

Содержание

1. Системные требования	3
2. Установка	4
3. Запуск игры	5
3.1. Конфигурация игры	6
3.1.1. Общие сведения	4
3.1.2. Опции графики	6
3.1.3. Опции звука	8
3.1.4. Опции камеры	8
3.1.5. Другие опции	9
4. Главное меню	9
4.1. Экран главного меню	10
4.2. Новая игра	10
4.2.1. Создание персонажа	10
4.2.2. Выбор уровня сложности	12
4.3. Меню настроек	12
4.3.1. Настройки видео	13
4.3.2. Настройки звука	15
4.3.3. Настройки управления	16
4.4. Меню сохранений	18
4.5. Меню загрузки	19
5. Пользовательский интерфейс	19
5.1. Управление персонажем	20
5.1.1. Общие сведения	20
5.1.2. Курсоры	20

5.1.3. Базовый игровой интерфейс	22
5.1.4. Карта	23
5.1.5. Отдых	24
5.1.6. Панель дополнительных навыков	25
5.1.7. Управление присоединенными персонажами	25
5.2. Характеристики персонажа	26
5.2.1. Описание окна "Характеристики персонажа"	26
5.2.2. Окно "Влияние на персонажа"	26
5.2.3. Закладка "Состояние и способности"	27
5.2.4. Закладка "Атака и защита"	27
5.2.5. Закладка "Магический навык"	28
5.2.6. Закладка "Боевой навык"	29
5.2.7. Закладка "Умения"	30
5.3. Инвентарь	31
5.4. Диалоги и торговля	32
5.4.1. Окно Диалога	33
5.4.1. Окно Торговли	34
6. Заключение	35

1. Системные требования

Минимальные:

Процессор: от 700 МГц и выше

Звуковая карта: Direct Sound совместимая звуковая карта.

Память: 128 Мб и выше ОЗУ

Свободное место на диске: 3 Гб и больше

Управление: Клавиатура + Мышь

Видеокарта: D3D совместимая видеокарта с 32 Мб видеопамяти (GF 2MX или выше), Direct X 8.1

Рекомендованные:

Процессор: 1200 МГц и выше

Звуковая карта: Direct Sound совместимая звуковая карта.

Память: 256 Мб и выше ОЗУ

Свободное место на диске: 3 Гб и больше

Управление: Клавиатура + Мышь

Видеокарта: D3D совместимая видеокарта с 64 Мб видеопамяти (GF4 или выше)

2. Установка

Вставьте первый компакт-диск с игрой "Пограничье" в CD-привод вашего компьютера. Окно установки откроется автоматически. Если окно не открылось, запустите файл setup.exe с CD. Во время установки следуйте появляющимся инструкциям.

Учтите, что для запуска игры требуется наличие в системе установленных библиотек DirectX версии 8.1. В процессе установки игры "Пограничье" Вам будет предоставлена возможность проинсталлировать данное программное обеспечение.

3. Запуск игры

Вставьте диск с игрой в CD-привод вашего компьютера. В появившемся окне левой клавишей мыши щелкните на надписи "Запуск игры".

или

1. Нажмите кнопку Пуск (Start)
2. Выберите меню Программы (Programs) -> 1C -> Пограничье
3. Щелкните по ярлычку Пограничье

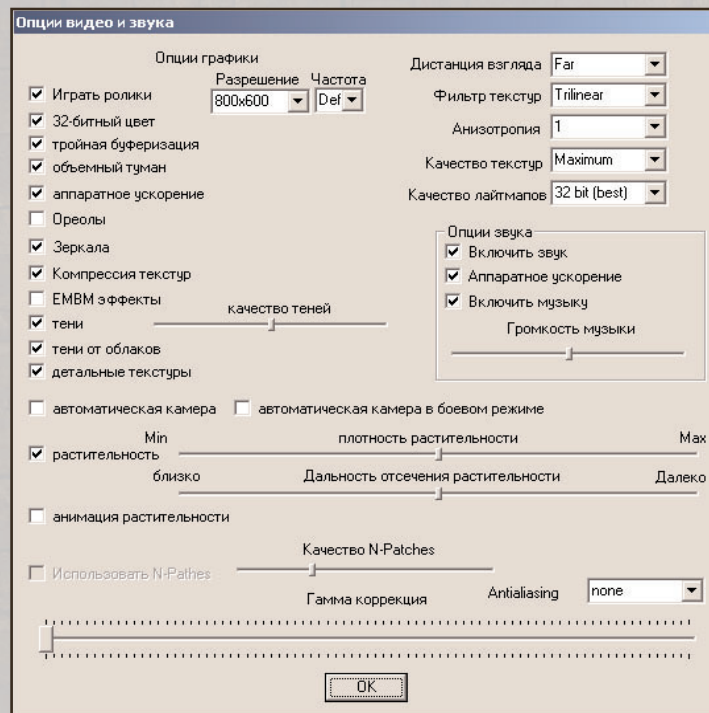
или

1. Запустите Мой Компьютер (My Computer)
2. Откройте папку, куда была установлена игра (по умолчанию это C:\Program Files\1C\Пограничье)
3. Запустите файл BORDERZONE.EXE

3.1. Конфигурация игры

3.1.1. Общие сведения

Конфигурацию игры Вы можете настроить при первом запуске игры или запустив файл config.exe. Все текущие настройки будут сохранены при последующих запусках игры. Часть настроек продублирована в настройках видео и звука в опциях настроек в главном меню самой игры. Для сброса настроек в первоначальное положение нажмите кнопку Reset в самом низу конфигурационной панели.



