

King's Bounty®

ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ



РУКОВОДСТВО

ДЛЯ ОТЧАЯННЫХ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

СОДЕРЖАНИЕ

Книга 1: Путешествие начинается

- Выбор персонажа. Классы
- Королевство в опасности
- Новый мир — Теана

Книга 2: Нововведения

- Нововведения
- Стереорежим

Книга 3: Развитие героя

- Параметры
- Снаряжение
- Навыки
- Журнал заданий
- Ручной Дракон
- Книга Магии

Книга 4: Боевая система

- Арены
- Войска
- Существа и расы
- Умения Ручного Дракона
- Интерактивные объекты

Книга 5: Карта мира

- Карта приключений
- Замки
- Здания
- Неигровые персонажи
- Порталы
- Сокровища и клады
- Объекты

Книга 6: Мир чудес

- Вражеские герои
- Оруженосцы
- Живые предметы
- Боссы

Книга 7: Инструкция искателя приключений

- Настройки

ПУТЕШЕСТВИЕ НАЧИНАЕТСЯ

ВЫБОР ПЕРСОНАЖА

Прежде чем отправиться в неизведанный мир Теаны, нужно определить профессию принцессы Амели, выбрав из трех доступных классов: воин, паладин или маг. Это не только определит стартовые характеристики вашего персонажа, но и дальнейшую манеру игры, тактику сражений и направление развития героя.





Воин — это в первую очередь опытный полководец, эффективно командующий огромной армией. На старте воин получает навык Силы и повышенные боевые характеристики. Только этому классу доступно уникальное умение «Жажда Крови».

Воин быстрее других увеличивает Лидерство и развивает умения Силы, что уже на ранних этапах позволяет обзавестись большой армией. Благодаря своим навыкам воин существенно повышает боевые характеристики подконтрольных войск и лучше управляется с питомцем.



Паладин — промежуточный класс воина-мага. В бою он усиливает свои войска заклинаниями и молитвами, исцеляет раненых и воскрешает павших воинов.

Паладин быстро изучает умения Духа и может равномерно развивать как боевые, так и магические умения. Лишь ему доступен навык «Воскрешение». Умения этого класса позволяют войскам эффективно сражаться против нежити и демонов, управлять смешанными армиями и экзотическими существами, а также быстрее развивать героя, создавая из него воина, чародея или сбалансированного воина-мага.



Маги предпочитают мудрость и знания грубой силе. Они не могут командовать огромными армиями, но успешно восполняют этот недостаток магией.

Чародей быстрее прочих классов развивает магические характеристики и умения. Только ему доступно уникальное умение «Высшая Магия». Разнообразие заклинаний и навыков позволяет магу выбрать наиболее подходящую тактику: сражаться армией призванных существ, усиливать собственные войска, ослабляя врага, или сокрушить противника мощной атакующей магией.

Определяя класс персонажа, можно указать второе имя или прозвище своего героя, выбрать ему герб из доступного списка и задать подходящий уровень сложности игры.

КОРОЛЕВСТВО В ОПАСНОСТИ

Игра начинается в родном мире принцессы Амели. Тяжелые времена настали для королевства Дарион и всей **Эндории**. Бесчисленные орды демонов под предводительством Баала огнем и мечом прошли по землям орков и эльфов, разгромили войска короля Марка и осадили Кронберг — столицу Дариона.

Счет идет на дни, но у осажденных есть последний шанс: остановить Баала может легендарный герой Билл Гилберт, однажды сражавшийся с Архидемоном и победивший его. Прославленный герой улетел на Архалете исследовать мир под названием Теана. Чтобы вернуть Билла, вслед за ним решает отправиться лучший чародей королевства. Однако этим планам не суждено сбыться: принцесса Амели не желает отдавать судьбу родного мира в чужие руки и сама прыгает в портал, ведущий в Теану...

На этом вступление заканчивается, и начинаются приключения в новом и незнакомом мире.



Архидемон Баал вновь вторгся в Эндорию, и на этот раз он жаждет мести как никогда сильно!

НОВЫЙ МИР — ТЕАНА



Теана встречает Амели новыми испытаниями. Одна в чужом и незнакомом мире, девушка должна отыскать Билла Гилберта и способ вернуться вместе с ним домой. К счастью, удача не отвернулась от принцессы. Король Фридрих, правитель острова, на который портал перенес Амели, оказался весьма дружелюбным. Из рук Фридриха принцесса получает Камень Отваги — один из божественных Камней — и пробуждает его силу, подтверждая таким образом свое божественное происхождение. Король Фридрих обещает помочь Амели исполнить Пророчество, связанное с поиском восьми Камней Богов, и даже дарит настоящего Ручного Дракона.

Так принцесса Амели оказывается втянутой в водоворот древних предсказаний, сделанных Ангелом Анхелом тысячи лет назад, и понимает, что единственный способ выполнить свою миссию — свершить Пророчество и потребовать у богов Теаны помощи. Древнее предание о восьми Камнях Богов становится судьбоносным для обоих миров, спасение которых находится в руках юной принцессы Амели, Дочери Богов. А поможет ей в поисках Ручной Дракончик, подаренный королем Фридрихом, и сила божественных Камней.



Король Фридрих с радостью расскажет все, что ему известно о местонахождении других Камней, и предоставит войска для найма. На этом же острове находится Храм Надежды, где можно больше узнать о Пророчестве Анхеля и получить еще один Камень Богов, выполнив задание жрицы. Для этого принцессе придется отправиться на соседний остров.

К счастью, король Фридрих позаботился о том, чтобы у Амели была возможность свободно путешествовать по Теане: в порту ее всегда будет ждать снаряженное судно. Но чтобы попасть в новые земли, сначала необходимо отыскать навигационную карту, которая укажет путь к нужному острову или континенту. Это и станет первой задачей принцессы Амели на пути к исполнению Пророчества.

НОВОВВЕДЕНИЯ

ЧТО НОВОГО В ИГРЕ

- Возможность играть за женского персонажа — принцессу Амели!
- Ручной питомец! На ваш выбор представлены семь Ручных Драконов, призываемых в бой за Ярость. Получая опыт, Дракон может выучить и усовершенствовать девять уникальных умений.
- Раса свирепых ящеров и десять новых уникальных существ.
- Новые умения и особенности для существ из предыдущей части.
- Возрождение классической системы контрактов и охоты за головами.
- Усовершенствованная ролевая система, включающая десятки параметров и умений, с возможностью развивать персонаж до пятидесятого уровня и выше.
- Медали, дающие бонусы за особые достижения.
- Новые боевые заклинания и совершенно новая Магия Странствий для использования на карте приключений.
- Семь спутников-оруженосцев, дающих разнообразные преимущества герою.
- Пять новых боссов: Бурильщик, Дерсу-Кумату, чародей Зилгадис, ящер Ктаху и сам Архидемон Баал.
- Возможность получать Кристаллы Магии и Руны, разбирая на части предметы.
- Стереорежим, позволяющий увидеть мир Теаны в полном 3D.
- Слабые враги убегают от героя. С ними можно не сражаться, а отпустить, получив золото и опыт.
- Уникальная возможность увидеть Теану с высоты птичьего полета, путешествуя верхом на волшебном Пегасе.
- Подробная статистика завершенных сражений.
- Исследуя подземелья, герой путешествует без лошади.



