

Прохождение патapon2 (часть 2)

Послан марик - 24.08.2010 12:44

патapon 2

http://magicdevice.ru/images/fbfiles/images/090930_Patapon2.jpg

Миссия 22 - Door of Promise или Despair дубль 2

Отлично, продолжаем прохождение. Вы только что заполучили оружие (и, надеюсь, tainwild miracle и “шапку” Gashapon’a) для уничтожения замка. Но, не смотря на это, жрица Meden все равно не довольна: “стреляет ведь обычными камнями, да? Ну и что мы с ним будем делать...”. Она явно рассчитывала на “чудо”, вооруженный до зубов, а не на катапульту классической конструкции, да и еще стреляющий обычными “серыми” камнями - лучше хотя бы огненными. Мало ли, что она говорит - больше нытья, чем дела. Что есть, то есть, могло быть и хуже. Да и тем более про кинетическую энергию, никто из Патапонов, не знает... Ну ладно, перейдем к прохождению. Если вы нашли и воскресили Gashapon, то окажется, что он шеф-повар и может приготовить вам фирменное блюдо, правда вам надо дать ему капусту... Блюдо не простое, а золотое - дает разные бонусы, что не может не повлиять на ход событий. Что ж, готовьте солдат к серьезному штурму замка, приготовьте блюдо (если все необходимое есть) и не забудьте взять с собой приготовленное блюдо, tainwild miracle вместо rain miracle (если вы его нашли), но самое главное помните, что вашу катапульту могут уничтожить. Конечно, не провал задания, но если вы не смогли критически повредить замок, то осада прошла “к коту под хвост”. После старта задания, по пути попадется 3 баррикады и блокпост с 6 лучниками. Можно действовать тактикой напролом, а можно издали уничтожить блокпост с помощью катапульты (дальность катапульты примерно как 1.5 экрана PSP). Я предпочел неторопливый 2 вариант - зачем мы его вообще прихватывали с собой? Расчистив помещение и продвинувшись дальше, нам опять попадется пост, но зато без всяких баррикад. Уничтожив их и проделывая путь дальше, нам опять попадется блокпост. Где, в конце концов, замок? А это как раз и был последний блокпост - дальше идет замок (в нем сидят 6 лучников и 4 снизу). Не подходите слишком близко к замку - это очень опасно, особенно для юнитов ближнего боя. Даже, если вы уничтожите “давилку”, там все равно есть колючка, которая будет ранять почти также как “давилка”, только не по площади. Поэтому, лучше возьмите мою вторую тактику. Уверяю вас, тактика напролом здесь работать не будет. Кстати, из замка будут посылать отряд из 2 воинов, 3 лучников копейщиков. Им поручено уничтожить катапульту, стреляющий из дали и конечно вашу армию. Если вы полностью уничтожили этот отряд, то он респанится заново через минуту. Учтите, что только ЛУЧНИКИ могут уничтожить вашу катапульту из-за дальности атаки.

Поэтому, учитывая эти факты, я предлагаю 2 варианта осады замка, где в каждом варианте учитывается одно правило: “Самое главное, при осаде, не вздумайте нападать на замок СВОИМ отрядом. Ваша цель: защитить катапульту, а она все сделает за вас сама”.

1) Осада замка с tainwild miracle, вместо rain miracle (Чудо tainwild miracle вызывается точно также как и дождь). Я рассчитываю на то, что вы с легкостью можете перейти в режим Fever mode и научились соблюдать ритм двукратного нажатия кнопки (dondon) без ошибок. Подходите к замку на среднем или дальнем расстоянии от него в режиме Fever mode, после, вызовите чудо (tainwild miracle), чтобы не дать возможность лучникам пострелять в катапульту (стрелять они будут, но стрела не будет доходить до главной цели) и добавить больше дальности катапульты. После, можете защищаться или нападать на респаун-отряд (если не хотите его дальнейшего респауна, то просто не уничтожайте их полностью), но самое главное опять перейти в Fever mode. Если действие tainwild miracle закончилась, то вызывайте его снова, но в это время вы уже должны быть в Fever mode. Повторять до тех пор, пока не уничтожите замок.

2) Осада замка без tainwild miracle. Мне кажется, этот вариант намного сложнее, чем 1, но кому как - не у каждого получается переходить и держать Fever mode (что очень плохо), и соблюдать ритм двукратного нажатия кнопки (dodon). Смысл почти такой же, как и у 1 варианта, только вам нужно использовать максимальную дистанцию катапульты (то есть подойти до замка

так, чтобы катапульта его доставала и быть при этом достаточно далеко от замка, чтобы не попасть под обстрел лучников в замке), уничтожить из респаун-отряда лучников и не добивать этот отряд полностью, чтобы исключить дальнейшее респаунье. Разумеется, чтобы дальше не трепать этот респаун-отряд, вам придется петь песню защиты. Но зато нашу катапульту никто не сможет повредить, а это самое главное...

