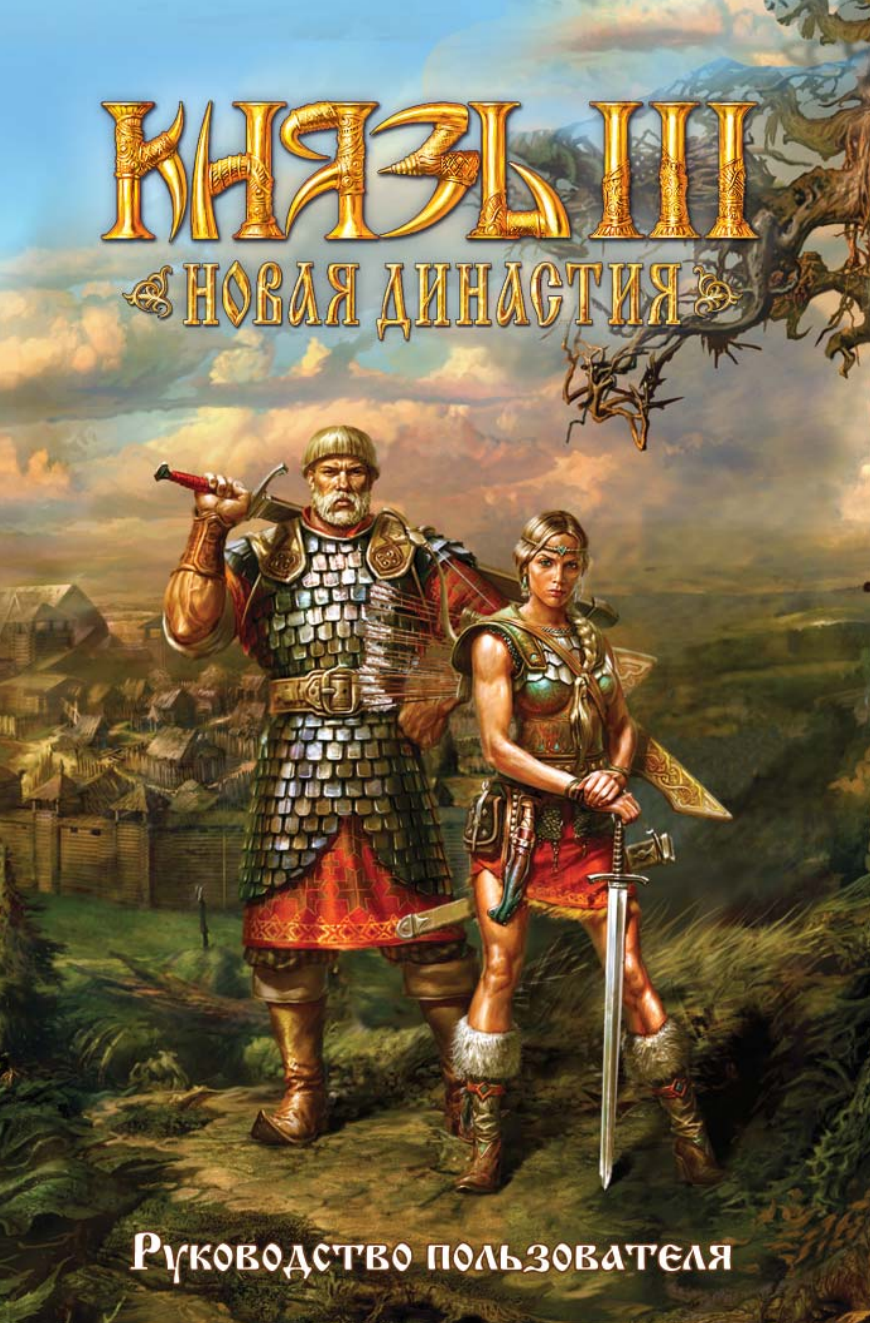

КНЯЗЬ III
НОВАЯ ДИНАСТИЯ
Руководство пользователя

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

Внимание! Приобретая программный продукт «Князь 3. Новая династия», Вы тем самым даете согласие не допускать копирования программ и документации без письменного разрешения фирмы «1С».

Фирма «1С»

123056, Москва, а/я 64.
www.1c.ru

Отдел продаж:

ул. Селезневская, 21.
Тел.: (495) 737-9257,
факс: (495) 681-4407

Линия консультации:

Тел.: (495) 688-99-01,
mmedia.hotline@1c.ru

СОДЕРЖАНИЕ

Системные требования 4
Минимальные 4
Рекомендуемые 4
Запуск игры 4
Предыстория 5
Главное меню 6
Продолжить 6
Загрузить игру 6
Новая игра 7
Настройки 7
Сохранить игру 8
Герои игры 8
Характеристики героев 10
Навыки героев 11
Общие навыки 13
Интрефейс и управление 14
Основной экран 14
Управление отрядом 16
Панель персонажа 17
Использование предметов 19
Карта 20
Дневник 20
Игровой мир 21
Волхвы 24
Панель бартера 24
Оружие и доспехи 25
Лекарские снадобья 26
Кладоискательство 26
Авторы 28

Системные требования

Минимальные

- ОС: Windows XP/Vista;
- Процессор с тактовой частотой 1,5 ГГц;
- Оперативная память: 512 Мб;
- Видеокарта класса nVidia GF4 Ti4200 или ATI Radeon 7900 с 128 Мб видеопамяти;
- Жесткий диск: 1 Гб;
- Устройство для чтения DVD;
- Клавиатура, мышь.

