ИСТОРИЯ

Кирт - потомок волшебной расы, которая называет себя Народом. Люди поддерживали особые отношения как с богами, так и с обитателями других миров; им разрешалось ненадолго принимать облик этих далеких существ, так же как они позволяли другим принимать человеческий облик.
Этот обмен был полезен как людям, так и фантастическим существам из других миров. Люди использовали его для выполнения задач, которые были им не по силам, в то время как фантастические существа использовали его для того, чтобы делать то, что позволяло только человеческое обличье, и использовать сильные стороны одного облика, чтобы компенсировать слабости другого.
Боги наделили даром превращения самых достойных из людей. Пользуясь благосклонностью богов и вытекающими из этого особыми способностями, люди построили великолепную цивилизацию и наслаждались великим и мирным временем правления своих правителей. Доверяя мудрости богов в выборе наиболее достойных личностей, те, кто обладал величайшими способностями к трансформации, были избраны руководить Народом.
Не все люди ценили такое положение вещей. Наиболее заметными среди них были те, кому боги отказались даровать способность превращаться в любую форму. Они составляли подкасту, и, как правило, считались (и с ними обращались) ниже людей. Им явился Малкор, бог-изгой, и пообещал власть и богатство, если они будут поклоняться ему и следовать его путям. Члены подкасты с готовностью последовали за Малкором, который дал им другую, зловещую вариацию дара превращения.

Последователи Малкора захватывали животных, людей и фантастических существ и убивали их во время ужасных, болезненных обрядов. Благодаря этим обрядам они обретали способность принимать облик тех, кого уничтожали.
Демонстрируя свои новые способности, самые могущественные приспешники Малкорса получили власть над людьми. Выбор богов всегда был частным делом - тот факт, что кто-то был признан достойным, подтверждался полученным им обликом, а не каким-либо божественным объявлением. По мере того как число и могущество последователей Дьявола росло, Люди постепенно попадали под контроль своих наименее достойных и наиболее злобных представителей.
На большом празднике в честь богов Риодн, великий святой человек, раскрыл практику злых обрядов и назвал имена тех, кто следовал за Малкором. На этом празднике Вест, предводитель злых людей, убил Риодна, и начались убийства родственников.
В ходе последовавших гражданских войн трансформирующие силы были использованы для уничтожения людей, их городов и цивилизации, которую они создали. В финальной битве последователи Добра загнали Весте и его слуг в храм, расположенный на некотором расстоянии от города. Там Весте высмеял их и поклялся вернуться, чтобы принести Людям окончательную гибель. Затем он закрыл двери храма, чтобы никто не смог войти.
Силы Добра победили, но какой ценой? Люди были практически уничтожены, а их великий город превратился в руины, населенные призраками. Боги, потрясенные резней, отвернулись от людей. Предполагалось, что дар превращения будет использован на благо всех, но вместо этого люди использовали его для создания класса правителей и слуг. В этом они пошли против воли богов.

Один бог, Товасон, не оставил людей совсем. Он пообещал, что если они будут бороться со злом, то в конце концов вернутся к своему былому величию. Люди построили деревню вокруг храма и охраняли его от возвращения Вестов. С годами они смешались с другими племенами, и дар превращения постепенно угас. В конце концов, только двое из них обладали этим даром. Они поженились и родили ребенка, которого назвали Кирт.
При его рождении старые боги собрались вместе. Малкор набирал силу, и на каждом пути, который могли видеть боги, их ждала гибель - Малкор торжествовал, а все земли были порабощены. Но на пути, по которому предстояло пройти Кирту, боги ничего не могли увидеть. Это было так, как если бы он бросил тень на будущее миров.
Кирту дали имя Заклинатель теней. В нем была надежда людей и древних богов. Но Малкор и его последователи узнали об этой надежде. Однажды безлунной ночью двери храма распахнулись, и Весте, каким-то образом оставшийся в живых спустя столетия после своего бегства, ворвался в деревню. Он напал на дом, где спал Кирт, и убил его мать и отца.
Но Товасон наблюдал за ребенком. Незадолго до того, как Весте и его звери вошли в комнату ребенка, Кирт, находящийся под опекой последнего Святого, был отправлен в далекую страну, где магия была мало известна и еще менее уважаема. Там Кирт достиг зрелости под руководством человека, которого он называл дедушкой.
Дедушка внимательно следил за Киртом, потому что знал, что Злые Люди повсюду ищут его. Однажды ночью разразилась буря, и дедушка осознал силу Малкора. В ту ночь дедушка рассказал Кирту о его наследии и отослал его обратно к Людям, как раз перед тем, как рабы малкорса вцепились в него когтями.

Кирт, почти ничего не знающий об этом новом мире, обретает способность менять форму, прикоснувшись к обелиску, который связывает его с богами. Он прокладывает себе путь через разрушенный, проклятый город Людей, чтобы очистить его от великого зла, и обнаруживает путь к храму в центре деревни Людей.
К тому времени, как он добирается туда, Вест, предупрежденный о побеге Кирта из мира Земля, наносит новый удар. Он забрал с собой последних оставшихся людей и покинул тропу Киртана, чтобы пройти через ряд опасных миров, где злые существа поджидают его, чтобы уничтожить.
Путь ясен, но сможет ли Кирт победить все более могущественных слуг Малкора и победить Весте в схватке Добродетели и Отчаяния, чтобы вернуть людям благосклонность богов?

—----------

ЗАПУСК ИГРЫ

1. Сначала установите Shadowcaster на свой жесткий диск. Если вы еще этого не сделали, обратитесь за инструкциями к Руководству по установке, входящему в комплект поставки.
2. Выберите диск, на который установлена игра. (Например, если вы установили игру на свой диск C, введите C: (Ввод).)
3. Выберите каталог Shadowcaster. (Если вы использовали наш каталог по умолчанию, введите CD\SHADOW (ввод).)
4.

