



ESOTERIC DESIGN

WWW.ESOTERICDESIGN.RU

Игра для мобильных телефонов с поддержкой J2ME.
“Аменхотеп. Книга Мертвых”



Руководство пользователя.

Автор А.Орлов.
www.esotericdesign.ru

2006г.



СОДЕРЖАНИЕ

| | | |
|-----|---------------------------|-------|
| 1. | Введение | - 1 - |
| 2. | История | - 1 - |
| 3. | Меню игры | - 3 - |
| 4. | Управляющие клавиши | - 3 - |
| 5. | Экран игры | - 5 - |
| 6. | Экран героя | - 7 - |
| 7. | Экран инвентаря | - 8 - |
| 8. | Покупка/продажа | - 8 - |
| 9. | Экран магии | - 9 - |
| 10. | Наборы предметов | - 9 - |



Руководство пользователя

1. Введение

Игра представляет собой ролевою игру для сотовых телефонов. Вы играете за Аменхотепа, сына фараона Хефрена, которого фараон послал за Книгой Мертвых (см. далее главу «Предыстория»). В игре вам встретятся толпы врагов, вам предстоит найти сотни предметов – оружия, доспехов, амулетов, зелий, свитков. Некоторые предметы можно собрать в набор, который даст вам существенное преимущество. Прокачивая своего персонажа, вы сразитесь с главным хранителем Книги Мертвых – богом Анубисом.

Несмотря на то, что игры для сотовых телефонов как правило короткие, наша Игра продолжается около 20 часов, так что не забудьте захватить с собой зарядное устройство. В Игру встроен генератор лабиринтов, поэтому каждая вновь начатая игра будет отличаться от прежней. Кроме того вы можете развивать своего персонажа в соответствии со своими предпочтениями, и у вас получится маг или воин, или золотая середина. А может, вы предпочтете здоровяка с огромным количеством жизненной силы? Все зависит от вас.

2. История

В большом просторном зале, украшенном золотом и драгоценными камнями, на своей мягкой постели возлежал фараон Верхнего и Нижнего Египта Хефрен. В его жилах текла уже густая, тяжелая кровь. Он чувствовал, что скоро придет конец его дней, что все величество его жизни падет в один миг – миг, когда глаза его закроются навсегда. И поэтому, он не хотел тратить свое время на пустяки. Он думал. Он знал, что еще есть один шанс на спасение его брэнного тела. Только ему нужен был помощник для осуществления его плана. И кто лучше подходил на эту роль, если не молодой военачальник его личной стражи, даже сейчас, в трудные дни, стоявший у входной арки в покои, пращур фараона, Аменхотеп.

- Аменхотеп, сын мой, подойди, я должен тебе кое-что сказать, - произнес Хефрен.

- Да благословит тебя Ра в своей небесной колеснице, отец, - сказал Аменхотеп.

- Прошу не прерывай, и слушай до конца, - начал было Хефрен, но зашелся в кашле, и прошло немало времени, прежде чем он смог продолжить свой рассказ. Из глаза военачальника вытекла едва различимая слеза. – В мире есть одна вещь, которая поможет мне, которая спасет меня от смерти. Это книга... Старик закашлялся.


- Книга Мертвых, я слышал о ней, - произнес Аменхотеп.

- Да, это она. Ты должен найти ее и принести мне. – Отец схватил сына за плечо, придвинул к себе и прошептал ему в самое ухо, - начни поиск в Александрийской библиотеке. Там должна быть запись... Запись о храме Тал-Амун, последнем пристанище Анубиса в этом мире. Об этом мало кто знает, там глубоко под землей спрятано настоящее сокровище... Найди эту книгу! Немедленно!

С этими словами отец отшвырнул от себя сына с нечеловеческим для старика усилием.

- Клянусь, я найду ее. Да покарает меня Сет, если я не выполню эту клятву.

С этими словами, не медля ни минуты, юноша сел на самого быстрого скакуна, ожидающего своего господина в царской конюшне, и пустился в путь.



Жаркое египетское солнце, уже не первый раз слепящее нашего всадника, скрылось за горизонтом, и на песчаные дюны легла ночь. Пустыня медленно засыпала, а конник все крепче прижимался к холке своего скакуна. В его голове было много тяжелых дум. Он размышлял о своем прошлом. Он вспоминал своего отца молодым, не отягощенным сединами старости, только вошедшим на трон. Ему казалось, что тогда отец мог все! Но даже он не смог победить вечную спутницу смелых и храбрых, так упорно стоящую у них за левым плечом. Аменхотеп сделал недолгий привал, чтобы через несколько часов снова отправиться в путь.