Рекомендуемые

- ОС: Windows XP/Vista;
- Процессор с тактовой частотой 2,4 ГГц;
- Оперативная память: 1 Гб;
- Видеокарта класса nVidia GF fx6800 или ATI Radeon 9800 с 256 Мб ОЗУ;
- Жесткий диск: 1 Гб;
- Звуковая карта;
- Устройство для чтения DVD;
- Клавиатура, мышь.

Запуск игры

Запустите игру, кликнув левой кнопкой мыши по пункту «Игра» в меню автозапуска, либо через стартовое меню, открыв его с помощью клавиши «Пуск».

ПРЕДЫСТОРИЯ

На закате эпохи Титанов была уничтожена самая опасная из Поющих вещей — браслет Владыка. Частицы великого могущества рассеялись по Лесной стране. Древняя магия не исчезла, а лишь затаилась до времени.

Осенью 34 года Новой эпохи умер великий князь города Мирославля. Правление династии, которая вела родословную из глубины времен, завершилось. Не имевший законных наследников, князь хотел оставить подвластные земли достойному человеку. Предания гласили, что магия Титанов умела выбирать себе хозяина, и князь доверил судьбу новой династии сокровищу древних времен.

Все свое богатство и власть великий князь завещал тому, кто сумеет найти достояние минувшей эпохи — легендарный Богатырский меч. Для исполнения своей воли и временного правления городом князь назначил Хранителя престола. Он должен сложить свою власть над Мирославлем в тот момент, когда человек любого звания и родом из любой земли принесет Богатырский меч к подножию усыпальницы последнего князя.

На поиски Богатырского меча отправились не только отважные воины и ловкие охотники, но и волшебники — люди, владеющие особыми посохами, в которых скрыта мощь разрушенного браслета.

Главное меню



Продолжить

Если во время игры вам понадобится выйти в главное меню, нажмите клавишу Esc. Чтобы вернуться в игру, выберите раздел «Продолжить».

Загрузить игру



Сохраненную ранее игру можно загрузить, выбрав ее из списка в соответствующем разделе главного меню. Для каждого сохранения указана локация, дата и время.

Новая игра



Новая игра начинается с выбора героя и некоторых его характеристик и навыков.

Настройки



Открыв раздел «Настройки» в главном меню, можно изменить разрешение экрана, настроить громкость музыки и звуков, а также включить или отключить некоторые визуальные эффекты и игровые параметры.

Сохранить игру



Сохранить игру можно в любом свободном поле, при этом ее обозначение формируется автоматически: в нем указывается текущая локация, дата и время сохранения. При записи в уже занятом поле информация о предыдущем сохранении удаляется.

ГЕРОИ ИГРЫ

Каждый из шести игровых персонажей обладает определенными характеристиками и навыками. Поведение и способности каждого героя уникальны: например, к одному присоединится большое число союзников, из которых придется выбирать лучших; другой же с трудом сможет набрать полный отряд.



Тур, житель Мирославля. Услышав от глашатаев о завещании последнего князя, он не пустился на поиски Богатырского меча, а продолжил жить, как жил. Здравый смысл подсказывал ему, что простым горожанам небезопасно совать нос в княжеские дела. Но однажды в таверне Тур услышал разговоры о том, что добывать заветный меч отправились некоторые викинги и византийцы. Гордый славянин не мог допустить, чтобы княжеский престол достался неизвестному чужестранцу, и отправился в поход.



Влада, жительница Мирославля. Когда она была совсем маленькой, родная прабабка-ведунья рассказала ей о Богатырском мече. Услышав завещание князя, Влада поняла, что давнее предание было открыто неслучайно и, возможно, именно ей суждено найти легендарное оружие. Смелая и решительная девушка отправляется навстречу судьбе. Следуя примеру великих княгинь эпохи Титанов, Влада хочет возродить былую славу славянских земель.



Викинг Эрик, некогда наемный воин в дружине Мирославля. Очень сильный боец. Настолько сильный, что городской воевода подозревает, что в нем течет кровь берсерка. Вспыльчивый характер Эрика стал причиной того, что у него нет друзей. Все дела воин предпочитает совершать в одиночку. Ему не занимать храбрости и честолюбия, поэтому он без долгих колебаний включился в погоню за Богатырским мечом.



Хильда, охотница из поселения викингов в Нижнем лагере. По воле случая пришла в Мирославль продать звериные шкуры и собранные волшебные коренья именно в тот день, когда скончался последний князь. Услышав завещание, девушка решила попытать счастья, рассчитывая, что в случае неудачи будет вознаграждена трофеями, добытыми во время поисков Богатырского меча.



Фотий, бывший византийский солдат, а ныне купец, оказавшийся в Мирославле по торговым делам. Несмотря на свое солидное положение и скопившийся небольшой капитал, он не слишком доволен монотонным и скучным течением жизни. Таящаяся в нем энергия только ждала случая, чтобы увести Фотия на путь риска и опасностей. Услышав завещание почившего князя, он снова берется за оружие в надежде завоевать опустевший престол.



Василиса, загадочная византийка, прибывшая в Мирославль примерно за месяц до кончины князя. В городе никто ничего не знает о цели ее визита. Местный знахарь поведал горожанам о том, что она весьма искусна в зельеварении. Кроме того, жители Мирославля подозревают, что Василиса владеет волшебством, однако подтверждений этому не имеют.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЕВ

Каждый герой обладает определенными характеристиками, которые можно изменить в начале игры. Достигнув нового уровня, персонаж получает пять очков, которые нужно распределять для улучшения выбранных характеристик.