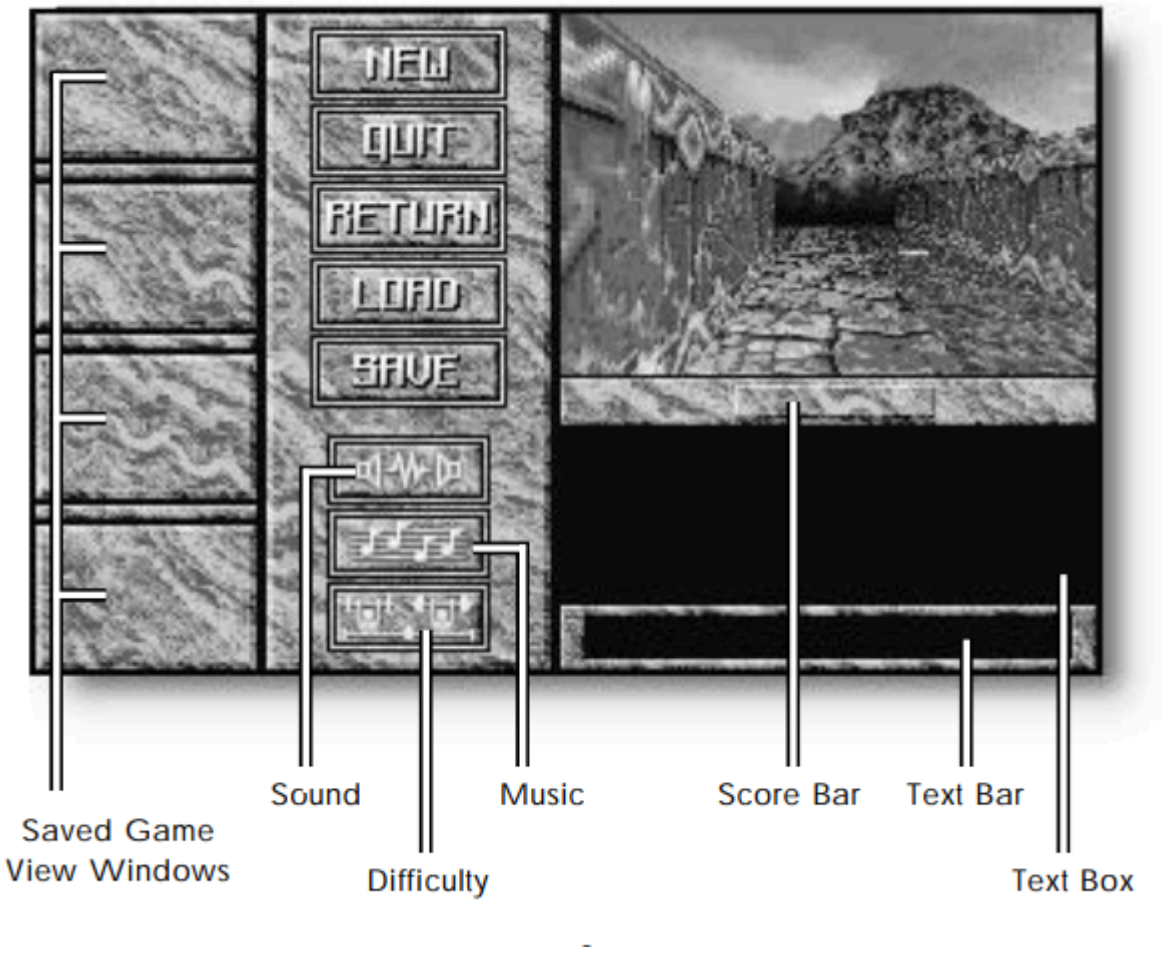
Запустите игру (набрав SHADOW (Ввод)).
Вводная часть начинается с игры ORIGIN PRESENTS - RAVEN SOFTWARE. Если вы раньше не играли в эту игру (или никогда не "сохраняли" свои предыдущие приключения), игра переходит ко вступлению. Здесь представлена справочная информация, необходимая для завершения вашего приключения. Если вы еще не сохранили игру, сразу после вступления вы начнете новую игру. (Если вы уже видели вступление, вы можете нажать (пробел) или (Esc), чтобы открыть следующий экран.)

Экран выбора.
В левой части экрана расположены до четырех небольших окон просмотра сохраненных игр. В середине экрана расположены опции. В правом верхнем углу экрана расположено большое окно просмотра текущей игры или выбранной в данный момент сохраненной игры. Ниже находится панель оценок, которая содержит ваш общий текущий балл, а под панелью оценок находится текстовое поле. Текстовое поле содержит текст, отображающий либо первую строку для каждой сохраненной игры (если сохраненная игра не была выбрана), либо текст, который вы ввели для выбранной в данный момент сохраненной игры при ее сохранении. В правом нижнем углу экрана находится текстовая строка. При выборе параметров здесь могут появиться подсказки о том, что делать дальше.

