

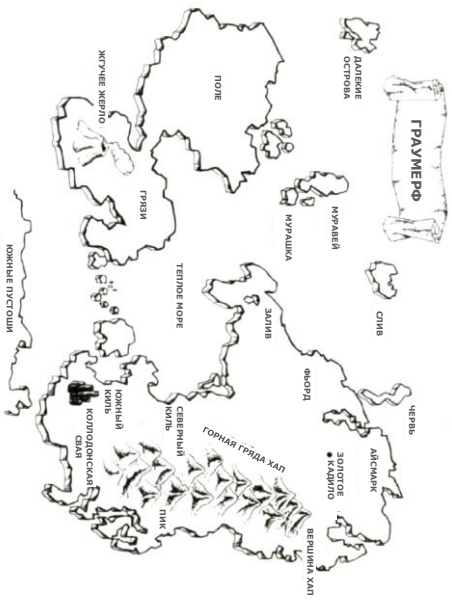
Слишком много Магии



студия GARGOYLE

~ МАСТЕРА ИГРЫ





Подземелье и Как в него попасть

Аксил Умелый стоял в трех дюймах от неподвижного водоема и осматривал одно из самых мрачных подземелий, в которых он только бывал...

30 секунд назад он сидел перед целиком зажаренной тушей быка в прославленном пристанище Ритуала, Золотом Кадиле, увлеченный своей излюбленной забавой – игрой «Травля Колдуна». Сегодня вечером его целью был сам Магистр Терион, с лысой головой и пронзительным взглядом, по слухам, самый искусный маг Айсмарка, если не всего Граумерфа.

И вот на самом интересном месте рассказа Аксила – о Терионе, порождении Луны и весьма доверчивом Эльфе – внезапная тишина среди слушателей прервала его.

Толпа расступилась, когда Терион перешагнул порог комнаты, опасный на весь свой 10 ранг! Встав прямо перед Аксилем, весь в отблесках огня от жаровни, он начал говорить особым сухим голосом, который обычно припасал для общения с Элементалиями. Это была утомительная и запутанная речь, касающаяся родителей Аксила, его воспитания и особенностей приема пищи. Закончив, Терион наставил сухой и длинный указательный палец на ошеломленного Аксила и, произнеся заклинание, зашвырнул его через весь Граумерф, за сотню лиг, в подземелья зловещего замка, называемого Коллодонская Свая.

Аксил плюнул с досады в промозглый сумрак и подвел итог. Он был, по крайней мере, одет, в руках держал большую кожаную сумку, а неподалеку, на столе, лежала книга.

Заголовок гласил: «Тенета Гугамона – Гримуар; в котором содержатся истинные ритуалы Призыва разнообразных Демонических Князей и малых духов, а также различные действия, заклинания, демонстрации, Символы, относящиеся ко всем проявлениям Астрального Феномена...» и так далее, на

нескольких последующих страницах, в напыщенном стиле, столь необходимом для такого рода книг.

К несчастью, после заголовка, кажется, было что-то вроде обрывочного содержания книги. Но Аксил считал себя достаточно искусным магом (на самом деле, он с трудом достиг ранга Неофита), чтобы заглянуть в него; он полагал, что простое обладание подобным фолиантом уже будет полезным – ведь не зря же его прозвали Умелым! (Вообще-то, мало кто называл Аксила Умелым, чаще звучало Аксил Неадекватный или Аксил Посредственный...)

Вот так, самоуверенно, со странной книгой подмышкой и с надеждой на благосклонность Госпожи Удачи, он шагнул под своды подземелья, чтобы найти Выход!

В ближайшем помещении он увидел Знак...

Подземелье и Как выжить в нем

Подземелья всегда были нездоровым местом, и эти катакомбы не явились исключением. Лучший способ выжить в них – выбраться наружу как можно быстрее! Существует три разных выхода (каждый из которых ведет Куда-то, в Будущем). Чтобы помочь отыскать выходы, имеется книга Заклинаний (в которую можно записывать) и ваш неокрепший Разум; препятствовать вам будут Блуждающие Монстры, Демоны, Ловушки и Загадки.

В целом, правила выживания в Подземелье вырабатываются самостоятельно, на собственном горьком опыте, но мы великодушно поделимся некоторыми общими приемами.

