

КРЫЛЬЯ ОСКВЕРНИТЕЛЯ

Руководство к игре (v1.0.0)

В сюжетной игре, доступной с самого начала, вы берёте на себя управление целым родом драконов, по одному за раз. Каждый ваш дракон должен будет выполнить определённое задание Владычицы за ограниченный временной промежуток. После того как задание будет выполнено, вы можете дождаться конца срока или пойти к Владычице самостоятельно. После сдачи выполненного задания вы продолжите игру новым драконом, с одной дополнительной особенностью выбранной вами из трёх предложенных и получаете новое задание. Когда число улучшений достигнет 13ти, вы получите финальное задание. Выполнив его вы пройдёте сюжетный режим, что откроет для вас доступ в режим «Свободной игры». Вторым способом прохождения сюжетной игры является путь предательства — нападите на Владычицу и сокрушите её в честном бою. В игре существует 23 достижения которые можно разблокировать добиваясь определённых результатов в сюжетном режиме. Каждое разблокированное достижение позволит вам добавить одну дополнительную особенность для своего дракона в свободной игре. Чтобы разблокировать все достижения сюжетный режим придётся пройти многократно, используя различные пути и виды драконов.

ИНТЕРФЕЙС (ГЛАВНОЕ МЕНЮ)



1) Начинает новую сюжетную игру. Прогресс игры сохраняется автоматически на каждом году игры и при выходе. Если у вас есть активная сюжетная игра, кнопка изменится на «Продолжить Сюжет», что позволит продолжить игру с последнего сохранения. Для сброса сюжетного сохранения используйте меню «настройки».

2) Отображает открытые достижения. После прохождения сюжетной компании кнопка изменится на «Начать свободную», что позволит вам начать игру в режиме песочницы. В режиме песочницы так же действуют автосохранения, если у вас есть активная свободная игра кнопка сменится на «Продолжить Свободную». Её так же можно сбросить через меню настроек.

