

RISEN™

A knight in ornate, dark metal armor with a large, flowing white cape stands in a lush, dark jungle at night. He holds a sword in his right hand. In the background, a volcano is visible under a dark sky with a bright lightning bolt striking down. The overall atmosphere is dramatic and epic.

РУКОВОДСТВО
ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

⚠ Предупреждение о возможном вреде для здоровья при игре в видеоигры

Эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету

Небольшой процент людей подвержен припадкам от воздействия визуальных эффектов, например мерцающего света или изображений, которые могут появляться в видеоиграх. Люди, не испытывавшие ранее подобных приступов и не страдающие эпилепсией, могут не знать о своей болезни, которая может спровоцировать эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету.

Симптомы этих приступов могут быть различными. К ним относятся: головокружение, искажение визуального восприятия, судороги лицевых мышц, нервный тик, подергивание либо дрожание рук или ног, потеря ориентации, спутанность либо кратковременное помутнение сознания. Припадки также могут сопровождаться потерей сознания или конвульсиями, в результате которых можно упасть или удариться о находящиеся рядом предметы и получить травму.

Если вы обнаружили у себя любой из этих симптомов, немедленно прекратите играть и проконсультируйтесь с врачом. Родители должны следить за состоянием детей и спрашивать у них о наличии вышеописанных симптомов, так как дети и подростки более подвержены таким приступам, чем взрослые. Риск возникновения эпилептических припадков, связанных с повышенной чувствительностью к свету, можно снизить, если принять следующие меры: сидеть как можно дальше от экрана, использовать экран с меньшей диагональю, играть в хорошо освещенной комнате, не играть в сонном или усталом состоянии.

Если вы или ваши родственники страдаете припадками или эпилепсией, перед началом игры обязательно проконсультируйтесь с врачом.

Рейтинговая система PEGI и руководство действуют исключительно в странах, в которых приняты соответствующие законы.

Что представляет собой система PEGI?

Рейтинговая система PEGI предназначена для классификации видеоигр, что позволяет защитить детей младшего возраста от непредназначенных для них игр. **ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:** это не имеет ничего общего с уровнем сложности игр. Система PEGI состоит из двух элементов и позволяет родителям и покупателям детских видеоигр осознанно подходить к выбору игр, соответствующих возрасту детей. Первым элементом является возрастной рейтинг:



Вторым элементом являются значки, которые обозначают тип содержимого игры. Количество таких значков на упаковке зависит от игры. Возрастной рейтинг игры отражает степень данного содержимого. Существуют следующие значки:



СЦЕНЫ НАСИЛИЯ



НЕНОРМАТИВНАЯ ЛЕКСИКА



УСТРАШЕНИЕ



СОДЕРЖИМОЕ СЕКСУАЛЬНОГО ХАРАКТЕРА



УПОТРЕБЛЕНИЕ НАРКОТИКОВ



ДИСКРИМИНАЦИЯ



ИЗОБРАЖЕНИЕ АЗАРТНЫХ ИГР



PEGI ONLINE

pegionline.eu

Дополнительные сведения см. на веб-узле <http://www.pegi.info> и pegionline.eu

Введение

На небе стучатся тучи, и ветер громыхает ставнями на окнах.
Люди попрятались по домам. Грядет буря, какой свет не видывал.
Земля дрожит, и из ее недр появляются древние храмы. А с ними на поверхность выходят невиданные создания.

В море гуляют тайфуны и ураганы. На суше разгораются пожары.
Древние силы уносят тысячи жизней. Настали темные времена, и с каждым часом надежда на спасение тает, ибо боги покинули этот мир.
Люди остались в одиночестве перед лицом *Темной волны*.

Только нескольким поселениям людей удалось избежать катастрофы.
Среди них – становище на вулканическом острове, на берег которого вас выбросило после кораблекрушения. Неизвестная сила защищает остров от надвигающейся беды. Но защита эта слабеет...

Удастся ли вам предотвратить катастрофу? Какое отношение ко всему этому имеют храмы и загадочные силы?
Хотите присоединиться к инквизиции и стать воином Ордена, чтобы раскрыть тайны храмов? Или же встанете на сторону разбойников, укравшихся в болотах? А может, ваше место среди магов вулканической крепости, где вы можете познать тайны магии...

В мире *Risen* все пути открыты. Практически любую проблему можно решить разными способами. В этой ролевой приключенческой игре вас ждут новые друзья, коварные монстры, скрытые сокровища, опасные ловушки, загадочные головоломки, а также неожиданные повороты сюжета, древние легенды и тайны.
Какой путь вы выберете? Каким образом измените судьбу острова и его жителей? Все это зависит только от вас.

Остров ждет вас. Вперед, к приключениям!..

RISEN



Содержание

Введение	3
Перед началом игры	8
Установка.....	8
Запуск игры.....	8
Удаление игры.....	8
Что делать, если.....	8
Главное меню	10
Продолжить.....	10
Игра	10
Настройки.....	11
Авторы.....	13
Выход.....	13
Управление	14
Важные команды.....	14
Клавиша действия.....	14
Передвижение.....	14
Оружие.....	14
Снаряжение.....	15
Дневник.....	15
Карта.....	15
Меню персонажа.....	15
Меню персонажа	16
Снаряжение.....	16
Оружие.....	17
Доспехи и шлемы	18
Украшения.....	18
Статистика персонажа	18
Параметры.....	19
Защита.....	20

Навыки	20
Владение оружием.....	20
Магия кристаллов.....	21
Умения.....	22
Рунная магия.....	23
Воровство.....	23
Интерфейс	25
Оружие.....	25
Панель быстрого доступа.....	25
Здоровье и мана.....	25
Компас.....	25
Действия	26
Торговля.....	26
Преодоление препятствий.....	26
Факелы.....	27
Скрытность.....	27
Сон.....	27
Приготовление еды.....	28
Приготовление эликсиров.....	28
Изготовление свитков.....	29
Кузнечное дело.....	29
Камни телепортации.....	29
Сокровища.....	30
Фоновые объекты.....	30
Дневник	31
Задания.....	31
Карты.....	32
Фракции	34
Инквизиция.....	34
Бандиты.....	35
Маги Вулканической Крепости.....	36

Главные персонажи	38
Инквизитор Мендоса.....	38
Командант Карлос.....	38
Мастер Игнатий.....	38
Дон Эстебан.....	39
Пэтти.....	39
Друид Элдрик.....	39
Обестиарий	40
Морской гриф.....	40
Жалящая крыса.....	40
Кабан.....	41
Могильный мотылек.....	41
Когтистый мотылек.....	41
Волк.....	42
Карл.....	42
Скелет.....	43
Громовой ящер.....	43
Травы и растения	44
Начало игры	46
Вопросы и ответы по игре	54
Авторы	58
Особая благодарность	61
Техническая поддержка	64
Лицензионное соглашение	65

Перед началом игры

Установка

Вставьте диск с игрой *Risen* в DVD-привод. Если автоматическое распознавание диска включено, мастер установки запустится автоматически. В противном случае необходимо запустить его вручную. Для этого дважды щелкните по иконке *Мой компьютер*, а затем выберите иконку DVD-привода. После этого дважды щелкните по файлу *Autostarter.exe*. Откроется меню. Нажмите кнопку *Установить* и следуйте инструкциям на экране, чтобы установить *Risen*.

Запуск игры

С диска

Вставьте диск с *Risen* в DVD-привод. Откроется меню игры. Нажмите кнопку *Играть*, чтобы запустить игру с диска.

С рабочего стола или из меню Пуск

Если диск с игрой *Risen* уже находится в приводе, но меню игры не открылось автоматически, игру можно запустить вручную. Для этого войдите в меню *Пуск*, выберите пункт *Программы*, *Deep Silver*, а затем *Risen*. Выберите пункт *Играть в Risen*. Если в процессе установки вы создали ярлык игры на рабочем столе, игру можно запустить, дважды щелкнув по ярлыку *Risen*.

Удаление игры

Удалить игру *Risen* можно в любое удобное для вас время. Для этого выберите пункт *Программы* в меню *Пуск*. Затем выберите папку *Risen* и пункт *Удалить Risen*. Учтите, что в Windows Vista удалить игру через меню *Программы* не всегда возможно, если у вас включен контроль учетных записей. В этом случае рекомендуется удалять игру через меню *Программы и компоненты* в панели управления Windows.

Что делать, если...

...игра не устанавливается?

Удостоверьтесь, что ваш компьютер соответствует минимальным системным требованиям *Risen*. Если ваш DVD-привод не может прочитать диск с игрой *Risen*, свяжитесь со службой поддержки Deep Silver.

...игра не запускается?

а) Удостоверьтесь, что ваш компьютер соответствует минимальным системным требованиям *Risen*.

б) Проверьте настройки системы. Все установленные драйверы, особенно драйверы видеокарты, должны быть последней версии. Драйвер последней версии для своей видеокарты вы найдете на сайте производителя. Обновив драйверы, переустановите последнюю версию DirectX®.

в) Удостоверьтесь, что у вас установлена последняя версия DirectX®. Последнюю версию DirectX® можно скачать с сайта directx.microsoft.com. Кроме того, новые версии DirectX® можно найти на дисках, идущих в комплекте с игровыми журналами.

г) Удостоверьтесь, что DirectX® работает на вашей системе без ошибок. Для этого откройте меню *Пуск* и выберите пункт *Выполнить*. Введите команду *dxdiag* в поле открывшегося окна и нажмите *Enter*. Запустится средство диагностики, которое поможет вам выяснить, совместимы ли драйверы DirectX® с вашей системой и есть ли какие-нибудь проблемы при их запуске.

...игра подтормаживает?

Обширный и максимально детализированный мир *Risen* значительно повышает требования к компьютерной системе. В главном меню игры выберите пункт *Настройки* и перейдите в *Системное меню*. Постепенно повышайте быстрдействие игры, пока *Risen* не перестанет «тормозить». Например, для старых систем рекомендуется снизить качество текстур, детализацию теней и качество эффектов.

Главное меню

После запуска игры автоматически откроется главное меню *Risen*. Здесь вы можете начать новую игру, вернуться к сохраненной или сохранить текущую игру. Кроме того, можно изменить игровые настройки, включая управление, графику, звук и производительность.



Продолжить

Выберите пункт *Продолжить*, чтобы загрузить последнюю сохраненную игру.

Игра

В этом разделе меню можно начать новую игру, а также загрузить или сохранить игру. При сохранении игры вы можете задать ей собственное уникальное имя. Кроме того, в этом же разделе возможен просмотр ваших достижений в игре *Risen*.