Дождавшись до победного и уничтожив замок Патапоны возвращаются домой не с пустыми руками, а с целой победой!

Забрахла: сгенерированными вещами.

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Нет.

Миссия 23 - Battle! Bachioki Fort

Отлично, вы только что уничтожили целый замок и доказали, что такие непробиваемые замки бывают вполне пробиваемые. Разве не здорово? Здорово, когда у тебя есть еще и катапульта, который сломался неизвестным образом в Патаполисе... Это еще не все. Разведчики сообщили, что дальше по пути идет форт Декатонов и он уязвим только против лучников. "А почему он уязвим только против ваших стрелков?" - спросили бы вы. А потому, что этот форт "производит" Декатонов и поэтому ваши войска просто не смогут приблизиться к базе. Однако не все так просто, как хотелось бы - это вам не просто форт, а ветряная мельница и из-за этого в нашу сторону дует такой ветер, что стрела просто не долетает до цели. Однако по легенде Yumiron создал tainwild miracle, чтобы заставить дуть ветер в сторону врага. Вот только где искать - не сказали, но мы итак его нашли в World of Ooze.

*Кто не раздобыл tainwild miracle, то ищите его на локации World of Ooze (описание этой локации на миссии 21 и пропустите там начало).

Уяснив все нюансы, готовим армию (особенно лучников), блюдо, забираем все что нужно (брать tainwild miracle обязательно!) и идем выполнять задание. С самого начала вы заметите 2 блокпоста с 6 копейщиками на борту и с деревянной баррикадой. Выслушав их насмешки насчет непробиваемости Декатонского форта и уничтожив все преграды, идем дальше. По пути вы наткнетесь на 4 деревянных баррикад и на самую старую Декатонскую мельницу. Самое время вызвать tainwild miracle (разумеется, что вызвать можно только в Fever mode). Защищать его будут 6 лучников и сами Декатоны (бесконечно, но их не может быть больше 2 на карту). Ваша главная задача защитить лучников, а лучники должны поскорее уничтожить форт. В этом случаи лучшая защита - нападение (пойте во всю песню атаки). Если действие tainwild miracle закончилась - вызывайте снова. Таким образом воюем до тех пор, пока не уничтожите эту мельницу (примерно у форта 1000 HP). Что, уже разнесли? Поздравляю, можете отпраздновать победу!

Забрахла: сгенерированными вещами.

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Нет.

Миссия 24 - Lord of the Mountains

Уничтожив несчастный форт, мы на время забудем об существовании Зиготонов. Дело в том, что разведчики нашли древние руины около

Bachioki и, как вы уже догадались, вам придется посмотреть, порыскать и найти что-то интересное. Как говорится, от чужого барахла добра не наберешься, поэтому вряд ли любые скрытые от чужих глаз руины не будут защищать какой либо монстрик. Поэтому готовим армию, для взбодрения приготавливаем ваше фирменное блюдо и вперед, раскрывать тайное.

Защищать его будет не монстр, но гигант, не живой, а робот. Умеет делать 3 вещи:

- 1) Очень сильно оттолкнуть ваш отряд (поза: положил руки на пол). В это время вы уже должны иметь песню отступления. Как вы уже догадались, выйти из этой проблемы можно и отступлением или простой защитой. Урон 25-75 HP (3-20 HP если с песней защиты)
- 2) Сильно ударить отряд (поза: стоит, поднял руки и сжал их в кулак). Не хотите, чтобы все ваши войска превратились в блин? Правильно, лучше лишний раз отступить, чем рисковать. Урон 25-125 HP (3-25 HP если с песней защиты)

3) Зажарить лазером (поза: стоит, глаза мигают). Лучше в этот момент защищаться, чем отступать, ведь дальность лазера - весь экран PSP. Урон 10-75 HP + урон от огня (0-15 HP если с песней защиты)

Победив этого робота, узнается, что там запрятан память о Декарон'е. С чувством выполненного долга, мы вновь возвращаемся в наш любимый Патаполис.

Забрахлиться: сгенерированными вещами, память о Декарон'е, голова Gaeen'a.

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Да, название меняется на Stone Goliath Gaeen и уровень будет повышен.