Внимание! Большая часть опций видео влияет на производительность и на качество графики в игре.

3.1.2. Опции графики

Описание выпадающих меню:

Разрешение - выбор разрешения экрана, в котором будет запускаться игра.

Частота - настройка частоты обновления экрана. Вы можете выбрать фиксированную частоту обновления экрана из списка доступных частот или выбрать Default (оставить по умолчанию). В последнем случае значение частота обновления экрана будет определяться Windows как оптимальное для разрешения игры.

Дистанция взгляда - дальность отсечения геометрии, т.е. расстояние, на котором уже не происходит визуализация игрового мира для игрока. Доступные значения: Far (далеко), Medium (среднее) и Near (близко). Для минимальной конфигурации компьютера рекомендуется выбрать Near.

Фильтрация текстур - тип фильтрации текстур. Доступные значения: Linear, Anisotropic, Trilinear + Anisotropic, Trilinear. Самый низкогокачественный режим - Linear, самый качественный и ресурсоемкий - Trilinear + Anisotropic. Для минимальной конфигурации компьютера рекомендуется выбрать Linear.

Анизотропия - качество фильтрации текстур для режима Anisotropic. Доступные значения: 1, 2, 4, 8. Самый качественный и медленный - 8, самый быстрый - 1.

Качество текстур - качество текстур в игре. Доступные значения: Maximum (высокое качество), Medium (среднее качество), Low (низкое качество), Very Low (очень низкое качество). Этот параметр влияет на количество используемой игрой видеопамати. Если Ваш видеоадаптер имеет больше 32-х мегабайт видеопамати, используйте значение Maximum (высокое качество).

Количество лайтмапов - качество карт освещенности. Доступные значения: 32bit [best] (высокое качество), 16bit [good] (среднее качество), compress [poor] (низкое качество). Этот параметр влияет на количество используемой игрой видеопамати. Если Ваш видеоадаптер имеет больше 32-х мегабайт видеопамати, используйте значение 32bit [best] (высокое качество). Опция compress [poor] обеспечивает наибольшую производительность, но приводит к появлению заметных артефактов при выводе графики.

Описание чекбоксов:

32-битный цвет - включает вывод игровой графики в режиме 32bit на пиксель. Если выключено, ставится режим 16bit на пиксель. Режим 32bit на пиксель улучшает качество изображения, но, возможно замедление игры.

Тройная буферизация - включение тройной буферизации экрана. Эта опция может ускорить вывод графики на экран.

Объёмный туман - эта опция позволяет владельцам некоторых старых видеокарт отключить отображение объемного тумана, при возникновении проблем с его визуализацией в игре.

Аппаратное ускорение - использовать аппаратный блок трансформации и освещения. Сильно ускоряет вывод графики в игре для видеокарт GeForce и старше.

Ореолы - эта опция позволяет выключить отображение ореолов вокруг источников света, что может прибавить в игре производительности.

Зеркала - эта опция включает в игре зеркала и зеркальные поверхности. Для минимальной конфигурации компьютера рекомендуется их выключить.

Компрессия текстур - включить компрессию текстур. Если Ваш видеоадаптер имеет больше 32-х мегабайт видеопамати, компрессию текстур можно не включать.

ЕМВМ - эта опция включает дополнительные эффекты - эффект искажения от горячего воздуха, преломление в толще воды и пр. Может привести к заметному падению производительности Вашего компьютера в игре. Для минимальной конфигурации компьютера эту опцию рекомендуется выключить.

Тени - включить для персонажей проекционные тени от источников света.

Тени от облаков - включить на земле проекционные тени от облаков.

Детальные текстуры - включить отображение детальных текстур.

Качество теней - ползунок, регулирующий качество теней, отбрасываемых персонажами. Влево - тени от персонажей хуже, вправо - лучше. Для минимальной конфигурации компьютера рекомендуется уменьшать качество теней.

Гамма коррекция - ползунок, регулирующий уровень яркости экрана монитора в игре.

3.1.3. Опции звука

Описание чекбоксов:

Включить Звук - включить звуковое сопровождение в игре.

Аппаратное ускорение - использовать аппаратное ускорение звука. Эта опция может быть заблокирована для некоторых старых звуковых карт.

Включить музыку - включить воспроизведение музыки в игре.

Громкость музыки - ползунок громкости воспроизведения музыки.

3.1.4. Опции камеры

Автоматическая камера - эта опция включает в игре режим автоматического поворота камеры при перемещении персонажа.

Автоматическая камера в боевом режиме - оставляет режим автоматического поворота камеры при перемещении персонажа только для боя.

3.1.5. Другие опции

Играть ролики - если Вы имеете проблемы при проигрывании в игре видео, отключите эту опцию.

Растительность - показывать растительность в игре. Для минимальной конфигурации компьютера рекомендуется выключить эту опцию.

Анимация Растительности - включить анимацию растительности.

Плотность растительности - ползунок, регулирующий плотность растительности в игре. Внимание! Максимальные значения этого параметра могут привести к заметному увеличению времени загрузки уровней игры. Рекомендованное значение - примерно посередине для любых конфигураций.

Дальность отсечения растительности - дальность отсечения растительности. Внимание! Увеличение этого параметра может привести к сильному падению частоты кадров. Рекомендованное значение - примерно посередине для любых конфигураций.