Достижения

За выполнение некоторых заданий, уничтожение определенного количества противников, изучение отдельных навыков и выполнение целого ряда других действий в игре *Risen* вы будете получать очки достижений. В зависимости от того, насколько сложно получить то или иное достижение, количество очков варьируется от 10 до 50. Всего в игре

предусмотрено 50 достижений на общую сумму в 1000 очков. В этом разделе меню можно просмотреть список полученных и доступных достижений. Обратите внимание, что некоторые достижения становятся доступны только в процессе прохождения игры. Это сделано для того, чтобы вы не могли заранее получить информацию о сюжете игры!

Настройка

В этом разделе можно изменить различные игровые настройки.

Графика

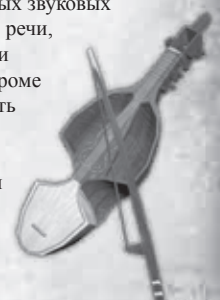
В этом меню можно выбрать видеокарту и разрешение экрана для игры *Risen*. Кроме того, здесь же можно настроить яркость и контрастность изображения с помощью соответствующих бегунков.



Подсказка. Если у вас устаревшее оборудование или игра «тормозит», выберите меньшее разрешение с более низкой частотой смены кадров... Уровень детализации графики снизится, но игра будет работать более гладко!

Звук

В этом разделе можно настроить громкость различных звуковых компонентов игры: речи, музыки, эффектов и фоновых звуков. Кроме того, можно выбрать аудиодрайвер, который будет использоваться для воспроизведения звука в игре. Для этого выберите пункт *Воспроизведение*. Рекомендуется установить значение *Аппаратный*.



Управление

В этом меню можно настроить управление в соответствии с собственными предпочтениями, если вас не устраивают стандартные настройки. Для просмотра всего списка воспользуйтесь прокруткой. В игре *Risen* для управления рекомендуется использовать клавиатуру и мышь. Более подробную информацию по этой теме вы найдете в разделе «Управление» данного руководства.



Параметры игры

В этом разделе можно выбрать уровень сложности игры, инвертировать ось Y для мыши и включить отображение субтитров для диалогов. Также здесь можно включить отображение подсказок и уведомлений о достижениях.

Подсказка. По умолчанию в игре выбран средний уровень сложности. Если вы не справляетесь с противниками, можете в любой момент переключиться на легкий уровень. И наоборот, можно выбрать сложный уровень, если у вас уже есть опыт в играх, подобных *Risen*!

Качество

В этом разделе можно настроить детализацию графики *Risen* в соответствии с быстродействием вашей системы, чтобы избежать «подтормаживания» игры. Чем выше качество текстур, детализация теней, качество эффектов и т. д., тем больше должна быть мощность процессора для нормального воспроизведения игры. Если изображение в игре вибрирует или зависает, рекомендуется снизить параметры в разделе *Качество*... Детализация графики при этом снизится, но игра будет идти более гладко!



Авторы

В этом разделе находится информация о компании *Piranha Bytes* и всех трудобивых господах, пожертвовавших годами своей жизни ради того, чтобы вы могли насладиться этой игрой.

Выход

Выберите этот пункт, чтобы вернуться в унылую мрачную реальность.



Управление

Все параметры управления в *Risen* можно настроить в меню *Настройки / Управление*. Особое внимание стоит уделить следующим командам.

Важные команды

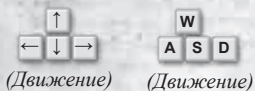
Клавиша действия

Левая кнопка мыши

Если в поле зрения находится персонаж, противник или предмет, имя/название которого отображается на экране, вы можете выполнить определенное действие по отношению к данному объекту. Нажмите клавишу действия, чтобы выполнить нужное вам действие: поговорить с кем-то, взять предмет, открыть дверь, лечь в кровать, поджарить мясо на огне, нанести удар, блокировать удар противника и т. д.

Передвижение

Клавиши передвижения продублированы следующим образом:



Чтобы переключиться между ходьбой и бегом, удерживайте клавишу

Чтобы подпрыгнуть, используйте клавишу

Оружие

Средняя кнопка мыши
(активировать режим боя)

Если перед вами стоит противник, нажмите среднюю кнопку мыши, чтобы вытащить оружие. Для выполнения атак и комбинаций ударов используйте клавишу действия и клавиши передвижения вперед, влево и вправо. Если у вас есть щит, можете блокировать удары противника с помощью правой кнопки мыши. Кроме того, можно переключаться между оружием ближнего и дальнего боя (если оно есть) с помощью клавиш и . Учтите, что многие действия (поговорить, взять предмет и т. д.) недоступны в режиме боя!

Снаряжение

Чтобы просмотреть снаряжение, нажмите клавишу *I*. В открывшемся окне вы увидите все предметы, которые носите с собой. Они собраны в ряды ячеек, отсортированные в зависимости от типа предмета (оружие, алхимия, магия, письма и т. д.). Чтобы прочитать заклинание, щелкните по соответствующему предмету в снаряжении и выберите цель. Если хотите взять в руки другое оружие или предмет, сделать это можно в меню персонажа (нажмите клавишу *C*, чтобы открыть его).

Дневник

В дневнике можно просмотреть все незавершенные задания, которые вы согласились выполнить, а также все уже выполненные поручения. Если вы не знаете, как выполнить задание, просмотрите дневник. Здесь содержится самая важная информация обо всех поручениях. Более подробную информацию на эту тему вы найдете в разделе «Дневник» данного руководства.

Карта

Нажмите в процессе игры клавишу *M*, чтобы открыть карту игрового мира и, если это возможно в текущей локации, карту области или задания. Карта мира поможет вам примерно сориентироваться на вулканическом острове. Карта области представляет собой подробное описание некоторых важных пунктов (например, лагеря разбойников, порта или крупных подземелий). На карте задания отмечены персонажи, которые имеют отношение к выполнению соответствующего поручения.

Меню персонажа

В меню персонажа перечислены все ваши параметры и навыки. Кроме того, в этом же разделе можно получить доступ к снаряжению и взять в руки оружие или щит, а также надеть кольца и использовать другие предметы. Более подробную информацию по этой теме вы найдете в разделе «Меню персонажа» данного руководства.



Меню персонажа

Нажмите в процессе игры клавишу С, чтобы открыть меню персонажа и просмотреть текущее снаряжение. Помимо всего прочего, в этом разделе можно передать в руки персонажу оружие, надеть доспехи и украшения.

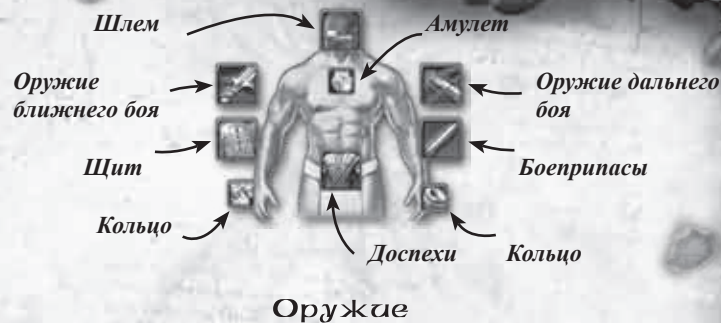
Совет. Повышение уровня

За каждого поверженного противника, за каждое выполненное поручение вы будете получать опыт. Набрав определенное количество очков опыта, вы перейдете на следующий уровень развития. Это значит, что ваш максимальный уровень вы здоровья увеличится. Кроме того, при переходе на следующий уровень вы получаете определенное количество очков обучения, которые можно потратить на приобретение или улучшение навыков и параметров.

Снаряжение



RISEN



В игре предусмотрено оружие двух типов: для ближнего и дальнего боя.

Оружие ближнего боя

Одновременно можно пользоваться только одним оружием ближнего боя. Разбойники предпочитают использовать в качестве оружия секиры и мечи. Вместе с мечом они могут брать щит для отражения вражеских атак. Однако при использовании посоха это невозможно, так как посох является двуручным оружием. Чтобы заблокировать удар противника, нажмите правую кнопку мыши. Учтите, что нельзя одновременно наносить и блокировать удар!

Совет. Комбинации ударов – чем больше у вас опыта владения оружием, тем больше различных атак вы сможете выполнять. Кроме того, можно объединить несколько атак в серию, чтобы стремительно нанести противнику два, три или четыре удара подряд. С помощью клавиш со стрелками можно изменить тип удара. В бою рекомендуется постоянно менять тактику, так как разные враги по-разному реагируют на атаку.

Оружие дальнего боя

С помощью лука или арбалета можно нанести повреждения противнику на расстоянии, прежде чем вступить в ближний бой. Для оружия дальнего боя требуются стрелы (и болты), которые приобретаются у торговцев. Кроме того, снаряды можно найти у трупов поверженных противников.

Подсказка. Подготовив арбалет к бою, нажмите правую кнопку мыши. Появится перекрестие, которое поможет вам прицелься! И учтите, что болты летят по прямой траектории, а стрелы лука – по дуге!

Доспехи и шлемы

Помимо оружия ближнего и дальнего боя можно использовать различные щиты, доспехи, шлемы и разнообразные украшения. Каждый предмет обладает индивидуальными характеристиками, которые повышают ваши параметры или навыки. Простое оружие и щиты достать относительно просто. Например, их можно взять у поверженных противников. А вот доспехи найти сложнее. В большинстве случаев лидер выбранной вами фракции предоставит вам тяжелый доспех за приличную горсть золотых. Впоследствии вы сможете найти более легкие доспехи и шлемы у различных торговцев.

Подсказка. Доспехи и щиты предоставляют защиту разного уровня от вражеских атак: клинкового, дробящего, колющего оружия, огня или магии. Чем выше стоимость доспехов, тем лучше они защищают от соответствующих атак.

Украшения

Амулеты и кольца способны улучшать параметры и навыки вашего персонажа. Одновременно можно носить два кольца и один амулет. Украшения находятся в разных местах, включая трупы противников, сундуки и торговые лавки.

Статистика персонажа

В процессе игры ваш персонаж развивается, приобретает и улучшает определенные параметры и навыки. Параметрами являются физические характеристики – например такие, как сила и ловкость. Такие умения, как карманные кражи или умение красться, относятся к категории навыков.

Параметры

В разделе параметров в меню персонажа перечислены ваши физические характеристики. Здесь же указано, к какой фракции вы принадлежите.

Уровень: уровень показывает, насколько вы опытни.



Сила

Большая сила позволяет использовать лучшее оружие. Кроме того, она дает возможность наносить больше повреждений в ближнем бою. Некоторое оружие можно использовать только в том случае, если ваша сила достигла определенного уровня.



Ловкость

Высокая ловкость позволяет использовать лучшие луки. Кроме того, она дает возможность наносить больше повреждений в дальнем бою.



Мудрость

Интеллект позволяет познать тайну магических печатей.



Мана

Ваш текущий уровень маны. Он показывает, какой магической силой вы обладаете на данный момент.



Очки здоровья

Ваш текущий уровень жизненной энергии. Он показывает, насколько вы здоровы в данный момент.









Очки обучения

Текущее количество очков обучения. Очки обучения необходимы для улучшения параметров и приобретения новых навыков.

