

Содержание

ПРОЛОГ	4
УСТАНОВКА	6
ГЛАВНОЕ МЕНЮ	9
НАСТРОЙКИ ИГРЫ	10
НОВАЯ ИГРА	11
ИГРОВЫЕ ЭКРАНЫ	12
РОЛЕВАЯ СИСТЕМА	47
БОЕВАЯ СИСТЕМА	55
СИСТЕМА МАГИИ	56
СЕТЕВАЯ ИГРА	66
АВТОРЫ	68
УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ	70

Право тиражирования программных средств и документации
в странах СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С»

Внимание! Приобретая программный продукт
«Проклятые Земли»™,
вы тем самым даёте согласие не допускать
копирование программ и документации без
письменного разрешения фирмы «1С»

Проклятые Земли™ — © 2000 Nival Interactive, © АОЗТ «1С» — Все права защищены.
«Проклятые Земли» — товарный знак компании Nival Interactive.

www.evil-islands.com
www.nival.com
www.1c.ru

Фирма «1С»: 123056, Москва, а/я 64
www.1c.ru; admin1c@1c.ru
Отдел продаж: ул. Семёновская, 21
Тел. (095) 737-92-57
Факс (095) 281-44-07
Линия консультаций: тел. (095) 253-08-27, 253-64-13
line@1c.ru

ПРОЛОГ

Документ исх. номер 732-222-0-49

СПРАВКА ОБ ОСТРОВЕ ГИПАТ, ИНАЧЕ НАЗЫВАЕМОМ «БЕСПОЛАЗНЫМИ ЗЕМЛЯМИ»

Да продмается бесконечно дни Бгю Величества Императора Незеба!

Да воссияет в веках Бессмертная Империя Хадаган! Сладко располужажению Сиятельного Вгорола Нязальника канпреарики ч, недостойный старший архивариус личный номер сорок девять, пребывающий в сприваеадиной трехметней опаде по двесте восьмому пункту Уложения о Канпреарской работе (неправильное употребление замкннкой буквы в написании чинов до лейтенанта гвардии включительно), составил нижеследующую справку о так называемом «острове Гипат» (в просторечии — «Бесплозные земли»).

Раздел первый: введение

1. Согласно путешествующим ввозреникам единный мир был раздроблен на множество изолированных друг от друга островов 786 лет назад. При этом необходимыми условиями дмитянного существования острова является наличие на нем Великого Мата, удерживающего остров от распада и исчезновения. Некоторое время остров может существовать и без поддержки Великого Мата (см. также: Официальные материалы расследования гибели Великого Мата Ураа на острове Яез, код «Ярость матов-2»), однако это время невелико.

2. Тем не менее науке известны острова, сведения о Великих Матах которых отсутствуют. По всякожайше одобренной теории на таких островах Великие Маты все-таки есть, но по каким-то своим причинам себя никак не проявляют.

3. Чаще всего такие острова не принадлежат какому-либо государству по причине своей полной бесполезности. Даже разовая теплопротайя на такие острова, а тем более строительство стационарного портаа убыточныа.

Раздел второй: общие сведения об острове Гипат

1. Согласно мудрому распоряжению Бгю Величества Императора (да продмается Бгю дни бесконечно) в 546 году на Гипат была отправлена экспедиция. Данные ее отчета приводятся ниже.

2. Остров Гипат является классическим примером бесполезного острова. Большинство частей территории Гипата занимают горы, а равнинные земли нещадородны. Какими-либо руда или археологическими каменей не обнаружено. Гипат населен воинственными расами орков, тобианов и хипров. Также там имеется маленькое челоавеческое поселение, пригодность жителей которого выдвдет в них потомков жителей презренной Кангии, недостойных внимания.

3. Особенности Гипата является множество развалин и удивительных сооружений, свидетельствующих о том, что некогда на его территории существоваа развитая цивилизация, погибшая еше до раздробления мира на острова. Эти развалины предствляют некоторые интересные для частейх любителей археологии, однако затратить на путешествие на Гипат самим ком велики даже для хорошо обеспеченных коллекционеров.

4. Существует несколько легенд и сказок, связанных с Гипатом, о которых не стоит упоминать в данной справке по причине их дмитяльности и сложности (см. также сборники сказаний «Замье островов» и «Проклятые Земли», код «А-3»).

Раздел третий: выводы

1. Остров Гипат в любую минуту может быть захвачен и присоединен к вадениям Бессмертной Империи Хадаган.

2. На нынешний момент нет никакой необходимости делать это.

3. Название «Бесплозные земли» как нельзя лучше определяет существование Гипата. Да воссияет в веках Бессмертная Империя Хадаган!

Документ составил главный старший архивариус личный номер сорок девять.

Земельный

Лаймерифши — в морозу Скальтину

Сиреный Скальтияху валилеллери — сразу в руке карман-то

Мелочи! Вам асно сказано: сразу в руке карман-то

составлена Талто. Качественно Вудерш надумывается

продумывается — и ты сам! ИИ

такая окончательная колдероа

не шиеи, а мимини

Справочный: собраны воедино все «Замье

Справка факт: собраны воедино все «Замье

Справка факт: собраны воедино все «Замье

Справка факт: собраны воедино все «Замье

Справка факт: собраны воедино все «Замье

Справка факт: собраны воедино все «Замье

Справка факт: собраны воедино все «Замье

Справка факт: собраны воедино все «Замье

Справка факт: собраны воедино все «Замье

Справка факт: собраны воедино все «Замье

Справка факт: собраны воедино все «Замье

Справка факт: собраны воедино все «Замье

УСТАНОВКА

Системные требования

Минимальная конфигурация:
Windows 95/98/2000, DirectX 7.0
Pentium II 233 МГц
64 Мб ОЗУ
Графический 3D-ускоритель
8 Мб видео-ОЗУ
8-скоростной привод CD-ROM
Звуковая карта

Для инсталляции игры требуется не менее 500 Мб свободного пространства на диске. Рекомендуется иметь дополнительно 500 Мб для сохранения текущих игр и для файла подсказки (используется операционной системой).

Комплектность

Руководство пользователя
Компакт-диск (2 шт.)
Коробка
Репризонная карточка
Футболка «Проклятые Земми»

Установка

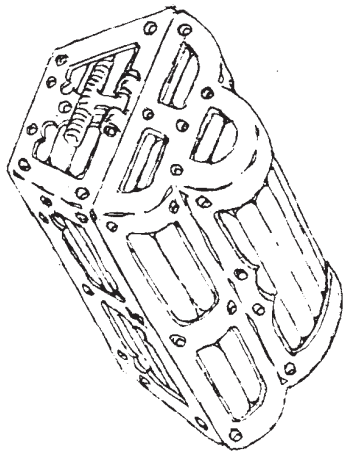
Установите диск с меткой Диск 1 в привод CD-ROM. На экране должно появиться меню автозапуска. Внимание! Автоматический запуск программ может быть отключен на вашем компьютере. В этом случае загрузите программу AutoPlay.exe из корневого каталога на Дискете 1.

Далее следуйте появившимся на экране инструкциям. После копирования файлов программа проверит версию DirectX, и если она окажется ниже, чем 7.0, то предложит установить новую версию (при необходимости можно установить DirectX вручную из каталога \DirectX на Дискете 1). Программа также определит аппаратные ресурсы вашего компьютера и сделает соответствующие настройки в конфигурации графической системы.

ПРОГРАММА АВТОЗАПУСКА И НАСТРОЙКИ ИГРЫ

Рекомендуемая конфигурация:

Windows 95/98/2000, DirectX 7.0
Pentium III 450 МГц
128 Мб ОЗУ
Графический 3D-ускоритель АGR 4x
32 Мб видео-ОЗУ
32-скоростной привод CD-ROM
Звуковая карта



На компьютере будет создана программа группа Evil Islands в меню Start (Пуск). В ней найдется ссылка на программу запуска игры «Проклятые Земми», текстовый документ с последней информацией по игре Realme.txt, программу удаления игры Uninstall, ссылка на веб-страницу компании Nival Interactive www.nival.com, а также другие полезные ссылки.

Для удаления игры запустите Uninstall из программы группы Evil Islands в меню Start (Пуск).

Удаление

Для удаления игры запустите Uninstall из программы группы Evil Islands в меню Start (Пуск).



ИГРА

Настройки

Выбор этого пункта в меню автозапуска приводит к запуску игры. Доступ к графическим настройкам, установленным по умолчанию, которые недоступны из прямого интерфейса.

Информация

Информация о последних изменениях в игре, не отраженных в настольном Руководстве, о проблемах инсталляции и аппаратной совместимости.

Демо

Демонстрационные материалы будущих продуктов компании Nival Interactive.

WWW

Веб-страница компании Nival Interactive, где можно найти дополнительную информацию об игре «Проклятые Земми» и других продуктах компании.

Удаление

Удаление игры «Проклятые Земми» с компьютера.

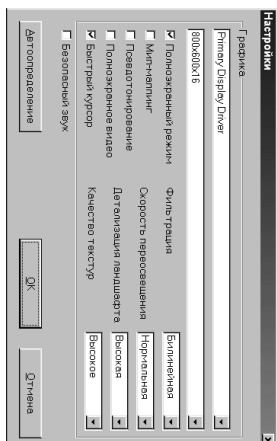
Выход

Завершение работы программы автозапуска.

НАСТРОЙКИ

Выбор этого пункта открывает доступ к ряду параметров, влияющих на качество изображения и скорость работы. Изменяя значения, установленные по умолчанию, вы должны хорошо представлять себе, какого результата хотите добиться. Для автоматической установки параметров по умолчанию после изменения конфигурации вашего компьютера нажмите кнопку «Автопредложение».

Реглау Драйв Драйвер (Видео-Адаптер) — выбор видеодайвера. Если на компьютере установлены несколько видеодайверов, то можно указать, какой из них должен использоваться игра.



Примечание. Игра работает с видеоадаптерами только через интерфейс DirectX 3D, API Glide и OpenGL не поддерживаются.

Выбор разрешения и глубины цвета — выбор видеорежима, в котором

запутлится игра. Рекомендуется не ниже 800х600х16 (первая цифра — число точек по ширине экрана, вторая — по высоте, третья — число бит цвета на точку). При очень низких параметрах быстродействия видеодрайвера допустимо использовать режим 640х480.

Полноэкранный режим — если этот параметр отмечен галочкой (по умолчанию), игра запускается в полноэкранный режим, в противном случае — в оконном режиме. Оконный режим поддерживается не всеми видеодрайверами.

Мини-маппинг — выводит реалистичные текстуры на больших расстояниях от камеры, при этом допустительно раскоцается память. При выключении используется одна и та же текстура, может набодаваться «рябь».

Псевдогонимирование — включение псевдогонимирования. Улучшает качество изображения в 16-битном режиме цветности. Возможно небольшое снижение производительности.

Полноэкранный видео — запуск видеороликов в полноэкранный режим. Включение параметра на некоторых видеодрайверах может привести к заметному замедлению при выводе роликов.

Быстрый курсор — при низкой производительности делает движения курсора более плавными, но понижает общее быстродействие видеосистемы (в Windows 9х).

Фильм-трасса — Точечная даёт максимальную скорость (но с наименьшим качеством), Визуальная — компромиссный вариант, Тридименная — лучшее качество изображения (но при существенном снижении скорости).

Скорость переосвещения — частота переосвещения статических объектов. Частота даёт наиболее реалистичное изображение. Нормальная — компромиссный вариант, Реакция — максимальную скорость.

Антивирусная анимация — Анимация переключения уровней антивирусной. Высокая даёт лучшее качество изображения, Средняя — компромиссный вариант, Низкая — максимальную скорость видеовывода.

Качество текстур — Высокое даёт лучшее качество изображения, Среднее — компромиссный вариант, Низкое — минимальное использование видеопамати.

Безопасный звук — использование альтернативных механизмов проигрывания звука, при этом возрастает нагрузка процессора (по умолчанию выключено). Включите эту установку, если при проигрывании звука слышны явные искажения и помехи.

Запуск игры

После установки игру можно запустить одним из следующих способов: выбрать пункт Ира в меню программы автозапуска или запустить программу «Проклятые Земли» из стартового меню Windows («Занять или «Пуск»).

Возможные технические проблемы и их решение

Видео

Видеодрайверы Video 1 и 2 в игре не поддерживаются. Видеодрайвер на базе контроллера Intel i740 не поддерживается из-за отсутствия драйверов для DirectX 7.0. Вам необходимо сменить видеодрайвер на другой, для которого есть драйверы DirectX 7.0.

Звук

Для нормальной работы с картой Creative Sound Blaster Live! рекомендуется включить режимы Safe Sound (Безопасный звук) в установках программы автозапуска.

Мышь

Если у вас установлены драйверы мыши с колесом прокрутки (wheel mouse) от фирм-производителей и функция приближения/удаления камер с помощью колеса не действует, рекомендуем перед запуском выключить или деинсталлировать оригинальный драйвер. Тогда Windows 98 или 2000 будет использовать драйвер, встроенный в систему.




ГЛАВНОЕ МЕНЮ




Запустив игру, вы увидите главное меню. Коротко опишем его пункты.

Новая игра  Этот пункт позволит посмотреть вступительный видеоролик и начать новую игру

Старая игра  Если у вас уже есть сохранённые игры, то можно загрузить любую из них, выбрав имя из отсортированного списка

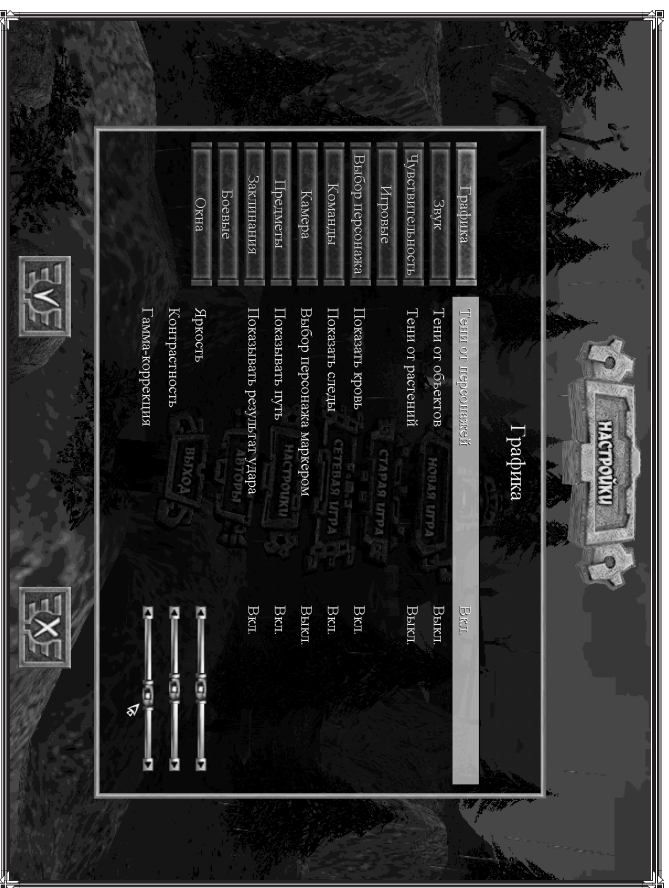
Сетевая игра  Запуск многопользовательской игры. Выбрав этот пункт, вы можете либо присоединиться к текущей сетевой игре, либо начать свою. Подробнее об этом можно прочитать в разделе «Сетевая игра»

Настройки  Пункт позволяет переопределить клавиши управления и изменить настройки игры. Более подробно смотрите в разделе «Настройка»

Авторы  Информации об авторах игры (см. раздел «Авторы»)

Выход  Выход из игры в Windows

НАСТРОЙКИ ИГРЫ



Этот экран открывает доступ к большому количеству настроек игры, которые разделены на несколько групп. Настройки могут быть трёх типов:

Авиакнопные регуляторы применяются для точной настройки параметра. Управлять ими можно мышью, меняя положение джойстика или нажимая курсором мыши кнопки на краях линейки регулятора. Данное положение джойстика соответствует минимальному параметру, правое — максимуму.

Переключатели могут иметь два значения: «включено» и «выключено» (Вкл. и Выкл.). Чтобы изменить текущее значение, выберите маркером строку переключателя, затем выделите по ней двойной щелчок мышью или нажмите клавишу <Enter>.

Клавиши управления позволяют назначать или переопределить «горячие» каа-

Звук
Группа параметров управления звуком оформлена в виде игры содержит три регулятора громкости: для звуковых эффектов, музыки и речи.

Графика
Параметры настройки графики в игре позволяют включать или выключать тени и некоторые визуальные эффекты. Здесь же можно управлять яркостью, контрастностью и гамма-коррекцией изображения (при запуске в оконном режиме эти настройки не действуют).

Чувствительность
Эта группа регуляторов управляет чувствительностью клавиатуры и мыши в разных режимах, а также задержкой «всплывающих» подсказок.

Ирвовые
Эти настройки позволяют изменить значения клавиш, используемых для управления иррой в реалом. Здесь же доступны параметры режима обучающих экранов, рекламатки и фильтров «обоза».

НОВАЯ ИГРА

Если в главном меню вы выбрали пункт «Новая игра», то сначала вы увидите вступительный видеоролик, а после него начнется игра. Для быстрого и максимального удобства освоения вами игры некоторое время вас будет сопровождать режим обучения.

Режим обучения
На начальных этапах в определённые моменты игра будет приостанавливаться — и на экране будет появляться окно с подсказками. Они помогут вам быстро освоиться с интерфейсом, управлением персонажем и игровыми ситуациями. При необходимости вы можете вывести экран с последней подсказкой в любое время, нажав клавишу <H>.

Подсказка обычно посвящена одной теме и может состоять из нескольких экранов. В заголовке выводится обшая тема,

Видение
Данные настройки определяют клавиши выбора персонажей.

Управление
Эта группа параметров используется для назначения «горячих» клавиш, управляющих движением персонажей.

Камера
Параметры этой группы управляют перемещением камеры и установкой ракурсов.

Предметы
«Горючие» клавиши, которые задают использование оружия и особых предметов.

Заклинанья
«Горючие» клавиши, которые управляют выбором и использованием заклинаний.

Боевые
Параметры этой группы задают «горючие» клавиши управления прицельным бсом.
Окна
Последняя группа настроек определяет «горючие» клавиши, которые управляют окнами на ирвовом экране.

в подзаголовке — тема текущего экрана, его номер и общее количество экранов этой подсказки. Внизу окна подсказки находятся кнопки для перехода на другие экраны и кнопка для закрытия подсказки. На время показа обучающего экрана включается режим паузы, и ирвовое время приостанавливается.



ИГРОВЫЕ ЭКРАНЫ

В се экраны, на которых происходит действие игры, можно отнести к нескольким группам.

- Сервисные (главное меню, <Esc>-меню, меню установок) позволяют начать, продолжить или сохранить игру, изменить настройки интерфейса и т.п.
- Экран игровой зоны (боевой экран), где персонажи выполняют текущие задания.
- Глобальная карта острова, где изображены доступные игровые зоны, по ней можно переходить из одной зоны в другую в пределах острова.
- Экран заданий, где выводится карта текущей игровой зоны, тексты заданий и подсказаний.
- Экран Базы (посадка или город), где персонажи получают задания, берут помощников и куда они возвращаются после выполнения заданий, а также экран диалогов, где отображаются разговор персонажей с жителями Базы и некторыми обитателями игровых зон.
- Груша экранов Магазина/Дангери (экран переодевания; экран навыков,

умений персонажа и выбора заклинаний; магазин и конструкторы предметов и магии; экран ремонта), где можно выбрать снаряжение, продать, купить и изготовить вещи.

ESC-МЕНЮ

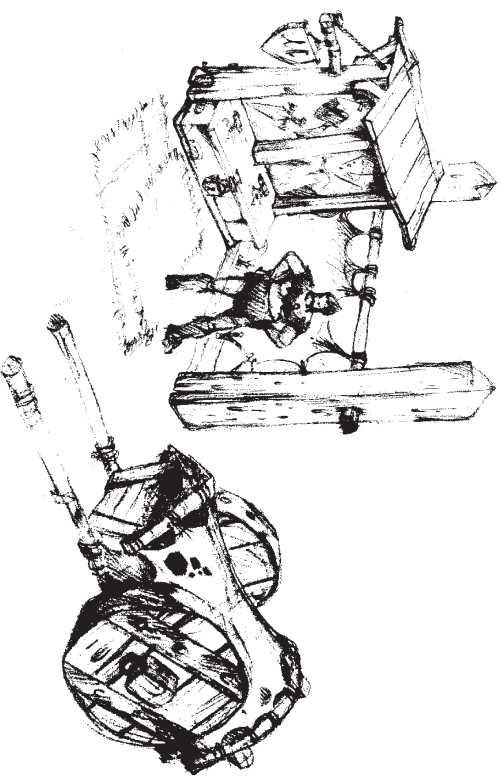
В любой момент игры можно вызвать <Esc>-меню, нажав клавишу <Esc>. Меню позволяет:

Сохранить игру — сохранить текущую игру, при этом можно задать её имя. Для «быстрой записи» игры без вызова меню можно использовать клавишу <F5>.

