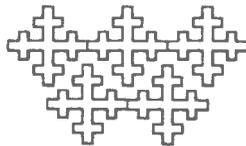


Старинные свитки



Руководство игрока (расширенная версия)

Содержит дополнительные исправления и замечания из официального приложения к руководству



Перевод и оформление: Евгений Храпко aka Beowulf
Перевод и редактирование: 3uMvirAd

BETHESDA SOFTWARE™

A DIVISION OF MEDIA TECHNOLOGY LIMITED

Несанкционированное копирование
данного программного обеспечения
является незаконным.

Данное программное обеспечение защищено федеральным законом об авторском праве. Изготавливать и распространять копии данного программного обеспечения незаконно, исключая случай резервного копирования в целях архивации. Копирование данного программного обеспечения с целью продажи, проката, аренды или дарения является федеральным преступлением. Наказание предусматривает штраф в размере до 250,000.00\$ и тюремное заключение сроком до пяти лет.

Bethesda Softworks является членом Ассоциации издателей программных продуктов, которая поддерживает усилия издателей в борьбе с несанкционированным копированием программного обеспечения для персональных компьютеров.



Сообщайте о нарушениях в области авторского права по
следующему адресу:

**Ассоциация издателей программных продуктов,
1730 улица, Северо-запад, офис 700, Вашингтон,
округ Колумбия 20036-4510**

**Горячая линия АИПП по вопросам незаконного
использования продуктов: (800) 388-7478**

The Elder Scrolls™ TM and Copyright © 1993 Bethesda Softworks. Все права сохранены.
Bethesda Softworks является торговым знаком компании Media Technology Limited.

Лицензионное соглашение

Это юридическое соглашение между вами, конечным пользователем, и Bethesda Softworks, подразделением компании Media Technology Limited. Вскрывая упаковку или используя программное обеспечение, вы принимаете условия данного соглашения. Если условия данного соглашения для вас неприемлемы, верните неиспользованное программное обеспечение и всю сопутствующую комплектацию в место, где вы их приобрели, в течение пяти (5) дней с момента покупки для возвращения затраченных средств.

Предоставление лицензии: Bethesda Softworks предоставляет вам (далее - «Лицензиат») права на установку одной копии прилагаемого программного обеспечения и письменных справочных материалов (далее «Программное обеспечение») на один компьютер в одном помещении на условиях, изложенных в данном документе. Все права, не предоставляемые Лицензиату, Bethesda сохраняет за собой. Вы не имеете права передавать Программное обеспечение по электронной сети.

Авторские права: Данное руководство, упаковка и Программное обеспечение защищены авторским правом. Никакие части данного руководства или описываемого Программного обеспечения нельзя копировать, воспроизводить, переводить или фиксировать на любом электронном носителе или в машиночитаемой форме без предварительного письменного разрешения Bethesda Softworks.

Другие ограничения: Вы не имеете права арендовать или сдавать в аренду Программное обеспечение. Вы можете передать Программное обеспечение, а также любые или все сопутствующие материалы на постоянной основе при условии, что у вас не остаётся никаких копий, а получатель принимает условия данного соглашения. Вы не имеете права осуществлять обратное перепроектирование, декомпилировать, дизассемблировать, модифицировать и производить другие действия сходного характера с Программным обеспечением или его частью, кроме тех случаев, которые предусмотрены данным Лицензионным соглашением.

Поставка на дискетах двух типов: Если в упаковке содержится и 3,5" и 5,25" дискеты, то вы можете использовать только те дискеты, которые подходят для вашего личного компьютера. Вы не имеете права использовать остальные дискеты на другом компьютере или в компьютерной сети, а также арендовать, сдавать в аренду, сдавать в прокат или передавать их другому пользователю, кроме случая безвозвратной передачи (как указано выше) всего Программного обеспечения и сопутствующих материалов.

Расторжение: Данное Лицензионное соглашение действует до момента его расторжения. Данное Лицензионное соглашение будет расторгнуто без уведомления, если вы нарушите любое из положений данного Лицензионного соглашения. В случае расторжения данного Лицензионного соглашения вы должны уничтожить программное обеспечение и все его копии, в том числе изменённые копии.

Ограниченная гарантия

Если ваше Программное обеспечение выйдет из строя при нормальном использовании в течение 90 дней со дня покупки, верните его вашему продавцу или непосредственно нам для бесплатной замены. Если данный срок уже истёк, вложите в конверт 10\$ и верните только конкретный повреждённый элемент Программного обеспечения непосредственно нам. Данная гарантия распространяется лишь на первоначального покупателя. Кроме случаев, описанных выше, при обнаружении дефектов в Программном обеспечении, вы, Пользователь, должны взять на себя все расходы за услуги по ремонту или исправлению.

Возмещение ущерба покупателям: Единственной ответственностью Bethesda и способом возмещения ущерба покупателю является, по выбору Bethesda, ремонт или замена Программного обеспечения, которое не отвечает Ограниченной гарантии от Bethesda и которое возвращено Bethesda с копией чека. Данная Ограниченная гарантия не распространяется на случаи отказа Программного обеспечения вследствие несчастного случая или неправильного использования. На любой заменённый элемент Программного обеспечения будет предоставлена гарантия на оставшуюся часть гарантийного срока или на 30 дней, в зависимости от того, что больше.

Отсутствие других гарантий: Bethesda отказывается от всех других гарантий, явных или подразумеваемых, включая, но не ограничиваясь ими, подразумеваемые гарантии товарной пригодности и пригодности для конкретных задач, а также от ответственности за косвенный, прямой или случайный ущерб, возникший в результате использования Программного обеспечения и сопутствующих письменных материалов. Эта Ограниченная гарантия даёт вам определённые юридические права. У вас могут быть другие права, которые варьируются от штата к штату.

Настоящее соглашение регулируется законами штата Мэриленд. Всю корреспонденцию отправляйте по адресу: Bethesda Softworks, 1370 Piccard Drive, Rockville, MD 20850-4304.

ГАРАНТИЙНЫЙ ТАЛОН И ГАРАНТИЙНАЯ ЗАЩИТА

Чтобы иметь право на гарантийную защиту, первоначальный покупатель должен заполнить и отправить по почте Гарантийный регистрационный талон в течение тридцати (30) дней после покупки. Если вы не отправите Гарантийный талон в течение тридцати (30) дней со дня покупки, вы потеряете право на гарантийную защиту. Гарантийная защита доступна только для первоначального покупателя. Bethesda Softworks оставляет за собой исключительное право определения правомочности получения гарантии.

Контакты

BETHESDA SOFTWORKS™

Техническая поддержка и обслуживание клиентов

Bethesda Softworks всегда готова оказать вам помощь с программным обеспечением. Техническая поддержка доступна по телефону (301) 963-2002, с понедельника по пятницу, с 09:00 до 18:00 по североамериканскому восточному времени. Пожалуйста, будьте возле своего компьютера и приготовьте ручку и бумагу, когда соберётесь звонить нам. Обслуживание клиентов доступно по телефону (301) 926-8300, с понедельника по пятницу, с 9:00 до 18:00 по североамериканскому восточному времени.

Bethesda Softworks BBS

Bethesda Softworks поддерживает электронную доску объявлений (BBS) для пользователей модемов. Прямой номер телефона (301) 990-7552. Настройки модема: 8 бит данных, 1 стоп-бит, без проверки чётности на скоростях до 14440 бод. Чтобы использовать BBS, вам нужно создать учётную запись, для чего потребуется гарантийный талон. Используя BBS, вы сможете размещать сообщения и вопросы, а также в любое время получать демонстрационные продукты и обновления.

Bethesda Softworks онлайн

Для комфорта наших клиентов, Bethesda присутствует на большом количестве различных информационных онлайн-сервисов. На текущий момент к таким сервисам можно отнести сайт (www.bethsoft.com), электронный почтовый ящик (tech_support@mail.bethsoft.com), CompuServe e-mail (71333,3511), America Online e-mail (Bethesda01) и Prodigy (e-mail BJSY29B). Этот список может изменяться. Для получения списка актуальных сервисов обращайтесь на сайт или собственную BBS Bethesda.

Всю корреспонденцию отправляйте по адресу:

Bethesda Softworks
1370 Piccard Drive
Rockville, Maryland 20850-4304

Все гарантийные материалы отправляйте по адресу:

Bethesda Softworks
P.O. Box 7877
Gaithersburg, Maryland 20898-7877



Авториза



Дизайн и разработка:

Виджей Лэкшман

Программирование и руководство:

Джулиан Лефэй

Исполнительный продюсер:

С. С. Вивер

Программирование:

Дженнифер Прат

Форузан Солтани

Дополнительный дизайн:

Тед Петерсон

**Дополнительное программирование и
графика:**

Крис Грин

Фред ЛаБар

Рик Каузларич

Дэвид Ли Андерсон

Музыка:

Эрик Гиберлинг

Компьютерная графика:

Джефф Перриман

Кен Мэйфилд

Брайан Бросарт

Контроль качества и тестирование:

Мелисса Богли

Дэвид Богли

Все тестеры

Документация:

Виджей Лэкшман

Пегги Мейли

Оглавление

Лицензионное соглашение и ограниченная гарантия.....iii	Лучники.....24
Гарантийная защита.....iv	Монахи.....25
Связь с Bethesda Softworks.....iv	Варвары.....25
Авторы.....v	Магические классы.....25
Предыстория.....1	Маги.....25
Вступительное слово от разработчиков.....5	Чародеи.....26
Руководство по установке.....7	Целители.....26
Стартовое меню.....9	Боевые маги.....27
Создание персонажа.....9	Воины слова.....27
Характеристики персонажа.....10	Ночные клинки.....27
Выбор лица.....10	Начальное снаряжение персонажа.....29
Описание характеристик персонажа.....11	Таблица получения уровней классами.....29
Окно персонажа.....13	Состояние персонажа.....30
Описание модификаторов.....14	Кнопки и команды.....31
Инвентарь.....17	Кнопки на игровом экране.....31
Уровень брони.....18	Использование кнопок мыши в общих случаях.....31
Расы.....19	Использование кнопок мыши в окне персонажа/ инвентаре.....31
Описание классов персонажей.....21	Кнопка, на которой изображены скрещённые мечи - Атака.....32
Воровские классы.....21	Кнопка, на которой изображены солнечные лучи - Использование заклинаний.....32
Воры.....21	Кнопка, на которой изображена рука, держащая монету - Воровство.....32
Взломщики.....21	Кнопка, на которой изображена рука, держащая рычаг - Использование.....32
Ассасины.....22	Кнопка, на которой изображены посох и змея - Статус персонажа.....32
Жулики.....22	Кнопка, на которой изображён пергамент со строчками текста - Дневник.....33
Акробаты.....22	
Барды.....23	
Воинские классы.....23	
Воины.....23	
Рыцари.....24	
Странники.....24	

Кнопка, на которой изображён горящий костёр - Отдых.....	33	Советы для воров.....	53
Кнопка, на которой изображена карта - Автокарта/ Континентальная карта.....	34	Городская стража.....	53
Клавиша “ESC”.....	35	Советы по торговле.....	55
Портрет персонажа - Окно персонажа.....	35	Путешествия.....	57
Управление с помощью мыши.....	36	Континентальная карта.....	57
Курсор ‘X’.....	37	Пустоши.....	58
Клавиатура.....	37	Магия.....	59
Городской быт.....	39	Создание заклинаний.....	59
Дни и даты.....	39	Описание эффектов.....	63
Календарь.....	40	Применение заклинаний.....	67
Общение.....	42	Стандартные заклинания.....	69
Получение заданий.....	43	1-й круг.....	69
Храмы.....	43	2-й круг.....	70
Гильдия магов.....	44	3-й круг.....	71
Таверны и трактиры.....	45	4-й круг.....	72
Магазины.....	46	5-й круг.....	73
Элементы брони.....	47	6-й круг.....	74
Эффекты, даваемые снаряжением.....	47	7-й круг.....	75
Щиты.....	48	Высший круг.....	75
Обычное оружие.....	49	Бой.....	77
Дворец.....	50	Атака.....	77
Городские ворота.....	50	Трофеи.....	78
Гильдии и организации.....	51	Урон, болезни, проклятия и т. п.....	79
Гильдия воров.....	51	Бестиарий.....	81
Гильдия магов.....	51	Общие советы и подсказки.....	85
Тёмное братство.....	51	Руководство по устранению неполадок.....	88
Клинки.....	52	Предметный указатель.....	97
Некроманты.....	52		
Портовые крысы.....	52		
Подземный король.....	52		



Старинные свитки



Талин очнулся в тёмной камере. Голова раскалывалась от полученного удара. В углу горела одинокая оплывшая свечка. Иногда можно было услышать позвякивание цепей, которые раскачивал непонятно откуда взявшийся сквозняк, принёсший вдобавок какие-то отвратительные запахи. Талин знал, где он. Воспоминания нахлынули, когда он наконец смог подняться. Борясь с тошнотой, Талин дошёл до грубой каменной скамьи.

«Я был схвачен по приказу Императора, но за что?». Глухой стон, донёсшийся из глубины коридора, прервал его размышления. Неожиданно для себя Талин порадовался тому, что решётка в камере сделана на совесть. «Меня бросили здесь умирать», - невесело подумал он. «Они даже не отобрали мои вещи». И впрямь: быстро ощупав одежду, он обнаружил свой кинжал и кошелек с деньгами. Похоже, у Императора и мысли не было, что Талин способен сбежать. Да и что бы он смог после этого предпринять? Талин осмотрел камеру и не нашёл ничего, кроме перепачканных грязью стен и пола: «Даже еды и воды не оставили. Что ж, значит, медленная смерть».

Внезапно в воздухе возникло какое-то сияние, и в центре камеры появилась мерцающая сфера. Талин вскочил, но тут же подался назад, пряча глаза от ослепительного света. Когда тот немного угас, среди фиолетовых сполохов он смог разглядеть парящую женскую фигуру, закутанную в шёлк, который всё ещё колебался от порывов невидимого ветра.

«Не пугайся, Талин, это я, Рия Силмейн».

Талин в шоке наблюдал, как едва различимый силуэт обретает отчётливые очертания, впрочем, не теряя до конца своей эфемерности. «Рия, что произошло, во имя Леди?!».

На лице Рии как будто застыла печать скорби и сожаления, но Талин не понимал почему. «Талин, ты помнишь, когда мы встречались в последний раз? Это было празднование Середины года. Думаю, именно тогда враг начал действовать».

«Что с тобой случилось?» - потрясённо прошептал Талин. Он знал Рию с тех пор, как его представили ко двору и он стал изучать тайны колдовства под её руководством. Рия была старшей ученицей Ягара Тарна, имперского боевого мага Тамриэля.

«Я мертва, Талин. Только мои чары поддерживают меня в этой форме, хотя потусторонний мир зовёт всё сильнее. Я пока сопротивляюсь, но это ненадолго. Крайне важно, чтобы кто-то узнал правду, чтобы кто-то остановил зло, которое поселилось в самом сердце Империи».

Талин снова сел, ноги не слушались его. «Меня оставили умирать в темнице, а мой друг уже мёртв? Что же произошло со всеми нами?» - пронеслось у него в голове.

«Талин, под личиной Императора скрывается самозванец. На самом деле это Ягар Тарн. Настоящий Император был схвачен и отправлен в другое измерение, в тюрьму, где время течёт

намного медленнее, чем у нас».

Талин смотрел на неё. На его лице застыла маска шока и возмущения. «А как же Амулет королей?».

«Император жив. Совет старейшин получит предупреждение от Амулета только в случае его смерти. Тарн всё хорошо спланировал. Учитывая ход времени в измерении, в котором заключён Император, пройдут века, прежде чем истинный Император погибнет. А когда это случится, кого это уже будет волновать? Все будут помнить только славное правление Уриэля Септима VII во времена их предков. Тарна нужно остановить здесь и сейчас». В глазах Рии промелькнула такая решимость, что Талина даже пробрала дрожь.

Он огляделся: «Почему ты пришла сюда? Я один, да и толком ничего не умею. Не лучше ли обратиться к генералу Вархафту или к имперской страже?».

Рия покачала головой: «Они были схвачены вместе с Императором, а на их место Тарн поставил своих приспешников, предварительно придав им нужный облик. Мне больше никому довериться, Талин. Как ты, наверное, уже понял, Тарн не рассматривает тебя в качестве угрозы. Почти все, кто мог ему помешать, убиты. А к тебе, как видишь, он отнёсся с пренебрежением. Даже не потрудился связать, прежде чем бросил в эту темницу. И это его первая ошибка». Закончив говорить, призрак Рии впервые улыбнулся, как показалось Талину - будто солнце вышло из-за туч.

«Я несомненно хочу сбежать. Но не знаю, что я могу сделать, Рия».

«Возьми это, - Рия взмахнула рукой, и в нише в северной стене блеснул рубиновый ключ, - чтобы открыть дверь. Сейчас мы в канализационных туннелях Имперского города. Если ты двинешься на запад, а потом на юг, я сумею помочь тебе выбраться».

Талин задумался: «Я не могу выйти на поверхность в самом Городе, меня быстро схватят. Нечасто кто-то вылезает из канализации прямо посередине оживлённой улицы. У стражи обязательно появятся вопросы, и вряд ли у меня получится правильно на них ответить».

Рия снова улыбнулась: «Я не настолько беспомощна, как тебе кажется. Даже в таком состоянии я могу пользоваться магией, хоть это и истощает энергию, которая необходима мне, чтобы удерживать себя в этом мире. Однако твой побег важнее всего остального. Отправляйся в юго-западную часть канализации. Там будут Врата перемещения, которые перенесут тебя в другой город. Телепортация между городами довольно распространённое явление, поэтому ты вряд ли привлечёшь к себе много внимания. Я устрою так, что ты окажешься достаточно далеко от центра Империи, чтобы начать».

Талин почувствовал, как в его животе всё сжалось от страха, и прошептал: «Начать что?».

«Подготовку к восстанию, разумеется».

В неловком молчании Талин смотрел на неё. Он до конца не верил в свои силы, не верил, что он способен что-то изменить. Однако отступить - означало бы позволить предателю, который убил Рию, продолжить этот маскарад. Талин был не из тех, кто мог простить такое. Однако его беспокоила Рия. Даже сейчас он видел, как очертания фантома становятся всё более размытыми, а на лице видны явные признаки усталости. Ему не очень нравилась мысль, что он рискует остаться во всей этой истории один, не представляя, на кого можно положиться. «Мы ещё встретимся?».

«Если ты выживешь в этих катакомбах и сумеешь сбежать, я приду к тебе ещё раз. Мне надо многое выяснить, чтобы понять, как вызволить Императора из измерения, в котором его

заклучил Тарн. Только с его освобождением все узнают правду. Помни, Талин, Тарн принял облик Императора, так что все будут верить ему, а не тебе. Если бы это было в моей власти, я бы предстала перед Советом старейшин, но моё тело, забытое и разлагающееся, лежит неподалёку, а в этой форме я не могу удаляться от своих останков на большое расстояние». Рия опустила взгляд, её пшеничные локоны безвольно застыли, словно эфирный ветер совсем стих. «Я не смогу прийти к тебе так же, как сейчас. Это забирает энергию, которой осталось не так много».

Она протянула руку и коснулась лба Талина. Он почувствовал лёгкое покалывание, будто зачесались оба его глаза. Но это ощущение быстро пропало. «Теперь между нами есть связь, с помощью которой я смогу навещать тебя, где бы ты ни находился. Но я буду появляться только в твоих снах. Так безопаснее и легче для меня. Поэтому не забывай время от времени отдыхать, особенно когда ты в надёжном месте. Только в эти часы я смогу беседовать с тобой». Рия посмотрела ему прямо в глаза: «Ты вступаешь в очень опасную игру, Талин, и игроками здесь являются создания, находящиеся за пределами обычного понимания. Но я не сомневаюсь, что ты справишься. В тебе есть непробуждённая сила. Мы увидимся вновь, когда ты поднаберёшься опыта. Ты моя последняя и главная надежда, Талин».

Прежде чем он успел ответить, Рия исчезла. В сгущающихся сумерках ледяные пальцы страха опять сомкнулись на его горле. И лишь усилившийся рубиновый блеск помог сбросить оцепенение. Талин подошёл к нише и взял ключ, от которого исходило странное успокаивающее тепло. Он подумал о Рице, которая хоть и умерла, но нашла способ остаться в мире живых ради восстановления справедливости. Подумал о Ягаре Тарне, который погубил Рицу и покушался на его собственную жизнь. Такому злу не должно быть пощады, нельзя дать ему разрастись. Рассматривая камеру, Талин яснее осознал свою цель, как будто его рассуждения открыли дверь к истокам понимания. Возможно, Рия зачаровала ключ так, чтобы это понимание пришло к нему, но он вспомнил слова своего старого учителя по фехтованию и произнёс их: «Если смерти всё равно не избежать, то умри с оружием в руках».

Массивная решётка камеры была изготовлена из стали и железа. На мгновение Талин замер, чтобы прислушаться. Стоны прекратились, и он без труда различал, как десятки крошечных когтистых лапок царапают влажный и покрытый мхом песчаник. Иногда он успевал уловить взгляды маленьких красных глазок. Талин вставил ключ в замок и повернул его. Заскрипели ржавые петли, и дверь распахнулась. Несмотря на подозрительные звуки, никто не набросился на него из темноты. Такое впечатление, что обитатели подземелья не увидели в нём угрозы и просто вернулись к своим прежним занятиям. «Тарн, - подумал он, - тебе не скрыться от меня». Взяв в одну руку свечу, а в другую кинжал, Талин сделал вдох и шагнул во мрак...





Основное задание



Соберите воедино
разделённый на
восемь частей
Посох хаоса и с
помощью незо
спасите Императора
из измерения, в
котором езо заточил
Язар Тарн.

Вступительное слово от разработчиков

Помните классические настольные ролевки? Ваши приключения были ограничены только вашим же воображением. Игромастер никого не принуждал держаться какой-либо конкретной линии поведения (если, конечно, разбирался в своём деле). Даже наоборот, разрешал игрокам исследовать мир, который он сотворил. Вам захотелось осесть в городе и стать местным героем? Ну что ж, отлично. Захотелось примерить униформу капитана звёздного корабля и спасти вселенную? Превосходно. Хороший игромастер имел великолепную фантазию и мог ответить на любые вопросы. А уж игроки сами выбирали свой путь.

В Старинных свитках мы постарались создать похожую атмосферу. Мы добавили в мир множество интересных мест, доступных для исследования. Только представьте, более 400 локаций, где опасность поджидает за каждым поворотом. Это мир для всех, кто готов добывать славу и богатство в бою с помощью меча или магии. Сотни различных заданий, среди которых и спасение Империи, для каждого, кто достаточно храбр или безрассуден, чтобы взяться за них. В дальнейшем мы планируем выпускать дополнения, открывающие новые земли со своими тайнами и загадками.

В Старинных свитках нет чего-то однозначно правильного или неправильного. Мы всегда считали, что идея борьбы добра со злом слишком банальна, но она неплохо подходит для завязки истории. В реальном мире вещи редко можно поделить на чёрное и белое. Основное задание игры как раз для тех, кто хочет вновь поучаствовать в бесконечных сражениях Света и Тьмы. Однако провал этого задания будет означать лишь то, что конкретного искателя приключений постиг бесславный конец, а не то, что игра закончилась для десятков других персонажей, которых вы, возможно, создадите. Вам хочется быть вором, который грабит дворян? Пожалуйста, будьте им. Или желаете стать воином, который видит своё призвание в уничтожении таких воров? Что ж, это ваш выбор. Всё, что мы сделали, это задали компьютеру параметры данного мира, начиная от его обитателей и их поведения, от монстров и сокровищ, которые они охраняют, до правителей и их заданий. Остальное зависит от вас.