Подсказка. В ходе игры вам будут попадаться книги, каменные таблички, эликсиры и травы, улучшающие параметры и навыки. Например, книги и таблички навсегда повышают мудрость, а корень огра положительно влияет на силу. Инструкторы способны повысить ваши параметры и навыки (в обмен на очки обучения) только до определенного уровня. Поэтому зелья и травы рекомендуется использовать после прохождения обучения у всех инструкторов!

Защита

В этом разделе меню персонажа указано, насколько хорошо вы защищены от разных типов оружия.

-  **Защита от клинкового оружия**
Уровень вашей защиты от клинкового оружия и монстров.
-  **Защита от дробящего оружия**
Уровень вашей защиты от дробящего оружия.
-  **Защита от колющего оружия**
Уровень вашей защиты от колющего оружия и оружия дальнего боя.
-  **Защита от огня**
Уровень вашей защиты от магических огненных атак.
-  **Защита от льда**
Уровень вашей защиты от магических ледяных атак.
-  **Защита от магии**
Уровень вашей защиты от магических снарядов.






Навыки

Навыки – это умения, которым можно научиться у инструкторов.

Владение оружием

Здесь перечислены освоенные вами боевые приемы. Все боевые навыки можно повысить на десять уровней. Чтобы выжить, необходимо быть хорошим воином. Поэтому вам следует мастерски овладеть хотя бы одним боевым навыком! Чем лучше вы владеете тем или иным приемом, тем выше ваши шансы поразить противника и нанести ему серьезные повреждения. Кроме того, при повышении уровня боевого навыка у вас появляются дополнительные возможности. Например, вы можете овладеть новыми приемами атаки или выполнения комбинаций. При выполнении критических ударов наносятся дополнительные повреждения, равные силе вашего персонажа!




Подсказка. Разбойники используют мечи и топоры, а маги и воины Ордена предпочитают посохи!

-  **Меч**
Умение использовать мечи и легкое оружие ближнего боя.
-  **Топор**
Умение использовать топоры и тяжелое оружие ближнего боя.
-  **Посох**
Умение использовать посох и копье.
-  **Лук**
Умение использовать лук и стрелы.
-  **Арбалет**
Умение использовать арбалет.

Совет. Неопытным стрелкам сложно попасть в цель на большом расстоянии. Научиться стрелять точнее можно только в том случае, если вы будете повышать навыки владения соответствующим оружием (луком или арбалетом). Однако стоит учитывать, кого именно вы держите на мушке. Могучим врагам, таким как огры или мглоры, стрела нанесет не больше вреда, чем комариный укус. Тем не менее она может настолько их разозлить, что они тут же постараются прихлопнуть надоедливую комара (то есть вас)...

Магия кристаллов

Здесь видно, какой именно магией кристаллов вы владеете. Все боевые заклинания магии кристаллов можно улучшить на десять уровней.

-  **Магический снаряд**
Ваш уровень познания магического кристалла.
-  **Огненный шар**
Ваш уровень познания огненного кристалла.
-  **Ледяное копье**
Ваш уровень познания ледяного кристалла.

Утпения

У вас есть возможность получить технические навыки, позволяющие изготавливать предметы. Навыки алхимии и кузнечного дела можно повысить на три уровня, что позволит изготавливать лучшие эликсиры и оружие. А навыками горного дела и разделки животных можно в совершенстве овладеть за один раз.

Алхимия

Алхимики способны создавать сильнодействующие эликсиры из растений. Для приготовления эликсира вам понадобятся алхимический стол, рецепт зелья и соответствующие ингредиенты (флаконы, растения, спирт).

Кузнечное дело

Это умение создавать оружие и украшения. Чтобы выковать что-либо, вам необходимо найти соответствующий инструмент (кузнечный молот), заготовку меча и полностью оборудованную кузницу.

Подсказка. Ювелир: кузнечное дело позволяет изготавливать не только оружие, но и украшения. Для этого вам понадобятся ювелирные щипцы и ювелирный молоток!

Горное дело

Этот навык позволяет находить залежи руды. Для добычи руды вам понадобится кирка.

Разделка животных

Благодаря этому умению вы сможете снимать с убитых зверей ценные трофеи. Шкуры, когти, зубы и тому подобные предметы можно выгодно продать торговцам. Однако для разделки туши дикого зверя вам понадобятся определенные инструменты, такие как долото для челюстей, щипцы для жала или ножницы для крыльев!

Рунная магия

Здесь показано, насколько хорошо вы владеете магией рун.

Печати

Понимание тайны магической печати – основное требование для применения магических рун. Чем выше уровень печати, тем более совершеннее руны.

Создание свитков

Это умение позволяет создавать магические свитки.

Воровство

Здесь показывается уровень вашего воровского мастерства.

Взлом

Умение открывать замки без ключа. Для вскрытия замка нужно взять отмычку и ввести правильный код. Если вы нажмете неверную кнопку (левую или правую), отмычка сломается, и придется все начинать сначала. Замки бывают трех видов, и взломать их можно при наличии соответствующего уровня навыка: легкие (четырёхзначный код), средние (шестизначный код) и сложные (восьмизначный код).

Карманная кража

Умение воровать у других людей.

Подсказка. Идеальным дополнением к этому навыку является умение красться, позволяющее незаметно обыскивать чужие дома и забирать содержимое (если повезет, ценное содержимое) чужих сундуков!

Акробатика

Акробаты способны при падении с большой высоты перекатиться и встать на ноги, что позволяет им получать меньше повреждений.

Скрытность

Это умение дает возможность передвигаться бесшумно. Учтите, что красться с луком в руках невозможно!

Воровство

Умение взламывать замки

Навыки воровства, доступные в игре *Risen*, пойдут на пользу не только алчным воронкам. Одним из основных навыков, который обязательно вам пригодится, является умение вскрывать замки. Рекомендуется овладеть этим умением в совершенстве, так как по всему острову вам будут попадаться запертые сундуки и ящики, содержащие ценные предметы. Для вскрытия замка потребуется не только соответствующий навык, но и отмычка. Однако далеко не все сундуки можно вскрыть. Некоторые из них открываются только соответствующим ключом.

Подсказка. Для вскрытия замка всегда требуется одинаковое количество щелчков левой и правой кнопкой мыши!

Умение красться

Это умение позволяет незаметно подкрасться к ничего не подозревающему противнику или жертве. Искусство бесшумного передвижения прежде всего важно для воров. Оно позволяет незаметно пробраться в чужой дом и прихватить все, что плохо лежит, не разбудив при этом хозяев. Но будьте осторожны! Если вас поймают, последствия будут печальными!

Карманные кражи

После того как вы приобретете этот навык, в диалогах появится новый пункт, позволяющий отвлечь внимание персонажа и обчистить его карманы. Чем выше уровень этого навыка, тем более рискованные кражи вы сможете совершать, что, разумеется, позволяет получить доступ к более ценной добыче. После вступления в разговор с другим персонажем вам дается определенное время на совершение кражи. Учтите, что любого персонажа можно обворовать только один раз, забрав у него только один предмет! Поэтому подумайте, что именно вы хотите украсть!

RISEN

Интерфейс

Интерфейс *Risen* достаточно прост и интуитивен.

Панель быстрого доступа
Оружие



Уровень здоровья и маны

Компас

Оружие

В левом нижнем углу экрана вы увидите информацию об оружии ближнего или дальнего боя, которое в данный момент вы держите в руках. Здесь же указано количество имеющихся у вас стрел.

Панель быстрого доступа

Над шкалами здоровья и маны расположена панель быстрого доступа. Сюда можно переместить восемь предметов из рюкзака. Чтобы получить доступ к одной из ячеек панели, достаточно просто нажать клавишу с соответствующей цифрой. Чтобы переместить предмет на панель быстрого доступа, откройте меню персонажа или рюкзака, выберите нужный предмет и перетащите его в нужную ячейку, удерживая левую кнопку мыши. Вуаля!

Здоровье и мана

В нижней части экрана расположены две шкалы, отображающие текущий уровень здоровья (красная шкала) и маны (синяя шкала). Если вы получите ранение, здоровье не будет восстанавливаться автоматически. Вам необходимо выпить воды, поспать, использовать исцеляющий эликсир или что-нибудь съесть (еду или целебные травы). Только в этом случае здоровье восстановится. Точно таким же способом можно восстановить ману, отображающую ваш текущий уровень магической силы.

Компас

В левом нижнем углу экрана вы увидите компас, который поможет вам сориентироваться на местности.

Действия

В мире *Risen* вам доступны различные действия.

Торговля

Если хотите поторговать, поговорите с одним из многочисленных торговцев, населяющих мир *Risen*. Затем просто укажите предмет, который вы желаете купить или продать. После этого нажмите кнопку *Оплатить товар*, чтобы завершить сделку.



Подсказка. Любой торговец всегда продает товары дороже, чем покупает их! Грабеж среди бела дня...

Подсказка. Периодически заглядывайте к одним и тем же торговцам, чтобы выяснить, не обновился ли ассортимент!

Преодоление препятствий

Чтобы забраться наверх, подойдите вплотную к препятствию, у которого есть горизонтальный выступ. Подпрыгните – и ваш персонаж автоматически схватится за выступ, а затем подтянется вверх. В труднодоступных местах зачастую можно найти особенно ценные вещи. Или встретить особенно страшных врагов...



Факелы

Чтобы осветить себе путь в темноте, зажгите факел. Чтобы убрать факел, просто щелкните правой кнопкой мыши.

Подсказка. Осветить себе путь также можно с помощью заклинания света!



Скрытность

После того как вы приобретете этот навык, можно использовать соответствующую клавишу, чтобы красться. Особенно это полезно при обыске чужих домов или внезапном нападении на противника.

Сон

Спать можно практически в любой свободной кровати, которую вы сможете найти (если поблизости нет врагов). Независимо от продолжительности сна, пока вы спите, здоровье и мана полностью восстанавливаются! В ходе игры вы станете владельцем нескольких домов и хижин на острове, которые станут для вас своего рода прибежищем!



Приготовление еды



Для восстановления здоровья и маны можно съесть какое-нибудь блюдо или целебные травы. Однако все свойства трав проявляются только при использовании навыков алхимии. С блюдами, такими как тушеное мясо или рагу, ситуация иная. Они мгновенно укрепляют организм и оказывают продолжительное воздействие. Для приготовления таких блюд вам понадобится соответствующий рецепт, а также половник, ингредиенты и котел.

Подсказка. Чтобы поджарить сырое мясо, лук или рыбу, вам понадобится, во-первых, сковорода (которую всегда стоит носить с собой), а во-вторых, костер или плита! На плите можно приготовить более изысканные блюда!

Подсказка. Чтобы восстановить здоровье и ману, можно выпить воды. Но если нет лишнего времени, в любой момент можно использовать исцеляющий эликсир или зелье маны.

