

## Прохождение патопон 2 (часть 1)

Послан марик - 24.08.2010 12:37

---

### Прохождение патопон2

<http://magicdevice.ru/images/fbfiles/images/8a187aa4441d.jpg>

#### Миссия 0

С самого начала игры вам предстоит доказать, что вы действительно всемогущий лорд (или Бог, если вам так больше нравится). Для этого вам нужно всего лишь пройти тест с умением ловить и понимать ритм. После этого вы идете просто вперед, находите раскиданных по полю Yaripon'ов, встречаете Zigoton'ов, слушая их комменты об вашем появлении и удираете от динозавра.

#### Миссия 1 - Hunting on Patata Plain

Что ж вам удалось доказать, что вы настоящий лорд. Все это, конечно, хорошо, однако ваша служанка Meden (жрица будет правильной, но...) сообщает трагичную новость - весь народ голодает, а вот охотиться не кому. Теперь вам придется идти в Обелиск и выполнять задание. После старта миссии вы научитесь исполнять еще одну песню - песня атаки. После того, как вы сломаете стену, начнется охота. Ничего особо сложного там нет - главное соблюдайте дистанцию и пытайтесь не выходить из fever mode. Кстати, если заметили, то там есть странное дерево с комбинацией клавиш. Не обращайтесь на него внимания - он нам понадобится чуть позже.

Забрахлались: сгенерированными вещами, мясо, деньги.

Обитающие виды животных: Kacheek, Motiti.

Миссию можно переиграть при успешном завершении?: Да.

#### Миссия 2 - Escape from Isolation

После удачной охоты и мини-праздника, ваша Meden покажет вам барахолку или, как она еще называет, Алтарь - там лежит все ваше "добро". Ну и, разумеется, расскажет вам о том, что Зиготоны забрали большую часть земель (патопоны сидят как в изоляторе) и стоит сделать первые шаги на их освобождение (ну или поточнее, чтобы пробиться к священному месту, концу земли, как это написано в легенде). Вам нужно пробить путь через каменные стены, которые защищают Зиготоны. Соппротивление будет очень слабым, так как они уверены, что глазошарикам не хватит духу сюда сунуться. Тем более вы найдете по пути Tatepon'a - очень мощный герой ближнего боя. Все это, конечно, хорошо, правда в конце миссии он предпочел заняться суицидом, отмазываясь: "мое время вышло" и пора на "пенсию". Жаль, очень жаль... Хотя бы всю экипировку бы оставил...

Забрахлались: сгенерированными вещами, камни, память о Tatepon, головной убор умершего Ракапон'a, деньги.

Что попадет по пути: стена; 4 копейщика; стена; герой Tatepon; 4 стены; вражеское подкрепление из 3 и 6 юнитов ближнего боя.

Миссию можно переиграть при успешном завершении?: Нет.

#### Миссия 3 - Zigotons strike Back

Успешно пройдя предыдущую миссию, жрица Meden (или ваша служанка, если вам так больше нравится) сожалеет о потере этого героя и стала рассказывать о Дереве Жизни - с помощью него можно сделать "копию" умерших героев... Не спешите радоваться - экипировку, как у героя, он не сделает, а значит, у вас будут самые обыкновенные солдаты. ...Однако вскоре она начинает сомневаться в правильности наших действий - насилие, кровь, жестокость... Разве Бог позволил ли такое? Вскоре, подошел разведчик и сообщил о том, что Зиготоны идут через лес и принимают контрмеры. Жрице пришлось временно забросить свою тему, и порекомендовала создать Tatepon'ов. Делаем все по рекомендации, воскрешаем умершего патопона. Окажется,

что воскрешенный патапон - музыкант Pan the Pakaron может раздобыть вам дерево, если вы дадите ему мясо, но это уже другая история. Идем в обелиск и вперед, выполнять задание. Только не забываем экипировать новым оружием и броней ваших бойцов перед путешествием. Ничего супер сложного в этой миссии нет - надо быть очень сильно одаренным, чтобы провалить эту миссию.

Условие победы: подавить врага и дойти до выхода.

Забрахлаиться: сгенерированными вещами.

Что попадет по пути: в кустиках прячутся 2 вражеских война и 2 копейщиков; еще 2 война и 6 копейщиков; и еще 2 война; аптечка; 3 война (один мощный) и 4 копейщиков.

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Нет.