Начало

Когда появится начальный экран, выберите пункт 1 меню и вперед! Вы заметите, что значения для характеристик Здоровье, Мастерство и Удача программа проставит автоматически. Вы не можете поменять их напрямую, но

можете перераспределить значения между характеристиками – нажмите клавишу 6. Это стоит сделать, если на ваш взгляд Мастерство значит больше, чем Здоровье или, возможно, вы просто надеетесь на Удачу!

При записи и загрузке состояния игры необходимо ввести букву для обозначения версии; чтобы не запутаться, запомните эти буквы.

Обратите внимание, что каждая запись состояния игры уменьшает уровень Здоровья, поэтому данное действие нельзя использовать как простое средство для обхода трудностей.

Запись и восстановление позволяет вам сохранить текущий опыт Аксила и его Ранг, а также (некоторые) предметы, которые можно пронести с собой в дополнительные модули к игре или в новые игры. Несмотря на то, что сохранять состояние можно и в данной игре (почему бы не воспользоваться возможностью оценить свои действия задним числом?), по-настоящему эта функция раскроется только Где-то, в Будущем!

Взаимодействие

Взаимодействие с игровым миром выполняется через Окно 2 (среднее окно) и полностью описывается в разделе «Мерфийский язык».

Статус

Показатели Здоровья, Мастерства и Удачи – это отражение ваших текущих возможностей. Если закончится Здоровье – герой умрет; Здоровье и Мастерство вместе влияют на исход сражений; Удача сопутствует в сущности любому вашему действию.

Схватка уменьшает Здоровье очень сильно, другие действия также уменьшают его, но в меньшей степени; принятие пищи и воды Здоровье увеличивают. Мастерство и Удачу также увеличивают некоторые особые предметы.

Опыт

Продвигаясь в мире игры, вы приобретаете опыт, который не только улучшает базовые характеристики героя, но и повышает Магический Ранг. Повысить Ранг другим способом невозможно; высокий Ранг дает вам доступ к предметам и знаниям, недоступным для низкого Ранга.

Сражение

Все сражения проходят на магическом уровне – любое физическое взаимодействие с существами заканчивается смертью героя. Если вы решили вступить в мужественную схватку, применив заклинание «Взрыв», сравните сначала свои силы с уровнем монстра – он может нанести вам больший урон, чем вы – ему!

Но «Взрыв» - это не единственный способ решения проблем. Некоторые монстры и все Демоны обладают информацией о предметах, которая может оказаться полезной, и часто статус чудовища подсказывает, как следует обращаться с ним.

Отпирание замков

Большинство замков, с которыми вам предстоит встретиться – магические и, следовательно, открываются магически с помощью магических ключей! Разумеется, ключ не всегда выглядят как ключ, но достаточно бросить его у замка, чтобы убедиться в его эффективности. Некоторые замки отпираются магическим паролем, для этого следует громко и четко «Сказать» пароль у запертой двери, ведь Подземелья – это главная причина Глухоты.

Застряли?

Если вы не продвигаетесь вперед, задайте вопрос Апексу, или попробуйте «Осмотреть» Предмет.

Мерфийский язык и как разговаривать на нем

Игра позволяет разговаривать главному герою на Мерфийском языке, который похож на английский, но более компактный и немногословный.

Команды имеют вид:

Ключевое слово (Объект), нажать клавишу Return/Enter.

Пробелы не обязательны и игнорируются.

Для ключевых слов вводится только первая буква (или две буквы, например для «Северо-Востока» и т.п.), само слово появляется во время ввода; имена одушевленных и неодушевленных Объектов следует вводить полностью. Не распознанные ключевые слова отмечаются для игрока.

Команды можно вводить одну за другой в строке, разделяя их запятыми, последнюю команду следует завершить нажатием клавиши Return, при этом ни одна команда из строки не будет выполнена, пока не нажата Return.

Нажатие клавиши Delete приведет к отмене последней введенной команды; запятая или нажатие Return интерпретируется как подтверждение команды (впрочем, есть исключение – см. описание команды «Пауза» далее).

Результат действия команды выводится в новую строку, при этом другие команды вводить нельзя.

Программа проверяет синтаксические ошибки и при этом пытается придать смысл введенной команде – это часто приводит к интересным результатам. Например, для того чтобы осмотреть бутылку, необязательно сначала подойти к ней; получив такую команду, Аксил сам подойдет к ближайшей бутылке в помещении и осмотрит ее.

