



От переводчика.

"Kingdom: the Far Reaches" стала для меня одной из тех игр на приставке **3DO** (наряду с такими "говорливыми" играми как *"Wing Commander III: the Heart of the Tiger"*, *"Shock Wave 2: Beyond the Gate"*, *"the Lost Eden"*, *"the Daedalus Encounter"* и другим), благодаря которой я, можно сказать и выучил английский язык. Да, вот таки и сидел с книгой-словарём (позже с электронным словарём) и переводил по слову, что слышал с экрана или прочитывал в титрах игр. И мало-помалу изучал язык, на котором общались космические герои, персонажи далёких эпох и миров, и прочие интересные личности.

Не смотря на, то, что я играл в эту игру на **3DO**, она так же выходила в своё время и на других платформах. Первая версия игры была издана на аркадных автоматах ещё в далёком 1984 году, затем, спустя 10 лет, в 1994 году вышла для *"Philips CD-i"*, и уже спустя год, в 1995, игра посетила **3DO** и персональные компьютеры. Переиздание игры на CD-носителе было обусловлено тем, что с появлением **3DO** (да и на ПК в то же время) началась эра "интерактивных развлечений". CD-диск прочно вошёл в жизни не только меломанов по всему миру, но и геймеров. Он открыл разработчикам новые просторы для фантазии и возможностей. Именно в этот период (1994-1997 г.г.) игровая индустрия создала самое большое количество игр с живым актёрами и анимационными вставками. Тогда-то и сбылась мечта миллионов – "интерактивные фильмы", назовём их так. Многим казалось, что нет ни чего лучше, чем "смотреть фильм" и влиять на события в нём, воздействовать на персонажей и сюжет, тем самым быть непосредственным участником событий. Решать судьбы королевств и целых миров.

На самой же приставке **3DO** почти во всех играх можно наблюдать "игровые ролики" с живыми актёрами, кроме перечисленных мною выше игр можно отметить такие "революционные интерактивные проекты", как: *"Supreme Warrior"*, *"Night Trap"*, *"Snowjob"*, "игры-тиры от ALG" и многие другие. Конечно же, мультипликаторы не могли пройти такую "революцию" стороной. С 1994 по 1997 г.г. вышло не мало "интерактивных мультфильмов". На **3DO** это игры серии *"Space Ace"* и *"Dragon's Lair"*, а так же *"Brain Dead 13"*. Отличительной особенностью этих игр было то, что от Вас требовалась сноровка и хорошая реакция, а так же запоминание всех мест и локаций, и способы их прохождения (в большинстве случаев это сводилось к записыванию порядка нажатий кнопок в определённых локациях на листы бумаги). Так как пройти такие игры с первого раза не представлялось возможным. Но были и другие проекты, например *"Strahl"*, где кроме реакции требовались очень "подвижные" пальцы – ибо так быстро стучать по одной кнопке, дабы избежать ловушки или выполнить действие в игре за маленький промежуток времени, мне больше не удавалось встретить нигде.

"Kingdom: the Far Reaches", выделялась на фоне этих игр. Мало того, что в игре почти нет мест где нужно быстро молотить по кнопкам (а если и есть отведенный промежуток времени для принятия решения, то внизу экрана всегда предоставляются предметы для разрешения данной ситуации, хотя надо сказать не всегда все предметы оказываются полезными, видимо это такой "прикол" от разработчиков, дабы разнообразить Ваше приключение), так ещё в игре присутствовал сюжет и путешествие по целому королевству, а не просто по отдельно взятому замку. Так же в игре интриговала сюжетная линия – в игре присутствовала завязка, которая гарантировала нам увлекательные путешествия и не забываемые приключения. Ну, и конечно работа художников заслуживает отдельных слов – перед нами предстаёт по истине красивый мультфильм, с прорисованными персонажами и задними планами (особенно мне нравится, как прорисовано Королевство - *Beüzapð - Weigard*, где мы начинаем своё путешествие, а в частности такие локации как: *Glendoe, the Haunted Waterfalls* и *Eldridge Forest*). Ну а какая прекрасная музыка будет Вас сопровождать по ходу игры – это просто не описать словами!

И для меня, в отличие от всех перечисленных выше игр, именно *"Kingdom: The Far Reaches"* оставалась не пройденной игрой до сих пор. Так скажем "крепким орешком". Уже прошло больше 10 лет, с момента, когда я играл в эту игру на самой приставке **3DO**, но ощущение "незаконченности" всё ещё осталось...

И вот однажды, бороздя просторы интернета, я наткнулся на сайт человека под ником *"Mr. Bill"*, его сайт (<http://www.mrbillsadventureland.com>) это как "бабушкин сундук" где, если покопаться, можно найти много интересно. Вот и на его сайте представлены описания и прохождения многих старых, хороших приключенческих игр. Среди них я отыскал и прохождение для *"Kingdom: the Far Reaches"*. Хотя прохождение есть и на *GameFAQs* – но

там оно не очень удобно представлено и большую часть времени Вы проведёте в попытках разобраться "что к чему". Ибо описание идёт по локациям, а не по событиям в игре (зайдите и прочитайте – сразу стает ясно что, это не то чтобы "прохождение" игры, а скорее всего "гайд"). А вот у "**Mr. Bill**" как раз прохождение идёт, как и полагается - "шаг за шагом" с пояснением всего происходящего и последующего.

И я решил воспользоваться как раз его вариантом. И наконец-то спустя столько лет – я прошёл эту игру!