- **Ловкость**
  Сможет ли герой увернуться от острия вражеского меча или летящей стрелы, во многом зависит от его ловкости. Метко стрелять из луков и арбалетов способен лишь ловкий боец. Также герой с большей ловкостью будет быстрее передвигаться по бескрайним просторам Лесной страны.

- **Интеллект**
  В борьбе с врагами сила ума подчас не менее важна, чем физическая мощь. Только интеллект позволит герою преуспеть в зельеварении и стать могучим волшебником, искусным лекарем и опытным оружейником.

- **Сила**
  От физической силы героя зависит, с какой мощью он сможет опустить оружие на голову врага. Удар сильного воина разрубает вражескую броню, как яичную скорлупу.

- **Выносливость**
  Чем выносливее герой, тем более сильный удар врага он может выдержать, не получив ранения. Он сможет быстрее идти с большей поклажей, а также носить лучшие доспехи и драться самым тяжелым оружием.

Помимо основных, герой обладает дополнительными параметрами, среди которых атака, урон, защита, броня и некоторые другие. Информацию о них можно найти в разделе «Панель персонажа» (стр. 15).

НАВЫКИ ГЕРОЕВ

Каждый персонаж имеет 23 базовых навыка, которые подразделяются на четыре вида: атака, оборона, магия и общие. Получив новый уровень, герой получает два очка для совершенствования навыков. Также их показатели можно повысить, расходуя специальные очки, полученные от игровых персонажей, а также с помощью волшебных предметов. Каждый навык развивается до десятого уровня. На каждом новом уровне к показателю навыка прибавляется его базовое значение.

АТАКА

Одноручное оружие

(+ к атаке одноручным оружием)
Владение навыком повышает шанс воина нанести врагу рану при использовании любого одноручного оружия.

Двуручное оружие

(+ к атаке двуручным оружием)
Навык помогает опытному воину точнее наносить тяжелые смертоносные удары самым опасным врагам. Однако прежде чем максимально развить этот навык, герою необходимо набрать боевой опыт. Следует учесть, что используя двуручное оружие, воин не сможет держать щит и его броня будет ослаблена.

Стрелковое оружие

(+ к атаке двуручным оружием)
Владение навыком повышает меткость героя при стрельбе из лука и арбалета.

Два оружия

(+ к атаке левой и правой рукой)
Умение использовать два типа оружия одновременно — вершина боевого искусства. Даже самый сильный враг не сможет выдержать град разящих ударов. Но и добиться такого мастерства непросто.

Берсерк

(+ к урону ручным оружием и увеличение шанса не почувствовать серьезную рану)
Упоение кровавой битвой повышает силу ударов берсерка, а также понижает чувствительность героя к серьезным ранениям, и он продолжает крушить врагов.

Смертельный удар

(Увеличивается шанс критического удара)
Навык дает возможность обойти любую защиту и нанести врагу урон, превосходящий обычный более чем в два раза.

Роковая стрела

(Увеличивается шанс критического удара)

Навык позволяет найти крохотную щель в латах врага и нанести ему повышенный урон.

ОБОРОНА

Дубленая кожа

(+ к защите)

Герой, обладающий этим навыком, получает улучшенную защиту от ударов врага. Он не побоится вступить в бой с могучими чудовищами, которые одним укусом свалят с ног более слабого воина.

Мастер щита

(+ к броне)

Искусное владение щитом позволяет опытному воину получать дополнительные очки к броне.

Неуязвимость

(Увеличивается шанс избежать удара)

Даже самый стремительный враг не сможет ранить героя, обладающего навыком неуязвимости.

Стальной блок

(+ к броне)

Когда герой, в совершенстве владеющий навыком, парирует удары противника, он получает дополнительные очки к броне.

Танец смерти

(Увеличивается шанс избежать попадания стрел)

Совершая виртуозные движения, будто танцуя, герой уворачивается даже от стремительных стрел.

МАГИЯ

На каждом новом уровне сила урона, наносимого магией, увеличивается на 100, 150, 200, 225, 250, 275, 300, 312, 325, 337 и 350% соответственно.

Сила природы

Опытный волшебник может наслать на противников грозные силы природы: рои смертоносных шершней, ураганные ветры и многое другое.

Сила огня

Герой, владеющий навыком, может с безопасного расстояния превратить своего недруга в пылающий костер или сжечь его плоть до самых костей.

Сила яда

Эта магическая сила не так заметна, как другие, но от этого не менее опасна. Отравить грозного противника, даже не приближаясь к нему, наслать на целый отряд врагов смертоносные испарения — вот далеко не полный перечень того, что дает это заклинание.

Сила хаоса

Ничто не может устоять перед силой первозданного хаоса. Она не только опасно ранит тех, против кого направлена, но и насылает страшные проклятия. Владеющий ею волшебник может играючи парализовать врага, выбить оружие из рук и сломать самые прочные латы.

ОБЩИЕ НАВЫКИ

Зельеварение

(+ к концентрации зелий)

Владение этим искусством дает герою возможность создавать сильные зелья, обладающие поразительными свойствами. Без навыка зельеварения многие таинственные снадобья и ингредиенты так и останутся бесполезными.

