

Beetle Ju - pomoc.

Copyright (C) 2002 Alawar Entertainment. All Rights Reserved.
Copyright (C) 2002 OXXO Media. All Rights Reserved.

Zawartość:

1. Opis programu.
2. Obiekty w grze.
3. Klawiszologia.

Opis programu:

Beetle Ju jest grą, która powstała zainspirowana takimi grami jak Boulder Dash czy Old Digger. Grasz jako mały Beetle Ju (skrót od Junior), a Twoim zadaniem jest oczyszczenie Twojego domu przepełnionego złymi i perfidnymi potworami pojawiającymi się znikąd.

Twoją podstawową bronią są kamienie i granaty. Niszcz potwory upuszczając kamienie na ich głowy, ale bądź ostrożny kiedy kopiesz ziemię przy kamieniu, ponieważ mogą one spaść i ranić Ju. Granat eksploduje i niszczy wszystko dookoła, w momencie gdy w coś uderzy, bądź zostanie dotknięty. Po prostu rzuć nim w potwora lub w przeszkodę, albo połóż go na ziemi, a on eksploduje w momencie, gdy potwór będzie chciał go pchnąć. Liczba granatów jest ograniczona, ale możesz je uzupełnić pobierając bonusy. Kiedy Ju pokona potwory lub po prostu przejdzie korytarze, straci całą swoją energię witalną. Może ją jednak odzyskać przez zjedzenie jagód, arbuzów lub innych pyszności, które znajdzie podczas wędrówki.

Przedmioty w grze:

Gracz

Beetle Ju jest małym żuczkiem, którego dom jest pełen złych i niebezpiecznych potworów, które się pojawiają nagle. Pomóż Ju w pozbyciu się nieproszonych gości.

Granaty

Podstawowa i najbardziej efektywna broń, jaką Ju może użyć, aby pozbyć się tych potworów. Mowa o puszcze zwykłego sprayu, który wybucha, gdy się nią uderzy lub ją przyciśnie i która niszczy wszystko, co jest dookoła. Jeśli chcesz użyć granatu, rzuć go z bezpiecznej odległości prosto pod nogi potworów lub prosto pod przeszkody. Możesz również położyć puszkę na ziemi, a ona wybuchnie wtedy, gdy potwór będzie się starał ją popchnąć. Masz ograniczoną liczbę granatów, ale możesz uzupełniać zapasy Twojej broni przez zbieranie bonusów napotkanych w najbardziej niedostępnych miejscach korytarzy. Liczba granatów będzie wyświetlana w lewym rogu ekranu.

Jedzenie

Kiedy Ju pokona potwory lub po prostu przejdzie korytarze, straci całą swoją energię witalną. Może ją jednak odzyskać przez zjedzenie jagód, arbuzów lub innych pyszności, które znajdzie podczas wędrówki. Zielony pasek z sercem wskazuje na pozostałą energię JU.

Picie

Ju otrzymał przepis na napój od swoich przodków. Po wypiciu go, Ju staje się odporny na jakiś czas na rany zadawane przez potwory. Podczas gdy napój będzie utrzymywał swoje właściwości, możesz zobaczyć niewidoczną aurę otaczającą Ju. Kiedy cała aura zniknie, oznaczać to będzie, że płyn stracił już swoje magiczne właściwości.

Potwory niebieskie

Są to pierwsi i być może najwięksi wrogowie Ju. Niebieskie potwory zawsze chodzą po ścianach i zawsze próbują skręcić w lewo, gdy tylko napotkają jakąś przeszkodę na drodze. Atakują one wszystko, co znajdzie się na ich drodze. Aby przejść na następny poziom Ju musi zniszczyć wszystkie niebieskie potwory znajdujące się na bieżącym poziomie. Licznik znajdujący się po prawej stronie ekranu wskazuje liczbę pozostałych potworów.