Но вот за очередным барханом показались очертания древнего города Александрии. Наш всадник прибавил ходу и с первыми лучами солнца въехал в главные ворота. Город только просыпался. Медленно стягивались на базарную площадь груженные повозки торговцев, потихоньку начал выбираться народ на улицы города, еще недавно так сладко спящий в своих теплых постелях. Но только что зашедшему путнику нужно было не это – не те красоты Александрии, о которых пели гости в его родном городе, а только одно здание. Библиотека. И она не заставила себя ждать. За базарной площадью, вдали от маленьких грязных улочек, высился культурный центр всего Египта. Усталый от длинного пути, но не изменяющий своему делу и клятве, данной отцу, военачальник взбежал по лестнице. Его взору предстал хранитель библиотеки со странной повязкой на глазах.

- Что ты ищешь? – сказал он.

- Я ищу Тал-Амун... – начал Аменхотеп.

- Зачем она тебе? – прервал его хранитель.

- Я хочу побороть смерть.

- Давно я хотел услышать эти слова. Это твое предначертание, всадник. Ты не из тех искателей приключений, что приходят сюда каждый год. Я чувствую великую силу в тебе. Силу, свершить то, что ты задумал. Может, тебе действительно это удастся? Хорошо, место, о котором ты спрашиваешь, лежит в двух днях пути на запад отсюда. Я дам тебе проводника, он поможет тебе найти этот храм. И будь осторожен, говорят, там все кишит злыми силами. Говорят, что сам Анубис живет там. Будь осторожен Аменхотеп, сын Хефрена!

С этими словами хранитель развернулся и быстро ушел в глубину библиотеки. Следом за ним вышел человек, готовый к путешествию. Не теряя времени, они отправились далеко на запад, остановившись ненадолго на базаре, чтобы купить провизии.

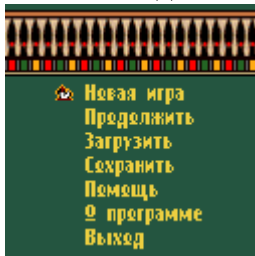
На второй день, как и обещал хранитель, они добрались до Тал-Амун. Это сооружение трудно было назвать храмом, скорее, оно называлось гробницей, состоящей из поваленных друг на друга каменных плит. Никем не охраняемая, она впустила наших путников внутрь. Перед ними открылась просторная зала, на стенах и колоннах которой были фрески о похождениях бога царства мертвых Анубиса. В этом месте чувствовалась особая сила, заставляющая добрые сердца светиться еще ярче.

- Хозяин, я подожду здесь, у входа, - сказал проводник, - а если тебе что-нибудь понадобится, подходи, я помогу.

Осмотрев все помещение и не найдя никого живого, рядом с колоннами посередине зала Аменхотеп увидел три странных рычага, густо обросших паутиной, словно вырастающих из пола...

3. Меню игры

После запуска игры на несколько секунд появляется заставка, которую можно отключить любой клавишей. Затем вы попадаете в меню игры:



Меню игры состоит из следующих пунктов:

- **Новая игра.**
Начать игру с начала. Сохраненная игра не стирается.
- **Продолжить**
Продолжить текущую игру.
- **Загрузить**
Загрузить сохраненную игру.
- **Сохранить**
Сохранить текущую игру. Имеется только один слот для сохранения.
- **Помощь**
Краткая помощь по игре. Более подробное описание игры можно получить по адресам www.esotericdesign.ru и wap.esotericdesign.ru.
- **О программе**
Информация об игре.
- **Выход**
Выйти из игры. Текущее состояние игры теряется, не забудьте перед выходом сохранить игру.

4. Управляющие клавиши

Внимание! На некоторых моделях отсутствует клавиша [Огонь]. В этом случае она заменяется либо клавишей [Зеленая трубка], либо [5].

Заставка:

- Любая клавиша, чтобы пропустить заставку.

Экран меню:

- [Стрелка вверх], [Стрелка вниз] – перемещение по пунктам меню.
- [Огонь],[5] - Выбрать пункт меню.
- [0] – Включить/Отключить мелодию на заставке (только в версиях со звуком).

Экран игры:

- [Стрелка вверх], [Стрелка вниз], [Стрелка вправо], [Стрелка влево] – перемещение персонажа. Если на пути персонажа стоит враг, то он будет атакован.
- [Огонь],[5] - Атака имеющимся оружием.
- [1] – Произнесение магического заклинания.
- [7] – Перейти на экран магии.
- [Левая экранная клавиша] – Перейти на экран статистики персонажа.



- [Правая экранная клавиша] – Перейти на экран рюкзака (инвентарь).
- [#] – Перейти в главное меню. Вернуться назад из главного меню, можно выбрать пункт «Продолжить».
- [0] – Перейти на экран карты.

