

# Hafoc Tor

Руководство

ZX Spectrum ~~48K~~/128K

TR-DOS

## Предистория

Во время событий, произошедших в Вичвельде, выяснилось, что Рэдвильф, приёмный сын лесника, находится под ужасным проклятием: он превращался в оборотня, когда луна была полной!

Когда Рэдвильф повзрослел и стал лучше контролировать себя, волшебник Илмари решил помочь ему избавиться от проклятия и отправился с Рэдвильфом и его другом Каем в путешествие в поисках решения.

## Использование проклятия оборотня

С наступлением ночи Рэдвильф может превратиться в оборотня и использовать его силу, разрушительные атаки и способности.

Однако он не полностью контролирует ситуацию: чем ближе полнолуние, тем сильнее проклятие.

Когда луна полная или почти полная, Рэдвильф вообще не может контролировать оборотня! Это опасно как для друзей, так и для врагов! Возможно, есть способ предотвратить его выход из-под контроля...

## Начало игры

Илмари: Мы прибыли.

Кай: Здесь? Это же глушь.

Илмари: Внешность может быть обманчива. Это древняя земля, место спящей силы.

Рэдвильф: И эта сила может избавить меня от проклятия?

Илмари: Вон там, на вершине холма, сосредоточена вера местных жителей - истории, которые они рассказывают, жизни, которые они прожили. Именно там твоё проклятие будет извлечено и разрушено.

Рэдвильф: Тогда пойдём!

Илмари: Увы, сейчас мало веры. Беда терзает эти земли, людям и холмам нужно пробуждение.

Кей: И как мы это сделаем?

Илмари: Решать тебе. А пока мне пора идти.

Кай: Вы не можете остаться?

Илмари: У меня есть дела поблизости, и я знаю, что ты справишься. Но мы ещё увидимся в конце пути. Прощай.

## Загрузка

Если это ваша первая дискета с игрой для ZX Spectrum, то попросите вашу киберняню рассказать о Бета-Диске. «Beta Disk», «TR-DOS»

## Меню игры

Меню игры отображается при запуске и может быть просмотрено во время игры, если нажать клавишу 0 (параметры).

1. Новая игра: начать новую игру. На Spectrum 48k это можно сделать только один раз, после чего необходимо перезагрузить игру.
2. Скорость перемещения: насколько быстра и плавна перерисовка.
3. Скорость текста: как долго сообщения во время боя будут задерживаться для прочтения.
4. Настройка звукового сигнала: корректирует звуковые эффекты на разогнанных Spectrum, чтобы они звучали правильно. Соответствует частоте процессора.
5. Загрузка игры: восстановление\* сохранённого прогресса с ~~кассеты~~.
6. Сохранение игры: сохранение\* прогресса на ~~кассету~~ во время игры.

\* Сохранение и загрузка может быть на кассете, в четырёх слотах дискеты, либо в четырёх слотах памяти (при загрузке игры, слоты рамдиска заполняются из слотов дискеты)

## Управление

Действие	Клавиша
Вперёд.....	W.....Курсор вверх
Влево.....	A.....Курсор влево.....J
Вправо.....	D.....Курсор вправо.....K
Назад.....	S.....Курсор вниз
Взаимодействие.....	E.....Пробел.....0
Свет (нужна лампа).....	L
Карта.....	M
Смена позиции.....	P
Меню настроек.....	0
Меню инвентаря.....	I
Вкл/Выкл музыку.....	V
Вкл/Выкл ULA plus.....	C (не так важно)

Характеристики персонажа можно просматривать, нажимая цифровую клавишу его позиции (1-4) вне боя. Там вы можете менять оружие и разблокировать способности в меню навыков.

Все меню управляются цифровыми клавишами (0-9). Бой осуществляется через меню.

## Характеристики персонажа

Hit points	Жизнь: количество выносимого урона (HP).
Ability points	способность применять навыки (AP).
Strength	Сила: увеличивает наносимый урон.
Dexterity	Ловкость: определяет порядок хода в бою.
Willpower	Сила воли: противостояние влиянию на статус.
Armour	Доспехи: количество урона, которое выдерживает броня.
Weapon	Оружие: количество урона, наносимого оружием.
Shield	Щит: прочность экипированного щита.

Персонажи получают очки опыта (XP) за победы в битвах. Сложность битвы определяет количество получаемого опыта. Набрав достаточное количество XP, персонажи повысят свой уровень, станут сильнее и получают больше очков навыков (SP).

## Улучшение оружия и доспехов

Оуэйн - местный кузнец, имеет мастерскую в деревне. Здесь вы можете потратить серебро на ресурсы для улучшения оружия и доспехов каждого персонажа, но только если его уровень достаточен для их использования!

