



## СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДЫСТОРИЯ.....	3
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ.....	4
УСТАНОВКА И ЗАПУСК ИГРЫ.....	5
МЕНЮ ИГРЫ.....	6
УПРАВЛЕНИЕ.....	7
ИГРОВОЙ ЭКРАН.....	9
ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ.....	10
Характеристики.....	10
Навыки.....	10
Опыт.....	11
ИНВЕНТАРЬ И ЭКИПИРОВКА.....	12
ТОРГОВЛЯ.....	14
МИР «ГОТИКИ».....	15
Старый Лагерь.....	15
Новый Лагерь.....	15
Лагерь сектантов.....	15
СУЩЕСТВА.....	16
МАГИЯ.....	18
Маги Огня.....	18
Маги Воды.....	19
Братство.....	19
Общие заклинания.....	20
ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ.....	22
Общие советы.....	22
Состояние персонажа.....	22
Советы по ведению боя.....	23

## ПРЕДЫСТОРИЯ

В те давние времена боги взирали на Мертану с благоволением. Они благословили эту землю, даровав ей мир, обильные урожаи и богатые рудные месторождения. В тот счастливый век молва о процветающем королевстве распространилась далеко за его пределы. И тогда злые силы пробудили алчность. Несметные войска орков явились из дальних стран и принесли войну на земли Мертаны.

Многие годы непрерывные набеги и ожесточенные битвы опустошали страну. Армия Мертаны слабела, а орки продвигались все дальше и дальше, неся разрушения, голод и смерть.

Король Робар больше не мог смотреть, как гибнет его народ. Он решил прибегнуть к чрезвычайным мерам...

Чтобы защитить шахту Хориниса, где добывалась магическая руда и ковалось лучшее оружие и доспехи во всей Мертане, король созвал двенадцать самых могущественных магов. Прозрачное зимнее небо потемнело, огромная черная туча росла и, тяжело поднимаясь, закрыла солнце. Небеса пронзали ослепительные молнии, порожденные могучим вихрем магической энергии, собранной магами с помощью юниторов. Сияющая голубым светом завеса окутала шахты, сломив волю магов и накрыв их непроницаемым Барьером. Те, кто оказался внутри, по-своему отомстили королю за потерю свободы. Они вынудили короля давать им все, что они хотят в обмен на руду, в которой так нуждался король. Передача писем сквозь Барьер стала единственным способом общения с внешним миром.

Самые сильные и решительные заключенные увидели в происходящем свой шанс и захватили власть под Барьером. Их лидером был Гомез. Перебив охрану, они захватили старый замок и создали Старый Лагерь. Другие заключенные не желали работать на Гомеза и короля и основали свое собственное поселение внутри колонии, окруженной Барьером – Новый Лагерь. Их лидером был Ларс, и они жили охотой, воровством и выращиванием риса. Среди жителей Старого Лагеря были и такие, кто говорил о странных снах и видениях. Они чувствовали, что другие обитатели лагеря не понимают и не принимают их. И вот, их лидер, Юберион, собрал своих последователей и отправился туда, где они смогли бы жить по своим правилам. Без всяких объяснений он избрал заболоченное место и создал секту под названием Братство. Члены секты обнаружили, что странные растения, которые можно найти на болоте, усиливают их видения, а некоторым даже дают доступ к магической силе. Так они и живут, продавая эти растения и магические свитки остальной части колонии.

Из двенадцати магов, попавших под Барьер, было шесть магов Огня и шесть магов Воды. Маги Огня считали, что король должен выиграть войну, и решили проконтролировать ситуацию в Старом Лагере. Маги Воды посчитали более важным понять, почему заклинание подействовало неправильно, и найти способ пробить магические стены Барьера. Они отправились в Новый Лагерь, чтобы проконтролировать добычу руды, поскольку были уверены, что именно она приведет их к свободе.

И вот еще один заключенный брошен внутрь Барьера...

## **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**

Процессор: Pentium 3/Athlon 1 ГГц.

Операционная система: Windows 98/2000.

Оперативная память: 256 МБ.

Свободное пространство на жестком диске: не менее 2 ГБ.

Звук: звуковая карта, совместимая с DirectX.

Видео: видеокарта с 32 МБ памяти.

Управление: клавиатура, мышь.

4-х скоростной CD-ROM.

DirectX 7 или более поздняя версия.