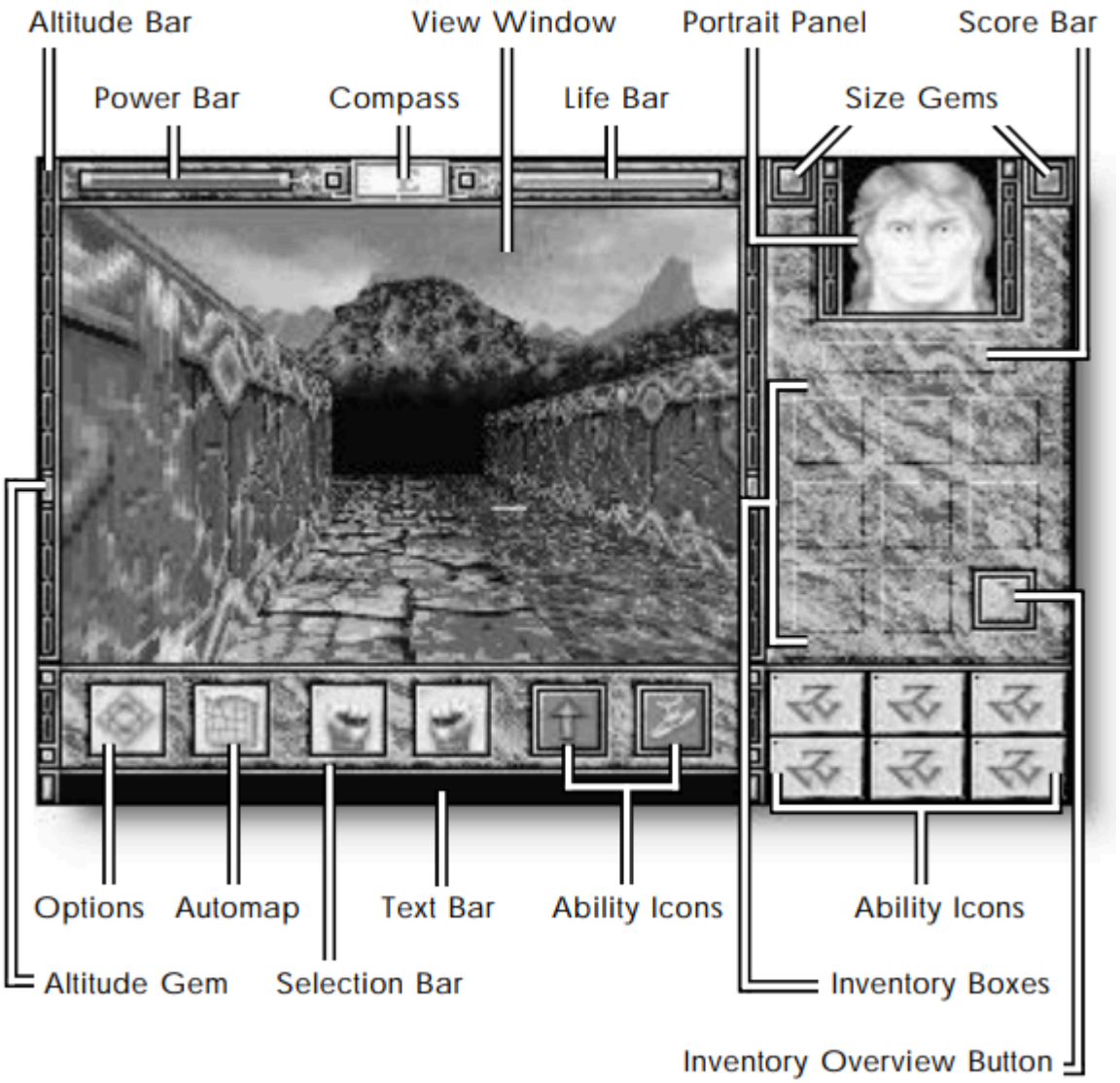
НОВОЕ. Начинается все сначала, с самого начала игры.
выходить. Возвращает вас в DOS без сохранения текущей игры. вернуть. Возвращает вас к игре, в которую вы играли, когда решили перейти к экрану выбора. (Этот параметр недоступен и не может быть выбран, если вы не переходите к экрану выбора из текущей игры.)
загружать. Возвращает вас к ранее сохраненной игре:
Выберите сохраненную игру, щелкнув на окне просмотра сохраненной игры. В результате в правом верхнем углу экрана появится увеличенная версия этого окна просмотра, а в текстовом поле справа внизу появится дополнительная информация, которую вы ввели об игре. Как только вы выберете игру, которую хотите загрузить, нажмите на кнопку Загрузить.

сохранить. Сохраняет текущую игру. Выберите СОХРАНИТЬ, выберите окно просмотра сохраненной игры, щелкнув по нему, и введите до восьми строк текста (текст информации о сохранении) о сохраняемой игре. Когда вы закончите вводить эту информацию, нажмите (Esc) для завершения сохранения. Текст с информацией о сохранении помогает идентифицировать сохраненную игру. Затем вы можете нажать "Вернуться", чтобы продолжить.
После сохранения игры в одном из четырех полей в левой части экрана отображается небольшое окно просмотра этой игры, и в текстовом поле отображается первая строка каждого текста с информацией о сохранении. (Опция сохранения неактивна и не может быть выбрана, если вы не заходите на экран выбора во время игры.)
звук. (Значок динамиков) Позволяет выключать и включать звуковые эффекты. Когда звук включен, значок имеет красную рамку.
Музыка. (Значок музыкальных нот) Позволяет выключать и включать музыку. Когда музыка включена, значок имеет красную рамку.
трудность. (Значок штангиста) Настраивает сложность игры. Существует пять различных уровней сложности; игра предварительно настроена на третий уровень.

Когда вы выбираете эту опцию, появляется экран, на котором вы можете выбрать уровень сложности от слабака (самый простой) до героя (самый сложный). Количество начисляемых очков зависит от уровня сложности. На уровне слабака пройти игру намного проще, чем на уровне героя, но если вы сможете пройти игру на уровне героя, ваш счет будет намного выше.
Вы выбираете вариант, наводя на него курсор и щелкая левой кнопкой мыши.



ПОШАГОВОЕ РУКОВОДСТВО
ПРИМЕЧАНИЕ: В этом руководстве вы узнаете о начале вашего приключения. Если вы хотите использовать команды с клавиатуры в дополнение к командам мыши, которые мы здесь приводим, ознакомьтесь с вашей справочной карточкой. При первом запуске игры вы попадаете в ситуацию, описанную ниже (после введения).
Поскольку игра начинается с того, что на вас нападает слюнявый зверь, возможно, вы захотите ознакомиться с разделами Основного игрового экрана, передвижений и боя в этом руководстве, прежде чем приступать к игре.

