Меч и Магия VII®
Сила и честь™

Справочник по игре

3DO™

Содержание

Добро пожаловать в игру «Меч и магия® VII: Сила и честь»! 3
Стартовое меню 10
Создание отряда 11
Статистика персонажей и её значение 12
Класс: навыки 13
Игровые экраны 18
Управление приключением 26
Использование объектов 27
Общение с другими персонажами 29
Города 30
Схватка 33
Развитие персонажа 36
Навыки 37
Система магии 42
Заклинания 44
Приложения 61

© 1999 г. The 3DO Company. Все права защищены. 3DO, Might and Magic, Blood and Honor, GameUpdate, New World Computing и соответствующие им логотипы являются торговыми знаками или зарегистрированными торговыми знаками The 3DO Company в США и других странах. Все прочие торговые знаки принадлежат соответствующим владельцам. New World Computing является подразделением The 3DO Company.

© 2003 Бука. Все права защищены. На территории России издается компанией «Бука». Защиту авторских прав компании «Бука» на территории РФ осуществляет ассоциация «Русский щит» (rshield@aha.ru)

Данный программный продукт и справочные материалы по нему охраняются авторским правом. Никакая часть этого продукта не может быть ксерокопирована, отсканирована, переведена на другие языки, воспроизведена, скопирована или перенесена на какой-либо материальный или электронный носитель или в машиночитаемую форму, а также не подлежит публичному исполнению или показу без предварительного письменного согласия компании «Бука». Владелец данного программного продукта имеет право использовать программу и соответствующие справочные материалы только в личных целях, но не имеет права воспроизводить или передавать копии программы или справочных материалов другим юридическим или физическим лицам, а также не имеет права сдавать этот продукт или его копию в прокат или во временное пользование какой-либо третьей стороне.

Использует технологию Bink Video © 1997-1999 гг. Компания RAD Game Tools, Inc.

Использует технологию Smacker Video © 1997-1999 гг. Компания RAD Game Tools, Inc.

Использует звуковую систему Miles Sound System. © 1991-1999 гг. Компания RAD Game Tools, Inc.

Windows, логотип Windows и DirectX – торговые знаки или зарегистрированные торговые знаки Microsoft Corporation.

Автор текста руководства:
Том Оно.

MARS PUBLISHING

Художник:
Кейси Додд.

Дизайн руководства по игре «Меч и Магия VII»
разработан издательской компанией «Mars».
Эдвин И. Стюсси, издатель.
Вёрстка: Кевин Хилл. Координатор: Эми Янси.

Добро пожаловать в игру "Меч и магия VII®: Сила и честь"!

«Меч и Магия VII: Сила и честь» – это компьютерная ролевая игра, действие которой происходит в Эрафии, мистической стране магии и приключений. Вам предстоит управлять действиями группы из четырёх героев: мечников в доспехах, отважных воров, талантливых лучников и мастеров таинственной магии – в их путешествиях по суше, по морям и подземным коридорам в поисках сокровищ и славы. Персонажи вашего отряда начнут своё путешествие, обладая лишь базовыми знаниями и снаряжением, едва заслуживая звания искателей приключений. Но по мере продвижения они будут овладевать различными способностями, приобретать магические артефакты, смертельное оружие и могущественные знания, и всё это им потребуется для преодоления различных препятствий на пути, чтобы когда-нибудь стать воплощением настоящих искателей приключений.

Документация

Эта книга является руководством для пользователя игры *«Меч и Магия VII: Сила и честь»*. В ней содержатся все подробности о том, как управлять игрой, а также специальная информация об игровом мире. Поэтому, если вы хотите знать, какими навыками может овладеть монах, как действует заклинание Испепеления или как стрелять из лука, ищите ответы здесь.

Справочник искателя приключений по ролевым играм содержит информацию о ролевой игре в мире *«Меча и Магии»*, а также информацию для игрока, ранее не игравшего в *«Меч и Магию»* или подобные приключенческие игры. Там обсуждаются основные понятия ролевой игры. Если вам не понятны фразы типа *«класс персонажа»* или *«бонус доспехов»*, возможно, вам следует сначала ознакомиться с этим справочником.

Во время игры вы можете узнать название большинства предметов и элементов интерфейса, наведя на них курсор мыши. Щелкнув правой кнопкой мыши на предмете из списка (например, в перечне навыков персонажа) или предмете снаряжения (например, оружие или свитки), обычно можно получить полезную информацию о нём.

MM7.pmd 2-3 13.05.2003, 18:39

Запись 1

11 июня 1165 г.

Наконец-то свободен! Лишь теперь я знаю, как это замечательно – иметь возможность двигаться и дышать свежим воздухом! Но каким воздухом я дышу? Из какой страны я бегу? Это же мой Энрот, но как много изменилось за десять лет, в течение которых я исполнял роль вешалки для одежды в доме моего брата, превращ нный в каменную статую его любимым чародеем Таниром. Если бы не те наивные искатели приключений, я вс ещ оставался бы там. Танир! Клянусь, что в один прекрасный день я отплачу тебе. Ты получишь сполна за сво злодеяние.

Я начал вести этот дневник, чтобы помочь самому себе разобраться в происходящем. За мной гнались, но я наш л убежище в дал ком поместье Нимбуса, своего коллеги по искусству некромантии. Его ученики подсказали мне, что он отправился в Эрафию. Жаль, что он оказался достаточно мудр и почти ничего не сообщил им о своем путешествии. Я смог узнать лишь, что гильдия Некромантов подготовила какой-то смелый план, касающийся Эрафии. Может, и мне примкнуть к ним?

И мой ненавистный брат Роланд Айронфист, и омерзительная королева Катерина уехали. Судя по всему, Роланд одержим странными демонами. Катерина отправилась в Эрафию пять месяцев назад на похороны своего отца. С тех пор о ней не было никаких известий. Их сын Николай восседает на троне, а неот санный Уилбур Хамфри назначен его регентом. О, если б только я мог воспользоваться этими обстоятельствами здесь, в Энроте!

Но прежде я должен восстановить силы. Без своего народа я чувствую себя так, будто начинаю вс заново. Где вы, мои друзья по гильдии? Я не могу связаться с вами ни мистическим, ни каким-то иным способом. Если бы я только мог сплотить вас под знаменем этой борьбы! От помощников Нимбуса мало толку – они вполне довольны своими дурацкими «упражнениями». Молокососы! Какое удовольствие они получают от возни со своими зомбированными крысами и мышами! Тьфу, эти бесполезные создания заканчивают свою жизнь за несколько часов. Как печально. Мне действительно нужно поговорить с их учителем. Уверен, что он не вполне ответственно относится к своей роли наставника, если его ученики умеют делать так мало, но при этом рассчитывают на мою похвалу. Буквально вчера я наблюдал, как один из них не мог справиться с простейшим заклинанием! И это один из его так называемых «отличников» среди посвящ нных! Я просто не мог поверить своим глазам. Прихожу к печальному выводу, что или ученик, или его наставник совершенно не способен к этой науке. Очень надеюсь, что Нимбусу просто не повезло, и он не смог подобрать достойных учеников.

Запись 37

23 октября 1166 г.

Я оказался на борту быстрого и мощного корабля, идущего к берегам Эрафии. Какие странные обстоятельства вынудили меня покинуть мою родную страну!

Нимбус вернулся в свое имение с небольшой группой некромантов, – видимо, это все, что осталось от былой мощи Энрота. Они собирались отправиться в эрафийскую Дейю, чтобы служить королю личей, Николаю Грифонхарту. Да, именно тому Грифонхарту! Отцу Катерины.

Гильдия Эрафии предприняла смелую и, пожалуй, безрассудную попытку захватить власть. Глава гильдии и король Дейи, Детнел, стремился занять трон Эрафии, убив Грифонхарта и затем, оживив его в виде лича, который бы служил ему. Что ж, ему удалось убить и снова оживить Грифонхарта, но он не смог заставить его служить себе. Вместо этого лич убил Детнела. И вот в Эрафии и Дейе новый король, а у гильдии – новый руководитель.

Грифонхарт призвал на помощь гильдию Некромантов, я и другие некроманты Энрота откликнулись на его призыв. Он сражается со своей дочерью, Катериной. В этом деле я с радостью приму участие.

Вышло так, что это небольшое поручение досталось мне. Нимбус уступил его мне в соревновании за право называться первым в гильдии. Без лишних слов ясно, что я выиграл это соревнование. Я был удивл н не тем, что победил, а тем, с какой л гкостью мне это удалось. Да уж, если состояние искусства некромантии в наши дни измеряется способностями Нимбуса, то понятно, почему гильдия растеряла почти все свое состояние за время моего заточения. Нам нужна и ткая программа исследований. Такая программа, которая помогла бы вернуть нам былое могущество. Не могу поверить, что это та же самая гильдия, в которой состояли великие Хенденлал и Небернейт! Эти гении не позволили бы довести гильдию до е теперешнего состояния. Видимо, это моя судьба – вернуть нам былую славу и могущество!

Запись 143

5 августа 1167 г.

Перемены, перестановки и проблемы. Вот что судьба преподносит нынешним королям и тем, кто готовится занять трон. По крайней мере, мне так кажется.

В своей победной речи, как мне доложили (сам я на всякий случай держался подальше), Катерина вс твердила о стабильности. Верно, «подлые т мные силы, принесшие вред е отцу», были разгромлены, и е отец «теперь обр л наконец покой, которого он заслуживает», а «народ Эрафии может сложить оружие и быть уверенным, что мир прин л на смену террору».

Что ж, пусть думает так, если ей угодно. И пусть крестьяне тоже так считают. Мне это лишь на руку. А что касается лича, то Трифонхарт занял место Детнела, а я занял место Трифонхарта. Я буду более хитрым противником для Катерины. То, что в руках моих предшественников было дубинкой, в моих руках станет иглой портного. Под моим руководством гильдия Некромантов вступит в золотую эпоху процветания. Даже сейчас наша новая исследовательская лаборатория разрабатывает новые знания. А поскольку знание – сила, за сч т этого раст т наше (и мо) могущество.

Но любой тайный план должен где-то начинаться, или он останется бесформенным. Возможно, семя моего недовольства взойд т на этих плодородных «спорных землях»? Время покажет, и его показания будут не в пользу моего братца и его ж нушки! Клянусь в этом – здесь и сейчас!

Арчибальд Айронфист,
Глава гильдии Некромантов,
Законный король Энрота.

Стартовое меню

Кнопка «Новая»

Нажмите на кнопку **«Новая»**, чтобы начать игру с самого начала. При этом появится окно *«Создать отряд»*, в котором вам предлагается готовый отряд из четырёх персонажей. Если вы хотите начать игру с этими персонажами, нажмите на кнопку **«OK»**. Вы можете также изменить героев по своему вкусу, а затем на нажать кнопку **«OK»** для начала игры.

Загрузить

Если у вас есть ранее сохранённые игры, вы можете вернуться к ним, нажав кнопку **«Загрузить»**. Появится диалоговое окно *«Загрузка игры»*. Нажимая на названия сохранённых игр в списке, вы можете просмотреть уменьшенные изображения окна приключений на тот момент, когда игра была сохранена. Под изображением указаны время и дата. Нажмите на кнопку **«Загрузить»** для загрузки выбранной игры или на кнопку **«Отмена»** для возврата в стартовое меню.

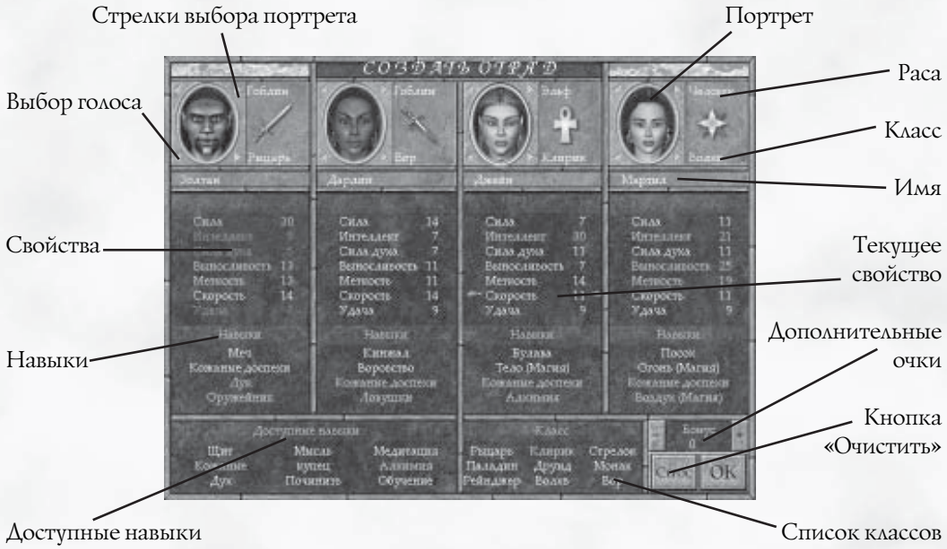
Разработчики

Нажмите на эту кнопку, чтобы просмотреть список людей, создавших для вас игру ***«Меч и Магия VII: Сила и честь»***.

Выйти

Нажмите на эту кнопку для выхода из программы.

Создание отряда



Общая информация

По сюжету игры вы управляете действиями группы, которая называется отрядом и состоит из четырёх персонажей. Каждый персонаж – это личность со своими сильными и слабыми сторонами, склонностями и навыками. Вы можете играть, используя отряд, предложенный по умолчанию, или создать свой собственный отряд, используя окно *«Создать отряд»*. Если вы вызвали это окно по ошибке, нажмите клавишу **Esc** для возврата в стартовое меню.

При выборе отряда вы можете одновременно изменять характеристики лишь одного персонажа. Выберите текущий персонаж, нажав на его изображение в колонке с их портретами и статистикой. При этом вокруг портрета выбранного персонажа появится рамка. После этого вы сможете изменить внешний вид, расу, класс и имя этого персонажа. Вы сможете также назначить первоначальные навыки каждого персонажа и настроить их свойства, распределив имеющийся набор дополнительных очков (бонусов).

MM7.pmd 10-11 13.05.2003, 18:39

Основные действия

Изменение портрета персонажа. Нажимая на стрелки выбора портрета, поочерёдно просматривайте имеющиеся варианты портретов. Выбрав тот или иной портрет для персонажа, вы одновременно устанавливаете его пол и расу (человек, эльф, гоблин или гном).

Изменение голоса персонажа. Нажимайте на стрелки выбора голоса, чтобы прослушать имеющиеся варианты голосов.

Выбор класса персонажа. Вы можете изменить класс, к которому относится текущий персонаж. Для этого нажмите на название нужного класса в списке.

Изменение имени персонажа. Нажмите на имя персонажа, чтобы стереть его. В строке ввода появится текстовый курсор. Напечатайте новое имя персонажа. Нажмите клавишу **Enter**, чтобы сохранить имя.

Присвоение навыков персонажам. Каждый персонаж обладает четырьмя начальными навыками. Два из них определяются выбранным ранее классом, а два других вы должны назначить самостоятельно. Чтобы выбрать дополнительные навыки, щелкните на их названиях в списке имеющихся навыков. Для разных классов персонажей предлагаются разные навыки. Если назначив навыки персонажу, вы хотите изменить их, сначала удалите ненужный навык, нажав на его название в списке навыков персонажа.

Настройка свойств персонажей. Вам даётся набор из пятидесяти дополнительных очков (бонусов), которые используются для настройки свойств персонажей. Нажмите на то или иное свойство, чтобы выбрать его, а затем измените его значение с помощью кнопок + и –, находящихся рядом с набором бонусов. Завершение. Когда вы удовлетворены полученным результатом, нажмите на кнопку **«OK»** для начала игры. Вы должны задать навыки всех своих игровых персонажей и распределить между ними все дополнительные очки (бонусы).

Статистика персонажей и её значение

Сила: Сила – это величина, показывающая, насколько физически силён персонаж. Персонаж, имеющий большую Силу, нанесёт больше урона в схватке.

Интеллект: Сообразительность персонажа, его способность решать проблемы и понимать абстрактные понятия определяется уровнем его Интеллекта. Персонажи, принадлежащие к классам, которые используют магию стихий, получают больше очков магии, имея высокий уровень Интеллекта. Магию стихий используют волхвы, стрелки, рейнджеры, воры и друиды.

Сила духа: Сила духа измеряет уровень силы воли и обаяния персонажа. Клирики, паладины, рейнджеры, монахи и друиды, – т.е., классы персонажей, которые используют Магию Эго, – получают дополнительные очки магии, когда обладают высоким уровнем Силы духа.

Выносливость: Выносливость – это величина, показывающая, насколько физически крепок персонаж. Персонажи с высокой выносливостью получают дополнительные единицы здоровья.

Меткость: Меткость отражает зрительную координацию и точность рук персонажа. Высокий уровень меткости увеличивает шансы попадания персонажа в рукопашном и вооружённом бою.

Скорость: Скорость показывает, насколько быстрым является персонаж. Более быстрые герои способны совершить больше действий за определённый период времени и быстрее восстанавливают силы после совершения тех или иных действий.

Удача: Удача оказывает едва уловимое воздействие на различные действия, совершаемые героем. Наиболее заметное её проявление состоит в том, что персонажи с высоким уровнем удачи более устойчивы к магическим атакам и получают меньший урон, попадая в ловушки.

Класс: навыки

Класс персонажа определяет, какие навыки и до какого уровня мастерства он может освоить. Достигая нового уровня в своём классе (см. *Продвижение по жизни*), они могут получить возможность освоить некоторые из своих навыков до более высокого уровня. Условные обозначения, приведённые ниже, относятся к таблицам навыков на следующих страницах.