Экран инвентаря (рюкзак):

- [Стрелка вверх], [Стрелка вниз], [Стрелка вправо], [Стрелка влево] – Перемещение по ячейкам рюкзака.
- [Огонь],[5] - Одеть/Снять или Использовать предмет. Предмет надетый на персонажа подсвечивается красным.
- [7] – Выбросить предмет из рюкзака. Предмет выбрасывается перед персонажем. Если перед персонажем нет свободного места (т.е. там уже находится какой либо предмет), то предмет из рюкзака выбросить невозможно. В этом случае нужно отойти на один шаг в сторону.
- [Левая экранная клавиша] - Просмотреть подробную информацию о предмете.
- [Правая экранная клавиша] – Вернуться в главный экран игры.

Экран статистики:

- [Стрелка вверх], [Стрелка вниз] – Перемещение по списку вверх/вниз.
 - [Правая экранная клавиша] – Вернуться в главный экран игры.
- В случае получения нового уровня:
- [1] – Повышение силы на 1 ед.
 - [2] – Повышение выносливости на 1 ед.
 - [3] – Повышение ловкости на 1 ед.
 - [4] – Повышение интеллекта на 1 ед.

Экран торговли:

- [1] – Переключение режимов Покупка/Продажа.
- [Стрелка вверх], [Стрелка вниз], [Стрелка вправо], [Стрелка влево] – Выбор предмета для покупки/продажи.
- [Огонь],[5] – Купить/Продать выбранный предмет.

Экран магии:

- [Стрелка вверх], [Стрелка вниз], [Стрелка вправо], [Стрелка влево] – Выбор заклинания.
 - [Огонь],[5],[Левая экранная клавиша] – Сделать заклинание текущим.
- В случае получения нового уровня:
- [Левая экранная клавиша] – Усилить выбранное заклинание на 1 ед.

Экран карты.

- [0], [Правая экранная клавиша] - Закрыть карту.

5. Экран игры

На этом экране происходит основное действие игры. Его вид на разных моделях телефонов немного отличается (См. рис. 1).



Размер экрана 128x128



Размер экрана 176x208

Рис.1

Внизу экрана полоски разного цвета показывают:

- Красная: текущее состояние здоровья героя,
- Синяя: состояние манны героя,
- Фиолетовая: текущий опыт – опыт, оставшийся до получения следующего уровня.

Слева от полосок показано выбранное заклинание.

В начале игры вы оказываетесь в гробнице бога Анубиса Тал-Амун, где Вам предстоит выполнить задание фараона. Здесь вы видите проводника, который увязался за вами. С ним вы можете поторговать (для этого нужно подойти к нему вплотную и нажать клавишу перемещения в его сторону). Чтобы попасть в подземелья гробницы вам нужно повернуть три рычага (стоя вплотную нажмите клавишу перемещения в сторону рычага). Недалеко от рычагов из пола поднимется плита (на ней изображен Глаз Изиды). Это проход внутрь.

В подземельях гробницы вам предстоит сразиться с полчищами врагов, найти множество предметов и повысить свои способности для встречи с главным врагом – богом Анубисом (вернее богами, так как чтобы сокрушить вас, он создал целую толпу своих клонов), который охраняет Книгу Мертвых.



Рис. 2 Плита-телепорт



Рис. 3 Новый уровень персонажа



Рис. 4 Бой с мумией



Рис. 5 Магия: Огненный шар.




На каждом уровне подземелья вам встретится плита, которая перенесет вас ко входу в гробницу и обратно. Там вы можете продать проводнику найденные вещи и купить что-нибудь полезное.

Чтобы перейти на следующий уровень, вам нужно найти и повернуть три рычага. После этого откроется проход вниз. Всего в подземелье гробницы 15 уровней. На последнем уровне находится предмет ваших поисков – Книга Мертвых, именно о ней говорил вам Фараон. Но найти ее непросто – Анубис сделал ее невидимой...

Итак, возьмите в руку свое любимое оружие, оденьте самую мощную броню и амулеты, и в путь, сражаться и побеждать.

Для того чтобы начать сражение, вам нужно подойти к врагу и удерживать клавишу перемещения в его сторону нажатой во время всего боя. В этом случае ваш герой будет атаковать врага (тот же эффект дает клавиша [5]). Во время боя враги не будут стоять на одном месте и ждать смерти, – они попытаются вас обойти и атаковать сбоку или сзади. Вовремя замечайте их перемещения и меняйте направление удара. Кроме того, для атаки врагов издали, используйте магию (См. рис.5).

За каждого убитого врага вы получаете определенное количество опыта. После получения требуемого количества опыта вы получаете новый уровень. При этом в левом верхнем углу экрана мигает значок . После этого вы можете улучшить свои характеристики на экране героя (См. далее).

Для ориентировки в подземелье служит карта. Она вызывается клавишей [0]. Скрывается той же клавишей (См. рис. 6).



