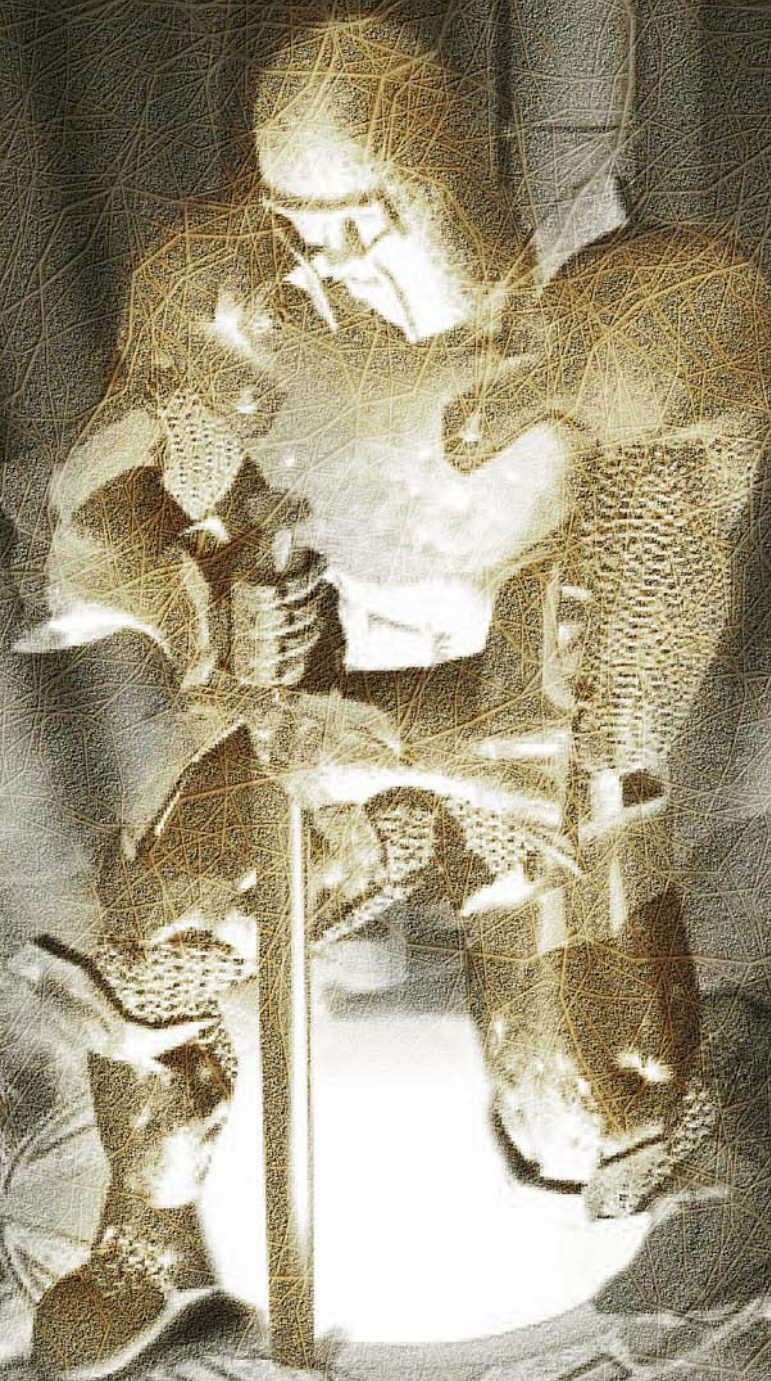


# DISCIPLES

---

SACRED LANDS

РУКОВОДСТВО  
ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ





# СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ</b>	<b>3</b>
ИМПЕРИЯ	3
ГОРНЫЕ КЛАНЫ	3
ЛЕГИОНЫ ПРОКЛЯТЫХ	3
ОРДЫ НЕЖИТИ	4
ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ	4
<b>ОСНОВЫ ИГРЫ</b>	<b>5</b>
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ	5
УСТАНОВКА	5
ГЛАВНОЕ МЕНЮ	5
ОБЩИЙ ХОД ИГРЫ	6
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ	6
БИТВА	7
СВИТКИ И ЗАКЛИНАНИЯ	8
ПОСТРОЙКА ЗДАНИЙ, УЛУЧШЕНИЕ ГОРОДОВ И ИЗУЧЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ	8
ЦЕЛИ	8
РЕСУРСЫ	8
ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ЗЕМЛИ	8
НАСТРОЙКИ	9
КАРТА/РЕСУРСЫ	9
ИГРОВАЯ КАРТА	10
ПАНЕЛЬ ИНФОРМАЦИИ	11
ЗАКЛИНАНИЯ	11
ЭКРАН ДИПЛОМАТИИ	11
СТОЛИЦА	12
<b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ</b>	<b>15</b>
ВЫБРАТЬ ГОРОД	15
ВЫБРАТЬ ОТРЯД	15
ХАРАКТЕРИСТИКИ ВОИНОВ	16
ПРЕДМЕТЫ	16
ПРОДВИЖЕНИЕ ПРЕДВОДИТЕЛЕЙ И ВОИНОВ	16
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ОТРЯДА	17
БИТВА	17
ДЕЙСТВИЯ ВОРА	18
<b>СЕТЕВАЯ ИГРА</b>	<b>19</b>
<b>ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА</b>	<b>20</b>
<b>СОЗДАТЕЛИ</b>	<b>21</b>
<b>ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ</b>	<b>22</b>



## ВВЕДЕНИЕ

### Время войны...

Могущественные повелители предвидели, что близится битва за власть; армии их были готовы к столкновению, которое принесет смерть, страдания и ужас живущим. Нужно было вынести все удары мечей, выдержать все огненные вихри, ибо они знали: когда битва закончится, когда осядет пыль и рассеются облака, земля изменит свой облик, а новые армии получат огромную силу, и возликуют освобожденные горожане. Только истинные бойцы выстоят перед натиском врагов, используя силу магических книг и артефактов, доставшихся им от павших предков. Им предстоит преодолеть множество препятствий и добиться победы для своего повелителя. Для правителя мира.

### Империя

Мирный народ Империи процветал на протяжении долгих веков. Они мирно жили бок о бок с Горными кланами, и, казалось, ничто не могло нарушить их покой... Пока не прозвучало пророчество: *"Падающий ангел на огненном коне низойдет на землю, и отмеченные его проклятием сады и пашни станут рождать лишь демонов и чудовищ"*.

Старейшины издавна рассказывали легенды о битве против дьявольских созданий, но прошлое так легко забывается... Провал в бездны ада открылся в самом сердце Империи, и из огненного разлома вышли Легионы проклятых. Силы Империи отступили перед вероломным нападением ведьм, горгулий и демонов. Безуспешно рыцари и лучники старались защитить своих жен и детей, подобно ангелам-хранителям, пока народ Империи отступал на восток.

### Горные кланы

Горные кланы вели мирный образ жизни, и их народ процветал. Были открыты новые рудники на юге Тимории, оружие гномов не знало себе равных, а спрос на их мастерство год от года только возрастал. По вечерам гномы собирались в пабах, и эль тек рекой, и звучал громовой хохот.

Жизнь на вершинах самых высоких гор заставила гномов чувствовать себя неуязвимыми. Только глупец мог напасть на неприступные твердыни Горных кланов, а глупцы долго не живут...

Горные кланы – жестокий народ, который полагается на силу топора, а не мысли, ибо крепкая рука, меткий глаз и острый топор решают большинство проблем, но однажды Мемнор, старейший и мудрейший из всех гномов, увидел сон, предрекавший несчастье всем Горным кланам. Холодный ветер горных вершин разнес слух о том, что Мемнор самолично огласит свое пророчество.

Его дрожащий голос далеко разносился в разреженном воздухе горных высот. Он говорил о конце света, о великой битве, которая уничтожит мир. Мемнор утверждал, что конец света близок. Спасти Горные кланы может только знание рун, сказал Мемнор. Но все помнили, что тайны рун давно утрачены, а последние хранители знаний, способные понять их значение, уже давно лежали в своих ледяных могилах...

Так началось путешествие в поисках потерянной руны. Путешествие, в котором прольется кровь гномов, путешествие, которое приведет кланы к самым вратам смерти.

### Легионы проклятых

Давным-давно, прежде чем зло добралось до небес, красота ангела Бетрезена поразила Небесного Отца, и он даровал ему божественное право создать мир, который был назван Невендааром. Бетрезен исполнил его волю. Этот мир был прекрасен и совершенен, а у его обитателей было все, чего они могли пожелать - но младшие ангелы затаили злобу на Бетрезена, и в припадке ревности и гнева заронили семена раздора и ненависти среди мирных племен Невендаара.