Знахарство

(Действие лекарственных трав увеличивается; параметр восстанавливаемого здоровья увеличивается) Странствующий по Лесной стране герой должен уметь лечить себя и соратников с помощью лекарственных трав, ведь путь до ближайшего знахаря может оказаться долгим и опасным.

Крепкая спина

(+ к весу, который носит герой)

В путешествиях по Лесной стране герою придется носить тяжелые латы, оружие и щит. В заплечном мешке будут находиться самые разные предметы, необходимые воину в дороге. Чем выносливее герой, тем тяжелее может быть его поклажа.

Лидерство

(+ место в отряде героя)

Врожденная способность настоящего вождя. От степени развития этого навыка зависит количество союзников, которых герой сможет призвать в свою дружину (максимум — пять человек). Организовать большое и хорошо обученное войско непросто, а без него нельзя ни одолеть врага, ни дойти до заветной цели. Только за настоящим вождем люди пойдут в бой, доверив ему свои жизни.

Тренировка

(Дополнительный опыт увеличивается)

Лидер отряда должен уметь обучать соратников. При каждом успешном действии герой, обладающий навыком тренировки, получит дополнительный опыт, который распределится среди всех членов отряда.

Оружейное дело

(+ класс производимых вещей)

Настоящий герой должен уметь улучшать свое оружие, доспехи и амулеты. Превратить самые простые латы в броню, непробиваемую даже магией, создать амулет, дающий его обладателю силу великана — далеко не все, на что способен искусный оружейный мастер. Постепенно развивая навык, герой освоит производство одноручного оружия, луков, арбалетов, двуручного оружия, щитов, шлемов, доспехов, браслетов, колец и, наконец, амулетов.

Торговля

(Стоимость продаваемых вещей увеличивается, а покупаемых — снижается)

Уметь торговаться не стыдно даже самым отважным воинам. Купить дорогое оружие или латы существенно дешевле, добиться большей цены на свой товар — важные слагаемые успеха.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Основной экран



Действие игры разворачивается на основном экране, где располагается панель управления с пиктограммами основных отрядов, галерея портретов героя и его соратников, а также мини-карта.

Боевой экран отображает участок местности, находящийся в радиусе видимости главного героя.

Панель управления изображена в виде щита с пиктограммами различных команд.

Курсор изменяет вид в зависимости от объекта, на который он наведен.


Указывает на участок местности, по которой можно передвигаться.


Наведен на непроходимый участок.


Герой находится в боевом режиме, курсор наведен на вражеского персонажа или монстра.


Герой находится в небоевом режиме, курсор наведен на персонажа, с которым возможен разговор.


Указывает на любой предмет, лежащий на земле (мешок с сокровищами, оружие, украшение, артефакт), или объект, доступный для действия.


Переход на соседнюю карту.


Вход на Камень магического прыжка для мгновенного перемещения на любой открытый Камень.

Выход в главное меню	Esc
Карта	M
Дневник	Q
Панель персонажа и инвентарь	I
Использовать предмет	Правая кнопка мыши
Поднять/положить предмет	Левая кнопка мыши
Выбрать персонажа	Щелкнуть левой кнопкой мыши по портрету или фигурке персонажа
Выбрать несколько персонажей	Удерживая левую кнопку мыши, выделить группу прямоугольной рамкой
Добавление персонажа к выбранным	Shift + щелчок левой кнопкой мыши по портрету персонажа

Выбор всех персонажей	Shift + A
Переход к следующему персонажу	Tab
Достать/Убрать оружие	Пробел
Выбор оружия	1, 2
Ходьба	Левая кнопка мыши
Бег	Двойной щелчок левой кнопкой мыши
Начать разговор	Щелчок левой кнопкой мыши по персонажу
Поговорить с воином отряда	Ctrl + щелчок левой кнопкой мыши по портрету воина
Атаковать	Щелчок левой кнопкой мыши по противнику
Все ко мне	F

Каждый персонаж действует в двух режимах, переключению между которыми соответствует функция «достать/убрать оружие».

В ***боевом режиме*** персонаж атакует любую цель, если по ней щелкнуть левой кнопкой мыши.

В ***небоевом режиме*** оружие убирается в ножны, а герой может, к примеру, поговорить с персонажем, если по нему щелкнуть левой кнопкой мыши. Чтобы выбрать нужную реплику из списка, щелкните на ней левой кнопкой мыши, при этом указанная фраза подсвечивается. Во время разговоров игровой процесс не останавливается.

Чтобы быстро созвать соратников, нажмите клавишу F и активируйте команду «все ко мне». Дружинники прекратят любые действия и немедленно соберутся возле главного героя.

Вызов карты, панели персонажа или дневника не останавливает действие игры, поэтому будьте внимательны: во время изучения карты вашего героя могут атаковать и убить.

Управление отрядом

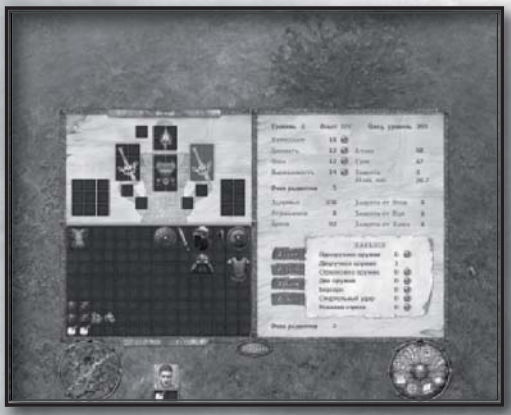
Герой начинает игру в одиночку, но через какое-то время он сможет собрать отряд из нескольких воинов. Размер дружины ограничивается навыком лидерства героя; максимальное количество воинов в отряде — пять. Каждый из бойцов дружины имеет такой же набор характеристик и умений, как и главный герой. По умолчанию бойцы следуют за своим предводителем, но каждым из них можно управлять отдельно.