#### Миссия 4 - Crack the Zigoton Fort!

После победы и пира, к вам подойдет жрица и напомнит о том, что среди нас живет музыкант и неплохо бы заглянуть. Заглядывали вы прошлый раз или нет, но в прохождении я не буду описывать это. Допросив жрицу, узнается, что маленький блок пост Зиготонов мешает нам пройти дальше, ну и вам придется его снести. Что ж, заглядываем к музыканту (ради интереса), создаем новых воинов, вооружаемся как следует и в путь. Легкая миссия, так что можно расслабиться. Тем более к вам временно подключается герой Yumiron, что больно сильно упрощает задачу. Правда, кончина этого героя ничем не отличается от Tatepon'a.

Забрахлаиться: сгенерированными вещами, песня защиты (Chakachaka song), деньги.

Что попадет по пути: Стена с одним копейщиком; башня с тремя лучниками + подкрепление из 3 копейщиков и 3 воинов; после уничтожения башни - аптечка; герой Yumiron; стена; башня с тремя лучниками+подкрепление из 3 копейщиков и 4 воинов; дом; башня с 4 лучниками.

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Нет.

#### Миссия 5 - Gong the Hawkeye

Разнос блок поста дала большую радость Патапонам. Все бы ничего, но жрица донесла до нас не очень радостную новость. Кроме как возможность создания Yumiron'ов с помощью дерева жизни, великий воин Гонг Хавкеи (Gong the Hawkeye) подключился к войне и хочет вам отомстить, что не должно нас не насторожить. Они снова пытаются сделать ответный удар... Их Гонг Хавкеи умеет своей косой, кроме как им махать, делать самую плохую привычку - вызывать миниторнадо, раняющий все наши отряды. Конечно, звучит не здорово, но это вовсе не смертельно, тем более он вас пока не доценивает - из-за этого прохождение миссии сильно упрощается. Как обычно, делаем тоже самое: создаем и "воспитываем" вашу армию, вооружаемся как следует и вовремя попадаем в fever mode.

Некоторых может смутить тот факт, что нашли песню защиты, но не им могут воспользоваться.

Не переживайте - в следующей миссии вы найдете chaka drum.

Забрахлаиться: сгенерированными вещами, карта, деньги.

Что попадет на пути: Патапон со смертельным ранением, вскоре выйдет Гонг с маленьким отрядом из 2 воинов и 2 лучников; Гонг чуток отойдет от вас до заложника; Патапонский заложник в клетке (надо освободить); подкрепление из 4 копейщиков; Гонг чуток отойдет от вас до дома; из дома выйдут 3 лучника; из уничтоженного дома выпадет аптечка; Гонг чуток отойдет от вас; вражеское подкрепление из 2 воинов, 3 лучников и копейщиков; позорное отступление Гонга.

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Нет.

#### Миссия 6 - Ancestral Guardian

После битвы мы нашли ценный трофей - карта. Детально изучив его, выяснилось, что рядом с вами есть скрытые руины. Что там - не знает никто. Вот вам и придется сделать разведку и раскрыть там секрет. Особо сильно должно насторожить значек при выборе миссии - не меч и не мясо, а большой глаз. Это означает, что вы сражаетесь с большим гигантским монстром или короче с большим боссом. После подготовки вашей армии и начала путешествия вы, почти в

самом начале, найдете chaka drum - это как раз и был секрет. Теперь самое время научиться исполнять песню защиты, так как он снимает с получаемого урона примерно на 50-90%. После изучения новой песни вы наткнетесь на многообещающего босса. Выглядит он почти как динозавр Рекс. Умеет он делать 3 вещи:

- 1) Сильно отбросить ваш отряд (поза: как будто хочет чихнуть). Если вовремя не спеть песню защиты, то снимет примерно 10-100 HP (1-5 HP если с той песней)
- 2) Поджарить отряд (поза: высоко поднимает свою голову, закрывает глаза). Если, опять же, вовремя не спеть песню защиты, то снимет примерно 5-25 HP + урон от огня (0-5 HP если с той песней)
- 3) Съесть заживо (склоняет свою голову вниз к земле). Он обычно пытается это сделать когда здоровье почти на нуле - таким образом, он восстанавливает свои силы. Если он подошел вплотную к вашей армии, то придется жертвовать бойцами так как у вас нет песни отступления. Если он далеко от Hataron, то прекратите атаку и потеряйте ритму. Иначе вы будете терпеть потери...

Имя гиганта: Dodonga.

Забрахлиться: Chaka drum, голова Dodonga, деньги и другое.

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Да, название меняется на Fleeting Guardian Dodonga и уровень будет повышен.

Миссия 7 - Hunting on Patata Plain (да, да название я не спутал)

Грохнули монстра, во дворе праздник - радость и веселье...

