

Я призываю тень ночи,
Я повелеваю силами тьмы.
Сражайтесь за меня, порождения магии.
Свобода - это иллюзия. Лишь сила воли дает власть.
Бездушные создания, убивайте по моему приказу.
Все еще хочешь встретить их?
Поставить на кон свою жизнь во имя жалкой свободы?

- Ксардас

«Готика»: www.snowball.ru/gothic
Snowball Interactive: www.snowball.ru
Piranha bytes: www.piranha-bytes.com
Фирма «1С»: www.1c.ru



Тотика

Фирма «1С»
Snowball Interactive
Москва 2002

Содержание

Другие игры из серии snowball.ru™/1C:

| | | |
|-------------------------|---------------------------------|-------------------------|
| «Дон Капоне» | «Война и Мир» | «Ярость» |
| «Не тормози!» | «Лучшие игры '99» | «Горький-17» |
| «Горький-18» | «Огнем и Мечом» | «Футбол!» |
| «Лучшие игры 2000» | «Затерянный Мир» | «2150: Война Миров» |
| «Морские Титаны» | «Океан Эльфов» | «2150: Дети Селены» |
| «Звездные Пилигримы» | «Отверженные» | «Лучшие игры 2001» |
| «Европа: Время перемен» | «Ва-банк!» | «Затерянный Мир 3» |
| «Тень Доминиона» | «Гномы» | «Вторая корона» |
| «Команч 4» | «Легион» | «Европа II» |
| «2150: Воды Стиksa» | «Затерянный Мир4» | «2150: Полет Валькирий» |
| «Затерянный Мир 4» | «Отряд Дельта: операция Кинжал» | |

Готовятся к выходу в свет:

«Вальгалла»

Тьма сгущается над миром. Кровь, голод и смерть уже давно стали полно-правными хозяевами земли. Еще немного, и лишь горе и мрак будут править бал на северных просторах. Лишь один человек способен остановить неумолимо надвигающийся конец света: великий воин, который сможет добить все восемь Рун Могущества.

- Четыре персонажа, за каждым из которых стоит своя легенда
- Детально воссозданный скандинавский мир – перенеситесь на тысячу лет назад и примите участие в великих подвигах викингов IX века.
- Полная мифология северного мира – встречайте могучего Тора, мудрого Одина и жестокого и коварного Локи.
- Огромные игровые пространства – путешествуйте по более чем тридцати поселениям в восьми мирах, каждый из которых скрывает свою собственную тайну.

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

Внимание! Приобретая программный продукт «Готика», Вы даете согласие не допускать копирования программ и документации без письменного разрешения фирмы «1С».

Gothic © 2001 Piranha bytes. «Готика» © 2002 Snowball Interactive, © 2002 фирма «1С». «ИГРУШКИ» и соответствующее графические изображения являются товарными знаками Snowball Publishing House ZAO и/или фирмы «1С». Все права защищены.

Фирма «1С»:

123056, Москва, а/я 64.

www.1c.ru; 1c@1c.ru.

ул. Селезневская, 21.

Тел.: (095) 737-9257, факс: (095) 281-4407.

Тел.: (095) 288-9901

hotline@1c.ru

www.snowball.ru/gothic

Отдел продаж:

Тел.: (095) 737-9257, факс: (095) 281-4407.

Линия консультаций:

Тел.: (095) 288-9901

Официальный сайт:

hotline@1c.ru

www.snowball.ru/gothic

| | |
|--|----|
| Системные требования | 4 |
| Установка игры | 5 |
| Предыстория | 7 |
| Основное меню | 9 |
| Начало игры | 12 |
| Игровой экран | 13 |
| Инвентарь | 14 |
| Магия | 17 |
| Правила | 23 |
| Свойства и умения | 25 |
| Управление | 28 |
| Жители Готики | 29 |
| Монстры Готики | 31 |
| Авторы | 34 |
| Другие игры из серии snowball.ru™/1C | 40 |

Системные требования

Минимальные требования к системе:

Pentium II 400
128 MB RAM
8-скоростной CD-Drive
3D ускоритель с 16Мб памяти
Windows 98/ME/2000/XP
1100 Мб свободного места на жестком диске

Рекомендуемая конфигурация:

Pentium III 700
256 MB RAM
12-скоростной CD-Drive
16-битная звуковая карта
3D ускоритель с 32Мб памяти
Windows 98/ME/2000/XP
1100 Мб свободного места на жестком диске

Внимание!

Если при запуске игры вы столкнулись с какими-либо техническими проблемами, выпишите, пожалуйста, на отдельном листке бумаги полную конфигурацию вашей системы и воспользуйтесь услугами линии консультаций: наши специалисты смогут решить ваш вопрос гораздо быстрее и точнее, если уже в начале разговора вы сообщите им точные характеристики своего компьютера.

Линия консультаций фирмы «1С»:

Телефон: (095) 288-9901
Email: hotline@1c.ru

Официальный сайт «Готики»:

Сайт: www.snowball.ru/gothic
Email: gothic@snowball.ru

Установка игры

Программа установки

Если вы уже устанавливали какую-либо игру из нашей серии, то можете продолжать действовать по тому же принципу: все они имеют стандартную программу установки. Если же вы впервые познакомились с нашей игрой, то первым делом прочтайте, пожалуйста, приведенное ниже описание.

Запуск программы с диска

Забудьте о всех своих проблемах, включите компьютер и дождитесь полной загрузки Windows 98 (или другой системы, например Windows ME или Windows 2000). Затем вставьте в CD-Drive диск с игрой и дождитесь автозапуска. Если автозапуска не произошло, то запустите файл setup.exe вручную (щелкните правой кнопкой мыши по иконке CD-Drive и выберите пункт Open/Открыть).

Выбор диска и директории

Теперь вам нужно выбрать, на какой диск и в какую директорию следует установить игру. Если вы согласны с предложенной по умолчанию директорией «C:\Program Files\Snowball Interactive\Gothic\», то просто нажмите кнопку «Дальше». Если же нет, то нажмите кнопку «Просмотр» для выбора другой директории.

Новая директория и свободное место на диске

Итак, вы решили подыскать новое место для игры. Для этого можно выбрать уже существующую директорию либо создать новую. В любом случае помните, что для установки игры потребуется 1100 Мб свободного места на жестком диске.

Для подтверждения окончательного выбора нажмите кнопку «OK», а для продолжения установки кнопку «Дальше».

Установка игры

Название в меню Windows

Следующим вашим шагом будет выбор названия программы и ее группы в стартовом меню Windows. Если вас устраивает предлагаемое по умолчанию название, смело жмите кнопку «Дальше», если же нет – вводите новое имя. Затем еще раз нажмите кнопку «Дальше», и начнется процесс копирования всех необходимых файлов. Небольшой совет по поводу русских шрифтов: в силу особенностей системных программ на некоторых конфигурациях группы лучше называть только английскими буквами. Однако, если вы никогда раньше не испытывали подобных проблем, смело пользуйтесь русским языком.

Окончание (или прерывание) установки

Если же в процессе установки что-то вдруг пойдет не так, как вы себе это представляли, то не забывайте, что в любой момент вы можете прервать установку нажатием на кнопку «Прервать». После успешного окончания установки программа предложит вам нажать на кнопку «Завершить» – игра была установлена правильно.

DirectX

Для нормальной работы игры вам потребуется установленный пакет DirectX версии 8 или выше. Этот пакет устанавливается автоматически. При необходимости переустановки вы можете воспользоваться соответствующей ссылкой в меню программы.

Предыстория

Миртана...

В те времена Боги обратили свои взоры на Миртану и благословили ее земли миром, спокойствием, обильными урожаями и неисчерпаемыми запасами всевозможных руд. Страна утопала в богатстве, но лишь до той поры, пока слава о ней не дошла до других...

Банды орков обрушились на земли Миртаны.

В годы, последовавшие за этим, бесконечные рейды опустошали Миртану. И по мере того, как ряды ее защитников редели, орки продвигались все дальше и дальше. Не в силах наблюдать за страданиями своего народа, король Робар решился пойти на крайние меры...

Барьер...

Стремясь спасти знаменитые шахты Хориниса, где добывалась магическая руда и изготавливались лучшее оружие и доспехи во всей Миртане, король Робар созвал дюжину наиболее могущественных магов...

Ясное зимнее небо посерело, и солнце скрылось за тучами. Молнии сверкали в вихрях магической энергии, которую вызвали маги при помощи камней-юниторов. Покрывало, сотканное из чистой энергии, накрыло Хоринис, заключив шахты и самих магов под купол.

И случилось так, что поиски спасения от несчастья принесли с собой еще большую беду: теперь король Робар был вынужден договариваться с заключенными, чтобы получать руду. Единственным способом поддерживать связь с внешним миром оказались письма.

Сильнейшие из рудокопов увидели в этом свой шанс на благополучие и согласились поставлять королю руду в об-

Предыстория

мен на товары из внешнего мира. Их лидером стал Гомез. Они штурмом взяли замок и перебили стражу. Так возник старый лагерь.

Другие рудокопы не пожелали работать на короля и Гомеза. Они отправились на другие, свободные шахты и основали свой, новый лагерь. Их лидером стал Ларс, и жили они за счет охоты, воровства и выращивания риса.

Среди заключенных внутри барьера нашлись и такие, кто говорил о видениях и странных снах. Они чувствовали себя непонятыми и чужими среди прочих людей. И тогда новый лидер, Ю'Берион, повел их на поиски места для поселения. Не поясняя причин, он выбрал для проживания болота, где и была основана секта, получившая название «Братства». Вскоре сектанты обнаружили, что произраставшие в больших количествах неподалеку от их лагеря растения при правильном употреблении значительно усиливают видения и иногда даже дают доступ к магическим силам. Они стали продавать эти растения и магические свитки остальным обитателям колонии.

Из дюжины магов, оказавшихся в колонии, половина принадлежала к кругу магов огня, а оставшиеся шесть – к кругу магов воды. Маги огня считали, что самым важным является победа короля Робара в войне, и поэтому примкнули к старому лагерю. Маги воды посчитали более важной задачей выяснить, что же пошло не так при создании барьера, а заодно и найти способ разрушить его. С этой целью они стали контролировать добычу руды в новом лагере, так как были уверены, что именно руда поможет им решить задачу.

