

## RELENTLESS

Twinsen's Adventure

## LITTLE BIG ADVENTURE

October 10,1994

Adeline Software International

+-----+  
| ВВЕДЕНИЕ |  
+-----+

1} Несмотря на столько названий, это одна игра, но какая игра! Казалось бы как

можно совместить такие различные понятия как ADVENTURE и ARCADE, но

разработчикам "L.B.A." это удалось блестяще. Сочетание SVGA-графики, великолепной музыки, оцифрованной речи и тщательно продуманного сюжета

поднимает планку "Отличная игра" на принципиально новую высоту.

Естественно все это великолепие потребует максимальной отдачи от вашего

компьютера. Минимальная конфигурация, при которой игра теоретически работает,

такова:

CPU-386

MEMORY-4 Mb

VIDEO CARD-512 Kb

HARD DISK-10 Mb

+-----+  
| УПРАВЛЕНИЕ |  
+-----+

2} В отличии от предыдущего детища Adeline Software игры "ALONE IN THE DARK", разработанной для фирмы INFOGRAMES, управление в "L.B.A." проще и удобней,

MECA-PENGUIN и поставить ваш в середину кучи (непонятно, зачем это делать и стоит ли делать вообще, но хуже не будет).

## FORTRESS ISLAND

1) Договарившись с проводником, проникнуть на территорию форта и подорвать

танк. Прыгнуть в прокопанную напарником яму.

2) Нигде не останавливаясь, пройти еще одно подземелье.

3) Освободив жену и получив в благодарность по голове, очнутся снова в тюрьме.

Как выяснилось позже, то была не жена, а клон-двойник.

4) Выбравшись из тюрьмы, поговорить с рунным камнем и использовать FLASK OF CLEAR WATER.

5) Не обращая внимания на рабочих, договориться с "прорабом", получить ключи от трактора и, расчистив дорогу, ехать в другую часть строительства.

6) Добравшись до высокой горы, ловко избавиться от охранников и взбирайтесь наверх.

7) Напоздав разок-другой доктору, скормите его рыбам.

8) Dd.FUNFROCK жив. Но это поправимо. Сразу дав ему понять, кто здесь "Первый Меч Империи" и, сделав пару финтов саблей, убейте его.

9) Пройдя в открывшиеся ворота, встретьтесь с SENDELL'ом.

## 10) HAPPY END

P.S. К сведению всех фонатов квестов, с трудом понимающим аркадные игры: одна из последних ячеек save-файл содержит в себе информацию о количестве жизней.

Хотя ячейка после записи меняет свое местоположение, ее легко можно найти с

помощью программы DISK EDIT. Положение нужной ячейки, видимо, зависит от

количества символов, набранных при вводе имени. Так что, набрав всего один

- 3) Прихватив лыжу (SNOWBOARD) и съехав вниз, отправляться в деревню.
- 4) Перебить всех мутантов, после чего аборигены покажут вам секретный туннель, ведущий к Фабрике Клонов.
- 5) Оказавшись внутри, освободить эльфа. Договорившись со слоном, переправиться на другой берег ледника.
- 6) Перебив весь персонал фабрики и уничтожив некую субстанцию, из которой и производят мутантов, возвратиться в деревню.
- 7) На радостях вождь аборигенов откроет вам тайный проход между скалами вглубь ледника.
- 8) Пройдя вдоль берега и пустя в расход всю охрану, оказаться перед небольшим, покрытым льдом озером. Используя на нем MAGIC FLUTE, получить FLASK OF CLEAR WATER.
- 8) Отправляться на катере к следующему острову.

#### TIPPETT ISLAND

- 1) Прикупив кое-какие сведения у информатора, зайти в бар.
- 2) Посочуствовав музыканту на сцене, подарить ему SPACE GUITAR. Поразившись вашему альтруизму, бармен откроет люк в подземелье.
- 3) Выбравшись на поверхность, подружиться с местной разновидностью дракона.

#### BRUNDLE ISLAND

- 1) Предъявив поставому M.MIES van der Rooh's pass (карточка приятеля Dr.FUNFROCK'a), проникнуть в здание Телепортационного Центра.
- 2) "Кончив" охрану и персонал, разрушить все телепортационные кабины и взорвать основной компьютер.

- 3) С помощью KEYPAD открыть секретную дверь в комнату с большой кучей

не смотря на то, что клавиш управления больше. Но прежде рассмотрим опции меню.

```

+-----+ +-----+
1|NEW GAME      | 5|RETURN TO PREVIOUS MENU|
+-----+ +-----+
+-----+ +-----+ +-----+
2|CONTINUE SEVED GAME| 6|VOLUME SETTING      | 9|RETURN TO
PREVIOUS MENU|
+-----+ +-----+ +-----+
+-----+ +-----+ +-----+
3|OPTIONS        | 7|SEVED GAMES MENAGEMENT|10|COPY SAVED
GAME      |
+-----+ +-----+ +-----+
+-----+ +-----+ +-----+
4|QUIT           | 8|ADVANCED OPTIONS      |11|DELETE SAVED GAME
|
+-----+ +-----+ +-----+
+-----+
12|RETURN TO PREVIOUS MENU|
+-----+
+-----+
13|AGGRESIVE      |
+-----+
+-----+
14|POLYGON DETAIL  |
+-----+
+-----+
15|SHADOWS        |
+-----+
+-----+
16|SCENARY ZOOM    |
+-----+

```

- 1) Начать новую игру.
- 2) Продолжить ранее записанную игру.