Список ключевых слов Мерфийского языка:

N	North	NE	North-east	NW	North-west
	Север		Северо-восток		Северо-запад
S	South	SE	South-east	SW	South-west
	Юг		Юго-восток		Юго-запад
E	East	W	West	L	Left
	Восток		Запад	R	Right
					Влево Вправо

H – Halt Пауза; данная команда отменяет действующую команду и остальные команды в строке.

Z – специальная функция для переключения информации в Окне 1.

O – Option screen: возврат в стартовый экран выбора.

X – (Объект) eXamine (Object): осмотреть указанный объект.

P – (Объект) Pick up (Object): взять указанный объект.

D – (Объект) Drop (Object): выбросить указанный объект.

Заклинания:

I – (Объект) Invoke (Object): призвать указанного Демона.

B – (Объект) Blast (Object): взорвать указанный объект или монстра.

F – (Объект) Freeze (Object): заморозить указанный объект или монстра.

Подробные характеристики заклинаний описаны в главах Гримуара, но не бойтесь экспериментировать – даже с плачевным результатом. Некоторые заклятия становятся доступными по мере прохождения игры, их вы изучите самостоятельно.

Список наименований некоторых Объектов на мерфийском:

ASMODEE	ASTAROT	AXIL	BELEZBAR	BOOK
Асмодей	Астарот	Аксил	Бельзебут	Книга
BOX	BOTTLE	LOAF	CANDLE	CHAIR
Ящик	Бутылка	Хлеб	Свеча	Стул
DEMON	MAGOT	OBJECT	TABLE	WALL
Демон	Магот	Объект	Стол	Стена
MONSTER	SWORD	ROCK	SIGN	RUBY
Монстр	Меч	Камень	Знак	Рубин

В игре возможен разговор с Духом Подземелья, будь он Демоном, Монстром или Существом, при этом диалог ведется на все том же немногословном мерфийском языке (как можно заметить, у представителей ранней Мерфийской культуры очень плохо с концентрацией внимания).

Разговор ведется следующим образом:

«Имя, объект»

(Открывающие кавычки обязательны, закрывающие – нет).

Здесь Имя – это имя Демона, Монстра или Существа, к которому идет обращение; Объект – это имя Демона, Монстра или Существа, которое требуется атаковать, или о котором нужна информация, или данные о местоположении и т.д., зависит от природы спрашиваемого чудовища. Как можно заметить, разговор – это занятие не из легких, при этом возможностей недопонимания – множество!

Тенета или Гримуар Мага Гугамона

Говорят, что книга, найденная Аксилем, состоит из Заголовка, содержания и «некоторого текста».

Данный «некоторый текст» приводится ниже, восстановленный и переведенный с Исходного и Древнего Мерфийского языка.

«Так знай же – колдовство губительно если не обладаешь Ты правильным Талисманом; никогда не приближайся и не касайся Духа, ибо Демонический народ найдет Вечный покой твоим костям очень быстро. Вместо этого, положи свой Талисман на землю и выполни призыв в отдалении; и, да будет известно Просвещенному, наличие Предметов, благоприятствующих Избранному Духу, облегчит передачу Знания.

И вот тем, кто имеет глаза, дабы видеть, и Мудрость, чтобы понять, привожу Имена и Природу Князей...

Асмодей – Великий Разрушитель; чей номер 122 в Доме Марса; чье воплощение – Василиск; чей цвет – Зеленый, а растение – Крапива; поклоняется всем Красным Самоцветам.

Астарот – Дух Соединения; чей номер 1376 в Знаке Близнецов; чье воплощение – Легион, кто проходит сквозь Каменную Твердь; чей пентакль – Плавающий Меч; чей запах – Полынь, а благоволит к Орхидее и Сороке; поклоняется Блеску Турмалина.

Бельзевут – Повелитель Мух, чья натура – Ложь и Разоблачение; чей номер 20 на Звездном Небосводе; кто чтит Амарант и Musk и любой сорт Саранчи; поклоняется удивительной Бирюзе.

Магот – Прорицатель, ведающий положение Скрытых Сокровищ; чье воплощение – Бабуин; чей цвет – Желтый, а номер – 443 в Царстве Воздуха; тот, кто жаждет Галбана; поклоняется секретному Топазу и Халцедону.

Ибо сказано, что число Магии – 11; а число Великой Бездны – 24...»

На этом месте книга порвана в клочья и до тех пор, пока вы не допишете ее сами, более ничего не содержит.