## УСТАНОВКА И ЗАПУСК ИГРЫ

### Установка игры

Программа имеет функцию автозапуска. Вставьте диск в устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков, и через несколько секунд программа установки выведет на экран диалоговое окно. Щелкните на кнопку Установка игры и далее следуйте указаниям, появляющимся на экране. После установки программы на рабочем столе появится значок, представляющий игру «Готика».



Если программа не устанавливается автоматически:

Вставьте диск в устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков. Выберите значок Мой компьютер (My computer) на рабочем столе и дважды щелкните на значок компакт-диска. В окне Windows Explorer или Мой компьютер (My computer) щелкните два раза на значок файла SETUP.EXE (находится в корневой папке на компакт-диске с программой). Запустится программа установки игры. Как только все необходимые файлы будут скопированы на ваш жесткий диск, появится новое окно, оповещающее о завершении установки. Щелкните Готово, чтобы закончить процесс установки.

Теперь можно начать игру.

### Установка DirectX

Убедитесь, что диск с игрой находится в CD-дисковом устройстве. После начала установки программа автоматически проверит наличие DirectX и сообщит о необходимости его переустановки или обновления.

### Запуск игры

Если включен режим автозапуска, после завершения установки игры выберите Запуск игры. Если режим автозапуска отключен, вы можете запустить игру, выбрав Пуск (Start) – Программы (Programs) – Russobit-M – Готика - Запуск игры «Готика».

## МЕНЮ ИГРЫ



### Новая игра

Начало новой игры.

### Загрузить игру

Позволяет загрузить игру, которую можно выбрать из списка ранее сохраненных игр.

### Сохранить игру

Позволяет сохранить текущее состояние игры. Если игра только что запущена, эта опция будет отключена. Она активируется с началом новой игры или загрузкой ранее сохраненной. Сохраняйте игру как можно чаще, поскольку вас ожидает множество неожиданных поворотов сюжета.

### Продолжить игру

Возврат к текущей игре.

### Настройки

Позволят изменить графические, звуковые и игровые настройки.

### Предыстория

Демонстрация видеоролика.

### Разработчики

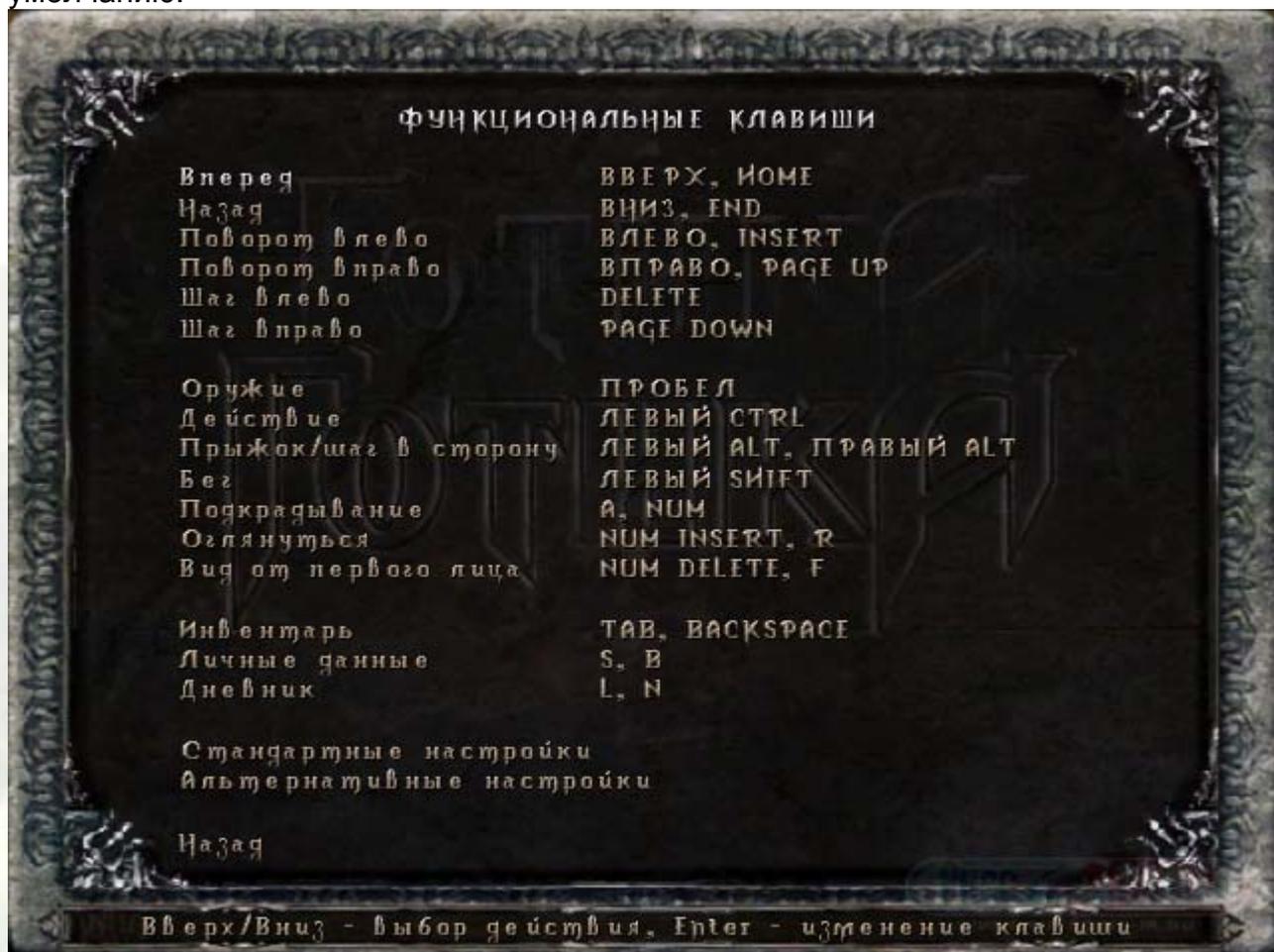
Информация об авторском коллективе.