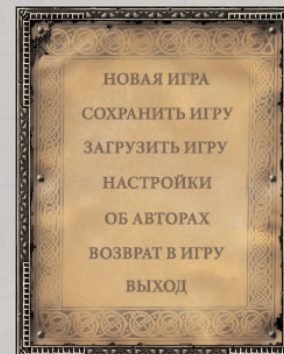
Использовать N-Pathes - опция сглаживания моделей, активна только на видеоадаптерах серии Radeon от компании ATI Technologies.

Качество N-Pathes - ползунок, настраивающий степень сглаживания моделей при включенной опции Использовать N-Pathes.

4. Главное меню

4.1. Экран главного меню

После запуска игры появляется экран главного меню, на котором вы видите название игры и кнопки главного меню:



- Новая игра - начать новую игру.
- Сохранить Игру - позволяет сохранить текущую игру. Активна, только, если начата новая игра или загружена старая.
- Загрузить Игру - загрузить ранее сохраненную игру.
- Настройки - установить параметры игры для достижения ее оптимальной производительности на вашем компьютере.
- Об авторах - познакомиться с теми, кто трудился над созданием "Пограничье".
- Возврат в игру - эта опция возвращает пользователя в игру, если он вошел в Главное меню оттуда. Активна, только, если начата новая игра или загружена старая.
- Выход - завершить игру и вернуться в Windows.

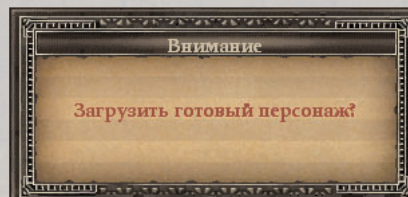
4.2. Новая игра

4.2.1 Создание персонажа

После нажатия кнопки "Новая игра" вы попадаете на экран создания Вашего персонажа. На первом окне Вам необходимо выбрать один из трех пунктов меню, чтобы определить класс своего персонажа: воин, маг или вор.



Далее Вам будет предложено создать своего персонажа самим или загрузить готового персонажа. Редактировать готового персонажа нельзя.



Если Вы выбрали загрузить готового персонажа, то у вас появится окно выбора уровня сложности (см. 4.2.2.), иначе Вам предстоит создать свой пер-

сонаж, расходуя Доступные очки в четырех категориях: "Состояние и способности", "Магический навык", "Боевой навык", "Умения".

Категории переключаются нажатием соответствующих вкладок. В категории "Атака и защита" очки вручную не распределяются, а находятся в зависимости от "Состояние и способности".

При создании своего персонажа внимательно читайте подсказки к соответствующим навыкам и умениям.

Доступные очки: 12 в этой графе отображаются доступные для распределения очки. Следует учитывать, что для каждой категории очки будут свои, а некоторым классам часть категорий не доступна для распределения.



кнопка перехода назад при генерации свойств персонажа.



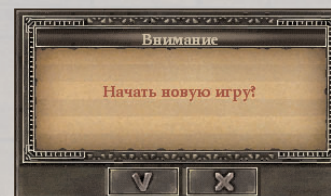
эта кнопка становится активной, когда Вы закончите распределять очки в текущих категориях и тогда можно перейти к следующему этапу.



выйти в основное меню.

4.2.2 Выбор уровня сложности

Когда все доступные очки распределены и выбран уровень сложности игры, можно начать игру:



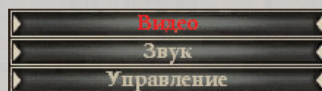
начать новую игру



вернуться в меню создания персонажа.

4.3. Меню настроек

Выбрав опцию Настройки, игрок попадает в меню выбора настроек. Для изменений доступны три группы настроек: Настройки видео, Настройки звука, Настройки управления. Для переключения между пунктами меню используйте соответствующие области сверху панели Настройки:



Шрифт выбранного пункта подсвечивается красным цветом.

Часть настроек повторяют настройки из конфигурационной панели. Это сделано для того, чтобы пользователь мог там изменить параметры, если они привели к краху игры.

Кнопка  закрывает Меню настроек с сохранением всех изменений.

4.3.1. Настройки видео

Тени - включить для персонажей проекционные тени от источников света.

Качество теней - ползунок, регулирующий качество теней, отбрасываемых персонажами. Влево - тени от персонажей хуже, вправо - лучше. Для минимальной конфигурации компьютера рекомендуется уменьшать качество теней.

Зеркальные поверхности - эта опция включает в игре зеркала и зеркальные поверхности. Для минимальной конфигурации компьютера рекомендуется их выключить.

Детальные текстуры - включить отображение детальных текстур в игре.

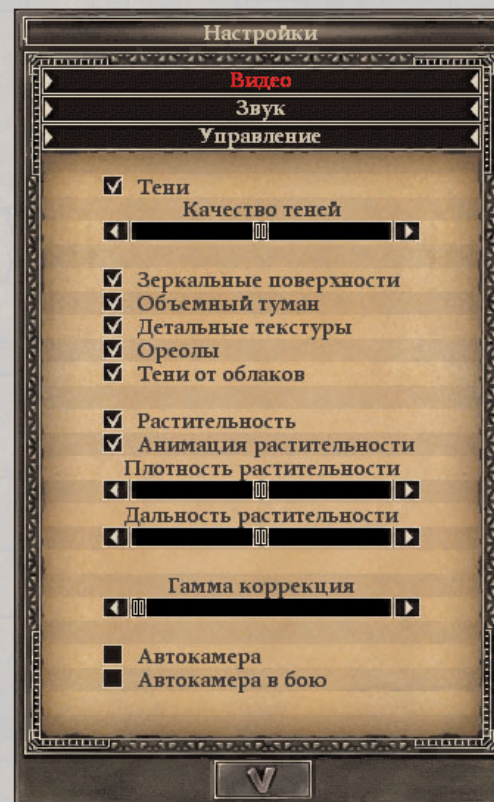
Ореолы - эта опция позволяет выключить отображение ореолов вокруг источников света, что может прибавить в игре производительности.

