



БЮРО ПЕРЕВОДОВ OLD-GAMES.RU ПРЕДСТАВЛЯЕТ



Dark Earth – Земля во Тьме

Copyright © 2010-2011 Бюро переводов Old-Games.Ru

Веб-сайт: [www.old-games.ru](http://www.old-games.ru)

E-mail: [translate@old-games.ru](mailto:translate@old-games.ru), [tRus1y@bk.ru](mailto:tRus1y@bk.ru),  
[ivanzots@mail.ru](mailto:ivanzots@mail.ru)

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

## Содержание

<b>ВСТУПЛЕНИЕ.....</b>	<b>3</b>
<b>Русификатор.....</b>	<b>3</b>
ВЕРСИЯ .....	3
УСТАНОВКА ИГРЫ И РУСИФИКАТОРА.....	3
ВОЗМОЖНЫЕ ПРОБЛЕМЫ.....	3
НАД РУССКОЙ ВЕРСИЕЙ РАБОТАЛИ.....	4
РАСПРОСТРАНЕНИЕ И КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ .....	4
<b>РУКОВОДСТВО К ИГРЕ .....</b>	<b>5</b>
Мир Земли во тьме .....	5
Приключения начинаются .....	5
Планировка сталлайта Спарты .....	6
Социальное устройство сталлайта Спарты.....	6
Земли Мрака .....	8
Флора и фауна .....	8
Управление в игре .....	9
Экранный интерфейс .....	11
Инвентарь .....	12
Главное меню .....	14
Сохранение .....	14
Загрузка .....	15
Настройки персонажа.....	16
Звук .....	17
Ролики .....	19
Журнал диалогов .....	20

## ВСТУПЛЕНИЕ

Уважаемые ценители старых игр! Мы рады представить вам перевод замечательной, но малоизвестной приключенческой игры «**Dark Earth**». Так уж сложилось, что существовавшие до этого момента переводы не передавали в должной мере всего очарования этой игры, а где и вовсе губили большую часть её атмосферы. В попытке исправить это недо-разумение силами команды Бюро переводов [www.old-games.ru](http://www.old-games.ru) была проведена тщательная и кропотливая работа по её локализации. К сожалению, озвучка персонажей осталась без изменений. Но мы надеемся, что данный факт не испортит вам впечатления от прохождения игры. Также надеемся, что наша работа поможет вам достойно оценить эту игру, которая является одним из ярких представителей нестареющей классики.

Хочется выразить огромную благодарность всем участникам проекта – огромное вам человеческое спасибо! А также поблагодарить всех тех, кто помогал и поддерживал нас.

## РУСИФИКАТОР

### ВЕРСИЯ

**V1.8 от 29 декабря 2010 года**

– Первый публичный релиз.

Процент перевода текстов: 100 %.

Процент перевода графики: 95 %.

### УСТАНОВКА ИГРЫ И РУСИФИКАТОРА

Версия игры, необходимая для установки русификатора, доступна по адресу: <http://www.old-games.ru/game/download/464.html>

Обращаем внимание, что с любой другой версией работоспособность и стабильность русификатора не гарантируется.

1. Произведите полную установку игры в произвольную директорию на вашем диске (например, **C:\games\DarkEarth**).
2. Перепишите в эту же директорию с обоих дисков игры папки **datas**, **dialog** и **sc**, а также файлы **CD1.CHK** и **CD2.CHK**.
3. Перепишите в эту же директорию файлы из папки универсального фикса **Dark\_Earth\_v\_11\_NoCD** (совмещает в себе функции патча 1.1 и NoCD), заменив ими оригинальные файлы игры.
4. Затем перепишите в эту же директорию файлы из папки русификатора **DKE\_Rus\_v1.8**, заменив ими оригинальные файлы игры.
5. Запустить игру через ярлык Dark Earth (32K).

*Примечание: При запуске через ярлык Dark Earth (256) игра запустится в режиме 256 цветов.*

### ВОЗМОЖНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Ниже указаны возможные проблемы при запуске игры под Windows XP:

➤ При запуске игры выскакивает ошибка: «**dkev.exe - обнаружена ошибка.**

**Приложение будет закрыто. Приносим извинения за неудобства.**

Для решения этой проблемы установите совместимость с Windows 98. Свойства dkev.exe, вкладка «Совместимость», установить галочку «Запустить программу в режиме совместимости с:» и выбрать из предлагаемого списка Windows 98 / Windows Me.

➤ При попытке загрузить или сохранить игру выскакивает ошибка «**LS\_ERROR : 8 Bmap Error: Init Video Bmap (DDERR\_UNSUPPORTED)**».

Для решения этой проблемы отключите ускорение DirectDraw. Пуск\Выполнить\dxdiag, вкладка «Дисплей», ускорение DirectDraw, отключить.

➤ При освобождении узника из клетки выскакивает ошибка «**LS\_ERROR:0 User Error Manque de messages pour les anims !!!!!!!!!!!**».

Для решения этой проблемы скопируйте из папки **DarkEarth\Fix\** файл **P66.CAN** в каталог **DarkEarth\anm\**, заменив им исходный файл.

*Примечание: При запуске игры под Windows 98 указанные проблемы не возникают.*

## НАД РУССКОЙ ВЕРСИЕЙ РАБОТАЛИ

### **Руководство проектом, разбор ресурсов, графика:**

Александр "tRusty" Лысаков

### **Перевод:**

Иван "Dark Savant" Зоц

Елена "River" Зинова

thinbody

### **Редактирование:**

Александр "tRusty" Лысаков

Иван "Dark Savant" Зоц

Георгий "Lagger" Авалишвили

kreol

### **Тестирование:**

Иван "Dark Savant" Зоц

Георгий "Lagger" Авалишвили

thinbody

### **Вёрстка руководства:**

Фёдор "Butz" Деревянский

## РАСПРОСТРАНЕНИЕ И КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Установка и использование данной русификации означает, что вы ознакомились с положениями настоящего соглашения, понимаете их и согласны с ними.

- Данный перевод является неофициальным проектом;
- все права на перевод принадлежат его авторам;
- перевод предназначен для некоммерческого использования;
- распространение перевода возможно только в комплекте с данным руководством;
- запрещается любая модификация данного перевода.

Данный перевод имеет статус «Условно-бесплатный с добровольно-нефиксированной оплатой». Если вы считаете этот перевод полезным и нужным для себя и хотели бы помочь дальнейшему развитию проекта [www.old-games.ru](http://www.old-games.ru), мы будем благодарны, если вы внесёте денежное пожертвование в произвольном размере, перечислив средства на один из следующих электронных кошельков:

WebMoney **Z194780619548**

WebMoney **R425101917306**

Яндекс.Деньги **4100183609248**

Для получения более подробной информации обратитесь к странице [www.old-games.ru/donate](http://www.old-games.ru/donate).

## РУКОВОДСТВО К ИГРЕ

*Представленный ниже документ является переводом справки, доступной в папке \help\US.*

### Мир Земли во тьме

**24 декабря 2054 года**

Всадники Апокалипсиса верхом на своих неистовых скакунах сеют разруху по всей Земле. Привычный мир пал не под натиском войны, чумы, смерти или голода, но был похоронен под шквалом пламени. Земля погрузилась во тьму. Для немногих выживших началась новая эра – эра хаоса и опустошения, эра Земли во тьме.