### Выход из игры

Выход в Windows, при этом текущее состояние игры не сохраняется автоматически.

## УПРАВЛЕНИЕ

В меню Настройки/Управление можно изменить настройки управления, заданные по умолчанию.



Выберите действие, настройки которого вы хотите изменить, и нажмите клавишу < Enter >, а затем нажмите желаемую клавишу. Для возврата в главное меню нажмите клавишу < Esc >.

<b>Перемещение и режим боя</b>	
Смена режима (бой/ движение)	Клавиша пробела
Горячие клавиши для оружия	< 1 > - ближний бой < 2 > - дистанционный бой
Горячие клавиши для заклинаний:	< 4 > - < 0 > < 3 > - последнее использованное заклинание
Движение	< стрелка вверх/ вниз/ вправо/ влево >
Прыжок/ Шаг в сторону	< Delete > - < стрелка влево > < Page Down > - < стрелка вправо >
Выход в главное меню	< Esc >
<b>Только в режиме движения</b>	
Подобрать объект	< Ctrl + стрелка вверх >
Говорить	< Ctrl + стрелка вверх >
Выбор фраз в диалоге	< стрелка вверх/ вниз > и < Enter >
Открыть дверь/сундук	< Ctrl + стрелка вверх >
Закрыть инвентарь/сундук	< Esc >
Инвентарь	< Tab >

<b>Только в режиме боя</b>	
Ближний бой: Атака	< Ctrl + стрелка вверх/ вправо/ влево >
Защита	< Ctrl + стрелка вниз >
Смена цели	< стрелка вправо/ влево >
Бой на расстоянии: Выстрел	< Ctrl + стрелка вверх >
Смена цели	< Ctrl + стрелка вправо/ влево >
Применение магии: Колдовать	< Ctrl + стрелка вверх >
Смена цели	< стрелка вправо/ влево >

### Бег/ Ходьба

По умолчанию персонаж всегда бежит. Удерживая клавишу < Shift >, можно переключиться на ходьбу, что может быть полезно в опасных местах, например, край обрыва.

### Прыжок/ Шаг в сторону

Чтобы прыгнуть вперед, необходимо, удерживая клавишу < Alt >, нажать < стрелку вверх >. Шаг вправо или влево осуществляется комбинацией клавиш < Alt + соответствующая клавиша направления >. В режиме боя шаг в сторону можно использовать, чтобы обойти своего противника сбоку. При этом персонаж останется повернутым лицом к врагу. Прыжок дополнительно можно использовать, чтобы забраться на невысокое препятствие.

