

Предисловие



На далекой планете Дагоба (Dagobah), мудрый Мастер Джедай Йода принял на обучение нового падавана. Чтобы быть зачисленным в Орден, Люк будет подвергнут суровым испытаниям на разум, тело и душу. Они все должны быть пройдены, если он хочет называть себя Джедаем.

Добро пожаловать в *YODA STORIES*, вторую (*и последнюю – прим. переводчика*) игру из серии LucasArts' Desktop Adventure! Вы играете за Люка Скайуокера (Luke Skywalker). В начале каждого уровня вы должны найти Мастера Йоду на болотистой планете Дагоба, и узнать от него, в чем состоит ваше следующее испытание. Он всегда знает, куда надвигается опасность. Он вам также даст предмет, который поможет в дальнейших скитаниях. Теперь вы предоставлены сами себе. Можете разведывать местность, торговать, прорубать ваш путь к победе над всеми врагами.

В ваших странствиях вы встретите штурмовиков и Песчаных Людей, опасных пришельцев и беспощадных дроидов и многих других странных существ, населяющих Вселенную Star Wars. До того, как вы станете Джедаем, вы будете изучать таинственные пути Силы и даже будете подвергаться искушению Темного Лорда Ситхов Дарта Вейдера перейти на темную сторону.



ПРИМЕЧАНИЕ: Вселенная Star Wars находится в «далекой-далекой галактике». Здесь множество предметов, приспособлений и существ, неизвестных игроку (*если он не фанат Звездных Войн – прим. переводчика*). Постепенно вы разберетесь, какие предметы являются инструментами, какие ключами, а какие могут присоединяться к другим. Так что, играя, вы еще и получите некоторые знания о вселенной Star Wars.

Вот мы и на Дагоба



Как только вы высаживаетесь на Дагоба, первым делом вы найдете R2-D2, верного дроида Люка. Подойдите к нему и возьмите его! Мало того, что он преданный компаньон, он является контекстно-зависимой справочной службой! Обратитесь к нему, если какой-то предмет вызвал у вас затруднение, и он попытается разъяснить все вопросы. Если же он ничего особенного в предмете не найдет, то даст вам несколько общих подсказок.

Теперь вам нужно найти Йоду. Мастер Джедай бродит по дебрям его планеты, так что придется поискать, хотя он никогда не уходит дальше двух экранов.

Передвижение по местности

Чтобы перемещать Люка по миру Desktop Adventures, нажимайте и держите **левую кнопку мыши**. Люк будет перемещаться по направлению, указанному курсором. Зажмите кнопку и перемещайте курсор по экрану, Люк будет следовать за ним.

Во время игры вы встретите множество разнообразных объектов, с которыми можно взаимодействовать. Чтобы активировать ножной переключатель, наступите на него. Чтобы активировать настенный переключатель или открыть дверь, просто подойдите к ним. Чтобы

войти в дом или пещеру, подойдите ко входу и вы переместитесь к другому экрану. Чтобы перемещаться между соседними экранами, подойдите к краю текущего экрана. Люк перейдет в другую зону, если таковая имеется.

(Подсказка: Иногда Люк не может перейти в другую зону даже если она существует. Это значит, что на вашем пути на соседней зоне стоит какое-то препятствие. Попробуйте в другом месте края экрана. Иногда ваш путь преграждают дружественные существа. Вы можете атаковать их, и путь освободится. Разумеется, ни один уважающий себя Джедай так не поступит!)

Разговоры с Людьми



Чтобы поговорить с персонажем в игре, просто подойдите к нему. Если ему есть, что сказать, то появится **облачко диалога**. Прокручивайте текст в нем нажатиями **курсорных клавиш**. Когда вы прочитали все, нажмите на **кружочек** и облачко исчезнет.

Попробуйте поговорить с Ардва.

(Подсказка: Вы можете окончить диалог даже не прочитав до конца. Для этого нажмите **ENTER** или **ESC**, но будьте осторожны: часто у вас есть только одна возможность прочитать сказанное.)

Приобретение и использование предметов



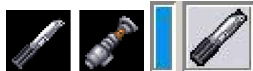
Мир Люка полон полезных вещей. Чтобы **поднять** предмет, просто подойдите к нему.

Предмет начнет мигать, а указатель мыши превратится в руку. Щелкните **левой кнопкой мыши** по вещи, и она переместится в ваш инвентарь.

