

Инструкция



История

Жители деревни очень горды своим склепом. По столетнему обычаю жителей этой деревни, как и всех других деревень и городов в стране, хоронили в больших подземных склепах, построенных для этого. В особые моменты, такие как дни рождения и праздники, живые спускались в склеп, чтобы навестить своих предков и сделать им подношения.

Но в последнее время все немного изменилось. У каждой эпохи есть свои социальные недуги, и сегодняшний день не стал исключением. Хотя магия часто использовалась в медицине, религии и на войне, новое поколение колдунов сделало ее менее желанной. Города охватило увлечение некромантией, и многие молодые колдуны пристрастились к общению с мертвыми и даже воскрешению. Мэтрам магических искусств нужна была веская причина, чтобы потревожить сон мертвых, но их младшие коллеги часто попадались на этом просто ради развлечения.

Это нужно было прекратить. И вскоре самые безответственные студенты магии были изгнаны из

городов и колледжей с позором. Остановило ли это их? Конечно нет. Они отправились в деревню, чтобы найти другие места для практики своего темного искусства. А где лучше всего оживлять трупы, чем в огромных гробницах, построенных по всей стране?

И поэтому периодически, наряду с волками, гоблинами и случайным драконом, жителям деревень теперь приходится мириться и с некромантами. Некроманты и рады ограничить свою деятельность подземными камерами, делая домашних животных из диких и друзей из мертвых, но вторжение духов и оживленных трупов портит похороны и другие церемонии, которые жители деревни все еще пытаются проводить на своих величественных многовековых кладбищах. Они хотят, чтобы это прекратилось. Жители деревни хотят вернуть свой склеп.

Игра

Ossuary (переводится - склеп) - это приключенческая игра для Sinclair ZX Spectrum. Вы играете за героя, согласившегося избавить склеп от вредного некроманта. Вы должны пробиться через двадцать четыре уровня зачарованных тварей, оживленных тел и призванных духов, которыми некромант заполнил свои владения. И, достигнув последнего уровня, вы должны победить самого некроманта. Ваш приз — все золото, которое вы можете унести. А как приключенец, вы можете унести ой как много.

Все переигрывания разные. План подземелья генерируется в каждой новой игре. Хотя трудности всегда нарастают с продвижением, но варьируются от игры к игре. Иногда вы сталкиваетесь с духами на ранней стадии, хотя в других попытках, только на поздних этапах. Иногда вы столкнетесь с большим разнообразием существ на одном уровне, в то время как в других случаях враги, кажется, приходят волнами, один вид сменяет другой.

Ваш персонаж также будет отличаться каждый раз. Сила атаки, защита и интеллект устанавливаются случайным образом в начале игры, хотя каждый герой, роль которого вы берете на себя, будет иметь схожие общие способности. В некоторых играх у вас может быть сильный персонаж, подходящий для физических атак; в других физически слабый персонаж может лучше подходить для магии; в некоторых играх способности сбалансированы, и вам нужно думать, как его развивать, чтобы лучше всего справиться с различными врагами.

Как и в других играх про подземелья, по пути можно найти предметы, которые помогут вам в ваших поисках. Есть предметы для здоровья, можно найти оружие и щиты, пригодятся и магические палочки с амулетами, если у вас есть возможность использовать их и есть свитки заклинаний, чтобы держать злых духов в страхе. Но при всем при этом ваши шансы все еще невелики: все это оставили предыдущие неудачливые приключенцы, которые теперь пополняют число блуждающих мертвецов.

Запуск игры

Ossuary будет работать на любом ZX Spectrum, включая модель 16K. Она работает и на моделях 128K вплоть до 128K+3 включительно, хотя игры могут быть сохранены только на кассете. (о TR-DOS см. лист 3)

Игра несовместима с периферийными устройствами, резервирующими области памяти вашего Spectrum для себя. Вам нужно будет отключить их перед игрой в **Ossuary**. Если у вас есть Интерфейс 1, вам нужно будет перезагрузить машину перед загрузкой игры.

Наконец, в игру можно играть с клавиатуры или с Kempston джойстиком.

Чтобы загрузить игру с кассеты, введите команду
LOAD ""

(нажав J, затем дважды SYMBOL-SHIFT P), нажимите ENTER, а затем нажимите PLAY на вашем кассетнике.