Таблица условных обозначений навыков

B	Персонажи этого класса и уровня могут освоить навык на Обычном уровне.
E	Навык может быть освоен до уровня Эксперта.
M	Навык может быть освоен до уровня Мастера.
GM	Навык может быть освоен до высшего уровня Великого Магистра.

MM7.pmd 12-13 13.05.2003, 18:39

Магические навыки

КЛАСС	Огонь	Вода	Воздух	Земля	Дух	Мысль	Тело	Тьма	Свет
Рыцарь	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Всадник	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Чемпион	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Черный рыцарь	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Вор	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Разбойник	B	B	B	B	–	–	–	–	–
Шпион	B	B	B	B	–	–	–	–	–
Наемный убийца	B	B	B	B	–	–	–	–	–
Монах	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Посвящённый	–	–	–	–	B	B	B	–	–
Мастер	–	–	–	–	E	E	E	–	–
Ниндзя	–	–	–	–	B	B	B	–	–
Паладин	–	–	–	–	B	B	B	–	–
Крестоносец	–	–	–	–	E	E	E	–	–
Герой	–	–	–	–	M	M	M	–	B
Злодей	–	–	–	–	M	M	M	B	–
Стрелок	B	B	B	B	–	–	–	–	–
Маг-воин	E	E	E	E	–	–	–	–	–
Мастер стрелок	M	M	M	M	–	–	–	–	B
Снайпер	M	M	M	M	–	–	–	B	–
Рейнджер	B	B	B	B	B	B	B	–	–
Охотник	B	B	B	B	B	B	B	–	–
Властелин-рейнджер	E	E	E	E	E	E	E	–	–
Охотник за головами	E	E	E	E	E	E	E	–	–
Клирик	–	–	–	–	E	E	E	–	–
Священник	–	–	–	–	M	M	M	–	–
Священник Света	–	–	–	–	GM	GM	GM	–	GM
Священник Тьмы	–	–	–	–	GM	GM	GM	GM	–
Друид	E	E	E	E	E	E	E	–	–
Великий Друид	M	M	M	M	M	M	M	–	–
Верховный Друид	M	M	M	M	M	M	M	–	–
Чернокнижник	M	M	M	M	M	M	M	–	–
Волхв	E	E	E	E	–	–	–	–	–
Чародей	M	M	M	M	–	–	–	–	–
Архимаг	GM	GM	GM	GM	–	–	–	–	GM
Лич	GM	GM	GM	GM	–	–	–	GM	–

Боевые навыки

КЛАСС	Меч	Топор	Посох	Копье	Кинжал	Лук	Булава	Рукопашный бой	Кожаные доспехи	Кольчуга	Латы	Щит	Ловкость
Рыцарь	M	M	E	M	E	E	M	E	M	M	M	M	E
Всадник	M	M	E	M	E	E	M	E	M	M	M	M	E
Чемпион	GM	M	E	GM	E	E	M	E	M	M	GM	GM	E
Черный Рыцарь	GM	M	E	GM	E	E	M	E	M	M	GM	GM	E
Вор	M	–	–	–	M	E	E	E	M	E	–	B	M
Разбойник	M	–	–	–	M	E	E	E	M	E	–	B	M
Шпион	M	–	–	–	GM	E	E	E	GM	E	–	B	M
Наемный убийца	M	–	–	–	GM	E	E	E	GM	E	–	B	M
Монах	E	–	M	E	E	B	–	M	M	–	–	–	M
Посвящённый	E	–	M	E	E	B	–	M	M	–	–	–	M
Мастер	E	–	GM	E	E	B	–	GM	M	–	–	–	GM
Ниндзя	E	–	GM	E	E	B	–	GM	M	–	–	–	GM
Паладин	M	E	B	E	E	E	M	B	E	E	M	M	B
Крестоносец	M	E	B	E	E	E	M	B	E	E	M	M	B
Герой	M	E	B	E	E	E	GM	B	E	E	M	GM	B
Злодей	M	E	B	E	E	E	GM	B	E	E	M	GM	B
Стрелок	E	E	B	M	E	M	–	B	M	M	–	–	E
Маг-воин	E	E	B	M	E	M	–	B	M	M	–	–	E
Мастер-стрелок	E	E	B	M	E	GM	–	B	M	GM	–	–	E
Снайпер	E	E	B	M	E	GM	–	B	M	GM	–	–	E
Рейнджер	E	M	B	E	E	M	–	B	M	M	–	E	E
Охотник	E	M	B	E	E	M	–	B	M	M	–	E	E
Властелин-рейнджер	E	GM	B	E	E	M	–	B	M	M	–	E	E
Охотник за головами	E	GM	B	E	E	M	–	B	M	M	–	E	E
Клирик	–	–	B	–	–	E	M	–	E	E	–	M	–
Священник	–	–	B	–	–	E	M	–	E	E	–	M	–
Священник Света	–	–	B	–	–	E	M	–	E	E	–	M	–
Священник Тьмы	–	–	B	–	–	E	M	–	E	E	–	M	–
Друид	–	–	B	–	M	B	E	–	E	–	–	E	–
Великий Друид	–	–	B	–	M	B	E	–	E	–	–	E	–
Верховный Друид	–	–	B	–	M	B	E	–	E	–	–	E	–
Чернокнижник	–	–	B	–	M	B	E	–	E	–	–	E	–
Волхв	–	–	M	–	E	B	–	–	E	–	–	–	–
Чародей	–	–	M	–	E	B	–	–	E	–	–	–	–
Архимаг	–	–	M	–	E	B	–	–	E	–	–	–	–
Лич	–	–	M	–	E	B	–	–	E	–	–	–	–

MM7.pmd 14-15 13.05.2003, 18:39

Прочие навыки

ÊËÀÑÑ	Íàéòèçàöèÿ ëîâóøåê	Âîñïðèÿòèå	Ïðàãìàòèçì	Îáó÷åíèå	Ìåäèöèíà	Àëõèìèÿ	Îïîçíàíèå ðåäêîìåòîâ	Ïîçíàíèå ðåäêîìåòîâ	Îïîçíàíèå ìîíñòðîâ	Âëàäåíèå îðóæèåì	Âîðîâñòâî	Àëõèìèÿ
Рыцарь	B	E	E	B	–	M	–	M	–	M	–	–
Всадник	B	E	E	B	–	M	–	M	–	M	–	–
Чемпион	B	E	E	B	–	GM	–	GM	–	GM	–	–
Черный Рыцарь	B	E	E	B	–	GM	–	GM	–	GM	–	–
Вор	M	M	M	E	–	E	M	B	–	M	M	E
Разбойник	M	M	M	E	–	E	M	B	–	M	M	E
Шпион	GM	M	M	E	–	E	M	B	–	M	GM	E
Наемный убийца	GM	M	M	E	–	E	M	B	–	M	GM	E
Монах	B	E	–	M	–	M	–	–	E	M	B	–
Посвящённый	E	E	–	M	–	M	–	–	E	M	B	–
Мастер	E	E	–	GM	–	GM	–	–	E	M	B	–
Ниндзя	M	E	–	GM	–	GM	–	–	E	M	E	–
Паладин	–	B	E	B	E	M	–	M	–	E	–	–
Крестоносец	–	B	E	B	E	M	–	M	–	E	–	–
Герой	–	B	E	B	E	M	–	GM	–	E	–	–
Злодей	–	B	E	B	E	M	–	GM	–	E	–	–
Стрелок	E	M	E	M	E	E	–	E	–	E	–	–
Маг-воин	E	M	E	M	E	E	–	E	–	E	–	–
Мастер-стрелок	E	GM	E	M	E	E	–	E	–	E	–	–
Снайпер	E	GM	E	M	E	E	–	E	–	E	–	–
Рейнджер	E	M	B	E	B	E	B	B	M	E	E	B
Охотник	E	M	B	E	B	E	B	B	M	E	E	B
Властелин-рейнджер	E	M	B	E	B	E	B	B	GM	E	E	B
Охотник за головами	E	M	B	E	B	E	B	B	GM	E	E	B
Клирик	–	E	M	M	M	B	–	M	E	–	–	E
Священник	–	E	M	M	M	B	–	M	E	–	–	E
Священник Света	–	E	GM	M	M	B	–	M	E	–	–	E
Священник Тьмы	–	E	GM	M	M	B	–	M	E	–	–	E
Друид	–	E	E	M	M	–	E	–	E	B	–	M
Великий Друид	–	E	E	M	M	–	E	–	E	B	–	M
Верховный Друид	–	E	E	M	GM	–	E	–	E	B	–	GM
Чернокнижник	–	E	E	M	GM	–	E	–	E	B	–	GM
Волхв	–	E	B	M	M	–	M	E	M	–	–	M
Чародей	–	E	B	M	M	–	M	E	M	–	–	M
Архимаг	–	E	B	M	M	–	GM	E	GM	–	–	M
Лич	–	E	B	M	M	–	GM	E	GM	–	–	M

Класс: очки магии и единицы здоровья

Принадлежность персонажа к тому или иному классу определяет, сколько единиц здоровья и очков магии ему даётся в начале игры и сколько тех и других он может заработать при переходе на новый уровень. На это также влияет уровень персонажа в пределах класса, как показано в таблице. Начальные величины могут отличаться в зависимости от того, сколько дополнительных очков распределено между Выносливостью, Интеллектом и Силой духа персонажа.

КЛАСС	*Начальные уровни*		*Единицы здоровья за уровень*			*Очки магии за уровень*		
	Единицы здоровья	*Очки магии*	*Базовые*	*Первое продвижение*	*Второе продвижение*	*Базовые*	*Первое продвижение*	*Второе продвижение*
Рыцарь	*40*	*0*	*5*	*7*	*9*	*0*	*0*	*0*
Вор	*35*	*0*	*4*	*6*	*8*	*0*	*1*	*1*
Монах	*35*	*0*	*5*	*6*	*8*	*0*	*1*	*1*
Паладин	*30*	*5*	*4*	*5*	*6*	*1*	*2*	*3*
Стрелок	*30*	*5*	*3*	*4*	*6*	*1*	*2*	*3*
Рейнджер	*30*	*0*	*4*	*5*	*6*	*0*	*2*	*3*
Клирик	*25*	*10*	*2*	*3*	*4*	*3*	*4*	*5*
Друид	*20*	*10*	*2*	*3*	*4*	*3*	*4*	*5*
Волхв	*20*	*15*	*2*	*3*	*3*	*3*	*4*	*6*

Раса: Начальные свойства

Раса персонажа влияет на его начальные свойства и на то, насколько высокими вы можете установить эти свойства с помощью дополнительных очков. Для увеличения некоторых свойств на единицу придётся потратить два очка. Другие можно увеличить на две единицы за одно очко. В таблице показаны сильные и слабые стороны различных рас.

СВОЙСТВА	*Человек*			*Эльф*			*Гоблин*			*Гном*		
	Мин.	*Начальное*	*Макс.*	*Мин.*	*Начальное*	*Макс.*	*Мин.*	*Начальное*	*Макс.*	*Мин.*	*Начальное*	*Макс.*
Сила	*9*	*11*	*25*	*5*	*7*	*15*	*12*	*14*	*30*	*12*	*14*	*30*
Интеллект	*9*	*11*	*25*	*12*	*14*	*30*	*5*	*7*	*15*	*9*	*11*	*25*
Сила духа	*9*	*11*	*25*	*9*	*11*	*25*	*5*	*7*	*15*	*9*	*11*	*25*
Выносливость	*7*	*9*	*25*	*5*	*7*	*15*	*9*	*11*	*25*	*12*	*14*	*30*
Меткость	*9*	*11*	*25*	*12*	*14*	*30*	*9*	*11*	*25*	*5*	*7*	*15*
Скорость	*9*	*11*	*25*	*9*	*11*	*25*	*12*	*14*	*30*	*5*	*7*	*15*
Удача	*7*	*9*	*25*	*7*	*9*	*20*	*7*	*9*	*20*	*7*	*9*	*20*

Раса: Начальная Устойчивость

Каждый раз, когда персонажа атакуют при помощи магии, воздействие атаки может быть снижено или полностью погашено. Чем выше устойчивость персонажа к конкретному типу магии, тем больше шансов избежать вредного воздействия. Человеку даётся 5 единиц начальной устойчивости к Магии Духа и Магии Тела, эльфам – 10 единиц против атак Магии Мысли, гоблины имеют 5 единиц устойчивости к Магии Огня и Магии Воздуха, а гномы – 5 единиц устойчивости к Магии Земли и Магии Воды.

Свойство требует 2 дополнительных очков для повышения на единицу. В начале и при снижении ниже начальной величины в набор дополнительных очков добавляется 1/2 очка.

Каждое потраченное дополнительное очко повышает свойство на две единицы. В начале и при снижении ниже начальной величины в набор дополнительных очков добавляется 2 очка.

MM7.pmd 16-17 13.05.2003, 18:39

Игровые экраны

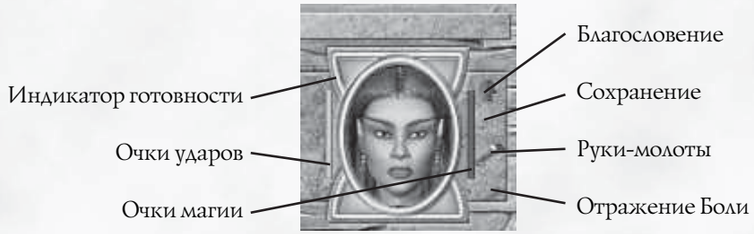
Экран приключения

Главный экран

Собрав отряд искателей приключений, вы можете начинать игру. Почти всё игровое действие происходит на Экране приключения. Главный вид – это та часть мира, которую видит ваш отряд. В нём вы видите передвигающихся людей, монстров, собирающихся напасть, движущиеся облака и т.д. События в игре развиваются в реальном времени. Для перемещения своего отряда по миру используйте клавиши со стрелками на клавиатуре. По мере того как в поле зрения оказываются новые территории, вам показывается карта пройденных участков. Вы можете видеть отображение этой карты на Автокарте. Стрелка на карте показывает месторасположение вашего отряда и указывает, в каком направлении они смотрят. Дополнительную информацию см. в разделах *Управление приключением* и *Схватка*.

Портреты персонажей

Значки активных заклинаний:



Это портреты четырёх членов вашего отряда. Путешествуя в одном отряде, они совершают различные действия, например, взмахивают мечом, открывают дверь, разговаривают со встречными или вызывают заклинание. Одновременно можно совершить лишь одно действие. Узнать, какой персонаж активен в данный момент, можно по рамке, окружающей его портрет. Поскольку при совершении каждого действия используются навыки и способности активного персонажа, вам следует выбирать для того или иного действия наиболее подходящего персонажа из имеющихся в отряде. Выбирайте персонажей, нажимая на их портреты. После совершения некоторых действий, типа наложения заклинания или нападения, персонажу требуется некоторое время для восстановления сил. Это видно по его или её индикатору готовности, который гаснет, когда персонаж восстанавливает силы. Индикатор готовности также показывает близость враждебных существ. Когда он светится зелёным, их нет поблизости. Если индикатор жёлтый, поблизости есть враждебные существа. Когда он становится красным, это значит, что на персонажа совершено нападение. Синяя шкала справа от каждого портрета показывает, сколько очков магии осталось у каждого персонажа. Зелёная шкала слева от портрета обозначает остаток единиц здоровья. Чтобы получить сводную информацию о персонаже, нажмите на его портрете правой кнопкой мыши. Двойной щелчок на портрете открывает экран персонажа, описанный в соответствующем разделе.

Сторонники

Это портреты нейтральных персонажей, идущих за вашим отрядом. У вас может быть два наёмника (см. *Найм сторонников*) и неограниченное число других персонажей игры, идущих за вашим отрядом. Чтобы поговорить со сторонниками, нажимайте на их портреты. Если у вас больше двух сторонников, вы можете получить доступ к скрытым портретам, нажимая на стрелки с обеих сторон видимых портретов.

MM7.pmd 18-19 13.05.2003, 18:39

Значки активных заклинаний

Ниже изображений сторонников находится группа значков, отображающих различные заклинания, которые могут влиять на ваш отряд. Когда заклинание активно, его значок подсвечен. В верхних углах Автокарты находятся значки «Свет Факела» и «Око Чародея». Значки активных заклинаний, которые действуют на отдельных персонажей, находятся под их портретами.

Падение Пера, Устойчивость к Огню, Устойчивость к Воздуху, Устойчивость к Воде, Устойчивость к Мысли, Устойчивость к Земле и Устойчивость к Телу.

Мужество, Ускорение, Щит, Каменная кожа, Защита от Магии, Заклание и День Богов.

Книги, Еда и Золото

Отряд несёт с собой книги с различными путевыми заметками. Чтобы открыть книгу, щёлкните по ней. Дополнительную информацию см. в разделе *Экраны книг*. Над книгами показывается, сколько еды и золота есть у отряда.

Кнопки «Произнести заклинание», «Быстрая справка» и «Настройки игры».

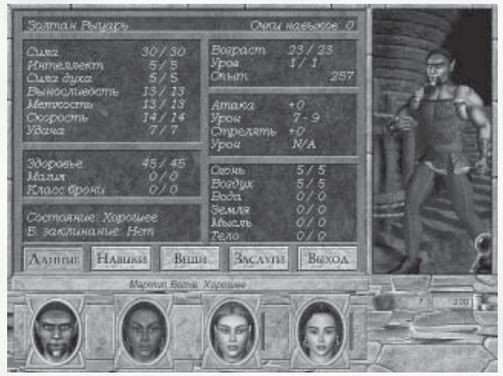
Эти кнопки находятся в нижнем правом углу экрана. Чтобы открыть книгу заклинаний текущего персонажа, нажмите кнопку **«Произнести заклинание»** (см. раздел *Система магии*). Кнопка **«Отдохнуть»** открывает меню отдыха. При нажатии на кнопку **«Быстрая справка»** вы увидите сводную информацию о персонаже и отряде.

