

Содержание

1

Введение	2
Главное меню (Main Menu)	3
Персонаж (Character)	4
Фэйлендс (Faelands)	11
Интерфейс (HUD)	12
Карты	14
Навыки и Способности (Skills and Abilities)	16
Уровень (Level)	19
Предназначение (Destiny)	20
Снаряжение (Inventory)	22
Задания (Quests)	29
Разговор	31
Ремесла (Crafting)	32
Алхимия (Alchemy)	33
Кузнечное дело (Blacksmithing)	34
Производство кристаллов (Sagecraft)	36
Бой	38
Мир Амалура	39
Преступления (Crimes)	40
Фракции (Factions)	41
Дом (Housing)	42



Амалур погружен в хаос. Над лесами, полями и горами Фэйлендс сгустились тучи. Когда-то мирные зимние эльфы (Fae of the Winter Court) вышли на тропу войны, грозя уничтожить все живое. Мир пропитала новая магия, на востоке собираются огромные силы зла. Ткачи Судьбы (Fateweavers) предсказали смерть всем обитателям Амалура. Но в этот темный час в мир живых вернулся герой. Герой, чей путь еще не отмечен на полотне Судьбы. Станьте героем без прошлого, обретите силу, и вы сможете решить судьбу Амалура!

Главное меню (MAIN MENU)

3

Выберите пункт **НОВАЯ ИГРА** (NEW GAME), чтобы начать игру. Выберите пункт **ЗАГРУЗИТЬ ИГРУ** (LOAD GAME), чтобы загрузить игру, либо выберите пункт **ПРОДОЛЖИТЬ** (CONTINUE), чтобы продолжить игру с места последнего сохранения.

Настройки (OPTIONS)

Меню настроек включает в себя пять пунктов: Игровой процесс (Gameplay), Звук (Audio), Изображение (Graphics), Управление (Controls) и Сеть (Online).

- | | |
|-----------------------------------|--|
| Игровой процесс (Gameplay) | Здесь можно изменить уровень сложности, настроить мини-карту, параметры автосохранения, подсказок и другое. |
| Звук (Audio) | Здесь можно включить или отключить субтитры и настроить уровень громкости. |
| Изображение (Graphics) | Здесь можно настроить параметры изображения. |
| Управление (Controls) | Здесь можно отрегулировать чувствительность камеры, а также включить или отключить функцию вибрации контроллера. |
| Сеть (Online) | Выберите, чтобы поделиться своими игровыми данными с EA. |

Персонаж (CHARACTER)

4

В игре *Kingdoms of Amalur: Reckoning*™ вы можете выбрать пол (Gender), расу (Race), божество-хранителя (Patron God), имя (Name) и внешний вид вашего персонажа. Выберите прическу, цвет глаз и кожи, а также черты лица персонажа. Перед тем, как начать игру, потратьте несколько минут и создайте вашему герою неповторимый облик.

ПРИМЕЧАНИЕ: вы сможете изменить облик персонажа в процессе игры — для этого вам нужно найти специальные зеркала.

Пол (GENDER)

Выберите пол персонажа — от него будут зависеть черты лица и тип фигуры.

Раса (RACE)

От выбора расы зависит внешний вид персонажа и его базовые способности.

Альмейн (ALMAIN)

Альмейн — воинственная и религиозная раса с богатой историей. Многие ее представители приходят в Фэйлендс в поисках свободы, тем не менее, уважая традиции своей родины.

НАЧАЛЬНЫЕ БОНУСЫ



Алхимия +1



Кузнечное дело +2



Сила убеждения +1

Варани (VARANI)

Варани, как настоящие мореходы, предпочитают становиться пиратами, наемниками... или расчетливыми торговцами.

НАЧАЛЬНЫЕ БОНУСЫ



Обнаружение +1



Взлом +2



Торговля +1

Льесалфар (LJOSALFAR)

Льесалфар — гордая древняя раса, пришедшая из холодных северных земель. Они считают себя достойными управлять силами ветра, солнца и неба, а также вершить правосудие в этом мире.

НАЧАЛЬНЫЕ БОНУСЫ



Алхимия +1



Снятие заклинаний +2



Производство кристаллов +1

Доккалфар (ДОККАLFAR)

Доккалфары известны своей тягой к магии и дипломатии. Они не сторонятся конфликтных ситуаций, хоть и предпочитают решать их изящными и эффективными способами.