Миссия 25 - Legendary Night Star

Выиграв схватку и раздобыв ценный трофей, вы можете теперь создавать нового типа войск - Декарон'ов. Такие больше, сильные и толстые Патапоны, которые практически не умеют защищаться. Я их не стал производить т.к. Tatepon'ы итак неплохо работают. Ну ладно, продолжаем. Поболтав с Meden, мы узнаем об одном красивом местечке, где ночь он не просто цветет и живет красивыми звездами. Согласно легенде, храбрые воины заметили их в Manten Gorge. Но это место принадлежит не нам, а Зиготонам. Нам нужно их отсюда выгнать и завладеть этим местом. Приготовьте ребят, возьмите с собой блюдо и в путь, покорять землю! С самого начала вам сразу попадетсЯ Гонг Хавкеи и предлагает вам сыграть в мини игру. Суть игры в том, что нужно освободить заложника, до того как он его убьет. Если ваша взяла - вы победили, если наоборот, то вы отводите свои войска от сюда. Что ж, особо выбирать не приходится как сыграть. Чтобы дойти до заложника, вам придется уничтожить 4 горы идущие вам по пути, что и Гонгу. Можете не торопиться - он с таким уроном даже не сможет уничтожить хоть одну гору. Но и тут не обошлось без "видимых" скриптов - после того как вы уничтожите одну гору, Гонг с первого(!) удара уничтожит и свою. И так каждый раз. После уничтожения всех гор, освобождаем заложника - ломаем клетку. Когда вы все закончите, Гонг вовсе и не захочет отступать - притащит свою армию из 6 лучников и копейщиков, и нападет вместе с ними. Теперь опасайтесь этого Гонга - он не собирается вам поддаваться и примерно имеет 2000 HP.

Для нас это итак слишком много так и еще попадаем под обстрел стрелковых отрядов. Я нашел хитрый способ, как вызволить этого Гонга без его армии. Решение проще пареной репы: отступайте. Конечно, ваши войска потом вернуться обратно, но за время вашего отступления к вам подойдет Гонг и не даст пройти дальше. Не обращайте внимание на то, что армия идет вместе с Гонгом - они привязаны защищать середину карты и если вы уйдете в самое начало, то они просто будут вынуждены отойти от вас. Так повторяем до тех пор, когда Гонг совсем далеко уйдет от своей армии. Все, можете атаковать его. Только учтите, что это будет нелегко, если вы армию не "прокачали" должным образом. Сильно потрепав его, Гонг отступит и вам лишь осталось уничтожить его стрелковый отряд. Добив последние вражеские силы и дойдя до выхода, можете отпраздновать победу!

Забрахлиться: сгенерированными вещами.

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Нет.

Миссия 26 - Awakening at Gayeen

Победив в предыдущей схватке и отдохнув, нам опять дали несколько заданий подряд. Мы не будем торопить историю, и займемся прохождением этой миссии. Эти таинственные горы были раскрыты без вашей помощи. В легенде предки сегодняшних Патапонов почти полностью истребили каменную расу, но дело не в этом. Вам нужно разведовать эту местность, уничтожить большого охранника и найти ценное барахло. Подготовьте вашу армию, снаряжение и тактику. С самого начала вы сразу найдете песню сосредотачивания (Ronchaka song). Дальше... А дальше нас ждет не дождетсЯ робот, которого вы грохнули в прошлый раз. Только новой версии - 2.0. Там чуток изменили внешний вид, добавили побольше кинетической силы, концентрацию лазера и больше слоев брони. Делает то же самое, что и предыдущий собрат, так что тактика боя не будет слишком сильно различаться - разве что можете побалаваться новой песней. Одолев его, мы наконец-то можем пойти домой с ценным трофеем.

Забрахлиться: сгенерированными вещами, ronchaka song, голова Dogaeen и другое.
Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Да, название меняется на Steel Deity Dogaeen и уровень будет повышен.

Миссия 27 - Meden Kidnapped

Раздобыв ценную песню прошлый раз, мы вновь возвращаемся обратно творить историю. Meden...Meden? Ты где? Не уж то ли в прятки она решила поиграть? Странно, это на нее не похоже... Неужели ее... Похитили? Но как!? Прямо у нас перед носом? Очень интересно, каким образом? Даже прошли мимо поста, которая возвела сама Meden? Чудеса и не только... Однако ее еще можно спасти. Они несут ее в караване и хотят пересечь пустыню Оасис - там мы их и задержим и освободим ее. Приготовьте свою армаду, уберите ВСЕ огненные оружия, **ВОЗЬМИТЕ rain miracle**, потому что на середине карты будет очень жарко и можете взять с собой блюдо, чтобы усилить ваших Патапонов. Сразу с самого начала вы увидите караван с запертым внутри Meden и кроме того, послушаете ее мудрый совет: оставьте меня, не надо... Ну, здрасте - мы не для этого пришли, чтобы повернуть свои войска и уйти, не дав боя. Чтобы освободить ее, вам нужно разрушить караван, однако огненное оружие вызовет там пожар и жрица может зажариться заживо. Мы же пришли освободить ее, в конце концов, поэтому я не зря посоветовал не брать ничего огненного. Кстати, если у вас в отряде из семейства Рарепонов есть Могуюоо, то лучше не брать с собой блюдо 4 уровня, т.к. я заметил довольно странный эффект – вроде огненного оружия нет, а Могуюоо'ы умудряется вызывать каким-то образом пожар... Как и каждый многоуважаемый себя караван - никогда не поедет без защиты. Обороняют его копейщик Makoton - он же и спланировал эту операцию, и 4 лучника. Если вы достаточно сильно повредите караван, то он будет заметно разваливаться и замедлять ход, но никто не говорил, что это будет так легко и быстро. Лучше будьте начеку и всегда в Fever mode. Как только пойдут кости вымерших больших существ в середине карты, то знайте, что скоро пойдет место, где пустыня будет очень сильно печь по вашим юнитам. Чтобы нормализовать климат - вызовите на помощь дождь. Там же прибудет вражеское подкрепление из 6 лучников, если вы смогли убить тех четверых лучников. Далее пойдет тропический мир Оози - последнее место, куда едет караван. Если они успешно перевезут "груз" и в этом месте, то вы просто не сможете гнаться за ними дальше и, соответственно, миссия провалиться. Так что вам нужно уничтожить его как можно быстрее... Особенно через песню сосредотачивания...