Кнопка **«Настройки игры»** открывает меню настроек.

Информация о каждом из четырёх ваших персонажей показывается на четырёх экранах персонажей: *Показатели*, *Навыки*, *Снаряжение* и *Награды*. Чтобы увидеть экраны персонажа, дважды щёлкните на его или её портрете. Кнопки над портретами переключают варианты отображения. Вы можете переключиться на экраны другого персонажа, нажав на его портрет. Закончив пользоваться экранами персонажа, нажмите клавишу **Esc** или нажмите кнопку **Выйти**, чтобы вернуться к экрану приключения.

Меню персонажей

На этом экране показывается личные показатели персонажа. Когда рядом с тем или иным показателем показаны два числа, записанные через дробь, то первое из них означает его текущее значение (изменившееся в результате нанесения урона, воздействия заклинания и т.п.), а второе — нормальное значение. Например. «Единицы здоровья 20/30» означает, что в настоящий момент у персонажа есть 20 единиц здоровья из 30 возможных.



Экран показателей

Урон обычно показывается в виде диапазона. «Урон 11-18» можно понимать так: «в рукопашном бою этот персонаж наносит от 11 до 18 очков урона при ударе». Бонус атаки и Бонус стрельбы персонажа влияют на его или её вероятность попадания в рукопашном бою или при стрельбе. Положительная величина указывает на то, что вероятность попадания персонажа больше, чем обычно, а отрицательная величина означает, что шансов попадания меньше, чем обычно.

Чтобы узнать, как тот или иной показатель влияет на игру, щелкните на нём правой кнопкой мыши.

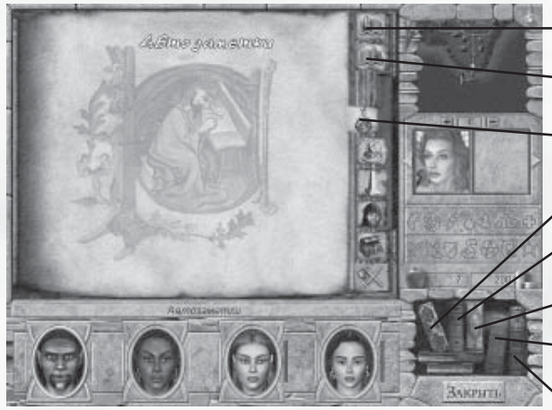
Меню навыков

В этом меню показываются навыки, приобретаемые персонажами. Для каждого навыка указывается его название, степень владения и уровень. По мере прохождения уровней, персонажи приобретают очки навыков, которые могут тратить, увеличивая таким образом свои уровни владения навыками. Чтобы повысить навык до следующего уровня, щёлкните на нём. По мере увеличения уровня владения навыком требуется больше очков для его дальнейшего повышения. При щелчке на навыке в списке правой кнопкой мыши показывается текстовое описание.

MM7.pmd 20-21 13.05.2003, 18:39

Меню книг

По мере продвижения по Эрафии ваш отряд заносит полезную информацию в свои записные книжки. Чтобы листать страницы внутри раздела, нажимайте на закладки «следующая страница» и «предыдущая страница».



Предыдущая страница
Следующая страница
Закладки разделов
Текущие задания
Автозаметки
Карты
Календарь
История

Текущее задание: полученное задание заносится сюда. Задания остаются в книге, пока не будут выполнены.

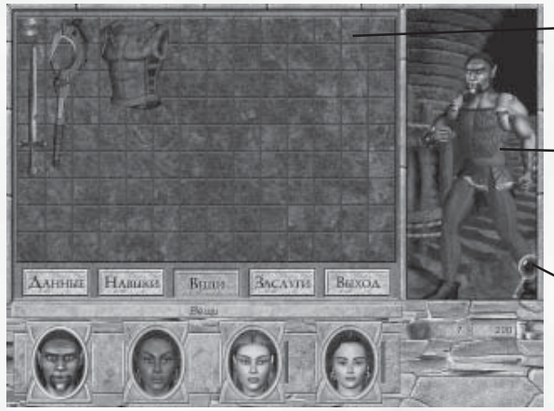
Автозаписи: в эту книгу ваш отряд записывает все открытия, связанные с приготовлением снадобий, воздействием воды, выпитой из фонтанов, а также подсказки о таинственных обелисках, усеивающих местность. В этой книге есть также раздел, посвящённый различным событиям, не попадающим в другие категории.

Карты: в этой книге показывается карта вашего местонахождения в данный момент. С помощью закладок вы можете пролистывать карту, увеличивать и уменьшать её.

Календарь: эта книга показывает текущее время и дату.

История: это хронологический дневник путешествий вашего отряда.

Меню снаряжения



Свободное снаряжение
Снаряженный персонаж
Подробности амуниции
Переключатель

Когда ваш персонаж покупает или находит какой-либо предмет, он помещает его в своё снаряжение. Предметы в свободном снаряжении – это то, что персонаж носит с собой, но не использует. Предметы можно зафиксировать, нажав на них правой кнопкой. Если предмет был опознан владельцем лавки или персонажем, имеющим навык опознания предметов, то показывается информация о данном предмете. Чтобы взять предмет, щёлкните по нему. Взятые предметы «прилипают» к курсору мыши и двигаются за ним. Положите предмет, где хотите, щёлкнув кнопкой мыши ещё раз.

Справа показывается персонаж, снаряжённый предметами, которые он или она использует. Чтобы снарядить персонажа каким-либо предметом, возьмите его в свободном снаряжении и опустите на изображение персонажа в полный рост. Персонажи могут применять лишь те предметы, для пользования которыми у них есть навык. За исключением колец, они могут использовать лишь по одному типу предметов одновременно. Нажмите на переключатель Подробности амуниции, чтобы просмотреть кольца, латные рукавицы и амулеты, которыми экипирован персонаж.

Чтобы активный персонаж передал предмет другому персонажу, возьмите этот предмет и щёлкните курсором на портрете персонажа-получателя. Чтобы положить предмет на землю, выберите его, нажмите кнопку **Esc** для возврата в Экран приключений и затем положите предмет в главном окне. Чтобы использовать такой предмет, как свиток, обучающую книгу или снадобье, возьмите его и щелкните правой кнопкой мыши по портрету персонажа или левой кнопкой мыши по изображению персонажа в полный рост.

MM7.pmd 22-23 13.05.2003, 18:39

Меню отдыха и стоянки

Периодически вашим персонажам требуется сон. Несмотря на то, что они могут бодрствовать длительное время, усталость, накопленная за день, ослабляет их силы. Во избежание переутомления им необходимо давать спать восемь часов в сутки. Сон также восстанавливает потерянные очки магии и единицы здоровья. Чтобы отряд разбил лагерь, нажмите на кнопку **«Отдохнуть»** на Экране приключения, а затем в появившемся меню нажмите кнопку **«Отдыхать и лечиться 8 часов»**. Стоянка в лагере на траве забирает одну единицу еды. Стоянки в более суровых условиях забирают больше единиц еды.

Старайтесь останавливаться на ночлег в максимально безопасном месте. Многие существа вполне могут вероломно напасть на ваш беззащитный отряд во время сна. Ваши персонажи знают об этом и откажутся разбивать лагерь, когда поблизости есть враждебные существа.

Иногда вашему отряду придётся ждать благоприятной возможности и впустую тратить время. Чтобы пропустить игровое время, нажмите кнопку **«Отдохнуть»**, а затем выберите опцию **«Ждать без лечения»**.

Меню настроек игры

Чтобы вызвать меню настроек игры, нажмите на кнопку **«Настройки игры»** на Экране приключения. Там вы сможете сделать настройки, описанные ниже. Когда открыто меню настроек, игра приостанавливается.

Вернуться

Закрывает меню настроек игры и возвращает вас к Экрану приключения.

Управление

Открывает меню системных настроек для изменения настроек графики и звука.

Детализация графики: Может быть низкой, средней или высокой. Чем выше вы установите детализацию графики, тем выше качество изображения в главном окне. На медленных компьютерах для повышения быстродействия приходится уменьшать качество графики.

Скорость поворота: Эта настройка определяет, как быстро поворачивается персонаж при нажатии на стрелки влево и вправо. Максимальная скорость составляет 16x, чем медленнее скорость, тем более плавно движется персонаж.

Звук шагов: Эта опция включает или выключает звуки шагов, слышимые при передвижении отряда.

Всегда бежать: Отряд всегда передвигается бегом, а не шагом.

Развернуться при выходе: Отряд всегда будет разворачиваться при выходе из здания.

Показывать урон: Обычно во время схватки в текстовой строке Экрана приключения показывается урон, нанесённый и полученный персонажем после обмена ударами. Данная опция включает и выключает этот показ.

Громкость звука, музыки и голосов персонажей: Эти три регулятора настраивают громкость фоновых эффектов, фоновой музыки и голосов ваших персонажей. Нажмите на наклонной шкале громкости или отрегулируйте громкость с помощью стрелок.

Новая игра

Нажмите эту кнопку, чтобы начать новую игру с момента создания отряда.

Сохранить игру

Нажмите эту кнопку для вызова диалога сохранения игры. Чтобы сохранить игру, нажмите на позиции, в которой вы хотите сохранить текущую игру, наберите имя и нажмите на кнопку **«Сохранить»**. Если вы нажали на ранее сохранённой игре, вы увидите миниатюрное отображение экрана этой игры.

Загрузить игру

Диалоговое окно «Загрузить игру» очень похоже на диалог сохранения игры. Для загрузки ранее сохранённой игры выберите её в списке и нажмите на кнопку **«Загрузить»**.

Выход

Заканчивает игру и возвращает вас в стартовое меню.

MM7.pmd 24-25 13.05.2003, 18:39

Управление приключением

Передвижение

Для передвижения в игровом мире используйте клавиатуру компьютера. Для поворотов и движения используются клавиши со стрелками. Чтобы бежать, нажимайте стрелки, удерживая клавишу **Shift**, а чтобы двигаться боком, нажимайте стрелки влево или вправо, удерживая клавишу **Ctrl**. Обращайте внимание на обрывы и ямы. Персонаж может получить серьёзный урон от падения с большой высоты, хотя если спуск не отвесный, то с некоторой осторожностью его можно преодолеть безопасно. Прыжки на бегу помогут вам преодолеть небольшие препятствия типа низких выступов и маленьких ям.

Стрелка вверх	Идти вперёд
Shift - Стрелка вверх	Бежать вперёд
Стрелки влево/вправо	Повернуться
Shift - Стрелки влево/вправо	Быстро повернуться
Ctrl - Стрелки влево/вправо	Двигаться боком
Стрелка вниз	Двигаться назад
X	Прыжок
Page Down	Посмотреть вверх
Delete	Посмотреть вниз
End	Посмотреть вперёд

Скорость передвижения изменяется, если включена опция «Всегда бежать».

Полет

Достигнув высокого уровня владения Магией Воздуха, персонаж сможет выучить заклинание Полёта, которое позволит ему летать по воздуху. Вы по-прежнему сможете пользоваться клавишами со стрелками для поворотов и движения вперед и назад, но с помощью заклинания Полёта вы сможете также перемещаться вверх и вниз. Эта магия помогает спасаться от самых разных неприятностей, но будьте осторожны: как только действие заклинания закончится, ваш отряд упадёт на землю.

Page Up	Подняться
Insert	Опуститься
Home	Быстро приземлиться

Путешествие на большие расстояния

Каждая карта игрового мира представляет квадрат карты Эрафии. Когда вы достигаете края карты, вы можете переместиться на следующую, соседнюю карту. Это путешествие займёт несколько дней. При переходах на большие расстояния ваш отряд использует одну единицу еды в день. Если они тронутся в путь, не имея достаточного запаса еды, то к месту назначения они придут в ослабленном состоянии. Путешествия на большие расстояния можно совершать на арендованных кораблях или в почтовых дилижансах (см. *Города*).

Использование объектов

Свободные предметы

Во время передвижения вы часто будете находить никому не принадлежащие полезные предметы, типа снаряжения или ингредиентов для снадобий. Эти предметы можно забирать с собой. Чтобы поднять свободный предмет, щёлкните по нему. Он переместится в снаряжение активного персонажа. Чтобы взглянуть на свободный предмет, щёлкните на нём правой кнопкой мыши. Если активный персонаж владеет навыком распознавания предметов, то при рассматривании предмета он или она автоматически попытается использовать его.

Контейнеры

Вы будете находить такие контейнеры, как ларцы с сокровищами и сундуки. Чтобы активный персонаж попытался открыть контейнер, щёлкните по нему. Многие контейнеры являются ловушками, поэтому никогда не будет лишним поручать открытие контейнера персонажу, имеющему навык нейтрализации ловушек. При срабатывании ловушки персонаж, имеющий навык восприятия, может избежать урона полностью или частично. При открытии контейнера показывается его содержимое. Взять эти предметы и опознать их можно так же, как свободные предметы.

Мёртвые тела

После схваток и других смертельных ситуаций часто остаются трупы. Чтобы обыскать тело, щёлкните по нему. Вы можете найти золото и другие предметы. После того как тело обыскано, оно исчезает.

Кнопки и переключатели

По всему игровому миру вы будете находить различные кнопки, рычаги и другие переключатели. Чтобы привести переключатель в действие, щёлкните по нему.

Фонтаны

Чтобы активный персонаж напился из фонтана, подведите его к нему и щёлкните по поверхности воды.

MM7.pmd 26-27 13.05.2003, 18:39

Двери

Входы в подземелья: чтобы войти в пещеру, крепость, подземелье или какое-либо другое помещение, нажмите на изображение входа. Вам будет задан вопрос, действительно ли вы хотите войти внутрь. Чтобы войти, согласитесь, или откажитесь, тогда вы останетесь у входа.

Внутренние двери: в подземельях вы будете находить запертые двери. При щелчке на закрытой двери активный персонаж попытается открыть её. Для открытия некоторых дверей требуются специальные предметы, например, ключи. Для открытия других дверей может потребоваться использовать переключатель или выполнить какое-то действие.

Потайные двери: некоторые двери спрятаны или замаскированы. Они открываются, как обычные двери, при условии, что вы сможете их обнаружить. Обнаружить такую дверь может персонаж с навыками восприятия. Если у персонажа есть такой навык, дверь будет мигать красным.

Двери в городах: войти в лавки, дома, таверны или другие небольшие здания можно с помощью щелчка мышью на двери. Некоторые лавки работают в определённое время, и в другие часы их двери закрыты. При открытии двери в здание вы вступаете в общение с его хозяином. Дополнительную информацию см. в разделе *Города*.

Другие объекты

На землях Эрафии встречается множество предметов, обнаружив которые, вам придётся поломать голову над их предназначением и методом использования. Как правило, для использования, активации, поднятия или поиска предмета нужно щёлкнуть на нём мышью.

Воровство

Персонажи, имеющие навык воровства, могут попытаться присвоить предметы и золото, принадлежащие другим людям или существам. Чтобы активный персонаж попытался стянуть что-то, удерживайте клавишу **Ctrl** и щёлкните на том персонаже, у которого вы хотите что-то украсть. В случае неудачной попытки последствия могут быть плачевными, так что будьте осторожны и смотрите, у кого воруете золото.

Общение с другими персонажами

В ходе путешествия вы будете встречаться с различными людьми и существами. Некоторые из них враждебны, а некоторые – нет. Разницу вы легко увидите, потому что враждебные существа, увидев вас, сразу нападают. Взаимодействие с враждебными существами описано в разделе *Схватка*.

Разговор

Чтобы поговорить с чело[illegible]йдите к нему и щёлкните по его изображению в главном окне. Он заговорит с вашим активным персонажем (Сила духа которого влияет на то, насколько хорошо его воспринимают). Когда вы нажимаете на тему разговора, показывается ответ персонажа.

Получение задания (Квест)

Иногда при общении с кем-либо вы получаете от него задание. Задания – это героические поступки и действия, за совершение которых можно заработать деньги или очки опыта. Обычно для выполнения задания нужно сделать что-то для того, кто его дал, а затем вернуться к нему за вознаграждением. Но это не всегда так, внимательно читайте, что вам предстоит сделать. Задания, которые вы получили, но не выполнили, остаются записанными в вашу книгу Текущих заданий.

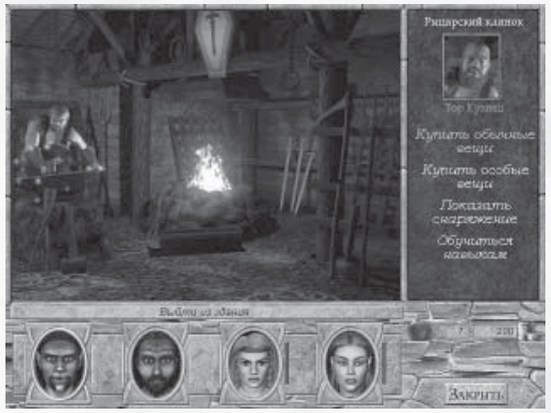
Найм сторонника

Некоторые из людей, с которыми вы будете разговаривать, захотят вступить в ваш отряд. Если вы согласитесь нанять сторонника, как правило, вам придётся выплатить ему аванс, а затем отдавать небольшой процент совместно найденного золота. В обмен на это они будут приносить вам некоторую пользу. В любой момент времени вы можете вести со своим отрядом до двух нанятых сторонников. Портреты сторонников показываются в правой части Экрана приключения. Чтобы заговорить со своим сторонником, щёлкните по его портрету. Если вы больше не нуждаетесь в услугах сторонника, выберите в опциях разговора пункт «Уволить <имя сторонника>».