НАЧАЛЬНЫЕ БОНУСЫ



Производство кристаллов +1



Скрытность +2



Сила убеждения +1

Божество-хранитель

Выберите одного из богов Амалура, который будет покровительствовать вашему персонажу. Покровительство божества проявляется в виде бонусов, действующих на протяжении всей игры. Выбор покровителя зависит от расы вашего персонажа.

БОНУСЫ ОТ БОЖЕСТВА:



Белен (Belen), бог смерти
(доступен Варани и
Доккалфарам)



Урон от критического
удара: +8%



Шанс нанесения
критического удара: +1%



Лирия (Lyria), богиня судьбы
(доступна Доккалфарам)



Мана: +5%



Скорость восстановления
маны: +5%



Эфина (Ethene), богиня
мудрости (доступен Альмейнам,
Льесалфарам, Доккалфарам)



Мана: +10%



Ариллия (Aryllia), богиня любви
(доступна Доккалфарам)



Здоровье: +5%



Шанс нанесения
критического удара: +1%

Персонаж (CHARACTER)

8



Лопоку (Loporuku), бог
лжи (доступен Варани и
Доккалфарам)



Урон от яда: +6%



Сопrotивляемость яду:
+6%



Оншан (Ohnshan), бог ветра
(доступен Льесалфарам)



Урон от молнии: +6%



Сопrotивляемость
молнии: +6%



Инадон (Inadon), бог
правосудия (доступен
Альмейнам и Льесалфарам)



Здоровье: +10%



Митару (Mitharu), бог порядка
(доступен Альмейнам и
Льесалфарам)



Здоровье: +5%



Мана: +5%



Гэя (Gaea), богиня земли
(доступна Льесалфарам)



Сопrotивляемость
стихиям: +5%



Ньердир (Njordir), бог моря
(доступен Варани)



Урон от холода: +6%



Сопrotивляемость
холоду: +6

Персонаж (CHARACTER)

9



Тирдон (Thyrdon), бог войны
(доступен Альмейнам и Варани)



Физический урон: +5%



Броня: +5%



Вракор (Vraekor), бог огня
(доступен для Альмейнам и Варани)



Урон от огня: +6%



Сопrotивляемость
огню: +6%



Без божества
(доступно для всех рас)



Бонус к опыту: +1%

Изменение внешнего вида (CUSTOMIZATION)

Здесь вы можете изменить различные аспекты внешнего вида вашего персонажа.

Заготовки (PRESET LOOKS)

Выберите один из пяти предустановленных типов внешности. Это станет базой для дальнейшего изменения внешности. Вы можете изменять три типа характеристик: волосы (hair), лицо (face) и украшения (accessories).

Волосы (HAIR)

Здесь можно выбрать тип прически, цвет волос, наличие растительности на лице и ее цвет.

Украшения (ACCESSORIES)

Здесь можно выбрать украшения и татуировки.

Лицо (FACE)

Здесь можно изменить структуру лица персонажа, цвет кожи и глаз, насыщенность теней под глазами, тип растительности на лице и степень ее насыщенности.

Добро пожаловать в Фэйлендс!

Ваш персонаж приходит в себя, лежа на куче трупов в темной пещере. Брошенный умирать, он лишился памяти. И только вы сможете помочь ему узнать, кто он такой, и выбраться с этого кладбища. Выберите свою судьбу и раскройте все секреты игры *Kingdoms of Amalur: Reckoning*.

Игровой экран (GAME SCREEN)

Здоровье/судьба/
мана (Health/Fate/
Mana)

Основное и
дополнительное
оружие (Primary
and Secondary
Weapons)



Мини-карта
(Mini-Map)

Способности
(Abilities)

Здоровье (HEALTH)

Красный индикатор в левом верхнем углу экрана отображает здоровье вашего персонажа. Когда персонажу наносится урон, запас здоровья уменьшается. Если индикатор опустеет, персонаж умрет. Для восстановления здоровья используйте специальные зелья и помощь целителей. При переходе на следующий уровень запас здоровья персонажа увеличивается.

Энергия судьбы (FATE ENERGY)

Побеждайте противников и применяйте спецприемы и способности в бою, чтобы повысить уровень энергии судьбы. Накопив достаточное количество энергии, персонаж сможет перейти в режим расплаты (Reckoning Mode).