СТЕРЕОРЕЖИМ

В комплект с игрой входят стереоочки, позволяющие насладиться игрой в полном 3D! Включить стереорежим можно в окне «Настройки».

Будьте внимательны! Рекомендованная игровая сессия в стереоочках составляет не более тридцати минут. Необходимо делать перерывы всякий раз, когда ваши глаза начинают уставать. Если вы чувствуете постоянный дискомфорт от использования этого режима, попробуйте ослабить «Эффект глубины» в окне «Настройки» или просто отключите стереорежим.

РАЗВИТИЕ ГЕРОЯ

ПАРАМЕТРЫ

Характеристики персонажа можно изучить в окне героя. В первую очередь следует обратить внимание на параметры, которые отображаются в левой части окна.



Опыт дается в сражениях и за выполнение заданий. Накопив нужное количество опыта, герой получает уровень.

Лидерство определяет, сколько и каких существ может нанять или присоединить персонаж. У каждого существа есть свои требования. Лидерство можно увеличить при получении уровня, обнаружив на карте специ-

альные флаги или с помощью предметов.

Атака героя прибавляется к атаке существ в армии и влияет на силу удара. Если атака нападающего существа больше, чем защита цели, то наносится больший урон.

Защита героя прибавляется к атаке существ в армии и влияет на эффективность защиты. Если защита больше, чем атака нападающего, то получаемый урон будет снижен.

Интеллект влияет на наносимый магией урон, длительность и силу заклинаний (важный параметр для мага).

Мана тратится на использование заклинаний, она восстанавливается вне боя, но при определенных условиях может восстанавливаться и во время сражения.

Ярость растет в бою и тратится на вызов атак Ручного Дракона. Кроме того, чем выше уровень Ярости, тем чаще и сильнее ваши воины наносят критические удары.

Все эти параметры, кроме опыта, игрок может повышать при получении уровня, посещая специальные места на карте приключений, или с помощью надеваемых предметов.

НАГРАДЫ

По ходу игры за успешные действия будут выдаваться награды, которые дают бонусы герою. Существуют награды общие для всех классов, а также уникальные для каждого из них.

Великий Стратег. Награда за ведение боев без потерь. Воины проявляют больше уважения к умелым командирам, что увеличивает Лидерство героя.

Охотник за Головами. Награда за убийство героев. Она дает прирост Ярости в начале боя против вражеских героев.

Убийца Драконов. Дается за победу над драконами и увеличивает скорость обучения Ручного Дракона.

Искатель Сокровищ. Это награда за большое количество найденных сундуков и кладов, она увеличивает получаемый в бою опыт.

Слепая Ярость. За активное применение Ручного Дракона герою вручается орден, дающий бонус к критическому удару всех войск в армии.

Боевая Алхимия. Тот, кто часто поджигает и отравляет врагов, получает эту награду, а вместе с ней и увеличенный урон от Горения и Отравления.

Капканщик. Орден вручается за убийство вражеских отрядов с помощью Ловушек. Обладатель этой награды расставляет на поле боя в случайных местах несколько Ловушек и усиливает наносимый ими урон.

Ангел-Хранитель. Используя защитные заклинания, герой получит этот орден, повышающий сопротивляемость его войск любому типу урона.

Истребитель Рептилий. Орден только для воинов. Побеждая армии ящеров, герой получит эту награду и увеличит свою атаку.

Железный Рыцарь. Орден только для воинов. Используя некоторые боевые заклинания, герой получит награду, повышающую его максимальную Ярость.

Истребитель Нежити. Орден только для паладинов. За уничтожение армий нежити герой получает эту награду и бонус к защите.

Святой Воин. Орден только для паладинов. Используя божественные заклинания, паладин приближается к получению этой награды, увеличивающей урон, который способны наносить Священники, Паладины и Инквизиторы, находящиеся в армии героя.

Истребитель Безграмотности. Орден только для магов. Уничтожая армии кровожадных орков, герой делает мир более цивилизованным. Эта награда повышает Интеллект героя.

Огненный Маг. Орден только для магов. Маг, часто применяющий огненные заклинания, получает эту награду и повышает свой максимальный уровень Маны.

СНАРЯЖЕНИЕ

В центре окна персонажа находится его «рюкзак», в котором лежат предметы и «кукла персонажа», в слоты которой помещаются предметы. В игре есть множество вещей, которые персонаж находит в странствиях, покупает в магазинах или получает в награду за выполнение заданий. Каждый такой предмет обладает определенными характеристиками и, будучи надетым, меняет параметры героя или его войск. Такие предметы называются экипировкой и делятся на типы, которые помещаются в различные слоты. Существуют следующие типы экипировки героя: Шлемы, Оружие, Щиты, Перчатки, Доспехи, Платья, Пояса, Обувь, Регалии и Артефакты. Ненужные предметы можно продать в замках, выбросить или разломать, получив взамен Кристаллы Магии и Руны (если выучено умение «Аккуратность»).

Некоторые предметы можно использовать, чтобы активировать их дополнительные свойства или извлечь что-то из предмета. У таких вещей в выпадающем меню предмета активен дополнительный пункт «Использовать».

Кроме того, существуют улучшаемые предметы: у них в описании свойств указано, во что можно превратить предмет. Чтобы улучшить предмет, нужно в меню предмета выбрать специальный пункт «Улучшить». Подтвердив свое желание начать бой, вы перенесетесь на специальную арену, чтобы сразиться против Хранителей предмета. Выиграв такой бой, вы улучшите предмет. Подробнее об улучшении предметов сказано в разделе «Живые предметы».

Некоторые предметы полезно разбирать на части, чтобы получить Кристаллы Магии и Руны. Прежде чем продавать предмет, подумайте, не будет ли выгоднее его разломать и получить недостающие Кристаллы или Руны.

Также некоторые предметы могут составлять комплект. Собирав все такие предметы и надев их одновременно, вы получите дополнительный бонус от комплекта – помимо того, что дают сами предметы по отдельности. В подсказке такого предмета видно, является ли он частью комплекта и есть ли у вас другие предметы из этого комплекта.



НАВЫКИ

Правую часть окна занимают умения персонажа. С новым уровнем персонаж получает Руны Таланта, которые он может потратить на изучение и улучшение умений. Кроме того, Руны можно получить или получать в награду за выполненные задания. Все 42 навыка делятся на три группы: Сила, Дух и Магия, по 14 навыков в каждой. Руны также делятся на три группы: например, для развития навыков Силы преимущественно нужны именно Руны Силы. Таким образом, разные персонажи персонажей быстрее и проще развивают именно умения своего класса.



Умения Силы

Контроль Ярости. Увеличивает количество Ярости, которую может накопить герой.

Гнев. Герой получает больше Ярости, когда войска обмениваются ударами.

Дрессировка. Увеличивает опыт, получаемый Ручным Драконом в сражении.

Осторожность. В первом раунде все существа в армии героя получают меньше вреда от физических атак. Увеличивается Защита героя.

Быстрая Стрельба. Увеличивает атаку и инициативу стрелков.