- Дорогие друзья, сделаем тост нашему Лорду
- За твое всемогущество
- Ты самый лучший!
- Лорд все-таки! Всемогущий Лорд!
- Без сомнения, герой.
- Мы верим в тебя

... Однако чтобы продолжить путь к священным землям, вам нужно пройти по пустыне.

Правда, через него не так уж просто пройти - там так сильно печет. В полпути ваш отряд просто зажарится. В одной старой легенде Бог вызвал дождь, чтобы помочь Патапонам пересечь пустыню. Но для всемогущего творить чудеса - удел каждого многоуважаемого себя Бога.

Однако без rain miracle и don drum вы не сможете этого сделать. Поэтому Meden посоветовала разгадать секрет на равнине Patata, а каким образом - ваша проблема... Что ж, прихватываем только стрелков - войны здесь не нужны. Помните странное дерево с комбинацией кнопок?

Подходим к нему, но не слишком близко. Нажимаем комбинацию кнопок, которые расположены на дереве (читаем комбинацию сверху-вниз разумеется), соблюдая ритм. После этой комбинации, ждем и ничего не нажимаем. Дерево "запляшет" и ждем до тех пор, пока оно не вырастет. После этого опять повторяем тоже самое. Но не спешите и не тормозите, иначе деревцо опять станет прежним. Если вы все сделали успешно, то из него выпадет Vent compass. Подбираем и идем домой. По пути не забываем прихватить с собой мясо...

Забрахлиться: Vent compass (если успешно "разыграли" дерево), мясо, деньги.

Виды животных: Вы про 1 миссию читали?

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Да, если вы дерево успешно "разыграли", то оно больше не появится.

Миссия 8 - Miracle of Lostdon

Vent compass, которую вы нашли, раскрыл древние руины. Сходить сюда просто так, взять артефакт и уйти не получится - его защищает большой монстр. Пока вокруг праздник, вы потихоньку подготавливайте войска и вперед в неизвестное. Почти в самом начале вы найдете don drum, а чтобы раздобыть rain miracle вам придется завалить большого монстрика. Он не различается способами атаки - как у предыдущего, но зато у него другой внешний вид, мощней бьет и больше здоровья. Также следует принять во внимание тот факт, что если он съест

кого-то заживо, то воскресить жертву вы не сможете.

Имя гиганта: Majidonga.

Забрахлиться: don drum, rain miracle, голова Majidonga, деньги и другое.

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Да, название меняется на Dauntless Majidonga и уровень будет повышен.

#### Миссия 9 - Desert crossing

Во дворе праздник... Все веселятся, танцуют, поют... Но мы радуемся тому, что нашли don drum и rain miracle - мы сможем наконец-то пересечь пустыню! Подготовьте вашу армию и завтра приступайте к действиям. Только не забудьте, в меню снаряжения отряда, взять rain miracle. С самого начала вам придется научиться вызывать выбранное вами чудо. Это будет не просто, так как от вас требуют двухкратное (обозначен как dodon), а не однократное нажатие кнопок (don), да и еще работает только в fever mode. Однако задача упрощается, если вы помогли музыканту Pan the Pakaron'у исполнять правильно музыку - там есть тоже моменты, где потребуется двухкратное нажатие кнопки. Если у вас все-таки получилось, то пора отправляться в путь. Разносим мини-блокнот (там всего его защищают 2 копейщика) и идем дальше. По пути попадется 2 Kacheek'ов и один Gancheek (улитка). Можете их прикончить и взять с собой мясо, но в любом случае вам будет мешать проходить Gancheek - медленно ходит и имеет большое количество здоровья. Когда вы пройдете мимо говорящей таблички и дождь закончился - живо вызывайте его заново, иначе получите из своих Патапонов сильно зажаренный шашлык. Напомню вам, чтобы вызвать дождь, вам придется дойти до режима fever mode, после спеть don-dodon-dodon, а потом спеть предложенном на экране комбинацию, соблюдая ритм. Если вы догадались, то чтобы вовремя вызвать дождь (если он вдруг закончился), то нужно всегда быть в режиме fever mode иначе вы получите...

Еще по пути вам попадется 6 скал, которые мешают прохождению вашей армии - надо уничтожить. Но все равно больше всего мешает улитка, нежели все остальное... Если вы не успели грохнуть улитку, то не отчаивайтесь – ничего особого с него не выпадет.

Обитающие виды животных: Пустынный Kacheek, Gancheek.

Забрахлиться: деньги, мясо и другое.

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Нет.

