

# Руководство к игре «Космический шпион»

Сюжет и геймплей.....	1
Основы работы .....	1
Запуск.....	1
Интерфейс.....	2
СОХРАНЕНИЕ/ЗАГРУЗКА ИГРЫ .....	2
Настройка интерфейса .....	3
Режимы игры .....	4
РЕЖИМ ОБЫЧНЫЙ .....	4
РЕЖИМ ДИАЛОГ .....	4
РЕЖИМ ИНСТРУКЦИИ .....	5
Начало игры, по шагам .....	6
Возможности плеера для опытных игроков .....	9
Дополнительные замечания .....	9

## Сюжет и геймплей

Действие игры происходит в недалеком будущем. На собеседовании в частное разведывательное агентство, вам предложили пробраться на орбитальную космическую станцию и немного изменить ее положение. Попутно предстоит решить ряд головоломок и общаться с персоналом станции.

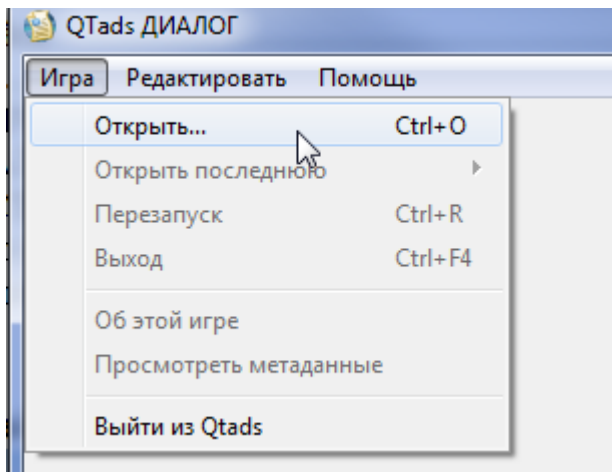
Особенности:

- Мощный парсерный игровой движок (TADS2, библиотеки RTADS)
- Высокий уровень интеллекта неигровых персонажей (NPC)
- Дружественный геймплей (руководство, система подсказок, режимы)
- Прохождение основной линии сюжета - решая головоломки или через общение с NPC, также возможен комбинированный вариант
- Дополнительные "бонусы-тайнички" и секретная ветка диалога