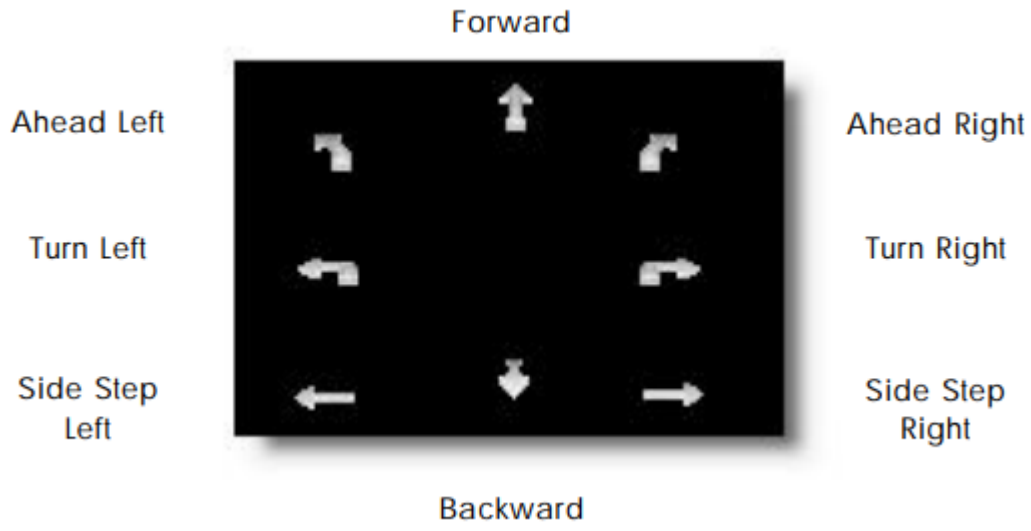


Главный игровой экран

Игра начинается в обычном режиме - на экране, который вы видите большую часть времени. В левом верхнем углу находится окно просмотра - мир, каким вы его видите. Загляните под окно просмотра, чтобы увидеть шесть значков на панели выбора. Справа от окна просмотра вы найдете панель "Портрет". Вверху этой панели находится ваш портрет, а по обе стороны от него расположены фиолетовые драгоценные камни, которые регулируют размер окна просмотра. (Размер драгоценных камней мы обсудим позже, на стр.20.) Посмотрите под портретом - горизонтальная серая полоса - это шкала очков. Восемь ящиков с инвентарем находятся чуть ниже шкалы очков. Девятое поле, обведенное золотым контуром, - это кнопка обзора инвентаря. И, наконец, в самом низу справа расположены дополнительные значки способностей. В зависимости от вашей текущей формы, их может быть до шести. Теперь посмотрите на экран над обзорным окном. Слева находится синяя полоска, в центре - небольшой прямоугольник с буквой e, а справа - красная полоска. Синяя полоска - это индикатор мощности, который показывает ваш текущий запас энергии. Маленькая полоска - это ваш компас, и теперь она показывает, что направление, в котором вы смотрите, - восток. Красная полоска - это полоска жизни, которая

показывает жизненную энергию вашей текущей фигуры. По обе стороны от окна обзора расположены рамки с маленькими фиолетовыми высотными камнями. Эти драгоценные камни показывают вашу высоту - важная особенность, когда вы плаваете или летите. Под панелью выбора находится пустая область, в которой отображается текст на протяжении всей игры - Текстовая панель.

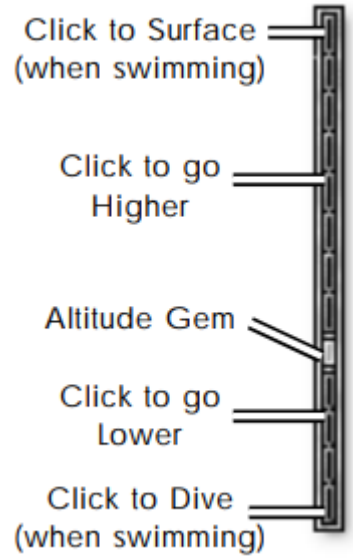
Движение
Попробуйте поводить мышью по экрану, но пока не нажимайте никаких кнопок. Когда вы перемещаете мышь в окне просмотра, курсор мыши принимает форму стрелки, соответствующую его положению в окне. Когда вы перемещаете курсор за пределы окна просмотра, он становится серым перекрестием. Перемещением управляют два правила:



Правило 1. Когда ваш курсор находится внутри окна просмотра, его положение определяет направление, в котором вы перемещаетесь, если щелкаете левой кнопкой мыши и удерживаете ее нажатой. Когда курсор имеет форму стрелки, его форма указывает направление. Когда он направлен вправо, вы перемещаетесь вправо; когда он направлен вверх, вы перемещаетесь вперед и так далее.

Правило 2. Скорость, с которой вы перемещаетесь, зависит от того, насколько далеко находится ваш курсор от центра окна просмотра. Когда курсор находится в центре, вы вообще не перемещаетесь. По мере приближения курсора к любому краю окна просмотра скорость перемещения увеличивается.

По ходу игры вы получаете возможность превращаться в представителей других рас. Вы узнаете их способности и слабости, а также способ передвижения. Некоторые из ваших метаформ могут летать, другие - плавать. Чтобы изменить высоту во время полета, всплытия или плавания, нажмите на любую из полос высот - две тонкие колонки по обе стороны окна обзора с фиолетовыми камешками. Чтобы погрузиться, нажмите в самом низу полоски высот; чтобы всплыть, нажмите в самом верху. Чтобы подняться выше, нажмите над одним из маленьких камней. Чтобы спуститься ниже, нажмите под одним из камней.



Бой

Вы начинаете игру в человеческом обличье, запертые в открытой "комнате". Прежде чем вы сможете исследовать ее, вам нужно избавиться от монстра, который быстро приближается.



На панели выбора (под окном просмотра) расположены шесть значков. Два из них выглядят как руки, а один - как нога. Чтобы ударить монстра, щелкните левой кнопкой мыши на одном из значков РУКИ. Теперь он выделен белым, чтобы показать, что он активен. Переместите курсор обратно в окно просмотра, пока он не окажется над монстром. Теперь щелкните правой кнопкой мыши. Обратите внимание, что при выборе руки курсор превратился в красный крестик. Этот красный крестик появляется всякий раз, когда выбрана рука (или соответствующий отросток), за исключением случаев, когда объект захвачен курсором.

Когда вы ударяете монстра, в том месте, куда вы попали, появляется маленькая звездочка, и вы слышите звук удара. Когда монстр ударяет вас, вас отбрасывает назад (если только вы не упираетесь в стену), вы издаете хрюкающий звук, и ваша жизнь уменьшается.

Если вы не можете попасть в монстра, то, вероятно, вы находитесь слишком далеко от него. Наведите курсор в верхней части экрана над монстром и удерживайте левую кнопку мыши нажатой во время атаки. Это продолжает приближать вас к монстру и помогает компенсировать изменения расстояния, вызванные тем, что вы и монстр отталкиваете друг друга. Если вам трудно удерживать нажатой левую кнопку мыши при нажатии правой кнопки мыши, попробуйте, удерживая левую кнопку мыши нажатой (пробел), атаковать (вместо щелчка правой кнопкой мыши).

Чтобы использовать удар ногой, нажмите на значок ноги. Значок руки теряет белую рамку, а значок ноги приобретает белую рамку. (Обратите внимание, что курсор превратился в оранжевый кружок. Этот курсор появляется всякий раз, когда выбирается одна из первых двух способностей.) Атакуйте так же, как вы делали с рукой - наведите курсор на монстра или над ним и щелкните правой кнопкой мыши или нажмите клавишу пробела.

Когда вы побеждаете монстра, он превращается в маленькую фигурку на полу. Посмотрите на свой счет - вы видите, что он больше не равен 0. Победа в бою увеличивает ваш счет.

Индикатор жизни



При попадании в монстра ваш индикатор жизни уменьшается. Нажмите на индикатор жизни, чтобы точно узнать, сколько у вас осталось жизненной энергии. В текстовой строке появится сообщение, в котором указывается как текущая, так и потенциальная максимальная продолжительность жизни.

