

ПОЛНА



РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

ПЕРЕВОД И РЕПРОДУКЦИЯ
Сергей OldFartGamer Сухих

LORNA BY AZPİRİ

Я НЕ ПОНИМАЮ, ПОЧЕМУ МЫ ДОЛЖНЫ ОСТАНАВЛИВАТЬСЯ В САМЫХ СТРАННЫХ МЕСТАХ ГАЛАКТИКИ...

ЭТО СПОСОБ УТОЛТИТЬ ЖАДУ ПРИКЛЮЧЕНИЙ. ПЛЮС ЗАДЕСЬ НЕТ ВСЯКИХ ТАМ ДОРОГУЩИХ ПЯТИЗВЕЗДОЧНЫХ ОТЕЛЕЙ.



ЧЕСТНО ГОВОРЯ, ВЫПИВКА МНЕ БЫ НЕ ПОВРЕДИЛА. А ТО УЖЕ ШЕСТЕРЕНКИ СКРИПЯТ.

ЧЕРТ ПОБЕРИ, ТЫ ВСЁ ВРЕМЯ НОЕШЬ.



УРГА ВПЕРЕД!!! ОКАНТО!!!

ИРИПЗСКИЕ КРЫСЫ!



ПРОФЕССОР! ПОМОГИТЕ...! МНЕ КАЖЕТСЯ, ВАМ НУЖЕН НЕ Я. ЭТО КАКАЯ-ТО ОШИБКА!

НЕТ. ТЫ, ЖЕЛЕЗЯКА!





ЧЁРТОВЫ
КАНАЛИЗАЦИОННЫЕ
ТВАРИ, ОСТАВЬТЕ
МОЕГО РОБОТА В
ПОКОЕ!

ПРОШУ ПРОШЕНИЯ,
Я ВСЕГО ЛИШЬ ЖАЛКАЯ
РЖАВАЯ КОНСЕРВНАЯ БАНКА.
БУДЕТ ЛУЧШЕ, ЕСЛИ ВЫ
СХВАТИТЕ ЕЁ, А НЕ МЕНЯ...
ПОМОГИТЕ!



ТЕБЕ ЛУЧШЕ
РАССКАЗАТЬ МНЕ, КУДА
ВЫ ЕГО ПОХИТИЛИ.
ИНАЧЕ ТЫ ПОЖАЛЕЕШЬ ОБ
ЭТОМ.

Я УЖЕ ЖАЛЕЮ.
НО ЭТО НЕ ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЯ,
ДАЖЕ ЕСЛИ Я РАССКАЖУ...
ТЫ НИКОГДА НЕ СМОЖЕШЬ
СОБРАТЬ ЕГО ОБРАТНО...



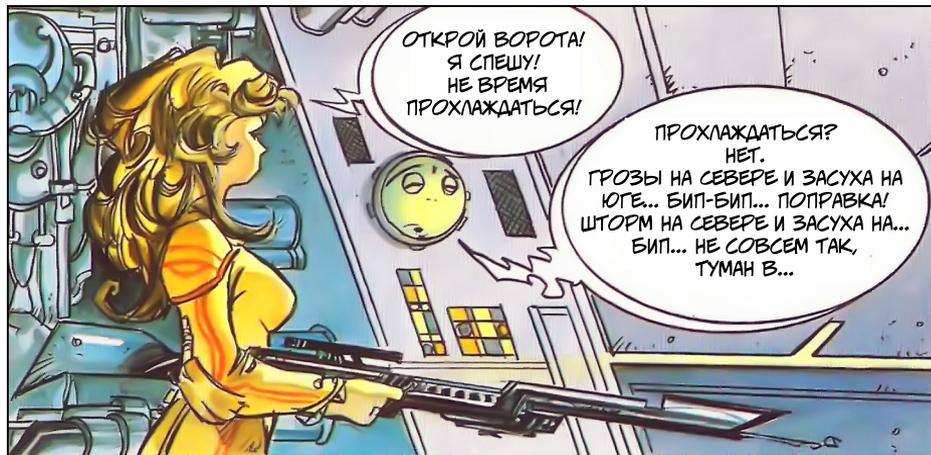
СОБРАТЬ?!
СОБРАТЬ
ОБРАТНО?!

ДА.
МЫ РАЗБЕРЁМ ЕГО НА ЧАСТИ
И ИСПОЛЬЗУЕМ ИХ В СВЯЩЕННОМ
ХРАМЕ.
ЕГО ЭНЕРГИЯ ДАСТ НАМ СИЛУ И
ПРОБУДИТ ТЬМУ, ЧТОБЫ МЫ
СМОГЛИ ЗАХВАТИТЬ
ВСЕ... ВСЕ...



О, НЕБЕСА!
МОЕГО РОБОТА
СОБИРАЮТСЯ
РАСЧЛЕНИТЬ! Я ДОЛЖНА
ПРЕДОТВРАТИТЬ
ЭТО!

ЛЕННУЮ...





ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

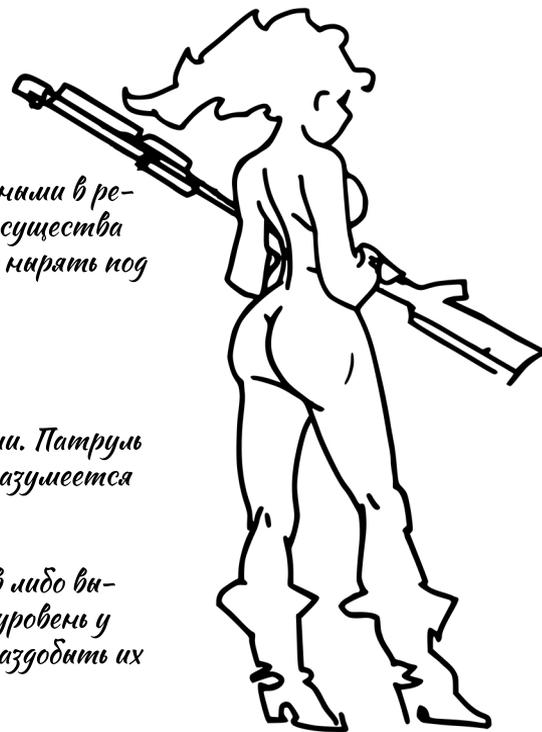
Действие происходит на планете, населённой существами, рождёнными в результате странной мутации между африбьями и обезьянами. Эти существа обладают способностью лазать по деревьям, передвигаться по суше и нырять под воду.

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

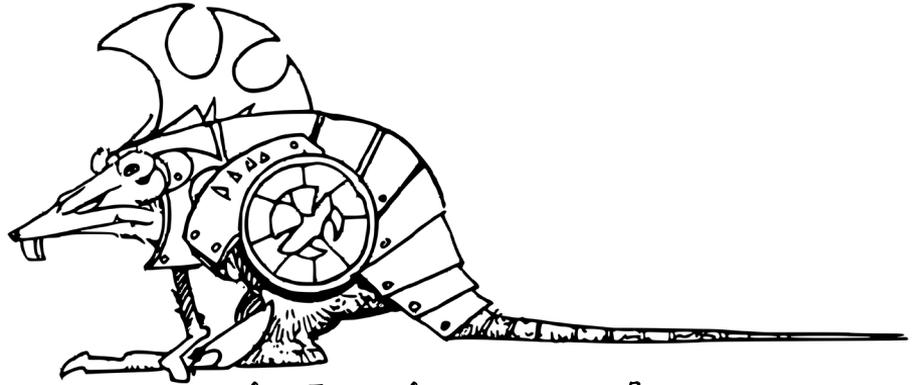
Вся зона охраняется патрульщиками, которые вооружены пистолетами. Патруль не даёт никому приблизиться к Храму. Если в тебя выстрелят, ты разумеется умирёшь.

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 боюто и добраться до подножия горы.







ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

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

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

***ЯКОБ:** Вооружённый мешок абриген может создать немало проблем, поэтому не стоит разглядывать деревенские достопримечательности, пока тут расхаживают такие хлюпцы.*

***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 тут ли не половину здоровья, да и завалить его получится только не с одного удара.*

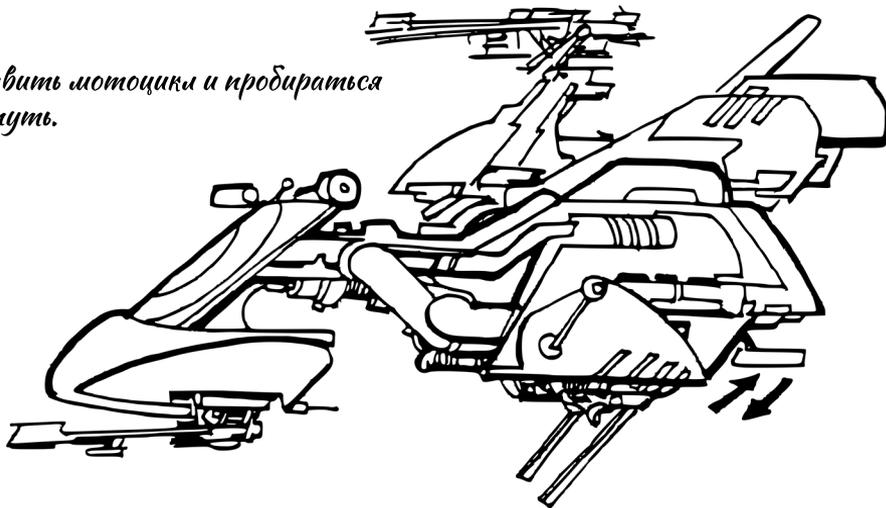
ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ

Выбравшись из пещеры тебе надо будет пролететь на патрульной 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 – увораживайся так, чтобы они выжились в отгородной ствол дерева.

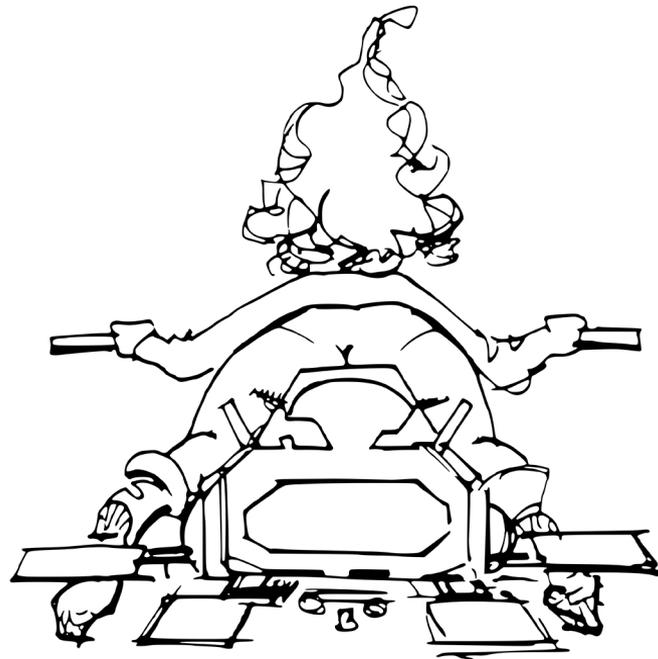
У твоего мотоцикла есть педаль "турбо", которую ты можешь использовать в попытке оторваться от патрулей. Но это довольно рискованное занятие – шансы налететь на дерево увеличиваются так же, как и без того бешеная скорость твоего мотоцикла. Если тебя это не пугает, то попробуй нажать кнопку «Огонь», чтобы 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 погони – теперь лес буквально кишит мотопатрулями. Однако избавиться от них можно всё тем же способом – 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 широким 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:

- Вверх, вверх по диагонали - Прижок
- Влево, вправо - Движение
- Вниз + огонь - Встрел
- Огонь - Удар оружием по голове
- Влево(или вправо) + огонь - Удар оружием в корпус
- Вверх + огонь - Удар ногами в голову

Клавиатура:

- Q - Прижок
- O - Влево
- P - Вправо
- A + <<Пробел>> - Встрел
- <<Пробел>> - Удар оружием по голове
- O (или P) + <<Пробел>> - Удар оружием в корпус
- Q + <<Пробел>> - Удар ногами в голову

КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ

ОРИГИНАЛЬНАЯ ИДЕЯ:

Альфонсо и Хорхе Азпири.

ПРОГРАММИРОВАНИЕ:

Аугустин Гильен.

ГРАФИКА:

Альфонсо Азпири.

ПОДДЕРЖКА ПРОГРАММИРОВАНИЯ:

Антонио Мойя.

ОБЛОЖКА:

Альфонсо Азпири.

МУЗЫКА:

T. P. M.

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