Приготовление эликсиров

Чтобы иметь возможность готовить эликсиры, вам необходимо развить навык алхимии. Также для приготовления эликсиров понадобятся рецепты, соответствующие ингредиенты и алхимический стол. Разные эликсиры не только восстанавливают здоровье и ману, но и повышают параметры вашего персонажа – силу или ловкость.



Изготовление свитков

Чтобы изготовить свиток, сначала необходимо приобрести соответствующий навык. Кроме того, вам понадобятся руны, пергамент, перо и рунный стол. Обладая соответствующим умением, можно просто «написать» свиток!

Подсказка. Руны, необходимые для изготовления свитков, можно купить или найти!



Кузнечное дело

Чтобы выковать что-либо, вам необходимо приобрести соответствующий навык, а также найти инструмент, заготовку меча и полностью оборудованную кузницу. Заготовку меча сначала необходимо разогреть в горне, а затем придать ей форму на наковальне с помощью молота и остудить в воде. Только после этого можно приступать к заточке клинка с помощью точильного камня.

Подсказка. Обладая навыком кузнечного дела, также можно изготавливать кольца и амулеты. Для этого вам понадобятся ювелирный молоток, кузница и драгоценные камни!

Камни телепортации

Позже в игре вы научитесь использовать камни телепортации, которые способны перенести вас в различные точки острова. Это позволит вам сэкономить немало времени и сил!



Дневник

Дневник – один из самых главных ваших помощников. Здесь вы найдете всю информацию о текущих заданиях (поручениях), а также данные обо всех учителях и торговцах, с которыми вы уже знакомы. Помимо этого, из дневника можно открыть общую карту острова, а также отдельные карты городов или подземелий. Однако, чтобы получить доступ к таким картам, необходимо сначала найти их или забрать у другого персонажа.

Совет. Чтобы открыть дневник, нажмите клавишу L.

Задания

Задания вы будете получать только от других персонажей. Чтобы узнать, есть ли у того или иного персонажа задание для вас, вам необходимо с ним поговорить. Поэтому настоятельно рекомендуется разговаривать со всеми, кто вам встречается! Информацию о принятых заданиях всегда можно найти в дневнике.

Все задания разделены в дневнике на следующие группы:

Мир

Здесь перечислены все задания, которые необходимо выполнить за пределами трех лагерей (или те, которые вы там получили).

Харбор-Таун

Здесь перечислены все задания, которые необходимо выполнить в Харбор-Тауне (или те, которые вы там получили).

Крепость в вулкане

Здесь перечислены все задания, которые необходимо выполнить в вулканической крепости (или те, которые вы там получили).

Лагерь бандитов

Здесь перечислены все задания, которые необходимо выполнить в лагере бандитов (или те, которые вы там получили).

Все

Здесь перечислены все принятые вами задания.

Сокровища

Сокровища спрятаны в самых разных уголках вулканического острова – например, в гробницах или на участках, где земля более светлая. Если хотите выкопать сокровища, вам понадобятся лопата, внимательность и удача (или официальное прохождение Risen, в котором отмечены все места, где спрятаны сокровища).



Фоновые объекты

В мире Risen есть предметы, которые можно использовать, но которые не оказывают непосредственного влияния ни на вашего персонажа, ни на события игры. К таким предметам относятся лавки, лоханы, стулья и кальяны. Среди

таких предметов также попадаются переключатели и рычаги, открывающие потайные двери и ворота.



Совет. В разделе «Выполнено» вы найдете все успешно завершённые задания!

Подсказка. Если вы не знаете, чем заняться, откройте дневник и просмотрите список невыполненных заданий! Как правило, в описании или на карте задания можно найти подсказки, что делать дальше.

Карты

Помимо всего прочего, из дневника можно открыть карту мира *Risen*, а также карты отдельных областей вулканического острова. При открытии карты области отображается район, в котором вы сейчас находитесь (вулканическая крепость, то или иное подземелье и т. д.). В начале игры вам доступна лишь примерная обзорная карта. Позже вы получите более подробную карту. Ваш персонаж отмечен на карте золотой стрелкой.



КАРТА МИРА

Эта карта дает общий обзор вулканического острова.

КАРТА ОБЛАСТИ

В зависимости от того, в какой области вы находитесь в данный момент (а также, если у вас есть соответствующая карта области), в этом разделе отображается карта текущего района. Такие карты особенно полезны в подземельях, где можно легко заблудиться.



КАРТА ЗАДАНИЙ

Если выбрать задание и дополнительно открыть карту задания, персонаж, давший вам это поручение, будет отмечен на карте зеленой точкой. Места и персонажи, которых необходимо найти, чтобы выполнить это задание, отмечены красными точками.



Подсказка. Чтобы открыть карты дневника непосредственно в игре, нажмите клавишу *M*.

Фракции

Темная волна угрожает всему населению вулканического острова. Однако у каждой фракции есть свои методы борьбы с этой угрозой. Инквизиция, возглавляемая Мендосой, пытается поддерживать порядок и собрать войско, которое могло бы справиться с этой опасностью. Разбойники исследуют выросшие из-под земли руины, чтобы набрать как можно больше спрятанного там золота. Маги же намеренно обходят руины стороной. Они стремятся защитить священный огонь, загадочным образом появившийся в вулканической крепости, и морально готовятся к грядущим событиям.

Инквизиция

Инквизиция была основана несколько лет назад королевскими магами. Их первоначальной целью было устранение всех «магических» проблем, с которыми не справлялись обычные войска. До появления *Темной волны* инквизиция в основном разбиралась с магами-ренегатами, которые превышали свои полномочия или даже переходили на службу к Темному Богу. Во главе инквизиции стоят несколько инквизиторов, которым, в свою очередь, служат коменданты. Этим комендантам подчиняются воины Ордена. Учеников Ордена называют рекрутами.

В эти темные времена инквизитор Мендоса по приказу короля отправляется на своем корабле к острову, на котором находится Харбор-Таун. По прибытии Мендоса берет власть в свои руки и назначает комендантом Харбор-Тауна своего верного последователя Карлоса. Дон Эстебан, который до сих пор считал город своим, вынужден бежать на болота. Там он со своими людьми



скрывается от инквизиции. А в это время инквизитор отправляется на другой остров архипелага, чтобы навести порядок и там. Но тут на первом острове из-под земли вырастают загадочные руины. Инквизитор Мендоса решает вернуться сюда, чтобы исследовать эти развалины.

С этой целью инквизитор покидает свой корабль. Из страха остаться на острове «в одиночестве» отчаявшиеся жители стремятся покинуть свои привычные места обитания, но инквизиция издает новый закон: с острова никого не выпускать. Несмотря на запрет, двум островитянам удается тайком пробраться на борт корабля: это были девушка по имени Сара и отважный герой, которому (о чем станет известно позже) суждено навеки изменить судьбу обитателей острова...

Бандиты

Когда-то Дон Эстебан был губернатором Харбор-Тауна. Однако он отказался подчиниться законам инквизиции, а потому был вынужден бежать из города. Вместе со своими людьми он разбил лагерь на болотах, в развалинах старого, разграбленного храма. И теперь он строит планы по возвращению города в свои руки.

Капитаны разбойников подчиняются Эстебану и командуют воинами. Воины, в свою очередь, занимаются охраной лагеря и раскопками, которые начал Дон Эстебан в поисках золота и магических артефактов. Самый тяжелый труд ложится на плечи рабочих, которые находятся в местной иерархии ниже охотников и, можно сказать, являются последним звеном в локальной пищевой цепи.



Сага вулканической крепости

Вулканическая крепость возвышается у подножья горы. С самого основания она служит прибежищем для могущественных магов, которые обучают здесь послушников. Законы магов и мастера Игнатия пользуются уважением среди всех жителей острова.

За несколько месяцев, прошедших с момента появления *Темной волны*, практически все города и селения людей были уничтожены. Люди уверовали в то, что боги покинули этот мир.

Маги заявили, что боги переложили на людей ответственность за избавление мира от магических бурь. По их мнению, доказательством этого является «священный огонь», так называемый последний дар богов — дар, защищающий остров от гибели. Но каким образом он его защищает и почему, не знает никто...



Маги из крепости подчиняются инквизиции. Инквизитор решил обустроиться в вулканической крепости. Магам разрешено вести свои дела как и раньше, хотя при приеме послушников отныне требуется разрешение самого инквизитора. Для реализации своих планов ему понадобится как можно больше воинов.

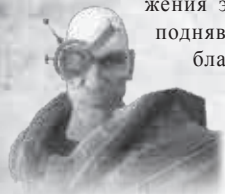


Главные персонажи

Во время приключений на вулканическом острове вы встретите десятки самых разных персонажей, большинство из которых с радостью поведают вам свою историю. В игре есть несколько ключевых фигур, играющих важную роль в развитии событий.

Инквизитор Мендоса

Мендоса – главнокомандующий, которому подчиняются командиры и воины Ордена на острове. Он прибыл сюда по приказу короля, чтобы найти способ остановить *Темную волну*. Для достижения этой цели Мендоса занялся исследованием руин, поднявшихся из недр земли. Для выполнения этой неблагодарной работы он принудительно привлекает достопочтенных граждан. Мендоса привык действовать без колебаний, и его больше боятся, чем уважают. Поэтому не удивительно, что он обладает абсолютной властью на острове!



Командант Карлос

Карлос получил должность коменданта Харбор-Тауна после того, как предводитель разбойников Дон Эстебан бежал на болота. Карлос – послушный и верный сторонник инквизиции, испытывающий чувство гордости за свои деяния. Он делает все, что в его силах, для поддержания порядка в городе и ограничения влияния разбойников, пытающихся помешать планам инквизитора. Карлос придерживается военных порядков, и, чтобы завоевать его уважение, вам придется действовать на благо инквизиции.

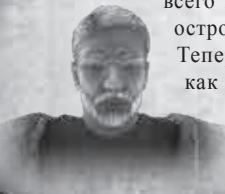


Мастер Игнатий

Игнатий – верховный маг и магистр вулканической крепости. Это очень старый, мудрый и рассудительный человек, отличающийся величайшим спокойствием. Он никогда не позволяет себе повышать голос. Помимо всего прочего, он заведует библиотекой. До прибытия на остров инквизитора он был главным в крепости.

Теперь же он вынужден плясать под дудку Мендосы, как и все остальные. А это Игнатию явно не по душе.

Тем не менее, он верен инквизиции и пользуется большим уважением среди местных жителей.



Дон Эстебан

Эстебан является предводителем разбойников. Когда-то он был губернатором Харбор-Тауна, но после прихода инквизиции был вынужден бежать. Теперь он со своими людьми живет в развалинах на болотах, откуда предпринимает попытки вернуть себе «свой» город. С горячим рвением Дон собирает все артефакты, которые удастся найти его рабочим в руинах. Он пытается издали управлять делами в Харбор-Тауне. Это упрямый, сильный и эгоистичный человек, которым правит жажда власти и золота. Если вы позволите, он будет использовать вас для своих целей.