- 3) Переход в меню "options".
- 4) Выход в ДОС.
- 5) Возврат в предыдущее меню.
- 6) Настройка звука.
- 7) Переход в меню "saved game management".
- 8) Переход в меню "advanced options".
- 9) Возврат в предыдущее меню.
- 10) Копировать ранее записанную игру в другой файл-дубликат.
- 11) Удаление записанной игры.
- 12) Возврат в предыдущее меню.
- 13) Выбор "агрессивного" режима. Автоматический (только клавиша SPACEBAR ) и стандартный (SPACEBAR+клавиши управления курсором).
- 14) Уровень детализации.
- 15) Тени вкл./выкл..
- 16) SCENARY ZOOM on/off. В дисковой версии игры не работает.

Клавиши управления, используемые в процессе игры:

```

+---+           +-+
|ESC|- выход в основное меню  |p|- пауза
+---+           +-+
+-----+
|ENTER|- центровка экрана относительно героя
+-----+
+--+           +--+
|F1|- стандартный режим      |F2|- спортивный режим
+--+           +--+
+--+           +--+
|F3|- боевой режим           |F4|- скрытный режим
+--+           +--+
+--+           +--+
|F5|- смена видеорежима      |F6|- выход в дополнительное меню
+--+           +--+
+-----+
|SHIFT|- карманы(большие и вместительные)
+-----+
+-----+
|CTRL|- меню управления персонажем, в котором: красная линия- уровень
здоровья,
```

```

+----+
синяя линия- уровень MAGIC BALL, зеленые кресты- количество жизней,
монета-
количество денег, ключ- количество ключей.
+----+
|ALT|- 1) метает магические шары; 2) сражается магической саблей
```

(MAGIC FLUTE) на гитару (SPACE GUITAR). После приобретения FLASK OF CLEAR WATER).

### PROXIMA ISLAND

- 1) Обзавестись феном (HAIR DRYER) и сделать из него PROTO-PACK.
- 2) Освободить одного местного жителя из-под домашнего ареста и в благодарность получить RED MAGNETIC CARD.
- 3) Намотав хобот, мирного свида слона, на руку заполучить KEYPAD (для открывания секретной двери в телепортационном центре).
- 4) Путем долгих манипуляций с лифтом, сигнализацией и PROTO-PACK'ом добыть пиратский флаг (SKULL FLAG) и старинный золотой ключ (ALCESTRAL KEY).
- 5) Сказав рунному камню волшебное слово (Пожалуйста!) взять MAGIC FLUTE.

### REBELLION ISLAND

Попасть на этот остров вы сможете только после того как поднимете на своем катамаране пиратский флаг.

- 1) Договорившись с местными боссами на счет карательно-освободительной операции, отправляться на их транспорте на HAMALAYI MOUNTAINS. Но прежде, чем устраивать на леднике "большие маневры" удостоверьтесь, что у вас имеется в наличии MAGIC FLUTA, она вам очень понадобится.

## HAMALAYI MOUNTAINS

- 1) Преодолев полосу препятствий и проехав часть пути на танке, оказаться во внутреннем помещении тюрьмы.
- 2) Освободить заложника и выбраться из тюрьмы через секретную дверь.
- 4) В соседнем доме принять в дар, после освобождения сына хозяина из тюрьмы, идентификационную карту (M.MIES van der Rooh's pass).
- 5) Договориться с матросом, выполнив его просьбу и получив билет на корабль, уплыть на другой остров.  
Для того что-бы все это выполнить придется несколько раз уплывать и вновь возвращаться на остров. Тоже самое и с остальными островами.

## PRINCIPAL ISLAND

- 1) В местечке "OLD BURG", убив робота, договориться о встрече с астрономом и переговорить с ним. Купить в местном магазине GAS (чем больше, тем лучше) и MECA-PENGUIN (применение ему не нашлось).
- 2) Прочитать в библиотеке старинную, ныне запрещенную книгу (после того как очистите на всем острове воду с помощью BOTTLE OF SYRUP).
- 3) Пробраться в тюрьму (для этого требуется RED CARD, BLUE CARD и MAGIC BALL: level-4), освободить пленников и, вскрыв сейф, достать MAGIC SABER.
- 4) Найдя рыбака и напомнив ему о своем знакомстве с астрономом, договориться с ним о переправе на "WHITE LEAF DESERT".
- 5) Вернувшись купить катамаран и пошлявшись по острову, плыть на PROXIMA ISLAND.

## WHITE LEAF DESERT

1) Попасть в подземелье и найти там магическую книгу (BOOK OF BU(and PROPHECY))

Этим вы увеличите свой магический потенциал (MAGIC BALL: level-2), сможете разговаривать с животными и читать древние руны.

2) Освободить эльфа и в благодарность получить THE ELVES CLUB BLUE CARD.

3) С сидящем у входа в подземелье незнакомцем, поменяйтесь: магическую дудку

+---+

нахождения соответствующих предметов

+-----+

|SPACEBAR|- 1) стандартный режим-поиск, чтение, переговоры

+-----+ 2) спортивный режим-прыжки

3) боевой режим-дерется

4) скрытный режим-москируется под куст

+-----+

|C Ю Ж Е T|

+-----+

"Давным-давно в далекой-далекой галактике", где-то на краю вселенной, в системе двойной звезды, крутится планета. Наш рассказ именно о ней.

Видимо

из-за гравитационных полей двух солнц планета поделена гиганским ледником,

проходящим точно через экватор, на два равных полушария. Вследствие этого, а

может вопреки или вообще по другой причине цивилизации, появившийся на этой

планете, удается совмещать в себе высокие технологии и довольно развитое магическое искусство.

Но, несмотря на кажущийся порядок, не все спокойно на планете той.

Оказывается в недалеком прошлом некий "злодей" по имени

Dr.FunFrock(видимо

доктор), злой гений которого позволил ему далеко продвинуться в познании наук

и искусстве магии, решил использовать свои знания не на что-либо, а на захват

власти. И ограничился он не традиционным захватом телеграфов и мостов, а пошел дальше, захватив в свои "грязные лапы" две ключевые силы: фабрику по производству клонов и телепортационный центр. Взяв под свой контроль армию и полицию Dr.FunFrock, получил почти неограниченную власть над планетой.

За этим последовал ряд массовых репрессий, быстро подавивших волнения в народе.

И многие инакомыслящие сели и сели надолго. И вы один из них. И зовут вас

Twinsen(Женат. Официально детей не имеет. Характер нордический.

Порядковый

номер #358-G.). Но, в отличие от других, вы не простой зек, а

Посвященный.

И не во что-нибудь, а в Искусство Магии. Так, что не все потеряно.

Надежда

есть.

Ваша задача: ни много ни мало восстановить былой порядок. Но сначала: выбраться из тюрьмы, достичь новых высот в познании магии, разрушить Фабрику

Клонов и Телепортационный Центр, освободить свою жену, убить в честном

поединке на саблях Dr.FunFrock'a и в конечном итоге встретиться с неким SENDELL'ом. В результате чего и воцарится мир во всем мире.

+-----+  
|ОБЩИЕ НАМЕКИ|  
+-----+

Изначально хочу предупредить, что данные подсказки не отвечают на вопросы

КАК и КОГДА, а лишь дают понять ГДЕ и иногда ЧЕМ. Так что данные намеки

не являются панацеей от все бед. И не смотря на то, что игра довольно линейна,

у вас остается достаточно много вариантов прохождения .

Как и в любой игре жанра Adventure основным занятием остается традиционное

добывание и использование необходимых предметов. Также достаточно традиционным

является ведение переговоров с окружающими. Следовательно, генеральная линия

на все случаи жизни токова: а) постоянно искаяться; б) хватать все, что плохо лежит; в) говорить со всеми, кто вас не обижает. Еще одним немаловажным пунктом в квестовых играх является как можно более частое сохранение вашей

игры, причем в разные файлы. Но в данном случае не все так просто. Если и есть в "L.B.A." недостатки, то именно в системе записывания игры. Дело в том,

что запись производится автоматически. С одной стороны это довольно удобно, но

в то же время не позволяет вам начать игру с того места, откуда бы вам хотелось, а лишь оттуда, где вы закончили игру в предыдущий раз. И все таки

надо отдать должное разработчикам, они учли данное неудобство, применив опцию

"Copy saved game", которая позволяет вам делать дубликат под другим именем, ранее сохраненной игры.

Перейдем наконец к самим намекам. Как уже было сказано выше, данные подсказки не являются подробным описанием, а лишь поясняют, что обязательно

нужно сделать, но не в какой последовательности. Так же не учитывались промежуточные действия.

Так как вся планета представлена как некая "Островная империя", то для удобства каждый из островов описывается отдельно.

## CITADEL ISLAND

1) Найти HOLOMAP и ID CARD. Выбраться из тюрьмы.

2) Взять в магазине BOTTLE OF SYRUP.

3) Найти свой дом и встретится с женой. Достать из шкафа MAGIC BALL, TUNIC.

Проникнуть в подвал и с помощью старинного золотого ключа (ALCESTRAL KEY)

открыть потайную дверь. Взять в подземелье GAWLEY'S HORN и SENDELL'S MEDALLION.

На стене в подземелье вы увидите некую круглую то ли надпись, то ли печать, которая разрушается с помощью GAWLEY'S HORN. И везде, где встретите хотя-бы намек на нечто подобное, используйте горн. символ, нужная ячейка будет находится по смещению hex 1CA, если два символа то в hex 1CB итд. Таким образом, изменив например 2 на 9, вы можете получить девять жизней.



**RELENTLESS**

**ПОЛНОЕ ОПИСАНИЕ**



Twinsen's Adventure  
Adeline Software International