3) Перейти к меню настроек

4) Отрывает это руководство

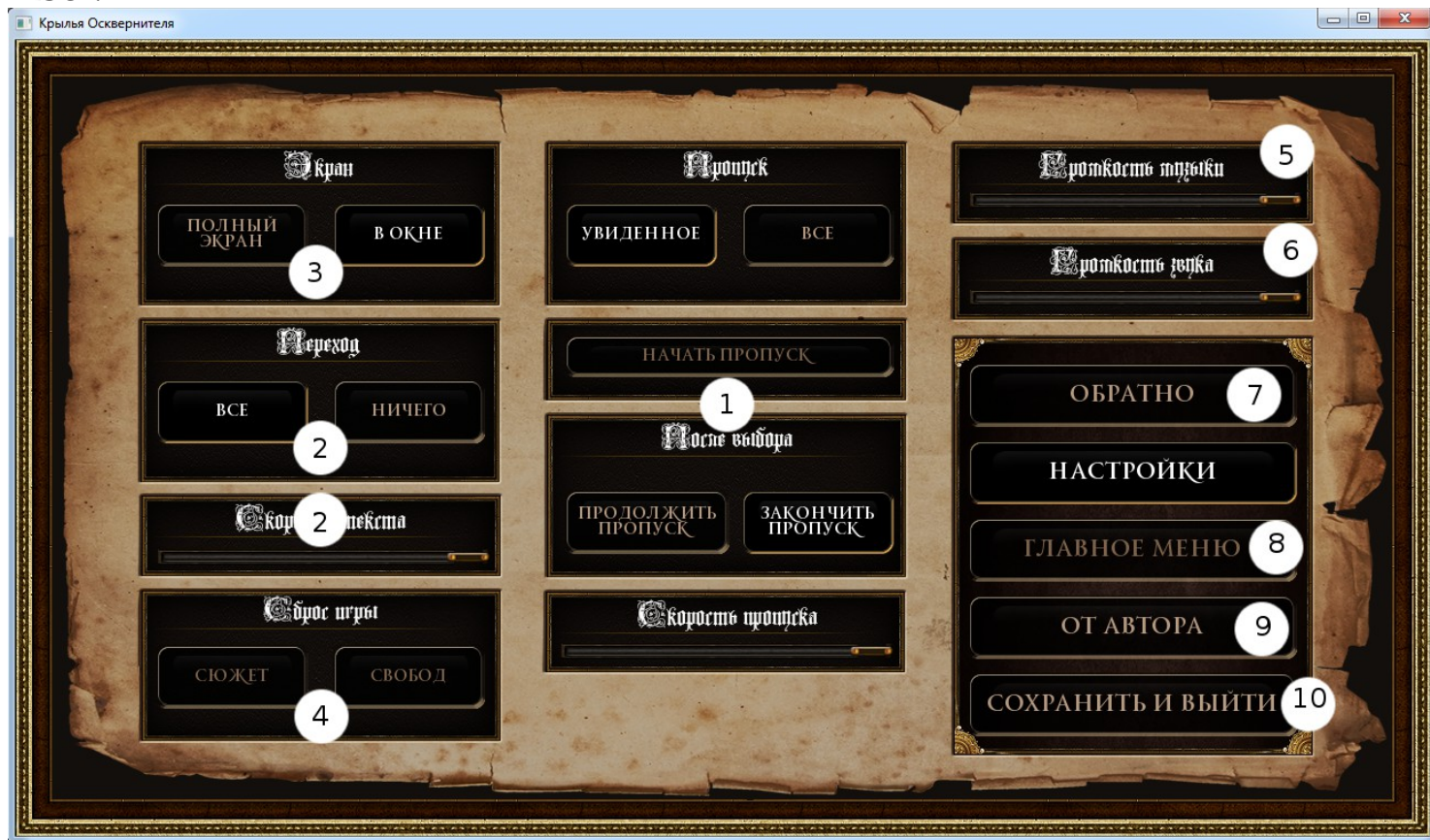
5) Завершает игру

6) Вы можете воспользоваться этими кнопками чтобы перейти к онлайн-пожертвованию.

Поддержите разработчиков финансово и они обязательно подарят вам новые замечательные игры!

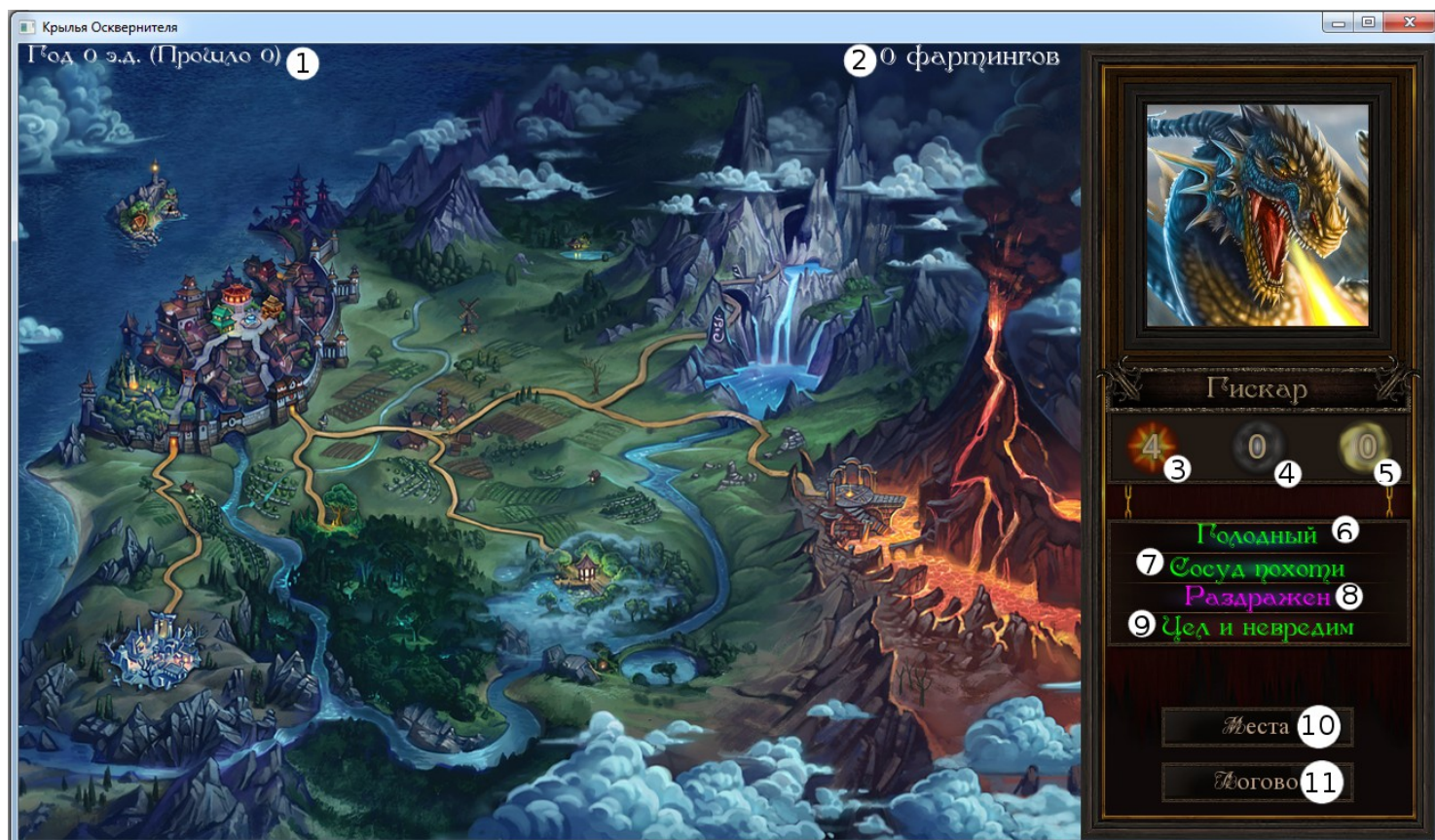
ИНТЕРФЕЙС (НАСТРОЙКИ)

