

Руководство
пользователя



Переводчик
Сергей Old Fart Gamer Сухих



Во всех восьмибитных версиях игры "Вращающиеся кости" были заменены меняющимся счётчиком, который расположен в верхнем левом углу в начале любого хода. Чтобы определить количество шагов, нажмите "ОГОНЬ" на джойстике либо клавиатуре (счётчик остановится и выдаст доступное количество шагов).

Вот несколько полезных советов, которые помогут при работе с кассетной версией игры:

Квесты записаны на кассету в том порядке, в котором они представлены в игровом меню, и мы рекомендуем проходить их в таком же порядке. Если следовать этому совету, то не будет необходимости перематывать кассету, даже если это будет рекомендовано в игре.

Единственный раз, когда вам нужно будет отмотать в самое начало, - это если ваши умрут, и вы захотите перепройти ранние квесты.

Одним из полезных советов было бы записать номер счетчика ленты для начала каждого задания, что позволит вам быстрее ориентироваться в перемотке магнитной ленты.

Наконец, два персонажа могут занимать одну и ту же плитку, однако ни один из них не может атаковать врага с этой плитки.

Вступлениe

В течение восьми месяцев Gremlin Graphics упорно трудилась, чтобы воссоздать непередаваемую атмосферу и дух настольной игры Hero Quest на вашем домашнем компьютере. Это была тяжелая работа, но теперь все, кто участвовал в этом проекте, по праву гордятся своими достижениями.

Как новичкам, так и ветеранам Hero Quest, мы рекомендуем сначала прочитать правила и инструкции, прежде чем приступить к игре. Это займёт немного времени, но оно того стоит.

Хроника Вселенной Hero Quest

Эта рукопись расскажет вам о прошлых временах, о тёмных днях, когда империя была на грани уничтожения. Однако Тьма не была уничтожена и вновь силы Хаоса окружают эти земли.

Легионы Моркара, Повелителя Хаоса, сметали всё на своём пути. При виде Черного Знамени и бешеных орд Хаоса даже самые храбрые воины Императора в страхе бежали, некогда богатые и плодородные земли были опустошены, а , кто не успел бежать, был убит или пленён.

Однако появился могучий воин из Пограничных Земель по имени Рогар Варвар. На шлеме его сверкал бриллиант - Звезда Запада, которую носили древние короли из легенд. Надежда вернулась, и люди стали собираться под его знамёнами, бросая свои жалкие укрытия в холмах и лесах. К Рогару присоединились и другие великие герои: Дургин, бесстрашный гном с гор Запределья; Ладрил, эльфийский волшебник из далекого Ательорна, и Телор Кудесник, чьё колдовство не раз спасало Рогара и товарищей.

В течение многих лет их армию избегала открытого противоборства с генералом Моркара, обучалась и копила силы. Регулярно воины Рогара нападали на орочьи караваны, уничтожая врага и оттачивая тем самым воинские навыки.

И наступил день, которого жаждал Рогар и вся империя. Армия человечества окрепла и была отлично обучена. Разбив лагерь на горных перевалах, Ладриал издали увидел Чёрное войско и приказал Дургину протрубить в свой гномий рог призывая к оружию. Армии Рогара лавиной обрушилась на врага с двух сторон, и началась битва. Много мерзких тварей уничтожили они, но и достойных воинов погибло в тот день много. Однако ближе к закату Солнца армия Хаоса была разбита и остатки её сбежали с поля брани.

Только победа не была абсолютной. Моркар и его генерал сбежали за Когтистое море. И по сей день они вынашивают план мести. И скоро будут готовы к новому нападению, а Империи понадобится новый Рогар. Но где взяться героям, равным ему? Вам предстоит многому научиться, если вы хотите вписать своё имя в историю наравне с Рогаром и его товарищами. Эта книга, которую вы держите в руках содержит все необходимые вам знания. Всё, что когда-либо было и всё, что когда-либо будет, записано на этих пожелтевших страницах. Книга направит вас на верный путь борьбы со Злом.



ZX Spectrum 48k/128k

1. Вставьте кассету в магнитофон.
2. Введите **LOAD** «», нажмите **Enter** и включите воспроизведение на магнитофоне. Из-за размера игры потребуются несколько подгрузок, поэтому следите за экраном для дальнейших подсказок во время игры.

ZX Spectrum e-2

1. Используйте встроенный магнитофон, как обычно.
2. Следуйте инструкциям на экране для получения дальнейших указаний.

ZX Spectrum e-3 и прочие модели, имеющие дисковод

1. Вставьте диск в дисковод и запустите его.
2. Следуйте инструкциям на экране для получения дальнейших указаний.

Как играть в Hero Quest

Кратко об игре

Hero Quest - это фэнтезийная ролевая игра, в которой вы будете управлять Волшебником, Эльфом, Варваром и Гномом. У каждого из героев есть свои особенности, сильные и слабые стороны. Варвар и Гном, например, не могут произносить заклинания, а Маг не может использовать определенные виды оружия. В настольную игру могут играть до пяти игроков, причем один из них должен играть роль Злого волшебника Моркара. Однако в компьютерной версии Злого Волшебника "играет" компьютер, -он контролирует все движения и действия Моркара, тем самым избавляет вас от лишних хлопот.

Игровые кости

В инструкциях к игре упоминается "бросание костей". На экране кости заменяются бегущим цифровым счётчиком. В начале любого хода каждого из игроков число шагов будет определяться нажатием огня на джойстике или клавиатуре. При использовании зелий, увеличивающих дальность ходьбы, компьютер автоматически будет учитывать это.

Стартовое меню

После загрузки игры Hero Quest на экране вы увидите меню, которое содержит следующие пункты:



- Играть в игру (Play Game)
- Покупка снаряжения (Buy Equipment)
- Создание Персонажа(Create Character)
- Настройка управления (Set Controls)
- Загрузка Дополнений (Load Others)

Создание персонажа

После выбора пункта «CREATE CHARACTER», появится меню, позволяющее вам настроить под себя игру. Для настройки вам будет доступен каждый из четырех персонажей. Имя игрока будет указано справа от персонажа (BARBARIAN - SIGMAR). Если персонаж мёртв, то напротив него это будет указано. Очевидно, что мертвый персонаж не будет принимать участия в следующем приключении.

Как только нужный герой будет выбран, нажатие на огонь вызовет другое меню:

ИМЯ ИГРОКА, ЗАГРУЗКА и СОХРАНЕНИЕ NAME PLAYER, LOAD и SAVE

Это меню позволит вам загружать и создавать персонажей для использования в последующих квестах. Перемещение джойстика влево и вправо поочередно выделит каждый из вариантов. Если игрок «МЕРТВ», то опция «СОХРАНИТЬ» будет недоступна.

Имя игрока

При выборе этой опции в нижней части экрана появится алфавит и слово «END». Используя джойстик или клавиатуру, вы сможете выбрать необходимую букву (подсвечивается зелёным), а нажатие кнопки огня добавит эту букву к имени. Максимальное количество символов в имени - 6. После того, как вы ввели имя для персонажа, выберите опцию «END». Имя вашего персонажа также будет являться именем файла при загрузке или сохранении файла..



Загрузка

Этот пункт меню позволяет загрузить ранее сохранённый файл с кассеты или диска. Если выбран этот параметр, то компьютер будет искать и пытаться загрузить файл под указанным именем персонажа. Перед использованием этой опции убедитесь, что вы поместили диск или кассету с сохранённым файлом в устройство.

Сохранение

Этот параметр позволяет сохранить текущего персонажа на кассете или диске в виде файла с тем же именем. Чтобы использовать эту опцию, следуйте инструкциям на экране. Очевидно, что сохранение «МЁРТВОГО» персонажа недоступно.



Этот пункт меню позволяет игроку установить управление джойстиком либо клавиатурой.

Клавиши управления:



Вверх



Вниз



Огонь



Влево



Вправо

Покупка снаряжения

Пункт меню «BUY EQUIPMENT» используется для покупки снаряжения.

Во время игры вы будете находить золото и драгоценные камни, а также за каждое приключение вы получите награду в виде 100 золотых первому покинувшему лабиринт герою. Накопленные деньги можно будет потратить на покупку лучшей брони или нового оружия. Выбрав этот пункт меню, вы попадёте в «МАГАЗИН», где можно будет приобрести новое оборудование. Сам процесс покупки достаточно прост и понятен, а эффекты и преимущества различных видов оружия и доспехов описаны в «КНИГЕ МАГИИ» в конце данного руководства.

