

Содержание:

1.

Введение

2.

Краткая информация

3.

Сюжетные задания

4.

Задания на продвижение

Введение

Мы рады, что вам нравится игра ММ8, и вы обратились за помощью в прохождении. Но все же мы считаем, что абсолютно полное прохождение игры портит впечатление от самого процесса игры. Ничто не сравнится с эйфорией от собственного прохождения, когда вы сами пройдете игру, без чьей либо помощи. Здесь приведены лишь рекомендации по прохождению основных заданий ММ8. Никаких побочных заданий мы не рассматривали. Так же приведены варианты заданий на продвижения героев по классам. Мы считаем, что данной информации более чем достаточно, чтобы получить от игры удовольствие, а не пункт за пунктом выполнять абсолютно разжеванные задания. Здесь же будет оставаться толика недосказанности, но вы будете, хотя бы, знать, где это задание выполнять. Если вы никогда не играли в ММ8, данное прохождение не испортит вам впечатление от игры, а побочные задания заставят вас побродить по вселенной Меча и Магии. Удачных вам приключений, и поменьше пользуйтесь подсказками! Удовольствие от игры должно быть вашим собственным, а не по подсказкам.

Краткая информация

Игра ММ8 довольно оригинальна и разнообразна. В частности сложность игры зависит от того, какую партию вы собираете для игры, и кого берете себе в спутники. Вы вольны экспериментировать и выбирать любой состав партии. ММ8 хороша тем, что ваш герой всего один, но есть 4 слота для найма дополнительных героев. Чем больше народу в партии (максимум 5), тем легче играть. Экспериментируйте.

Сюжет игр ММ не линейен – вы не обязаны строго следовать общим правилам и выполнять строго определенные задания. Вы вольны выполнить их когда угодно, попутно выполняя прочие задания ради опыта, денег и интереса. Но все же сюжетную цепочку заданий вы должны выполнить, если хотите пройти игру. Но даже после окончания игры она не заканчивается! Вы сможете продолжить игру и выполнить все задания и посетить все места. Дерзайте и наслаждайтесь игрой!

Сюжетные задания

Сюжетные задания – это особые задания, без которых нельзя пройти игру. Особо они не влияют на игру, ваши герои могут почти беспрепятственно путешествовать почти везде. Мы находимся на третьем континенте – Джадаме. На этом континенте главенствующую роль заняли Темные Эльфы. Хмм, они явно отличаются от классических! Тут они выступают в некоем образе краснокожих – индейцев что ли?!

Острова Кинжальной Раны

Начало пути. Наш отважный герой(героиня) появляются на острове рядом с торговым караваном. Совет – осмотрите повозки, Фрукты и Бренди можно потом очень выгодно продать. Нашим первым заданием будет посетить Вождя. Там нам дадут Кристалл Портала и скажут найти Фредерика Талимера – это Клирик и даст другое задание на Вороним Берегу. Найти его в городе будет просто. При наличии кристалла он присоединится к нашей партии. Прогуливаясь по городу, мы находим Гостиницу и

Прохождение Меч и Магия 8 (от Маэстро)

Автор: Maestro - Обновлено 07.08.2014 15:11

берем к себе в команду Вампира и Некроманта. Теперь нужно искать путь с острова. Где пираты – там и загадочный портал. Активируем портал и так движемся до Змеиного Храма. В храме к нам может присоединиться Рыцарь. В храме полно ловушек и множество слабых врагов – они слабы, но бьют числом! Сохраняйтесь в спокойном месте и аккуратно проходите храм, на данном этапе очистить его целиком будет крайне непросто, так что советую не пытаться, достаточно просто найти выход. И вот мы выбрались и плывем на лодке до Воронова Берега.

Вороний Берег

Найти Купеческую Гильдию просто – она рядом с фонтаном. Отдав письмо, нам дадут задание поговорить с Главой Контрабандистов. Живет эта крыса здесь же на Вороним Берегу, в пещере. Ищем пещеру у воды. По началу нам придется прорываться с боем. Крыса даст согласие предоставить корабли, если мы спасем его дочь от людоедов.

Алвар

Ищем Форт Огров, убиваем главаря, берем его ключ, спасаем Крыску-Лариску и обратно к папаше.

Воронов Берег

Корабли наши. В бухте появится новая лодка. Бежим обратно в Торговый Дом, а нам бумажку дают и говорят доставить ее в Главный Офис с Алваре.

Алвар

Ищем Главный Офис, отдаем письмо. Но вот сюрприз, нам не верят наслово! Требуют привести Свидетеля из Железных Песков! Чтож, придется ехать!