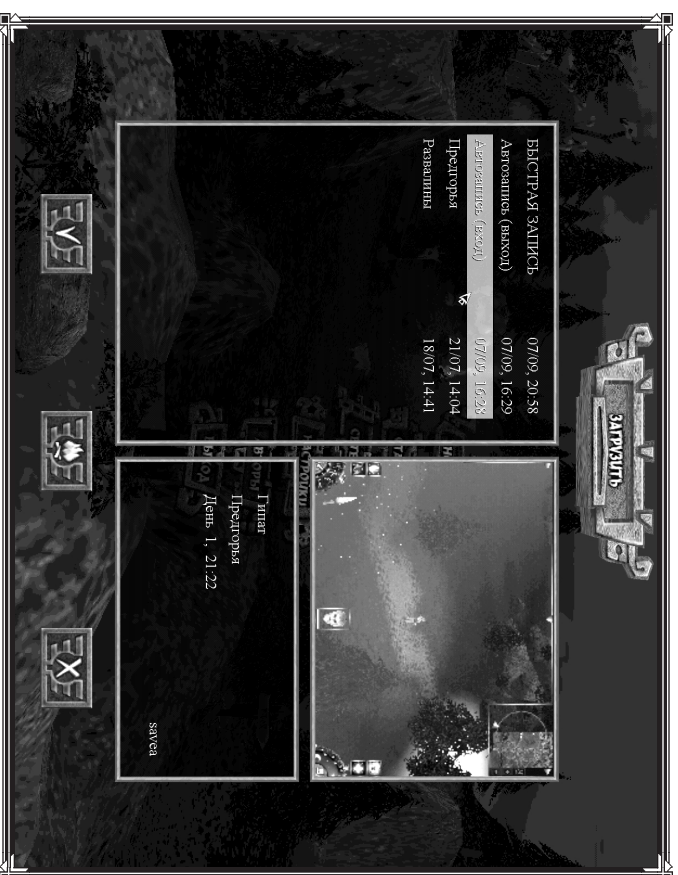
Загрузить игру — загрузить игру, выбрав её из списка ранее сохранённых игр. Для загрузки последней «быстрой записи» без вызова меню используйте клавишу <F8>.

Настройки — изменить игровые настройки (дублирует аналогичный пункт главного меню, см. раздел «Настройки игры»).

Вернуться — вернуться в текущую игру.
Выход — выйти в главное меню. Обратите внимание, что выход в главное меню прерывает игру без сохранения текущей ситуации.



ЗАГРУЗИТЬ ИГРУ/СОХРАНИТЬ ИГРУ



Этот экран позволяет сохранить игру или загрузить одну из игр, сохранённых ранее. В нижней части экрана расположены кнопки управления:



Загрузить или сохранить игру, указанную маркером



Удалить игру, указанную маркером



Отказаться от чтения или записи

ЗАПИСЬ ИГРЫ

В левой части экрана находится окно со списком игр. По умолчанию имя новой записи совпадает с названием игровой зоны. Его можно изменить в пределах динии

строки. В именах доступны любые буквы, цифры и знаки, кроме символов <-> (тильда) — эта клавиша зарезервирована в игре. После имени пишется дата и время по часам компьютера, игровое время выводится в правом нижнем окне. Вы можете также записать игру взамен существующей записи. Имена, присвоенные при «быстрой записи» или «автосохранении», предопределены, и их нельзя исправить при перезаписи.

ВЫСТРА ЗАПИСИ И АВТОЗАПИСИ

В выстра записи выполняются без использования <F5>. Такая игра всегда имеет имя «ВЫСТРА ЗАПИСИ», и при повторном вызове этой команды старая «выстра записи» будет перезаписана новой.

Автотазысь выполняются каждый раз при входе в какую-либо зону или при выходе из нее. Записанная игра имеет имя «Автотазысь (при выходе)» или «Автотазысь (при выходе)». При последующей автотазысь эти имена не меняются, т.е. старая автотазысь всегда перезаписывается новой. На игровых зонах сохраняется тот момент, когда персонажи находились внутри области перехода. При выходе с Базы и из зон Диалога запись выполняется на глобальной карте острова.

ЗАПРУЖКА ИГРЫ

Взберитесь из списка игр нужную игру. Список можно просматривать с помощью вертикальной линейки прокрутки в правой части окна. В правой части экрана находится окно с изображением момента записи, ниже — окно с информацией о записи: название острова; название игровой зоны; день, час и минута с момента начала игры (игровое время).

ЗАПРУЖКА ВЫСТРОЙ ЗАПИСИ

Игру, сохраненную под именем «БЫСТРАЯ ЗАПИСЬ», всегда можно загрузить по клавише <F8>.

КУРСОРЫ В ИГРЕ

Форма курсора в игре контекстно-зависима: при указании на предмет курсор показывает действие персонажа, выполняемое по умолчанию при нажатии левой кнопки мыши. Правая кнопка мыши управляет камерой. При наведении курсора на какой-либо интерактивный элемент на экране возникает окно подсказки (tip). Обычно в нём приводятся название элемента, быстрая клавиша для его вызова и список параметров и характеристик либо небольшая текстовая справка.



Обычный курсор соответствует команде «идти», при нажатии левой кнопки мыши начинает двигаться в указанную точку местности. Двойной щелчок левой кнопкой переводит выбранный персонаж в режим бета. С помощью это-

го курсора можно выбрать текущего персонажа или группу персонажей на мировом поле, если выделить их рамкой, удерживая левую кнопку мыши.



Курсор «атака» (с мечом) появляется при указании на противников и означает режим атаки. При нажатии левой кнопки мыши персонажи начинают атаковать противника. Для атаки нейтральных персонажей нужно нажать и удерживать клавишу <Ctrl>. Указание на точку местности с нажатием <Ctrl> означает команду «идти в боевой готовности».



Курсор «магия» (с мерцающими звездами) означает команду, связанную с использованием магии. Он возникает после выбора одного из заклинаний и сохраняется до тех пор, пока не будет указана цель или точка для магического воздействия.



Курсор «действие» (с рукой) появляется при указании на предмет и показывает, что его можно взять, поднять или использовать (подобрать трофей, открыть дверь, ворота, взять предмет из сундука, задействовать переключатель и т.д.). Для успешной операции с некоторыми механизмами необходимо иметь достаточный навык «ловкость рук».



Курсор «указать» возникает после команды «ловкость рук», если ли навести его на персонажа, которого можно обокрасть. Для успешной кражи вещей у противников персонаж должен иметь достаточный навык «ловкость рук».



Курсор «следовать» появляется после команды «следовать за персонажем» при указании на персонажа, за которым должен будет следовать выбранный персонаж или группа. При наведении на другие объекты курсор примет форму «недоступно». Аналогичный курсор появляется при указании на недоступную область перехода.



Курсор «недоступно» возникает при попытке выполнить действие, которое сейчас недоступно или невозможно. Например, при команде «ловкость рук» курсор будет таким до тех пор,

пока не укажет на сундук, замок или персонажа, которого можно обокрасть. При выборе «качественного предмета» курсор «недоступно» будет выводиться всюду, кроме места, где этот предмет можно использовать.



Курсор «магия недоступна» появляется после выбора заклинания, действующего на уэль, и сохраняет свой вид до тех пор, пока не будет указан персонаж, на которого может действовать заклинание.



Курсор «прицельная атака» (сchematicским изображением тела) появляется по команде «нанести удар по противнику в заданную часть тела» после нажатия соответствующей клавиши на долговременной клавиатуре. Выбранная часть тела отмечается красным цветом, и, если она соответствует схеме тела противника, персонаж будет пытаться нанести по ней прицельный удар оружием.

БОЕВОЙ ЭКРАН

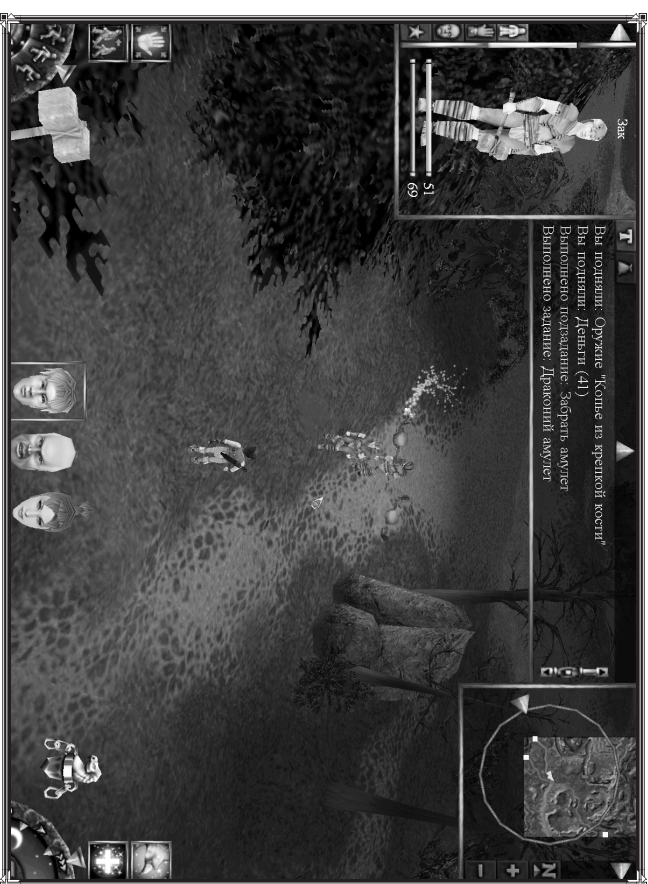
Курсоры «сдвиг экрана» возникают у трини боевого экрана в режиме «прокрутки» или сдвигаются камеры относительно карты. Сдвиг происходит до тех пор, пока курсор будет удерживаться у одной из трини экрана.



Курсор «вращение камеры» появляется при нажатии правой кнопки мыши, при этом мышь перемещается в режим управления камерой (поворот и наклон). После отпущения правой кнопки режим вращения выключается.



Курсор «диалог» возникает только в экранах Базы (см. ниже) и означает, что с данным персонажем возможен разговор на какую-то тему. Курсор сохраняет такой вид в процессе диалога, пока персонажи обмениваются репликами, а по окончании разговора становится «обычным».



Боевой экран — один из основных элементов экранов, в котором главные герои и его спутники выполняют задания, собирают предметы и сражаются с противником, применяя все доступные им способности и умения. Экран состоит из нескольких частей, включая ряд окон, которые можно в любой момент вывести на экран или убирать. Персонажи располагаются в центральной части боевого экрана, или, другими словами, на игровом поле.

Камера может вывестись на экран любой участок игровой зоны, можно изменить угол и масштаб (см. ниже). Вам доступна для осмотра вся игровая зона, включая рельеф местности, деревья, строения и предметы, но видеть других персонажей, включая противников, можно только в пределах поля зрения ваших персонажей. Однако на местности можно видеть маркеры заданий — это подсвеченные участки поверхности, которые указывают место задания.

Если партия состоит из нескольких персонажей, то хотя бы один из них всегда выделен. Выбранный персонаж выделяется на боевом экране треугольным маркером (его можно отключить в экране «Настройки») и подсвечивать. Все отдаваемые команды относятся к выбранному персонажу. Можно выбрать несколько персонажей, тогда команды будут адресованы им всем одновременно.

НИЖНЯЯ ЧАСТЬ ЭКРАНА

В нижней части боевого экрана (слева направо) располагаются: переключатель способа передвижения персонажа, над ним — иконки команды «следовать» и «окопость ружь»; иконка доступного персонажу оружия (до 4 позиций); портреты персонажей, входящих в группу; волшебные предметы, над ними — значечки предметов, которые используются в определенной зоне; указатель времени с количеством скорости игры. По правой стороне экрана размещены иконки заклинаний, доступных персонажу.

Все элементы, кроме указателя времени и скорости, относятся к выбранному персонажу или к выбранной группе. Если выбра-

но два или более персонажей, то иконка «окопость ружь» все избранные оружие, волшебных и ключевых предметов, а также заклинаний не выводится.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖА



Четыре иконки на переключателе позволяют совершить передвижение: бежать, идти, красться и ползти, им соответствуют три положения

показателя (первые два), привязать и двигаться. Текущий способ отмечается положением индикатора (стрелки) и подсвечивается. Если выбрано несколько персонажей, у которых была установлен свой способ передвижения, индикатор и подсвечивается не выводится. Способ передвижения можно переключить с помощью мышки, щелкнув по одной из иконок, или с помощью «горячих» клавиш: бежать <Z>, идти <X>, красться <C>, ползти <V>. Второй способ мышью на игровом поле, указывающий выбранному персонажу или группе конкретно точку движения, также переводит его (их) в режим бега.

Бег эффективен для того, чтобы быстро преодолеть небольшие расстояния, а также убежать от «медленных» противников (их не много). Бег — наиболее «шумный» способ передвижения, привлекающий к постоянному расходу «запас сил». В результате персонаж не может бежать слишком долго и истратив силы, начинает двигаться шагом. Если персонаж переступит (см. «Материалы/Латер»: навязки, умения и заклинания), он вообще не может передвигаться бегом.

Ходьба — нормальный способ передвижения, «запас сил» при этом не уменьшается. Красться полезно, когда необходимо подобраться к противнику сади, чтобы попытаться что-нибудь украсть или нанести удар «со спины». В таком положении можно пользоваться и заклинаниями. Уровень «шума» при передвижении куда выше, чем раньше, но меньше, чем при ходьбе, и вероятность не быть обнаруженным выше.

Ползти — самый медленный, но наименее заметный способ передвижения: радиус поля зрения, в котором выделены персонажи, самый небольшой, и персонаж практически бесшумен. При ползании удары по противнику и использование заклинаний невозможны. По команде «использовать заклинание» персонаж должен бежать привязать, а по команде «атака» — подниматься в полный рост.

Режим передвижения влияет на прохождение бродов. Любой персонаж не может заходить глубоко в воду, его голова всегда должна быть выше уровня воды. При движении бегом и шагом шаг персонажа сам находит место брода, если указать точку на другом берегу. Если он передвигается крадучий, то в состоянии перейти только мелкий брод, а более глубокий брод, который можно пройти в полный рост, преодолеть не сможет и будет искать обход. Движение ползком, персонаж не способен преодолеть какие-либо броды и всегда ищет обходной путь.

Если задать режим вывода пути движения персонажа (см. «Настройки, Графика»), то при указании мышью на точку ландшафта возможен путь к ней, будет показан временной пунктирной линией, а конечная точка обозначена зеленым кружком. Если была указана точка, куда персонаж не может попасть (непродоходимый рельеф местности или путь закрыт временными препятствиями), линия закончится у ближайшей проходимой точки, а конечная точка обозначена зеленым кружком. Персонаж идет до ближайшей точки и останавливается.

Если у выбранных персонажей были установлены разные способы передвижения, то при указании на точку местности они начнут двигаться каждый по-своему. Чтобы перевести персонажей в один режим, установите его или мышью на переключателе, или соответствующей клавишей.

РЕЖИМ АТАКИ

Противников, которые заметили его и при ближайшем случае напасть. «Защита» (изображение щита) — персонаж не атакует сам, без волеи команд. Этот параметр можно установить для каждого персонажа отдельно или для группы персонажей. Кроме мыши, режим атаки можно переключить клавишей <A>.

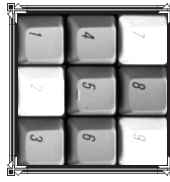
Если включите персонажу режим «Атака», он постоянно будет находиться в боевой готовности и окажет помощь другому члену партии, который сражается с противником.

Режим «Защита» условно можно использовать для восстановления «запас сил», который уменьшается после использования заклинаний. Но в этом режиме персонаж не будет атаковать нападающих противников, а также не станет помогать другому атакованному персонажу из партии.

Если выбрано несколько персонажей и для каждого из них был установлен свой режим атаки, то индикатор не выводится. Чтобы перевести всех персонажей в требуемый режим, щелкните мышью по месту, где расположен индикатор, один или два раза либо нажмите один или два раза клавишу <A>.

АТАКА: ДОПОЛНЕНИЯ

Чтобы идти в боевой готовности к некоторой точке местности, укажите на неё и удерживайте нажатой клавишу <Ctrl> (при этом должен быть установлен режим «Атака»). Однако без управления вашей персонажи станут действовать по собственному усмотрению и, возможно, не самым эффективным способом. В режиме «Защита» нажатие <Ctrl> при указании точки движения на местности не скажется на положении персонажа.



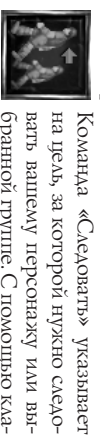
Для нанесения удара в конкретную область тела нажмите одну из клавиш цифрового поля (см. рис. слева). Под курсором появится схема тела, на которой выделенная область будет отмечена красным. Если этой области у персонажа нет, удар

не будут прицельными. Для атаки нейтрального персонажа доминирующе нажимайте <Ст1>. Прицельные удары возможны только оружием, закаливания поражают по всей площади тела. Особенно эффективно наносит прицельный удар в сочетании с ударом «со спиной» — например, в толпу противника или в руку, которая держит оружие. Однако вероятность прицельного попадания в толпу и конечности ниже, чем в тело.

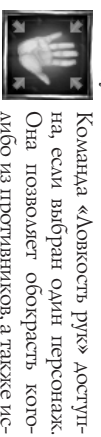
Чтобы подойти к противнику незаметно, не атакуя его, укажите на него, удерживая клавишу <Alt>. Курсор не будет показывать режим «атака», и ваш персонаж приблизится к противнику, насколько возможно.

«СЛЕДОВАТЬ» И «ЛОВКОСТЬ РУК»

Эти команды доступны через иконки у левой границы экрана, над перекрывающим переключением.



Команда «Следовать» указывает на цель, за которой нужно следовать вышеупомянутому персонажу или выбранной группе. С помощью клавиатуры режим «Следовать» включается клавишей <F>. Команда «Ловкость рук» команда «Следовать».



Команда «Ловкость рук» доступна, если выбран один персонаж. Она позволяет обокрасть кого-либо из противников, а также использовать механизмы и открывать двери, забирать содержимое сундуков и тайников. Отдавать эту команду специально нужно, только чтобы обокрасть кого-нибудь, в остальных случаях она включается автоматически при указании курсором на объект. Противнику, которого вы решили обокрасть, лучше приблизиться со стороны спины. Учите, что не все персонажи позволяют себе приближаться: например, скелеты способны обнаруживать живых существ в полном круге от себя. Неудача при выполнении команды «обокрасть» будет расценена как нападение. Успех всех действий, выполняемых по этой команде, зависит от навыка «ловкость рук». С клавиатуры эта команда вызывается по клавише <S>.

ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ ОРУЖИЯ

Слева в нижней части экрана находятся четыре позиции для картринок оружия, которое персонаж может взять в руки. Выбрать это оружие следует заранее в Малазине или в Лагере. В игровой зоне назначать новое оружие (в том числе взять в качестве трофея) и обмениваться оружием нельзя.

Для смены оружия можно использовать мышшь (картинка подсвечивается и увеличивается в размерах) или клавиатуру: клавиши <Q>, <W>, <E>, <R> выбирают предметы от первого до четвертого (слева направо). При наведении курсора на предмет «всплывает» окно подсказки, где можно прочитать название оружия и его параметры. Если у персонажа есть только одно оружие, оно считается выбранным всегда, и сменить его нельзя.

При использовании оружия и доспехи подвержены износу. Каждый удар уменьшает надежность предмета на величину урона. Предметы необходимо своевременно чинить (см. «Малазин: ремонт предметов»). Иначе надежность может снизиться до 0, предмет сломается и перейдет в «обоз». Вы услышите звуковой сигнал, в информационном окне выведется текст «Самоавоск. ...». Предмет снова станет доступен только в Лагере или Малазине, а его починка обойдется вам дороже.

ПОРТРЕТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

В центре нижней части экрана размещаются портреты персонажей, входящих в партию, без доспехов (шлемов). Все свежие полосу в нижней части портрета показывают текущий уровень параметров «здоровье» (зеленая полоса) и «сила» (синяя полоса). Уровни выводятся по отношению к нормальному состоянию здоровья и сил персонажа. При указании мышью на портрет во всплывающем окне подсказки можно прочитать имя персонажа.

Портрет выбранного персонажа (персонажей) выделяется рамкой. Чтобы выбрать персонажа по портрету, можно либо

использовать мышшь, либо нажать клавиши <F1>, <F2>, <F3> для первого, второго или третьего персонажа (слева направо). Чтобы выбрать мышью нескольких персонажей, нажмите и удерживайте клавишу <Shift>, подобным образом можно исключить кого-либо из группы. Выбрать всех персонажей в партии можно клавишей <F4>. Персонажа также можно выбрать на игровом поле, используя кнопку мыши. Для включения персонажа в группу или исключения из группы нажмите <Shift>. Другой способ выбора персонажей на игровом поле — выделение при нажатой левой кнопке мыши (на экране появится рамка); все персонажи, попадавшие внутрь этого выделения, оказываются выбранными.

Для центровки камеры на персонажа удобно использовать его портрет: двойной щелчок курсором мышши по портрету покажет участок местности с персонажем в центре. Для центровки камеры на выбранного персонажа с помощью клавиатуры нажмите клавишу <Home>. Включится режим «слежения» камеры за персонажем, над его портретом появится иконка камеры. Если выбран несколько персонажей, камера будет следить за тем из них, чей портрет находится слева. Режим «слежения» прекратится, когда вы начнете двигать камеру относительно дандафта курсором или стрелками клавиатуры. Чтобы задать центровку на персонажа с клавиатуры, нажмите <Alt> + клавиша персонажа.

ВЫБОР ВОЛШЕБНЫХ ПРЕДМЕТОВ

Область волшебных предметов расположена у нижней границы экрана правее портрета. К волшебным предметам относятся магические зелья и жезлы с заклинаниями. Максимальное количество предметов — четыре. У каждого персонажа есть те предметы, которые он получил в Лагере или в Малазине. Так же как и оружие, назначить зелья и жезлы для использования в игровой зоне можно только в Лагере или в Малазине.