**300 лет спустя**

Великое бедствие, истоки которого теряются во тьме легенд, изменило лицо Земли навсегда. Там, где в Былом сияли голубые небеса, ныне тяжело навис Чёрный саван. Этот купол из пыли, затмивший небо, скрывает под собой пугающие Земли Мрака. И тем, кто осмелится войти в эту круговерть теней, Мрак уготовил лишь смерть. Жестокие шторма, дикие звери и неведомые твари, рыскающие во мраке, поджидают там свою несчастную жертву. Кое-кто с опаской говорит, что где-то там, в глубине, ждёт, бурлит, бьётся тёмная сущность – совсем как живое существо. И тому, кто прикоснётся к ней и выживет, уготована участь во много раз ужаснее смерти...

#### Сталлайты

В этом мире кошмаров ещё цепляются за жизнь несколько островков надежды и цивилизации. Их называют сталлайтами. Это укреплённые города, построенные выжившими после Великого бедствия. Спасительные сталлайты дают жителям тепло и кров – только там на всей Земле загадочные столпы солнечного света насквозь пробивают Чёрный саван.

### Приключения начинаются

#### Архан из Спарты

Земля во тьме – это история об Архане, жителе сталлайта Спарты. Рождённый в семье провидца, члена правящей касты городского духовенства, Архан не проявляет интереса к наукам. Вместо этого он предпочитает исследовать свой мир и заводить интересные знакомства. Отец Архана, Рилсадар, принимает решение, что его сын ещё не готов стать провидцем, и даёт Архану позволение вступить в ряды стражей огня, обеспечивающих безопасность Спарты. Поскольку Архан, как и обычно, немного опаздывает, Зед вызывает его на срочное дежурство по приказу коменданта Доркана.

#### Миссия Архана

По приказу коменданта Архан направляется в Великий храм Солнца для несения караула. Там он неожиданно узнаёт о коварном заговоре, угрожающем погубить Свет и принести лишь Мрак и отчаяние. В схватке один из предателей выплёскивает Архану в лицо... странную субстанцию. Это неизвестное вещество вызывает болезненные и ужасающие изменения в теле. Архану необходимо найти противоядие, и на это у него не так много времени. Его искания проходят одновременно в двух измерениях – физическом и психологическом. Мало-помалу Архан начинает распознавать истинных друзей и... подлинных врагов. Его судьба переплетается с судьбой самого сталлайта. Встречая всё новые испытания, Архан каждый раз должен решать, примерить ли мантию героя или не рисковать. И всякий раз это схватка с Мраком, наполняющим его собственное сердце. Наконец, ему предстоит проникнуть в тайны Земли во тьме. Но по плечу ли всё это Архану? Ответ за вами.



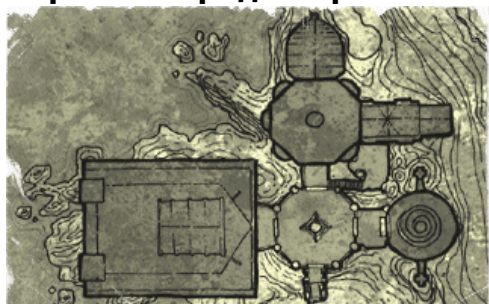


## Планировка сталлайта Спарты

Как и большинство других сталлайтов, Спарта, построенная из камня и металла, напоминает крепость, призванную защищать своих жителей. Город разделён на два района. Верхний город сосредоточен вокруг колодца, здесь находятся казармы стражей огня, Великий храм Бога Солнца и Зал Строителей. На вершине храма располагается ФаРаха – система зеркал, выполняющих роль осветителей и маяка. Нижний город состоит из жилых домов и прочих зданий и окружён полями и садами. В заброшенных постройках, лачугах и старых подземных убежищах живут мусорщики. На самом нижнем уровне Спарту защищает стена с расположенными вдоль неё охранными сооружениями.



### Верхний город Спарты



### Нижний город Спарты



## Социальное устройство сталлайта Спарты

### Население

Три века жизни на Земле во тьме отразились как на физическом облике людей, так и на устройстве их общества. И мужчины, и женщины имеют в основном средний рост, развитую мускулатуру и крепкое сложение. Несмотря на недостаток пищи, их организм отлично приспособился запасать жир, защищаясь от холода. Кроме того, они почти невосприимчивы к токсинам. По сравнению со своими предками, большинство людей имеет более светлую кожу и более обильный волосяной покров, глаза их бледнее, а зрение лучше приспособлено к темноте. С социальной точки зрения все люди Земли делятся на две большие группы: «светожители», населяющие сталлайты, и «странники», бесстрашно кочующие по Землям Мрака, переходя от одного сталлайта к другому. Светожителей объединяет необходимость совместной борьбы за выживание и незыблемая вера в то, что сталлайт – это чудесный дар самого Бога Солнца. Чем ещё можно объяснить этот благословенный свет? Поскольку теология является основной движущей силой в сталлайте, социальная структура Спарты представляет собой жёсткую религиозную иерархию, куда входят пять каст:



### Провидцы

Провидцы – это жрецы, правители, учителя, судьи и целители Земли во тьме. Каждый день, когда лучи света освещают Великий храм, провидцы возносят молитвы Богу Солнца, в то время как верующие падают ниц перед Рахалом, Его символом. Совет провидцев, возглавляемый Великой Провидицей, наделён в Спарте абсолютной властью. Совет распоряжается ресурсами, снаряжает экспедиции в Земли Мрака и судит преступивших законы сталлайта.



### Стражи огня

Стражи огня приводят в исполнение распоряжения правящего совета, распределяют ресурсы и выполняют функции безопасности. По ночам стражи зажигают факелы и большие жаровни для освещения улиц, а также тушат пожары при их возникновении. Они же отвечают за ФаРаха, систему зеркал на куполе Великого храма, которая освещает прилегающие к сталлайту земли в целях безопасности, а также служит маяком для странников. Стражи огня владеют боевыми искусствами.



### Строители

Строители – это архитекторы, инженеры, ювелиры, мастерские и механики сталлайта Спарты. Они строят и ремонтируют все городские сооружения. Некоторые строители производят мебель и инструменты, в то время как другие занимаются работой по металлу и ремеслом ювелиров. Также они добывают соль, уголь и руду из шахт вблизи сталлайта. Отдельные строители имеют представление об использовании электрических цепей и умеют их ремонтировать, есть среди строителей и изобретатели. По указанию провидцев стражи огня занимаются распределением результатов труда строителей.



### Добытчики

Добытчики занимаются сельским хозяйством и охотой. В их непростую, но жизненно важную задачу входит обработка скудных огородов и садов сталлайта, выращивание скота и ловля дичи. Добытчики искусны в поисках пищи и других сокровищ из Былого (банки с консервами, замороженные и сушёные продукты) среди руин древних городов, разбросанных в Землях Мрака. Провидцы облагают материальные доходы каждого из добытчиков десятиной. Затем все продукты, полученные в виде этого налога, перераспределяются среди остального населения.