Мана (MANA)

Синий индикатор в левом верхнем углу экрана отображает запас маны персонажа. На каждое применение способностей расходуется определенное количество маны. Со временем запас маны восстанавливается до первоначального значения. При переходе на следующий уровень запас маны персонажа увеличивается.

Карта мира
(World Map)



Карта области
(Local Map)

В игре существует три типа карт: карта мира (World Map), карта области (Local Map) и мини-карта (Mini-Map). Карты позволяют осуществлять быстрое перемещение и отмечать различные интересные места в Фэйлендс.

Карта мира (WORLD MAP)

На этой карте отображается Фэйлендс целиком. С помощью карты мира можно в мгновение ока перемещаться между уже исследованными областями. Все новые области, о которых узнает ваш персонаж, появляются на карте мира.

Быстрое перемещение

Доступ к быстрому перемещению осуществляется через карту мира. Оно позволяет в мгновение ока переместить вашего персонажа в любую открытую область. Область становится открытой, когда ваш персонаж прибывает в нее в первый раз. Нельзя пользоваться быстрым перемещением, если персонаж находится в помещении или участвует в бою.

Карта области (LOCAL MAP)

На этой карте отображается область вокруг персонажа. Кроме того, на ней отмечены места, которые могут представлять для персонажа определенный интерес.

Мини-карта (MINI-MAP)

Мини-карта представляет из себя небольшой круг, расположенный в углу экрана. По умолчанию мини-карта ориентирована на север и зафиксирована в одном положении. Вы можете изменить параметры мини-карты в меню настроек.

Навыки и способности — это набор возможностей вашего персонажа, которыми он может пользоваться в процессе игры. Способности (Abilities) — это боевые возможности, позволяющие персонажу сражаться различными видами оружия. Навыки (Skills) — это небоевые возможности, которые позволяют персонажу, к примеру, вскрывать замки или прятаться от врагов.

Навыки (SKILLS)

Всего в игре 9 навыков. В начале игры вашему персонажу будут доступны лишь некоторые из них. Базовые навыки зависят от расы. Для изучения нового навыка или повышения уже имеющегося вы можете зарабатывать очки опыта, читать соответствующие книги или заниматься с учителями за золото.



Алхимия (Alchemy)

Позволяет создавать различные зелья.



Кузнечное дело (Blacksmithing)

Позволяет создавать, ремонтировать или разбирать предметы.



Обнаружение (Detect Hidden)

Позволяет обнаруживать скрытые ловушки, тайники, вражеские засады и потайные двери. Также увеличивает количество золота, которое находит ваш персонаж.



Снятие заклинаний (Dispelling)

Позволяет снимать защитные заклинания, не получая урона.



Взлом (Lockpicking)

Позволяет взламывать замки на дверях и сундуках.



Сила убеждения (Persuasion)

Добавляет дополнительные реплики в диалогах, которые позволяют по-другому выполнить задание или получить лучшую награду за их выполнение. Высокая сила убеждения позволяет снизить размер взятки стражнику, если он поймал вас на месте преступления.



Торговля (Mercantile)

Позволяет покупать товары дешевле, а продавать — дороже. Также позволяет получать часть стоимости предмета при его уничтожении.



Производство кристаллов (Sagecraft)

Позволяет создавать кристаллы, значительно усиливающие предметы.



Скрытность (Stealth)

Позволяет незаметно перемещаться и наносить более мощные удары, если противник вас не видит. Также повышает воровские качества вашего персонажа.

Способности (ABILITIES)

Все способности разделены на три категории: сила (Might), ловкость (Finesse) и магия (Sorcery). Способности с круглой пиктограммой — активные, с квадратной — пассивные. Вы можете перетащить пиктограмму активной способности на панель быстрого доступа, расположенную в нижней части экрана. Это ускорит доступ к способности в бою.



Сила (Might)

Способности этой категории относятся к рукопашному бою. При переходе на новый уровень они будут давать значительный прирост здоровья, но очень малый прирост маны.



Ловкость (Finesse)

Способности данной категории больше подходят вору. При переходе на новый уровень они будут давать одинаковый прирост как здоровья, так и маны.



Магия (Sorcery)

Способности этой категории относятся к магии. При переходе на новый уровень они будут давать значительный прирост маны, но очень малый прирост здоровья.

Уровень персонажа показывает, насколько он силен. Для повышения уровня нужно зарабатывать очки опыта (XP). Уровень только что созданного персонажа — 0. Максимальный уровень, доступный в игре — 48.

