

FLAMES OF FORE



Классическое остросюжетное
приключение



TIMES OF LORE

Невероятная приключенческая
игра на ZX Spectrum

Время Древних Легенд



Меридет Лэмби стояла на цыпочках, вцепившись руками в полуоткрытую дверь и пыталась заглянуть за неё. Сегодня её дедушка ехал из Райдера в гости. Он всегда приносил ей и её брату Стефану самые замечательные деревянные игрушки, вырезанные его собственными руками. Она вглядывалась в мощёную дорожку в поисках каких-либо признаков его прибытия. Он всегда казался ей сказочным великаном - грузно шагал, раскачиваясь из стороны в сторону, а его щёки раздувались от усилий каждого шага. Она метила большой дуб в конце тропинки и вспомнила те времена, когда они со Стефаном проводили под его ветвями, слушая очаровательные истории в объятиях дедушки. Каждый свой визит дедушка радовал их новой историей, сидя в тени кроны развесистого дерева. Внезапно она услышала глухой треск маленьких веточек, сопровождаемый тяжёлым пыхтением и хрюканьем, которые становились громче с каждой секундой.

- Дедушка! - закричала Меридет, выбегая ему навстречу.

- Привет, Мери! - хихикнул старик, подхватывая её на руки.

- Как там мой маленький огонек? - спросил он, укачивая её, как ребёнка, на руках.

Забавно крича, Стефан спрыгнул с дерева на спину старика и обхватил его шею.

- Ага! И тебе привет, мой дерзкий Стефан! - сказал дедушка, с любовью снимая мальчика со своих плеч.



- Пожалуйста, дедушка, расскажи нам историю! - закричал Стефан, подпрыгивая от возбуждения.

- Да, дедушка, расскажи! - вторила ему Меридет.

Старик на мгновение замолчал, почёсывая свою косматую седую бороду:

- Да, я обязательно расскажу вам историю... Историю о тайнах, злодеях и героях! Но сначала принесите мне немножко папиного табака для моей трубки!

Меридет и Стефан выпрыгнули из его объятий и побежали к дому. Через несколько мгновений они уже мчались назад с двумя пушистыми подушками в руках, а Стефан - ещё и с кожаным кисетом. Они уютно устроились на своих подушках и нежно обняли старика. Дедушка запустил руку в небольшой мешочек, вытащил кудрявую щепотку тёмного табака, рассыпав-таки парочку кудрей на колени. Набив трубку, он откинулся на ствол дуба и задумчиво посмотрел в небо:

- Дайте-ка мне подумать... Смогу ли я вспомнить? Ах, да.

Это было в далёкие времена,
когда на земле царил Хаос,
а простой народ утратил
надежду на мирное
существование.

Времена, когда трон
Альбарета сиротливо
пустовал...

Улыбаясь,
дедушка задымил
трубкой и взглянул на
милые лица своих внуков.

- Но сначала немного
истории! Почти восемь-
сот лет назад первые эльмены
высадились на берег Великого моря. страх сковал наших пред-
ков, когда огромные корабли бросили якорь у побережья.



Видите ли, наши предки насмерть сражались между собой из-за таких мелочей, как, например, кто будет владеть землёй под частоколом, или кто из двух фермеров может брать воду из реки, которая разделяла их земли. Тогда ещё не было ни величественных городов, ни неприступных замков, только небольшие группы людей, живущих в страхе друг перед другом. Теперь, зная это, вы не удивитесь тому, что наши предки, видя в эльденах захватчиков, сами первые напали на них...

Стефан перестал играть с большим пальцем старика и посмотрел на него:

- Ты имеешь в виду, что мы напали на эльденов?

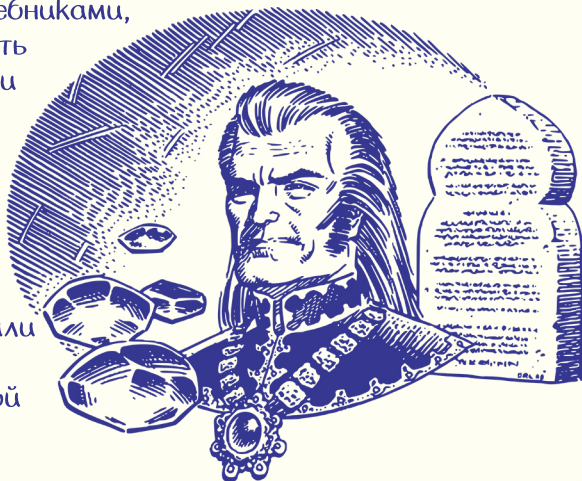
- Да, Стефан. Те, кто в конечном итоге научит нас строительству городов и установит справедливость поначалу были нашими врагами! Это заняло время, много времени, но после ста непростых лет Королевство Альбарет наконец стало процветать.