#### Миссия 10 - Creatures of the Sand

Успешно пройдя эту пустыню, нам сразу откроются 2 задания. Объяснять смысл другого задания (Миссия 11 Zigotons attack) я буду чуть позже, но основном там рассказывается про контрмеры Зиготонов. Мы не будем торопить события и лучше поохотимся. Согласно описанию этой локации "Дозены специально сделали его своим домом - в страшно жарком Пустыне Печали. Место, где дождь - не просто счастливая случайность". До вас должно дойти кое-какие мысли, и если ваши предположения были верны, то вы догадаетесь - нужно попробовать вызвать дождь и посмотреть, что из этого выйдет. Собираемся (не забудьте убрать юнитов ближнего боя), берем rain miracle и поехали. С момента старта игры, вы никуда не идите, накапливайте комбо, поя песню защиты. После перехода в fever mode вызывайте дождь. Как только его вызвали - идите вперед. По пути появится улитка, которую вам нужно обязательно убить, чтобы раздобыть "шапку" убитого Zakron'a. Его как раз и пропускают большинство новичков, особенно те, кто не понимает Английский язык. По пути попадется другая живность, которую вы можете прихватить с собой, если захотите. В идеале вы должны перебить всех животных, но никто не запрещал охотиться еще, и еще, и еще...

Забрахлиться: головной убор умершего Zakron'a (если удалось завалить улитку), мясо, деньги и другое.

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Да, если не удалось убить улитку, то можно попытаться снова.

#### Миссия 11 - Zigotons attack

Продолжаем, после удачной находки, прохождение игры. Разведчик нам сообщил, что к нам прет большая армия от места Башикои (Bachikoi) и скоро дойдут до Додон Басин (Dodon Basin). Их нужно перехватить в этой локации, иначе они пересекут пустыню и захватят Patapolis - главную родину и столицу Патапонов. А если они его захватят, то Патапоны будут истреблены или попадут в рабство Зиготонов - все зависит от милосердия врага. Но мы не будем доходить до такого положения, и обязательно отразим наступление врага. "Да поможет нам Бог, а Богу - вера в наш успех" - сказал однажды один из мудрых Патапонов. Что ж, воскрешаем мертвого Закрон'а (если вы удачно прошли предыдущую миссию и нашли его "шапку"). Оказывается, что этот воскрешенный Патапон - фермер и может вам вырастить капусту (любимое лакомство Патапонов между прочим), если вы дадите ему ветку. Ну и, разумеется, вам придется ему помогать, чтобы раздобыть капусту... Можете поиграть в мини-игру с фермером, но мы готовим армию к выводу и вперед, за Родину!

Готовьтесь к тому, что армия врага будет большая и вооружены железным оружием и броней, да и нападут на вас с самого начала малый отряд из 2 воинов и лучников, 3 копейщиков. Разобравшись с ними, идем дальше. А дальше в кустиках прячутся враги - это видно не вооруженным взглядом. Из кустов выйдут: 1 воин, 3 лучника и 4 копейщиков, но это еще не все. Моментально прибывает подкрепление из 2 Зиготонских боевых "Пони", 3 лучников и 4 копейщиков.

От лошадиной кавалерии лучше всего защищаться (петь песню защиты), нежели атаковать (петь песню атаки) - урон будет минимальным (урон 0-1 HP против 5-20 HP + урон от стрелков) + ваши Tateron'ы будут меньше отлетать от их ударов. После того, как уничтожили их рыцарей", действуйте тактикой напролом - быстро разносите оставшихся воинов и стрелков. Уяснили? Снова встретили "Пони" - защищаемся, разнесли его - атакуем. Отбив их атаку, с одного вражеского юнита выпадет аптечка. Подобрал его и освежив армию, идем дальше. И опять снова будет точно такая же засада с кустиками. Отбив его снова, некоторые стрелки отступят с позором, а мы наконец-то победили.

Забрахлиться: деньги и другое.

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Да.

### Миссия 12 - Desert Behemoth

Отразя, в конце концов, атаку врага, можно чуть-чуть передохнуть, расслабиться, а потом снова действовать - праздник все-таки... Нет, нет нам не до праздников и нужно поговорить со жрицей. Поговорив с ней, узнается, что она почувствовала как мистическое и загадочное животное проглотила легендарного героя и, как не трудно догадаться, вам придется достать с его желудка памятку об этом герое. Что за животное и из чего оно себя представляет - неизвестно, но зато мы знаем, что оно большое и умеет ходить сквозь песок... Перед нами большой переросток-червь, который эмигрировал с игры Dune. Умеет делать такие пакости:

- 1) Раздавить отряд (поза: делает форму S, только в другую сторону, голова нацелена на ваших юнитов). Попытка сделать из вашего отряда в простенькие и аппетитные блинчики. Урон наносит колоссальный 25-80 HP. Если вы вовремя спели песню защиты, то урон сократится до 1-15 HP

- 2) Поджарить отряд (поза: делает форму S, только в другую сторону, высоко поднимает голову и широко раскрывает пасть). Жаркое еще никто не отменял, но если вы не хотите поджариться до хрустящей корочки (урон 5-25 + дополнительный урон от огня), то лучше спойте песню защиты (урон 0-5 HP).