Позже в игре, когда вы приобретете дополнительные метаформы, обратите внимание, что, хотя количество текущей и максимальной жизней варьируется от одной метаформы к другой, процент текущей жизни остается постоянным. Например, если у Caun (с максимально возможным сроком службы 20) текущий срок службы равен 5, то у Grost (с максимальным сроком службы 200) текущий срок службы равен 50 - в обоих случаях срок службы составляет 25% от максимального.

Не беспокойтесь слишком сильно о потере жизни. У вас есть три способа вернуть себе жизнь. Со временем, находясь в человеческом обличье, вы постепенно исцеляетесь самостоятельно. Кроме того, метаформа, которую вы приобретаете позже в игре - Каун - заживает очень быстро. Кауны также обладают способностью превращать Силу в Жизнь. Третий способ вернуть себе Жизнь - выпить целебное зелье.

Индикатор мощности



Мощность во всех метаформах отображается в виде одного числа. Если текущая мощность одной формы равна 30, а максимальная - 50, то все формы имеют текущую мощность 30 и максимальную мощность 50. Только став человеком, вы сможете естественным образом восстановить свою силу. Если у метаформы закончится энергия, вы снова станете человеком, независимо от того, где вы находитесь и что делаете. Максимальное количество энергии, которое вы сможете получить, зависит от вашего результата. В дополнение к баллам, которые вы зарабатываете, будучи человеком, ваша человеческая форма получает процент от баллов, полученных нечеловеческими формами.

Сила используется для превращения в метаформы, а также для использования определенных способностей метаформы.

Собираю Вещи



Теперь прогуляйтесь по двору, немного осмотритесь и обратите внимание на предметы, лежащие на земле. Один из них представляет собой флакон, содержащий жидкость красного цвета. Чтобы взять флакон, приблизьтесь к нему вплотную (флакон виден в нижней части экрана).

Наведите курсор на красный флакон и щелкните правой кнопкой мыши (или нажмите клавишу "Пробел"). Если вы находитесь достаточно близко к флакону, вы можете поднять его. Посмотрите, как курсор становится флаконом. Если при этом флакон не поднимается, значит, вы находитесь слишком далеко. Двигайтесь ближе к флакону, пока не поднимете его, щелкнув правой кнопкой мыши. Обратите внимание, что для перемещения флакона не обязательно удерживать нажатой кнопку мыши. Вы также можете "захватить" предметы, которые находятся в руках или в ящике с инвентарем, наведя на них курсор и щелкнув правой кнопкой мыши.

Положив предметы на пол

Продолжайте и щелкните правой кнопкой мыши еще раз, чтобы опустить флакон. Если у вас все еще выбрана рука или нога, вы можете сделать движение, напоминающее атаку. В этом случае щелкните левой кнопкой мыши на выбранном значке (том, что с белой рамкой), чтобы отменить его выбор. Если ваш курсор находится у земли (в нижней части окна просмотра), при щелчке правой кнопкой мыши флакон выпадает. Вы также можете поместить флакон в руку или ящик с инвентарем, наведя его на руку или ящик с инвентарем и щелкнув правой кнопкой мыши. Если в руке или в ящике с инвентарем уже есть какой-либо предмет, вы "захватываете" его курсором, когда "опускаете" курсор на предмет, который в данный момент у вас в руках, - происходит одновременный обмен.

Вы можете положить предметы, только щелкнув правой кнопкой мыши, если нет другой возможности (значок не обведен белой рамкой).
выбранный

Сейчас самое время попрактиковаться. Щелкните правой кнопкой мыши на флаконе, чтобы взять его. над пустым ящиком для инвентаря и снова щелкните правой кнопкой мыши, чтобы положить его в ящик.

Использование предметов



Осмотритесь, пока не найдете волшебную палочку с зеленым наконечником. Возьмите ее и положите в ящик для инвентаря.
Чтобы использовать большинство предметов, вам нужно активно их удерживать. Другими словами, "захвата курсором" недостаточно - они должны находиться в руке (или соответствующем дополнении), и эта рука (или дополнение) должна быть выбрана.

Теперь возьмите волшебную палочку из инвентаря и поднесите ее к руке. Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы поместить ее в руку, а затем активируйте ее, щелкнув левой кнопкой мыши на этой руке. (Более быстрый способ - щелкнуть левой кнопкой мыши по предмету в вашем инвентаре - выбранный предмет появится в правой руке.) Теперь наведите курсор на дальнюю стену и щелкните правой кнопкой мыши. Вы увидите, как из палочки вылетает пылающий огненный шар и ударяется о стену. Не делайте этого слишком часто - у вас ограниченное количество огненных шаров.

Манипулирование предметами - важный навык, которым нужно овладеть. Попробуйте щелкнуть правой кнопкой мыши на пустом ящике с инвентарем. В этом ящике появится волшебная палочка. Рука, в которой вы держали волшебную палочку, теперь пуста, но она по-прежнему активна (имеет белую рамку). Щелкните левой кнопкой мыши на руке, чтобы отменить выбор (белая рамка исчезнет). Теперь щелкните левой кнопкой мыши на волшебной палочке. Волшебная палочка появится в правой руке, и рука будет выбрана. Теперь щелкните левой кнопкой мыши на красном флаконе. Красный флакон появится в руке, которая останется выбранной. Волшебная палочка теперь находится

в ящике инвентаря, в котором находился флакон. Теперь щелкните левой кнопкой мыши на пустом ящике инвентаря, и флакон появится в этом ящике. Рука снова пуста, но остается выбранной. Снимите флажок (щелкните левой кнопкой мыши).

В игре есть несколько различных предметов. Такие вещи, как броня, дают преимущества вашим метаформам, как только они попадают в ваш инвентарь. Некоторые предметы могут быть использованы только определенными формами. Чтобы использовать оружие, вложите его в выбранную руку/придаток, затем нажмите на то, что вы хотите атаковать, в окне просмотра.

Еда и питье

Щелчок правой кнопкой мыши по предмету на вашем портрете показывает, как вы потребляете продукты. Единственная причина, по которой вы едите или пьете, - это исцеление или получение особых способностей. Во время игры вы не испытываете голода или жажды.

И еще кое-что. Возьмите красный флакон, наведите его на свой портрет и щелкните правой кнопкой мыши. Если вы были ранены в бою, часть или вся ваша потерянная жизнь будет восстановлена.