### Режим боя

Переход в режим боя осуществляется нажатием клавиши пробела. При этом персонаж будет использовать оружие или заклинание, которым экипирован. Если же у персонажа нет оружия, он будет биться на кулаках. Удерживая клавишу пробела и нажимая клавиши - стрелки, можно переключаться между оружием или заклинаниями, которые есть в инвентаре. Для выбора оружия и заклинаний также существуют горячие клавиши: < 1 > – оружие ближнего боя, < 2 > – дальнобойное оружие, < 3 > - последнее заклинание, < 4 > – < 9 > – выбор заклинаний, < ~ > - кулачный бой.

### Режим подкрадывания

Позволяет включить или отключить режим подкрадывания. Этот режим становится доступен только после приобретения соответствующего навыка.

### Оглянуться

Удерживая клавишу < 0 > на цифровой клавиатуре, можно нажимать клавиши направления, чтобы оглянуться.

### Управление мышью

Когда управление мышью включено, оно используется для обзора вокруг. Левая кнопка мыши дублирует функции клавиши < Ctrl >, а правая – клавиши < Alt >. Сами клавиши < Ctrl > и < Alt > остаются активными и могут использоваться альтернативно.

## ИГРОВОЙ ЭКРАН



Жизненная сила вашего героя показана в левом нижнем углу экрана, а магическая сила – справа. Шкала магической силы отображается только тогда, когда вы активируете заклинание.

Если вы нырнете, справа от показателя здоровья появится шкала, отображающая запас воздуха. Если шкала опустеет, герой рискует утонуть. С этого момента снижается уровень здоровья. Чем короче шкала жизненной силы персонажа, тем меньше у него шансов на спасение.

Шкалу жизненной силы противостоящего вам противника вы можете видеть над его именем, в верхней части экрана. Воспользуйтесь клавишами < Ctrl + стрелка вправо/влево >, чтобы перевести взгляд с одного противника на другого.

## ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ

### Характеристики

#### Сила

Чем сильнее персонаж, тем лучшее оружие он сможет использовать, и тем больше повреждений он сможет наносить в бою.

#### Ловкость

С повышением этой характеристики персонаж сможет использовать лучшее дистанционное оружие, и повысится точность стрельбы.

#### Магическая сила

Чем больше запас магической силы, тем больше заклинаний можно будет применить, или, в случае с заклинаниями с переменными параметрами, тем сильнее эти заклинания можно сделать.

### Навыки

#### Одноручное оружие

Сюда входят мечи, топоры, дубины, молоты и т.д. Начинаящие персонажи иногда вынуждены использовать обе руки для некоторых видов одноручного оружия. Существует два уровня владения этим видом оружия. Не имея этого навыка вообще, персонаж сможет просто размахивать оружием; комбинированные атаки будут ему недоступны. Первый уровень повышает мастерство владения одноручным оружием, а второй – делает его максимальным.

#### Двуручное оружие

Такое оружие больше и тяжелее одноручного и требует больше силы, чтобы управляться с ним, но зато наносит гораздо больше повреждений, чем одноручное оружие. Уровни мастерства такие же, как и у одноручного оружия.

#### Лук/ Арбалет

Чтобы использовать дистанционное оружие, необходима определенная величина характеристики ловкости. Чем выше ловкость, тем лучше оружие можно использовать. Арбалеты требуют больше ловкости, чем луки, и наносят больше повреждений. Дистанционное оружие так же имеет два уровня мастерства, с которым повышается точность и снижается время перезарядки.

#### Взлом замков

Любой замок можно попытаться взломать с помощью отмычки. Для этого необходимо, удерживая клавишу < Ctrl >, нажимать < стрелку вправо > и < стрелку влево >, чтобы подобрать комбинацию, например: влево, вправо, вправо, влево.

Если отмычка была повернута неверно, придется начать все сначала. Изучение умения взлома замков повышает шанс, что при неудачном повороте, отмычка не сломается.

Некоторые замки можно открыть только ключом.

#### Воровство

Чтобы использовать этот навык, необходимо уметь красться. Применяется воровство так: в режиме подкрадывания подойдите к кому-нибудь, и пока этот кто-то в фокусе, нажмите < Ctrl + стрелка вверх >. Это будет несложно, если, конечно, ваша цель не попробует уйти.

### Подкрадывание

Этот навык активируется нажатием клавиши < A >. Вы можете прокрасться в чужой дом, или незаметно подходить к людям, пока вас никто не видит.

### Акробатика

Этот навык позволяет дальше прыгать и падать с большей высоты, не боясь повреждений.