- 3) Сбить весь отряд с ног (поза: лежит). Самый мощный удар, который может нанести этот монстр. Сильно ударяя по земле, он вызывает мощные толчки или просто землетрясение. Страшен не только урон (5-15 HP), а продолжительность его действия и массовое поражение. Если вы не успели вовремя вызвать песню защиты (сократит повреждение до 0-2 HP), то готовьтесь к худшему варианту развития событий - урон будет нанесен примерно 80-150 HP (против 0-15 HP если с песней защиты). После второго или третьего удара ваши отряды просто не выдержат...

Осталось лишь его победить. Каким образом? Я сверху написал, чего можно ожидать от этого монстра, а вот как вы его хотите его победить - решать вам. Чуть не забыл сказать очень важную вещь - дождь можете не вызывать, ваши войска не сгорят из-за высокой температуры. Это особо важно, так как нельзя просто так терять fever mode...

Имя гиганта: Zakonda.

Забрахлиться: Голова Zakonda, память о Kibarop'e, деньги и другое.

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Да, название меняется на Desert King Zaknel и уровень будет повышен.

#### Миссия 13 - Battle for the Oasis

Удалось ли вам выйти без потерь в предыдущей схватке или нет, но это маловажно. Главное, что сумели, пускай и еле как. В это время вам лучше обдумать все ваши допущенные ошибки, так как будут "Большие Боссы" и посложней... После этого возвращаемся к нашему народу. Вы не забыли, что нашли память о Kibarop'e и что можете создавать рыцарей? Однако они эффективны только в Fever Mode и максимум может быть только 3. Я, например, так и оставил Taterop'ов и прокачивать другой отряд я не собирался. Что ж перейдем к похождениям. После болтовни с Meden, мы узнаем, что нашли в пустыне Печали Оасис. Он богат всякой живностью и растениями, но вот по пути, скорее всего, наткнемся на Зиготонов. Ваша задача: прогуляться там с вашим отрядом и провести зачистку местности, если оно потребуется. Задача ясна? Ну, значит пошли его выполнять. Конечно, вы нарветесь не просто на малую кучку армии, а на блокпост. По пути мы встретим стену, на нем стоят 2 копейщика; пост на котором следят 3 лучника + подкрепление из 5 копейщиков и 2 воинов. Пойдясь дальше, нам попадется гора и опять пост с тем же населением. Тем временем подойдет еще 4 лучника. Уничтожив пост, к вам прибудет еще вражеское подкрепление из 2 воинов, 4 лучников (неплохо вооружены) и копейщиков. После этих разборок, уничтожаем 2 дома, скалу, стену и еще один дом. Стаскиваем барахло и идем домой. Да, да мы победили...

Забрахлиться: деньги и другое.

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Нет.

#### Миссия 14 - Gong Returns

Проведя разведку, мы не только "пропылесосили" Зиготонов, но еще сильнее разозлили их, особенно Гонга Хавкеи. Жрица Meden снова в панике... Опять этот Гонг лезет в историю со своей армией на Оасис, чтобы отбить это местечко от Патапонов. Что делать? Что делать... Что делать... ЧТО ДЕЛАТЬ (паника)... Я придумал! Отбить... Как гениально! Ну ладно, хватит, давайте лучше приступим к делу. После старта миссии вы сразу встретите Гонга Хавкеи. Он призывает остановиться и послушать его "пропаганду" (Гонг знает, что кто-то придет к Патапонам на помощь, приведет их до конца земли, чтобы увидеть "это"). Можете сразу на него напасть, так как после его болтовни, он начнет сразу вас мочить (ну правильно, он же сказал "Если вы действительно хотите идти дальше, то только через мой труп"). Он отступит до кустов, а в кустиках прячутся аж 6 воинов и 6 копейщиков (интересно, каким образом они все шестером влезли в один маленький кустик?), имеют неплохое вооружение. Да и вообще уже стоит привыкнуть к тому, что враги всегда будут круто или неплохо вооружены и с хорошей броней. После того, как вы отправите на тот свет всех 6 воинов, они отступят (включая самого Гонга), чтобы привести свое "главное оружие" - Dekaton. Он один, так что боятся его незачем. Я, к примеру, никуда не торопился, пел песню защиты. Разобравшись с ним, добейте оставшихся 6 копейщиков. По пути попадется 3 супер мини барикад и 1 нормальный. После того, как вы грохнули всех 6 копейщиков, Гонг Хавкеи расскажет вам свою Зиготонскую легенду ("Когда Патапоны будут маршировать до конца земли, вся земля поглотиться в хаос") и убежит докладывать своему Королеве Кхарме (Kharm) о наших похождениях...