Уф... От сердца отлегло =)

Но так как для "**Mr. Bill**" родной язык английский, то и прохождения он пишет на нём. И далеко не все фанаты **3DO** до сих пор дружат с "английским". А если и дружат, то всё равно, согласитесь приятно читать текст на родном языке, а не переводить его. Как раз для таких целей я и занялся переводом прохождения данной игры.

Прошу учесть, что ни чего из написанного "**Mr. Bill**" в его прохождении я не менял и переводил всё как есть. Так же стоит отметить, что его прохождение построено на версии для персонального компьютера. Но, по сути, игра в версиях для разных систем ни чем не отличаются (кроме управления), т.е. все имена, названия локаций и события в игре абсолютно идентичны. Кстати в 2007 году "**1C**" выпустила на русском языке данную игру для персональных компьютеров (игра получила название "Скитания Тайера" - <http://games.1c.ru/tq/>), так что кто хочет – может поискать её на просторах интернета или же приобрести лицензионную копию (что я в своё время и сделал). Но истинные фанаты **3DO** думаю, будут играть на консоли, или хотя бы на эмуляторе – игра прекрасно эмулируется.

Ну а мы приступаем...

PS. Да... Оказывается у игры, есть вторая часть – "**Kingdom: Shadoan, Book Two**", рекламные ролики её и упоминания о ней, Вы встретите по ходу прохождения (вот такая самореклама от разработчиков – что поделать), но выходила она только на **PC, MAC** и **iDVD**.

PPS. Управление для **3DO**-версии:

Крестовина (стрелки джойстика: вверх, вправо, вниз, влево и диагонали) – передвижение курсора

A – выбор/действие

B – вызов карты мира (если в данный момент Вы не атакованы врагом), аналог нажатия на "**Глаз**"

C – ускорение передвижения курсора (полезно для сцен с ограниченными временными рамками)

С уважением: *doom_sun*

(по всем вопросам обращаться мне на почту: *doom_sun@mail.ru*)

Оригинал прохождения находится по адресу:

<http://www.mrbillsadventureland.com/walkthrus/kingdom1W/kingdom1W.htm>

Игра производства: Virtual Image Productions

Представляем Вам анимационную приключенческую игру в жанре фэнтези (которая идеально подойдёт для развлечения всей семьи). Вы выступаете в роли ученика чародея по имени – **Лейтман (Lathan)**. В игру можно играть как на лёгком уровне сложности (**Ученик - Apprentice**), так и на сложном (**Чародей - Wizard**). Я бы порекомендовал сыграть для начала на лёгком уровне сложности, дабы освоиться с управлением и интерфейсом игры, которые на самом деле, очень понятны и просты. Как бы то ни было, данное прохождение предназначено для уровня сложности – **Чародей (Wizard)**.



Самая главная проблема игры в том, что Вы можете сохраняться только в один слот (что не проблема для тех, кто будет играть на эмуляторе 3DO – там есть quicksave state, спасибо **Altmer**'у за эту возможность – прим. пер.). Поэтому можете прочитать данное прохождение, прежде чем начинать играть, дабы избежать необходимости начинать игру с самого начала. К счастью игра довольно коротка (это в своё время я "убил" на эту игру не один месяц – сейчас же, благодаря этому прохождению, игру мы пройдем, где-то за час – прим. пер.), и, даже если начинать её сначала, сильных проблем возникнуть не должно.

Чтобы сохранить игру, если Вы уверены что всё идёт хорошо, выберите **"Значок Вопросы" (?)** который находится справа внизу от активного игрового окна (который подсветится надписью **"Помощь" ("Help")** когда вы наведёте на него курсор). Здесь Вы обнаружите несколько опций (одна из них и есть **"Сохранить Игру" ("Save")**). Стоит отметить, что не совсем ясно как **"Загрузить" ("Load")** сохранённую ранее игру. Для этого опять заходим в **"Знак Вопросы" (?)**. Выбираем **"Новую Игру" ("New Game")**, и в новом окне нужно будет выбрать **"Загрузить Игру" ("Load")**. Причём данная опция не отобразится сразу, как Вы сохраните игру, Вы должны сделать какие-нибудь действия в игровом мире, дабы она появилась, т.е. банально - поиграть.

В игре так же есть полезная опция – **"Повтор" ("Replay")**, **"Изогнутая Стрелка"** перед **"Знаком Вопросы"**. Эта опция позволяет повторить последний анимационный ролик снова и снова, на тот случай если Вы что-то не разобрали из разговора или хотите насладиться анимацией ещё раз.

По ходу игры Вы будете собирать предметы. Если один или несколько из них можно использовать в данный момент, то они будут отображаться в нижней части экрана. Если у Вас есть какой-то предмет, но он не отображается на панели снизу – значит, в данной ситуации им воспользоваться нельзя. Посмотреть, что же у Вас есть в инвентаре, можно кликнув мышкой на **"Мешок" ("Pouch")** находящийся справа от активного окна. Но выбирать предметы из инвентаря нельзя. Чтобы закрыть инвентарь – нажмите на мешок ещё раз.



Так же следует пользоваться Вашими заклинаниями очень мудро – т.к. у Вас только по три каждого из них. Если Вы израсходуете заклинание не в том месте – скорее всего, придётся начинать игру заново. По ходу прохождения Вы сможете получить четыре вида заклинаний. Их можно получить у чародея **Дейлона (Daelon)**.