### Круги магии

Чтобы использовать руну определенного Круга, его сначала нужно изучить. Свитки могут использоваться без знания Кругов магии.

### **Опыт**

За уничтожение врагов и за выполнение заданий главный герой получает очки опыта. Когда набирается определенное количество этих очков, персонаж получает новый уровень, который увеличивает максимальное здоровье и дает дополнительные очки обучения. Эти очки можно потратить на изучение умений или повышение силы, ловкости или магической силы у учителей. Нажмите < S >, чтобы вызвать экран статуса.

## ИНВЕНТАРЬ И ЭКИПИРОВКА

Чтобы взять в руки оружие, надеть доспехи или использовать другие предметы, нажмите < Ctrl + стрелка вверх >.

Чтобы бросить предмет, нажмите < Ctrl + стрелка вниз >.

Все предметы, которые вы можете подобрать, делятся на восемь категорий:



### Оружие (ближнего и дистанционного боя)

В игре имеется множество видов оружия, если быть точным – 130. Каждое оружие ближнего боя требует определенной величины силы, чтобы им воспользоваться. Эта величина указывается в описании предмета.

Для дистанционного оружия определяющим показателем является ловкость. Кроме того, некоторые виды оружия ориентируются на обе характеристики.

Первое место в списке всегда занимает самое мощное оружие.



### Доспехи

Доспехи очень важны в игре, так как они защищают от повреждений. Более того, в игровом мире хорошие доспехи являются немалой ценностью и доступны далеко не всем. Поэтому не стоит упускать возможность добыть защиту, даже если это будут простые кожаные штаны.

Первое место в списке всегда занимает самый лучший доспех.



### Пища

Некоторые виды пищи восстанавливают здоровье, некоторые – магическую силу. Подбирайте все подряд, а уж в инвентаре, прочитав описание, разберетесь, что вам действительно нужно. Остальное можно продать.



### Зелья

В этом списке содержатся разнообразные зелья. Большинство зелий восстанавливают здоровье и магическую силу гораздо сильнее, чем пища. Некоторые особые зелья имеют постоянный эффект.



### Документы (книги, карты, свитки)

Здесь хранятся все документы и карты. Некоторые книги необходимы для уничтожения врагов, другие просто содержат полезную информацию о мире и его обитателях.



### Ключи

Замки на дверях и сундуках открываются соответствующим ключом. В отсутствие ключа их можно открыть с помощью отмычки. Однако, если персонаж не обладает умением вскрывать замки, ему понадобится много отмычек.



### Факелы

Если вы хотите зажечь факел, воспользуйтесь комбинацией клавиш < Ctrl + стрелка вверх >.

### Магия

В этом списке содержатся магические свитки, документы и руны. Экипируются они так же, как и оружие.

Воспользовавшись горячими клавишами < 4 > - < 9 >, вы сможете быстро применить заклинание.

### Артефакты

В игре можно найти магические амулеты и кольца. Они повышают уровень умений или характеристики. Так как персонаж может носить только один талисман и два кольца, можно поэкспериментировать с различными комбинациями.

### Разное

Руда, ключи, факелы и другие вещи, не подпадающие под описанные ранее категории, хранятся здесь.

## ТОРГОВЛЯ

Если вы разговариваете с персонажем, с которым можно торговать, в диалоге будет отображаться возможность торговли с этим человеком, например: «Покажи мне свой товар». Выбрав эту опцию, вы увидите инвентарь торговца слева, а свой инвентарь – справа. Переключение и работа с предметами производится с помощью клавиш направления.

В центре экрана показываются предметы, которые выставлены на продажу с обеих сторон. Чтобы выставить предмет на продажу или забрать назад, используйте клавишу < Ctrl > и < стрелку вправо > или < стрелку влево >. Над списками предметов, выставленных на продажу, показывается их суммарная цена, исчисляемая в кусках руды. Торговец согласится на сделку только в том случае, если цена предложенных вами товаров, не уступает цене товаров, которые вы хотите купить. Чтобы подтвердить сделку, нажмите < Enter >.



## **МИР «ГОТИКИ»**

### **Старый Лагерь**

Барон: Он олицетворяет власть в Старом Лагере, за которую долго и упорно сражался.

Маги Огня: Они используют огненную магию и обитают в Старом Лагере. У вас есть для них послание.