Забрахлиться: сгенерированными вещами.

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Нет.

Миссия 28 - Search for a Lucky Star

Выпустив Meden на волю, мы опять отойдем от прохождения игры и займемся поисками секретов. Если вы так хотите проходить дальше, то читайте миссию 30. Звезда счастья - правда или вымысел? По легенде (бред, честно говоря) "Когда соотечественник падает на Патапона, погода очищается и появится Звезда счастья, гарантирующий богатство." Это только легенда и следовать ему на 100% я бы не стал. Я просто подождал, когда погода будет в этой локации чиста. Если там гроза - начните другую миссию (устройте охоту или повоюйте еще раз с пузатым монстром). После провала или успеха, посмотрите еще раз эту локацию. Погода чистая? Ооо, начинайте. Опять гроза? Значит опять начните другую миссию (можете поохотиться и в этой локации между прочим). Рано или поздно, погода когда-то будет нормальной. Готовим войска в этот момент (убирайте воинов ближнего боя). Сразу после старта вы наткнетесь на роосчек (Kasheek-трансформер, в случаи опасности трансформируется в летающего бегемота и будет сопротивляться) и на золотой motiti (как его убить я уже говорил на миссии 21 World of Ooze). После того, как вы убьете Роосчек, с него, кроме денег, выпадет Звезда Счастья! Здорово! Это то, что мы искали! Звезда будет благодарить вас за его освобождение, но вы никуда не спешите идти - послушайте его разговор. Он хочет, в благодарность, дать предмет, который он нашел в небе - black star. Подобрал его, вы можете идти домой и подобрать деньги, которые кидает звезда.

Забрахлиться: сгенерированными вещами, деньги, black star.

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Да. Такой трюк со звездой можно повторять до бесконечности, разве что вместо black star он даст вам что-то другое...

Миссия 29 - Search for a Lucky Star дубль 2

Итак, что мы опять потеряли у этой звезды? Деньги, мясо, материалы или другое барахло? Оказывается, у этой звезды можно еще найти и “шапку” мертвого Камрон’а - кузнеца, делающий из руды сплавы. Только вам придется опять ждать хорошей погоды и снова его освободить и подождать, когда он договорит свою речь... Кроме того, вы можете еще раз убить золотого Motiti и разбогатеть достаточно круглой суммой денег. Только ничего не говорите мистеру Крабсу об этом месте, хорошо? А то у него крыша потом поедет...

Забрахлиться: сгенерированными вещами, деньги, головой убор мертвого Камрон’а.

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Да. Такой трюк со звездой можно повторять до бесконечности, разве что вместо “шапки” Камрон’а он вам ничего не даст...

Миссия 30 - Claws of Guchoppa Ruins

Найдя странную черную звезду позапрошлый раз, мы вновь открыли новые скрытые руины. Что за секрет на этот раз? Что мы можем там найти? Какие опасности нас поджидают? А нас поджидает “жена мистера Крабса”. Какая неожиданность! Что ж, как и все гиганты, она умеет делать 3 вещи

1) Нашелковать ваш отряд клешнями (поза: поднимает свои клешни вверх, расправляя их поочередно). Попытка разрезать из ваших глазшариков в мясо для шашлыка. Причиняет серьезный урон 50-150 HP (10-25 HP с песней защиты). Лучше всего в этот момент отступить.