Вы можете путешествовать между локациями кликнув на **"Глаз" ("Eye of Journey")** или нажав "правой кнопкой мыши" в любом месте (в 3DO-версии он называется **"Map Screen"** и можно нажимать кнопку **"B"** – прим. пер.) и выбрать локацию, куда бы Вы хотели попасть (но таким образом можно посещать только ближайшие от Вас локации – прим. пер.). Так же путешествовать можно с помощью **"Заклинания Путешествия" ("Spell of Traveling")** (этот способ подходит для дальних путешествий – прим. пер.), но советую использовать данный способ с осторожностью и только тогда когда нет возможности воспользоваться картой, для того чтобы попасть туда куда Вам надо, или у Вас ограниченное время для решения головоломки. Т.е. путешествие с помощью **"Заклинания Путешествия"** приобретает особое значение, в основном, под конец игры. Так же **"Заклинание Путешествия"** можно использовать для ознакомления с теми районами Королевства в которых Вы оказались – просто кликните на **"Заклинание Путешествия"** в нижней части экрана (если оно есть) и Вы увидите ту часть Королевства в которой в данный момент находитесь (**Вейгард - Weigard**, **Иллес - Illes** или **Искар - Iscar**). Так можно ознакомиться более подробно со всеми частями Королевства. Для того чтобы выйти из экрана просмотра, не воспользовавшись **"Заклинанием Путешествия"**, просто нажмите левой кнопкой мыши на любом месте карты, где нет названия

локаций/местности. Кстати, новые локации могут появляться на карте после того как о них Вы услышите от разных персонажей по ходу прохождения.

Ваше состояние здоровья отображается верхней части экрана в виде – ветки дерева. У Вас есть три "жизни" и каждая из них содержит "ветку здоровья" в которой по три отрезка. Если отрезок ветки становится серым – Вы теряете "здоровье", когда вся ветка станет коричневой – Вы теряете одну "жизнь". Стоит помнить, что нельзя пользоваться **"Заклинанием Путешествия"** с повреждённой (серой) "веткой здоровья". Так же само **"Заклинание Путешествия"** отбирает у вас "здоровье" – об этом стоит помнить, и использовать его только по необходимости.

Но в игре есть две локации, где Вы можете подлечить себя. Первая локация, где можно восполнить Ваши силы - **"Водопады Призраков"** (**"the Haunted Waterfalls"**). Пройти к ним можно только через **"Зал Гильдии"** (**"the Guildhall"**) и только после того как Вы излечите слепого бедняка на **"Окраинах Глендо"** (**"the Outskirts of Glendoe"**). Вторая локация это – **"Дом Малыки"** (**"the Maluki's House"**), но для начала необходимо будет посетить **"Мерцающий Оазис"** (**"the Shimmering Oasis"**) (не трогайте воду в нём, если конечно перед этим не сохранитесь), а после посетить **"Заброшенные Шахты"** (**"the Lost Mines"**). После посещения **"Заброшенных Шахт"** (**"the Lost Mines"**) - **"Дом Малыки"** (**"the Maluki's House"**) появится на карте. Здесь же Вы будете возрождаться, если Вас угораздит погибнуть. Не забывайте – у Вас всего три "жизни" на выполнение Вашего задания.

Так же советую прочитать мануал по игре, что находится на самом CD с игрой, там Вы сможете ознакомиться с предысторией игры, а так же прочитать советы от самих разработчиков.

Прохождение игры на уровне сложности **"Чародей"** (**"Wizard"**).



Начав игру как **"Чародей"** (**"Wizard"**) Вы окажитесь в городе **"Глендо"** (**"Glendoe"**). Посмотрев заставку и послушав рассказ двух женщин о том, что в район **"Илlec"** (**"Illes"**) можно попасть только через **"Топу"** (**"Marsh Wastes"**) идите на **"Окраину Глендо"** (**"the Outskirts of Glendoe"**), где Вы встретите слепого бедняка.

Теперь идите в **"Дом Дейлона"** (**"Daelon's Mansion"**) и получите от него 3 свитка с **"Заклинанием Видения"** (**"Scrolls of Seeing"**), на вопрос Дейлона о том, какой свиток сделать следующим - выберите **"Заклинание Понимания"** (**"Scrolls of Understanding"**). И выберите телепортировать Вас

в **"Лес Древесного Народа (Лес Элдридж)"** (**"Treefolk Forest (Eldridge Forest)"**).

В **"Лесу Древесного Народа (Лес Элдридж)"** (**"Treefolk Forest (Eldridge Forest)"**) лесные эльфы дадут Вам **"Посох Лесных Эльфов"** (**"Wood Elf Staff"**). Возьмите посох (наведите на него курсор и нажмите кнопку действия – прим. пер.) и идите в **"Круг Фей"** (**"Fairy Circle"**), там Вы услышите фей, но не увидите их. Используйте **"Заклинание Видения"** (**"Scrolls of Seeing"**) и теперь сможете увидеть фей, и отдайте им **"Посох Лесных Эльфов"** (**"Wood Elf Staff"**). Феи же взамен укажут Вам дорогу в **"Кристальный Замок"** (**"Castle of Crystal"**).

Сохраните игру, прежде чем идти к **"Кристальному Замку"** (**"Castle of Crystal"**). Не готовы мы ещё идти в Замок, правда?