Очки опыта (XP)

Очки опыта — основной способ отслеживания ваших достижений в игре. Практически каждое действие приносит вам то или иное количество опыта. Зарабатывайте очки опыта, убивая врагов, выполняя задания, применяя навыки и исследуя мир.

Повышение уровня

Заработав определенное количество опыта, ваш персонаж переходит на следующий уровень, его навыки и способности усиливаются. Кроме того, на некоторых уровнях можно получить доступ к новым предназначениям.

Предназначение (DESTINY)

20

Предназначение влияет на боевые характеристики персонажа и в некоторых случаях может открыть доступ к новым способностям.

Типы предназначений

В самом начале игры у персонажа нет ни одного предназначения. После разговора с ткачом Судьбы вы можете выбрать одно из трех предназначений: воин (Brawler), вор (Rogue) или посвященный (Initiate). По мере прохождения игры ваш персонаж может выбрать лучшее предназначение. Доступные типы предназначений зависят от того, какую из способностей вы развивали наиболее активно. Типы предназначений отображаются в игре в виде карт таро.



Ткачи Судьбы (FATEWEAVERS)

Ткачи Судьбы — персонажи Фэйлендс, которые могут сбросить ваши навыки и способности, после чего вы сможете перераспределить полученные очки по своему желанию. Впрочем, это осуществляется только за золото, и с каждым сбросом процедура становится дороже.

Повороты судьбы (TWISTS OF FATE)

Действия вашего персонажа могут напрямую воздействовать на судьбу окружающего мира. В случае такого изменения ваш персонаж получает заряд энергии судьбы, увеличивающий ту или иную характеристику. Так же как и предназначения, повороты судьбы отображаются в виде карт Таро.

Здесь хранятся все найденные, купленные или украденные вашим персонажем предметы. Все предметы разделены на шесть категорий: оружие (Weapons), броня (Armor), украшения (Accessories), расходники (Consumables), предметы (Items) и излишки (Junk).

Редкость предметов

У каждого предмета в игре *Kingdoms of Amalur: Reckoning* есть своя степень редкости. Понять, насколько предмет редок, можно, посмотрев на цвет его названия. От степени редкости зависят ценность и сила предмета. Некоторые особо редкие предметы составляют так называемые наборы: чем больше предметов одного набора носит персонаж, тем сильнее становится каждый предмет набора.

СТЕПЕНИ РЕДКОСТИ ПРЕДМЕТОВ

Белый	Распространенные
Зеленый	Нераспространенные
Синий	Редкие
Фиолетовый	Уникальные
Золотой	Предметы из набора

Рюкзаки (BAGPACKS)

Ваш персонаж может носить ограниченное количество предметов. Чтобы увеличить количество носимых предметов, находите и собирайте рюкзаки: их можно обнаружить в различных уголках игрового мира, а также приобрести у торговцев.

Требования снаряжения (EQUIP REQUIREMENTS)

Некоторые предметы обладают определенными требованиями, без соблюдения которых эти предметы невозможно использовать. Обычно требования зависят от уровня персонажа или показателей той или иной его способности.

Оружие (WEAPONS)

Оружие бывает двух видов: основное (primary) и дополнительное (secondary). Основное оружие — главная часть арсенала вашего персонажа; дополнительное оружие является альтернативой основному. Любое оружие можно выбрать в качестве основного или дополнительного. Вы можете в любой момент боя переключиться между основным и дополнительным оружием при помощи колесика мыши или кнопки Q.

ЭФФЕКТИВНОСТЬ ОРУЖИЯ

Есть четыре фактора, определяющих эффективность оружия: прочность (Durability), урон (Damage), скорость оружия (Weapon Speed) и тип урона (Damage Type). От этих факторов зависят результаты использования оружия. Очень важно учитывать эти факторы, выбирая оружие.

Прочность
(Durability)

Требования
снаряжения
(Equip
Requirements)



Урон
(Damage)

Скорость оружия
(Weapon Speed)

Тип урона
(Damage Type)

Прочность (DURABILITY)

При использовании оружия его прочность постепенно падает, пока оружие не сломается. Прочность оружия можно полностью восстановить при помощи ремонтного набора (Repair Kit) или заплатив деньги оружейнику (Blacksmith).