Когда Небесный Отец обратил свой взор на Невендаар, он ужаснулся. Где та гармония, которую обещал Бетрезен? Где бескрайние зеленые луга и хрустальные озера? Куда бы ни посмотрел



Небесный Отец, везде он видел только страдание. Зеленые луга почернели, а дым от бесконечных войн застилал ему очи.

Невендаар должен был стать гордостью и радостью Небесного Отца, но Бетрезен предал его. Гнев Небесного Отца сотряс небеса. Бетрезен должен быть наказан...

Прошло шесть тысяч лет. В темнице Бетрезена появилась брешь, и он смог покинуть свою проклятую темницу. Но ему известно, что он не сможет долго оставаться на свободе. Чтобы снять последние оковы, он должен найти дитя и исполнить древний ритуал, чтобы его душа, обреченная на заточение, могла найти новое пристанище.

## Орды нежити

В самом начале времен богиня смерти Мортис, чье имя сейчас заставляет трепетать от ужаса даже самые отважные сердца, была богиней жизни. Она правила древнейшей расой вместе со своим супругом Галлеаном, и бесконечно велика была их преданность друг другу. Однако Вотан, бог Горных кланов, страстно желал заполучить прекрасные земли Мортис и Галлеана. Зная, что только разорвав связь между Мортис и ее возлюбленным, ему удастся получить власть над этими землями, Вотан превратился в волка и вырвал сердце из груди Галлеана. Своей божественной силой он забросил еще пульсирующее сердце на солнце, чтобы Галлеан не возродился уже никогда, а обезумевшая от горя Мортис отправилась за своим возлюбленным и сгинула в ослепительном пламени...

Обезображенная богиня обрушила свой гнев на Алкмаар. Эта была таинственная цивилизация чародеев, процветавшая в засушливых землях на юге. Одним движением руки Мортис наслала страшную эпидемию чумы, которая быстро уничтожила народ Алкмаара.

Поглощенная ненавистью и страданием, Мортис занялась созданием омерзительной армии. Ее войска состояли из мертвецов, и многие солдаты богини некогда пали от ее же руки. Лишенные покоя даже в смерти, они шли вперед, выполняя приказы своей темной хозяйки. Ее солдаты косили воинов Горных кланов одного за другим, и Вотан отпрянул в ужасе...

Мортис жаждала крови, она хотела отомстить Вотану и обогреть кровью земли Горных кланов...

## Горячие клавиши

Alt+F10: ..... Скриншот

Alt+F4: ..... Выйти из игры

Щелчок ПКМ: ..... Энциклопедия

### Карта

F5: ..... Показать/убрать верхние панели

C: ..... Показать выбранный отряд

D: ..... Показать цель отряда

M: ..... Отправить отряд к цели

Q: ..... Быстрое сохранение

Tab: ..... Следующий предводитель

Ctrl+щелчок ЛКМ: ..... Безопасный маршрут к цели

Esc: ..... Удалить сообщение в окне чата



# ОСНОВЫ ИГРЫ

*"Disciples gold: Sacred Lands"* - это пошаговая стратегия, в которой вам предстоит возглавить одну из четырех рас. В условиях непрерывных войн ваша раса должна доказать свое право на жизнь и власть. Вам предстоит создавать армии для завоевания территорий, нанимать на службу могущественных чародеев и военачальников, строить новые города и вести свою расу к победе и славе.

## Системные требования

### Минимальные требования

- Windows 98SE
- Pentium 166 МГц
- 32 МБ RAM
- 70 МБ места на жестком диске
- DirectX 6.0
- 16-битная звуковая карта
- 4-скоростной или выше привод CD-ROM

### Рекомендуемые требования

- Pentium 233 МГц
- 32 МБ RAM
- 400 МБ места на жестком диске
- DirectX 6.0
- 16-битная звуковая карта
- 4-скоростной или выше привод CD-ROM

## Установка

1. Вставьте диск *"Disciples gold: Sacred Lands"* в привод CD-ROM.
2. Программа установки запустится автоматически. Если этого не произойдет, просто дважды щелкните по значку "setup" на вашем диске.
3. Выберите нужные настройки и нажмите "Ок". Чем выше уровень установки, тем больше места игра займет на диске. Однако скорость загрузки игры будет выше.
4. После завершения установки нажмите "Играть". В дальнейшем вы можете запускать игру из меню "Пуск".

## Главное меню

**Одиночная игра:** Позволяет играть против компьютера. Меню одиночной игры приводится ниже.

**Многопользовательская игра:** Выберите этот пункт меню, если хотите играть через Интернет или по локальной сети.

**Видео:** Просмотр видеоролика. После его завершения вы вернетесь в главное меню.

**Создатели:** Добрые люди, которые создали *"Disciples"* с нуля.

**Выход:** Выход из игры *"Disciples gold: Sacred Lands"*.

### Меню одиночной игры

В меню одиночной игры есть все необходимые настройки, чтобы воевать против компьютера:

**Новая сага:** Начать новую серию связанных заданий.

**Выбор расы:** Прежде чем приступить к завоеванию мира, вам надо выбрать расу, которая поможет вам воплотить в жизнь ваши планы. Вы можете возглавить Империю, Легионы проклятых, Орды нежити или Горные кланы. У каждой расы есть свои сильные и слабые стороны. Выберите одну из них с помощью стрелок на экране выбора расы и нажмите кнопку подтверждения в нижней части экрана.



**Выбор правителя:** После выбора расы можно приступить к выбору правителя. В игре есть три типа правителей:

- **Военачальник:** Посвятивший свою жизнь искусству войны стратег. Его свирепые отряды восстанавливают 15% повреждений каждый день. Ему известны все тонкости военного ремесла, и он может один раз в день использовать чары. Выбор заклинаний ограничен для него только количеством доступной маны, однако его приверженность более традиционным способам ведения боя не позволяет ему применять заклинания выше четвертого уровня.

- **Верховный маг:** Достигший совершенства в тайных науках верховный маг может изучать все заклинания и применять любое из них дважды в день. На изучение заклинаний этому правителю нужно в два раза меньше маны, чем остальным вождям. Кроме того, Башня магии, где происходит изучение заклинаний, уже доступна ему в начале игры. Отряды верховного мага восстанавливают здоровье только в городах.

- **Глава гильдии:** Как и военачальник, глава гильдии предпочитает традиционную технику ведения боя, хотя он охотно берет к себе на службу ловких воров и мошенников.

Вы можете изменить тип правителя в окне слева от портрета правителя. Уровень сложности игры можно изменить, щелкнув по окну справа от портрета. Щелкните по портрету, чтобы выбрать другого правителя. Чтобы вернуться в главное меню, нажмите кнопку **X**. Если вы хотите начать игру, нажмите галочку.

**Загрузить сагу:** Загрузить сохраненную ранее сагу. Чтобы начать игру, дважды щелкните по саге или выберите ее и нажмите галочку. Чтобы вернуться в главное меню, нажмите кнопку **X**.

**Новое задание:** Задание - это самостоятельное приключение, не связанное с сагой. Чтобы победить, вы должны выполнить все задачи. Нажмите кнопку "Новое задание", и вы увидите список заданий. Щелкните по сценарию, чтобы прочитать информацию о нем. Внизу экрана показаны расы, которые участвуют в задании, а также размер карты. Чем больше карта, тем дольше будет игра. Чтобы начать игру, дважды щелкните по саге или выберите ее и нажмите галочку. Чтобы вернуться в главное меню, нажмите кнопку **X**.

**Загрузить задание:** Загрузить сохраненное ранее задание. Чтобы начать игру, дважды щелкните по саге или выберите ее и нажмите галочку. Чтобы вернуться в главное меню, нажмите кнопку **X**.

## Общий ход игры

*Disciples gold: Sacred Lands* – пошаговая игра. Каждый ход осуществляется за один день, в течение которого вы можете исследовать страну; строить здания в столице; повышать уровень обычных городов; изучать новые заклинания; нанимать новых воинов и управлять своими отрядами; покупать и продавать артефакты, свитки и эликсиры; а также вступать в битвы. Ваши действия во многом зависят от целей задания или саги.

Чтобы выбрать предмет или выполнить действие, щелкните левой кнопкой мыши; для получения информации щелкните правой кнопкой.

## Перемещение

Предводители и их отряды перемещаются по карте, чтобы открывать новые территории, исследовать руины и вступать в битвы.

Щелкните по отряду, чтобы выбрать его, а затем по нужной цели. Щелкните еще раз, чтобы отряд двинулся в путь.