Тени от облаков - включить на земле проекционные тени от облаков.

Растительность - показывать растительность в игре. Для минимальной конфигурации компьютера рекомендуется выключить эту опцию.

Анимация растительности - включить анимацию растительности.

Плотность растительности - ползунок, регулирующий плотность растительности в игре. Внимание! Максимальные значения этого параметра мо-



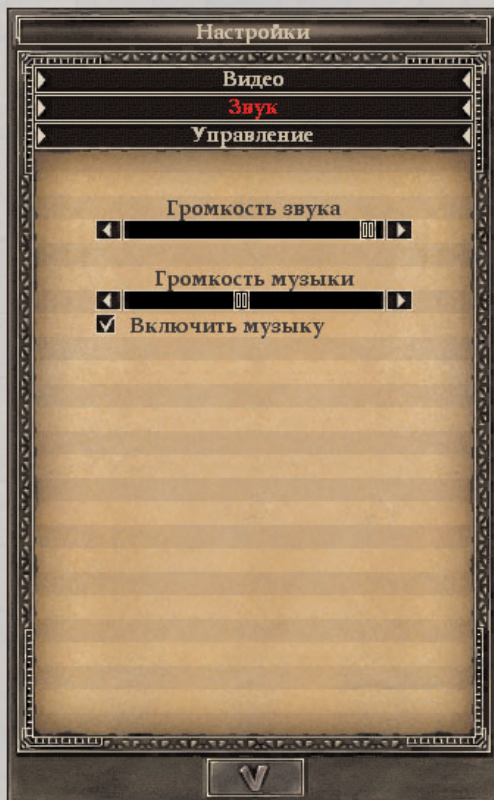
гут привести к заметному увеличению времени загрузки уровней игры. Рекомендованное значение - примерно посередине для любых конфигураций.

Дальность растительности - дальность отсечения растительности. Внимание! Увеличение этого параметра может привести к сильному падению частоты кадров. Рекомендованное значение - примерно посередине для любых конфигураций.

Автокамера - эта опция включает в игре режим автоматического поворота камеры при перемещении персонажа.

Автокамера в бою - оставляет режим автоматического поворота камеры при перемещении персонажа только для боя.

4.3.2. Настройки звука



Громкость звука - регулятор громкости звука в игре.

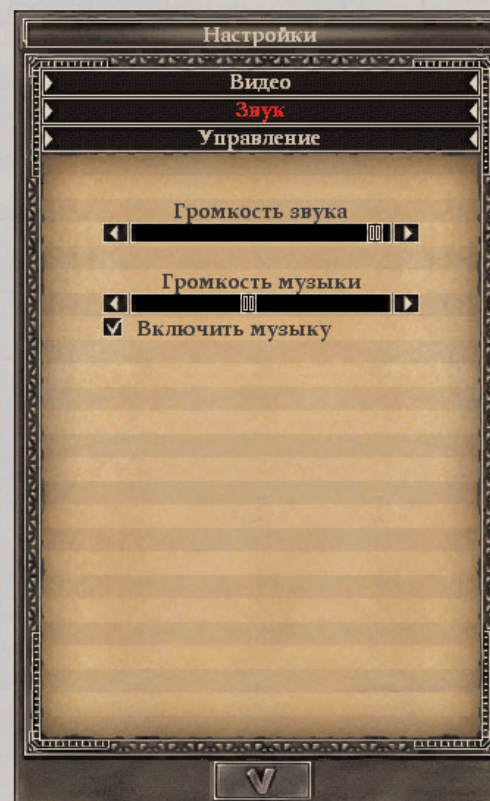
Громкость музыки - регулятор громкости музыки в игре

Включить музыку - чекбокс включения музыки в игре. Внимание! Если Вам необходимо выключить музыку, не используйте минимальное значение регулятора Громкость музыки, а снимите галочку в данном чекбоксе.

Изменение громкости музыки и звука можно услышать по изменению уровня громкости проигрываемых образцов.

4.3.3. Настройки управления

В этой панели настраиваются горячие клавиши в игре.



Запись - F5 (по умолчанию), вызвать панель записи сохранений.

Загрузка - F9 (по умолчанию), вызвать панель загрузки сохранений.

Карта - M (по умолчанию), вызвать карту игрового мира.

Боевой режим - Backspace (по умолчанию), включить-выключить боевой режим. Боевой режим нельзя выключить, если рядом находится агрессивно настроенный противник.

Характеристики - U (по умолчанию), показать-скрыть характеристики главного персонажа.

Снаряжение - I (по умолчанию), показать-скрыть снаряжение главного персонажа.

Подобрать предметы - X (по умолчанию), поднять предметы с земли в определенном радиусе. Радиус зависит от навыка Внимательность.

Панель умений - Z (по умолчанию), показать-скрыть панель умений главного персонажа.

Отдых - C (по умолчанию), показать-скрыть панель выбора времени отдыха.

Бег/Шаг - Space (по умолчанию), переключение режимов ходьбы и бега.

Слот оружия - Q (по умолчанию), активировать оружейные слоты быстрого доступа.