Забрахлиться: деньги и другое.

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Нет.

**Миссия 15 - Desert Paradise**

Успешно отбив атаку, нам еще раз откроются два задания подряд. Мы, пока не будем торопить историю (продолжим сюжет с миссии 17 Zigotons Attack Again?!) и лучше поохотимся в новом местечке Оасис. Судя по описанию, всяких живностей здесь предостаточно: там вводиться новый вид страусов - фиолетовый Motiti или просто Mototi. Они дают очень вкусное мясо. Также там есть Роосчек... Звучит все это заманчиво, но будьте готовы к тому, что на вас как раз нападет тот самый Роосчек. Поэтому, готовим ваших охотников, убираем воинов ближнего боя (Роосчек один и из-за этого ставить воинов и отпугивать всю остальную дичь? Нет уж) и вперед, за новым мясом. Если вы успешно словили Роосчек и Momoti то с них выпадет Dusty Crystal и Kimpon Cap - вот за этим мы и гонялись в этой миссии.

Забрахлиться: мясо, деньги, Dusty Crystal, Kimpon Cap и другое.

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Да. Если вы не смогли схватить Роосчек и Momoti, то можете повторить еще раз.

**Миссия 16 - Guardian of Knell**

Успешно поохотясь и исследовав ценный трофей Dusty Crystal, мы открыли скрытые руины Knell. Что там точно можно найти - неизвестно. Мы знаем лишь то, что там есть "охранник", защищающий древний артефакт. Что ж, воскрешаем убитого Kim Kimpon... Оказывается, он музыкант-ударник - чем-то напоминает барабанщика, только вместо барабана бьет по кристаллам, а инструменты - ложки. Дав ему кусок мяса 2 уровня, он может вам раздобыть руду, но сам он поиграть, без вашей помощи, не сможет... Ну ладно с этим Kim'ом, на чем мы остановились... Ах да, собираем нашу великую силу, экипирируем и в путь, за секретом. С самого начала мы найдем новую песенку - песня отступления. По сути, это и был тот самый ценный древний артефакт. Чтобы его оставить при себе, вам придется сразиться с "Боссом" - тот же самый червь из Dune, только перекрашенный в зеленый цвет, имеет более лучшие характеристики, по сравнению с предшественником. Делает точно такие же приемы, что и предыдущий. Так что тактика введения боя остается неизменным - разве что вы можете теперь убежать от опасности, поя песню отступления. Победив его, взяв сгенерированный с него предмет, идем домой - в Patapolis.

Забрахлиться: деньги, Ponpata Song, голова Dokaknel и другое.

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Да, название меняется на Great Dokanel и уровень будет повышен.

**Миссия 17 - Zigotons Attack Again?!**

После 15 и 16 миссии, переходим наконец к прохождению. Наша Meden стала верить легенде, что кто-то придет на выручку (это оказались вы, всемогущий Лорд) Патапонам и приведет их до конца земли, чтобы увидеть "это". Что такое "это" и что он из себя представляет – неизвестно (однако если вы послушаете разговор вашего племени, то там будет связано что-то с солнцем)... Но они все верят, что что-то стоящие... Однако к нам приходит разведчик и сообщает... Плохую новость... Они опять нас контратакуют и направляются в Dodon Basin от Vachikoі. Армия, судя по описанию, большая. Если вы не сможете их остановить, то они схватят наш Патаполис, а что дальше... Сами знаете... Но мы, как обычно, по геройски отобьем их атаку. Готовьте вашу армаду, возьмите на вооружение все самое необходимое и в путь. С самого начала будет тихо... Пока... Скоро к вам подойдет смехотворная армия из 3 копейщиков, 2 воинов и лучников. Жестоко расправившись с ними, пойдём дальше. А дальше кустики... Только пока не идите - лучше подождите. Довольно скоро выйдут 2 "пони", 3 копейщика и 3 лучника, и один Dekaton, но зато вы пока не затронули засаду в кустиках. Тихо уничтожив юнитов ближнего боя (через песню защиты), идем встречать засаду (а как вы будете сносить стрелков через песню защиты?). Из кустов выйдут: 1 воин, 3 лучника и копейщиков. Но зато мы избавились от самых мощных юнитов ближнего боя. Разносим все и вся. С одного вражеского юнита выпадет аптечка, так что вы сможете освежить свой полу убитый отряд. После того, как вы очистили засаду и подобрали аптечку, подождите пару секунд - пребудет подкрепление из двух рыцарей, 3 копейщиков и