## Битва

Битвы и города – ключевые понятия в *"Disciples gold: Sacred Lands"*. Чтобы победить, вам нужно сражаться; с другой стороны, чтобы вы могли побеждать в битвах, вам нужны подходящие инструменты (т.е. воины). Чтобы нанять подходящих воинов, вам надо искусно управлять городами.

### Экран битвы

Чтобы выбранный отряд вступил в битву, наведите курсор на подходящий отряд противника. Указатель превратится в меч. Если у отряда достаточно очков движения, он может сразиться с врагом. Битва отнимает половину очков движения предводителя. Если у предводителя останутся очки движения, он сможет продолжить движение.

Когда ваш отряд вступит в битву, откроется экран битвы. В центре экрана изображены ваш предводитель, предводитель противника и воины обоих отрядов. Слева и справа экрана показаны портреты отрядов. Под портретом каждого воина или предводителя указано текущее количество очков здоровья и максимальное количество очков. Щелкните по портрету правой кнопкой, чтобы посмотреть сведения о воине.

Битва состоит из серии ходов. Во время каждого хода подсвечивается портрет активного участника. Каждый из воинов может выполнить за один ход одно действие: использовать особые умения (например, лечение), атаковать противника, пропустить ход или отступить (в таком случае, каждый воин врага сможет еще один раз атаковать отступающего). Для завершения битвы весь отряд должен отступить (или умереть). Отступивший отряд отходит от победившего отряда на одну клетку на карте.

Не все воины могут атаковать любую цель. Некоторые воины могут атаковать только соседних воинов или предводителя. Другим воинам доступны любые цели (например, стрелкам). Архимаги и маги могут атаковать сразу несколько целей.

Если в отряде есть воин, который умеет лечить, и он выживет в течение хода, в конце хода он получает возможность исцелить одного или нескольких воинов в отряде.

### После битвы

Если хотя бы один член отряда остается в живых после битвы, отряд продолжает свое существование. Однако если уничтожен весь отряд, на карте появляется значок надгробного камня. Отряд без лидера обозначен изображением пары раненых воинов. Экипировка погибшего лидера помещается в инвентарь отряда. Пока лидер не будет воскрешен, очки движения отряда уменьшаются в два раза, к тому же отряды без предводителя не могут посещать руины, башни магии, лагеря наемников и тренировочные лагеря, однако они могут вступать в битвы с защитниками городов, чтобы исцелить свои раны в захваченном городе.

### Защита и иммунитет

На некоторых воинов могут не действовать некоторые атаки. У воинов может быть иммунитет, защищающий их от определенных атак вне зависимости от их количества. Защита спасает только от первой атаки данного типа.

### Опыт

Победа приносит выигравшему бой отряду опыт. Его размер зависит от общего количества опыта побежденных воинов, поделенного на число воинов в отряде-победителе. Полученный опыт отображается на портрете воина или предводителя. Мертвые воины опыта не получают (логично, не так ли?), как и воины, достигшие максимального уровня в задании или части саги.



## Свитки и заклинания

Каждое заклинание можно использовать только один раз в день (или дважды, если вы выбрали верховного мага вашим предводителем). Для произнесения заклинания нажмите кнопку "Заклинание" и щелкните по цели.

Если ваш предводитель умеет использовать свитки и посохи, он также может применять заклинания. Нажмите кнопку "Использовать посох или свиток", а затем выберите нужное заклинание или свиток и цель.

## Постройка зданий, улучшение городов и изучение заклинаний

В столице вы можете строить здания. Для этого нажмите кнопку "Столица", а затем "Построить здание" и выберите здание, которое вы хотите построить. Чтобы повысить уровень обычного города, выберите его и щелкните по значку "Повысить уровень". Изучение заклинаний проходит в столице. Откройте экран столицы и щелкните по значку "Изучить заклинание", а затем выберите нужное заклинание.

## Цели

В каждом задании и в каждой части саги есть ряд условий, которые нужно выполнить для победы. Цели могут быть следующие:

- **Уничтожить:** Вы должны уничтожить в бою определенный отряд противника.
- **Захватить:** Вы должны захватить определенный город.

**Внимание:** Задание – это отдельная игра со своими целями. После выполнения целей, игра будет закончена. Из одной игры в другую нельзя ничего перенести. Сага же состоит из нескольких частей. Каждая из них похожа на задание, но все они составляют одну единую историю "Disciples gold: Sacred Lands". После успешного завершения части саги вы сможете выбрать героя и три предмета (артефакты, свитки, эликсиры и знамена), которые вы хотите взять в следующую часть.

- **Преобразовать:** Вы должны преобразовать определенную часть земли. Земля рядом с вашими городами и жезлами преобразуется во время каждого хода. Также преобразуется земля, прилегающая земле, преобразованной ранее.
- **Разграбить руины:** Вы должны разграбить определенные руины (т.е. захватить все предметы, которые там будут).
- **Захватить столицу противника:** Любое задание или часть саги можно выиграть, захватив столицу противника.

## Ресурсы

Постройка империи требует много вложений, и "Disciples gold: Sacred Lands" – не исключение. На постройку здания требуется золото, для найма воинов нужно золото и для покупки предметов необходимо золото, но для изучения и применения заклинаний нужна мана. Другими словами, вы должны развивать экономику, если хотите победить.

## Преобразование земли

Преобразование земли – ключ к победе в *Disciples*. По существу, вы не захватываете источники маны и золотые рудники, необходимые для поддержки вашей экономики, а контролируете их. Правитель, на чьей территории они находятся, будет получать эти ресурсы. Земля разных рас отличается по цвету и внешнему виду. Земля Империи покрыта зеленой травой, Горных кланов – белым снегом, земли Легионов проклятых – кипящей лавой, земли Орд нежити – это выжженная пустошь.

Преобразовать землю можно тремя способами:

- Земля рядом с городом (включая столицу) преобразуется во время каждого хода в зависимости от того, какой расе принадлежит город. Города высокого уровня преобразуют больше земли.
- Земля, прилегающая к уже преобразованной земле, тоже преобразуется, если рядом нет вражеских городов или жезлов.



- **Земля вокруг жезла преобразуется во время каждого хода.**

У каждой расы есть уникальный предводитель, способный устанавливать жезлы для преобразования земли (архангел у Империи, старейшина гномов у Горных кланов, баньши у Орд нежити и баронесса у Легионов проклятых). Для установки жезла выберите нужного воина и нажмите кнопку "Установить жезл", затем выберите место на карте и щелкните по нему. Эти воины умеют также уничтожать жезлы противника. Каждый источник маны дает в день 50 маны, и каждый золотой рудник приносит в день 50 золотых. Невозможно установить жезл на горную или водную поверхность, но золотых рудников или источников маны там быть не может.

Обычно Империя использует ману жизни (синие кристаллы), Легионы проклятых – ману ада (красные кристаллы), Горные кланы – ману рун (белые кристаллы), а Орды нежити – ману смерти (черные кристаллы). Но вы можете найти или купить заклинания, принадлежащие другой расе. В этом случае вам понадобится мана этой расы для использования заклинания. Более того, заклинания третьего уровня и выше часто требуют комбинации разных типов маны.

На экране игры вы исследуете карту и применяете заклинания. Это, как и экран битвы, - самые важные области в игре. Наверху экрана есть три кнопки. Слева направо это настройки, карта/ресурсы и цели.

## Настройки

- **Громкость звуковых эффектов:** Позволяет вам настроить громкость звуковых эффектов.
- **Громкость музыки:** Здесь вы можете настроить громкость музыки.
- **Движение отряда:** Управление скоростью движения ваших отрядов на карте.
- **Отряд противника:** Управление скоростью движения отрядов противника на карте.
- **Скорость прокрутки:** Настройка скорости просмотра карты.
- **Подтвердить конец хода:** Если опция включена, вам нужно будет каждый раз подтверждать конец хода.
- **Автосохранение:** Если эта опция включена, игра будет автоматически сохраняться в конце каждого хода.
- **Выйти из игры:** Щелкните для выхода из игры. Вы вернетесь в главное меню.
- **Сохранить игру:** Щелкните для сохранения игры. Чтобы сохранить игру, введите имя игры в поле в левом нижнем углу экрана. Вы можете сохранить игру под уже существующим именем. Нажмите кнопку "Сохранить". Щелкните по сохраненной ранее игре, чтобы просмотреть информацию о ней. Вы можете удалить выбранную игру, нажав кнопку "Удалить". Чтобы вернуться в меню настроек, щелкните по стрелке справа внизу экрана.
- **Загрузить игру:** Щелкните по сохраненной ранее игре, чтобы просмотреть информацию о ней. Выберите игру, которую вы хотите загрузить и нажмите кнопку "Загрузить" внизу экрана. Чтобы вернуться в меню настроек, щелкните по стрелке справа внизу экрана.