MM7.pmd 28-29 13.05.2003, 18:39

Города

В городах сосредоточены лавки, дома и различные услуги. Обычно в городах ваш отряд может научиться новым навыкам, купить или продать снаряжение, получить задания, пройти курс обучения и отдохнуть. Несмотря на то, что в Эрафии нет абсолютно безопасных мест, в городах всё же обычно безопаснее, чем в других местах. Чтобы поговорить с владельцами домов, воспользоваться лавками или другими учреждениями, нужно войти в них. Чтобы войти в здание, подойдите к нему и щёлкните по его двери.



Лавки

При входе в лавку вы начинаете разговор с её владельцем. В опциях разговора выберите, что вам нужно: купить или продать предметы, отдать их в починку или научиться у лавочника каким-то навыкам.

Купить обычные или особые вещи

В каждой лавке есть выбор обычных или особых товаров. Чтобы просмотреть ассортимент, выберите в опциях разговора пункт Купить обычные вещи или Купить особые вещи. Наведя курсор мыши на тот или иной предмет, вы узнаете от лавочника, сколько он стоит. Если активный герой обладает навыками торговли, он сможет купить товары дешевле. Щёлкните на предмете, чтобы купить его. Стоимость товара будет вычтена из суммы золота, имеющегося у отряда, а купленный предмет переместится в снаряжение персонажа.

Показать снаряжение

Чтобы просмотреть снаряжение своих персонажей, выберите в меню разговора пункт Показать снаряжение. Для переключения между снаряжениями персонажей, нажимайте на их портреты. Во время показа снаряжения опции разговора меняются на «Купить», «Опознать» и «Починить». Для выполнения того или иного действия, нажмите на соответствующий пункт. Закончив, нажмите на кнопку **«Выход»**.

Продать: позволяет вам продать лавочнику предметы, принадлежащие отряду. Наводя курсор на тот или иной предмет, вы узнаете от лавочника, нужен ли он ему, и если да, то за какую сумму он готов купить этот предмет. Чтобы продать предмет, щёлкните по нему.

Опознать: лавочники могут помочь вам опознать ваши предметы. Неопознанные предметы выделяются зелёным. Наведите курсор на предмет, чтобы узнать, сколько стоит его опознание. Нажмите на предмет, чтобы заплатить лавочнику за услугу.

Починить: неисправные предметы выделяются красным. За определённую сумму денег лавочники смогут починить их. Для этого щёлкните по предмету.

Обучиться навыкам

Чтобы узнать, каким навыкам и за какую сумму может научить лавочник, выберите в опциях разговора пункт «Обучиться навыкам». Владельцы лавок обучают базовым уровням навыков. Ассортимент предлагаемых навыков зависит от класса активного персонажа – лавочники не будут обучать навыкам тех, кто не способен их освоить.

Воровство в лавках

Если активный персонаж имеет навык воровства, он может попытаться стянуть товары из витрины лавки. Чтобы попытаться украсть предмет, щёлкните по нему, удерживая клавишу **Ctrl**. Неудачная попытка может иметь плохие последствия.

Типы лавок

Лавки отличаются типами товаров, которые в них продают, покупают и ремонтируют, а также навыками, которым могут научить их владельцы. Обычно каждая лавка специализируется на той или иной категории товаров. Например, в конкретной кузнице может быть широкий выбор топоров, но мало или вообще не быть мечей, кинжалов и другого оружия.

MM7.pmd 30-31 13.05.2003, 18:39

Кузница: кузницы занимаются оружием.

Оружейные: в оружейных вы можете найти комплекты доспехов, щитов, шлемов и латных рукавиц.

Магические лавки: в магических лавках продаются снадобья, ингредиенты для их изготовления,
свитки, кольца, обучающие книги и другие магические предметы.

Лавки алхимиков: в этих магических лавках представлен широчайший выбор снадобий и ингредиентов для их изготовления.

Другие городские учреждения

Гильдии магов: Гильдии магов используются теми, кто практикует мистическое искусство. Посетите помещения Гильдий магов, чтобы освоить базовые магические навыки и купить обучающие книги. Чтобы войти в Гильдию, ваш отряд должен заплатить за членство.

Таверны: таверны и придорожные гостиницы, дающие отдых утомлённым путникам, можно найти почти везде. Там можно купить еду и снять комнату на ночь, чтобы отдохнуть в безопасности.

Храмы: эти культовые сооружения существуют на ваши пожертвования и за счёт оказания платных лечебных услуг.

Конюшни: в Эрафии работает сеть конных почтовых маршрутов. Путешествие в экипаже существенно сокращает длительность дальних поездок. Узнайте у хозяина конюшни, есть ли свободные лошади.

Доки: корабли, которые стоят в доках, можно арендовать за деньги. Узнайте у капитана, возьмет ли он вас на борт в очередное плавание.

Банки: если вы хотите отложить деньги на чёрный день, то вы можете оставить их на безопасное хранение в банке.

Правительство: в городе любого размера обычно есть человек, отвечающий за жизнь города. Возможно, ему нужна какая-то помощь. Если вы ищете, чем заняться, вы можете обратиться в местную ратушу или замок.

Жилища: в Эрафии живут самые разные люди. И хотя со многими не о чем поговорить, постучав в двери, вы можете получить странные поручения, либо встретить членов гильдий или учителей-мастеров.

Схватка

Схватка происходит на Экране приключения. Персонажи, имеющие луки или жезлы, могут атаковать на расстоянии, то есть не приближаясь к противнику вплотную. Другие виды оружия и кулаки хорошо подходят для рукопашного боя с врагами, находящимися рядом. Чтобы активный персонаж напал на то или иное существо, либо щёлкните по этому существу в главном окне, либо наведите мышь на это существо и нажмите на клавишу **A**. Если нажать на клавишу **A**, не выбрав конкретное существо для нападения, автоматически будет атаковано ближайшее существо. Персонажи не могут использовать луки для атаки на расстоянии, если прямо перед ними есть существа.

A ..... Активный персонаж атакует ближайшего противника.
S ..... Активный персонаж, если может, делает следующее (в таком порядке):
1. Вызывает быстрое заклинание
2. Атакует с помощью лука или жезла
3. Вступает в рукопашный бой

B..... Активный персонаж пропускает ход в сражении.
C ..... Открывается Книга заклинаний активного персонажа.
Enter..... Переключает режимы реального времени и походовый.

Разумеется, персонажи, обладающие магическими свойствами, могут накладывать заклинания во время схватки. Чтобы произнести выбранное заранее Быстрое заклинание персонажа (см. раздел *«Система магии»*), нажмите на клавишу **S**. Вы можете нацелить заклинание персонажа на враждебное существо с помощью курсора мыши, в противном случае заклинание будет автоматически обращено на ближайшее существо. Вы также можете вызвать Книгу Заклинаний персонажа, нажав на кнопку **«Произнести заклинание»** или на клавишу **C**.

MM7.pmd 32-33 13.05.2003, 18:39

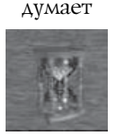
Схватка в реальном времени или в походовом режиме

Время в игре течёт безостановочно, т.е., игра идёт в реальном времени. Каждое действие, выполняемое вашим персонажем, например, наложение заклинаний или взмах мечом, требует некоторого количества времени для осуществления, что отражается на индикаторе готовности (см. *Экран приключения*), который темнеет, пока персонаж восстанавливает силы. В то время как персонаж восстанавливает силы, он не может совершать новые действия. Обычно это не очень заметно, но в процессе битвы этот эффект становится весьма отчётливым. Нападающие существа могут сражаться более эффективно, чем ваш отряд, поскольку вам требуется время, чтобы подумать, выбрать персонажа и нацелить его.

Вы можете включить походовый режим игры, нажав на клавишу **Enter**. Клавиша **Enter** переключает режимы реального времени и походовой игры. В походовом режиме противники делают ходы поочерёдно, порядок ходов зависит от их скорости и состояния восстановления сил. Схватка разделяется на раунды, длящиеся несколько секунд. Особо быстрые персонажи и существа могут выполнять несколько действий в течение раунда. Перед ходом каждого противника игра приостанавливается, и вы можете спокойно обдумать и сделать ход. Чтобы пропустить ход персонажа, нажмите клавишу **B.**

В конце каждого раунда действие приостанавливается, и вы можете подвести отряд на более близкое расстояние с помощью клавиш со стрелками. После этого двигаются существа и затем начинается следующий раунд битвы. Чтобы пропустить свою возможность передвинуть отряд, нажмите любую клавишу.

Когда вы находитесь в походовом режиме, в правом нижнем углу экрана появляется соответствующий значок. Этот значок изменяется, отображая различные стадии раунда.

Фаза действия	Фаза движения	Компьютер думает
		

Урон и другое вредное воздействие

Ваши персонажи получают урон от многих факторов. Боевые удары, воздействие заклинаний, ловушки, падения, взрывы неправильно составленных снадобий — вот лишь некоторые из них. На них также оказывает воздействие их состояние, например, усталость, слабость или опьянение. Вредные воздействия всегда можно снять, за определённую плату, в храмах.

Физические ранения: удары оружием, взрывы, падения и наиболее сильные заклинания оказывают непосредственное воздействие на здоровье персонажей, отнимая единицы здоровья. Физический урон можно исцелить с помощью различных целебных заклинаний или путём отдыха.

Бессознательное состояние/Смерть: если единицы здоровья персонажа падают ниже нуля, персонаж теряет сознание или погибает. Персонажи, потерявшие сознание, выбывают из действия игры и не могут совершать никакие действия, пока не восстановят здоровье до положительной величины. Вернуть персонажу сознание может отдых или лечение. Смерть персонажа наступает, когда его единицы здоровья падают существенно ниже нуля. Вернуть к жизни погибших персонажей способно лишь заклинание Оживления или служитель храма за определённую плату.

Слабость: персонажи становятся слабыми от усталости или голода. Подобный эффект также может быть вызван некоторыми видами нападения. У слабых персонажей ниже уровень максимальных единиц здоровья и они менее способны к действиям и сражениям. Слабость может быть исцелена путём отдыха или с помощью заклинания Лечение Слабости.

Отравления и болезни: эти очень похожие воздействия оказывают ловушки и отдельные заклинания, а также атаки существ. И отравление, и болезнь временно ухудшают свойства персонажа, сокращают его боевую эффективность и снижают очки магии. Исцелиться от этого можно только в храмах или путём наложения соответствующего заклинания — Лечение Болезни или Противоядие.

Безумие / Страх: в результате некоторых атак персонаж может становиться безумным или впадать в страх. Оба этих состояния влияют на свойства персонажа, избавиться от них можно с помощью заклинания Лечение Безумия и Снятие Страха.

Проклятие: некоторые заклинания накладывают на персонажей проклятия. Действия персонажа, находящегося под воздействием проклятия, в 50% случаев не удаются. Избавиться от этого состояния можно с помощью заклинания Снятие Проклятия.

Сон: атаки некоторых существ могут погружать персонажей в сон. При этом персонажи просыпаются, когда их атакуют или по прошествии некоторого времени. Можно также использовать заклинание Пробуждения.

Окаменение/Паралич: персонажи могут замирать в результате действия Окаменения или Паралича. Когда это случается, они не могут ничего делать. Эти состояния можно излечить с помощью заклинаний «Из Камня в Плоть» и «Лечение паралича».

Зомби: если вы применяете заклинание Реанимации к мёртвому персонажу, он превращается в Зомби. Зомбированные существа не спят, поэтому отдых не восстанавливает их здоровье или очки магии. Состояние зомбирования может быть снято только в храме.

Уничтожение: некоторые монстры могут уничтожать персонажей: убивать их и разрушать их тела. Уничтоженные персонажи можно вернуть к жизни в храме или с помощью заклинания Воскрешения.

MM7.pmd 34-35 13.05.2003, 18:39

Развитие персонажа

Очки и уровни опыта

По мере развития сюжета игры ваши персонажи получают всё больше очков магии и единиц здоровья, всё лучше овладевают навыками, которые имеют, переходя на новые уровни. Персонажи получают очки опыта за преодоление препятствий – особенно за уничтожение монстров и выполнение заданий. Заработав достаточное количество очков опыта, персонажи получают право пройти подготовку в учебном центре для перехода на следующий уровень. Текущий уровень персонажа и количество его очков опыта можно узнать на Экране показателей. При нажатии на статистику опыта правой кнопкой мыши вы увидите, до какого уровня ваш персонаж готов обучиться или сколько очков опыта ему необходимо для перехода на очередной уровень. Для перехода на следующий уровень персонажу требуется количество очков опыта, равное номеру его текущего уровня, умноженному на тысячу. Например, чтобы перейти с 3 уровня на 4, персонажу нужно 3000 очков.

Персонаж, готовый пройти обучение, должен сделать это в учебном центре. Учебные центры расположены в городах по всей Эрафии. Они берут плату за свои услуги. Большинство из них имеют некоторый предел, до которого они могут обучить персонажа.

При переходе персонажа на новый уровень его максимально возможное число единиц здоровья и очков магии увеличивается. Что приобретает тот или иной персонаж, определяется его классом, уровнем в рамках класса и свойствами. На ранних уровнях (1-9) персонажи получают 5 очков навыка для увеличения уровня навыков, которыми они владеют. В дальнейшем это число увеличивается на 1 каждые десять уровней (шесть очков на уровнях 10-19, семь на уровнях 20-29 и т.п.) Дополнительную информацию см. в разделе *«Навыки»*.

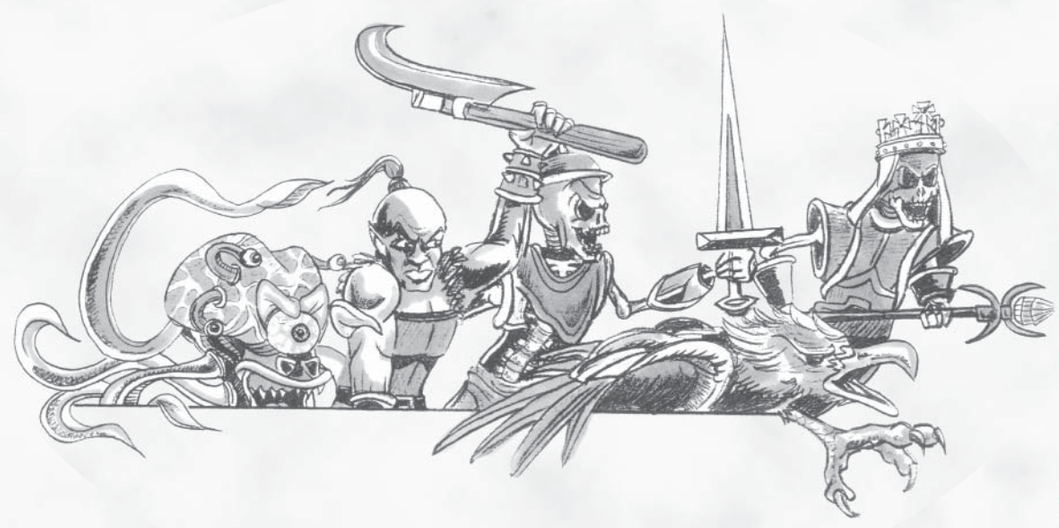
Ранг

По сюжету игры отряд может получать специальные задания, которые называются «задания продвижения». Некоторые люди, которых отряд встречает на пути, будут иметь полномочия жаловать персонажам того или иного класса какой-либо ранг. Но прежде чем они сделают это, они предложат отряду доказать, что он достоин повышения, выполнив какое-либо задание. При получении нового ранга увеличивается количество единиц здоровья и очков магии, приобретаемых персонажем за уровень. Это также позволяет персонажу осваивать новые навыки и овладевать другими навыками в более высокой степени.

Навыки

Для того чтобы пользоваться оружием, доспехами, произносить магические заклинания и выполнять особые действия, персонаж должен обладать необходимыми навыками. Каждый персонаж начинает игру с четырьмя навыками и может научиться новым навыкам у лавочников и в гильдиях, расположенных по всей Эрафии. Каждый навык имеет уровни, измеряющиеся цифрами. Когда персонаж только начинает овладевать навыком, его уровень равен единице. Вы можете повышать уровни навыков персонажей, расходуя очки навыков, которые они зарабатывают, продвигаясь по ходу игры. Стоимость повышения уровня владения тем или иным навыком равна уровню, которого вы хотите достичь. Например, персонаж, имеющий навык стрельбы из лука 3 уровня, должен потратить 4 очка навыка, чтобы подняться до 4 уровня.

Путешествуя по Эрафии, вы будете встречаться с учителями-мастерами, которые смогут помочь персонажам повысить уровни навыков, которыми они владеют. После первоначального овладения персонаж осваивает навык до базового – или нормального – уровня. Учителя могут помочь повысить владение навыком до уровня Эксперта, Мастера или Великого Магистра. Чем выше уровень владения навыком, тем больше пользы приносит он персонажу.



MM7.pmd 36-37 13.05.2003, 18:39

Навыки владения оружием

Чтобы вооружиться тем или иным видом оружия, персонаж должен иметь навык владения им.

Топор: топор – медленное оружие, но при ударе наносит большой урон. Уровень персонажа добавляется к его бонусу атаки. Эксперты быстрее восстанавливают силы, уровень навыка Мастера увеличивает наносимый им урон, а Великий Магистр имеет возможность вдвое уменьшить класс брони своих противников.