В отряд можно зачислить особых дружественных персонажей, а также наемных воинов. Чтобы отказаться от услуг какого-либо воина, поговорите с ним (Ctrl + левая кнопка мыши) и попросите покинуть отряд. Отпустить дружинника можно только там, где есть поселение. Чтобы вернуть воина на службу, поговорите с ним еще раз.

Помимо бойцов в отряд можно нанять носильщиков, пригласить учеников городских и деревенских мастеров или же случайных людей, покинувших поселения, а также купить рабов. Управление рабом осуществляется так же, как и обычным воином отряда, однако его нельзя вооружить. Носильщиков стоит использовать для выполнения заданий по переносу тяжелых грузов из одного поселения в другое. Случайных людей можно отвести в принадлежащую герою деревню и оставить там как простых жителей или же стражников.

Если в отряде есть носильщик, ученик, случайный человек или персонаж, которого по заданию необходимо сопроводить до определенного места, герой не может совершать мгновенные перемещения с помощью Камней магического прыжка.

Панель персонажа



Чтобы открыть панель персонажа, нажмите клавишу I.

В левой части панели персонажа можно просмотреть значения текущих характеристик и навыков, узнать количество свободных очков опыта и распределить их. Чтобы увеличить значение характеристики или навыка, щелкните левой кнопкой мыши по расположенному рядом значку +. Если + нажать нельзя, значит, у героя нет свободных очков опыта.

Помимо основных, на панели персонажа отображено несколько дополнительных параметров.

Атака – способность персонажа наносить удар врагу ручным или стрелковым оружием (за исключением колдовства с помощью посоха: волшебный удар всегда попадает в цель).

Урон – ущерб, наносимый противнику при атаке, определяемый тремя параметрами: состоянием здоровья, физической силы и оружием персонажа.

Защита – значение, которое вычитается из наносимого персонажу обычного урона.

Максимальный вес – величина, показывающая, какой груз герой может поднять и носить с собой, зависит от выносливости героя и уровня навыка «Крепкая спина».

Здоровье – параметр, при снижении которого персонаж слабеет и наносит врагу меньший урон; уровень параметра обозначается в процентах.

Отравление – параметр, отображающий степень отравления персонажа: чем она выше, тем быстрее погибнет герой, если не примет противоядие.

Броня – способность персонажа отразить удар врага ручным или стрелковым оружием.

Защита от огня – значение, которое вычитается из урона, наносимого персонажу силой огня.

Защита от яда – значение, которое вычитается из урона, наносимого персонажу силой яда.

Защита от хаоса – значение, которое вычитается из урона, наносимого персонажу силой хаоса.

В нижней части панели справа отображены навыки персонажа. Чтобы перейти из одной категории в другую, щелкните левой кнопкой мыши на названии нужной категории навыков.

Чтобы увеличить навык, щелкните левой кнопкой мыши по расположенному справа значку +. Значок появляется только в том случае, если у персонажа есть свободные очки развития и его характеристики допускают улучшение этого навыка.

Чтобы вернуться на основной экран, нажмите Esc или щелкните левой кнопкой мыши по значку «Закрыть».

Использование предметов

В левой части панели персонажа отображается инвентарь, где внизу отображены два параметра – золото и вес.

Золото – количество денег героя; уход или смерть дружинников не влияют на этот показатель.

Вес – показывает, насколько загружен персонаж; чем ближе значение веса к показателю «Максимальный вес», тем медленнее будет действовать персонаж.

Героя можно одеть и вооружить по собственному усмотрению. Доспехи, оружие, амулеты, кольца и браслеты помещаются в соответствующие слоты на стилизованной фигурке персонажа. Например, чтобы вложить в правую руку героя какое-то конкретное оружие, выберите его в инвентаре, щелкнув левой кнопкой мыши, поднесите к слоту, расположенному на правой руке фигурки, снова нажмите левую кнопку мыши. «Раздевание» героя происходит в обратном порядке. Чтобы заменить один предмет на другой, просто поместите его в слот, занятый предметом, который нужно заменить.

Если оружие и доспехи подсвечены красным, значит, определенные характеристики и навыки героя недостаточно развиты для их использования.

Два слота, расположенные слева от фигурки персонажа, предназначены для стрелкового оружия и колчана. Справа располагается слот для приготовления эликсиров, улучшения предметов с помощью волшебных зелий, а также для нанесения на оружие ядов и масел.

Под портретом каждого воина из отряда героя находятся два слота для лечебных снадобий, трав и еды. Чтобы поместить туда предмет, выберите его, щелкнув по нему левой кнопкой мыши, поднесите к слоту, снова нажмите левую кнопку мыши. Чтобы быстро использовать предмет, помещенный в специальный слот, щелкните по нему правой кнопкой. Проведя диалог с бойцами, герой может отдать приказ при ранении самостоятельно использовать снадобья из специальных слотов.

Чтобы передать предмет члену отряда, щелкните по этому предмету левой кнопкой мыши и перенесите его на портрет нужного персонажа.