Каждый из четырех персонажей игрока указан в верхнем левом углу, как и опция «ВЫХОД» из магазина. Выбор кнопкой «ОГОНЬ» любого из персонажей активирует подменю покупки для выбранного героя. Золото, которое есть у этого персонажа, появится в правом нижнем углу таблицы. В таблице в двух столбцах приведён список всех доступных видов оружия и доспехов, напротив каждого товара указана его цена. Чтобы купить какой-либо конкретный товар, просто выберите его и нажмите «ОГОНЬ». При условии, что у вас достаточно денег, этот предмет окажется в вашем инвентаре.

В правом верхнем углу перечислено снаряжение, которое уже есть у выбранного героя. Описания всех доступных предметов и их характеристик перечислены в «КНИГЕ МАГИИ» в конце данного руководства. Как только вы завершите свои покупки, выберите пункт «END» в таблице. После этого можно будет приобрести снаряжение для следующего героя. После того, как вы купите оружие и доспехи для всех персонажей, выберите пункт «END» в конце списка героев, чтобы вернуться в главное игровое меню.

HERCULEST			
BARBARAN		HELEST	
WARR			
FLF			
WZARD			
END			
WEAPONS		ARMOUR	
SWORD	150	SHIELD	150
BROAD SWORD	250	HELMET	150
BATTLE AXE	400	CHAIN MAIL	450
CROSSBOW	350	ARMOUR	450
HAND AXE	150	TOOLKIT	250
SPEAR	150	END	
		G=0205	

Загрузка дополнений

Пункт меню «LOAD OTHER» может использоваться для загрузки дополнительных сценариев с дисков и кассет, которые Gremlin будет выпускать в течение следующих нескольких месяцев.

Выбрав этот пункт, сначала убедитесь, что вы вставили диск или кассету с записью дополнений, а затем просто следуйте инструкциям на экране.

Начать игру

Пункт меню «PLAY GAME» позволит вам начать новый квест. Разумеется, переходить к нему следует только после того, как вы приобрели для героев всё, что хотели и сохранили их на ленте или диске.

Если вы выберете этот пункт меню, на экран будет выведен список четырёх стихий магии. Сперва вам придётся выбрать основную магию для Волшебника, а затем - для Эльфа. Подробнее о магии можно будет прочитать чуть позже в этом же руководстве.

После выбора набора заклинаний вы увидите список доступных приключений. Лучше всего их выполнять по порядку. Выбрав любой из сюжетов и нажав кнопку «ОГОНЬ», вы увидите описание сценария. Прочитав его, нажмите вновь кнопку «ОГОНЬ», чтобы перейти непосредственно к игре.

```

RECALL YOUR FIRST SET OF SPELLS
EARTH SPELLS      FIRE SPELLS
WIND  SHIELD      CLOUDS
WATER  SHIELD     HALF OF WIND
WIND  SHIELD     HALF OF WIND

EARTH SPELLS      WATER SPELLS
WIND  SHIELD     HALF OF WIND
WIND  SHIELD     HALF OF WIND
WIND  SHIELD     HALF OF WIND

```

```

RECALL YOUR FIRST SET OF SPELLS
EARTH SPELLS      FIRE SPELLS
WIND  SHIELD      CLOUDS
WATER  SHIELD     HALF OF WIND
WIND  SHIELD     HALF OF WIND

EARTH SPELLS      WATER SPELLS
WIND  SHIELD     HALF OF WIND
WIND  SHIELD     HALF OF WIND
WIND  SHIELD     HALF OF WIND

```

```

RECALL YOUR FIRST SET OF SPELLS
EARTH SPELLS      FIRE SPELLS
WIND  SHIELD      CLOUDS
WATER  SHIELD     HALF OF WIND
WIND  SHIELD     HALF OF WIND

EARTH SPELLS      WATER SPELLS
WIND  SHIELD     HALF OF WIND
WIND  SHIELD     HALF OF WIND
WIND  SHIELD     HALF OF WIND

```

Hero Quest: Правила игры

Следующие правила в первую очередь являются правилами настольной игры. Но несмотря на это и ветераны настольной игры должны ознакомиться с этим разделом, так как часть правил была слегка изменена для улучшения игрового процесса в компьютерной версии.

Игра в Hero Quest

Чтобы выполнить первый квест, выберите "Лабиринт" в списке сценариев и прочитайте сюжет этого приключения. Все сценарии также будут подробно расписаны в конце этого руководства, если вы пожелаете что-либо уточнить в процессе игры. Прежде чем начать игру, ознакомьтесь со следующими правилами.

Норядок игры

В каждом квесте роль Злого Волшебника играет компьютер. Все персонажи двигаются по очереди, включая противников. Какой герой активен в данный момент, будет указано в левом верхнем углу экрана. Большинство квестов начинаются рядом с лестницей, которая является также и выходом после завершения задания.

Когда наступает очередь одного из ваших персонажей, вам разрешается выполнить два из следующих действий: вы можете перемещать героя, атаковать противника, производить осмотр локации или произносить заклинания. Вы можете сначала переместить героя, а затем выполнить другое из доступных действий, или наоборот. Не обязательно осматривать локацию или сражаться, можно просто перемещать персонажа. Однако, если ваш герой сделал несколько шагов и вы решили, например, исследовать ловушки, то оставшиеся шаги героя обнуляются.

Когда все ваши персонажи сделают свой ход, очередь перейдет к Моркару. Злой Волшебник может переместить некоторых или всех своих монстров по очереди. На экране будет отображена карта текущего лабиринта, а также движения и действия Злого Волшебника.

Движение

Игровая зона поделена на комнаты и проходы, каждый из которых в свою очередь состоит из плиток, что очевидно. За каждый ход персонаж может сделать то количество шагов, которое было определено в начале этого хода. Один шаг является перемещением персонажа с одной плитки на другую.

Монстры имеют определённое количество шагов без необходимости бросать кости.

При перемещении персонажи и монстры не могут

1. Двигаться по диагонали
2. Переместиться на занятую плитку.

Однако если плитка занята одним из персонажей игрока, то другой его герой может пройти через неё, аналогично и монстры могут проходить через плитки, занятые другими монстрами.

Открытые Двери

Персонажи и монстры могут входить и выходить из комнат только через открытые двери. Монстры не могут открывать двери. Персонажи игрока могут открыть дверь, встав на плитку перед ней и нажав на значок "КЛЮЧ" в правом нижнем углу экрана, однако делать это не обязательно. Открытие двери не считается движением. Открыв дверь, герой может продолжить движение, если у него осталось какое-либо количество шагов. Дверь остается открытой до конца квеста. Открыть дверь можно как с помощью соответствующей пиктограммы с ключом, так и просто указав направление движения «в дверь». Однако помните, что вы не можете вернуться через ту же дверь в текущий ход.

Бой

Бой разделен на два этапа: атака и защита, но оба они управляются компьютером и проходят автоматически.

Атака

Чтобы атаковать монстра, вы должны находиться либо впереди, либо позади, либо сбоку от него. Вы не можете атаковать по диагонали, за исключением особых случаев, указанных в КНИГЕ МАГИИ. Как только вы окажетесь на соседней с монстром плитке и пожелаете атаковать его, нажмите на пиктограмму с мечом. После этого экран сменится картой, на которой вам необходимо будет указать курсором цель своей атаки и нажать кнопку «ОГОНЬ». После этого экран отобразит окно боя. С этого момента ход сражения определяется компьютером. Автоматически сгенерируются числа атаки и защиты (отображаются значками меча и щита соответственно). Количество «ударов» зависит от того, какой герой активен в данный момент:

Волшебник - 1

Гном - 2

Варвар - 3

Эльф - 2

За каждый нанесённый вашим персонажем удар (пиктограмма с мечом) противник потеряет одно очко здоровья, если только он не сможет успешно его отразить (пиктограмма со щитом). Если у вас сгенерируется ноль ударов или число «щитов» врага будет равно числу ваших «ударов», атака будет потрачена впустую.

Оборона

При атаке врагом происходит тот же процесс: компьютер генерирует числа атаки и защиты, только в обратном порядке: «мечи» - удары противника, и «щиты» - защита персонажа игрока. Соответственно каждый «щит» игрока отражает удар «мечом» монстра.

Как только результат вычислений атаки и защиты будет вычислен, он будет отображён на экране, а характеристики героя и монстра автоматически изменятся, в зависимости от этого результата. Когда количество единиц здоровья достигнет нуля, персонаж умирает. Подавляющее большинство монстров имеет только одно очко здоровья, поэтому первый же неотражённый ими удар лишает монстра жизни.

Умершие персонажи и монстры немедленно удаляются из игры. Когда герой игрока выбывает, всё золото и оружие, которое ему принадлежало, будет утеряно. Иногда это может привести к очень печальным последствиям, и оставшимся персонажам придётся вернуться к предыдущему квесту и вновь отыскать утеряное оружие. Если атакующий победил противника в начале своего хода (герой не потратил свои шаги), он сможет продолжить своё движение, но не сможет атаковать и исследовать помещение в текущий ход.