ОК, теперь идите в **"Лесной Лагерь"** (**"the Forester's Camp"**) и узнайте от женщины о том, как можно использовать **"Холодный Огонь"** (**"Cold Fire"**). Но прежде чем попасть в Лагерь, на Вас может напасть личность злой наружности и со скверным характером, это – **"Тёмный Маг"** (**"Plague Magician"**), он может наслать на Вас заклятие, и Вы потеряете часть здоровья.

Затем идите к **"Перекрёстку Охотников"** (**"the Huntsman's Crossroads"**) и Вы узнаете о **"Кристале Калдара"** (**"Crystal of Kaldar"**). Похоже, что этот кристалл может пригодится в Кристальном Замке (хम्म). Теперь отправляйтесь в **"Окраину Глендо"** (**"the Outskirts of Glendoe"**) и исцелите слепого с помощью **"Заклинания Видения"** (**"Scrolls of Seeing"**). Он расскажет Вам о том, что теперь Вы можете посетить исцеляющий **"Водопад Призраков"** (**"the Haunted Waterfalls"**).

Возвращаемся в **“Дом Дейлона”** (**“Daelon’s Mansion”**) и получаем от него свитки с **“Заклинанием Понимания”** (**“Scrolls of Understanding”**). И просим приготовить свитки с **“Заклинанием Освобождения”** (**“Scrolls of Release”**). Затем отправляйтесь в **“Глендо”** (**“Glendoe”**) и выслушайте от женщин – как они горды Вами, что Вы исцелили слепого и, что теперь Вам разрешено входить в **“Зал Гильдии”** (**“Guildhall”**) и через него к исцеляющему **“Водопаду Призраков”** (**“the Haunted Waterfalls”**). Идите туда. После того как Вы исцелитесь – идите в **“Верхнюю Заводь”** (**“the Upper Pools”**) и внимательно выслушайте трёх импов. Кристалл, наверное, всё-таки, очень нужная вещь! Сохранитесь, если решите посетить **“Нижнюю Заводь”** (**“the Lower Pools”**).

Отправляйтесь в **“Лес Древесного Народа (Лес Элдридж)”** (**“Treefolk Forest (Eldridge Forest)”**), эльфы расскажут Вам о **“Тёмном Маге”** (**“Plague Magician”**), с которым Вы могли уже столкнуться. Идите в **“Лесной Лагерь”** (**“the Forester’s Camp”**) где женщина расскажет Вам о Вашей матери и **“Золотой Чаше”** (**“Golden Chalice”**). Далее отправляйтесь к **“Перекрёстку Охотников”** (**“the Huntsman’s Crossroads”**) и Вы узнаете об **“Охотничьем Горне”** (**“the Hunting Horn”**) и **“Скайларе”** (**Хранителе Облаков**) (**“Skylar (Keeper of the Clouds)”**) и отправляйтесь в **“Окраину Глендо”** (**“the Outskirts of Glendoe”**) и бедняк предупредит Вас об опасностях подстерегающих Вас в **“Кристалльном Замке”** (**“Castle of Crystal”**). Он так же расскажет о феях охраняющих вход в Замок, но мы уже об этом знаем.

ОК, теперь возвращаемся в **“Дом Дейлона”** (**“Daelon’s Mansion”**) и получаем от него свитки с **“Заклинанием Освобождения”** (**“Scrolls of Release”**). И просим приготовить свитки с **“Заклинанием Путешествия”** (**“Scrolls of Traveling”**). Вместо того чтобы выбрать одно из мест куда Дейлон предлагает нас телепортировать, воспользуйтесь своей картой и идите в **“Тону”** (**“Marsh Wastes”**). Ну и мрачное местечко. Необходимо использовать **“Заклинанием Видения”** (**“Scrolls of Seeing”**), дабы увидеть тропу. Пока Вы стоите там возьмите **“Холодный Огонь”** (**“Cold Fire”**) о котором говорила женщина в Лесном Лагере. Теперь Вы сможете выбрать указатель с названием **“Иллес”** (**“Illes”**), но нам пока туда не надо.



Отправляйтесь по карте в **“Бесплодные Земли”** (**“Barren Rocks”**). О, нет – Вы атакованы! Используйте **“Холодный Огонь”** (**“Cold Fire”**) и Вас больше здесь ни кто не потревожит. Обратите внимание, что перед Вами две тропинки и камень с надписями. Подойдите к камню и Вы увидите, что это древние руны. Используйте **“Заклинанием Понимания”** (**“Scrolls of Understanding”**) и Вы узнаете о замке под названием **“Обитель Тьмы”** (**“the Black Keep”**), где хранятся Руны Искара, которые обладают Силой Закона. Ух ты! Сила Закона – звучит убедительно. Теперь сохраните игру, если хотите пойти по правой тропе. Не очень хорошо получилось, правда? ОК, идём тогда левой тропой, которая выведет нас к кристаллу, зажатому в скале. Сохраните игру прежде чем трогать кристалл (Упс! Загружаемся!). Следует использовать **“Заклинанием Освобождения”** (**“Scrolls of Release”**). Нордан, Охотник сказал нам что этот кристалл поможет нам расправиться с Кристалльными Тиграми в Кристалльном Замке.