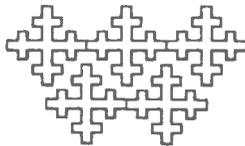
Во вступлении говорится об освобождении Императора из измерения, в кото-

ром его заключил Ягар Тарн, с помощью Посоха хаоса, разделённого на восемь частей. Но не стоит сходу рваться к этой цели, осмотритесь, изучите этот мир. Арена может быть смертельно опасной для новичков. Почаще отправляйтесь в подземелья и склепы, чтобы отточить свои навыки. Это даст вам опыт, нужный для победы над более сильными противниками, что встретятся вам в дальнейшем. Обращайте внимание на любые сновидения и послания. Подсказки, которые содержатся в них, очень значимы для успешного выполнения основного задания. Вас ждёт немало испытаний, прежде чем вы соберёте Посох хаоса. Но это единственный способ открыть врата в мир, где томится Император. Не спешите, потерпите немного, поднаберитесь опыта. Ни Император, ни части Посоха никуда не денутся...

Впервые разрабатывать компьютерную ролевую игру с одной стороны сложно, с другой - интересно и увлекательно. Много ночей было проведено в обсуждении различных аспектов игры, в попытках убедиться, что вы, покупатель, сможете окунуться в выдуманный мир с максимально реалистичным окружением, который при этом не окажется ужасно скучным (все мы можем увидеть такой мир, если выйдем в окно). Нашей обязанностью и целью было создание самой проработанной фэнтезийной ролевой игры. Для нас очень важно, чтобы люди, которые купили Арену, получили от процесса игры не меньшее удовольствие, чем мы от процесса её создания. Однако мы понимаем, что не в наших силах сделать так, чтобы игра полностью удовлетворила абсолютно всех и каждого, - это закон творчества. Поэтому мы ждём ваших отзывов об Арене. Присылайте нам письма, предложения и замечания, чтобы мы вместе сумели сделать следующие главы Старинных свитков как можно лучше.

Также хочу добавить, чтобы вы приготовили свои заклинания и наточили клинок, ибо здесь начинается ваше приключение...

*Виджей Лэкиман,
главный дизайнер*



Руководство по установке

Установка игры с дискеты:

Для установки игры вставьте Disk #1 в дисковод и введите имя диска, соответствующее этому дисководу. После того, как вы перейдёте к дисководу, в который вставили Arena Disk #1, введите INSTALL. Нажмите Enter и следуйте подсказкам на экране.

Пример:

Если ваш диск, соответствующий вашему 3.5'' дисководу, называется «В», то выполните следующие действия (команды, которые нужно ввести с клавиатуры, выделены).

1. Вставьте Arena Disk #1 в дисковод В.
2. Введите **В**:
3. Введите **INSTALL**
4. Следуйте подсказкам на экране, чтобы установить Арена на ваш жёсткий диск.

Мы настоятельно рекомендуем использовать SMARTDRIVE для ускорения доступа к диску во время игры. Для получения дополнительной информации обратитесь к руководству по DOS или к разделу «Общие советы и подсказки» в конце данного руководства.

Арена не будет запускаться без дискет, и предназначена для работы на IBM или 100% совместимых компьютерах с DOS 5.0 или выше. Также мы заметили, что Disk Doubler® или другие программы для сжатия файлов на жёстком диске могут негативно сказаться на работе Арены. Если у вас есть какие-либо вопросы, обратитесь к руководству по DOS или в наш отдел поддержки покупателей по телефону (301) 963-2002, с понедельника по пятницу, с 11:00 до 17:00 по восточному поясному времени.

Установка игры с CD:

Вставьте CD с игрой в CD-привод. Наберите имя привода с двоеточием (Пример: **D:** для большинства CD-приводов) и нажмите Enter. Теперь наберите **INSTALL** и нажмите Enter. Если вы устанавливаете Арена с дискеты, нажмите «Install game» и следуйте подсказкам на экране. После того как вы подтвердите установку игры с CD-ROM выбором пункта «Exit», на ваш жёсткий диск будет скопировано 5 Мб данных. Ниже описаны шаги по настройке игры.

Настройка Арены в соответствии с конфигурацией вашей системы:

После установки Арены вам придётся настроить звуковой и музыкальный драйверы, если у вас, конечно, есть звуковая карта, и вы хотите играть со звуковыми и музыкальными эффектами. Чтобы сделать это, выберите пункт «Настройка игровых параметров». Вам предложат следующие варианты действий:

Select Sound Card
Select Music Card
Change Sound Default
Change Music Default
Done

Вы можете выбрать вашу звуковую и музыкальную карту с помощью первых двух пунктов меню. Обратитесь к руководству по вашей звуковой карте, для того чтобы определить, какие именно параметры нужны вашей конкретной карте для корректной работы. Неправильная настройка способна вызвать проблемы в работе вашей системы. В Арене по умолчанию выставлены следующие настройки:

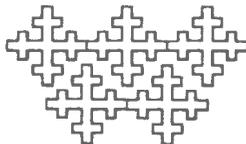
Выбранная звуковая/музыкальная карта:	Без звука
Базовый I/O Address:	220 Hex
Базовый IRQ:	7
Базовый DMA:	1

Запуск Арены:

Чтобы запустить игру из каталога \ARENA, который создаётся при установке игры, наберите arena. Нажмите «Загрузить игру», если хотите продолжить ранее сохранённую игру. Выберите «Начать новую игру», если вы запустили игру в первый раз. Нажмите «Выход», чтобы вернуться в DOS.

Если вы используете загрузочную дискету, вы должны запускать компьютер с дискетой, установленной в дисковод A: (и с CD в CD-приводе).

Мы настоятельно рекомендуем использовать SMARTDRIVE для ускорения доступа к диску во время игры. Однако для владельцев CD-версии применение данной программы имеет смысл только при использовании DOS 6.22 или выше. Для получения дополнительных сведений обратитесь к руководству по DOS. Пожалуйста, прочтите файл README, выбрав соответствующий пункт в установочном меню.





Стартовое меню



1. Начать новую игру:

Нажав на этот пункт, вы начнёте новую игру. Все задания и NPC будут созданы заново. Этот пункт меню стоит выбрать, если вы играете первый раз.

2. Загрузить игру:

Выбрав этот пункт, вы откроете меню сохранённых игр, из которого сможете выбрать одно из сохранений и продолжить игру с того места, где вы сохранили её.

3. Выход:

Данный пункт меню позволит вам покинуть удивительный мир Арены и вернуться в ОС.



Создание персонажа



У вас есть два варианта выбора класса персонажа:

- 1) Выбрать класс с помощью теста
- 2) Выбрать класс из списка

Первый способ предполагает прохождение теста, состоящего из 10 вопросов, который позволит определить какой класс вам больше подходит. Не обязательно выбирать класс, который будет предложен после завершения теста. Это лишь ориентир, но, скорее всего, играя персонажем именно этого класса, вы наиболее успешно справитесь со всеми опасностями Арены. Когда вы закончите, следуйте подсказкам на экране, чтобы перейти к распределению очков характеристик.

Если же вы предпочтёте второй вариант, вам будет предложен список с 18 возможными классами персонажа, из которого нужно выбрать тот, которым вы хотите играть. Когда вы закончите, следуйте подсказкам на экране, чтобы перейти к распределению очков характеристик.

Характеристики персонажа

Указав свою родину и имя и ответив на вопросы, призванные помочь вам в определении класса, или выбрав его из списка, вы сможете повысить характеристики. Каждая из них имеет диапазон от 1 до 100, где 50 - среднее значение. Изначально у вас есть бонусы, зависящие от выбранной расы, и некоторое количество дополнительных очков, которые вы должны вложить в свои характеристики самостоятельно. Прислушайтесь к совету, в котором говорится, какие качества значимы для выбранного вами класса. У всех классов есть две наиболее важные характеристики и шесть второстепенных.

Помните, 50 - это среднее значение. Оно показывает, что 50% обитателей этого мира превосходят вас в определённых навыках, а 50% слабее вас. Если, к примеру, ваша сила равна 72, из этого следует, что вы сильнее, чем 71% жителей Империи.

Когда закончите с распределением очков, нажмите «Готово».

Выбор лица

После того, как вы завершите распределение очков характеристик, вы получите возможность определиться с внешним видом вашего персонажа. Нажимайте на лицо левой кнопкой мыши, чтобы просмотреть все доступные варианты. Выбрав наиболее понравившийся, нажмите «Готово». Теперь вы можете начать своё путешествие по Тамриэлю.





Описание характеристик персонажа



Есть 8 основных характеристик, от которых будет зависеть жизнь вашего персонажа в мире Арены. Ниже представлено их краткое описание:

1. Сила: СИЛ

Определяет, насколько вы сильны. Влияет на урон, который вы наносите в бою, на запас сил, на максимально допустимый вес переносимых вещей, а также на то, как далеко вы можете прыгать. Для всех воинских классов важно иметь высокий показатель силы.

2. Интеллект: ИНТ

Определяет, насколько вы умны. Влияет на количество маны, нужной для применения заклинаний. Также от интеллекта зависят ваши успехи, когда вы будете торговаться за вещи и услуги. Кроме того, он обуславливает шанс успешного взлома замка. Для всех магических и воровских классов важно иметь высокий показатель интеллекта.

3. Воля: ВОЛ

Определяет вашу внутреннюю стойкость. Влияет на способность противостоять или сопротивляться заклинаниям, а также на умение торговаться с владельцами магазинов и таверн. Сила воли важна для каждого, кто желает иметь достойную защиту от заклинаний.

4. Ловкость: ЛВК

Определяет, насколько вы проворны. Влияет на ваши шансы попасть по врагу оружием ближнего боя, уклониться от удара в рукопашном бою или от заклинания, направляемого на конкретную цель. Также от ловкости зависит вероятность успешной кражи и взлома замка. Для воровских классов важно иметь высокий показатель ловкости.

5. Скорость: СКР

Определяет, насколько вы быстры. Влияет на быстроту ваших движений, как в бою, так и вне его, а также на скорострельность при использовании луков. Высокая скорость важна для любого класса.

6. Выносливость: ВНС

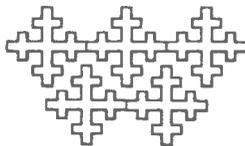
Определяет, насколько вы выносливы. Влияет на количество единиц здоровья и запаса сил, а также на эффективность восстановления здоровья во время отдыха. Кроме того, от выносливости зависит устойчивость к ядам и другим веществам, которые могут повстречаться вам в ходе ваших странствий. Для всех воинских классов важно иметь высокий показатель выносливости.

7. Привлекательность: ПРВ

Определяет, насколько вы обаятельны и как вас воспринимают в обществе. Влияет на то, как легко вы сможете договориться с теми, кто встретится вам во время приключений. Привлекательность важна для всех, кто хочет нравиться окружающим.

8. Удача: УДЧ

Определяет, насколько судьба благосклонна к вам. Это очень значимая характеристика, влияющая на любые ваши действия, будь то бой, воровство или что-то другое. Для всех классов важно, но не обязательно иметь высокую удачу. Не забывайте, ваш персонаж может стать счастливым или неудачником, в зависимости от этого показателя. Лучше не опускать этот параметр ниже 50.





Окно персонажа



Ваше имя

Ваша раса

Ваш класс



Готово: нажатие на эту кнопку закроет этот экран.

Уровень: ваш текущий уровень.

Инвентарь: переход к инвентарю.

Опыт: ваш текущий опыт.

Описание модификаторов

Как и в случае со всеми остальными модификаторами в игре, положительный модификатор улучшает ваши способности, а отрицательный, наоборот, ухудшает их. Модификаторы разбиты по характеристикам, с которыми они связаны:

СИЛ

Урон - влияет на урон, который вы наносите в рукопашном бою. У персонажей с силой 55 и выше этот модификатор будет положительным; у персонажей с силой 45 и ниже - отрицательным.

Макс. вес - максимальный вес вещей, которые вы можете нести, в килограммах. Когда вес ваших вещей достигнет этого значения, вы начнёте медленнее двигаться. Чем больше весят вещи, тем быстрее персонаж теряет запас сил, до тех пор пока вообще не сможет идти.

ИНТ

Мана - текущее количество маны персонажа. У не-магов здесь всегда стоит 0. У магических же классов это значение находится в пределах от 2 до 200, а у Чародеев от 3 до 300. С ростом интеллекта персонажа будет расти и количество единиц маны.

ВОЛ

Сопр. маг. - отображает штрафы или бонусы, которые получает вражеский заклинатель, атакуя вас магией. Чем выше показатель вашей воли, тем больше у вас шансов противостоять направленному на вас заклинанию.

ЛВК

Попадание - этот модификатор влияет на ваш шанс попасть по противнику в рукопашном бою. Чем выше ваша ловкость, тем больше вероятность попасть по противнику.

К защите - показывает, на сколько увеличивается или уменьшается уровень вашей брони в зависимости от ловкости. Чем выше ваша ловкость, тем ниже уровень брони. Не забывайте, чем он меньше, тем лучше вы защищены.

СКР

Общее - хотя описание данной характеристики уже дано в предыдущем разделе, важно понимать, что персонаж с высокой скоростью будет двигаться быстрее. Даже небольшая разница в скорости может стать для вас вопросом жизни и смерти.

ВНС

НР за уровень - показывает, сколько единиц здоровья будет добавляться или вычитаться из вашего текущего максимума здоровья при создании персонажа и при достижении нового уровня. Персонажи с высокой выносливостью будут получать больше единиц здоровья к своему текущему максимуму здоровья каждый раз, когда будут зарабатывать уровень.

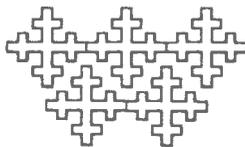
НР за отдых - модификатор, который влияет на базовую скорость восстановления здоровья. За каждый час отдыха персонаж восстанавливает определённый процент здоровья. Значение модификатора добавляется или вычитается из этого процента. Т. е. персонажи с высокой выносливостью будут восстанавливать больше единиц здоровья за каждый час отдыха.

ПРВ

Харизма - модификатор, который влияет на умение договариваться со всеми, кто может повстречаться вам во время ваших путешествий. Персонажам с высокой привлекательностью легче сбить цену при покупке, увеличить при продаже и получить больше информации от тех, с кем они общаются.

УДЧ

Общее - необходимо понимать, что удача играет очень важную роль в вашей жизни. Персонажи с высоким показателем удачи имеют больше шансов на успех буквально в любом начинании. И наоборот, у персонажей с низкой удачей что-то постоянно идёт не так.





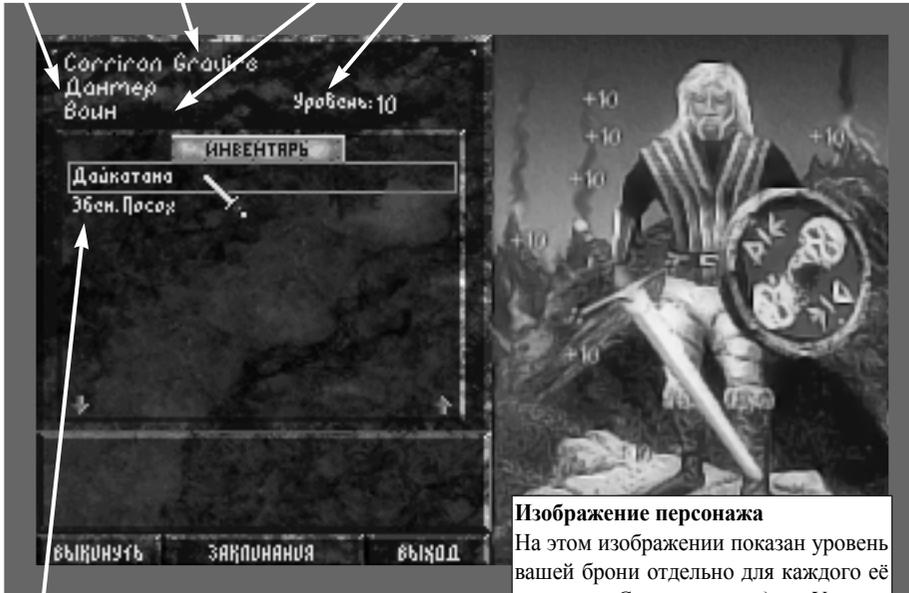


Инвентарь



Ваше имя
Ваша раса

Ваш класс
Ваш текущий уровень



Инвентарь

Тут находится список вашего снаряжения. При нажатии на любой из элементов списка правой кнопкой мыши будет отображена информация о выбранном предмете.

Щелчок левой кнопкой «наденет» эту вещь на вашего персонажа, если это возможно.

«Надетые» вещи обозначаются текстом жёлтого цвета.

Вещи, которые можно «надеть», обозначаются текстом коричневого цвета.

Вещи, которые нельзя «надеть», обозначаются текстом красного цвета.

Нераспознанные магические предметы обозначаются текстом голубого цвета.

Нераспознанные магические предметы, «надетые» на вашего персонажа, обозначаются текстом ярко-голубого цвета.

Расположенные внизу стрелки позволяют прокручивать список.

Вы можете положить в инвентарь до 40 вещей.

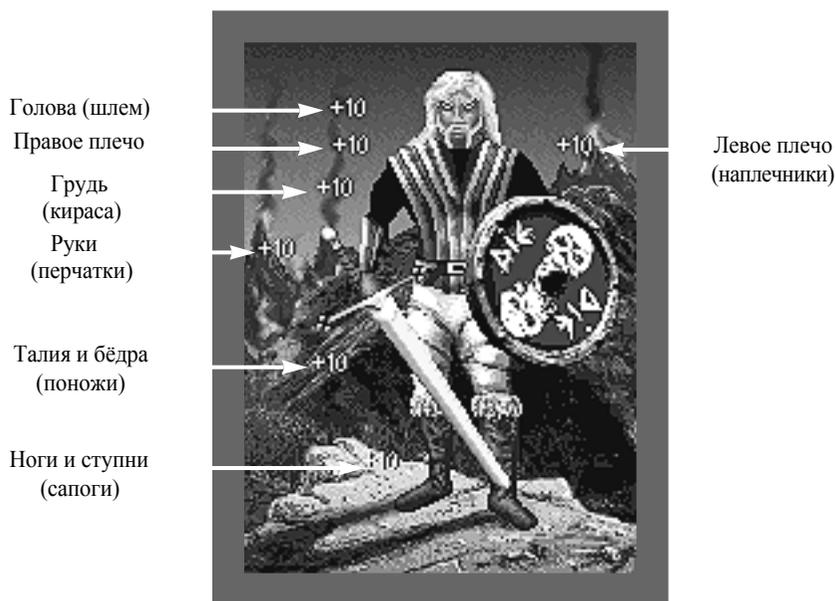
Выкинуть: выбросить указанную вещь.
Заклинания: откроет вашу книгу заклинаний на месте списка вещей. Щелчок по заклинанию отобразит информацию о нём.

Выход: возврат к окну персонажа.

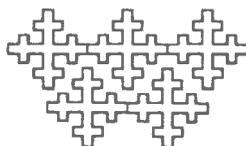
Уровень брони

Вокруг изображения вашего персонажа вы можете увидеть различные числа. Они показывают уровень защиты частей тела персонажа. Начальное значение равно +10 (без защиты); чем лучше защита, тем меньше эти числа - вплоть до отрицательных значений. Т. е. персонаж с уровнем брони +10 менее защищён, чем персонаж с уровнем брони +3, а персонаж с уровнем брони -4 защищён сильнее, чем оба вышеупомянутых.

Числа расставлены вокруг изображения персонажа так, чтобы отображать защиту конкретных частей тела. Они расположены по следующему принципу (в скобках указано, какой элемент брони защищает данную область):



Чтобы окончательно разобраться в вопросе брони, её уровнях, частях брони и эффектах, которые они оказывают, смотрите раздел «Магазины».





Расы



Краткое описание каждой из рас, их достоинств и предрасположенностей к определённым искусствам:

Норды:

Выходцы из провинции Скайрим. Высокие, светлокожие люди, обладающие недюжинной силой, выносливостью и волей. Ходят слухи, что суровая жизнь в крае вечных снегов сделала их невосприимчивыми к холоду. Норды получают половину урона от атак, основанных на стихии холода, либо вообще не получают его при удачном спасительном броске. Они очень хороши в искусстве владения мечом и щитом.

Хаджииты:

Выходцы из провинции Эльсвейр. Покрытые густым мехом хаджииты очень выносливы, умны и проворны. Легенды гласят, что они произошли от какой-то невероятно развитой породы кошачьих, и до сих пор сохранили некоторые повадки своих предков. Многие хаджииты разрисовывают свои лица, чтобы быть похожими на своих дальних родственников, хищных кошек, грозных пустынных охотников. Благодаря острым когтям, хаджииты способны с невообразимой скоростью взбираться на стены. Они хороши во всём, что касается воровства.

Редгарды:

Выходцы из провинции Хаммерфелл. Сильные коренастые люди, известные своей быстротой и выносливостью. Говорят, что никто не сравнится с редгардами в умении обращаться с оружием. Они получают бонус (уровень/3) к шансу попасть по противнику, а также прибавку к урону, наносимому в ближнем бою (т. е. при использовании любого оружия, кроме луков). Они очень хороши в искусстве владения мечом и щитом.

Бретоны:

Выходцы из провинции Хай Рок. Высокие темноволосые люди, славящиеся своим интеллектом, силой воли и удивительным обаянием. Говорят, что бретоны впитывают магию с молоком матери, и на магии построена вся их жизнь. Они получают только половину урона от магических атак либо вообще не получают его при удачном спасительном броске. Почти все бретоны становятся искусными магами.

Аргониане:

Выходцы из провинции Чернотопье. Высокоразвитая раса рептилий, которая чувствует себя как дома в любом болоте, ведь топи - их родная стихия. Они известны своим интеллектом, проворством и скоростью. Будучи рептилоидами, аргониане почти не устают при плавании и крайне редко тонут. Да и плавают они быстрее других рас. Аргониане хороши во всём, что связано с магией или воровством.

Босмеры:

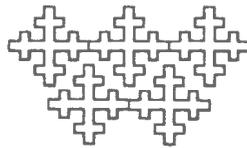
Выходцы из провинции Валенвуд. Века, проведённые под сенью могучих лесов своей родины, сделали из босмеров непревзойдённых следопытов. Они очень проворны и быстры. Босмеры получают бонус (уровень/3) к шансу попасть по противнику и прибавку к урону при стрельбе из лука. Им подходит любой класс, хотя их врождённая ловкость лучше всего помогает в делах, связанных с воровством.

Альтмеры:

Выходцы из островной провинции Саммерсет. Это народ высоких эльфов с золотой кожей и миндалевидными глазами, известный своим острым умом, проворством и силой воли. Альтмеры от природы невосприимчивы к парализации. Их влечёт к магии, как мотылька к огню. Благодаря своим врождённым способностям, они зачастую достигают больших высот в магическом искусстве.

Данмеры:

Выходцы из провинции Морроувинд. Рослые темнокожие эльфы с ярко-красными глазами, отличающиеся силой, интеллектом и быстротой. Данмеры получают бонус (уровень/4) к шансу попасть по противнику и прибавку к урону при использовании любых видов оружия (в том числе луков). Это превосходные воины, умело сочетающие магию и боевые навыки.





Описание классов персонажей



Воровские классы

Несмотря на то, что все воровские классы могут взламывать замки, обчищать карманы и воровать вещи, каждый из них имеет свои преимущества и недостатки в этих областях. Для всех воровских классов важными характеристиками являются ловкость и интеллект. Высокая скорость им тоже в целом не мешает.