## Бой

После начала боя над врагами отображаются номера позиций, их здоровье, статус и снаряжение. Их позиции зеркальны позициям героев. Игрок отдаёт команды всем своим персонажам в начале раунда боя. Бой идёт по очереди, и ходы выполняются в порядке, определяемом ловкостью. Этот порядок влияет на время блокирования и использование некоторых способностей.

## Атака

Разные типы оружия имеют разную дальность досягаемости. Некоторые способности могут её увеличивать. При атаке те вражеские позиции, которые находятся в зоне досягаемости, будут подсвечены.

- Топор, Кинжал: Атакуют тот же столбец, но не через кого-то.
- Меч: Атакуют оба столбца, но не через кого-то.
- Копьё: Атакуют оба столбца и через кого-то.
- Лук: Атакуют любую позицию.
- Посох: То же, что и копьё.

Разные персонажи опыты в разном оружии. Каждый начинает с одним умением, но может выбрать другое.

## Перемещение

Во время боя вы можете перемещать персонажей, чтобы враг попал в зону действия оружия, или выйти из зоны действия врага. Перемещение занимает ход персонажа. Атака на освободившуюся позицию провалится и не достанет того, кто там был.

## Защита

Защищаясь щитом, вы блокируете весь урон, но в конечном итоге он сломается. Замените его другим из инвентаря вне боя. Персонаж в первом ряду, защищающийся щитом, также прикрывает персонажа позади себя. Защита без щита не останавливает стрелы и не защищает задний ряд. Лук и посох нельзя использовать в паре со щитом.

## Статусные эффекты

Персонажи могут находиться в разных состояниях во время боя::

- Гнев(Anger): разгневанные персонажи не могут использовать способности, но бьют сильнее!
- Страх(Fear): испуганный персонаж парализован страхом и пропускает ход.
- Ошеломлённые(Dazed): потерявшие сознание персонажи пропускают ход.
- Нервирован(Unnerved): персонажи в неуверенности не смогут использовать всю свою силу.

## Способности

Персонажи могут использовать изученные навыки, чтобы улучшить себя, свои атаки и помешать врагам.

- Восстановление: Отдых(Rest) (HP), Фокус(Focus) (AP)
- Состояние: Насмешка(Taunt), Боевой клич(Battle cry), Ярость(Rage), Подсечка ногой(Leg sweep), Разбивание черепа(Skull cracker), Удар рукоятью(Pommel strike), Вой(Howl)
- Атака: Мощный удар(Great strike), Гневный удар(Wrath cut), Силовой удар(Power strike), Дотягивание(Long draw), Втыкание(Stab), Свирепость(Savage)
- Неблокируемые: Глубокий выпад(Deep lunge), Точный укол(Precise thrust), Точный выстрел(Precise shot), Разрыв(Tear), Выпад(Lunge)
- Щиты: Зацепить щит(Hook shield) (снятие блока), Разбить щит(Shatter shield) (урон)
- Другое: Дикий выстрел(Wild shot), Дикая атака(wild attack) (множество целей и атак)

## Восстанавливающие предметы

- Припарка(Poultice): восстанавливает 30 HP
- Настойка(Tincture): восстанавливает 30 AP
- Бальзам(Salve): восстанавливает 100 HP
- Тоник(Tonic): восстанавливает 100 AP

## Подсказки

- Деревня к западу – хорошее место для начала.
- Поговорите со всеми! Вы получите подсказки, задания и спутников!
- Есть предметы, которые можно найти, чтобы облегчить ваши задания.
- Житель деревни продаст вам припасы.
- Вы можете спокойно отдохнуть и скоротать время у костров.

## Особенности TR-DOS адаптации

Есть 2 варианта адаптации, различаемые только каталогом файлов:

1. Моноблочный. Вся игра вместе со слотами в одном файле. Удобно для дискет сборников.
2. Полиблочный. Отдельно: Загрузчик TR-DOS, оригинальные ленточные блоки, слоты сохранения. Для правильной работы, должны следовать друг за другом в изначальном порядке. Удобно для любителей поковыряться. Можно сохранить игру обратно на дискету. Два блока, с расширением подчёркивание, надо записать без заголовка. Можно манипулировать со слотами сохранения.

Модуль работы с TR-DOS, лежит в отдельной банке памяти. Из-за этого:

- Игра больше не поддерживает режим 48K.
- Входя в меню записи или сохранения глушится АУ музыка. Не пугайтесь, так и должно быть.

При чтении с дискеты, фактически читается из кэша в памяти.

При записи на дискету, проверяется, та ли дискета вставлена. Эту проверку можно обмануть, вставив дискету, на которой эта же игра записано точно в этом же месте(в тех же треках/секторах)

Naфoc Tor (C) Copyright N.D.Scheltema 2024

Игра «продаётся за донаты»

TR-DOS адаптация Reobne, при всесторонней поддержке Beaver, 2025