Чтобы выбрать предмет, используйте левую кнопку мыши или назначенную клавишу

<R>, <O>, <I>, <U> (справа наверху). Для отмены выбора предмета используйте <Esc>.

Волшебные зелья персонажи могут использовать только «на себя». Выберите зелье и щелкните курсором по персонажу на игровом поле или по его портрету в нижней части экрана. Можно использовать зелье и двойным щелчком курсора по нему. Персонажи могут использовать волшебные жезлы для вызова заклинаний, которые в них вложены. Достоинство жезлов — их «энергия» не расходуется при беге персонажа и восстанавливается самостоятельно. После вызова заклинания жезл становится неактивным, поэтому для очередного использования нужно выбрать его мышью или клавишей, которая ему назначена.

ВЫБОР КЛЮЧЕВЫХ ПРЕДМЕТОВ

На область волшебных предметов находится область ключевых предметов, которые необходимы для выполнения некоторых заданий либо сами могут являться предметом задания, их максимальное количество — четыре. Все они считаются принадлежностями главному герою. Их нельзя ни продать, ни передать другим персонажам, однако после использования некоторые из них могут исчезнуть (например, ключ останется в открытом замке). В каждой игровой зоне будут показаны только предметы, так или иначе связанные с заданиями в этой зоне. Если вам в процессе игры удастся найти или получить какой-либо новый предмет, он тоже будет помещен на экран и станет доступным для использования.

Использовать ключевые предметы можно только в тех местах, где они нужны по сюжету игры. Найти и подобрать их может любой персонаж из партии, но использовать — только главный герой. Чтобы посмотреть все ключевые предметы, которые у вас есть, следует перейти в Лагерь и выбрать соответствующий режим просмотра (см. «Малазин/Лагерь: переключение»). Полный список ключевых предметов доступен в текстовом окне (см. ниже).

УКАЗАТЕЛЬ ВРЕМЕНИ



В правом нижнем углу боевого экрана указатель раскомпожен указателем ипривоего времени (часы), он же позволяет переклачивать скорость иры. Ипривое время течёт в 60 раз быстрее реального времени. На указателе есть сектор с символическим изображением Союда или Дуны со звездой в разных фазах дня и ночи, он наглядно показывает текущее время суток (Один оборот соответствует суткам ипривоего времени). Зубчатый индикатор отсчитывает минуты: поворот на один зубец соответствует одной минуте ипривоего времени.

ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ СКОРОСТИ ИГРЫ

На внешнем секторе есть трёхугольный указатель с тремя положениями: текущей скорости иры, его можно переключить мышью или клавиатурой. Среднее положение этого указателя соответствует нормальной скорости иры, она включается клавишей <Num -> (знак минуса на правом поле клавиатуры). Верхнее положение — скорость иры в 2 раза выше нормальной — включается клавишей <Num +> (знак на правом поле). Нижнее положение — режим паузы, её клавиша — <Пробел>. В режиме паузы зрительный индикатор останавливается, указатель и поле отображения времени суток начинают мерцать.

РЕЖИМ ПАУЗЫ

В режиме паузы можно изменить позы персонажей и их оружие (они сменяются сразу после выхода из паузы). Каждому персонажу можно отаждать собственную команду — жбуь атаки оружием или магией или точку движения на местности. Команда, отданный в режиме паузы, будут выполняться сразу после снятия паузы. Если в режиме паузы отаждать персонажу несколько команд подряд, будет выполняться лишь последняя из них.



ВЫЗОВ ЭКРАНА ЗАДАНИЙ

Н еобходима иконка в углу указателя времени (иконка с текстом) используется для вызова экрана заданий (см. раздел «Экран заданий»). Для переключения в экран заданий с помощью клавиатуры нажмите <Tab>. В экране заданий ипривоего процесс приостанавливается, время в игре не течёт. Для возврата в боевой экран нажмите <Tab> ещё раз.

ВЫБОР ЗАКЛИНАНИЙ

У правой границы боевого экрана находятся иконки заклинаний. Их количество и тип зависят от того, что взята с собой тот или иной персонаж, максимальное число заклинаний — восемь для каждого персонажа. Выбрать заклинание можно мышью или клавиатурой, используя цифровые клавиши <1> ... <8> на основном поле (нумерация сверху вниз). Иконка заклинания подсвечивается и увеличивается в размерах, меняется вид курсора: при указании на персонажей, на которых может действовать заклинание, курсор имеет вид «матвья», в других местах он принимает форму «неодступно». Если заклинание действует на участок местности, оно не требует указания на конкретный объект. После использования заклинания его иконка становится неактивной. Для отмены выбранного заклинания щёлкните по нему снова или нажмите <Esc>.

Заклинания могут вызываться только в положительных «состоять» и «приветств». Если персонаж десит, то по команде «использовать магик» он привстанет. Учтите, что ваш персонаж станет гораздо заметнее и может быть обнаружен противником.

Заклинания, действующие на площадь, можно вызвать, указав точку ландшафта. Чтобы вызвать заклинания на других персонажей, необходимо указать на фигуру этого персонажа. Персонажу можно дать команду вызвать заклинание на себя (на-

пример, лечение). Двойным щёлчком мыши по иконке заклинания или комбинацией <Alt> + клавиша заклинания. Для действия на других персонажей из партии после выбора заклинания можно щёлкнуть по портрету этого персонажа.

Двойной щелчок мыши по атакующему заклинанию вызывает его на ближайшего противника в пределах общего поля зрения ваших персонажей. Если вокруг видны только свои или нейтральные персонажи, то атакующее заклинание не вызывается.

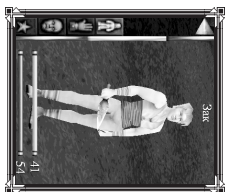
ВЕРХНЯЯ ЧАСТЬ ЭКРАНА

Здесь расположен ряд окон, которые можно вывести или убирать с экрана по вашему желанию. Это информационное окно с параметрами персонажа, текстовое окно для сообщений и списка предметов, мини-карта ипривоего зоны. Окна имеют по-другой фон, что позволяет частично выдвигать ипривоего поле, но управлять персонажами сквозь них нельзя. При необходимости эти окна можно закрыть с помощью мыши, нажав трёхугольный указатель у окна, или с помощью клавиатуры. Клавиши, назначенные окнам, позволяют открыть то или иное окно или закрыть его.

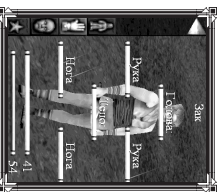
ИНФОРМАЦИОННОЕ ОКНО

Э то окно имеет четыре режима: Общий вид, Повреждения, Характеристики и Заклинания. В окне могут выдвигаться па-

раметры любых персонажей, это зависит от положения курсора и ваших выбранных персонажей. Если указать мышью на любого персонажа в ипривоего поле или на портрет персонажа в нижней части экрана, в информационном окне будут отображены его характеристики. Если курсор не указывает на кого-либо, в окне будут выведены характеристики выбранного персонажа (в ражке), при выборе нескольких персонаж будет показан тот из них, чей портрет расположен слева.



Общий вид (иконка с изображением человека). Выводится изображение персонажа в текущей позе, включая анимацию, в верхней части — его имя или название. Зелёная полоса показывает текущий уровень здоровья, рядом — его численное значение. Для ваших персонажей выводится сила полова запаса сил; для других персонажей (НПС) этот параметр недоступен. Окно Общего вида позволяет легко идентифицировать персонажа, которого вы увидите на расстоянии, оценить его уровень здоровья. Открыть или закрыть окно Общего вида можно с помощью клавиши <=>.

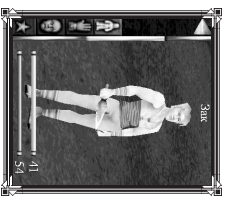


Повреждения (иконка с изображением руки). Выводится изображение персонажа и его схема тела с цветными индикаторами здоровья отдельных частей (см. «Рольвая система, Характеристики Здоровья»). Цвет полова для частей тела может меняться от зелёного (в нормальном состоянии), жёлтого и красного (при повреждениях) до чёрного (необратимое повреждение). Режим Повреждения даёт возможность детально оценить состояние здоровья своих персонажей или персонажей противника, особенно в процессе боя. Открыть или закрыть окно Повреждения можно клавишей <=>.



Характеристики (иконка с изображением лица). Выводятся текущие параметры персонажа (см. раздел «Рольвая система»). Для других персонажей вместо параметра «Уязвимость» выводится «Защита» (к уровню определённого вида), а также оценивается степень опасности этого персонажа для всей партии: от

«Никакой» до «Непобедимый». Валапара этой информации вы можете дельгально оделить сильные и слабые стороны противника, что позволяет лучше выбрать тактику боя. Открыть или закрыть окно Характеристики можно клавишей </>.



Закливания (иконка с изображением звезд). Показывает заклинания, эффект которых действует на персонажа. Рядом с иконкой самого заклинания отображается время в секундах, которое осталось до конца его действия. Если заклинание было наложено на одного из ваших персонажей, звук метронома предупредит вас за 2 секунды до окончания действия заклинания. Открыть или закрыть окно Закливания можно клавишей <>.

ТЕКСТОВОЕ ОКНО



В центре верхней части экрана расположено текстовое окно, которое имеет два режима: вывод информации сообщений и вывод списка поднятых или взятых предметов. Аве иконки в левой части окна используются для переключения режима с помощью мыши: Т — Сообщения, Мешок — Трофеи.

В режиме **Сообщения** выводится информация о полученных и выполненных заданиях и подзаваниях, о поднятых предметах и т.п. При заповнении окна строки свиваются вверх, их можно прокрутить движком в правой части окна. Информация, ответственная за ировую процесс (полученные и выполненные задания и подзавания), выводится желтым цветом, остальная — белым. При получении наиболее важных сообщений вы услышите звук колокола: он подкаждет вам, что нуж-

но открыть окно и прочитать текст. Кроме пречика курсором по треугольнику окна, открыть и закрыть его можно клавишей <L>.

В режиме **Трофеи** выводится название и количество предметов (трофеи и найденных вещей), которые добыла вся партия с момента входа в ировую зону, а также подсчитанная сумма денег. При выходе в Далекие пределы и деньги переходят в «кобоз», и при новом входе в ировую зону список будет содержать только ключевые предметы. Для открытия и закрытия окна в режиме списка используйте клавишу <K>.

МИНИ-КАРТА ИРОВОЙ ЗОНЫ



В правом верхнем углу экрана расположено окно мини-карты текущей ировой зоны. Оно состоит из центрального круга (минья) с треугольным указателем и линейки управления с тремя иконками-кнопками: «N», «+» и «-». Большая точка в центре линейки указывает текущее положение камеры на местности.

Мини-карта показывает в уменьшенном виде изображение ландшафта: рельеф местности, дороги, озера, реки и мосты через них. На ней не показаны леса, строения и отдельные местные предметы (заборы, костры и т.д.).

На мини-карте маркерами обозначены персонажи, места заданий и области перелоа. Персонажи показаны желтыми треугольниками, острый угол указывает на правление движения или обзора. Ваши персонажи указываются зелеными треугольниками, нейтральные — желтыми, враждебные — красными. Нейтральные персонажи и противники отображаются только если они находятся в пределах поля зрения ваших персонажей. Области перелоа отображаются желтыми квадратами, а места, с которыми связаны текущие задания, — красными. Обратите внимание: если задание связано с персонажем против-

ника, то будет выводиться квадратный маркер задания, а не треугольный маркер персонажа. После выполнения текущего задания его маркер уберется с мини-карты.

Мини-карта не меняет ориентации при вращении камеры. Треугольный указатель на окружности показывает текущее положение камеры: это — направление, с которого выдан ландшафт. Когда камера смотрит с юга на север, ориентация ирового поля и мини-карты совпадает, и указатель располагается точно внизу (стандартное положение). Для его установки нажмите курсором кнопку «N» на линейке управления или используйте клавишу <N>. Чтобы изменить увеличение мини-карты, используйте кнопки на линейке управления: «+» для более крупного и «-» для более мелкого масштаба. Масштаб меняется только в области линзы, за ее пределами он всегда мелкий.

Мини-карту можно использовать для перемещения камеры по местности. Щелкните левой кнопкой мыши по точке на мини-карте (необязательно в пределах линзы). Эта точка будет установлена в центр мини-карты, одновременно камера покажет вид выбранного участка местности на ировом поле.

Чтобы вывести или убрать мини-карту на боевом экране, можно использовать клавишу <M>.

УПРАВЛЕНИЕ КАМЕРОЙ

При входе в ировую зону камера автоматически переходит к спиноной вашей персонажке. Ее начальная ориентация зависит от конкретной точки входа в ировую зону.

Чтобы лучше понять принцип управления камерой, представьте кинокамеру, которая установлена на палатформе. Она движется вокруг места съемки и может перемещаться вверх или вниз. Клавиши управления курсором при нажатой <Ctrl> или клавиши мыши при нажатой правой кнопке соответствуют повороту камеры, а клавиши <Page Up> и <Page Down> или колесо мыши управляют увеличением.

Сдвиг камеры позволяет вам увидеть нужную часть ировой зоны. Он осуществляется курсором мыши, если приблизить его к границам экрана, курсор укажет стрелкой направление сдвига (увеличение/уменьшение). На клавиатуре сдвиг осуществляется клавишами управления: «влево», «справа», «вверх» и «вниз».

В режиме автоматического сужения за вашими персонажем (после нажатия клавиши <Home>) камера держит его в центре ирового поля. Над портретом этого персонажа появляется иконка камеры. Если вы начнете двигать камеру вручную, режим сужения отключится, и иконка исчезнет.

Изменение масштаба изображения дает возможность «приблизить» или «удалить» камеру от точки, на которую она направлена. Оно выполняется с помощью колеса прокрутки мыши (если мышь его имеет) или с помощью клавиш <Page Up> и <Page Down>. Удаление и приближение камеры имеют свои максимальные значения. При управлении клавишами камеры можно установить в приближение или удаление, несколько большее, чем максимальное, но как только клавиша будет отпущена, камера плавно вернется в ближайшее максимальное положение. Учтите, что сильное удаление камеры может временно уменьшить быстродействие видеосистемы и на компьютерная с невысокими характеристиками удалять камеру слишком медленно не рекомендуется.

Повороты и наклоны камеры дают возможность подобрать наиболее выгодный ракурс или точку зрения на ваших персонажей или на противника. Они выполняются мышью при нажатой правой кнопке, при этом курсор с обычного указателя меняется на «вращение». Поворот происходит при сдвиге мыши влево и вправо, наклон — при сдвиге вперед и назад. Повороты и наклоны можно задать клавишами <влево>, <вправо>, <вверх> и <вниз> при нажатой клавише <Ctrl>.

В экране настроек игры можно менять чувствительность управления камерой по командам с клавиатуры и мыши, а также

чувствительность курсора при приближении к границам экрана, когда камера начнет двигаться относительно ландшафта.

Запоминание положений камеры (фрагурса) полезно, чтобы быстро установить ее в заданное положение (угол наклона и расстояние до точки местности). Можно запоминать 4 различных ракурса с помощью комбинаций <Ctrl> + <P>, <F10>, <F11> и <F12>. Чтобы установить одно из запомненных положений, нажмите <P>, <F10>, <F11> или <F12>.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Границы зоны и области перехода

Местность вблизи границы игровой зоны всегда попружена в «туман». Она не наносит урона персонажам и не мешается им двигаться, а лишь сокращает поле обзора в области границы. На границе зоны туман наиболее густой, и ни ваши персонажи, ни противники выйти за ее пределы не могут.

В некоторых местах игровой зоны могут находиться области перехода в другие зоны. Они видны по мерцающим золотистым звездочкам. Вы можете встретиться и неактивные области перехода, отмеченные красными звездочками (они закрыты, но были открыты раньше или откроются позже). Чтобы воспользоваться активной областью перехода, все персонажи должны в нее войти. Появится экран с вопросом, желаете ли вы покинуть игровую зону. Если ответить (А), персонажи перейдут на глобальную карту или в другую зону, если (нет) — останутся на месте. Выход через «внешние» области перехода идет через глобальную карту острова, выход во «внутренние» области приводит вас в зоны Аиаота или на Бау. Для других (не выших) персонажей область перехода является обычной частью местности, где они могут ходить, атаковать вас и т.д.

Оглавляющие дрифты и обозначения

От персонажей на игровом поле отстанут зелёные дрифты — урон, полученный противниками; красные — урон, полученный

вашими персонажами. Долопнтгантные подлиси «В ГОЛОВУ» — попадание в голову, «СО СПИНЫ» — удачный удар «со спины». За победу над противниками, а также после выполнения задания все члены партии получат очки опыта — дрифты голубого цвета с подписью «ОПЫТ».

Состояние зоны при выходе из нее

При выходе из зоны все последнее изменение на ней сохраняются: состояние рычагов, открытые или закрытые Авери, лежащие убитые персонажи. Если вы получили в какой-то зоне ключевой предмет и он не поместился в одной из отвесных чепырёх позиций (справа внизу на экране), смеует выйти из зоны и снова войти в нее — необходимые ключевые предметы будут убранны с экрана.

Выполнение невыдаанных заданий

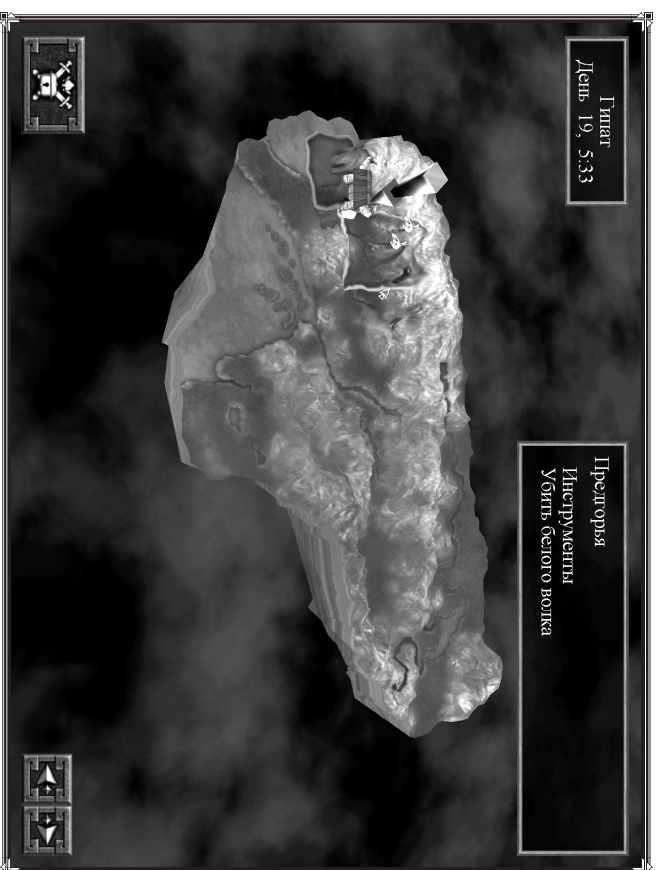
На игровой зоне могут находиться предметы, устройства или персонажи, связанные с заданиями, которые вы могли бы получить в будущем. Вы способны сами найти и пообрать эти предметы, привести в действие устройства и т.д.; как правило, такая ситуация приводит к появлению и одновременно ному завершению некоторого подзадания или задания. Это не всегда отражается положительно на игровом процессе: диалоги, в которых вам должны были выдать это задание, могут больше не появиться, а с ними вы не получите и других полезных сведений...

Смеды на ландшафте

При движении по местности все персонажи (кроме летающих и девирирующих) оставляют следы. Ваши смеды могут привлечь внимание некоторых зверей и монстров. С другой стороны, вы в состоянии видеть смеды противников, которые только что вышли за пределы вашей видимости. По ним можно понять, в какую сторону шли эти персонажи. У вас есть шанс приблизиться к противнику по следам и нанести ему успешный удар «со спины».



ГЛОБАЛЬНАЯ КАРТА



Глобальная карта показывает изображение острова, на котором находятся ваши персонажи. На ней схематически изображены доступные игровые зоны, их границы выделены цветом. Зона становится доступной, когда ваши персонажи хотя бы раз вошли в нее или когда вы получили задание, связанное с этой зоной. Другие, еще не исследованные зоны на глобальной карте не видны. Остров можно вращать в любом направлении — для этого выберите мышью стрелки в правой нижней части экрана и нажмите левую кнопку или используйте правую кнопку мыши.

На игровых зонах специальным символом отображаются полученные задания и их примерное месторасположение. Если навести курсор на какую-либо зону, в текстовом окне (в правом верхнем углу экрана) будут показаны название этой зоны и названия заданий, которые в ней есть. Более

подробные сведения отображаются на экране задания (см. ниже). Когда задание выполнено, его символ исчезает с карты. Указатель в виде «плавильной» вертикальной стрелки показывает текущее положение ваших персонажей.

В левом верхнем углу выводится название острова и игровое время. В левом нижнем углу есть кнопка для перехода в Лагерь (см. раздел «Матэзин/Лагерь»).