Воры

Стремительные, ловкие, хитрые. Воры используют свою скорость и ловкость, чтобы заработать себе на жизнь. Они довольно неплохи в бою и могут удивить противника неожиданным критическим ударом, который наносит в три раза больше урона, чем обычный. К тому же шансы на критический удар повышаются вместе с уровнем. А уровни Воры набирают быстрее всех других классов. Они начинают игру с $25+d10$ единицами здоровья. Разумеется, они умеют совершать кражи и вскрывать замки, к тому же эти способности также растут с уровнем персонажа.

Оружие: кинжал, короткий меч, палаш, сабля, топор, короткий лук.

Броня: только кожаная.

Щиты: только баклер.

Начальное здоровье: $25 + d10$.

Взломщики

Специалисты по взлому замков и проникновению в помещения. Они делают это лучше любых других классов, так как годами оттачивали свои навыки, чтобы пробираться в места, которые многим кажутся недоступными. Умения Взломщиков полезны при исследовании новых подземелий, дворцов и других мест, куда большинство не может попасть из-за запертых замков. В силу специфики своих занятий, они ограничены в выборе брони и оружия, а также не могут использовать щиты. Однако у Взломщиков есть шанс, зависящий от уровня, нанести противнику критический удар (втрое больше урона), хотя в этом плане им далеко до Воров.

Оружие: кинжал, короткий меч, танто, короткий лук.

Броня: только кожаная.

Щиты: не используются.

Начальное здоровье: $25 + d8$.

Ассасины

Чёрные руки ночи, возводящие убийство в ранг искусства. Настоящие мастера своего дела, способные с лёгкостью вычислить слабые места противника и зачастую понимающие его даже лучше, чем самих себя. У Ассасинов самый высокий шанс нанесения критического удара (втрое больше урона). Благодаря нескончаемым тренировкам Ассасины могут применять самое разнообразное оружие, но из-за необходимости бесшумно подбираться к цели не используют тяжёлую броню и щиты.

Оружие: любое.
Броня: только кожаная.
Щиты: не используются.
Начальное здоровье: 25 + d12.

Жулики

Воры, обученные использованию почти всех видов оружия и брони. Они объединили проворство и хитрость своих братьев с боевым мастерством, что сделало их универсальным и грозным классом. В сражении они не уступают Воинам и к тому же сохранили умение взламывать замки и воровать. Жулики могут носить кожаную и кольчужную броню, использовать любое оружие и все щиты, кроме башенных. Также у них есть небольшой шанс нанести критический удар (втрое больше урона).

Оружие: любое.
Броня: только кожаная и кольчужная.
Щиты: все, кроме башенных.
Начальное здоровье: 25 + d14.

Акробаты

Воры, которые настолько натренировали своё тело и развили умение сохранять равновесие, что теперь могут со сверхъестественной лёгкостью карабкаться по стенам, бегать, прыгать и уклоняться от атак. Их навыки позволяют им прыгать на большие расстояния и взбираться на стены увереннее и быстрее, чем любой Вор. Не утратили они и способности нанести критический удар. Акробаты самый быстрый из всех классов. Из-за их скорости и проворства по ним сложнее попасть, что делает их опасными противниками. Но вследствие этой потребности в свободных, ничем не скованных движениях Акробаты могут носить только кожаную броню, не могут использовать щиты и ограничены в выборе оружия.

Оружие: кинжал, короткий меч, палаш, танто, короткий лук.
Броня: только кожаная.
Щиты: не используются.
Начальное здоровье: 25 + d8.

Барды

Бардов можно назвать мастерами на все руки. Они используют самое разное оружие и при этом могут мгновенно сменить его на магию, способны внезапно нанести критический удар, не гнушаются воровства и обладают навыком взлома замков. И это лишь некоторые из их умений. Это универсальный класс, способный справиться практически с любой задачей. Количество маны у Бардов равно их интеллекту.

У них широкий выбор оружия, они могут использовать кожаную и кольчужную броню, а также все щиты, кроме башенных. Способность наносить критические удары пригодится в бою с более сильным противником, хотя шанс такого удара у Бардов ниже, чем у других воровских классов.

Оружие:	кинжал, короткий меч, палаш, сабля, булава, топор, короткий лук.
Броня:	кожаная и кольчужная.
Щиты:	все, кроме башенных.
Начальное здоровье:	25 + d10.

Воинские классы

Воины и подклассы воинов - основная сила Империи. Они хороши практически в любой ситуации, если согласиться с тем, что нет таких проблем, которые нельзя было бы разрешить с помощью клинка. Однако в отличие от других классов, Воины и подклассы воинов не умеют пользоваться магией. Самыми важными характеристиками для них являются сила и выносливость. Высокая ловкость им тоже не помешает, поскольку влияет на уровень брони.

Воины

Воины - надежда и опора Тамриэля. Они универсальны и с успехом выходят из самых трудных ситуаций с помощью своих боевых навыков, особенно учитывая, что они могут использовать любое оружие, броню и щиты. Не считая Рыцарей и Странников, Воины единственный класс, который может носить латные доспехи. Это имеет большое значение, так как только латы достаточно прочны, чтобы выдержать зачарование. Т. е. только Воины, Рыцари и Странники могут использовать магическую броню. В скорости получения уровней Воины уступают лишь Ворам. Высокоуровневые Воины, экипированные зачарованными предметами, по силе сопоставимы с магическими классами.

Оружие:	любое.
Броня:	любое.
Щиты:	любое.
Начальное здоровье:	25 + d20.

Рыцари

Воины из благородных сословий, для которых честь и доблесть - не просто слова. Рыцари используют любое оружие и щиты, а также носят любую броню, кроме кожаной.

Благодаря своему упорству и стойкости, Рыцари имеют иммунитет к парализации - и магической, и вызываемой какими-либо ядами. Помимо этого, они умеют чинить повреждённое оружие и доспехи. Эта способность автоматически применяется ко всем предметам в инвентаре. Рыцари, как и другие воинские подклассы, получают уровни медленнее, чем Воины.

Оружие: любое.
Броня: любая, кроме кожаной.
Щиты: любые.
Начальное здоровье: 25 + d18.

Странники

Великолепные следопыты и охотники, специалисты по выслеживанию, выживанию и ориентированию. Они могут носить любую броню, включая латную, и использовать любое оружие. Благодаря тому, что Странники легко находят дорогу даже там, где прежде никогда не бывали, путешествие между городами занимает у них гораздо меньше времени. Кроме того, Странники наносят своим противникам дополнительный урон, равный собственному уровню.

Оружие: любое.
Броня: любая.
Щиты: все, кроме башенных.
Начальное здоровье: 25 + d18.

Лучники

Лучшие стрелки Империи, мастерски владеющие оружием дальнего боя. Они могут носить кожаную и кольчужную броню и применять любое оружие, но не могут использовать щиты. Атакую стрелковым оружием (длинный и короткий луки), Лучники имеют шанс, зависящий от их уровня, нанести противнику критический удар (втрое больше урона).

Оружие: любое.
Броня: кожаная и кольчужная.
Щиты: не используются.
Начальное здоровье: 25 + d16.

Монахи

Монахи годами закаляют свой разум и тело, превращая себя в смертоносную машину для убийства. Они владеют всеми видами оружия, но при этом не носят брони и не используют щиты. В ближнем бою у Монахов есть шанс, зависящий от их уровня, нанести противнику критический удар (втрое больше урона). К тому же шанс противника попасть по Монаху уменьшается на количество уровней Монаха. Благодаря способности держать под контролем все свои ощущения, Монахи снижают урон, получаемый от обычных атак. В случае же с заклинаниями, если Монах совершит удачный спасительный бросок, то не получит повреждений, если же ему не повезёт - лишь половину.

Оружие: любое.
Броня: не используется.
Щиты: не используются.
Начальное здоровье: 25 + d14.

Варвары

Воины, выросшие в суровых краях, где идёт постоянная борьба за выживание. Варвары могут носить кожаную и кольчужную броню, использовать любое оружие и щиты. Начальное здоровье у них выше, чем у всех остальных классов. Тяжёлые условия жизни сделали их невосприимчивыми к ядам (*прим. переводчиков - но в Codex Scientia говорится, что Варвары имеют иммунитет к болезням*). А закалённое тело позволяет им восстанавливать дополнительные единицы здоровья, количество которых зависит от показателя выносливости.

Оружие: любое.
Броня: кожаная и кольчужная.
Щиты: любые.
Начальное здоровье: 25 + d30.

Магические классы

Маги и подклассы магов манипулируют самой сущностью магии. На высоких уровнях благодаря разнообразию многочисленных заклинаний они становятся едва ли не сильнейшими из персонажей, доступных игроку. Самыми важными характеристиками для них являются интеллект и воля.

Маги

Маги рождены, чтобы управлять магией. Они не носят брони, а из щитов используют только баклеры, да и выбор оружия у них весьма ограничен. Для выживания им приходится полагаться на атакующие и защитные заклинания. Количество маны у Магов равняется удвоенному значению их интеллекта.

Оружие: кинжал, посох.
Броня: не используется.
Щиты: только баклер.
Начальное здоровье: 25 + d6.

Чародеи

Странные волшебники, рождённые со способностями к магии, но лишённые возможности самостоятельно создавать магическую энергию. Однако это отнюдь не делает их слабыми, скорее наоборот, их можно считать одним из сильнейших магических классов. И всё из-за уникального умения управлять магией. Чародеи, по сути, магические «аккумуляторы». Они поглощают ману из заклинаний, направленных против них. При этом поглощённое заклинание не причиняет Чародею вреда, а затраченная на это заклинание мана, делённая при этом на уровень Чародея, переходит к нему. Полученные единицы маны не исчезают, пока не будут использованы. Максимальное количество маны, которое могут иметь Чародеи, равно значению их интеллекта, умноженному на 3. Если же заклинание поглотить не удалось, оно подействует, как ему и положено. Шанс удачного поглощения составляет $(\text{ИНТ} + \text{ВОЛ})/2$. Чародеи не восстанавливают ману и не поглощают её из собственных заклинаний. Если Чародей уже набрал максимальное количество маны, то не сможет поглотить заклинание и попадёт под его воздействие, как персонаж любого другого класса. В силу своих особенностей Чародеи способны создавать более мощные заклинания, поскольку, когда они полностью «заряжены», у них больше маны, чем у остальных магов. К тому же они могут уже на начальных уровнях начать использовать сильные заклинания, если, конечно, таковые имеются в их книге заклинаний. Ко всему прочему, Чародеи умеют использовать разнообразное оружие и броню, но не могут использовать щиты. Для них достаточно важно научиться защищать себя, чтобы не пасть в бою с противником, который не сможет пополнить их запасы маны, так как не является волшебником.

Оружие: любое.
Броня: кожаная и кольчужная.
Щиты: не используются.
Начальное здоровье: $25 + d6$.

Целители

Маги, призвание которых - лечение ран и помощь нуждающимся. Они слабы в атаке, но сильны в обороне, более эффективно восстанавливают своё здоровье, а при создании заклинаний некоторые защитные эффекты обойдутся им гораздо дешевле, чем другим классам. Запас маны у Целителей равен удвоенному значению их интеллекта (*прим. переводчиков - в оригинале написано, что запас маны у Целителей равен значению их интеллекта, умноженному на 1,75, но на самом деле это не так*).

Оружие: кинжал, посох, булава, цеп.
Броня: кожаная и кольчужная.
Щиты: баклер и круглый щит.
Начальное здоровье: $25 + d8$.

Боевые маги

Волшебники, в совершенстве овладевшие атакующими заклинаниями. На поле боя в полной мере раскрывается суть их магии. Запас маны у Боевых магов равен значению их интеллекта, умноженному на 1,75. При создании заклинаний некоторые атакующие эффекты обойдутся им гораздо дешевле, чем другим классам. Мало кто сможет выстоять в битве против хорошо обученного Боевого мага.

Оружие: любое.
Броня: только кожаная.
Щиты: баклер и круглый щит.
Начальное здоровье: $25 + d10$.

Воины слова

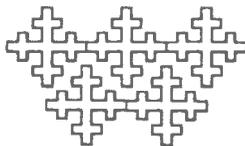
Те редкие волшебники, которым тяжёлая броня и оружие в руках не мешают творить заклинания. Это маги-воители, полагающиеся не только на своё боевое мастерство, но и на силы куда более тонкие и незримые. Они могут использовать самое разное оружие, почти любую броню и щиты. Из-за того, что они пошли по среднему пути между магией и воинским искусством, запас маны у Воинов слова равен значению их интеллекта, умноженному всего лишь на 1,5. Хотя это отчасти компенсируется их универсальность в бою и повышенным начальным здоровьем.

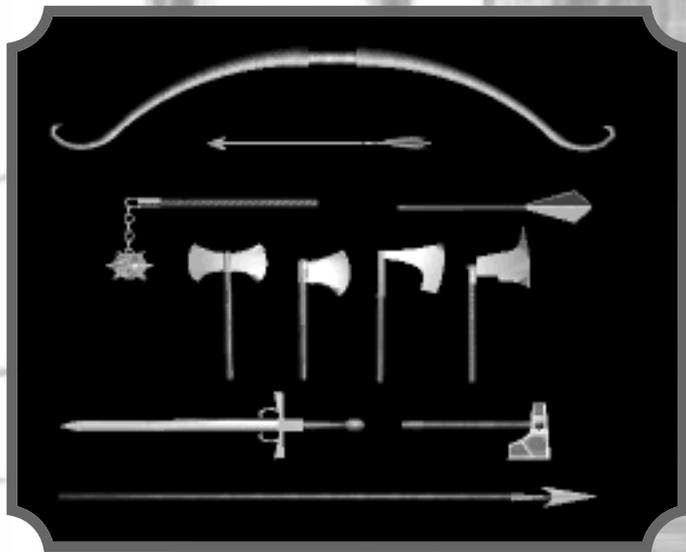
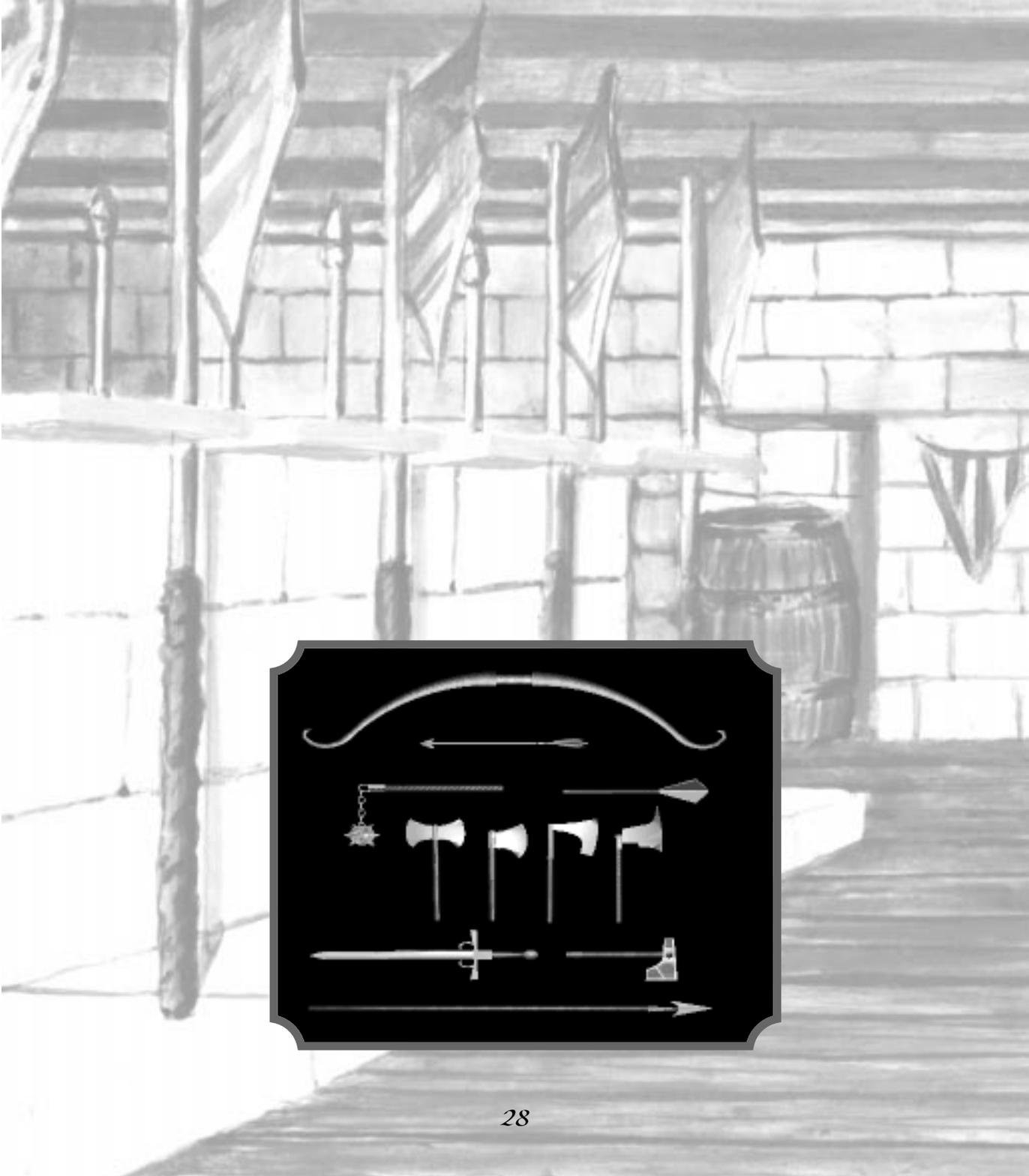
Оружие: любое.
Броня: кожаная и кольчужная.
Щиты: все, кроме башенных.
Начальное здоровье: $25 + d12$.

Ночные клинки

Это волшебники, которые решили приспособить свои магические навыки для тайного проникновения в охраняемые места, шпионажа и прочих занятий, ставящих во главу угла скрытность и предусмотрительность. Они больше похожи на воров, детей ночи, использующих свои многочисленные таланты для сомнительных и тёмных дел. В бою Ночные клинки имеют шанс, зависящий от их уровня, нанести противнику критический удар (втрое больше урона). К тому же они умеют вскрывать замки не хуже Жуликов. Запас маны у Ночных клинков равен значению их интеллекта, умноженному на 1,5.

Оружие: кинжал, посох, короткий лук, короткий меч, сабля.
Броня: только кожаная.
Щиты: только баклер.
Начальное здоровье: $25 + d8$.







Начальное снаряжение персонажа



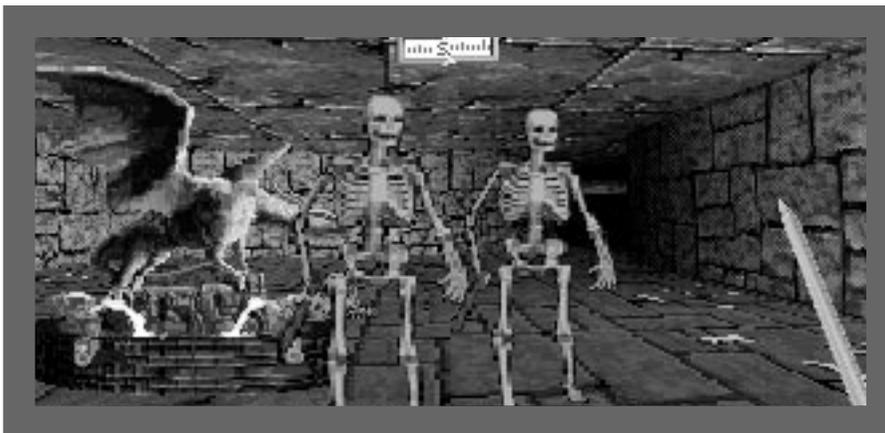
Воины и подклассы воинов	Воры и подклассы воров	Маги и подклассы магов
Палаш	Короткий меч	Кинжал
Одежда	Одежда	Одежда
50-200 золотых	50-200 золотых	50-200 золотых

Таблица получения уровней классами

Во время ваших приключений вы будете получать опыт. Набрав определённое количество опыта, вы заработаете новый уровень. Получение уровня повышает здоровье и характеристики персонажа, усиливает его способности. В качестве дополнительной информации мы составили таблицу получения уровней персонажами разных классов.

Уровень	Вор	Подклассы воров	Воин	Подклассы воинов	Маг	Подклассы магов
1	0	0	0	0	0	0
2	800	1,000	900	1,100	1,000	1,200
3	1,500	1,875	1,687	2,062	1,875	2,250
4	2,812	3,515	3,164	3,867	3,515	4,218
5	5,273	6,591	5,932	7,250	6,591	7,910
6	9,887	12,359	11,123	13,595	12,359	14,831
7	18,539	23,174	20,856	25,491	23,174	27,809
8	34,761	43,451	39,106	47,796	43,451	52,142
9	65,177	81,472	73,324	89,617	81,472	97,766
10	122,208	152,760	137,484	168,032	152,760	183,312

11* * Для каждого последующего уровня после 10-го просто умножьте количество опыта, необходимого для достижения предыдущего уровня, на 1,5. К примеру, Вору понадобится 183312 (122208x1,5) очков опыта для достижения 11-го уровня.



Состояние персонажа

Периодически вы будете попадать под влияние воздействий, не слишком полезных для здоровья. Это могут быть и болезни, и отравления, и эффекты заклинаний, или даже простое опьянение. По фону портрета вашего персонажа вы сможете понять, в каком он сейчас состоянии:

Цвет фона:

Голубой:

Красный:

Синий:

Зелёный:

Жёлтый:

Описание состояния:

Стандартный фон для здорового персонажа.

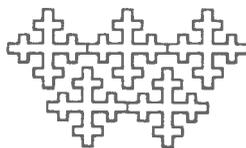
У персонажа осталось всего 10% здоровья.

Персонаж находится под действием какого-то магического эффекта.

Персонаж отравлен или пьян.

Персонаж болен.

Чтобы получить полную информацию о текущем состоянии персонажа, нажмите на кнопку с посохом и змеёй (см. раздел «Кнопки и команды»). Обычно в храмах можно поправить состояние вашего персонажа, но это потребует некоторых денежных затрат.





Кнопки и команды



Кнопки на игровом экране

У вас есть много вариантов взаимодействия с миром Тамриэля. Справа от изображения лица вашего персонажа находятся два ряда кнопок. Назначение этих кнопок и пояснения действий, которые они выполняют, даны ниже:

Использование кнопок мыши в общих случаях

Нажав на левую кнопку мыши в тот момент, когда курсор выглядит как стрелка, вы заставите вашего персонажа двигаться в направлении, указанном стрелкой. Чем дальше стрелка от центра экрана, тем быстрее движется ваш персонаж.

Щелчок левой кнопкой мыши в тот момент, когда курсор выглядит как 'X', заставит вашего персонажа взаимодействовать с объектом, на который наведен курсор. Тип взаимодействия зависит от того, в каком режиме находится ваш персонаж (разговор, использование заклинаний, атака). Более подробное описание дано ниже.

Щёлкнув правой кнопки мыши при зажатой левой, вы заставите вашего персонажа подпрыгнуть.

Щелчок правой кнопкой мыши в тот момент, когда курсор выглядит как 'X', аналогичен щелчку левой кнопкой, но только если объект, на который наведён курсор, не живой.

Использование кнопок мыши в окне персонажа/инвентаре

Нажав левой кнопкой мыши на предмет, вы «наденете» этот предмет на вашего персонажа. (Конечно, если выбранный класс персонажа вообще может использовать такие предметы.)

Нажав на предмет правой кнопкой мыши, вы вызовете окно информации о предмете. (Если такая информация вообще есть.)

Нажав левой кнопкой мыши на кнопку «Заклинания», вы вызовете окно со списком заклинаний из вашей книги заклинаний. Щёлкнув левой или правой кнопкой на одном из заклинаний, вы увидите информацию, связанную с этим заклинанием. Однако чтобы использовать заклинание, вам нужно вернуться из окна персонажа в игру.