С годами эльдены стали настоящими лидерами Альбарета. А объединённому королевству нужен был король, и примерно около семиста лет назад очень уважаемый принц эльденов занял пост Владыки Альбарета.

Первый король принёс на нашу землю три источника Силы из родных краёв. Это были могущественные магические артефакты, созданные волшебниками,

чтобы помочь править королевством. Этими артефактами были Скрижаль Истины, Камень Предсказания и величайший из всех - золотой Медальон Силы.

"С помощью Скрижали Истины король мог найти ответ на любой вопрос.



Только чистокровные эльмены могли использовать силу Скрижали. Она была отдана Смотрителю Южных Границ, который был достойным человеком.

Камень Предсказания был наделён способностью показывать видения далеких мест и времён, чтобы помочь любому эльмену или туземцу в достойном деле. Камень этот король передал старейшине Марабута, великого монастыря близ Райдера на Севере.

Самым священным из трёх волшебных артефактов был Медальон Силы короля. Ни один король не сможет занять трон Альбарета, если не носит Медальон, и никто не сможет носить Медальон, не будучи признанным его мистической сущностью как истинный потомок Верховного короля Стребора. Сила Медальона давала владельцу возможность управлять целыми армиями, вести их как единое целое к победе вопреки самым мрачным обстоятельствам. Но сила Медальона должна исходить из сердца его владельца, и поэтому только эльмены королевских кровей могут использовать его.

Какое-то время жители королевства были счастливы, но это закончилось с приходом варваров. Жуткие воины атаковали с юга и захватили аванпост Ганестора. Армии Альбарета выступили вперёд и встретили агрессоров в скалистых предгорьях Ганесторских гор. В течение десяти лет армии сражались, война не прекращалась ни на день. Печаль короля Вальвина росла...

Наконец, сам король собрал цвет эльменского рыцарства и направился на юг, чтобы противостоять ордам варваров. Это вошло в историю как Битва при Ганесторе. Медальон пел о победе, и войска Вальвина казались в десять раз больше, чем были на самом деле. Они открыли зияющие бреши в рваном строю варваров, но не было видно конца их подкреплений. Никогда ещё рыцари Альбарета не сражались так яростно. Однако всему есть свой предел. И ни одна из сторон не могла поставить окончательную точку в этой битве. Наконец, король использовал силу Медальона, чтобы перебить половину вражеского войска и поговорить с Хейдриком, лидером варваров.



И произошло то, на что он рассчитывал. Они разговаривали много дней и, наконец, пришли к соглашению.

Ганестор был отдан варварам, но они, в свою очередь, обещали присягнуть на верность трону Альбарета. За последующие годы двое мужчин прониклись уважением друг к другу, и в годовщину перемирия Вальвин подарил Хейдрику Скрижаль Истины, даровав ему титул Хранителя Ганестора.

Время шло, Вальвин заметно состарился, а десятилетняя война истощила его, и он больше не мог использовать Медальон в полную силу. Взяв Медальон и своего новорожденного сына он отправился на родину народа Эльденов, чтобы восстановиться и отдохнуть.

Вальвин оставил своего доверенного
наместника лорда Дариэль и пообещал вернуться
через двадцать лет.

- Он вернулся? - спросила Меридет, выпуча свои большие
зеленые глаза.

- Сейчас расскажу, мой Огонёк, - улыбнулся старик и глубоко за-
тянулся трубкой, вглядываясь в алеющее вечернее небо.

- С уходом Вальвина ожидалось, что Дариэль сам разберется со
всеми проблемами Альбарета.

- Но я думал, что проблемы были решены, когда варвары подпи-
сали перемирие! - перебил Стефан.

- Ох, было много эльденских лордов с Юга, которые не признали
договор, заключённый Вальвиным с варварами. Со временем
это разногласие переросло в ненависть, и лорды Эльденов
напали на Ганестор, надеясь отобрать его у принца Авара, сына
Хейдрика и лидера гарнизона Ганестора.