### Мусорщики

Мусорщики образуют низшую касту в Спарте. Их выживание зависит от того, насколько хорошо они умеют работать головой. Многие из них рыщут среди мусорных куч и заброшенных руин в поисках вещей из Былого, которые позже они обменивают на еду, топливо и свет. Некоторые мусорщики промышляют воровством, несмотря на риск быть пойманными и подвергнуться изгнанию, что фактически равносильно смертному приговору. Есть и те, что присоединяются к экспедициям в Земли Мрака в надежде на удачу. А кто-то просто предпочитает свободный образ жизни строгим порядкам прочих каст.

## Примечание о социальном устройстве

На Земле во тьме между людьми больше нет войн. В мире, где нельзя быть уверенным в завтрашнем дне, у людей есть враги опаснее, нежели собственные соседи. Однако стражи огня и мусорщики не забывают оттачивать свои боевые навыки. Они чаще дру-

гих отваживаются выходить в Земли Мрака, а из мрака какие только твари не выполняются...

## Земли Мрака

За пределами стен сталлайтов раскинулись необъятные пространства мрака. Светожители до смерти боятся Земель Мрака, предпочитая навсегда запирают себя внутри городских стен. Лишь самые отважные из храбрецов бросают вызов этим безлюдным просторам вечной ночи. Никто не отправляется туда в одиночку. Смерть там поджидает на каждом шагу, являясь в виде удушающих пылевых вихрей, ядовитых туманов, жестокого холода и клыков хищников. Даже растения в Землях Мрака чёрные, что ещё больше утяжеляет царящую там атмосферу отчаяния. А недавние истории, рассказанные группами бродяг-странников, вселяют в слушателей неподдельный кошмар. Тьма кишит странными существами... что-то там, в глубине, ждёт своего часа.



## Флора и фауна

### Флора

На Земле во тьме можно встретить лишь то малое число растений и животных, что пережило Великое бедствие. Из растений остались только самые неприхотливые, способные обходиться почти без света, например, водоросли, лишайник и плесень (основные продукты питания). Появились и новые виды растительности, среди которых есть рюг. Стражи огня получают из него масло для ламп.

### Фауна

Во Мраке ещё встречаются дикие животные (добытки охотятся на них ради мяса). Большинство этих животных происходит от всеядных видов, выживших на Земле во тьме и приспособившихся к новым условиям. В некоторых сталлайтах есть даже небольшие стада скота. И совсем немногие города могут похвастать ручными медведями, принадлежащими стражам огня.



### Птицы

С исчезновением деревьев, позволявшим птицам гнездиться и ориентироваться во время миграции, сталлайты стали местом постоянного обитания птиц. Свои гнёзда птицы устраивают на крышах зданий, довольствуясь скудной диетой из насекомых. Путешественники издали замечают сотни птиц, бесконечно кружащих над сталлайтом. Несмотря на относительное обилие птиц, добытки не охотятся на них, считая, согласно религиозной догме, что птицы — это души людей, пытающихся искупить свои грехи.



## Управление в игре

Для управления в «Земле во тьме» применяются простые команды с клавиатуры. Используя их, вы можете контролировать Архана, брать предметы из инвентаря, менять режимы (см. Экранный интерфейс) и перемещаться по игровому меню. Мышь работает на экранах инвентаря, игрового меню и экрана настроек монитора. Нажатие левой кнопки мыши во время игры открывает инвентарь, нажатие правой – закрывает его.

### Передвижение

Для передвижения используйте стрелки (↑ ↓ ← →) или отключите **Num Lock** и нажимайте на клавиши на цифровой клавиатуре (**8, 2, 4, 6**). Нажимайте и отпускайте клавишу, чтобы Архан делал по одному шагу. Нажмите и удерживайте клавишу, чтобы Архан непрерывно двигался в указанном направлении. Нажав клавишу движения (↑ ← → или **8, 4, 6**), зажмите **Shift**, чтобы бежать или перемещаться вбок.

### Кнопка действия (пробел)

Для того чтобы взаимодействовать с предметом или персонажем, подойдите к нему и нажмите кнопку действия. Так вы можете переодеваться, открывать двери, начинать разговор, искать секретные проходы, использовать оборудование из Былого. Кроме того, Архан может расспрашивать собеседников о найденных предметах и отдавать их другим людям. Для этого возьмите вещь из инвентаря, подойдите к кому-нибудь и нажмите кнопку действия.

### Инвентарь

Нажмите кнопку действия, чтобы подобрать предмет. Нажмите **I** или **Backspace**, чтобы открыть инвентарь и использовать предмет. На экране инвентаря дайте Архану команду взять в руки предмет или применить его на себя (или на кого-то ещё). Вы можете запрограммировать клавиши **1-9**, чтобы использовать до девяти назначенных предметов без необходимости открывать инвентарь. Нажмите **0** во время игры, чтобы отложить предмет.

### Бой

Архан может сражаться в рукопашном бою или с использованием оружия из инвентаря. Чтобы начать или закончить бой, нажмите клавишу **C** для переключения экранного интерфейса в боевой режим. В «Земле во тьме» существуют два типа сражения, которые можно выбрать в меню настроек персонажа.

### Функциональные клавиши

Для быстрого доступа к различным пунктам меню используйте функциональные клавиши на вашей клавиатуре.

- F1** Внутриигровая помощь
- F3** Загрузка сохранённой игры
- F4** Настройки персонажа
- F5** Звук
- F6** Ролики
- F7** История диалогов
- F10** Настройки монитора

### Клавиши управления

- |                   |  |
|-------------------|--|
| <b>Tab</b>        | Переключает экранный интерфейс между светлым и тёмным режимами.  |
| ↑ ↓ ← →           | Перемещает Архана вперёд (↑), назад (↓), влево (←), вправо (→).*   |
| <b>Shift</b> +↑   | Бег вперёд.  |
| <b>Shift</b> +← → | Шаг в сторону, удобно использовать для перемещения в нужную точку или уклонения от атак.   |
| <b>Spacebar</b>   | Клавиша действия. Перед нажатием подойдите к персонажу или предмету.   |
| <b>C</b>          | Переключает экранный интерфейс в боевой режим. Повторное нажатие отключает боевой режим. Используйте клавишу <b>Ctrl</b> , как описано ниже. |

<b>Ctrl</b>	Автоматическая битва. Включите режим боя и удерживайте <b>Ctrl</b> в нажатом положении, чтобы Архан дрался автоматически (предварительно откройте меню настроек персонажа и переключите режим боя из обычного в автоматический).
<b>Ctrl+↑↓←→</b>	Обычная битва. Результаты нажатия разнятся в зависимости от оружия, состояния болезни Архана и дистанции от противника (недоступно, когда в настройках персонажа выставлен режим автоматической битвы).
<b>Ctrl+Shift+↑</b>	Специальная атака. Работает только после заражения. Наносит серьёзный урон, но способствует развитию болезни (недоступно, когда в настройках персонажа выставлен режим автоматической битвы).
<b>Esc</b>	Открывает главное меню.
<b>P</b>	Режим паузы. Нажмите <b>P</b> ещё раз, чтобы возобновить игру.
<b>Enter</b>	Прерывает диалог и закрывает окно текста.
<b>F10</b>	Открывает и закрывает экран настроек монитора.
<b>I, Backspace</b>	Открывает инвентарь.
<b>0</b>	Откладывает предмет без открытия экрана инвентаря.
<b>1-9</b>	Программируемые клавиши для быстрого доступа к предметам инвентаря. Используйте клавиши в верхней части клавиатуры или включите <b>Num Lock</b> и нажимайте клавиши цифровой клавиатуры.
<b>8, 2, 4, 6*</b>	Выключите <b>Num Lock</b> , и стрелки на цифровой клавиатуре будут функционировать так же, как обычные стрелки ( <b>8</b> = ↑, <b>2</b> = ↓, <b>4</b> = ←, <b>6</b> = →).