Лук: навык владения луком включает в себя использование луков и арбалетов. При Обычном уровне владения им уровень навыка добавляется к бонусу дистанционной атаки персонажа. Эксперты быстрее восстанавливают силы. Мастера получают возможность стрелять дважды во время атаки, а Великие Магистры добавляют свой уровень владения навыком к наносимому урону.

Кинжал: кинжал не причиняет большого урона, но после его использования очень быстро восстанавливаются силы. При Обычном уровне владения им уровень навыка добавляется к бонусу атаки. На уровне Эксперта персонаж может переложить кинжал в левую руку, а правой взять ещё какое-нибудь оружие. Мастера имеют шанс нанести тройной урон, вероятность которого равна уровню их навыка. Великие Магистры добавляют к наносимому ущербу единицу за каждое очко своего навыка.

Булава: навык владения булавой позволяет персонажу использовать тупые виды оружия в рукопашном бою. При Обычном уровне владения уровень навыка добавляется к бонусу атаки. Уровень навыка Эксперта добавляется к урону, наносимому при успешных атаках. Мастера и Великие Магистры имеют шанс шокировать или парализовать противника, соответственно. Процентная вероятность этого равна их навыку.

Копье: копьё – это боевое оружие с заостренным металлическим наконечником или лезвием. При Обычном уровне владения персонаж должен держать копьё двумя руками, а уровень навыка добавляется к бонусу атаки. Уровень навыка Эксперта добавляется к урону, наносимому им при атаке. Мастер получает способность держать копьё одной рукой, а Великий Магистр умеет защищаться с помощью копья, а его уровень навыка добавляется к его классу брони.

Посох: посох – это тупое боевое оружие, которое используется двумя руками. При Обычном уровне владения им уровень навыка добавляется к бонусу атаки. Эксперты наращивают свой класс брони на величину, равную уровню навыка. Мастер может моментально шокировать противника – процентная вероятность этого равна его навыку. А Великий Магистр получает возможность пользоваться посохом в комбинации с навыком рукопашного боя.

Меч: навык владения мечом распространяется на все длинные острые виды оружия. При Обычном уровне владения навык добавляется к бонусу атаки. Эксперты получают возможность сократить время восстановления сил. Мастер может использовать меч левой рукой и взять другое оружие в правую, а Великий Магистр повышает свой класс брони на величину своего навыка.

Рукопашный бой: навык рукопашного боя применяется, когда персонаж не имеет в своём снаряжении оружия. При Обычном уровне владения уровень навыка добавляется к бонусу атаки, а при уровне Эксперта уровень навыка добавляется к урону, наносимому при атаке. На уровне Мастера воздействие уровня навыка на бонус атаки и наносимый урон удваивается. Великий Магистр получает шанс полностью уйти от атаки. Процентная вероятность этого равна его уровню владения навыком.

Навык пользования доспехами

Чтобы экипироваться тем или иным видом доспехов, персонаж должен иметь навык владения ими. Ношение доспехов замедляет передвижения персонажа. Чем тяжелее доспехи, тем медленнее двигается персонаж. Для пользования поясами, сапогами, накидками, шлемами и латными рукавицами не требуется специальных навыков.

Кожаные доспехи: кожаные доспехи – это самые легкие из доспехов, которые может носить персонаж, они менее всего замедляют его движения. При этом они обеспечивают наименьшую защиту. При Обычном уровне владения уровень навыка добавляется к классу брони. Для Экспертов время восстановления сил не зависит от веса их доспехов. Мастера увеличивают класс брони на удвоенную величину своего навыка, а Великие Магистры добавляют величину навыка к своей устойчивости к магии Земли, Воздуха, Огня и Воды.

Кольчуга: кольчуга тяжелее кожаных доспехов, но легче чем латы. При Обычном уровне владения уровень навыка добавляется к классу брони. У Экспертов вес доспехов воздействует на время восстановления сил вдвое меньше, а у Мастеров вообще не воздействует. Великие Магистры получают лишь 2/3 урона от физических атак.

Латы: латы – самые тяжёлые доспехи, но они обеспечивают наибольшую защиту. При Обычном уровне владения уровень навыка добавляется к классу брони. Эксперты тратят вдвое меньше времени на восстановления сил в связи с ношением доспехов. Мастера получают лишь половину урона от физических атак. Великие Магистры не теряют время на восстановление сил.

Щит: щит держится левой рукой и поэтому не может быть использован одновременно с оружием, которое держится двумя руками. При Обычном уровне владения уровень навыка добавляется к классу брони. Экспертам не приходится расплачиваться за ношение щита временем на восстановление сил. Мастера повышают свой класс брони на удвоенную величину уровня владения навыком. Великие Магистры при использовании своих щитов дополнительно оберегаются заклинанием Щита.

Ловкость: Навык ловкости используется, когда персонаж не носит никаких доспехов. При Обычном уровне владения уровень навыка добавляется к классу брони. Для Экспертов эта величина удваивается, а для мастеров – утраивается. Великие Магистры получают возможность пользоваться навыком ловкости при ношении кожаных доспехов.

MM7.pmd 38-39 13.05.2003, 18:39

Магические навыки

До того, как персонаж сможет произносить заклинания того или иного вида магии, он должен овладеть соответствующим магическим навыком. Каждый тип магии – Магия Огня, Магия Воздуха, Магия Воды, Магия Земли, Магия Духа, Магия Мысли, Магия Тела, Магия Света и Магия Тьмы – имеет собственный навык. Эффекты владения навыками и уровни различны для каждого типа заклинания. Дополнительную информацию см. в главе *«Заклинания»* раздела *«Система магии»*.

Прочие навыки

Алхимия: не имея навыка Алхимии, ваши персонажи смогут составлять лишь самые простые снадобья. Наличие этого навыка даёт возможность смешивать более сложные зелья. См. главу *«Снадобья»* в разделе *«Система магии»*.

Оружейник: навык оружейника обычно увеличивает способность персонажа пользоваться любым оружием. При Обычном уровне владения этим навыком сокращается время восстановления сил после атаки. Для Экспертов и Мастеров их навык добавляется к бонусу атаки и урона, соответственно. Великие Магистры удваивают все предыдущие бонусы.

Атлетика: при обычном уровне владения уровень навыка атлетики персонажа добавляется непосредственно к максимальной величине его здоровья. Для Экспертов эта величина удваивается, для Мастеров – утраивается, а для Великих магистров – увеличивается в пять раз.

Нейтрализация ловушек: наличие этого навыка даёт персонажу шанс обезвредить контейнер-ловушку. Для экспертов этот шанс удваивается, а для Мастеров – утраивается. Великие Магистры имеют стопроцентную вероятность обезвреживания ловушек.

Опознать предмет: этот навык даёт персонажу шанс опознавать предметы, в зависимости от уровня навыка. Чтобы сделать попытку, нажмите на предмете правой кнопкой мыши. Обычный уровень владения данным навыком позволяет персонажу попытаться опознать предмет. Эксперты имеют удвоенную вероятность опознания любого предмета. Шансы Мастеров утраиваются, а Великие Магистры имеют стопроцентную вероятность опознания предметов.

Опознание монстров: если в вашем отряде есть персонаж с навыком опознания монстров, то при нажатии правой кнопкой мыши вы будете получать больше информации о встречающихся монстрах. Чем выше уровень навыка, тем больше эта вероятность. Удачное опознание при Обычном уровне навыка откроет точное количество единиц здоровья монстра. Эксперты, Мастера и Великие Магистры добавляют к этой информации соответственно типы атаки и наносимый урон, список заклинаний, которые может произносить монстр, и его уровни устойчивости.

Обучение: персонажи, владеющие навыком обучения, имеют процентную надбавку к получаемым ими очкам опыта. При Обычном уровне навыка эта надбавка составляет 9% плюс 1% за каждый уровень навыка. Эксперты получают в два раза больший бонус, Мастера – в три раза больше, а Великие Магистры – в четыре раза больше.

Медитация: при Обычном уровне владения навык медитации увеличивает максимальное значение очков магии на единицу за каждый уровень навыка. Для Экспертов, Мастеров и Великих Магистров этот бонус в два, три и четыре раза больше, соответственно.

Торговля: персонаж, владеющий навыком торговли, может договариваться о выгодных ценах при покупке или продаже товаров в лавках. Чем выше уровень этого навыка, тем лучше цены. Для Экспертов эффект навыка удваивается, а для Мастеров – утраивается. Великие Магистры могут покупать и продавать товары по их фактической стоимости.

Восприятие: владение навыком восприятия даёт персонажу возможность замечать ловушки, спрятанные сокровища и секретные двери. При этом снижается урон, который персонаж получает при срабатывании ловушки. Чем выше уровень этого навыка, тем больше его эффект. Для Экспертов и Мастеров эффект навыка удваивается и утраивается. Великие Магистры получают стопроцентную возможность воспользоваться этими преимуществами.

Починка предметов: навык починки даёт персонажу шанс ремонтировать неисправные предметы. Вероятность успеха зависит от уровня владения навыком. Чтобы сделать попытку, нажмите правой кнопкой мыши на сломанном предмете в снаряжении персонажа. Обычный уровень владения данным навыком позволяет персонажу попытаться отремонтировать предмет. У Эксперта есть удвоенные шансы починить предмет. Мастера имеют утроенный шанс, а Великие Магистры – стопроцентную вероятность починки предмета.

Воровство: навык воровства позволяет персонажу попытаться украсть товары из лавок или золото и предметы у других людей. Чтобы активный персонаж попытался украсть что-то, удерживайте клавишу Ctrl и щёлкните на том персонаже, у которого вы хотите украсть. Если вас поймают, это будет иметь различные неприятные последствия. Шансы на успех зависят от уровня владения данным навыком. Эксперты, Мастера и Великие Магистры имеют в два, три и четыре раза большую вероятность успеха, соответственно.

MM7.pmd 40-41 13.05.2003, 18:39

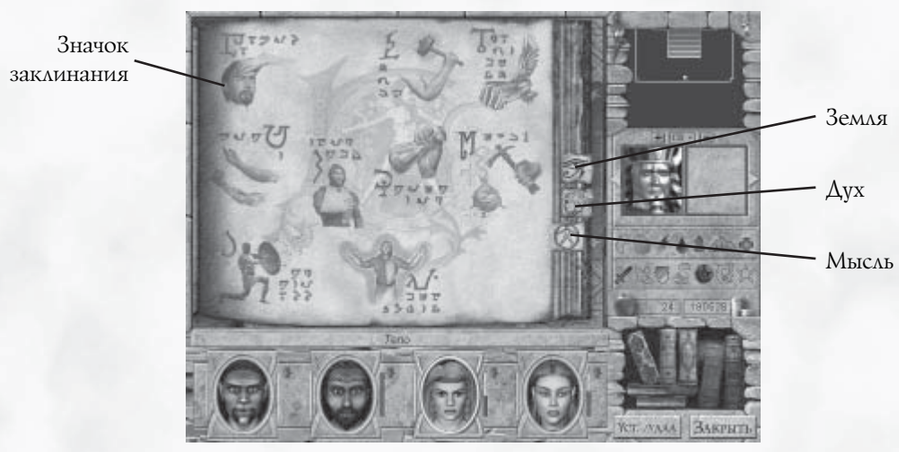
Система магии

Книги Заклинаний

Ваши персонажи могут пользоваться магией в форме заклинаний, которые они произносят по Книгам заклинаний. Каждое заклинание относится к одной из девяти школ магии: Земли, Воздуха, Огня, Воды, Тела, Мысли, Духа, Света или Тьмы. В каждой школе магии есть навык, которым персонаж должен овладеть, прежде чем он сможет выучить и использовать заклинания этой школы. Для использования более сильных заклинаний персонажу необходимо освоить навык данной магической школы до уровня Эксперта, Мастера или даже Великого Магистра.

Персонажи изучают новые заклинания по учебникам, которые можно купить в различных гильдиях и лавках, а также найти, как сокровище. Чтобы воспользоваться учебником, возьмите его из снаряжения персонажа, а затем нажмите на портрете персонажа или его изображении в полный рост. Теперь заклинание будет навсегда записано в Книгу заклинаний этого персонажа. Каждым учебником можно воспользоваться лишь один раз.

Чтобы персонаж произнёс заклинание, выберите нужный персонаж (нажмите на его портрет или нажмите на клавишу **«1-4»**), а затем откройте его или её Книгу заклинаний, нажав на кнопку **«Произнести заклинание»** или клавишу **«C»**. В книге есть закладки для различных школ магии, навыками которых обладает персонаж. Перелистывайте страницы, пользуясь закладками. Чтобы произнести заклинание, дважды нажмите на его значок. Если заклинание направлено на члена вашего отряда, нажмите на портрет этого персонажа.



У каждого персонажа в отряде есть по одному готовому заклинанию, которое называется Быстрое заклинание. Чтобы задать Быстрое заклинание для персонажа, откройте его Книгу заклинаний, щёлкните на значке заклинания, чтобы выбрать его, а затем нажмите на кнопку **«Установить быстрое заклинание»**. Заклинания, установленные в качестве Быстрых, можно вызывать нажатием клавиши **S**.

Чтобы получить дополнительную информацию о заклинании, щелкните на его значке правой кнопкой мыши.

Свитки и Жезлы

Заклинания можно также вызывать с помощью свитков и жезлов. На каждом свитке записано одно заклинание, и оно может быть использовано лишь раз. Чтобы произнести заклинание из свитка, возьмите его из снаряжения персонажа, а затем нажмите на его изображении в полный рост. Жезлы могут использоваться для многократного произнесения заклинаний. Для использования жезла персонаж должен иметь его как оружие. Каждый раз при произнесении заклинания с помощью жезла расходуется один из его зарядов. Когда все заряды жезла будут потрачены, он исчезнет. Для использования свитков и жезлов не требуется никаких специальных навыков.

Снадобья

Персонажи могут получать разнообразные виды полезного воздействия, выпивая снадобья. Снадобья могут быть куплены, найдены или созданы. Чтобы персонаж выпил снадобье, выберите его среди снаряжения, а затем щёлкните по портрету персонажа или его изображению в полный рост. Если снадобье опознано, то при нажатии на его изображение правой кнопкой мыши появится подробная информация о его воздействии.

Для создания снадобья нужна пустая бутылка, а также любые травы и редкие вещества, называющиеся реагентами. Чтобы создать снадобье, поместите реагент и пустую бутылку под снадобье в экран снаряжения персонажа. Возьмите реагент и правой кнопкой мыши щёлкните по бутылке. Персонажи, обладающие навыком Алхимии, могут также смешивать снадобья и получать более сложные составы с сильным эффектом. Чтобы попытаться сделать это, возьмите одно снадобье и щелкните правой кнопкой мыши по другому зелью. Будьте осторожны! Смешение несовместимых составов может привести к взрыву.

Персонажи, имеющие навык Алхимии Обычного уровня, могут смешивать простые снадобья (те, что делаются непосредственно из реагентов) и получать из них сложные снадобья. Эксперты могут попытаться смешать сложные снадобья для получения составного снадобья. Мастера могут смешивать составные снадобья и получать белые снадобья. Великие Магистры могут смешивать белые снадобья и получать из них чёрные снадобья.

MM7.pmd 42-43 13.05.2003, 18:39

Заклинания

Вот список заклинаний, присутствующих в игре. Персонажи, имеющие базовый уровень знания навыка в своей школе магии, могут выучить и произносить Заклинания Обычного уровня. Заклинания уровня Эксперта. Мастера и Великого Магистра могут использоваться только после того, как персонаж достигнет соответствующего уровня владения навыком. Персонажи, имеющие более высокие уровни владения магией, могут произносить заклинания низкого уровня с большим эффектом, чем указано в описании заклинаний.

Магия Огня

Заклинания обычного уровня

Свет факела: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 1. *Обычный:* увеличивает радиус освещенного пространства вокруг отряда. Эффект заклинания виден только в темноте. *Эксперт:* более яркий свет. *Мастер:* самый яркий свет. *Великий Магистр:* быстрое восстановление сил.

Удар огня: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 2. *Обычный:* вызывает шквал огня на одну цель. Наносит 1-3 единицы урона на каждую единицу навыка Магии Огня у произносящего заклинание. *Эксперт:* быстрое восстановление сил. *Мастер:* быстрое восстановление. *Великий Магистр:* самое быстрое восстановление.

Защита от огня: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 3. *Обычный:* повышает устойчивость всех ваших персонажей к Магии Огня на одну единицу за каждую единицу навыка Магии Огня у произносящего заклинание. Продолжительность 1 час на очко навыка. *Эксперт:* увеличение устойчивости удваивается. *Мастер:* увеличение устойчивости утраивается. *Великий Магистр:* увеличение устойчивости повышается в четыре раза.

Аура огня: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 4. *Обычный:* оружие, не имеющее специальных свойств, начинает стрелять магическим огнём. Придаёт оружию способность к метанию огня. (Например, «Огненный трезубец»). Продолжительность: 1 час на очко навыка Магии Огня. Эксперт: оружие приобретает способность стрелять пламенем. *Мастер:* оружие становится «оружием Ада». *Великий Магистр:* оружие постоянно становится «оружием Ада».

Заклинания уровня Эксперта

Ускорение: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 5. *Эксперт:* сокращает время восстановления для членов отряда. Продолжительность: 1 час плюс одна минута на каждое очко навыка Магии Огня у произносящего заклинание. Отряд останется слабым в течение шести часов после окончания действия заклинания. Мастер: продолжительность – 1 час + 3 минуты на очко навыка. Великий Магистр: продолжительность – 1 час + 4 минуты на очко навыка.