Урон (DAMAGE)

Этот фактор определяет количество урона, наносимого врагу; чем этот показатель выше, тем тяжелее раны, получаемые противником.

Скорость Оружия (WEAPON SPEED)

Скорость оружия определяет, насколько быстро им можно нанести удар. Быстрым оружием, в отличие от медленного, можно атаковать чаще, но обычно оно наносит меньший урон.

Тип Урона (DAMAGE TYPE)

Существует семь видов урона — он может быть физическим (Physical), колющим (Piercing), может наноситься огнем (Fire), холодом (Ice), молниями (Lightning), ядами (Poison) и кровотечением (Bleeding). Урон, связанный с огнем, холодом и молниями, называется стихийным.

ПРИМЕЧАНИЕ: есть три подвида урона, наносимого постепенно — горение (Burning), заморозка (Freezing) и шок (Shocking).

Классы Оружия (WEAPON CLASSES)

Ваш персонаж может использовать различное оружие — посохи (Staves), шакрамы (Chakrams), Скипетры (Sceptres), мечи (Longswords), молоты (Hammers), кинжалы (Daggers), луки (Longbows), клинки эльфов (Faebldes) и Greatswords. Посохи, шакрамы и скипетры обычно наносят стихийный урон, но персонаж может найти и другое оружие с такими свойствами.

Броня (ARMOR)

Доспехи защищают от физического урона и могут улучшать различные характеристики персонажа, например, скорость восстановления маны или урон, наносимый критическим ударом. Есть доспехи для головы, груди, рук, ног и ступней. Также к ним относятся щиты и мантии. Обратите внимание, что мантия закрывает как ноги, так и туловище — чтобы надеть новую кирасу или защиту для ног, мантию придется снять.

Украшения (ACCESSORIES)

Украшения — части снаряжения, улучшающие способности вашего персонажа. Персонаж может одновременно носить один амулет и два кольца.

Расходники (CONSUMABLES)

Расходники — зелья и другие предметы, помогающие убивать врагов, увеличивающие запас здоровья, восполняющие ману и временно улучшающие способности. После использования расходник пропадает, использовать его повторно нельзя.

Предметы (ITEMS)

Предметы — это объекты, связанные с выполнением заданий либо используемые вне сражений — отмычки, кристаллы и ремонтные наборы.

Излишки (JUNK)

Излишки — это место для предметов, от которых вы хотите избавиться. Вы можете продать торговцу все свои предметы из этой категории одним нажатием кнопки.

По ходу игры ваш персонаж получает задания. Задания делятся на пять категорий: основные задания (Main Quests), задания фракций (Faction Quests), сторонние задания (Side Quests), задачи (Tasks) и завершенные задания (Completed Quests). Все виды заданий можно увидеть в меню заданий.



Основные задания (Main Quests)

Эти задания связаны с основной сюжетной линией игры, событиями Кристаллической войны (Crystal War) и тем, как поступки вашего персонажа влияют на окружающий мир.



Задания фракций (Faction Quests)

Задания фракций связаны с фракциями, представленными в *Kingdoms of Amalur: Reckoning*. Среди них Дом баллад (House of Ballads), Дом скорби (House of Sorrows), Scholia Arcana, Путешественники (Travelers) и Верные битве (Warsworn).



Сторонние задания (Side Quests)

Сторонние задания не связаны с основной сюжетной линией. Эти задания ваш персонаж может получить самыми разными способами.



Задачи (Tasks)

Задачи — простые, часто повторяющиеся задания, например, поиск однотипных предметов. Этот вид заданий весьма популярен в Фэйлендс.



Завершенные задания (Completed Quests)

Эти задания ваш персонаж уже выполнил. Завершенные задания можно использовать как показатель успехов вашего персонажа в игре.

Цели задания

Цель задания отмечается на вашей карте золотым кругом и помогает понять, куда двигаться дальше. Активные задания отмечаются на карте золотым кругом «o», белые же круги обозначают неактивные задания. Персонажи, отмеченные серебряным вопросительным знаком «?», готовы предоставить вам дополнительную информацию о задании. В меню заданий вы можете сделать задание активным.

Разговоры ведутся при помощи интерфейса диалога. В процессе разговора ваш персонаж может задавать различные вопросы, чтобы получить новую информацию или вернуться к теме, которая уже обсуждалась. Если ваш персонаж обладает силой убеждения (Persuasion Skill), он может воспользоваться им во время разговора. Другие навыки также могут открывать дополнительные ветви диалога в определенных случаях.