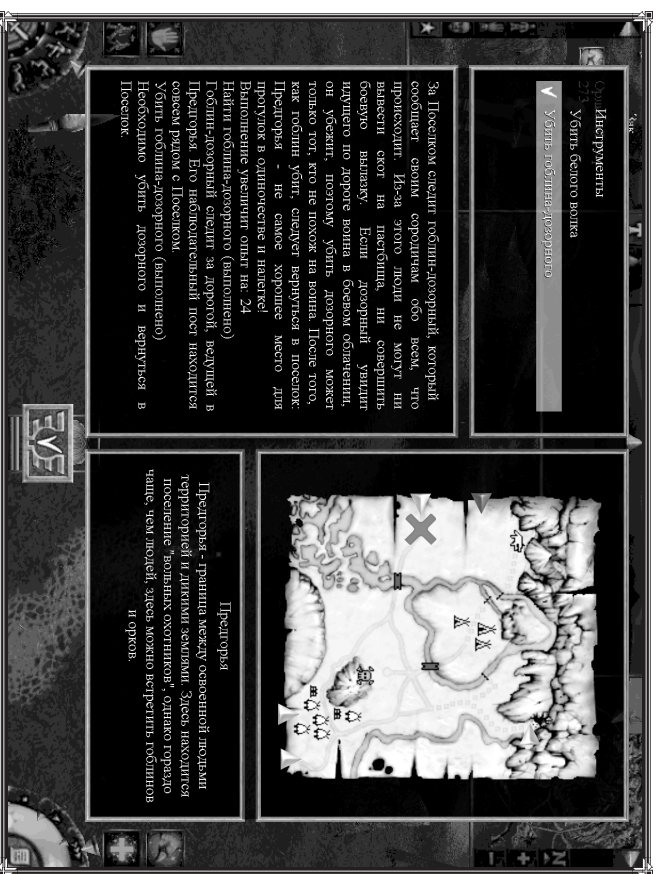
Зоны могут иметь разный цвет. Более светлые — это «неосвоенные» зоны, в них еще не выполнено определенное «ключевое задание». Если вам необходимо пройти сквозь такую зону, персонажи должны войти в нее и пройти до следующей области перехода. Более темные зоны — те, в которых «ключевое задание» выполнено. Другими словами, это «освоенные» зоны. Обратите внимание: речь идет именно о выполнении некоторого задания, а не всех

возможных заданий и тем более не о полной «чистоте» зоны от враждебных персонажей. «Своеенная» зона может быть пройдена вашими персонажами навсвязь без захода в неё, а если несколько таких зон расположены рядом и имеют смежные области перехода, то все их можно переescь без захода. К текущему ирповому времени будет добавлено время прохода сквозь «освоенную» зону (зоны). Через «неосвоенные» зоны сквозной прохода невозможен.

ЭКРАН ЗАДАНИЙ И КАРТА ЗОНЫ

База (посёлок или город), отмечена на карте острова специальными знаками (ворота или ступенца). На каждом острове существует хотя бы одна База (см. раздел «Экраны Базы»). Если зона Базы стада «освоенной», то войти в неё можно с любой приваcтаю-щей зоны.

На Базу, а также в любую зону Диалота (см. раздел «Экраны Базы») вы попадаете, минуя глобальную карту. Возврат из этих зон всегда происходит через глобальную карту.



В левой части экрана заданий выводятся список заданий и тексты с описанием заданий, в правой — схематическая карта ирповой зоны и её описание. Информации на экране может многое подсказать внима-тельному игроку. Экран заданий доступен из боевого экрана, с глобальной карты и с зоны Диалотов. При вызове с глобальной

Препятствя - риния между освоенной локальи территории и дикими землями. Здесь находится поселение "больших охотников", однако гораздо чаще, чем людей, здесь можно встретить гоблинов и орков.

карты в нижней части экрана есть кнопки и . Первая кнопка позволит перейти в текущую ирповую зону, вторая — отказать-ся и вернуться обратно. Если доступна тоаль-ко кнопка , это означает, что в данную ир-повую зону из места, где вы сейчас находи-тесь, попасть нельзя. Вероятно, причина со-стоит в том, что между вашими зонами есть

«неосвоенные» зоны, через которые следует пройти. Если доступна только кнопка , это означает, что вы находитесь в этой ир-повой зоне, на Базе или в зоне Диалота.

Из боевого экрана экран заданий вызыва-ется по клавише <Tab> или щелчком мыши по иконке в правом нижнем углу, при этом выводится карта текущей ир-повой зоны.

С глобальной карты экран вызывается щелчком мыши по выбранной ирповой зо-не, он даёт возможность посмотреть спи-сок полученных и выполненных заданий для этой зоны. Выбрав ирповую зону, вы мо-жете перейти в неё по кнопке и начать выполнение задания.

С зоны Диалотов или Базы экран зада-ний вызывается только клавишей <Tab>. Если у вас есть несколько заданий в разных зонах, то в окне описания зоны появятся две кнопки, которые позволяют увидеть любую из этих зон с заданиями, их описа-ниями и картами. Экран можно закрыть клавишей <Tab> или кнопкой в нижней части.

СПИСОК ЗАДАНИЙ

В верхней левой части экрана привади-тся список всех заданий в текущей ир-повой зоне. Рядом со строчкой отмечаются текущее состояние задания: выполненные задания помечаются галочкой, проваде-нные — крестом. Задания, доступные для выполнения, не отмечены каким-либо зна-ком. Чтобы прочитать описание задания в нижнем окне, выберите строчку маркером.

ОПИСАНИЕ ЗАДАНИЙ И ПОДЗАДАНИЙ

В окне в левой нижней части экрана вы-водится текст задания. У полученных заданий есть краткое описание и количест-во очков опыта, которое даётся за выполне-ние всей партии. Дальше выводятся подза-дания (отдельные части задания). Этот текст часто содержит подсказки, которые помогут вам затратить меньше усилий или

избежать слишком большого риска. Назва-ние подзаданий выводятся оранжевыми ирпетами. Не все подзадания обязательны для выполнения, однако они выдаются в последовательности, при которой резуль-тат достигается наиболее просто. Выполне-ние подзаданий отмечается словом «вы-полнено», вслед за этим могут появиться новые подзадания. Когда выполнено зада-ние в ирповом, оно отмечается галочкой в верхнем окне. В процессе ирпы выполне-ние подзаданий и задания сопровождается звуковыми сигналами, в текстовом окне боевого экрана выводится соответствую-щая строчка.

КАРТА ИРПОВОЙ ЗОНЫ

На схематической карте текущей ир-повой зоны обозначены области перехо-да, ориентировочное место выбранного за-дания, а также рельеф местности и некото-рые местные предметы. На карте исто-зуются условные обозначения, которые по-лезно знать.

- Рельеф местности изображён доста-точно схематично, показаны все крупные горы и холмы, реки и вод-ные массивы.
- Слабыми линиями изображены дорожки, джунглирдыми — пропавки; На водёмах широкими полами-ми показаны мосты, узкими линия-ми — области бродов.
- Изображены все крупные строения и сооружения, существующие для данной зоны.
- Череп с костями обозначает места матических ловушек: красный — ор-нелная ловушка, зелёный — кислог-ная, синий — элетрическая (мо-диль).
- Большой красный крест указывает примерное месторасположение за-дания, выбранного в левом окне.
- Ключи показывают места распо-ложения ключей или ключевых пре-дметов, которые необходимо разыс-кать и взять.

Треугольники на границе и в некоторых местах внутри соответствуют областям перехода: зеленые — доступные для входа в текущую зону, красные — недоступные (они ведут в неизвестные на текущий момент игровые зоны).

Кроме этих обозначений, на карте могут быть другие обозначения, соответствующие конкретному заданию. Внимательное изучение карты даст вам много полезной информации до входа в зону.

БАЗА: ОБЩИЙ ВИД



ОПИСАНИЕ ЗОНЫ

В правой нижней части есть текстовое окно с описанием игровой зоны. Обычно текст невелик, но может содержать ряд ценных подсказок относительно более безопасных или более опасных участков местности, противников, магических ловушек и т.д. Текст может содержать также новые подсказки, которые имеют отношение к текущему заданию.

стоят на месте недалеко от входа и ждут главного героя; управлять ими нельзя.

Ваш персонаж может разговаривать не со всеми жителями Базы. При наведении курсора на жителей, разговор с которыми возможен в принципе, над курсором будет выводиться их имя. Эти персонажи допо-

лнительно выделяются подсветкой. Если они готовы начать диалог прямо сейчас, курсор примет вид «говорить». Если навести курсор на персонажа, с которым вы можете поговорить, и нажать левую кнопку мыши, появится окно с темами диалогов. Вы можете выбрать одну из предлагаемых тем или отказаться от разговора.

На Базе вам доступен экран заданий, в него можно переключиться по клавише <Tab>. Здесь можно увидеть все полученные задания с описаниями (см. «Экран заданий и карта зоны»). Если ни одного текущего задания у вас нет, этот экран не выводится.

База предоставляет вам возможность воспользоваться Магазином предметов и Магазином заклинаний (не на всех островах они находятся в одном месте). Для доступа к Магазину вам следует обратиться к мастеру (или знахарке). Подробно экраны Магазина описаны ниже.

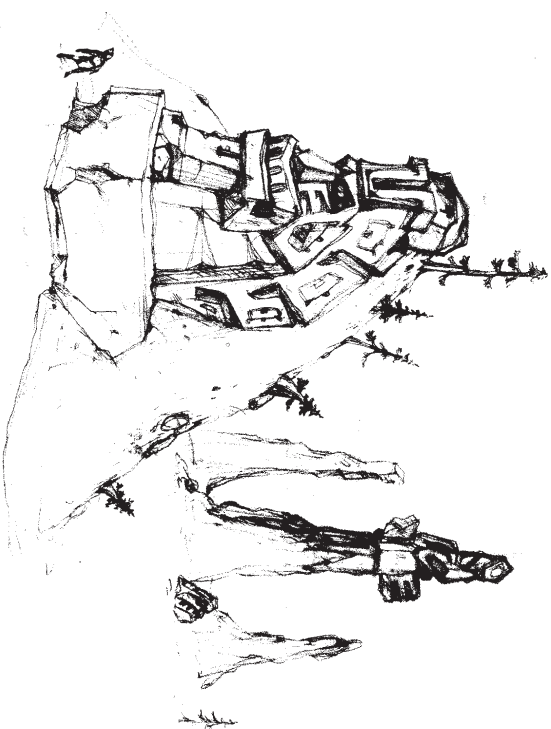
На Базе вы имеете возможность нанять новых персонажей или уволить персонажа из партии. Для найма персонажа выберите в окне диалога соответствующую строку. В партии, кроме главного героя, может находиться не более двух помощников. Если они у вас уже есть, то новый персонаж откажется присоединиться к партии. Увольне-

ние персонажей происходит аналогично, но покинуть группу персонаж может, как правило, на той Базе, где он был нанят. Когда главный герой в процессе пирры переходит на новый остров, все помощники дождутся остаться там, где они живут, и перою придется с ними попрощаться.

Для выхода с Базы главный герой должен войти в область перехода, вместе с ним Базу покидают и все члены его партии. Они попадают в Адгерь, на экран глобальной карты.

ИАМОГОВЫЕ ЗОНЫ

Вид, сходный с Базой, имеют зоны диалогов, которые могут размещаться внутри игровых зон. В отличие от Базы, в них нет Магазина. В диалоговых зонах идет диалог с сложными персонажами, которые могут выдать вам какое-либо задание или что-то сообщить, а в некоторых из них вы можете взять или оставить кого-то из помощников. Диалог ведет главный герой, другие ваши персонажи ждут его вблизи области перехода. Как и на Базе, доступен экран заданий по клавише <Tab>. Чтобы покинуть зону диалога, главный герой должен войти в область перехода.





К отда главный герой вступает в диалог с сюжетными персонажами, камера перекладывается в режим диалога, в котором его нельзя управлять. Камера показывает участников диалога, в том числе того, кто произносит реплику. Текст реплики отображается на экране в текстовом окне.

Перед репликой жёлтым цветом выводится имя персонажа. Если фраза произносится в полный голос, её текст выводится яркими цветом; если персонаж говорит «пробормоля» или размышляет вслух, то обращаясь к собеседникам, то текст этих фраз менее

яркий. Текстуру реплику можно пропустить, нажав клавишу <Пробел>. Чтобы пропустить весь диалог, нажмите клавишу <Enter> или <Esc>. В конце диалога вам могут быть выданы задания, иногда собеседник может дать (или взять) какой-либо ключевой предмет, а также дать какую-либо награду. Строка (строки) с информацией об этом выводится в конце текста. Посмотреть новые задания вы сможете в экране заданий. Чтобы закрыть экран диалога, нажмите любую из клавиш: <Пробел>, <Enter> или <Esc>.



Эти экраны объединены в одну группу, так как они имеют сходное размещение окон и элементов управления. Некоторые экраны доступны из Лагери, большая часть — из Магазины (или магазинов, в зависимости от острова).

КАК НАЙТИ МАГАЗИН

На базе нужно отыскать персонажа, у которого в окне с темами диалогов есть соответствующая строка, например: «Купить, продать, заказать...». Кроме экрана предложения и параметров, в Магазины доступны: экран покупки-продажи предметов и (или) заклинаний, экран конструктора предметов и заклинаний, экран ремонта предметов. Наличие или отсутствие некоторых экранов зависит от «профиля» Магазины.

Переодвание



Навыки/Заклинания



Магазин предметов



Магазин заклинаний



Конструктор предметов



Конструктор заклинаний



Ремонт предметов



Выход



ИНТЕРФЕЙС МАГАЗИНА/ЛАГЕРЯ

В нижней части экранов выводятся иконки «боза», т.е. всех предметов, которые есть у персонажей. Для удобства поиска предметы могут выводиться по группам, — три слева и три справа от панели «боза». Переключение может выполняться автоматически (см. следующий раздел). Справа над линейкой «боза» находятся кнопки переключения экранов. В Лагере доступны только две первые и последние кнопки. Кнопки Магазины зависят от его «стигмализации». Кнопка текущего экрана выделена более ярким цветом.

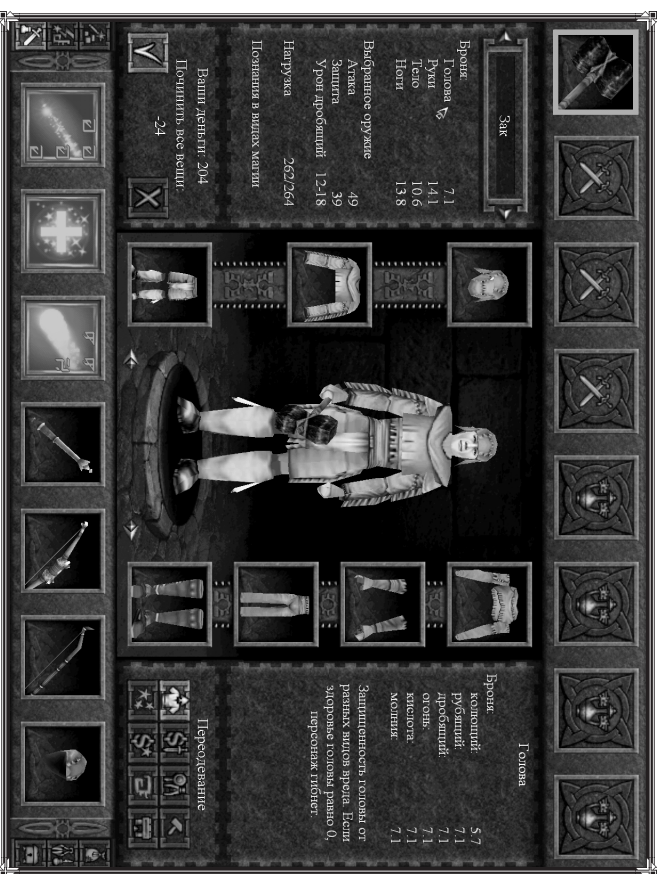
- ✎ Экран переодвания персонажей и выбора их снаряжения (оружие, волшебные предметы)
- ✎ Экран, позволяющий посмотреть параметры персонажей, повысить какой-либо навык или умение, а также взять с собой заклинания
- ✎ Экран покупки-продажи различных вещей, чертежей и материалов
- ✎ Экран покупки-продажи заклинаний, чертежей, рун и земли
- ✎ Экран сборки и разборки предметов оружия и доспехов
- ✎ Экран сборки и разборки заклинаний
- ✎ Экран ремонта предметов, изношенных при выполнении заданий
- ✎ Выход из Лагери или Магазины, можно также нажать клавишу <Esc>

ВЫХОД ИЗ МАГАЗИНА / ЛАТЕРЬ

Для этого служит кнопка «Выход» (правая нижняя среди группы кнопок) и клавиша <Esc>. Если перед выходом в ячеекх Магазина или Конструктора есть

какие-либо вещи, они будут возвращены на полки, откуда были взяты. Все операции по покупке-продаже, сборке-разборке или ремонту будут отменены. Перед выходом рекомендуется просматривать экраны Магазина и Конструктора: не остались ли там какие-нибудь ваши предметы?

МАГАЗИН / ЛАТЕРЬ: ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ И ВЫБОР СНАРЯЖЕНИЯ



Здесь находится инейка из 8 ячеек: для 4 видов оружия (свеа) и для 4 вооруженных предметов (справа), которые персонаж может взять с собой. В каждой из этих ячеек может находиться только один предмет. Предметы, помещенные в эти ячейки, будут доступны в игровой зоне (см. раздел «Боевой экран»). Поможить сюда предметы можно из ячеек «обоза» (внизу), «обоза»

ВЕРХНЯЯ ЧАСТЬ ЭКРАНА

общий для всех ваших персонажей. Если вы купили оружие или вооруженный предмет в Магазине или добыли его на игровой зоне, то сначала этот предмет попадет в «обоз». Чтобы персонаж смог им пользоваться во время выполнения задания, переложите предмет в одну из верхних ячеек. Обмен предметами между персонажами также идет через ячейки «обоза». Чтобы переклестить предмет из «обоза» в одну из верхних ячеек, щелкните мышью на предмете. Таким же образом можно предмет персонажа переклестить в «обоз».

Среди предметов оружия у персонажа один считается основным. Это оружие персонаж держит в руках, его ячейка имеет цветную рамку. Чтобы сделать другое оружие персонажа основным, наведите на выделенную ячейку курсор и щелкните правой кнопкой мыши, цвет рамки изменится.

Они определяются как характеристиками оружия, так и параметрами самого персонажа. Атака определяет вероятность попадания по противнику, защита — вероятность отражения атаки противника с использованием текущего оружия. Урон — количество вреда, наносимого противнику за один удар. Более детально параметры оружия можно посмотреть в правом окне, если навести курсор мышью на соответствующую строку.

Подсветка предмета Школа или подшкала магии Красная
Магия огня
Зеленая
Магия кислоты
Синяя
Магия молний
Желтая
Магия чувств
Сиреневая
Магия астрала

Магия огня
Магия кислоты
Магия молний
Магия чувств
Магия астрала

Параметры заклинания, включенного в предмет, можно посмотреть справа в информационном окне, если навести на предмет курсор и нажать клавишу <Ctrl>. Таким же способом можно посмотреть параметры заклинаний, включенных в вещи, в других экранах Магазина / Латери.

СРЕДНЯЯ ЧАСТЬ ЭКРАНА

Верху сваа расположено окно с именем персонажа. Выбрать персонажа можно двумя кнопками — слева и справа от имени. Под именем находится окно с параметрами брони для разных частей тела. Эти параметры зависят от характеристик доспехов персонажа. Броня указывает, сколько единиц вреда будет получено доспехами при ударе по ним обтянутым оружием. Вы можете посмотреть параметры брони более детально, с учетом эффективности защиты от различных видов вреда, включая магию. Наведите курсор на строку с названием определенной части тела — и покажутся брони от оружия и от магического вреда будут выведены в правое окно.

Под строками со значениями брони приводятся параметры эффективности выделенного оружия — атака, защита и урон.

В центре экрана расположен персонаж для просмотра одежды или доспехов. Персонажа можно вращать двумя небольшими кнопками слева и справа от постагета. Четыре ячейки справа от персонажа содержат нижние (детики) доспехи: рубаха или кобчуга, перчатки или наручи, штаны, сапоги. Три ячейки слева отображают верхние (гужьдаль) доспехи: шлем, куртка или кираса, понюшка. Более детально параметры доспехов можно посмотреть в правом окне, наведя курсор на ячейку с доспехом (*обратите внимание: на ячейку, а не на самого персонажа!*).

Сменить предмет одежды можно так же, как и оружие. Щелчок по ячейкам, окружающим персонажа, снимает предмет и переносит его в «обоз». Сменить надеть доспех на новый можно проще: щелчок

мышью по ячейке «обоза» с новым предметом перенесит его на персонажа, а старый предмет отправляется в «обоз».

В правой части экрана находится окно для контекстного вывода параметров предмета или детального описания текстовой строки, на которое сейчас указывается курсор мыши. Здесь же выводятся основные подсказки или пояснения, относящиеся к игровому процессу, поэтому старайтесь чаще читать эту информацию. Ничего раскомандованы кнопки для переключения экранов.

Чертежи и материалы



Основы заклинаний и руны



Готовые предметы и заклинания



Трофеи



Ключевые предметы



Все предметы



Линейку «обоза» с предметами можно прокручивать мышью влево или вправо, используя две кнопки слева и справа от линейки. Для ускорения прокрутки можно нажать клавишу <Shift>.

НИЖНЯЯ ЧАСТЬ ЭКРАНА

Эта часть экрана образует линею для группы из 8 ячеек для предметов «обоза». Кнопки слева и справа от линейки управляют показом отдельных групп предметов. На всех экранах Магазина/Лагера эта часть выдвигает и работает одинаково, поэтому в других экранах она не будет описана подробно. При наведении курсора на кнопки их назначение можно прочесть в правом окне.