2) Пролить на ваш отряд пузыри (поза: поднимает свои клешни вверх, расправляя их одновременно). Урон от пузырей минимальный (5-15), но вот ваши Патапоны могут из-за этого надолго заснуть. Хорошо, если вовремя молния ударит по вашему спящему отряду (они просыпаются моментально, после получения урона). Поможет песня отступления, но вот если она подошла к вам вплотную, то вы вряд ли сможете избежать “спящих красавиц”

3) Поймать любого попавшего под клешни Патапона и выкинуть аж до Парижа (поза: угрожающе поднимет свои клешни на ваш отряд). Самый лучший способ избавиться от своего Патапона и больше его никогда не видеть. Ведь она отбросит его так далеко, что вы просто не сможете найти его “шапку” для воскрешения. Чтобы этого не случилось - отступайте

Победить такого монстра, имея слабые силы - достаточно сложно, поэтому лучше напасть на него Рарепонами. Если вам все-таки удастся сделать ее, то с нее выпадет earthquake miracle который и был секретом.

Забрахлиться: сгенерированными вещами, earthquake miracle, cioking’s Pincer.

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Да, название меняется на Claws of Cioking и уровень будет повышен.

Миссия 31 - Gong Vows to Fight

После небольших туристических прогулок, мы опять... Не опять, а снова пойдём выполнять свой долг. После стольких неудач, унижения и позора Гонга Хавкеи, он все равно намеревается защитить честь своей королевы... До конца... Ему не страшно, он не будет отступать, он будет сражаться... До самой смерти... И ничто и никто не заставит его выбрать иную судьбу... Пускай, даже если он проиграет эту битву, даже если он уйдет на тот свет, но зато он попытался и не струсил... Это намного лучше, чем позор на всю никчемную жизнь... Что ж, если так он хочет этого, то почему бы и не дать? Подготовьте вашу армию к серьезному сражению, ведь Гонг, на этот раз стал еще коварней, злее и хочет мести за все, что ему пришлось пережить. Если вы смогли раздобыть earthquake miracle, то обязательно возьмите его с собой. Нету? Тогда tainwild miracle. Также, не следует забывать и про приготовление фирменного блюда от шеф-повара. Ну, начинаем. “Бог, да хранит тебя ритмичность”. С самого начала, как вы сразу догадались, мы увидим того самого “террориста-смертника” Гонга. Одного? Без армии?! Ничего себе, до чего он

докатился... Однако, совсем скоро подойдет его армия из 4 копейщиков и 2 рыцарей. Как раз самое время испытать на них earthquake miracle если вы в Fever mode... И вообще, вызывайте его, как только попали в Fever mode, не всегда, но вызывайте. Вы не просто их обездвигаете, а заставите почувствовать себя беспомощным в течении 15 секунд. За это время лучше всего спеть песню сосредотачивания, а потом ударить, как следует. Они это на долго запомнят... А хотя они уже будут на том свете, кроме Гонга. Потрепав его и армию, он отступит подальше вместе со своим отрядом (отряд вообще убежит с поля боя), а мы тем временем сносим баррикаду и подбираем аптечку. Да и вообще запомните одно правило в этой миссии - баррикада=аптечка, то есть в каждой баррикаде вывалиться аптечка. Шикарно! Практически, лечебная смесь валяется на каждом шагу. Что еще надо для полного счастья? Но не стоит закликиваться и делать ставку только на вовремя подлеченный отряд - вы думаете, что Гонг будет так легко сдаваться и все время отступать? После лечения, идем встречать новый отряд с Гонгом. Вся его братва состоит из 3 воинов, 3 копейщиков и 4 лучников. Разобраться с ними легче простого, только сам Гонг путается под ногами. Сильно повредив его армаду, Гонг будет вынужден использовать свое главное оружие - позовет на помощь 3 музыкантов с громофоном. Серьезные ребята, которые могут ранить странными звуковыми колебаниями сразу несколько ваших юнитов подряд. В этот момент лучше как можно быстрее вызвать ваше чудо: будь то earthquake miracle или tainwild miracle. Первое лучше всего вызывать, когда Гонг временно отошел от вас к музыкантам, а второе с расчетом на то, чтобы стрела ваших лучников попадала точно в этих музыкантов. Конечно, эффективней работает tainwild miracle, но и используется за всю миссию только против них. Вам нужно как можно быстрее добить этих музыкантов до смерти, иначе Гонг будет с вами воевать до бесконечности (убить его в этом моменте невозможно - заскриптовано).

Уничтожив его главное оружие, он, наконец, отступит - хорошая возможность подобрать пузырек здоровья с баррикады. Преследуем его дальше. У него больше не осталось ни одной армии, поэтому он сделает 2 копии самого себя. Некоторых игроков может сразу привести в шок - как воевать с 3 ГОНГАМИ подряд? Но не волнуйтесь - дубликаты имеют очень малый запас НР, чем оригинал. Уничтожив его не очень удачную "шутку", осталось лишь добить уже замучившегося Гонга. Отступать некуда, воевать бесполезно, он понимает, что опять проиграл... Проигрыш в ценной собственной жизни... Но все-таки это не наши проблемы, а Зиготонские - мы же должны отпраздновать такую нелегкую победу. К тому же с его трупа выпадет его собственная коса - Gong's Scythe.