Пустыня Железных Песков

Милая деревушка троллей. Находим тролля, который даст согласие пойти с нами, но для начала нужно захоронить прах его сына. Берем урну и топаем в Могильник Троллей, он тут же рядышком. Придется помучиться с системой дверей, но пройти просто – могильник охраняется гогами. Для того, чтобы взять в команду тролля – придется выгнать одного героя. Не волнуйтесь, он будет ждать нас в любой Гостинице, если мы захотим взять его обратно. Наша задача – доставить тролля в Алвар.

Алвар

Идем в Офис, и тролль рассказывает свою историю. Теперь нам верят – всегда бы так и сразу! Наше следующее задание – Союз! Союз должен быть заключен между тремя лидерами фракций – Некроманты, Жрецы Солнца, Драконы, Охотники на Драконов или Минотавры. Учтите, что всех не удастся объединить! Если вы помогли одним, то противники уже будут видеть врага и в вас. Предлагаю начать с Ущелья Удавки.

Ущелье Удавки

Здесь живут два клана – Драконы и Охотники на Драконов. Решайте, кому вы хотите помочь. Заданием в обоих случаях будет – достать Яйцо Дракона из Цитадели

Людоедов, что находится в Диком Пастбище.

Дикое Пастбище

Здесь же есть и Затопленный Город Минотавров. Посетим этот водный аттракцион и спасем буренок! За это они вступят в наш Союз без лишних разговоров! Теперь идем к Людоедам. Наша цель – поиск яйца.

Ущелье Удавки

Отдаем яйцо любой стороне. Учтите, что противная сторона станет нашими врагами тот же час!

Шепчущий Лес и Храм Солнца

Святое место, по виду. Тут обитают Клирики Солнца. В Храме Солнца нам предложат уничтожить Преобразователь Скелетов в Гильдии Некромантов. Лишь после этого они вступят в Союз.

Пик Теней и Гильдия Некромантов

В Гильдии Некромантов нам предложат найти в недрах Храма Солнца некую Жаровню Теней (мне напомнила Вуаль Тьмы из Героев 3). И лишь после этого Некроманты вступят в Союз.

Свет и Тьма

Что бы вы ни решили – Дисон Лиланд должен быть в партии. Найти его можно в Гильдии Некромантов, в противоположном бастионе от тронного зала.

Вороний Берег

Теперь, когда Союз заключен, в Гильдии Торговцев нас ждет новое задание. Регнанские Пираты в конец белены объелись и не дают житья ни ящерам, ни кому бы то ни было! Надо бы потопить их флот.

Острова Кинжальной Раны и Регна

После заключения Союза пираты построили здесь свой Аванпост. Ищем его. Наша цель – пройти Аванпост, найти Подлодку, добраться до Регны. По пути мы должны будем найти Ядро в Зброшенной Башне. Выйдя в Регне, мы должны будем искать бооооольшую пушку. При наличии ядра достаточно щелкнуть по ней и весь пиратский флот пойдет ко дну.

Вороний Берег

После потопления флота к нам в гости прибывают Роланд и Катерина. Ищите их в пустовавшем некогда домике. Вместе с царствующими особами прибудет и очень мудрый советник – Ксантор. Ксантор знает суть проблемы и сообщает нам о Кристалле. Попасть в него можно лишь объединив 4 стихии воедино. Он сможет сделать это, но ему нужно нечто такое, суть всех стихий. Он посоветует нам поискать на Элементальных

Плоскостях.

Элементарные Плоскости – Вода, Огонь, Воздух, Земля

Элементарные плоскости – это очень суровые испытания! Все они довольно разнообразны и сложны по-своему. Я предлагаю такую схему прохождения по мере усложнения – Воздух, Вода, Огонь, Земля. Воздух находится в Шепчущем Лесе, Вода находится рядом с Логовом Минотавров на островке, Огонь находится в Пустыне Железных Песков, Земля на Островах Кинжальной Раны. Смысл в каждой из плоскостей прост – нужно найти Камень-Сердце каждой стихии. Находится он в Замке каждой стихии, исключение Вода – там нет замка, там лишь необычная конструкция с Камнем. Замок Огня будет сложным тем, что там везде лава и без Вампира с Левитацией будет тяжело. Замок Земли, да и вся Земная Плоскость сложна тем, что все враги там очень сильные, летать там нельзя, а проходы узкие. Собираем все 4 Сердца и бегом к Ксантору. Он сделает для нас Ключ и мы сможем войти в Кристалл.

