

LODE RUNNER

GDZIEŚ W OGROMNYCH PODZIEMIACH ZNAJDUJE SIĘ 150 KOMNAT, ZNAJDUJĄ SIĘ W NICH CZERWONE SKRZYŃKI Z MAGICZNYMI PRZEDMIOTAMI, TWOIM ZADANIEM JEST ODDALEZIENIE I ZEBRANIE ICH, NIE JEST TO ZADANIE PROSTE. PRZESKADZAJĄ CI W TYM 3, 4 LUB 5 ZŁOŚLIWYCH GOBLINÓW. UNIKAJ ICH, BO SPOTKANIE Z NIMI KOSZTUJE UTRATĘ ŻYCIA.

ZASADY GRY:

TWOJ LUDZIK PORUSZA SIĘ W CZTERECH KIERUNKACH, MOŻE SIĘ WSPINAĆ PO DRABINKACH I PRZECHODZIĆ PO PORĘCZACH. JEŻELI ZBIERZESZ WSZYSTKIE PACZKI W DANEJ KOMNACIE, POJAWI SIĘ DRABINKA KTÓRA UMOŻLIWI WEJŚCIE NA NAJWYŻSZE MIEJSCE KOMNATY I OPUSZCZENIE JEJ, W TWOJEJ MISJI BĘDĄ CI SKUTECZNIE PRZESKADZAŁY ZŁOŚLIWE GOBLINY, JEDNAK NIE PRZEJMUJ SIĘ TYM. POSIADASZ NIEOGRANICZONĄ LICZBĘ SUBSTANCJI, KTÓRA WYŻERA W PODŁODZE DZIURĘ, ŚCIGAJĄCE CIĘ GOBLINY WPADAJĄ DO NIEJ I MOŻESZ PO NICH CHODZIĆ. LECZ PO PEWNYM CZASIE WYCHODZĄ, A DZIURA ZARASTA. PAMIĘTAJ, ŻE W JEDNEJ DZIURZE MOŻE BYĆ TYLKO JEDEN GOBLIN, JEŻELI ZDARZY CI SIĘ WPAŚĆ DO NIEJ NIE MA JUŻ DLA CIEBIE RATUNKU, CHYBA, ŻE POD NIĄ JEST WOLNA PRZESTRZEŃ, WTEDY JEDYNNIE SPADASZ NA NIŻSZY POZIOM. DZIURY MOŻESZ TWORZYĆ JEDYNNIE TAM GDZIE PODŁOGA SKŁADA SIĘ Z CEGIEŁEK, A NIE Z BETONU.

KLAWISZE I ICH FUNKCJE W CZASIE GRY:

FIRE - URUCHOMIENIE GRY

ESC - PAUZA

CONTROL + F - UZYSKANIE PODATKOWEGO ŻYCIA

CONTROL + U - PRZEJŚCIE DO NASTĘPNEGO ETAPU

CONTROL + A - WYRATOWANIE SIĘ Z PUŁAPKI / ALE UTRATA JEDNEGO ŻYCIA /

CONTROL + M - LISTA WYNIKÓW

CONTROL + R - KONIEC GRY

CONTROL + R, CONTROL + E - EDYTOR

PUNKTACJA:

ZWABIENIE GOBLINA DO PUŁAPKI - 75 pkt.

ZEBRANIE SKRZYŃKI - 250 pkt.

PRZEJŚCIE DO NASTĘPNEGO ETAPU - 1500 pkt + dodatkowe życie.

FUNKCJE EDYTORA:

- C - KASOWANIE WYBRANEJ KOMNATY
- E - MOŻLIWOŚĆ PRZEKONSTRUOWANIA DOWOLNIE WYBRANEJ KOMNATY
- I - FORMATOWANIE DYSKIETKI [Y/N] Y-TAK; N-NIE
- M - MOŻLIWOŚĆ NAGRANIA NA DRUGĄ DYSKIETKĘ WYBRANYCH PLANIŻ
- P - USTAWIANIE POZIOMU OD KTÓREGO CHCESZ ROZPOCZĄĆ GRĘ. PO DOKONANYM WYBORZE NACISNĄĆ RETURN.
- S - KASOWANIE LISTY WYNIKÓW [Y/N]

EDYTOR KOMNAT:

STEROWANIE KURSOREM:

↑ - I

↓ - M

→ - K

← - J

RYSOWANIE PLANIŻY:

1 - MUREK

2 - BETON

3 - DRABINKA

4 - PORĘCZ

5 - ZAPADNIA

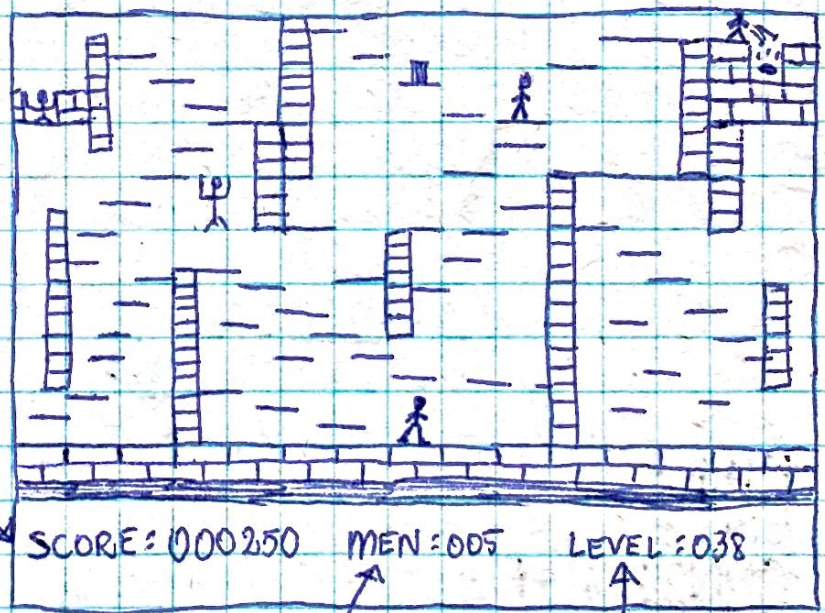
6 - DRABINKA POJAWIAJĄCA SIĘ PO ZEBRANIU SKRZYDEK.

7 - PACZKA

8 - GOBLIN

9 - GRACZ

0 - ŚCIERANIE / GUMKA



CONTROL + Q - POWRÓT DO GŁÓWNEGO EDYTORA / ZAKOŃCZENIE PROJEKTOWANIA
JEŻELI CHCESZ NAGRAĆ TĄ PLANIŻĘ NA DYSKIETKĘ NACISNIJ Y.