Неистовство. Отряд, уничтоживший отряд противника, воодушевляется и получает нарастающий бонус Атаки.

Тактика. Знание Тактики позволяет герою сделать расстановку войск на поле

боя перед началом сражения.

Ночные операции. В ночных боях все отряды в армии героя получают бонус Атаки и Защиты.

Натиск. В первый ход войска героя получают бонус Инициативы. Максимум Ярости героя увеличивается.

Сила Тьмы. Навык позволяет эффективнее командовать войсками нежити.

Героизм. Отвага, с которой ваши воины бросаются в бой, увеличивает Атаку героя.

Стойкость. Привычка стойко выдерживать любые испытания повышает Защиту героя.

Возмездие. Отвечая на атаки врага, ваши воины чаще наносят критические удары.

Жажда Крови. Навык класса «Воин». Жажда Крови не позволяет остыть после жаркого боя и увеличивает максимум Ярости.

Умения Духа

Разведка. Позволяет получать больше информации о вражеских отрядах и повышает Интеллект.

Святой гнев. Защита вражеской нежити и демонов снижается, а каждая атака ваших войск по ним приносит дополнительную Ману и Ярость.

Слава. Герой получает увеличение Лидерства.

Трофеи. Увеличивается количество золота, получаемого после боя.

Молитва. Искренняя молитва высшим силам, вознесенная перед боем, позволит вашим воинам точнее наносить удары.

Сила Духа. Божественное происхождение имеет некоторые преимущества, позволяя герою повышать свою

Атаку и Защиту.

Обучение. Навык позволяет герою быстрее обучаться, получая дополнительный опыт в бою и увеличивая его Интеллект.

Адреналин. В начале каждого раунда один из ваших отрядов получает прилив сил и повышает свою Скорость и Инициативу.

Аккуратность. Предельная осторожность в обращении с предметами позволяет при их разрушении извлекать больше Кристаллов Магии и даже Руны Таланта. Повышает запасы Маны героя.

Убеждение. Вера в своего командира поднимает Мораль воинов.

Дипломатия. Если у героя и его противника есть одинаковые войска, то герой может переманить часть войск противника на свою сторону, если Лидерство позволяет ими командовать.

Абсолютный баланс. Следование принципам равновесия между силой и магией позволяет герою повысить свою Ярость и Ману.

Голос Дракона. Умение говорить на языке животных позволяет эффективно командовать ими и драконами. Повышает запасы Ярости героя.

Воскрешение. Навык класса «Паладин». После битвы часть погибших существ воскрешается (воскрешаемый отряд выбирается случайно). Усиливает заклинание «Воскрешение».





Умения Магии

Мудрость. Увеличивает количество Маны героя, а также количество свитков, вмещающих книгой магии.

Алхимия. Уменьшает стоимость изучения и улучшения заклинаний из свитков.

Медитация. Увеличивает скорость восстановления магической энергии героя на карте и его запасы Маны.

Магия Порядка. Позволяет изучать и улучшать заклинания Порядка.

Магия Искращения. Позволяет изучать и улучшать заклинания Искращения.

Концентрация. Позволяет герою восстанавливать Ману во время боя.

Магия Света. Позволяет использовать исцеляющие, атакующие и благословляющие заклинания божественной природы

с большим эффектом.

Магия Хаоса. Позволяет изучать и улучшать заклинания Хаоса.

Разрушение. Герой наносит больше урона с помощью боевых заклинаний.

Призыв. Чародей, оттачивающий мастерство Призыва, может вызывать большее число более сильных существ.

Языкознание. Изучение языков различных народов и рас позволяет герою развивать Интеллект.

Диссертация. Работа над сложным научно-магическим трудом позволяет чародею увеличить свой магический потенциал.

Трансмутация. Это искусство позволяет магу преобразовывать в Ману эманацию смерти отряда, павшего от удара врага.

Высшая магия. Навык класса «Маг». Позволяет использовать Книгу Магии два раза за раунд, если на заклинание было потрачено меньше определенного уровня Маны (от максимального значения).

ЖУРНАЛ ЗАДАНИЙ

«King's Bounty: Принцесса в доспехах» – приключенческая игра с ролевыми элементами. Это значит, что в игре можно не только улучшать ролевые характеристики персонажа, но и общаться с обитателями игрового мира и получать у них задания. За успешное выполнение заданий персонаж получает награду – золото, опыт или какие-то ценные предметы и свитки с заклинаниями.

Каждая полученная миссия заносится в Журнал заданий. Задание снабжается описанием, специальным знаком помечается его принадлежность к сюжетным или второстепенным миссиям и указывается выдаваемая награда. По мере выполнения задания вы будете открывать его новые этапы. В самых сложных миссиях может быть больше десятка этапов, выполняемых на совершенно разных территориях, и даже несколько наград, выдаваемых при разных условиях!

Выполненные и проваленные задания тоже помечаются. Их можно скрыть, чтобы в журнале отображались только текущие миссии и этапы.

Обратите внимание – задания и персонажи, связанные с началом нового задания и выполняемой миссией, обозначаются специальными символами, горят специальные символы.

Помимо обычных заданий существуют контракты, выдаваемые за уничтожение того или иного вражеского героя. Такое задание помечается в журнале иконкой в виде скрещенных мечей и снабжается портретом «заказанного» героя. Контракты – очень прибыльные и удобные миссии, ведь награда за них выдается сразу при убийстве разыскиваемого героя и возвращаться за ней к заказчику не нужно.

РУЧНОЙ ДРАКОН

В начале игры герой получает подарок от короля Фридриха – настоящего Ручного Дракона. Вы сможете выбрать одного из семи дракончиков, каждый из которых отличается от других не только расцветкой, но и тем, что дает герою уникальные бонусы. Кроме того, у каждого дракончика сразу открыто одно дополнительное умение, также зависящее от его расцветки. И хотя этот дракон не такой большой и зловещий, он очень талантлив и всему быстро учится. Ближе к концу игры Ручной Дракон овладеет очень мощными и полезными умениями.



В окне персонажа можно увидеть своего питомца, посмотреть уровень его опытности и все изученные на данный момент способности и умения.

КНИГА МАГИИ



Неудивительно, что в сказочно-фэнтезийной игре магия является одной из самых важных составляющих.

У вашего персонажа есть Книга Магии, в которой он хранит свитки и заклинания.

Свитки вы покупаете в магазинах, находите на карте или получаете в награду. Изначально все заклинания вы получаете именно в виде свитков. Чтобы использовать их, нужно открыть Книгу Магии и выбрать нужный свиток. После использования свиток исчезает. Обратите внимание: Книга Магии рассчитана на определенное количество свитков. Если вам удалось вложить в нее свитков больше, чем она может вместить (например, найдя свитки на карте), то купить в магазине свитки вы уже не сможете, пока не освободите место в Книге. Для этого нужно выкинуть, продать или потратить в бою лишние свитки.

Заклинания можно выучить из свитков, и тогда они навсегда останутся в Книге Магии, не занимая места. Для этого нужно выучить навык соответствующей Школы Магии и собрать нужное для изучения заклинания количество Магических Кристаллов: чем сильнее заклинание, тем больше нужно Кристаллов.