## Бой

Перед тем как драться, выберите тип сражения, вооружите Архана оружием из инвентаря (или деритесь врукопашную) и включите режим боя.

### Выбор типа сражения

Откройте экран настроек персонажа. Используйте стрелки ← и → для переключения между обычным и автоматическим режимами битвы. Если иконка слева подсвечена, включён автоматический режим, если затемнена – обычный.

### Врукопашный бой и оружие

Архан может драться врукопашную и использовать оружие из инвентаря. Также вы можете назначить клавишам **1-9** один из девяти видов оружия, чтобы не открывать инвентарь каждый раз для его выбора. После назначения клавиш нажмите соответствующую кнопку, чтобы вооружить Архана нужным оружием. Нажмите **0** во время игры, чтобы отложить в сторону любой предмет из инвентаря.

### Включение и выключение режима боя

Нажмите **C** во время игры, чтобы включить или выключить режим боя. Если боевой режим активирован, индикатор на экранном интерфейсе загорится красным цветом. В обычном режиме (установлен по умолчанию) вы сами направляете Архана в сражении. В автоматическом режиме просто нажмите и удерживайте клавишу **Ctrl**, чтобы Архан дрался самостоятельно. Атаки, проводимые Арханом, зависят от экипированного оружия, состояния его здоровья и дистанции до противника. Чтобы снова управлять передвижением Архана в боевом режиме, отпустите **Ctrl** и используйте стрелки. Для отключения боевого режима нажмите клавишу **C**.

Совет: не жалеете времени на тренировки с Зедом и Федорией в начале приключения. Здоровье Архана в тренировочном режиме не уменьшается.

### Краткое описание клавиш боя

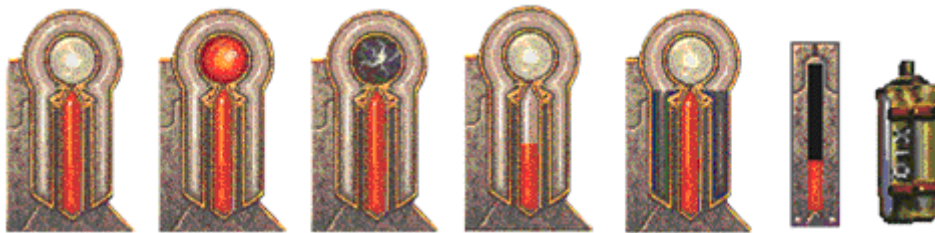
<b>C</b>	Включает/выключает боевой режим.
<b>Ctrl</b>	<b>Автоматическая битва.</b> Нажмите и удерживайте, чтобы Архан дрался самостоятельно.
<b>Ctrl+↑↓←→</b>	<b>Обычная битва.</b>
<b>Ctrl+↑</b>	Прямая атака.
<b>Ctrl+↓</b>	Отступление или блок.
<b>Ctrl+←</b>	Боковой удар слева.
<b>Ctrl+→</b>	Боковой удар справа.

**Ctrl+Shift+↑** Специальная атака.

*Примечание: специальная атака срабатывает только после заражения. Это мощный удар, но он ускоряет развитие болезни Архана.*

## Экранный интерфейс

Экранный интерфейс отображает данные о настроении Архана, его жизненных силах и состоянии болезни, если он болен. Используйте его для планирования стратегии и переключения между светлым настроением, тёмным настроением и боевым режимом. В зависимости от текущего настроения индикатор на экране меняет свой цвет. Нажатием **Tab** вы можете переключаться между светлым и тёмным настроениями, нажатие **C** включает режим боя. Красный ртутный столбец в центре шкалы показывает состояние здоровья Архана и запас его жизненных сил. Внешняя шкала уведомляет, заражён ли Архан болезнью. Во время боя на экране также появляется небольшая шкала, информирующая вас о состоянии противника. Во время подводных плаваний возникает изображение акваланга.



### Светлое настроение

(Белый индикатор): привычное состояние Архана, в котором он ведёт себя благоразумно, думает, прежде чем что-то делать, и соблюдает правила вежливости. Нажмите **Tab**, чтобы выбрать это настроение.

### Тёмное настроение

(Чёрный индикатор): Архан ведёт себя агрессивно и полагается на инстинкты. Это хороший выбор при обыске комнат и допросах других людей. Нажмите **Tab**, чтобы выбрать это настроение.

### Красный ртутный столбец

Этот столбец символизирует здоровье и запас жизненных сил Архана. Он уменьшается, если Архан получает повреждения. Еда и питье помогают ему восстановить силы. Если ртуть в столбце упадёт до нулевой отметки, игра заканчивается.

*Примечание: после определённого момента в игре Архан начнёт непонятным образом восстанавливать здоровье, как будто регенерируя повреждения. Соблюдайте осторожность – его болезнь лишь прогрессирует от таких повреждений, всё больше усугубляя состояние Архана.*

### Ранения

По мере того как Архан получает ранения, уровень красной ртути в столбце падает. Если ртуть достигнет нуля, игра заканчивается.

### Состояние болезни

Если Архан заразится, внешняя шкала почернеет. В этом случае время начнёт работать против вас. Будучи заражённым, Архан может использовать свою специальную атаку (**Ctrl+Shift+↑**).

*Примечание: использование специальной атаки усугубляет состояние Архана.*

### Развитие болезни

Архан отравлен и должен найти противоядие. В бою ему доступен специальный удар (**Ctrl+Shift+↑**), но от его применения состояние героя ухудшается.



## Ранения противника

Эта шкала появляется только во время боя. Она показывает состояние здоровья и запас жизненных сил вашего противника. По мере того, как Архан наносит врагу повреждение, шкала уменьшается. Если она достигает нуля, вашему противнику наступает конец.

## Акваланг

Эта шкала появляется, когда Архан плавает под водой. Она показывает, как много воздуха есть у вас в запасе. Если на глубине у вас не останется кислорода, игра заканчивается.

## Инвентарь

Архан может собирать и хранить в инвентаре многие вещи: оружие, еду и напитки, ключи и так далее. Подойдите к какому-нибудь предмету и нажмите клавишу действия. Если этот предмет можно взять с собой, появится экран инвентаря, показывающий, что именно взял Архан. Вы в любой момент можете вызвать экран инвентаря, нажав клавишу **I** или **Backspace** (или левую кнопку мыши). Нажмите **Esc** или **I** (или правую кнопку мыши), чтобы вернуться к игре. Взять предмет из инвентаря можно с помощью клавиатуры и/или мыши. Кроме того, вы можете настроить клавиши **1-9** для быстрого доступа к нужным вам предметам. Нажмите **0** во время игры, чтобы отложить предмет в сторону.



### Левый список

В левой части экрана инвентаря находится пролистываемый список оружия и/или названий предметов. Вы можете выбирать предметы напрямую из этого списка. Нажмите пробел, чтобы Архан взял в руки выбранный предмет. Нажмите **Enter**, чтобы он использовал предмет на себя (съел или выпил что-то, прочитал документ).

