



A Dragon & the Tower

By Khaelenmore Thaal & Sabra Raikomy

Руководство пользователя

Содержание

Вступление.....	3
Системные требования.....	4
Установка.....	5
Интерфейс игры.....	7
Прохождение.....	12

Вступление

Приветствую, уважаемый игрок!

Спасибо, что заглянули в руководство по нашей игре. Дракон и башня -- игра совсем небольшая, даже можно сказать, крошечная. Тем не менее, мы постарались сделать ее увлекательной и в меру сложной. Внимательно читайте текст и обследуйте окружение, чтобы получить всю необходимую для прохождения информацию.

Также, для прохождения отдельных моментов, вам скорее всего, потребуются ручка и блокнот. Если какие-то загадки вызовут у вас затруднение, мы приложили прохождение к данному руководству, однако, будьте готовы к тому, что следуя ему, вы не получите наилучшую из возможных концовок. Найти ее вам придется самим.

Удачи вам, приятной игры и до новых встреч в новых играх!

Khaelenmore Thaal

Системные требования

Для запуска игры потребуется компьютер соответствующий указанным требованиям:

- Процессор Intel Pentium 3 или аналогичный (требуется поддержка инструкций SSE)
- Объем ОЗУ: 256 МБ
- Разрешение экрана: 640x480 или большее
- Звуковая карта с поддержкой вывода звука в формате 16-бит, 22 КГц
- Операционная система: Windows XP или GNU/Linux
- Место на диске: 60 МБ

Для получения полноценного игрового опыта рекомендуется компьютер со следующими характеристиками:

- Процессор: Intel Core 2 Duo 2GHz
- Объем ОЗУ: 512 МБ
- Разрешение экрана: 1920x1200, 1920x1080, 960x540 или 800x600
- Звуковая карта с поддержкой вывода звука в формате 16-бит, 44.1 КГц
- Операционная система: Windows XP или GNU/Linux
- Место на диске: 60 МБ

Установка

Для вашего удобства, игра доступна для скачивания в нескольких форматах.

1. Установщик для Windows

Запустите скачанный установщик и следуйте инструкциям на экране.

После завершения установки запустите игру, нажав иконку на рабочем столе или в главном меню.

В случае проблем с запуском, попробуйте ярлык "A Dragon and the Tower (Safe Mode)" в главном меню.

2. Архив для Windows

Распакуйте архив в удобное место и запустите файл `sdl-instead.exe`.

В случае проблем с запуском попробуйте запустить игру с параметром `-software`.

3. AppImage для GNU/Linux

Сделайте скачанный файл исполняемым и запустите его.

В случае возникновения проблем попробуйте ключи `-software` и `--appimage-extract-and-run`.

4. Архив для других платформ

Используйте данный архив, если у вас уже установлена подходящая версия INSTEAD или если у нас нет специализированного архива для вашей платформы.

Запустите INSTEAD, нажмите esc, чтобы открыть меню, в меню нажмите "Выбор игры", "[...]" и укажите архив с игрой. Можно так же указать файл main3.lua из распакованной игры.

В некоторых случаях может потребоваться изменить настройки графики в меню "Настройки", "Графика". Если игра не умещается в экран, попробуйте уменьшить "Размер окна" или включить опцию "Полный экран".

Интерфейс игры

Главное меню



Главное меню

Кнопки в главном меню:

Начать запускает новую игру,

Загрузить открывает меню выбора сохраненной игры,

Об игре показывает информацию об авторах,

Настройки открывает меню настроек игры,

Выйти закрывает игру.

Новая игра

На экране появляется текст вступления.

Кнопки:

Назад возвращает в главное меню,

Обучение запускает обучающий эпизод,

Начать начинает игру.

Настройки

Пункт **[Системные настройки]** открывает настройки INSTEAD. В них вы можете изменить настройки графики, звука и поведения игры.

Язык позволяет выбрать язык игры. "Авто"

использует язык, выбранный в настройках INSTEAD.

Масштаб графики позволяет изменить размер графических элементов. "Авто" устанавливает масштаб, рекомендуемый для текущего размера экрана.