## Карта/Ресурсы

С помощью этой кнопки вы можете выбрать информацию, отображаемую в окне в правой верхней части экрана: исследованные территории или количество принадлежащих вам ресурсов.

## Карта

Если режим отображения карты включен, вам будет показана мини-карта всего игрового мира, но на ней вы сможете увидеть только уже исследованные территории. Остальная часть пергамента будет пустой. Маленький белый прямоугольник показывает участок, видимый на главной игровой карте. Щелкните по карте левой кнопкой мыши, чтобы выбранная точка стала центом карты. Также можно выделить нужную область прямоугольником, чтобы увидеть ее на главной игровой карте.

На панели "Ресурсы" вы видите общее количество принадлежащих вам ресурсов. Помните, что эта информация отличается от той, что вы видите в начале хода и которая отображает ресурсы, полученные за один ход.



## Цели

Здесь вы можете увидеть цель вашей игры. Нажмите кнопку , чтобы еще раз прочитать задание. Чтобы вернуться на игровую карту, щелкните по стрелке в правом углу экрана.

Кроме этих трех кнопок наверху игровой карты будет находиться от двух до четырех значков, которые обозначают расы, участвующие в конфликте. Число возле значка показывает количество принадлежащей расе земли.

## Сообщение о начале хода

В начале каждого хода на экране будет появляться информация о ресурсах, которые вы получили за прошлый год, а также процент преобразованной земли.

## Игровая карта

Игровая карта занимает большую часть экрана. На ней показаны ваши предводители и территория, на которой они находятся. На этой карте вы можете перемещать своих предводителей. В большинстве случаев они путешествуют вместе с отрядом, однако некоторые воины, например, воры, путешествуют одни. Вы можете нанять воинов в любом принадлежащем вам городе.

Ландшафт игры состоит из нескольких элементов:

- **Руины:** В этих местах, обычно похожих на разрушенное здание, можно найти золото или какие-нибудь предметы. Там часто обитают чудовища. Щелкните по руинам правой кнопкой мыши, чтобы узнать, разграблены они уже или еще нет.
- **Золотые рудники и мана:** Вы получаете ресурсы, преобразовывая землю под ними в землю своего типа.
- **Враги:** Предводители и их отряды под управлением компьютера или другого игрока. Если вы подойдете к врагу (указатель меняется на скрещенные мечи), вы автоматически вступите с ним в бой.
- **Монстры:** При наведении на такой отряд указатель меняется на мечи. Это значит, что вы вступите в бой, если подойдете к нему близко. Обычно монстры охраняют что-нибудь ценное.
- **Города:** Захваченный город увеличивает процент земли, которую ваша раса преобразует во время каждого хода. В городах есть защитники, а также может присутствовать дополнительный отряд. Вы можете заслать шпиона в город противника или руины (щелкнув по ним правой кнопкой). Если действие вора увенчается успехом, вы сможете просмотреть информацию об отряде, защищающем это место, с помощью щелчка правой кнопкой мыши.
- **Сундуки:** В сундуках могут храниться волшебные предметы или драгоценности.
- **Жезлы:** Жезлы преобразуют землю вокруг себя. Ваш отряд может встретить жезлы противника, но только предводители с умением "установить/удалить жезл" могут уничтожить их.
- **Лагерь наемников:** В лагере наемников вы найдете солдат, которые присоединятся к вам за определенную сумму. Таким образом вам могут встретиться воины, которых больше вы не найдете нигде.
- **Башни магии:** Вы можете купить заклинания в башне магии. Некоторые из них могут принадлежать другим расам, поэтому вам потребуется другой вид маны.
- **Торговцы:** Здесь вы можете покупать и продавать разные предметы. Во время путешествия вы можете найти ценные предметы, которые можно обменять на товары из лавки торговца.
- **Тренировочный лагерь:** Здесь вы сможете повысить уровень умений вашего отряда и его предводителя. Щелкните по лагерю, чтобы войти в него.

## Карта мира

Карта мира находится в правой верхней части экрана. Хотя карта мира показывает всю доступную в игре территорию, вы сможете увидеть только уже исследованную часть. Остальная часть пергамента останется пустой. Маленький белый прямоугольник показывает участок, видимый на главной игровой карте. Щелкните по карте левой кнопкой мыши, чтобы выбранная точка стала центом карты. Также можно выделить нужную область прямоугольником, чтобы увидеть ее на главной игровой карте.



## Панель сообщений

Панель сообщений находится внизу экрана. Там появляются относящиеся к игре сообщения. Например, во время хода вашего противника. В многопользовательской игре ожидающие своего хода игроки могут посылать другим игрокам сообщения, которые будут появляться в левой нижней части игровой карты.

## Панель информации

Панель информации находится ниже панели "Карта/Ресурсы". Она разделена на две части. Слева находится портрет выбранного предводителя или города. Справа указано имя предводителя и очки передвижения. Щелкните правой кнопкой по портрету предводителя, чтобы увидеть отряд предводителя. Щелкните правой кнопкой по изображению города, чтобы увидеть защитников города и отряд, который может там находиться.

Щелкните по портрету предводителя, чтобы открыть окно управления отрядом.

В этом окне вы можете увидеть состояние своего отряда, использовать артефакты, эликсиры, свитки, знамена и книги, а также расставить воинов в нужном порядке.

## Заклинания

Нажмите эту кнопку, чтобы произнести одно из выученных заклинаний.

В книге заклинаний выберите закладку с нужным уровнем заклинания, а затем само заклинание. Нажмите кнопку "Заклинание" внизу левой страницы или дважды щелкните по его значку. Если у вас достаточно маны, вы снова окажетесь на карте. Выберите для своего заклинания подходящую цель.

Щелкните по изображению города, чтобы открыть экран управления городом. Здесь вы можете повышать уровень города, нанимать и лечить воинов. Если вы выбрали столицу, вы также можете изучать заклинания или строить здания.

## Кнопки управления

Три кнопки находятся над панелью информации ("Использовать заклинание", "Дипломатия" и "Столица"), и еще шесть – под панелью.

Вы также можете просмотреть доступные заклинания в книге заклинаний. Для этого выделите нужное заклинание, справа появится информация о нем: действие заклинания и его стоимость. Когда вы выберете нужное заклинание и вернетесь на экран игры, щелкните по цели заклинания. Некоторые заклинания, например, Магический доспех, используются не на цель, а на определенную площадь.

## Экран дипломатии

Щелкните по значку "Дипломатия", чтобы открыть экран дипломатии. Здесь представлены портреты всех повелителей и их дипломатические позиции по отношению друг к другу; панель ресурсов, как на экране игры и пять кнопок дипломатических действий. Рядом с изображением каждого предводителя есть полоса, которая показывает его отношение к вам. Количество принадлежащей каждому правителю территории показано наверху экрана. Когда красная полоса приближается к скрещенным мечам, значит, вы находитесь в состоянии войны с выбранным правителем. С другой стороны, если красная полоса сдвигается к рукопожатию, это означает, что вы находитесь в с правителем в состоянии мира. Если ползунок находится посередине полосы, вы находитесь в состоянии нейтралитета.

Щелкните по портрету любого предводителя на экране дипломатии, и вы увидите его текущий дипломатический статус. Экран дипломатии можно использовать для заключения и расторжения союзов, а также чтобы предлагать союзникам и потенциально опасным соперникам в дар золото и магию.

В многопользовательской игре вы имеете возможность общаться со своими противниками. Для этого введите текст в окне внизу экрана и нажмите Enter (см. раздел "Многопользовательская игра").



- **Продать предмет:** Выберите предмет и назначьте цену. Торговля возможна только в состоянии мира.
- **Продать заклинание:** Выберите предмет и назначьте цену. Торговля возможна только в состоянии мира.
- **Дать золото:** Введите сумму, которую вы хотите предложить. Помните, что золото может помочь улучшить отношения между правителями.
- **Предложить союз:** Прежде чем вы сможете предложить союз, вы должны принести в дар золото вашему будущему союзнику и доказать свою силу в битве. Чтобы закрыть экран, просто щелкните по стрелке внизу экрана.

**Обратите внимание:** не все заклинания могут быть доступны в разных частях саг и заданиях. Военачальники и Главы Гильдии могут использовать каждое заклинание только один раз в день, но выбор заклинаний ограничен только доступной им маной. Верховные маги могут применять все заклинания два раза в день. Кроме того, для изучения заклинаний вы должны построить в столице башню магии.

## Столица

Щелкните по значку "Столица", чтобы открыть меню управления вашими городами. Здесь вы можете изучать новые заклинания, строить новые здания, нанимать отряды или назначать защитников города.