### Нижний список

В нижней части экрана инвентаря находится пролистываемый список с описанием выбранного объекта. Чтобы прочитать описание, вы можете пролистывать данную в списке информацию.

## Изображения

Нажмите **F1**, чтобы увидеть изображения предметов и оружия из инвентаря. При необходимости просматривайте изображения отдельных предметов нажатием клавиш **PgUp** и **PgDn** (либо нажатием на пролистываемый список). Выберите нужную вам картинку с помощью стрелок на клавиатуре (или щелчка левой кнопкой мыши). Чтобы Архан взял предмет в руки, нажмите пробел (или перетащите предмет на иконку кулака). Нажмите **Enter**, чтобы Архан попытался использовать предмет на себе (или перетащите предмет на иконку лица).

*Примечание: для быстрого доступа к предметам с изображениями можно настроить клавиши **1-9**.*

## Иконка наборов

Нажмите **F1** (или левую кнопку мыши), чтобы выбрать иконку предметов или оружия. Перед вами появится набор предметов соответствующей категории. Нажмите пробел, чтобы дать выбранный предмет в руки Архану. Нажмите **Enter**, чтобы Архан попробовал применить выделенный предмет на себе.

## Иконка лица

Выберите предмет и нажмите Enter (или перетащите предмет на данную иконку мышью), чтобы Архан попробовал применить этот предмет (съесть или выпить что-то, прочитать документ).

## Иконка кулака

Выберите предмет и нажмите пробел (или перетащите предмет на данную иконку мышью), чтобы Архан взял в руки этот предмет. Выйдя из инвентаря, вы увидите, что Архан держит в руках предмет или оружие, которое вы выбрали.

*Примечание: во время игры Архан может расспрашивать встречаемых о предметах, которые держит в руках. Чтобы сделать это, подойдите к кому-нибудь и нажмите пробел.*

## Иконка выхода

Нажмите **Esc** или **I** (или правую кнопку мыши), чтобы вернуться в игру, ничего не взяв из инвентаря.

## Программируемые клавиши

Вы можете запрограммировать клавиши от **1** до **9**, чтобы всегда иметь быстрый доступ к девяти выбранным из инвентаря предметам. Можно использовать как клавиши в верхней части клавиатуры, так и клавиши на цифровой клавиатуре (с включённым **Num Lock**):

1. Нажмите **I**, чтобы открыть экран инвентаря.
2. Выберите изображение нужного предмета, затем нажмите клавишу от **1** до **9** (нажатие на клавишу **0** отменит привязку данного объекта к клавише).
3. Рядом с выбранным изображением появится маленькая подпись с числом (например, **1**). Во время игры нажмите эту клавишу, чтобы мгновенно вооружить Архана соответствующим ей оружием.

Для программирования большего числа клавиш повторяйте шаги **1-3**. Для отмены привязки клавиши к предмету выполните шаги **1** и **2**.

Во время игры нажмите клавишу **0**, чтобы отложить в сторону любой предмет из инвентаря.

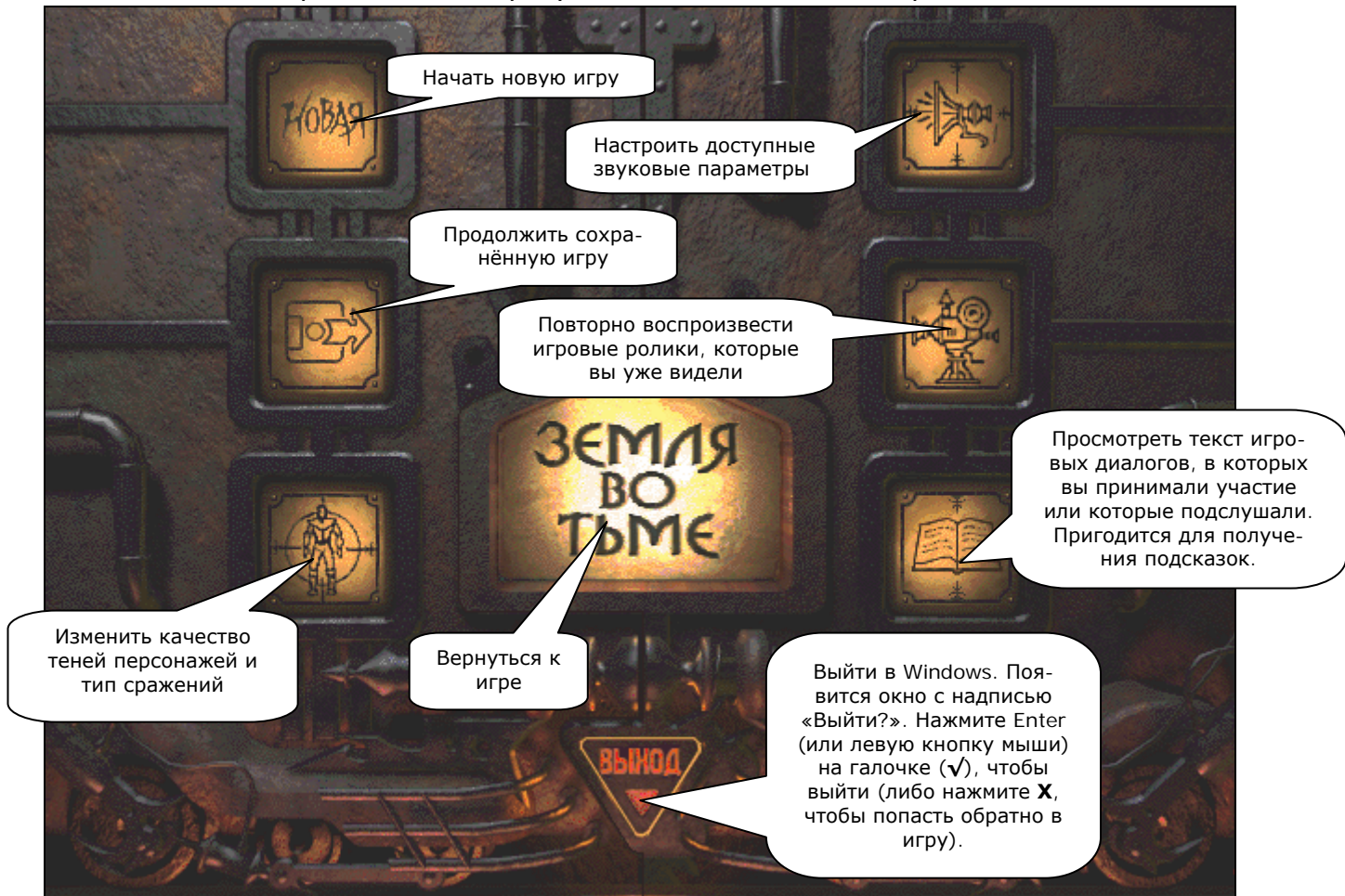
## Клавиши управления инвентарём

<b>I, Backspace</b>	Открыть/закрыть экран инвентаря.
<b>F1</b>	Переключение между иконками оружия и предметов.
<b>PgUp PgDn</b>	Пролистывание списка предметов вверх и вниз.
<b>↑ ↓ ← →</b>	Выбор изображения.
<b>Spacebar</b>	Архан берёт в руки выбранный предмет, экран инвентаря закрывается.
<b>Enter</b>	Архан использует выбранный предмет, экран инвентаря закрывается.
<b>Esc</b>	Возврат к игре.
<b>1-9</b>	Эти клавиши можно запрограммировать для быстрого доступа к нужным предметам.
<b>0</b>	Во время игры отложить в сторону любой предмет.