Отправляемся к **“Перекрёстку Охотников”** (**“the Huntsman’s Crossroads”**) и далее в **“Круг Фей”** (**“Fairy Circle”**). Здесь на Вас опять может напасть **“Тёмный Маг”** (**“Plague Magician”**), но теперь у нас есть **“Кристалл Калдара”** (**“Crystal of Kaldar”**) которым мы можем его отпугнуть. Идём в **“Кристалльный Замок”** (**“Castle of Crystal”**) и с помощью кристалла расправляемся с Кристалльными Тиграми. Затем проходим в ворота и поглядим, что же мы там найдём. Хммм, закрытая дверь и книга. Воспользуйтесь книгой – список тестеров игры и реклама игры **“Stonekeeper”**, эти компании сами себя не стесняются рекламировать. Теперь выберите закрытую дверь. Что это за силуэт на двери? Это что ключ такой надо чтобы дверь открыть? Стоит зарисовать или запомнить данный силуэт, дабы когда попадётся нечто похожее, Вы сразу поняли что это ключ от этой двери.

Теперь отправляйтесь в **“Лесной Лагерь”** (**“the Forester’s Camp”**), а от туда к **“Перекрёстку Охотников”** (**“the Huntsman’s Crossroads”**), затем в **“Бесплодные Земли”** (**“Barren Rocks”**) и через них в **“Тону”** (**“Marsh Wastes”**) к указателю в **“Иллес”** (**“Illes”**).

(Если Вы ещё не забрали последние свитки от Дейлона, то сделайте это сейчас – прим. пер.)

Здесь на Вас может налететь песчаная буря и Лейтан скажет фразу **“Я умру если останусь здесь”** (**“I will die if I stay here”**), если такое произойдёт быстрее выбирайте карту и отправляйтесь в **“Мерцающий Оазис”** (**“the Shimmering Oasis”**). И сохранитесь, прежде чем прикасаться к воде в оазисе.

И так, теперь отправляйтесь в **“Лагерь Людей Пустыни”** (**“the Dunespeople Campsite”**). Они начнут Вам угрожать, и требовать от Вас доказательства Ваших благих намерений. Следует воспользоваться **“Заклинанием Понимания”** (**“Scrolls of Understanding”**), это их озадачит и распугает, а Вы, пройдя дальше, получите подарок от старосты лагеря. Подарок – **“Печать Оникса”** (**“Onyx Seal”**) выглядит знакомо, не так ли? Точно, у неё такой же силуэт как у закрытой двери в Кристальном Замке. Отправляемся обратно в **“Мерцающий Оазис”** (**“the Shimmering Oasis”**).



При путешествии через пустыню, на Вас могут напасть грабители и вычистить весь Ваш инвентарь. Переживать особо не стоит. Если Вас ограбили – отправляйтесь обратно в **“Лагерь Людей Пустыни”** (**“the Dunespeople Campsite”**). Вас встретит староста и скажет, что Вам необходимо вернуться на то место где Вас ограбили. И точно – придя на ту же локацию (в нашем случае это Оазис – прим. пер.) мы застанем там грабителей. Используйте маленький камень и Вы заполучите свои вещи обратно.

Теперь через **“Открытую Пустыню”** (**“the Open Desert”**) идём в **“Топу”** (**“Marsh Wastes”**), затем в **“Бесплодные Земли”** (**“Barren Rocks”**), и через **“Перекрыстку Охотников”** (**“the Huntsman's Crossroads”**) и **“Круг Фей”** (**“Fairy Circle”**) отправляемся в **“Кристальный Замок”** (**“Castle of Crystal”**), где используем **“Печать Оникса”** (**“Onyx Seal”**) на закрытой двери. Входим в дверь и видим **“Чёрную Булаву”** (**“the Black Mace”**), которую и забираем себе. Поздравляю – Вы заполучили первую реликвию Мобуса (ещё две осталось найти).

И снова в дорогу дальнюю. Выходим через ту же дверь, что и зашли и оказываемся наружи Кристального Замка. И идём обратно в **“Иллес”** (**“Illes”**) уже знакомой нам дорогой: **“Круг Фей”** (**“Fairy Circle”**) - **“Перекрыстку Охотников”** (**“the Huntsman's Crossroads”**) - **“Топу”** (**“Marsh Wastes”**) - **“Бесплодные Земли”** (**“Barren Rocks”**).

Теперь отправляемся в **“Оазис Пустыни”** (**“the Desert Oasis”**). Засада! Необходимо воспользоваться **“Кристаллом Калдара”** (**“Crystal of Kaldar”**) чтобы победить трёх монстров огня, воды и льда, которых создаст **“Тёмный Маг”** (**“Plague Magician”**). Тут мы встретим **“Племя Амазонок”**. Обратите внимание на **“Волшебный Лук”** (**“Enchanted Bow”**) что держит в руках одна из Амазонок. Сохраните и попробуйте его взять. Загружаемся. Лук очень полезная вещь, но брать его пока рано.

Идём в **“Храм Циндры”** (**“the Temple of Cindra”**). Опять неприятности! Используйте **“Заклинанием Освобождения”** (**“Scrolls of Release”**) на налетевшем ветре. Теперь направляйтесь к замку и входите через передние двери. Если хотите поэкспериментировать с другими дверями, то я рекомендую сохраниться. После того как Монах расскажет Вам что не все в Храме находятся под влиянием магии Торлока идите в проём справа, Вы услышите о **“Скипетре Талисмана”** (**“Talisman Scepter”**) который имеет силу только в Иллесе, идите в дверь слева. Используйте **“Чёрную Булаву”** (**“the Black Mace”**) чтобы отразить атаку Торлока и идите в проход. Здесь Вы услышите, что **“Кровавый Клинок Серебряных Королей”** (**“the Blood Sword of the Argent Kings”**) находится в **“Обители Тьмы”** (**“the Black Keep”**). Выходите в дверь, что находится прямо. Монахи уже не находятся под влиянием магии Торлока и отдадут Вам – **“Скипетр Талисман”** (**“Talisman Scepter”**). Этот скипетр даёт Вам право повелевать народами, живущими в Королевстве Иллес (пустыня). Используйте его с умом. Отправляйтесь в **“Оазис Пустыни”** (**“the Desert Oasis”**) где Вас встретит надпись – **“Холмы ведут к Храму”** (**“Hills lead to temple”**). Затем покажите **“Скипетр Талисман”** (**“Talisman Scepter”**) Амазонкам и они предложат Вам использовать **“Волшебный Лук”** (**“Enchanted Bow”**) в **“Живом Лабиринте Серебряных Королей”** (**“the Hedge Maze of the Argent Kings”**).