Огненный шар: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 8. *Эксперт:* запускает огненный шар по отдельной цели, который при попадании взрывается и наносит урон всем существам в определённом радиусе, включая ваш отряд, если он стоит слишком близко. Наносит 1-6 единиц урона на каждую единицу навыка Магии Огня у произносящего заклинание. *Мастер:* быстрое восстановление. *Великий Магистр:* самое быстрое восстановление.

Огненный шип: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 10. *Эксперт:* бросает на землю Огненный Шип, который взрывается при приближении существа. Шипы остаются на земле до тех пор, пока не сработают или пока ваш отряд не уйдёт с этой карты. За один раз можно бросить не более пяти шипов. Наносит 1-6 единиц урона на каждую единицу навыка Магии Огня у произносящего заклинание. *Мастер:* бросает семь шипов. Урон составляет 1-8 на каждую единицу навыка. *Великий Магистр:* бросает девять шипов. Урон составляет 1-10 на каждую единицу навыка.

Заклинания уровня Мастера

Кольцо огня: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 15. *Мастер:* окружает ваших персонажей периметром очень горячего огня, который наносит урон лишь противнику. Огонь длится 1 минуту на каждую единицу навыка Магии Огня. Урон составляет 1-6 на каждую единицу навыка. *Великий Магистр:* продолжительность увеличивается до 10 минут на очко навыка.

Поток метеоров: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 20. *Мастер:* вызывает вал пылающих камней, которые покрывают большой радиус вокруг выбранной цели. Появляются шестнадцать камней, каждый из которых наносит 1-8 единиц урона на каждое очко навыка Магии Огня. Работает только вне помещения. *Великий Магистр:* быстрое восстановление. Появляются двадцать камней.

Адский огонь: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 25. *Мастер:* испепеляет всех в пределах видимости, включая членов отряда, урон составляет 12 единиц плюс 1 на каждое очко навыка Магии Огня. Работает только в помещении. Великий Магистр: быстрое восстановление.

Заклинание уровня Великого Магистра

Испепеление: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 30. *Великий Магистр:* наносит отдельной цели массивный огненный урон. Урон составляет 15 единиц плюс 1-15 на каждую единицу навыка Магии Огня у произносящего заклинание.

Магия Воздуха

Заклинания обычного уровня

Око гародея: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 1. *Обычный:* показывает на Автокарте местонахождение существ. Продолжительность: 1 час на каждое очко навыка Магии Воздуха у произносящего заклинание. *Эксперт:* показывается расположение сокровищ. *Мастер:* показываются другие достопримечательности на карте. *Великий Магистр:* сотворение заклинания не требует очков магии.

Падение пера: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 2. *Обычный:* замедляет скорость снижения вашего отряда в полёте так, что он не получает урона при падении. Продолжительность: 5 минут на каждое очко навыка Магии Воздуха. *Эксперт:* продолжительность – 10 минут на очко навыка. *Мастер:* продолжительность 1 час на очко навыка. *Великий Магистр:* быстрое восстановление.

Щит от Воздуха: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 3. *Обычный:* повышает устойчивость всех ваших персонажей к Магии Воздуха на единицу за каждое очко навыка Магии Воздуха у произносящего заклинание. Продолжительность 1 час на очко навыка. *Эксперт:* увеличение устойчивости удваивается. *Мастер:* увеличение устойчивости утраивается. *Великий Магистр:* увеличение устойчивости повышается в четыре раза.

Искры: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 4. *Обычный:* выстреливает тремя маленькими шаровыми молниями, которые прыгают до тех пор, пока не поразят что-то или не рассеются. Каждая искра наносит 2 единицы урона плюс 1 единицу на каждое очко навыка Магии Воздуха. *Эксперт:* быстрое восстановление. Бросает пять искр. *Мастер:* ещё более быстрое восстановление. Бросает семь искр. *Великий Магистр:* самое быстрое восстановление. Бросает девять искр.

Заклинания уровня Эксперта

Щит: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 8. *Эксперт:* замедляет летящие снаряды (включая камни и стрелы) так, что при попадании они наносят в два раза меньше урона. Продолжительность: 1 час плюс 5 минут на каждое очко навыка Магии Воздуха. *Мастер:* продолжительность – 1 час + 15 минут на очко навыка. *Великий Магистр:* продолжительность – 1 час + 1 час на очко навыка.

Прыжок: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 5. *Эксперт:* ваш отряд прыгает вперёд на шестьдесят футов, не получая при этом никакого урона. Нужно использовать клавишу со стрелкой вперёд, иначе отряд подпрыгнет на месте. *Мастер:* быстрое восстановление. *Великий Магистр:* ещё более быстрое восстановление.

Молния: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 10. *Эксперт:* наносит удар молнией по отдельной цели. Урон составляет 1-8 на каждую единицу навыка Магии Воздуха у произносящего заклинание. *Мастер:* быстрое восстановление. *Великий Магистр:* ещё более быстрое восстановление.

Заклинания уровня Мастера

Невидимость: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 15. *Мастер:* делает отряд невидимым для существ. Продолжительность: 10 минут на каждое очко навыка Магии Воздуха. Если отряд атакует или начинает разговор с кем-либо, действие заклинания прекращается. Невидимость не может быть сотворена, когда поблизости есть враждебные существа. *Великий Магистр:* продолжительность 1 час на очко навыка.

Огненный взрыв: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 20. *Мастер:* организует неожиданный направленный взрыв вокруг отдельной цели, уничтожая воздух вокруг неё. Урон составляет 10 единиц плюс 1-10 на каждое очко навыка Магии Воздуха у произносящего заклинание. *Великий Магистр:* быстрое восстановление.

Полёт: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 25. *Мастер:* ваш отряд может летать во время действия заклинания, которое составляет 1 час на каждую единицу навыка Магии Воздуха. За каждые пять минут, которые отряд находится в воздухе, у сотворившего заклинание отнимается дополнительное очко магии. *Великий Магистр:* дополнительные очки магии не забираются.

Заклинание уровня Великого Магистра

Звездопад: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 30. *Великий Магистр:* вызывает падение с небес двадцати звёзд, которые поражают и сжигают существа на большой площади вокруг цели. Каждая звезда наносит 20 единиц урона плюс 1 единицу на каждое очко навыка Магии Воздуха. Работает только вне помещения.

Магия Воды

Заклинания обычного уровня

Пробуждение: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 1. *Обычный:* пробуждает отряд от обычного сна (отдыха), а также от магического сна, если отряд спал менее, чем три минуты на каждое очко навыка Магии Воды из имеющихся у сотворившего заклинание. *Эксперт:* действует 1 час на каждое очко навыка. *Мастер:* действует 1 день на каждое очко навыка. *Великий Магистр:* так же, как у Мастера.

MM7.pmd 46-47 13.05.2003, 18:39

Распыление Яда: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 2. *Обычный:* разбрызгивает яд на существо, находящееся перед персонажем. Урон составляет 2 единицы плюс 1-2 на каждое очко навыка Магии Воды у произносящего заклинание. *Эксперт:* быстрое восстановление. Выстреливает тремя порциями яда. *Мастер:* быстрое восстановление. Выстреливает пятью порциями яда. *Великий Магистр:* самое быстрое восстановление. Выстреливает семью порциями яда.

Защита от Воды: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 3. *Обычный:* повышает устойчивость всех ваших персонажей к Магии Воды на единицу за каждое очко навыка Магии Воды у произносящего заклинание. Продолжительность 1 час на очко навыка. *Эксперт:* увеличение устойчивости удваивается. *Мастер:* увеличение устойчивости утраивается. *Великий Магистр:* увеличение устойчивости повышается в четыре раза.

Ледяная Молния: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 4. *Обычный:* наносит ледяной удар по отдельной цели. Заклинание всегда попадает в цель. Урон составляет 1-4 единицы на каждое очко навыка Магии Воды у произносящего заклинание. *Эксперт:* быстрое восстановление. *Мастер:* быстрое восстановление. *Великий Магистр:* самое быстрое восстановление.

Заклинания уровня Эксперта

Хождение по воде: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 5. *Эксперт:* позволяет отряду ходить по воде и не тонуть. Продолжительность: 10 минут на каждое очко навыка Магии Воды. За каждые пять минут нахождения отряда на воде у сотворившего заклинание отнимается одно дополнительное очко магии. *Мастер:* продолжительность 1 час на очко навыка. *Великий Магистр:* не забирает очки магии.

Перезарядка: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 8. *Эксперт:* перезаряжает любой магический предмет, который можно перезарядить. Каждый раз при сотворении этого заклинания максимальное количество раз перезарядки предмета сокращается на 50% минус 1% за каждое очко навыка персонажа в Магии Воды. *Мастер:* потеря числа зарядов составляет 30% минус 1% за очко навыка. *Великий Магистр:* потеря числа зарядов составляет 20% минус 1% за очко навыка.

Всплеск кислоты: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 10. *Эксперт:* бьет струей чрезвычайно едкой кислоты в отдельную жертву. Урон составляет 9 единиц плюс 1-9 на каждое очко навыка Магии Воды у произносящего заклинание. *Мастер:* быстрое восстановление. *Великий Магистр:* самое быстрое восстановление.

Заклинания уровня Мастера

Талисман: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 15. *Мастер:* наделяет обычный предмет магической силой. Шанс на успех составляет 10% на очко навыка в Магии Воды. Талисманы имеют среднюю силу. Их нельзя применять к объектам заданий. *Великий Магистр:* талисман большей силы.

Портал города: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 20. *Мастер:* телепортирует отряд к центральному фонтану любого города, который вы посетили. Шанс на успех составляет 10% на очко навыка в Магии Воды. Заклинание не может быть сотворено, когда поблизости есть враждебные монстры. *Великий Магистр:* срабатывает при наличии рядом враждебных монстров.

Ледяной взрыв: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 25. *Мастер:* испускает ледяной шар в том направлении, куда смотрит заклинатель. При попадании во что-либо шар разбивается и распадется на 7 мелких кусочков льда, разлетающихся во всех направлениях, кроме того, где находится заклинатель. Осколки будут рикошетить, пока не попадут во что-либо или не растают. Каждый осколок наносит 12 единиц урона плюс 1-3 единицы на каждое очко навыка Магии Воды. *Великий Магистр:* быстрое восстановление. Шар разбивается на девять осколков.

Заклинание уровня Великого Магистра

Маяк Ллойда: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 30. *Великий Магистр:* позволяет установить метку в том месте, куда вы хотели бы позже телепортировать отряд. Сотворите заклинание, чтобы установить метку или телепортировать отряд к ранее установленной метке. Одновременно можно иметь до пяти установленных маяков. Маяки остаются на месте в течение 1 недели на каждое очко навыка персонажа в Магии Воды.

Магия Земли

Заклинания обычного уровня

Шок: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 1. *Обычный:* наносит ошеломляющий удар, который не причиняет урона, но отбрасывает монстра, на которого направлено заклинание, и заставляет его некоторое время восстанавливать силы. *Эксперт:* более сильное действие. *Мастер:* более сильное действие. *Великий Магистр:* самое сильное действие.

Замедление: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 2. *Обычный:* уменьшает вдвое скорость передвижения и увеличивает вдвое время восстановления для отдельного существа, на которое направлено заклинание. Продолжительность: 3 минуты на каждое очко навыка Магии Земли. *Эксперт:* продолжительность – 5 минут на очко навыка. *Мастер:* скорость существа уменьшается до четверти его обычной скорости. *Великий Магистр:* скорость существа уменьшается в восемь раз по сравнению с его обычной скоростью.

Защита от Земли: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 3. *Обычный:* повышает устойчивость всех ваших персонажей к Магии Земли на единицу за каждое очко навыка Магии Земли у произносящего заклинание. Продолжительность 1 час на очко навыка.

MM7.pmd 48-49 13.05.2003, 18:39

Эксперт: увеличение устойчивости удваивается. *Мастер:* увеличение устойчивости утраивается. *Великий Магистр:* увеличение устойчивости повышается в четыре раза.

Рой смерти: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 4. *Обычный:* вызывает рой насекомых, которые жалят и кусают отдельное существо, против которого направлено заклинание. Урон составляет 5 единиц плюс 1-3 на каждое очко навыка Магии Земли у произносящего заклинание. *Эксперт:* быстрое восстановление. *Мастер:* быстрое восстановление. *Великий Магистр:* самое быстрое восстановление.

Заклинания уровня Эксперта

Каменная кожа: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 5. *Эксперт:* повышает класс брони выбранного персонажа на 5 плюс 1 за каждое очко навыка в Магии Земли у персонажа, сотворившего заклинание. Продолжительность: 1 час + 5 минут на очко навыка. *Мастер:* продолжительность – 1 час + 15 минут на очко навыка. *Великий Магистр:* продолжительность – 1 час + 1 час на очко навыка.

Лезвия: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 8. *Эксперт:* выстреливает вращающимся металлическим лезвием, острым, как бритва, по отдельной цели. Урон составляет 1-9 на каждую единицу навыка. *Мастер:* быстрое восстановление. *Великий Магистр:* самое быстрое восстановление.

Из камня в плоть: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 10. *Эксперт:* если персонаж обращён в камень, это заклинание вернёт его в плоть, если оно сотворено вовремя. Срабатывает, если персонаж пребывал в состоянии окаменения менее 1 часа на каждое очко навыка в Магии Земли у сотворившего заклинание. *Мастер:* действует 1 день на каждое очко навыка. *Великий Магистр:* нет ограничения по времени.

Заклинания уровня Мастера

Взрыв камня: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 15. *Мастер:* запускает магический камень, который летает вокруг, отскакивая от предметов. При попадании в существо или остановке камень взрывается и наносит 1-8 единиц урона за каждое очко навыка в Магии Земли у персонажа, сотворившего заклинание. Если отряд находится поблизости, его членам тоже будет нанесён урон. *Великий Магистр:* быстрое восстановление.

Телекинез: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 20. *Мастер:* позволяет манипулировать предметами на расстоянии. В числе прочего, вы можете открывать двери, брать предметы и вскрывать сундуки. *Великий Магистр:* быстрое восстановление.

Цветок смерти: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 25. *Мастер:* выстреливает в воздух магическим камнем, который взрывается на осколки. Урон составляет

20 единиц плюс 1 на каждое очко навыка Магии Земли у произносящего заклинание. Можно творить только вне помещений. *Великий Магистр:* быстрое восстановление. Урон составляет 20 единиц плюс 2 на каждое очко навыка.

Заклинаниеуровня Великого Магистра

Изменение веса: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 30. *Великий Магистр:* колоссально увеличивает вес выбранного существа, причиняя ему серьёзные внутренние повреждения. Урон составляет 25% от уровня здоровья монстра плюс 2% за каждое очко навыка в Магии Земли у сотворившего заклинание.

Магия Духа

Заклинания обычного уровня

Детектор жизни: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 1. *Обычный:* позволяет вам при нажатии правой кнопкой мыши видеть единицы здоровья противников в численном выражении. Продолжительность: 10 минут на каждое очко навыка Магии Духа. *Эксперт:* продолжительность – 30 минут на очко навыка. *Мастер:* продолжительность 1 час на очко навыка. *Великий Магистр:* показываются заклинания, имеющиеся у действующего противника.

Благословение: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 2. *Обычный:* повышает шансы персонажа попасть в противника в рукопашном бою или при атаке с помощью снаряда. Бонус попадания составляет 5 единиц плюс 1 на каждое очко навыка Магии Духа у сотворившего заклинание. Продолжительность: 1 час + 5 минут на очко навыка. *Эксперт:* действует на весь отряд. *Мастер:* продолжительность – 1 час + 15 минут на очко навыка. *Великий Магистр:* продолжительность – 1 час + 1 час на очко навыка.

Судьба: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 3. *Обычный:* при применении заклинания к персонажу увеличивает его шансы попадания в цель. При применении к монстру его шансы попадания в цель уменьшаются. Бонус попадания составляет 20 единиц плюс 1 на каждое очко навыка Магии Духа у сотворившего заклинание. Продолжительность: 5 минут или до первой атаки того, на кого наложено заклинание. *Эксперт:* бонус или вычет составляет 20 единиц плюс 2 на каждое очко навыка Магии Духа у сотворившего заклинание. *Мастер:* бонус или вычет составляет 20 единиц плюс 4 на каждое очко навыка Магии Духа у сотворившего заклинание. *Великий Магистр:* бонус или вычет составляет 20 единиц плюс 6 на каждое очко навыка Магии Духа у сотворившего заклинание.

Бег мертвецов: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 4. *Обычный:* заставляет всех живых мертвецов в пределах видимости спасаться бегством в течение времени действия заклинания, которое составляет 3 минуты плюс 1 минуту за каждое очко навыка в Магии Духа у

MM7.pmd 50-51 13.05.2003, 18:39

сотворившего заклинание. *Эксперт:* продолжительность – 3 минуты плюс 3 на очко навыка. *Мастер:* продолжительность – 3 минуты плюс 5 на очко навыка. *Великий Магистр:* быстрое восстановление.

Заклинания уровня Эксперта

Снятие Порчи: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 5. *Эксперт:* при сотворении вовремя снимает действие проклятий, наложенных на персонажа. Срабатывает, если персонаж пребывал в состоянии проклятия менее 1 часа на каждое очко навыка в Магии Духа у сотворившего заклинание. *Мастер:* действует 1 день на каждое очко навыка. *Великий Магистр:* нет ограничения по времени.