Масштаб шрифта позволяет увеличить или уменьшить размер шрифта основного игрового текста. "Авто" соответствует масштабу графики.



Экран начала новой игры



Меню настроек игры

Масштаб шрифта инвентаря позволяет изменить размер шрифта инвентаря. "Авто" соответствует масштабу шрифта игры.

Ширина текста позволяет ограничить ширину текста.

Выравнивание текста позволяет выбрать выравнивание по левому краю или по ширине.

Отступ задает отступ от края области текста.

Межстрочный интервал позволяет настроить расстояние между строчками текста.

Игра

1. Иллюстрация — Графическое отображение сцены. Выполняет декоративную роль.

2. Заголовок сцены — Название текущей сцены. Щелчок обновляет описание сцены.

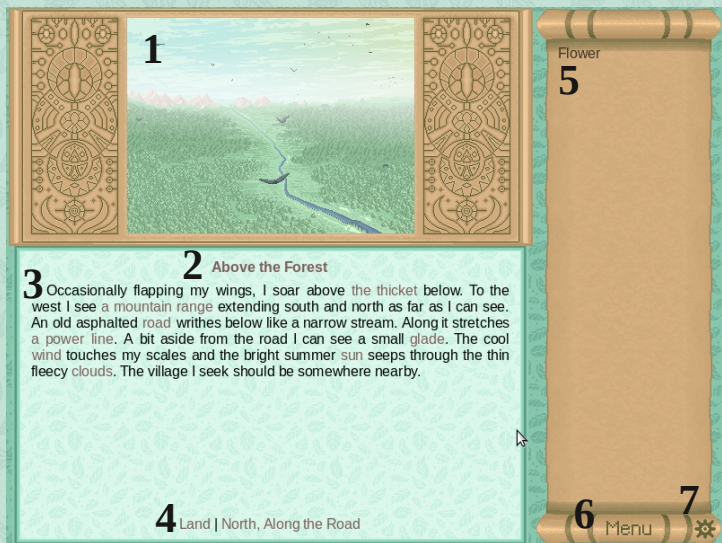
3. Описание сцены — Текстовое описание сцены. Подсвеченные слова обозначают активные объекты, с которыми можно взаимодействовать щелчком мыши.

4. Переходы — щелкните на переход чтобы двигаться в указанном направлении.

5. Инвентарь — список предметов, которые вы носите с собой. Двойной щелчок по предмету показывает его описание. Щелчок на предмете с последующим щелчком на другом предмете в инвентаре или на сцене использует предмет.

6. Кнопка меню — открывает системное меню INSTEAD.

7. Кнопка настроек — открывает меню настроек игры.

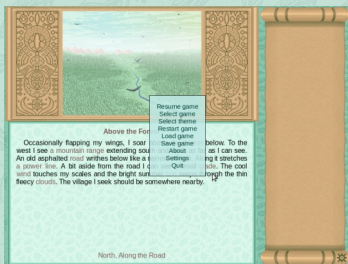


Игровой экран

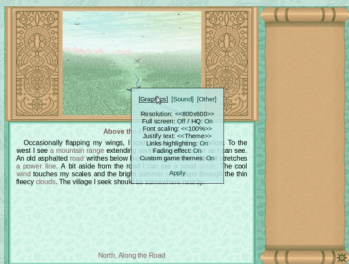
Системное меню

Часть пунктов в системном меню может быть недоступна в зависимости от способа установки игры.

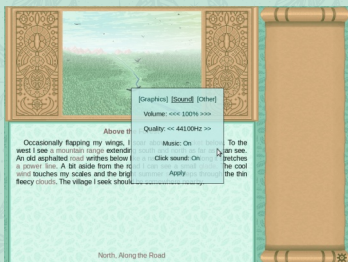
Из него вы можете сохранить или загрузить игру, а так же изменить системные настройки.