Лорд Дариэль понял, что не может добиться признания среди
других верховных лордов Альбарета, и трон под ним отчаянно
раскачивался. Он стал узником своего собственного замка.
Редко Дариэль выходил за пределы Эралана, и часто ходили
слухи, что он был болен страхом перед своими врагами во внеш-
нем мире. Без сильной руки владыки королевство вновь погрузи-
лось в хаос. Немногие торговцы осмеливались путешествовать
по старым дорогам, опасаясь попасть в засаду бандитов и голо-
ворезов. Что еще хуже, орки решили перебраться через горы к
северу от Альбарета.

Королевство нуждалось в спасителе...

Беседу прервал звонок - в дверях коттеджа стояла милая женщи-
на.

- Отец! Наконец-то ты зашёл! Расскажи мне о своём путешествии
за ужином. Стефан, Меридет! А ну-ка в дом!

- Но, мам! Дедушка ещё не закончил свою историю! - закричали
дети, вцепившись в его руки.

- Поторопитесь и не забудьте умыться, маленькие грязнули!
Сейчас же! - последовал строгий ответ мамы.

- Пойдём, малыши, пойдём, а я закончу рассказ позже...

Начало...

Приступая к игре

1. Вставьте дискету с игрой Times of Lore в свой дискетовод и включите питание. В случае загрузки с магнитофона перемотайте кассету на начало записи игры.
2. Подключите джойстик, если желаете использовать его при игре и включите питание компьютера. При использовании TR-DOS игра загрузится автоматически. Если же вы загружаетесь с кассеты, то в бейсике наберите LOAD ", нажмите кнопку ENTER, а потом - воспроизведение на магнитофоне.
3. После короткого ожидания появится загрузочный экран Times of Lore и вступительные кадры с историей.
4. Внимательно прочитайте историю и следуйте инструкциям в конце, чтобы выбрать своего персонажа. Если ваш выбор падёт на Рыцаря, то ваши сверкающие стальные доспехи сделают вас сильным и могучим в бою. Если же вам по душе стройная Амазонка, её быстрота и ловкость не дадут врагам возможность уклониться. Несмотря на то, что набедренная повязка варвара не такая уж и надёжная защита, однако его невообразимая грубая сила справится с любой защитой противника.
Используйте клавишу 0 (ноль на клавиатуре), чтобы подтвердить выбор своего персонажа.

Начнём же играть!

В игре используется стандартное управление:



Вверх

Удар/Выбор пункта меню



Вниз

Активация меню



Влево

Вправо



Когда вы нажмете ПРОБЕЛ, вы увидите как в нижней части экрана появится светящийся курсор в виде руки с указывающим пальцем. Используйте джойстик или соответствующие клавиши, чтобы перемещать этот самый курсор по доступным в меню командам.

В это время все персонажи прекратят любые свои движения. Находясь в командном режиме вы можете навести курсор на нужную пиктограмму с действием, после чего нажать кнопку 0 (ноль), чтобы выполнить эту команду. Вы можете снова нажать ПРОБЕЛ, чтобы вернуться в игровой режим без выполнения какой-либо команды.

В командном режиме доступны следующие действия:



Разговор - Используйте эту пиктограмму, чтобы завязать разговор с другим персонажем в игре. Человек, с которым вы хотите поговорить, должен находиться либо прямо рядом с вами, либо очень близко; кричать в общественных местах считается невежливым. Дополнительные сведения см. в разделе "РАЗГОВОР".



Обзор - Иногда вам потребуется осмотреть какой-либо предмет, чтобы опознать его, или, возможно, рассмотреть то, что вы несёте. Эта команда работает со специальными предметами, такими как свитки, зелья и уникальными артефакты, а также позволяет вам найти поблизости скрытые предметы.

Инвентарь - Показывает вам содержимое вашей сумки (предметы, которые вы нашли, деньги и количество имеющейся еды).



Бросить - К сожалению ещё не придумали бездонные сумки, поэтому иногда вам придётся выбрасывать ненужные вещи. Иначе в сумку не влезут более ценные предметы и сокровища.



Взять - Используйте эту команду, чтобы забрать золото, еду, сокровища и другие найденные предметы, которые можно обнаружить после победы над монстром или в результате исследования городов и подземелий.



Использование - Выберите эту команду, когда хотите выпить какое-либо зелье, произнести заклинание со свитка или в принципе использовать какой-либо предмет из своего инвентаря.