Сохранение: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 8. *Эксперт:* усиливая связь души и тела персонажа, это заклинание обеспечивает полную защиту от заклинаний мгновенной смерти и уничтожения, а также других похожих воздействий монстров. Оно также задерживает наступление смерти, вызванное большой потерей единиц здоровья. Вместо смерти персонаж теряет сознание. Если количество единиц здоровья после окончания действия заклинания по-прежнему мало, то серьёзно раненый персонаж умрет. Продолжительность – 1 час плюс 5 минут на каждое очко навыка Магии Духа. *Мастер:* действует на весь отряд. *Великий Магистр:* продолжительность – 1 час + 15 минут на очко навыка.

Мужество: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 10. *Эксперт:* увеличивает урон, наносимый членами отряда при успешных попаданиях на 5 единиц плюс 1 за каждое очко навыка в Магии Духа у персонажа, сотворившего заклинание. Продолжительность: 1 час + 5 минут на очко навыка. Мастер – продолжительность: 1 час + 15 минут на очко навыка. *Великий Магистр:* продолжительность – 1 час + 1 час на очко навыка.

Заклинания уровня Мастера

Плеть Духа: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 15. *Мастер:* это заклинание поражает цель, пытаясь ослабить связь между душой и телом этого существа. Урон составляет 10 единиц плюс 2-8 на каждое очко навыка Магии Духа у произносящего заклинание. Чтобы заклинание подействовало, существо должно быть очень близко. *Великий Магистр:* быстрое восстановление.

Оживление: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 20. *Мастер:* при сотворении вовремя оживляет умерших персонажей. Срабатывает, если персонаж был мёртвым менее 1 дня на каждое очко навыка в Магии Духа у сотворившего заклинание. Оживлённые персонажи будут слабы. *Великий Магистр:* нет ограничения по времени.

Общая жизнь: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 25. *Мастер:* складывает единицы здоровья персонажей, добавляет некоторое количество, а затем распределяет их поровну между всеми членами отряда. Сумма совместных единиц здоровья равна общему их числу у всех членов отряда плюс 3 единицы за каждое очко навыка в Магии Духа у сотворившего заклинание. *Великий Магистр:* сумма единиц здоровья равна их общему числу плюс 4 за каждое очко навыка.

Заклинание уровня Великого Магистра

Воскрешение: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 30. *Великий Магистр:* оживляет персонажа после того, как его тело было уничтожено. Воскрешённые персонажи будут слабы. Сотворивший заклинание потратит больше времени на восстановление сил, но его навык в Магии Духа увеличивается.

Магия Мысли

Заклинания обычного уровня

Снятие страха: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 1. *Обычный:* при сотворении вовремя снимает действие заклинаний страха, наложенных на персонажа. Срабатывает, если персонаж был в состоянии страха менее 3 минут на каждое очко навыка в Магии Мысли у сотворившего заклинание. *Эксперт:* действует 1 час на каждое очко навыка. *Мастер:* действует 1 день на каждое очко навыка. *Великий Магистр:* нет ограничения по времени.

Удар мысли: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 2. *Обычный:* наносит удар мысленной силы по отдельной цели, причиняя 3 единицы урона плюс 1-3 единицы за каждое очко навыка в Магии Мысли у сотворившего заклинание. *Эксперт:* быстрое восстановление. *Мастер:* быстрое восстановление. *Великий Магистр:* самое быстрое восстановление.

Устойчивость к Мысли: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 3. *Обычный:* повышает устойчивость всех ваших персонажей к Магии Мысли на единицу за каждое очко навыка в Магии Мысли у произносящего заклинание. Продолжительность 1 час на очко навыка. *Эксперт:* увеличение устойчивости удваивается. *Мастер:* увеличение устойчивости утраивается. *Великий Магистр:* Увеличение устойчивости повышается в четыре раза.

Телепатия: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 4. *Обычный:* сотворивший заклинание получает возможность прочитать мысли того, на кого обращено заклинание, и узнать, какие предметы и сколько золота у него есть. *Эксперт:* быстрое восстановление. *Мастер:* быстрое восстановление. *Великий Магистр:* быстрое восстановление и бесплатное сотворение заклинания.

Заклинания уровня Эксперта

Огарование: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 5. *Эксперт:* убирает любую враждебность, испытываемую к отряду тем существом, на которое наложено заклинание. Действие заклинания отменяется, если существу наносится какой-либо урон. Продолжительность: 5 минут на каждое очко навыка Магии мысли. *Мастер:* Продолжительность – 10 минут на очко навыка. *Великий Магистр:* Действие заклинания продолжается до тех пор, пока отряд не покинет карту.

MM7.pmd 52-53 13.05.2003, 18:39

Лечение паралича: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 8. *Эксперт:* при сотворении вовремя снимает действие заклинаний паралича, наложенных на персонажа. Срабатывает, если персонаж был парализован менее 1 часа на каждое очко навыка в Магии Мысли у сотворившего заклинание. *Мастер:* действует 1 день на каждое очко навыка. *Великий Магистр:* нет ограничения по времени.

Зомби: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 10. *Эксперт:* делает существо одержимым страстью к войне и заставляет напасть на ближайшее к нему существо. Продолжительность – 5 минут на каждое очко навыка Магии Мысли. *Мастер:* продолжительность – 10 минут на очко навыка. *Великий Магистр:* действие заклинания продолжается до тех пор, пока отряд не покинет карту.

Заклинания уровня Мастера

Массовый Страх: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 15. *Мастер:* во время действия заклинания все существа в пределах видимости в ужасе бегут от отряда. Продолжительность: 3 минуты плюс 5 минут за каждое очко навыка Магии Мысли. Не действует на живых мертвецов. *Великий Магистр:* продолжительность – 5 минут на очко навыка.

Лечение безумия: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 20. *Мастер:* при сотворении вовремя снимает действие заклинаний безумия, наложенных на персонажа. Продолжительность: 1 день на каждое очко навыка Магии Мысли. *Великий Магистр:* нет ограничения по времени.

Психический шок: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 25. *Мастер:* вызывает мощную атаку на рассудок существа. Урон составляет 12 единиц плюс 1-12 на каждое очко навыка Магии Мысли у произносящего заклинание. *Великий Магистр:* быстрое восстановление.

Заклинание уровня Великого Магистра

Порабощение: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 30. *Великий Магистр:* сотворяющий заклинание получает контроль над разумом существа на 10 минут за каждое очко своего навыка в Магии Мысли. Существо, на которое обращено заклинание, будет сражаться с монстрами, враждебными к отряду. Заклинание не прекращается, если отряд наносит урон этому существу. Заклинание не действует на живых мертвецов.

Магия Тела

Заклинания обычного уровня

Лечение слабости: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 1. *Обычный:* при сотворении вовремя снимает слабость персонажа. Срабатывает, если персонаж был в ослабленном состоянии менее 3 минут на каждое очко навыка в Магии Тела у сотворившего заклинание. *Эксперт:* действует 1 час на каждое очко навыка. *Мастер:* действует 1 день на каждое очко навыка. *Великий Магистр:* нет ограничения по времени.

Лечение ран: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 2. *Обычный:* восстанавливает потерянные единицы здоровья для отдельного персонажа. Излечивается 5 единиц урона плюс 2 единицы на каждое очко навыка в Магии Тела у произносящего заклинание. *Эксперт:* излечивается 5 единиц урона плюс 3 на каждое очко навыка. *Мастер:* излечивается 5 единиц урона плюс 4 на каждое очко навыка. *Великий Магистр:* излечивается 5 единиц урона плюс 5.

Защита от Тела: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 3. *Обычный:* повышает устойчивость всех ваших персонажей к Магии Тела на единицу за каждое очко навыка Магии Тела у произносящего заклинание. Продолжительность 1 час на очко навыка. *Эксперт:* увеличение устойчивости удваивается. *Мастер:* увеличение устойчивости утраивается. *Великий Магистр:* увеличение устойчивости повышается в четыре раза.

Вред: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 4. *Обычный:* наносит магический урон непосредственно тому существу, на которое обращено заклинание. Урон составляет 8 единиц плюс 1-2 на каждое очко навыка Магии Тела у произносящего заклинание. *Эксперт:* быстрое восстановление. *Мастер:* быстрое восстановление. *Великий Магистр:* самое быстрое восстановление.

Заклинания уровня Эксперта

Восстановление: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 5. *Эксперт:* пока заклинание действует, персонаж, на которого оно обращено, медленно исцеляется. Продолжительность: 1 час на каждое очко навыка Магии Тела у произносящего заклинание. *Мастер:* исцеление происходит более быстрыми темпами. *Великий Магистр:* исцеление происходит максимально быстро.

Противоядие: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 8. *Эксперт:* при сотворении вовремя снимает действие яда, отравляющего персонажа. Срабатывает, если персонаж был в отравленном состоянии менее 1 часа на каждое очко навыка в Магии Тела у сотворившего заклинание. *Мастер:* действует 1 день на каждое очко навыка. *Великий Магистр:* нет ограничения по времени.

Руки-молоты: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 10. *Эксперт:* Усиливает навык рукопашного боя, позволяя наносить более сильные и точные удары по слабым местам противника. Урон от этих ударов равен урону, наносимому персонажем в рукопашном бою. *Мастер:* быстрое восстановление. *Великий Магистр:* заклинание действует на весь отряд.

MM7.pmd 54-55 13.05.2003, 18:39

Заклинания уровня Мастера

Лечение Болезни: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 15. *Мастер:* при сотворении вовремя снимает действие заклинаний болезни, наложенных на персонажа. Срабатывает, если персонаж болел менее 1 дня на каждое очко навыка в Магии Тела у сотворившего заклинание. *Великий Магистр:* нет ограничения по времени.

Защита от Магии: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 20. *Мастер:* делает весь отряд неуязвимым для атак, вызывающих отравление, болезни, окаменение, паралич и слабость. Заклинание нейтрализует одну такую атаку на каждое очко навыка в Магии Тела у персонажа, сотворившего заклинание. *Великий Магистр:* заклинание даёт иммунитет против смертельных атак.

Летающий Кулак: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 25. *Мастер:* наносит мощный магический удар по отдельной цели. Урон составляет 30 единиц плюс 1-5 на каждое очко навыка в Магии Тела у произносящего заклинание. *Великий Магистр:* быстрое восстановление.

Заклинание уровня Великого Магистра

Лечение силы: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 30. *Великий Магистр:* восстанавливает потерянные единицы здоровья одновременно у всех членов отряда. Восстанавливается 10 единиц здоровья плюс 5 единиц на каждое очко навыка в Магии Тела у произносящего заклинание.

Магия Света

Заклинания обычного уровня

Световая молния: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 5. *Обычный:* наносит удар световой молнией по отдельной цели. Урон составляет 1-4 на каждую единицу навыка в Магии Света у произносящего заклинание. Живые мертвецы получают удвоенный урон. *Эксперт:* быстрое восстановление. *Мастер:* быстрое восстановление. *Великий Магистр:* самое быстрое восстановление.

Нерить: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 10. *Обычный:* призывает силу Небес для отмены магии, оживляющей живого мертвеца. Урон составляет 1-16 на каждую единицу навыка Магии Света у произносящего заклинание. Действует только на живых мертвецов. *Эксперт:* быстрое восстановление. *Мастер:* быстрое восстановление. *Великий Магистр:* самое быстрое восстановление.

Снятие Чар: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 15. *Обычный:* снимает действие заклинаний со всех существ в пределах видимости отряда. Время восстановления уменьшается на размер навыка в Магии Света у сотворившего заклинание. *Эксперт:* быстрое восстановление. *Мастер:* быстрое восстановление. *Великий Магистр:* самое быстрое восстановление.

Паралич: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 20. *Обычный:* временно не даёт существу атаковать и двигаться. Продолжительность: 3 минуты на каждое очко навыка в Магии Света. Парализованные существа можно атаковать, заклинание при этом продолжает действовать. *Эксперт:* быстрое восстановление. *Мастер:* быстрое восстановление. *Великий Магистр:* самое быстрое восстановление.

Заклинания уровня Эксперта

Элементал: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 25. *Эксперт:* вызывает Малого элементала Света для сражения на стороне отряда. Элементал останется в строю, пока не будет убит или не закончится действие заклинания. Продолжительность 5 минут на очко навыка. Можно вызвать не более одного элементала одновременно. *Мастер:* продолжительность: 15 минут на очко навыка. Можно вызвать до трёх элементалов. *Великий Магистр:* вызывает Великого элементала Света. Можно вызвать до пяти элементалов.

День Богов: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 30. *Эксперт:* увеличивает все свойства вашего персонажа на 10, плюс, утроенный размер навыка в Магии Света у сотворившего заклинание. Отдельные заклинания действуют так, будто сотворены с утроенным навыком в Магии Света. *Мастер:* заклинания действуют с четырёхкратной силой навыка. *Великий Магистр:* заклинания действуют с пятикратной силой навыка.

Заклинания уровня Мастера

Свет призмы: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 35. *Мастер:* наносит всем существам в пределах видимости 25 единиц урона плюс 1 единицу на очко навыка в Магии Света. Не может быть сотворено за пределами зданий. *Великий Магистр:* быстрое восстановление.

День Защиты: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 40. *Мастер:* одновременно сотворяет защиту от Магии, устойчивость к заклинаниям Воздуха, Тела, Земли, Огня, Мысли и Воды, а также заклинания Падение Пера и Око Чародея для всех ваших персонажей. Заклинания действуют так, будто сотворены с четырёхкратным навыком в Магии Света. *Великий Магистр:* заклинания действуют с пятикратной силой навыка.

MM7.pmd 56-57 13.05.2003, 18:39

Час могущества: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 45. *Мастер:* одновременно сотворяет для всех персонажей заклинания Ускорения, Мужества, Щита, Каменной кожи и Благословения. Сила заклинаний в четыре раза выше навыка в Магии Света. *Великий Магистр:* заклинания действуют с пятикратной силой навыка.

Луч солнца: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 50. *Мастер:* концентрирует все лучи солнечного света и направляет на отдельную цель. Урон составляет 20 единиц плюс 1-20 на каждое очко навыка в Магии Света у произносящего заклинание. Работает только вне помещения. Медленное восстановление. *Великий Магистр:* средняя скорость восстановления.

Заклинание уровня Великого Магистра

Божество: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 55. *Великий Магистр:* излечивает урон всего отряда, восстанавливает очки магии и снимает все негативные состояния. Может твориться не более трёх раз в день и состаривает произносящего его на десять лет. При высоких уровнях навыка в Магии Света время восстановления сокращается.

Магия Тьмы

Заклинания обычного уровня

Реанимация: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 10. *Обычный:* делает зомби из безжизненного существа, на которое направлено заклинание. Зомби получает 20 единиц здоровья (не более его обычного максимального количества) на каждое очко навыка в Магии Тьмы у сотворившего заклинание. Зомби будет сражаться против существ, враждебных отряду, до той поры, пока не будет убит повторно или отряд не уйдёт с этой карты. *Эксперт:* зомби получает 30 единиц здоровья за каждое очко навыка. *Мастер:* зомби получает 40 единиц здоровья за каждое очко навыка. *Великий Магистр:* зомби получает 50 единиц здоровья за каждое очко навыка.

Облако-токсин: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 15. *Обычный:* перед сотворившим заклинание возникает ядовитое облако и медленно движется в сторону, пока не столкнётся с чем-нибудь. Урон составляет 25 единиц плюс 1-10 на каждое очко навыка в Магии Тьмы у произносящего заклинание. *Эксперт:* быстрое восстановление. *Мастер:* быстрое восстановление. *Великий Магистр:* самое быстрое восстановление.

Оружие-вампир: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 20. *Обычный:* наделяет оружие вампирическим свойством. Урон, нанесённый существам с помощью такого оружия, добавляется его владельцу в виде дополнительных единиц здоровья (до его максимально возможного уровня). Заклинание действует 1 час на каждое очко навыка в Магии Тьмы у произносящего заклинание. *Эксперт:* быстрое восстановление. *Мастер:* быстрое восстановление. *Великий Магистр:* самое быстрое восстановление.

Сгримающий луч: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 25. *Обычный:* уменьшает размер монстра, на которого направлено заклинание. Уменьшенные монстры причиняют в два раза меньше урона, чем обычно. Продолжительность действия составляет 5 минут за каждое очко навыка в Магии Тьмы. *Эксперт:* уменьшенный монстр причиняет в три раза меньше урона, чем обычно. *Мастер:* уменьшенный монстр причиняет в четыре раза меньше урона, чем обычно. *Великий Магистр:* может накладывать заклинание на группу монстров.

Заклинания уровня Эксперта

Шрапнель: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 30. *Эксперт:* выстреливает зарядом горячей зазубренной шрапнели перед заклинателем, поражая любое существо, попавшееся на пути. Пять кусочков металла причиняют урон, равный 6 единицам плюс 1-6 за каждое очко навыка в Магии Тьмы. *Мастер:* быстрое восстановление. Выстреливается семь кусочков металла. *Великий Магистр:* самое быстрое восстановление. Выстреливается девять кусочков металла.

Глава нежити: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 35. *Эксперт:* позволяет управлять разумом живого мертвеца. Во время действия заклинания управляемое существо будет атаковать монстров, враждебных к отряду. Продолжительность действия составляет 3 минуты за каждое очко навыка в Магии Тьмы. Заклинание не прекращается, если отряд наносит урон управляемому существу. *Мастер:* быстрое восстановление. Продолжительность: 5 минут на очко навыка. *Великий Магистр:* самое быстрое восстановление. Действие заклинания продолжается до тех пор, пока отряд не покинет карту.

Отражение боли: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 40. *Эксперт:* данное заклинание применяется к своим персонажам. Если какое-либо существо атакует персонажа и причиняет урон, то оно само получает точно такой же урон. Продолжительность действия составляет 1 час плюс 5 минут за каждое очко навыка в Магии Тьмы. *Мастер:* действует на весь отряд. *Великий Магистр:* продолжительность: 1 час + 15 минут на очко навыка.