На использование изученного заклинания тратится не свиток, а Мана. Кроме того, выученное заклинание можно усовершенствовать. Для этого вам потребуются улучшенный навык Школы Магии и опять же Магические Кристаллы. Заклинания можно развивать до третьего уровня, с каждым уровнем растет их сила и требуемая Мана. Некоторые заклинания довольно сильно меняют свои свойства при улучшении.

Усиление заклинаний

Помимо улучшения самих заклинаний на их силу влияет Интеллект героя, навыки мага и надетые предметы. Для атакующих заклинаний урон увеличивается на 10% за каждую единицу Интеллекта. Каждые десять единиц Интеллекта увеличивают длительность заклинаний на один раунд.

Навык «Разрушитель» увеличивает урон, наносимый заклинаниями, а навык «Целитель» – силу действия божественных заклинаний и их длительность.

Предметы могут усиливать как конкретные заклинания, так и целые группы – например, наносящих огненный урон или меняющих скорость существ.

Боевые Школы Магии

В игре есть три боевые магические Школы: Порядка, Искажения и Хаоса. В каждой Школе существует около двадцати заклинаний различного действия, список которых можно найти в разделе, посвященном магии в бою.

Магия Порядка – это магия высшего, божественного происхождения, влияющая на тело и разум. Она позволяет исцелять, защищать и наделять войска мистическими возможностями. Впрочем, наказывать и разрушать боги тоже умеют: есть в этой школе и атакующие заклинания.

Магия Искажения – заклинания, изменяющие привычное состояние окружающих объектов и влияющие на восприятие окружающего мира, искажая и изменяя его до неузнаваемости. Это вспомогательные, усиливающие и ослабляющие заклинания, а также магия иллюзий и воздействия на разум.

Магия Хаоса – заклинания, направленные на ослабление, уничтожение, разрушение и истребление живого и неживого всеми способами. Выбор настоящего боевого мага, желающего обращаться в бегство армии врагов и стирать с лица земли неприступные крепости.

Использование Магии

Заклинания боевых Школ применяются только в бою. Обычно вы можете использовать Книгу один раз за раунд, но классовый навык «Высшая Магия» позволяет магу делать это дважды. Разумеется, для вызова нужного заклинания у вас должно быть достаточно Маны (или вы должны иметь свиток с этим заклинанием).

Заклинания могут оказывать различное действие: наносить урон врагу, повышать или понижать характеристики существ, подчинять войска противника, призывать на поле боя магических существ и многое-многое другое. В разных игровых ситуациях могут оказаться эффективными и, наоборот, совершенно бесполезными те или иные заклинания, так что применять их следует вдумчиво.

Магия Странствий

Отдельного упоминания заслуживает Магия Странствий. Это особая Школа Магии, заклинания которой применяются только во время путешествий по игровому миру. Эти заклинания на определенное количество битв повышают параметры героя или призывают воинов в его армию. Еще одна особенность этой магии заключается в том, что заклинания Странствий можно использовать только в виде свитков. Их нельзя выучить или улучшить. Действующие в данный момент заклинания Странствий показаны в правом верхнем углу экрана на карте путешествий.

БОЕВАЯ СИСТЕМА

При столкновении с противником действие переносится на тактическую арену, где в пошаговом режиме сражаются армии игрока и его противника. Отряды по очереди совершают действия в соответствии с инициативой, перемещаясь по полю боя, обмениваясь ударами и используя свои умения. Когда все отряды совершают свой ход, заканчивается текущий раунд и начинается новый.

Командиры-герои непосредственного участия в бою не принимают, они дают своим войскам различные прибавки параметров и поддерживают их магией. Один раз за раунд во время хода одного из своих отрядов можно использовать Книгу Магии и Ручного Дракона. Бой заканчивается, когда одна из сторон потеряет все свои войска.



Герой может сбежать с поля боя до его завершения. Но и в случае поражения, и в случае побега герой не получит ни опыта, ни денег и потеряет все свои войска. Впрочем, игра на этом не заканчивается: вы оказываетесь у замка Фридриха и продолжаете игру дальше, получив некоторую денежную компенсацию от щедрого короля. Однако в некоторых случаях, когда сбежать от врага невозможно, поражение приведет к вашему проигрышу и завершению игры. Например, нельзя сбежать, сражаясь внутри предметов или против боссов.

АРЕНЫ

Сражения проходят на специальных аренах, разных по форме, размерам и тактическим особенностям. Какова будет арена, зависит от места начала боя. Если вы повстречались с врагом на лесной дороге, то и бой будет идти на узкой тропе. Напад на вражеский замок, приготовьтесь к тому, что его защитники будут находиться в более выгодных условиях – на вершине осадной башни. Абордаж кораблей противника проходит на корабельной палубе, а внутри умиряемых предметов вас и вовсе ждут невероятные по своей форме и оформлению арены.



Помимо форм и размеров арен на тактику боя влияют препятствия, появляющиеся на них. Это могут быть низкие препятствия, которые затрудняют перемещение пеших воинов, но с легкостью преодолеваются летающими существами. Могут быть и высокие препятствия, непреодолимые для всех существ.

Важными показателями арены, которые стоит учитывать, являются тип и освещенность. Обладающие ночным зрением существа и нежить лучше сражаются в темноте – ночью или на подземных аренах. Тип арены также влияет на боевые характеристики некоторых существ. Демоны лучше защищаются на родных лавовых аренах, а на снегу, наоборот, чувствуют себя неуверенно. У нежити повышается мораль на кладбищах.

ВОЙСКА

Основная боевая единица – это отряд существ, называемый также стек. В таком отряде может быть от одного до нескольких тысяч существ. Сражаться отряд будет до тех пор, пока жив хотя бы один его воин. Здоровье и наносимый урон для отряда вычисляются суммарные, то есть умножаются на количество существ в отряде.

Все существа обладают параметрами, определяющими боевую эффективность. Кроме того, существа могут обладать уникальными особенностями и умениями.



Раса. Указывает на принадлежность существа к одной из шести рас или к нейтралам. Между расами существуют отношения, которые взаимно влияют на мораль существ, находящихся в армии игрока. Кроме того, есть эффекты и предметы, по-особому действующие именно на существ определенной расы.

Лидерство. Показывает, сколько Лидерства должно быть у персонажа, чтобы командовать одним таким существом.

Мораль. Показывает моральное состояние отряда. Высокий моральный дух увеличивает Атаку и Защиту воина и позволяет ему чаще наносить критические удары. При низкой морали параметры снижены, а критические удары отряд вообще не наносит.

Атака. Эффективность нанесения урона. Если Атака нападающего больше защиты цели, то наносимый урон увеличивается.

Защита. Эффективность защиты от атак врага. Если Атака нападающего меньше защиты цели, то урон, наносимый атакующим, снижается.

Инициатива. Показывает скорость принятия решений. Чем выше инициатива, тем раньше существо ходит, опережая менее инициативных существ.

Скорость. Показывает максимальное количество Очков Действия, которые могут быть у отряда. Отряд получает Очки Действия в начале раунда в соответствии со своей скоростью. Они тратятся на перемещение (шаг на одну клетку тратит одно Очко Действия) и на совершение других действий отрядом. Нанесение удара или использование Талантов отнимает все текущие Очки Действия.