И вот еще один осужденный готовиться к отправке за Барьер...

Основное меню



Новая игра

- Начать новую игру.

Загрузить игру

- Загрузить сохраненную ранее игру. Здесь расположен список сохраненных игр.

Сохранить игру

- Если вы только что начали игру, то не сможете воспользоваться этим пунктом. Он станет доступным позже по ходу игры. Сохраняйте свою игру почаще: никогда не знаешь, что ждет тебя за поворотом.

Продолжить

Настройки

- Вернуться к текущей игре.

Вступление

- Здесь вы можете изменить ряд игровых настроек.

Авторы

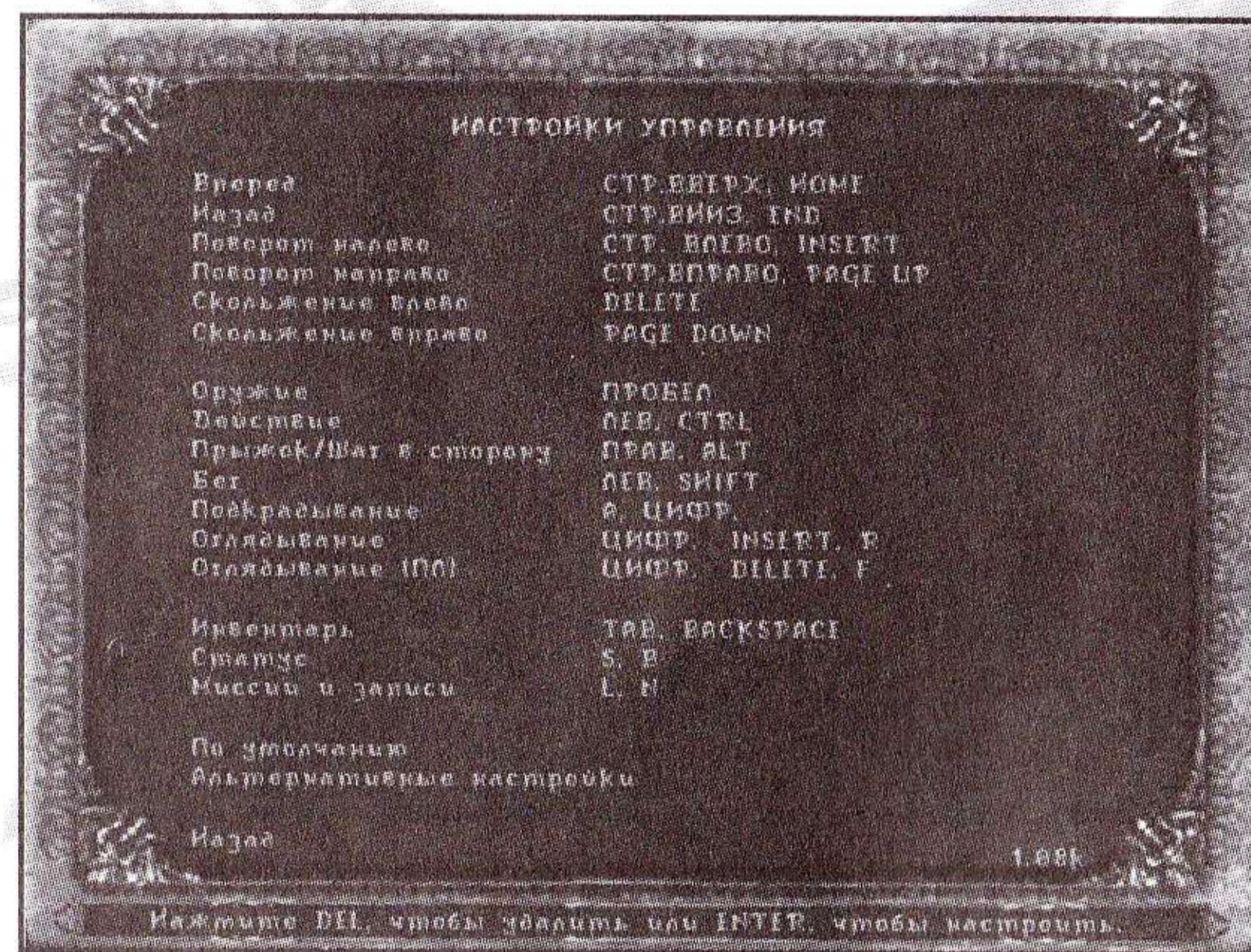
- Выберите этот пункт, чтобы посмотреть вступительный ролик.

Выйти из игры

- Посмотреть список людей, принимавших участие в создании игры.
- Вернуться в Windows (текущая игра автоматически не сохраняется).

Основное меню

Управление



Нажмите Esc, чтобы покинуть этот экран. Выберите клавишу, которую хотите переназначить, при помощи стрелок и нажмите Enter. Затем нажмите ту клавишу, которая вам более удобна.

Вперед/Назад/Влево/Вправо

Эти действия сами говорят за себя – движения в разных направлениях.

Действие (общение)

Используйте эту клавишу, чтобы поднимать вещи, говорить с людьми, открывать двери, забираться по лестницам и так далее. В боевом режиме эта клавиша в сочетании со стрелками означает атаку.

Бег

При помощи этой клавиши вы можете менять режим передвижения: идти или бежать. Пробираясь по краю скалы лучше идти спокойно. Так больше шансов не сорваться.

Основное меню

Прыжок/шаг в сторону

В боевом режиме вы можете использовать эту клавишу, чтобы кружить вокруг противника, оставаясь лицом к нему. Также вы можете забираться на не очень высокие уступы.

Оружие (боевой режим)

При помощи данной клавиши вы можете переключаться между боевым и обычным режимами. Если у вас нет снаряженного оружия, то вы будете драться кулаками. Последнее снаряженное оружие или заклинание будет использовано автоматически. Используя стрелки, вы можете переключаться между снаряженным оружием и заклинаниями. Клавиши для снаряженного оружия следующие: 1 для оружия ближнего боя, 2 – для дальнего. Клавиша 3 зарезервирована для последнего использовавшегося заклинания. На клавиши с 4 по 9 вы можете «повесить» другие заклинания.

Режим подкрадывания

Как только вы изучите это умение, то сможете при помощи соответствующей клавиши входить или выходить из этого режима.

Оглядывание

Нажмите клавишу 0 на цифровой клавиатуре и используйте стрелки, чтобы оглядываться по сторонам.

Начало игры

В начале игры не старайтесь строить из себя героя! Пока что у вас нет ни сил, ни средств, чтобы сражаться и побеждать большинство местных монстров. Неплохой идеей станет визит в старый лагерь, где вы сможете немножко осмотреться и привыкнуть к новому миру. Не переживайте, монстры никуда не денутся и будут терпеливо дожидаться вашего возвращения. И вот тогда-то, уже получив немного опыта, вы и померяйтесь с ними силами.

Когда вы встретите по дороге людей, не стесняйтесь, поговорите с ними.

Старайтесь не доставать оружия и не расхаживать с ним по улицам. Многие могут вас неправильно понять и отреагировать соответственно.

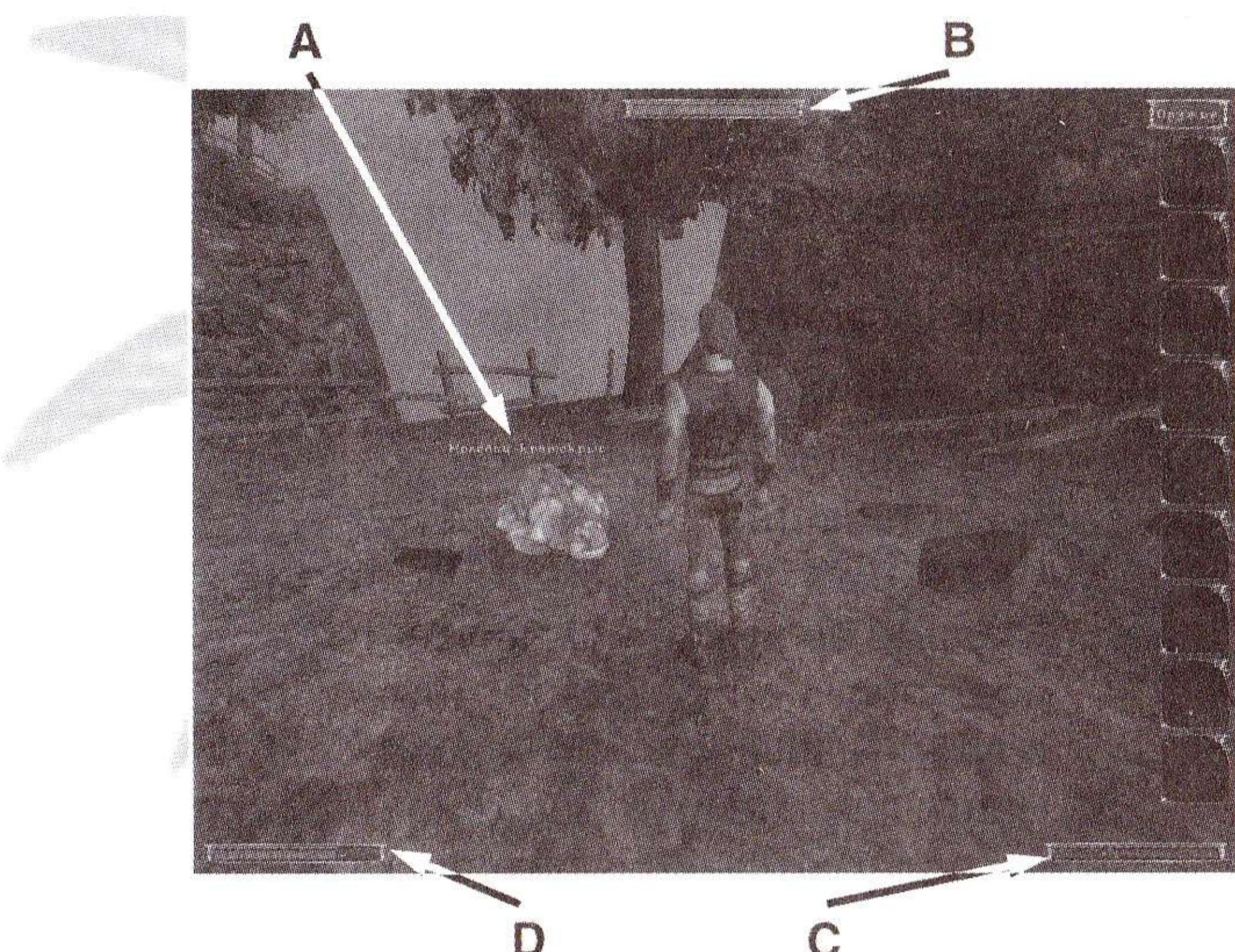
Смерть

Если вы погибнете, то сможете загрузить сохраненную ранее игру. Следите за красной полоской слева на вашем экране: как только она закончится, вы умрете.