Заклинания уровня Мастера

Убийство жертвы: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 45. *Мастер:* заклинание лишает жизни наёмника отряда из числа нейтральных персонажей. При этом очки магии и единицы здоровья сотворившего заклинание восстанавливаются до максимума, действие всех вредных заклинаний и эффекта магического старения прекращается. Использование этого заклинания существенно ухудшает репутацию отряда. Медленное восстановление. *Великий Магистр:* средняя скорость восстановления.

Дыхание дракона: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 50. *Мастер:* дает заклинателю возможность выдыхать облако токсичных паров, которые наводятся на отдельного монстра и причиняют урон всем существам, находящимся поблизости. Урон

MM7.pmd 58-59 13.05.2003, 18:39

составляет 1-25 единиц на каждое очко навыка в Магии Тьмы у произносящего заклинание. Медленное восстановление. *Великий Магистр:* средняя скорость восстановления.

Армагеддон: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 55. *Мастер:* заклинание причиняет большой урон всем существам, находящимся на данной карте, включая членов отряда. Урон составляет 50 единиц плюс 1 на каждое очко навыка в Магии Тьмы у произносящего заклинание. Его можно вызывать не более трех раз в день и только вне помещения. *Великий Магистр:* можно творить четыре раза в день.

Заклинание уровня Великого Магистра

Испить душу: *Стоимость произнесения заклинания (в очках магии):* 60. *Великий Магистр:* заклинание высасывает душу из всех существ в пределах видимости и передаёт их жизненную энергию членам отряда в виде единиц здоровья. Эти единицы распределяются поровну между членами отряда. Урон (и оздоровление) составляет 25 единиц плюс 1-8 на каждое очко навыка в Магии Тьмы у произносящего заклинание.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Настройки клавиатуры по умолчанию

Движение по земле:

Стрелка вверх - - - - - - - - - - - - - - - - Идти вперёд
Shift-Стрелка вверх - - - - - - - - - - - Бежать вперёд
Стрелка влево, стрелка вправо - - - - - - Поворот
Shift-Стрелки влево/вправо - - Быстрый поворот
Ctrl-Влево/вправо - - - - - - - - - - Движение боком
Стрелка вниз - - - - - - - - - - - - - - Движение назад
X - Прыжок
Page Down - - - - - - - - - - - - - - - - - - - Взгляд вверх
Delete - Взгляд вниз
End - Взгляд вперёд
[Скобки] - - - - - - - - - - - - Сдвигаться влево/вправо
Пробел - - - - - - Искать/активировать ближайший предмет в поле зрения

Полет

Page Up - Подняться
Insert - Опуститься
Home - - - - - - - - - - - - - - - - - Быстрое приземление

Схватка

A - - - - - - Активный персонаж атакует ближайшего противника
S - - - - - - - - - - - - - Активный персонаж, если может, делает следующее (в таком порядке):
1. Сотворяет Быстрое заклинание
2. Атакует с помощью лука или жезла, либо
3. Вступает в рукопашный бой

B - Активный персонаж пропускает ход в сражении
C - - - - - - - - - - - - - - - - - - Произнести заклинание – открывает Книгу Заклинаний
Enter - - - - - - - - - - - - - - Переключает режимы боя

Открыть книги

Q - Текущие задания
N - Автозаписи
M - Карты
T - Календарь
H - История

Прочие

R - Отдых
+ и **–** - - - - - - - - - - - - - - - - Увеличить/уменьшить масштаб Автокарты
1 – 4 - - - - - - - - - - - - - - Переключает персонажей (слева направо)
5 – 6 - - - - - Поговорить с видимыми персонажами, следующими за отрядом
Esc (Экран приключения) - - - - - - - - Вызывает меню настроек игры
Esc (В других окнах) - - - - - Закрывает текущее окно.
F4 - Включает и выключает полноэкранный режим

Алфавит Эрафийского языка

MM7.pmd 60-61 13.05.2003, 18:39

Возможные проблемы и пути их решения

Установка

Проблема: компакт-диск вставлен в привод, но компьютер не распознаёт его.
Ответы: возможно, диск загрязнился или на нём есть царапины.
Решения:

1. Убедитесь, что рабочая поверхность диска (блестящая сторона) не имеет царапин и чиста. Если она загрязнена, возьмите кусочек мягкой ткани, не оставляющей пыли, и аккуратно протрите диск (всегда протирайте от центра диска к краям). При обнаружении на рабочей поверхности диска царапин верните его в магазин, где вы приобрели диск, для замены. В случае невозможности заменить диск в магазине, обратитесь в нашу службу поддержки, чтобы узнать, как можно заменить диск.

Проблема: во время установки программы компьютер зависает или выдаёт сообщение об ошибке типа «Ошибка *_ins» или «Ошибка при переносе данных».

Ответы: возможно, на вашем компьютере используется старый 16-битный драйвер дисковода CD-ROM, либо на жёстком диске недостаточно свободного места для распаковки временных файлов, либо привод CD-ROM имеет проблемы с буферизацией данных. Возможно, настройки автозапуска или режима DMA вашего привода CD-ROM конфликтуют с программой установки игры.

Чтобы проверить, использует ли ваш компьютер старый 16-битный драйвер CD-ROM:

1. Нажмите правой кнопкой мыши на значок «Мой компьютер» и выберите пункт «Свойства».
2. Выберите закладку «Настройка».
3. Если в окошке состояния быстродействия в строке «Файловая система» написано: «Некоторые драйверы работают в режиме совместимости с MS-DOS(R)», значит, система использует 16-битный драйвер CD-ROM.

Решения:

1. Если вы используете 16-битные драйверы CD-ROM, обратитесь к производителю дисковода или производителю компьютера за новым 32-битным драйвером.
2. Если вы используете 32-битные драйверы CD-ROM:
   1. Закройте все ненужные программы, работающие в фоновом режиме. Одновременно нажмите комбинацию клавиш CTRL+ALT+DEL, чтобы открыть список запущенных задач, выберите программу, которую хотите закрыть, и нажмите кнопку ‘End Task’. Повторите эту процедуру для закрытия всех программ, кроме ‘Explorer’ и ‘Systray’.
   2. Удалите все файлы из папки C:\Windows\Temp, затем очистите Корзину.
3. Выключите опережающее считывание привода CD-ROM.
   1. Нажмите правой кнопкой мыши на значок «Мой компьютер» и выберите пункт «Свойства».
   2. Выберите закладку «Настройка».
   3. Нажмите на кнопку «Файловая система».
   4. Выберите вкладку «CD-ROM» сверху.
   5. Выключите опережающее считывание дисковода CD-ROM в поле «Оптимизация чтения».
   6. Нажмите на «Применить», затем на «OK» и затем на «Закрыть» (вам будет предложено перезагрузить систему).
4. Выключите автозапуск и настройки режима DMA для привода компакт-дисков:
   1. Нажмите правой кнопкой мыши на значок «Мой компьютер» и выберите пункт «Свойства».
   2. Выберите закладку «Настройка».
   3. Нажмите на значок «+» напротив пункта «Устройство чтения компакт-дисков» так, чтобы он изменился на значок «-».
   4. Нажмите на строку, которая появится под пунктом «Устройство чтения компакт-дисков», затем нажмите на кнопку «Свойства».
   5. Выберите закладку «Настройка».
   6. Найдите пункты «Автоматическое распознавание дисков» и «DMA». Если какой-либо из этих пунктов отмечен галочкой, снимите её.
   7. Нажмите на кнопку «Применить», затем на кнопку «OK».
   8. Когда появится запрос о перезагрузке системы, выберите ответ «Да».

   После успешной установки игры можно вернуть прежние настройки привода CD-ROM.

Запуск игры 1

Проблема: после запуска игры из меню «Пуск» или с помощью значка на рабочем столе вы видите чёрный экран, чёрный квадрат вокруг курсора мыши, размытое или дёргающееся изображение, вертикальные полосы на экране, звук прерывается или отсутствует.

Ответ: возможно, ваша видеокарта или звуковая карта конфликтует с Microsoft DirectX.

Решение:

Для пользователей Windows 95 и 98:

1. Нажмите на кнопку «Пуск» на панели задач и выберите пункт «Выполнить».
2. Наберите в командной строке «c:\Program Files\directx\setup\dxdiag» (включая кавычки), затем нажмите на кнопку «OK». Будет запущена утилита диагностики DirectX.
3. Проверьте все ваши файлы на совместимость с DirectX 8. Для этого выберите закладку ‘DirectX Drivers’ и убедитесь, что напротив имён файлов нет восклицательных знаков. Если на этой закладке вы видите восклицательные знаки, вам потребуется переустановить DirectX. Для этого нажмите на кнопку «Пуск» на панели задач, выберите пункт «Выполнить» и введите букву, обозначающую в вашей системе привод CD-ROM, а затем строку «:\DirectX\dxsetup.exe». Затем нажмите на кнопку ‘Reinstall DirectX’ (переустановить DirectX). DirectX 8 будет переустановлен.
4. Проверьте все свои драйверы на совместимость с DirectX 8. Для этого выберите закладку ‘DirectX Drivers’ и убедитесь, что напротив имён файлов нет восклицательных знаков. Если на этой закладке вы видите восклицательные знаки, вам потребуется обновить драйверы, получив их у производителя аппаратного обеспечения. Для этого свяжитесь со службой поддержки фирмы-производителя или зайдите на её веб-сайт. На сайте компании 3DO есть список сайтов производителей оборудования: http://www.3do.com/support.

MM7.pmd 62-63 13.05.2003, 18:39

5. Проверьте ваше аппаратное обеспечение с помощью средства диагностики DirectX 8. Запустите тесты, предлагаемые на закладках 'Display', 'Sound' и 'Input'. Если один или более тестов не пройдены, возможно, причина в несовместимости драйверов. Обычно для решения этой проблемы достаточно установить наиболее свежие драйверы для ваших звуковой карты и видеоадаптера.

Для пользователей Windows 98:

1. Нажмите на кнопку «Пуск» на панели задач и выберите пункт «Помощь»
2. Выберите закладку «Поиск», наберите в текстовой строке «Устранение проблем DirectX» и нажмите на кнопку «Показать темы». В списке тем выберите «Устранение неполадок DirectX» и нажмите на кнопку «Показать», а затем выполняйте пошаговые инструкции, чтобы решить проблему с DirectX.

Запуск игры 2

Проблема: при запуске игры экран кратковременно мигает, и вы вновь видите рабочий стол без сообщения об ошибке.

Ответ: возможно, какие-то программы, запущенные в это время, конфликтуют с игрой и вызывают её аварийное завершение.
Решение:

Для пользователей Windows 95:

1. Одновременно нажмите на клавиши CTRL+ALT+DEL для вызова списка запущенных задач.
2. Выберите любую программу в списке, нажав на неё левой кнопкой мыши, затем нажмите на кнопку «Завершить задачу».
3. Повторяйте эту процедуру до тех пор, пока в списке не останутся только программы 'Explorer' и 'Systray', затем попробуйте запустить игру снова.

Для пользователей Windows 98:

1. Нажмите на кнопку «Пуск» на панели задач и выберите пункт «Выполнить».
2. В командной строке наберите: «msconfig», затем нажмите на клавишу 'Enter'. Будет запущена утилита конфигурирования системы.
3. Откройте закладку «Startup» и снимите все отметки, кроме пункта 'Systray'.
4. Нажмите на «OK». Когда появится запрос о перезагрузке системы, выберите ответ «Да».
5. После перезагрузки компьютера попробуйте снова запустить программу. Производители видеокарт и звуковых карт регулярно обновляют драйвера для улучшения стабильности и быстродействия своих устройств, а также для обеспечения совместимости с DirectX. Ссылки на сайты многих производителей вы найдёте в разделе «Обновления драйверов» (Driver Updates) нашего сайта технической поддержки по адресу http://www.3do.com/support. Список драйверов для видеокарт и звуковых плат, сертифицированных компанией Microsoft, вы можете найти по адресу: http://www.microsoft.com/hwtest/hcl/. Драйверы, перечисленные там, проверены на совместимость с операционными системами Windows 95, Windows 98 и Windows NT 4.0.

Компания Microsoft периодически обновляет пакет DirectX и его компоненты и выкладывает их для скачивания на своём веб-сайте по адресу: http://www.microsoft.com/DirectX.

Техподдержка

Если вы решили связаться с нами, чтобы помочь вам нам будет необходима следующая информация о вашем компьютере:

- тип процессора и его частота (например, Intel Pentium II, 333 МГц);
- объем оперативной памяти (например, 128 MB);
- марка привода CD-ROM и его скорость (например, Plextor 32x);
- тип звуковой карты (производитель, модель и версия драйвера);
- сведения о видеокарте (производитель, модель и версия драйвера).

Эту информацию можно получить следующим образом.

Щелкните правой кнопкой мыши значок «Мой компьютер» (My Computer) на рабочем столе и выберите пункт «Свойства системы» (System Properties). На экране «Свойства системы» вы увидите необходимую информацию — версию операционной системы, объем оперативной памяти, тип и тактовую частоту процессора.

Запомнив или записав эти сведения, дважды щелкните значок «Мой компьютер».

В появившемся окне выберите название диска, на который установлена игра, щелкните на нем правой кнопкой мыши и выберите пункт «Свойства».

Запишите или запомните сведения об общей емкости жесткого диска и количестве свободного места на нем.

Адрес электронной почты: help@buka.ru
Страница тех. поддержки: http://www.buka.ru/techsupport/
Наши форумы: http://www.buka.ru/forum/
Наш телефон: +7(095)111–51–56
с 10.00 до 15.00 с понедельника по пятницу.
Наш адрес: 115230 Москва, Каширское шоссе, 1, строение 2

Для получения ответов на конкретные вопросы по прохождению игры необходимо являться зарегистрированным пользователем и указать фамилию и регистрационный номер в письме. С удовольствием вам ответим!

Извините, но:

- Прохождения игр не высылаются!
- Коды к играм не высылаются!
- За проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями, компания «Бука» ответственности не несет.

Перед тем как позвонить, сядьте рядом со своим компьютером. Убедитесь, что компьютер включен и находится в рабочем состоянии.

MM7.pmd 64-65 13.05.2003, 18:39

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ О ПЕРЕДАЧЕ НЕИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫХ ПРАВ НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА «МЕЧ И МАГИЯ VII. СИЛА И ЧЕСТЬ»

УКАЗАННАЯ ПРОГРАММА (далее – Программа) охраняется законодательством Российской Федерации об авторском праве, международными договорами, конвенциями об авторском праве и иными законами. Названная программа передается Вам для использования на условиях настоящего Договора. «Бука» предоставляет вам неисключительные, непередаваемые ограниченные права, т.е. простую лицензию на использование одного экземпляра Программы на одном компьютере (персональной ЭВМ).

Все права интеллектуальной собственности, связанные с Программой (включая, но не ограничиваясь, видео-, аудио- и иными материалами, входящими в ее состав), а также права на любые ее копии и экземпляры принадлежат «Бука» или ее лицензиарам.

ВЫ НЕ ИМЕЕТЕ ПРАВА И НЕ ДОЛЖНЫ: Создавать копии Программы за исключением единственной резервной копии. Продавать, сдавать в аренду, наем, передавать по авторскому договору (лицензии), распространять или каким-либо иным способом передавать или делать доступной для любого другого лица экземпляры Программы в целом или по частям, а равно использовать Программу или любую ее часть в коммерческих целях. Осуществлять в отношении Программы в целом или любой ее части «обратное проектирование», т.е. восстанавливать исходный текст (код), модифицировать, декомпилировать, дизассемблировать или создавать с их помощью производные работы. Удалять, дезактивировать или иным образом изменять любые указания на правообладателя, содержащиеся в самой Программе или иным образом связанные с ней. Экспортировать или реэкспортировать экземпляры Программы или ее копии и адаптированные варианты, нарушающие любые экспортные или иные ограничения, содержащиеся в законодательстве РФ.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ. «Бука» гарантирует первоначальному приобретателю (покупателю), что носитель, на котором записана Программа, не содержит физических дефектов и сохраняет работоспособность в течение, как минимум, 60 дней с даты приобретения. Если в течение 60 дней, с даты приобретения, обнаружится, что носитель

Программы содержит дефекты, «Бука» обязуется бесплатно заменить такой носитель в течение указанного срока со дня приобретения экземпляра Программы с оплатой почтовых расходов, при условии предоставления подтверждения даты покупки и только в том случае, если «Бука» продолжает производить указанную Программу. В случае, если Программа снята с производства, «Бука» имеет право заменить Программу на аналогичную программу с равной или более высокой стоимостью. Данная гарантия распространяется исключительно на носители Программы, распространяемые «Букой», и не применима в случае, если дефект возник в результате механического повреждения, неправильного обращения или небрежности покупателя. Любые гарантии, предусмотренные законодательством, ограничиваются указанным выше 60-дневным сроком.

ПРИ ВОЗВРАТЕ Программы для замены по гарантии, пожалуйста, присылайте компакт-диски Программы в защитной упаковке с приложением:

(1) копию чека с указанием даты покупки;

(2) ваше имя и обратный адрес, в машинописном виде или четко написанные от руки, а также отпечатанные на принтере;

(3) краткое описание дефекта и проблем, которые вы выявили, а также сведения об операционной системе и аппаратуре, на которой вы запускали Программу.

НАСТОЯЩИЙ ДОГОВОР может быть расторгнут автоматически, если окажется, что вы не способны выполнять его условия и требования. В этом случае вы должны уничтожить на своем компьютере все копии Программы и все ее составные части.

MM7.pmd 66 13.05.2003, 18:39