Магия

Игроку будут доступны два персонажа, которые могут использовать магию - Эльф и Волшебник. Ни Варвар, ни Гном не могут прибегать к магии. В игре существует четыре школы заклинаний, каждая из которых состоит из трех различных заклинаний.

Школы магии:

Магия Земли
Магия Воздуха

Магия Воды
Магия Огня

Подробное описание заклинаний дано в КНИГЕ МАГИИ в конце руководства.

В начале каждого квеста Волшебник получает три набора заклинаний (один из которых выбирается игроком), а Эльф - один (так же на выбор игрока).

Произнесение заклинания

Во время хода у Волшебника и Эльфа будет возможность произнести заклинание вместо атаки. Заклинание может быть произнесено как до, так и после перемещения. Однако вы не сможете использовать часть своего хода, произнести заклинание, а затем снова двигаться - количество оставшихся шагов обнуляется, после произнесения заклинания.

Заклинания могут быть направлены на монстров или дружественных персонажей при условии, что они находятся в прямой видимости от заклинателя, если в заклинании не указывается иное. Персонажи в одной и той же комнате всегда видны, в то время как герои в переходах или в разных комнатах считаются видимыми только, если между заклинателем и этим персонажем можно провести прямую линию. Если эта линия проходит через закрытую дверь, стену или другого персонажа, то заклинание не может быть произнесено.

Заклинатель всегда может наложить заклинание на себя. Каждое заклинание может быть произнесено только один раз в ходе каждого квеста. Использованное заклинание исчезает из списка доступной магии.

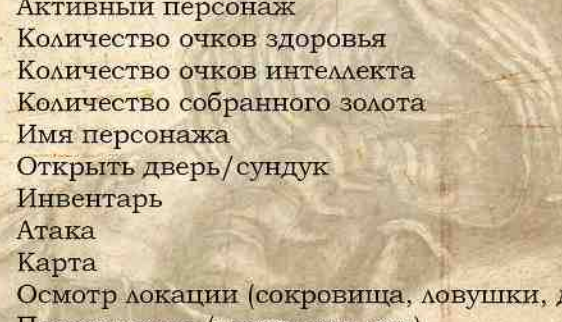
Чтобы произнести заклинание Волшебником или Эльфом необходимо открыть инвентарь, выбрать нужное заклинание, выделив его курсором, и нажав кнопку «ОГОНЬ». На экране отобразится карта, на которой необходимо указать курсором персонажа или монстра, к которому будет применено заклинание. После нажатия кнопки «ОГОНЬ» компьютер выведет сообщение о результате произнесения заклинания.

Теперь вы уже достаточно знакомы с основными правилами игры, чтобы попробовать себя в первом квесте. Как только загрузится квест, на экране отобразится игровая локация и персонаж, чей ход будет первым.

По началу у вас могут возникнуть трудности с ориентацией в интерфейсе игрового экрана, однако не пугайтесь - сейчас мы подробно всё разберём.

Угробову экран



- 
- 1 - Количество доступных шагов
 - 2 - Активный персонаж
 - 3 - Количество очков здоровья
 - 4 - Количество очков интеллекта
 - 5 - Количество собранного золота
 - 6 - Имя персонажа
 - 7 - Открыть дверь/сундук
 - 8 - Инвентарь
 - 9 - Атака
 - 10 - Карта
 - 11 - Осмотр локации (сокровища, ловушки, двери)
 - 12 - Переход хода (завершить ход)
 - 13 - Курсоры направлений для движения

Количество достигнутых шагов

Этот индикатор указывает количество шагов, которые герой может совершить в текущий ход. По мере его перемещения по плиткам, число их будет уменьшаться. В начале любого хода количество шагов определяется бегущим счётчиком, который останавливается при нажатии кнопки «ОГОНЬ».

Активный персонаж

Текущий персонаж, за которого вы играете в данный момент.

Очки здоровья

Текущее состояние здоровья персонажа. Если это значение достигает нуля, то герой погибает.

Очки интеллекта

Текущее состояние интеллекта персонажа. Если это значение достигает нуля, то герой погибает.

Количество собранного золота

Количество золота, которое есть у текущего персонажа.

Имя персонажа

Имя, которое игрок дал своему персонажу.

Открыть дверь - Ключ

Открывает дверь при условии, что текущий игрок находится перед ней.

Инвентарь

Экран инвентаря содержит подробную информацию обо всём, что несёт текущий герой. Инвентарь поделён на четыре различных раздела:

Зелья

Оружие

Квестовые предметы

Доспехи

Чтобы использовать определенное оружие или зелье, просто выделите его и нажмите кнопку «ОГОНЬ», после чего нажмите на пункт меню «ВЫХОД» («EXIT»). Результат этого действия будет отображен на экране.

Атака

Выбор этой опции переведёт вашего героя в режим боя.

Карта

Открывает экран карты. Будет показана карта с указанием текущего местоположения всех игроков и тех областей карты, где побывали персонажи.

Курсоры направлений для движения

Представляют собой четыре стрелки в соответствующих направлениях. Нажатие на любой из них переместит вашего героя на один шаг в выбранном направлении. Это один из способов перемещения персонажей. Вы можете перемещать героя на один шаг, используя данные стрелки, либо указывать непосредственно на игровом поле необходимую плитку, до которой по прямой линии может дойти герой.

Осмотр локации

Позволяет текущему персонажу исследовать локацию, в которой он находится, на предмет наличия ловушек, скрытых дверей или сокровищ. Это одно из доступных действий персонажей - герой может либо осмотреть локацию, либо произнести заклинание, либо атаковать противника. Поиск может быть произведен как до, так и после перемещения (однако помните, что если вы не израсходуете до конца шаги героя, после осмотра локации они обнулятся). Также осмотр недоступен, если вместе с активным персонажем на экране находится какой-либо монстр. Исследование локации недоступно монстрам.

Осмотр локации распространяется только в пределах той локации, что отображается на игровом экране. Персонаж за один ход может осуществить поиск лишь один раз, поэтому определите что именно вы хотите исследовать в данный момент: ловушки, скрытые секретные двери или сокровища. При активации данного действия, естественно, вам будет предложен этот выбор. Отменить осмотр невозможно.

Тайные двери и ловушки

Тайные дверные в подземелье будут отображены только в том случае, если персонаж игрока обнаружит их путём поиска. Плитки-ловушки отображаются только в том случае, если они найдены в результате поиска или уже после того, как активный персонаж наступил на них и потерял очко здоровья.

Ямы-ловушки и падающие блоки отображаются при их обнаружении. Ловушки с копьями становятся безвредными при обнаружении, поэтому они не отображаются графически, но вы получите сообщение, если они сработают.

Ловушки могут быть нейтрализованы специальным набором инструментов. Персонажи могут приобрести его в игровом магазине. Для нейтрализации вам необходимо будет подвести героя на соседнюю с ловушкой плитку и воспользоваться набором инструментов. Для этого зайдите в инвентарь активного персонажа и выберите в левом нижнем углу «ИСПОЛЬЗОВАТЬ НАБОР ИНСТРУМЕНТОВ» («USE TOOLKIT»), нажав на этой надписи кнопку «ОГОНЬ»

Изначально только Гном обладает таким набором и всегда носит его с собой, что дает ему возможность нейтрализовать любую ловушку, к которой он приблизится.

За ход можно нейтрализовать только одну ловушку.

Секретные двери после обнаружения остаются видимыми и открытыми до конца текущего квеста.

Ловушки

Логично, что ловушки не отображаются в подземелье до тех пор, пока персонаж игрока не использует поиск ловушек или не окажется на плитке, с которой встроена ловушка. Как только игрок обнаружил ловушку (поиском или попаданием в неё), он больше ничего не сможет сделать до своего следующего хода.

Монстры не попадают в ловушки и могут свободно перемещаться по любым плиткам. Однако если ловушка была обнаружена, то монстры подчиняются тем же правилам, что и персонажи игрока.

Ямы

После срабатывания этой ловушки она остается на игровой локации в качестве препятствия. Любой персонаж, который наступит на яму-ловушку, автоматически потеряет одно очко здоровья.

Прележки через яму

Персонажи и монстры могут попытаться перепрыгнуть через яму-ловушку. У них должно быть достаточно шагов, чтобы пересечь яму. Рядом с ямой должно быть свободное пространство, на которое персонаж может перепрыгнуть.