Забраhlиться: сгенерированными вещами, Gong's Scythe

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Нет, неужели по Гонгу соскучились?

Миссия 32 - Volcano Guardian

Отлично! Супер! Здорово! Теперь этот назойливый Гонг отправился отдыхать куда подальше. Однако, одновременно его как-то жалко: терять такого бойца – попадаются ведь не каждый день... Не смотря на этот трагичный случай, мы не можем сейчас останавливаться - мы должны привести наших Патапонов до конца земли любой ценой. Разведка сообщает, что по пути мы наткнемся на Ciokina в вулкане Бово (Bovo), который мешает нам пройти дальше. Далеко не самая последняя преграда, как они утверждают. Сам же Ciokina представляет себя как большой гигантский краб, или просто я его называют мистер Крабс. Делает тоже самое, что и ее жена, только послабее. Да-да, вам не показалось - действительно слабее, чем ее измученная жена. Уничтожив его и освободив путь, вы, кроме победы, найдете последнюю памятку в игре - память о Megaron'e.

Забраhlиться: сгенерированными вещами, память о Megaron'e, Ciokina Pincer.

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Да, название меняется на Merciless Crab Queen и уровень будет повышен.

Миссия 33 - Across Enemy Territory

После удачной охоты на большего зверька и найдя ценную вещь, узнается, что королева

Зиготон Кхарма (Kharma) очень зла и недовольна текущими событиями. Она явно хочет отомстить за смерть Гонга и всех ее Зиготонов, павших в битве с глазошариками. Поэтому она послала дьявольский танк Ziggerzank и Генерала Spiderton вместе с ним, чтобы отстоять Патапонолихорадку и напомнить кто здесь хозяин... А вот кто будет здесь хозяйничать - зависит от вас. Поэтому лучше подготовьте ваших бравых ветеранов, сытно накормите их фирменным деликатесом от шеф-повара и возьмите с собой earthquake miracle... Вы не забыли про Мегарон'ов? Теперь их можно создавать, но я всю игру проходил только штатным отрядом. С момента старта задания, к вам совсем скоро подъедет танк (обычная деревяшка, имеющий пушку и автоматическую копьеметалку) с генералом (рыцарь с необычным головным убором). За это время лучше спойте песню сосредотачивания и весело встречайте их вашим красивым и славным ударом, а для полного эффекта вызовите earthquake miracle когда попадете в Fever mode... Ну и здесь не обошлось без скриптов: генерал бессмертный, поэтому вам нужно уничтожить сначала танк. Поэтому я бы вам порекомендовал вызывать earthquake miracle только когда генерал уйдет от вас для разгона, чтобы дать вашим юнитам ближнего боя побить танк. Достаточно сильно повредив его, Spiderton позовет на помощь своего дружка Beetleton - Dikoton, который даже не рискнет подходить к вам близко, но зато будет очень сильно бить по земле. Уничтожив их несчастную случайность, генерал растеряется и вообще забудет про вас, удивляясь, как мы умудрились вывести из троя его развалюху, а его дружек просто сбежит с поля боя. Что-то они очень быстро сдались. Добываем измученного генерала и забираем на память его бронированную каску приличного размера - Spiderton Helm.
Забрахлиться: сгенерированными вещами, Spiderton Helm.
Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Нет.

Миссия 34 - Facing GateGhoul Baban

Пройдя совершенно простенькое задание и проведя праздник у патапонов, мы снова возвращаемся к нашим похождениям. Поговорив с Meden, она расскажет вам о том, что королева предприняла все меры, чтобы открыть ворота к темному миру. Кхарма приказала некоторым бойцам продать свои души дьяволу, даже Makoton, ближайший друг Гонга, сделал это, чтобы стать темными воинами, которые в сто раз лучше, чем классический зиготон... Что в итоге выйдет - непонятно, но в любом случае вам придется, с ними повоевать. Как следует подготовьте все что нужно для вашего отряда, возьмите фирменную еду от шеф-повара и обязательно возьмите earthquake miracle. С момента старта этой миссии вы некуда не спешите - они сами к вам подойдут. Тем временем сосредоточьте вашу силу и ударьте как следует. Кстати, к вам подойдут 3 воина и 5 копейщиков. Заметили одного странного парня с необычным шлемом? Он как раз воевал вместе с Гонгом до конца... И сбежал не из-за того, что струсил, а из-за того, что продолжать бой было бессмысленно. Его невозможно убить - он бессмертный из-за врата душ, имя которому Baban'a. Именно там лежит его проданная душа. Потрепав темных бойцов, вам лучше подойти к ним поближе, чтобы они отступили. Конечно, Makaton незамедлительно позовет на помощь самого Baban'a, который напоминает на живое дерево. Вооружен 8 стрелометательными пушками, заряженные огненными стрелами. Однако, не смотря на грозный вид, он достаточно сильно уязвим против earthquake miracle, потому что он будет просто стоять как пень 15 секунд. За такое время можно такой пенек сделать... Цапнув за "мягкое" место и превратив его Бабана в кусок "металлаломы", Makaton будет очень горько осознавать, куда он посеял свою душу и что с ним будет дальше... Добейте этого несчастного дурака, чтобы забрать его здоровый шлем, Scorpiton Helm, который теперь принадлежит нам.
Забрахлиться: сгенерированными вещами, Scorpiton Helm.
Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Нет.