СВЯЗА ОТ ЛИНЕЙКИ «ОБОЗА»

Группа исходных предметов, из которых можно изготовить различные виды оружия и доспехов в Конструкторе предметов

Группа исходных предметов, из которых можно собрать заклинания в Конструкторе заклинаний

Готовые предметы, которые персонажи могут использовать или продать: оружие, доспехи, волшебные предметы (зелья и жезлы), заклинания

СПРАВА ОТ ЛИНЕЙКИ «ОБОЗА»

Группа предметов, добытых при выполнении задания или снятых с противников. Эти вещи не могут использоваться персонажами, но могут быть проданы в Магазине

Предметы, которые необязательно по сюжету игров. Все они принадлежат главному герою. С ними нельзя сделать что-либо в Магазине, их можно использовать только при выполнении определенного задания

Выводятся все предметы «обоза» без деления на группы

Если в «обозе» положить какой-либо предмет, то линейка «обоза» автоматически переключится в режим показа группы, к которой относится этот предмет. Например, если взять у персонажа каменный

молот, то в «обозе» будет показана только группа «Готовые предметы и заклинания», к которым относится оружие, — это полезно для обмена вещами между персонажами. Чтобы снова вывести содержимое всего «обоза», нажмите кнопку «Все предметы» в правом нижнем углу. Отменить автоматический фильтр можно в «Настройках».

В одной ячейке «обоза» может находиться несколько однотипных предметов. Число предметов отображается цифрой в правом верхнем углу ячейки. Уникальные и ключевые предметы всегда существуют в единичном экземпляре. Чтобы взять все предметы из ячейки (см. ниже), нажмите и удерживайте клавишу <Shift>.

МАГАЗИН/ЛАГЕРЬ: НАВЫКИ, УМЕНИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ



молот, то в «обозе» будет показана только группа «Готовые предметы и заклинания», к которым относится оружие, — это полезно для обмена вещами между персонажами. Чтобы снова вывести содержимое всего «обоза», нажмите кнопку «Все предметы» в правом нижнем углу. Отменить автоматический фильтр можно в «Настройках».

НЕДОСТУПНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Некоторые ячейки с предметами в экранах Магазина/Лагера могут иметь темно-красный фон. Это значит, что операции с ними недоступны. Например, ключевые предметы нельзя ни разобрать или персонажам, ни продать, ни разобрать или починить — их ячейки на всех экранах будут выделены таким образом. Другие предметы могут быть недоступны в других Магазинах/Лагерах и доступны в других. Например, оружие недоступно в экранах Магазина и конструктора заклинаний. Если предмет занимает ячейку уединком, то в экранах, где операция с ним невозможна, двет предметов будет более тусклым.

Хит	Иванити	Доступные умения	Сила
Сила	Блуждающий бой	Меч	Зоркость 64%
Ловкость	Стрельба	Топор	Магическая 192
Разум	Ловкость рук	Кинжал	Сила вылетит на "хворост"
Зоркость	Матия Стрелы	Копье	чем вылетит била, тем больше
Заче или Делетива	Матия Чулуя	Дубина	поуржадей может вылетит
Напругка	Матия Асрива	Лук	персонаж вылетит
		Арбалет	прекратить биле персонаж
		Матия Огнь	персонаж вылетит с обвалит
		Матия Кислот	напругка, бездету членом
		Матия Чулуя	похвядя вылететь биле
		Матия Асрива	тажеже дубинка
		Зоркость	
		Выносливость	
		Регенерация	
		Восстановление	
		Делетива	
		Напругка	
		Удар земли	
		Сила	
		Ловкость	
		Разум	
		Иванити/Заклинания	

Этот экран выводит основные параметры персонажа (см. раздел «Годевая система»), позволяет увеличить навыки или умения в какой-либо области и дать персонажу те или иные заклинания.

ВЫБОР ДОСТУПНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

Каждый персонаж может использовать в игровых зонах до 8 заклинаний (подробнее о заклинаниях см. раздел «Магическая система»). На линейке «обозов» в нижней части экрана заклинания, доступные персонажу, показаны ярким цветом, и их можно переключить в верхнюю линейку. Недоступные заклинания выводятся более тускло.

ОКНА В СРЕДНЕЙ ЧАСТИ ЭКРАНА

Под окном выбора персонажа выводятся характеристики персонажа (атрибуты) — 3 основных (Сила, Довлесть, Разум) и 5 дополнительных (Здоровье, Застесид, Действия, Опыт и Напруга). Если напруга персонажа превышает максимальную, ниже выводится надпись «Слишком тяжёлый». Такой персонаж не сможет передвигаться бегом. Под характеристиками находится окно с количеством свободных очков опыта у персонажа, который можно использовать для повышения навыков или

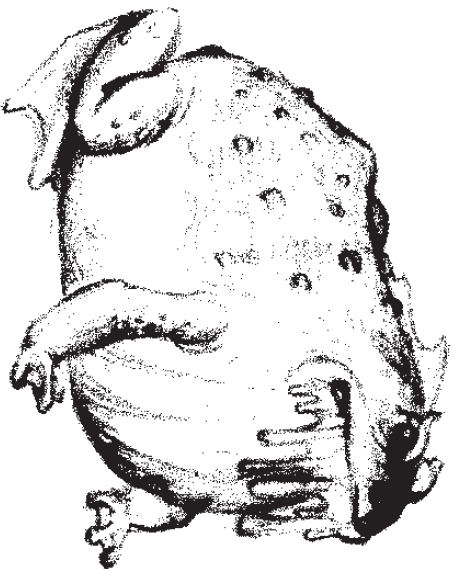
умений. При увеличении навыков или умений до поднижних значений под этой строкой будет выведено, сколько требуется израсходовать очков опыта. Две кнопки — и — дают возможность или подтвердить выбор, или отказаться, если вы передумали.

Слева в центральной части экрана находится окно с навыками персонажа, а под ним — окно с изученными умениями.

Цифры на кнопках в правой колонке показывают, сколько очков опыта нужно затратить для повышения навыков на одну единицу или для повышения умений на одну ступень. Новые умения, приобретенные персонажем, также переходят в это окно.

Правее от центра расположено окно со списком доступных умений. Цифры на кнопках показывают число очков опыта, необходимое для приобретения умения (см. «Ролевая система»). Кнопки с навыками и умениями становятся неактивными, когда у вас не остается необходимого количества очков свободного опыта.

В правой части экрана находится окно контекстной подсказки и кнопки переключения экранов. В контекстном окне, кроме описания текстовых строк, можно увидеть параметры заклинания, на которое указывает курсор мыши. Если заклинание содержит выложенные руны, то их список также будет присутствовать в подсказке (см. таблицу заклинаний, рун и условные обозначения в разделе «Магическая система»).



МАГАЗИН: ПОКУПКА-ПРОДАЖА ПРЕДМЕТОВ



Магазин предметов позволяет покупать и продавать предметы, достижения, волшебные предметы, а также чертежи и материалы, используемые при изготовлении новых вещей. Здесь же можно продать трофеи, добытые валлими персонажами в игровых зонах.

ВЕРХНЯЯ ЧАСТЬ ЭКРАНА

Здесь находится панель магазина — линейка из 7 ячеек с предметами, которые можно купить. Все вещи в зависимости от своего назначения делятся на 6 групп, справа от панели.

САВНА ОТ ПОЛКИ

- Чертежи, из которых в Конструкторе предметов можно изготовить различные виды оружия
- Чертежи, из которых в Конструкторе предметов можно изготовить нижние (лёгкие) доспехи для персонажа

- Чертежи, из которых в Конструкторе предметов можно изготовить верхние (тяжёлые) доспехи для персонажа

Чертежи оружия



Чертежи лёгких доспехов



Чертежи тяжёлых доспехов



Водяные предметы



Материалы



Готовые предметы



В нижней части ячеек указана цена продажи. Однотипные предметы находятся в одной ячейке, а их число выводится в правом верхнем углу. Чтобы взять один предмет с попки, укажите на него курсором мыши и нажмите левую кнопку. Чтобы взять все предметы в ячейке, нажмите <Shift>.

Если вы продадите предмет, то он перейдет на одну из полок Магазина. Однако учтите, что цена предмета на полке будет превышать цену, за которую вы его продали. Трофеи, пригодные только для продажи, на полках магазина не появляются.

СРЕДНЯЯ ЧАСТЬ ЭКРАНА

Слева находится окно подсказки, под ним — окно с текущей суммой денег и кнопками для подтверждения купли-продажи. В центре находится большое окно для предметов (прилавок), а справа — окно контекстной подсказки и кнопки переключения между экранами Магазина/Датер.

Сюда входят различные зелья, а также чертлжи жезлов

Сырьё, из которого в Конструкторе предметов можно сделать оружие и доспехи, — это разнообразные кожи и шкуры, кости, камни, металлы и т.д.

Готовые предметы оружия и доспехов, готовые персонажи могут использовать непосредственно

Прилавок в центре экрана состоит из 16 ячеек. Верхние 8 с изображением весов служат для покупки, сюда можно перенести предметы с верхней полки Магазина. Суммарная стоимость вещей отображается под текущей суммой денег с надписью «Цена торговали», при покупке это число будет отрицательным. Нижние 8 ячеек с узором используются для продажи вещей из обоза. Их стоимость также отображается под текущей суммой денег. Вы можете одновременно продать и купить несколько вещей, и результат торговли будет зависеть от соотношения суммы покупки и продажи.

Две кнопки — и — в левой части дают возможность подтвердить покупку или продаже (тогда сумма ваших денег изменится на указанную величину) или отказаться, если вы передумали. Если денег недостаточно для покупки, кнопка будет неактивной (тусклой). Нажав кнопку вы откажетесь от сделки, и все предметы с прилавка вернуться на попки, откуда они были взяты.

МАГАЗИН: ПОКУПКА-ПРОДАЖА ЗАКЛИНАНИЙ



Слева в средней части экрана расположено окно подсказки, ниже — окно с текущей суммой денег и кнопками для подтверждения купли-продажи. В центре — прилавок для покупки и продажи.

Справа — окно контекстной подсказки и кнопки переключения экранов Магазина/Датер. Верхняя полка магазина показывает одну из 6 групп:

СЛОВА ОТ ПОАКИ

Основы заклинаний: Матия стихий



Основы заклинаний: Матия чувств



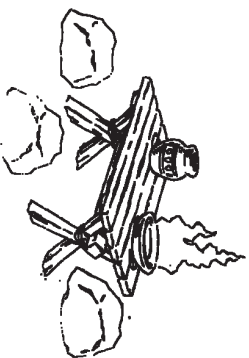
Основы заклинаний: Матия астрала



Основы, из которых в конструкторе заклинаний можно изготовить различные заклинания школы Матия стихий

Основы, из которых в конструкторе заклинаний можно изготовить различные заклинания школы Матия чувств

Основы, из которых в конструкторе заклинаний можно изготовить различные заклинания школы Матия астрала



СПРАВА ОТ ПОАКИ

Руны: Основные

Руны: Особые

Готовые заклинания

Более подробно действия различных заклинаний и рун описаны в разделе «Магическая система». Интерфейс магазина

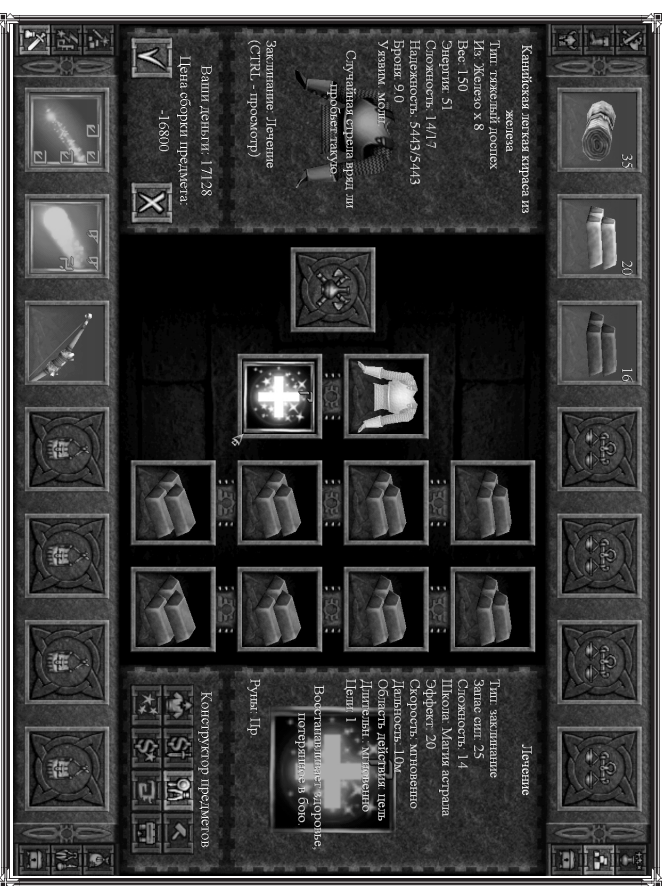
☒ Руны, которые позволяют улучшить те или иные параметры заклинания

☒ Руны, которые определяют группу персонажей, на которых действует заклинание, а также позволяют вложить заклинание в предмет

☒ Готовые заклинания, которые персонажи могут использовать непосредственно

заклинаний используется также в конструкторе, см. ниже раздел «Магазин: конструктор заклинаний».

МАГАЗИН: КОНСТРУКТОР ПРЕДМЕТОВ



Экран конструктора предметов даёт вам возможность самостоятельно собрать предмет оружия или доспеха, имея чертёж и материалы, а также разобрать

предмет на составные части. Ключевые и уникальные предметы, а также «предметы для продажи» разобрать нельзя. Верхняя и нижняя части экрана конструктора повто-

ряют экран магазина предметов: верхняя пока содержит оружие, доспехи, чертёжи и материалы, продаваемые в магазине; нижняя выводит содержимое «бозы».

СРЕДНЯЯ ЧАСТЬ ЭКРАНА

В левом окне отображаются параметры предмета в процессе сборки, под ним — текущая сумма денег и кнопки для подтверждения сборки или разборки. В центре размещены окна самого конструктора, справа — окно контекстной подсказки и кнопки выбора экранов Магазина, Даггера.

Две кнопки — и — в левой части дают возможность подтвердить сборку или разборку или отказаться, если вы передумали. Если выпик денег недостаточно для операции, кнопка будет неактивной (тусклой). Нажав кнопку , вы отказываетесь от сборки, и предметы в окнах конструктора будут возвращены на те попки, откуда они были взяты.

Ячейки конструктора в центре экрана можно разбить на три группы. Все они имеют собственное назначение, как и предметы в производственных ячейках невази. Крайняя левая предназначена для предмета, который будет собран или разобран. Две ячейки ближе к центру экрана используются для чертежа (верхняя) и заклинания, вставляемого в предмет (нижняя). 8 ячеек справа служат для материалов, из которых будет собран предмет или на которые он будет разобран.

СБОРКА ПРЕДМЕТА

Сборка происходит в несколько этапов, на каждом этапе те ячейки конструктора, в которые нужно класть составные части, будут выделены мерцающей рамкой.

ЧЕРТЕЖ ПРЕДМЕТА

Прежде всего следует выбрать чертёж предмета, который вы хотите изготовить. Он определяет базовые параметры будущего предмета (показатели урона, брони и т.д.), материалы, которые вы можете использовать при сборке, «сложность» и

«энергию» — это показатели, которые позволяют оценить в предмет заклинание определённого уровня. Если чертежа нет в «бозе», его можно взять с попки магазина, и его стоимость будет включена в стоимость предмета при сборке.

КАССЫ МАТЕРИАЛОВ

В параметрах чертежа указывается класс материалов, из которого может быть сделан предмет, — например, кость, кожа, шкура, камень, металл и т.д. В каждом классе может быть несколько разновидностей материалов, например, кожа — тонкая кожа и толстая кожа; металл — бронза, железо, сталь и т.д. Невази использовать материал из другого класса, например, шкуру вместо кожи, а также брать разные материалы одного класса, например, бронзу и сталь.

ВКЛАДЫВАНИЕ МАТЕРИАЛА

Справа от центра экрана мерцающей рамкой будут обозначены те ячейки, куда необходимо поместить выбранные материалы, по одному на ячейку. Если выбранного материала нет в «бозе» или его недостаточно, можно взять материала с попки магазина, и стоимость будет учтена при сборке. Чтобы быстрее запомнить материалами все необходимые ячейки, при выборе ячейки на попке или в «бозе» в момент щелчка мышью удерживайте нажатой клавишу <Shift>.

СБОРКА ГОТОВОГО ПРЕДМЕТА

Когда все подсвеченные ячейки материалов заполнены, в окне в левой части экрана можно посмотреть параметры будущего предмета, а ниже увидеть цену сборки (включая стоимость чертежа и материалов, взятых с попки магазина). Если параметры и цена предмета вас устраивают, нажмите кнопку , предмет будет собран и попадёт в крайнюю левую ячейку конструктора. При нажатии кнопки вы отказываетесь от сборки, и вещи из ячеек будут возвращены обратно. Учтите, что если вы собирали предмет и тут же разобрали, не перекадывал его в «бозе», деньги за работу всё равно будут заплачены, причём и за сборку, и за разборку.

ТРЕБОВАНИЯ К ЗАКЛИНАНИЮ

Если вы хотите вложить в предмет заклинание, то это можно сделать после заполнения всех ячеек для материала. Заклинание вкладывается в ячейку под чертёжком (она выделяется мерцающей рамкой). Чтобы заклинание можно было вложить в предмет, необходимо выполнение следующих условий:

- в заклинании должна присутствовать одна из рун-переклачатей — «Разное действие» (Pr) или «Постоянное действие» (Pl); для жезлов эти руны не требуются;
- «сложность» заклинания не должна превосходить «сложность» предмета;
- «сила», необходимый для вызова заклинания, не должен превосходить «энергию» предмета.

Для последних параметров определяются и чертёжком, и материалами, из которых сделан предмет. Если все условия выполнены, заклинание можно будет поместить в ячейку конструктора, иначе вложить заклинание будет нельзя и фон его ячейки будет тёмно-красным.

ВКЛАДЫВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

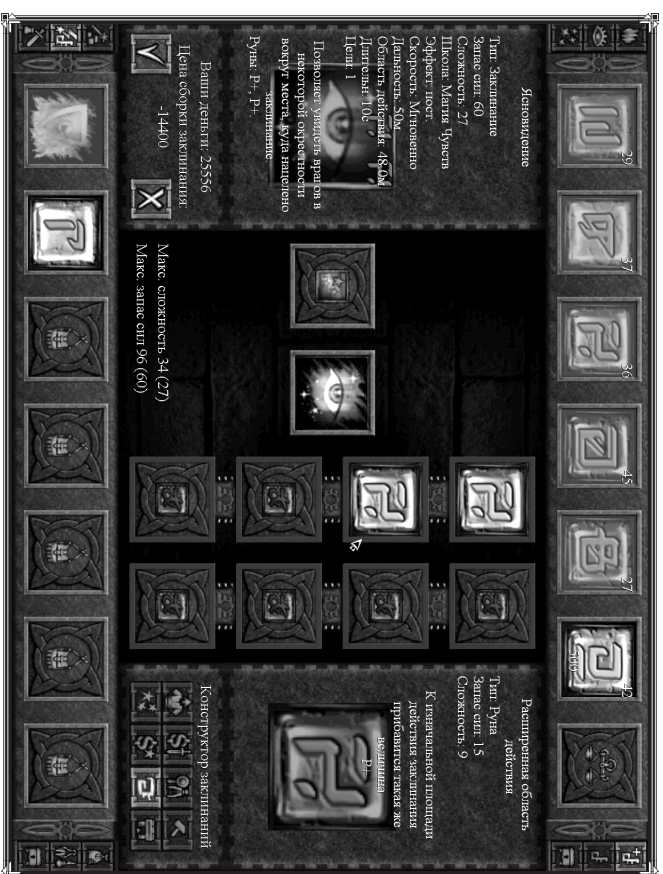
Заклинание можно взять только из «обоза», и если у вас к моменту сборки предмета нет готового заклинания, следует его купить или собрать. Это можно сделать в Магазине, если в нём есть отладка «Заклинания» и

«Конструктор заклинаний». Можно временно оставить в конструкторе чертёж и материалы, переклачатся в один из двух экранов Магазина и купить или собрать заклинание. Можно также взять заклинание у одного из персонажей и перекласть его в «обоз». Вернувшись в экран конструктора предметов, вложите заклинание в открытую для этого ячейку и соберите предмет.

РАЗБОРКА ПРЕДМЕТА

Разборка имеет смысл, если вы хотите изменить материал предмета, добавить или сменить вложенное заклинание — то есть модифицировать предмет на основе старого чертёжа. Может оказаться, что вам понадобятся материалы, которых у вас нет или они слишком дорого стоят в магазине. Тогда разберите менее нужные предмет и извлеките из него материалы. Разбирать предмет с целью прощадки не имеет большого смысла. Для разборки поместите предмет в крайнюю левую ячейку конструктора. В левом нижнем окне появится строка с количеством денег, которые следует заплатить. При нажатии кнопки предмет разбирается на чертёж, заклинание (если есть) и материалы. При отказе от разборки (кнопка) предмет будет помещён обратно в «обоз».

МАГАЗИН: КОНСТРУКТОР ЗАКЛИНАНИЙ



Вид конструктора заклинаний имеет много общего с магазином заклинаний и конструктором предметов. Верхняя панель предоставляет доступ к любым заклинаниям, их основам и рунам, продаваемым в магазине; нижняя выводит содержимое «обоза».

СРЕДНЯЯ ЧАСТЬ ЭКРАНА

Слева находится окно с параметрами заклинания в процессе сборки, под ним — окно с текущей суммой денег и кнопками для подтверждения сборки или разборки. В центре — окна самого конструктора, справа — окно контекстной подсказки и кнопки выбора экранов Магазина/Давриля.

Каждая ячейка конструктора имеет своё назначение: крайняя левая используется для самого заклинания, в ячейку ближе к центру кладётся основа. Восемь ячеек справа служат для рун.