Для того, чтобы перепрыгнуть яму, игрок просто должен указать курсор на плитку за ловушкой. Однако есть вероятность, что персонаж споткнется и упадет в яму. В этом случае активный герой потеряет одно очко здоровья, и его ход закончится.

Падающая Плита

Когда персонаж игрока оказывается на плитке с этой ловушкой, на него падает плита. Персонаж, оказавшийся на плитке, на которую падает плита, теряет одно очко здоровья.

Ловушка с копьями

Любой персонаж, попавший в ловушку с копиями, имеет шанс не пострадать от неё. Компьютер автоматически выведет на экран сообщение, в котором будет сказано оказала ли она какое-либо влияние на персонажа. Ловушка с копиями может поразить только первого героя, попавшего в неё - все последующие персонажи, которые окажутся на этой плитке не пострадают, так как ловушка может быть активирована только один раз.

Ловушки в сундуках

Некоторые сундуки с сокровищами могут содержать и ловушки. При попытке поиска сокровищ, ловушка в сундуке сработает, о чём будет сказано в появившемся на экране сообщении. Если же игрок сначала задействует поиск ловушек в комнате с сундуком, то ловушка будет обнаружена и обезврежена.

Сокровища

Некоторые из квестов содержат подробную информацию о конкретных сокровищах, которые можно найти в подземелье. Если персонаж воспользуется поиском сокровищ в соответствующей комнате, то сокровище будет найдено.

Монстры не могут открывать сундуки с сокровищами. Всякий раз, когда персонаж обнаружит какое-либо сокровище (как правило, в виде золота или драгоценных камней), его стоимость автоматически добавится к накопленному этим героем золоту. Однако надо быть осторожным - не

всегда получается найти сокровище, вместо золота можно наткнуться и на какое-нибудь свирепое чудовище. Если рядом с персонажем, искавшим сокровище, нет свободной плитки, монстр появится на любой другой в текущей комнате или переходе. Однако в этом случае монстр не сможет сразу атаковать персонажей.

Теперь вы готовы принять участие в первом квесте. Вы уже знакомы со всеми правилами. Однако на всякий случай держите это руководство поближе, чтобы в случае появившихся вопросов быстро найти их решение.

Как только вы завершите первый квест, вы уже сможете обойтись и без подсматривания в руководство.

Квесты

Как только вы пройдёте через первый квест "Лабиринт", вы будете готовы к выполнению других заданий. Желательно проходить задания в том порядке, в котором они представлены в соответствующем списке - это даст полную картину и позволит полностью погрузиться в мир HeroQuest.

Выполнение квеста

Персонажи игрока успешно завершают задание, если они достигают целей, указанных в описании к заданию. Если с первой попытки не удалось завершить квест, то задание можно попытаться выполнить снова. Злой Волшебник Моркар всегда начинает каждый квест с полной армией монстров, рассредоточенных по подземелью. Персонажи игрока покидают подземелья через лестницу, которая в большинстве случаев является и стартовой точкой квеста.

Между Квестами

Если ваш персонаж не погиб в ходе прохождения очередного квеста, вы можете сохранить его на ленту или диск и снова использовать в последующих приключениях. Так вы можете сохранить любое найденное вами квестовое сокровище и потратить добытое золото на покупку лучшего снаряжения (доспехи или оружие).

Покупка Снаряжения

В КНИГЕ МАГИИ указаны заклинания и описание снаряжения, доступного для покупки, а также некоторые уникаль-

ные виды оружия и снаряжения, которые вы можете найти во время ваших приключений. Механизм покупки снаряжения описан ранее.

Копье и посох позволяют персонажам атаковать по диагонали. Персонаж может не покупать снаряжение, если у него недостаточно золота, а копить его, выполняя квесты.

Оружие дальнего действия

Помимо обычного оружия в игре доступно оружие, позволяющее поражать противника на расстоянии. При стрельбе из арбалета или использования метательного топора или копья процедура подсчёта очков атаки и обороны («мечей» и «щитов») остается прежней.

Ваш противник должен находиться в прямой видимости, как и при произнесении заклинания. Нет максимальной дальности для стрельбы из арбалета или броска оружия. Однако вы не можете использовать арбалет или бросать топор или копье, если вы находитесь на соседней с противником плитке.

Приключения в подземельях Моркара

Звест первый: Лабиринт *The Maze*

Это будет ваше последнее испытание, прежде чем вы отправитесь на поиски настоящих приключений. Обязательно используйте все знания и навыки, которые вы приобрели. Вам предстоит найти выход из подземелья, в котором вы натолкнётесь на монстров. Они попытаются остановить вас, так что будьте осторожны. Тот, кто первым найдет свой путь, будет вознагражден одной сотней золотых монет, которые можно будет потратить на покупку снаряжения или оружия.

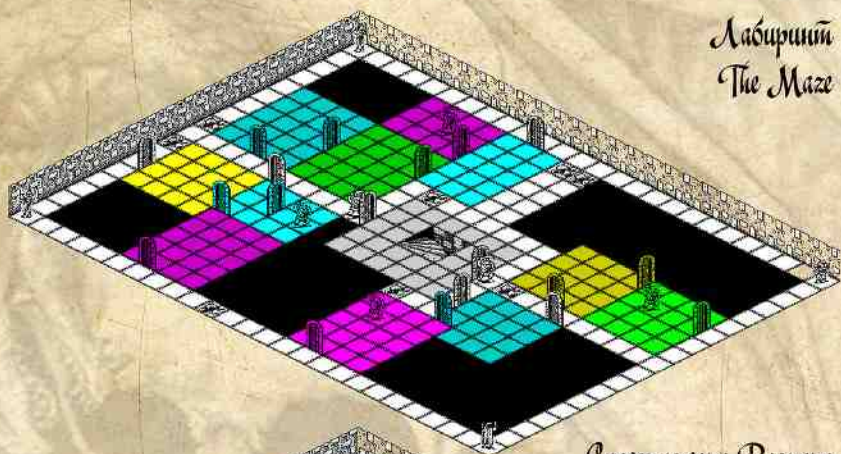
Звест второй: Освобождение сэра Рагнара *The rescue of sir Ragnar*

Сэр Рагнар, один из самых лучших рыцарей императора, пленён орками. Его держит в плену Улаг, предводитель армии орков Моркара. Вы должны найти сэра Рагнара и помочь ему сбежать из заключения. Принц Магнус заплатит двести золотых монет персонажу, который спасет сэра Рагнара. Награда может быть разделена между всеми героями, но, если сэр Рагнар будет убит во время побега, вместо награды вас ждёт позор и порицание.

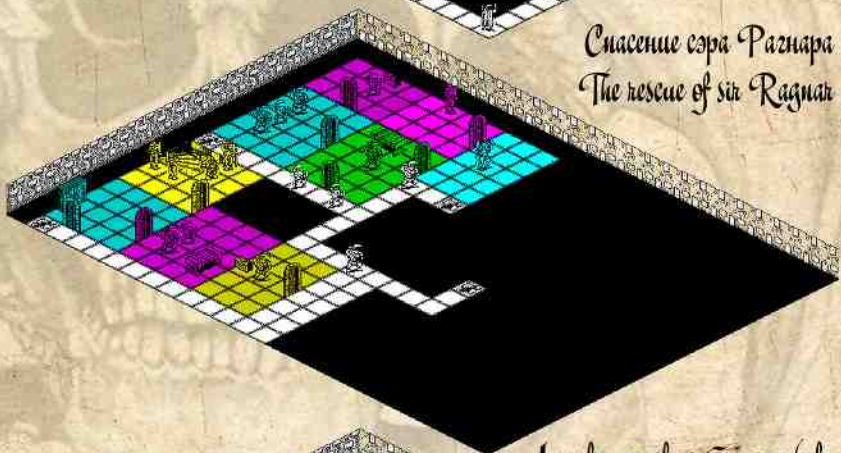
Звест третий: Логово предводителя орков *Lair of the orc Warlord*

Принц Магнус приказал разыскать и убить предводителя орков Улага, ответственного за похищение сэра Рагнара. Герой, убивший Улага, будет вознагражден одной сотней золотых монет. Естественно, все сокровища, найденные в орочьем логове, достанутся героям.