Предложение - С помощью этой команды вы можете передать какой-либо предмет находящемуся рядом с вами персонажу. Если ему не нужен этот предмет, то он, вероятно, всё равно возьмёт его в знак уважения к вам.



Игровое меню - С помощью этой команды вы можете вызвать игровое меню:

Счёт - показывает ваш текущий игровой счёт, который увеличивается за счёт убийства монстров и выполнения квестов.



Загрузка игры - позволяет вам восстановить сохранённую ранее игру. См. дополнительную информацию в разделе "ВЫЖИВАНИЕ".



Разговор



Многие жители городов и поселков Альбарета могут предложить вам совет или помощь в ваших путешествиях, а некоторые могут даже отправить вас в какое-нибудь героическое приключение. Чтобы начать разговор с персонажем, нажмите ПРОБЕЛ и выберите символ РАЗГОВОР с помощью кнопки 0 (ноль). Появится меню разговора. Персонажи также могут начать разговор с вами. Когда кто-то задаст вам вопрос, команда РАЗГОВОР будет активирована в ожидании вашего ответа.

В Королевстве Альбарет существует установившийся обычай приветствовать своих знакомых фразочками типа "У нас хорошая погода!" или "Надеюсь, у вас всё хорошо". Чтобы приветствовать путника таким образом, выберите вариант СНИТЧАТ. Вскоре вы заметите, что такое непринужденное приветствие, скорее всего, создаст настроение для обмена парой сплетен или даже жизненно важными знаниями.



ASK QUESTION - второй вариант в меню, позволяет вам задать конкретный вопрос вашему собеседнику. После активации этого пункта меню желаемый вопрос должен быть выбран из списка вариантов, о которых вы в настоящее время "знаете". Вы всегда можете спросить о слухах, но человек, с которым вы разговариваете, не всегда может осмысленно ответить на ваш вопрос.

Список других тем, о которых вы можете спросить, составлен из важных "ключевых слов" предыдущих разговоров. Всякий раз, когда человек задает вопрос, имеющий очевидное значение для вас, раздается звук. После чего эта тема будет добавлена в список "известных" тем для разговора вашего персонажа.

Некоторые персонажи, в зависимости от ситуации, могут иметь дополнительные опции в меню РАЗГОВОРА. Например, владельцы гостиниц могут предложить гораздо больше, чем обычная плата за любезности. Если у вас есть деньги, которые можно потратить, они дадут вам возможность пополнить запасы провизии или заселиться в их гостиницу, чтобы хорошо выспаться. Когда вы просите о ночлеге в гостинице, текущее положение и статус вашего персонажа в игре сохраняются на диске или ленте. В следующий раз, когда вы запустите игру, вы начнёте играть, появившись в той же гостинице со всем своим имуществом и "ключевыми словами" в целости и сохранности. Хорошей идеей будет взять за правило ночлега в гостинице в конце долгого путешествия или после того, как вы выполнили трудную или опасную задачу. Во время игры вы можете вернуться к своей последней сохраненной игре, нажав пиктограмму с кассетой и выбрав опцию Загрузка игры (LOAD GAME).

Вам следует завести привычку болтать со всеми, кого вы встречаете в городах и аванпостах Альбарета, как с королем, так и с каким-нибудь пройдохой и плутом. Незаметные, но важные события в игре могут быть вызваны разговором с некоторыми крупными фигурами, а важные ключевые слова могут быть потеряны из-за пренебрежения сохранением игры перед её завершением.

Все разговоры и другие игровые сообщения будут отображаться в окне сообщений в нижней части экрана. Когда нижний правый угол этого окна "загибается", это означает, что вам нужно прочитать больше текста. Нажмите кнопку 0 (ноль) или ПРОБЕЛ, чтобы продолжить чтение.

В этом вымышленном примере общения Times of Lore вы можете подойти к жене крепостного, когда она деловито работает на своём поле.

Активируя функцию РАЗГОВОР, вы выбираете в меню пункт CHITCHAT.

Глядя на жену крепостного, вы говорите:

"Ты сегодня неплохо выглядишь!"

Глядя вам в глаза, жена крепостного говорит:
"Спасибо. Да, и, кстати, мой муж где-то
сражается с троллями."

В этот момент раздается звук, указывающий на то, что теперь у вас есть новое "ключевое слово", о котором нужно спросить. Вы можете выбрать опцию ASK QUESTION в меню и увидите, что темы ваших вопросов теперь включают Слухи и Троллей. Выберем троллей.