Настройки доступны как из главного меню так и из любого места игры по нажатию клавиши «ESC».



- 1) Все пункты меню в этом столбце бесполезны и ничего не делают.
- 2) Эти пункты так же бесполезны
- 3) Выберите оконный или полноэкранный режим
- 4) Позволяет сбросить и начать заново сюжетную либо свободную игру
- 5) Настройте громкость музыки
- 6) Настройте громкость звуков (стоны женщин и рёв дракона)
- 7) Возвращает вас к игре, если вы вызвали это меню через ESC
- 8) Выход в главное меню
- 9) Открывает файл redme.txt
- 10) Выйти из игры с сохранением текущего прогресса

ИНТЕРФЕЙС (МЕНЮ КАРТЫ)



1) Исчисление лет в игре ведётся с начала «Эры Драконов» - года когда первый дракон появился на с землях вольных народов. Каждый новый дракон будет расти 10 лет, прежде чем выйти в мир. В скобках указано сколько лет провёл в вольных землях текущий дракон. Используйте это значение чтобы прикидывать время до конца лимита отпущенного задания. Не забывайте что раненый дракон будет спать несколько лет.

2) Количество денег в вашей сокровищнице. ВАЖНО! Это не суммарная стоимость драгоценностей, а именно свободные наличные монеты (золотые дублоны, серебряные таллеры и медные фартинги) приведённые к стоимости по фартингам. Наличными монетами вы можете расплачиваться с ювелиром, контрабандистами и гремлинами. Если вам не хватает наличных монет вы можете продать свои драгоценности у ювелира в городе (по нормальной цене) или у контрабандистов (по цене скупки краденного). Суммарную стоимость своих сокровищ вы можете посмотреть в логове, выбрав пункт «Чахнуть над золотом».

3) Наличный запас энергии дракона. Многие действия такие как грабёж или сражения требуют затрат энергии. Израсходовав всю энергию ваш дракон сможет предпринимать только ограниченные действия в логове, у гремлинов или в Стране Тьмы. Чтобы восстановить энергию идите в логово и ложитесь спать. Дракон проспит минимум один год (дольше если будет ранен) и восстановит энергию до максимума. Пока дракон спит, люди действуют — читайте отчёты о них во время даконьего сна!

4) Ваш уровень дурной славы. Некоторые задания будут требовать развития этого параметра, однако в целом он для дракона не благоприятен. Уровень дурной славы будет подниматься из-за агрессивных по отношению к жителям королевства действий. Чем выше уровень дурной славы, тем больше вероятность того что за вами начнут охотиться рыцари и воры. Кроме того, дурная слава задаёт планку для мобилизации королевства. Люди будут наращивать мобилизацию по 1 пункту за год, пока не достигнут уровня дурной славы дракона. Чем выше мобилизация королевства тем больше вам будет попадаться патрулей и тем сильнее они будут. Уменьшить уровень дурной славы нельзя, но можно уменьшить кровень мобилизации королевства — разоряя деревни, сжигая постройки, разгоняя рекрутов, выпуская королевство своих отродий и финансируя террор через контрабандистов. При высокой разрухе вы будете часто наткаться на заброшенные места, которые не получится ограбить.