Потеря сознания

По ходу игры вы поймете, что убивая людей направо и налево вы лишь наживаете себе еще больше проблем. Как следует напомните им бока, отберите самые ценные вещи и оставьте лежать на месте побоища – это самый лучший способ заставить их усвоить урок. Когда вы проигрываете в схватке против другого человека, то они именно так и оставляют вас лежать без сознания. Однако, это верно только в том случае, если вы не успели до этого испортить с ними отношения как следует. Тогда возможен и летальный исход. Скажите, вы бы на их месте поступили иначе? Если противник лежит поверженным перед вами, нажмите ПРОБЕЛ, чтобы выйти из боевого режима и посмотреть, какие вещи есть у него за пазухой.

Игровой экран



- A** – Имя активного персонажа/монстра
- B** – Жизненная энергия персонажа/монстра
- C** – Магическая энергия/мана
- D** – Жизненная энергия

Над именем персонажа, стоящего перед вами вы увидите полоску, показывающую его жизненные силы. Переместить фокус своего взгляда с одного персонажа на другого можно при помощи клавиши Ctrl и стрелок вправо и влево. Ваша жизненная энергия показана слева. Магическая энергия или мана будет показана справа как только вы активируете заклинание.

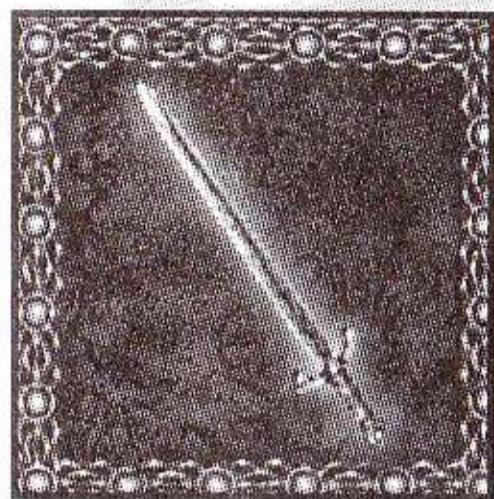
Если вы решите поплавать под водой, то рядом с показателем жизненной энергии вы увидите показатель оставшегося в легких воздуха. Как только он начнет заканчиваться, начнут убывать и ваши силы. Если оба показателя будут равны нулю, вы утонете.

Инвентарь

Инвентарь и экипировка

Чтобы надеть или использовать предмет, нажмите клавишу Ctrl и стрелку вверх. Чтобы бросить предмет, нажмите Ctrl и стрелку вниз. Всего существует восемь категорий предметов:

Оружие (для ближнего и дальнего боя)



Этого добра вы найдете множество – 130 разновидностей, если быть точным. Чтобы использовать то или иное оружие, необходимо, чтобы у вас была достаточная сила. Сколько ее нужно можно узнать из описания, доступного в инвентаре. Для использования оружия дальнего боя необходима ловкость. Наиболее мощное оружие автоматически располагается в начале списка вещей.

Доспехи

Даже если вы собираетесь в ближайшем будущем найти себе доспехи получше, стоит сразу надеть тот, который есть – пригодится все. Лучшие доспехи всегда располагаются первыми в списке ваших вещей.

Магия

Магические документы и руны сохраняются именно в этой категории. Используйте их точно также, как и оружие. Помните также и о «горячих клавишах», которыми можно быстро использовать заклинания (это клавиши с 4 по 9).

Артефакты

В мире Готики можно найти магические кольца и талисманы. Они могут увеличивать ваши умения и таланты. Вы можете носить только два кольца и один талисман, так что ищите точную комбинацию.

Инвентарь

Еда

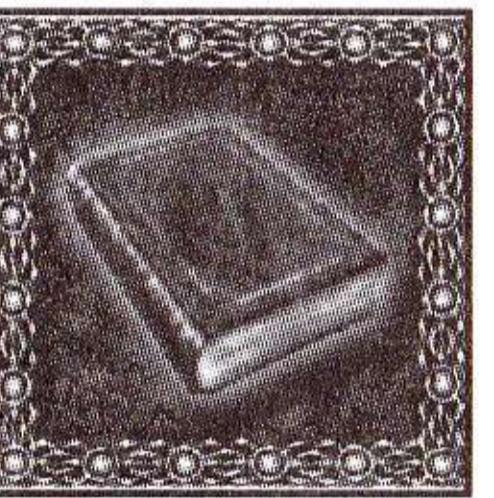
Некоторые виды пищи восстанавливают ваши жизненные силы, а некоторые – магические. Подбирайте все, читайте описание и используйте то, что посчитаете нужным.

Эликсиры



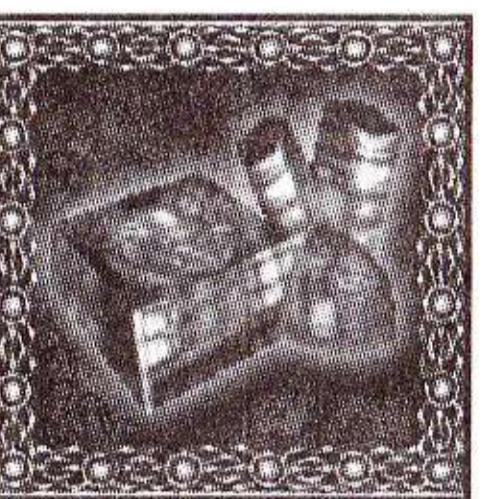
Здесь хранятся все виды эликсиров. Они имеют значительно больший эффект по сравнению с едой. Также вам могут встретиться эликсиры, оказывающие постоянное воздействие.

Документы (книги, карты, свитки)



Все виды бумаг, содержащие письменную информацию, хранятся здесь. Некоторые книги могут быть очень полезны в борьбе против врагов, другие просто предоставляют вам дополнительную информацию о тех или иных событиях, людях, территориях.

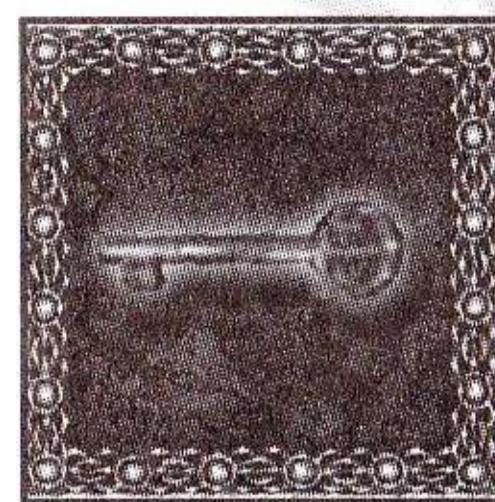
Разное



Руда, ключи, факелы и прочие самые разнообразные вещи складываются сюда.

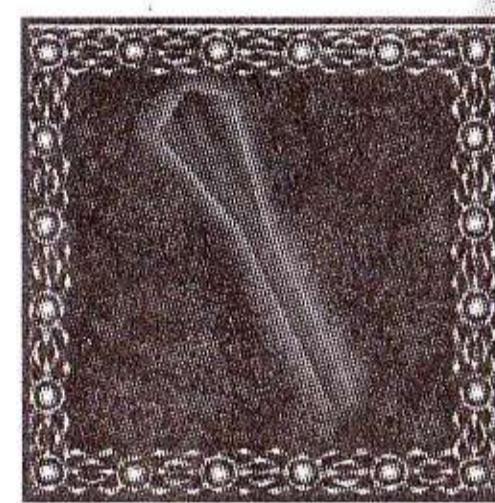
Инвентарь

Ключи



Двери и сундуки можно открывать при помощи ключей или отмычек. Неопытный взломщик будет часто ломать отмычки.

Факелы



Используйте их нажатием клавиши Ctrl и стрелки вверх.

Торговля

Узнать человека, готового с вами торговать, можно по соответствующему пункту, возникающему при диалоге. Выбрав его, вы увидите список ваших вещей справа, а торговца – слева. Перемещайте вещи между ними при помощи стрелок. Посередине экрана вы увидите предметы, которые собираетесь купить или продать. Чтобы поместить или убрать объект из окна продажи, используйте клавишу Ctrl и стрелки влево и вправо. Над вещами вы увидите их стоимость. Для совершения сделки нажмите Enter.

Магия

Чтобы произносить заклинания, необходима магическая энергия. Ее маги получают от богов, которым молятся. Существуют различные круги магии: первый позволяет использовать простейшие заклинания за минимальное количество маны, шестой – самые сложные и за соответствующие затраты. Произнести заклинание можно при помощи свитка или руны. Свиток можно использовать лишь один раз, а руну – всегда, когда есть достаточноное количество маны. При этом некоторые заклинания можно усилить, вложив в них магии больше, чем требуется по номиналу.

Маги огня

Их можно найти в старом лагере. Может показаться, что они не обладают ровно никакой властью, но с их мощью считаются. Маг огня имеет доступ ко всем огненным заклинаниям всех кругов, к которым допущен.