лучников, и один Dekaton. Расправившись с ними, идем к следующим кустикам. Только сильно к ним не приближайтесь - через пару секунд выйдет опять тот же самое подкрепление, но зато мы опять не затронули засаду в кустиках. Выведа на тот свет юнитов ближнего боя, идем к засаде. Из засады выйдет то же самое, что и в прошлый раз. Очистив засаду... мы... Мы... победили!? Что? Уже? А ведь только вошли во вкус..

Забрахлиться: деньги и другое барахло.

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Нет.

#### Миссия 18 - Convoy Escort

Ну, вроде, защитились. Жрица Meden, конечно рада за ваши успехи, но Патапоны даже выпасться не успевают, как Зиготоны опять контратакуют. Ну, естественно, мы не можем каждый раз отражать их напасти - столько времени и сил все это занимает. Поэтому жрица Meden придумала план. Какой план? Она хочет построить мощный блокпост в Doden Basin, рассчитанный для защиты нашей местности. Но для того, чтобы его построить, нужно перетащить нужные ресурсы и другое ценное барахло "из пункта А в пункт В". Поэтому Meden подготовила конвой со всякими "полезностями", но его нужно сопроводить - мало ли что произойдет, да и вряд ли Зиготоны будут "спать" в это время - они обязательно воспользуются этим моментом и разграбят конвой. Выбирать не приходится, как согласиться на сопровождения конвоя... После старта миссии, сразу опередите свой конвой (смехотворный конвой, честно говоря), чтобы они не оказались под атакой противника. Зиготоны опять устроили засаду в кустиках - похоже, фантазии совсем мало, а рядом с кустиками стоят два война. Из засады выйдут: 4 копейщика и 2 лучника. Что ж, ничего страшного - отобьемся. Идем дальше. И опять кустарная засада с точно таким же количеством, только там не удосужились поставить юнитов ближнего боя, что облегчает зачистку. Идем дальше. А дальше опять кустарная засада и подойдет на помощь на всего лишь один лучник, но вооружен огненным луком! Кстати, теперь с этого момента все лучники будут вооружены огненным луком. Отправив их на тот свет, идем дальше. По пути попадется отряд из 3 воинов, 4 копейщиков и лучников. Опасайтесь лучников больше всего, ведь только они могут уничтожить ваш конвой.

Расправившись с ними, мы успешно довели конвой (если его не уничтожили за это время) до нужного места, а это значит, что пора собираться домой и праздновать победу...

Забрахлиться: деньги и сгенерированные вещи.

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Нет.

#### Миссия 19 - Despair

Теперь одной проблемой стало меньше - больше нет необходимости отбивать контратаки врага вашим отрядом. Meden выполнила свой план. Замечательно, что еще можно сказать? Однако проходит разведчик и сообщает, что далеко через пустыню, обнаружен замок Зиготонов. Конечно, чтобы продолжить наше путешествие за край земли, вам придется его уничтожить. Но Meden чувствует, что там есть какой-то подвох, ловушка... Или еще что-то плохое и считает, что из-за этого замок нам не порвать ("Я прошу, прощение за то, что щас скажу, но я предсказываю нашу судьбу трагичным"). Что ж, готовим нашу армию, вооружаемся, и... И... Лучше быть осторожным... После старта миссии... Что? А вот что мы забыли... Катапульту! Сразу после старта миссии - сдавайтесь и уходите в Патаполис. Вы можете, конечно, попробовать своими силами уничтожить замок, но поверьте мне, это бесполезно - там около 5000 HP + есть "давилка" против юнитов ближнего боя.

#### Миссия 20 - Ray of Hope

После неудачного вторжения (хорошо, что вы сдались сразу же, не тратя времени), Meden очень сильно сожалеет об осаде этого замка, но тем временем приходит разведчик...

-Жрица Меден

-О как любезно... Но ты можешь говорить чуть потише. Ну, что на этот раз?

