части игры. Вызываются существа путем “наигрывания” на музыкальном инструменте мелодии. Именно от инструмента зависят многие характеристики вызова. Вернее, на самих существ предмет не влияет, зато он определяет максимальное их количество и ману барда.

Это интересно: мана обозначается не классическим синим цветом, а зеленым. Индикатор находится в левом верхнем углу экрана, рядом с традиционно красным здоровьем.

Посему назначаем музыкальный инструмент предметом первой необходимости и ставим первым в списке покупок. Сами мелодии вы будете находить по ходу игры, выполняя квесты и осматривая сундуки (будьте внимательны!).

Это важно: нельзя призвать более одного существа одного типа.

Mercenary

Наемник — ваш надежный помощник на протяжении всей игры. Стоит ему немного устареть, и мы почти тут же получаем улучшенный вариант. Высокий урон, возможность атаковать нескольких врагов — это очень хорошо. К сожалению, броня слабовата. Поэтому используем в сочетании с кем-нибудь покрепче. Например, с рыцарем.

Knight

Рыцарь. Хорошо держит удар, но, увы, по урону уступает наемнику. Отчасти это компенсируется неплохой скоростью атаки. Однако в большинстве ситуаций рыцарь надежнее наемника. Может, он не так быстро прикончит врага, зато и сам едва ли погибнет в середине боя.

Heroine

Героиня-лучница, очень полезна в начале игры. Затем на ее должность могут претендовать существа с более сильной дальней атакой, но, если у вас внезапно случился дефицит маны, героиня будет одним из лучших решений. Да и скорострельность у нее больше, чем у кого бы то ни было.

Brute

Брутальный герой. Очень мощный дальнобойный боец. Впрочем, мощность скомпенсирована низкой скоростью атаки, а также промахами по близко стоящим врагам. Стало быть, в узких местах и тесных помещениях не применяем.

Elemental

Неплохой дальнобойный боец, очень хорош в своей улучшенной модификации. Скорострельность не впечатляет, но неплоха, монстры более-менее успешно сопротивляются атакам. В ближнем бою бесполезен и беззащитен.

Behemoth

Своей мощной атакой поджигает и отбрасывает сразу несколько рядом стоящих врагов. Нападает, производя серии ударов, потом приходится долго ждать, пока он снова будет готов. Подобная странность делает его не слишком удобным в использовании.

Thunder spider

Громовой паук незаменим на протяжении первых двух глав, затем уступает место более мощным созданиям. Довольно сильная атака, к тому же по площади, умение оглушать врагов — это делает паука неплохим союзником. Увы, здоровье и защита оставляют желать лучшего.

Knocker

Громобой. Полезен против групп врагов. Втыкает в землю свой жезл, который бьет молниями всех ближних врагов, при этом и сам громобой не сидит на месте. Если же противник силен, но малочисленен, лучше призвать кого-то другого.

Crone

Этот персонаж может лечить вашу группу, посему непременный член вашей партии. Увы, драться старая карга не умеет, считай, совсем. Поэтому не призывайте старушку прямо в гуще врагов. Помрет ведь сразу.

Enchantress

Чародейка, по идее, должна возрождать павших союзников. На практике же обычно умирает раньше них. Может, и стоило бы потаскать с собой, если б не ограничение на количество существ.

Bodyguard

Телохранитель. В описании сказано, что это, дескать, защитник. Честно говоря, мало понимаю, как с такой броней можно считаться защитником — она у того же рыцаря больше, который, кроме того, умеет драться!

Rogue

Разбойник. В целом можно считать улучшенным вариантом наемника. Способность телепортироваться за спины противника хороша, но иногда хочется, чтоб она использовалась почаще. А моментами, напротив, удивляешься, как четко и красиво все у разбойника получается.

Explorer

Старичок, ответственный за обнаружение и обезвреживание ловушек. Которые в игре, во-первых, не так уж часто встречаются, во-вторых, урона наносят немного и, в-третьих, видны невооруженным глазом. Ситуация как с enchantress, можно бы и призвать, но слот жалко.

Gouger

Вымогатель. Особое свойство: вытягивает здоровье у врагов и передает союзникам (себя не лечит). Конечно, в умении лечить с каргой не сравнится, но зато не умирает от дуновения ветра и сам неплохо дерется. В некоторых ситуациях старуху-жрицу можно заменить именно им.

Light fairy

Добрая веселая феечка. Не обращайте внимания на голос — феечка это. Освещает дорогу в темноте. В игре мест, где это свойство необходимо, очень мало. Но нашлось феечке и другое применение. У нее самая высокая броня, поэтому она может долго сдерживать натиск противника, не получая никакого урона. Нам остается только стоять в сторонке и постреливать из лука. Не могу сказать, что увлекательно, но в критической ситуации — самое оно.