Вещи, которые вы собираете, могут быть использованы для открытия дверей, включения механизмов, торговли и т. д. Чтобы использовать предмет, щелкните левой кнопкой мыши на его значке в вашем инвентаре. Курсор исчезнет, и вы сможете мышкой перемещать вещь по экрану. После этого переместите вещь туда, куда вам надо и опять щелкните левой кнопкой мыши. Если вы использовали нужный предмет, что-то произойдет. Но не пытайтесь использовать вещи на расстоянии. Вы должны **стоять как можно ближе к цели**, только тогда ваши действия принесут результат.

Теперь попробуйте проделать это с Ардва. Щелкните по нему в вашем инвентаре. Вместо курсора появился маленький дроид. Теперь щелкните по вашему X-Wing. Ардва даст вам о нем немного информации.

Подготовка и обращение с оружием



Люк часто будет попадать на вражескую территорию и ему нужно защищать себя. Его световой меч всегда с ним в начале каждого уровня. Вы можете найти другие, даже более мощные виды оружия. Чтобы взять в руки оружие, щелкните **левой кнопкой мыши** на значок оружия в инвентаре. Теперь щелкните по **дисплею готовности оружия**. Для атаки, направьте Люка в нужную сторону и нажмите **левую кнопку**

мыши или **пробел**. Внимание! Световым мечом Люк может атаковать в любом направлении, но оружием дальнего боя только горизонтально и вертикально.

(Подсказка: После того, как вы выиграете пять игр, вам дадут более мощный световой меч)



Световой меч не только чрезвычайно эффективное оружие ближнего боя, но и имеет неиссякаемую энергию (Что несколько противоречит реальности. Если в фильмах мы этого и не видели, то из книг или других источников можно видеть, что энергия у меча очень даже иссекаема, меч требует периодической подзарядки – прим. переводчика). У других видов оружия больше радиус попадания, но количество зарядов строго ограничено. Когда вы используете их, то **Синяя Полоска Энергии**: начнет уменьшаться. Когда боезапас текущего оружия исчерпан, то оно будет заменено оружием того же типа, если таковое имеется в вашем инвентаре. В другом же случае вы возьмете в руки ваш световой меч.



В игре есть только один вид термических детонаторов. Вы можете использовать их в любом видимом месте игровой зоны. Чтобы «бросить» термический детонатор, щелкните левой кнопкой мыши на нем в вашем инвентаре, и щелкните в том месте, где хотите устроить мощный взрыв.

Компас



Четыре стрелки слева от Дисплея Готовности Оружия – это **Компас** Люка. Если стрелочка зеленая, то там, куда она указывает, есть зона, в которую можно перейти. Если стрелочка серая, то там, куда она указывает, нет зоны, в которую можно перейти.

(Подсказка: Иногда Люк не может перейти в соседнюю зону даже если соответствующая стрелка зеленая. Значит на той стороне экрана стоит **препятствие**. Попробуйте пройти в другом месте края экрана)

Здоровье



В битвах, существа и враги наносят Люку повреждения, и его **Датчик Здоровья** постепенно будет становиться из **зеленого** в **желтый** потом в **красный**, и, наконец, в **черный**. Зеленый цвет означает, что Люк полностью здоров, если цвет желтый – осторожно, ваш персонаж теряет энергию, если вы видите красный цвет, то здоровье Люка критически низкое. Осторожно: когда датчик полностью становится черным, игра окончена, Люка убили! Спешим вас успокоить, повсюду разбросаны различные аптечки и препараты, повышающие уровень вашего здоровья. Чтобы вылечить Люка, щелкните левой кнопкой мыши на нужный значок в вашем инвентаре, и наконец, щелкните по Люку или по **Датчику Здоровья**. Также, в каждом космопорте есть медицинский дроид, который полностью вылечит Люка, если тот серьезно ранен.

(Подсказка: Если ваше здоровье падает для вас слишком быстро, то можете снизить **Сложность Боев** в меню **Options**. Когда вы выиграете пятнадцать игр, Йода расскажет вам, как один раз избежать смерти.)

Сила



Являясь молодым Джедаем, Люк должен оставаться в гармонии с **Силой**, энергетическим полем, вырабатываемым всеми живыми существами, которое связывает галактику в одно целое. Сила имеет огромную мощь, но она чрезвычайно непредсказуема.

Люк «изучит» новые пути Силы, если найдет своего друга Оби-вана Кеноби в местах, где концентрация силы наиболее высока. На каждом уровне есть как минимум одно такое место. Как только Люк получит Силу, он сможет с ее помощью замораживать врагов, поднимать объекты, до которых не может достать, порой даже передвигать предметы на расстоянии, а иногда и воздействовать на слабые разумы.

Используйте Силу точно так же, как оружие, но вместо левой нажимайте **правую кнопку мыши**.

(Подсказка: Когда вы выиграете десять игр, Йода будет давать вам Силу уже на Дагоба.)

Коэффициент Силы



Каждый раз, когда вы выигрываете уровень, это достижение, вне зависимости от того, насколько вы устали, так что мы поздравляем вас! Если же вас интересуют детали, итоговый счет написан на финальном экране. Это **Коэффициент Силы** Люка. Он зависит от четырех вещей: как быстро вы закончили, как много зон вы посетили, сколько головоломок надо было решить, и какая была сложность боев. Чем быстрее вы прошли уровень, тем выше финальный результат. Чем больше была карта уровня, тем выше результат. Чем выше сложность боев, тем выше результат. Чтобы вам было к чему стремиться, скажем, что максимальный Коэффициент Силы – **1000**. Достичь этой высоты похоже на становление Джедаем – вы можете это сделать, но это труднее, чем кажется. И когда вы достигните этой высоты, то сможете смело назвать себя настоящим Мастером Джедаем!

Локатор Местности



В начале каждого уровня первым делом ищите **Локатор Местности**. Он всегда спрятан недалеко от Космопорта. Чтобы посмотреть карту, щелкните на значок локатора в вашем инвентаре, или нажмите **L**.

Условные Обозначения



На локаторе местности показана карта мира, где вы в данный момент находитесь. А ваша текущая позиция на карте обозначена красным кружком. Чтобы вернуться в игру, щелкните **левой кнопкой мыши** в любом пустом месте карты, или снова нажмите **L**, или щелкните правой кнопкой мыши вообще в любом месте. Локатор помогает ориентироваться на местности, а также планировать ваш путь.



По мере разведки территории, она будет подсвечиваться на карте. Когда вы попадете на специальную зону, на этом месте на карте появится специальный символ. Здесь мы опишем все символы, которые встретятся вам в игре.



Космопорт – это база Люка на любом уровне. Как только вы поговорите с Йодой, вы начнете здесь свое путешествие. Вы должны поговорить со всеми людьми в космопорте.

Обычно, здесь находятся: торговец, у которого вы можете обменять останки врагов и деньги на аптечки и оружие, также вы здесь найдете медицинского дроида, который с радостью вылечит вас, если вы ранены.



Головоломки – чтобы пройти уровень, вам придется разгадывать головоломки.

Они обозначаются кусочками паззла. Пока вы не решите квест, кусочек пустой. Как только решение найдено, кусочек паззла закрасится зеленым.



Преграды – это головоломки, которые заграждают вам путь к какой-то области,

пока вы не найдете решение. Каждая преграда обозначается стеной на карте, когда вы найдете решение, там появится проем.



Проходы – часто на карте вы будете видеть местности, которые изолированы от

остального мира. Вы не сможете пройти туда по суше, только по специальному проходу. Вы должны разгадать головоломку, чтобы открыть проход. До этого времени символ пустой, но как только проход расчищен, он закрасится зеленым цветом.



Телепортаторы – по карте в случайном порядке расставлены странные механизмы,

которые позволяют Люку моментально перемещаться между областями. Взгляните на каменные платформы со странными символами на них. Некоторые телепортаторы активны изначально. Другие же требуют прохождения головоломки для активации. Если у Люка уже есть **локатор**, смело наступайте на платформу. Вы увидите карту уровня, все активные телепортаторы будут закрашены. Просто щелкните **левой кнопкой мыши** на любом из них и... вы уже там! Если повезет, телепортаторы будут на разных концах карты. Иногда они расположены совсем не так, как вам хотелось бы. А в маленьких мирах их может не быть вообще.



Финальная Головоломка – этот символ обозначает зону, где находится финальная

головоломка. Убедитесь, что прошли все сторонние квесты, прежде чем идти

проходить финальный!

Подсказки на карте

Одна из самых полезных вещей карты – это система подсказок. Как только вы разведали местность, включайте карту. Щелкните **левой кнопкой мыши** на одном из специальных символов. Появится облачко с подсказкой, где вам объяснят, что нужно для решения данной головоломки.

Команды Меню

File

New World – создает новый мир с новым сюжетом. Эта команда прекратит прохождение текущего уровня.

Replay Story – создает новый мир, но сюжет не меняет. Полезно, если вы проиграли и хотите пройти эту историю еще раз. Эта команда прекратит прохождение текущего уровня.

Load World – загружает предварительно сохраненный мир. Эта команда прекратит прохождение текущего уровня.

Save World – сохраняет весь ваш прогресс и текущий мир. Введите имя файла и укажите директорию, где будет находиться сейв.

Exit – выходит из игры и закрывает программу.

Options

Combat Difficulty – настраивает сложность боев. Чем выше уровень сложности, тем сильнее враги Люка.

Game Speed – настраивает скорость перемещения Люка и его врагов. Чем выше скорость, тем быстрее двигаются персонажи.

World Control – настраивает размер мира. Маленькие миры легче для прохождения, с большими же придется попотеть.

Statistics – показывает небольшое окошко с информацией: ваш лучший результат, последний результат, сколько игр вы выиграли, а сколько проиграли.

Sound On – включает и выключает звук.

Music On – включает и выключает музыку.

Pause – Останавливает и снимает с паузы игру.

Window

Hide Me! – эта кнопка быстро сворачивает окошко с игрой. Полезно, когда надвигается начальник.

Help

How To Play – запускает хелп-файл на английском языке (*советую этой кнопкой не пользоваться – прим. уставшего переводчика*)

Using Help – дает информацию о том, как пользоваться хелп-файлами (*собственно, тоже бесполезная кнопка – прим. переводчика*)

About – показывает информацию об игре.

Управление

Передвижение – **КУРСОРНЫЕ** клавиши или **КЕЙПАД** **ВЫКЛЮЧЕННЫМ Num Lock**

Перемещение по-диагонали – **HOME, PAGE UP, END, PAGE DOWN**

Толкать или тянуть предмет – зажмите **SHIFT** и перемещайтесь в нужном направлении

Поднять мигающий предмет – **ПРОБЕЛ** или **INSERT** с **ВЫКЛЮЧЕННЫМ Num Lock**

Атаковать – **ПРОБЕЛ** или **INSERT** с **ВЫКЛЮЧЕННЫМ Num Lock**

Открыть карту – **L**

Пауза – **P**

Облачко диалога

Прокручивать текст **КУРСОРНЫМИ** клавишами

Закончить разговор – **ESC** или **ENTER**

The Yoda Stories Team

Project Leader, Story & Game Design -- Hal Barwood

Project Leader, Lead Artist & Game Design -- Tom Payne

Lead Programmer & Game Design -- Mark Crowley

Zone Design -- Rachael Bristol

Zone Design -- Jesse Clark

Additional Art -- Martin Yee

Lead Tester -- Randy Tudor

Original Desktop Adventures Engine &

Additional Programming -- Paul LeFevre

Debugging & Installer Programming -- Darren Johnson

Production Manager -- Wayne Cline

Testers

Scott "Scruffy" Douglas

Karsten "Dew Man" Agler

Jesse "Yubnut" Moore

Paula "Bellalune" Ashton

Additional Testing

Jo "Captain Tripps" Ashburn

Wesley "Lord Equinox" Anderson

Alyssa "Geek Wrangler" Clark

Brad "Lord Shru" Grantham

Bob "Lord Solstice" Steffy

Jeff "Dude" Sanders

Colin "Lurch" Munson

Bob "FB" McGehee

Boyton "BJ" Jones

CD Archivist -- Wendy "Burning Goddess" Kaplan

Assistant CD Archivist -- Kellie "Burning Assistant" Walker

Sound

Sound Effects Editing -- Jeff Kliment

Music Editing -- Peter McConnell

Star Wars Theme Music -- John Williams

Compatibility Testing

Senior Compatibility Technician -- Chip Hinnenberg

Jim Davison

Lynn Selk

Kevin Von Aspern

Dan Mihoerck
Jason Lauborough

Marketing

Product Marketing Manager -- Tom Byron
Public Relations Manager -- Tom Sarris
Public Relations Assistant -- Heather Twist
Package Design -- Soo Hoo Design

LucasArts Staff

President -- Jack Sorensen
Director of Sales and Marketing -- Mary Bihr
Director of Production -- Steve Dauterman
Controller -- Tom McCarthy
Quality Assurance Manager-- Mark Cartwright
Quality Assurance Supervisor -- Dan Connors
Product Support Manager -- Dan Gossett
General Counsel -- Jeremy Salesin
Director of Art -- Judy Rosenfeld
Manager of International Business -- Lisa Star
International Production Manager -- Cindy Leung

International Lead Tester -- Erik Ellestad
International Coordinator -- Judy Grossman
International Assistant -- Caroline Eliot
Sales Operations Manager -- Jason Horstman
National Sales Manager -- Meredith Cahill
Company Store -- Tracey Fleming
Kari Zanutto

Non-Technical Support

Barbara Barwood
Tara Reinertson
Anita Crowley
Drella © Grandpa
Elisa Tudor
Polly Jenkins
Jhina, Nancy, and the “Monkey girls”
Larry the O
Paul Mica
Nick Taylor
Donizetti
Pixel

Special Thanks to George Lucas
Перевод Хелпа: DDDsa (dddsa_dm@mail.ru)