Маги воды

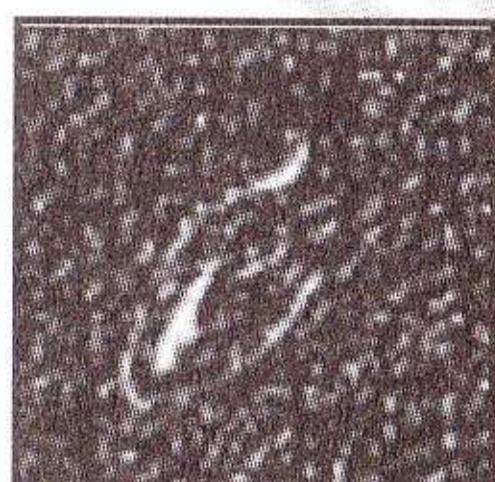
Магам огня противостоят маги воды, которые присоединились к новому лагерю. Они совершенно откровенно разрабатывают планы побега и занимают главенствующую позицию. Маг воды может использовать все виды заклинаний, связанных с водой и холодом.

Братство

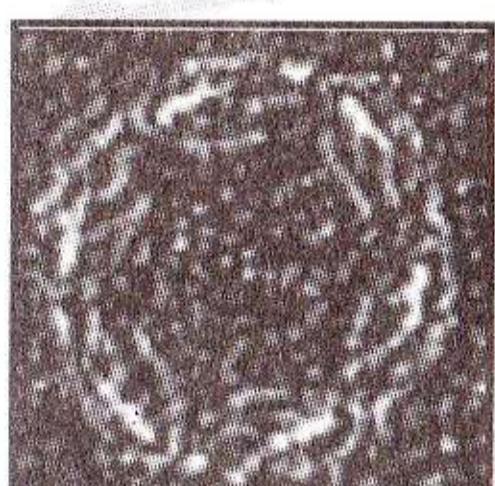
Данная секта верит в некоего бога, которого они называют «Спящим». На сегодняшний момент так и не удалось выяснить, как же они черпают силы у своего бога, при этом не молясь ему. Тем не менее, у них имеется доступ к могущественным заклинаниям, влияющим на разум жертвы.

Магия

Заклинания круга огня



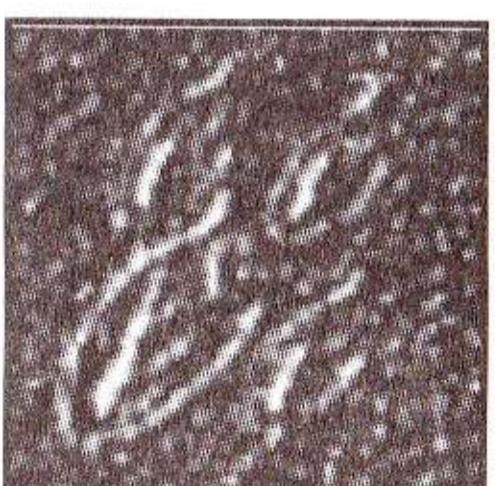
Огненная стрела: Оружие дальнего радиуса действия. Поражает только одну цель и наносит малый вред.



Огненный шар: Оружие дальнего радиуса действия. Поражает только одну цель и наносит вред, пропорциональный вложенной мане.

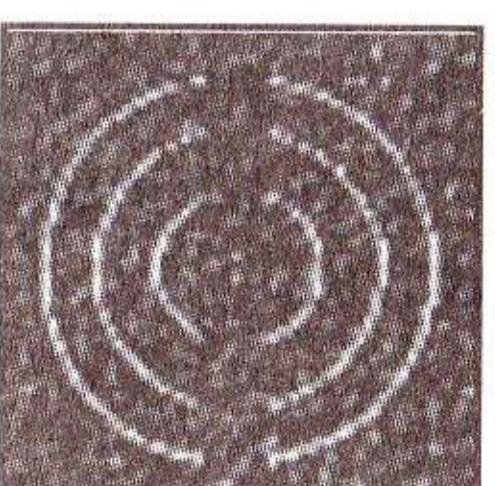


Огненный шторм: Может быть сфокусирован на одной цели, но при попадании разбрасывает искры, поражающие стоящих рядом.



Огненный дождь: Столб пламени ударяет в небо и возвращается огненным дождем на землю. Поосторожнее с этим заклинанием – убедитесь, что сами не попадете под эти капли.

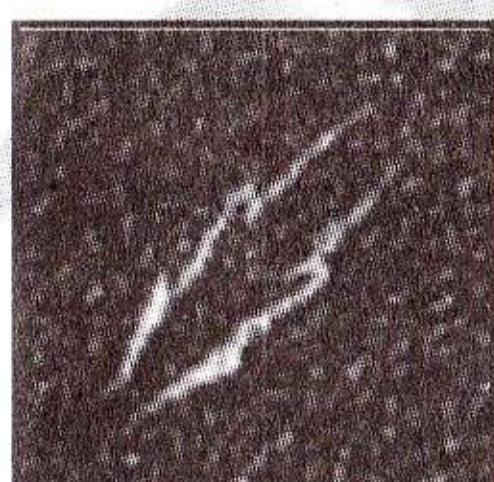
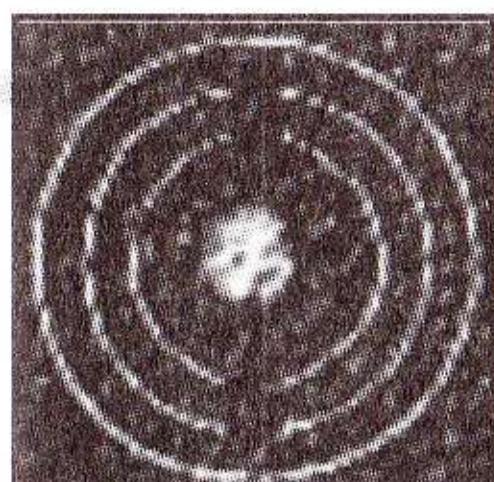
Заклинания круга воды



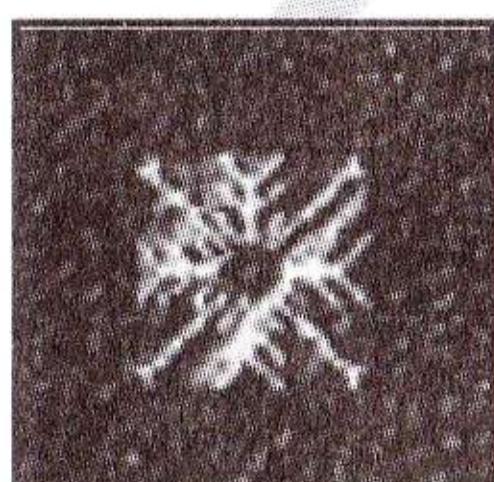
Ледяная стрела: Поражает одну цель и причиняет минимальный вред.

Магия

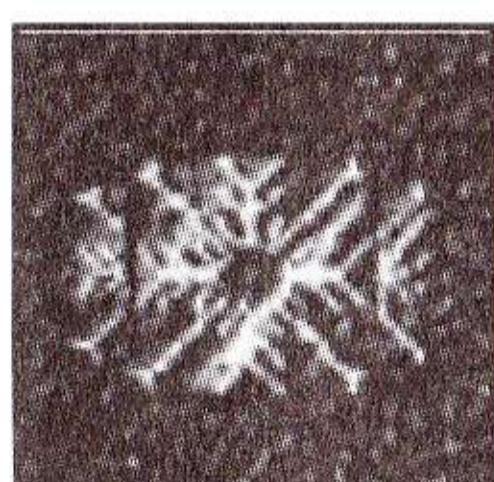
Шаровая молния: Оружие дальнего радиуса действия. Поражает только одну цель и наносит вред, пропорциональный вложенной мане.



Молния: Чем больше вы вложите маны, тем больше противников поразите. Вред пропорционален той же вложенной мане. Помните, что если молния не найдет цель, то вернется к хозяину.

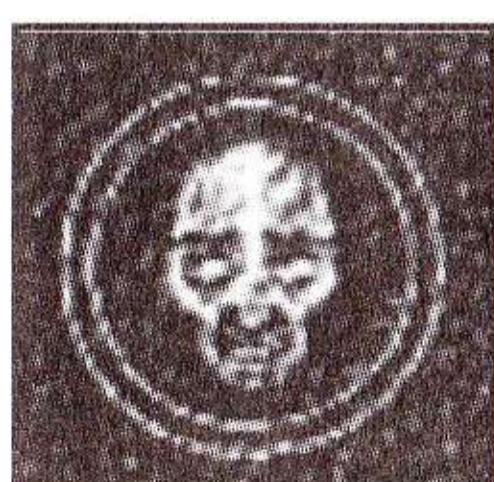


Ледяная глыба: Замораживает одну цель и причиняет минимальный вред.



Ледяная волна: Это заклинание замораживает всех, попадающихся в волну и причиняет значительный вред. Не попадитесь ей на пути.

Заклинания братства



Друг: Цель этого заклинания будет считать вас другом. На некоторое время.

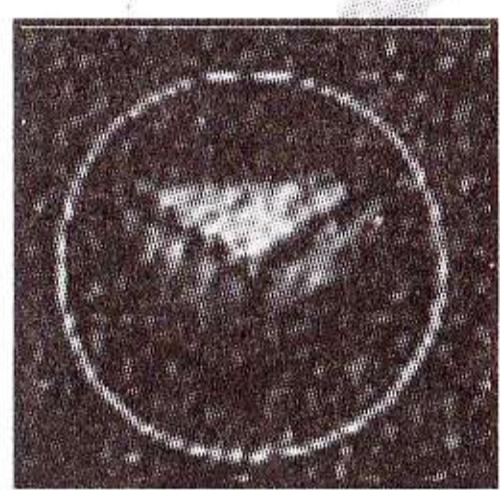
Магия



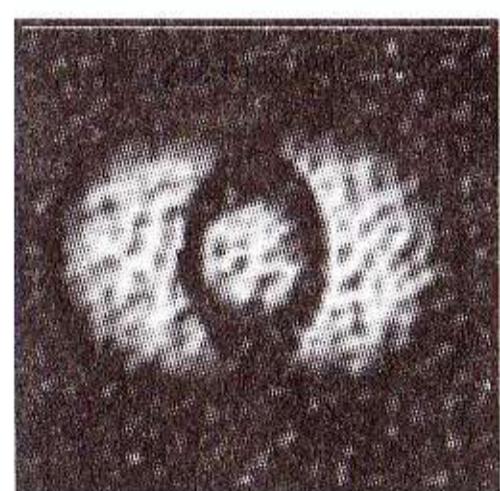
Страх: Пораженный заклинанием соперник обратится в бегство.