Трансформация



В центре комнаты стоит зеленый обелиск с красной верхушкой - вы не могли его не заметить. В ходе игры, когда вы находите обелиск, подобный этому, и щелкаете по нему правой кнопкой мыши, вам предоставляется новая метаформа, и обелиск исчезает. Нажмите на него сейчас.



Метаформа, которую вы только что получили, предназначена для Маорина - шестиногого кота. Теперь вы можете увидеть значок формы Маорина в области значков способностей в правом нижнем углу экрана. Выберите этот значок. Панель с портретом на короткое время сменяется анимированной сценой, демонстрирующей превращение человека в маорина. Когда преобразование завершается, боковая панель возвращается в исходное состояние с новым портретом маорина.

Посмотрите на свой показатель силы и обратите внимание, что он несколько уменьшился. Это связано с тем, что превращение в нечеловеческую форму требует больших затрат энергии, а также поддержания этой формы после того, как вы ее приняли. Если у вас заканчивается энергия, пока вы не являетесь человеком, вы автоматически превращаетесь обратно в человека. Если вы в это время окажетесь на дне озера или будете пролетать над зыбучими песками, это означает верную смерть. Так что будьте осторожны со своей энергией - когда она вам понадобится, вы же не хотите, чтобы она была на исходе.

Нажмите на индикаторы жизни и силы и посмотрите на текстовую строку. Теперь нажмите на значок ЧЕЛОВЕКА в правом нижнем углу экрана. Вы увидите, как анимация меняется в обратном порядке. Когда вы нажимаете на полоски жизни и силы, вы должны заметить, что сила остается неизменной, но продолжительность жизни у людей и маори разная.

Еще раз нажмите на значок МАОРИ.



Способности

Когда вы посмотрите на панель выбора, обратите внимание, что некоторые значки изменились. Значки РУК теперь заменены значками ЛАП. (Если вы выберете один из них и щелкните правой кнопкой мыши в окне просмотра, вы увидите атаку маорина двумя когтистыми лапами). Кроме того, значок НОГИ был заменен на значок глаза.

У каждой метаформы есть как минимум две способности (крайние значки справа на панели выбора). У маорина это способности "Прыжок" и "Кошачье зрение". При выборе

значка граница его становится белой. Выберите значок "Кошачье зрение". Щелкните правой кнопкой мыши в окне просмотра, и произойдет ряд изменений. Рамка значка станет красной, сообщая о начале действия эффекта. Красная рамка остается вокруг значка до тех пор, пока эффект не исчезнет. Теперь у вас есть кошачье зрение; Маорин иногда может видеть в инфракрасном диапазоне. Когда вы используете Cat Sight, окно обзора приобретает красноватый оттенок, и иногда можно увидеть предметы, которые были скрыты - Cat Sight можно использовать для поиска скрытых символов и ловушек. Это работает в течение ограниченного периода времени, а затем ваше зрение возвращается в нормальное состояние. Если вы смотрели на индикатор питания при щелчке правой кнопкой мыши, то увидели, что он уменьшился. Это связано с тем, что Cat Sight требует подзарядки.

Другие метаформы в игре предоставляют вам другие способности, которые можно найти на панели выбора или в области инвентаря. Используйте их так же, как вы использовали кошачий прицел, выберите их и затем примените, щелкнув правой кнопкой мыши в окне просмотра. Некоторые из этих способностей отнимают у вас энергию, а некоторые - нет. Если способность является атакующей, вы должны щелкнуть правой кнопкой мыши по цели для этой атаки, так же, как если бы вы использовали любое другое оружие.

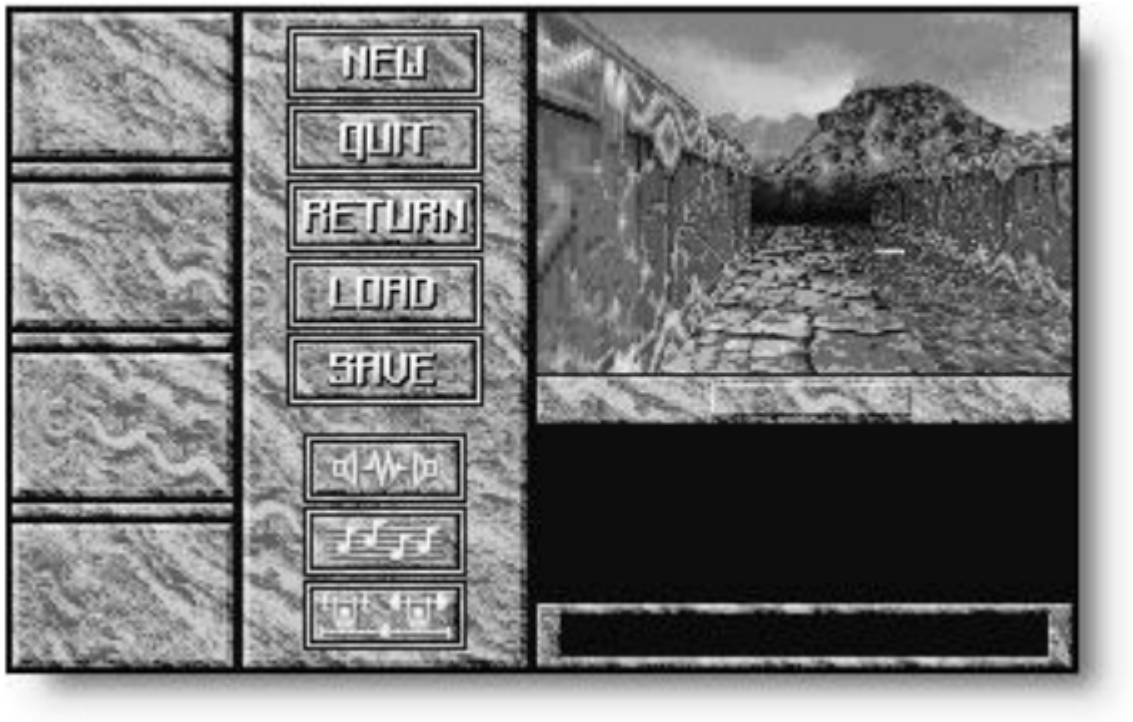
Выберите значок прыжка и щелкните правой кнопкой мыши в окне просмотра. Изображение на экране уменьшается, когда вы прыгаете вверх и вперед. Теперь попробуйте переместиться вперед и одновременно щелкнуть правой кнопкой мыши в окне просмотра, чтобы прыгнуть дальше.