Где-то, в Будущем

Существует намерение продолжить приключения Аксила Где-то, в Недалеком Будущем.

Они могут случиться в двух видах:

- в виде дополнительных модулей для «Слишком много Магии», которые будут напрямую зависеть от концовки игры, т.е. продолжаться от одного из трех выходов.

- в виде новых игр по миру Граумерфа, включая другие волшебные и причудливые места и персонажей.

И модули и новые игры смогут принимать сохраненные записи состояния Аксила, а также очень полезных предметов, приобретенных в других играх. Ожидается, что новые модули можно будет купить только напрямую у Gargoyle, а новые игры будут доступны у всех уважаемых розничных продавцов!

В дополнение, мы надеемся напечатать небольшую книгу, в которой опишем мир Граумерфа и его обитателей.

Готовится к выходу

Модули для «Слишком много Магии»:

Коллодонская Свая (Collodon's Pile) – замок над Подземельем.
Гробницы Таро (The Tombs of Taro) – странное и ужасающее место в Подземелье.

Рестаурация Рая (Paradise Reglossed) – в котором все не так радужно, как видится.

Новая игра

Злоключения Териона (The Trials of Therion) – что случилось, когда Аксил вернулся!

Буклет

Путеводитель по Граумерфу для Волшебников.

Примечание: не переводите нам деньги до тех пор, пока не увидите рекламу в прессе.

Подсказки и Прохождение игры

Чтобы получить таблицу подсказок для полного прохождения игры «Слишком много Магии», отправьте оплаченный (первый класс почтового отправления) конверт 220 мм x 110 мм с вашим контактными данными по адресу:

Благодарности

Система Магии, описанная в игре, основана на Западной Окультистической Традиции; тому, кто пожелает изучить Предмет глубже, мы посоветуем прочесть следующие книги:

«Золотая Заря» Израэля Регарди (на английском: Regardie, Israel. The Golden Dawn. Chicago: Aries Press, 1937—1940, на русском: Регарди, Израэль «Полная система магии Золотой Зари» пер. с англ. А. Блейз – М.: Энигма, 2011)

«Магия в теории и на практике» Алистера Кроули (на английском: Magick: Liber ABA, Book Four, Parts I-IV. (1997). York Beach, ME: S. Weiser, на русском: Кроули, Алистер «Магия в теории и на практике» пер. с англ. А. Блейз – М.: Ганга, 2013)

«Книга святой магии Абрамелина» (на английском: The Book of the Sacred Magic of Abramelin the Mage translated by S.L. MacGregor Mathers (1897; reprinted by Dover Publications, 1975), на русском: Авраам из Ворса «Священная магия Абрамелина» пер. с англ. А. Блейз – М.: Ганга, 2007)

Тем, кто хочет почувствовать атмосферу Граумерфа, принесут удовольствие книги серии «Умирающая Земля» Джека Вэнса и «Миф» Роберта Асприна.

Иллюстрация на обложке выполнена S. B. Graphics of Birmingham по специальному заказу.

«Слишком много Магии» произведена Gargoyle Games Ltd., 74 King Street, Dudley, West Midlands DY2 8QB.

Heavy on the Magick ©1986 CARTER FOLLIS SOFTWARE. Все права защищены во всем мире.

Игра и наименование **Heavy on the Magick** и все сопутствующее программное обеспечение, коды, листинги, звуковые эффекты, визуальные представления, графика, иллюстрации и текст принадлежат исключительно Carter Follis Software и не могут быть скопированы, переданы, воспроизведены, перенесены, переданы в долг, распространены через торговые сети, сохранены или модифицированы в любом виде, частично или полностью, без прямого письменного разрешения Carter Follis Software.

ГРАУМЕРФ

ДАЛЕКИЕ
ОСТРОВА

МУРАВЕЙ

МУРАШКА

СЛИВ

ЧЕРВЬ

АЙСИМАК

ЗОЛОТОЕ
● КАДИЛО

ВЕРШИНА ХАП

ФЬОРД

ЗАЛИВ

ПОЛЕ

ТЕПЛОЕ МОРЕ

СЕВЕРНЫЙ
КИЛЬ

ГОРНАЯ ГРЯДА ХАП

ПИК

ЖГУЧЕЕ ЖЕРЛО

ГРЯЗИ

КОЖНЫЙ
КИЛЬ

КОЛЛОДОНСКАЯ
СВАЯ

КОЖНЫЕ ПУСТОШИ