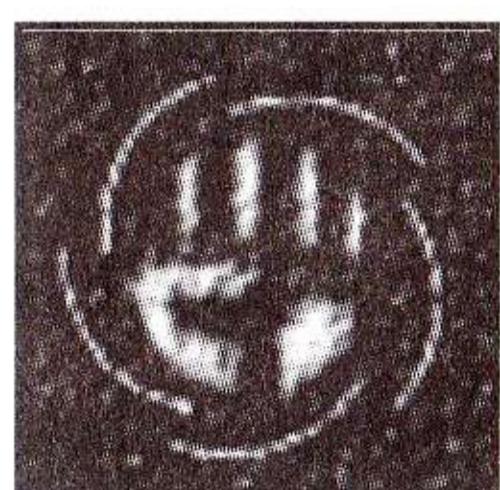
Сон: Хр-р-р-р-р-р...



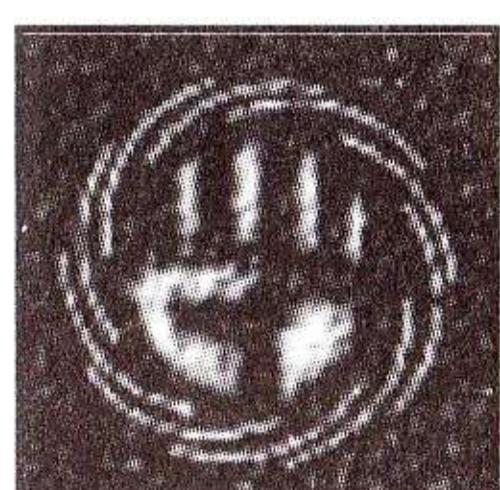
Берсерк: Враг или друг – пораженной этим заклинанием цели все равно. Она будет атаковать людей и животных, находящихся рядом, до тех пор, пока не умрет. Или пока заклинание не выветрится.



Контроль: На определенной дистанции вы можете контролировать все движения своей жертвы. Если жертва погибнет или вы нажмете Enter, то автоматически вернетесь в свое тело.



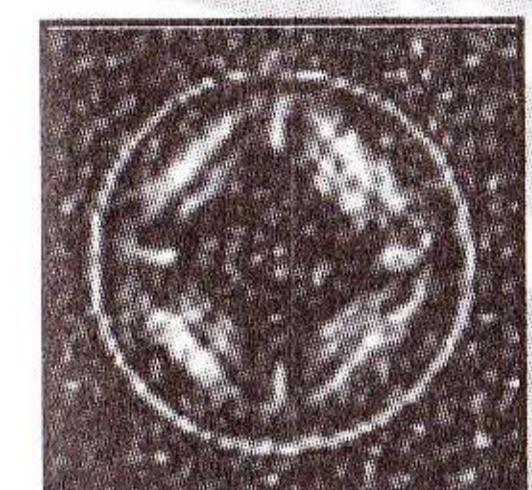
Порыв ветра: Это одно из двух атакующих заклинаний братства. Цель отбрасывается назад и получает минимальный вред.



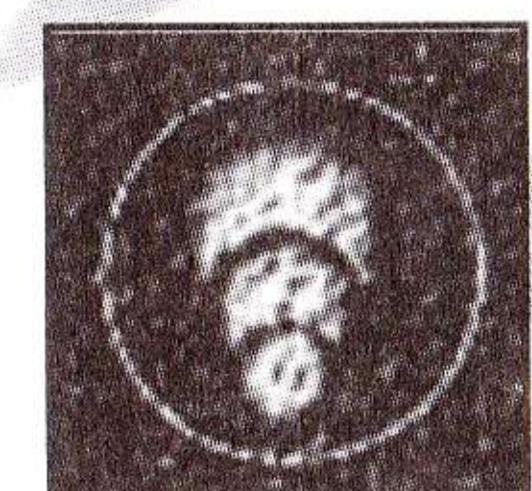
Шторм: Почти тоже самое, что и Порыв ветра, только причиняет больший вред.

Магия

Общие заклинания:



Исцеление: Исцеление полученного вами урона.



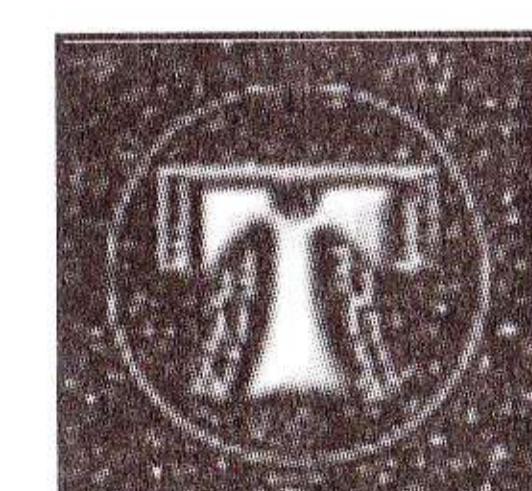
Уничожение: Собственно, название все сказано. Атакованное создание становится слабее, медленнее и менее защищенным.



Телекинез: Вы можете достать вещи, находящиеся вне вашей досягаемости. Схватите их, удержите и положите на почву рядом с собой.



Трансформация: Используйте это заклинание и превратитесь в одно из существ мира Готики. Все умения сохраняются. Нажмите Enter и вернитесь в свое тело.

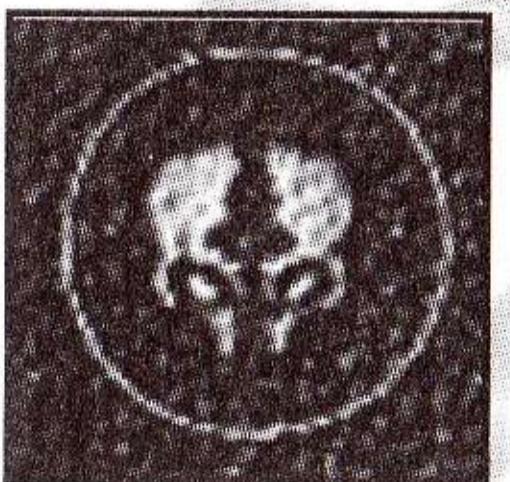


Портал: Это заклинание телепортации. Оно позволяет вам путешествовать между двумя удаленными точками за одну секунду.

Магия



Пирокинез: Данное заклинание поражает жертву огнем. Вред пропорционален вложенной мане.



Смерть нежити: По поводу этого заклинания информации не много. Всегда считалось, что ожившие мертвецы – это сказки. Вообще-то подразумевается, что это заклинание может их уничтожить.

Другие заклинания

Ходят слухи, что существуют и другие, незадокументированные заклинания... Кто знает?



Правила

В каждом лагере свои заповеди и свои законы, но есть несколько правил, которые следует изучить в любом случае:

1. У каждого обитателя колонии свой распорядок дня. При этом большинство людей ночью предпочитают спать. Если вам надо поговорить с кем-то, но этот кто-то спит и не позволяет себя будить, найдите пустой дом и тоже отдохните. Дождитесь, пока этот любитель сна не встанет и не займется своими обычными делами.
2. В любом из лагерей вам будет очень сложно найти человека, приходящего в восторг, если вломиться к нему в дом. Поэтому окликайте хозяев от порога, и они будут значительно дружелюбнее. И еще. Если вы не являетесь опытным вором, то держитесь подальше от вещей других людей: от этого тоже редко кто приходит в восторг.
3. Если вы достаете оружие из ножен, то явно намереваетесь его использовать. Только самые близкие друзья не станут отвечать вам тут же взаимностью. Поэтому, если вы не собираетесь драться, держите оружие подальше.

Правила боя

Как только вы освоите боевое умение, вы сможете выполнять связки или комбинированные удары. Ваш тренер в процессе обучения немного расскажет об этом. Нажмите клавишу Ctrl и стрелку вверх, чтобы взмахнуть мечом. Если вы будете делать это в нужный момент – после каждого взмаха, – то следующий удар будет более эффективным. Попробуйте потренироваться где-нибудь на пустыре – ведь это и выглядит красиво!

Вы можете достать оружие и попытаться атаковать и на бегу, но учтите, что в этом случае вы сможете выполнить только колющий удар, да и то, если четко подберете момент.

Правила

Недостатком такого вида атаки является то, что вы не сможете изменить направление удара. Однако таким образом вы можете попытаться застать противника врасплох. Такая атака может быть проведена только с одноручным оружием, так как двуручное является слишком тяжелым для этого маневра.

Дистанционная атака

Если вы взяли цель на мушку (клавиша Ctrl), то будете автоматически отслеживать ее передвижения до тех пор, пока она не уйдет из зоны поражения, либо вы сами не прекратите целиться. При выстреле (клавиша Ctrl и стрелка вверх) шанс попадания в цель зависит целиком от умения владения данным оружием, ловкости и расстояния до цели. Чтобы сменить цель, нажмите клавишу Ctrl и стрелку влево или вправо.



Свойства и умения

Опыт

Когда вы убиваете оппонента или успешно справляетесь с заданием, то получаете некоторое количество единиц опыта. В тот момент, когда вы наберете определенное количество этих единиц, то перейдете на следующий уровень, что автоматически увеличивает вашу жизненную энергию, а также дает вам возможность распределить некоторое количество единиц обучения. Найдя подходящего тренера, можно потратить эти единицы на увеличение силы, ловкости, магической силы или на какое-либо умение. Нажмите клавишу S, чтобы попасть на экран статистики.

Свойства

Сила

- Чем вы сильнее, тем лучше оружие вы сможете использовать и тем больше вы будете причинять им вреда.

Ловкость

- От этого показателя зависит использование оружия дальнего боя и ваша меткость.

Мана

- Чем больше маны, то есть магической энергии, тем больше заклинаний вы сможете произнести до того, как она закончится.

Умения

Одноручное оружие

Это мечи, топоры, дубинки, молоты и прочее. Только новички сражаются всем этим оружием, используя две руки. У данного умения есть два уровня. Не изучив его, вы сможете махать, например, мечом, но выполнять комбинированные удары или связки – никогда. Это вы сможете только на пер-

Свойства и умения

вом уровне. А получив второй уровень – разовьете это умение максимально.