Rat

Жалкое создание с никакой броней и уроном. Умирает от одного-единственного удара самого слабого монстра. Впрочем, улучшенный вариант крысы — вот уж разработчики пошутили — обладает самым большим уроном в игре, около сотни. Только вот здоровье крыски остается на прежнем уровне. Таким образом, от игрока требуются поистине недюжинные ловкость и смекалка при использовании этого существа.

Тактика

Тактику каждый выбирает по себе: кто-то любит махать мечом в самой гуще врагов, а кто-то — издалека постреливать из лука. Для всех процитирую древнюю самурайскую мудрость: “Не можешь победить — беги!”. Воистину, у нас же бард, а не светлый паладин. В критической ситуации описанная тактика — самая действенная, благо большинство монстров медленнее игрока, и к тому же они будут отвлекаться на вызванных вами существ. Убегаем, собираемся с силами, вызываем всех, кого надо, — и в бой!

Однако есть в игре и моменты, когда нужно применить творческий подход, чтобы решить поставленную задачу, о них я расскажу подробно.

Боссы

Начальные “боссы” убиваются просто, так сказать, в лоб. Проблемы начинаются с хозяина лесной башни Herne.

Herne. Основная особенность этого товарища в том, что его местоположение статично, он не может передвигаться. Вывод очевиден — берем в руку лук. Призванные существа помогут вам разобраться с вызываемыми Herne плотоядными цветочками.

Lugh. Сей товарищ попортил мне немало крови. Основная стратегия такова: нанести максимальный урон до того, как стальной центурион наложит на себя заклинание веера ножей (нужно избавить его хотя бы от половины здоровья). После чего врага можно добить, трижды использовав Herne’s artifact самого высокого уровня силы.

The Pet. Бой предстоит не из легких. Эта зараза мало того что вашу собачку убила (да-да! Но не печальтесь, ее можно будет возродить!), так еще и летает по небу — не достанешь. Вначале я использовал веер ножей (Lugh’s artifact) , дабы избавиться от толпы магов. Дальше все не слишком сложно: Knocker втыкает свой громовой жезл. Стоит твари подлететь — она получает разряд. Главным становятся терпение и осторожность.

Nuckalavee. Как видите, злобную лошадь вам все же предстоит прикончить. И задачка эта оказалась не такой уж сложной. Как по мне, так предыдущий босс посложнее будет. Два круга ножей — нет проблемы. Не забывайте своевременно лечиться.

The Zombie-shadow axe keeper. Обычный неповоротливый зомби, вооруженный мощным оружием и обладающий огромным количеством здоровья. Я упомянул, что он может вызывать своих собратьев? Так вот: он может призывать себе в помощь других скелетов и зомби. Учитывая общую неповоротливость данного семейства врагов, я бегал от него по кругу, лениво постреливая из лука, пока вызванные существа занимались “свитой”. Отлично помог бегемот — призывайте смело.

Haggis monster. Вот до чего доводит негуманное отношение к животным. Чудовище, состоящее из останков мирной скотины, готово разорвать вас на части. Умеет призывать дождь из отбросов, от которого можно попросту убежать, а также прячется в яме, восстанавливая здоровье, — в этот момент неуязвимо. Стреляем в скотину, сбегающуюся к яме, — за счет нее и происходит лечение. Когда чудо наконец вылезет на свет, его очередь получать тумаки.

Mannanan. Довольно легкий, на мой скромный взгляд, босс. Разве что долгий. Когда злодей показывал свою харю (иначе не скажешь) на поле боя, я издалека палил в него из лука. Помощники, специализирующиеся на ближнем бою, тут очень кстати. От призываемых супостатом стихийных бедствий — метеоритного дождя и урагана — можно элементарно убежать. Однако остаться совсем не задетым не получится, держите руку на пульсе (т.е. на клавише R), особенно при метеоритном дожде.

Mackay. Босс? Если да, то объясните, почему он был забит в темном углу вызванными помощниками без малейшей помощи с моей стороны? Если, конечно, не считать вызванный мною ураган третьего уровня.

Это важно: к финальной битве нужно приготовиться особым образом. Во-первых, вам предстоит выбрать сторону (советую сохраниться и попробовать разные варианты). Если вы выступите на стороне принцессы, то никаких особых действий от вас не требуется. Вызовите подмогу побольше — и вперед, на верхний этаж. Однако если вы выбрали сторону Finnoach’а, отзовите всю свою подмогу — она перейдет на сторону противника.