Отправляйтесь на **“Западное Морское Побережье”** (**“West Sea Coast”**). Ещё неприятности. Вас атакует гигантская рыба. Используйте **“Волшебный Лук”** (**“Enchanted Bow”**) чтобы подстрелить её. Похоже, что мы пришли в третье Королевство – Искар, по крайней мере так написано на указателе. Идите в **“Обитель Тьмы”** (**“the Black Keep”**). Используйте **“Кристалл Калдара”** (**“Crystal of Kaldar”**) чтобы расправится раз и навсегда с **“Тёмным Магом”** (**“Plague Magician”**). Пройдите в арку и на Вас нападут ещё два монстра. Ещё раз воспользуйтесь **“Кристаллом Калдара”** (**“Crystal of Kaldar”**) и входите в **“Обитель Тьмы”** (**“the Black Keep”**). Обратите внимание, что дверь слева от входа – закрыта. Интересно, что там такое? Ну ладно, пока есть путь только через главную дверь. А вот тот самый **“Кровавый Клинок Серебряных Королей”** (**“the Blood Sword of the Argent Kings”**) – возьмите его и сохраните. У Вас есть хорошая возможность разузнать, куда ведёт другой проём. Когда разузнаете, загружайте игру после того момента как Вы взяли меч и выходите через дверь слева.

Отправляйтесь теперь в **"Хижину Меральды"** (**"Marelda's Hut"**) она расскажет Вам что только **"Кровавым Клинком Серебряных Королей"** (**"the Blood Sword of the Argent Kings"**) можно срезать **"Серебряную Пшеницу"** (**"Silver Wheat"**). Идите теперь в **"Долину Серебряных Королей"** (**"Valley of the Argent Kings"**) где Вам расскажут что необходимо для того чтобы взять **"Магические Монеты"** (**"Pentacle Coins"**). Сохраните игру, если решите взять монеты сейчас. Хмм, похоже, нужна **"Сфера Мобуса"** (**"Orb of Mobus"**). Идём дальше к **"Развалинам Храма"** (**"Temple Ruins"**) где мы узнаем больше о **"Магических Монетах"** (**"Pentacle Coins"**) и о том, как их использовать.

Теперь идём ещё южнее в **"Живой Лабиринт Серебряных Королей"** (**"the Hedge Maze of the Argent Kings"**), где встретим Исамбэя – Хранителя Живого Лабиринта. Используйте **"Волшебный Лук"** (**"Enchanted Bow"**) чтобы найти центр лабиринта, следуйте по Золотому Пути в центр, где найдёте вторую реликвию - **"Сферу Мобуса"** (**"Orb of Mobus"**). Возьмите её и выходите из лабиринта по Золотому Пути обратно к **"Развалинам Храма"** (**"Temple Ruins"**).

Идите в **"Долину Серебряных Королей"** (**"Valley of the Argent Kings"**), где воспользовавшись **"Сферой Мобуса"** (**"Orb of Mobus"**) возьмите **"Магические Монеты"** (**"Pentacle Coins"**). Взяв монеты отправляйтесь в **"Дворец Крови Драконов"** (**"Drakesblood's Palace"**) где нас поприветствуют и предупредят что нам здесь не рады, как и всем магам, т.к. они все "продались" Торлоку.



Войдите в дверь и Вы попадёте в **"Главный Зал"** (**"the Great Hall"**) где состоится разговор с музыкантом, играющим на арфе. Если есть желание побродить по замку, то сохраните игру, дабы потом начать с этого места. Идите в дверь, которая находится вверх по ступенькам. Знакомьтесь, это **"Принцесса Милое Очарование"** (**"Princess Grace Delight"**), законный правитель трона Искара. Она скажет нам что, возможно мы узнаем больше, раскрыв тайну **"Древнего Гобелена"**. Идите через среднюю дверь и Вы попадёте в комнату с гобеленом. Используйте **"Сферу Мобуса"** (**"Orb of Mobus"**). О нет! Ещё одна реклама – теперь игры "Shadoan", сиквела данной игры. Сколько же рекламы в этой игре. Идите в проём слева от

гобелена и Вы опять окажитесь в **"Главном Зале"** (**"the Great Hall"**). Арфист расскажет нам кое-что об отце главного героя и о Торлоке. Опять идите к Принцессе в дверь вверх по лестнице. В этот раз она скажет, что нам нужен **"Охотничий Горн"** (**"the Hunting Horn"**) чтобы проникнуть в **"Обитель Тьмы"** (**"the Black Keep"**). Точно, Руны Искара в которых содержится Сила Закона находятся именно там. Надо бы наверное воспользоваться **"Кристаллом Калдара"** (**"Crystal of Kaldar"**)? Упс, у нас его больше нет. Значит, будем искать **"Охотничий Горн"** (**"the Hunting Horn"**).