Крит. Вероятность нанесения критического удара, который дает примерно 150% урона от максимально возможного для отряда.

Урон. Величина урона, наносимого существом при атаке.

Типы Урона. Одно из свойств атаки – тип урона. Урон бывает физический, ядовитый, огненный и магический. У каждого существа есть сопротивляемость этим типам урона. Сопротивляемость выше нуля означает, что от атак с этим типом урона отряд получит меньше вреда. Если сопротивляемость ниже нуля, атаки с этим типом урона будут причинять больше вреда.

Здоровье. Определяет живучесть существа. Когда текущее здоровье становится равным нулю, погибает одно существо в отряде.

Действующие эффекты. В течение боя на отряд могут быть наложены различные эффекты, меняющие свойства отряда и оказывающие на него различные действия. Такие эффекты отображаются иконкой в списке. Рядом с иконкой указано количество раундов, на протяжении которых будет действовать эффект. Наводя мышь на эту иконку, вы можете увидеть описание эффекта. Зеленым цветом выделены положительные, а красным – отрицательные эффекты.

Таланты. У существа может быть до трех Талантов. Это умения, которые можно по желанию применить в бою, используя для этого кнопки активации умения. Использование умений расходует все очки действия (кроме некоторых Талантов, обычно повышающих скорость).

Особенности – пассивные свойства существа, которые работают постоянно или срабатывают автоматически при выполнении определенных условий.

Таланты могут иметь заряды, расходуемые при использовании. Когда заряды заканчиваются, умение в этом сражении больше использовать нельзя. Также существуют Таланты, которые перезаряжаются. При использовании такого умения оно блокируется, но снова будет доступно для применения, когда пройдет указанное количество раундов. Все такие Таланты будут перезаряжены к следующему бою.

СУЩЕСТВА И РАСЫ

В игре представлено около сотни различных существ, которые принадлежат к семи разным расам: людям, гномам, эльфам, орками, нежити, демонам и ящерам. Также есть многочисленная группа нейтральных существ, не принадлежащих ни к одной расе.



Люди

Представители самой многочисленной расы Теаны. Люди живут в мире с эльфами и гномами и враждуют с нежитью, ящерами и демонами. Это универсальные, сбалансированные воины, они одинаково хороши как в защите, так и в нападении. Многие из них носят броню и обучены эффективным боевым приемам, а воины Храмов как никто другой справляются с нежитью и демонами. Магия у людей – удел избранных, доступна она служителям богов и адептам магической академии.

Войска людей: Крестьяне, Разбойники, Мародеры, Лучники, Мечники, Гвардейцы, Священники, Инквизиторы, Кавалеристы, Рыцари, Паладины и Архимаги.

Гномы

Представители расы гномов и великанов, живущие в горах Монтеро и Тэкрона. Гномы испытывают неприязнь к эльфам и демонам, враждуют с нежитью и ненавидят ящеров-поработителей. Гномы опасаются магии, предпочитая развивать науку и механику. Создаваемые их инженерами механические устройства и алхимические зелья весьма эффективны в бою и успешно заменяют заклинания. Воины расы гномов очень медлительны, но малую скорость и инициативу они компенсируют большим здоровьем и силой удара.

Войска гномов: Шахтеры, Бригадиры, Гномы, Алхимики, Пушкари, Горные Великаны, Дроиды Механики и Дроиды Стражи.





Эльфы

Обитатели мистического континента Элоны испытывают неприязнь к гномам, враждуют с ящерами и демонами, ненавидят нежить и орков. Лесные существа считают эльфов союзниками и составляют ударную силу эльфийской армии. Сами эльфы не любят воевать, обладая малым здоровьем и защитой. Но они быстры и полагаются на магию природы, хорошо дополняя и усиливая друг друга. Эльфийские войска делятся на атакующих воинов и магов поддержки, а их лучники не знают равных!

Войска эльфов: Лесные Феи, Озерные Феи, Дриады, Эльфы, Снайперы, Друиды, Оборотни, Единороги, Черные Единороги, Энты и Древние Энты.





Орки

Воины племен орков и гоблинов испытывают неприязнь к нежити и ящерам, боятся демонов. Они полагаются на грубую силу, свою высокую живучесть и многочисленность армий. При поддержке зловещей магии своих шаманов орки свирепо бросаются в бой, смятая врага.

Войска орков: Гоблины, Неистовые Гоблины, Орки, Орки-Ветераны, Гоблины с катапультой, Огры, Шаманы.

Нежить

Мертвецы равнодушно относятся ко всем расам, тогда как другие расы их опасаются или ненавидят. Обладают сопротивляемостью к яду и уязвимостью к святым атакам, а ночью и на кладбищах боевые качества нежити значительно повышаются. Сила армии нежити – в отсутствии жизни в их телах и в умении пополнять ряды за счет жизненных сил врага.

Войска нежити: Скелеты, Скелеты-Лучники, Мертвые Пауки, Зомби, Гниющие Зомби, Привидения, Проклятые Привидения, Вампиры, Древние Вампиры, Черные Рыцари, Некроманты, Костяные Драконы.

Демоны

Демоны – это злобные и могущественные пришельцы из другого мира. Они сильные маги и опасные воины, выносливые и обладающие сокрушительными атаками. Рожденные в огненном мире, они защищены от огненного урона, но боятся холода, поэтому очень неуверенно чувствуют себя в зимних условиях. Магия демонов направлена на одно – внести смятение в ряды врага и сокрушить его!

Войска демонов: Импы, Импы-Насмешники, Церберы, Демонессы, Демоны, Палачи, Архидемоны.



Ящеры

Одна из древнейших рас Теаны – болотные ящеры. Они презируют все прочие расы, боятся мертвецов и ненавидят драконов, что, впрочем, взаимно. Воины ящеров – самые свирепые и беспощадные, они используют в бою прирученных червей и древнюю Магию Крови. Ящеры Рехау побеждают врага не только своим воинским мастерством, которое оттачивали веками, но и хитростью.

Ящеры: Гобот, Взрослый Гобот, Горгул, Горгуана, Хайтерант, Бронтор, Чоша, Тирекс.

Нейтральные существа

К ним относятся те, кто не выделяет среди других рас врагов или союзников. Нейтральные создания ценят свободу и независимость и готовы за нее бороться. Впрочем, есть среди них и те, кто может продать свою свободу тому, кто больше платит и лучше кормит.

Нейтральные войска: Пираты, Морские Волки, Варвары, Берсеркеры, Ассасины, Морские Дьяволы, Тернии, Тернии-Воины, Королевские Тернии, Огненные Дракончики, Озерные Дракончики, Ядовитые Пауки, Пещерные Пауки, Огненные Пауки, Болотные Змеи, Красные Змеи, Королевские Змеи, Волки, Гиены, Медведи, Белые Медведи, Древние Медведи, Грифоны, Королевские Грифоны, Злобоглазы, Звероглазы, Циклопы, Демонологи, Тролли, Изумрудные Драконы, Красные Драконы, Черные Драконы.