Слот магии - W (по умолчанию), активировать магические слоты быстрого доступа.

Слот снадобий - E (по умолчанию), активировать слоты для еды и лечащих снадобий.

Имеется возможность выбрать какой-либо предмет из текущих активных слотов быстрого доступа:

1-й предмет - выбрать первый предмет из текущего слота быстрого доступа.

2-й предмет - выбрать второй предмет из текущего слота быстрого доступа.

3-й предмет - выбрать третий предмет из текущего слота быстрого доступа.

4-й предмет - выбрать четвертый предмет из текущего слота быстрого доступа.

5-й предмет - выбрать пятый предмет из текущего слота быстрого доступа.

6-й предмет - выбрать шестой предмет из текущего слота быстрого доступа.

Базовая панель - L (по умолчанию), показать/скрыть главную панель игрового интерфейса.

Атаковать всех - Right Shift (по умолчанию), принудительно атаковать дружественный персонаж. Для этого предварительно нужно перейти в боевой режим.

Внимание! Последние две настройки управления по умолчанию для разных версий игры могут быть другими, чем указаны в данной инструкции.

4.4. Меню сохранений

Меню сохранений содержит двенадцать слотов, доступных для записи текущей игры. Необходимо указать поле, помеченное звездочкой и нажать кнопку подтверждения записи: **V**. Для выхода из меню сохранений без изменений нужно нажать кнопку: **X**.



Каждый слот записи содержит информацию о местоположении героя в виде скриншота и информацию о времени записи, составе и характеристиках группы.

4.5. Меню загрузки.

В меню загрузки необходимо указать слот сохраненной записи и нажать кнопку  для подтверждения загрузки записи. Кнопка  позволит выйти из меню загрузки не производя никаких действий.

Каждый слот записи содержит информацию о местоположении героя в виде скриншота и информацию о времени записи, составе и характеристиках группы.



5. Пользовательский интерфейс

5.1. Управление персонажем

5.1.1. Общие сведения

Управление персонажем происходит в режиме реального времени при помощи мыши и клавиатурных комбинаций. Дополнительную информацию несет курсор, изменяющийся в зависимости от игровой ситуации.

5.1.2. Курсоры



- базовый игровой курсор. Служит для навигации в меню и перемещения Вашего персонажа. При наведении курсора на другого персонажа вокруг того появляется цветная рамка, указывающая на его отношение к игроку. Задействованы три цвета:

Красный - персонаж настроен агрессивно и может напасть.

Желтый - персонаж настроен нейтрально и без нужды не нападет.

Зеленый - этот персонаж настроен дружелюбно, нужно сильно его разозлить, чтобы он напал.

При перемещении Вашего персонажа, просто укажите место, куда ему следует идти. Если Вы указываете недоступное место (пропасть, скала или стена), он дойдет до максимально доступной ближайшей точки. Двойной клик автоматически включает режим передвижения бегом, но только для заданного отрезка перемещения.



- этот курсор возникает при наведении на персонаж, который может говорить.



- этот курсор указывает на возможность атаковать кого-либо. При клике на агрессивно настроенного противника, Ваш персонаж наносит удар тем видом оружия, что держит в руках. Для дистанционно действующего оружия (луки, артефакты), персонаж должен подойти на дистанцию поражения. Чтобы Ваш персонаж атаковал дружелюбное или нейтрально настроенное существо, удерживайте во время атаки правый Shift.



- курсор магической атаки. При клике на агрессивно настроенного противника, Ваш персонаж атакует выбранным видом магического заклинания. Часть магических заклинаний действует дистанционно, часть только вплотную к противнику. В последнем случае Ваш персонаж должен подойти на дистанцию поражения. Чтобы Ваш персонаж атаковал дружелюбное или нейтрально настроенное существо, удерживайте во время атаки правый Shift.



- курсор магической атаки при помощи свитка заклинаний. Чтобы Ваш персонаж атаковал дружелюбное или нейтрально настроенное существо, удерживайте во время атаки правый Shift.



- этот курсор указывает на дверь, которую можно открыть.



- этот курсор указывает на дверь, которую нельзя открыть, но, возможно, можно взломать. Если у Вас есть ключ от этой двери, то она откроется сама.



- этот курсор указывает на место, где перемещение затруднено (узкие места, расщелины, тесные проходы). Ваш персонаж может не перемещаться в таких местах в силу отсутствия необходимой характеристики.



- этот курсор указывает на область, где происходит загрузка следующего уровня.

Тогда Вы увидите на экране сообщение загрузки уровня с описанием производимых действий:



Внимание! Иногда загрузка уровня происходит при перемещении через дверь.



- этот курсор указывает на возможность взлома запертой двери. Если персонаж держит соответствующий инструмент в руках, его шансы на взлом повышаются.



- данный курсор появляется при наведении на предмет, который можно взять или открыть. Также он появляется в режиме "Кража".



- этот курсор ("Лупа") появляется при чтении подробных характеристик предметов в инвентаре.

5.1.3. Базовый игровой интерфейс

Непосредственно в игре управление осуществляется через базовый игровой интерфейс.



Рассмотрим его подробно:



- кнопка вызова журнала, где отображаются взятые задания, выполненные и невыполненные.



- кнопка вызова главного меню.



- панель, служащая для отображения состава и характеристик главного персонажа и его напарников. Панель выполняет несколько функций:

1. Клик на иконку персонажа вызывает его инвентарь.
2. Клик на характеристики персонажа (поле с цветными полосками) вызывает панель его характеристик.
3. Перенос предмета из инвентаря одного персонажа на иконку другого, вызывает перемещение этого предмета в инвентарь другого персонажа.