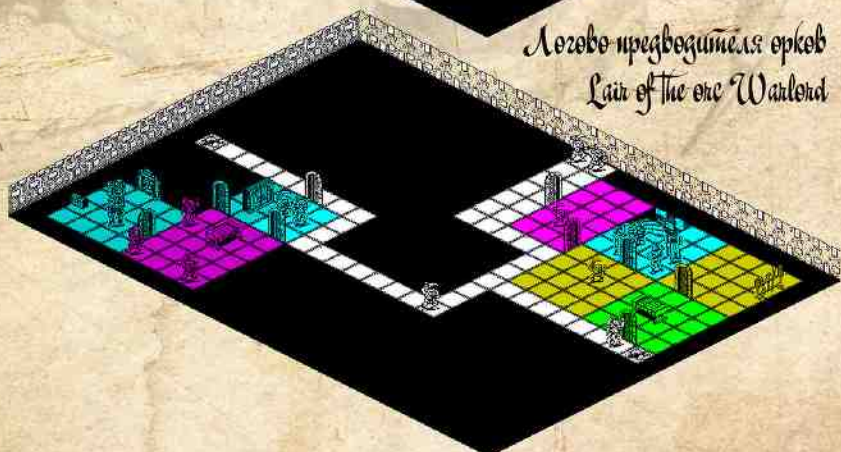
Аабупунун
The Maze



Снаценне сара Парнапа
The rescue of sir Ragnar



Аоробо нрегбогуннеа опкоб
Lair of the one Warlord



Знаменитый: Золото принца Мазнега
Prince Magnus gold

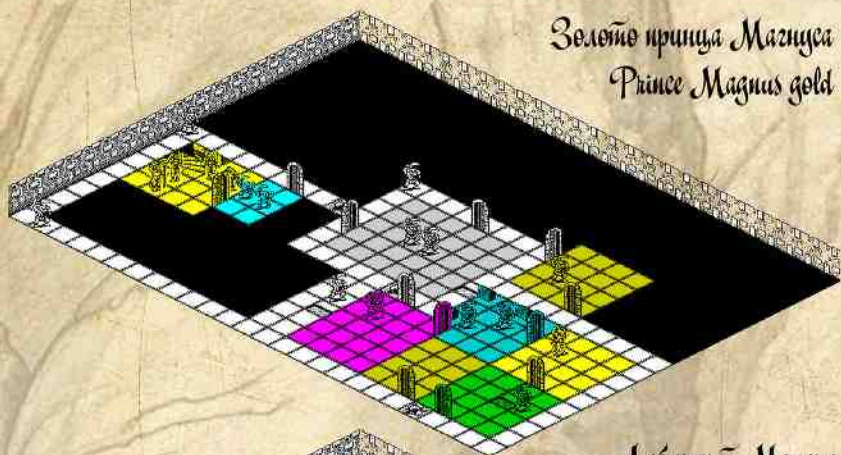
Три сундука с сокровищами были украдены, когда их везли императору. Награда в размере двухсот золотых монет достанется тому, кто сможет вернуть сундуки и всё золото. Известно, что сундуки были украдены орками, скрывающимися в Чёрных горах. Их возглавляет Галтор, Воин Хаоса.

Знаменитый: Лабиринт Мелара
The maze of Melar

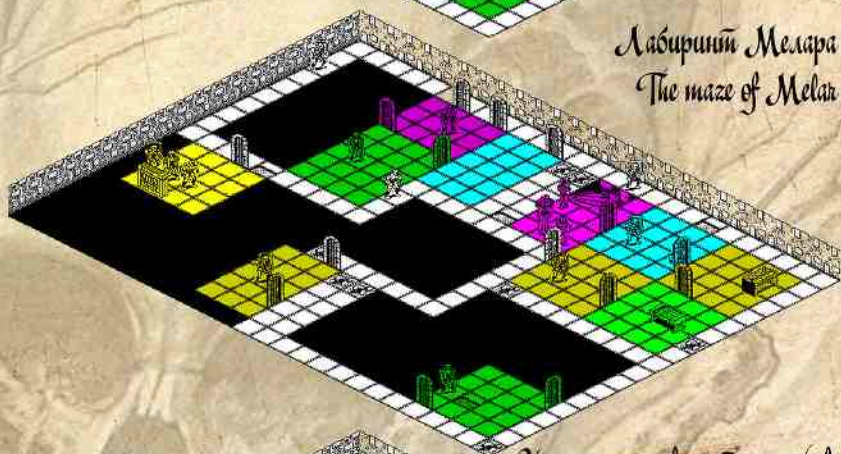
Давным-давно могущественный колдун по имени Мелар создал Талисман, который открывал все тайны в понимании магии и давал невообразимую волшебную силу своему владельцу. Мелар всегда держал Талисман при себе, опасаясь того, что слуги Моркара выкрадут его, и силам Зла достанется такой мощный артефакт. Говорят, что Мелар спрятал Талисман в своей лаборатории, находящейся в самом сердце опасного Лабиринта. Лабиринт Мелара охраняется множеством ловушек и волшебных стражей. Ходят слухи, что души павших охотников за Талисманом до сих пор бродят в бесконечном Лабиринте Мелара и убивают всех, кто посмеет войти в него. В борьбе с силами Зла этот Талисман может сыграть решающую роль!

Знаменитый: Наследие презвителя орков
Legacy of the orc Warlord

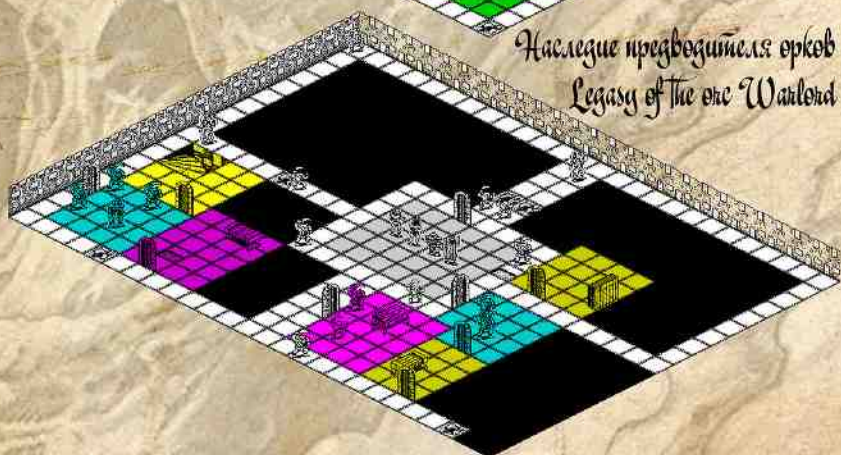
Мерзкий отпрыск Улага по имени Грак, поклялся отомстить за смерть отца. Жажда мести выжигала его чёрную душу и на протяжении нескольких месяцев он выслеживал вас. Наконец, ему удалось устроить засаду, и он пленил вас. Теперь, пока он ломает голову над выбором казни, вам придётся как-то выбраться из своей темницы и пробраться через мрачный лабиринт орочьего логова. Пока стражник клевал носом, вам удалось взломать замок своей камеры старой крысиной костью. Разыщите своё снаряжение и скорей уносите ноги, пока не обнаружили ваш побег.



Золото принца Магнуса
Prince Magnus gold



Лабиринт Мелара
The maze of Melar



Наследие предводителя
Legacy of the one Warlord

Квест седьмой: Каменный охотник
The Stone hunter

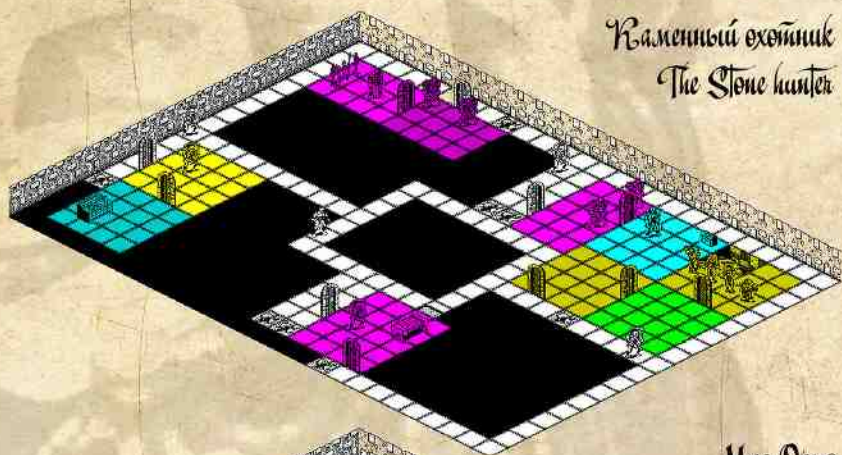
Личный волшебник императора, Карлен, исчез. Император боится, что его убили или он поддался соблазну магии Хаоса. Вы должны выяснить, что случилось с Карленом, и, если он жив, спасти его. По возвращении вам будет выплачено по сто золотых монет.