УМЕНИЯ РУЧНОГО ДРАКОНА

Как и Книгу Магии, один раз за раунд вы можете призвать на помощь Ручного Дракона – своего питомца. Чтобы использовать его умения, нужно потратить Ярость, своеобразный эквивалент Маны. Ярость растет во время боя, когда отряды обмениваются ударами. Чем больше погибает существ при атаке, тем больше будет прирост Ярости. За уничтожение отряда дается двойная Ярость.

Чем сильнее способность дракончика, тем больше она требует Ярости и тем дольше будет отдыхать питомец, после того как использует ее. Пока Ручной Дракон отдыхает, он становится недоступен для вызова, самые мощные атаки могут «усыпить» его на несколько раундов.

Во время игры Ручной Дракон получает опыт в сражениях и накапливает уровни. Получив уровень, вы можете открыть новое умение своего питомца или усилить изученное. Всего Ручной Дракон может выучить девять уникальных умений.



Сокрушающий Удар. Сильный удар по одной цели, который может отбрасывать врагов на одну или даже несколько клеток при улучшении удара.

Кладоискатель. Дракончик откапывает в клетке поля какой-то объект. Это может быть сундук с сокровищами или боевой интерактивный объект: алтарь, статуя, пороховая бочка и другие предметы. Эти объекты перечислены в следующем разделе. Чем сильнее развит навык, тем больше доступно мест для раскопок.

Шаровая Молния. Дракон создает на поле боя шаровую молнию, которая, перемещаясь, атакует врагов. Трижды молния может разрядиться, каждый раз убивая часть вражеского отряда.

Мана-ускоритель. Дракон ставит в указанном месте на поле боя сгусток Маны. Отряд, подобравший этот сгусток, получит Очки Действия, а ваш герой восстановит часть Маны. Его может также поднять и вражеский отряд, получив при этом Очки Действия.

Чужое Яйцо. Дракон приносит на поле боя яйцо. Если это яйцо никто не разобьет, то через ход из него получается случайный отряд существ, который сражается на вашей стороне. Уровень и количество существ зависит от силы навыка.

Каменная Стена. Дракон строит каменную стену в три клетки, которая становится препятствием для вражеских отрядов и защищает ваши войска.

Пикирующий Дракон. Дракон стремительно пикирует на выбранную клетку и ударяется о землю. Взрывная волна повреждает всех врагов вокруг и отбрасывает их на одну клетку от эпицентра удара.

Боевое безумие. Дракон высвобождает свою Ярость, призывая огненных фантомов, разящих всех без разбора в области девятнадцати клеток.

Горячая Лава. Дракон взывает к силам земных стихий, и под вражескими отрядами вырываются из-под земли обжигающие столбы лавы.

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ОБЪЕКТЫ

Тактический «рисунок» арены создают также препятствия, которые расставляются случайным образом. Однако помимо статичных преград на поле боя могут появиться и интерактивные объекты, с которыми можно взаимодействовать и которые способны влиять на сражающиеся отряды. Тип интерактивных объектов, возникающих на поле боя, зависит от места битвы: гробы появляются на кладбищах, ледяные статуи — на снежных аренах, и так далее.



Сундук. Обычный сундук, в котором можно найти золото, свиток с заклинанием, Руну или предмет. Подобрать такой сундук может любой отряд, в том числе и вражеский.



Мина, Пороховая Бочка. Эти объекты могут выступать в роли препятствия, но соседство с ними опасно. Будучи уничтоженными, они взрываются, нанося урон всем существам вокруг.



Гроб. Из разрушенного гроба появляется отряд скелетов, который будет до конца боя сражаться на стороне того, чьим отрядом или заклинанием был уничтожен гроб.



Святая Статуя. В области своего действия статуя помогает одному случайному отряду, исцеляя его или накладывая заклинание «Благословение» или «Доспехи Бога».



Проклятый Крест. Этот зловеющий крест в области своего действия атакует случайный отряд заклинанием «Ядовитый Череп» или ослабляет его, накладывая «Слабость» или «Замедление».



Осиное Гнездо. Рой разъяренных ос атакует один случайный отряд в области действия, нанося ему физический урон.



Алтарь Молний. Поражает магическими разрядами все отряды, попавшие в область действия.



Вулкан. Обрушивает заклинания «Огненный Шар» или «Огненный Дождь» на отряды, оказавшиеся поблизости.



Ледяная Статуя. Эта статуя одного из гномьих богов случайным образом выбирает цель поблизости. Если это окажется гном, то статуя ускорит его или благословит. Тех же, кто не относится к расе гномов, статуя атакует заклинанием «Гейзер» или «Ледяная Змея».



Разрушить или использовать интерактивный объект могут как отряды под управлением игрока, так и управляемые искусственным интеллектом противники, поэтому иногда бывает полезнее уничтожить объект, чтобы им не воспользовался враг.

МИР ТЕАНЫ

КАРТА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

На карте приключений все события происходят в реальном времени. Герой путешествует по миру, отряды противников патрулируют охраняемые территории, день сменяется ночью. Смена времени суток носит не только декоративный характер: многие существа в ночное время сражаются намного лучше, чем днем. С помощью клавиши «Пробел» можно включить игровую паузу, и время остановится. В этом режиме можно спокойно изучать окружающую обстановку, работать с Книгой Магии, журналом заданий и окном персонажа.



В своих странствиях вы найдете множество объектов и существ, с которыми можно взаимодействовать.

Это различные здания, персонажи, сокровища и многое другое.



Мир Теаны состоит из множества островов и нескольких континентов, перемещаться между которыми можно совершенно свободно, используя Карту Быстрых Путешествий. Находясь на корабле, вы можете мгновенно переместиться на любой из островов Теаны, если у вас есть Навигационная Карта нужного острова. Такая возможность дает большую свободу перемещения и делает исследование мира гораздо проще.



Плавание между островами отнимает некоторое время, отображаемое при наведении на место назначения в окне карты путешествий. Планируйте свое время, если вы хотите получить преимущество от времени суток в бою, используя ночных или дневных существ.

Уникальной возможностью в игре будет полет на Пегасе. Эту способность принцесса Амели получит ближе к середине игры. Летающий конь позволит добраться до самых труднодоступных мест на островах Теаны, куда невозможно попасть по суше или по воде. В подземельях и замках возможность полета недоступна.

Спускаясь в подземелья или исследуя помещения, принцесса Амели оставляет своего верного коня и путешествует пешком. Пешие перемещения немного медленнее, но зато повышается маневренность героя, он может протискиваться даже в самые узкие проходы.

Вы можете ставить пометки на карте. Для этого нужно открыть карту (клавиша M), навести курсор на нужное место и щелкнуть левой кнопкой мыши. В появившемся текстовом поле можно ввести небольшое описание метки. Оставленные метки можно редактировать, вызвав описание щелчком левой кнопки мыши, и удалять, щелкнув правой кнопкой.

ЗАМКИ

Замки – особый тип зданий. В отличие от обычных строений замки помечаются специальным значком на глобальной карте и обладают уникальным интерфейсом.

В замке есть довольно вместительный магазин предметов, войск и заклинаний. В нем может находиться до трех правителей, с которыми можно поговорить и получить задания. Замок – единственное место, где игрок может продавать имеющиеся у него предметы и на время оставлять войска в специальном гарнизоне. В гарнизон можно поставить три отряда, при этом количество существ в отрядах не ограничено. Оставленные в гарнизоне войска будут находиться там, пока игрок их не заберет.