На машинах, имеющих меню запуска, можно просто выбрать «Loader» вместо всего этого.

Загрузка **Ossuary** занимает чуть более полутора минут.

После загрузки игры вам будет предложено нажать K, чтобы использовать клавиши, или J, чтобы использовать совместимый с Kempston джойстик. Если вы решите использовать клавиши, они будут:

A — ОГОНЬ
S — ВВЕРХ
X — ВНИЗ
N — ВЛЕВО
M — ВПРАВО

Как играть

Интерфейс **Ossuary** очень прост в освоении. Вы видите подземелье сверху вниз, в форме плана уровня. Четыре клавиши направления перемещают вашего героя по карте. Вы видите только часть текущего уровня, с героем в центре. Легко заметить, что враги движутся только когда двигаетесь вы. **Ossuary** — пошаговая игра, в которой обдумывание важнее, чем быстрая реакция.

Чтобы атаковать существ, просто двигайтесь на них. Нет специальной команды атаки, и в игре нет дальнего боя. Таким образом, движение и атаку можно выполнить с помощью клавиш направления. А кнопка ОГОНЬ дает доступ к большому количеству остальных функций игры. Чтобы начать играть в игру правильно, давайте рассмотрим экран немного подробнее.



Экран разделен на четыре части. Наименее важная часть — нижняя: она служит исключительно для украшения. Часть, на которую вы будете смотреть больше всего, находится посередине: это карта, по которой вы перемещаетесь. Красная полоса под картой — это панель сообщений. Она используется для отображения кратких сообщений и меню.

Слева находится статистика вашего героя. Это его сильные стороны и дополнения к его естественным способностям, на которые влияют имеющиеся вещи. Внизу этой панели находится количество собранного золота, которое выполняет функцию счета в игре.

Справа находится инвентарь, предметы, которые ваш герой собрал и держит в руках или в сумке.

Вам нужно во всем этом разобраться, чтобы эффективно играть в игру. Но сначала давайте рассмотрим меню.

Использование меню

Элемент управления ОГОНЬ активирует меню. Не просто нажимите на него, а удерживайте. Текущая опция появится на панели меню, и отпускание ОГОНЬ выберет ее. Нажатие ВЛЕВО и ВПРАВО при удерживании ОГНЯ позволит вам выбрать другие доступные вам опции. Игра обычно пытается выбрать наиболее подходящую опцию, когда вы впервые нажимаете ОГОНЬ, так, например, когда вы стоите у предмета, который вы можете поднять, ПОДНЯТЬ ПРЕДМЕТ (PICK UP ITEM) является опцией по умолчанию. Это означает, что большую часть времени вы можете выполнить наиболее подходящее действие в любой момент времени, просто нажав и отпустив ОГОНЬ. Опции меню следующие:

WAIT A MOMENT...
VIEW INVENTORY
PICK UP ITEM
DESCEND STAIRS
SAVE THIS GAME
LOAD IN GAME

START NEW GAME
CANCEL MENU

Если нет никаких подходящих действий, то по умолчанию будет выбрана опция ПРОСМОТРЕТЬ ИНВЕНТАРЬ (VIEW INVENTORY).

Очевидно, как ПОДНЯТЬ ПРЕДМЕТ (PICK UP ITEM) и СПУСТИТСЯ ПО ЛЕСТНИЦЕ (DESCEND STAIRS) на следующий уровень. Кстати, вы можете спуститься вниз, оставив позади монстров и предметы, но попытка стремительно спуститься на последний уровень без сражений и сбора чего-либо — это рецепт неудачи.

Опция ПОДОЖДАТЬ... (WAIT A MOMENT) заставляет героя стоять на месте, позволяя другим существам двигаться; полезно, если вы хотите подождать, пока враг подойдет к вам или уйдет с дороги.

ОТМЕНА (CANCEL MENU) позволяет вам отпустить кнопку ОГНЯ без любых эффектов, если вы нажали ее по ошибке.

СОХРАНИТЬ, ЗАГРУЗИТЬ и НАЧАТЬ ЗАНОВО (SAVE, LOAD, START...) работают аналогичным образом: при запросе нажать ОГОНЬ нажатие кнопки движения отменит действие.

Единственная опция, которую осталось обсудить, — это опция ПРОСМОТРЕТЬ ИНВЕНТАРЬ (VIEW INVENTORY).