Квест восьмой: Маг Огня
The Fire Mage

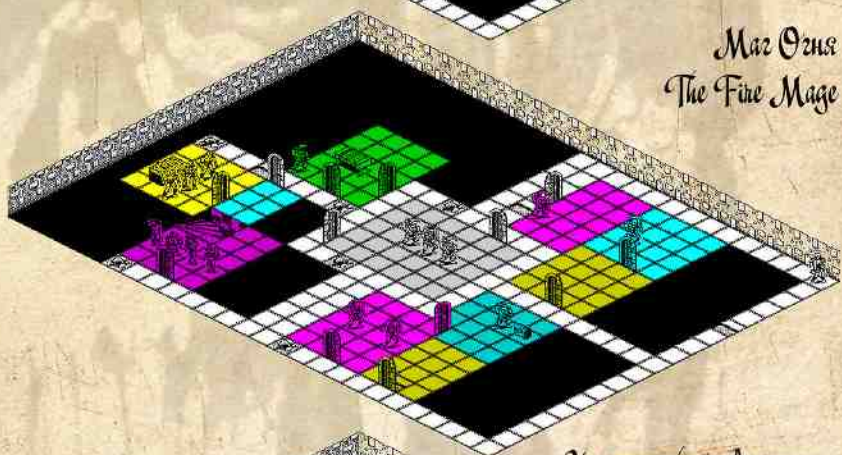
Орки Чёрных Гор в своих набегах зачастую пользовались Магией Огня. Считается, что в этом им помогал Балур, известный во всей империи Маг Огня. Никакой другой маг огня не может причинить ему вреда своими «детскими» заклинаниями. Волшебники Императора бессильны против него. Поэтому вам придётся проникнуть в его логово, глубоко под Чёрной Огненной Горой. Император вознаградит каждого героя пятнадцатью золотыми монетами за победу над Балуром.

Квест девятый: Напереконку со временем
Race against time

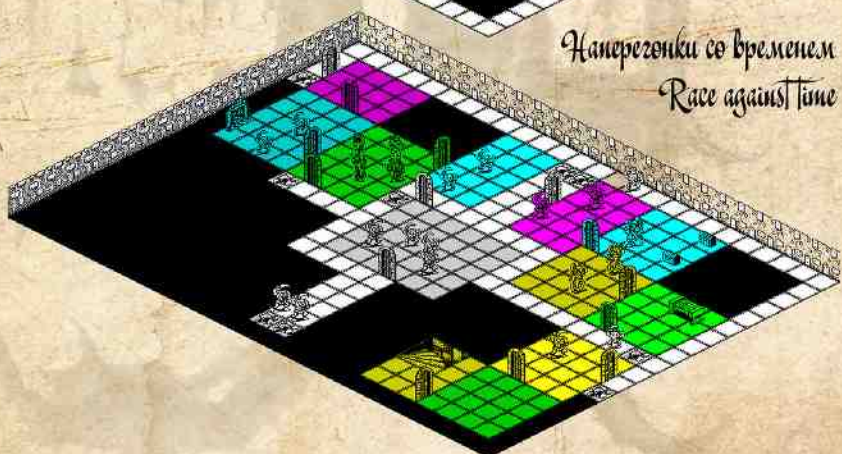
До вас дошли слухи о таинственном подземелье, хранящем великую тайну и несметные сокровища. А один человек даже согласился проводить вас к его входу. Он провёл вас по многочисленным мрачным коридорам до большой комнаты с тремя дверями. Внезапно его факел погас, а из навалившейся темноты раздался его зловещий смех: «Прощайте, мои Герои!», - крикнул им напоследок негодяй и скрылся в тёмном лабиринте подземелья. Это ловушка! Вы должны скорей бежать из страшной западни или ваши кости навсегда останутся гнить в этих мрачных коридорах!



Каменщик охотник
The Stone hunter



Маг Огня
The Fire Mage



Гонимые во времени
Race against time

Квест десятый: Замок Таин
Castle of Mystery

Давным-давно сумасшедший волшебник Оллар обнаружил вход в золотую шахту. Используя свои магические силы, он воздвиг таинственный замок прямо над шахтой. В замке этом было множество магических порталов и охранялся он огромной армией монстров. Любой вошедший в замок оказывался оказывался во временной ловушке. Сможете ли вы найти вход в шахту? Многие смельчаки пытались, но ещё никому это не удалось.

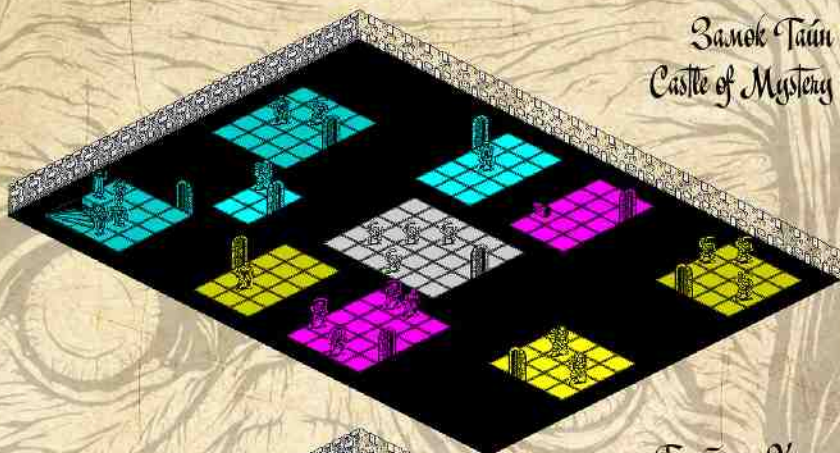
Квест одиннадцатый: Бастион Хаоса
Bastion of Chaos

Земли на востоке империи были атакованы орками и гоблинами. Император приказал послать ваш отряд, чтобы уничтожить захватчиков. Орки организовали оборону в неприступной подземной крепости, известной как Бастион Хаоса. Командует ими группа Воинов Хаоса. Вы должны пробиться внутрь и убить всех монстров, которые встретятся вам на пути. Вы будете хорошо вознаграждены: десятью золотыми монетами за каждого убитого Гоблина, двадцатью золотыми монетами за каждого убитого Орка и тридцатью золотыми монетами за каждого убитого Фимира или Воина Хаоса.

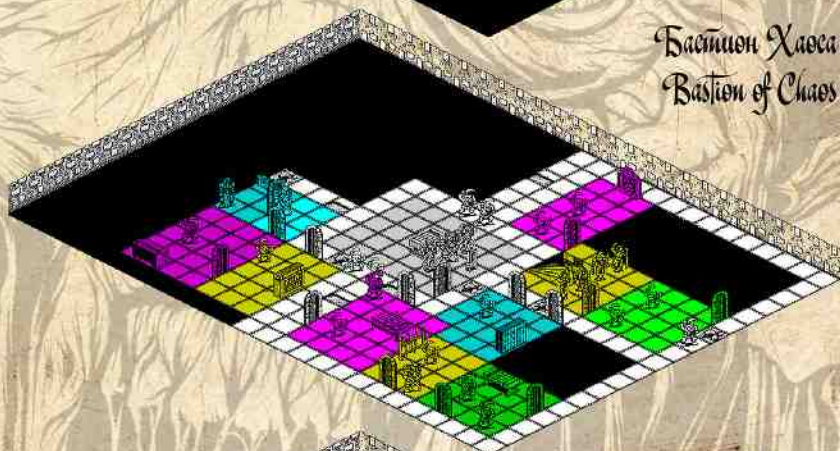
Квест двенадцатый: Барак-Тор - курган Колдуня
Barak Tor - Barrow of the Witchlord

Назревает война с восточными орками, и императору необходимо объединить все королевства для предстоящей битвы. Необходимо найти древнюю Звезду Запада, которую носили Короли Легенд и сам Рогар, сражавшийся с Моркаром в древние времена. Любой, кто найдет драгоценный камень, получит награду в двести золотых монет. Драгоценный камень находится в Барак-Торе, древнем убежище верного слуги Моркара - Короля Мёртвых.