ЗДАНИЯ

Помимо замков на карте могут встречаться обычные здания – магазины и жилища существ, в которых можно нанимать войска. В таких зданиях также могут жить персонажи, с которыми можно общаться, получая задания, и торговать. Список товаров у торговцев довольно обширный: кроме войск можно приобретать заклинания и предметы. Как и замки, все здания помечаются на карте мира специальным знаком.

НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ



К неигровым относятся персонажи, с которыми взаимодействует игрок, но которые не принимают непосредственного участия в приключениях главного героя. Это правители замков, торговцы в магазинах или просто стоящие на карте приключений персонажи, с которыми можно поговорить. В разговоре с такими персонажами вы узнаете какую-то ценную информацию или получите задания. Основной источник несюжетных заданий – именно неигровые персонажи. Выполняя их задания, вы можете открыть доступ к новым магазинам или более ценным войскам и предметам. Впрочем, возмож-

на и обратная ситуация, когда после выполнения задания вы лишитесь возможности с кем-то торговать и даже получить новое задание.

Как правило, такие персонажи отмечаются на радаре зеленым значком.

ПОРТАЛЫ

Портал – переходы, позволяющие перемещаться между локациями или между комнатами внутри одной локации. Они могут выглядеть по-разному, в зависимости от своего назначения: ведет ли портал в соседнюю локацию, означает ли он спуск в подземелье или вообще перемещает игрока в другой мир, как это делают, например, Портал Времени или Огненные Врата. Все такие переходы обозначаются на карте мира специальными знаками. Знак «лестница» означает, что такой переход ведет на нижние или верхние уровни карты.



СОКРОВИЩА И КЛАДЫ

Путешествуя, вы можете собирать ресурсы и сокровища, которые скрыты в укромных уголках карты приключений. Вы можете найти золото, Магические Кристаллы, Руны Таланта и свитки с заклинаниями. Отдельного упоминания заслуживают Знамена, собирая которые, вы навсегда увеличиваете Лидерство. В Сундуках можно найти золото, предметы, свитки с заклинаниями, Магические Кристаллы или Руны Таланта. Чем дороже выглядит сундук, тем полезнее его содержимое.

Один из важных игровых элементов – поиск кладов. Кладом называется ценное сокровище, скрытое под землей. Когда ваш персонаж находится рядом с закопанным кладом, появляется спец-эффект, отмечающий место, где нужно копать. Нажав на кнопку «Лопата», вы увидите, как из-под земли выпрыгивает закопанный Сундук. Теперь его содержимое принадлежит вам! Помимо обычных кладов, которых немало скрывается в землях Теаны, существуют особые клады, для поиска которых вам обязательно нужна карта сокровищ или специальный предмет. Если карты нет, вы не сможете выкопать клад, даже если точно знаете его местоположение.

Обратите внимание – все сокровища, кроме скрытых и закопанных, отмечаются на радаре особым знаком.

ОБЪЕКТЫ

Помимо зданий и порталов на карте приключений можно найти множество интерактивных объектов, использование которых дает дополнительные ресурсы и повышает параметры игрока. После использования такие объекты помечаются как посещенные, повторно воспользоваться таким объектом нельзя, за исключением перезаряжаемых фонтанов или преобразователей Маны и Ярости.

Подобные объекты могут повышать базовые параметры героя (Атаку, Защиту, Ману и т. д.), давать опыт, восстанавливать Ману и Ярость, давать Руны Таланта или магические свитки.

Примеры: Алтарь Знаний, Алтарь Битвы, Тренировочная мишень, Святилище Знаний, Фонтан Радости, Преобразователь Ярости.

Есть также более сложные объекты, которые выдают различные бонусы или предметы случайным образом. В них можно найти золото, свитки, ценный предмет или даже войска, которые присоединятся к вам. А можно вообще ничего не найти.

Примеры: Колодец Желаний, Саркофаг, Тайник.

Существуют также квестовые интерактивные объекты, взаимодействие с которыми связано с выполнением определенных заданий. Это различные запертые двери, приборы и механизмы, статуи и мистические символы, древние картины и многое другое.

МИР ЧУДЕС

У игры «King's Bounty: Принцесса в доспехах» существуют моменты и особенности, заслуживающие в силу своей значимости и необычности пристального внимания. Это командиры вражеских отрядов, уникальные супермонстры, обладающие душой и характером «живые» предметы, а также такой момент, как возможность обзавестись оруженосцем.

ВРАЖЕСКИЕ ГЕРОИ

Странствуя по миру, можно наткнуться на вражеских героев. Это уникальные персонажи, у каждого из которых есть собственная история и мотивы ненавидеть игрока, на которого они обязательно постараются напасть. Визуально на карте их можно отличить по уникальной модели и свечению, отмечающему отряд вражеского героя. Кроме того, в подсказке по возглавляемому героем отряду будет указан его портрет и характеристики.



В бою вражеский герой так же, как и вы, дает бонусы своим войскам, увеличивая их характеристики, и использует заклинания в свой ход, поддерживая армию магией. Вражеский отряд, возглавляемый героем, значительно сильнее обычного отряда, но и награда за победу над ним будет существенно выше.

Среди жителей Теаны немало тех, кто мечтает заполучить голову своего заклятого врага. Такие персонажи расскажут вам свою историю и с радостью выдадут контракт на героя-обидчика. Если вы побеждаете героя, на убийство которого заключен контракт, то сразу же получаете дополнительную награду за выполнение задания.

ОРУЖЕНОСЦЫ

Еще одна интересная особенность игры – возможность взять оруженосца, которым могут стать представители разных рас и профессий. Многие готовы пойти под командование такой обворожительной и смелой девушки, как принцесса Амели. Но при расставании некоторые оруженосцы могут преподнести неприятные сюрпризы, так что не стоит разбрасываться соратниками без особой необходимости.

Оруженосцы и их возможности весьма разнообразны. Один из них – умелый воин и сможет обучить ваши войска. Другой – гениальный изобретатель, который непрерывно совершенствует свои устройства и улучшает свои способности. А третий с радостью преподнесет вам в подарок кусочек собственной души...

Каждый оруженосец дает какие-то полезные бонусы и позволяет герою надевать больше предметов, добавляя четыре дополнительных слота для экипировки. Бонусы и типы слотов для предметов отличаются у разных оруженосцев.

ЖИВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Одна из особенностей игры – живые предметы. Так называются вещи, обладающие уникальными свойствами и способные изменять свои характеристики, реагируя на действия игрока.

Такие предметы обладают моралью. Она обозначает отношение предмета к игроку. У каждого живого предмета есть своя история, свое предназначение, которому они стремятся следовать, и требуют от хозяина того же. Если действия игрока расходятся с предназначением предмета, то его мораль падает. И наоборот, угодив предмету, вы повысите его мораль. При максимальной морали живые предметы улучшаются сами, автоматически.

Если мораль предмета падает до нуля, он выходит из-под контроля и перестает давать бонусы. Чтобы вернуть контроль над предметом, нужно его усмирить. Усмирение, как и улучшение, происходит после победы над Хранителями. Для вызова Хранителей на бой нужно выбрать в меню предмета пункт «Усмирить» (или «Улучшить»). Согласившись, вы перенесетесь на особую арену внутри предмета.