Пэтти

Пэтти – дочь известного капитана пиратов по имени Грегориус Эмануэль Стальная Борода. Ей принадлежит таверна у пристани Харбор-Тауна. Она ищет своего пропавшего отца, о котором ходит множество загадочных слухов. Со временем Пэтти может стать вашим другом. Она самолюбива и временами упряма, но при этом очень отважна и высоко ценит дружбу.



Элдрик Эпдрик

Элдрик – старый мудрый отшельник, который вот уже много лет ведет уединенный образ жизни на острове. Он общается с природой и обладает особым даром в области магии и сверхъестественных явлений. Познания Элдрика в магии превышают даже знания магов из вулканической крепости. Как и Дон Эстебан, и инквизитор, Элдрик исследует руины, пытаясь раскрыть их тайну. В некоторых случаях он окажет вам неоценимую помощь.



Бестиарий

Мир *Risen* таит в себе множество опасностей. На каждом шагу вас подстерегает таинственная угроза. Один неверный шаг может обернуться катастрофой даже для самых отважных героев. И горе тем, кто не знает, какая опасность таится в тени и как можно от нее защититься!

Морской гриф

Морских грифов на этих островах можно встретить довольно часто. Как правило, их можно увидеть на скалах, откуда они хладнокровно высматривают очередную жертву. Грифы – всеядные падальщики, то есть они пожирают трупы любых существ независимо от причины их гибели. Бывает, что грифы нападают на еще живых созданий, которые слишком слабы, чтобы отбиваться от их жадно щелкающих клювов. В целом, морские грифы – мирные существа. Однако они не любят, когда к ним подбираются слишком близко. Если кто посмеет посягнуть на их пищу, грифы угрожающе предупредят, после чего настойчиво отгонят соперника. Морские грифы отличаются большим коварством. И многие неопытные путники испытали это на себе, когда одна из таких огромных птиц напала на них сзади. Грифы являются наземными созданиями, но обладают и рудиментарными способностями к полету.



Жалящая крыса

«Небольшой» грызун, в основном обитающий в лесах. Жалящие крысы с поразительной легкостью адаптируются к незнакомым условиям, и найти их можно практически в любом уголке острова. Кроме того, они агрессивны сверх всякой меры. Если подойти к ним слишком близко, они в качестве предупреждения топорщат длинные острые иглы на спине, после чего бросаются в атаку. Жалящие крысы – очень ловкие существа, способные нанести серьезные ранения плохо защищенному воину. Однако справиться с ними не так уж сложно.



Кабан

Возможно, по их виду и не скажешь, но кабаны – одни из самых опасных зверей на острове. Многие неопытные путники уже пали жертвой их острых клыков и дикой ярости. Власти настоятельно рекомендуют держаться подальше от этих диких зверей, что сделать не так-то просто. Кабаны распространились по всему острову. Проще всего убить кабана на безопасном расстоянии из лука или арбалета, прежде чем зверь учует вас и бросится в атаку. Если же это произойдет, молитесь... и хватайте надежное оружие.



Могильный мотылек

Могильные мотыльки предпочитают оставаться в тени. Они прячутся в пещерах, могилах и темных склепах, благодаря чему и получили такое название. Благодаря своей темной окраске они практически невидимы во тьме и неразличимы днем. У могильного мотылька только одна цель в жизни – как можно больше съесть. Эти огромные насекомые питаются падалью. Тем не менее, если нет никого, кто выполнил бы за них всю грязную работу, они не прочь самостоятельно убить свою жертву.



Когтистый мотылек

В отличие от своих более безобидных родственников, могильных мотыльков, когтистые мотыльки любят свет и предпочитают открытую местность, например солнечные поляны у водоемов. Не дайте их яркому окрасу ввести вас в заблуждение. Когтистые мотыльки часто встречаются на болотах и в жарливости ничем не уступают своим темным сородичам. Но в отличие от них когтистые мотыльки гораздо более опасны, и с ними сложнее справиться.



Совет. Полный список монстров и противников вы найдете в официальном прохождении игры!

Волк

Стаи голодных волков бродят по чащам в поисках пищи. Большая часть их добычи достается вечно голодным созданиям из преисподней. Когда-то волки были высшим звеном пищевой цепи, но сейчас им постоянно не хватает еды. Они настолько оголодали, что готовы напасть на первого встречного, даже если противник явно превосходит их размерами и силой (например, человек). Обезумевшие от голода звери охотятся, как правило, стаями, поэтому от их огромных клыков не защищен никто. Многие герои, победив соперника в бою, не могли подойти к телу павшего, так как труп мгновенно окружали волки, лишая победителя законной добычи. Неприятно, конечно, но лучше отойти в сторону, чем пасть жертвой огромного черного волка из-за пары кожаных сапог...



Карл

С тех самых пор, как на этих островах поселились люди, о карлах ходят самые разные истории – как хорошие, так и не очень. Карлы – разумные существа (не путать с благоразумными), отличающиеся особой страстью к вещам, которые им не принадлежат. Большая часть вещей, которые грудами скапливаются в их жилищах, карлам даже не нужна. Но, действуя по принципу «а вдруг пригодится», карлы таскают все, что плохо лежит, и аккуратно прячут добычу в своих тайниках. Чтобы украсть побольше всего, каждый уважающий себя карл таскает с собой добрый десяток мешков и сумок самого разного размера. Эти существа делятся на обычных карлов и вождей, которые сильнее «обычных» представителей своего рода.



Скелет

Скелеты – это нежить, которой не удалось попасть в царство мертвых. Ученые веками пытались понять, почему так случилось, но тщетно. Хотя скелеты чаще всего появляются на кладбищах и в старых склепах, они не считаются созданиями преисподней. Так как скелеты водились на острове еще до прихода Темной волны, многие считают, что некое древнее проклятие мешает им обрести вечный покой. Возможно, когда-нибудь кому-то удастся освободить их от оков этой реальности. Когда-то скелеты были людьми, но разум они потеряли вместе с плотью. Теперь это бездушные порождения зла, которыми движет лишь желание уничтожить все живое. Скелетов можно победить с помощью обычного оружия. Опыт подсказывает, что в битве с этими созданиями лучше забыть о правилах и постараться пробить их хрупкие кости мощным ударом прочного дробящего оружия. Стрелы же не причинят скелетам особого вреда.



Громовой ящер

Громовые ящеры – самые крупные существа из тех, для кого остров является естественной средой обитания. Эти животные, достигающие в длину от восьми до десяти метров – травоядные, обычно они ведут себя мирно, особенно если не подходить к ним слишком близко. Дело в том, что у них чрезвычайно силен инстинкт охраны территории. Чтобы прогнать нарушителя, они начинают колотить по земле могучими хвостами – именно благодаря этой особенности поведения ящерицы и получили свое название. Обычно громовые ящеры двигаются очень мало или даже вообще не двигаются. В результате они покрываются толстым слоем вулканического пепла, в котором иногда даже вырастают разные растения. Однако если разозлить одно из этих чудовищ, оно нападет без промедления, двигаясь исключительно быстро – так расстались с жизнью многие неосторожные путники. Таким образом, громовых ящеров имеет смысл атаковать лишь в том случае, если человек обладает значительной боевой мощью.



Травы и растения

Во время ваших путешествий по зеленым просторам острова вам будут попадаться различные травы и растения, которые в той или иной степени могут принести вам пользу. Некоторые травы можно использовать сразу, чтобы восстановить здоровье или ману, другие пригодны только для эликсиров.

Ягода

Растет повсюду.
Здоровье: +5



Лечебное растение

Славится своими целебными свойствами и является ценным алхимическим ингредиентом.
Здоровье: +20



Болиголов друида

Болиголов друида славится своим сильным воздействием. Максимальный уровень здоровья: +1 (навсегда)



Лечебный корень

Славится своими целебными свойствами и является ценным алхимическим ингредиентом.
Здоровье: +30



Зеленый лист

Используется для заживления небольших ран и царапин.
Здоровье: +5



Корона героя

Важный ингредиент сильнейших эликсиров.



Лечебная трава

Славится своими целебными свойствами и является ценным алхимическим ингредиентом.
Здоровье: +10



Зерно

Семена садовых злаков. Сырым есть нельзя.



Трава

Многие торговцы готовы немало заплатить за это растение.



Растение маны

Восстанавливает духовную силу. Ценный алхимический ингредиент.
Здоровье: +20



Гриб маны

Восстанавливает духовную силу. Ценный алхимический ингредиент.
Здоровье: +10



Корень маны

Восстанавливает духовную силу. Ценный алхимический ингредиент.
Здоровье: +30



Мята

Растет повсюду, но никто не знает, что с ней делать.



Корень огра

Все свойства этого корня полностью проявляются только в эликсирах.
Сила: +1 (навсегда)



Гриб

Вкусный гриб. Обладает легким исцеляющим эффектом.
Здоровье: +5



Жажда странствий

Долгое странствие преподносит бесценный опыт.
Опыт: +10



Шляпа пикси

Редкий и очень ценный алхимический ингредиент.
Ловкость: +1 (навсегда)





Начало игры

Вулканический остров, на берег которого вас выбрасывает после страшной бури в начале игры *Risen*, является небезопасным местом! На каждом шагу человека подстерегает смертельная опасность. Поэтому мы можем вам сделать первые шаги в этом страшном новом мире...

Вы попадаете на берег незнакомого острова. Промокший и уставший, вы из последних сил выползаете из воды. Вы не можете поверить, что до сих пор живы. Остальным пассажирам и членам судовой команды повезло гораздо меньше. Вы смотрите вокруг. У вас перед глазами трупы нескольких бедолаг. Неужели вы единственный, кому удалось выжить в этом страшном кораблекрушении, из-за которого вы попали в это загадочное место?



новое задание  

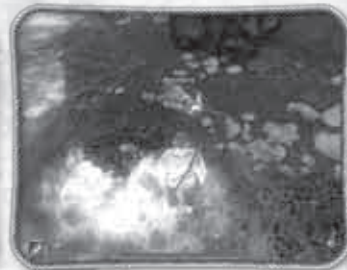
Найдите выживших в кораблекрушении

Внимательно осмотрите берег – возможно, вы найдете выживших людей и вещи, которые могут помочь вам в вашем сложном положении.

Обыщите тела утопленников и заберите все, что найдете. Этим несчастным вещи больше не понадобятся. Соберите золотые монеты, блестящие в песке. Кроме того, возьмите ром, грог и мидий в воде у берега. Раскрывайте раковины – если вам повезет, вы найдете жемчужины. Справа и слева от того места, где вас выбросит на берег, вы увидите бревна. Обыщите эти районы – вам могут пригодиться палки и прочная

дубинка: их можно использовать в качестве оружия. В конце концов, вы же не знаете, какая опасность подстерегает вас на острове. Дубину можно держать одной рукой, а вот для палки понадобятся обе руки.