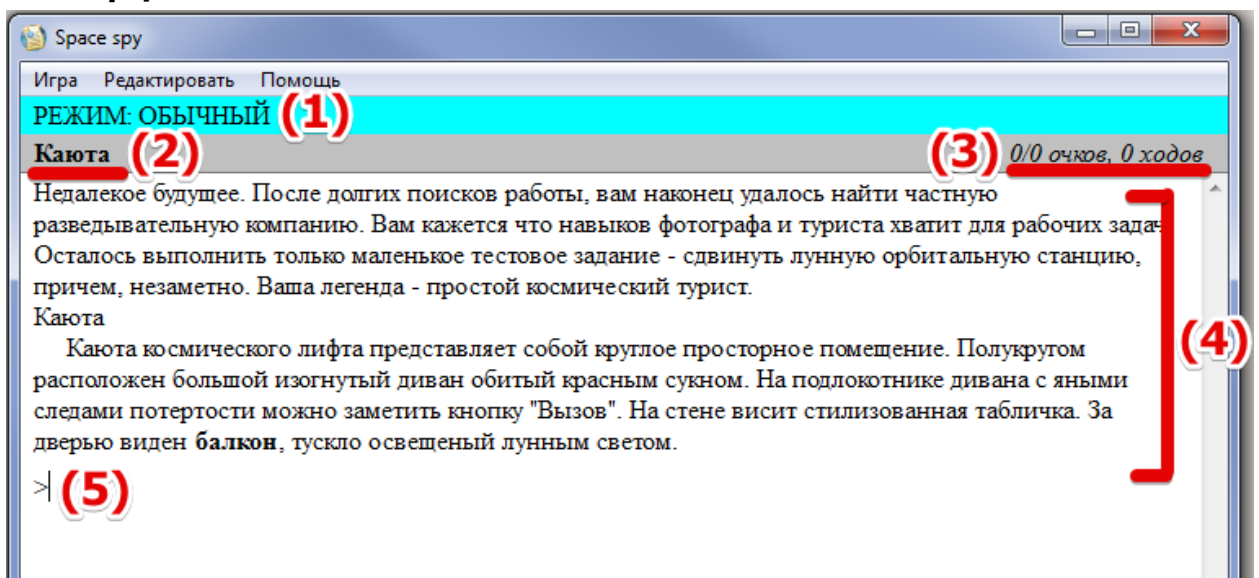
## Основы работы

### Запуск

Открываем файл spacespy.gam



## Интерфейс



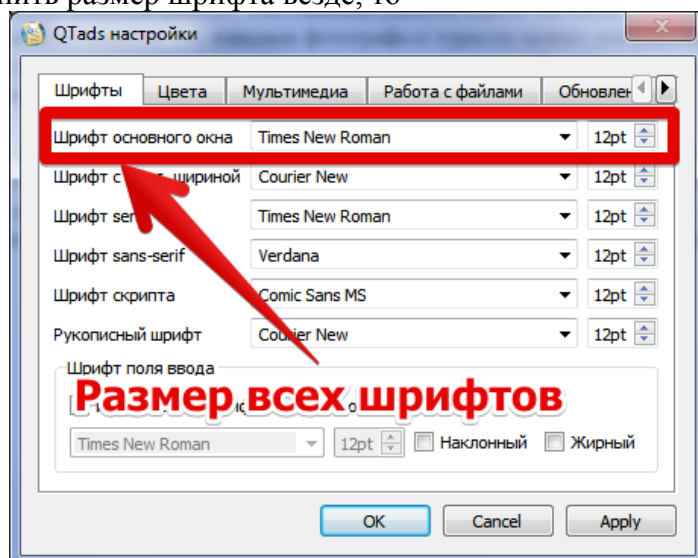
- (1) Текущий режим игры, от него зависит обработка команды пользователем, подробнее см. ниже
- (2) Название локации, в которой в данный момент находится персонаж
- (3) Прогресс в течение игры. Первая цифра – очки за прохождение загадок, выполнение действий, вторая цифра очки диалога. Далее счетчик количества ходов.
- (4) Описание текущей обстановки в игре
- (5) Поле ввода команды игроком, в зависимости от режима

## СОХРАНЕНИЕ/ЗАГРУЗКА ИГРЫ

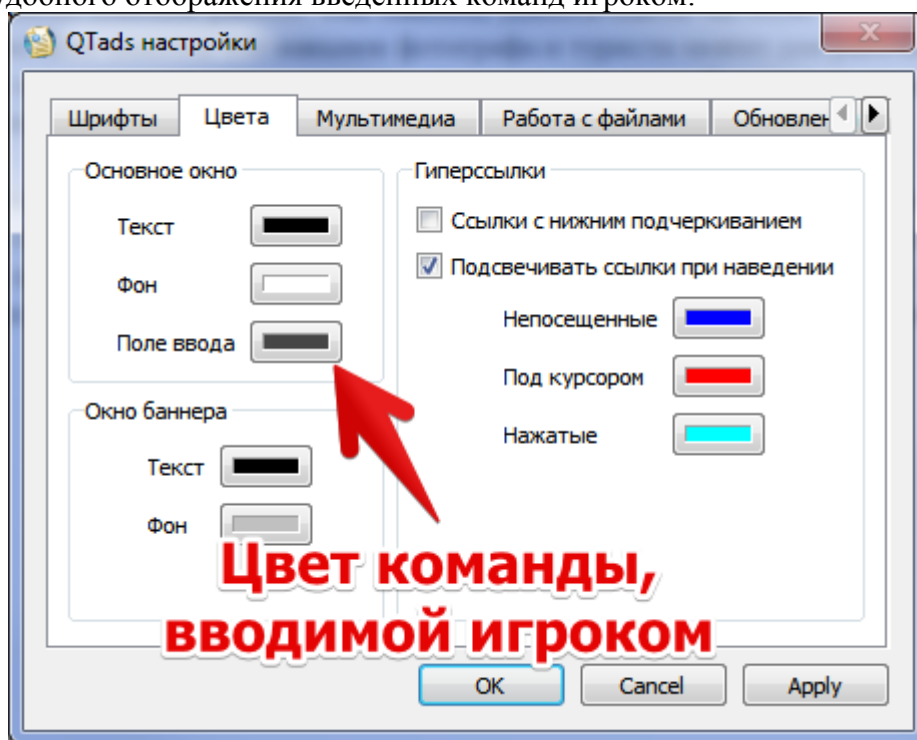
Для того чтобы сохраниться, наберите в обычном режиме "сохранить", чтобы загрузиться – "загрузить".