Cactusus

Ten potwór jest bardziej przebiegły i niebezpieczny niż poprzedni. Nie jest takie proste złapanie go. Cactusus jest znacznie mądrzejszy niż Niebieski potwór. Atakuje tylko Ju i ignoruje wszystkie inne obiekty. Gdy napotka przeszkodę, może obracać się w lewo, w prawo i do tyłu. Licznik znajduje się w prawym rogu ekranu i wskazuje on liczbę pozostałych do złapania potworów. Musisz zniszczyć wszystkie potwory, aby zacząć następny poziom.

Granaty

Pudełko z granatami. Weź je i dodaj granaty do swoich zapasów.

Butelki

Butelki z kwasem mogą być silną bronią w rękach zdolnego gracza, ale pamiętaj, musisz być ostrożny. Kwas wybucha, gdy butelka spadnie lub gdy wybucznie granat znajdujący się obok.

Kamienie

Kamienie mogą również służyć za broń. Ju może zniszczyć potwory przez rzucanie kamieni na ich głowy lub przez wywoływanie wybuchów obok nich. Uważaj z kamieniami! Kiedy kopiesz ziemię obok kamienia, mogą one spaść i ranić Ju.

Biomass

Niebezpieczna bakteria przyniesiona do świata Ju przez obcych. Biomass nie jest niebezpieczna, gdy nie znajduje się na zewnątrz. Jednak gdy komórka, w której się ona znajduje, zostaje otwarta, zaczyna szybko rosnać i niszczy wszystko, co napotka na drodze. Lepiej trzymaj się z daleka od tej mistycznej, pozaziemskiej substancji.

Mina

Niebezpieczny środek wyprodukowany przez potwory, aby zniszczyć wszystkie żyjące istoty. Gdy jest nieaktywna, wygląda jak niegroźny balon. Ale gdy tylko ją dotkniesz, przekształca się ona w ogromną bombę. Gdy potwory wymyśliły tę technologię, nie przypuszczały, że mina może być bronią wykorzystywaną przeciwko nim. Ju jednak nauczył się obsługiwać miny i teraz jest ona jedna z najlepszych jego broni.

Drzwi

Dawno temu przodkowie Ju wybudowali kilka tajemnych pokoi w domu. Za tajemnymi drzwiami Ju może znaleźć jedzenie. Musisz być bardzo ostrożny za drzwiami, ponieważ przypadkowy wybuch może zablokować wejście do tych pokoi na zawsze.

Jasna komórka

Potwory nie mogą się przechodzić przez tą komórkę, ale Ju może iść do nich, przechodząc przez nią.

Blok ceglowy

Ju nie może przebić się przez ten blok, ale może zniszczyć go za pomocą jakiegokolwiek eksplozji.

Żelazny Blok

To jest najbardziej trwały obiekt w domu Ju. Blok jest zrobiony z bardzo twardego żelaza odziedziczonego od przodków i nie ma sposobu na zniszczenie go.

Starożytne skarby

Te skarby zostały ukryte w ziemi bardzo dawno temu. Ju przyniósł je i dodał do swojej kolekcji, aby zdobyć dodatkowe punkty.

Pociski sprayowe

Kolejny przedmiot, który Ju przejął od walczących wrogów. Zdolny gracz może sprawić, że staną się one efektywną bronią zwalczającą potwory w wąskich przejściach.

Duża bomba

Najmocniejsza z broni wymyślonych przez starożytną cywilizację. Aby użyć bomby połóż ją blisko grupy potworów i uciekaj!

Zamrażalnia

To jest tajemnicza broń wymyślona przez cywilizację Ju. Kiedy te urządzenie zostanie uaktywnione, to będzie zamrażać wszystkich wrogów. W taki sposób Ju może zwalczyć kilka z potworów i zainstalować pułapki dla reszty.

Antygravitacja

Najbardziej mroczny i mistyczny fenomen podziemnego świata. Kiedy zostanie on zaktywizowany, grawitacja całkowicie zniknie i wszystkie obiekty zaczną latać.

Teleport

Naciśnij przyciski na tym urządzeniu, aby poruszać się z jednej części domu do innej.

Klawisze sterowania:

kursory - ruch; **spacja** - strzał; **return** - następna broń. **1, 2, 3** - wybór broni.

Wydawca:

PLAY

WWW: www.play.com.pl

E-Mail: pomoc@play.com.pl