Чтобы выложить предметы из заплечного мешка героя, необходимо выбрать предмет на панели инвентаря, щелкнув по нему левой кнопкой мыши, закрыть панель инвентаря, щелкнуть левой кнопкой мыши на игровом поле.

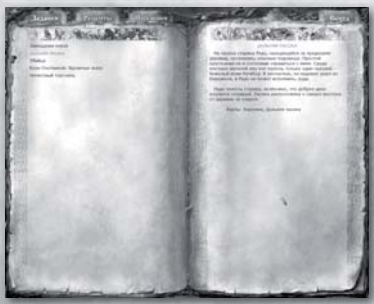
Карта



Чтобы открыть карту игрового мира, нажмите клавишу M или щелкните левой кнопкой мыши по соответствующей пиктограмме на панели управления. На карте схематично изображены уже исследованные участки Лесной страны. Местонахождение главного героя обозначается красным щитом. Значок в виде серой спирали обозначает открытый Камень магического прыжка.

Чтобы вернуться на основной экран нажмите Esc.

Дневник



В дневник записываются все значимые события, произошедшие с главным героем. В дневнике есть три раздела: «Задания», «Рецепты» и «Поселения».

В раздел «Задания» заносится краткое описание всех текущих заданий. Когда задание выполнено, оно автоматически удаляется из дневника.

В раздел «Рецепты» попадают заметки о способах приготовления зелий, которые герой получает в результате собственных алхимических опытов или же у других персонажей.

В разделе «Поселения» фиксируются описания городов и деревень Лесной страны, которые посетил герой.

Чтобы открыть дневник, нажмите клавишу Q или щелкните левой кнопкой мыши по соответствующей пиктограмме на панели управления. Чтобы вернуться на основной экран нажмите Esc или щелкните на значке «Выход».

Игровой мир

Лесная страна
Лесная страна разбита на отдельные участки различных размеров. Большую часть местности занимают густые лесные массивы. Изредка встречаются деревни и города.

В каждом районе существует несколько областей, позволяющих перейти в соседнюю локацию, а также Камень магического прыжка, который дает возможность мгновенно перемещаться к любому из открытых в других частях Лесной страны Камней.

Области перехода — прямоугольные зоны, расположенные на границах участка. Их отличают характерные ландшафты — это может быть дорога, горная тропа или же брод у реки.

Камень магического прыжка выглядит как плита с пентаграммой, из которой бьет магический фонтан.

Когда герой в первый раз наступает на такую плиту, над ней появляется изображение фонтана, и Камень открывается. При этом на экран выводится глобальная карта Лесной страны, где отмечены все ранее посещенные места и открытые Камни. Положение героя на карте обозначается иконкой в виде красного щита. Для мгновенного перехода к другому Камню необходимо щелкнуть левой кнопкой мыши по его иконке.

Для быстрого перемещения в важные места, расположенные на участке (в кузницу, казарму и так далее), в населенных пунктах существуют специальные указатели. Нажав на один из них, можно выбрать из появившегося списка пункт назначения, куда немедленно отправится герой.

Города
В Лесной стране расположены три больших города.

Мирославль — столица княжества, которым правит наместник, исполняющий последнюю волю умершего князя. Город защищает сильная дружина во главе с воеводой. Местное население миролюбиво и приветливо к чужестранцам.

Черноборск – столица княжества, где властвует князь Велимир, наследник легендарной княгини Велиславны. Городская дружина состоит из наемных воинов, а в советниках у Велимира служит византиец. Правит князь Велимир жестоко, постоянно совершает набеги на земли соседей. Простой народ его не слишком любит. Чужаков в Черноборске не жалуют, однако и вреда не чинят.

Холмогород – вольный торговый город у моря. В нем правит гильдия купцов во главе со старшинами. В городе постоянно гостят византийцы и викинги, торгующие товарами из своих земель. Гильдия купцов охотно принимает у себя чужестранцев, однако никогда не забывает о собственной выгоде.

Деревни

Помимо городов, в Лесной стране есть деревни славян, лагеря викингов и военные посты византийцев. В каждом поселении есть различные строения: жилые избы, кузницы, колодцы и т.д., а также защитные сооружения. В некоторых деревнях живут разные специалисты: кузнецы, воеводы, купцы, знахари.

В начале игры все поселения относятся к герою нейтрально. Некоторые деревни славян можно взять под защиту, предварительно заслужив доверие местного старосты. Получать поселения в собственность можно не только мирным путем, но и захватывая их, для чего придется уничтожить воеводу и всех стражников. Оставшись без защиты, мирные жители признают власть героя над своим поселением. Любителям военных действий не стоит забывать, что после захвата деревни необходимо восстановить местную стражу, иначе нападения чудовищ и разбойников быстро превратят княжескую вотчину в безлюдное заброшенное место.

Деревня, признавшая героя своим князем, бесплатно предоставляет ему ряд услуг: знахарь будет лечить дружинников, а кузнец – ремонтировать их амуницию. Кроме того, воевода будет тренировать воинов героя, если они останутся в деревне на отдых.

Если в деревне, принадлежащей герою, нет знахаря или же кузнеца, можно найти в других поселениях учеников нужных специальностей, договориться с ними и привести в свою деревню. Воеводой деревни можно назначить любого опытного дружинника из отряда или стражника поселения.

Путем переговоров со старостой дружественной деревни устанавливается размер дани, которую поселение будет выплачивать герою, а также, если в деревне есть кузнец, определяются расходы на вооружение местных жителей.