Подсказка. Вы сможете найти оружие лучше, если пойдете по берегу вправо. Там, в небольшой бухте, помимо нескольких монет вам попадет еще один утопленник, у которого можно взять охотничий нож.



Подсказка. Слева от обломков корабля, на скалах, вы найдете небольшой флакон с целебным снадобьем. Не пропустите его!


Идите дальше налево вдоль берега. Там вы встретите морского грифа, пожирающего останки утопленника. Возьмите в руки свое «оружие» (это можно сделать в меню персонажа) и убейте морского грифа несколькими точными ударами. Но учтите, неподалеку находится еще пара морских грифов, которые в любую минуту могут броситься на помощь своему товарищу!

Уничтожив грифов, обыщите труп утопленника. Затем осмотрите туши птиц и заберите их мясо. После этого возвращайтесь к женщине в красном платье, которая находится непосредственно перед тем местом, где вас выбросило на берег. Это Сара. В отличие от других несчастных, ей повезло. Она жива! Поговорите с Сарой, чтобы она пришла в себя. Затем выясните у нее, как вы здесь оказались.



Сара предложит вместе с ней поискать еду и воду. Кроме того, необходимо найти надежное укрытие. Согласитесь помочь Саре и отправляйтесь вперед.



новое задание  

Отведите Сару в безопасное место

Ищите путь вглубь острова. Пока следуйте за Сарой по берегу по направлению к огням, свидетельствующим о том, что этот остров явно обитаемый. Хорошо это или плохо, вам еще предстоит выяснить. Возьмите оружие и избавьтесь от двух жалящих крыс. Затем продолжите путь к огням. Не забудьте забрать мясо с туш убитых животных! По дороге собирайте все травы и растения, которые вам встретятся!



Подсказка. Если вы свернете вправо от освещенной факелами дороги и пройдете через подлесок, вы выйдете к пещере, в которой три карла охраняют пиратский сундук. В нем вы обнаружите золото и два факела. Заберите содержимое сундука и следуйте по туннелю вглубь пещеры. Там вас ожидают карлы и целых три пиратских сундука с сокровищами. Если будет слишком темно, зажгите один из найденных факелов и идите дальше по туннелю. В результате вы выйдете в кристальную пещеру, где найдете большой мешок золота. Оттуда спуститесь вниз до залежей железной руды. В данный момент вы ничего не можете с ними сделать. Позже вы достигнете духовного просвещения и научитесь добывать руду, изучив горное дело. Идите дальше по туннелю, пока не выйдете наружу. Обратите внимание, здесь же находится вход, через который можно было зайти в пещеру с другой стороны (слева).

Вскоре вы встретите волка, жадно обгладывающего кости корабельного стражника. Уничтожьте зверя и обыщите труп стражника, после чего отправляйтесь по дороге, ведущей в горы. У поворота налево, ведущего в туннель с залежами железной руды, вы встретите еще одного голодного волка. Убейте его и заберите все, что найдете в этом небольшом лагере. Затем исследуйте горный туннель. Так как вы до сих пор не умеете добывать руду, с залежами вы ничего сделать не сможете. У стены вы увидите скелет. У него есть ржавый меч и отмычка, с помощью которой можно вскрыть практически любой замок (при условии, что вы обладаете соответствующим навыком). Теперь можете прыгнуть на камни в глубине пещеры, чтобы попасть в длинный туннель. Он приведет вас к карлам и их сундукам с сокровищами. Через этот же туннель можно выйти на берег. Либо можно выйти из пещеры тем же путем, которым вы вошли, а затем продолжить путь в горы.



Продолжив путь, вы вскоре увидите жалящую крысу, кружащую вокруг бочек, на которых стоит флакон со слабым целебным снадобьем. Обяза-

тельно возьмите его. Затем отправляйтесь к поляне с заброшенным домом. Здесь Сара остановится, чтобы поговорить с вами. Она предложит осмотреть дом. Возможно, вам удастся понять, что не так с этим островом. А с ним явно что-то не так.



новое задание

Осмотрите заброшенный дом

После того как Сара присядет у костра перед домом, поднимите кусок сырого мяса, лежащий на земле рядом с Сарой. Затем войдите в заброшенный дом и осмотритесь.

Возьмите все, что найдете на полу, и осмотрите сундук. Он заперт, и открыть его можно только с помощью соответствующего ключа. Перейдите в другую комнату и возьмите ключ под кроватью.



новое задание

Найдите ключ в заброшенном доме

Если по пути сюда вы получили ранения, можете вздремнуть и восстановить силы. Затем откройте сундук в другой комнате с помощью найденного ключа. В сундуке, помимо всего прочего, вы найдете сковороду, которая вам обязательно пригодится!

Подсказка. С помощью сковороды можно поджарить мясо или рыбу на костре или плите!

новое задание

Откройте сундук в заброшенном доме

Подсказка. За домом вы найдете водяной коллектор. Выпейте воды, чтобы восстановить здоровье!

Выйдите из дома и поговорите с Сарой, которая в данный момент сидит на лавке. Скажите ей, что в доме никого нет, но в сундуке вам удалось найти сковородку. Сара очень голодна и не прочь полакомиться жареным мясом.

новое задание  

Угостите Сару жареным мясом

Вы уже взяли мясо во дворе дома. Кроме того, у вас должны были остаться куски мяса животных, которых вы убили по дороге сюда. Поджарьте все мясо на сковороде и поговорите с Сарой, а затем угостите ее мясом.



Поговорите с Сарой и предложите ей отправиться вглубь острова. Сара объяснит, что не жаждет дальнейших приключений и хочет остаться в заброшенном доме. Здесь наверняка безопаснее, чем в любых других районах острова. Позвольте ей поступить так, как она хочет, и сообщите, что вернетесь за ней, как только сможете. Дальнейшая судьба Сары зависит от того, что вы сделаете, чтобы помочь ей (см. рис.). Но в данный момент у вас есть и свои дела. Этот остров является для вас загадкой. И чтобы раскрыть ее, вам придется найти кого-нибудь, кто объяснил бы вам, что здесь происходит.

Совет. Спасите Сару!

В одиночку Сару не выжить в дикой местности. Если вы хотите ее спасти, попросите охотника Нила или Тристана с фермы послушников приглядывать за Сарой. В первом случае вы встретитесь с ней в начале второй главы на болотной ферме Робарта, неподалеку от разбойничьего лагеря. Во втором случае вы встретите ее в лагере артефактов Северина. Кого именно вы попросите помочь Сару, особого значения не имеет.

Внимание! Если вы не расскажете Нилу или Тристану о Сару до конца первой главы, девушка погибнет!

Подсказка. Если вы тем или иным способом спасли Сару, можете вернуться в заброшенный дом и сообщить ей, что отныне все будет в порядке. В благодарность Сара подарит вам большой флакон с целебным снадобьем!

Совет. В официальном прохождении игры вы найдете дополнительные советы и подсказки, подробные карты, описание всех противников и фракций, а также подробное прохождение основных и дополнительных заданий!



Вопросы и ответы по игре

Как выбрать класс персонажа?

В отличие от многих ролевых игр, здесь перед началом игры у вас нет возможности остановиться на каком-то одном классе персонажа. В первой главе вы сможете выбрать одну из трех фракций: разбойники, маги или инквизиция. Каждая из этих фракций предоставляет своим членам уникальные возможности, которые недоступны для представителей других фракций или доступны им только частично. К примеру, маги владеют могущественной магией, воины Ордена инквизиции используют свитки и посохи, а разбойники предпочитают всем магическим фокусам мечи и секиры.

Меня постоянно убивают. Что делать?

Старайтесь чаще сохраняться. В начале игры ваш персонаж слишком слаб. В большинстве случаев вам придется полагаться на хитрость и смекалку, а не на физическую силу и ловкость. Советы в разделе «Начало игры» данного руководства помогут вам справиться с первыми трудностями.

Где искать лучшие предметы?

Просто смотрите в оба! Если сойти с основного пути, можно найти немало интересного: небольшие пещеры с монстрами, руины, крупные противники и подземелья. Все это – ваш шанс найти качественное оружие и немало золота. Кроме того, ваш персонаж может сам изготавливать или улучшать некоторые предметы. К примеру, если у вас есть сырое мясо и доступ к плите или костру, приготовьте жаркое, чтобы восстановить здоровье. В зависимости от фракции, членом которой вы являетесь, у вас может быть возможность создавать руны и свитки, ковать оружие и приобретать другие навыки. Если вы освоите навыки воровства, некоторые полезные вещи вы сможете украсть у других персонажей.

Один из персонажей на меня разозлился. Мне придется перезагружать сохраненную игру?

Разные персонажи и члены фракций по-разному реагируют на действия вашего персонажа. Ссора с одним из персонажей приведет к проблемам в ближайшем будущем, но в результате может открыть вам новые возможности. Кроме того, в большинстве случаев можно помириться с другим персонажем, использовав свиток с шуткой. Учтите, что вы не можете убить персонажей, которые играют важную роль в развитии сюжета. А потому всегда можно найти способ продвинуться дальше.

Какая фракция лучше всех?

Игра сбалансирована таким образом, чтобы все три класса персонажа (или фракции) оставались на одном уровне. Ваш выбор должен основываться исключительно на личных предпочтениях. Если вы желаете стать отважным искателем приключений, для которого моральная сторона вопроса стоит далеко не на первом месте, можете стать разбойником. Если вы предпочитаете сражаться с помощью магии, присоединяйтесь к магам вулканической крепости. Воины Ордена инквизиции представляют собой нечто среднее между магами и разбойниками. В игре предусмотрены разные задания и разные линии сюжета для каждой фракции. Поэтому у вас есть возможность несколько раз пройти *Risen*, каждый раз открывая для себя что-то новое!

Меня поймали с поличным. Что дальше?

Если игрок что-либо украдет у другого персонажа (и попадется), будет угрожать оружием, нападет или отправит к праотцам кого-нибудь при свидетелях, игроку придется столкнуться с определенными проблемами. И чаще всего последствия этих действий будут не очень приятными. Даже компьютерным персонажам не нравится, когда убивают их скот, будят среди ночи или иным способом нарушают их покой (например, без спроса осматривая их дома). В таких случаях персонаж может напасть на вас или перестать с вами разговаривать. Чтобы наладить отношения, можно использовать заклинание шутки. Но будьте осторожны. Последствия некоторых поступков необратимы, и отношение других персонажей к вам может измениться навсегда!

Подсказка. На острове есть несколько инструкторов, которые могут научить вас красться, взламывать замки и совершать карманные кражи. Все эти навыки вам понадобятся, если хотите стать вором...

Я не могу пройти дальше. Противники слишком сильные!