Кристалл Эскатона и Долина Между Долинами

Апофеоз всей игры, самое сложное, на мой взгляд, испытание – Кристалл Эскатона. Здесь обитают, наверное, самые сложные соперники – Кристальные Драконы и их кристальные друзья. В самом конце Кристалла нас будет ждать головоломка с цветными музыкальными кристаллами. Наша задача – повторить комбинацию, после чего портал откроется. И вот мы на месте – жуткое место Долина Между Долинами. Здесь все стихии соединяются воедино. На пересечении их находится большой шлем – это Дворец Эскатона. Тот еще лабиринтик, надо сказать! Монстры тут не такие страшные, как Кристаллы, но все же! Добираемся до центра лабиринта и говорим с Эскатоном, просим его прекратить буйство! Он соглашается нам помочь, но не может остановить процесс. Лишь мы сами можем предотвратить катастрофу – вот сюрприз, да?! Он задаст нам три загадки. Ответы на них можно было найти в Библиотеке Торговой Гильдии. В любом случае ответы на них следующие – Яйцо, Внутри, Тюрьма (egg, inside, prison). За правильные ответы он даст нам ключ от тюрем Лордов Стихий. По углам карты находятся странные цветные яйца – это и есть Темницы Лордов. Наша цель пройти их и освободить всех Лордов Стихий. Освобождаем Лордов и возвращаемся на Вороний Берег, предварительно установив здесь Маяк Ллойда. Смотрим финальный ролик и радуемся жизни и миру во всем мире.

О Грустном

ММ8 – эта последняя игра из серии про секреты Древних. Мы видим, что Эскатон был никто иной, как киборг самих Древних! Он послал к ним весточку, но продолжения и развития этой истории мы уже никогда не увидим. ММ9 не имеет никакого отношения к продолжению лучших традиций и легенды ММ.

Задания на Продвижение

Поговорим о продвижениях. В ММ8 нет такого понятия, как Класс персонажа. Здесь понятия Класс и Раса неразрывно связаны друг с другом, хоть есть и несоответствия. Для примера в игре есть раса людей, но классов для них очень много – некромант, клирик, рыцарь. Все остальные же расы уникальны.

Рыцарь

Ищем учителя в Ущелье Удавки. Девушка попросит нас найти ее Отца. Задание неоднозначное и местами сложное. Ее отец находится в Лаборатории Занторы, что в Пике Теней. На него наложено сильное проклятие и лишь Жемчужина Чистоты сможет снять его. Жемчужина находится у одного клирика на Вороним Берегу. Придется взять его в партию и спасти отца. Вместе с ним вам достанется хорошее копьё – Эбонест.

Клирик

Ищем учителя в Шепчущем Лесу. Наша цель – найти и вернуть Книгу Солнца. Клирик, пожалуй, самое простое продвижение. Уже на 5м уровне ее реально найти. Книга

спрятана в Храме Змей, что на Островах Кинжальной Раны.

Некромант

Ищем учителя в Пике Теней. Нам дадут аж два задания! Первое – это добыть из Лаборатории Занторы Сосуд Души для каждого некроманта в партии (если 1, то хватит и одного, если больше – то для каждого по одному). Второе – это достать из Затопленной Библиотеки, что на Островах Кинжальной Раны, Книгу Кхела. Как только соберем все вместе, станем личем, плюс, получим в подарок лича 50го уровня со всеми заклинаниями!

Темный Эльф

Ищем учителя в Алваре. Нам дадут задание по поиску паломников и их главы – Каури Блэкторн. Последний раз их видели в Шепчущем Лесу, где бродило много василисков. На всякий случай вам выдадут 5 свитков Камень в Плоть. Каури и ее спутники обращены в камень – просто ходим по лесу и ищем саму Каури. После выполнения задания к нам присоединится Каури, Партиарх (логичнее было бы Матриарх) Темных Эльфов 50го уровня с хорошими навыками Обезвреживания Ловушек.

Минотавр

Ищем учителя в Городе Минотавров, после того, как мы его спасем, конечно же! Нашим заданием будет поиск легендарного топора. Минотавр – это тоже довольно простое задание, которое можно выполнить почти на начальном этапе игры. Топор находится почти рядом со входом от подземелья в Алваре, в Шахтах Красных Карликов (не они ли в Героях 4 ездили на Драконьих Големах?). Входим в пещеру и заботимся о мощном натиске на валуны и ищем топор в сундуке в соседнем тоннеле.

Тролль

Ищем учителя в Пустыне Железных Песков. Нам дадут задание по поиску нового дома для троллей. Ищем новый домик в Шепчущем Лесу. Предварительно нужно зачистить его от всей местной живности.

Вампир

Продвинуть Вампира крайне сложно. Нужно выполнить два условия – найти Саркофаг Корбу в его родовом Склепе, что в Диком Пастбище. И второе – найти Останки Корбу, что утащили Циклопы в Пустыне Железных Песков.

Дракон

Особое создание в мире MM8 – это конечно Дракон. Выбрать его на начальном этапе нельзя, но нанять можно. По многим соображениям драконы – это жульнические персонажи. Они слишком сильны и преуспевают во всем! Ищем учителя в Пещерах Драконов, что в Ущелье Удавки. Наша цель – найти и принести Меч Свистящей Кости (или как он там называется?). Меч находился у одного Охотника на Драконов, что разбил лагерь у самого края карты. Убиваем его аккуратно, не привлекая внимания других и готово! Довольно простое задание.