

Игровая программа
ЗЛЫЕ ПЕЩЕРЫ
версия для ZX Spectrum
адаптация оригинальной игры
с ПЭВМ Радио-86РК

(с) BG, Reobne 2024

В некой далёкой и невзаправдошной местности однажды были открыты удивительные пещеры, полные невероятной красоты блестяшек. Население с энтузиазмом пускалось в разного рода авантюры, связанные с походом в пещеры и добычей блестящих штучек. Но всё чаще предприимчивые граждане возвращались домой не в полном составе. Рассказывали они о лютых отродьях, направляемых Страшным Злом стеречь пещеры. Мириться с таким положением дел было нельзя, и совет местных обывателей постановил назначить героя, который решит проблему освобождения пещер с блестяшками от отродий и обеспечит незадачливое население светлым блестящим будущим. Герой, воодушевлённый пламенными напутствиями соседей, вошёл в одну из пещер..

Чтобы помочь герою в борьбе со злом, необходимо иметь ZX Spectrum-совместимый компьютер или эмулятор и саму игру. Сначала необходимо набрать команду LOAD"" и загрузить игру.

Герой появляется в первой пещере и волен пойти куда угодно. Перемещение осуществляется курсорными клавишами, QAOP + Space, а также Interface-2. Обратите внимание, подсказка об управлении даётся в самом начале игры.

В пещере темно. Поэтому герой видит стены только вблизи. Увиденные проходы и препятствия герой уже не забывает и легко может их вспомнить.

Чтобы встретить и победить Зло, герою необходимо стать достойным такого сражения. Поэтому, тренируясь на всякого рода враждебных тварях, герой совершенствует своё мастерство и добывает блестяшки, необходимые для завершения обучения и поднятия уровня. Как только герой получит десятый уровень, у него появится возможность встретить в одной из пещер Зло и наказать его. Также с ростом уровня растёт потенциальная сила атаки героя. Но, вместе с тем, в пещерах могут появляться более сильные твари.

Твари чувствуют приближение героя, убившего множество их собратьев. Это вызывает у них тревогу, которая заставляет нечисть сбиваться в стаи. Настоящий герой всегда внимателен к тому, сколько и каких именно тварей он покарал. К тому же, со временем, очередная из многочисленных побед над конкретной тварью уже не может дать герою боевого опыта и ему нужно искать более сильных противников.

Чтобы повысить уровень недостаточно иметь нужное количество блестяшек.

Необходимо ещё добыть артефакт уровня. Обычно он выпадает из тушки самого сильного монстра на уровне. Не обязательно с первого раза. При повышении уровня, артефакт у героя заберут. Чтобы повысить уровень далее, нужно искать новый артефакт.

Помимо уровня герой имеет показатель здоровья (максимум 100 единиц), количество серьёзных ранений (третье ранение смертельно) и параметр ловкости. Ловкость позволяет герою иногда уклоняться от вражеских атак. Максимальное значение – 50. Ловкость увеличивается после боёв с монстрами. Или не увеличивается. Как повезёт. Ранение герой может получить с некоторой вероятностью в бою, если его здоровье 60 и меньше. Напомним, что третье ранение смертельно.

В своих блужданиях по пещерам герой может найти разного рода штучки: блестяшки, целебные корешки, потерянные посетителями пещер крестики и закрытые сундучки. Корешки герой сразу употребляет в пищу, так как находит их только тогда, когда они могут пригодиться. Блестяшки он всегда носит с собой, чтобы потратить потом на лечение или обучение. Сундучки в пещере открыть нельзя. Их надо обязательно вынести на свет божий и открыть в лагере. Крестик может однократно отпугнуть любого даже самого лютого врага. После этого крестик превращается в пыль.

Выйти из пещеры можно в любой момент в том же месте, что и вошли в неё. Это обычно в центре пещеры. Обозначено место буквой П – проход. Если пещера исследована полностью и более не представляет интереса, то необходимо поискать другую пещеру, потратив на это некоторое количество блестяшек или отправиться на поиски самостоятельно, рискуя здоровьем.

В лагере можно вылечить героя, открыть сундучки, повысить уровень и прикупить оберег, который в критический момент боя, когда здоровья у героя будет 30 и менее, однократно восстановит здоровье и излечит одну рану.

Надеемся, игра преподнесёт ряд сюрпризов, о которых мы забыли здесь упомянуть. Намеренно или нет.

Зло будет наказано!