5) Наличная мана дракона. Используя очки маны дракон может создавать для себя заклинания в логове. Мана так же пригодится для некоторых случайных встреч, постарайтесь иметь хотя бы одну свободную в запасе. Максимум маны зависит от уровня коварства вашего дракона и может быть равен нулю (дракон не умеет колдовать). После сна максимум маны восстанавливается а все сделанные ранее заклинания рассеиваются.

6) Уровень голода дракона, варьируется от «Голодного» до «Обожравшегося». Голод это ресурс. Пожирая различных существ вы можете получить различные бонусы. Любая трапеза восстановит спокойствие дракона до максимума. Съев женщину вы вернёте один пункт похоти. Некоторые дикие твари дадут вам бонус к тому или иному атрибуту до конца ближайшего года. Используйте возможности голода рационально, но не бойтесь ложиться спать голодным — дракон сам поест перед сном если ему будет нужно.

7) Уровень похоти. Похоть тратится на оплодотворение девиц. Когда вы насилуете подходящую женщину (девственницу или не рожавшую отродий дракона великаншу) она становится беременной. Беременную женщину (не великаншу) могут убить если она останется на свободе, так как люди боятся появления драконьих отродий. Если беременную женщину запереть в логове то она может сбежать (если нет охраны) и выйти на волю. Если женщина не сбежала, но у вас нет в логове слуг, она умрёт от голода и ничего не родит. Выжившие в течение первого года женщины родят чудовищ. Чудовища рождённые на воле автоматически уйдут терроризировать округу. Чудовища рождённые в логове придут к вам и попросят назначения (в логово, в Армию Тьмы или на террор).

8) Уровень спокойствия даркона. Каждый раз творя тёмное колдовство или пропуская не интересную случайную встречу (чтобы сохранить энергию) дракон будет постепенно разъяряться. Когда уровень раздражения станет красным, даркон не сможет больше пропускать встречи (будет нападать автоматически) или пользоваться магией в логове. Чтобы восстановить спокойствие поешьте кого-нибудь.

9) Уровень здоровья дракона. Имеет три градации: Здоров, Ранен и Тяжело ранен. Каждый пропущенный удар будет снижать здоровье даркона. Тяжело раненый дракон при попадании по нему потеряет голову. Если эта голова последняя, дракон умрёт. Рекомендуем бежать из боя если вы тяжело ранены.

Карта интерактивна. При наведении курсора на ту или иную зону для вас будет высвечиваться подсказка вверху экрана. Чтобы отправиться в тот или иной регион мира просто кликните на него.

В режиме диалогов и отчётов вы можете нажать среднюю кнопку (колесико) мышки чтобы скрыть текст и посмотреть картинку без помех. Видео-заставки можно попустить кликнув левой кнопкой мышки.

ЧаВо:

В: Что делают заклинания? Описания то нету (((

О: Извините, не нашел куда их толком вставить. Вставляю сюда)

Аура страха — даёт бонус к уродству

Властитель хлада — даёт дракону ледяную атаку

Волшебные ловушки — шанс остановить вора до того как он заберётся в сокровищницу

Защита от... - даёт полную иммунность к стихии. Накладывайте например защиту от молнии и идите к Титану. Его атаки по вам будут слабее так как молнии окажутся бесполезны.

Иерихонский рёв — даёт дракону громовую атаку (это НЕ молния, это раскалывающий звук)

Крылья ветра — даёт способность летать и +1 к энергии

Осеменитель — все женщины в игре могут рожать либо слабую либо сильную версию отродий. Чтобы рожались лучшие отродья надо иметь высокий уровень коварства, либо использовать это заклинание

Отрастить фантомную голову — если враг попадёт по тяжело раненому дракону, то он отрубит вам эту иллюзорную голову вместо настоящей. Лишний хит.

Повелитель пламени — даёт дракону атаку огнём.

Подводное дыхание — можно забираться в море

Сила громовержца — даёт дракону атаку молнией

Токсичный лорд — даёт дракону ядовитую атаку

В: Если у меня будет красный дракон и я ещё на него наложу десять раз заклинание «повелитель пламени» у меня получится убер огненное дыхание?