Стражники: Это солдаты Старого Лагеря. В их рядах существует жесткая иерархия.

Призраки: Это воры, абсолютно лояльные властям Старого Лагеря.

Охранники: Они охраняют ворота лагеря от непрошенных гостей. Охранники есть как в Старом, так и в Новом Лагере.

Охранники моста: Они принадлежат к Старому Лагерю и охраняют его от опасных лесных созданий.

Рудокопы: Они работают на шахтах Старого Лагеря, добывая руду, которая служит деньгами для обитателей «Готики».

### **Новый Лагерь**

Маги Воды: Они представляют власть Нового Лагеря.

Наемники: Эти воины сражаются за Новый Лагерь.

Воры: Воры Нового Лагеря. Их можно встретить везде под Барьером.

Рудокопы: Они работают на шахтах Нового Лагеря, собирая руду для осуществления плана побега.

Крестьяне: Их можно встретить в окрестностях лагеря. Они выращивают рис для его обитателей.

### **Лагерь сектантов**

Гуру: Духовные лидеры Лагеря сектантов, упорно старающиеся вступить в контакт со Спящим.

Послушники: Их можно найти в Храме, где они молятся и исполняют ежедневные ритуалы.

Стражи: Это солдаты Лагеря сектантов, вооруженные как мечом, так и магией.

## СУЩЕСТВА

Здесь описаны некоторые из существ, которых можно встретить в пределах Барьера.



Гоблин: Еще известные, как гоббосы, эти хитрые маленькие существа гораздо умнее, чем кажутся на первый взгляд. Они бродят между лагерями в поисках пищи. Нападают в том случае, если думают, что могут победить, или если их зажать в угол. Гоблины используют одноручное оружие, если удастся такое найти, и предпочитают нападать группами. Сражаются они яростно, так что будьте готовы. Ходят слухи, что, кроме обычных зеленых гоблинов, где-то под Барьером обитают гораздо более сильные и умные черные гоблины.



Падальщик: Это большие, напоминающие бескрылых птиц, существа. Их мясо съедобно и весьма питательно, но они и сами способны убить неосторожного охотника.



Кротокрыс: Большие жирные лысые крысы. Они весьма трусливы и нападают только в группе, или защищая особо вкусную добычу.



Мясной жук: Эти существа – безвредные насекомые. Более того, они съедобны, если их правильно приготовить, а некоторые считают их деликатесом.



Шершень: Огромные летающие насекомые, обитающие у болот и рек. Они очень быстры и редко встречаются по одному. Опасайтесь их смертоносного жала.



**Волк:** Они рыщут стаями по ночам, подстерегая одинокого путника, рискнувшего отправиться в дорогу после захода солнца.



**Ящерица:** Весьма ленивые ящерицы, встречающиеся в солнечных местах. Говорят, что они питаются падалью, но и свежим мясом перекусить не прочь. Ходят слухи, что огненные ящерицы – результат неудачного эксперимента магов. Видимо, какой-то маг применил заклинание трансформации, пытаясь при этом поднять некое чудовище из подземного мира. Это предположение основывается на явной злобности этих ящеров и на их способности дышать огнем.



**Ползун:** Эти огромные насекомые обитают в шахтах под колонией. Среди них есть солдаты и рабочие особи. Огромное количество ползунов в шахтах позволяет предположить, что где-то глубоко под землей находится их гнездо. Много пропавших рудокопов нашли смерть в их челюстях. Ползуны к тому же очень хорошо видят в темноте, так что если вы оказались в темном туннеле с одной лишь киркой, а факел вот-вот потухнет, бегите со всех ног или молитесь, чтобы рядом оказалась стража.



**Шныг:** Эти покрытые слизью ящерицы быстро плавают, но на земле они двигаются медленно. Их любимой добычей являются гоблины, но и человеком они закусить не прочь.



**Скелет:** Эти ожившие останки могут использовать в бою различные типы оружия ближнего боя. Стрелы не причиняют им ни малейшего вреда, просто пролетая сквозь них, что делает скелетов вдвойне опасными. Говорят, что маги иногда принимают такую форму.

## МАГИЯ

Чтобы использовать магию, вам понадобится магическая сила, получаемая магами от богов, которым они молятся. Существует шесть кругов магии, где первый самый простой (его заклинания требуют меньше всего магической силы), а шестой – самый сложный.