Вещи, которые нельзя «надеть», обозначаются текстом красного цвета.

Вещи, которые можно «надеть», обозначаются текстом коричневого цвета.

«Надетые» вещи обозначаются текстом жёлтого цвета.

Нераспознанные магические предметы обозначаются текстом голубого цвета.

Нераспознанные магические предметы, «надетые» на вашего персонажа, обозначаются текстом ярко-голубого цвета.



Кнопка, на которой изображены скрещённые мечи - Атака

Нажав на эту кнопку, вы заставите вашего персонажа достать оружие и перейти в боевой режим. При нажатой левой кнопке мыши в этом режиме, ваш персонаж будет передвигаться в ту сторону, в которую указывает стрелка курсора. А перемещая мышью при зажатой правой кнопке мыши, вы заставите вашего персонажа размахивать оружием. К тому же, ваш персонаж может подпрыгнуть, если вы нажмёте клавишу «J» или прыгнуть вперёд с места, если вы используете сочетание клавиш «Shift+J». Повторно нажав на кнопку со скрещёнными мечами, вы заставите персонажа убрать оружие.



Кнопка, на которой изображены солнечные лучи - Использование заклинаний

Использовать заклинание. Нажав на эту кнопку левой кнопкой мыши, Вы откроете вашу книгу заклинаний. Вы можете выбрать нужное заклинание и цель, к которой это заклинание будет применено. Чтобы сократить время на повторное использование того же заклинания, вы можете нажать на кнопку с солнечными лучами правой кнопкой мыши. В этом случае ваш персонаж применяет последнее выбранное заклинание, если у него, конечно, достаточно маны для использования данного заклинания.



Кнопка, на которой изображена рука, держащая монету - Воровство

Украсть или взломать что-либо. Когда вы нажмёте на данную кнопку, игра попросит вас указать цель для этого действия. Если это другой персонаж, то ваш персонаж попытается обчистить его или её карманы. А если это сундук или дверь, то ваш персонаж попытается взломать замок. Будьте осторожны в городе, чтобы не привлечь к себе внимание стражи.



Кнопка, на которой изображена рука, держащая рычаг - Использование

Использовать что-либо. Щёлкнув на эту кнопку, вы увидите список доступных для использования магических предметов из вашего инвентаря. Выберите нужную вещь, и следуйте подсказкам на экране (к примеру, «Укажите цель на расстоянии...»).

Примечание: Вы не сможете использовать такие вещи из меню персонажа, поэтому, если вы, допустим, хотите использовать лечебное зелье, делать это придётся именно через эту кнопку.



Кнопка, на которой изображены посох и змея - Статус персонажа

Информация о вашем персонаже. Нажав на эту кнопку, вы поставите игру на паузу и откроете окно, отображающее статус вашего персонажа и другие важные сведения, такие, как текущая дата и время суток в игре, а также все аспекты, связанные с репутацией вашего персонажа в текущей области. Кроме того, в этом окне указано текущее местоположение вашего персонажа, информация о его здоровье, весе вещей, которые он несёт, а также о заклинаниях, которые на текущий момент оказывают влияние на вашего персонажа, и активных заклинаниях.



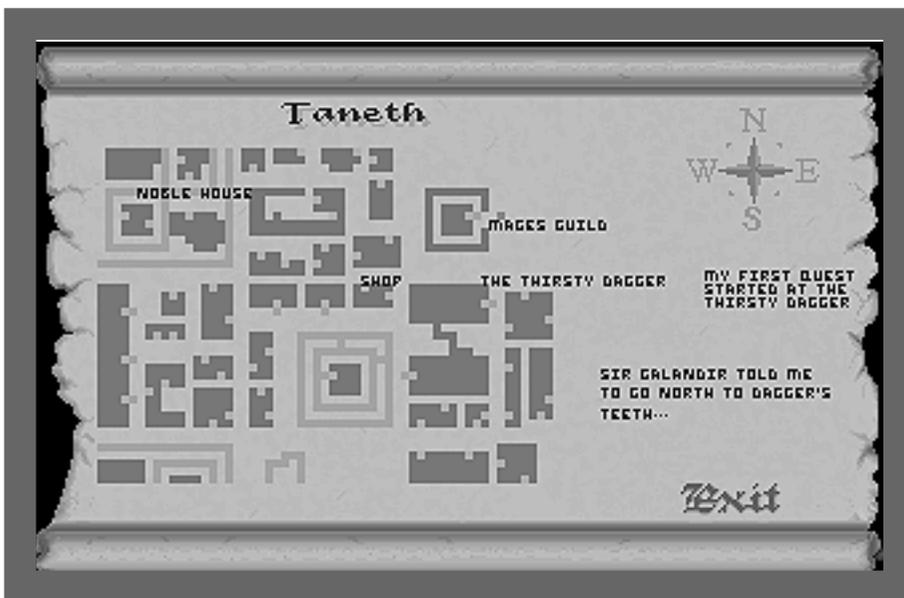
Кнопка, на которой изображён пергамент со строчками текста - Дневник

Нажав на эту кнопку левой кнопкой мыши, вы откроете дневник ваших путешествий. В ваш дневник попадает информация о любых заданиях, которые вы взяли на выполнение, а также сведения о местах, которые персонажи отметили на вашей континентальной карте. Дневник - это самый простой способ следить за тем, что вы пообещали сделать. Однако помните, что в дневнике одновременно может быть записана информация только о 16 заданиях! Новые задания вносятся в дневник путём удаления самой старой записи, так что в любой момент в дневнике будет не больше 16 записей. Если для вас это важно, то стоит периодически распечатывать ваш дневник. Обратитесь к разделу «Получение заданий», чтобы узнать дополнительные подробности. Для выхода из дневника нажмите ESC.



Кнопка, на которой изображён горящий костёр - Отдых

Нажав на эту кнопку левой кнопкой мыши, Вы заставите вашего персонажа лечь спать. Во время сна здоровье, мана и запас сил вашего персонажа будут медленно восстанавливаться. За пределами городских стен ваш персонаж может отдыхать в любом месте. Чтобы отдохнуть в городе, вам нужно снять комнату или прокрасться в неё и находиться в таверне, в которой расположена эта комната. Количество здоровья, которое будет восстановлено за час отдыха, зависит от того, где вы отдыхаете. Чем лучше условия (читай, чем дороже стоит номер), тем сильнее эффект.



Кнопка, на которой изображена карта - Автокарта/ Континентальная карта

Нажатие на кнопку левой кнопкой мыши:

Нажав на эту кнопку левой кнопкой мыши, вы откроете вашу автокарту, на которой отмечаются все места, которые вы посетили. Данная карта может стать для вас единственным помощником в поиске чего-либо.

Вы можете делать заметки на карте, нажав на неё левой кнопкой мыши в той точке, где вы хотели бы поместить заметку, и набрав необходимый текст. Чтобы закончить писать заметку, нажмите «Enter» или щёлкните правой кнопкой мыши. Вы можете стереть текст ненужной заметки, просто щёлкнув по ней левой кнопкой мыши и нажав клавишу «ESC».

Нажимая левой кнопкой мыши на буквенные обозначения сторон света вокруг компаса в правом верхнем углу автокарты, вы сможете сдвигать карту, чтобы осмотреть ранее открытые территории. А щелчок левой кнопкой мыши в середине компаса отцентрирует карту на местоположении вашего персонажа. К сведению, любая локация, автоматически отмеченная на автокарте (т. е. не та, которую отметили вы), будет располагаться слева от первой буквы в названии этой локации. То есть таверна, отмеченная на вашей автокарте, будет находиться слева от первой буквы в названии этой таверны.

Нажатие на кнопку правой кнопкой мыши:

Нажав на эту кнопку правой кнопкой мыши, вы откроете континентальную карту, с помощью которой вы сможете отправиться в другие города и поселения. В целом, вы можете начать путешествие из любой точки Тамриэля, но должны выйти из помещения или подземелья.

Для того, чтобы закрыть автокарту, нажмите ESC.

Клавиша «ESC»

Меню игры. Нажатие этой клавиши поставит игру на паузу и даст вам возможность воспользоваться одним из нижеперечисленных пунктов меню:

1) Загрузить

Позволяет вам выбрать сохранение, которое вы хотите загрузить. При загрузке сохранения текущая игра будет завершена и весь не сохранённый прогресс будет утерян.

2) Сохранить

Позволяет вам сохранить текущую игру. Нажатие кнопки «ESC» отменит процесс сохранения. Доступно 10 слотов для сохранений. Каждое сохранение занимает примерно 500+ Кб дискового пространства. Убедитесь, что на вашем жёстком диске достаточно места.

3) Видимость

Данный пункт предназначен для оптимизации скорости работы игры на слабых машинах. Вы можете понизить видимость вплоть до минимальной для увеличения производительности.

4) Звук

Позволяет вам уменьшить или усилить громкость звуков в игре.

5) Музыка

Позволяет вам уменьшить или увеличить громкость музыки.

6) Выйти в ОС

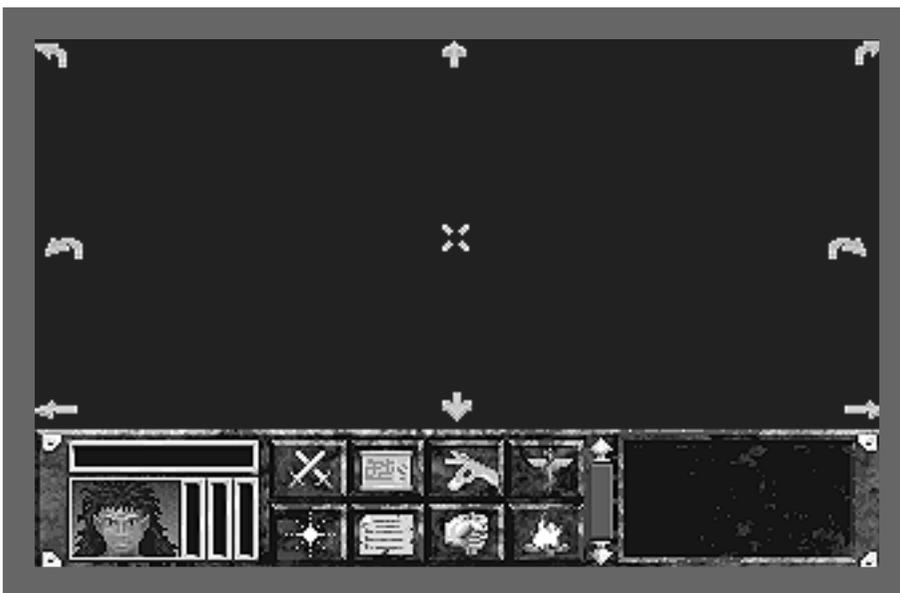
Выход из игры.

7) Вернуться

Позволяет вам продолжить текущую игру.

Портрет персонажа - Окно персонажа

Нажав на имя или лицо персонажа в нижней части экрана, вы перейдёте к окну персонажа, в котором можно совершить несколько различных действий. Для получения более подробной информации обратитесь к разделу «Окно персонажа».



Управление с помощью мыши

Мышь - это ваш инструмент взаимодействия с миром Арены. Вы будете постоянно использовать её для различных действий во время ваших путешествий. Взглянув на экран, вы можете заметить, что курсор мыши в игре способен принимать одну из десяти форм. К примеру, стрелка, меч или 'X'. Когда курсор выглядит как стрелка, нажатие на левую кнопку мыши заставит вашего персонажа перемещаться в направлении, указанном стрелкой. Чем ближе стрелка к краю экрана, тем быстрее движется ваш персонаж. Курсор в виде меча используется для работы с кнопками меню. Курсор в виде 'X' используется для взаимодействия с объектами и персонажами, в зависимости от режима, в котором находится ваш персонаж. За более подробными сведениями обратитесь к нижеследующему разделу «Курсор 'X'».

Чтобы ваш персонаж подпрыгнул, нажмите на правую кнопку мыши при зажатой левой кнопке. Если в этот момент ваш персонаж стоял на месте, то он просто подпрыгнет вверх. Если же в этот момент ваш персонаж двигался вперёд, то он совершит прыжок в длину. Дальность прыжка зависит от Силы вашего персонажа и от скорости, с которой он бежал. Учитывая то, что персонажи с высоким показателем Скорости могут бежать быстрее, то и прыгнуть они могут дальше.

Курсор 'X'

Наведя 'X' на врага или дверь магазина и нажав правую кнопку мыши, вы получите информацию о противнике или о магазине. То есть, наведя курсор на дверь магазина и нажав правую кнопку, вы увидите название магазина, которое, к тому же, будет отмечено на вашей автокарте.

Пока курсор выглядит как 'X', вы можете выполнять следующие действия с окружающим миром:

Наведя 'X' на другого персонажа и нажав левую кнопку мыши, вы сможете пообщаться с ним/ней, обворовать его/её или использовать на него/неё заклинание, в зависимости от того, в каком режиме находится курсор (Обычный, Воровство, Использование заклинаний).

Наведя 'X' на дверь или сундук, вы сможете узнать информацию о сложности замка или попытаться взломать его, в зависимости от того, в каком режиме вы сейчас находитесь (Обычный, Воровство).

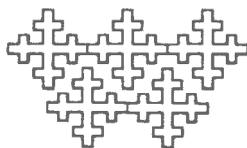
Наведя 'X' на сокровища и нажав левую кнопку мыши, вы увидите список предметов, которые вы можете подобрать.

Для получения более детального описания каждого из действий вернитесь к разделу «Кнопки на игровом экране».

Клавиатура

Важно: Для полноценной игры вам понадобится мышь.

<i>ESC</i>	Выйти в меню	<i>J</i>	Прыжок
<i>F1</i>	Окно персонажа	<i>SHIFT + J</i>	Прыжок вперёд с места
<i>F3</i>	Выбрать режим отображения попаданий по вам	<i>L</i>	Дневник
<i>F4</i>	Пикселизация отображаемого текста	<i>M</i>	Карта
<i>F8</i>	Включить/выключить компас	<i>SHIFT + M</i>	Континентальная карта
<i>A</i>	Извлечь/спрятать оружие	<i>P</i>	Взлом/Кража
<i>C</i>	Использовать заклинание	<i>R</i>	Отдых
<i>SHIFT + C</i>	Повторить последнее использованное заклинание	<i>S</i>	Статус персонажа
		<i>U</i>	Использовать







Городской быт



Дни и даты

Год в мире Арены состоит из 360 дней. Обычно год записывается так: сначала указывается текущая эра, далее следует год. То есть 3Э 387 означает 3-я эра, 387 год. Каждая эра длится 1000 лет.

Дни

Каждая неделя состоит из 7 дней:

Морндас - 1-й день недели

Тирдас

Миддас

Турдас

Фредас

Лордас

Сандас - 7-й день недели

Месяцы (по порядку)

Утренней звезды, Восхода, Первоцвета, Дождя, Сева, Середины года, Солнцеворота, Урожая, Огня очага, Начала морозов, Заката, Вечерней звезды.

Месяцы (по преобладающим погодным условиям)

Зимние месяцы	Весенние месяцы	Летние месяцы	Осенние месяцы
Заката	Восхода	Сева	Урожая
Вечерней звезды	Первоцвета	Середины года	Огня очага
Утренней звезды	Дождя	Солнцеворота	Начала морозов

Праздники

Каждый год всё население Тамриэля отмечает различные праздники. В эти дни снижается стоимость определённых услуг. К примеру, во время Фестиваля воинов оружие можно купить вдвое дешевле, а в День сказок при свечах сбавляет цены Гильдия магов. Ниже представлены календарь и полный перечень праздников. Постарайтесь успеть вернуться в город, чтобы воспользоваться всеми преимуществами праздничных дней:

Утренней звезды

Сандас Моридас Тирдас Миддас Турдас Фредас Лордас

					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

1-й день — Праздник новой жизни
15-й день — Молитва южному ветру

Восхода

Сандас Моридас Тирдас Миддас Турдас Фредас Лордас

	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

16-й день — День любви

Первоцвета

Сандас Моридас Тирдас Миддас Турдас Фредас Лордас

	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

7-й день — Первый сев

Дождя

Сандас Моридас Тирдас Миддас Турдас Фредас Лордас

				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

28-й день — День шутника

Сева

Сандас Моридас Тирдас Миддас Турдас Фредас Лордас

						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

7-й день — Второй сев

Серединя года

Сандас Моридас Тирдас Миддас Турдас Фредас Лордас

		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

16-й день — Середина года

Солнцеворот

Сандас	Моридас	Тирдас	Миддас	Турдас	Фредас	Лордас
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

10-й день — Фестиваль торговцев
20-й день — Солнечный отдых

Урожая

Сандас	Моридас	Тирдас	Миддас	Турдас	Фредас	Лордас
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

27-й день — Конец жатвы

Озня оаза

Сандас	Моридас	Тирдас	Миддас	Турдас	Фредас	Лордас
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

3-й день — День сказок при свечах

Начала морозов

Сандас	Моридас	Тирдас	Миддас	Турдас	Фредас	Лордас
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

13-й день — Шабаш ведьм
30-й день — День рождения Императора

Заката

Сандас	Моридас	Тирдас	Миддас	Турдас	Фредас	Лордас
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

20-й день — Фестиваль воинов

Вечерней звезда

Сандас	Моридас	Тирдас	Миддас	Турдас	Фредас	Лордас
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

15-й день — Молитва северному ветру
30-й день — Фестиваль старой жизни*

Название праздника

Праздник новой жизни
Молитва южному ветру
День любви
Первый сев
День шутника
Второй сев
Середина года
Фестиваль торговцев
Солнечный отдых
Конец жатвы
День сказок при свечах
Шабаш ведьм
День рождения Императора
Фестиваль воинов
Молитва северному ветру
Фестиваль старой жизни*

Дата

1-й день Утренней звезды
15-й день Утренней звезды
16-й день Восхода
7-й день Первоцвета
28-й день Дождя
7-й день Сева
16-й день Середины года
10-й день Солнцеворота
20-й день Солнцеворота
27-й день Урожая
3-й день Огня очага
13-й день Начала морозов
30-й день Начала морозов
20-й день Заката
1-й день Вечерней звезды
30-й день Вечерней звезды

**Судя по всему, в игре этого праздника нет, он остался только в виде описания в файлах игры.*

Даты в мире Арены обозначаются следующим образом:

(День недели), (Номер дня в месяце) день (Название месяца), (Год).

Пример: Тирдас, 5-й день Огня очага, 3Э 389.



Общение



Тамриэль - огромный континент с более чем 400 населёнными пунктами. Исследуя этот мир, вы наверняка поймёте, насколько значимы разговоры с жителями различных городов и деревень. Чтобы начать общение, просто щёлкните левой кнопкой мыши по выбранному персонажу, когда курсор будет выглядеть как 'X'. Народ Тамриэля очень честен. Врать вам точно не станут, но, надо признать, не все обладают нужными сведениями. Помните, что пока у вас в руках оружие, никто не захочет иметь с вами дело. Перед тем как заговорить с кем-нибудь, уберите оружие в ножны. Вам будут доступны следующие варианты развития диалога:

Кто вы?

Собеседник поведает о своей профессии или способе заработка, чем бы он ни занимался.

Где находится...

Можно поинтересоваться, где расположено определённое место, выбрав его из появившегося списка. Пункты в нижней части списка помогут вам выяснить, как отыскать ближайшую таверну, храм или магазин. Кстати, трактир и таверна - это одно и то же.

После того, как вы узнаете о местоположении части Посоха, вы сможете уточнить, где находится эта локация. Её название (например Логово Клыка) будет в самом конце (вам придётся пролистать список до конца, чтобы увидеть его).

Слухи

Вы сможете расспросить собеседника о самых разных слухах, и, скорее всего, он расскажет вам о грядущих праздниках или об экономическом состоянии данного города. А благодаря слухам о работе вы сумеете узнать, где можно разжиться деньгами.

Выход

Выйти из диалога.

Получение заданий

Собеседник может предложить вам выполнить какое-либо поручение. Они бывают очень разными - от обычной доставки до убийства монстра, который терроризирует город. Иногда собеседник может даже указать положение затерянного склепа или другого таинственного места. В таких случаях запомнить важные подробности вам поможет дневник. Там вы найдёте краткую информацию о тех заданиях, за которые вы согласились взяться. Также туда заносится местоположение локации, отмеченной собеседником на вашей карте. К примеру, вам рассказали, как найти Логово Клыка. Благодаря дневнику, нет необходимости пересматривать карты всех провинций в поисках появившегося подземелья, что довольно долго. Вы просто заглядываете в дневник и читаете запись, в которой упомянуто, в какой провинции располагается Логово Клыка. Зная это, гораздо легче обнаружить подземелье на карте. В дневнике могут храниться сведения лишь о 16-ти заданиях. Как только вы получите 17-е задание (и каждое последующее), самая старая запись будет заменена новой. Если вы хотите сохранить все записи, мы рекомендуем периодически их распечатывать. За дополнительной информацией обратитесь к разделу «Дневник».

Храмы

Храмы, которые можно встретить в любом городе или поселении, являются настоящим спасением для всех искателей приключений. Здесь вас могут подлечить, исцелить от болезней и проклятий и даже благословить, если вы собираетесь отправиться в пустоши или в подземелья. Имейте в виду, что цены в храмах будут отличаться от города к городу и от провинции к провинции. Основные услуги, которые предлагают храмы:

Лечить раненого персонажа, чтобы он мог продолжить приключение. За скромную плату, зависящую от того, как сильно пострадал персонаж, храм излечит все раны - и обычные, и нанесённые магией.

Исцелить персонажа, которому не повезло настолько, что он подхватил один из опасных недугов. В храме могут исцелить и от отравления, и от болезни, и от проклятия. Стоимость будет зависеть от уровня персонажа и тяжести повреждений.

Благословить на любые действия в ближайшие 24 часа. Благословение полезно для тех, кому не хватает капли везения, чтобы превзойти более сильного противника или хотя бы просто уравнивать шансы. Одно только благословение может решить, удастся ли вам успешно завершить задание. Чем больше денег вы пожертвуете храму, тем сильнее будет эффект благословения. Как и в случае с другими услугами, храмы могут снизить цену для уроженцев той провинции, в которой они находятся.

Гильдия магов

Единственное место, где вы сумеете улучшить свои магические навыки. В первую очередь Гильдия магов становится источником новых заклинаний. Также здесь продаются зелья и зачарованные вещи, которые пригодятся любому искателю приключений. Гильдии магов не одинаковы по могуществу состоящих в них волшебников, поэтому в разных городах вы сможете купить отличающиеся по силе зелья и магические предметы - где-то более мощные, где-то менее. Гильдия магов предлагает следующие услуги:

Создание заклинаний:

Позволяет тем, у кого есть интерес и способности к магии, создавать собственные заклинания. Стоимость каждого зависит от его силы. Купленные заклинания автоматически записываются в вашу книгу заклинаний. Обратитесь к разделу «Создание заклинаний» для получения дополнительной информации.

Купить заклинания/зелья/магические вещи:

Гильдия магов охотно продаст вам зелья и зачарованные вещи, а также заклинания, которые будут записаны в вашу книгу заклинаний.

Покупка заклинаний - основной способ стать по-настоящему грозным противником. Список предлагаемых заклинаний зависит от силы главы той или иной городской Гильдии магов. Когда вы выберете покупку заклинаний, появится перечень выставленных на продажу заклинаний.

Щёлкнув по заклинанию, вы увидите описание его эффектов на свитке.

Нажав на «**Выбрать другое**», вы вернётесь к списку доступных заклинаний.

Нажав на «**Купить**», вы приобретёте заклинание, которое отображено на свитке.