- **Изучить заклинание:** Нажмите верхнюю кнопку на экране столицы, чтобы открыть книгу заклинаний. В ней есть все заклинания, доступные в сценарии. Щелкните по заклинанию – и вы увидите информацию о нем на правой странице: его действие, а также количество необходимой для его изучения и применения маны. Чтобы изучить заклинание, щелкните по значку внизу страницы.
- **Вывести из города:** Щелкните по значку "Вывести из города", чтобы предводитель с отрядом оказались вне стен города. Теперь отряд может передвигаться по карте.
- **Управление армией:** Щелкните по значку "Экран армии" для отображения меню управления армией. Здесь вы можете нанимать предводителей, отряды и защитников города, лечить, воскрешать и отпускать воинов.

Справа показан отряд, который находится в городе в данный момент. Чтобы посмотреть данные о воине или предводителе, щелкните правой кнопкой по его портрету. Предметы, которые есть у предводителя, показаны внизу левой страницы. Чтобы использовать эликсир, перетащите эликсир на нужного воина или предводителя. Если вы выберете неподходящего воина, он откажется от эликсира. Боевое построение ваших отрядов имеет большое значение. Левая колонка представляет задний ряд, правая - передний.

Противник может атаковать воинов, которые стоят в заднем ряду, только если в его отряде есть лучники / маги или если первый ряд его воинов уже уничтожен.

Защитники города показаны с правой стороны экрана управления армией. Эти воины не покинут город, если вы не переведете их в мобильный отряд. Они расположены в обратном порядке: слева показан первый ряд, справа - второй. Число защитников зависит от уровня города, который указан в окне слева от отряда. В столице может быть не больше пяти защитников. Внизу правой страницы также показаны ваши магические предметы. Чтобы использовать эликсир, перетащите эликсир на нужного воина или предводителя. В каждой столице есть Страж. Страж - это могущественное существо, которое не может покинуть столицу, но всегда готово помочь в ее обороне. Помните, что в столицах ваших противников также есть стражи, которые способны уничтожить одним ударом целые армии, поэтому прежде, чем нападать на столицу противника, есть смысл сперва заслать в нее вора.



На экране армии вы также можете:

- **Отпустить воина:** Нажмите значок , чтобы избавиться от воина. Затем щелкните по воину, которого вы хотите отпустить и подтвердите свой выбор.
- **Лечить воина:** Чтобы вы могли лечить воинов, сначала в столице нужно построить храм. Щелкните по значку, и воины, которых можно исцелить, будут подсвечены. Выберите воина, которого хотите вылечить. Лечение стоит денег; если у вас недостаточно денег, воин будет излечен лишь частично.

**Внимание:** Количество воинов в отряде зависит от уровня лидерства предводителя. Большой воин занимает два места в отряде. Сам лидер при этом не считается.

Когда вы постройте храм в столице, воинов можно будет лечить в любом из ваших городов.

- **Воскресить воина:** Чтобы оживить умершего воина, щелкните по значку, и все подходящие воины будут подсвечены. Когда вы выберете воина, появится окно со стоимостью его оживления. Воин возвращается к жизни с 1 ХП. Затем вы можете вылечить воина полностью. Чтобы оживлять воинов, сперва вы должны построить в столице храм.

- **Нанять воина:** Чтобы нанять воина, щелкните по любому свободному месту в гарнизоне. Большие воины занимают два места. Выберите воина и нажмите кнопку "Ок". Стоимость воина будет вычтена из ваших запасов золота.

Чтобы создать новый отряд, щелкните по пустому месту в левой части экрана и выберите предводителя. После этого можно добавить в отряд воинов. Все расходы будут вычтены из ваших запасов золота. Помните: чтобы нанять вора, вы должны построить в столице гильдию.

- **Построить здание:** Щелкните по значку "Построить здание". На экране развития города вы можете решить, какие здания вы будете строить.

**Внимание:** От уровня города зависит число воинов, которых можно нанять. В столице может быть не больше пяти защитников.

В день можно строить только одно здание. Помните, что для постройки некоторых зданий необходимо сначала построить другое здание.

Слева показаны разные здания, в зависимости от того, какой тип зданий вы выбрали (справа внизу). Щелкните по зданию, и вы увидите в окне справа следующую информацию: его описание, стоимость постройки, относящихся к нему воинов, количество таких воинов в вашей армии, следующий уровень воинов, а также доступность этого здания.

Щелкните по портрету воина, чтобы посмотреть его статистику.

Будьте внимательны при выборе здания, это определяет путь развития ваших воинов.

Под описанием здания находятся шесть кнопок зданий, кнопка "Заккрыть", а также указана сумма ваших денег.

- **Бойцы:** Щелкните по значку, чтобы открыть ветвь развития бойцов (например, гномов, воинов, рыцарей, зомби и берсерков).
- **Маги:** Эта кнопка открывает здания, нужные для развития магов, ведьм и т.д..
- **Стрелки:** Щелкните по значку, чтобы открыть список зданий, которые позволяют развиваться лучникам, мраморным горгульям и т.д.
- **Поддержка:** Щелкните по значку, чтобы открыть список зданий, нужных для развития таких воинов, как демоны и горные великаны.
- **Другие здания:** Храм и башня магии позволят вам лечить свои отряды и изучать заклинания.
- **Построить здания:** Нажмите эту кнопку, когда выберете здание, которое вы хотите построить.
- **Заккрыть:** Нажмите эту кнопку, чтобы вернуться в меню столицы.



Не все здания могут доступны в задании или главе саги.

Разные здания выделены разным цветом в зависимости от их текущего статуса:

- Красное: Это здание нельзя построить.
- Серое: Это здание нельзя построить, поскольку была выбрана другая ветвь развития.
- Синее: Это здание уже построено.

Любое здание, которое не выделено цветом, можно построить сразу.

Выберите здание, которое вы хотите построить и щелкните по значку "Построить здание". После того как здание будет построено, оно появится на экране столицы, и вам станут доступны связанные с ним функции. Во время одного хода можно построить только одно здание.

• **Использовать посох или свиток:** Щелкните по значку "Использовать посох или свиток", а затем выберите нужное заклинание на странице слева (или перетащите свиток или посох на портрет предводителя в меню управления отрядом). На странице справа вы увидите описание предмета и заклинания, которое он содержит, а также стоимость использования заклинания (для посохов).

Для произнесения заклинания нажмите кнопку "Заклинание" на правой странице или дважды щелкните по его значку. Если у вас достаточно маны, вы снова окажетесь на карте. Выберите для своего заклинания подходящую цель. Вы можете отменить заклинание, нажав кнопку "X".

Свитки после использования заклинания исчезают.

Внимание: чтобы использовать свитки и заклинания, вы должны выбрать предводителя с таким умением.

• **Установить жезл:** Чтобы установить жезл, выберите предводителя, который обладает умением устанавливать жезлы. Этот предводитель потратит все свои очки движения на установку жезла. Нажмите кнопку "Установить/Удалить жезл", затем выберите место на карте и щелкните по нему. Установка жезла стоит 150 золотых. После установки жезла земля вокруг него преобразуется в землю вашей расы во время каждого хода.

Если вы хотите захватить отдельный золотой рудник или источник маны, установите рядом с ним жезл.

• **Уничтожить жезл (свой или чужой):** подведите воина к жезлу и нажмите кнопку "Установить/Удалить жезл".

• **Бросить предмет:** Чтобы бросить предмет, щелкните по верхнему правому значку из шести и выберите соседнюю с выбранным отрядом клетку. Перетащите нужные предметы в ячейки под сундуком. Щелкните по стрелке, чтобы завершить действие и вернуться на экран игры.

• **Обмен между отрядами:** Расположенные рядом отряды могут обмениваться воинами и предметами. Для обмена предметами выберите отряд, нажмите кнопку "Обмен между отрядами", а затем выберите второй отряд. Появится окно обмена. Перетащите предметы или воинов на новое место. Оба отряда должны быть вашими, и оба предводителя отрядов должны быть живы. Однако вы можете передать эликсир оживления, оживить предводителя с его помощью, а затем произвести обмен членами отряда.

• **Охранять:** При выборе предводителей этот предводитель не появится до следующего хода.

• **Выбрать следующего предводителя:** Щелкните по значку, чтобы перейти к следующему предводителю. Если вы не хотите видеть какого-либо предводителя, щелкните по значку "Охранять".

• **Конец хода:** Щелкните по этому значку, чтобы завершить ход.



# ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Каждый ход вам доступны разные действия, от управления городами до создания армий и сражений с врагами. Вот их краткое описание.

## Выбрать город

Чтобы выбрать свой город, дважды щелкните по его изображению экране игры. Чтобы выбрать столицу, щелкните по значку "Столица" на экране игры.