Двуручное оружие

Двуручное оружие значительно тяжелее и больше остального, поэтому вам потребуется гораздо больше силы. Но зато и урон вы сможете наносить гораздо больший. С уровнями для этого умения дела обстоят также, как описано выше.

Лук / Арбалет

Для использования дистанционного оружия, необходима ловкость. Чем у вас ее больше, тем более мощное оружие этого типа вы сможете использовать. По мере развития данного умения, будет повышаться точность стрельбы и уменьшаться время, тратящееся на перезарядку.

Вскрытие замков

Любую вещь, снабженную замком, вы можете открыть с помощью отмычки. Вам надо будет нажимать стрелки влево и вправо, пока не найдете нужную комбинацию. Если вы повернете отмычку не в том направлении (это сопровождается характерным звуком), то процесс придется начинать сначала. Как только вы повысите свое умение в данной области, отмычки перестанут ломаться после каждого неудачного поворота. Помните, что есть и такие замки, которые отмычкой не возьмешь.

Карманная кража

Чтобы пользоваться этим умением, вы должны владеть подкрадыванием. Включите режим подкрадывания и незаметно подойдите к человеку. Когда цель будет перед вами, нажмите клавишу Ctrl и стрелку вверх, чтобы посмотреть содержимое его карманов. При владении этими умениями сам процесс не доставит много хлопот. Вот только если «цель» не начнет двигаться.

Свойства и умения

Подкрадывание

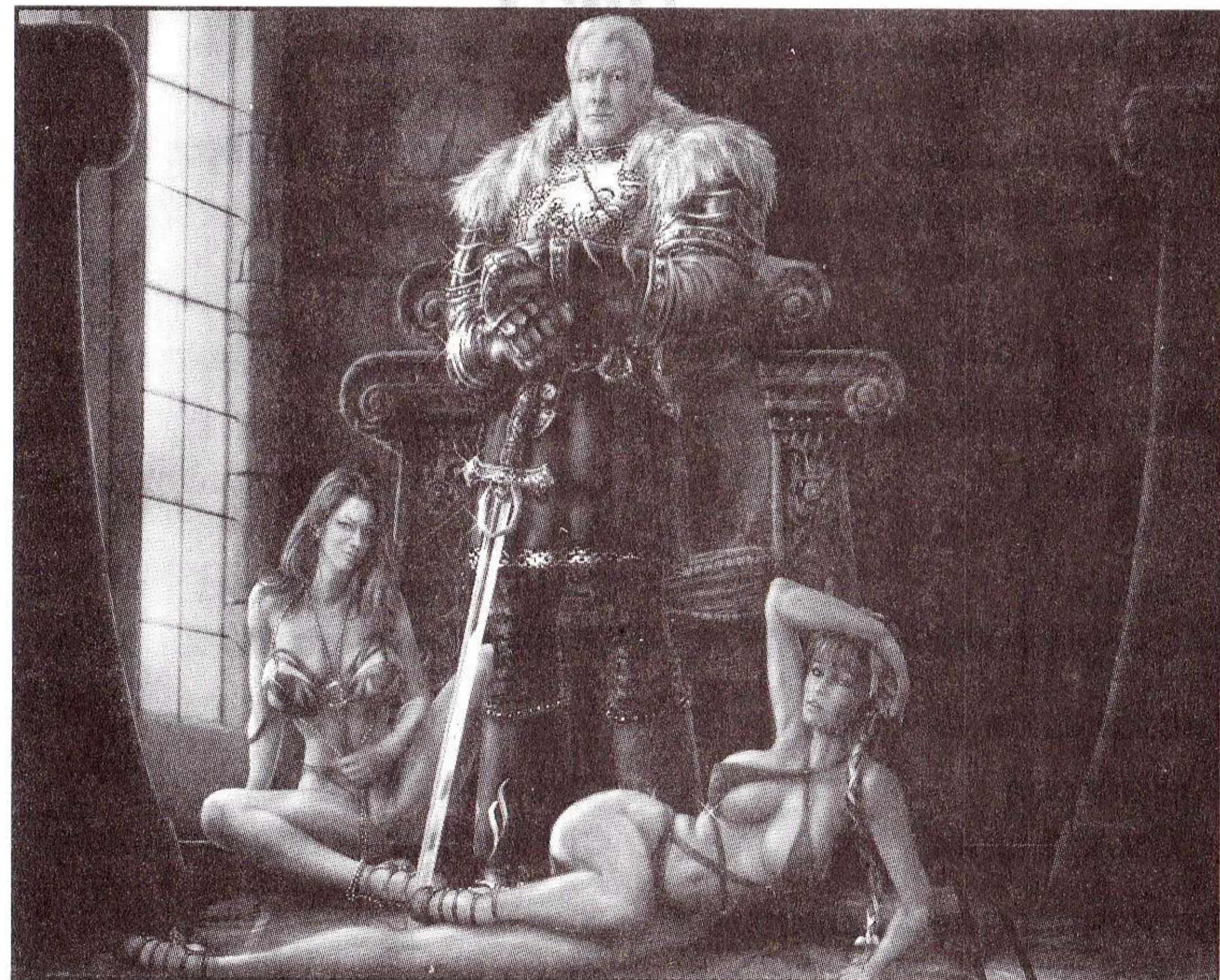
Это умение может быть активировано нажатием клавиши A. Пока вас не заметили, вы можете пробираться в дома людей и тихо подкрадываться к своим жертвам.

Акробатика

При помощи акробатики вы можете прыгать дальше и падать с больших высот не причиняя себе вреда.

Круги магии

Чтобы использовать руны определенного круга магии, необходимо сначала быть принятим в этот круг. Свитки же можно использовать даже не владея магией.



Управление

| | |
|-------------------------------------|--|
| Основное меню | - Esc |
| Переход в боевой режим | - Пробел |
| Выход из боевого режима | - Пробел |
| Ближний бой | - 1 |
| Дистанционный бой | - 2 |
| Заклинания | - от 4 до 0 |
| Последнее использованное заклинание | - 3 |
| Движение | - Стрелки |
| Шаг влево | - Del |
| Шаг вправо | - PgDn |
| Только в режиме движения | |
| Подобрать объект | - Ctrl + стрелка вверх |
| Начать диалог | - Ctrl + стрелка вверх |
| Выбор фразы в диалоге | - Стрелки вверх и вниз и клавиша Enter |
| Открыть дверь/сундук | - Ctrl + стрелка вверх |
| Инвентарь | - Tab |
| Выйти из инвентаря | - Esc |
| Только в боевом режиме | |
| Ближний бой | |
| Атака | - Ctrl + стрелки вверх/влево /вправо |
| Защита | - Ctrl + стрелка вниз |
| Смена цели | - Стрелки влево/вправо |
| Дистанционный бой | |
| Выстрел | - Ctrl + стрелка вверх |
| Смена цели | - Ctrl + стрелки влево/вправо |
| Произнесение заклинаний | |
| Произнести | - Ctrl + стрелка вверх |
| Смена цели | - Стрелки влево/вправо |

Жители Готики

Старый лагерь

Бароны

Они являются верховной властью в старом лагере, и они долго сражались, чтобы достичь этого положения.

Маги огня

Они могут использовать огненные заклинания и обитают в старом лагере. Вы должны передать им письмо.

Стражники

Это солдаты старого лагеря. Иерархия в их рядах весьма строгая.

Призраки

Это воры, и они абсолютно преданы старому лагерю.

Стражники у ворот

Они охраняют ворота от любых непрошенных гостей, будь то старый или новый лагерь.

Стражники у моста

Они принадлежат к старому лагерю и охраняют его от диких созданий из леса.

Рудокопы

Они работают в шахтах старого лагеря и добывают руду для торговли.

Жители Готики

Новый лагерь

Маги воды

Это маги нового лагеря.

Наемники

Это солдаты нового лагеря.

Воры

Это воры нового лагеря. Их можно встретить повсеместно внутри колонии.

Скребки

Они работают на шахтах нового лагеря и добывают руду, которая является ключевым элементом в плане побега.

Крестьяне

Их можно встретить вне окрестностей лагеря. Они сеют и собирают рис для жителей колонии.

Братство

Гуру

Это духовные лидеры болотного лагеря, занятые тем, что пытаются войти в контакт со Спящим.

Послушники

Их можно найти в храме. Они отвечают за вознесение молитв и рутинную работу.

Стражи

Они являются солдатами братства и владеют магическими силами.

Монстры Готики

Мясной жук

Это совершенно безвредный вредитель. Некоторые считают, что если правильно приготовить, то их можно даже есть...

Падальщик

Это большие птицеподобные создания, которые не могут (или не хотят?) летать. Их мясо весьма питательно. Однако не стоит забывать, что они могут убить даже взрослого человека.

Крысокрот

Большие, жирные и совершенно лысые крысы. Обычно они предпочитают не ввязываться в бой. Но только не стоит стоять на пути у их стай и отвлекать от поедания вкусностей.

Гоблин

Гоблины (или Гоббо) – это маленькие создания, у которых мозгов гораздо больше, чем это может показаться на первый взгляд. Их можно найти слоняющимися между лагерями в поисках пищи. Если они посчитают, что могут с вами справиться, то нападут. Если нет – то постараются сбежать. Гоблины используют одноручное оружие, если смогут его найти, и предпочитают атаковать группами. Случись такое, вам лучше поостеречься: говорят, они довольно яростные бойцы. Также ходят слухи, что помимо обычных зеленых гоблинов где-то внутри барьера обитают и черные гоблины. Эти гораздо коварнее и сильнее.

Шершень

Их можно найти у воды и болот. Они быстры и, как правило, редко летают в одиночестве. Опасайтесь их жал – они смертельны.

Волк

Всегда в стае, выходят в основном по ночам. Подумайте дважды, прежде чем выходить на прогулку под луной.

Монстры Готики

Ящер

Достаточно пассивные ящерицы, чаще всего греющиеся на солнце. Считается, что они поедают падаль. Но есть мнение, что и живое мясо они не пропускают мимо.

Огненные ящерицы

Это магические создания. Какой-то умник-маг явно пытался вызвать какое-то создание из другого мира. Злодейская натура и огненное дыхание этих тварей явно свидетельствует об этом.