Поскольку вы находитесь в ограниченном пространстве, сейчас трудно использовать способность прыгать. Однако позже в игре прыжки через предметы или поверх них могут оказаться важными.



Экран выбора.

Крайний левый значок на панели выбора предназначен для экрана выбора. Выберите этот значок (щелкните по нему левой кнопкой мыши), чтобы открыть экран выбора. При переходе на экран выбора игра приостанавливается.



Вы видели этот экран при запуске игры. Здесь вы можете:

- СОХРАНИТЬ игру,
- ВЫЙТИ из текущей игры,,
- ЗАГРУЗИТЬ сохраненную игру,
- отключить или включить звук,,
- ВЕРНУТЬСЯ к существующей игре, отключить или включить музыку и
- установите свой уровень сложности.

Дополнительную информацию о том, как это работает, смотрите в разделе Начало игры (стр. 8). Выберите опцию возврата, чтобы продолжить игру.

Обзор инвентаря

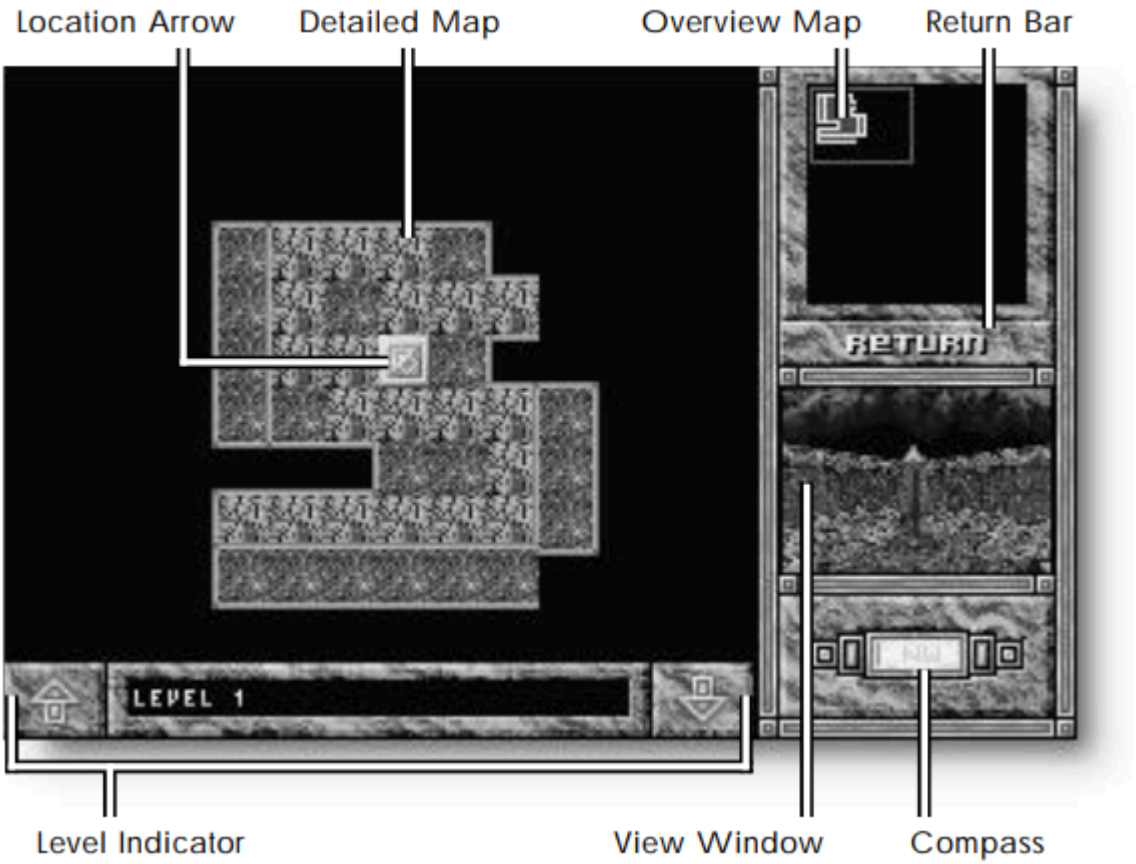
Вы можете просмотреть все доступные вам формы и то, что у них есть в инвентаре и на руках (и т.д.), нажав на кнопку обзора инвентаря, обведенную золотым контуром (в правом нижнем углу полей инвентаря). При этом отобразится экран обзора инвентаря. Красная линия под значком Маорина на этом экране показывает, что в данный момент он является активной формой.

Нажмите в любом месте, чтобы возобновить игру.



Экран автоматической карты

Между значком экрана ВЫБОРА и значком ЛЕВОЙ ЛАПЫ есть кнопка, которая выглядит как лист пергамента - значок автоматической карты. Когда она выбрана, появляется экран автоматической карты. Щелкните левой кнопкой мыши на этом значке.



Стрелка "Местоположение" на подробной карте показывает, где вы находитесь и в каком направлении смотрите. В правом верхнем углу карты отображается обзорная карта, представляющая более крупную, но менее детализированную область. Щелкая левой кнопкой мыши различные области на обзорной карте, вы меняете отображение на подробной карте. Автоматическая карта показывает только то, где вы были на самом деле, а не то, что вы только что видели. На данный момент это не так уж много.

Вы можете получить представление о своем относительном местоположении на большей территории, взглянув на карту в правом верхнем углу. Мигающая красная точка показывает, где вы находитесь.

Размер окна просмотра



У вас есть возможность управлять окном просмотра. Попробуйте щелкнуть по значку размера слева от портрета. Размер окна просмотра уменьшится. Нажмите на этот драгоценный камень несколько раз, пока окно просмотра не достигнет минимального размера.

Уменьшение размера окна просмотра увеличивает частоту кадров в игре, что делает процесс более плавным. Эта опция рекомендуется для пользователей систем 386.

Теперь нажмите на значок размера справа от портрета. Как вы, наверное, догадались, это увеличит окно просмотра. Когда окно просмотра достигнет своего максимального размера, нажмите еще раз. Это переведет игру в режим Мега. Режим Mega замедляет частоту кадров и рекомендуется только для пользователей, использующих 486-разрядные (или более быстрые) системы.

В режиме Mega левая сторона экрана сверху донизу становится окном просмотра и занимает примерно 80 процентов экрана. Текстовая панель появляется только при поступлении текстового сообщения.
Очевидно, что в режиме Mega нет места для всех значков и т.д. чтобы они были на экране одновременно, есть две боковые панели. Чтобы переключаться между двумя боковыми панелями, щелкните левой кнопкой мыши на портрете. В мегарежиме индикаторы жизни и питания отображаются по обе стороны от портрета. При преобразовании изменения отображаются только в портретном окне.