Ваш инвентарь

Панель в правой части экрана показывает предметы, которые вы в данный момент несете с собой. Два верхних элемента отделены; это те вещи, которые вы *держите* в руках. Остальные предметы находятся в вашей сумке. В данный момент они не используются, но доступны вам в любое время, когда они вам понадобятся. Обычно вы *держите* оружие и доспехи или защитный амулет.

Когда вы выбираете опцию VIEW INVENTORY в главном меню, на этой панели появляется фиолетовый курсор. Действие в игре приостанавливается, и вместо этого ваши элементы



управления движением перемещают курсор по вашему инвентарю. Панель сообщений идентифицирует текущий выбранный предмет. Нажатие FIRE при просмотре инвентаря вызывает другое меню:

CLOSE INVENTORY
WIELD ITEM
PUT ITEM AWAY
CONSUME ITEM
DISCARD ITEM

Опция ЗАКРЫТЬ ИНВЕНТАРЬ (CLOSE INVENTORY) возвращает вас в игру без какого-либо другого эффекта, позволяя вам снова перемещаться. Все остальные опции, при успешном использовании, заставляют время идти, как и опция ПОДОЖДАТЬ в главном меню.

ВЗЯТЬ ПРЕДМЕТ (WIELD ITEM) поместит текущий выбранный предмет в вашу руку. Курсор должен быть на предмете в вашей сумке, и одна рука должна быть пустой. **Ossuary** неважно, левша ваш герой или правша, поэтому неважно, в какой руке ваше оружие.

УБРАТЬ ПРЕДМЕТ (PUT ITEM AWAY) вернет используемый предмет в вашу сумку и полезна только при выборе предмета в вашей руке.

ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПРЕДМЕТ (CONSUME ITEM), только для яблок и зелий. Заставляет вас съесть или выпить текущий выбранный предмет. Вы можете сделать это прямо из сумки; вам не нужно держать предмет в руках.

Опция СБРОСИТЬ ПРЕДМЕТ (DISCARD ITEM) бросает текущий выбранный предмет на землю. Это невозможно сделать, если на земле, где стоит герой, уже есть предмет, и вы не можете сбрасывать предметы с лестницы!

Данные вашего героя

Параметры героя показаны на панели статистики в левой части экрана. Четыре атрибута: Сила атаки, обозначенная синим кулаком, Защитный навык, показанный желтой блокирующей



рукой, Интеллект, показанный зеленым пером, и Здоровье, показанное красным сердцем.

Первые три атрибута генерируются случайным образом в начале игры. Под каждой из них находится модификатор, которому предшествует знак +. Он показывает, как этот атрибут был улучшен предметами, которые *держит* герой. Оружие изменяет силу атаки, щиты изменяют навык защиты, а магические предметы изменяют интеллект.

Четвертый атрибут, здоровье, его максимум рассчитывается путем сложения остальных трех. Здоровье истощается атаками противника, но может быть восстановлено до этого максимума. Текущий уровень здоровья находится выше планки, максимум — ниже.

Предметы / эффекты

Следующие предметы доступны в разные моменты игры:



Золото. Кошелек с золотом содержит 20 золотых монет. Шкатулка с золотом содержит 50 золотых монет. Они добавляются прямо к вашему общему количеству золота, когда вы их подбираете; они не занимают места в вашем инвентаре и не имеют другого применения, кроме очков.



Яблочко. Эти освежающие перекусы восстанавливают четыре очка здоровья, когда вы их едите. Они не увеличат ваше здоровье сверх максимального предела. Яблочки более распространены, чем зелья.



волшебное зелье. Зелья восстанавливают ваше здоровье до максимума. Если у вас только легкие травмы, лучше съесть яблочко.



Оружие. Эти штуки увеличивают вашу силу атаки, когда вы их *держите*. **Кинжал** добавляет +2 очка, **палаш** добавляет +4, а **топор** добавляет +6. Можно *держат* два оружия для дополнительного эффекта,

например, меч и топор для +10. Но это рекомендуется только в том случае, если у вас высокий естественный навык защиты.

Щиты. Когда его *держат*, щит увеличивает естественный навык защиты вашего героя. **Деревянный** щит добавляет +2, а **железный** щит добавляет +4. Можно *держат* два, но ваш герой более эффективен, когда носит оружие, поэтому не рекомендуется.