На экране города вы можете управлять защитниками города, отрядами в городе, нанимать воинов или улучшать города.

Преимущества выросшего города: в городе можно нанять больше воинов, быстрее происходит восстановление здоровья, а также увеличивается бонус к защите.

Уровень восстановления здоровья в городе выражается в процентах (например, 20%). Например, раненый инквизитор (150 очков здоровья), отдохнув в городе с уровнем восстановления здоровья 10%, восстановит 15 ОЗ в день.

Обычно вашим городам, которые находятся на границе с противником, нужна прочная оборона.

## Выбрать отряд

Чтобы выбрать один из своих отрядов, щелкните по нему. После этого отряд будет готов выполнять ваши приказы.

## Управление отрядом

Выбрав отряд, вы можете открыть окно управления отрядом либо щелкнув по портрету предводителя, либо щелкнув еще раз по отряду на карте.

- В правой верхней части экрана находится портрет предводителя, а также указано, как далеко предводитель может "видеть" на карте. Под портретом находится список умений предводителя и его предметы. Лидер не может использовать больше двух предметов одновременно. У предводителя могут быть как изначальные, так и приобретенные навыки.

Чтобы лидер мог использовать предмет, перетащите его в свободную ячейку инвентаря.

- Окно боевого порядка находится слева на экране управления отрядом. Там показан порядок, в котором воины и предводитель участвуют в битве.

- **Лидерство:** Максимальное количество воинов (не включая предводителя) в отряде. Каждый воин занимает одно место, а великаны - два.

- **Движение:** Количество очков движения предводителя. Когда предводитель использует все очки движения, он больше не сможет двигаться в этот ход. Первое число означает оставшееся количество очков, второе - общее. В начале каждого хода все очки восстанавливаются.

Если предводитель вступает в битву, он теряет 50% от общего количества очков движения. Если у предводителя меньше 50% очков движения, все они будут потрачены на битву.

- Чтобы изменить боевой порядок ваших воинов, просто перетащите их в нужное место. В первый ряд имеет смысл ставить воинов с высоким уровнем здоровья или воинов с оружием ближнего боя. При перемещении воина подсвечивается то место, на которое его можно поставить.

- **Отпустить воина:** Щелкните по значку "Отпустить воина" и выберите воина. Чтобы отменить действие, щелкните по другому месту на экране.



## Характеристики воинов

На экране отряда щелкните по портрету воина, чтобы посмотреть его описание. Свитки, посохи, заклинания и артефакты меняют эти характеристики.

**Уровень:** Чем выше уровень, тем сильнее воин.

**Шансы на успех:** Показывают, сколько процентов атак воина достигнет цели.

**Опыт:** Общий набранный опыт, а также опыт, необходимый для перехода на следующий уровень.

**Урон:** Урон от каждой атаки.

**Здоровье:** Здоровье воина и его общее количество очков здоровья.

**Источник:** Источник атаки: разум, оружие (например, меч, стрелы и т.д.)

**Броня:** Броня уменьшает урон, наносимый воину.

**Инициатива:** Показатель агрессивности, ловкости и сообразительности воина. Воин с самой высокой инициативой будет действовать первым в бою.

**Иммунитет:** У воина может быть иммунитет к определенным атакам (например, ко всем атакам магии разума).

**Защита:** Защищает воина или предводителя от первой атаки определенного источника.

**Область действия:** Некоторые атаки действуют на всем поле битвы, другие – только на соседнего воина.

**Атака:** Тип атаки, которую использует воин. Например, лучник использует стрелы, охотник на ведьм – меч.

**Цели:** Количество воинов, которых затрагивает атака.

## Предметы

Предметы, принадлежащие предводителю, можно увидеть на экране управления отрядом. Предметы, лежащие в инвентаре, не дают ему преимущества. Предводитель должен надеть предмет, чтобы воспользоваться им. Количество предметов, которые предводитель может носить с собой, не ограничено, но использовать одновременно можно только два предмета.

Чтобы надеть предмет, нужно просто перетащить его в одну из двух подсвеченных ячеек. Предводитель должен обладать умением использовать предметы, чтобы надеть их. Например, чтобы носить знамена, предводителю необходимо умение "Знаменосец".

Чтобы использовать эликсир, перетащите его на подходящего воина или предводителя.

## Продвижение предводителей и воинов

Когда ваш предводитель получит достаточно опыта, чтобы перейти на следующий уровень, некоторые из его показателей автоматически возрастут, и на следующий день вы сможете выбрать новое умение (по одному на каждый уровень).

Не все умения доступны всем предводителям. У каждого из них свой список умений, зависящих от уровня. Например, у предводителей-воинов больше боевых умений, чем у магов.

- **Знание артефактов:** Позволяет предводителю носить артефакты.
- **Выносливость:** Здоровье предводителя увеличивается на 20%.
- **Тайное знание:** Позволяет предводителю читать магические книги.
- **Ориентирование:** Увеличивает передвижение предводителя на 20%.
- **Восстановление:** Предводитель будет каждый день восстанавливать 15% ХП.
- **Посохи и свитки:** Позволяет предводителю использовать посохи и свитки.
- **Лидерство:** Позволяет предводителю взять в отряд еще одного воина.
- **Сила:** Добавляет к атаке предводителя 25% урона.
- **Знаменосец:** Позволяет предводителю носить знамена.



### Умения военачальника

- **Инструктор:** Все воины в отряде предводителя будут получать в бою на 25% больше опыта.
- **Естественная броня:** Предводитель будет получать на 20% меньше урона.

### Умения главы гильдии

- **Точность:** Увеличивает на 20% шанс предводителя попасть по противнику.
- **Неподкупность:** Предводитель становится невосприимчив к махинациям воров.

### Умения верховного мага

- **Орлиный глаз:** Предводитель может дальше видеть на карте.
- **Быстрота:** Повышает инициативу предводителя на 50%.

Здания, которые вы стоите в столице, определяют путь развития ваших воинов. Например, часовня позволяет воину стать охотником на ведьм (когда он накопит достаточно опыта), а конюшни позволяют воину стать рыцарем. Когда вы построите здание из одной ветки, вторая ветка станет недоступной.

Если в правом углу портрета воина вы увидите знак “+”, значит, этот воин готов перейти на следующий уровень, но необходимое для этого здание еще не было построено. Щелкните правой кнопкой по портрету воина, чтобы посмотреть, для этого нужно здание.

**Внимание:** у каждого типа правителя есть два уникальных умения, общих для всех правителей расы.

## Перемещение отряда

Чтобы отправить нужный отряд к цели, щелкните по ней на карте. Вы увидите ряд флагов. Синие флаги обозначают безопасный путь. Красные флаги обозначают путь, который ведет к битве. Если расстояние до цели больше, чем может пройти отряд, часть пути, которую отряд сможет пройти в следующий ход будет обозначена серыми флагами. Выбрав путь, щелкните еще раз по цели. Чтобы войти в город, дважды щелкните по флагу рядом с городскими воротами или по самим воротам. Если отряду хватает очков движения, он войдет в город.

От типа почвы зависит, насколько далеко сможет продвинуться отряд за один ход. При перемещении по почве различного типа расходуется разное количество очков движения:

- **Дороги:** 1 единица передвижения на клетку
- **Равнины:** 2 единицы передвижения на клетку
- **Леса:** 4 единицы передвижения на клетку
- **Вода:** 6 единиц передвижения на клетку

Предводители, которые обладают умением летать, могут передвигаться по воде и лесам с той же скоростью, как и по равнинам.

## Битва

Чтобы вступить в битву, выберите цель и дважды щелкните по ней. Подходящей целью могут быть руины, отряд монстров, вражеский отряд или город. Ваши воины подойдут к противнику. Если отряду не хватает очков движения, он подойдет как можно ближе к цели. Если вы захватите город, на нем появится флаг с символом вашей расы. Определить состояние руин можно, щелкнув по ним правой кнопкой мыши. Кроме того, изображение разграбленных и неисследованных руин на игровой карте различаются. Помните, что битва отнимает половину очков движения предводителя.

Чтобы захватить город, нужно победить все отряды, которые в нем находятся. Обычно вам нужно сперва сразиться с мобильным отрядом, который отдыхает в городе, а затем уничтожить гарнизон города, чтобы захватить его.



Указатель превращается в меч, когда выбранный отряд проходит рядом с доступной целью. Это поможет вам обнаружить отряды противника, которые трудно заметить.

## Действия вора

Вор - уникальный предводитель, который борется с врагом с помощью различных уловок. Вор должен действовать в одиночку, и он не может перейти на другой уровень. Вор выполняет различные задания для своей страны, но если его постигнет неудача, враг немедленно казнит его.