Неплохой идеей будет записать местоположение Гильдии магов с хорошим выбором заклинаний. Её глава, скорее всего, достиг ранга адепта - довольно редкого и требующего глубоких познаний уровня.

Покупайте зелья, чтобы дополнить ими свои магические умения. Зелья пригодятся, когда мана закончилась, а вам нужно вылечить себя, получить определённые способности либо исцелиться от яда или болезни. Глава Гильдии предоставит вам список доступных зелий и цены на них. Исцеляющие зелья наиболее эффективны сразу после того, как на вас напал недуг. Любое затягивание лечения только усиливает негативный эффект и, в конечном счёте, зелье просто станет бесполезным. Не забывайте, что в некоторые праздничные дни зелья продаются за половину стоимости.

От того, **купили вы магические вещи** или нет, зачастую зависит, вернётесь ли вы из логова монстра с добычей или не вернётесь вообще. Как и в случае с зельями, Гильдия магов снижает цену на магические предметы во время определённых праздников. Следите за календарём и, возможно, вы наконец-то купите Эбеновое кольцо молнии, которое вы всегда хотели приобрести, по специальной цене.

Распознавание магии предмета, найденного вами в ходе ваших приключений. За 1/10 от стоимости вещи, глава местной Гильдии постарается узнать, какие заклинания на неё наложены. Если у него всё получится, название вещи изменится в соответствии с её свойствами. Таким образом, распознавание магии позволяет понять, какими возможностями обладает предмет.

Таверны и трактиры

Таверны становятся домом для всех усталых путешественников, желающих провести ночь в безопасности. В тавернах и трактирах вы можете поспать, опрокинуть стаканчик-другой или просто посидеть и послушать местные сплетни. Говорят, что многие величайшие приключения начинались в тёмном углу тесного задымлённого кабака. Таверны и трактиры предлагают следующие услуги:

Купить выпивку, чтобы промочить пересохшее горло. Эль и пиво будут литься рекой, пока у вас есть чем платить. Будьте осторожны, слишком большое количество выпитого может негативно повлиять на вас!

Снять номер, чтобы расслабиться и восстановить силы. Сон - единственный немагический способ вылечить раны. Сняв комнату, вы обеспечите себя хотя бы одним убежищем в незнакомом городе. Учтите, в пределах городских стен нельзя разбить лагерь и отдохнуть прямо на улице - спать разрешается только под крышей таверны. Цену за номер, как и большинство цен в мире Тамриэля, можно уменьшить просто поторговавшись.

Узнать **слухи** обо всём на свете. Слухи могут помочь вам в выполнении заданий, поиске легендарных локаций и даже в решении некоторых загадок. Если вы хотите что-то выяснить, то проще всего сделать это именно так.



Магазины



Очень важно экипировать вашего персонажа наиболее качественными вещами. Их можно приобрести за деньги. Методом проб и дорогостоящих ошибок искатели приключений вывели простой принцип, которого следует придерживаться при покупке снаряжения: скупой платит дважды. Именно в магазинах вы можете хорошо подготовиться к своим путешествиям.

В магазине можно сделать три вещи:

Купить оружие или броню. Как правило, чем лучше предмет и эффекты, которыми он наделён, тем он дороже. Если мы говорим про оружие, то более дорогое обычно наносит увеличенный урон, имеет большую прочность или лучшее качество. Если же брать броню, то более дорогая чаще всего обладает повышенными защитными свойствами, большей прочностью или лучшим качеством. Также стоит заметить, что только латная броня может быть зачарована. То есть тем классам, которые не способны носить латные доспехи, не доведётся познать всех преимуществ магической брони.

Продать оружие или броню, которые вам не нужны. Кузнецы, как настоящие мастера своего дела, оценят состояние вещи и её характеристики и после этого предложат свою цену. А уж от вашего умения торговаться зависит, на какой цене вы сойдётесь в итоге.

Починить повреждённые или сломанные вещи. Кузнецы могут починить ваши вещи за 1/10 от их стоимости. В большинстве случаев ремонт занимает приблизительно 10 дней. Поторговавшись, вы можете уменьшить или время ремонта, или его стоимость. Однако уменьшение одного параметра приводит к увеличению другого - чем короче срок ремонта, тем дороже он обходится, и наоборот, понижение стоимости увеличивает время ожидания. Не забывайте об этом, когда вам потребуется как можно скорее починить нужную вещь.

Примечание: состояние любого предмета вы можете увидеть в инвентаре, щёлкнув по названию вещи правой кнопкой мыши. Вы получите информацию о свойствах вашего оружия или брони, а также об их текущем состоянии.

Элементы брони

Ваше тело прикрывают различные части брони, которые вы можете приобрести в магазине. Их можно разделить следующим образом:

Элемент брони	Защищает
Шлем	Голову
Правый наплечник	Правое плечо и руку до локтя
Левый наплечник	Левое плечо и руку до локтя
Кираса	Грудь и спину
Перчатки	Руки ниже локтя, кисти
Поножи	Талию и ноги до колена
Сапоги	Ноги ниже колена, ступни

Эффекты, даваемые снаряжением

В зависимости от вашей ловкости меняется ваш уровень брони. Такой же эффект оказывают и различные типы брони. Ниже приведен список типов брони и оказываемое ими влияние. Однако, из-за большого разнообразия магических вещей этот список не полон. Скорее его можно считать некой подсказкой при покупке брони или других предметов.

Тип брони	Эффект
Элементы кожаной брони	-3 к вашему уровню брони*
Элементы кольчужной брони	-6 к вашему уровню брони
Элементы латной брони	-9 к вашему уровню брони

* *Запомните, в данном случае «+» - это плохо, а «-» - хорошо.
Чем ниже ваш уровень брони, тем лучше вы защищены.*

Свойства металлов

Только оружие и латная броня могут быть сделаны из разных типов металлов, которые влияют на их свойства.

Металл	Модификаторы уровня брони	Модификаторы урона и попадания оружием
Железо	+1 к уровню брони	-1 к урону и шансу попадания
Сталь	0	0
Серебро*	0	0
Эльфийский	-1 к уровню брони	+1 к урону и шансу попадания
Двимерский	-2 к уровню брони	+2 к урону и шансу попадания
Мифрил	-3 к уровню брони	+3 к урону и шансу попадания
Адамантовый	-4 к уровню брони	+4 к урону и шансу попадания
Эбеновый	-5 к уровню брони	+5 к урону и шансу попадания

**Некоторые монстры могут быть поражены только серебряным оружием.*

То есть обычные латные перчатки уменьшают уровень брони ваших рук на 9. Учитывая, что изначально уровень брони равен 10 (без влияния ловкости), надев перчатки, вы сделаете уровень брони равным 1. При этом эбеновые латные перчатки снижат уровень брони ваших рук на 14, т. е. он станет равен -4.

Щиты

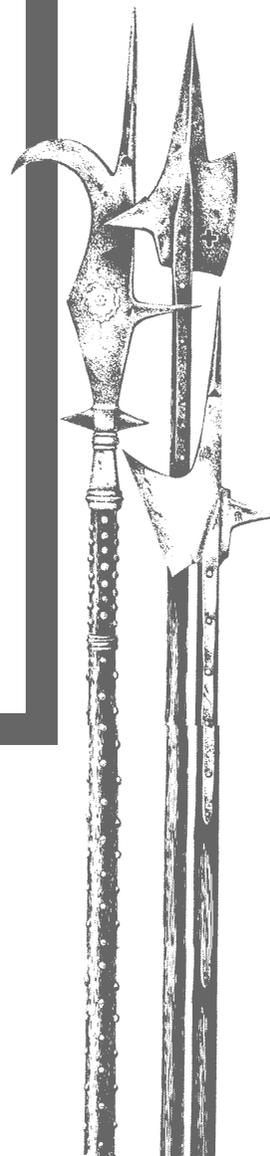
Использование щита позволит вам повысить защиту определённых частей тела. Ниже представлена таблица, в которой указано, какой бонус дают щиты и что именно они прикрывают. Помните, для использования щита нужна одна свободная рука, что ограничивает выбор оружия.



Тип щита	Защищает	Модификатор уровня брони
Баклер	Руки	-1 к уровню брони
Круглый щит	Левое плечо	-2 к уровню брони
	Руки	
Ростовой щит	Левое плечо	-3 к уровню брони
	Грудь	
	Руки	
Башенный щит	Левое плечо	-4 к уровню брони
	Грудь	
	Бёдра	
	Руки	
	Голову	
	Всю левую сторону	
	тела	

Обычное оружие

Название	Урон	Одноручное/ двуручное	Вес (кг)
Удар кулаком	1-2	1	1
Кольчужные перчатки	2-3	1	2
Латные перчатки	3-4	1	4
Кинжал	1-6	1	0.5
Танго	1-8	1	0.5
Короткий меч	1-8	1	3
Посох	1-8	1	3
Короткий лук	2-8	2	0.5
Вакидзаси	1-10	1	2
Палаш	1-12	1	6
Булава	1-12	1	8
Длинный лук	2-12	2	1
Топор	2-12	2	8
Сабля	3-12	1	7
Цеп	2-14	2	10
Длинный меч	2-16	1	8
Секира	2-16	2	12
Катана	3-16	1	6
Клеймор	2-18	2	14
Боевой молот	3-18	2	16
Дайкатана	3-21	2	8





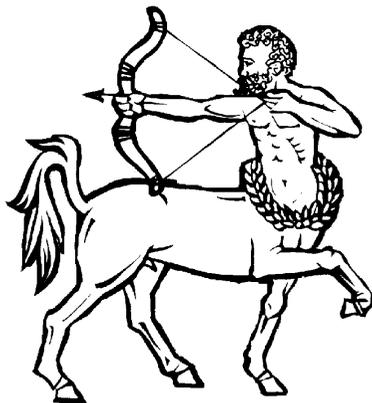
Дворец



Жизнь в мире Арены крутится вокруг городов и поселений. И в каждом можно найти дворец, где пребывает местный правитель. Только там вы имеете шанс встретиться с королём, королевой, лордом и т. п. какого-либо региона. Нередко правители делятся слухами об утраченных артефактах или предлагают задания, которые помогут вам улучшить своё благосостояние, - например, поручают доставку ультиматума в соседний город. Обычно за такую работу вас ждёт неплохое вознаграждение. Иногда задания могут быть и более опасными - такими, как убийство монстра, который наводит ужас на всю округу. Ну а чем сложнее задание, тем выше награда. И, в конце концов, дворец часто становится местом распространения слухов. Если вам понадобится какая-либо информация, то во дворце точно кто-нибудь ею владеет. Не зря же каждый правитель имеет свиту.

Городские ворота

Городские ворота - это выход в пустоши из города или поселения, в котором вы сейчас находитесь. Попав в пустоши, вы сможете обследовать окрестности и обязательно обнаружите много интересных (и опасных) мест, включая склепы, храмы и подземелья. А также такие островки гостеприимства, как придорожные таверны и фермерские усадьбы. Всё зависит от региона, в котором вы оказались. Для получения более подробной информации обратитесь к разделу «Пустоши».





Гильдии и организации

В Тамриэле немало организаций, которые преследуют свои собственные интересы. В ваших странствиях вам нередко могут повстречаться их представители. Кто-то отнесётся к вам дружелюбно, а кто-то не очень. Иногда может случиться так, что вам придётся сражаться с ними, а иногда они станут вашими верными союзниками. Важно помнить, что у всех этих организаций свои цели. Они могут щедро вознаградить того, кто помог им, а могут и создать крупные неприятности тому, кто посмел выступить против них. Ниже представлено краткое описание организаций:

Гильдия воров

Ведёт свою деятельность по всему Тамриэлю, как в городах, так и за их пределами. Эта организация собирает и координирует всех, кто желает «поработать» в конкретном городе. Те, кто каждый месяц платит десятину, могут рассчитывать на определённого рода помощь при встрече с властями, которые порой забывают, насколько серьёзным противником является Гильдия воров.

Гильдия магов

Выступает центром изучения магии для всех, кто имеет к ней способности. Волшебники предлагают различные услуги тем, у кого есть деньги, включая продажу зелий и зачарованных вещей, а также продажу заклинаний и помощь в создании собственных. Гильдия магов - довольно значимая сила в мире Тамриэля. Её члены нередко занимаются поисками утерянных артефактов и сокровищ. Говорят, что Гильдия магов хранит множество секретов, в том числе и информацию о расположении некоторых легендарных мест.

Тёмное братство

Верные последователи Ситиса, бога смерти, поклявшиеся вечно служить Хаосу, и заклятые враги всех приверженцев Закона и Порядка. Они частенько поджидают неосторожных путников на отдалённых дорогах. По слухам, Тёмное братство не сотрудничает ни с одной организацией, утверждая, что даже Некроманты не до конца верны Тёмному богу. Себя же они считают истинными адептами Хаоса. Мало кому удалось сохранить свою душу после встречи с ними.

Клинки

Тайное общество, состоящее из лучших воинов Империи. Клинки сами находят тех, кого готовы принять в свои ряды. Никто точно не знает, какие цели они преследуют, - Клинки были замечены по обе стороны закона: и в моменты помощи нуждающимся, и при нападении на караваны и богатых торговцев. Единственное, о чём доподлинно известно, так это об их непревзойдённых боевых качествах. Ведь Клинков обучают настоящие мастера меча, доводящие их навыки до того состояния, когда мысль и действие становятся одним целым.

Некроманты

Больше всего их интересует жизнь после смерти. Для ведомых только им изысканий они похищают тела из могил; некромантов постоянно замечают в компании нежити, а с Гильдией магов их связывает давняя вражда. Зачастую многие колдуны посвящают себя поиску магических артефактов и других источников знаний. Говорят, что если уж столкнулся с Некромантами, бояться надо не смерти, а того, что будет после неё.

Портовые крысы

Свободно организованная группа головорезов, бандитов и грабителей всех мастей. И хоть они не отличаются какими-либо особыми умениями, их количество с лихвой компенсирует это. Крысы любят нападать на слабых, старых или богатых путешественников, отбирая у них всё ценное. Гильдия воров старается уничтожить любого из Братства портовых крыс, считая, что оно посягает на их сферу влияния.

Подземный король

Загадочная фигура, окутанная мифами и легендами. Одни говорят, что это очень древний и могущественный лич, другие - что это какой-то архимаг, чью сущность изменили его же чары. Однако все соглашаются, что он обладает властью, с которой нужно считаться. Целая армия нежити служит Подземному королю, выполняя различные поручения, истинный смысл которых известен только ему. Нередко силы Подземного короля выступают против Некромантов, что многих даже радует - ведь если они объединятся, Тамриэль окажется перед лицом страшной угрозы.



Советы для воров



Просторы Тамриэля - настоящий подарок для искателей приключений. Множество подземелий, склепов, храмов, домов и других интересных мест, где вы можете завоевать славу и богатство. К тому же вы наверняка по достоинству оцените многообразие занятий, доступных вашему персонажу. Это и магия, и бой, и исследование мира Арены, и выполнение заданий. Однако есть ещё один вид действий, о котором не мешает поговорить подробнее - воровство.

Для вора нет ничего лучше, чем заполучить что-то бесплатно. В мире Арены у вас есть возможность красть ценные вещи, вламываться в дома, грабить магазины и вообще всё, что душе угодно. Но не стоит забывать - за это полагается суровое наказание, поэтому выбирайте подобный образ жизни, только если действительно понимаете, к чему он может привести.

Чтобы совершить кражу, нажмите на кнопку с изображением руки, держащей монету. Потребуется указать цель действия. Щёлкните левой кнопкой мыши по выбранной цели, пока курсор выглядит как 'X'. Если это другой персонаж, то ваш персонаж попытается обчистить его или её карманы. Если же это сундук или дверь - попытается вскрыть замок. Вероятность успеха зависит от вашего уровня и класса. Естественно, у Воров и подклассов воров она выше. Нажав правую кнопку мыши, вы отмените попытку кражи и вернётесь к обычному взаимодействию с окружением.

Примечание: Несмотря на то, что Воры и подклассы воров наиболее искусны в воровстве, другие классы тоже могут попробовать себя в этом деле. Их шансы на успех будут основываться на интеллекте, ловкости и уровне персонажа.

Городская стража

Городские стражники не очень-то любят воров, особенно которых застали прямо на месте преступления. Если в этот момент вы попались к ним на глаза, то помните - или вы, или они. Стражники постараются тут же убить вас. Как мы уже говорили, им совсем не нравится присутствие воров в городе. Если не считать того, что в больших мегаполисах стража лучше подготовлена, нет никакой разницы, поймали вас в глухой деревушке или в самом крупном городе провинции - наказание всё равно будет одинаковым.

Но есть одно утешение. Столкновение со стражей не всегда кончается гибелью. Если вы достаточно сильны, имеется шанс побить их и сбежать в безопасное укрытие. Память у них столь же коротка, как и вспышки гнева. Чтобы избавиться от преследования, достаточно просто покинуть локацию, в которой вас застукали. К тем, кто нарушает закон, в городах относятся без всякой жалости. Действуйте осторожно - и сможете быстро разжиться деньгами; действуйте глупо - и порадуете зевак своей скорой смертью.

Есть способ проникнуть в помещение и без вскрытия замка. Просто достаньте оружие и сбейте замок. Если у вас хватит сил, то дверь или сундук откроются. Однако ваше оружие может и сломаться, если замок окажется слишком прочным. Тем не менее это лучше, чем уйти ни с чем только из-за того, что у вас нет ключа. Но имейте в виду - отпирая сундуки таким образом, вы рискуете повредить их содержимое.



Существует три типа стражников:

- Стражники: Обычные тяжёлые пехотинцы. У них отлично получается убивать, рубить, расчленять, громко топтать и пьянствовать.
- Сержанты: Немного быстрее и сильнее обычных стражников. В целом делают всё то же самое, что и они, но чуть лучше.
- Капитаны: Быстрее, чем сержанты. Как правило, их можно встретить во дворце или в других значимых местах города. С лёгкостью отделят вас от вашей жизни.

Некоторые часто задаваемые вопросы потенциальных воров и просто-так-интересующихся:

В: Что произойдёт, если я буду драться со стражей и проиграю?

О: Вы умрёте... (извините, если вы ожидали чего-то другого)



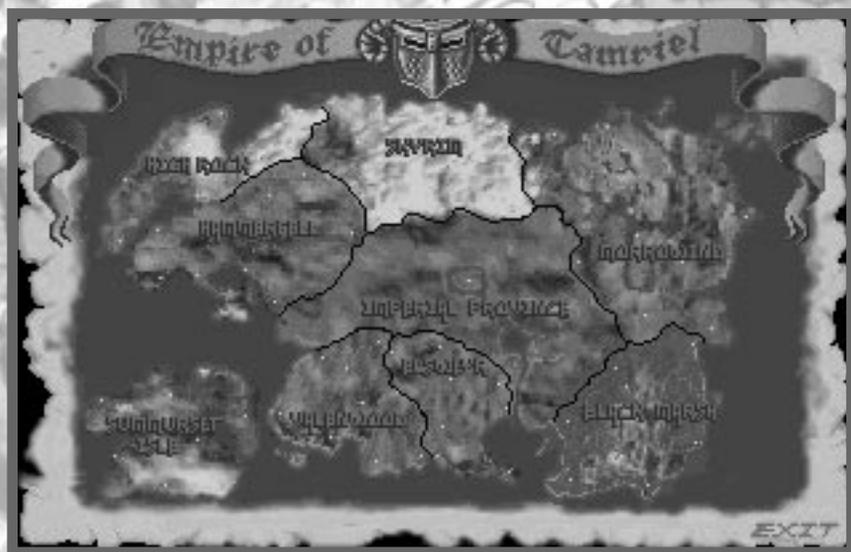
Советы по торговле



У всех жителей Арены имеются свои желания, цели и потребности. Не стоит забывать об этом, когда вы ведёте с ними дела. Владельцы магазинов хотят заработать для себя, послушники Гильдии магов для своей гильдии, а трактирщикам нужно получать прибыль, чтобы их таверны и гостиницы не закрылись. Все хотят денег, а значит будут торговаться. Цена не считается окончательной, пока тот, с кем вы общаетесь, сам не скажет об этом.

Как торговаться:

Когда вы покупаете товар или услугу, у вас есть шанс договориться о более низкой цене, но в пределах разумного, конечно. Просто следуйте подсказкам на экране. Размер скидки зависит от показателей вашей привлекательности и интеллекта продавца. Вы можете и не торговаться, согласившись с предложенной стоимостью. Это сэкономит вам время, но не деньги.





Путешествия



Мир Тамриэля огромен, примерно 3-4 тысячи километров с востока на запад, и 2-3 тысячи с севера на юг. К счастью, вам не нужно преодолевать всё это расстояние на своих двоих. Просто для справки: путешествие между городами, если, конечно, не увеличивать скорость игры, заняло бы у вас 10-12 часов реального времени! Именно поэтому мы добавили опцию быстрого путешествия на континентальную карту.

Континентальная карта

Нажав на иконку с изображением карты правой кнопкой мыши, вы откроете континентальную карту. Название провинции, в которой вы сейчас находитесь, выделено жёлтым цветом. Прежде чем отправиться в какое-то конкретное место, вы должны выбрать нужную провинцию. Чтобы сделать это, щёлкните по ней, тем самым перейдя к более детальной карте. Если это провинция, в которой вы находитесь в данное время, то значок города, подземелья или любой другой локации, в которой вы в настоящий момент пребываете, будет подсвечен жёлтым. На этой карте вы можете получить информацию о каждом объекте, просто нажав на него. В появившемся окне будут написаны название и тип локации, примерная дата прибытия туда и другие полезные сведения. Последняя выбранная вами локация подсвечивается красным. В нижней части карты расположены три кнопки: 1) В путь, 2) Поиск и 3) Выход.

1) **В путь:**

Кнопка, на которой изображена лошадь. Нажав на неё, вы отправитесь в указанную вами локацию.

2) **Поиск:**

Кнопка, на которой изображён секстант. Позволяет отыскать город по названию или выбрать из списка городов и поселений провинции. Будет выведена информация о найденном городе, а его значок станет красным.

3) **Выход:**

Эта кнопка вернёт вас назад на континентальную карту.

Пустоши

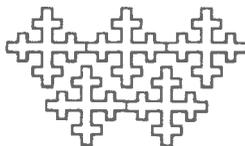
Пустоши - это территории вокруг городов и посёлков. Вы попадёте в них, просто выйдя за ворота. Однако будьте осторожны, ведь пустоши опасны настолько же, насколько и прекрасны. И если в городах можно чувствовать себя относительно спокойно благодаря высоким стенам, в сельской местности легко нарваться на всякий сброд, бандитов и даже монстров. Так что отправляясь исследовать пустоши, вы делаете это на свой страх и риск. Хотя сокровища, которые можно обнаружить в заброшенном склепе или забытом храме, способны окупить любые неприятности.

Иногда вам могут повстречаться фермерские усадьбы или придорожные таверны. Здесь всегда примут усталых или больных путников. Не забудьте отблагодарить трактирщика чаевыми за гостеприимство.

Чтобы перейти на континентальную карту во время странствий по пустошам, нажмите правой кнопкой мыши на иконку с изображением карты. Отсюда вы сможете переместиться в любой город Империи.

Автокарта в пустошах работает немного по-другому. Вместо того чтобы показывать только те области, где вы уже побывали, автокарта отображает весь регион. Из-за огромного размера неизведанных земель нельзя ставить и редактировать пометки на карте. Со временем вы начнёте замечать определённые закономерности, указывающие, что где-то неподалёку есть жилище или подземелье. К тому же автокарта «обрывается» на стыке разных регионов. Когда вы приблизитесь к границе одного региона, следующий не будет виден на автокарте, пока вы туда не перейдёте. Просто знайте, что это не ошибка, а техническое ограничение для экономии используемой памяти. Целиком обрабатывать 12 миллионов квадратных километров вряд ли способен хоть какой-нибудь компьютер. Для облегчения путешествий предусмотрена возможность мгновенно вернуться в соседний город, щёлкнув по его значку на континентальной карте. Такой вариант «быстрого путешествия» доступен только при исследовании пустошей вокруг города. На карте ближайший город будет подсвечен жёлтым. Вы можете спросить у встреченных вами жителей о расположении каких-либо локаций, к примеру близлежащего подземелья. Собеседник, хорошо знающий окрестности, всегда сумеет помочь в поиске интересных мест.