Использование силы убеждения в разговоре

Персонаж, обладающий силой убеждения, может в процессе разговора убедить собеседника сделать что-то. Подходящий для этого вариант реплики выделен зеленым цветом, рядом с ним указана вероятность успеха. Чем выше сила убеждения персонажа, тем проще ему убедить собеседника.

Есть три направления ремесел: алхимия (Alchemy), кузнечное дело (Blacksmithing) и производство кристаллов (Sagecraft). Каждое ремесло привязано к специальному навыку. Чем сильнее развит у персонажа этот навык, тем большую пользу будет приносить ему ремесло. Чтобы использовать ремесло, нужно найти кузницу (Forge) для кузнечного дела, алхимический стол (Alchemy Workbench) для алхимии либо алтарь (Sagecraft Altar) для производства кристаллов.

С помощью алхимии можно создавать зелья из различных ингредиентов (Reagents), собираемых персонажем во время странствий. Чтобы создать зелье, нужно найти или купить рецепт (Recipe). Также персонаж может экспериментировать с различными ингредиентами, сочетая их наугад и создавая рецепты. Чем выше навык алхимии (Alchemy Skill) персонажа, тем больше зелий он может создать. Для создания зелий требуется алхимический стол (Alchemy Workbench).

Ингредиенты (REAGENTS)

Ингредиенты — это составные части для зелий, найти их можно в разных уголках Фэйлендс. Наткнуться на них можно в любой момент игры, так что будьте внимательны.

Рецепты (RECIPES)

В рецептах перечисляются ингредиенты, которые требуются для создания конкретного зелья. Персонаж может находить или покупать рецепты во время игры либо создавать их в процессе экспериментов у алхимического стола.

Алхимический стол (ALCHEMY WORKBENCH)

Алхимический стол позволяет создавать зелья. Обычно их можно встретить в магазинах, торгующих зельями и рецептами.

Кузнечное дело (BLACKSMITHING)

Кузнечное дело позволяет вашему персонажу разбирать на части доспехи и оружие, создавая из них что—то новое со сходными свойствами. Кузнечным делом занимаются в кузнице (Forge).

Компоненты

Компоненты бывают двух типов: основные (Core) и дополнительные (Support). Основные компоненты определяют базовые характеристики создаваемого предмета, дополнительные же влияют на его дополнительные свойства.

Кузница (FORGE)

В кузнице можно разбирать и создавать снаряжение. Кузницы обычно находятся там, где трудятся оружейники (Blacksmiths).

Создание оружия и доспехов

Разыскав кузницу, вы можете приступить к созданию оружия и доспехов. Для создания любого оружия или доспехов требуются определенные предметы. Как только они будут найдены, вы сможете создать то, что задумали. Тип создаваемого оружия или доспехов зависит от того, каким оружием или доспехами персонаж уже располагает. По ходу игры персонаж будет находить новые предметы и научиться создавать новые вещи.

Разборка оружия и доспехов

Вы можете разбирать элементы снаряжения, чтобы использовать их части для создания новых вещей. Найденное снаряжение может обеспечить вашего персонажа запасом деталей, необходимых для создания нового оружия.

Производство кристаллов (SAGECRAFT)

Производство кристаллов позволяет создавать кристаллы (Gems), которые вставляются в специальные ячейки оружия и доспехов вашего персонажа. Кристаллы создаются из осколков (Shards), которые можно найти во время путешествий. Поместив кристалл в ячейку, извлечь его обратно можно либо при хорошем знании производства кристаллов, либо у мастера (Sagecrafter), заплатив ему деньги.

Кристаллы (GEMS)

Кристаллы позволяют придать некоторым видам оружия и доспехов особые свойства. Тип кристалла (он может предназначаться для доспехов, оружия, инструментов, либо быть эпической) должен совпадать с ячейкой, в которую его вставляют.

Осколки (SHARDS)

Осколки — это фрагменты кристаллов, которые можно найти во время путешествий. Собрав достаточно осколков, персонаж может создать из них целый кристалл.

Ячейки (SOCKETS)

Ячейка — место на оружии или доспехах, куда помещаются кристаллы. Не каждое оружие или доспехи имеют ячейки. Ячейки для эпических кристаллов имеются только на мантиях и доспехах для туловища.