Ползун

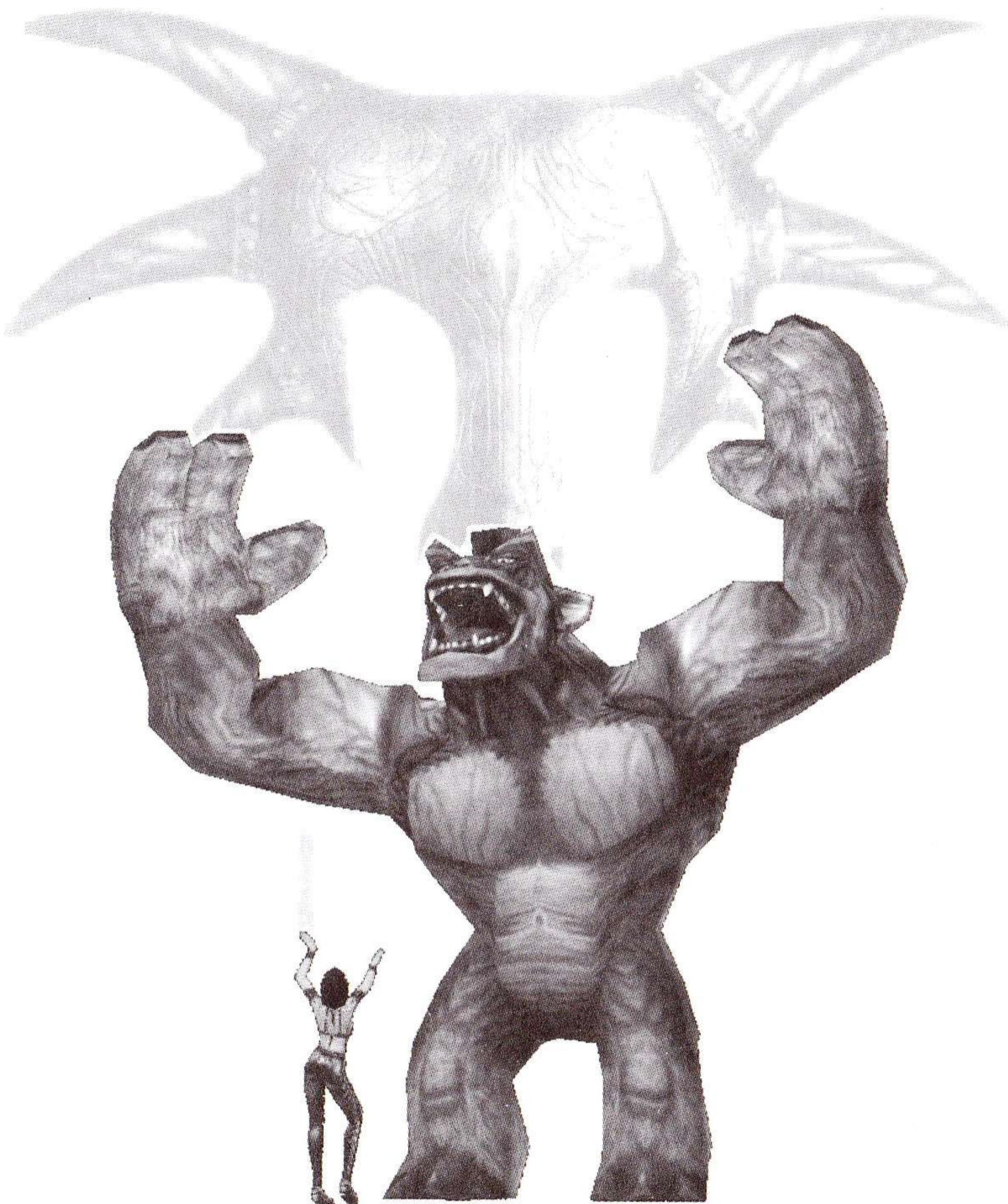
Это огромные насекомые, обитающие в шахтах под колонией. В их иерархии есть солдаты и рабочие. Говорят, что где-то там, в недрах земли, есть и их логово. Кроме того, ползуны отлично видят в темноте. Так что если вдруг случится вам обнаружить себя в одиночестве в темном туннеле с единственным оружием в виде кирки, да еще и единственный факел вдруг потухнет, то бегите без оглядки и надейтесь, что охранники неподалеку.

Шныг

Эти ящеры отлично плавают, да и по земле передвигаются немногим медленнее. Вообще-то они предпочитают гоблинов, но и от человеченки не отказываются.

Скелет

Сражаются эти создания различным оружием для ближнего боя, а особенно опасны скелеты тем, что пущенные в них стрелы просто пролетают сквозь них. Поговаривают, что среди скелетов попадаются и маги.



Авторы

Piranha bytes (Германия)

Руководство

Дизайнеры

Ведущий программист
Программирование

Программирование утилит

Ведущий художник
Модели

Художники 2D

Иллюстрации

Персонажи и текстуры

Stefan Nyul
Alex Bruggemann
Michael Hoge
Michael Hoge
Alex Bruggemann
Tom Putzki
Stefan Nyul
Bjorn Pankratz
Horst Dworczak
Dieter Hildebrandt
Ulf Wohlers
Bert Speckels
Carsten Edenfeld
Andre Schrieber
Manuel Moos
Roman Keskenti
Kurt Pelzer
Max-Dennis Lusebrink
Bjorn Pankratz
Kai Rosenkranz
Peter Sabath
Holger Beisheim
Horst Dworczak
Mario Roske
Sascha Henrichs
Torsten Dinkheller
Tobias Franz
Anja Riehl
Frank Kahlfuss
Uwe Meier
Ralf Marczinczik
Claus Wohlgemuth
Uwe Meier
Markus Kark
Vadim Pietrzynski
Folko Streese

Анимация персонажей

Motion-Capture

Видеовставки

История и диалоги

Музыка

Звуковые эффекты

ВидеоЭффекты
Программирование AI

Руководитель тестирования
Тестирование

Маркетинг

Тех. поддержка

Авторы

Markus Kark
Andre Hotz
Alex Bruggemann
Kritzelkratz 3000
Vadim Pietrzynski
Jurgen Bilstein
Markus Plewa
Laurenz Nolting
Jurgen Alban
Marina Korin
Markus Kark
Andre Hotz
Markus Plewa
Michael Hoge
Stefan Nyul
Mattias Filler
Thorsten Feld
Carsten Kisslat
Steffen Ruhl
Florian Jacobi
Jorg Butow
Navid Vahdat
Kai Rosenkranz
Willy Rosenkranz
Kai Rosenkranz
Marco Rademacher
Bjorn Pankratz
Kai Rosenkranz
Stefan Nyul
Jochen Peketz
Clemens Schmitz
Michael Hoge
Bjorn Pankratz
Stefan Kalveram
Mattias Filler
Tom Putzki
Torsten Dinkheller
Michael Ruve

Авторы

Snowball Interactive (Россия)

Перевод

Редакторы перевода

Графика

Программисты локализации

Озвучение

Подбор актеров

Максим Заяц

Глеб Власенко

Глеб Власенко

Владимир Клиmov

Виталий Клиmov

Михаил Колбасников

Виталий Клиmov

Виктор Бохан

Александр Быков

Сергей Габриелян

Василий Дахненко

Влад Копп

Василий Косолапов

Сергей Ланбамин

Александр Леньков

Дмитрий Назаров

Жанна Никонова

Дмитрий Полонский

Сергей Сазонтьев

Сергей Чонишвили

Андрей Ярославцев

Михаил Розенберг (VOX)

Максим Заяц

Виталий Клиmov

Авторы

Галина Зосимова

Виталий Клиmov

Татьяна Жевлакова

Алексей Здоров

Виталий Клиmov

Виталий Клиmov

Михаил Колбасников

Антон Жевлаков

Вячеслав Назаров

Виталий Клиmov

Сергей Клиmov

Звукорежиссер

Помощник звукорежиссера

Тестирование и отладка

Верстка

Полиграфия

Русский сайт

Пропаганда

Исполнительный продюсер

Генеральный продюсер

Особая благодарность **CD Projekt (Польша)** и лично **Pawel Skladanowski** за помощь при создании русской версии



www.snowball.ru

Авторы

Фирма «1С» (Россия)

Продюсеры

Юрий Мирошников

Александр Гурин

Про нашего партнера-издателя, фирму «1С», сказать что-то новое действительно трудно. Вместе с ними мы работаем и над этой серией локализаций – полных, интересных, красивых и, главное, доступных почти на всей территории нашей страны по привычной цене российских игрушек.

Работать вместе мы собираемся еще долго, так что приготовьтесь как минимум к добрею дюжине новых проектов: до тех пор, пока наша игровая серия будет оставаться Вашей любимой, мы будем искать и находить все более интересные проекты и делать все более творческие адаптации. Ведь именно вы – наши покупатели и игроки – и делаете возможным существование и развитие российского игрового рынка, за что вам огромное спасибо!