В остальном автокарта действует точно так же. Вы по-прежнему можете двигать её, нажимая на буквенные обозначения сторон света, или центрировать на персонаже, нажав на центр компаса.





Магия



Магия, как говорят некоторые, - суть мира Арены. Она дарует невероятную мощь и приносит великую пользу, но для непосвящённых обращение к ней может закончиться смертью. Магия в Тамриэле, в отличие от магии некоторых других вселенных, не прощает ошибок. Здесь заклинания не скованы ничем вроде памяти волшебника, специальных предметов и компонентов, жестов и т. п. Нет ограничений по уровню мага или привязки к каким-то конкретным типам заклинаний. Главное, чтобы у колдующего было достаточно маны, и всё. По этой причине магов не только высоко ценят, но и сильно боятся. Существует более 50 стандартных заклинаний, известных в Империи. Купить и выучить их можно в Гильдии магов. А для желающих Гильдия предоставляет услуги по созданию собственных заклинаний, что открывает перед чародеями широчайшие перспективы.

Создание заклинаний

Конструктор заклинаний выполнен в виде свитка. Сверху указано имя вашего персонажа и его уровень. Создавать заклинания очень просто, если знать свойства различных эффектов. Стоит принять во внимание следующие моменты:

- 1. У заклинания должно быть название.*
- 2. Заклинание может иметь не более 3 эффектов.*
- 3. Чтобы внести изменение в одно из полей, просто щёлкните по нему левой кнопкой мыши. Если в каком-то поле ничего нельзя поменять, то ничего и не произойдёт. Вы можете изменить название, количество целей, эффекты и стихию заклинания.*
- 4. Когда вы завершите создание заклинания, нажмите кнопку «Купить» и оно будет записано в вашу книгу заклинаний.*

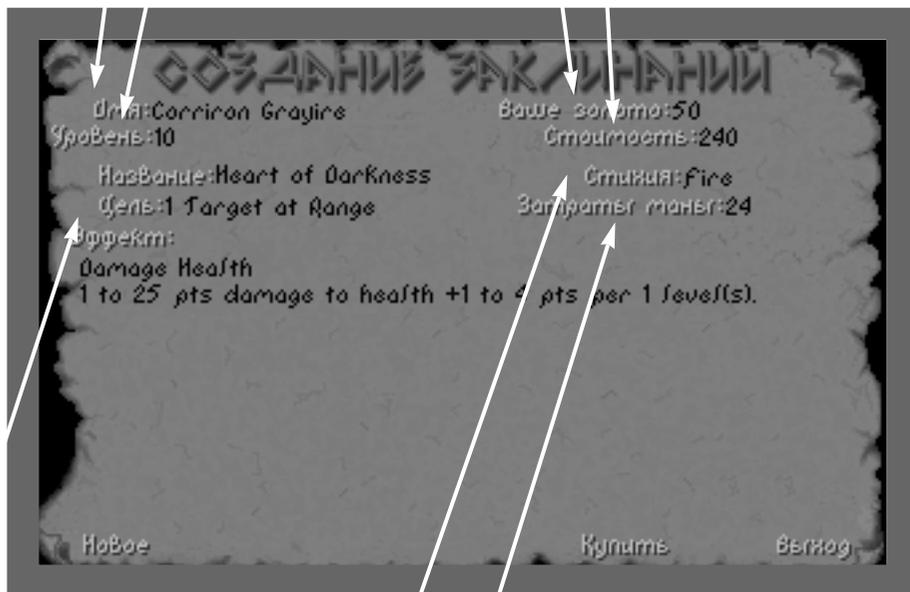
Детальное описание всех функций «Создания заклинаний»

Имя: Ваше имя.

Уровень: Ваш текущий уровень.

Ваше золото: Показывает количество золота, которое у вас есть.

Стоимость: Показывает количество золота, которое нужно заплатить за создаваемое заклинание.



Цель: Позволяет выбрать на что будет распространяться эффект заклинания - на вас, на конкретную цель или на некую область.

Стихия: Позволяет выбрать, к какой стихии будет относиться ваше заклинание (огонь, молния и т. п.), а соответственно, определяет и то, какой стихии будет пытаться противостоять цель. Спасительные броски подсчитываются автоматически для всех персонажей, исходя из класса, уровня и текущего состояния.

Затраты маны: Показывает, сколько единиц маны понадобится для применения создаваемого заклинания. Если данное значение превышает ваши запасы маны, вы не сможете использовать такое заклинание.

Эффект:

В этом поле вы определяете, что же будет делать ваше заклинание. Впоследствии здесь появится краткое описание каждого эффекта. В заклинании разрешается объединить до трёх (3) эффектов. Если вы выберете какой-то эффект, другие эффекты могут исчезнуть. Это связано с тем, что некоторые эффекты противодействуют друг другу. Дабы избежать путаницы, мы запретили их сочетание.

Чтобы создать заклинание, нажмите левой кнопкой мыши на поле «Эффект». Когда вы выберете из появившегося списка какой-либо эффект, возникнет новое окно, предлагающее вам ввести параметры эффекта. Изменяйте их на своё усмотрение. Внизу будет отображаться стоимость создаваемого эффекта в золотых. Нажав «Выход», вы тем самым добавите информацию о выбранном эффекте на свиток. Тогда же вы сможете увидеть общую стоимость заклинания в поле «Стоимость». Если у вас всё же остались вопросы, не переживайте, мы подготовили пример.

Пример 1: Создание заклинания

Пошаговое руководство по созданию заклинания Огненный шар. Взаимодействие с полями осуществляется с помощью щелчка левой кнопкой мыши.

1. Нажмите на поле «Название». Появится курсор. Введите «Огненный шар». Нажмите «Enter».
2. Нажмите на поле «Цель». Из появившихся вариантов выберите «1 цель на расстоянии».
3. Нажмите на поле «Стихия». Появится список стихий. Выберите «огонь».
4. Нажмите на поле «Эффект». Появится список доступных эффектов (см. раздел «Описание эффектов»). Выберите «Урон хар-ке». Появится новый список (здоровье, запас сил, мана), с помощью которого определяется, какой именно характеристике будет нанесён урон. Выберите «здоровье».
5. В появившемся окне с помощью стрелок установите диапазон повреждений, наносимых заклинанием. Сделайте нижний предел равным 1, а верхний - 20.
6. Во второй строке определяется, как будет расти сила заклинания по мере увеличения уровня персонажа. В случае с данным заклинанием в зависимости от уровня будет меняться показатель урона. Выставьте значение «от 1 до 5 урона за каждый 2-й уровень».
7. Нажмите «Выход».
8. Вы вернётесь к свитку создания заклинаний.
 - а) Чтобы купить это заклинание, нажмите «Купить».
 - б) Чтобы удалить это заклинание и создать другое, нажмите «Новое».
 - в) Чтобы выйти из «Создания заклинаний», нажмите «Выход».
 - г) Чтобы изменить эффекты заклинания, нажмите на поле «Эффект» ещё раз. Вам предложат добавить новые эффекты, а также или изменить, или удалить старые.

Не забывайте следить как за стоимостью заклинания в золоте, так и за количеством маны, необходимым для его применения.

В целом всё просто. Если вы теперь взглянете на поле «Эффект», то увидите следующую информацию:

Урон хар-ке здоровье

Наносит 1 - 20 урона (+1 - +5 за каждый 2 уровень).

Вы только что создали заклинание «Огненный шар», которое наносит здоровью одиночной удалённой цели 1-20 урона, +1-+5 урона за каждый 2-й уровень колдующего. Если хотите, можете ещё поэкспериментировать. Чтобы отредактировать заклинание, повторно нажмите на поле «Эффект».

Новое:

Нажатие на эту кнопку удалит текущее заклинание и позволит вам создать новое с чистого листа.

Купить:

Нажав на эту кнопку, вы купите текущее заклинание (если вы дали ему имя) за сумму, указанную в поле «Стоимость». Эта сумма будет вычтена из вашего золота, а заклинание попадёт в вашу книгу заклинаний. В ней могут содержаться все стандартные заклинания и ещё 32 дополнительных заклинания, которые вы создадите сами. Если же вы попробуете создать заклинание после заполнения книги, вам предложат сначала удалить первое из созданных вами ранее.

Выход:

Возвращает вас к меню Гильдии магов.

Пара слов о поле «Затраты маны»:

Если у вас не будет достаточного количества маны, вы не сможете использовать созданное заклинание. Поэтому не забывайте следить за полем «Затраты маны». Повышая уровень, вы, конечно, со временем можете увеличить запас своей маны, но помните, что у большинства магов, за исключением Чародея, он редко превышает 200 единиц. Обнадёживает тот факт, что с ростом в уровнях количество маны, требуемое для применения заклинания, снизится. Просто имейте в виду, что если у вас меньше маны, чем указано в этом поле, то на текущем уровне использовать созданное заклинание не получится.

Описание эффектов:

Наслать проклятие:

Даёт шанс понизить интеллект, волю, привлекательность и удачу цели (целей). Шанс и степень понижения характеристик определяются при создании заклинания.

Наслать болезнь:

Даёт шанс понизить силу, ловкость, скорость и выносливость цели (целей). Шанс и степень понижения характеристик определяются при создании заклинания.

Наслать паралич:

Даёт шанс временно парализовать любое существо. Шанс и длительность парализации определяются при создании заклинания.

Наслать отраву:

Даёт шанс вызвать отравление у цели (целей). Шанс успеха и уровень повреждений определяются при создании заклинания.

Создать щит:

Создаёт магическую преграду между вами и вашими врагами. Количество урона, который способна выдержать данная защита, определяется при создании заклинания.

Создать стену:

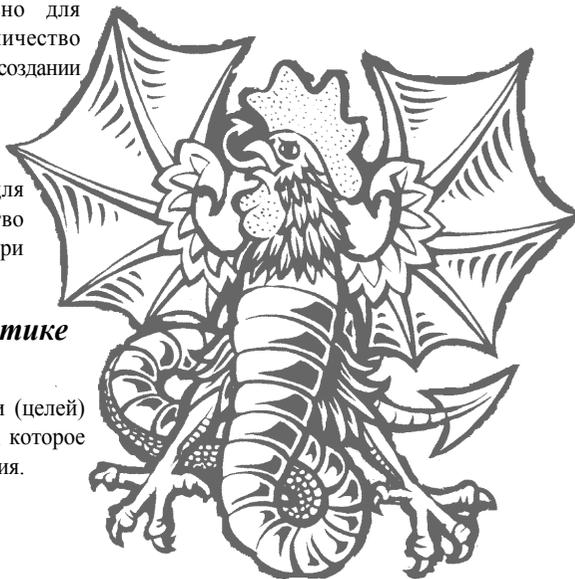
Возводит секцию стены. Полезно для блокирования проходов. Количество создаваемых секций определяется при создании заклинания.

Создать пол:

Создаёт секцию пола. Полезно для преодоления провалов. Количество создаваемых секций определяется при создании заклинания.

Длительный урон характеристике запас сил:

Постепенно снижает запас сил цели (целей) на протяжении некоторого времени, которое определяется при создании заклинания.



Длительный урон характеристике здоровье:

Постепенно наносит урон цели (целям) на протяжении некоторого времени, которое определяется при создании заклинания.

Длительный урон характеристике мана:

Постепенно снижает количество маны цели (целей) на протяжении некоторого времени, которое определяется при создании заклинания.

Исцелить отраву:

Даёт шанс снять отравление. Шанс определяется при создании заклинания.

Исцелить болезнь:

Даёт шанс исцелить любую болезнь. Шанс определяется при создании заклинания.

Исцелить паралич:

Даёт шанс снять паралич. Шанс определяется при создании заклинания.

Исцелить проклятие:

Даёт шанс снять проклятие. Шанс определяется при создании заклинания.

Урон характеристике запас сил:

Уменьшает запас сил цели (целей). Степень понижения характеристики определяется при создании заклинания.

Урон характеристике здоровье:

Наносит урон цели (целям). Уровень повреждений определяется при создании заклинания.

Урон характеристике мана:

Уменьшает количество маны у цели (целей). Степень понижения характеристики определяется при создании заклинания.

Неатакуемость:

Даёт шанс, что колдующего не станут атаковать. При этом доступен выбор - сможет или не сможет колдующий использовать атаковую магию, пока находится под действием этого заклинания. Шанс определяется при создании заклинания.

Разрушить стену:

Разрушает часть стены. Количество уничтожаемых секций определяется при создании заклинания.

Разрушить пол:

Разрушает часть пола. Количество уничтожаемых секций определяется при создании заклинания.

Поглощение характеристики:

В результате действия заклинания одна из таких характеристик колдующего, как сила, интеллект, воля и т. п., увеличивается за счёт цели (целей). Характеристика, количество поглощаемых единиц характеристики, а также скорость её восстановления у цели определяются при создании заклинания.

Сопротивление стихии:

Даёт шанс проигнорировать воздействие одной из таких стихий, как огонь, молния, холод, магия или яд. Шанс определяется при создании заклинания.

Повышение характеристики:

Временно увеличивает одну из таких характеристик, как сила, интеллект, воля и т. п. Характеристика, количество добавляемых единиц, а также скорость уменьшения характеристики до прежнего состояния определяются при создании заклинания.

Восстановить запас сил:

Восстанавливает часть запаса сил. Количество восстанавливаемых единиц определяется при создании заклинания.

Восстановить здоровье:

Восстанавливает часть здоровья колдующего. Количество восстанавливаемых единиц определяется при создании заклинания.

Невидимость:

Позволяет на некоторое время обрести невидимость. Продолжительность эффекта определяется при создании заклинания.

Полёт:

На некоторое время даёт способность невысоко летать. Продолжительность эффекта определяется при создании заклинания.

Свет:

Создаёт сферу света, яркость которой определяется при создании заклинания.

Запереть:

Даёт шанс запереть замок с помощью магии. Прочность замка определяется при создании заклинания по текущему уровню колдующего.

Открыть:

Даёт шанс открыть замок с помощью магии. Шанс определяется при создании заклинания.

Безмолвие:

Даёт шанс наложить немоту, чтобы цель не могла творить заклинания; но при этом цели не запрещается использовать магические предметы. Шанс и продолжительность эффекта определяются при создании заклинания.

Поглощение заклинаний:

Даёт колдующему шанс поглотить пункты маны, затраченные на заклинание, применённое против него. Шанс определяется при создании заклинания.

Отражение заклинаний:

Даёт шанс отразить заклинание назад в противника. Шанс определяется при создании заклинания.

Спротивление магии:

Даёт шанс проигнорировать заклинание, применённое против колдующего. Шанс и длительность действия эффекта определяются при создании заклинания.

Регенерация:

Постоянно восстанавливает здоровье в течение определённого промежутка времени. Количество восстанавливаемых единиц и длительность действия эффекта определяются при создании заклинания.

Забрать характеристику:

Увеличивает одну из таких характеристик колдующего, как сила, интеллект, воля и т. п., за счёт цели (целей) на определённое количество единиц, указываемое при создании заклинания.

Забрать пополняемую характеристику:

здоровье, мана, запас сил

Увеличивает одну из пополняемых характеристик колдующего - здоровье, ману или запас сил - за счёт цели (целей) на определённое количество единиц, указываемое при создании заклинания.



Применение заклинаний

Применять заклинания очень просто. Достаточно нажать левой кнопкой мыши на иконку с изображением солнечных лучей или нажать 'X' на клавиатуре, что приведёт к открытию вашей книги заклинаний. Выберите заклинание и следуйте подсказкам на экране. Заклинания, созданные для воздействия на удалённые цели, запускаются в точку, на которую указывает курсор в виде 'X'.

Вы можете ещё раз нажать на иконку с солнечными лучами левой кнопкой мыши, чтобы выбрать другое заклинание, либо можете нажать на неё же правой кнопкой мыши, чтобы повторно применить последнее использованное заклинание и тем самым сэкономить себе время.

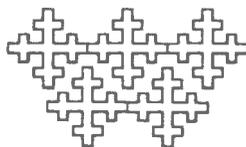
Большинство заклинаний имеют определённую продолжительность действия. Для простоты мы представили её через раунды. Один раунд равняется 5 секундам реального времени. Не стоит забывать об этом, ни когда вы выбираете заклинание для боя, ни при покупке или создании заклинаний.

Вы можете просмотреть информацию о заклинании через окно персонажа, нажав на кнопку «Заклинания»

Появится список известных вам на данный момент заклинаний. Щёлкнув по заклинанию, вы увидите всю связанную с ним информацию, включая текущий показатель затрат маны, необходимых для его использования, который зависит от уровня персонажа и стандартного значения затрат маны на это заклинание.

Использование магических (и обычных) предметов в своих приключениях:

Нажмите на кнопку, на которой изображена рука, ухватившаяся за рычаг. Будут показаны все подходящие предметы из вашего инвентаря. Чтобы использовать какой-либо предмет, щёлкните по нему два раза. Если вещь имеет эффект, требующий указания цели (какой-нибудь там Жезл огненного шара), на экране возникнут необходимые подсказки.







Стандартные заклинания



Ниже вы увидите список заклинаний, распределённых по 8-ми кругам мастерства. Эти заклинания вы можете купить или найти по ходу своих приключений. Однако ими дело не ограничивается. Можно создавать новые заклинания, но у вас должно быть золото, чтобы купить их, и достаточное количество маны, чтобы использовать. Длительность заклинания выражается в раундах. Каждый раунд равен 5 секундам реального времени. Это поможет вам оценить эффективность заклинания. Не забывайте об этом и при создании заклинаний.

Далее представлено описание заклинаний. После названия указаны затраты маны на применение этого заклинания персонажем 1-го уровня. Разделив это значение на свой уровень, вы узнаете текущую стоимость использования данного заклинания в мане.

ВНИМАНИЕ: *Если у вас маны меньше, чем получилось при подсчёте стоимости использования заклинания (Затраты маны на 1-м уровне/ваш текущий уровень), вы не сможете применить его.*



1-й круг

Левитация **Затраты маны: 50**

Даёт возможность невысоко летать в течение 5 раундов, +1 дополнительный раунд за каждый уровень колдующего. Это позволит преодолевать ямы, потоки лавы и водные преграды.

Прилив сил **Затраты маны: 60**

Восстанавливает 1-15 единиц запаса сил, +1-+3 дополнительные единицы за каждый уровень колдующего.

Свет **Затраты маны: 125**

Создаёт сферу света, которая следует за колдующим и освещает всё вокруг в радиусе 12 метров. Длительность действия заклинания составляет 5 раундов за каждый уровень колдующего.

Лечение **Затраты маны: 125**

Восстанавливает 1-15 единиц здоровья, +1-+5 дополнительных единиц за каждый уровень колдующего.

Сила орка***Затраты маны: 125***

Даёт +15 к силе. Длительность заклинания составляет 5 раундов за каждый уровень колдующего.

Невидимость***Затраты маны: 150***

Делает колдующего невидимым для обычного зрения на 5 раундов за каждый уровень колдующего.

Блуждающий свет***Затраты маны: 150***

Запускает сферу света в выбранном направлении. Во время полёта сфера освещает всё вокруг в радиусе 12 метров. Встретившись с какой-либо преградой, она исчезает.

Пламя колдуна***Затраты маны: 187***

Запускает огненную стрелу в одиночную цель, нанося 1-15 урона, +1-+5 единиц дополнительного урона за каждый уровень колдующего.

***2-й круг******Электрическое поле******Затраты маны: 225***

Вокруг колдующего возникает электрическое поле. Любое создание, которое прикоснётся к нему, получит 1-35 урона от молний, +1-+5 единиц дополнительного урона за каждый уровень колдующего.

Выпить силу***Затраты маны: 225***

Отбирает у цели 10 единиц силы и передаёт их колдующему. Сила начинает восстанавливаться через 5 раундов, +1 дополнительный раунд за каждый уровень колдующего.

Щит***Затраты маны: 250***

Создаёт вокруг колдующего невидимую магическую защиту, которая перед тем как исчезнуть, поглощает 15 единиц урона, +5 дополнительных единиц за каждый уровень колдующего.

Снять оковы***Затраты маны: 260***

Избавляет тело колдующего от паралича, позволяя ему вновь двигаться свободно.



3-й круг

Отпереть

Затраты маны: 300

Даёт 20% шанс открыть замок, +2% за каждый уровень колдующего.

Сопrotивление холоду

Затраты маны: 300

Даёт 30% шанс (+2% за каждый уровень колдующего) проигнорировать воздействие холода, будь то эффект заклинания или окружающей среды. Длительность заклинания составляет 1 раунд за каждый уровень колдующего.

Сопrotивление огню

Затраты маны: 300

Даёт 30% шанс (+2% за каждый уровень колдующего) проигнорировать воздействие огненной стихии, будь то эффект заклинания или окружающей среды. Длительность заклинания составляет 1 раунд за каждый уровень колдующего.

Сопrotивление молнии

Затраты маны: 300

Даёт 30% шанс (+2% за каждый уровень колдующего) проигнорировать воздействие молнии, будь то эффект заклинания или окружающей среды. Длительность заклинания составляет 1 раунд за каждый уровень колдующего.

Неприкосновенность

Затраты маны: 300

Даёт колдующему 50% шанс (+2% за каждый уровень колдующего), что противник не станет на него нападать. Длительность заклинания составляет 1 раунд за каждый уровень колдующего. Пока колдующий находится под действием этого эффекта, он не может использовать атакующую магию.

Запереть

Затраты маны: 300

Даёт 20% шанс (+2% за каждый уровень колдующего) запереть дверь с помощью магии. Впоследствии она может быть открыта только с применением грубой силы или заклинанием Отпереть.

Огненный шар

Затраты маны: 325

Колдующий преобразует мощный поток энергии в огненный шар, которые движется к цели и при столкновении с ней или с какой-либо преградой взрывается, нанося урон всем существам в радиусе одного метра. Урон составляет 4-12 единиц за каждый уровень колдующего. Колдующему не стоит находиться в области взрыва, иначе он также получит урон.

Противоядие

Затраты маны: 350

Даёт 60% шанс снять отравление, +2% за каждый уровень колдующего.

Ледяная стрела

Затраты маны: 367

Выпускает в одиночную цель поток нестерпимого холода, нанося 5-35 урона холодом, +1-+5 урона за каждый уровень колдующего.

Исцеление

Затраты маны: 375

Колдующий получает 50% шанс (+5% за каждый уровень колдующего) исцелить себя от любой болезни.



4-й круг

Создать стену

Затраты маны: 400

Поднимает из земли 4 секции стены, с помощью которых можно закрыть проход или заблокировать врага. Стены остаются навсегда.

Сопротивление магии

Затраты маны: 400

Колдующего окружает поле отрицательной энергии, которое даёт 50% шанс (+2% за каждый уровень колдующего) противостоять любому заклинанию, направленному против него. Длительность действия эффекта составляет 1 раунд за каждый уровень колдующего.

Великое лечение

Затраты маны: 445

Восстанавливает 25-30 единиц здоровья, +5 дополнительных единиц за каждый уровень колдующего.

Тишина

Затраты маны: 450

Колдующий имеет 35% шанс (+2% за каждый уровень колдующего) коснувшись противника наложить на него немоту, тем самым не давая ему творить заклинания. Длительность действия эффекта составляет 1 раунд за каждый уровень колдующего.