## Главное меню

Чтобы выйти в главное меню, во время игры нажмите Esc. Чтобы открыть нужное меню, выберите его иконку с помощью стрелок и нажмите Enter (или щёлкните по иконке мышью). Находясь в меню, используйте стрелки для изменения настроек, затем нажмите Enter. Нажатие Esc приведёт к возврату в главное меню без сохранения изменений.



## Сохранение

Вы можете сохранить игру только там, где Архан найдёт на стене символ Бога Солнца, Рахал. Подойдите к Рахалу и нажмите клавишу действия. Архан произнесёт краткую молитву, после чего появится экран сохранения. С помощью стрелок или мыши выберите слот, в который хотите записать сохранение, и нажмите **Enter**, чтобы сохранить игру. Для возврата к игре нажмите иконку Земли во тьме (или клавишу **Esc**). Вам доступно девять слотов для сохранения. Каждый раз, когда вы сохраняете игру, номер сохранения увеличивается на 1.



## Предварительный просмотр

После того как вы сохраните игру в первый раз, на экране появится логотип Земли во тьме. На экране предварительного просмотра можно увидеть, где находится Архан. Чтобы сохранить игру, нажмите **Enter** (или щёлкните по иконке сохранения). Чтобы выйти не сохраняясь, нажмите **Esc** (или щёлкните по иконке Земли во тьме).

## Слоты для сохранения

Выберите слот, в котором вы хотите сохранить игру. Вам доступно только девять разных слотов, но сохраняться можно столько раз, сколько Рахалов найдёт Архан. С помощью стрелок или мыши выберите нужный слот. После первого сохранения вы увидите экран предварительного просмотра, который показывает, где находится Архан. Чтобы сохранить игру, нажмите **Enter** (или щёлкните по иконке сохранения). Чтобы выйти не сохраняясь, нажмите **Esc** (или щёлкните по иконке Земли во тьме).

## Иконка сохранения

Нажмите **Enter** (или щёлкните по этой иконке), чтобы сохранить свой прогресс и вернуться в игру.

## Иконка Земли во тьме

Нажмите **Esc** (или щёлкните по этой иконке), чтобы выйти без сохранения.

## Загрузка

Чтобы возобновить ранее сохранённую игру, воспользуйтесь загрузкой. Нажмите **F3**, чтобы попасть на нужный экран. Несмотря на то, что слотов для сохранения всего девять, сохранять игру можно столько раз, сколько Рахалов обнаружит Архан. Самое последнее сохранение при этом будет иметь самый большой порядковый номер. Используйте стрелки, чтобы выбрать слот. Экран предварительного просмотра поможет вам найти нужную игру. Нажмите **Enter** (или щёлкните по иконке загрузки), чтобы загрузить игру. Нажатие **Esc** (или щелчок по иконке Земли во тьме) на этом экране приведёт к возврату в главное меню без загрузки сохранения.





## Предварительный просмотр

Взгляните на экран предварительного просмотра, чтобы узнать, где находится Архан. Найдя нужную игру, нажмите **Enter** (или щёлкните по иконке загрузки). Чтобы просмотреть другие сохранённые игры, используйте стрелки или мышь.

## Слоты для сохранения

Выберите пронумерованный слот для возобновления сохранённой игры. Последняя сохранённая вами игра будет иметь наибольший порядковый номер. Слоты можно выбирать стрелками или мышью. Экран предварительного просмотра поможет вам определить, та ли это игра, которую вы искали. Нажмите **Enter** (или щёлкните по иконке загрузки), чтобы загрузить игру из выбранного слота.

## Иконка загрузки

Нажмите **Enter** (или щёлкните по этой иконке), чтобы загрузить в память игру из выбранного слота и вернуться в игру или в главное меню.

## Иконка Земли во тьме

Нажмите Esc (или щёлкните по этой иконке), чтобы вернуться в игру или выйти в главное меню без загрузки.

## Настройки персонажа

Этот экран нужен для настройки типа сражения и качества теней персонажей. Для перехода на экран нажмите **F4**.



## Тип сражения (левая часть экрана)

Используйте ← или → для переключения между обычным и автоматическим боем (иконка в левой части экрана светится, если включён автоматический режим, и затемняется – если обычный). Нажмите **C** во время игры, чтобы вступить в бой или выйти из

него. В обычном режиме вы сами наносите удары, в автоматическом вам нужно лишь удерживать нажатой клавишу **Ctrl**, чтобы Архан дрался самостоятельно.

### Качество теней (правая часть экрана)

На выбор доступно четыре варианта настройки качества теней. По умолчанию оно выставляется автоматически, то есть подбирается оптимальный уровень для вашего компьютера. Если конфигурация вашего компьютера позволяет это, выставьте первый уровень качества (самые реалистичные тени). Если детализация теней снижает работоспособность игры, выставьте её на второй (реалистичные) или третий (упрощённые) уровни либо оставьте автоматическое определение.

Нажмите **Esc** (или щёлкните по иконке Земли во тьме), чтобы вернуться в главное меню.

### Архан

Здесь показана фигура Архана. Обратите внимание на то, как меняется его тень, когда вы переключаете уровень детализации с автоматического на первый, второй или третий.

*Примечание: внешний вид Архана меняется в процессе игры.*

### Третий уровень качества теней

Нажатием этой кнопки вы вручную установите упрощённые тени персонажей. Используйте клавиши **↑** или **↓** и **Enter** (или нажмите на эту иконку), чтобы включить данный режим.

### Второй уровень качества теней

Если конфигурация вашего компьютера позволяет это, нажатием данной кнопки вы установите реалистичные тени персонажей. Используйте клавиши **↑** или **↓** и **Enter** (или нажмите на эту иконку), чтобы включить этот режим. Если его активация вызовет замедление игры, вновь откройте экран настроек и выставьте автоматическую настройку качества.

### Первый уровень качества теней

Если конфигурация вашего компьютера позволяет это, нажатием данной кнопки вы установите самые реалистичные тени персонажей. Используйте клавиши **↑** или **↓** и **Enter** (или нажмите на эту иконку), чтобы включить этот режим. Если его активация вызовет замедление игры, вновь откройте экран настроек и выставьте автоматическую настройку качества.

### Автоматическая настройка качества теней

После нажатия этой кнопки игра сама выберет оптимальный уровень качества теней для вашей системы. Используйте клавиши **↑** или **↓** и **Enter** (или нажмите на эту иконку), чтобы включить данный режим.

### Тип сражения

Для переключения между обычным и автоматическим типами боя используйте клавиши **←** и **→**. Иконка светится, если включён автоматический режим, и затемняется – если обычный.