Глядя на жену крепостного, вы говорите:
"Что ты знаешь о троллях?"

Жена крепостного смотрит на вас и говорит:
"В последнее время мой муж много времени проводит вдали от дома. Он утверждает, что тролли украли бесценное сокровище, и он намерен вернуть его!"

Снова звучит сигнал. Ваше меню ASK QUESTION теперь включает слухи и новое слово "Сокровище", которое вы выбираете. Слово "Тролли" было удалено, так как теперь у вас есть вся необходимая информация о троллях.

Глядя на жену крепостного, вы говорите:
"Что ты знаешь о сокровищах?"

Жена крепостного отвечает:
"Извините, но я не могу вам здесь помочь. Не хотите ли зайти и отведать вкусного горячего супа из репы?"

В меню есть еще два варианта: Ответить "Да" и ответить "Нет". Стремясь продолжить поиски сокровищ, вы выбираете последний вариант.

Глядя на жену крепостного, вы отвечаете: "Нет, спасибо".
Жена крепостного говорит: "Ну что ж".

Вы нажимаете ПРОБЕЛ, чтобы выйти из режима разговора и уйти.

Поскольку жена крепостного не смогла подробно рассказать о сокровище, теперь вы должны искать другие источники информации. Возможно, вам стоит посетить таверну, или вы можете попытаться расспросить местных жителей.

Битва



Чтобы атаковать, переместите своего персонажа лицом к ближайшему врагу и нажмите кнопку 0 (ноль). В зависимости от того, какой класс персонажа вы выбрали и насколько силен ваш противник, двух или трех сильных ударов обычно будет достаточно, чтобы отправить вашего врага на тот свет. Вначале вы будете сражаться обычным ручным оружием, но кто знает, на что может наткнуться отважный искатель приключений в эти коварные времена?

В дневное время в укрепленных городах и большинстве развитых деревень вы редко встретите кого-либо из бродячих монстров, которые кишмя кишат в лесах и пустынях.



Пока вы не будете уверены в намерениях приближающегося человека, не расслабляйтесь. Кроме того, попытка захватить города путем убийства крестьян - один из верных способов подвергнуться остракизму со стороны общества.

Однако, когда вы выходите за стены города - это уже совсем другая история. Противники, начиная от обычных разбойников и заканчивая сверхъестественными призраками, будут бесконечно нападать на вас, превращая простое путешествие из одного города в другой в смертельное испытание. Не стесняйтесь атаковать.

- Ну, а монстры, в свою очередь,
ждать не будут

Ниже приведён список персонажей, с которыми вы, вероятно, столкнётесь на просторах Королевства Альбарет:



Стражник. Встречаются в замках и больших городах - это крепкие парни, вооруженные до зубов. У вас не будет проблем с этими наемниками, пока вы ведёте себя как добропорядочный гражданин.

Крестьянин. Шумные, жизнерадостные крестьяне Альбарета - источник жизненной силы городов и деревень королевства. Говорите со всеми, кого встретите - простые люди обычно рады возможности пообщаться и отвлечься от тяжёлого труда.



Трактирщик. Трактирщики Альбарета могут быть очень любезны, особенно когда вам нужно выпить чего-нибудь покрепче или устроиться на ночлег, чтобы быстро сохранить игру.

Разбойник. Эти закутанные в плащи разбойники с большой дороги - кошмар каждого торговца и вожака каравана. Они обладают невероятным мастерством владения луком. Будьте осторожны, ибо в эти смутные времена многие сильные люди присоединились к их рядам.



Орк. В недалёком прошлом этих немых варваров со свинными рылами редко встречали за пределами их территорий в северных горах, но в последнее время мерзкие орки начали вторгаться в леса Альбарета. С тех пор они наводят ужас на путешественников и торговцев...

Скелет. Живые Скелеты бродят по земле и убивают путников своими острыми кинжалами. Говорят, их оживляют злые волшебники, стремящиеся посеять хаос и зло по всему королевству. Скелеты - грозные противники, потому что они не ведают ни боли, ни жалости.



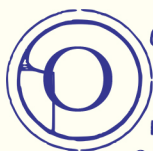
Призраки. Тени когда-то убитых злых людей и монстров. Призраки могут быть самыми трудными для преодоления из всех темных существ. Им еще многое предстоит доказать!