СБОРКА ЗАКЛИНАНИЯ

Сборка идёт в несколько этапов, а ячейки конструктора, в которые нужно класть составные части, выделяются мерцающей рамкой. Прежде всего следует выбрать материал, который будет использоваться в качестве основы, она определит базовые параметры будущего заклинания — школа магии, способ действия (на цель или наоборот и т.д.), набор рун, которые вы можете вложить в него при сборке, и «сложность». От «сложности» зависит, сможет ли использовать заклинание персонаж с определёнными познаниями в этой школе магии, а также можно ли будет вложить заклинание в выбранный предмет. Если основы нет в «обозе», её можно взять с помки магазина, и её стоимость будет учтена при сборке.

Заклинание в «минимальном» виде не требует рун, но его параметры часто оказы-



яются недостаточно эффективными. Ценеобразно возжить в заклинание одну или несколько рун, которые позволяют изменить, и в частности усилить, его действие (см. «Магическая система»).

При сборке заклинания есть два ограничения, относящихся к вашим персонажам: максимальная сложность основы заклинания и максимальный запас сил (эти параметры отбракованы под ячейками для заклинания и его основы). Вы не сможете собрать заклинание, сложность которого превышает бы познания любого из ваших персонажей в выбранной школе магии. Вы также не сможете собрать заклинание, использование которого потребовало бы «запасов сил», превышающего «запас сил» у любого из ваших персонажей.

В процессе сборки заклинания ячейки, куда могут быть вложены руны, указываются мерцающей рамкой. Вы можете вкалывать руны до тех пор, пока не заполнятся все доступные ячейки или не будет исчерпан «запас сил» основы. Некоторые руны (например, «Малый расход запаса сил», «Крайне 3») позволяют вам увеличить количество рун, которые можно вложить в заклинание при сборке.

Если заклинание будет «работать» в предмете, вам следует обязательно вложить в него одну из рун группы Особые — «Разное действие» (Пр) или «Постоянное действие» (Пп). Первая руна вызывает срабаты-

вание заклинания при ударе — либо при ударе оружием, либо когда противник бьет по доспеху. Вторая руна приводит к тому, что заклинание будет вызываться непрерывно, пока в предмете не исчерпан запас магической энергии. Если скорость регенерации энергии в предмете достаточно высока, то заклинание будет действовать всегда.

В окне в левой части экрана можно посмотреть параметры будущего заклинания, а ниже увидеть цену сборки (включая стоимость основы и рун, взятых с полки магазина). Это позволяет вам принять окончательное решение о сборке.

РАЗБОРКА ЗАКЛИНАНИЙ

Разборка имеет смысл в случае, если вы хотите дообвить или заменить руны — модифицировать заклинание на прежней основе. Вам могут также понадобиться отдельные руны для сборки нового заклинания, которых у вас нет или они слишком дорого стоят в магазине. Чтобы разобрать заклинание, поместите его в крайнюю левую ячейку конструктора. Появится строка с количеством денег, которые следует заплатить за разборку. Нажмите кнопку разберет заклинание на основу и руны, при отказе от разборки (кнопка) заклинание будет помещено обратно в «обоз».

МАГАЗИН: РЕМОНТ ПРЕДМЕТОВ



Этот экран позволяет чинить предметы, изношенные в бою. Вы не можете чинить исправные вещи, заклинания и руны, драгоценные и волшебные предметы, чертёжи вещей и основы заклинаний, материялы, а также «предметы для продажи». В сервисном экране находится стол починки с 16 ячеекками, все они равноправны. Предметы, которые нужно починить, сначала помещаются в «обоз», а из него перекладываются на стол. Ячейки предметов, которые нельзя чинить, имеют «тёмно-красный фон». В нижней части ячеек стола с предметами видна сумма, которую нужно заплатить за ремонт. Общая сумма за ремонт всех предметов выводится в левом окне под суммой ваших денег.

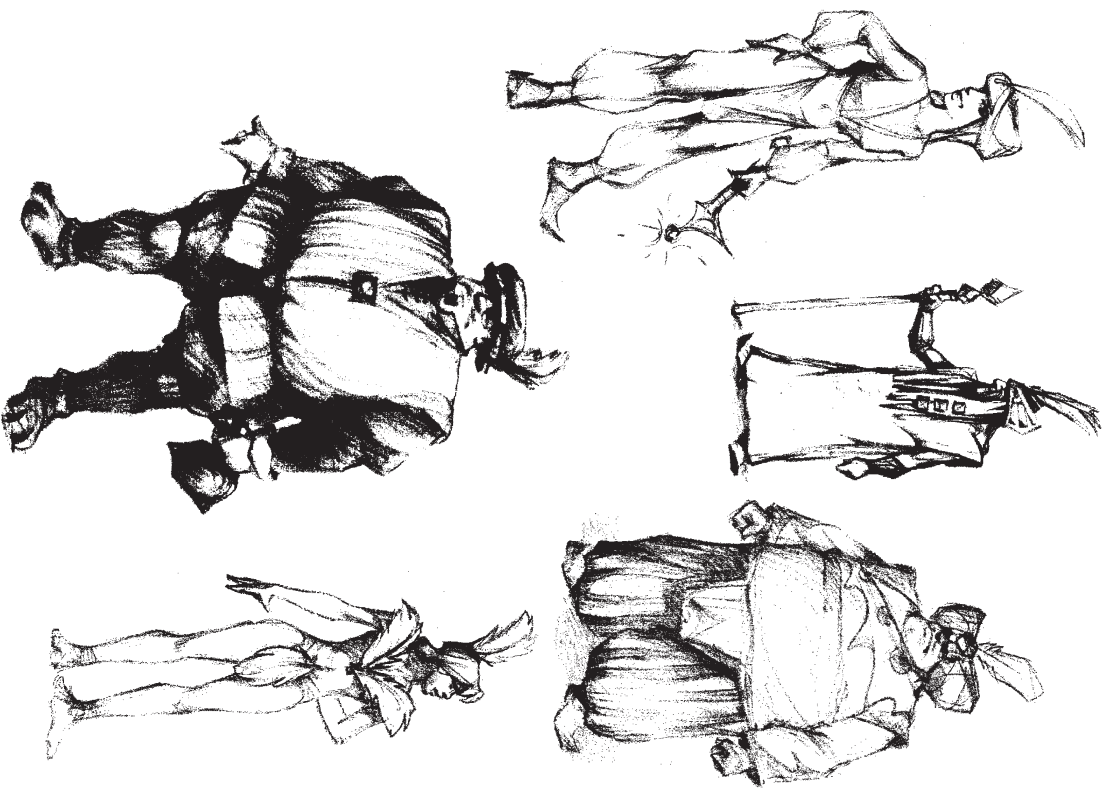
РЕМОНТ ПРЕДМЕТОВ

Предметы, какие предметы у персонажей требуют ремонта. Степень износа предметов можно посмотреть на экране передвинув персонажей в правый контекстный окне, если навести на ячейку с предметом курсор мыши. Износу подвержены только те предметы, которые несут или принимают удар, — оружие и доспехи. В строке «надёжность» выводится два числа, которые показывают текущий и максимальный ресурс предмета. Степень износа определяется отношением текущего ресурса к максимальному.



Желательно чинить по крайней мере те предметы, ресурс которых значительно снизился. Если изношенный предмет вам больше не нужен, лучше продать его без ремонта: денег за него вы получите меньше, чем за новый, но на полке магазина он появится уже полностью исправным.

Снимите с персонажей предметы, которые требуют ремонта, и переложите их в «боз». В экране ремонта выложите предметы на стол починки. После ремонта предметы снова окажутся в «бозе». Не забывайте одеть персонажей в доспехи и дать им в руки оружие!



О РОЛЕВОЙ СИСТЕМЕ

Игра «Проклятые Земли» использует ролево-тактическую систему, в которой многие параметры персонажей такие же, как и в «кассинеских» RPG, но есть и существенные различия. В игре отсутствует понятие «генерации персонажа» — вы получаете главного героя и других персонажей такими, «какие они есть», однако далее их можно развивать по вашему усмотрению. В «Проклятых Землях» нет и заранее заданных классов (воины, маги и т.д.). Главный герой и его спутники могут приобретать и улучшать как воинские, так и магические способности. Другие персонажи в игре (NPC) могут принадлежать к различным расам, иметь определённые способности и какие-то уникальные свойства, например, чувствительность/нечувствительность к огненным видам оружия или магии.

Все персонажи описываются некоторым набором параметров. Параметры главного героя вы сможете развивать на протяжении всей игры. Герой может брать с собой помощников, однако помощники не могут переходить с одного острова на другой.

Игровой процесс в основном заключается в выполнении заданий, в результате персонажи получают опыт и прокачиваются по сценарию игры. Полученный персонажем опыт вы можете распределить по своему усмотрению, приобретая те или иные навыки и умения (воинские, магические) или повышая уже имеющиеся, что и определяет «специализацию» персонажа.

РОЛЕВАЯ СИСТЕМА

ПАРАМЕТРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Основные параметры персонажа можно посмотреть в информационном окне («боевой экран»), если навести на персонажа курсор мыши. Наиболее важными текущими характеристиками являются здоровье персонажа и запас сил (доступен только для ваших персонажей).

ПАРАМЕТРЫ ГЕРОЯ И СПУТНИКОВ

Выше мы опишем параметры главного героя и его спутников как наиболее полные (отличия параметров других существ рассмотрим дальше). Каждый персонаж характеризуется атрибутами, или статистиками, имеет некоторое количество навыков и умения.

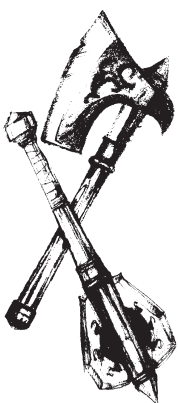
АТТРИБУТЫ ПЕРСОНАЖА

Атрибуты представляют собой наиболее существенные, «базовые» параметры персонажа, всего их восемь. Это 3 основных: сила, ловкость, разум — и 5 дополнительных: здоровье, запас сил, скорость действий, опыт, нагрузка.

Сила	23
Ловкость	30
Разум	20
Здоровье	42/12
Запас сил	55/55
Действия	1/6
Опыт	110
Нагрузка	62/70

Из атрибутов складываются возможности персонажа действовать в реальной обстановке, они определяют общую способность выживать, те или иные задания, Пределы параметров индивидуальны для каждого персонажа, они возрастают с ростом опыта. Некоторые атрибуты можно кратковременно повысить с помощью магических средств. Обратите внимание, что «запас сил» персонажа описывает запас физических и одновременно магических сил. Он расходуется и при бегством беге, и для вызова заклинаний.

Описание атрибутов персонажа можно посмотреть в таблице.



АТТРИБУТЫ СИЛА

ОПИСАНИЕ

«Сила» определяет физическое сложение и здоровье персонажа. Она влияет на «здоровье» — чем выше «сила», тем больше повреждений может вынести персонаж. Большой показатель «силы» позволяет двигаться с большей натружкой, надевать более тяжелые доспехи.

ДОВКОСТЬ

«Довкость» определяет выносливость и скорость действий персонажа. Довкость влияет на «запас сил» персонажа и на «скорость действий» — насколько быстро персонаж наносит удары или вызывает заклинания.

РАЗУМ

«Разум» определяет, сколько опыта персонаж получает за выполнение заданий. Чем выше параметр, тем больше получаемый опыт, что позволяет быстрее повышать навыки и приобретать новые умения. Увеличение «разума» снижает расход сил, который необходим для вызова заклинаний, и увеличивает познания во всех школах магии.

ЗДОРОВЬЕ

«Здоровье» определяет, сколько поражений может пережить персонаж. Когда персонаж получает врага, его «здоровье» уменьшается. При уровне «здоровья» 0 или ниже персонаж умирает. В окне параметров отображаются текущее и максимальное значения «здоровья».

ЗАПАС СИЛ

«Запас сил» определяет выносливость персонажа. Более выносливый персонаж способен дольше передвигаться бегом, а также вызывать более сложные заклинания. В окне параметров можно видеть текущее и максимальное значение «запаса сил».

СКОРОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

«Скорость действий» определяет как скорость нанесения ударов оружием, так и скорость вызова заклинаний.

ОПЫТ

«Опыт» персонажа влияет на несколько параметров. Во-первых, чем опытнее персонаж, тем легче ему выжить в бою и тем более он вынослив (учащаются «здоровье» и «запас сил»). Полученный «опыт» может быть вложен в повышение навыков и приобретение умений. Скорость набора «опыта» зависит от «разума» персонажа.

НАТРУЖКА

«Натружка» определяет, насколько сильно натружен персонаж. Чем больше персонаж несет доспехов и оружия, чем тяжелее они, тем больше «текущая натружка». Если она превышает значение «натружки», определяемой «сидой» персонажа, то он не может бегать. В окне параметров указана «текущая натружка» персонажа (сюда входят доспехи, оружие и трофейные предметы) и через Адроб — максимально возможная «натружка».



ОСНОВНЫЕ НАВЫКИ

Навыки	10	11	12	13	14	15	16
Базовый бой	0	1	2	3	4	5	6
Средние рк	0	1	2	3	4	5	6
Магия Стихий	0	1	2	3	4	5	6
Магия Чувств	0	1	2	3	4	5	6
Магия Астрала	0	1	2	3	4	5	6

Персонажу в игре доступны различные навыки, которые можно развить на боевые, магические и небоевые (прочие). Навыки дают персонажу разнообразные способыности, например, доккость рук. С помощью заклинаний, которые есть у персонажа, и навыков в той или иной школе магии он может нанести повреждения противнику, защищаясь от магических воздействий, становиться менее заметным и другим.

Навыки

Базовый бой

ОПИСАНИЕ

Навык владения оружием ближнего боя — ножами, топорами, копьями и тп. Атака (вероятность уаачного попадания по противнику) базирется на навыке владения оружием этого типа и зависит от «ловкости» персонажа.

Стрельба

Навык владения оружием дальнего боя — дуками и арбалетами. Атака персонажа базирется на навыке владения оружием этого типа и зависит от «ловкости» персонажа.

Ловкость рук

Навык, позволяющий открывать замки, оперировать механизмами, а также незаметно красть вещи у противника. Способность к таким действиям базирется на навыке «ловкость рук» и зависит от «ловкости» персонажа. Чем выше этот навык, тем более сложные устройства может использовать персонаж и тем выше вероятность, что кража не будет замечена.

Магия стихий, магия чувств, магия астрала

УМЕНИЯ

Уровневые умения	10	11	12	13	14	15	16
Ловкость (ур. 3)	0	1	2	3	4	5	6
Агрессия (ур. 3)	0	1	2	3	4	5	6
Знание (ур. 3)	0	1	2	3	4	5	6
Умение слышать	0	1	2	3	4	5	6

Умения определяют квалификацию персонажа в той или иной узкой области, позволяя ему достичь вершин мастерства. Умения проявляются только в условиях, когда персонаж выполняет действия, относящиеся к этой области (например, использует заклинание «Молния», обладая умением «Матри молний») или находится в соответствующей обстановке (например, ночью при умении ночного видения). Как и навыки,

заметать противников. Все навыки имеют пределы от 0 до 100. Выполнив задание, персонаж получает опыт и может улучшить навыки, чем выше развит некоторый навык, тем сложнее его повысить.

Рекомендуем обратить внимание на навык астрала, поскольку он определяет способность персонажа дечь себя и своих спутников, а также вызывать некоторые заклинания, в частности, «защиту от магии». Даже если ваш главный герой имеет преимуществовую воинскую «специализацию», то очень желательно иметь высокий навык, а также умения в области астрала. Описание навыков приведено в таблице.

БОВЫЕ УМЕНИЯ (градации: Стеллианист, Эксперт, Мастер)

Оружие [вид оружия]

- Повышенное умение владения данным оружием. Когда персонаж с этим умением использует данное оружие, точность атак возрастает

МАГИЧЕСКИЕ УМЕНИЯ (градации: Ученик, Эксперт, Мастер)

Магия [школа или группа магии]

- Повышенное умение владения заклинаниями из данной школы или группы магии. Умение позволяет использовать более сложные заклинания

Прочие умения (градации: Повышенная, Выдающаяся, Невероятная)

Ночное зрение

- Без данного умения радиус зрения ночью уменьшается вдвое. Умение позволяет лучше видеть в темноте (при максимальном развитии — так же, как и днём)

Здоровье

- Улучшение параметра «здоровье»

Выносливость

- Улучшение параметра «запас сил»

Регенерация

- Персонажи с повышенной «регенерацией» способны быстрее восстанавливать здоровье

Восстановление

- Ускоренное восстановление «запаса сил». Уменьшает время, необходимое для отдыха после бега или вызова заклинаний

Действия

- Повышенная скорость действий позволяет чаще наносить удары и быстрее применять заклинания

Нагрузка

- Персонаж, натренированный в подвиге тяжестей, может переносить большую нагрузку, в том числе тяжёлые доспехи

Сила

- Увеличение параметра «сила»

Довкость

- Увеличение параметра «довкость»

Разум

- Увеличение параметра «разум»

Умения не влияют прямо на основные параметры и навыки персонажа. Однако «эффективные» параметры, которые определяют способности персонажей к действиям оружием, магией или их чувственные способности, возрастают. Например, эффективность владения мечом определяется этим видом оружия.

базовым навыком «ближнего боя», «ловкостью» персонажа и уровнем умения «Меч». Повышенная «ловкость» приводит к возрастанию эффективного навыка ближнего боя, а умение «Меч» доподлинно повышает точность атаки именно этим видом оружия.

Градации

Оружие

Стеллианист
атака +5

Эксперт
атака +10

Мастер
атака +15

Градации

Магия

Ученик
познания +5

Эксперт
познания +10

Мастер
познания +15

Градации

Удар со спины

Повышенная
урон +500%

Выдающаяся
урон +750%

Невероятная
урон +1000%

Ночное зрение

радиус +66%

радиус +83%

радиус +100%

Здоровье,

Выносливость,

Регенерация,

Восстановление

уровень +130%

уровень +166%

уровень +200%

Действия

скорость +115%

скорость +130%

скорость +150%

Нагрузка

нагрузка +150%

нагрузка +200%

нагрузка +250%

Сила, Довкость,

Разум

параметр +2

параметр +3

параметр +5

БОВЫЕ ПАРАМЕТРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Эти параметры прямо влияют на возможности персонажа в боевой обстановке. Они зависят от многих факторов, в том числе от общих параметров персонажа (атрибуты, навыки, умения), от текущего оружия (урон, атака, действия) и доспехов (броня), от заклинаний в оружии и доспехах и от заклинаний, вызываемых непосредственно в бою. Значения параметров можно посмотреть в информационном окне в режиме «характеристики» (см. рис. в разделе «Боевой экран: Инфоокно»).

Скорость

- Определяет, насколько быстро персонаж перемещается (в скобках — способ передвижения)

Зрение

- Расстояние, в пределах которого персонаж видит местность, предметы и других персонажей

Атака

- Определяет точность атаки противника текущим оружием

Защита

- Способность персонажа уменьшать вероятность удара по нему

Урон

- Величина повреждения, которое наносится противнику одним ударом (в скобках — тип поражения). Через дефис указан вероятный вред от одного удара

Действия

Броня

Уязвимость

ДИСБАЛАНС ПАРАМЕТРОВ

При взятии оружия, навыков владения которыми у персонажа очень низкий, значения параметров «атака» могут подмучаться отрицательными. Это означает, что основная часть ударов не достигнет цели и лишь редкие случайные удары будут удачными. Кроме того, некоторые виды оружия могут давать прибавку к «атаке» и одновременно вызывать снижение параметра «защита».

ПАРАМЕТРЫ ДРУГИХ ПЕРСОНАЖЕЙ



В информационном окне можно посмотреть параметры других персонажей (NPC), если навести на них курсор мыши. Значения зависят от «уровня» персонажа, а также от его текущего состояния. Их внутреннее параметры (атрибуты и навыки) вам недоступны, но внешняя информация позволяет вам принять решение об исходе вероятного сражения с этим противником.

Описание большинства параметров NPC такое же, как у ваших персонажей. Параметр «Броня» приводится для всего тела персонажа. Параметр «Дол. защиты» описывает дополнительную устойчивость данного персонажа к урону определённого вида (оружием или магией).

Оценка в нижней строке показывает степень опасности этого персонажа для всей вашей партии (градоиды от «Никакой» до «Непобедимый»). Учище: эта оценка весьма приблизительная, особенно для противников, использующих магию!

☒ Определяет, насколько быстро персонаж наносит удары и использует заклинания!

☒ Подмощение части урона от удара, нанесённого персонажу

☒ Показывает виды урона, броня к которым сильно понижена

ДЕЙСТВИЯ В ГРУППЕ

Если у ваших персонажей установлен режим «атака», то они действуют свободно, совместно атакуют противников и могут атаковать друг друга при нападении на одного из них. Так же действуют и многие другие существа — и люди, и монстры. «Дружественные» персонажи и монстры не обязательно должны принадлежать к одному виду. При нападении на одного члена группы он известляет своих сторонников, которые прибегут ему на помощь. Рядом с вами могут встретиться персонажи, способные поднять превью на много десятков метров вокруг. Их лучше обходить или стараться победить ударом «со спины».

ОПЫТ И ЕГО РАСПРЕДЕЛЕНИЕ

Персонаж получает опыт за выполнение заданий, а также за победы над противниками. Количество опыта, которое будет вычислено группе за задание, указывается в информационном окне этого задания. Опыт делится на всех членов партии пропорционально их «разуму» независимо от степени их участия в задании или в сражении с противником. Каждый персонаж получает свою часть опыта лично, его нельзя передать другому персонажу. Отметим различия между общим опытом персонажа и свободным опытом.