### Иконка Земли во тьме

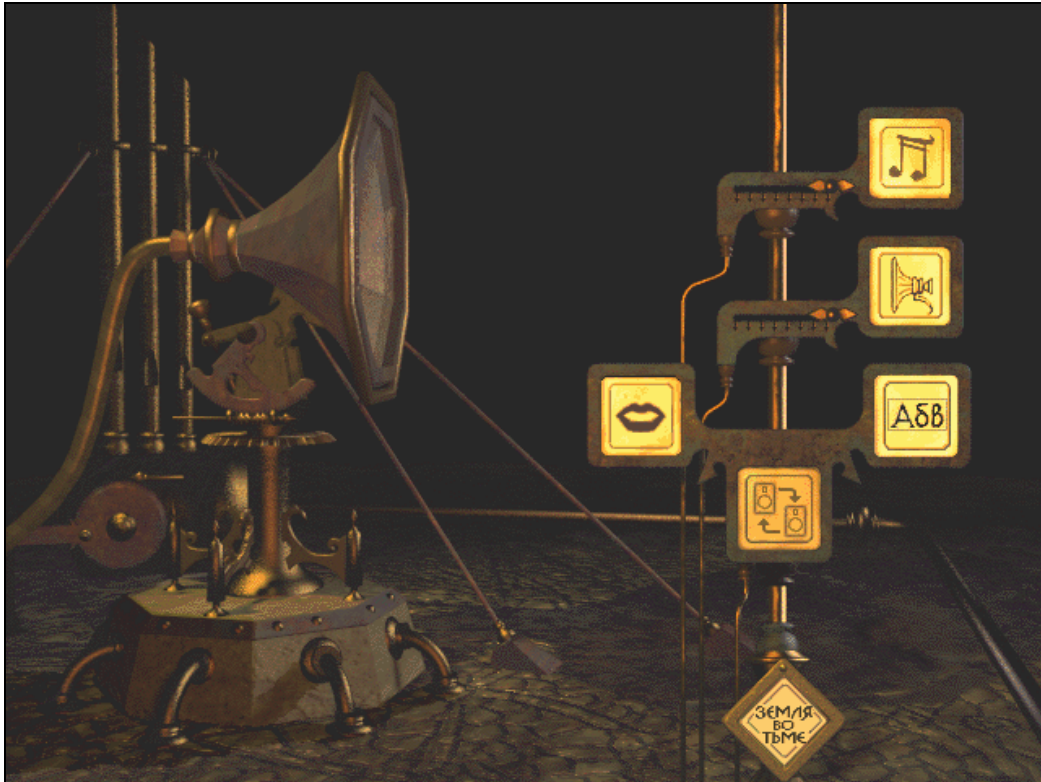
Нажмите **Esc** (или щёлкните по данной иконке), чтобы вернуться в игру или в главное меню.

### Звук

Если у вас есть звуковая карта, вы можете настроить параметры звука в игре на этом экране. Нажмите **F5**, чтобы попасть на него. Используйте стрелки или мышь, чтобы выбрать нужную иконку. Нажимайте **Enter** (или левую кнопку мыши), чтобы включать и выключать различные настройки. Чтобы выставить уровень громкости музыки и зву-

ковых эффектов, используйте клавиши ← и → (или мышь). Здесь же можно включить и отключить голоса персонажей и отображение текстов диалогов. Кроме того, вы можете настроить здесь стереозвук (реверсировать выход на динамики). Нажмите **Esc** для возврата в главное меню.

*Примечание: нельзя одновременно отключить и голоса персонажей, и отображение текстов диалогов.*



### Стереозвук

Настройка выхода на стереодинамики для вашего компьютера. Выберите эту иконку с помощью стрелок ↑ и ↓ и нажмите **Enter** (или щёлкните по ней), чтобы реверсировать выход стереозвuka на динамики.

### Голоса

Выберите эту иконку с помощью стрелок ↑ и ↓ и нажмите **Enter** (или щёлкните по ней), чтобы включить или отключить воспроизведение диалогов. Когда этот режим включён, речь персонажей в диалогах будет озвучена.

### Субтитры

Выберите эту иконку с помощью стрелок ↑ и ↓ и нажмите **Enter** (или щёлкните по ней), чтобы включить или отключить субтитры. Когда этот режим включён, на экране будут воспроизводиться субтитры, соответствующие звучащим в данный момент диалогам.

### Звуковые эффекты

Выберите эту иконку с помощью стрелок ↑ и ↓ и нажмите **Enter** (или щёлкните по ней). Нажатием ← и → (или с помощью мыши) вы можете отрегулировать громкость звуковых эффектов. Можно также полностью отключить их, переместив ползунок громкости в крайнее левое положение.

### Музыка

Выберите эту иконку с помощью стрелок ↑ и ↓ и нажмите **Enter** (или щёлкните по ней). Нажатием ← и → (или с помощью мыши) вы можете отрегулировать громкость музыки. Можно также полностью отключить её, переместив ползунок громкости в крайнее левое положение.

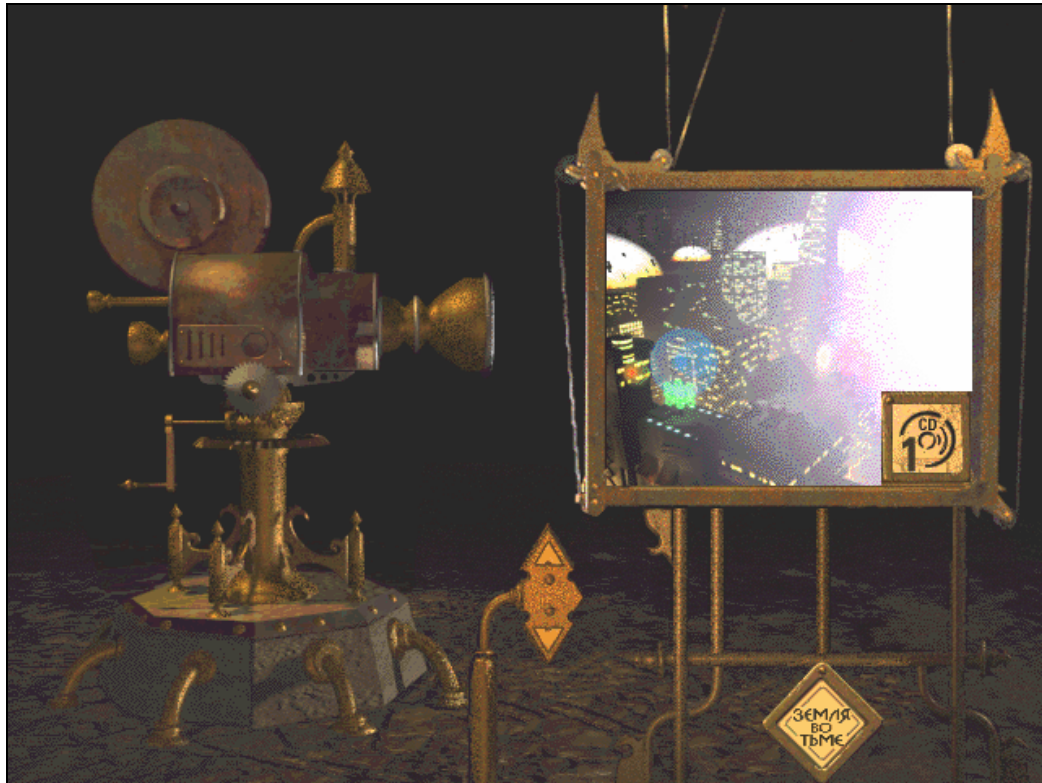


## Иконка Земли во тьме

Нажмите **Esc** (или щёлкните по этой иконке), чтобы выйти в главное меню.