Вор может попробовать выполнить одно из следующих действий:

- **Отравить отряд:** Вор отравляет вражеский отряд, уменьшая уровень здоровья всех воинов.
- **Подделать приказ:** Вор отправляет противнику поддельную депешу, чтобы изменить расстановку вражеских воинов в битве. В результате стрелки противника могут оказаться в первом ряду, а воины ближнего боя - позади них. Это очень полезное умение.
- **Внедрить шпиона:** Если вам удалось заслать шпиона во вражеский отряд, щелкните правой кнопкой по отряду, городу или руинам для просмотра информации о них. Ваш вор сможет шпионить на этой территории до тех пор, пока не будет пойман.
- **Организовать покушение:** Вор убивает самого слабого воина из отряда противника.
- **Дуэль:** Вызвать на дуэль: Вор бросает вызов предводителю вражеского отряда. Шансы начать дуэль равны 100%. В ней участвуют только два предводителя, битва идет до смерти одного из них.
- **Украсть предмет:** Вор крадет предмет у вражеского отряда (или торговца).
- **Украсть золото:** Вор крадет золото из городской казны.
- **Украсть заклинание:** Вор крадет знания о заклинании у противника.
- **Подкупить население:** Вор предлагает гарнизону золото, чтобы он сдался без боя.



# СЕТЕВАЯ ИГРА

Выберите один из вариантов способа соединения:

- Интернет TCP/IP-соединение: вы попадете в меню сетевой игры;
- Модемное соединение: вы попадете в меню сетевой игры;
- Соединение по серийным портам: вы попадете в меню сетевой игры.

Вне зависимости от типа вашего соединения, каждая сетевая игра начинается с этого меню, в котором есть следующие настройки:

- **Сервер:** Выберите "Сервер", если вы хотите создать свою игру. Выберите нужное задание и нажмите "Продолжить".
- **Присоединиться:** Выберите имя компьютера или введите IP адрес (например, 166.01.02.1), чтобы присоединиться к игре. Вы можете вступить в новую игру или, если игра уже идет, играть за контролируемую компьютером расу.
- **Загрузить игру:** Выберите игру из списка сохраненных сетевых игр и нажмите кнопку "Продолжить", чтобы начать игру. Загружая игру, вы автоматически становитесь сервером.
- **Назад:** Вернуться в главное меню.

## Модемное соединение

- **Сервер:** Выберите "Сервер", если вы хотите создать свою игру. Выберите нужное задание и нажмите "Продолжить".
- **Присоединиться:** Введите номер телефона сервера и нажмите "Соединиться". Если игра уже идет, вы можете играть за контролируемую компьютером расу.
- **Загрузить игру:** Выберите игру из списка сохраненных сетевых игр и нажмите кнопку "Продолжить", чтобы начать игру. Загружая игру, вы автоматически становитесь сервером.
- **Назад:** Вернуться в главное меню.

## Соединение по серийным портам

Для такой игры необходимо, чтобы два компьютера были соединены напрямую кабелем.

- **Сервер:** Выберите "Сервер", если вы хотите создать свою игру. Выберите нужное задание и нажмите "Продолжить".
- **Присоединиться:** Укажите нужный COM-порт и нажмите "Ок".
- **Загрузить игру:** Выберите игру из списка сохраненных сетевых игр и нажмите кнопку "Продолжить", чтобы начать игру. Загружая игру, вы автоматически становитесь сервером.
- **Назад:** Вернуться в главное меню.

## Меню чата

В сетевой игре вы можете разговаривать с другими игроками. Нажмите клавишу "Ввод" Наберите ваше сообщение в поле под окном сообщений и нажмите "Ввод" для отправки сообщения. Используйте стрелки вверх и вниз, чтобы пролистать сообщения. Чтобы закрыть окно сообщений, нажмите "X".

## Фильтры сообщений

В меню чата вы можете выбрать расы, которым вы хотите посылать сообщения (Империя, Горные кланы, Легионы проклятых, Орды нежити и все расы). Воспользоваться меню чата вы можете только во время своего хода. Во время чужого хода вы можете отправлять сообщения с помощью панели сообщений внизу экрана. Все игроки могут видеть сообщения, отправленные через панель сообщений.



## ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Прежде чем обращаться за помощью в отдел технической поддержки, попробуйте проделать следующие операции:

1. Прочитать файл Readme и выяснить, удовлетворяет ли конфигурация вашей машины минимальным системным требованиям.
2. Скачать с сайта <http://www.akella.com> патч для продукта (если он есть)
3. Отключить антивирусные программы.
4. Установить последние драйвера для вашей видеокарты. Их можно скачать с сайтов:

ATI Technologies, Inc. <http://www.atitech.ca>

NVIDIA <http://www.nvidia.com>

5. Для Windows 2000 и Windows XP установить последние сервис-паки. Для Windows 98 может помочь установка последней версии Internet Explorer. Если все вышеперечисленное не помогает, напишите письмо в отдел техподдержки по адресу [support@akella.com](mailto:support@akella.com).

В письме сообщите полное название продукта. Как можно более полно опишите возникающую проблему (если программа вылетает или зависает, то в какой именно момент или при каких действиях и т.п.).

Если программа при вылете выдает какие-либо сообщения, пожалуйста, приведите их полностью.

**ВНИМАНИЕ!!!** К письму обязательно прикрепите файл dxdiag.txt с компьютера, на котором возникли проблемы (для создания этого файла откройте меню Start, выберите пункт Run, наберите в нем dxdiag, и в появившемся окне нажмите кнопку "Save all information".)

Без информации, содержащейся в файле dxdiag.txt, мы вряд ли сможем помочь вам!

Адрес тех.поддержки Акеллы:

Тел. (095)363-4612

Домашняя страница: [www.akella.com](http://www.akella.com)

E-mail: [support@akella.com](mailto:support@akella.com)



## СОЗДАТЕЛИ

### **Strategy First**

Saint-Jérôme Studio

#### **Дизайнер**

Danny Bélanger

#### **Помощник дизайнера**

Yanick Piché

#### **Программирование**

Dominic Mathieu

Frédéric Ferland

Patrick Lavoie

Benoît Létourneau

Stéphane Rainville

#### **Художники**

Benoît Carrière

Didier Bertrand

Daniel Duval

David Lafond

Yanick Piché

Sébastien Thifault

#### **2D-иллюстрации**

Patrick Lambert

#### **Ролики**

Didier Bertrand

Music Composer

Sébastien Thifault

#### **Звукооператор**

Sébastien Thifault

### **Strategy First (Монреаль)**

#### **Продюсер**

Prokopios Sotos

#### **Дополнительный дизайн**

Emanuel Protopapas

#### **Глава отдела тестирования**

Michel Chouinard

#### **(Контроль качества и дополнительная работа над сценарием)**

Stéphane Brault

Paul Gadbois

Abhijit Ganguli

Michael Le Drew

Stéphane Paquette

Adam Phillips

Emanuel Protopapas

Daniel White

#### **Руководство пользователя**

Mark H. Walker

Маркетинг

Steve Milburn

#### **Дизайн упаковки**

Kenneth Green

Phillipe Brindamour

#### **Скрипт программы установки**

Frederic Ferland

#### **Режиссер звукозаписи**

Paul Thibault

#### **Звукооператор**

Stéphane Brault

#### **Актеры**

Lynn Stadham

Tamara Feintuch

Dael Foster

Adam Kelly

#### **Дополнительные актеры**

Doug McMahon

Robert Saigec-Taylor

Phillip Spurrel

#### **Президент**

Don McFatridge

#### **Вице-президент по коммерческому развитию**

Steve Wall

#### **Вице-президент по разработке продукции**

Richard Therrien

#### **Вице-президент по системным вопросам**

Dave Hill

#### **Исполнительный продюсер**

James McNeely

#### **Особая благодарность**

Elizabeth Kular

#### **«Акелла»**

Александр Любов

Мария Грудцына

Анастасия Муратова

Михаил Швыряев



## ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

ПОЖАЛУЙСТА, ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧИТАЙТЕ ЭТО ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ. НАСТОЯЩАЯ ЛИЦЕНЗИЯ ЯВЛЯЕТСЯ СОГЛАШЕНИЕМ МЕЖДУ ВАМИ И STRATEGY FIRST INC. (ДАЛЕЕ - "КОМПАНИЯ"). КОМПАНИЯ ПРЕДОСТАВЛЯЕТ ВАМ ЛИЦЕНЗИЮ НА ДАННОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ТОЛЬКО ПРИ УСЛОВИИ СОБЛЮДЕНИЯ ВСЕХ УСЛОВИЙ ДАННОГО СОГЛАШЕНИЯ. УСТАНОВЛИВАЯ И ИСПОЛЬЗУЯ НАСТОЯЩУЮ ПРОГРАММУ, ВЫ СОГЛАШАЕТЕСЬ С УСЛОВИЯМИ ЭТОЙ ЛИЦЕНЗИИ.