-Катапульты была...



-Найдена, да? Я уже устала от твоей болтовни. Пожалуйста, оставь меня одного.

-Но, ну... Эээ... Мы могли бы его захватить на болоте Ситото (Sitoto Swamp), чтобы уничтожить замок... Ой @!#?@!

-Значит через катапульту? Ну, вообще-то, такое грозное оружие нам бы пригодился на самом деле. Посетите болото Ситото и найдите главное оружие для уничтожения замка.

Что ж, нам дали задание стащить катапульту прямо из под них носа в болоте Ситото - звучит заманчиво. Отправляем сюда свои войска. Сразу после нашего вторжения вы наткнетесь на стену, баррикаду, катапульту и 4 копейщиков. Будьте осторожны - катапульта идет против вас (урон 10-10000 HP, смотря как повезет) и не забывайте, что его нужно захватить, а не уничтожить. Чтобы его захватить достаточно просто поближе к нему подойти. Только учтите, что захваченную катапульту тоже могут разнести и миссия автоматически провалиться. После отражения мини армии, идем дальше. По дороге попадетс блокпост с 6 лучниками на борту, но для вас это не будет особой проблемой. После его уничтожения выпадет аптечка. Самое интересное то, что аптечка, скорее всего, "вылечит" и вашу катапульту. После исцеления, отправляемся дальше. Под ноги попадетс отряд из 2 воинов, лучников и копейщиков. После зачистки, также вы обнаружите баррикаду, гору, снова баррикаду и гору, и опять баррикаду, 2 горы. По пути также попадетс 2 вражеских отряда с тем же населением, что и в прошлый раз. После 2 гор вы наткнетесь на, ничем не отличающийся в прошлый раз, блокпост. Но из блокпоста выйдет сюрприз: 2 воина, лучников и копейщиков. Уничтожив блокпост и все вражеские силы, мы можем, наконец, отправиться домой...

Забрахлиться: катапульта, деньги и другое барахло.

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Нет.

#### Миссия 21 - World of Ooze

У нас есть катапульта, у нас есть сила, у нас будет описание тактики и рекомендации по штурму замка. Что нам еще нужно? Если вы так хотите напасть на замок, то можете это пропустить и сразу перейти к чтению 22 миссии. Однако если вы пройдете эту миссию, то можете значительно облегчить себе осаду замка и дальнейшее прохождение...

Мир Оози - тропическое место на болоте Ситото. Здесь всегда дождливо и влажно, богат растительностью и животными, чем Оасис. Из животных есть безобидный болотный (Swamp) Kacheek (синий) и Parcheek (желтый), который может, при любых признаках опасности, трансформироваться в аля мини злобный мистер Крабс, из мультика Спанч Боб квадратные штаны, ну разве что не говорит "Деньги, деньги... Деньги, деньги... Деньги, деньги... Деньги, деньги...". Не стоит его не дооценивать (особенно тем, у кого не слишком сильно "прокачен" отряд) с его умением "стрижки" через клешни и, кроме того, он умеет через пузыри усыплять ваш отряд. Учтите, что их на карту будет примерно 2 или 3. Если вы сможете убить его, то с него выпадет головной убор умершего Gashapon'a. Не смотря на это, я бы вам не рекомендовал тащить с собой юнитов ближнего боя - испугаете безобидную дичь. Кроме этих Kacheek'ов, есть, судя по слухам, золотой Motiti (он все равно будет), которого нужно обязательно схватить любой ценой, чтобы раздобыть tainwild miracle (он то и облегчит осаду замка, кроме того, нужен для прохождения еще одной миссии...). У него, как вам не казалось смехотворным, всего 1 HP, но зато имеет 100% иммунитет против огненного оружия (то есть не будет никакого урона от огненного оружия) и видит достаточно далеко - даже на средней дистанции он вас заметит и убежит. Решение: вовремя заметить жертву издали (нажмите и удерживайте стрелку вправо, чтобы вращать камеру), после чего, поя песню атаки, дать возможность вашим лучникам пострелять в дичь (копейщики не должны видеть цель). Также можно вызвать дождь и притупить его обаяние. Собрав ценные трофеи и мясо (если вы удачно поохотились, то у вас должно быть Tainwild miracle и головной убор умершего Gashapon) мы вновь возвращаемся домой.

Забрахлиться: мясо, деньги, Tainwild miracle, головной убор умершего Gashapon и другое барахло.

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Да, если вы не смогли завалить

золотого Motiti, то можно попробовать еще раз. Если смогли, то золотой Motiti будет генериться.

=====