В мегарежиме есть только одна граница окна просмотра - между окном просмотра и боковой панелью. В верхней части рамки находится маленький драгоценный камень. Нажмите на этот драгоценный камень сейчас, чтобы вернуть игру в обычный режим.



Открытие и закрытие

Нажав на обелиск, вы откроете дверь в восточной стене. Сохраните игру, затем откройте дверь (щелкните по ней правой кнопкой мыши) и отправляйтесь в свое приключение. Щелчок правой кнопкой мыши открывает и закрывает двери и другие барьеры (если они не заблокированы).

Курсоры
В игре есть четыре различных типа курсоров, которые помогут вам запомнить, что выбрано в данный момент:
• Белая стрелка внутри окна просмотра. В данный момент значок не выбран, и вы можете поднимать / опускать предметы или открывать / закрывать их, щелкая правой кнопкой мыши.
• Черный и красный крестики. Выбран отросток руки.
• Оранжевые и черные круги. Выбрана одна из двух ваших способностей на панели выбора.
• Светящийся синий крест. Выбрана одна из ваших способностей в ящиках с инвентарем.

Продолжаем играть
В этом пошаговом руководстве должно быть достаточно информации, чтобы вы могли начать. В какой-то момент вам следует прочитать остальную часть этого документа, которая включает информацию о метаформах, которые вы в конечном итоге приобретете, и другую полезную информацию.
О чем следует помнить: • Когда вы увидите черный сверкающий пол, встаньте на него, чтобы телепортироваться.

• Вы достаточно сильны, чтобы справиться практически с любым злом, с которым вы можете столкнуться (если только вы еще не получили повреждения).
вы - существо
• Злые существа любят нападать группами. Очень злобные существа любят нападать на какую-нибудь другую злобную группу.
нападайте просто
• Экономьте свои силы.

Смерть
К сожалению, иногда количество жизней уменьшается до нуля. Когда ваша жизнь заканчивается, вы умираете и появляется экран выбора. На этом этапе вы можете загрузить сохраненную игру или начать новую. Вы не сможете вернуться к игре, в которую только что играли, поскольку эта игра закончилась вашей смертью. Рекомендуется сохранять файлы всякий раз, когда вы приобрели что-то ценное или достигли чего-то важного (для этого предусмотрены четыре режима сохранения). В противном случае вы рискуете потерять все, чего достигли, в результате преждевременной, неожиданной кончины.

Ваш персонаж

Ваш персонаж может быть либо в человеческом обличье, либо в одной из шести нечеловеческих форм. Каждая метаформа обладает различными способностями. В некоторых метаформах вы можете выбрать одну или несколько способностей из значков в области инвентаря. Когда выбрана такая способность, как "Свет Кауна", появляется синий курсор с крестиком.

У форм также разное количество жизней в зависимости от того, к какому типу они относятся и насколько высоки их баллы. Количество очков отслеживается отдельно для каждой формы. Благодаря этому можно сконцентрироваться на метаформе и сделать ее непропорционально мощной.

Различные формы

КИРТ

Кирт - внешне обычный человек, выросший в большом современном американском городе. На самом деле, он один из немногих выживших представителей расы оборотней. Кирт изучал боевые искусства и недавно был отправлен обратно в свой родной мир, чтобы спасти свой народ.

Кирт обладает способностью изменять свой облик. По мере прохождения игры он приобретает способность принимать все больше метаформ. Превращение требует энергии, как и поддержание метаформы. Кроме того, использование большинства способностей различных метаформ истощает вашу силу. Когда у Кирта заканчивается энергия, он возвращается в человеческий облик. Только в человеческом облике он может восстановить свою силу.

Кирт обладает способностью прыгать, а также превосходной способностью наносить удары ногами. Выбор любого значка metaforms преобразует его в эту форму.





МАОРИ
Маори - это кошачья раса ростом в шесть футов и с шестью конечностями. В своей форме маори Кирт весит 400 фунтов, бегает быстрее, выдерживает больше наказаний и может нанести гораздо больше урона, чем человек.

Маорины обладают способностью видеть вещи, обычно скрытые от человеческого взгляда. Они также способны прыгать.

Маори не любят воду и быстро тонут.





мочь
Каны - гуманоиды ростом в два фута и весом около 40 фунтов, с заостренными ушами. Как бойцы они довольно неэффективны, но могут исцеляться гораздо быстрее, чем люди.

Кауны умеют прыгать. У них также есть способность к исцелению, но это требует энергии. Каун может излучать свет, создавать специальный щит, который не позволяет врагам причинить ему вред, а также может затруднять его обнаружение. Каун обладает способностью протягивать руку и хватать предметы, находящиеся на некотором расстоянии. Это включает в себя захват предметов, которые находятся по другую сторону решетки.

Наконец, Каун может заставить множество мелких существ облаком роиться над своими врагами.





ОПСИ
Опси - это большие плавающие шары со щупальцами. Они не созданы для физического боя, но обладают рядом других способностей.

Opsis могут использовать холодное оружие, заставлять своих врагов бежать в страхе или замедлять их движение, а также создавать ракеты и стрелять ими по врагам. Они также могут убивать врагов сразу. Кроме того, Opsis может увеличить дальность действия автоматической карты. Обычно вы можете отобразить только то, где вы были на самом деле, но когда оператор использует свои возможности автоматического отображения, отображаются объекты, которые на самом деле не были видны в окне

просмотра. Как вы можете догадаться, это часто дает очень полезную информацию.





КОНТРА
Каппа похожи на больших зеленых людей-лягушек. Они на удивление выносливы, могут дышать под водой и хороши в рукопашном бою.

Кахпа может вызвать поражение электрическим током (дополнительный урон при использовании в воде) и звуковую атаку (также дополнительный урон в воде).





ВОЗДУХ
У них нет ног и заостренный хвост. Они могут как принимать, так и наносить огромный урон и выглядят как летающие красные драконы.
Их атака хвостом очень мощная. Они также могут выдыхать огонь за счет энергии.





ГРОУТЫ

Гроуты похожи на каменных гигантов. Они могут пробивать некоторые каменные стены, практически неуязвимы для физических атак и могут выживать в экстремально жарких условиях.

Гроуты могут топать ногами, вызывая землетрясения, и могут парализовать одним прикосновением.