## Ролики

Здесь вы можете вновь посмотреть видеоролики, которые уже видели в процессе игры. Для доступа к этому экрану нажмите **F6**.



С помощью стрелок (или щёлкая по соответствующим кнопкам) вы можете выбрать интересующий вас ролик, ознакомиться с ним на экране предварительного просмотра и найти тот из них, который вам бы хотелось посмотреть ещё раз. Число в правом нижнем углу экрана указывает, находится ли файл с видеороликом на первом диске, на втором диске или на обоих. Посмотреть нужный ролик можно нажав клавишу **Enter** – программа воспроизведёт его в полноэкранном режиме. Чтобы изменить размер экрана, воспользуйтесь клавишами плюс (+) и минус (-). Нажав слэш (/) на цифровой клавиатуре, вы включите воспроизведение в высоком разрешении; чтобы вернуться в полноэкранный режим, нажмите звёздочку (\*). Для возврата в главное меню нажмите **Esc**. Нажатие **Esc** во время просмотра видеоролика прервёт его воспроизведение.

## Предварительный просмотр

С помощью предварительного просмотра можно увидеть небольшой отрезок выбранного ролика. Для просмотра нужного вам ролика нажмите Enter. Чтобы просмотреть другой ролик, используйте клавиши ↑ или ↓ (или нажмите на соответствующие кнопки), затем нажмите **Enter**. Число в правом нижнем углу экрана указывает, находится ли файл с видеороликом на первом диске, на втором диске или на обоих. Ролики воспроизводятся в полноэкранном режиме. Чтобы изменить размер экрана, воспользуйтесь клавишами плюс (+) и минус (-). Нажав слэш (/) на цифровой клавиатуре, вы включите воспроизведение в высоком разрешении; чтобы вернуться в полноэкранный режим, нажмите звёздочку (\*).

## Пролистывание списка

Для того чтобы найти нужный ролик, пролистывайте список клавишами ↑ или ↓ (или нажмите на соответствующие кнопки), затем нажмите **Enter**.

### Иконка Земли во тьме

Нажмите **Esc** (или щёлкните по иконке), чтобы вернуться в главное меню.

### Журнал диалогов

На этом экране вы можете ещё раз просмотреть записи диалогов, чтобы изучить их более подробно. Эта возможность доступна лишь после того, как соответствующие диалоги произойдут в игре. Для доступа к экрану нажмите **F7**. Чтобы увидеть текст речи каждого из персонажей, нажмите **Home**. Чтобы прочитать реплики конкретного персонажа, используйте ← и →, пока имя и портрет этого персонажа не появятся посередине списка, при этом другие диалоги будут сверху и снизу от них. Это поможет вам вспомнить контекст, в котором говорил персонаж. Чтобы найти текст интересующего вас диалога, используйте ↑ или ↓. Для возврата в главное меню нажмите **Esc**.

#### Перелистывание вверх

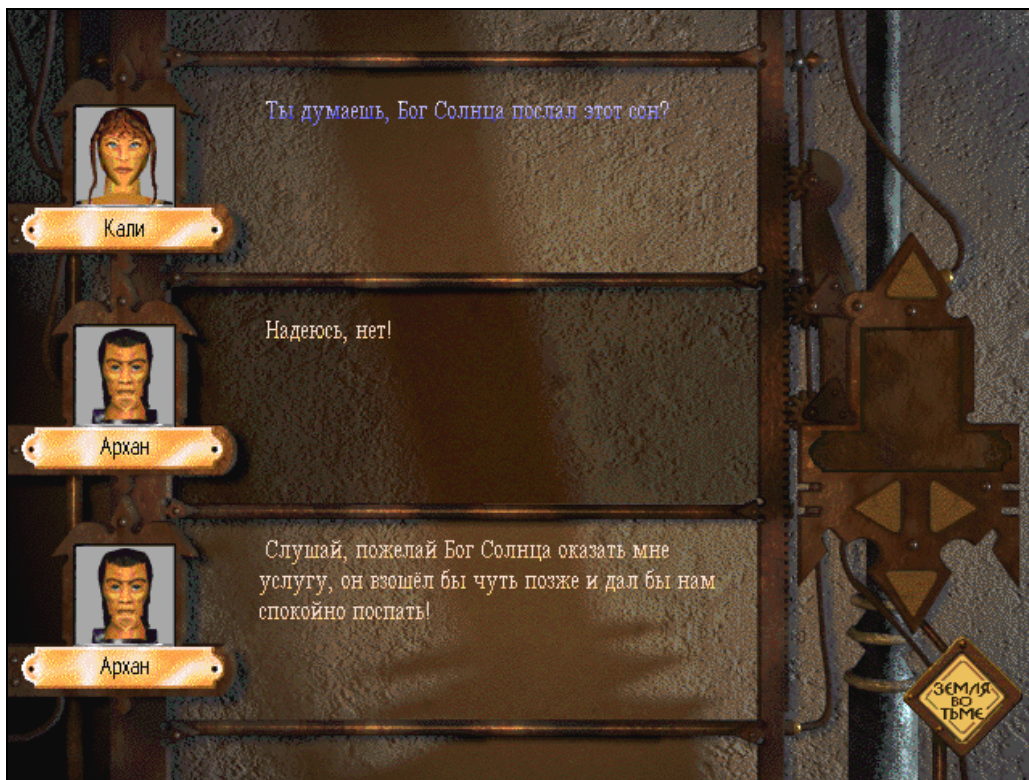
Нажмите ↑ (или щёлкните по этой иконке), чтобы быстро найти нужный вам текст.

#### Перелистывание вниз

Нажмите ↓ (или щёлкните по этой иконке), чтобы быстро найти нужный вам текст.

#### Перелистывание вправо

Нажмите → (или щёлкните по этой иконке), чтобы найти портрет и имя нужного вам персонажа. Затем нажимайте ↑ и ↓, чтобы найти нужный текст.



#### Перелистывание влево

Нажмите ← (или щёлкните по этой иконке), чтобы найти портрет и имя нужного вам персонажа. Затем нажимайте ↑ и ↓, чтобы найти нужный текст.

### Иконка Земли во тьме

Нажмите **Esc** (или щёлкните по иконке), чтобы вернуться в главное меню.

Dark Earth – Земля во тьме (русская версия)  
Copyright © 2010-2011 [Бюро переводов Old-Games.Ru](http://Old-Games.Ru)  
E-mail: [translate@old-games.ru](mailto:translate@old-games.ru), [tRus1y@bk.ru](mailto:tRus1y@bk.ru),  
[ivanzots@mail.ru](mailto:ivanzots@mail.ru)

Copyright © 2010-2011 [Бюро переводов Old-Games.Ru](http://Old-Games.Ru)

Замечания и предложения отправляйте по адресам [translate@old-games.ru](mailto:translate@old-games.ru), [tRus1y@bk.ru](mailto:tRus1y@bk.ru), [ivanzots@mail.ru](mailto:ivanzots@mail.ru)