Сайт фирмы «1С»: www.1c.ru

Затерянный Мир 3

Издатель: фирма «1С» и snowball.ru™

Локализация: Snowball Interactive

Оригинальное название: The Nations

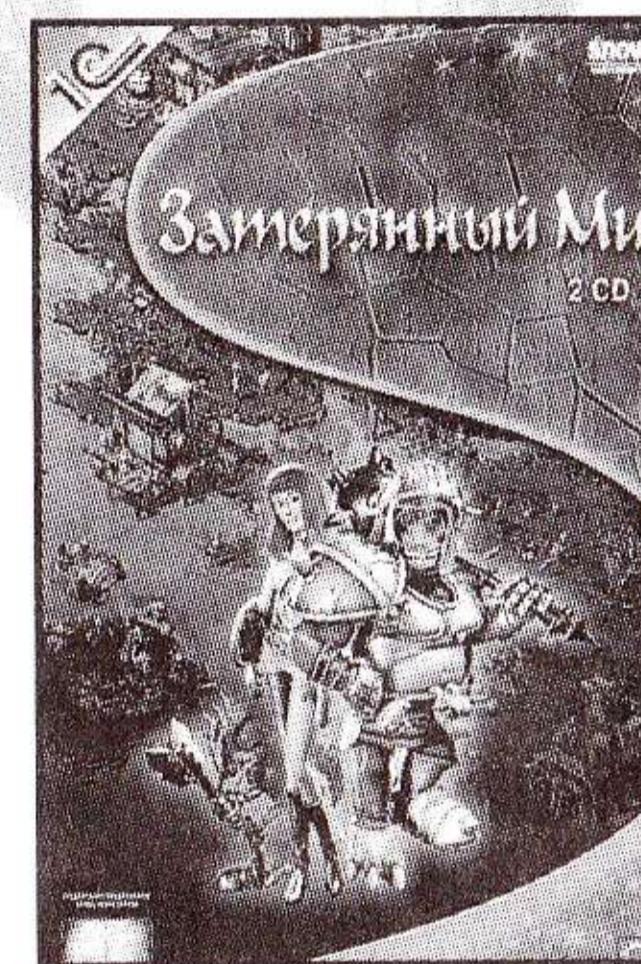
Разработчик: JoWooD Productions

Европейский издатель: JoWooD Productions

Русский сайт: <http://www.snowball.ru/mir3>

Жанр: стратегия

Аналоги: Затерянный Мир, Океан Эльфов, Settlers IV



После того как ужасный метеорит чудом не уничтожил Затерянный Мир, между его народцами воцарилось перемирие. Однако у каждого племени есть король, а у каждого короля – заветная мечта доказать, что именно его народ – самый-самый.

Самый шнапсоварящий, самый древосажающий, самый подкованный в науке – а может, и просто самый богатый и самый пьяный. Как известно, слово короля – закон, так что не прошло и месяца после истории с метеоритом, как все три народца покряхтели да принялись за новые свершения.

Растолстевшие эльфы ушли искать волшебный камень, превращающий воду в шнапс, дриады уплыли на поиски Потерянного Рая, а анты решили воспользоваться ситуацией и отхватить освободившееся место под новые инкубаторы.

Затерянный Мир 3

Выберите народ по вкусу и объедините племена, чтобы выполнить предназначданное судьбой!

- Новая глава из увлекательной саги «Затерянного Мира», самой успешной серии немецкой школы стратегий.
- Три независимые сюжетные линии, более 25 миссий в трех кампаниях плюс одиночные сражения на специальных картах.
- До восьми игроков по локальной сети или через Интернет – сразитесь со своими друзьями или испытайтесь на сообразительность компьютер!
- Очаровательные народцы Затерянного Мира теперь разделились на племена, у каждого из которых – свои особенности, порядок и цели. Поистине бесконечное разнообразие игрового процесса!
- Ваши подданные стали полностью самостоятельными личностями со своими настроением, желаниями и даже семейным положением – как и раньше, за ними не надо постоянно следить, однако теперь у каждого из них – свои странности.
- Независимые торговцы-Аисты доставят любые товары, наемные полководцы помогут сладить с несговорчивыми соседями, а ученыe еще глубже погрузятся в новые технологии – теперь у вас есть новые возможности для достижения заветной цели.

ГНОМЫ

Издатель: фирма «1С» и snowball.ru™

Локализация: Snowball Interactive

Оригинальное название: Diggles

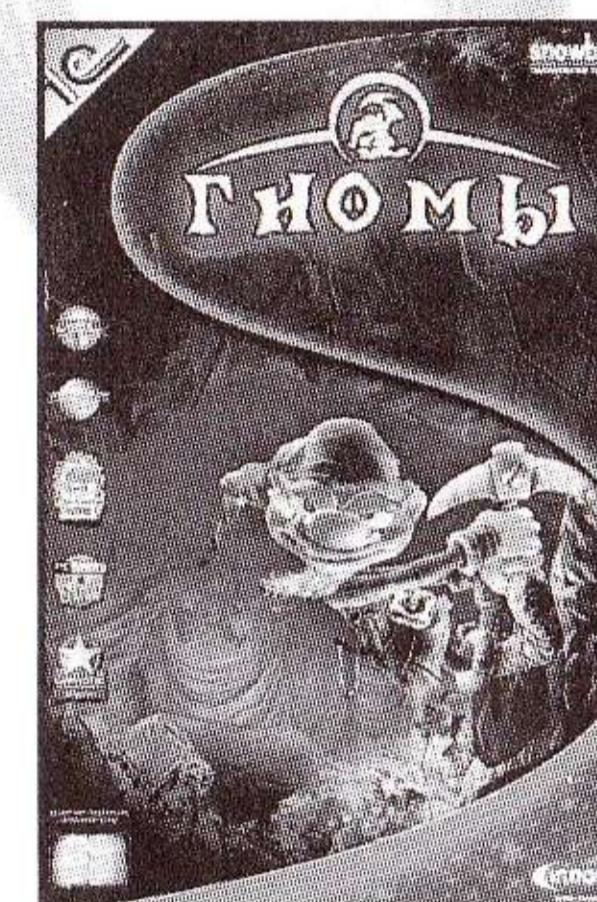
Разработчик: SEK Interactive

Европейский издатель: Innonics

Русский сайт: <http://www.snowball.ru/gnom>

Жанр: Стратегия с юмором

Аналоги: Dungeon Keeper



Они могут копать. А могут и не копать... Они могут профессионально пить эль и не менее профессионально поглощать мухоморы. Кому как не им великий Один может поручить найти и изловить своего домашнего любимца, волка Фенрира? Вернуть домой зверька, способного уничтожить весь мир, смогут только они. Они – маэстро подземелий и кудесники пещер. Они – гномы!

Добрые и бескорыстные, готовые перегрызть глотку любому, кто косо взглянет на их гладкие, безбородые физиономии или осмелится разинуть рот на последнюю бочку драгоценного веселящего напитка. Но удастся ли им добиться обещанной Одином награды? Ведь ни одно доброе дело не должно остаться безнаказанным... Ответ на этот вопрос закрыт там, в глубине... В царстве ГНОМОВ.

ГНОМЫ

- Уникальный сплав серьезной стратегии и замешанного на юморе приключения по мотивам скандинавской мифологии. Свободное развитие основного сюжета и более сорока дополнительных задач и миссий.
- Путешествие от каменного века до эры высоких технологий: пять исторических эпох, каждая со своими научными открытиями и постройками.
- Непоседы, Ударники, Умники и Покойники: четыре клана гномов с абсолютно разными повадками, уменьшениями и укладом жизни.
- Свободный выбор стратегии и тактики: в ваших руках все ресурсы земных недр, десять типов оружия и четыре техники рукопашного боя со Злом, затаившимся в пещерах.

Европа II

Издатель: фирма «1С» и snowball.ru™

Локализация: Snowball Interactive

Оригинальное название: Europa Universalis

Разработчик: Paradox Entertainment

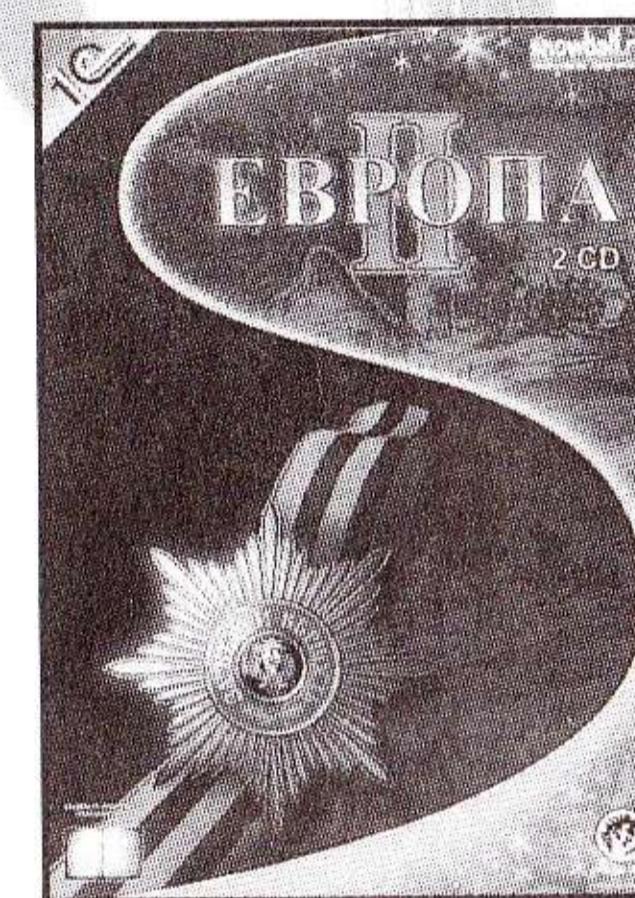
Европейский издатель: Paradox Entertainment

Русский сайт: <http://www.snowball.ru/eu>

Жанр: глобальная стратегия

Аналоги: Цивилизация II, Венецианский купец 2, Европа:

Время перемен



Возглавьте любую из двух сотен наций и возьмите в свои руки бразды правления внешней и внутренней политикой. Вступайте в войны, отправляйте экспедиции на поиски новых земель, добивайтесь богатства и процветания своего государства любыми доступными средствами.

Прикажите пиратам бороздить просторы семи морей, укрепите оборону отрядами опытных наемников и отошлите миссионеров, чтобы обратить чужие народы в свою веру. Взаимодействуя с реальными событиями, великими королями и полководцами, измените мир. Создайте новую историю.

Европа II

- От феодальной Японии до индейцев Америки, китайских династий и великих европейских держав: более 200 стран с уникальными лидерами и системами исследований.
- От походов Жанны Д'Арк до завоеваний Наполеона: 400 лет основной кампании и свыше 600 исторических событий, влияющих на развитие мира.
- Огромная карта мира: более 1600 провинций и морских зон. Детальное и исторически достоверное отражение армий и флотов, изменяющееся со сменой эпохи.
- Простое и понятное управление, внутриигровые подсказки и подробное руководство пользователя на диске. Изменяемая скорость игры для тщательного планирования действий.
- Более двух часов средневековой музыки, подобранный под каждую из игровых эпох и записанной шведским оркестром специально для этой игры.
- Сражения с другими игроками по сети и через Интернет. Специальные сценарии для сетевой игры.

для заметок

для заметок

ДЛЯ ЗАМЕТОК