Во время странствий по вулканическому острову вы обязательно встретите монстров, которые для вас слишком сильны. Для начала вам следует избегать таких противников. Например, если слишком близко подойти к дикому зверю, он почувствует угрозу. Многие животные перед нападением принимают угрожающую позу, давая вам возможность отступить. Если на вас все же напали, всегда можно развернуться и попросту убежать. Большинство чудовищ через некоторое время прекращает погоню. Когда наберетесь опыта и добудете снаряжение получше, можете вернуться к этому противнику и победить его.

Существуют ли какие-нибудь предметы, которые не стоит продавать?

Некоторые предметы считаются очень редкими и необходимы для изготовления особенно полезных вещей или магических эликсиров. Например, для эликсиров требуются определенные травы. А такие на первый взгляд бесполезные вещи, как кости или пыльца с крыльев, на самом деле незаменимы при изготовлении свитков. Поэтому настоятельно рекомендуется собирать все предметы, точное назначение которых вам неизвестно. Впоследствии они могут вам пригодиться. Ведь если придется выкупать эти вещи по завышенной цене у торговцев, которым вы их продали, будет не очень-то приятно.

Существуют ли единственно правильные решения в трудных ситуациях?

Нет. Практически все проблемы в мире *Risen* можно решить несколькими способами. Для достижения своей цели положитесь на соответствующие умения и навыки своего персонажа. Любой из способов решения проблемы может оказаться правильным.

Что делать дальше?

Просмотрите дневник на предмет незавершенных заданий. Как правило, в описании или на карте задания вы найдете подсказки, что делать дальше.

Авторы

Piranha Bytes



Задний ряд: Kurt Pelzer, Andre Braun, Mattias Filler, Horst Dworzak, Tristan Heitzinger, Sascha Henrichs, Philipp Krause, Michael Rive, Mario Roske, Stefan Kalveram. *Средний ряд:* Jennifer Gartmann, Andre Thiel, Andre Hotz, Paul Springfield, Roman Kescenti, Michael Hoge. *Передний ряд:* Quy Hoang, Thorsten Kalka, Dietrich Magnus, Bjorn Pankratz. *Справа:* Kai Rosenkranz, Marko Jelen und Ralf Marczinczik.

Управляющий директор
Michael Rive

Менеджеры проектов
Michael Hoge
Björn Pankratz

Разработка игры и сценарий
Mattias Filler
Michael Hoge
Stefan Kalveram
Björn Pankratz

Разработка уровней
Sascha Henrichs
Quy Hoang
Marko Jelen
Mario Röske
Paul Springfield

Разработка монстров и персонажей
Horst Dworzak
Thorsten Kalka

Анимация
Andre Hotz
Dietrich Magnus

Видеоэффекты, 2D-дизайн и размещение объектов
Andre Thiel

Рисунки и наброски
Ralf Marczinczik

Программисты
Andre Braun
Tristan Heitzinger
Roman Kescenti
Philipp Krause
Kurt Pelzer

Контроль качества
Jennifer Gartmann

Дополнительный контроль качества
Torsten Herholz

Музыка и звук
Kai Rosenkranz

Административная помощь отделу
Zoey Hendley

Консультант
Marco Keuthen

Особая благодарность: Stefan "Don-Esteban" Bollmann, Meditate, Elind, Marco "Arthus of Kap Dun" Wernicke, всем модераторам порталов World of Risen и Piranha Club & Piranha FanArt Portal, а также сотрудникам Pixel и Deep Silver Forum. Ralf, Quy, Horst и Kai за их фантастическую поддержку на протяжении двух лет; всем нашим поклонникам за их верность и творческий подход.

Дополнительные услуги

Консультант по рендерингу
Thomas Ganshorn

Соло на гитаре

Willy Rosenkranz

Дополнительная аранжировка и народные инструменты
Borislav "Bobby Glorian" Slavov

Мастеринг и микширование
Andreas Kolinski

Deep Silver

Головной офис Deep Silver

Руководитель производства
Christian Moriz

Менеджер по продукции
Ann-Kristin Witter

Директор по международному маркетингу
Georg Larch

Бренд-менеджер
Daniel Oberlerchner

Менеджер по международным связям с общественностью
Martin Metzler

Онлайн-маркетинг
Andreas Lackner
Jorg Sportmann

Мастеринг и защита

от копирования
Daniel Gaitzsch

Исполнительный продюсер
Guido Eickmeyer

Менеджеры контроля качества и локализации
Michael K. Schmidt
Marcus Ziebe
Daniel Langer

Специалист по совместимости
Christopher Luck

Координатор тестирования локализации
Linda Grosshennig

Тестеры отдела локализации
Mikael Cuinet
Izaskun Garcia-Ugarte
Eric McVinney
Giuseppe Bellina
Felix Zirwes

Менеджеры проектов отдела контроля качества
Roman Grow
Isaac Parakhen

Cliffhanger Productions

Продюсер
Michael Paeck

Рево
Отдел контроля качества (КК)

Управляющий студией КК
Vlad Olteanu

Руководитель проекта КК
Vlad Olteanu

Помощник руководителя проекта КК
Iulian Lazar

Тестеры функциональности
Ionut Mosulet
Marius Daniel Avram
Mihail Groling
Ovidiu Florian Barceanu
Sergiu Nicolae
Stefan Roua
Vlad Vilceanu

Студия звукозаписи

M & S Music
Florian Hartenfeller
Benny Hessler
Stefan Lupp
Michael Torunsky
Corinna Viel

Роли озвучивали
Renier Baaken
Achim Barrenstein
Nick Benjamin
Stephane Bittoun
Rolf Buschpeter

Karl-Heinz Dickmann
Bert Franzke
Thomas Fritsch
Andreas Grober
Tanja Haller
Mario Hassert
Bodo Henkel
Matthias Henkel
Helge Heynold
Christian Jungwirth
Christoph Kamcke
Gil Karoli
Ralf Kellen
Sebastian Konig
Hanns Krumpolz
Dina Kurten
Michael Lucke
Gordon Piedadesck
Joachim Putz
Wolfgang Rositzka
Julia Rothfuchs
Martin Schafer
Marco Schmidt
Karl-Jurgen Sihler
Nils Weyland
Helmut Winkelmann

Вводное видео

Режиссер
Ettore Pizzetti

Реализация
Lemonaut
Creations, Вена

Руководство попользователем

Производство
Grinning Cat Productions

Руководитель производства и автор идеи
Andreas Kasprzak

Автор текста
Andreas Kasprzak

Редактор
Katja Bohm

Верстка
Pascal Strasche

Наша особая благодарность следующим людям, которые оказали неоценимую помощь в реализации данного проекта:

Jennifer "Jenny" Gartmann из Piranha Bytes за обширную подготовительную работу и ответы на все возможные вопросы; Andre Thiel из Piranha Bytes за работу с графикой; Ann-Kristin Witter из Deep Silver/Koch-Media и Dominique Liebisch оттуда же, которые первыми поддержали этот проект; Ingo "Malte" Dobleger по уже сложившейся традиции; Niklas "Nikkelmatz" Kasprzak, которые каждый день демонстрируют, что в мире не все можно разделить на черное и белое.

Особая благодарность...

...моему бывшему сокурснику Роберту. Если бы не он, меня бы сейчас не было в Piranha Bytes.

- Andre B.

...Juli, Ali, Luise, Gigi Homerecording, а также производителям никотина и кофеина, которые ежедневно поддерживали в нас жизнь.

- Andre H.

...моим родным и друзьям, которые простили мне мое связанное с работой отсутствие на некоторых мероприятиях. Кроме того, огромное спасибо сотрудникам Pizzeria Bolognese в Эссене за первоклассное обслуживание и, конечно же, моим садовникам.

- Andre T.

...Michael Paeck. Ваш опыт и поддержка снова очень нам помогли. Спасибо. Кроме того, хочу передать привет своим друзьям: Andy, Vera, Sebi, Kati, Kim, Heizer, его Katrin, Nadja и Ludger. Несмотря на некоторые разногласия, вы все отличные ребята. Так держать!

- Bjorn

...моим собакам Lucy и Kessy, которые дают мне лишний повод подышать свежим воздухом. Моим родителям за то, что были для меня рыцарями в сияющих доспехах. Katrin, Jan и Max за свежий взгляд на вещи; Totte за помощь в сложные минуты.

- Horst

...Bjorn. Ты отличный парень, так держать! А также моим родителям за то, что поддерживали меня во всех моих начинаниях.

- Jenny

...Nina, Ben & Lucy; Bobby Glorian; Andreas Kolinski; ++ World Of Risen ++

- KaiRo



...моей жене и родным. Также спасибо всем членам нашего сообщества за многолетнюю поддержку. И отдельное спасибо отделу разработки уровней. Вы, парни, просто молодцы!

- Mario

... Marko; Felix “feschar” за постоянное восхищение и сомнения, что является отличным стимулом к работе; Christopher “Villagemaster” за отзывы и как минимум одну забавную ссылку каждый день; Matthias, Steffen, Jan, Sven, Basti, Kaffee, Martin – для вас у меня только одно слово: ZYLON!

- Marco

...Moritz Muller и Michael Dargel за мясника и его помощников; Stefan Lupp («а малыш-то еще ничего»), Michael Torunsky (за традиционный сыр под маринадом) и Benny Hessler (просто слов не хватает!).

- Mattias

...Zoey, John и Caitlin за то, что у меня есть дом, в который мне всегда хочется вернуться. Также спасибо WoR- (бывшему WoP) форуму за то, что вы в нас верили. И, разумеется, спасибо Алексу Руженцеву, Евгению Пивоварову, Алене и Диме Аникину за прекрасное времяпровождение в Москве.

- Michael H.

...моей дорогой Joanna, особенно за все сеансы психотерапии, за которые настоящий врач содрал бы немало денег...

- Michael R.

...Sarah за шесть лет дружбы, Dani за помощь в сложные времена, Alex за бесконечные попытки спасти мне жизнь, а также сотрудникам Blackstar Studios за их веру и понимание.

- Paul

...моей жене Violetta и моим чудесным дочерям Lina и Paula. Также спасибо Rafke, Bombi, Gianni и Brune за отличные подготовительные собрания!

- Philipp

...Theresia Weimer за постоянную поддержку и отличные советы, включая помощь по работе.

- Quy

...моим детям Sascha Sophia Henrichs и Ian Kendrick Henrichs; моей подруге Alexandra Gliemko; Enrico Rappsilber и всем сотрудникам Games Academy; всем землякам-берлинцам; Thomas (JarJarThomas) Ganshorn из Flowline; Markus Helzle и сотрудникам Lichtblicke 4D; Julian Dasgupta из 4Players; всем со-

трудникам Piranha Bytes; McFit за отличные скидки; Lenart Dudy и Anna Hottger, живущим в Мичигане; Sascha (Sausner) Alp и ее семье; и, разумеется, моей второй половинке.