Игрок может лично управлять снаряжением воеводы и стражников своей деревни. Для этого необходимо, вступив в диалог с воеводой, выбрать пункт «Проверить снаряжение». Далее все действия с амуницией воеводы или стражника будут выполняться в панели персонажа.

Постройки

В любом поселении, будь то деревня или военный лагерь, есть жилые дома и специальные постройки.

Кузница Здесь производится оружие и доспехи, однако необходимо, чтобы в деревне находился кузнец. Если кузнеца нет, его можно привести из соседнего поселения. Однако он будет мастерить лишь традиционные для его национальности предметы. Кроме того, кузнец может чинить изношенную броню и оружие: чем выше уровень его мастерства, тем выше качество ремонта, то есть максимальная прочность амуниции.

Казарма В казарме тренируют боевое умение стражники и члены дружины героя, оставленные в поселении на отдых. Обучать воинов может только воевода, при этом он учит только тех, чей уровень не превышает его собственный. Через некоторое время тренировок улучшатся характеристики местных стражников, а отдыхающие дружинники получат дополнительный опыт.

Изба знахаря Здесь можно лечить раненых. Кроме того, знахарь готовит и продает различные снадобья и эликсиры, а также постепенно восстанавливает здоровье всех жителей поселения. Максимальный уровень здоровья, до которого может лечить знахарь, зависит от уровня его навыка знахарства.

Торговая лавка Здесь купец покупает и продает оружие, доспехи и артефакты: ассортимент у него значительно шире, чем у кузнеца, однако стоимость выше. Некоторые купцы могут одолжить герою определенную сумму денег под проценты, но пока герой не отдаст долг, не будут иметь с ним никаких дел.

Дом старосты Староста осуществляет руководство деревней и является проводником воли героя в дружественных поселениях. Он осуществляет выплату дани, размер которой зависит от установленного уровня, количества местных мирных жителей и построек.

Кроме специалистов, стражников, воевод и старост в деревнях проживают простые люди, они занимаются хозяйственными делами и гуляют по улицам. Многие из них могут дать ценные советы или же попросить выполнить какое-либо поручение. Чтобы поговорить с прохожим, нужно щелкнуть на нем левой кнопкой мыши, при этом герой должен находиться в небоевом режиме.

Иногда в помощи нуждаются и купцы, знахари, воеводы или кузнецы, так что не стоит пренебрегать разговорами с ними.

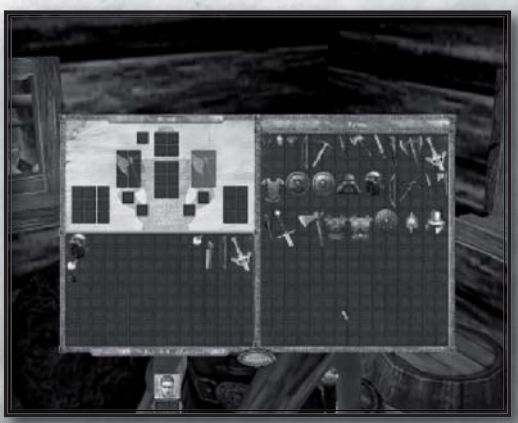
Кроме обычных прохожих в некоторых поселениях встречаются специальные персонажи, которые могут дать герою очередное задание или ценную информацию. На миникарте такие люди обозначены белым цветом. Чтобы получить информацию о любом человеке, необходимо подвести к нему курсор на игровом поле или на миникарте, в информационном окне будет указано его имя, род занятий, здоровье и текущий уровень.

Волхвы

Лесная страна издревле славилась своими волхвами, которых одновременно боялись и уважали. Эти почтенные старцы обычно селились где-нибудь в глуши, предпочитая общаться с лесными духами, а не с людьми. Нередко от подобного затворничества у волхва портился характер, и тогда он начинал всячески пакостить жителям окрестных поселений, наводя порчу и мор на животных, уничтожая урожаи. К счастью, есть и другие волхвы, которые всегда рады помочь нуждающимся советом и делом. По ходу игры герою придется не раз посещать хижины волхвов, чтобы обратиться к ним за помощью. Волхвы — люди весьма загадочные, поэтому и общаться с ними надо осторожно и вежливо.

Некоторые волхвы дают задания, сообщают герою ценную информацию, продают рецепты различных знахарских смесей или даже редкие артефакты.

Панель бартера



Когда герой вступает в диалог с купцом, знахарем или кузнецом, на экране появляется панель бартера.

В правой части панели располагаются товары, выставленные на продажу, в левой — инвентарь выделенного персонажа. Чтобы купить предмет, нужно щелкнуть по нему левой кнопкой мыши. Чтобы продать предмет, нужно щелкнуть по нему левой кнопкой мыши и перенести в правую часть панели.

Продавать и покупать предметы может не только герой, но и другие члены отряда. Переключение между бойцами осуществляется щелчком левой кнопкой мыши по портрету персонажа или клавишей Tab. Чтобы выйти из панели бартера, щелкните по кнопке «Закрыть».

Панель бартера также появляется на экране, если герой пытается поднять предмет. Чтобы избавиться от ненужных вещей, перенесите их в правую часть панели и выйдите из режима бартера.

Предметы, необходимые для выполнения заданий, нельзя продать или выбросить: они не имеют цены.

Оружие и доспехи

Оружие

Все оружие в игре делится на четыре группы: одноручное холодное, двуручное холодное, стрелковое и волшебное — посохи.