Есть два способа применения заклинаний – свитки и руны. Свитки используются только один раз, а руны могут использоваться неограниченное количество раз, пока у вас есть магическая сила. Некоторые заклинания могут быть усилены путем затрат большего количества маны, чем обычно.

Горячие клавиши для заклинаний: < 4 > - < 9 >.

### Маги Огня



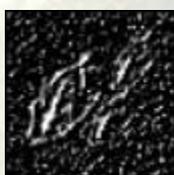
Они обитают в Старом лагере. Может показаться, что они не обладают особой властью в лагере, однако на самом деле их влияние весьма велико. Огненные маги могут использовать все типы заклинаний, связанных с огнем.



Огненная стрела: Дистанционное заклинание. Поражает только одного врага и наносит минимальные повреждения.



Огненный шар: Дистанционное заклинание. Поражает только одного врага и наносит повреждения, равные количеству затраченной магической силы.



Огненный шторм: Может быть направлено на врага, находящегося в фокусе. Поражает как саму цель, так и окружающих ее существ.



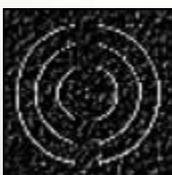
Огненный дождь: Колонна огня обрушивается с небес и поливает жгучими искрами землю. Это заклинание требует осторожности в применении, так как может поразить самого мага.

## Маги Воды

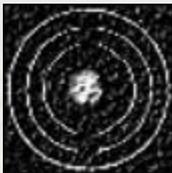


Противоположностью магам Огня являются маги Воды, которые присоединились к новому лагерю. Они работают над планами освобождения из колонии, и поэтому занимают высшую ступень власти в лагере.

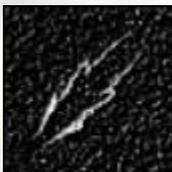
Маги Воды владеют различными заклинаниями, связанными с водой и холодом.



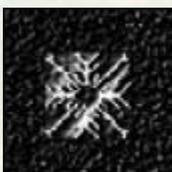
Ледяная стрела: Поражает только одного врага и наносит минимальные повреждения.



Шаровая молния: Поражает только одного врага и наносит повреждения, равные количеству затраченной магической силы.



Молния: Чем больше магической силы будет потрачено на это заклинание, тем больше противников оно поразит. Наносимые повреждения также зависят от количества затраченной магической силы. Это заклинание требует от мага осторожности в применении, так как молния, не найдя цели, поразит своего создателя.



Ледяная глыба: Замораживает на некоторое время одного противника и наносит минимальные повреждения.



Ледяная волна: Это заклятие замораживает всех противников на своем пути и дополнительно наносит средние повреждения. Не стойте у него на пути!

## Братство



Эта секта верит в бога, которого они называют Спящим. Неизвестно каким образом они получают доступ к магической силе без молитв общеизвестным богам. Тем не менее они способны использовать мощные заклинания, воздействующие на сознание жертвы.



Друг: жертва этого заклинания некоторое время будет считать мага своим другом.



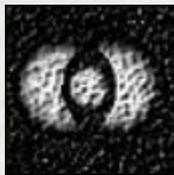
Страх: Жертва этого заклинания будет сильно испугана видом мага и в ужасе отступит.



Сон: Заклинание погрузит свою цель в глубокий сон.



Ярость: Жертва этого заклинания атакует всех, кого видит, будь то друг или враг, человек или животное. Заклинание будет действовать, пока заколдованное существо не умрет, или пока оно не развеется.



Контроль: Заклинание позволяет контролировать свою жертву с некоторого расстояния. Полностью контролируются все движения. Если жертва умрет, или если нажать клавишу < Enter >, маг возвращается в свое тело.



Кулак ветра: Это одно из двух атакующих заклятий Братства. Противника отбрасывает назад, и ему наносятся минимальные повреждения.



Шторм: То же самое, что и Кулак ветра, но поражает нескольких противников одновременно.

## Общие заклинания



Исцеление: Лечит раны мага.



Уменьшить монстра: Именно это и происходит. Цель становится меньше, слабее и беззащитнее.



Телекинез: Это заклинание позволяет манипулировать вещами на расстоянии.



Превращение: Это целая серия заклинаний, позволяющих превращаться в различных существ, обитающих в «Готике». Все умения в новой форме сохраняются. Нажатие клавиши < Enter > возвращает персонажа в нормальное состояние.



Телепортация: Заклинания телепортации позволяют мгновенно перемещаться между двумя точками в мире «Готики».