На карте цветами обозначены:

- Пурпурным: ваше местоположение.
- Коричневым и зеленым: непроходимые области.
- Желтым: рычаги.
- Черным: плиты-телепорты.
- Синим: предметы и деньги.
- Красным: враги.

Рис. 6. Карта уровня.

6. Экран героя

На этом экране вы можете видеть все характеристики вашего героя.



Рис. 7 Вид экрана героя на разных моделях телефонов.

На экране вы можете видеть:

- Текущий уровень вашего персонажа.
- Текущий опыт персонажа и опыт, требуемый для получения следующего уровня.
- Уровень силы – сила влияет на удар оружием.
- Выносливость – влияет на уровень ваших жизненных сил.
- Ловкость – влияет на то, как часто вы будете попадать по врагам, и как редко они будут попадать по вам.
- Интеллект – влияет на уровень маны.
- Жизнь – текущее и максимальное количество ваших жизненных сил.
- Мана – текущее и максимальное количество вашей маны.
- Удар – минимальное и максимальное количество единиц жизни, которое вы можете отнять у врага при ударе.
- Защита – на сколько ослабляется удар врага. Зависит от надетой брони.

Все характеристики (кроме опыта и уровня) могут быть улучшены с помощью колец и амулетов, если они на вас надеты.

При получении следующего уровня вам дается 4 очка опыта и 1 очко магии (о магии см. далее «Экран магии»), и вы можете повысить свои характеристики. На левом рисунке изображена такая ситуация: в правом верхнем углу экрана указано оставшееся у вас количество очков опыта, а напротив характеристик указаны номера клавиш, с помощью которых вы можете повысить данную характеристику. Например, чтобы улучшить силу на единицу вам нужно нажать один раз клавишу [1], чтобы улучшить выносливость – клавишу [2] и т.д.

Различным образом распределяя очки характеристик вы можете развивать персонажа по своему вкусу: он может быть воином или магом, или и тем и другим сразу. Все зависит от ваших предпочтений.

7. Экран инвентаря

На экране инвентаря вы можете видеть предметы, которые несете с собой, а также надеть (взять в руки) или снять предмет.



Рис. 8 Экран инвентаря и экран информации о предмете.

Сначала выберите предмет с помощью клавиш-стрелок. Затем клавишами [Огонь] или [5] вы можете использовать этот предмет (например, выпить зелье) или надеть/снять предмет (оружие, доспехи, кольца и амулеты). Одетый предмет подсвечивается красным. Если предмет вам не нужен, вы можете его выбросить клавишей [7].

Выбрав левой экранной клавишей пункт «Детали» вы попадаете на экран информации о выбранном предмете. Здесь вы можете видеть свойства предмета, его стоимость, а также сумму, которая есть у вас в кошельке. Если предмет принадлежит к определенному набору, это также будет указано (См. далее «Наборы предметов»).

8. Покупка/продажа

Этот экран открывается, когда вы подходите к проводнику, который стоит у входа в гробницу. Здесь вы можете что-нибудь купить или продать. Переключение между режимами покупки и продажи производится клавишей [1].



Рис. 9 Экраны покупки(слева) и продажи.

Эти экраны похожи на экран инвентаря. Купить/продать предмет можно так: установив на него курсор и нажав клавишу [Огонь] или [5]. Ассортимент у продавца периодически обновляется. Здесь вы также можете посмотреть информацию о предмете.

9. Экран магии


На экране магии вы можете выбрать заклинание, посмотреть информацию о нем и усилить любое из заклинаний.



Рис. 10 Экран магии

Выбрать текущее заклинание можно клавишей [Огонь] или [5]. Здесь же указаны название заклинания, его Сила, Урон, который оно наносит и сколько маны нужно, чтобы его произнести. В начале игры вам будут доступны не все заклинания, более мощные заклинания появляются с ростом уровня вашего персонажа.

При получении каждого нового уровня вам дается одна единица магии, которой можно повысит силу любого заклинания. Например, на Рис. 10 показано, что у вас есть одна единица магии (число рядом со свитком в верхней правой части экрана). Курсор установлен на заклинание «Огненный шар», сила которого равна 1. Если теперь нажать левую экранную клавишу «Усилить», то сила «Огненного шара» станет равна 2. При этом повысится урон, наносимый этим заклинанием.

Если вы найдете (или купите) свиток , то он вам даст еще одну единицу магии. Для этого на экране инвентаря нужно выбрать его и нажать [Огонь] или [5]. Свиток исчезнет, а у вас появится дополнительная единица магии.

10.Наборы предметов

Если вы соберете несколько предметов с одним именем бога, то можете получить существенное преимущество в игре. Такие предметы называются «набор» и всего в игре их существует 4: Нут, Сета, Геба и Ра.

В набор входят 5 предметов: любое оружие, плечье, браслет, пояс и амулет. Для получения дополнительного эффекта от набора все эти предметы должны быть одеты.