4. Когда персонаж накопит опыт, необходимый для перехода на следующий уровень, поверх его иконки появляется звездочка.



- переключение слотов быстрого доступа соответствующими вкладками. Слева направо: оружейные слоты быстрого доступа, магические слоты быстрого доступа, слоты быстрого доступа снадобий.



- слот быстрого доступа. Всего таких слотов шесть.

Внимание! Следует помнить, что предмет, помещаемый в слот быстрого доступа - это просто ссылка на предмет, находящийся в инвентаре.

Выбор предмета из слота быстрого доступа осуществляется простым нажатием на него. Для оружия это равносильно взятию персонажем его в руки, тогда может быть конфликт. К примеру, двуручный меч и щит персонаж не может удерживать одновременно, поэтому при переключении в последствии на одноручное оружие, он останется без щита.



- панель, отображающая текущее игровое время.



- кнопка, переключающая боевой и мирный режим. По умолчанию Ваш персонаж находится в мирном режиме.



- кнопка автоматического подбора предметов. Радиус подбора зависит от характеристик Вашего персонажа.



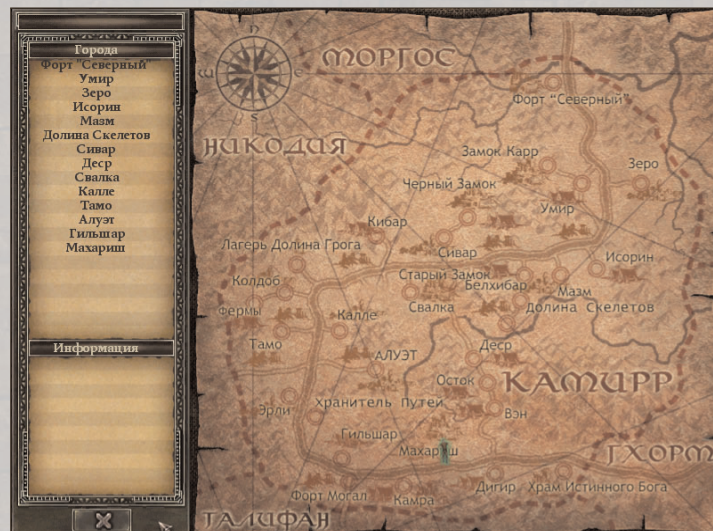
- кнопка вызова карты. Работает только в "дорожных локациях" и в мирном режиме.



- кнопка вызова панели отдыха и дополнительных навыков.

5.1.4. Карта

По умолчанию карта вызывается клавишей "М".



Карта служит для быстрого перемещения между локациями игры, следует помнить, что карта не отражает некоторых локаций, произвести быстрый доступ к которым не позволяет сценарий. Перемещаться можно только в те локации, которые Ваш персонаж уже посетил.

Карта разделена на две части, саму карту (справа) и информационную панель (слева).

На информационной панели отображается список доступных для посещения локаций, ниже представлена информация о местах, которые данная локация содержит. Также эту информацию можно получить, наведя курсор на карту.



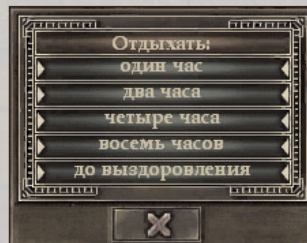
Иконка виде персонажа - . Отображает текущее местоположение вашего героя в мире.

5.1.5. Отдых

Нажав на кнопку , Вы можете выбрать для своих персонажей режим отдыха. Для этого нужно нажать кнопку со стрелкой на панели отдыха. Отдых возможен только в мирном режиме и когда поблизости нет агрессивных существ.



После чего откроется окно выбора режима отдыха:



Выберите нужный режим и подождите какое-то время.

5.1.6. Панель дополнительных навыков

Нажав на кнопку , можно выбрать дополнительный навык для своего персонажа. Всего таких навыков три: Воровство, Взлом и Красться. Нужно помнить, что использование и результат применения этих навыков зависит от характеристик персонажа.

5.1.7. Управление присоединенными персонажами

По мере игры к Вашему персонажу могут присоединиться другие персонажи. Присоединение и последующее управление происходит посредством диалога. Персонаж может присоединиться, его можно оставить на время где-либо, ему можно отдать приказы. Приказы делятся на пять

групп: поведение в бою, приоритет атаки, дистанция до главного героя, взаимопомощь в бою, лечение в бою. В каждой группе можно отдать один из нескольких приказов, например в группе поведения в бою можно запретить Вашему напарнику сражаться вообще.

5.2. Характеристики персонажа

Панель характеристик персонажа вызывается нажатием на поле

с характеристиками персонажа под его иконкой .

5.2.1. Описание окна "Характеристики персонажа"

Панель характеристик персонажа состоит из двух частей. Верхняя часть меняется в зависимости от выбранной закладки. Нижняя часть неизменная и всегда отображает "Влияние на персонажа".

Внизу расположены две кнопки, которые становятся активными после получения персонажем нового уровня. А также на каждой станции отображается счетчик свободных очков умений персонажа, для активной закладки.



- кнопка отмены распределения очки умений без закрытия окна "Характеристики персонажа".



выйти в- эта кнопка сохраняет распределенные вами очки умений. И закрывает окно "Характеристики персонажа".