Пирокинез: Это заклинание охватывает жертву и обжигает ее. Повреждения зависят от количества затраченной магической силы.



Уничтожение нежити: Об этом заклинании мало что известно, поскольку нежить всегда считалась мифом. Предполагается, что заклинание должно уничтожать все типы оживших мертвецов.

#### Другие заклинания

Ходят слухи, что существуют другие, неизвестные большинству магов, заклинания. Но что они собой представляют и где их искать – никто не знает.

## ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

### Общие советы

Каждый лагерь имеет свои собственные правила, но есть некоторые общепринятые вещи, которые следует знать.

- Обитатели лагерей имеют собственный распорядок дня, и большинство из них ночью спит. Если вам необходимо с кем-либо поговорить, но этот персонаж спит и не желает, чтобы его беспокоили, найдите пустой дом и ложитесь спать до утра. Утром этот персонаж проснется и с ним можно будет поговорить. Кроме того, во время сна полностью восстанавливается здоровье.
- Практически никто в лагерях не любит, когда без спросу заходят в их дом. Поэтому обращайтесь к персонажам, сидящим в домах, с порога, тогда они будут относиться к главному герою более дружелюбно. Держитесь подальше от вещей, принадлежащих другим, если вы не умеете красться. Заметив, что вы подбираетесь к их пожиткам, персонажи будут защищать свое имущество, если понадобится, то с оружием в руках.
- Если главный герой обнажил оружие, то это всегда вызывает настороженную или агрессивную ответную реакцию со стороны других персонажей. Только друзья могут не обращать внимания на подобные действия со стороны игрока, и то, если он не пытается их атаковать. Доставайте оружие только в случае необходимости.
- Не пытайтесь в самом начале игры исследовать всю местность. Большинство существ, живущих в округе, будут гораздо сильнее вас. Лучше сразу направиться в Старый Лагерь. Там достаточно спокойная обстановка, чтобы ознакомиться с управлением и разобраться в механике игры. Монстры все равно никуда не денутся, и у вас еще будет возможность потренироваться на них во владении мечом или луком.
- Если вы встретите по пути людей, попробуйте поговорить с ними. Не обнажайте оружие без необходимости, иначе они будут нападать на вас.

### Состояние персонажа

#### Смерть

Красная полоска в нижнем левом углу экрана показывает уровень вашей жизненной силы. Когда она опустеет, персонаж умрет. Если это произошло, вы можете загрузить ранее сохраненную игру.

#### Бессознательное состояние

Бой с противниками-людьми не обязательно заканчивается смертью. Побежденный обычно просто теряет сознание. Более того, если вы будете убивать людей направо и налево, у вас может возникнуть множество проблем в игре. Поэтому лучшим подходом к противникам-людям будет оглушить в бою и ограбить его, пока он без сознания. То же самое делают и другие персонажи, если победят главного героя. Однако если какой-либо персонаж – ваш заклятый враг, он предпочтет добить вас.

Оглушив противника, нажмите клавишу пробела, чтобы выйти из режима боя. Поймав бесчувственное тело в фокус, общитесь с ним, используя клавиши направления и клавишу < Ctrl >.

## Советы по ведению боя

Когда персонаж изучит оружейное умение, он сможет использовать комбинированные атаки. Учитель даст несколько советов, как их использовать.

Удерживая клавишу < Ctrl >, нажимайте < стрелку вверх/ вправо/ влево >. Нажав эти клавиши в нужный момент, вы получите более эффективный удар, чем обычно. Попробуйте потренироваться без противника – это еще и довольно зрелищно.

Можно также атаковать с разбега, но удар можно нанести только вперед и в нужный момент. Недостаток подобной атаки заключается в невозможности изменить ее направление, но зато есть возможность застать жертву врасплох. Этот вид атаки работает только с одноручным оружием – двуручное для этого слишком тяжелое.

### Бой на расстоянии

Когда вы взяли противника на прицел, вы будете двигаться, оставаясь нацеленным на него до тех пор, пока он не уйдет за пределы дальности оружия или вы не прекратите прицеливаться. Выстрел осуществляется нажатием < Ctrl + стрелка вверх >, а его точность зависит от используемого оружия, ловкости стрелка, уровня его умения и расстояния до цели. Для смены цели нажмите < Ctrl > и < стрелку влево > или < стрелку вправо >.