Волшебная палочка. Имеет два эффекта, если её *держат*. Во-первых, к интеллекту добавляется модификатор +2. Во-вторых, все атаки магические и используют измененный интеллект, а не физическую силу атаки.



Магический амулет. Его нужно *держат*, чтобы он работал. Он имеет два эффекта. Во-первых, к интеллекту добавляется модификатор +2. Во-вторых, вся защита магическая и использует измененный интеллект, а не физическую силу защиты. Амулет часто сочетается с палочкой, чтобы дать модификатор интеллекта +4, так как этот модификатор влияет как на атаку, так и на защиту.

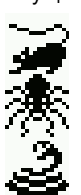


Закливание изгнания. Если *держат* его вместо оружия, это закливание может изгнать призрака или демона. Шансы на успех немного ниже 50%. Есть небольшая вероятность, что закливание рассыплется в пыль при неудаче, поэтому рекомендуется носить с собой несколько заклинаний. Поскольку призраки и демоны невосприимчивы к физическим атакам, закливание изгнания является наиболее эффективным способом борьбы с ними для героев без хороших магических способностей.



Враги
Летучие мыши. Эти гигантские летучие мыши обладают небольшой силой атаки, но их ловкость дает им хорошие навыки защиты. Они также

являются единственными негуманоидными врагами, которые могут поднимать и переносить предметы. Тем не менее, они являются самыми простыми существами в игре для победы.



Другие существа. Других врагов из царства животных становится все труднее победить: **гигантские крысы**, **гигантские пауки** с неприятным вкусом, а у **змеи** чешуйчатая шкура, которая дает им большую защитную способность. Эти существа не могут переносить предметы, но часто их можно встретить охраняющими их.



Трупы. Существует два вида: трупы, чьи разлагающиеся формы все еще являются опасными противниками, и скелеты, чьи отбеленные кости — все, что осталось от этих многовековых воинов. Оба этих врага могут переносить предметы с собой.



Духи. Они также бывают двух видов: призраки и демоны. Ни один из них не может быть ранен физическим оружием, хотя щиты могут быть полезны против их атак. Призраки часто охраняют ценные предметы, в то время как демоны могут подбирать и переносить вещи.



Некромант. Это главный враг, такой же сильный, как любой демон, он сидит в своем логове, ожидая вашего прибытия. Только сильнейший герой сможет встретиться с ним лицом к лицу, не говоря уже о том, чтобы победить его.

Благодарности

Спасибо Рою ван ден Бергу (Roy van den Berg), участникам форума World of Spectrum deadpan666, jp, LCD и Yerzmye, а также участнику Twitter @C_Milling за помощь в тестировании этой игры.

Copyright (C) Damian Walker 2013

TR-DOS версия Reobne
При поддержке Beaver
2024

О TR-DOS версии

И сразу об минусах: TR-DOS версия НЕ работает в режиме 16K!

Система сохранений

Она слотовая. Есть 5 слотов, которые записываются на диск, и ещё дополнительные 5 слотов в памяти. При загрузке игры слоты в памяти дублируют слоты на диске. Это может помочь откатиться, если вы вдруг запорете нужную запись.

Хотя при записи на диск происходит реальная физическая запись, при чтении с диска, на самом деле используется кэш-буфер в памяти.

Изначально смены диска на ходу не предусмотрено. И даже перед записью, проверяется, тот ли диск в дисководе. Но программа не заметит разницы, если на другом диске будет копия игры в той же позиции на диске. Так что, пожалуйста, **не меняйте диск во время игры!!!**

Запись/сохранение

При записи или сохранении, игра запросит у вас подтверждение, например «FIRE TO SAVE». Нажмите и удерживайте огонь, а кнопками лево-право выберите:

TRDOS – диск

RAM – память

TAPE - магнитофонную ленту

CANCEL - отмена команды.

В этот же момент, можно сменить слот, нажимая вниз-вверх.

Команда выполнится при отпускании огня.

Ваш выбор будет сохранён и в следующий раз будет установлен по умолчанию. После запуска игры по умолчанию операция будет с первым слотом диска.

Пожелания

Пусть вам сопутствует удача в игре. И пусть дисковод ваш не сбоит, потому что если он будет сбоить... ай-ай-ай, как плохо всё будет!