Кровь тролля

Затраты маны: 450

Каждый раунд восстанавливает 1 единицу здоровья. Длительность действия заклинания составляет 60 раундов за каждый уровень колдующего.

Проклятие

Затраты маны: 450

Коснувшись противника, колдующий имеет 30% шанс (+3% за каждый уровень колдующего) наложить на него проклятие, которое каждый раунд понижает интеллект, волю, привлекательность и удачу на 1. Длительность действия заклинания составляет 1 раунд за каждый уровень колдующего.

Буря

Затраты маны: 487

Выпускает сферу убийственного холода, которая взрывается при столкновении с целью или с другой преградой, нанося 1-30 урона (+1-+5 урона за каждый уровень колдующего) всем существам в радиусе 1,5 метра от центра взрыва.

Огненный шторм

Затраты маны: 490

Нагревает воздух вокруг колдующего до тех пор, пока не произойдёт взрыв. Все существа на расстоянии 1-го метра от колдующего получают 10-30 урона от огненной стихии, +1-+5 дополнительного урона за каждый уровень колдующего.



5-й круг

Жало виверны

Затраты маны: 525

Выпускает магическую стрелу, которая с 30% вероятностью (+2% за каждый уровень колдующего) вызовет у цели отравление, каждый раунд уменьшающее её здоровье на 1. Длительность действия заклинания составляет 5 раундов за каждый уровень колдующего.

Сопротивление ядам

Затраты маны: 550

Колдующий получает магическую способность, дающую 50% шанс (+5% за каждый уровень колдующего) противостоять любым ядам. Длительность действия заклинания составляет 1 раунд за каждый уровень колдующего.



6-й круг

Разрушение стен ***Затраты маны: 600***

Позволяет разрушить 3 секции стены. Стены уничтожаются навсегда. Стоит отметить, что некоторые стены имеют защиту от этого заклинания.

Разрушение пола ***Затраты маны: 600***

Разрушает до 3-х секций пола, позволяя, например, создать проход под стенами. Секции будут уничтожены навсегда. Стоит отметить, что в некоторых местах пол имеет защиту от этого заклинания.

Силовое поле ***Затраты маны: 600***

Создаёт вокруг колдующего магическую защиту, усиленный вариант заклинания Щита. Прежде чем исчезнуть, она может поглотить до 50 единиц урона, +5 дополнительных единиц за каждый уровень колдующего.

Неистовое пламя ***Затраты маны: 607***

Поражает цель огненной стрелой, которая наносит 1-15 урона (+1-+5 дополнительного урона за каждый уровень колдующего) и продолжает наносить такой же урон с периодичностью раз в 5 раундов. Длительность воздействия заклинания составляет 15 раундов.

Истощение маны ***Затраты маны: 630***

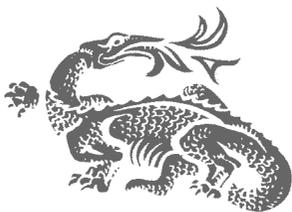
Наносит 1-50 урона мане цели, +1-+5 дополнительного урона за каждый уровень колдующего. Мана, как и здоровье, восстанавливается во время отдыха.

Безмолвие ***Затраты маны: 675***

Даёт 35% шанс (+2% за каждый уровень колдующего) наложить немоту на удалённую цель, тем самым не давая ей творить заклинания. Длительность действия эффекта составляет 1 раунд за каждый уровень колдующего.

Пиявка ***Затраты маны: 675***

Отбирает у цели 40 единиц здоровья и передаёт их колдующему. Однако здоровье колдующего не может вырасти больше своего нормального максимума.



7-й круг

Ядовитое облако* *Затраты маны: 700

Посылает в цель облако ядовитого газа, наносящее её здоровью и запасу сил 1-25 урона, +1-+5 дополнительного урона за каждый уровень колдующего.

Магические оковы* *Затраты маны: 740

Это заклинание самое настоящее проклятие всех магов. Колдующий имеет 5% шанс (+5% за каждый уровень колдующего) коснувшись противника наложить на него одновременно и немоту, и паралич. Кроме того, мана цели получает по 15 урона за каждый уровень колдующего.

Зеркало Шалидора* *Затраты маны: 775

Воздух вокруг колдующего превращается в отражающий щит, который даёт колдующему 40% шанс (+2% за каждый уровень колдующего) отбросить применённое против него заклинание назад во врага и тем самым избежать урона. Длительность действия эффекта составляет 1 раунд за каждый уровень колдующего.

Молния* *Затраты маны: 780

Выпускает поток электрической энергии в цель, нанося её здоровью и запасу сил 1-30 урона, +1-+5 дополнительного урона за каждый уровень колдующего.



Высший круг

Взгляд Медузы* *Затраты маны: 840

Даёт колдующему 50% шанс (+2% за каждый уровень колдующего) парализовать цель взглядом. В результате она не сможет двигаться и/или защищаться. Длительность действия заклинания составляет 1 раунд за каждый уровень колдующего.

Заражение* *Затраты маны: 975

Даёт колдующему 25% шанс (+2% за каждый уровень колдующего) наслать на удалённую цель болезнь, которая каждый раунд понижает силу, ловкость, скорость и выносливость на 2. Длительность действия заклинания составляет 6 раундов за каждый уровень колдующего.

Силовой удар

Затраты маны: 1050

Уплотняя магическую ауру, которую имеют все существа в нашем мире, колдующий резко сжимает её, нанося удалённой цели 10-30 урона, +1-+10 дополнительного урона за каждый уровень колдующего. Кроме того, существует 10% шанс (+5% за каждый уровень колдующего) что цель будет парализована, пока её аура не придёт в нормальное состояние.

Очищение

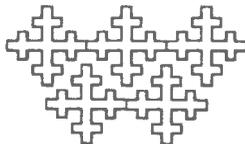
Затраты маны: 2590

Восстанавливает 100 единиц здоровья колдующего, исцеляет от яда, а также накладывает заклинание Неприкосновенности, которое мешает врагам заметить колдующего и напасть на него, но в данном случае оставляет ему возможность использовать атаковую магию.

Божественное пламя

Затраты маны: 3750

Выпускает в цель огненную стрелу, которая наносит 100 урона огнём, +100 дополнительного урона за каждый уровень колдующего. Наверное, излишне говорить, что с помощью этого заклинания маг высокого уровня способен просто-напросто испарить любого противника.





Бой



Если вы играете классом, который предпочитает сталь, а не магию, рано или поздно настанет момент, когда вы не сможете просто избегать неприятностей и вам придётся прорубаться через толпы врагов, - тот момент, когда единственным выходом будет извлечь оружие из ножен и показать противнику, что он совершил ошибку, встав у вас на пути.

Атака

Чтобы взять в руки используемое оружие, нажмите на кнопку с изображением скрещённых мечей. Вы увидите, как в правой части экрана появилось ваше оружие. Если вы хотите убрать его назад, щёлкните по кнопке с мечами снова. Движение персонажа по-прежнему будет осуществляться нажатием и удержанием левой кнопки мыши, пока курсор выглядит как стрелка. Персонаж будет идти в направлении, указанном стрелкой. А вот взаимодействие с оружием привязано к правой кнопке мыши. Если вы будете перемещать мышью при зажатой правой кнопке, оружие будет повторять движения мыши. Ниже описаны возможные варианты атаки:

<i>Оружие ближнего боя</i>	<i>Движение мышью</i>	<i>Результат</i>
Диагональный удар слева:	Провести мышью наискось вниз и влево	-5% к шансу попадания, +2 к урону
Диагональный удар справа:	Провести мышью наискось вниз и вправо	-5% к шансу попадания, +2 к урону
Горизонтальный удар:	Провести мышью слева направо	- 0 -
Рубящий удар:	Провести мышью сверху вниз	-10% к шансу попадания, +4 к урону
Колющий удар:	Провести мышью снизу вверх	+10% к шансу попадания, -4 к урону

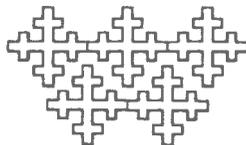
Оружие дальнего боя:

при нажатии на правую кнопку мыши производится выстрел в точку, на которую указывает курсор в виде 'X'.

Немного попрактиковавшись, вы научитесь с лёгкостью управляться со своим оружием. Помните, что необходимо находиться на достаточно близком расстоянии от противника, чтобы попасть по нему большинством видов оружия. Делайте быстрые и уверенные движения. Медленное движение мышью не заставит вашу руку взмахнуть мечом. Не отпускайте правую кнопку мыши, когда выполняете движение. Также не обязательно отпускать её после каждого удара. Просто держите её нажатой и двигайте мышью снова. Вы можете продолжать передвигаться, пока размахиваете оружием: нажмите и удерживайте левую кнопку мыши, чтобы подобраться к сопернику поближе.

Трофеи

Чтобы забрать трофеи с поверженного врага, наведите курсор в виде 'X' на тело и щёлкните левой кнопкой мыши. Появится сообщение о том, сколько золота вы нашли (если нашли), после чего откроется список вещей противника (если у него было что-то ценное). Вещи, на которые вы нажмёте левой кнопкой мыши, добавятся в ваш инвентарь. Не забывайте, что в инвентаре вещи, которые уже используются вами, выделены жёлтым; вещи, которые можно использовать, - коричневым; вещи, которые использовать нельзя, - красным (однако их можно продать); нераспознанные магические предметы - голубым, а нераспознанные предметы, которые используются,- ярко-голубым.





Урон, болезни, проклятия и т. п.



Мир Арены - довольно опасное место. Этот раздел должен помочь вам сохранить свою жизнь. В целом существует 5 вредоносных воздействий: 1) урон во время боя, 2) болезни, 3) проклятия, наложенные на вас, 4) отравления и 5) парализация. Рассмотрим каждый из пунктов подробнее:

Урон во время боя

Имеется несколько способов залечить раны, полученные в бою:

1. Добраться до ближайшего храма. За определённое количество золота там излечат ваши раны.
2. Если вы обладаете магическими способностями, можете применить лечащее заклинание.
3. Если у вас есть зелье лечения, можете воспользоваться им.
4. Если у вас есть предметы, зачарованные на лечение, можете использовать их.
5. Если вы в пустошах, или в подземелье, или в таверне, вы можете отдохнуть. В мире Арены персонаж, который спит в походном лагере или в таверне, быстро залечивает свои раны естественным путём. Обычно нужно от 8 до 16 часов, чтобы полностью излечиться. Точное время зависит от вашей выносливости.

Болезни

Если вам не повезло подхватить одну из множества болезней, встречающихся в Тамриэле, стоит как можно скорее найти способ исцелиться. Болезни, в отличие от других вредоносных эффектов, постепенно понижают определённые характеристики. К примеру, если у вас гангрена, ваши сила, выносливость и здоровье будут постепенно уменьшаться, пока какая-нибудь из характеристик не достигнет нуля. Как только это случится, вы умрёте. Чтобы избавиться от болезни, воспользуйтесь предложенными вариантами:

1. Проще всего подготовиться заранее. Если вы играете немагическим классом, сходите в Гильдию магов и купите зелье исцеления недугов. Позже вы сможете выпить его, чтобы побороть любую болезнь. Если же вы выбрали магический класс, купите или создайте аналогичное заклинание.

2. Если вы заразились, а под рукой не оказалось подходящего зелья, немедленно отправляйтесь к выходу из подземелья. На поверхности станет понятно, успеете ли вы добраться до ближайшего города, пока болезнь не свела вас в могилу. Сразу как только прибудете в город, ищите храм - там вас смогут исцелить.
3. Если же до ближайшего города больше двух дней пути, или вы находитесь очень далеко от выхода, попробуйте обыскать подземелье. Возможно, в логове какого-нибудь монстра у вас получится найти нужное зелье.

Проклятия

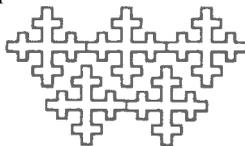
Проклятия похожи на болезни, но воздействуют на ИНТ, ВОЛ, ПРВ и УДЧ. Как и в случае с другими вредоносными эффектами, если какой-либо из этих показателей упадёт до нуля - вы погибнете. Однако длительности действия проклятия редко хватает для того, чтобы убить вас. Но всё же стоит помнить, что иметь, к примеру, всего 15 единиц ИНТ - не очень хорошо и даже небезопасно. Обидно расставаться с жизнью из-за пары проклятий. Следуйте подсказкам, данным в разделе о болезнях, и вы обязательно справитесь с проклятием самостоятельно или снимете его в храме.

Отравления

Яды медленно уменьшают ваше здоровье. Естественно, если оно опустится до нуля - вы труп. Как и в случае с болезнями, избежать этого довольно просто. Предварительно подготовьтесь: купите противоядия или необходимые заклинания. Если вы окажетесь в ситуации, когда у вас нет ни того, ни другого, попробуйте отдохнуть. Большинство отравлений проходят со временем. Хотя есть и такие, которые будут мучать вас до самой смерти, если от них не избавиться. Не стоит рисковать. Поддерживайте своё здоровье на максимальном уровне, пока не сможете излечить отравление противоядием, заклинанием или с помощью служителей храма.

Парализация

Парализация опасна тем, что тот, кто парализовал вас, скорее всего, ещё рядом. Единственной надёжной защитой от паралича являются соответствующие зелья и заклинания. (Не беспокойтесь, парализованный персонаж сумеет выпить зелье, хотя не способен сражаться и передвигаться). Также вы можете воспользоваться заклинаниями Невидимости или Неприкосновенности, которые не позволят сопернику напасть на вас. Главное, чтобы они длились дольше, чем паралич. Если же у вас нет ни зелий, ни указанных заклинаний, значит у вас серьёзные проблемы. Ведь противник продолжит атаковать. И хотя его атаки не увеличат время парализации, вряд ли это будет иметь хоть какое-то значение. Вам лишь остаётся уповать на то, что паралич пройдёт быстрее, чем закончится ваше здоровье. Как уже говорилось, лучше предусмотреть всё заранее.





Бестиарий



Множество омерзительных и опасных врагов обитает как на земле, так и под землёй. Эти создания могут представлять угрозу и для опытных искателей приключений, а для новичков столкновение с ними так и вовсе нередко означает быструю смерть. Бестиарий расскажет о некоторых существах, что могут повстречаться вам при исследовании мира Арены.

Крысы

Заразные падальщики, живущие в городских канализациях или в таких местах, где они смогут наброситься на свою жертву всей стаей.

Гоблины

Отвратительные низкорослые твари, мало чем отличающиеся от крыс в своём стремлении набить брюхо. Гоблины очень тупы, но для новичков могут быть опасны.

Ящеры

Одно время считались дальними родственниками аргониан, но вскоре стало понятно, что у ящеров нет никаких признаков действительно разумного поведения. Это не более чем раса плотоядных рептилий, которые используют речь, только чтобы сообщить своим родичам о замеченной жертве, а после напасть на неё и съесть.

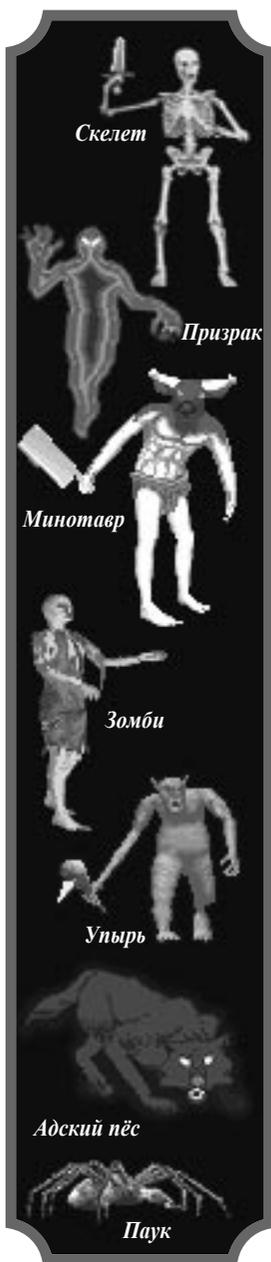
Волки

Хитрые и коварные охотники, обитающие, как правило, в лесах и горах. Волки используют своё развитое обоняние, чтобы выслеживать добычу. Они нападают организованной стаей и известны своей невероятной свирепостью. Ходят слухи, что на севере встречается более крупный и опасный подвид волка, который называют снежным волком. Поговаривают, будто они могут заморозить свою жертву с помощью какой-то магии.

Орки

Орки, по всей видимости, старшие братья гоблинов. Многие учёные полагают, что между этими созданиями существует связь. Однако орки гораздо сильнее и опаснее. К тому же они нередко используют броню и оружие, которые находят на телах убитых ими бедняг. Орки не особо умны, но преследовать свою жертву и устраивать засады умеют.





Скелеты

Нежить, которая некогда была живым существом, а ныне возвращена в этот мир с помощью каких-то магических или сверхъестественных сил. Обычно скелеты охраняют определённые места вроде гробниц и склепов. Это единственная цель их существования, поэтому они будут преследовать того, кто их потревожил, пока не уничтожат. По понятным причинам скелеты устойчивы к клинковому оружию.

Минотавры

Жестокие пожиратели плоти с телом человека и головой быка. Не слишком хитры, но могут выслеживать жертву по запаху. Минотавры довольно сильны и обладают зачатками устойчивости к магии.

Пауки

Гигантские арахниды, очень ядовитые и очень быстрые. Пауки обитают в подземельях, где повышенная влажность помогает им поддерживать гибкость своего хитинового панциря. Они плотоядны и без раздумий атакуют, используя яд, который парализует жертву, чтобы паук мог её съесть.

Упыри

Отвратительная нежить, населяющая гробницы, склепы и другие места захоронений. Питается трупами и гниющей плотью. Несмотря на то, что упыри не блещут умом, природная хитрость позволяет им довольно успешно выслеживать добычу. Вследствие своего мерзкого образа жизни часто становятся переносчиками болезней.

Адские псы

Обычно этих тварей призывают из других планов бытия могущественные колдуны. Адские псы атакуют мощными клыками и изрыгают пламя. К тому же они устойчивы к заклинаниям, основанным на стихии огня.

Призраки

Эти создания, некогда бывшие людьми, навеки застряли между нашим и потусторонним миром. Несмотря на отсутствие физического тела, они могут нанести противнику серьёзный вред, к примеру, издали вытянув всю ману. К тому же они обожают прятаться в тени, становясь практически неразличимыми, да и в замеченного призрака попасть не так-то просто. А вот сами призраки способны обнаружить даже невидимых существ.

Зомби

Эта нежить опасна хотя бы тем, что носит на себе печать своего посмертного проклятия. Те, кого укусил зомби, могут заразиться болезнью, которая будет медленно, но верно обращать жертву в такого же неприкаянного мертвеца.

Тролли

Косматые зеленокожие создания, которых сильные маги часто оставляют для охраны какой-либо территории. Тролли не отличаются развитым интеллектом, но обладают удивительными способностями к регенерации. Этим существам почти невозможно убить, поскольку для этого нужно не просто порубить их на куски, а бесследно уничтожить саму их плоть. Именно это делает троллей очень грозными противниками.

Духи

Это души давно умерших чародеев, оставшиеся в нашем мире вследствие особых обстоятельств своей гибели или призванные более могущественными волшебниками. Духов часто оставляют для охраны сокровищ или какого-то определённого места. Они довольно хороши в этом, так как могут видеть невидимых существ. Как известно, духи умеют колдовать, чем они и пользуются, чтобы покарать любого, кто вторгнется на их территорию.

Гомункулы

Странные существа, созданные сильными магами, которые каким-то образом сумели сплести элементы нескольких заклинаний с частями различных демонов и слить всё это воедино. Гомункулов нередко используют в качестве стражей. Эффективно сочетая магические и обычные атаки, они успешно справляются с этой задачей. К тому же их умение летать очень помогает в патрулировании коридоров.

Големы

Големы могут быть созданы из самых разных материалов теми, кто сведущ в тайных искусствах. Им придают гуманоидную форму, оживляют и заставляют выполнять всяческие поручения - от защиты гробниц до поиска каких-либо артефактов. Известны три вида големов: ледяные, каменные и железные. Все они одинаково опасны, но каждый обладает своими особенностями, магическими навыками и сопротивляемостью определённой стихии. Победу даже над одним големом уже можно назвать достижением, ведь это весьма серьёзные противники.

Демоны огня

Эти потусторонние создания часто приходят в наш мир, руководствуясь своими собственными целями. Они очень умны, их магия необыкновенно сильна, а душа неотделима от извечного Хаоса. Пламя почти не причиняет им вреда, и не всякое оружие способно нанести раны. Даже невидимкам не скрыться от их пылающего взора. Стоит дважды подумать, прежде чем встретиться с демоном огня лицом к лицу.





Демон огня

Медуза

Вампир

Лич

Медузы

Наполовину женщины, наполовину змеи, верхняя часть тела которых прекрасна, а нижняя представляет собой отвратительный чешуйчатый хвост. Медузам приходится извиваться всем туловищем и помогать себе руками, чтобы хоть как-то перемещаться по своим обиталищам. Они сильны, коварны и имеют в своём арсенале грозное умение - пристальный взгляд медузы может парализовать жертву. Кроме того, их магическая природа позволяет им не бояться обычного оружия.

Вампиры

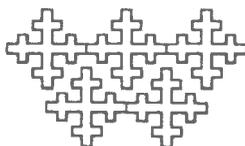
Если не считать личей, это, пожалуй, самые опасные из существ, населяющих наш мир. Вампиры невероятно умны, очень сильны и быстры. Они невосприимчивы к большинству типов обычного оружия, а умение восстанавливать своё здоровье делает их практически неубиваемыми. Единственная слабость вампиров - серебро, наносящее им двойные повреждения. Из-за скрытного образа жизни известно о них очень мало. Считается, что вампиры искусные маги, способные видеть невидимое и легко подчиняющие себе других существ.

Личи

Личи - это колдуны, которые пытались обмануть смерть, продлевая жизнь с помощью заклинаний, что и обратило их в нежить. Немногие сумели спастись после встречи с ними и рассказать об этом. О могуществе личей ходят легенды, и неудивительно, что они способны с лёгкостью одолеть даже опытных воинов. Личи защищены от большей части оружия, регенерируют, видят невидимых существ, да и в целом обладают всеми умениями мага 20+ уровня. Что ж, теперь вы знаете, что бой с личем без надлежащей подготовки, снаряжения и артефактов будет ярким примером безрассудства.

Люди

Как ни печально вносить в этот список представителей нашей расы, но всё же необходимо сказать, что в мире полно тех, кто видит в вас лишь возможность обогащения. Это самые разные люди: некоторые из них пошли дорогой мага, а некоторые отдали предпочтение мечу и щиту. Не стоит недооценивать никого, кто встретится вам на пути. Он может быть подготовлен к бою не хуже вас...





Общие советы и подсказки



Игровой процесс:

Моего персонажа постоянно убивают даже в стартовом подземелье. Что я делаю не так?

Ничего. Подземелье, в котором начинается игра, специально спроектировано так, чтобы подготовить вас к «реальному» миру. Воспользуйтесь этим! По всему подземелью разбросаны сундуки с золотом, оружием и магическими предметами. Если вы тщательно исследуете его и убьёте всех монстров, то выйдете оттуда как минимум с третьим уровнем. И ещё одно: в приподнятых над полом нишах можно отдохнуть, если, конечно, поблизости нет живых врагов.

Не могу получить задание от правителя. Что делать?

Правители выдают задания, основываясь на вашей репутации и уровне. На низких уровнях они вряд ли воспримут вас как достойного кандидата. Будьте терпеливы и продолжайте развиваться. Как только вы достигнете более высокого уровня, репутация станет работать на вас, и вы обнаружите, что правители разных городов ищут вашей помощи.