Finnoach. Убивается почти в лоб. Никаких особенных способностей в области атаки или защиты не имеет, зато отличается длинной полоской здоровья. Используем Mannanan’s artifact, не забываем призывать зверюшек взамен погибших.

Caleigh. Это уже хуже. Во-первых, приходится обходиться без подмоги (почему — см. выше), во-вторых, она умеет призывать трех двойников, которые хоть и обладают единичкой здоровья (убиваются за один удар), но урон наносят такой же, как и основной босс. Тут меня здорово спасла способность лука к самонаведению — волшебным образом выбирается именно настоящая Caleigh, а удар по ней приводит к исчезновению двойников. Впрочем, попадает стрела куда надо, увы, не всегда. В этом случае по очереди стреляем по каждой. И помните: вовремя использованный артефакт лечения может спасти вам жизнь, держите палец над кнопкой R. Остальные артефакты, к сожалению, здесь только мешают.

Сложные места

Чтобы убить гигантскую крысу в подвале таверны, нужно призвать громового паука.

На заметку: в Houton’е есть довольно ценный квест, который позволит получать вам деньги за каждую разбитую бочку. Для его получения идите прямо от входа в таверну (по пути цепляем собаку) — увидите дом, рядом с которым под навесом стоят бочки. Разбиваем одну из них и... Дальше сами разберетесь.

В тюрьме, чтобы открыть решетку, нужно слушать советы центрального заключенного — остальные только сбивают.

В поселке Kirkwall Bodb’ам нужно хамить, иначе ничего не выйдет.

Это может показаться вам очевидным, но некоторые игроки почему-то до этого не додумываются. Чтобы очистить поле фермера Финна, нужно использовать лук.

Впрочем, фермеру можно нахамить, тогда вы будете выполнять другой квест, связанный с женитьбой на его дочери (это сложная и запутанная история). Для того чтобы избавиться от невесты, нужно проиграть (т.е. стоять истуканом и не отвечать на удары) драку своему конкуренту в городской таверне.

В древней гробнице с гигантским скелетом нужно поговорить дважды, чтобы оживить его. Затем нагрубите ему, и вы вместе отправитесь на истребление местных монстров. В награду за помощь вы получите новую мелодию (огненный элементаль).

После сего вызывайте этого самого огненного элементаля, чтобы расплавить ледяные перегородки, — иначе никогда не выберетесь.

В горной башне, чтобы пройти через стражу, состоящую из женщин-воительниц, нужно вызвать крысу.

В гробнице MacRath’ов внимательно следите за знаками, начертанными на порталах, — тогда не заблудитесь. Один из коротких путей через гробницу, минуя побочные комнаты, вроде: the free portal и the circle portal (зайдите в них обязательно, но не забудьте вернуться), the sun portal, the cow portal, the chicken portal, the song portal.

В Finfolk Caverns, чтобы уничтожить магическую стену, нужно призвать улучшенного телохранителя.

Ощутимые трудности вызвала у меня сплавка по Narrow Sea. Напарников, в первую очередь каргу, убивали слишком быстро. В итоге я полностью отказался от помощи старой жрицы, вызвал побольше боевых существ и взял в руку поющий меч. Лечился исключительно при помощи кристаллов. Чаще всего твари забираются на лодку с хвоста — караульте там. Чтобы опутавший своими щупальцами лодку монстр отпустил ее, стреляйте из лука в его голову.Сравнительные характеристики существ “на пике карьеры”

Существо Затраты маны Здоровье Урон/дальний урон Броня Особые свойства

Mercenary 200 162 11-35 2-10 N/A

Knight 200 130 7-19 5-21 N/A

Heroine 100 91 1-5 / 5-13 1-5 N/A

Brute 300 208 26-50 / 26-50 3-4 Оглушает противника

Elemental 200 195 1-5 / 26-50 1-2 Поджигает противника

Behemoth 500 260 26-50 2-10 Поджигает и отбрасывает противника

Thunder spider 75 78 3-7 0 Оглушает врага

Knocker 400 195 15-25 1-5 Урон по площади, оглушение

Crone 100 39 1-2 1-5 Лечение

Enchantress 500 227 2-3 4-12 Воскрешение

Bodyguard 200 227 2-3 6-14 Защищен от магии

Rogue 300 195 34-50 3-7 Телепортация, отравляет врагов

Explorer 200 260 0-0 3-7 Обезвреживание ловушек

Gouger 200 260 14-30 2-6 Перекачка здоровья от врагов союзникам

Light fairy 100 26 0-0 4-20 Освещает путь, оглушает врагов