## Настройка интерфейса

Для настройки интерфейса, вам необходимо перейти в меню Редактировать->Настройки. Чтобы просто изменить размер шрифта везде, то



Для более удобного отображения введенных команд игроком:



## Режимы игры

Отображаются в верхнем баннере, при переключении в другой режим меняется цвет

### РЕЖИМ ОБЫЧНЫЙ

Попробуйте представить себя на месте главного героя и пишите те команды, которые он должен выполнить. Команды нужно указывать глаголом неопределенной формы или повелительного наклонения, к которому можно добавить основной и вспомогательный объект. Не бойтесь, игра уточнит, если понадобится. Рекомендуются выражаться кратко:

- осмотреться (или просто «о»)
- осмотреть диван
- идти на балкон
- инвентарь

### РЕЖИМ ДИАЛОГ

Это режим отличается тем, что вы должны писать от лица главного героя свои реплики. При этом желательно не ошибаться, так как любое слово считается значимым в диалоге. Существует разница между вопросительными и утвердительными предложениями. Пример диалога:

Диалог	Комментарий
➤ <b>Привет</b>	Игрок начинает диалог, здоровается
➤ <b>И тебе привет!</b>	Персонаж собеседника понял, отвечает игроку
➤ <b>как попасть на стнцию?</b>	игрок хочет узнать, как добраться до станции и допустил опечатку
➤ <b>Как-нибудь</b>	Собеседник – не понял место, про которое спрашивают, но понял что задали вопрос, поэтому выдал общий ответ
➤ <b>как попасть на станцию</b>	игрок – исправил место но забыл поставить знак вопроса в конце
➤ <b>Эх, сейчас бы...</b>	собеседник – думает, что вы рассуждаете о чем-то своем, и не находит что ответить, начинает свою линию
➤ <b>как попасть на станцию?</b>	Игрок задает правильный вопрос
➤ <b>Чтобы попасть на станцию ...</b>	собеседник все понял, отвечает

Чего следует избегать:

1. Длинных предложений и сложных редкоупотребляемых слов: Друг мой, скажи пожалуйста, ради Бога как я могу избавиться от бренной земли и вознестись в космос?
2. Избегать общения как в обычном режиме, например, начинает игрок:
  - *Идти на балкон*
  - *Эх, я бы сейчас...*
  - *Осмотреть диван*
  - *Даже не знаю что вам ответить*
  - *Подсказка*

3. Избегать чрезмерных повторов предложений. В диалоговом режиме, после того как произнесена реплика собеседником, она больше не повторяется. Поэтому, если вы забыли предыдущий ответ на ваш вопрос, то надо самостоятельно посмотреть более ранний ответ. Иллюстрация проблемы - начинает игрок:
- *Как попасть на станцию?*
  - Чтобы попасть на станцию...
  - *Как попасть на станцию?*
  - Интересный вопрос...
  - *Как попасть на станцию?*
  - Мне нечего сказать
4. Пустые строки воспринимаются как молчание вашего персонажа и воспринимаются собеседником, как призыв для взятия диалога под свой контроль, при этом может потеряться нить диалога, если она была.