- эта кнопка закрывает окно "Характеристики персонажа", без сохранения распределенных очков умения.

5.2.2. Окно "Влияние на персонажа"

Влияние на персонаж	
Оглушение	0
Болевой шок	0
Опьянение	0
Отравление	0
Вампиризм	100
Уровни: 55	
Опыт текущий: 425342	
Для следующего уровня: 439750	
Станции: 11089	

В данное окно отображает текущие влияния на персонажа. А также его текущий уровень, текущий опыт персонажа, опыт необходимый ему для получения следующего уровня, а также репутация персонажа.

5.2.3. Закладка "Состояние и способности"

Отображает текущие показатели Виты, Маны, Воли и Усталости персонажа. А также его уровень его основных характеристик. У персонажа 5 основных характеристик, каждая из которых имеет важность.

Состояние и способности	
Вита	1295
Мана	1160
Воля	90
Усталость	4
Сила	8
Телосложение	10
Интеллект	10
Ловкость	10
Харизма	10

Описание основных характеристик персонажа:

Сила - Сила определяет, сколько единиц веса сможет перенести ваш персонаж и на количество переносимых вещей. Также она влияет на силу удара в бою с холодным оружием и рукопашную. От Силы зависит количество Виты - жизненной энергии.

Телосложение - Телосложение, как и Сила, влияет на количество переносимых вещей и на сопротивляемость повреждениям, наносимым холодным оружием и отравлению ядами. От Телосложения зависит количество Виты - жизненной энергии.

Интеллект - Интеллект влияет на количество получаемого опыта, степень обучаемости магии и количество получаемой в разговорах информации.

Ловкость - Ловкость влияет на способность персонажа уходить от ударов и протискиваться в узкие места. Так же Ловкость помогает поразить противника в бою.

Харизма - Харизма поможет сбить цену при торговле и вызывает расположение собеседника, что бывает очень полезно при разговорах.

5.2.4. Закладка "Атака и защита"

Атака/Защита	
Колоть	0/78
Резать	32/58
Рубить	0/82
Дробить	0/60
Взрыв	0/42
Проникающее	32/58
Жар	0/0
Холод	64/0
Электричество	0/0
Пси воздействие	0/0
Кислота	0/0
Отравление	0/0

На данной закладке отображаются текущие показатели защиты от различных типов повреждений и атак. Данный показатели обновляются автоматически и зависят от того в какие доспехи одет персонаж.

5.2.5. Закладка "Магический навык"

Данная закладка отображает текущие магические навыки персонажа. При получении нового уровня на ней можно распределить свободные очки умений между шестью магическими школами. Персонажи класса вор и воин не получают магических навыков, за уровни или еще каким либо способом.

Магический навык	
Школа Огня	0
Школы Воды	0
Школа Воздуха	0
Школа Земли	0
Пси Школа	0
Школа Равновесия	0

Описание магических навыков:

Школа Огня - Заклинания этой Школы дают власть над огнем. Школа Огня - это путь боевого мага, практикующего в атакующем и агрессивном стиле.

Школы Воды - Сбалансированная и гармоничная школа, в которой присутствует широкий выбор заклинаний всех видов - лечащих, защитных, помогающих и атакующих.

Школа Воздуха - Эта Школа характерна перевесом в сторону природной магии, перемещения и вызова. Атакующих заклинаний немного, но они мало уступают по разрушительной мощи Школе Огня.

Школа Земли - Самая таинственная магическая Школа. Специализируется на защите и некромантии. Подходит всем, чья страсть - призыв мертвых.

Пси Школа - В этой Школе только ментальная магия. Псионику не нужен внешний эффект Огня, его стихия - парализовать, внушить ужас. Но, нужно помнить, что не все существа одинаково подвержены ментальному воздействию...

Школа Равновесия - В этой Школе есть только природные заклинания и призыв животных. Но... она удивительным образом влияет на магию других Школ.

Помимо заклинаний выбранных Школ, персонажи могут использовать и магические свитки. Их действие аналогично действиям заклинаний, но использовать их можно только один раз. Персонаж, даже не будучи магом, может использовать магические свитки.

5.2.6. Закладка "Боевой навык"

Данная закладка отображает текущие боевые навыки персонажа. При получении нового уровня на ней можно распределить свободные очки умений между умениями использовать различные типы оружия. Различные классы имеют ограничения в использовании того или иного оружия или доспехов так маг не может полноценно владеть двуручным оружием и носить доспехи защиты, а вор может носить только легкие доспехи.

Боевой навык	
Рукопашная	200
Ударное	200
Клинковое	240
Древковое	200
Топорообразное	200
Одноручное	200
Двуручное	200
Метательное/механич.	200
Артефактное	200
Щиты	200
Доспехи	200

Описание боевых навыков:

Рукопашная - Этот навык определяет способность персонажа сражаться без оружия.

Ударное - Это навык владения холодным ударным оружием - кастетом, дубиной, боевым молотом...

Клинковое - Это навык владения холодным клинковым оружием, как колющим, так и режущим - мечом, ножом, кинжалом...

Древковое - Навык, отвечающий за владение холодным древковым оружием - копьем, пикой, алебардой...

Топорообразное - Навык владения топорообразным оружием. Это могут быть одно- и двусторонние топоры, чекан или клевец.

Одноручное - Мастер, ведущий бой одной рукой, может держать в другой щит. Правда, это тоже надо уметь...

Двуручное - Держа оружие двумя руками, можно нанести более сильные повреждения, но скорость и частота ударов от этого не возрастет.