Системное меню



Меню настроек графики



Меню настроек звука



Меню прочих настроек

Прохождение

Внимание! Используя прохождение, вы можете испортить себе удовольствие от игры. Вся необходимая информация дана в игре. Мы рекомендуем попробовать пройти ее самостоятельно и обратиться к прохождению, только если у вас возникли затруднения. Мы намеренно упустили ряд моментов и раскрыли один из худших вариантов концовки. Для получения лучшей, вам придется думать самостоятельно.

1. Начните игру, вы окажетесь **над лесом**.
 - Осмотрите **полянку**.
2. Приземлитесь, вы окажетесь **на поляне**.
 - Осмотрите **траву** и **цветы** в ней. Вы получите **цветок**.
3. Взлетайте и двигайтесь на север, вы окажетесь **к югу от деревни**.
4. Приземлитесь и идите на север. Зайдите в **дом лесника**.
 - Спросите у **лесника** разрешения взять **веревку**. Он попросит вас принести **малиновый пирог**.
5. Выйдите из **дома лесника** и идите к **центру деревни**.
 - Поговорите с **девушкой**. Спросите у нее про трактир и попросите кусок пирога. На вопрос о покупке честно ответьте, что у вас нет денег. Девушка попросит у вас **цветок**. Дайте его ей.

- Возвращайтесь к **леснику** и отдайте ему **малиновый пирог**. Заберите **веревку**.

6. Идите на север и войдите в **библиотеку**.

- Осмотрите **стеллажи** и **полку**.
- Решение загадки:
 - Вы увидите слово, вырезанное на полке. Это будет слово из 9-ти латинских букв, и все буквы будут разные. Слово выбирается случайно каждую игру.
 - Вам необходимо сопоставить буквы слова книгам и расставить книги в соответствующем порядке.
 - Обратите внимание на указание "в алфавитном порядке" в правилах библиотеки. Упорядочите буквы из слова по алфавиту: первая по алфавиту буква соответствует первому тому, вторая второму и т.д.
 - Расставьте книги на полке так, чтобы из сопоставленных томам букв составилось указанное на полке слово.
 - Как только вы поставите последнюю книгу, откроется **потайная комната**.
- Войдите в **потайную комнату** и возьмите **шкатулку**. Осмотрите ее, обратите внимание, что на ее дне выгравировано кольцо с камнем.

- Вернитесь в **главный зал** и поговорите с **библиотекарем**. Попросите взглянуть на его кольцо. Надпись на кольце подсказывает следующую цель.
7. Идите к **центру деревни**.
- Используйте **веревку на колодец**.
 - Спускайтесь в **колодец** и осмотрите **один из камней**. Вы получите **ключ**.
8. Поднимитесь из **колодца** и зайдите в **ратушу**.
- Осмотрите **тумбочку** и возьмите **машинное масло**.
 - Используйте **флакончик с маслом на шкатулку**.
 - Верните **машинное масло** в **тумбочку**.
 - Используйте **ключ** на **шкатулке**. Вы получите **карту**.
 - Осмотрите **карту**.
9. Выходите на улицу и идите на юг, пока не окажетесь к **югу от деревни**.
10. Взлетайте и двигайтесь на север, а затем на запад. Вы окажетесь к **западу от деревни**.
- Осмотрите **кратер**.
11. Двигайтесь на запад, к **кратеру**.
- Осмотрите **полянку**.
12. Приземлитесь и идите по тропинке, пока не придете к башне. Войдите в **башню**.
- Осмотрите **канделябры и столы**.

- Возьмите **связку ключей** и **шкатулку**. Помимо них вы получите **клочок бумаги**.
- Осмотрите **клочок бумаги**, вы увидите число.
- Осмотрите **шкатулку**. Решение загадки:
 - Переведите число на клочке бумаги в пятеричную систему счисления.
 - Каждой скважине сопоставлен один из разрядов от нулевого до третьего (порядок случаен).
 - Каждому ключу сопоставлено одно из чисел от 1 до 4.
 - Вставьте ключи в скважины согласно полученной пятеричной записи числа.
- Решение перебором:
 - Выберите любой из ключей. Вставьте его в каждую свободную скважину, пока не найдете ту, в которой число максимально.
 - Вставляйте ключи в найденную скважину, пока не найдете тот, который дает наибольшее число не превышающее записанного на бумажке.
 - Повторяйте, пока не найдете позиции для всех ключей.
- Используйте **серебряный ключик** на **массивной двери**.