**ВНИМАНИЕ!:** для выхода из диалога надо ввести фразу **закончить диалог**.

### ***РЕЖИМ ИНСТРУКЦИИ***

Самый простой режим, в нем вам даются четкие указания и ограничения. Вы должны им следовать, выход из режима всегда осуществляется по-разному, надо читать описание. Команды обычного режима не работают в это время – «выход», «подсказка» и т.п.

## Начало игры, по шагам

1. Обзор обстановки. Вводим команду **осмотреться** и нажимаем Enter. Важные локации и объекты иногда выделяются жирным шрифтом.

>осмотреться

### Каюта

Каюта космического лифта представляет собой круглое просторное помещение. Полукругом расположен большой изогнутый диван, через дверной проем с **балкона** попадает свет. На стене висит табличка.

2. Осмотр предмета. Вводим команду **осмотреть диван**.

>осмотреть диван

Большой полукруглый диван, сделан из кожи, на краю дивана находятся плоские подлокотники. На одном из них заметна большая **кнопка "ВЫЗОВ"**

3. Разрешенные действия. На них будет соответствующая реакция:

>сесть на диван

Хорошо, Вы теперь сидите на диване.

4. Запрещенные действия. Стоит различать запрещенные действия от опасных действий (о них должно быть предупреждено по ходу игры)

>двигать диван

Вы не можете двигать диван.

5. Системные команды – такие как проверка инвентаря или карта.

>инвентарь

У Вас имеется:

записка

>карта

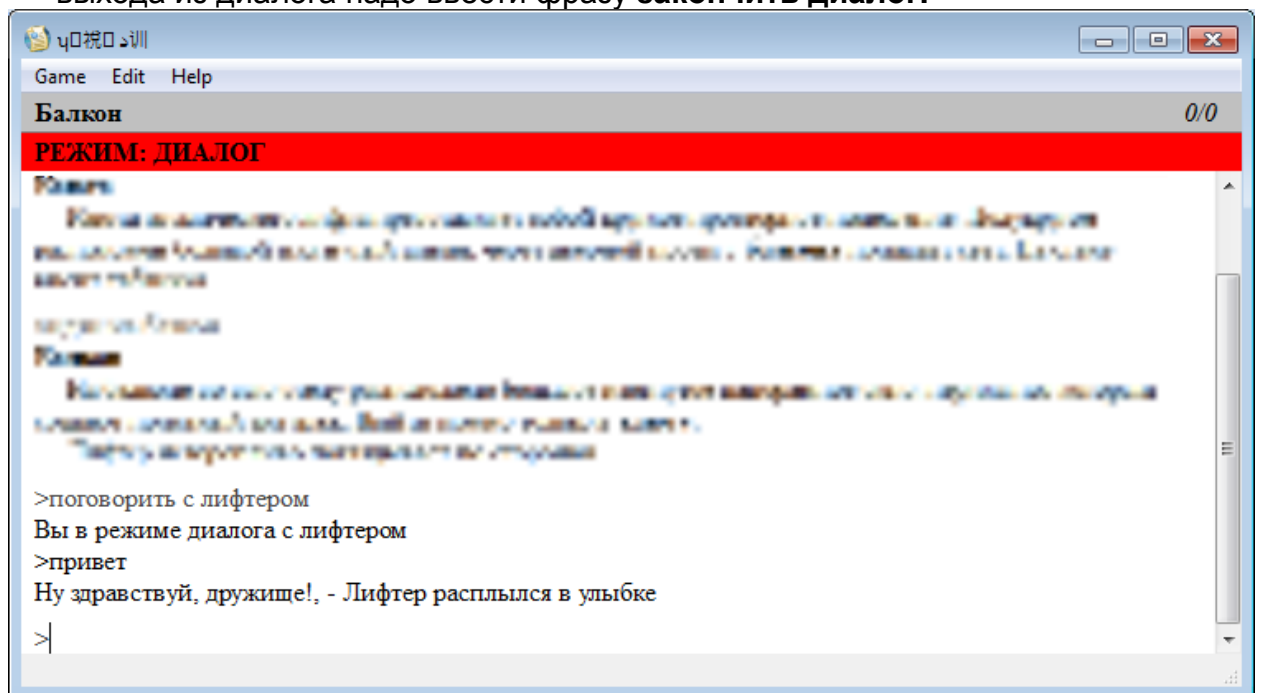
## Космический лифт



6. Прочитайте записку (самостоятельно). Вы должны получить новую информацию.
7. Для перемещения используйте глаголы вида идти, перейти и т.п. и указываете помещение. Например пойдём на балкон. Вам в первый раз будет показана подробная информация о локации, сверху вы увидите ее название.



8. Режим диалога активируется когда вы пытаетесь поговорить с персонажем. Попробуйте поговорить с лифтером. При разговоре обязательно указывайте знаки в конце предложения – ситема отдельно распознает вопросы. Например «как мне попасть на станцию» бот не поймет, а вот «как мне попасть на станцию?» будет правильно обработано. **ВНИМАНИЕ!** для выхода из диалога надо ввести фразу **закончить диалог**.

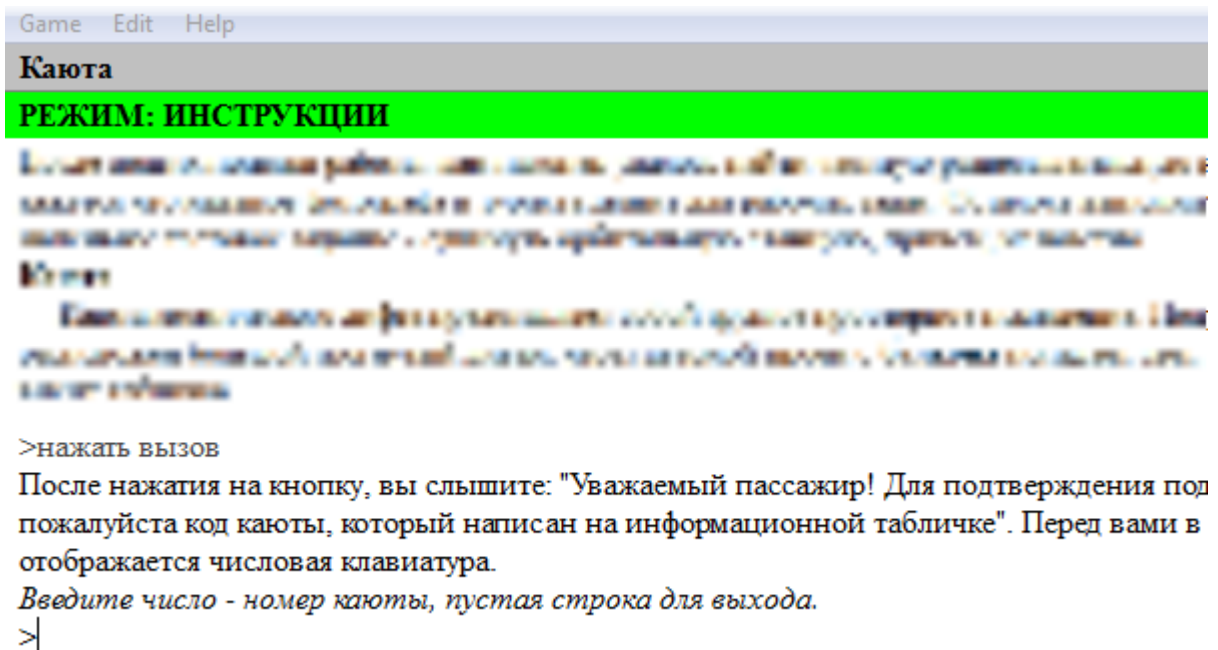


Заканчиваем диалог:

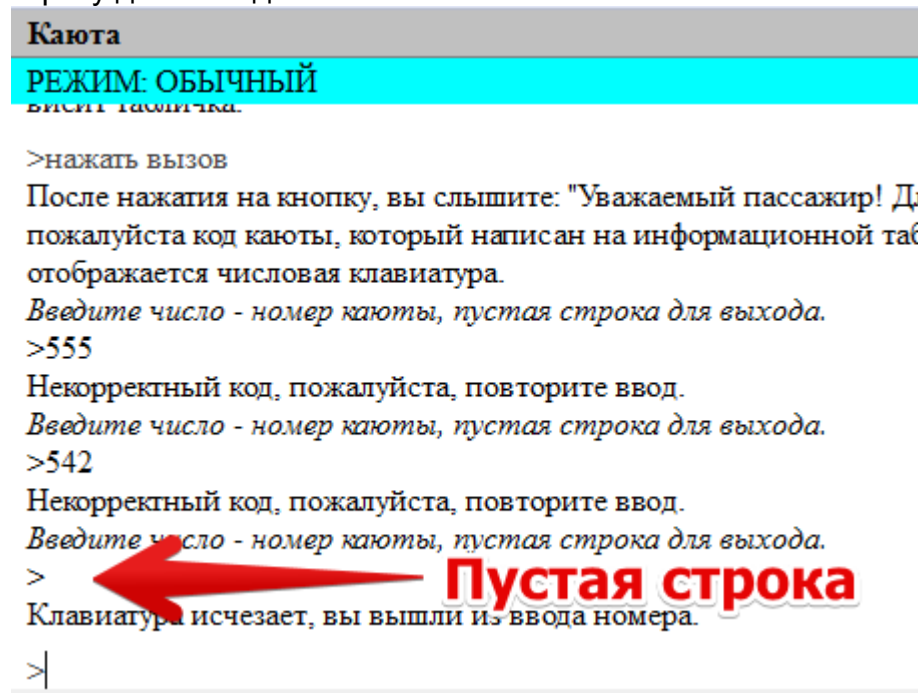
>закончить диалог

Диалог окончен.

9. Режим инструкции активируется когда вы должны выполнять инструкции, обычно текст инструкции выделен курсивом. Также увидите сверху надпись режима. Например при нажатии на кнопку ввод вы получите инструкции:



В данном случае, требуется вводить только числовые константы или пустую строку для выхода:





## Возможности плеера для опытных игроков

Для опытных существует специальный режим автодополнения слов. Автодополнение включено по умолчанию, доступно по нажатию кнопки ТАВ. При этом, различается автодополнение первого слова и последующих. Первое слово дополняется на основе базы глаголов. Последующие слова, на основании истории команд. Пример:

>осм → **Нажимаем ТАВ, слово расширяется до "осмотреться"**

Каюта

Каюта космического лифта представляет собой круглое просторное помещение. Полукругом расположен большой изогнутый диван обитый красным сукном. На подлокотнике дивана с явными следами потертости можно заметить кнопку "Вызов". На стене висит стилизованная табличка. За дверью виден **балкон**, тускло освещенный лунным светом.

>осмотреть див → **Нажимаем ТАВ - ничего не происходит**

К сожалению, слово "див" мне неизвестно.

>осмотреть диван → **Вводим второе слово целиком, сохраняется для автодополнения**

Большой полукруглый диван обитый красным сукном. На подлокотнике дивана пологие закругления - подлокотники. На одном из них заметна большая кнопка "ВЫЗОВ"

>двигать ди| → **Нажимаем ТАВ, дополняется до "диван"**

## Дополнительные замечания

- Существует специальная команда **подсказка**, которая даст намек в каком направлении думать, чтобы пройти дальше
- Некоторые персонажи могут показаться грубоватыми, они так задуманы, не принимайте на свой счет, просьба не использовать грубых и бранных выражений при общении с ними (ну только если немного).