Миссия 35 - Zigoton Queen

Потери, поражения, неудачи... В последнее время Зиготоны стали страшно проигрывать. Королева не может сидеть, сложа руки, поэтому она заключила сделку с дьяволом. Что она там заключила - неизвестно, но мы знаем, что темные силы помогают Зиготонам побороть нас. Наше

дело правое, поэтому нам нужно, не смотря на сделку, продолжать наше путешествие. Однако нам под ноги лезет генерал Beetleton (тот дружек, который бросил Spiderton'a на произвол судьбы) со своей темной армией. Что ж, нам придется перейти через них силой. Для этого подготовьте ваш отряд, наденьте на них все самое необходимое, устройте ужин, который приготовил вам шеф-повар, ну и, разумеется, лучше возьмите earthquake miracle. В самом начале вас никто встречать не будет - сами к ним подходите, но зато вы можете накопить ваше комбо до Fever mode. По пути вы найдете генерала Beetleton, без армии. Его солдаты придут чуть позже и в качестве сюрприза сюда стелепортируется сама королева. Правда, ее здесь никто не ожидал - не мы и даже сами зиготоны, но в любом случае она сюда пришла не красоваться, а помогать нашему врагу. Она выглядит как ваша Meden, только красного цвета, злая, похожа на бабочку и летает. Кхарма будет разбрасывать, рядом с генералом, желтую пыльцу, которая мгновенно усыпляет ваших солдат. Тем временем, подойдет вражеское подкрепление из 6, вооруженных по последней слове техники, копейщиков. Они к вам и не будут подходить, когда есть королева... Как вы уже догадались, юниты ближнего боя стали бесполезными из-за пыльцы, тогда почему мы не взяли Декарон'ов? Они же после песни сосредотачивания так начинают бить по земле... Или почему мы не взяли tainwild miracle, чтобы выкурить копейщиков? А еще можно было напасть только стреляющим отрядом... Дело вот в чем: дойдите до режима Fever, спойте песню отступления, а потом быстро вызывайте чудо. Получается такая картина: вы убегаете, но за вами только преследует отряд копейщиков, которые перешли через пыльцу. Как только ваши юниты вернуться на место они снова отойдут от вас подальше. Чтобы не дать этим копейщикам сбежать, мы их обездвигиваем через earthquake miracle. Что делать дальше - вам решать, но зато мой план по выкуриванию копейщиков вновь делает бойцов ближнего боя снова эффективными. После их уничтожения, с одного выпадет аптечка и снова прибудет тоже самое подкрепление. И снова, после выкуривания и уничтожения выпадет аптечка. Так будет повторяться 6 раз, когда королева устанет им помогать, а сам генерал поймет, что проиграл. Добив до смерти Beetleton'a, мы автоматически выигрываем эту миссию и забираем его дьявольский шлем.

Забрахлиться: сгенерированными вещами, Beetleton Helm.

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Нет.

Миссия 36 - Kharma's Pet

Теперь, зиготоны лишились всех своих генералов, особенно Гонга Хавкеи и теперь, кроме королевы и дьявола, вам никто не сможет противостоять. Казалось, кто, кроме них, может нам сопоставить? Однако, жрица Meden рассказывает нам о том, что дальше по пути идет сад и там есть одно знаменитое, большое и любимое растение королевы, которое может питаться не только фотосинтезом, но и еще живыми Патапонами. Как вы догадались, это растение не удержится перед искушением слопать ваших храбрых солдат, поэтому вам нужно избавиться от этого сорняка. Подготовьте ваших верных бойцов, накормите их блюдом от шеф-повара и вперед, очищать путь. Любимчик королевы умеет делать, как и все "большие боссы", 3 пакости:

- 1) Распылить усыпляющую пыльцу (поза: ложит свои щупальца на спину). Попытка сделать из вашего отряда в "спящих красавиц", а потом, если получится, то сможет и слопать заживо или раздавить, не получая сопротивление. Лучше всего в этот момент убежать куда подальше...
- 2) Раздавить ваш отряд (поза: нацеливает свои щупальца на ваш отряд). Патапоноблинчики? Это же вкуснятина! Но кто спрашивал мнение наших глазочариков? Чтобы не попасть в подобную ситуацию, лучше всего убежать или, если не успеваете, то защищайтесь, иначе урон будет колоссальным - 30-180 HP (5-30 HP если с песней защиты).
- 3) Слопать заживо. (поза: нацеливает свои щупальца на ваш отряд и как будто хочет ими вас схватить). Попытка поймать щупальцами ваших патапонов, слопать и переварить в желудке. Кто не успел, того и съели. Учтите, что он может за раз слопать целых 3 патапона подряд (зависит от оставшихся кол-во щупалец) и тем самым вылечиться. А разве у растений есть желудок? Ну ладно, для этой игры сделаем исключение...