Выйдите от Принцессы в дверь, что находится справа, и Вы снова окажитесь в **"Главном Зале"** (**"the Great Hall"**), теперь идите в правую дальнюю дверь за арфистом. Ух ты, нас опять ограбили! Но на этот раз подкупленными волшебниками. Выходим через дверь слева в Главный Зал и опять к Принцессе вверх по ступенькам, от туда через среднюю дверь к гобелену. И снова в левую дверь от гобелена. Ага! А вот и воришки. Прежде чем что-то делать – сохраните игру и попробуйте разные варианты. Самый надёжный вариант – тянем за верёвку, и мы получаем свой инвентарь обратно, и вновь оказываемся в Главном Зале.

Теперь опять в дверь справа за арфистом и мы попадаем в **"Банкетный Зал"** (**"Banquet Hall"**). А от туда в левую дверь (мимо стражников), которая приведёт нас в **"Комнату Короля"** (**"King Drakesblood's Chambers"**). После его угроз отдайте ему **"Магические Монеты"** (**"Pentacle Coins"**) и он позволит Вам сбежать через потайной ход.

Как только Вы покинете **"Дворец Крови Драконов"** (**"Drakesblood's Palace"**) Вам расскажут, что Ваше самое главное испытания ждёт Вас в Королевстве Иллес. Слева от Вас растёт **"Серебряная Пшеница"** (**"Silver Wheat"**), сохраните игру, прежде чем трогать её. Лучше срезать её с помощью **"Кровавого Клинка Серебряных Королей"** (**"the Blood Sword of the Argent Kings"**). Помните, если Вы её используете, то придётся проделать опять весь путь сюда, чтобы срезать её заново.

Опять идите в **"Долину Серебряных Королей"** (**"Valley of the Argent Kings"**) и используйте **"Сферу Мобуса"** (**"Orb of Mobus"**) для того чтобы собрать себе ещё **"Магических Монет"** (**"Pentacle Coins"**). И отправляйтесь на **"Восточное Морское Побережье"** (**"East Sea Coast"**), а от туда на **"Западное Морское Побережье"** (**"West Sea Coast"**). Чёртова рыбина вернулась. Упс, у нас нет **"Волшебного Лука"** (**"Enchanted Bow"**). Используем **"Чёрную Булавку"** (**"the Black Mace"**). Отбились, но ценой своего здоровья. Сейчас мы находимся на границе между Королевствами Искар и Иллес. Как нам сказали, в Иллесе нас ждёт главное испытание.

Отправляемся в **“Храм Циндры”** (*“the Temple of Cindra”*) и далее в **“Оазис Пустыни”** (*“the Desert Oasis”*). Тут на Вас может налететь буря, если нет – то Вы попадёт к Амазонкам. Если же случится, так что буря налетит, выйдите на карту мира и снова выберите **“Оазис Пустыни”** (*“the Desert Oasis”*). Как Амазонки заполучили обратно **“Волшебный Лук”** (*“Enchanted Bow”*)? Я думал он у нас? Ну и ладно, снова используем **“Скипетр Талисман”** (*“Talisman Scepter”*) и забираем лук обратно себе. Идём в **“Мерцающий Оазис”** (*“the Shimmering Oasis”*) – не трогаем воду, а от туда в **“Лагерь Людей Пустыни”** (*“the Dunespeople Campsite”*). Им тоже показываем **“Скипетр Талисман”** (*“Talisman Scepter”*) чтобы доказать своё право на лидерство. Далее идём в **“Заброшенные Шахты”** (*“the Lost Mines”*). Тут опять мы можем попасть или нет в бурю. Если нет – то встретимся с Малуки, мудрецом, живущим в **“Заброшенных Шахтах”** (*“the Lost Mines”*). Если же попали в бурю – жмём на карту, и выбираем **“Мерцающий Оазис”** (*“the Shimmering Oasis”*), и проходим опять к **“Лагерю Людей Пустыни”** (*“the Dunespeople Campsite”*), далее в **“Заброшенные Шахты”** (*“the Lost Mines”*). И теперь мы готовы к последнему приключению. Я надеюсь!

Направляемся в **“Холмы над Пустыней”** (*“Hills Above Desert”*). И опять на Вас может налететь буря. Если нет – то Вы встретите стража, который потребует платы за проход. Если буря всё же налетела, выбираем карту и опять идём в **“Мерцающий Оазис”** (*“the Shimmering Oasis”*), от туда в **“Лагерь Людей Пустыни”** (*“the Dunespeople Campsite”*) и затем опять в **“Холмы над Пустыней”** (*“Hills Above Desert”*). В качестве платы за проход страж потребует урожай Серебряных Королей. Ага! Он хочет **“Серебряную Пшеницу”** (*“Silver Wheat”*). Отдайте ему, что он хочет и он Вас пропустит. Появится мост над пропастью. Пересеките мост. Надпись на камнях гласит – Хранитель Облаков. Сохраняемся, сохраняемся, сохраняемся!!!