- Sascha

...моим родным, которые, несмотря на мое безумное желание стать программистом игр, всегда поддерживали и верили в меня.

- Tristan

**Огромное спасибо
всем поклонникам игры!**



Техническая поддержка

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей на территории России осуществляется по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru.

Часы работы службы технической поддержки: 9:00–23:00 по рабочим дням, 10:00–20:00 по субботам, кроме праздничных дней. Часы работы могут измениться. Об изменениях читайте на сайте <http://www.nd.ru/> в разделе *Пользователям*.

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей на территории Украины осуществляется по телефону: (050) 390-32-41, e-mail: help@odyssey.od.ua.

Будьте готовы сообщить специалисту технической поддержки свой регистрационный номер, а также все сведения об ошибках и следующие данные о своем компьютере:

- Операционная система
- Тип процессора и его частота
- Модель и изготовитель видеоадаптера и звукового устройства
- Модель и изготовитель устройства для чтения дисков
- Объем оперативной памяти

При этом по возможности постарайтесь находиться перед экраном своего компьютера.

При необходимости будьте готовы переслать файл диагностики *DirectX* и информацию о своем компьютере по электронной почте: support@nd.ru (для России) или help@odyssey.od.ua (для Украины).

Для создания файла диагностики необходимо:

- Запустить ярлык *Диагностика DirectX*, который вы можете найти в программной группе *Техническая поддержка*.
- В открывшемся окне перейти на закладку *Экран (Display)* и провести тесты *DirectDraw*, *Direct3D*.
- Перейти на закладку *Звук (Sound)* и провести тест *DirectSound*.
- Нажать кнопку *Сохранить все сведения... (Save All Information...)* и указать место на диске для сохранения текстового файла.

Для получения информации о компьютере необходимо:

- Запустить ярлык *Сведения о системе*, который вы можете найти в программной группе *Техническая поддержка*.
- В появившемся окне выбрать *Файл (File) ➔ Экспорт (Export)*, указать какое-либо имя файла и сохранить. Сохраненный файл лучше заархивировать (сжать) — он может быть довольно большим.

RISEN

Лицензионное соглашение

ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧИТАЙТЕ УСЛОВИЯ ДАННОГО СОГЛАШЕНИЯ ПЕРЕД ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДИСКА, НАХОДЯЩЕГОСЯ НА НЕМ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И СОПУТСТВУЮЩЕЙ ДОКУМЕНТАЦИИ (ДАЛЕЕ ПРОГРАММА). ПРОГРАММА ЯВЛЯЕТСЯ ЛИЦЕНЗИОННЫМ ПРОДУКТОМ, ЗАЩИЩЕННЫМ ЗАКОНОМ ОБ АВТОРСКОМ ПРАВЕ (ЛИЦЕНЗИЯ НЕ ПРОДАЕТСЯ). ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММЫ ПОДРАЗУМЕВАЕТ ПРИНЯТИЕ ВСЕХ УСЛОВИЙ ДАННОГО ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ. ЕСЛИ ВЫ НЕ ЖЕЛАЕТЕ БЫТЬ ИМИ СВЯЗАНЫ, ВАМ СЛЕДУЕТ СВОЕВРЕМЕННО ВЕРНУТЬ УПАКОВКУ С ДИСКОМ, И ОТДАННЫЕ ЗА ПОКУПКУ ДЕНЬГИ БУДУТ ВАМ ВОЗВРАЩЕНЫ. ДАННОЕ ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ ОТРАЖАЕТ ОБЩЕЕ СОГЛАШЕНИЕ О ПРОГРАММЕ МЕЖДУ ВАМИ И КОМПАНИЕЙ «НОВЫЙ ДИСК» (ДАЛЕЕ ЛИЦЕНЗИАР). ЭТО СОГЛАШЕНИЕ ОБЛАДАЕТ ЮРИДИЧЕСКОЙ СИЛОЙ, ПРЕВЫШАЮЩЕЙ СИЛУ КАКИХ-ЛИБО ПРЕДШЕСТВУЮЩИХ ПРЕДЛОЖЕНИЙ, ЗАЯВЛЕНИЙ ИЛИ СОГЛАШЕНИЙ МЕЖДУ СТОРОНАМИ.

1. Лицензионное право пользования программой

Настоящим Лицензиар предоставляет Вам неисключительное право использования данного диска вместе с записанными на нем программами в виде считываемого компьютером объектного кода (далее программное обеспечение) и сопроводительной документацией, определенное условиями настоящего Соглашения. Данное программное обеспечение может быть использовано лишь на одном компьютере, который принадлежит Вам, взят внаем или оказался в Вашем распоряжении каким-либо иным образом. В случае нахождения данного компьютера в нерабочем состоянии Вы можете воспользоваться программным обеспечением с помощью запасного компьютера. Использование программы попеременно на двух или большем количестве компьютеров, равно как и в сети любого рода не разрешается без отдельной авторизации и выплаты денежных сумм за лицензию. Вы соглашаетесь с недопустимостью с Вашей стороны передачи, сублицензирования, копирования, закладывания, сдачи в аренду, проката и разделения права пользования с третьими лицами. Вы соглашаетесь с запретом на обратное ассемблирование, декомпиляцию, инженерный анализ и создание дериватов на основе данного программного обеспечения. Все права, не указанные в настоящем Соглашении, остаются за Лицензиаром. Вы можете сохранить данный диск после загрузки в компьютер программного обеспечения как исходную копию. Запрещается делать копии всей программы или отдельных ее частей.

2. Права Лицензиара

Вы признаете и соглашаетесь с тем, что данное программное обеспечение, включая любые входящие в него изображения, фотографии, анимацию, видео-, аудио- и музыкальные фрагменты, а также текст и документацию, является собственностью Лицензиара и/или автора(ов), охраняемой законами об авторском праве РФ и международными соглашениями. Далее Вы признаете и соглашаетесь с тем, что все права, включая объединенные права на интеллектуальную собственность, название и доли в прибылях, полученных от использования данной программы, остаются и будут оставаться впредь за Лицензиаром и/или автором(ами).

3. Срок действия Соглашения

Настоящее Соглашение вступает в силу с момента вскрытия упаковки и остается в силе в течение всего времени пользования программой. Вы можете расторгнуть лицензионное Соглашение в любой момент. Для этого Вам следует передать программу вкпе со всеми ее копиями и скопированными фрагментами Лицензиару. Последний имеет право расторгнуть упомянутое Соглашение в случае невыполнения любого из его условий. В случае расторжения Соглашения Лицензиаром Вы согласны передать программу вместе с ее копиями и фрагментами Лицензиару.

4. Ограниченная гарантия

На протяжении девяностодневного периода с момента принятия настоящего Соглашения (далее срок гарантии) Лицензиар гарантирует качество материала и изготовления диска, содержащего данное программное обеспечение. Далее Лицензиар гарантирует правильную работу программного обеспечения в соответствии с функциональным назначением, указанным в сопутствующей документации. Если Вы обнаружите какой-либо дефект в программном обеспечении до истечения срока гарантии, Лицензиар обязуется по Вашему выбору либо заменить его идентичным программным обеспечением, либо выплатить потраченную на его покупку денежную сумму. Настоящая ограниченная гарантия не распространяется на неисправности, имевшие причиной несчастный случай, неправильное использование или применение программного обеспечения. Условия ограниченной гарантии будут распространяться на программное обеспечение, выданное взамен неисправного, до истечения первоначального срока гарантии либо на протяжении 30 дней с момента выдачи в зависимости от того, какой из упомянутых сроков окажется длиннее. Вы согласны с тем, что такое возмещение будет единственным и исключительным со стороны Лицензиара возмещением за нарушение Лицензиаром любых гарантий, предусмотренных данным Соглашением.

ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ ВЫШЕПРИВЕДЕННЫХ ГАРАНТИЙ ПРОГРАММА ЛИЦЕНЗИРУЕТСЯ КАК ЕСТЬ. ЛИЦЕНЗИАР ОТКАЗЫВАЕТСЯ ОТ ЛЮБЫХ ЯВНО ВЫРАЖЕННЫХ ЛИБО ИМПЛИЦИТНЫХ ГАРАНТИЙ, ВКЛЮЧАЯ НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ГАРАНТИИ, ИМПЛИЦИТНЫЕ ГАРАНТИИ ПРОДАВАЕМОСТИ ИЛИ ГОДНОСТИ ДЛЯ НЕКОЕЙ ОПРЕДЕЛЕННОЙ ЦЕЛИ. ЛИЦЕНЗИАР НЕ ГАРАНТИРУЕТ И НЕ ДЕЛАЕТ НИКАКИХ ЗАЯВЛЕНИЙ ОТНОСИТЕЛЬНО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ИЛИ РЕЗУЛЬТАТОВ ТАКОВОГО В ТОМ, ЧТО КАСАЕТСЯ ЕГО (ИХ) ВЕРНОСТИ ИЛИ ЧЕГО-ЛИБО ДРУГОГО. ВЫ ЦЕЛИКОМ И ПОЛНОСТЬЮ ПРИНИМАЕТЕ НА СЕБЯ РИСК ПОСЛЕДСТВИЙ ПРИМЕНЕНИЯ ДАННОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И НЕСООТВЕТСТВИЯ ЕГО ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ ВАШИМ ОЖИДАНИЯМ.

5. Ограничения ответственности

Суммарное возмещение со стороны Лицензиара любых убытков, связанных с претензиями, требованиями или действиями, имевшими причиной или связанные с настоящим Соглашением, не может превышать цену, за которую данное программное обеспечение было Вами приобретено. Лицензиар не несет ответственности за любые косвенные, штрафные убытки, а также убытки, определяемые особыми обстоятельствами, даже в том случае, если Лицензиар был уведомлен о возможности таких убытков.

Для заметок



Используется FMOD Ex Sound System.

© 1994-2009 Firelight Technologies, Pty, Ltd. Используется по лицензии.

Используется NVIDIA PhysX engine.

© 2002-2009 NVIDIA Technologies. Все права защищены.

Используется Bink Video Technology.

© 1997-2009 RAD Game Tools, Inc. Используется по лицензии.

Часть данной программы использует SpeedTree® RT technology
(© 2009 Interactive Data Visualization, Inc.).

SpeedTree® зарегистрированный торговый знак

Interactive Data Visualization, Inc. Все права защищены.

Этот продукт использует технологию EMotion FX 3.6 - Character Animation System;

© Copyright 2001-2009 Mystic Game Development. Все права защищены повсеместно.

www.emotionfx.com

Исключительные права на издание и распространение программы для ЭВМ на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ООО «Новый Диск», 127083 Москва, Петровско-Разумовская аллея, д.10, корп.1, телефон (495) 785-65-13 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону; (495) 785-65-14, e-mail: zakaz@nd.ru. По вопросам технической поддержки обращайтесь по телефону; (495) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru.