

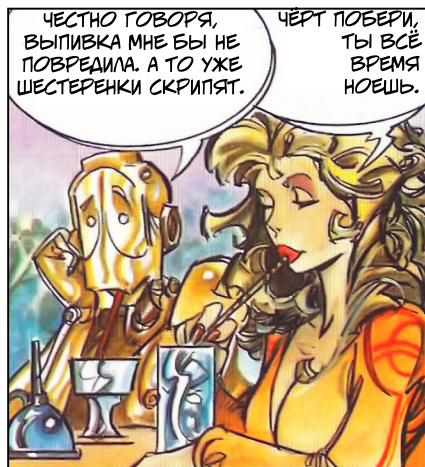
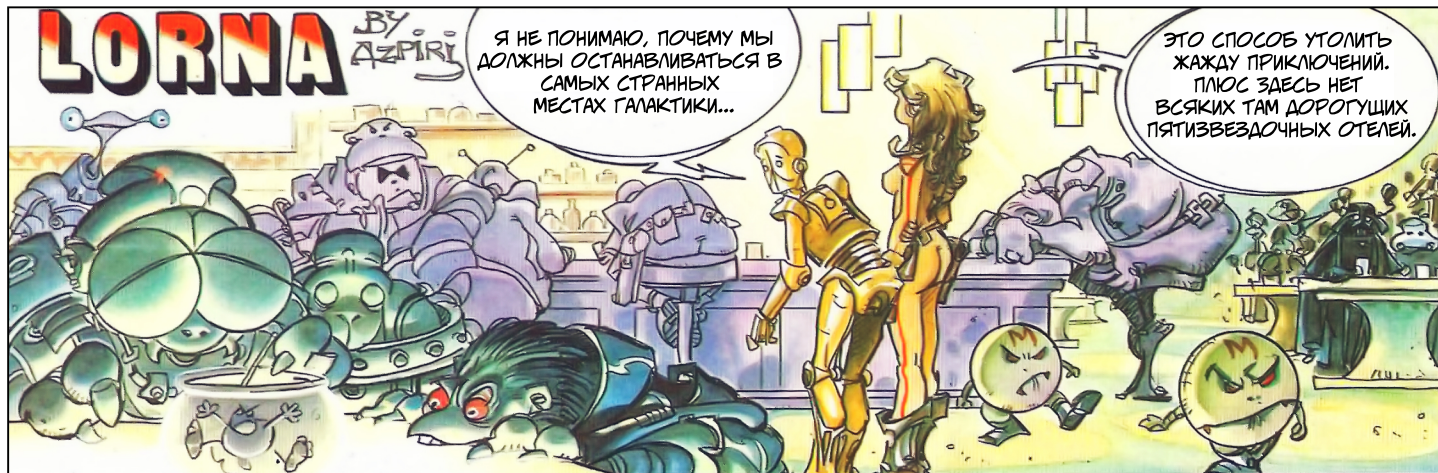


# ЮЖА

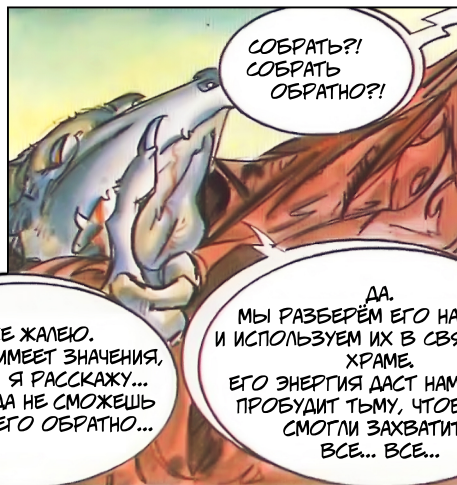
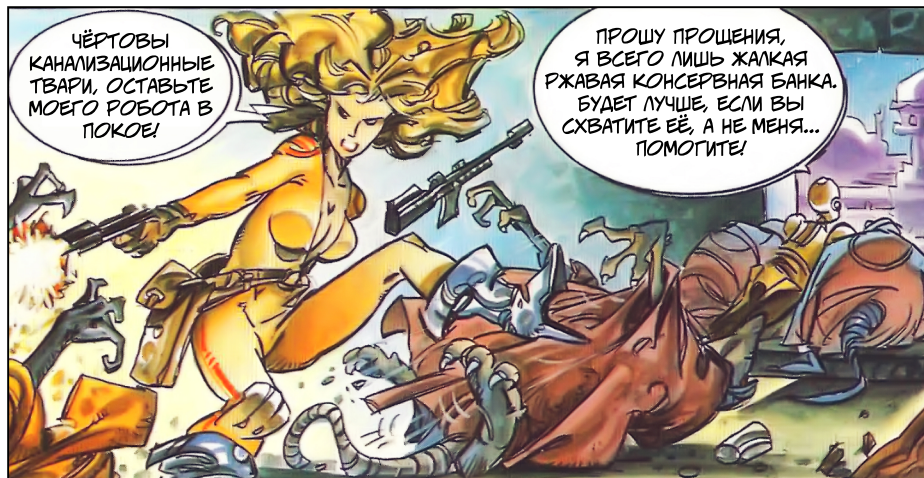
## РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

ПЕРЕВОД И РЕПРОДУКЦИЯ  
Сергей OldFartGamer Сухих

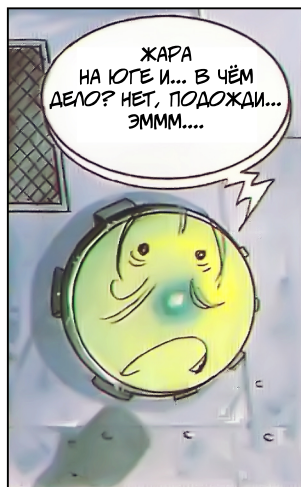
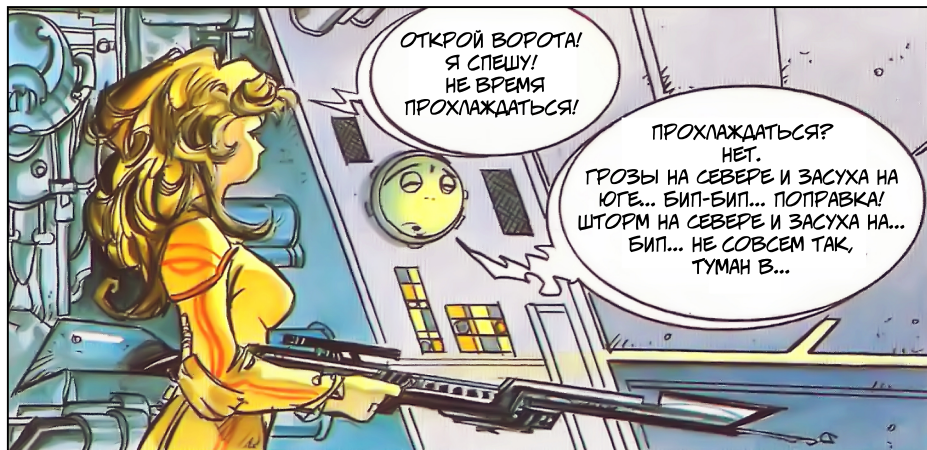




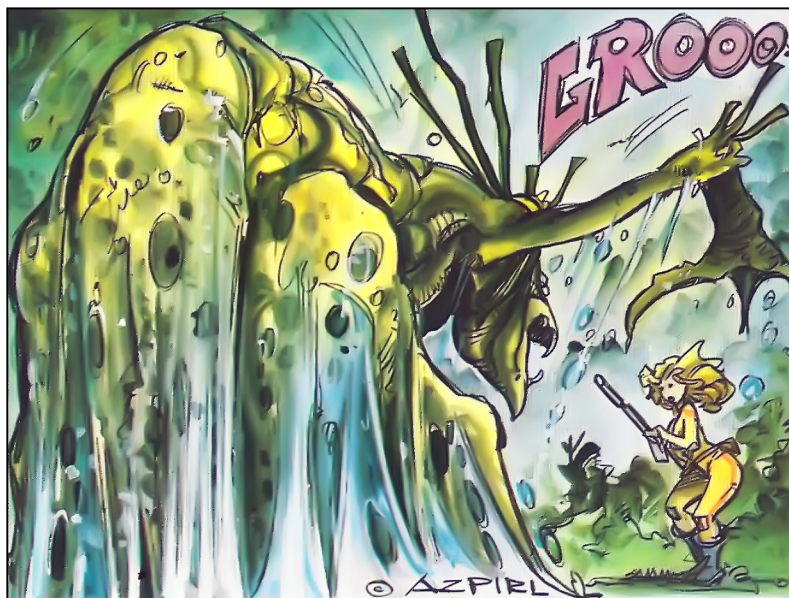
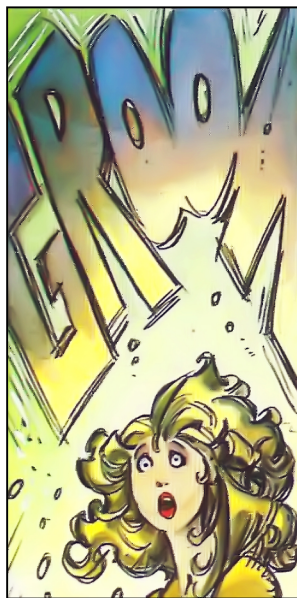














## ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

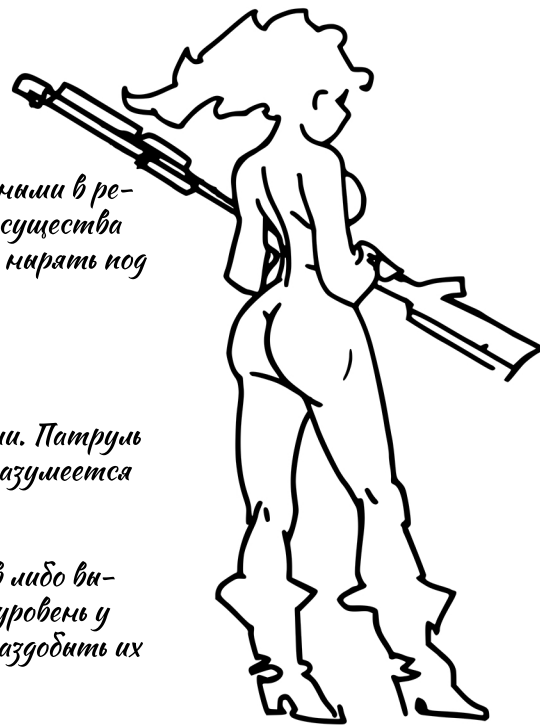
*Действие происходит на планете, населённой существами, рождёнными в результате странных мутаций между амфибиями и обезьянами. Эти существа обладают способностью лазать по деревьям, передвигаться по суше и нырять под воду.*

*И нападение этих монстров, на минуточку, опасно для здоровья.*

*Вся зона охраняется патрульными, которые вооружены пистолетами. Патруль не даёт никому приблизиться к Храму. Если в тебя выстрелят, ты разумеется умрёшь.*

*Любого из этих двух типов врагов можно одолеть при помощи ударов либо выстрелов. Однако стоит задуматься об экономии патронов – на весь уровень у тебя будет только двенадцать штук. А как только они закончатся, раздобыть их будет нелегко!!*

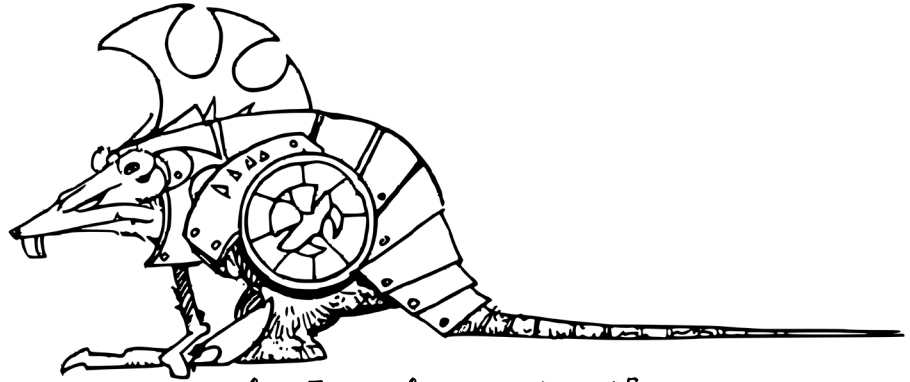
*На этом уровне твоя задача состоит в том, чтобы пройти через болото и добраться до подножия горы.*











## **ВТОРОЙ УРОВЕНЬ**

*В широтной пещере под горой расположилась странная деревня. Естественно, пройти её будет непросто, потому как на каждом шагу тебе придётся сталкиваться с местными жителями:*

***ГРОМИЛА:** Этот негодяй перепрыгивает через твою голову и бьёт по ней увесистой дубиной. Он не оставит тебя в покое, пока ты его не убьёшь.*

***ЯКОБ:** Вооружённый мешок абсорбент может создать немало проблем, поэтому не стоит разглаживать деревенские достопримечательности, пока тут расхаживают такие хитроны.*

***ЛЮБОВНИК:** Лорна – девушка видная, поэтому не удивительно, что среди местных парубков нашлись и те, кто не ровно дышит к ней. Эти ухажёры, словно хвост, будут виться вокруг Лорны. И если дать ему подойти слишком близко, он от нахлынувших чувств полезет обниматься. А это мешает обороняться от других, менее дружелюбных жителей деревни. Естественно, можно заранее дать ему по голове, тогда хотя бы на время отогнать от себя.*

***БИ-ЖАБА:** В самом конце пещерной деревни тебя будет ждать этот гудной монстр. С таким противником надо держать уши востро – один удар его огромным мешком отнимает чуть ли не половину здоровья, да и завалить его получится только не с одного удара.*



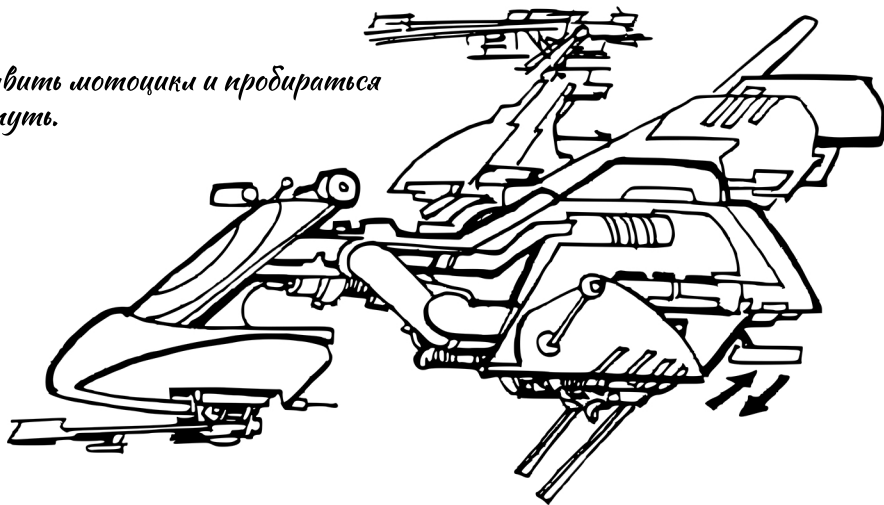
## ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ

*Выбравшись из пещеры тебе надо будет пролететь на патрульном мотоцикле через огромный лес.*

*Тебе придётся надеяться только на свою ловкость и реакцию – летающий мотоцикл настолько быстр, что можно запросто врезаться в дерево и стать кормом для шестиных тервей. Кроме всего этого другие патрули будут преследовать тебя на таких же мотоциклах. Попытайся перехитрить их – уворачивайся так, чтобы они выжились в отрезной ствол дерева.*

*У твоего мотоцикла есть педаль "турбо", которую ты можешь использовать в попытке оторваться от патрулей. Но это довольно рискованное занятие – шансы налететь на дерево увеличиваются так же, как и без того бешеная скорость твоего мотоцикла. Если тебя это не пугает, то попробуй нажать кнопку <<Огонь>>, тогда воспользоваться этой педалью.*

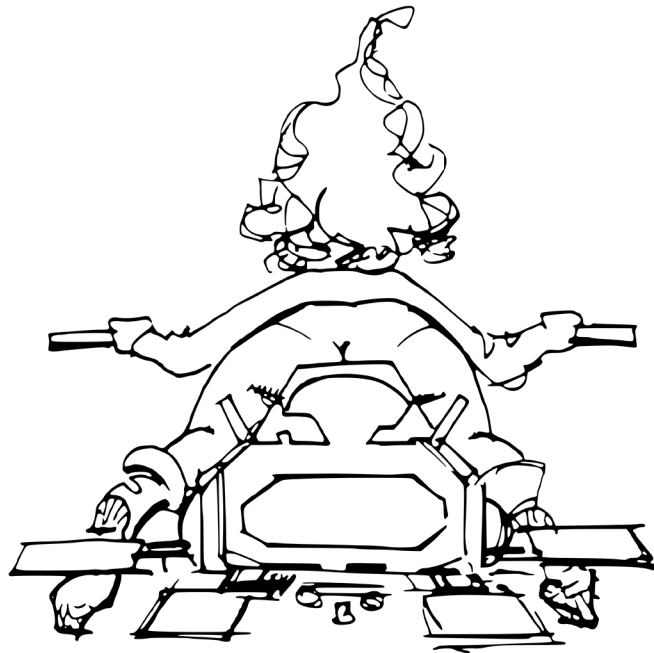
*Когда лес закончится, тебе придётся оставить мотоцикл и пробираться уже через пещеру в горе, преграждающей путь.*





## ЧЕТВЁРТЫЙ УРОВЕНЬ

*На четвёртом уровне тебе придётся убежать от погоны – теперь лес буквально кишит мотопатрулями. Однако избавиться от них можно всё теми же способами – либо уворачиваться от них, заставляя их влететь в деревья, либо просто застрелив на подлёте.*





## ПЯТЫЙ УРОВЕНЬ

*Это заключительный этап твоего приключения. Ты добрался до подземелий Храма, где разбросаны части твоего бедного робота. По сути тебе надо просто исследовать Храм и собрать все шесть частей робота. Собрав их все, тебе надо будет добраться до огромного алтаря и восстановить своего металлического друга (это единственное место, где ты сможешь собрать обратно своего робота и только тогда, когда у тебя будет все шесть его частей).*

*Для перемещения по подземельям надо прибегнуть к помощи специальных телепортов.*

*Чтобы воспользоваться таким телепортом, ты должен встать прямо под ним и нажать кнопку "ОГОНЬ".*

*Подземелья населены различными врагами:*

*КРЫСЫ: Они прячутся в темных проходах и на первых взгляд не видны. Однако, очень любят напасть со спины.*

*ДРАКОНЫ: Летают по темным коридорам подземелья, стараясь ухватить нерадивого путника. Поэтому не забывай уклоняться от их атак.*

*ЖРЕЦЫ: Как и предыдущие враги, они летают и сбрасывают огненные шары: из этих шаров при падении появляются скелеты, вооруженные мечами и щитами. Убить Жреца тебе не получится, а вот отмахиваться от его скелетов придется много и часто.*



# ИГРОВОЙ ЭКРАН

В нижней части экрана ты можешь заметить несколько индикаторов, которые отвечают за следующее:

- **Здоровье:** Большой индикатор, расположенный в самом центре. На нём отображается текущий запас здоровья.
- **Жизни:** Нижний левый угол. Показывает число оставшихся жизней.
- **Патроны:** На каждый уровень даётся три магазина по четыре патрона каждый.
- **Робот:** Индикатор отображает состояние твоего робота. Не задействован на протяжении всей игры, кроме последнего уровня. В Храме индикатор отображает количество собранных частей робота.

## УПРАВЛЕНИЕ

*Джойстик:*

- |                                  |   |                               |
|----------------------------------|---|-------------------------------|
| <i>Вверх, вверх по диагонали</i> | - | <i>Прижок</i>                 |
| <i>Влево, вправо</i>             | - | <i>Движение</i>               |
| <i>Вниз + огонь</i>              | - | <i>Вистрей</i>                |
| <i>Огонь</i>                     | - | <i>Удар оружием по голове</i> |
| <i>Влево(или вправо) + огонь</i> | - | <i>Удар оружием в корпус</i>  |
| <i>Вверх + огонь</i>             | - | <i>Удар ногами в голову</i>   |

*Клавиатура:*

- |   |   |                               |
|---|---|-------------------------------|
| <i>Q</i>                                  | - | <i>Прижок</i>                 |
| <i>O</i>                                  | - | <i>Влево</i>                  |
| <i>P</i>                                  | - | <i>Вправо</i>                 |
| <i>A + &lt;&lt;Пробел&gt;&gt;</i>         | - | <i>Вистрей</i>                |
| <i>&lt;&lt;Пробел&gt;&gt;</i>             | - | <i>Удар оружием по голове</i> |
| <i>O (или P) + &lt;&lt;Пробел&gt;&gt;</i> | - | <i>Удар оружием в корпус</i>  |
| <i>Q + &lt;&lt;Пробел&gt;&gt;</i>         | - | <i>Удар ногами в голову</i>   |



## **КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ**

**ОРИГИНАЛЬНАЯ ИДЕЯ:**

*Альфонсо и Хорхе Азпири.*

**ПРОГРАММИРОВАНИЕ:**

*Аугустин Гильен.*

**ГРАФИКА:**

*Альфонсо Азпири.*

**ПОДДЕРЖКА ПРОГРАММИРОВАНИЯ:**

*Антонио Мойя.*

**ОБЛОЖКА:**

*Альфонсо Азпири.*

**МУЗЫКА:**

*Т. Р. М.*

**ДИСТРИБЬЮТОР:**

*Erbe Software.*

**ОТВЕТСТВЕННЫЙ ПРОДЮСЕР:**

*Мария Долорес Наварро.*

**ПРОДЮСЕР:**

*Хавьер Ньето.*

*(c) Topo Soft 1990.*

**ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ:**

*Сергей OldFartGamer Сухих, 2021 год.*



ПЕРЕВОД И РЕПРОДУКЦИЯ  
СЕРГЕЙ OLDFARTGAMER СУХИХ