Вот весь арсенал этого сорняка. Ваш лишь осталось его завалить, а по возможности - собрать

ценные трофеи. После того, как вы заставите этот цветок поцеловать землю, с него выпадет странный предмет под названием Dark Palace Model...

Забрахлиться: сгенерированными вещами, Dark Palace Model, голова Shookle.

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

Миссия 37 - Dark Palace Guardian

Успешно пройдя предыдущую миссию, нам вновь дадут несколько заданий подряд. Лучше некуда не торопиться - история от нас все равно никуда не убежит. Помните вещь, которую вы нашли прошлый раз? Он нам как раз чудесным образом раскрыл новые скрытые руины. В этих руинах известно лишь то, что там есть ценный артефакт, но его защищает тот же самый собрат сорняка. Делает он то же самое, что и предыдущий, только он в несколько раз лучше, чем старый вариант и перекрашен в другой цвет. И нужно знать еще один нюанс - если он кого-то схватит и съест, то такой процесс не воскрешаемый так как цветок переварит и его "шапку".

Если вы успешно одолели его, то вам лишь останется подобрать выпавший с него ценный артефакт - Storm Miracle.

Забрахлиться: сгенерированными вещами, Storm Miracle, голова Shooshookle.

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

Миссия 38 - Final Showdown!

Что ж, после лесных прогулок по садам Зиготонов, мы вновь возвращаемся творить историю. Поговорив со жрицей Meden, она расскажет нам о том, что королева наверняка продала свою душу дьяволу. А это и была та сделка, которую она заключила. Теперь она не просто королева, а ведьма, которую вам придется одолеть. Надеюсь, вы победили тех двоих сорняков и раздобыли Storm Miracle, потому что он нам сейчас понадобится. Готовим армию, особенно лучников, приготовьте и дайте еду от шеф-повара, и, разумеется, возьмите Storm Miracle. После старта, вам самим придется встретиться с этой королевой или точнее с ведьмой. Как обычно, она не просто к вам подойдет, а стелепортируется. Она не начнет атаку, пока вы не ударите ее первым, а если у вас нет юнитов ближнего боя, то она начнет первой, и до бесконечности будет делать первый трюк. Кстати о трюках, она умеет делать 2 вещи:

1) Вызвать метеоритный дождь. Самое ужасное, что она умеет делать, так только это. Урон малый (5-20 HP + урон от огня), но здесь ставка делается на продолжительность этого дождя. Вызывает она, когда ваши юниты ближнего боя подошли к ней слишком близко; когда ваши юниты ближнего боя слишком далеко от нее; и когда вы вообще не имеете отряд ближнего боя. Чтобы она это прекратила: в первом случае вам нужно просто отступить; во втором - подойти поближе; а в третьем - либо вы ее быстрее грохнете, либо она вас, потому что она будет это делать до бесконечности. Обычно, перед тем, как вызвать это, она взлетает, и чтобы ваши стрелы достигали ее - вам нужно вызвать Storm Miracle.

2) Ударить током в стиле темных ситхов из вселенной Star Wars. Делает она обычно на земле и когда вы увидите, что она к вам подходит сама, то знайте, что ведьма собирается ударить вас током. Лучше всего в этот момент отступить, нежели защищаться.

Конечно, она обладает и нехилым запасом здоровья: порядком 2000-3000 HP. Учитывая все факты, я бы вам порекомендовал:

1) Не брать отряды ближнего боя, которые очень сильно уязвимы к огню. Как нам известно, только Tateron'ы мастера по защите.

2) Беречь отряд ближнего боя.

3) Прокачать, как следует лучников, и взять именно их, ведь именно они залог вашего успеха.

4) Конечно, не забывайте вызывать Storm Miracle

5) Earthquake Miracle здесь бесполезен - она ведь летает.

Надеюсь у вас все получится, ведь сам по себе босс не такой уж и легкий. Даже не представляю, что было бы, если она бы воевала в этот момент вместе с Гонгом Хавкеи... Если вы

смогли сильно ее потрепать, то она сбежит от вас, и можете считать свое задание выполненным.

Забрахла: сгенерированными вещами.

Миссию можно перепройти при успешном завершении?: Нет.

=====