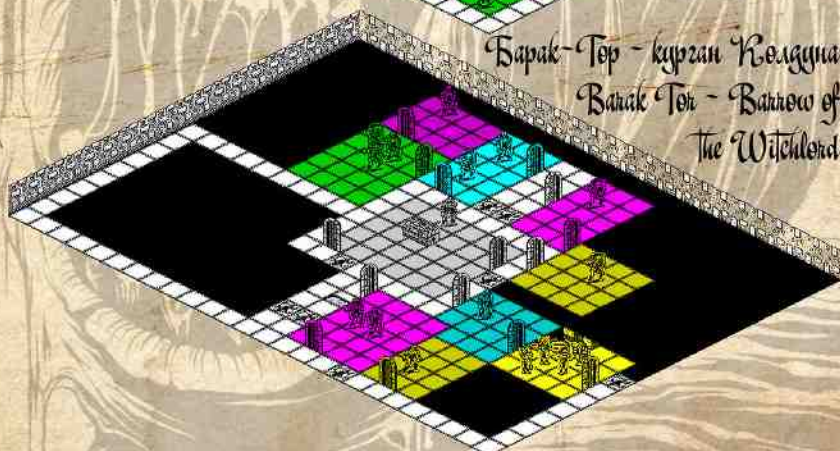
Zanok Tain
Castle of Mystery

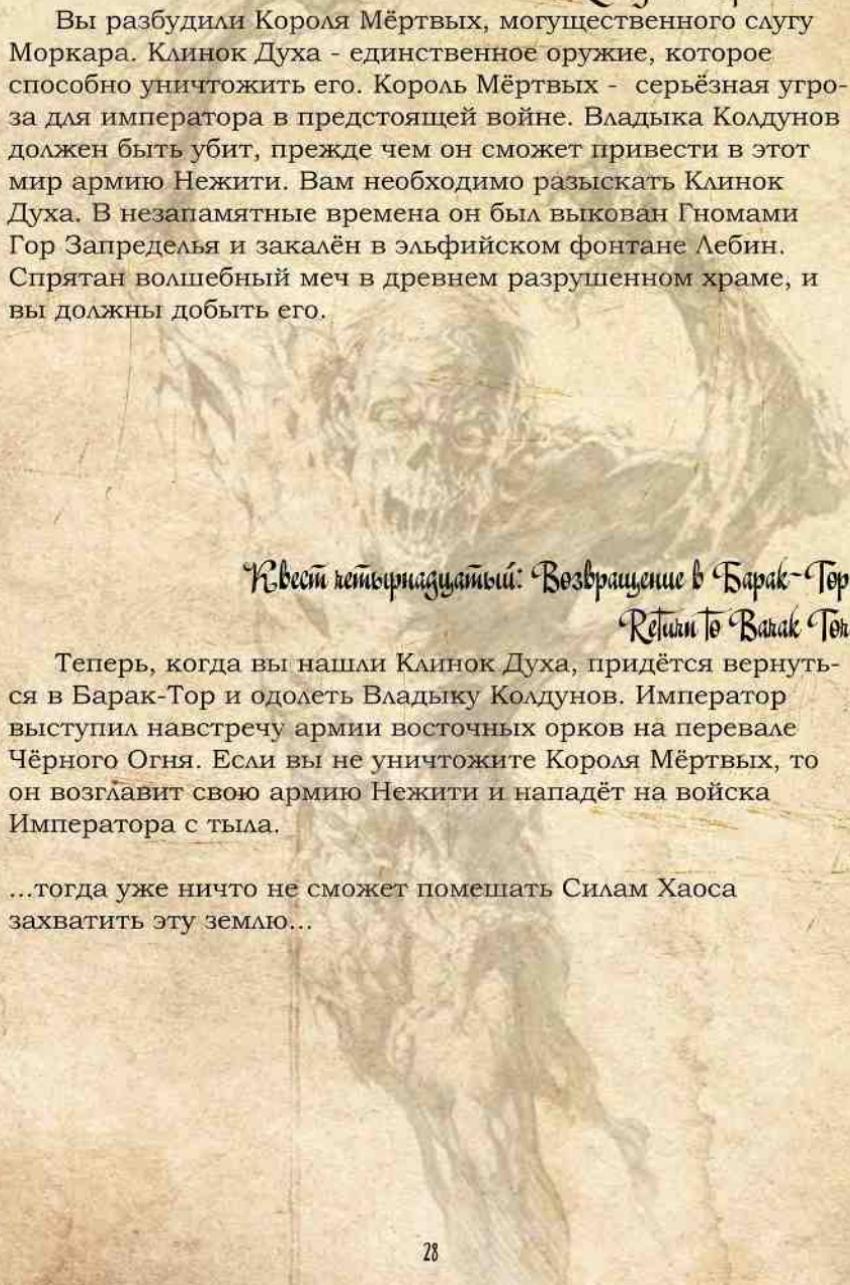


Bacnuon Xaoea
Bastion of Chaos



Bapak Top - kypran Reagyna
Barak Tor - Barrow of
the Witchland





Квест тринадцатый: Поиск Клинка Духа
Quest for the Spirit Blade

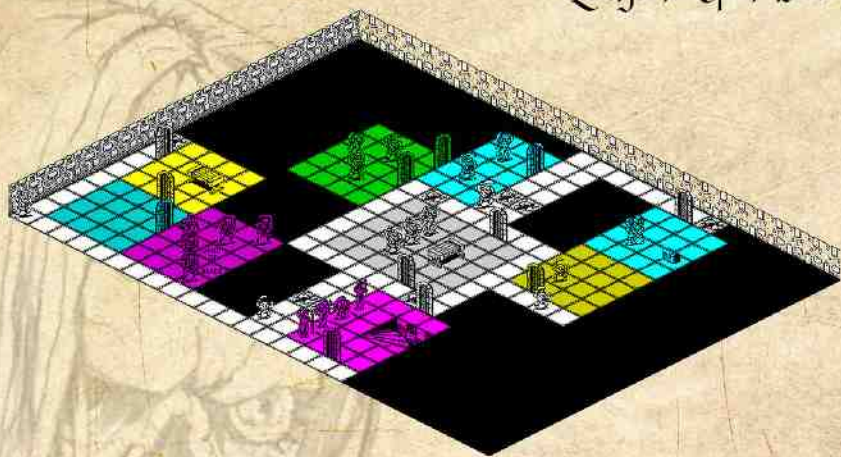
Вы разбудили Короля Мёртвых, могущественного слугу Моркара. Клинок Духа - единственное оружие, которое способно уничтожить его. Король Мёртвых - серьёзная угроза для императора в предстоящей войне. Владыка Колдунов должен быть убит, прежде чем он сможет привести в этот мир армию Нежити. Вам необходимо разыскать Клинок Духа. В незапамятные времена он был выкован Гномами Гор Запределья и закалён в эльфийском фонтане Лебин. Спрятан волшебный меч в древнем разрушенном храме, и вы должны добыть его.

Квест четырнадцатый: Возвращение в Барак-Тор
Return to Barak Tor

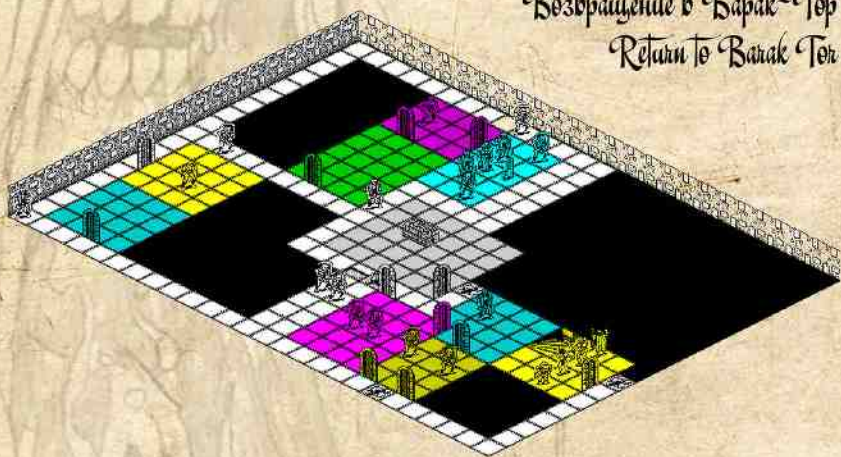
Теперь, когда вы нашли Клинок Духа, придётся вернуться в Барак-Тор и одолеть Владыку Колдунов. Император выступил навстречу армии восточных орков на перевале Чёрного Огня. Если вы не уничтожите Короля Мёртвых, то он возглавит свою армию Нежити и нападёт на войска Императора с тыла.

...тогда уже ничто не сможет помешать Силам Хаоса захватить эту землю...

Новеку К.аунка Духа
Quest for the Spirit Blade



Бозбпауеиуе б Тапак-Топ
Return to Barak Tor



Книга Магии

Школа Магии Воздуха
Air Spells

Стремительный Ветер

Swift Wind

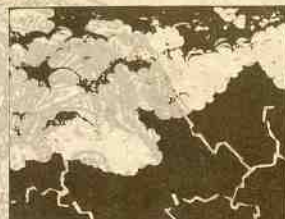
Это заклинание может быть наложено на любого персонажа игрока, после чего количество его шагов увеличится вдвое на следующем ходу. Заклинание действует лишь один ход.



Буря

Tempest

Вокруг одного монстра или игрока создаётся небольшая буря. Этот монстр или игрок пропустит свой следующий ход.