Как подсчитать количество опыта, необходимого для достижения нового уровня?

Возьмите количество опыта, которое понадобилось вашему персонажу для получения предыдущего уровня, и умножьте его на 1,875. Примерно столько потребуется, чтобы достичь следующего уровня. Мы говорим примерно, ибо на это значение влияет множество факторов, меняющихся в зависимости от выбранного подкласса и его особенностей.

Иногда, прячась за углом, я могу точно прицелиться в монстра, но моё заклинание попадёт в стену. Как же так?

Вы должны запомнить, что для применения заклинания нужно некоторое пространство. Понятно, что это не в ваших интересах, но вам придётся выделить для заклинания чуть больше места. Попробуйте (аккуратно) выглянуть из-за угла немного дальше, перед тем как использовать заклинание.

Кажется, что определёнными классами играть легче. Можно ли пройти игру, выбрав, допустим, Вора?

Да. Некоторые классы на самом деле обладают преимуществом, но им необходимо больше очков опыта для достижения нового уровня. В результате Воры обычно имеют более высокий уровень, чем, скажем, Воины слова. Поэтому у Воров увеличены шансы попасть по противнику, сделать успешный спасительный бросок и лучше развиты базовые характеристики. Однако перед походом в подземелья всё равно обязательно запасайтесь зельями и магическими вещами, ведь именно это зачастую становится решающим в вопросах выживания. Любой класс может пройти любое подземелье множеством способов. Возможно, вы даже изобретёте что-то новое.

Мне хотелось бы отправиться в подземелья прямо сейчас. Где его найти?

Если вы хотите как можно скорее попробовать свои силы в исследовании какого-нибудь подземелья (кроме стартового), попытайтесь поискать одно к югу от Эбонхарта, в провинции Морроувинд. Удачи...

Почему-то игра очень медленно загружается. Бывает, дольше 2 минут. Это можно как-нибудь исправить?

Да. Мы настоятельно рекомендуем, чтобы вы запускали Арену вместе со SMARTDRIVE или любой другой программой для кэширования диска. Во время тестирования мы заметили, что кэширование позволяет уменьшить длительность загрузки с 2 минут до 15 секунд! Инструкции по установке SMARTDRIVE ищите в руководстве по DOS либо зайдите в директорию со SMARTDRIVE (обычно это директория DOS) и наберите:

SMARTDRV /?

Также вы можете отредактировать файл config.sys, добавив следующую строку, при условии, что SMARTDRV установлена на локальном жёстком диске:

DEVICE = DRIVE:\PATH\SMARTDRV.SYS БУКВА ДИСКА

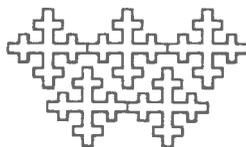
В соответствии с этим примером вы должны ввести в autoexec.bat следующую строку (если SMARTDRIVE находится в директории c:\DOS):

DEVICE=c:\dos\smartdrv.sys c

Учтите, Арена нужно как минимум 600 Кб оперативной памяти для запуска. SMARTDRIVE автоматически попытается загрузиться в верхнюю память DOS. Проблема возникает, если вы загружаете много TRS's (резидентных программ) в верхнюю память DOS. Если SMARTDRIVE не хватает места, то она пытается загрузиться в основную память DOS, тем самым занимая некоторую часть из необходимых 600 Кб оперативной памяти. Поскольку её становится недостаточно для работы Арены, игра может аварийно завершиться. Если вы используете большое количество резидентных программ, мы рекомендуем создать загрузочную дискету. Вы можете отредактировать autoexec.bat на ней, чтобы инициализировать SMARTDRIVE. Это должно обеспечить стабильную работу игры.

Безопасно ли использовать Norton Speed Disk вместе с Ареной? Влияет ли это на что-то?

Да. Вполне безопасно использовать Арена вместе с Norton Speed Disk, к тому же это позволяет уменьшить время доступа к диску. Лучше запускать Speed Disk до установки Арены, но даже если вы сделаете это потом, никаких проблем не возникнет. Выберите пункт Full Optimization при запуске NSD. После завершения дефрагментации вы заметите, что игра работает более быстро и плавно, так как возрастёт скорость поиска данных на жёстком диске.





Руководство по устранению неполадок



Если вы позвонили в службу технической поддержки, пожалуйста, будьте возле своего компьютера.

Прежде чем звонить в службу технической поддержки Bethesda Softworks, попробуйте решить проблему с помощью представленной ниже информации. До того как попробовать любое из этих решений, попытайтесь запустить компьютер с использованием загрузочной дискеты, которую можно создать в меню установки Арены.

Решения, предлагаемые в данном руководстве, предполагают использование встроенного в MS-DOS редактора, **edit**. Он имеет следующие функции:

Запустить редактор	Наберите edit <имя файла>. К примеру, edit a:\autoexec.bat
Открыть файл	Нажмите ALT + F , потом нажмите O и введите имя файла
Сохранить файл	Нажмите ALT + F , потом нажмите S
Выбрать строку	Установите курсор в начало строки и нажмите SHIFT + (стрелку вниз)
Скопировать строку	После выбора строки (строк) нажмите CTRL + INS
Вставить строку	Установите курсор на пустую строку и нажмите SHIFT + INS
Выйти из редактора	Нажмите ALT + F , потом нажмите X

Проблема

«Я не могу освободить достаточно места в основной области памяти для запуска Арены».

Когда компьютер загружает слишком много резидентных программ (драйверы мыши, программы кэширования диска и др.), это может привести к нехватке места в основной области памяти для запуска Арены. Независимо от общего размера RAM вашего компьютера (4 Мб, 8 Мб...) большинство резидентных программ загружаются в первые 640 Кб памяти, называемые основной областью памяти. Для запуска Арены требуется не менее 603 Кб в основной области памяти.

Решение

Создайте загрузочную дискету.

В программе установки Арены вы можете создать загрузочную дискету для запуска альтернативной конфигурации вместо использования AUTOEXEC.BAT и CONFIG.SYS с вашего жёсткого диска. Эта конфигурация будет использовать меньшее число резидентных программ и оставит больше места в основной области памяти для игры.

- Следуйте инструкциям в начале раздела «Установка игры», чтобы запустить программу установки.
- Выберите пункт «Создание загрузочной дискеты» и нажмите **Enter**.
- При запросе вставьте чистую дискету в дисковод А и нажмите **Enter**. Предупреждение: Не оставляйте в дисководе А ни одну из дискет с игрой. Во время создания загрузочной дискеты любая информация с дискеты, находящейся в дисководе А, будет удалена.
- Программа начнёт создавать загрузочную дискету. При запросе «Volume Label» нажмите **Enter**. При появлении запроса «Format another» нажмите **N** и **Enter**.

Вы можете использовать дискету, которую вы создали, вставив её в дисковод А и нажав **CTRL + ALT + DEL**. Компьютер перезагрузится с новой конфигурацией памяти. Иногда может случиться так, что эти действия не освободят достаточно места. Ниже представлены инструкции на этот счёт:

- Вставьте загрузочную дискету в дисковод А и отредактируйте файл *config.sys*, набрав **edit config.sys** и нажав **Enter**.
- Добавьте **“i=b000 - b7ff”** в конец строки **“device=c:\...\emm386.exe...”**. Предупреждение: эти действия нельзя производить с файлом *config.sys* на жёстком диске, ибо это может привести к зависанию Windows.
- Измените все **“device=”** на **“devicehigh=”**. Теперь устройства будут загружаться выше основной области памяти.
- Если имеется строка с драйвером CD-привода, в которой выделяются буферы, уберите выделение буфера, удалив **/M:##** их этой строки.
- Найдите строку, в которой написано **FILES=20** и поменяйте 20 на 50.
- Выйдите из редактора, нажав **ALT + F**, затем **X**, а затем **Y**.
- Отредактируйте файл *autoexec.bat*, набрав **edit a:\autoexec.bat** и нажав **Enter**.
- Если имеется строка о MSCDEX, убедитесь, что она начинается с **“LH...”** и заканчивается на **“/E”**. К примеру, **lh c:\dos\mscdex.exe /d:mscd001 /e**
- Убедитесь, что строка, отвечающая за вызов драйвера мыши, начинается на LH. К примеру, **lh c:\windows\mouse**
- Выйдите из редактора, нажав **ALT + F**, затем **X**, а затем **Y**.
- Проверьте работу новой, оптимизированной загрузочной дискеты, перезапустив компьютер с этой дискетой в дисководе А. Нажмите **CTRL + ALT + DEL**, чтобы перезагрузить компьютер.

Примечания:

- Затруднительно освободить достаточно места в основной области памяти при использовании DoubleSpace или других программ кэширования диска. В некоторых случаях менеджер памяти может освободить больше памяти, чем EMM386, но не всегда.

- Хотя SmartDrive, программа для кэширования диска, поставляемая с DOS, ускоряет доступ к диску, она использует 28 Кб в основной области памяти. Иногда просто не хватает памяти, чтобы запустить её.

Проблема

«Возникает сообщение об ошибке «Invalid drive specification» при попытке запустить Арену».

Это сообщение появляется, если при создании загрузочной дискеты ваши CD-приводы были добавлены неправильно.

Решение

- Сперва найдите строки конфигурации ваших CD-приводов в файлах *autoexec.bat* и *config.sys* на вашем жёстком диске. В DOS введите **edit c:\autoexec.bat** и нажмите **Enter**.
- Найдите строку с «MSCDEX». К примеру,
lh c:\dos\mscdex.exe /d:mscd001 /e
- Скопируйте эту строку в *autoexec.bat* на загрузочной дискете.
 1. Выделите строку «MSCDEX» и скопируйте её, нажав **CTRL + INS**.
 2. Откройте файл **a:\autoexec.bat**. Выберите файл курсором и нажмите **Enter**.
 3. Установите курсор на чистую строку и вставьте строки, нажав **SHIFT + INS**.
- Выйдите из редактора, нажав **ALT + F**, затем **X**, а затем **Y**. Отредактируйте файл *config.sys* на жёстком диске, набрав **edit c:\config.sys** и нажав **Enter**.
- Найдите строку с «DEVICE=». Обычно в этой строке упоминается буква вашего CD-привода или его коммерческое название. Также почти в конце этой строки должно быть «/D:». К примеру, **devicehigh=c:\sb16\drv\sbcd.sys /d:mscd001**
- Скопируйте эту строку в *config.sys* на загрузочной дискете.
 1. Выделите строку «DEVICE» и скопируйте её, нажав **CTRL + INS**.
 2. Откройте файл **a:\config.sys**. Установите курсор на чистую строку и вставьте строки, нажав **SHIFT + INS**.
- Выйдите из редактора, нажав **ALT + F**, затем **X**, а затем **Y**.
- Если после этого проблема не исчезла, убедитесь, что в добавленных строках есть указание на диск C.

Пример: Изменить: **devicehigh=\dev\cd. ...**
 На: **devicehigh=c:\dev\cd...**

 Изменить: **lh \bin\mscdex. ...**
 На: **lh c:\bin\mscdex. ...**

Проблема

«В Арене нет звука, если я использую загрузочную дискету».

При создании загрузочной дискеты могли быть не распознаны некоторые строки конфигурации звука.

Решение

Если у вас появились проблемы со звуком в игре при использовании загрузочной дискеты, вам понадобится вручную добавить строки конфигурации звука в `config.sys` и/или `autoexec.bat` с загрузочной дискеты. Если это не поможет, проверьте правильность настройки звуковой карты (IRQ, DMA, IO ADDRESS) в программе установки. Обратитесь к руководству к вашей звуковой карте, чтобы определить эти настройки.

- Найдите строки конфигурации CD-привода в файлах `autoexec.bat` и `config.sys` на вашем диске C. Для этого в DOS введите **edit c:\autoexec.bat** и нажмите **Enter**.
- Найдите строку(и) драйвера вашей звуковой карты.

Например: **set sound=c:\sb16**
set blaster=a220 I5 d1 h5 p330 t6
c:\sb16\diagnose /s

- Скопируйте эту строку(и) в `autoexec.bat` на загрузочной дискете.
 1. Выделите строку и скопируйте её, нажав **CTRL + INS**.
 2. Откройте файл **autoexec.bat**. Выберите файл курсором и нажмите **Enter**.
 3. Установите курсор на чистую строку и вставьте строки, нажав **SHIFT + INS**.
- Выйдите из редактора, нажав **ALT + F**, затем **X**, а затем **Y**. Отредактируйте файл `config.sys` на жёстком диске, набрав **edit c:\config.sys** и нажав **Enter**.
- Найдите строку(и) драйвера вашей звуковой карты. К примеру,
devicehigh=c:\sb16\drv\ctsb16.sys /unit=0 /blaster=a:220 I:5 d:1 h:5
- Скопируйте эту строку(и) в `config.sys` на загрузочной дискете.
 1. Выделите строку «DEVICE» с помощью **<SHIFT> +** и скопируйте её, нажав **CTRL + INS**.
 2. Откройте файл **a:\config.sys**. Установите курсор на чистую строку и вставьте строки, нажав **SHIFT + INS**.
- Выйдите из редактора, нажав **ALT + F**, затем **X**, а затем **Y**.

Проблема

«Моя мышка не работает в Арене».

Если при загрузке компьютера с загрузочной дискеты в игре не работает мышь, значит в *autoexec.bat* на загрузочной дискете неправильно прописаны команды для мыши. Программа установки не скопирует строки драйвера мыши, если название файла драйвера не *mouse.com*.

Решение

- Откройте файл *autoexec.bat* с жёсткого диска, набрав **edit c:\autoexec.bat** и нажав **Enter**.
- Найдите строку драйвера вашей мыши. Для большинства мышек в этой строке будет написано следующее: **lh c:\dos\mouse** или **c:\mouse\lmouse.com**
- Скопируйте эту строку в *autoexec.bat* на загрузочной дискете.
 1. Выделите строку и скопируйте её, нажав **CTRL + INS**.
 2. Откройте файл **a:\autoexec.bat**. Выберите файл курсором и нажмите **Enter**.
 3. Установите курсор на чистую строку и вставьте строки, нажав **SHIFT + INS**.
- Выйдите из редактора, нажав **ALT + F**, затем **X**, а затем **Y**.
- Теперь нужный драйвер мыши добавлен на вашу загрузочную дискету.
- Теперь вам надо удалить неправильный драйвер мыши, вписанный в *autoexec.bat* при создании загрузочной дискеты.
- Удалите строку, в которой содержится **LH MOUSE**, установив на неё курсор и нажав **CTRL + Y**.
- Сохраните файл, нажав **ALT + F**, затем **X**, а затем **Y**.

Теперь на вашей загрузочной дискете прописан правильный драйвер мыши.

- Если в *autoexec.bat* на вашем жёстком диске нет строки драйвера мыши, она может быть в файле *config.sys*. В этом случае сделайте всё, что описано выше, заменив все отсылки к *autoexec.bat* на *config.sys*.
- Если же вы не нашли драйвер мыши ни в *config.sys*, ни в *autoexec.bat*, попробуйте поискать его на диске C. Ищите файл **MOUSE.COM** или **MOUSE.EXE** в корневых каталогах DOS или Windows либо в специальной директории мыши.
- Обнаружив **MOUSE.COM** или **MOUSE.EXE**, запишите путь к найденному файлу. Если файл **MOUSE.COM** расположен в директории Windows, этот путь будет следующим **C:\WINDOWS\MOUSE.COM**. Внесите найденный путь в *autoexec.bat* на вашем жёстком диске.

Пример: Вы нашли файл **AMOUSE.COM** в директории **MOUSE** на диске **C:**. Путь к этому файлу должен быть следующим **C:\MOUSE\AMOUSE.COM**. Тогда строка, которую вы должны добавить в **autoexec.bat** на жёстком диске должна выглядеть как **LH C:\MOUSE\AMOUSE.COM**

Проблема

«Появляется сообщение об ошибке «Not enough EMS», когда я запускаю Арену».

Для стабильной работы Арене нужна расширенная память. Эта память должна быть выделена из доступной расширенной памяти компьютера (XMS) с помощью EMM386 или другого менеджера расширенной памяти.

Решение

Создать загрузочную дискету и настроить её на использование большего количества встроенной памяти, если это необходимо.

- Создайте загрузочную дискету с помощью программы установки Арены, как описано в начале руководства по устранению неполадок. В большинстве случаев загрузочная дискета освободит достаточно расширенной памяти для запуска Арены. Если же памяти всё равно не хватает, вы можете перенастроить дискету следующим образом:
 1. Отредактируйте файл **config.sys** на загрузочной дискете, набрав **edit a:\config.sys** и нажав **Enter**.
 2. Найдите строки конфигурирующие EMM386. К примеру, **device=c:\dos\emm386.exe ram 2800**
 3. Выделите больше памяти из XMS для использования в качестве EMS. Если у вас 4 Мб RAM, измените 2800 на 4000. Если у вас 8 Мб RAM, измените 2800 на 8000. (После совершения этого изменения при запуске будет отображаться сообщение «...expanded memory pool adjusted...»).
 4. Выйдите из редактора, нажав **ALT + F**, затем **X**, а затем **Y**.
- Теперь загрузочная дискета должна быть настроена на использование достаточного количества EMS.

Проблема

«Я запустил программу Double/DriveSpace и теперь загрузочная дискета не может получить доступ к сжатому диску».

Решение

- Если загрузочному диску нужно запустить DBLSPACE, добавьте строку **device=c: \dos\dblspace.sys /move** в *config.sys*.
- Если загрузочному диску нужно запустить DRVSPACE, добавьте строку **device=c: \dos\drvspace.sys /move** в *config.sys*.

Проблема

«При запуске Арены появляется чёрный экран, и компьютер зависает».

Решение

Если вы неправильно настроили звуковой/музыкальный IRQ в программе установки, Арена будет отображать чёрный экран и зависать при запуске. Обратитесь к руководству к вашей звуковой карте, чтобы определить настройки карты (IRQ, DMA, IO ADDRESS). После этого запустите программу установки и настройте звук, как это описано в разделе «Настройка Арены в соответствии с конфигурацией вашей системы». Если это не решило проблему и вы используете загрузочную дискету, прочитайте советы по решению проблемы «В Арене нет звука, если я использую загрузочную дискету».

Проблема

«Арена зависает, если я пытаюсь сохраниться в городе».

Решение

Выйдите за городские ворота. Сохраните игру в пустошах. В дальнейшем, где бы вы ни сохранились, при попытке сохраниться игра зависать не будет.

Проблема

«Арена медленно работает».

Даже учитывая, что Арена будет работать на 80386/25, мы рекомендуем вам использовать 80486/33DX или более быстрый процессор.

Решение

Уменьшите «Видимость» в меню игры. Если игра всё равно работает слишком медленно, попробуйте добавить следующую строку в начало вашего autoexec.bat: **lh c:\dos\smartdrv.exe**

Проблема

«Арена часто зависает».

У частого зависания Арены может быть несколько причин. Наиболее распространённой является недостаток свободного места в основной области памяти. На втором месте проблемы со звуковой картой. Гораздо реже источником ошибок выступает несовместимость Арены с каким-либо драйвером или утилитой на вашем компьютере.

Решение

А. Освободите основную область памяти.

- Арене нужно 603 Кб в основной области памяти. Если доступно слишком мало памяти, Арена будет зависать.
- В DOS наберите **mem** и нажмите **Enter**. Так вы узнаете количество свободной памяти в основной области памяти. Если это количество ниже 603 Кб, обратитесь к советам по проблеме «Я не могу освободить достаточно места в основной области памяти для запуска Арены».

Б. Проверьте настройки звуковой карты.

- Запустите программу установки и выставьте звуковую и музыкальную карты в режим «Без звука».
- Если при выключенном звуке зависания не происходят, скорее всего, у вас возникли проблемы с настройкой звуковой карты. Вам нужно проверить, правильно ли настроена звуковая и музыкальная карты в программе установки. Для получения дополнительных инструкций обратитесь к руководству по установке. Если это не решило проблему, и вы используете загрузочную дискету, прочитайте советы по решению проблемы «В Арене нет звука, если я использую загрузочную дискету».

В. Проверьте совместимость с операционной системой, программами управления памятью и другими утилитами.

- Арена проверялась на следующих конфигурациях:
MS-DOS 5.0+, IBM PC-DOS 5.0+, EMM386, QEMM 7.0+
- Арена не конфликтует с:
386MAX, Multimedia Cloaking, O/S 2, QEMM (before version 7.0)
- Мы обнаружили некоторые аппаратные несовместимости с системами Packard Bell. Некоторые из этих машин просто не совместимы с IBM. Зачастую это проявляется в виде некорректного отображения шкалы здоровья, запаса сил и маны, хотя могут возникнуть и другие проблемы. Это не связано с программой.

Предметный указатель

А

Автокарта/Континентальная карта 34, 57
Акробаты 22
Альтмеры 20
Аргониане 20
Ассасины 22
Атака 32, 77

Б

Барды 23
Бестиарий 81
Благословение 44
Боевые маги 27
Болезни 79
Босмеры 20
Бретоны 19

В

Варвары 25
Взлом 54
Взломщики 21
ВНС 12, 15
Воин слова 27
Воины 23
ВОЛ 11, 14
Воровство 32, 53
Воры 21
Второй сев 42

Г

Где находится... 43
Гильдия воров 51
Гильдия магов 44, 51
Городские ворота 50

Д

Данмеры 20
Дворец 50
День любящих сердец 42
День рождения Императора 42
День сказок при свечах 42
День шутника 42

Дневник 33

Ж

Жулики 22

И

ИНТ 11, 14
Использование 32, 65
Использование заклинаний 32, 67
Исцеление 44

К

К защите 14
Календарь 40
Клавиатура 37
Клавиша ESC 35
Клинки 52
Книга заклинаний 67, 69
Конец жатвы 42
Кто вы? 42
Курсор 'X' 37

Л

ЛВК 11, 14
Лечение 44
Лучники 24

М

Магазины 46
Маги 25
Магия 59
Максимальный вес 14
Мана 14
Модификаторы 14
Молитва северному ветру 42
Молитва южному ветру 42
Монахи 25
Мышь 31, 36

Н

Некроманты 52
Норды 19
Ночные клинки 27

О

Обычное оружие 49
Отдых 33
Отравление 80

П

Парализация 80
Первый сев 42
Подземный король 52
Поиск на карте 57
Покупка выпивки 45
Покупка заклинаний 44
Покупка зачарованных предметов 45
Покупка зелий 45
Покупка оружия и брони 46
Получение заданий 43
Попадание 14
Портовые крысы 52
Праздник новой жизни 42
Праздники 39
ПРВ 12, 15
Продажа оружия и брони 46
Проклятия 80
Прыжки 36
Пустоши 58
Путешествия 57

Р

Распознавание магии 45
Распределение параметров 10
Редгарды 19
Ремонт вещей 46
Рыцари 24

С

Свойства металлов 48
Середина года 42
СИЛ 11, 14
СКР 11, 15
Слухи 43, 45
Создание заклинаний 44, 59
Солнечный отдых 42
Сопrotивление магии 14
Состояние персонажа 30
Статус персонажа 32
Стражники 53

Странники 24
Съём комнаты 45

Т

Таблица получения уровней классами 29
Таверны и трактиры 45
Тёмное братство 51
Торговля 55
Трофеи 78

У

УДЧ 12, 15
Уровень брони 18, 47
Урон 14

Ф

Фестиваль воинов 42
Фестиваль торговцев 42

Х

Хаджиты 19
Харизма 15

Ц

Целители 26

Ч

Чародеи 26

Ш

Шабаш ведьм 42

Щ

Щиты 48

Э

Элементы брони 47
Эффекты, даваемые снаряжением 47
Эффекты заклинаний 63

Н

НР за отдых 15
НР за уровень 15

N

Norton Speed Disk 87

S

SMARTDRIVE 86