О: Нет. Все эффекты работают по принципу всё или ничего. Огненное дыхание либо есть либо нет.

В: А если я сожру двадцать медведей подряд?

О: Эффекты особого мяса тоже не наслаиваются. Вы можете сочетать эффекты разного мяса, но не одного и того же.

В: Зачем дракону нужно уродство?

О: Больше шанс что противник убежит от дракона даже не начиная драку. Помимо уродства этот шанс растёт с ростом силы и размера дракона.

В: Почему мне не доступна свободная игра?

О: Она откроется после победы в сюжетном режиме.

В: Почему я не могу выбрать любые нужные мне варианты мутаций дракона? Хочу развиваться по своему желанию и чтобы не ограничиваться 13м уровнем!

О: Для этого есть свободный режим игры. Вам будут доступны все улучшения дракона на выбор, а максимальный уровень будет ограничен количеством разблокированных достижений.

В: Почему я не могу оплодотворить великаншу?

О: Слишком маленький дракон. Можно воспользоваться заклинанием «Временный рост» для этого имейте одну свободную ману при взаимодействии с великаншей.

В: А если у меня не волшебный даркон?

О: Воспользуйтесь помощью ведьмы.

В: Какой смысл качать дракона без крыльев и магии? Имба!

О: Некоторые типы прокачки драконов действительно сильнее других, но во первых они не всегда доступны, а во вторых не позволят вам открыть все достижения. Используйте разные варианты при повторных прохождениях!

В: Как мне найти сокровище ценой дороже 2000 фартингов для подарка госпожи?

О: Очень дорогие сокровища встречаются в королевском замке, пещере цвергов, древе жизни альвов и у титанов. Но вы можете сами смастерить ценную вещь. Ключевым моментом тут являются дорогие драгоценные камни (цветные алмазы, изумруды, рубины, звёздные сапфиры и т. п.). Инкрустируйте ими ювелирное изделие во всех слотах и оно выйдет очень ценным. Такие камни можно найти в горах, на руднике охраняемом панцирной пехотой.

В: Как мне добраться до альвов?

О: Для этого нужно обладать магией. Поймайте в лесу эльфа и выпытайте у него местоположение священной рощи. Она появится во вкладке «Места».

В: Как забраться под воду?

О: Вам нужен синий дракон.

В: Как снизить мобилизацию для квеста?

О: Чтобы снизить мобилизацию, надо сначала её повысить. А это происходит только когда дракон с дурной славой спит. Не начинайте разруху в королевстве сразу. Просто набедокурьте на пару очков ДС и ложитесь спать. Потом предпримите действия по снижению мобилизации. Например финансируйте террор через контрабандистов.

В: Как набрать кучу денег для квеста?

О: Выгоднее всего грабить корованы на дороге. Вы так же можете мастерить дорогие украшения из камней и металлов — в виде ювелирных изделий они будут стоить больше чем сырые ресурсы.

В: Что дают разные цвета дракона?

О: Ну если описаний в игре вам не хватает...

Зелёный - этот цвет даётся по умолчанию, никаких особых эффектов

Красный. Огненное дыхание. Иммунен к огню. Стартовое логово в вулкане.

Белый. Леденящее дыхание. Иммунен к холоду. Стартовое логово на заснеженной вершине.

Синий. Может плавать под водой. Стартовое логово под водой.

Черный. +1 к атаке. Ядовитое дыхание.

Железный. +1 к броне. Громовой рёв (дыхание звуковым резонансом).

Бронзовый. +1 к броне. Способен копать (варианты в некоторых встречах и битве с Владычицей). Стартовое логово под землёй.

Серебряный. +1 к магической силе. Иммунен к молниям.

Золотой. +1 к магической силе, -2 к шансам вора на успех кражи из под носа.

Теневой. +2 к страху, +1 к магической силе.

В: Оплодотворяю великанш, но получишиеся твари могут жить либо в логове либо на свободе! Каким образом можно эту тварь отправить в Армию Тьмы?

О: Не достаточный уровень коварства дракона. Качай коварство или используй заклинание "Осеменитель"

В: Влияет ли на что-то помимо описания сцены в какой форме я буду спариваться с Владычицей?

О: Нет. Форма Владычицы это чистый антураж.

В: Какая разница между разорить и ограбить поселение в обжитых землях ?

О: Ограбление даёт меньше денег, разорение увеличивает разруху в стране.