Общий опыт — это один из атрибутов персонажа, определяемый как величина, подмощенная за выполнение всех заданий и победу над всеми противниками с начала игры. Выполнение очередного задания или очередная победа автоматически повышает

общий опыт. При этом параметр персонажа «заоровье» и «заяас сия» возрастает.

Свободный опыт — это опыт, который персонаж имеет возможность распределить по своему усмотрению для повышения каких-либо навыков или умений. Когда персонаж получает очередной опыт, это количество очков прибавляется к «свободному опыту» и сохраняется. Распределить свободный опыт персонажа можно, находясь в Лагере или Магазины в экране «Заклинания/Навыки». При этом значение свободного опыта уменьшается на израсходованное количество заданий, если нужно повысить у персонажа какой-либо «заоровостой» навык или умение. Расход свободного опыта на величину общего опыта персонажа не влияет.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ЗАОРОВЬЯ

Величина заоровья индивидуальна для каждого персонажа. Для ваших персонажей его значение зависит от параметров «сила» и «опыт», а также от умения «заоровье». Текущее значение заоровья выводится в информационном окне персонажа и отображается зелёной полосой. Если заоровье равно 0, персонаж умирает. Тибель главного героя приводит к концу игры, тибель кого-то из его спутников даёт возможность оставаться в живых продолжать игру. Однако число персонажей, которых главный герой может пригласить в свою партию, ограничено, и потеря опытного следователя может быть весьма ощутимой.

СХЕМА ТЕЛА ПЕРСОНАЖА, ПОРАЖЕНИЕ ЧАСТИ ТЕЛА

Обособенность игры «Проклятые Земли» заключается в детальной учёте поражений, наносимых персонажу в разные части тела. Состояние отдельных частей тела, которые определяют состояние заоровья персонажа (но оно не равно сумме показателя в каждой части), выводится на схеме тела в информационном окне (см. «Боевой экран: инфоокно»). Схема тела человека используется для всех гуманоидных монст-

ров (тролли, заментали и та.). Состояние частей тела оценивается по величине максимальной вреда, который эта часть способна принять. Для собственно тела значение вреда равно заоровью персонажа, сниженные уровни до 0 приводят к тибели персонажа.

Поражение конечностей сказывается на действиях заоровья. При снижении на 50% состояния заоровья ноги скорость передвижения персонажа падает вдвое, а для руки — вдвое снижается скорость действий оружием и визвожа заклинаний. Когда вред, нанесённый конечности, обрывает её состояние в 0, персонаж теряет способность ей нормально пользоваться: при поражении ноги (или лапы у зверей и монстров) скорость падает втрое, при поражении руки снижается втрое скорость действий оружием. Если повреждённая конечность продолжает получать поражения, то сумма вреда, нанесённого ей, может привести к необратимому или критическому повреждению конечности, выделит которое в игровой зоне персонаж не может (см. ниже). Конечности не относятся к жизненно важным органам, и их критическое поражение не вызывает тибели персонажа.

Голова, как и тело, относится к жизненно важным органам, но её способность выдерживать вред существенно меньше, чем у тела. Количество вреда, наносимого голове, для персонажа в бредом увеличивается с коэффициентом 3. Попадание в голову считается критическим поражением и отображается на боевом экране с подписанием «В ГОЛОВУ!».

ОСОБЕННОСТИ СХЕМЫ ТЕЛА ДЛЯ НЕКОТОРЫХ МОНСТРОВ



Многие звери и монстры по схеме тела не сильно отличаются от человека: например, у волка или кабана учитывается состояние тела, голова, лапы, двух передних и двух задних лап. Однако в ирвовом мире существует множество персонажей, чьё строение сильно отличается от человеческого или выделяет отдельные части тела (с точки зрения поражений) достаточно

трудно. На рисунке изображена схема тела дракона, которая включает всё тело целиком. Хотя дракон имеет голову и конечности, приземная атака его неэффективна (это летящий монстр), поэтому вред, наносимый разными частями тела, уравнивается. Для некоторых монстров нельзя разделить тело и голову, так как их тело состоит из головы; у других существ отсутствуют конечности (например, Прицип растет заоровья персонажа остаётся тем же, общее значение заоровья минус сумма вреда, применённого телу, конечностям и голове (с коэффициентом 5).

РЕГЕНЕРАЦИЯ

Если персонаж или монстр получает поражение, то со временем его состояние заоровья увеличивается благодаря регенерации.

Конечность, получившая критическое повреждение, неспособна к регенерации. Скорость регенерации ваших персонажей зависит от их умения «Регенерация».

ЛЕЧЕНИЕ ПОРАЖДЕНИЙ

В процессе боя или после него ваш персонаж может лечь в поражения, которые не привели к критическим повреждениям частей тела. Это можно делать заклинанием «Лечение», а также заклинанием, выложенным в доспехи. При наличии некоторой суммы денег обзавестись в магазине пельмошки можно. При наличии некоторой суммы денег обзавестись в магазине пельмошки можно. При наличии некоторой суммы денег обзавестись в магазине пельмошки можно.

БОЕВАЯ СИСТЕМА

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Боевая система в игре «Проклятые Земли» близка к принятой в «кассетных» ролевых играх. Каждый противник (человек или монстр) имеет набор зон поражения, соответствующий схеме его тела. Повреждение или уничтожение какой-то из зон поражения может привести к гибели противника или сильно ухудшить его движение. Какая-то из зон может быть защищена хуже, чем другие.

Защиту можно разделить на активную и пассивную, то есть можно активно уклониться от удара, а если это не удалось, то часть повреждений от этого удара пассивно примет на себя броня. Разные виды оружия по-разному пробивают ту или иную броню.

У противников броня описывается одним усреднённым значением, у ваших персонажей учитывается защита разных частей тела по зонам поражения (голова, тело, руки и ноги). Поскольку персонажи могут носить верхние и нижние доспехи, вклад каждого доспеха в защиту определённой части тела учитывается отдельно, общая величина брони суммируется. Кроме того, учитываются различия в защитной способности доспехов для разных видов поражения и зависимости от применённых материалов.

ВИДЫ ОРУЖИЯ И КЛАССИФИКАЦИЯ ВРЕДА

В игре применяются оружие ближнего боя (мечи, копы, молоты, топоры, булавы и прочее). Из стрелкового оружия могут быть лук и арбалет. Это оружие даётся то бою, которое особенно эффективно для поражения летающих и авирующихся монстров. На наших островах не принято использовать шиты, и собирать или купить их нельзя. В игре также присутствуют боевая магия.

Классификация типов вреда от различного оружия используется для описания защитных свойств материалов и доспехов, а также чувствительности/нечувствитель-

ности к отдельным типам вреда, которая присуща некоторым персонажам.

Тип вреда	Типы оружия и магии
Колошый	Аук, арбалет, копье, кинжал
Рубящий	Меч, топор
Дробящий	Арубина, молот, булава
Огненный	Магия огня
Кислотный	Магия кислоты
Электрический	Магия молнии

АТАКА

Способность персонажа причинить противнику вред определяется многими факторами. К первой группе факторов относятся общие параметры («сила», «ловкость», «скорость действий»), а также специфические навыки и умения, связанные с тем или иным оружием или магией. Ко второй группе относятся параметры оружия или магии: чешки заклинания. Возможность оружия определяются параметрами чешки и материалов, а также наличием и способом действия включенного в оружие заклинания. В сумме эти факторы определяют значение параметра «урон», которое можно посчитать в информационном окне персонажа. Третьим фактором является вероятность попадания, т.е. «ляжка». Она колеблется случайным образом относительно текущего значения для персонажа и его оружия. При нанесении удара в конкретную область тела (конечности или голову) вероятность попадания снижается: для конечностей — на 5 единиц, для головы — на 25.

Следующий фактор — это эффективность самого действия, т.е. удара или вызова заклинания. Возможна величина урона (без учёта защиты броней или отражения) случайным образом, меняется от минимального до максимального значения. При нанесении удара «со спины» урон составляет 300% от исходного или более, в зависимости от умения в этой области. Удар оружием ближнего боя может быть отражён (парирован) благодаря «эффективной лов-



кости», она определится атрибутом «нов-
«ловость». Атака из стрелкового оружия и
заклинания не парировать. При использо-
вании заклинаний одновременно поража-
ются все части тела, в том числе наиболее
чувствительные. Поэтому эффективность все-
го использовать оружие и магию совместно.

ЗАЩИТА

Если удар оружием или магическое воз-
действие достигают цели, то наносимый
ими вред также зависит от многих факто-
ров. Вредящие персонажи могут иметь
собственную, присущую им «броню», те-
нечувствительность к определенному типу
поражения (как физическому, так и маги-
ческому). Этот параметр можно посмот-
реть в инфомационном окне. У ваших пер-
сонажей часть удара поглощается доспеха-
ми, которые, как и оружие, могут быть из-
готовлены по разным чертежам и из раз-
личных материалов, иметь воюющие за-

щиты (защитные или лечебные). Для
ослабления урона от магии персонажи мо-
гут использовать защитные заклинания.

Следующим фактором, определяю-
щим причинный вред, является точка
попадания (часть тела), степень её защиты
непосредственно зависит от конструкции
применяемых доспехов. При хорошей
бронне или защите от магии удар может
полностью поглотиться, и персонаж не
получит вреда.

Часть урона, за вычетом действии всех
перечисленных факторов, прискадывается
к той части тела, куда попал удар, и наносит
ей вред. Если величина урона, прошедшая
через броню, выше, чем степень пораже-
ния, возможная для этой части тела (с учё-
том уже нанесённого ей вреда), то прокси-
дит либо её повреждение (нарушение Рабо-
ты или критическое поражение конечнос-
ти), либо гибель персонажа (при попадании
в голову или тело). В конечном счёте гибель
персонажа может наступить по сумме вре-
да, нанесённого отдельными частями тела.



СИСТЕМА МАГИИ

Многие параметры персонажа сказы-
ваются на его способностях к магии,
поэтому перед описанием параметров рас-
смотрим вначале систему магии, существу-
ющую в игре. Хотя развивать магические
способности персонажа не обязательно,
выполнение многих заданий при исполь-

зовании магии существенно облегчается.
Персонаж может применить магию (ма-
гические заклинания) напрямую, благода-
ря своим навыкам в той или иной магиче-
ской области, или косвенно, с помощью
предметов, в которые вложены заклина-
ния.



ШКОЛЫ МАГИИ

Магия в игре «Проклятые Земли» делится на несколько школ.

Магия стихий

Позволяет нанести повреждения тем или иным способом, а
также предоставляет защиту от повреждений. Эта магия де-
лится на огненную, электрическую и химическую.

Магия чувств

Позволяет улучшить то или иное чувство, спрятаться от обна-
ружения, создать иллюзию, отвлекающую противника.

Магия астрала

Включает в себя разнообразные заклинания, такие как асче-
ние, парализация, телепортация, защита от магии, изменение
размеров и т.п.



ЗАКЛИНАНИЯ

Все магические действия в игре выпол-
няются с помощью заклинаний. Глав-
ный герой начинает игру с небольшим на-
бором заклинаний: «орумный взор» и «ае-
чение». В дальнейшем новые заклинания
можно приобрести в магазинах заклина-
ний, а также добыть при выполнении не-
которых заданий. Персонажи могут обме-
ниваться заклинаниями и вкладывать за-
клинания в предметы (оружие и доспехи).

Магия стихий

Виды вреда

Непосредственный вред

Кратковременный вред по области

Длительный вред по области

Защита от вреда

Урон внутри первых трёх групп в Ма-
гии стихий наносится сходным образом,
различия заключаются в способе нанесения
урона (огнём, электрическим током или
кислотой). Так же будут вести себя заклина-
ния в этой группе, если их вложить в пре-
дметы оружия.

Заклинания первой группы поражают
противника направленно. Их достоинств-
ами являются большая величина урона и не-
возможность противника уклониться. Рас-
ход «запаса сил» при их вызове относительно
но невелик. При использовании рун «до-
полнительная цель» (D+ или D++) эти за-
клинания способны направленно пора-
жать сразу несколько целей (аве или три).
При использовании рун «дополнительная
цель» следует добавить одну из рун «цель»,
например, «выбрать противников» (Вр),
иначе дополнительные целями могут ока-

КОМПОНЕНТЫ ЗАКЛИНАНИЯ

Готовое заклинание состоит из компонен-
тов двух типов: обязательная основа опре-
деляет тип заклинания, а дополнительные
руны могут менять силу заклинания, спо-
соб его вызова или объект действия. Закли-
нания, вложенные в предметы, могут быть
снова извлечены оттуда при разорве в
конструкторе предметов, а затем вложены
в другие предметы или использованы пер-
сонажами напрямую. Сборка заклинаний
из компонентов и их разорвка выполняются
в магическом конструкторе (см. «Мага-
зин: конструктор заклинаний»).

Подгруппы и виды заклинаний

Магия огня	Огненная стрела
Магия молний	Молния
Магия кислот	Сгусток кислоты
Магия огня	Огненный шар
Магия молний	Небесная молния
Магия кислот	Фонтан кислоты
Магия огня	Огненная стена
Магия молний	Преграда из молний
Магия кислот	Кислотный туман
Магия огня	Защита от огня
Магия молний	Защита от молний
Магия кислот	Защита от кислот

заться ваши персонажи. Эти заклинания
эффективны в оружии и давшего, и близ-
него боя.

Заклинания второй группы действуют
на некоторую площадь. Они эффективны
при атаке компактной группы противни-
ков. Вкладывать эти заклинания лучше в
оружие давшего боя. При использовании в
заклинании рун «дополнительная цель»
способ действия этих заклинаний меняет-
ся: первый эффект действует как и раньше,
на участок местности, а дополнительные
выбьют расположенных рядом персона-
жей. Если в заклинании есть руна «выбрать
противников» (Вр), то можно вызвать его
прямо на своих персонажей — они не бу-
дут получать вреда, но будут поражаться
все противники, которые собьются вокруг.

Заклинания третьей группы особенно
удобны для создания порождающих обла-

тей или зашитых барьеров, которые про- тивник будет вынужден обойти. Эффект в заклинании указывает, сколько вреда будет нанесено, если противник будет находиться в области действия с самого начала до конца. Так как противники стараются обо- дить поражающие области, заклинания лучше применять в узких участках местности (например, в узком проходе или на мосту). Эти заклинания можно выкадывать в оружие ближнего боя для одновременного нанесения противнику урона двух типов.

Матия чувств

Подрушпы заклинаний
Повышение способностей
ваших персонажей

Ослабление возможностей противников

Две группы Матии чувств разнятся по целям, на которые они действуют: первая повышает зрительные способности персонажей, вторая группа уменьшает вероятность их обнаружения противником. Практически все заклинания Матии чувств изменяются на своих персонажей. Единственное исключение — **фейерверк**, он используется на участок местности.

Матия чувств имеет фиксированный эффект, руня усиления на неё не действует. Однако всем заклинаниям имеет смысл модифицировать амплитудность, а некоторым — область действия.

Оранжевый взор увеличивает область видимости на **50%**. **Ночное зрение** позволяет видеть ночью так же, как и днём (обычно персонаж видит ночью хуже). **Невидимость** делает персонажа менее заметным для противников, они видят его с рас-

МАТИЯ АСТРАЛА

Подрушпы заклинаний

Лечение

Прочие

При использовании рун «дополнительная цель» действие этих заклинаний также меняется: кроме основного эффекта по площади, дополнительны эффект действует на группы персонажей.

Наконец, группа зашитых заклинаний обеспечивает уменьшение магического вреда, причём оно персонажу. Наряду с прямым использованием на себя и союзников их эффективно выкадывать в доспехи, тогда величина брони против матии соответственно вида возрастает.

Виды заклинаний

Оранжевый взор, **Ночное зрение**, **Ясновидение**, **Поле зрения**

Невидимость, **Неслышимый шаг**, **Фейерверк**

стояния врагов меньше. **Неслышимый шаг** делает шаги персонажа тише, противники замечают его на слух на расстоянии врагов меньше.

Ясновидение позволяет видеть на расстоянии. Персонаж начинает видеть всех существ в области вокруг той точки, куда применено заклинание. Рекомендуется при создании этого заклинания использовать руня увеличения области действия. **Поле зрения** позволяет видеть, насколько далеко одни персонажи способны заметить других.

Фейерверк привлекает к себе противника, не поднимая тревоги у его соседей. Это позволяет одоеть даже крупную группу противников, выманивая и уничтожая их поодиночке. Для более эффективного применения этого заклинания рекомендуется использовать руню «расширенная область действия».

Виды заклинаний

Лечение

,

Регенерация

Защита от матии, Темпорация, Увеличение сил, Ослабление, Ускорение, Замедление, Увеличение, Уменьшение, Парамизация, Саабууме

Заклинания астральной матии можно разделить на две группы: руня, связанная с лечением, и группа разнообразных астральных эффектов.

Заклинание **Лечение** одинаково хорошо применять напрямую на своих персонажей, а также выкадывать в доспехи. В доспехах наиболее эффективно использовать действие с руней «разовое действие» (Pr), которая будет приводить к срабатыванию заклинания при ударе противника. Заклинание **Регенерация**, напротив, лучше использовать с руней увеличения амплитудности (B+ или B++) так как регенерация нужна на протяжении всего боя.

Усиление увеличивает на 50% показатель здоровья персонажа и на 30% — причисляемый вред. Рекомендуется выложить его в доспех или применить «на себя» пера боем. **Ослабление** уменьшает на 50% показатель здоровья противников и на 30% — причисляемый ими вред. Можно применять пера боем на особенно сильных противников.

Регенерация позволяет ускорить восстановление здоровья вашего персонажа. Эффект показывает, во сколько раз будет ускорена регенерация.

Ускорение увеличивает скорость действия, тем самым увеличивает скорость (частоту) нанесенных атак и применения заклинаний. Эффект показывает, на сколько будет увеличена скорость действия. Заклинание очень полезно для персонажей с малой скоростью действия.

Замедление уменьшает скорость действия противника. Заклинание малоэффективно без рун усиления, но с большим количеством рун можно замедлить противников в 5 и более раз.

Саабууме временно лишает противника способности применять заклинания. Рекомендуется использовать руня увеличения амплитудности.

Парамизация временно лишает противника способности двигаться и предпринимать какие-либо действия. Рекомендуется использовать руня увеличения амплитудности.

Темпорация действует только «на себя» и требует, чтобы конечная точка была в поле зрения.

Защита от матии действует так же, как отдарытые виды защиты Матии стихий, но она даёт защиту сразу от всех видов матии.

УСЛОВИЯ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ВЫЗОВА ЗАКЛИНАНИЯ

Каждое заклинание имеет параметр «сложность». Для того чтобы персонаж мог им пользоваться, познания в соответствующей школе матии (с учётом «фрагмента», навыка и умения в данной матии) должны быть не ниже этой величины. Если навык недостаточен, его можно повысить, используя свободный опыт. Можно также использовать «фрагму» (повысив умение «Разум») или повысить умение в данной матии. Можно дать заклинание другому персонажу, у которого познания более высокие. Если заклинание выкадывается в предмет, то «сложность» предмета должна быть не ниже «сложности» заклинания.

«Запас сил» заклинания не должен превышать «запас сил» персонажа, зависящий от умения «Выносливость», а также от атрибутов «ловкость» и «опыт». Аналогично, «запас сил» заклинания не должен быть выше «энергии» предмета, в который предполагается выложить заклинание.

Чтобы повысить «запас сил» персонажа, нужно увеличить его общий опыт или повысить умение «Выносливость». Увеличение «фрагмента» уменьшает запас сил, расходуемый при вызове заклинания. Кроме того, параметр «запас сил» заклинания может быть уменьшен с помощью рун, для этого нужно выложить в заклинание руню «малый расход запаса сил» (3-) или «минимальный расход запаса сил» (3--).

Следует учесть, что «запас сил», которого требует заклинание с рунями, не может быть меньше, чем «запас сил», которого требует заклинание, состоящее из одной «основы». Таким образом, руня 3- и 3-- эффективны только совместно с другими рунями.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СОВЕТЫ

Заклинания, накладываемые на персонажей, не аддитивны, т.е. наложение нескольких заклинаний подряд или заклинаний, имеющих одинаковую основу, действует, как самое сильное из них. Заклинания, на-

кадьяемые на участок местности, административный, т.е. эффект от их использования складывается. Например, повторное использование «орбитного взора» не увеличивает радиуса видимости по сравнению с орбитальным заклинанием (но добавляет время действия); накопление двух «огненных стен» приводит к поучению противника суммарного урона.

Урна «разовое действие» (Pr) и «постоянное действие» (Pl) необходимы для заклинаний в предметах оружия и доспехах, но не требуются в магических жезлах.



ОПИСАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Описание

Магия стихий
Огненная среда



Стрела из пламени, всегда попадающая в противника.

Молнии



Разряд молнии, вылетевший из рук заклинателя, всегда поражает противника.

Спусток кислоты



Спусток кислоты, который всегда поражает противника заклинателя.

Огненный шар



Огненный шар наносит повреждения всем, кто расположен рядом с местом его взрыва. Заклинание действует на участок местности.

Небесная молния



Удар молнии наносит повреждения всем, кто находится рядом с местом удара. Заклинание действует на участок местности.

Фонтан кислоты



Фонтан сильной кислоты наносит повреждения всем, кто находится вокруг. Заклинание действует на участок местности.

Огненная стена



Стена бушующего пламени поражает каждого, кто находится внутри неё. Заклинание действует на участок местности.