В первую группу входят мечи, топоры и дубины, во вторую — мечи и топоры. Стрелковое оружие представлено арбалетами и луками. В каждой группе есть виды оружия, параметры которых могут изменяться.

У любого вида оружия имеются следующие характеристики: убойная сила, степень изношенности, вес. Волшебное оружие обладает повышенным сопротивлением износу, и его характеристики могут повышаться. Дубины и топоры имеют большую убойную силу, чем мечи, однако изнашиваются быстрее.

Чем лучше оружие, тем выше его параметры. Однако хорошие мечи, топоры и дубины могут использовать лишь герои высоких уровней. Хорошие луки и арбалеты требуют высокой ловкости, мечи — силы, а топоры и дубины — выносливости.

Один и тот же вид оружия зачастую может обладать разными характеристиками, которые зависят от мастерства кузнеца-изготовителя. Например, лучшие луки делают славянские мастера, лучшие топоры и дубины — викинги, а византийцы не знают равных в производстве мечей.

Стрелять из арбалета и лука можно различными боеприпасами. Для лука есть стрелы с медным, железным, стальными и серебряным наконечниками, а для арбалета годятся болты с железными и стальными наконечниками. Стрелять можно горящими или отравленными стрелами и болтами. Серебряные стрелы имеют большую ценность, поскольку кузнецы их не изготавливают.

Доспехи

Доспехи делятся на следующие категории: броня, щиты и шлемы. Броня и шлемы могут быть кожаными, кожано-металлическими и просто металлическими, а щиты — деревянными, кожаными и металлическими. Лучшие шлемы изготавливают славяне, кольчуги — викинги, а щиты — византийцы.

Любой доспех также имеет набор параметров: показатель брони, степень изношенности, вес и ряд ограничений, накладываемых на характеристики персонажа. Для того чтобы надеть хорошие доспехи, герой должен обладать достаточной выносливостью и силой. Некоторые виды брони требуют высокого показателя ловкости.

Чинить оружие и доспехи можно у кузнецов, причем в дружественных деревнях это делается бесплатно. Вещи, у которых уровень износа равен нулю, считаются непригодными для использования до тех пор, пока их не отремонтировать.

Лекарские снадобья

Знахари не только лечат местных жителей и странствующих героев, но и продают различные эликсиры. Самые простые — эликсир здоровья и противоядие. Более сложные снадобья можно найти нечасто, а их рецепты хранятся в строжайшей тайне. Настоящий герой должен уметь готовить лечебные снадобья, для чего ему нужно найти несколько пустых колб и исходные ингредиенты, самые распространенные из которых — белый корень, земляной орех (их можно найти практически в любом месте) и ядовитое жало (выпадает из поверженного ядовитого гада).

Чтобы изготовить эликсир, нужно открыть специальный слот в панели персонажа, поместить в него пустую колбу, затем взять нужный компонент и щелкнуть левой кнопкой мыши по колбе. В результате колба наполнится жидкостью определенного цвета, концентрация которой будет зависеть от навыка зельеварения. Различные жидкости можно смешивать друг с другом, однако точные рецепты многих эликсиров герой узнает в процессе игры. Самостоятельное открытие рецепта какого-либо зелья добавляет персонажу опыт, а в разделе «Рецепты» появляется новая запись.

При смешивании одинаковых эликсиров увеличивается концентрация зелья, что очень важно, так как многие снадобья становятся годными к применению лишь при определенном ее значении. При нарушении рецептуры герой получит «непонятную смесь» коричневого цвета, выпив которую теряет примерно половину здоровья.

Кладоискательство

Лесная страна видела рассвет и закат многих великих народов, пережила не одну кровопролитную войну. Сотни могучих героев путешествовали по необъятным просторам, а потому здесь скрыто множество тайн и сокровищ.

Время от времени счастливчики находят древние клинки, кольчуги невиданной красы и прочности, нетронутые ржавчиной. Из уст в уста передаются легенды и сказания о баснословных кладах и волшебных артефактах.

Герой может заняться кладоискательством, и для этого ему необходимо раздобыть лопату. Чтобы попробовать выкопать клад, нужно зайти в инвентарь персонажа и щелкнуть правой кнопкой мышки по изображению лопаты. При этом курсор будет выглядеть вот так: 

Затем вернитесь на основной экран и щелкните левой кнопкой мыши по месту предполагаемого клада. Если там действительно зарыты сокровища, откроется экран бартера.

По слухам, некоторые люди обходятся без лопаты, пользуясь волшебным свитком кладоискателя.

АВТОРЫ

Александр Ефремов
Павел Ошарин
Юрий Мирошников
Дмитрий Сомин
Алексей Соколов
Омар Набиев
Андрей Клименко
Владислав Крупинин
Вячеслав Зотов
Игорь Варавин
Тимур Муцаев
Игорь Бабешко
Илья Фофанов
Александр Майоров
Сергей Нечитайло
Михаил Ряполов
Станислав Лушников

Музыка:
Сергей Дворцевой

Роли озвучены на Студии дубляжа
Александра Фильченко

Режиссер озвучания:
Александр Фильченко

Продюсер озвучания:
Илья Исайкин

TriDigital Studio
Arise Studio
Mocap.ru

© 2009 ЗАО «1С». Все права защищены.
Игра разработана с использованием технологии TheEngine
© 2002-2007 Skyfallen Entertainment.