13. Поднимитесь наверх, вы окажетесь на **втором этаже башни**.

- Осмотрите **столы, стеллажи и шкафчики**. Возьмите все пробирки(**красный, зеленый, синий, бирюзовый, фиолетовый** и **желтый** катализатор).
 - Посмотрите в книге рецепты зелий. Цвет катализатора выбирается случайно каждую игру.
 - Осмотрите **шкатулку**. Вы получите **замок**.
 - Сварите **зелье открытия**: бросьте **замок, ключик** и **катализатор** нужного цвета в **котел**. Заберите зелье из котла.
 - Используйте **зелье открытия** на **двери**.
14. Поднимайтесь вверх, вы окажетесь на **третьем этаже башни**.
- Осмотрите **стол**.
 - Возьмите **фигурки**.
 - Решение загадки:
 - NW — волк
 - NE — лев
 - SW — рыцарь
 - SE — тигр
 - Центр — башня
15. Поднимайтесь вверх, вы окажетесь на **четвертом этаже башни**.
- Осмотрите **канделябр**.
 - Решение загадки:

- Просто повторите последовательность нот. Порядок свечей совпадает с порядком нот в октаве: до, ре, ми, фа, соль, ля, си.

- Возьмите одну из **свечек**, если не взяли ранее.

16. Спуститесь на **второй этаж башни**.

- Сварите **зелье света**: бросьте в котел **флакончик**, **свечку** и **катализатор**. Заберите зелье из котла.

17. Поднимитесь на **четвертый этаж** и идите в дверь. Вы окажетесь в **серверной**. Спуститесь вниз и вы окажетесь на **складе**.

- Используйте **зелье света** на **темноту**.
- Осмотрите **стеллажи**. Вы получите **набор отверток** и **изумруд**.
- Возьмите **коробку с запчастями**.

18. Спуститесь вниз на два этажа. Вы окажетесь на **кухне**.

- Возьмите **ключик с крючка** и используйте его на **дверце** — это откроет проход в зал.
- Возьмите **серебряную вилку**.
- Осмотрите **шкафы**. Вы получите **записку** с паролем. Пароль генерируется случайно каждую игру.

19. Вернитесь в **лабораторию**.

- Сварите **зелье обогащения**: бросьте **изумруд**, **вилку** и **катализатор** нужного цвета в **котел**.

20. Возвращайтесь в **комнату управления реактором**

(комната над кухней).

- Осмотрите **панель управления** и извлеките топливные стержни.
- Войдите в **шлюз** и оттуда в **камеру реактора**.
- Используйте **зелье обогащения** на стержни.
- Возвращайтесь в **комнату управления**.
- Осмотрите **панель управления** и погрузите топливные стержни.

21. Поднимитесь в **серверную**.

- Включите **компьютер**. Он окажется неисправным.
- Осмотрите **стол** и **руководство пользователя** на нем. Определите неисправность исходя из пункта "**Решение проблем**".
- Используйте **отвертки** чтобы открыть или закрыть корпус **компьютера**.
- В зависимости от поломки, замените деталь следующей из коробки:
 - Материнская плата: CRX-RDT-I3SB
 - Процессор: MСPU-50-CVX-5MHz
 - Память: RKT-M40-4MB
 - Видеоадаптер: TVA-RX2
 - Сетевой адаптер: FNA-100-10Mb/s
 - Контроллер клавиатуры: KBC-P

- В каждой игре присутствуют две случайных неисправности. После исправления первой, попробуйте включить компьютер и повторите инструкцию для исправления второй.
- Как только вы успешно включите терминал вводите следующие команды:
 - `cd docs`
 - `crypt password.txt key.txt`
 - Введите пароль из записки. На экран будет выведен еще один пароль.
 - `connect`
 - Введите пароль, выведенный предыдущей командой.

Поздравляем, вы прошли игру!