Джинн

Genie

Это заклинание вызывает Джинна, который либо откроет любую дверь, либо нанесёт сразу пять ударов одному из монстров, после чего исчезнет.



Школа Магии Огня Fire Spells

Огненный Шар Ball of Flame

Это заклинание может быть наложено на любого монстра и отнимет два очка здоровья. Однако жертва заклинания может защититься от этой магии.



Мужество Courage

Это заклинание может быть применено к любому персонажу и даст ему возможность атаковать дважды. Заклинание разрушается, когда в зоне видимости персонажа не останется больше ни одного монстра.



Пламя Гнева Fire of Wrath

Это заклинание может быть наложено на любого монстра в любом месте на карте. Пламя гнева доберётся до врага и отнимет у него одно очко здоровья, если только противник не сможет защититься.



Школа Магии Земли Earth Spells

Исцеление Heal Body

Это заклинание может быть наложено на любого персонажа. Оно восстанавливает до четырех потерянных очков здоровья.



Преход Сквозь Камни Pass Through Rock

Это заклинание может быть наложено на любого персонажа, который в следующий свой ход сможет пройти сквозь стены. Героей сможет пройти через столько стен, сколько позволит количество доступных ему шагов.



Каменная Кожа Rock Skin

Это заклинание может быть наложено на любого персонажа. Добавляет герою два очка защиты в поединке. Заклинание разрушается, когда персонаж получает первое ранение.



Школа Магии Воды Water Spells

Целебная Вода Water of Healing

Это заклинание может быть наложено на любого персонажа. Он восстанавливает до четырех потерянных очков здоровья.



Сон Sleep

Это заклинание усыпит одного монстра. Однако заклинание может не сработать на некоторых противниках. Враг проснётся, если на него напасть, поэтому заклинание помогает просто обойти монстра, не вступая в поединок с ним.



Завеса Тумана Veil of Mist

Это заклинание может быть наложено на любого персонажа. В следующий ход герой сможет незаметно перемещаться по локации, занятой монстрами.





Палаши - Broadsword

Палаш увеличивает на три очка вашу атаку. Недоступно Волшебнику.

Боевой Топор - Battle Axe

Боевой двуручный топор увеличивает на четыре очка вашу атаку. Лишает возможности экипировать героя щитом. Недоступно Волшебнику.

Арбалет - Crossbow

Арбалет увеличивает на три очка вашу атаку, однако его нельзя использовать стоя на соседней с врагом плитке. Недоступно Волшебнику.

Посох - Staff

Посох увеличивает на два очка вашу атаку. Посохом можно атаковать врага по диагонали.

Короткий Меч - Short Sword

Короткий меч увеличивает на два очка вашу атаку. Позволяет атаковать по диагонали. Недоступно Волшебнику.

Копьё - Spear

Копьё увеличивает на два очка вашу атаку. Позволяет атаковать по диагонали. Вы также можете бросить копьё в противника издалека, но в этом случае вы потеряете его. Недоступно Волшебнику.

Метательный Топор - Hand Axe

Метательный топор увеличивает на два очка вашу атаку. Вы также можете бросить топор в противника издалека, но в этом случае вы потеряете его. Недоступно Волшебнику.

Доспехи

Пластинчатый доспех - Plate Armour

Пластинчатый доспех увеличивает вашу защиту на четыре очка, но замедляет ваше передвижение. Недоступен Волшебнику.

Кольчуга - Chain Mail

Кольчужный доспех увеличивает вашу защиту на три очка. Недоступен Волшебнику.

Защитная Мантия - Cloak of Protection

Защитная мантия увеличивает вашу защиту на одно очко. Доступна только Волшебнику.

Наручи - Bracers

Наручи увеличивают вашу защиту на одно очко. Доступна только Волшебнику.

Щит - The Shield

Щит увеличивает вашу защиту на одно очко. Недоступен Волшебнику.

Шлем - The Helmet

Шлем увеличивает вашу защиту на одно очко. Недоступен Волшебнику.

Особое снаряжение

Набор Инструментов - Tool Kit

Набор инструментов позволяет обезвредить любую ловушку, которую вы найдете. Обнаружив ловушку, вы можете зайти в инвентарь и использовать инструменты - «USE TOOL KIT».



Проклятие Орков - Ores Bane

Меч, носящий гордое имя Проклятие Орков, в бою с орками позволяет атаковать их дважды.



Клинок Духа - Spirit Blade

Меч Клинок Духа увеличивает вашу атаку на три или четыре очка в бою против Нежити: Скелетов, Зомби и Мумий.



Доспех Борины - Borin's Armour

Доспех Борины увеличивает на четыре очка вашу защиту.



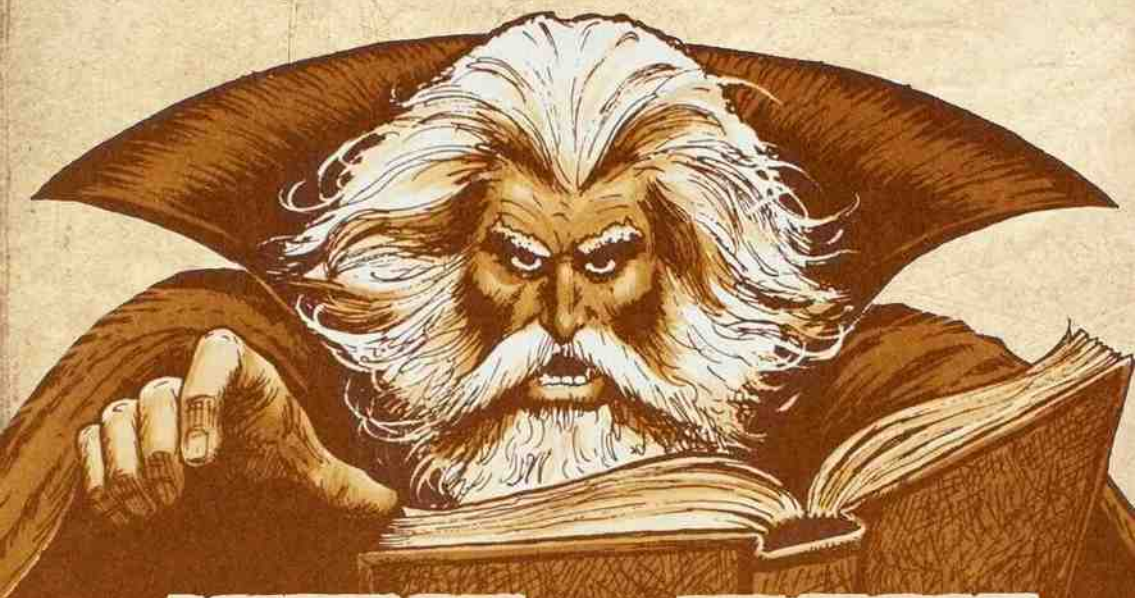
Жезл Изгнания - Wand of Recall

Жезл Изгнания позволяет вам производить заклинание дважды за ход.



Талисман Знаний - Talisman of Lore

Талисман Знаний прибавляет два очка интеллекта вашему персонажу. Если снять Талисман, то количество очков интеллекта вновь уменьшится на два.



Варвар

Величайший
из воинов.

Однако меч
не защитит
его от магии.



Очки атаки	Очки защиты	Характеристики	
		Здоровье	Интеллект
3	2	8	2

Коэффициент шагов.....2
Стартовое оружие.....Палаш
Стартовый доспех.....Отсутствует

Тюм

Доблестный
воин, обладает
уникальной
способностью
обезвреживать
ловушки.



Очки атаки	Очки защиты	Характеристики	
		Здоровье	Интеллект
2	2	7	3

Коэффициент шагов.....2
Стартовое оружие.....Короткий меч
Стартовый доспех.....Отсутствует

Эльф

Мастер меча и
магии. Может
использовать три
заклинания одной
из школ магии.



Очки атаки	Очки защиты	Характеристики	
		Здоровье	Интеллект
2	2	6	4

Коэффициент шагов.....2
Стартовое оружие.....Короткий меч
Стартовый доспех.....Отсутствует

Волшебник

Мастерски
владеет магией,
однако не может
носить доспехи и
оружие, кроме
кинжала и
посоха, поэтому в
бою очень слаб.



Очки атаки	Очки защиты	Характеристики	
		Здоровье	Интеллект
1	2	4	6

Коэффициент шагов.....2
Стартовое оружие.....Кинжал
Стартовый доспех.....Отсутствует

Penpozukyuus
Cepzeu Old Fast Gamer Cyxux



™

Gremlin Graphics Software Limited,
Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield, S1 4FS
Telephone (0742) 753423