Прерыва из молнии



Разряды молнии создают барьер, поражающий всех, кто пыгается его пересечь. Заклинание действует на участок местности.

Кислотный туман



Облако кислотного тумана наносит повреждения каждому, кто находится внутри него. Заклинание действует на участок местности.

Защита от огня



Пока работает это заклинание, защищенный им менее восприимчив к огненным воздействиям на него.

Защита от молний



Пока работает это заклинание, защищенный им менее восприимчив к воздействиям молнии на него.

Защита от кислоты



Пока работает это заклинание, защищенный им менее восприимчив к воздействиям на него кислоты.

Магия чувств



Орбитный взор



Позволяет значительно увеличить радиус зрения.

Ночное зрение



Дает возможность, подобно многим зверям, видеть в темноте так же хорошо, как и днём.

Невидимость



Тот, на кого наложено это заклинание, замечен для зрения противников с вдвое меньшего расстояния. Фигура персонажа становится полупрозрачной.

Неслышимый шаг



Тот, на кого наложено это заклинание, замечен для слуха противников с вдвое меньшего расстояния. Звук шагов персонажа перестает быть слышен.

Фейерверк



Создаёт фейерверк, привлекающий внимание всех, кто может его увидеть или услышать. Противник при этом не поднимает тревоги.

Ясновидение



Позволяет видеть других персонажей вокруг удалённой точки, на которую было наложено это заклинание.

Поле зрения



Позволяет увидеть границы, в которых видит окружающее пространство того персонажа, на кого было прицелено данное заклинание.

Магия астрала



Описание

Одно из самых необходимых заклинаний, оно восстанавливает потерянное в бою здоровье.

Парализация



Позволяет парализовать противника на некоторый период времени (чтобы вызвать заклинание, вы должны вызвать противника).

Защита от магии



Ослабляет урон, причиняемый любыми заклинаниями, которые относятся к Магии стихий.

Темпорталия



Перемещение из одной точки пространства в другую (чтобы вызвать заклинание, вы должны видеть точку назначения).

Увеличение силы



Позволяет временно увеличить здоровье вашего персонажа и урон, наносимый оружием противнику.

Ослабление



Позволяет временно уменьшить здоровье противника и урон оружием, который он наносит вашим персонажам.

Регенерация



Увеличивает скорость регенерации здоровья.

Саботажные



Временно не даёт возможности противнику пользоваться заклинаниями (чтобы вызвать заклинание, вы должны видеть противника).

Ускорение



Позволяет на время увеличить свою скорость нанесенных ударов и вызова заклинаний.

Замедление



Позволяет на время уменьшить скорость, с которой противник наносит удары и вызывает заклинания.

РУНЫ

Чтобы увеличить силу или радиус действия заклинаний, повысить их эффективность, определить дополнительные цели или, наоборот, указать категории персонажей, на которых они будут действовать, и, наконец, сделать возможным вкладывание

Группа

Описание действия

Действие



Увеличивает тот или иной эффект заклинания. В эту группу входят руны, определяющие дальность действия, цели, область действия, эффективность, длительность заклинания и расход магической энергии

Цель



Позволяет выбрать группу персонажей или расу, на которую действует заклинание (при попадании на остальных оно действовать не будет). Это руны «выбравать» — друзей, противников, людей, животных, орков, ящеров

Предмет



Позволяет задать момент вызова или периодичность действия заклинания (руны «разовое действие» и «постоянное действие»), выдает на скорость восстановления энергии в предмете (руна «восстановление энергии»)

ОПИСАНИЕ РУН

Действие различных рун и знаки, которыми они указаны в описании готовых заклинаний на экране «Заклинания/Навыки», приведены в таблице.

Действие

Описание

Знак

Дальнее действие



К изначальному расстоянию, на которое действует заклинание, будет добавлена такая же величина.

A+

Сверхдальнее действие



К изначальному расстоянию, на которое действует заклинание, будет добавлена его удвоенная величина.

A++

Дополнительная цель



Кроме выбранной цели, заклинание действует ещё на одну, находящуюся поблизости.

C+

Дополнительные греми



Кроме выбранной греми, заклинание подействует ещё на две, находящиеся поблизости

Ц++

Выбрать противников



Заклинание будет действовать только на противников

Вр

Расширенная область действия



К изначальной площади действия заклинания прибавится такая же величина

P+

Выбрать людей



Заклинание будет действовать только на людей

Лд

Максимальная область действия



К изначальной площади эффекта заклинания прибавится её удвоенная величина

P++

Выбрать болтинов



Заклинание будет действовать только на болтинов

Го

Усиление



К изначальной величине эффекта заклинания добавится такая же величина

У+

Выбрать орков



Заклинание будет действовать только на орков

Ор

Максимальное усиление



К изначальной величине эффекта заклинания добавится его удвоенная величина

У++

Выбрать лшеров



Заклинание будет действовать только на лшеров

Лш

Долговременное действие



К изначальной длительности эффекта заклинания прибавится такая же величина

В+

Предмет
Разовое действие (предмет)



Описание

Заклинание может быть вложено в предмет и будет действовать при нанесённом им или по нему ударе

Пр

Сверхдлительное действие



К изначальной длительности эффекта заклинания добавится её удвоенная величина

В++

Постоянное действие (предмет)



Заклинание вкладывается в предмет и вызывается, пока в предмете хватает энергии

Пп

Малый расход запаса сил



Позволяет уменьшить запас сил, затрачиваемый на использование заклинания

З-

Восстановление энергии предмета



Увеличивает скорость регенерации энергии в предмете с заклинанием

Э+

Минимальный расход запаса сил



Позволяет значительно уменьшить запас сил, затрачиваемый на использование заклинания

З--

Быстрое восстановление энергии предмета



Значительно увеличивает скорость регенерации энергии в предмете с заклинанием

Э++

Цель

Выбрать друзей



Описание

Заклинание будет действовать только на союзников

Др



Общие сведения

В «Проклятых Землях» есть возможность для организации игры по локальной сети, игра реализована по технологии клиент — сервер. В сетевой игре могут принимать участие до 6 игроков. Первый начавший игру запустит на своей машине сервер, он же будет одновременно являться клиентом. Другие игроки подключаются к серверу как клиенты. Более подробное описание технологии подключения (аппаратные требования, протоколы и настройки), а также последняя информация по правилам сетевой игры содержится в файле Readme.txt.

Принцип сетевой игры сходен с сюжетными миссиями: группа игроков выполняет задания на игровой зоне, а также может пользоваться Базой и Магазином. Группа действует совместно, и в ней есть лидер — это тот, кто запустил сервер. Лидер получает задания на Базе и руководит переходом группы с Базы в игровую зону и обратно. Все участники действуют в одной игровой зоне, которая определяется поочередным заданием. В сетевой игре используются карты из сюжетной игры, но монстры и ключевые предметы на них расставлены по-другому. Персонажи каждого участника игры хранятся на его машине.

Создание персонажа

Выберите в основном меню пункт «Сетевая игра». В появившемся экране можно создать нового персонажа или выбрать одного из уже имеющихся. Перед началом игры можно зайти в Лагерь, чтобы выбрать и взять с собой предметы, оружие, доспехи и заклинания.

При создании нового персонажа вы можете выбрать облик одного из персонажей, которые есть в игре, а также задать имя и принадлежность к клану. У нового персонажа можно перераспределить начальные характеристики (силу, ловкость и разум), а также изменить пропорции его тела. Персонаж получает начальный комплект доспе-

хов и некоторое количество очков опыта, которые можно использовать по вашему усмотрению, например, повысить навыки или умения в определенной области.

Далее для персонажа необходимо выбрать один из предметов оружия, один из волшебных предметов и одно заклинание (чтобы взять заклинание, нужно иметь соответствующий магический навык). Укажите на являющемся с предметом мышью и нажмите левую кнопку; являясь с выбранной ми предметами отменяются цветной рамкой. На этом создание персонажа заканчивается.

Запуск игры

Выберите в начальном экране сетевой игры персонажа и нажмите кнопку . Через некоторое время появится экран создания игры/подключения, в левом окне будет выведен список доступных серверов. Выберете сервер, к которому хотите подключиться. У вас также есть возможность записать имя сервера или его IP-адрес в «Адресную книгу».

В правом окне можно прочитать параметры связи с текущим сервером (IP-адрес, порт, время отклика и т.д.). Выбрав нужную строку, нажмите кнопку . Через некоторое время, необходимое для установления соединения и загрузки игровых ресурсов, вы попадете на Базу и сможете начать диалог с другими игроками.

Для создания собственного сервера выберите в левом окне верхнюю строку, а в правом — остров, на котором хотите играть. Задайте количество игроков, которые смогут к вам подключиться, и нажмите .

Игровой процесс

На экране Базы выйдутся портреты персонажей, которыми играют участники. Подписи под портретами отмечают местонахождение персонажей (на Базе, в Магазине или в игровой зоне). На Базе можно поучить задания от одного из сюжетных персонажей, а также восстано-

виться услугами Магазина и Конструктора. Набор предметов на полках магазина соответствует острову, где вы находитесь. В отличие от сюжетной игры, каждый участник взаимодействует только теми профессиями, которые он лично добыл в игровой зоне.

Задания выдаются только лидеру группы, он же может отказаться от выполнения задания. Лидер первым входит в игровую зону и последним выходит из нее. Другие участники могут покинуть игровую зону и перейти на Базу, а также вернуться обратно в любой момент. Чтобы взять новое задание, необходимо выполнить текущее (или отказаться от него). Лидер должен сообщить об этом на Базе тому персонажу, который выдал задание. Опыт за выполненные задания и победы над противниками делится на всех участников группы, как и в сюжетной игре.

Общение участников

Участники игры могут посылать друг другу текстовые сообщения, которые отображаются на экране. Для перехода в режим ввода сообщений нажмите клавишу <Enter>. Введите текст, затем нажмите <Enter> еще

раз. При необходимости переключите язык клавиатуры, как это предусмотрено в вашей операционной системе.

Обмен предметами

Чтобы обмениваться предметами и деньгами, оба персонажа должны находиться на Базе (вне Магазина). Щёлкните по портрету игрока, с которым вы хотите обменяться, вы посылаете ему приглашение. Если он откликнется, щёлкнув по вашему портрету, вы оба попадаете в экран обмена. Его интерфейс похож на экран покупки-продажи. Когда предметы выложены на стол обмена, партнёр может видеть их на своём экране. Вы также в состоянии видеть предметы, которые партнёр выложил на свой стол. Кроме предметов и заклинаний, можно передать друг другу деньги. Выход из экрана обмена происходит после совершения сделки или по клавише <Esc>.

Выход из игры

Для выхода из сетевой игры нажмите клавишу <Esc> и перейдите в главное меню, которое позволяет начать новую игру или завершить программу.



АВТОРЫ

FINAL INTERACTIVE

Концепция и дизайн игры:	Амитрий Девяшев, Сергей Орловский
Продюсер:	Сергей Орловский
Руководитель проекта:	Амитрий Захаров
Веб-уший программист:	Юрий Важевич
Программирование ядра	
3D графика:	Юрий Важевич, Евгений Иванов
Программирование интерфейса:	Александр Амитриев, Павел Епишин
Программирование звука:	Евгений Иванов
Программирование ирвового ядра:	Андрей Гулин, Юрий Важевич, Евгений Иванов
Программирование искусстваного интеракта:	Андрей Гулин
Программирование сетевой игры:	Андрей Гулин, Евгений Иванов
Программирование скриптовых функций:	Андрей Гулин
Программирование специальных эффектов:	Андрей Гулин, Евгений Иванов, Юрий Важевич, Александр Амитриев, Николай Козлов
Программирование редактора уровней и инструментовари:	Павел Епишин, Василий Подоба, Андрей Емельяненко, Александр Амитриев, Андрей Чернышев
Инсталлятор и автозапуск:	Павел Епишин, Виктор Сурков
Вебуший художник:	Елена Рычкова
Художник-постановщик:	Николай Козлов
Эскизы:	Николай Козлов, Всеволод Мартыненко
Оформление интерфейса:	Николай Козлов, Елена Рычкова, Андрей Чернышев, Алексей Борзых
3D моделирование:	Алексей Борзых, Олег Глазунюв, Андрей Чернышев, Елена Рычкова, Ирина Полищук
3D анимация:	Ольга Новикова, Алексей Борзых, Олег Глазунюв
2D графика и текстуры:	Виктор Сурков, Николай Козлов
Моделирование и текстурирование ландшафта:	Елена Рычкова, Виктор Сурков, Николай Козлов, Андрей Чернышев
Графический дизайн уровней:	Елена Рычкова, Александр Коробельников, Андрей Чернышев, Елена Рычкова, Сергей Козлов, Николай Козлов, Андрей Чернышев, Александр Коробельников

Видеоролики:

Александр Коробельников, Николай Козлов, Алексей Борзых, Андрей Чернышев, Ольга Новикова, Виктор Сурков

Сценарий:

Тексты:

Эскизы уровней:

Алексей Свиридов, Владимир Братин
Алексей Свиридов, Дариса Цыпенкова,
Лина Воробьева, Мария Микаэли
Амитрий Девяшев, Александр Мишулин,
Амитрий Ножинин, Арсений Адамов,
Александр Винников

Разработка уровней:

Александр Мишулин, Елена Рычкова,
Сергей Козлов, Андрей Чернышев

Звукорежиссёр:

Звукорежиссёр:

Ассистент звукорежиссёра:

Композиторы:

В главной роли:

Роли озвучивали:

Михаил Матвеев
Михаил Матвеев
Дариса Цыпенкова
Константин Глазунюв, Андрей Федоренко,
Максим Суайин
Сергей Кутясов
Эммануила Витурган, Всеволод Абурадов,
Алесь Германова, Сергей Чонишвили,
Владимир Сазонтьев, Андрей Ярославцев,
Елена Миллютти, Алексей Кузнецов,
Виктор Заваулин, Борис Шуряков,
Александр Девяков, Авантара Леонтьев,
Амитрий Назаров, Юрий Шерстнев,
Дариса Пребендикова, Сергей Габриэлян,
Алексей Ворунцов, Наталия Лоскутова,
Жанна Никонова, Владимир Самойлов,
Владимир Сулимов, Амитрий Филимонов,
Сергей Комеников, Анаголий Меншиков,
Аюммида Ступенькова, Александр Быков,
Ольга Сиррина, Марина Есиленко

Макет и дизайн упаковок, пакеты:

Виктор Сурков, Александр Коробельников,

Андрей Чернышев, Елена Рычкова,
Артур Гайнутдинов, Юлий Назаренко,
Тимур Мутсаев, Александр Панов

Руководство пользователя:

Дизайн и верстка Руководства

пользователя:

Владислава Малинова

Продюсер русской версии:

Выпускающий редактор:

Корректор:

Маркетинг и внешние связи:

Web-дизайн:

Web-дизайн:

Александр Амитревский
Василий Подоба
Светлана Подберезина
Сергей Орловский, Елена Чуракова,
Евгения Ванникова, Александр Амитревский,
Ольга Алексеева
Артур Гайнутдинов, Николай Козлов,
Александр Панов, Ярослав Чеботарев

Сетевое администрирование:

Техническая поддержка:
Административная поддержка:

Контроль качества:
Тестирование:

Отдельные спасибо:

Амитрий Немчинов, Роман Козлов,
Владимир Филяков

Александр Иванов, Евгений Ермаков
Елена Рубанова, Александр Ваденсия-Кампо,
Егор Доронин, Татьяна Кузнецова,
Елена Долгачова, Любовь Брхан

Ярослав Чеботарев
Андрей Маховиков, Александр Никанаров,
Алла Зорько, Алексей Брызгалов,
Константин Шарук, Амитрий Ножнин,
Денис Давыдов, Никита Карсев,

Данила Мищенко, Александр Гельман
Франк Нейкелес, Фрис Таррет,
Felix Aschauer, Christian Schneider,
Петру Высотину, Сергею Захарову,
Михаилу Семенову, Андрею Фомину,

Александру Фридрихсону,
Александру Лемешко, Виктору Трухану,
Алексею Ворошилову, Михаилу Розенбергу,
Татьяне Волковой, Всеволоду Корольчу,
Владимиру Варяновскому,
Михаилу Хомазюку, Денису Выступеву

IS

Продюсер:
Исполнительный продюсер:
Маркетинг:

Юрий Мирошников
Александр Турин
Николай Барышников



УПРАВЛЕНИЕ В ИГРЕ

Непереназначаемые клавиши

Часть клавиш в игре имеет заранее определённое назначение, и изменить его нельзя:

- <Esc> отмена действия, закрытие окна или экрана, выход в <Esc>-меню;
- <Enter> (обе клавиши) подтверждение действия или выбора в меню, ввод строки;
- <Ctrl> (обе клавиши) режим вращения камеры;
- <Alt> (обе клавиши) замедляет двойной щелчок мышью (double click) в клавипатурных комбинациях;
- <Shift> (обе клавиши) выбор персонажей, в Магазине — взятие предметов в ячейке, прокрутка линейки;
- <~> вызов экрана консоли;
- <Scroll Lock> сделать снимок экрана в каталоге игры, shotxxxx.bmp (xxxx = 0000, 0001 и т.д.).

В тех случаях, когда в каком-либо экране используется какая-либо жёстко привязанная клавиша не из списка переназначаемых (пример: в экране Сохранения/Загрузки для удаления симовов) и вы назначили ей какое-либо другое действие (пример: установить камеру в положение «на север»), будет работать первая, а не вторая функция.

Редактирование строки в некоторых экранах (например, Сохранение/Загрузка)

В случае, когда редактируется строка символов, есть клавиши, жёстко выполняющие следующие функции:

<Backspace>

<влево> стереть символ слева курсора, при входе в поле — стереть всю строку;

<вправо>

<Home>

<End>

Перечисленные клавиши, а также клавиши букв (латинские и русские), цифр и т.д. в этом режиме будут использоваться для ввода символов в строку, а не выполнять назначенные им функции.

Клавиши, назначенные по умолчанию

Окна на боевом экране

<M>

Информационное окно

<>

</>

<>

Текстовое окно

<L>

<K>

Выбор персонажей

<F1>

<F2>

<F3>

<F4>

Режимы передвижения (позы персонажей)

<Z>

<X>

<C>

<V>

Выбор оружия

<O>

<W>

<E>

<R>

Выбор заклинаний

<1>

<2>

<3>

<4>

<5>

<6>

<7>

<8>

стереть символ слева курсора, при входе в поле — стереть всю строку;

стереть символ правее курсора, при входе в поле — стереть всю строку;

сдвинуться влево на один символ;

сдвинуться вправо на один символ;

сдвинуться в начало строки;

сдвинуться в конец строки.

показать мини-карту;

общий вид персонажа;

повреждения и схема тела персонажа;

характеристики персонажа;

активные заклинания;

информационные сообщения;
список професс и предметов.

выбрать первого персонажа (отсчёт слева);

выбрать второго персонажа;

выбрать третьего персонажа;

выбрать всех персонажей.

бежать;

идти (стоять);

краситься (приветствие);

ползти (лежать).

взять в руки оружие 1 (отсчёт слева);

взять в руки оружие 2;

взять в руки оружие 3;

взять в руки оружие 4.

сделать активным заклинание 1 (отсчёт сверху);

сделать активным заклинание 2;

сделать активным заклинание 3;

сделать активным заклинание 4;

сделать активным заклинание 5;

сделать активным заклинание 6;

сделать активным заклинание 7;

сделать активным заклинание 8.

Выбор волшебных предметов

- <P> использовать предмет 1 (отсчёт справа);
- <O> использовать предмет 2;
- <I> использовать предмет 3;
- <U> использовать предмет 4.

Команды персонажам

- <F> следовать за персонажем;
- <S> укрестить или применить «ловкость рук»;
- <A> переключить режим «атака»/«защита».

Придельные удары

- <Num 8> придельно ударить в голову;
- <Num 4> придельно ударить в левую руку, левую переднюю лапу (с позиции атакующего);
- <Num 5> придельно ударить в тело;
- <Num 6> придельно ударить в правую руку, правую переднюю лапу;
- <Num 1> придельно ударить в левую ногу, левую заднюю лапу;
- <Num 3> придельно ударить в правую ногу, правую заднюю лапу.

Управление временем в игре

- <Пробел> приостановить игру (пауза);
- <Num -> нормальная скорость игры;
- <Num +> увеличенная вдвое скорость игры.

Управление камерой

- <Home> установить режим «смежения» за персонажем;
- <N> установить камеру в стандартное положение «на север»;
- <вверх> сдвинуть камеру вперёд;
- <вниз> сдвинуть камеру назад;
- <влево> сдвинуть камеру влево;
- <вправо> сдвинуть камеру вправо;
- <Page Up> приблизить камеру;
- <Page Down> отодвинуть камеру;
- <Ctrl> + <вверх> наклонить камеру вверх;
- <Ctrl> + <вниз> наклонить камеру вниз;
- <Ctrl> + <влево> повернуть камеру влево;
- <Ctrl> + <вправо> повернуть камеру вправо;
- <F9> перевести камеру в положение 1;
- <F10> перевести камеру в положение 2;
- <F11> перевести камеру в положение 3;
- <F12> перевести камеру в положение 4;
- <Ctrl> + <F9> запомнить положение камеры 1;
- <Ctrl> + <F10> запомнить положение камеры 2;
- <Ctrl> + <F11> запомнить положение камеры 3;
- <Ctrl> + <F12> запомнить положение камеры 4.

Разное

- <Esc> вызвать <Esc>-меню;
- <Tab> переключиться в экран заданий;
- <F5> сделать «быструю запись»;
- <F8> загрузить «быструю запись»;
- <N> вызвать последний показанный обучающий экран.