Самый важный и необычный противник в этом бою – Гремлины, они же Хранители, – зловредные существа, которые постараются уничтожить вашу армию. Гремлины владеют мощной магией и будут активно использовать ее, чтобы уничтожить ваши или поддержать свои отряды. На стороне Гремлинов также сражаются обычные войска, защищающие Хранителей предмета. Победу одержать вы сможете, уничтожив Гремлинов и их слуг всех до единого.

БОССЫ

В игре можно встретить противников, которые резко отличаются от всех остальных врагов. Эти создания называются боссами. Они так огромны, что занимают половину арены и способны в одиночку одолеть целую армию. В присутствии этих созданий Ручной Дракон теряет самообладание и отказывается участвовать в битве. Поэтому его невозможно использовать в бою против боссов.

Битвы с боссами – это тактические головоломки. Они обладают уникальными способностями и особой манерой ведения боя, значительно отличающейся от привычной. Во время путешествия герою встретятся шесть боссов: Бурильщик, Говорящий Паук, Гигантская Жаба, Зилгадис, Ктаху и сам Архидемон Баал.

Дерсу-Кумату

Гигантская жаба, божество орков острова Дерсу. По слухам, жаба способна вызывать дождь и съедать больше, чем добрая сотня голодных орков. В прожорливости Дерсу-Кумату можно будет убедиться на собственном опыте при выполнении одного из заданий. Жаба – довольно неприятный противник, способный наносить смертоносные удары, перемещаться с помощью гигантских прыжков и призывать болотных созданий на помощь.



Бурильщик

Созданный мастером Неотаром гигантский паровой механизм вышел из-под контроля. Не последнюю роль в этом сыграли гремлины, захватившие бурильную машину. Бурильщик, благодаря своей мощной броне и способности к самовосстановлению, – один из самых опасных противников, а его добывающие инструменты смертоноснее любого оружия. Кроме того, Бурильщик способен создавать механических дроидов-помощников.





Гремлион

Загадочное существо, появившееся из ниоткуда в Зеркальной башне – одной из святынь эльфов. Говорят, что это один из эльфийских чародеев, сумевший прикоснуться к запретным знаниям Башни и поплатившийся за это своим обликом и разумом. Так ли это? Именно это вам и предстоит выяснить, сразившись с этим невероятным и опасным чудовищем, которое к тому же поведует Гремлинами!



Ктаху

Свирепый Праящер, прародитель и вождь всей расы ящеров Теаны. Ктаху освободился из тысячелетнего ледяного плена и вернулся в родные болота, чтобы собрать армию лучших воинов и повести ее к победе. Цели Ктаху просты: месть и господство расы ящеров над всей Теаной! Невозможно недооценить силу этого хладнокровного чудовища, обладающего секретом бессмертия. Ктаху слепо повинуются все ящеры Рехау.



Архидемон Баал

Пылающий ненавистью к своему врагу, Биллу Гилберту, Баал вернулся, чтобы уничтожить Дарион. Демон хорошо подготовился к решающему сражению, проведенные в скитании по Дну Демониса годы не прошли для него даром. Баал не только привел с собой огромную армию демонов – он вооружился древними знаниями и могущественным оружием, чтобы наверняка сокрушить своего врага и не оставить ему шанса на победу.

ИНСТРУКЦИЯ ИСКАТЕЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

НАСТРОЙКИ

Выбрав в игровом меню пункт «Настройки», вы откроете окно, в котором можно определить параметры производительности игры, изменив настройки графики и звука.



Общие

Ролики при запуске. Включает и отключает отображение роликов с логотипом игры и разработчика при запуске.

Инвертирование мыши по оси X. Инвертирует восприятие движения мыши по горизонтали.

Инвертирование мыши по оси Y. Инвертирует восприятие движения мыши по вертикали.

Чувствительность мыши. Скорость перемещения камеры и курсора при движении мыши.

Графика

Разрешение. Более высокое качество изображения игры и интерфейса обеспечивается на «родных» разрешениях монитора. Выбор разрешения на скорость игры влияет незначительно.

Частота обновления экрана. Частота обновления изображения на мониторе.

Скорость анимации в бою. Ускоряет анимацию существ и отключает в бою кинематографическую камеру.

Дальность прорисовки. Изменяет дистанцию, на которой отображаются объекты и ландшафт. Чем меньше дальность, тем выше производительность.

Качество воды. Изменяет качество рисовки воды. Высокое качество снижает производительность.

Анизотропная фильтрация. Повышает четкость текстур вдали. Незначительно влияет на производительность.

Тени. Выключает или изменяет качество теней, чем выше разрешение, тем плавнее и четче края теней. Включение теней существенно снижает производительность. Изменение качества теней на скорость игры влияет мало.

Качество текстур. Ландшафт. Изменяет детализацию текстур ландшафта. Влияет на качество текстур, скорость загрузки и объем занимаемой видеопамати. Существенно влияет на производительность.

Качество текстур. Объекты. Изменяет детализацию текстур объектов. Влияет на качество текстур, скорость загрузки и объем занимаемой видеопамати.

Качество текстур. Существа. Изменяет детализацию текстур существ. Влияет на качество текстур, скорость загрузки и объем занимаемой видеопамати. На производительность почти не влияет.

Антиальясинг. Сглаживает края объектов, устраняя эффект «лестницы». Влияет на производительность игры.

Вертикальная синхронизация. Обязательно должна быть включена у жидкокристаллических дисплеев, так как синхронизация значительно улучшает картинку при движении персонажа. На производительность практически не влияет.

Стереорежим

Включить. Включает / Отключает стереорежим.

Эффект глубины. Изменяет эффект глубины стереоизображения. Сделайте эффект глубины слабее или отключите стереорежим, если ваши глаза начинают уставать.

Звук

Музыка. Включить / Отключить проигрывание музыки.

Звуки. Включить / Отключить проигрывание звуков.

ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ

Приключенческий режим

Esc	- Меню
F2/F3	- Окно сохранения и загрузки игры
F5/F8	- Быстрое сохранение и загрузка
Space	- Включить активную паузу
H	- Окно героя
B	- Книга Магии
Q	- Журнал заданий
M	- Карта
D	- Искать клад
T	- Карта быстрых путешествий

Боевой режим

Esc	- Меню
Home	- Вернуть камеру в исходное положение
D, Space	- Встать в защиту
W, Enter	- Ждать
A	- Включить / Выключить автоматический бой
B	- Книга Магии
R	- Окно Ручного Дракона
Влево/Вправо	- Сместить центр камеры в заданном направлении
Вверх/Вниз	- При выборе изученного заклинания второго-третьего уровня понижает его уровень на один-два уровня.
Ctrl/Shift	- Выбор для использования первого, второго или третьего умения текущего отряда.
1, 2, 3	

WWW.KINGSBOUNTY.RU

© 2009 ЗАО «1С» (www.games.1c.ru). Все права защищены.

© 2009 Katauri Interactive (www.katauri.com). Все права защищены.

Фирма «1С»: 123056, Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21.

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