Алтарь (SAGECRAFT ALTAR)

Алтарь — место, где ваш персонаж может создавать кристаллы, вставлять их в ячейки и (при достаточно высоком уровне навыка) вынимать их оттуда.

В *Kingdoms of Amalur: Reckoning* есть несколько способов сражаться с врагами. Боевые способности вашего персонажа будут совершенствоваться по мере повышения его уровня.

Критический удар (CRITICAL HIT)

Критический удар — мощная атака, наносящая врагу огромный урон. Вероятность проведения такой атаки возрастает по ходу сражения. Некоторые предметы и способности могут увеличивать вероятность нанесения критического удара, либо увеличивать урон, его сопровождающий.

Проклятие (CURSE)

Проклятия обладают длительным негативным эффектом. Наложить их на вашего персонажа могут некоторые враги. Снять проклятие может только целитель (healer).

Болезнь (DISEASE)

Болезни обладают длительным негативным эффектом. Наложить их на вашего персонажа могут некоторые враги. Целитель может излечить болезни за деньги, кроме того, вылечиться можно с помощью зелья очищения (Purification Potion).

Kingdoms of Amalur: Reckoning наполнена удивительными предметами и персонажами. Преступления, золото, храмы, учителя, камни познания и различные фракции — все это играет свою роль в Фэйлендс.

Золото (GOLD)

Золото — основная валюта Фэйлендс. С его помощью можно приобрести снаряжение, подкупить стражей и даже обзавестись домом.

Храмы (SHRINES)

Храмы — святилища, в которых поклоняются различным божествам Амалура. Каждое святилище, посещенное вашим персонажем, приносит ему временное благословение. Святилища время от времени перезаряжаются, так что есть смысл возвращаться к уже посещенным.

Камни познания (LORESTONES)

Камни познания — магические камни, содержащие воспоминания и сказания о прошлом. Каждый найденный камень познания является частью общей мозаики. Собрав все камни, можно получить награду.

Учителя (TRAINERS)

Учителя способны улучшать навыки за деньги. Ищите учителей, чтобы быстро повысить навыки своего персонажа.



Воровство, нарушение границ, разбойные нападения и убийства в Фэйлендс считаются преступлениями. Если вашего персонажа застанут за таким проступком в населенном месте, он может либо попробовать подкупить стражей, либо сопротивляться аресту, либо просто отправиться в тюрьму, потеряв часть очков опыта.

ПРИМЕЧАНИЕ: красным цветом и пиктограммой в виде красной руки отмечены преступные поступки.

Карманные кражи (PICKING POCKETS)

Замаскировавшись, вы можете обчистить чьи-нибудь карманы. Вероятность успешной кражи определяется тем, насколько подозрительна жертва и прочие персонажи рядом. Вероятность успешной кражи предмета указана рядом с ним.

Воровство (STEALING)

Ваш персонаж может попытаться украсть что-нибудь из чужого хранилища. Как и в случае с карманными кражами, вероятность успеха показывается на экране и определяется тем, насколько подозрительны окружающие.

Ловушки (WARDS)

Магические ловушки устанавливаются на хранилища и двери. Персонаж должен сначала разрядить ловушку, чтобы открыть то, что ей защищено, иначе произойдет взрыв, который ранит персонажа. Снятие заклинаний (Dispelling) определяет, насколько эффективно и безопасно персонаж умеет разряжать ловушки.

ПРИМЕЧАНИЕ: украденные вещи отмечены пиктограммой в виде красной руки. Большинство торговцев Амалура не покупают краденое, но встречаются исключения.



Фракции (Factions)

Фракции — группы, в которые ваш персонаж может вступать. Существуют до шести фракций, каждая из которых обладает своей историей, заданиями и особыми предметами.

Ваш отдельный дом

Ваш персонаж может получить собственный дом, выполнив какое-то задание либо встретив определенного человека. В доме персонаж может обработать свои раны, оставить на хранение какие-либо предметы или даже сменить внешность.

Смена внешности (CHANGING APPEARANCE)

В спальне находится зеркало, которое персонаж может использовать для того, чтобы сменить внешний вид. Можно изменить цвет волос, прическу, сделать татуировки, надеть украшения.

Запасы (STASH)

В доме имеется специальный сундук, позволяющий хранить предметы, которые вы не хотите постоянно носить с собой. Такие сундуки связаны между собой, поэтому персонаж может положить вещь в сундук в одном доме, а достать уже в другом.