А теперь самое веселье. Это будет задача на время. Так что Ваша жизнь зависит от всего, что Вы будете делать – поэтому советую прочитать всё ниже описанное, дабы знать, что Вас ждёт и, что нужно будет делать. Хотя раз Вы сохранились, то можете поэкспериментировать в своё удовольствие. Самое главное, т.к. будет тикать таймер, не слушать разговоры персонажей, прерывайте ролики и переходите по локациям как можно скорее (*не забывайте, что в версии для ZDO можно использовать кнопку “С” для ускорения перемещения курсора* – прим. пер.) единственное исключение – Ваша первая остановка после начала задания: **“Водопады Призраков”** (*“the Haunted Waterfalls”*), здесь Вы услышите новую полезную информацию, и получите новый предмет.



И так – начнём. Идите через арку. Нам тут не верят, и дают задание за отведённый отрезок времени вернуть **“Золотую Чашу”** (*“Golden Chalice”*). Волшебники украли у него Чашу, а так как Вы тоже волшебник, то должны её вернуть. Если сможете вернуть ему чашу до того как песочные часы опустеют – он отдаст Вам **“Охотничий Горн”** (*“the Hunting Horn”*). Теперь Вы понимаете, зачем мы всё это время не пользовались **“Заклинаниями Путешествия”** (*“Scrolls of Traveling”*), потому что нам предстоит очень быстро побывать во многих местах. Нам дают возможность выбрать куда нас телепортировать – единственное безопасное место для нас сейчас это **“Водопады Призраков”** (*“the Haunted Waterfalls”*) и самое удалённое от

того куда нам надо.

Как только мы туда прибудем, нам сообщают, что мы можем управлять приливами до следующего полнолуния. Используйте первое **“Заклинание Путешествия”** (*“Scrolls of Traveling”*) для того чтобы попасть в **“Заброшенные Шахты”** (*“the Lost Mines”*). Помните, что использования заклинания вредит Вашему здоровью, и Вы не можете использовать его ещё раз, пока не восстановите силы. Используйте второе **“Заклинание Путешествия”** (*“Scrolls of Traveling”*) чтобы попасть в **“Павильон Обитателей Моря”** (*“the Sea Dwellers’ Pavilion”*) – помните, что Вы опять пострадали от телепортации. Выбирайте на панели снизу – **“Серый Камень Управлением Приливами”** (*“Grey Tide Control Rocks”*). Перед Вами появятся Обитатели Моря с **“Золотой Чашей”** (*“Golden Chalice”*). Не разговариваем, а берём чашу, и отправляемся дальше на **“Восточное Морское Побережье”** (*“East Sea Coast”*), там, через **“Долину Серебряных Королей”** (*“Valley of the Argent Kings”*) во **“Дворец Крови Драконов”** (*“Drakesblood’s Palace”*). Ни с кем не говорим. Входим во Дворец, проходим в Банкетный Зал (самая правая дверь), мимо стражи в Королевский Зал (левая дверь). Опять отдаём Королю **“Магические Монеты”** (*“Pentacle Coins”*) и он снова выпускает нас через секретный проход. Срезаем **“Серебряную Пшеницу”** (*“Silver Wheat”*) **“Кровавым Клинком Серебряных Королей”** (*“the Blood Sword of the Argent Kings”*). И бегом в **“Развалины Храма”** (*“Temple Ruins”*) от туда в **“Долину Серебряных Королей”** (*“Valley of the Argent Kings”*) и опять во **“Дворец Крови Драконов”** (*“Drakesblood’s Palace”*). Выбираем теперь дверь под лестницей. После того как часы остановятся, быстро выбираем дверь слева, так мы попадаем в **“Дом Дейлона”** (*“Daelon’s Mansion”*). От сюда, бежим на **“Окраину Глендо”** (*“the Outskirts of Glendoe”*),

от туда в **“Центр Глендо”** (**“the Center of Glendoe”**), затем в **“Зал Гильдии”** (**“Guildhall”**) и через него к исцеляющему **“Водопаду Призраков”** (**“the Haunted Waterfalls”**). Используем последний свиток **“Заклинания Путешествия”** (**“Scrolls of Traveling”**) и выбираем пункт назначения - **“Холмы над Пустыней”** (**“Hills Above Desert”**). Отдаём стражу - **“Серебряную Пшеницу”** (**“Silver Wheat”**) пересекаем мост. Быстро выбираем Облачный Замок Скайлара и входим через арку. Уффф! Вроде успели во время!



Когда он спросит нас, куда нам нужно, выбираем - **“Долину Серебряных Королей”** (**“Valley of the Argent Kings”**), и затем идём в **“Обитель Тьмы”** (**“the Black Keep”**), проходим арку, и когда нападут два монстра дуем в **“Охотничий Горн”** (**“the Hunting Horn”**). Когда монстры исчезнут, выбираем дверь слева от входа (та, что была закрыта ранее). Перед нами появятся **“Руны Искара”** (**“Runes of Iscar”**). Используйте **“Заклинание Понимания”** (**“Scrolls of Understanding”**) чтобы понять, о чём написано на рунах и они попадут к Вам в инвентарь. Теперь у Вас есть Сила Закона Искара. Выходите через дверь справа, Вы должны оказаться наружи. И отправляйтесь во **“Дворец Крови Драконов”** (**“Drakesblood’s Palace”**).

Входите во дворец, проходите через Банкетный Зал к Королю. После того как он Вам поугражает – вынимайте **“Руны Искара”** (**“Runes of Iscar”**), а затем кидайте в них **“Кровавым Клинком Серебряных Королей”** (**“the Blood Sword of the Argent Kings”**).

Сядьте и наслаждайтесь празднованием в Вашу честь.

Ваше приключение завершилось победой!