1. **Право собственности и лицензия.** Это лицензионное соглашение НЕ является торговым соглашением. Данная программа является собственностью Компании и/или ее Лицензиаров. Вам принадлежит компакт-диск, на котором записана программа, но Компания и/или ее Лицензиары оставляют за собой право на программу и сопутствующую документацию. Данное соглашение регулирует ваши права по использованию программы, и все права, которые не передаются вам в соответствии с условиями этого соглашения, принадлежат Компании и/или ее Лицензиарам.

2. **Использование.** Вы имеете право:

(a) Устанавливать и использовать программу на одном компьютере. Если вы хотите использовать программу более чем на одном компьютере, пожалуйста, обратитесь в Компанию за соответствующей информацией.

(b) Копировать программу. Вы можете сделать и сохранить одну копию программы в качестве запасной или архивной при условии, что и программное обеспечение, и копия останутся в вашем пользовании.

3. **Ограничения.** Следующее использование запрещено. Если вы хотите использовать программу каким-либо запрещенным способом, пожалуйста, обратитесь в Компанию за информацией о "Специальном лицензионном соглашении". В противном случае, вы НЕ имеете права:

(a) Делать или распространять копии программы или документации, или любой их части, кроме разрешенных соглашением случаев.

(b) Использовать резервные или архивные копии программы (или позволять третьему лицу использовать такие копии) в иных целях, кроме замены оригинала вследствие его уничтожения или поломки;

(c) Декомпилировать, дизассемблировать программу либо воссоздавать алгоритм ее работы по исходным текстам, создавать работы на основе программы или пытаться обойти, снять или отключить защитные системы программы;

(d) Передавать, давать лицензию, сдавать в аренду или любым другим способом передавать права или программу;

(e) Удалять или скрывать сообщения об авторских правах или торговых марках в программе и документации;

(f) Выкладывать или передавать программу, или любую ее часть, по электронным сетям независимо от цели;

(g) Включать программу в любой коммерческий продукт, предназначенный для производства, распространения или продажи; или

(h) Включать программу в любой продукт, который содержит аморальные, скандальные, двусмысленные, позорящие, непристойные или оскорбительные работы.

4. **Срок действия.** Настоящее лицензионное соглашение вступает в силу с момента первого использования, установки, загрузки или копирования программы и действует до ее завершения. Вы можете расторгнуть настоящее лицензионное соглашение в любое время, уничтожив программу и сопутствующую документацию. Компания может отозвать настоящее соглашение в случае невыполнения вами ограничений, установленных настоящим соглашением. В таком случае вы должны уничтожить программу и сопутствующую документацию. Все положения данного соглашения, касающиеся гарантий, ограниченной ответственности, возмещения ущерба и убытков потеряют силу.

5. **Авторские права.** Программа является собственностью Компании и/или ее Лицензиаров. Ничто в этом соглашении не может означать отказ от каких-либо прав на интеллектуальную собственность согласно законам Канады или других стран. Данная программа защищена канадскими и международными законами об авторском праве.

6. **Разное.** Настоящее соглашение регулируется в соответствии с законами Канады и провинции Квебек. Если какой-либо пункт или раздел данного лицензионного соглашения не соответствует закону или не имеет юридической силы, он будет изъят, при этом другие положения соглашения при этом останутся в силе.

7. **Ограниченная гарантия и отказ от гарантий.** Компания гарантирует покупателю продукта качественную работу носителя в течение девяноста (90) дней с момента продажи при нормальном использовании. Если программное обеспечение не удовлетворяет требованиям, то вы имеете право бесплатно обменять его на новое, предоставив датированное доказательство покупки. Компания не гарантирует, что программное обеспечение или некоторые его функции будут отвечать Вашим требованиям или что оно будет работать бесперебойно и без ошибок.

КОМПАНИЯ ОТКРЫТО ОТКАЗЫВАЕТСЯ ОТ ВСЕХ ДРУГИХ ГАРАНТИЙНЫХ ОБЯЗАТЕЛЬСТВ, ВЫРАЖЕННЫХ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ, ВКЛЮЧАЯ, НО НЕ ОГРАНИЧИВАЯСЬ УКАЗАННЫМИ ГАРАНТИЯМИ ТОВАРНОГО ВИДА ПРОДУКТА ИЛИ ЕГО ПРИГОДНОСТЬЮ ДЛЯ КОНКРЕТНЫХ ЦЕЛЕЙ. КРОМЕ УКАЗАННЫХ ВЫШЕ СЛУЧАЕВ ПРЯМОЙ ГАРАНТИИ, КОМПАНИЯ НЕ ДАЕТ ГАРАНТИЙ В ОТНОШЕНИИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ РЕЗУЛЬТАТОВ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДАННОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ОТСУТСТВИЯ ОШИБОК, НАДЕЖНОСТИ, ПОДЛИННОСТИ.

НИ ПРИ КАКИХ УСЛОВИЯХ КОМПАНИЯ, ЕЕ СЛУЖАЩИЕ ИЛИ ЛИЦЕНЗИАРЫ НЕ НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ЛЮБЫЕ ПОНЕСЕННЫЕ ВАМИ УБЫТКИ: ПОБОЧНЫЕ, КОСВЕННЫЕ, РЕАЛЬНЫЕ ИЛИ ИНЫЕ (ВКЛЮЧАЯ УБЫТКИ, ПОНЕСЕННЫЕ ВСЛЕДСТВИЕ НАНЕСЕНИЯ УЩЕРБА ФИЗИЧЕСКОМУ ЛИЦУ ИЛИ ЕГО СОБСТВЕННОСТИ, ПОТЕРИ ПРИБЫЛИ, ПЕРЕРЫВОВ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, УТРАТЫ ИНФОРМАЦИИ, НЕБРЕЖНОСТИ И Т.Д.), ПРОИЗОШЕДШИЕ В СВЯЗИ ИЛИ СВЯЗАННЫЕ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИЛИ НЕСПОСОБНОСТЬЮ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ДАННОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, ДАЖЕ ЕСЛИ КОМПАНИЯ ИЛИ ЕЕ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ БЫЛИ ИНФОРМИРОВАНЫ О ВОЗМОЖНОСТИ ТАКОГО УЩЕРБА. НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ РАЗМЕР КОМПЕНСАЦИИ КОМПАНИИ ЗА УЩЕРБ, СВЯЗАННЫЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДАННОЙ ПРОГРАММЫ, НЕ БУДЕТ ПРЕВЫШАТЬ РЕАЛЬНОЙ СУММЫ, КОТОРАЯ БЫЛА ЗАПЛАЧЕНА ЗА ПРОГРАММУ. ЗАКОНОДАТЕЛЬНО НЕКОТОРЫХ СТРАН ЗАПРЕЩАЕТ ИСКЛЮЧАТЬ ИЗ ДОГОВОРОВ ПУНКТ О ПОБОЧНЫХ ИЛИ КОСВЕННЫХ УБЫТКАХ, ПОЭТОМУ ВСЕ ВЫШЕИЗЛОЖЕННОЕ, ВОЗМОЖНО, НЕ КАСАЕТСЯ ВАС.

НАСТОЯЩИМ ВЫ ПОДТВЕРЖДАЕТЕ, ЧТО ПРОЧИТАЛИ СОГЛАШЕНИЕ И СОГЛАШАЕТЕСЬ СОБЛЮДАТЬ ЕГО УСЛОВИЯ. ВЫ ТАКЖЕ ПРИЗНАЕТЕ, ЧТО НАСТОЯЩАЯ ЛИЦЕНЗИЯ ЯВЛЯЕТСЯ ПОЛНЫМ И ЭКСКЛЮЗИВНЫМ ИЗЛОЖЕНИЕМ СОГЛАШЕНИЯ МЕЖДУ ВАМИ И КОМПАНИЕЙ, И ЧТО НАСТОЯЩАЯ ЛИЦЕНЗИЯ ИМЕЕТ ПРИОРИТЕТ НАД ВСЕМИ ДРУГИМИ СОГЛАШЕНИЯМИ, УСТНЫМИ, ПИСЬМЕННЫМИ И ЛЮБЫМИ ИНЫМИ МЕЖДУ ВАМИ И КОМПАНИЕЙ ИЛИ ПРЕДСТАВИТЕЛЕМ КОМПАНИИ ПРИМЕНИТЕЛЬНО К ДАННОМУ СОГЛАШЕНИЮ.