Слизняки. Никто ничего не знает о происхождении этого отвратительного существа. Хотя этот ползучий гриб и безоружен, он всё же может представлять смертельную угрозу для неосторожных искателей приключений. Слизняк подкрадывается по стенам подземелья к своим врагам, выделяя едкую жидкость, которая превращает их мечи и кинжалы во вкусную закуску. После Слизняк приступает к основному блюду - несчастному страннику.



Священник. Добрые священнослужители Альбарета известны своим почтением святости жизни, в то время как злые, как правило, сначала нападают, а потом требуют жертвований.

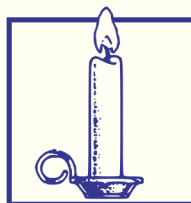
Выживание



Обязательно следите за свечой в правой нижней части экрана. Свеча догорит, когда вы ослабеете от полученных ран или голода. Если пламя погаснет, ваш персонаж умрёт, и вам придется начинать все сначала с последней сохраненной игры. Ночёвка в гостинице восстановит ваше здоровье.

Так же вы можете восстановить силы, просто остановившись в безопасном месте.

Однако не забывайте, что возвращение к нужную локацию займёт много времени. Некоторые магические предметы могут вам помочь восстановить силы и здоровье.



Сокровища



Монстры иногда носят с собой разнообразные сокровища, которые вы сможете забрать, если убьёте их первыми. Золото, еда, волшебные зелья и свитки могут быть найдены после кровавой битвы.

Особенностью магических сокровищ является то, что одновременно можно носить только один свиток или предмет каждого вида. Это означает, что если у вас есть синее зелье, вы больше не столкнётесь с синими зельями, пока не выпьете то, что у вас есть. Некоторые из этих предметов очень трудно добыть, поэтому вы всегда должны разумно подходить к их использованию.



Покидая дом



Вы начнёте игру, стоя посреди гостевой комнаты на втором этаже знаменитой таверны "Пенная Жижя" в городе Эралане. Эралан - столица Королевства Альбарет. Вы можете ознакомиться с картой этих богатых и разнообразных земель в данном руководстве.

Эралан расположен в центре западной части континента, к югу от Сумеречного Леса и в нескольких лигах по суше от берега Великого моря. Альбарет - огромная страна, в которой высокие горы соседствуют с огромными лесами, а раскинувшиеся благоухающие травой равнины переходят в засушливые пустыни. Поэтому ваши первые шаги в игре должны быть осторожны и взвешенны. Для начала неплохо бы просто побродить по Эралану и освоиться с командами и функциями игры.

Для начала попробуйте спуститься по лестнице в общий зал таверны. Подойдите к стойке бармена между бочками с элем и массивным каменным камином. К вам уже кто-нибудь пристал с вопросами? Найдите время, чтобы поболтать со всеми, кто находится в поле зрения, и будьте терпеливы. Часто человек, которому есть что рассказать интересного, может не делиться с вами всем сразу. Даже по утрам "Пенная Жижга" - оживленное место, и кто знает, может у кого-нибудь из разношерстной толпы клиентов может найтись какое-нибудь дело для такого молодого и предприимчивого искателя приключений, как вы!



Режиссер	Крис Робертс
Продюсер	Даллас Снелл
Дизайн и концепция игры	Крис Робертс
Сюжетная линия	Брайан Робертс, Пол К. Айзек и Крис Робертс
Код	Пол К. Айзек и Крис Робертс Мартин Голуэй, Крис Иейтс и Кен Арнольд
Музыка и звуковые эффекты	Мартин Голуэй
Обложка и графика	Дени Лубе
Карта игрового мира	Дениз Терриен
Упаковка	Лори Огвулу, Дени Лубе, Жена Дуга, Дениз Терриен
Авторы сценария	Ник Элмс, Ричард Гэрриотт и Алан Гарднер Джон Майлз и Тодд Портер
Тестеры	Жан Таушер, Тим Бодуэн, Дэйв Ярач, Лан Манчестер, Кирк Хатчон, Дейл Николс, Джон Эслин, Лорел Триммер Холли Руджиери, Джон Майлз, Пол К. Айзек, Тодд Портер и Крис Робертс
Перевод на русский язык и репродукция мануала	Сергей OldFartGamer Сухих



Перевод и репродукция:
Сергей OldFartGamer Сухих



JOINT VENTURERS IN EUROPE
MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