Метательное/механич. - Этот навык отвечает за владение метательным оружием - ножи, сюрикены, иглы, а также, за стрельбу из лука и арбалета.

Артефактное - Найдя древний артефакт, неплохо бы знать, что это такое. Вдруг это оружие страшной разрушительной силы?

Щиты - Любитель одноручного оружия должен уметь защищаться. Щиты всех мастей, это для него.

Доспехи - Настоящий воин бережет свое тело. Поэтому он умеет пользоваться защитным вооружением, как легким, так и тяжелым.

5.2.7. Закладка "Умения"

Данная закладка отображает текущие умения персонажа. При получении нового уровня на ней можно распределить свободные очки умений между умениями. Ряд умений доступен всем персонажам, но каждый класс также имеет свои уникальные умения.

Описание умений персонажа:

Внимательность - Персонаж замечает лазы, секретные проходы, может издали разглядеть предмет, лежащий на земле, больше наносит в бою максимальных повреждений...

Умения	
Внимательность	60
Лечение	60
Выносливость	100
Удар в спину	40
Торговля	40
Инициатива	200
Выдержка	200
Болевые точки	200

Лечение - Этот навык позволяет эффективнее использовать лечащие средства.

Выносливость - Персонаж меньше устает в бою и при длительных переходах, быстрее восстанавливается после нагрузок.

Удар в спину - При ударе сзади, застав противника врасплох, персонаж сполна использует его замешательство...

Инициатива - Позволяет заблокировать атаки противника и заставляет его перейти в глухую оборону.

Торговля - Если не хочется отдавать вещи за бесценок, попробуйте научиться разговаривать с торговцем на равных...

Воровство(Доступно только Вору) - Быть вором совсем непросто, приходится учиться успешно опустошать карманы простофиль...

Взлом(Доступно только Вору) - Этот навык позволяет добиться успеха при взломе замков.

Выдержка(Доступно Магу и Войну) - Это весьма хорошее средство от паники и болевого шока. Помогает дочитать все-таки заклинание при получении повреждения.

Болевые точки(Доступно только Войну) - Знание болевых точек позволяет воину покончить с врагом одним ударом.

Контроль Манн(Доступно только Магу) - Позволяет магу быстрее восстановить Ману до максимального уровня.

5.3. Инвентарь

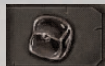
Инвентарь разделен на две части в верхней части находится окно "снаряжения персонажа", на котором отображаются все надетые на персонажа ве-



щи. Нижняя часть зависит от выбранной закладки и там отображается либо содержание инвентаря игрока, либо доступная ему магия. Для передачи одного предмета другому персонажу в партии, возьмите этот предмет и перетащите его на иконку персонажа внизу экрана (для передачи большого количества предметов лучше воспользоваться окном торговли, подробнее смотрите п. 5.4.). Для использования предмета возьмите предмет и перетащите его на иконку вашего персонажа верхнем правом углу экрана.

Описание кнопок окна:

- кнопки прокрутки списка предметов в начало или конец списка.
- кнопки прокрутки списка предметов - влево/вправо на один предмет.
- кнопка закрытия окна инвентаря.



- кнопка перехода на закладку предметов в инвентаре.



- кнопка перехода на закладку доступных персонажу магий.

5.4. Диалоги и торговля.

При начале разговора с любым персонажем автоматически открывается окно диалогом. Переключение между режимами торговли и диалогов происходит как автоматически во время диалога, так и при помощи специальной клавиши. Слева всегда отображается ваш персонаж, слева тот с кем идет диалог или торговля. Наверху слева пишется, имя главного героя справа имя того с кем разговаривает игрок.

5.4.1. Окно Диалога.

Окно диалога, разделено на два основных под окна. В более большом окне сверху выводится история диалога, а в нижнем доступные варианты ответа.



Описание кнопок окна:

- Купить/Продать** - данная кнопка открывает диалог торговли, доступна только у тех персонажей, с которыми возможно торговля.
- Выход** -осуществляет выход из диалога или режима торговли и возвращает персонажа назад в игру.

5.4.1. Окно Торговли.

Окно торговли поделено на три части. В самой верхней части располагается доступный у продавца товар, а также количество денег у продавца. В нижней части показывается содержимое инвентаря игрока и количество денег у игрока. По центру находится слот обмена, под ним в зависимости от того покупает игрок или продаёт, появляется кнопка для продажи или покупки товара, справа от кнопки показывается сумма сделки.

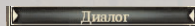
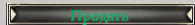


Для продажи ли покупки товара нажмите левой кнопкой мыши на его иконке в соответствующей части экрана, после чего он положится в слот обмена и появится соответствующая кнопка. Для покупки или продажи

большого количества предметов, нажмите и удерживайте левую клавишу манипулятора мышь.

При торговле между членами вашего отряда. Торговля происходит за вымышленные деньги отряда, который в результате обмена вещами не тратятся.

Описание кнопок окна:

-  - возврат в режим диалога с данным персонажем.
-  - кнопки прокрутки списка предметов в начало или конец списка.
-  - кнопки прокрутки списка предметов - влево/вправо на один предмет.
-  - кнопка совершения операции продажи.
-  - кнопка совершения операции покупки.
-  - осуществляет выход из диалога или режима торговли и возвращает персонажа назад в игру.

6. Заключение.

За информацией о последних изменениях и правках данной документации обращайтесь в файл readme.txt.

Команда благодарит Вас за покупку нашей игры.

В игре использовано Bink Video. Copyright (C) 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc.