

Lucasfilm и PRCA представляют

ЛЮДИ

ТКАЦКИЙ СТАНОК



Проект RuSCUMM (PRCA) представляет  
 ЛЮМ: ТКАЦКИЙ СТАНОК  
 (LOOM)  
 Версии PC-EGA и FM-Towns  
 Copyright © 2007 RuSCUMM (PRCA)  
 Веб-сайт: <http://www.questomania.ru/prca/>  
 E-mail: [lucasarts@mail.ru](mailto:lucasarts@mail.ru)  
 РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

1. Введение .....	2
2. Из истории версий игры .....	4
<b>2.1. PC-EGA</b> .....	4
<b>2.2. FM-TOWNS</b> .....	4
<b>2.3. PC-VGA</b> .....	5
3. Установка патча и запуск игры .....	6
<b>3.1. PC-EGA</b> .....	7
<b>3.2. FM-TOWNS</b> .....	9
4. Об игре «Люм» .....	11
5. Установка уровня сложности игры .....	12
6. Игровой процесс .....	13
<b>6.1. Интерфейс и управление в игре</b> .....	13
<b>6.2. Что полезного можно сделать на острове Люм</b> .....	15
<b>6.3. Функциональные клавиши</b> .....	15
<b>6.4. Наша игровая философия</b> .....	16
<b>6.5. Несколько полезных подсказок</b> .....	16
7. Перечень авторов и переводчиков .....	18
8. Распространение и контактная информация .....	20
9. Послесловие переводчиков .....	21

## 1. Введение

**И**гра «Люм» (LOOM) принадлежит к числу классических игр «золотого века» LucasArts, но при этом и по сюжету, и по игровому процессу – хотя и будучи довольно лёгкой и короткой – она выделяется даже среди этой плеяды легендарных, овеянных славой шедевров игрового искусства.

Это единственная завершённая в рамках сотрудничества с LucasArts работа Брайана Мориарти (род. 1956), известного на Западе своими текстовыми приключениями для знаменитой Infocom конца 1980-х годов. Сегодня, спустя 17 лет после выпуска оригинальной версии «Люм», мы предлагаем её русский перевод и надеемся, что, несмотря на всё сравнительное техническое несовершенство этой удивительной игры, те, кто впервые знакомится с ней, смогут в полном объёме ощутить её непередаваемую атмосферу.

Можно перечислить несколько ключевых составляющих, которые делают «Люм» поистине уникальным явлением среди всех известных на сегодняшний день игр приключенческого жанра.

- оригинальная концепция геймплея: если классики графического приключения и создатели языка SCUMM, такие как Рон Гилберт, в поисках идеальной формы игрового процесса отказывались от ручного ввода текстовых команд в пользу фиксированного набора глаголов, Брайан Мориарти избавляет нас не только от слов-действий, но даже – неслыханно – от инвентаря! Всё взаимодействие игрока с миром – если не считать ходьбы и диалогов – происходит с помощью волшебных заклинаний, обретающих в данном случае форму «узоров» – сочетаний из четырёх нот, каждое из которых необходимо сначала найти и разучить. Такой подход не только оказывается чрезвычайно простым для усвоения, благодаря чему «Люм» является идеальной игрой для начинающих, но и позволяет в полной мере ощутить соответствие игрового процесса сюжетному наполнению этой волшебной «игры-фантазии». До сих пор подобный подход не был повторён ни в одной игре приключенческого жанра.
- интересный и проработанный игровой мир: история мира, в котором люди живут в отделённых друг от друга Великих Гильдиях, мира драконов и древних сказаний, мира, оказавшегося накануне апокалипсиса в 8021 году по местному летоисчислению, – не только выделялась и до сих пор выделяется своей оригинальностью, но и была тщательно разработана авторами. Ко всем изданиям игры (кроме позднейших компиляций) прилагалась своего рода предыстория – «аудио-драма», записанная на кассету или дополнительный компакт-диск и повествующая как о древней истории Гильдий, так и о событиях, непосредственно предшествующих игре. *(Мы не взяли на себя труд переозвучивать аудио-драму: вместо этого мы предлагаем вам прочесть перевод транскрипции этой записи).* Но, памятуя о прошлом, авторы игры не оставляют своим вниманием и будущего – в «Книге Узоров», в которой записываются встреченные в игре заклинания, упоминается значительная часть волшебных сочетаний звуков, не применяющихся в «Люме», – но предназначенных для его продолжений *(Подробнее см. в «Послесловии»)*.
- музыка П. И. Чайковского: редко какая игра может похвастаться музыкальным оформлением, вышедшим из под пера столь именитого классического композитора! А если учесть, что романтическая и таинственная атмосфера «Лебединого озера» как нельзя более соответствует сюжету игры, то мы получим одно из на редкость гармоничных и близких идеалу сочетаний звукового сопровождения, сюжетной линии и игрового процесса. *(В конце данного руководства приводится список музыкальных композиций, звучащих в игре.)*

## 2. Из истории версий игры

Помимо многочисленных адаптаций и локализаций на другие языки и игровые платформы, существуют три основные версии игры «Люм». Мы постараемся вкратце рассмотреть здесь преимущества и недостатки каждой из этих версий.

### 2.1. PC-EGA



*Оригинальная версия игры*

*Дата выпуска: 8 марта 1990 года*

*Носитель: гибкие диски (5¼ или 3½ дюйма)*

Эта версия игры является наиболее распространённой и, несмотря на устаревшую графику и неидеальный звук, остаётся своего рода эталоном для сравнения с остальными вариантами. Вскоре после её издания был выпущен дополнительный диск, улучшающий музыкальное оформление и позволяющий проигрывать звуковую дорожку с MIDI-модулем Roland или MT-32 (такой «апдейт» сначала нужно было приобретать отдельно на диске, впоследствии он стал доступен в качестве бесплатного патча: <ftp://ftp.lucasarts.com/patches/pc/Loomup.exe>).

ЗА:

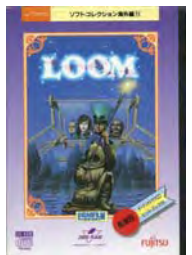
- базовая версия-эталон;
- полный текст диалогов;
- полная звуковая дорожка;
- сравнительная простота запуска на современных компьютерах.

ПРОТИВ:

- 16-цветная графическая палитра;
- отсутствие полноценного звукового сопровождения CD-качества.

**ВЫВОД:** даже качество EGA графики не отпугнёт ценителей от исторически первой версии игры!

### 2.2. FM-TOWNS



*Легендарный раритет: японская адаптация*

*Дата выпуска: 14 марта 1991 года*

*Носитель: CD*

В 1989 году японская компания Fujitsu выпустила домашний компьютер под названием FM-Towns, для которого в последующие несколько лет было портировано шесть игр LucasArts, причём некоторые, такие как «Zak McKracken» и «Люм», были значительно усовершенствованы по сравнению с их PC-EGA версиями, дабы соответствовать передовым на то время графическим и звуковым спецификациям новой платформы. На диске присутствовали как японская, так и английская версии игры. Однако, значительного распространения данный компьютер не получил,





и оригинальные экземпляры портированных игр являются в настоящее время чрезвычайной редкостью.

Эту версию получает в подарок каждый покупатель PC-VGA версии, купивший игру через Steam: <http://store.steampowered.com/app/32340/>.

#### ЗА:

- 256-цветная графика, включая «крупные планы» персонажей;
- полный текст диалогов;
- полная звуковая дорожка CD-качества;
- звуковые эффекты, отсутствующие в других версиях.

#### ПРОТИВ:

- в связи с разрешением 640x480 против оригинального 320x200 окно анимации занимает меньше места на игровом экране: графика выглядит несколько «сплюсненной»;
- лицензионные версии игры являются большой редкостью за пределами Японии, изредка появляясь на западных интернет-аукционах по цене от нескольких сотен долларов;
- запуск игры возможен только под ScummVM либо, с некоторыми сложностями, под специализированный эмулятор.

ВЫВОД: с незначительными оговорками, наиболее оптимальная версия среди всех имеющихся.

## **2.3. PC-VGA**



*Обратная адаптация японской CD-версии на PC, или “ради озвучки жертвуем всем остальным”*

*Дата выпуска: 10 февраля 1992 года.*

*Носитель: CD.*

В этой версии добавлена озвученная речь всех персонажей. К сожалению, в виду ограниченного объема диска разработчикам пришлось пожертвовать и львиной долей диалогов (подвергшихся сокращению), и музыкой (она звучит теперь лишь в сценках-роликах), и подавляющим большинством крупных планов персонажей (художники не смогли вовремя справиться с задачей синхронизации речи и анимации, добавлено лишь два новых относительно крупных плана одного из действующих лиц).

Эту версию игры можно приобрести на Steam за 4,99 долл.: <http://store.steampowered.com/app/32340/>



#### ЗА:

- 256-цветная графика;
- несколько усовершенствованная анимация персонажей;

- озвученные реплики действующих лиц (при участии актёров, записавших «аудиодраму» для оригинальной версии).

#### ПРОТИВ:

- сокращённый текст диалогов;
- урезанное музыкальное сопровождение;
- отсутствие подавляющей части «крупных планов» персонажей.

**ВЫВОД:** несмотря на свои достоинства, наименее привлекательная из всех версий. А поскольку наиболее весомым её преимуществом является наличие озвученной речи, задачу перевода которой PRCA по техническим причинам перед собой пока что не ставит, то это версия не выпускается на русском языке и не поддерживается данным руководством пользователя.

### 3. Установка патча и запуск игры

**П**редлагаемый патч выпускается в трёх вариантах, для русификации, соответственно, английских версий **PC-EGA 1.0** (3537), дата выпуска 08.03.1990, **PC-EGA 1.1** (3540), дата выпуска 16.03.1990, и **FM-Towns 1.0**, дата выпуска 14.03.1991.

В состав патча входят:

**loom\_ega\_1.0\_rus.exe** – программа-патч для LOOM PC-EGA 1.0;

**loom\_ega\_1.1\_rus.exe** – программа-патч для LOOM PC-EGA 1.1;

**loom\_fm\_1.0\_rus.exe** – программа-патч для LOOM FM-Towns 1.0;

**loom\_rus\_1.0\_readme.pdf** – данный файл – «Руководство пользователя»;

**loom\_rus\_1.0\_patterns.pdf** – «Книга Узоров»;

**loom\_rus\_1.0\_drama.pdf** – транскрипция «аудио-драмы»;

**loom\_rus\_1.0\_memories.pdf** – «Воспоминания Боббина» (официальное прохождение игры);

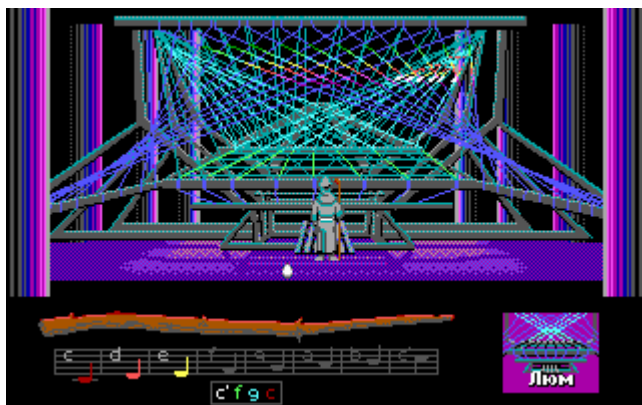
**file-id.diz** – файл-идентификатор.

Для установки патча, распакуйте архив **.rar**, поставляемый с данным руководством, запустите исполняемый **.exe** файл и следуйте инструкциям на экране. При возникновении проблем ищите поддержку на нашем сайте: [www.questomania.ru/prca](http://www.questomania.ru/prca).

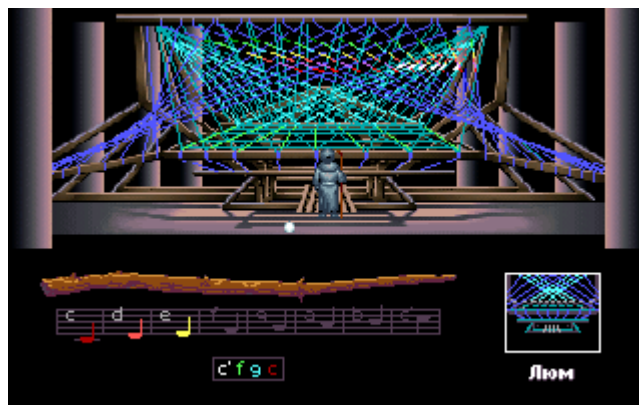
В случае русификации одной из двух версий EGA после запуска патча у вас получится русифицированная версия PC-EGA 1.2 – одна и та же для обеих исходных оригинальных версий.

**Внимание!** Если Вы не уверены, какая именно из двух EGA-версий находится в Вашем распоряжении, Вы можете уточнить это, запустив игру и нажав сочетание клавиш **Ctrl+V**. В любом случае, программа не позволит Вам установить патч на версию, отличную от предназначенной.

**Внимание!** Не рекомендуется использовать сохранённые игры английской версии с русскоязычной версией игры, и наоборот.



Версия PC-EGA



Версия FM-Towns

*Наглядное сравнение версий игры  
(снимки экрана приведены к одинаковым пропорциям)*

Процедура запуска игры различна для двух полученных версий.

### 3.1. PC-EGA

На сегодняшний день доступно три способа запуска игры.

**3.1.1. Запуск напрямую** – посредством оригинального программного файла **loom.exe**. Подобный способ запуска рекомендуется для систем **DOS** и **Windows 9x**.

Тем не менее, и в случае с **Windows 2000/XP** возможен удачный запуск игры, при условии использования звукового эмулятора **VDMSound** ([http://vdm\\_sound.sourceforge.net/](http://vdm_sound.sourceforge.net/)) либо, в тривиальном случае, при задании некоторых ключей запуска. Возможными опциями являются:

- c** – графика CGA
- t** – 16-цветная графика Tandy
- m** – графика MCGA
- e** – графика EGA
- v** – графика VGA (*хотя отображение будет всё равно в EGA*)
- k** – управление с клавиатуры (стрелками)
- j** – управление джойстиком
- mo** – управление «мышкой»
- i** – звук PC Internal Speaker
- ts** – звук Tandy
- g** – звук GameBlaster
- a** – звук AdLib или SoundBlaster
- 2d** – игра с использованием двух дисководов для гибких дисков

Например, для запуска игры с графикой CGA и звуком AdLib пишем в командной строке: **loom c a**.

Отдельно следует упомянуть опцию «**r**» – запуск игры с использованием звука **Roland** (MT-32): известны случаи беспрепятственного запуска игры из под Windows XP через эту опцию. Запуск игры с использованием звука Roland возможен только при наличии патча-апгрейда от LucasArts (в директории игры должны присутствовать файлы *82.lfl*, *83.lfl*, *84.lfl*, *85.lfl*). При запуске игры со звуковой дорожкой Roland перед началом игры проигрывается дополнительная музыкальная пьеса – «Увертюра».

**Внимание!** Сохранённые игры, сделанные при использовании звуковой дорожки Roland, *несовместимы* с сохранениями, произведёнными при запуске игры с другими опциями звука (и наоборот).

*Преимущества и недостатки данного способа запуска:*

ЗА:

- Отсутствие программ-посредников: Вы видите игру такой, какой её задумали разработчики;
- Наивысшее быстродействие;
- Максимальная простота запуска.

ПРОТИВ:

- слабая совместимость (особенно в отношении звука) с современными версиями Windows и, тем более, другими операционными системами;
- вероятность программных и аппаратных конфликтов и сбоев.

**ВЫВОД:** наиболее естественный и удобный способ запуска, к сожалению, не всегда доступный на современных машинах.

**3.1.2. Запуск через DosBox** – универсальный мультиплатформенный (Windows, Linux, MacOS, BeOS, OS/2, FreeBSD) эмулятор процессора **x86** и среды **DOS**, предназначенный для запуска старых игр и приложений (<http://dosbox.sourceforge.net/>). На данный момент программа продолжает совершенствоваться, текущий уровень аппаратной и программной эмуляции далёк от идеального, тем не менее, работа с играми LucasArts не вызывает нареканий. Интерфейс эмулятора (вернее, отсутствие такового) может вызвать некоторые затруднения у неподготовленного пользователя, поэтому можно порекомендовать несколько внешних оболочек, упрощающих настройку и запуск программ под DosBox (например, **D-Fend** – <http://members.home.nl/mabus>). При использовании данного эмулятора Вы получаете возможность запустить файл **loom.exe** классическим способом, применяя перечисленные в предыдущем параграфе опции. Звук AdLib и Roland работают под DosBox одинаково хорошо (не забывайте только о несовместимости сохранённых файлов!).

*Преимущества и недостатки данного способа запуска:*

ЗА:

- мультиплатформенность и совместимость с современными компьютерами;
- максимально возможная идентичность непосредственному запуску.



**ПРОТИВ:**

- недостаточное быстроедействие на маломощных компьютерах;
- необходимость запуска и настройки дополнительных программ.

**ВЫВОД:** гарантированный запуск с минимальными неудобствами.

**3.1.3. Запуск через ScummVM** – мультиплатформенный (Windows, *Linux*, MacOS, BeOS, PlayStation 2, PSP, PalmOS, OS/2, Nintendo DS и многое другое!) интерпретатор игр **LucasArts**, а также некоторых других разработчиков (<http://www.scummvm.org/>). Вам потребуется указать директорию игры, затем Вы по своему желанию можете изменять опции запуска.

Чтобы запустить игру со звуковой дорожкой Roland (и дополнительной «Увертюрой»), – естественно, при наличии патча-апгрейда, – в установках игры (“Edit Game...”) выберите вкладку ‘Audio’, поставьте флажок ‘Override global audio settings’ и в поле ‘Music driver’ укажите “Windows MIDI”.

**Внимание!** Версии ScummVM 0.9.0 и 0.9.1 некорректно работают с русифицированной игрой: отказываются обнаруживать игру при наличии в её директории файлов апдейта Roland и требуют проверки легальности копии посредством ввода кода, размещённого на страницах оригинального англоязычного руководства пользователя. Рекомендуем использовать для запуска игры программу версии 0.8.0 или же сборку (Daily Snapshot), выпущенную после 2-го мая 2007 года (а также любую более позднюю стабильную версию).

*Преимущества и недостатки данного способа запуска:*

**ЗА:**

- полная аппаратная и платформенная независимость;
- расширенные настройки, технически усовершенствованный интерпретатор.

**ПРОТИВ:**

- несовместимость формата файлов сохранения с оригинальными и сохранениями других версий ScummVM;
- отсутствие русскоязычного интерфейса;
- менее, чем стопроцентная поддержка игры: возможны незначительные графические aberrации.

**ВЫВОД:** комфортная игра, не требующая смены привычной для Вас платформы, однако, имеющая свои капризы.

## **3.2. FM-TOWNS**

На сегодняшний день теоретически существуют два способа запуска игры.

**3.2.1. Запуск через ScummVM** – мультиплатформенный (Windows, *Linux*, MacOS, BeOS, PlayStation 2, PSP, PalmOS, OS/2, Nintendo DS и многое другое!) ин-

терпретатор игр **LucasArts**, а также некоторых других разработчиков (<http://www.scummvm.org/>). Вам потребуется указать директорию игры, после чего в появившемся списке выбрать опцию **Loom (FM-Towns/FM-Towns)**. К сожалению, в виду редкости лицензионных копий игр под FM-Towns разработчики ScummVM лишены стимула доводить поддержку этой версии игры до идеального уровня. Официально объявлено наличие нескольких ошибок эмуляции «Люм» (FM-Towns): несоответствие теней от шрифта и определённые искажения в отображении графических эффектов. Вам также потребуется некоторая дополнительная настройка (см. ниже, в разделе «Установка уровня сложности игры»).

*Преимущества и недостатки данного способа запуска:*

ЗА:

- единственный достоверно рабочий способ запуска версии FM-Towns.

ПРОТИВ:

- необходимость дополнительной настройки;
- отсутствие русскоязычного интерфейса;
- менее, чем стопроцентная поддержка игры: ошибки в отображении графических эффектов и теней от текста.

ВЫВОД: другой альтернативы практически нет!

3.2.2. Запуск через UNZ – специализированный эмулятор компьютера FM-Towns (<http://members.at.infoseek.co.jp/townsemu/>). Увы, данный способ запуска является чисто теоретическим: Вам потребуется оригинальная версия игры для FM-Towns, с которой нужно снять образ диска, после чего можно будет отредактировать этот образ, заменив английские файлы пропатченными русскими. Далее настраиваем эмулятор, запускаем изменённый русифицированный образ диска с помощью драйвера виртуального лазерного привода – и готово!

ЗА:

- максимально возможная идентичность непосредственному запуску.

ПРОТИВ:

- трудности приобретения оригинального диска игры версии FM-Towns;
- сложность настройки эмулятора;
- несовершенная поддержка игры (некритические ошибки в отображении графики);
- проблематичность создания русифицированного образа диска.

ВЫВОД: наиболее трудоёмкий способ запуска, вознаграждаемый, однако, оригинальным интерфейсом ОС FM-Towns и чувством трепетного восторга от пользования раритетной системой.

Далее предлагаем Вам текст оригинального руководства пользователя игры (версия PC-EGA).

## 4. Об игре «Люм»

**В** игре *Люм* Вам предлагается взять на себя роль Боббина Потёртый Ворс, юноши, который только что достиг совершеннолетия в сказочном мире, находящемся на грани катастрофы. Овладевая традициями магического знания, Вы предпримете путешествие, преисполненное опасностей и неожиданностей, увидите далёкие и прекрасные земли, заведёте новых друзей, разрешите многие загадки, наберётесь опыта и сил, – с необратимыми последствиями соткав свою собственную судьбу.

*Люм* во многом непохож на традиционные «игры-приключения». Цель этой игры – предоставить Вам возможность принять участие в развёртывании сказочного сюжета, дающего богатую пищу воображению. Это не ролевая игра (хотя она и включает в себя элементы таковой) и не сборник головоломок. Встречающиеся загадки достаточно просты и предназначены для того, чтобы помочь Вам в полной мере ощутить свою вовлечённость в рассказываемую историю, а не для того, чтобы любой ценой озадачить Вас и растянуть время прохождения.

Вы не сможете зайти в тупик, играя в *Люм*. Мы старались сделать так, чтобы Вы никогда не смогли оказаться в безвыходной ситуации. Если Вы не уверены, что нужно делать дальше, помните: решение всегда рядом. Вам нет нужды постоянно сохранять и загружать игру, чтобы с энного раза наконец добиться успеха (хотя, при желании, Вы можете сохранять игру сколько угодно). Не бойтесь экспериментировать. Ничто в игре не может Вас «убить». Если Вы действительно застряли, попросите кого-нибудь о помощи. Рано или поздно решение станет очевидным!

Что самое главное, *Люм* был сделан для того, чтобы Вы *прошли* игру, а не бросили её на полку, едва дойдя до половины. Мы потратили много времени и сил на создание этих дисков. Мы надеемся, что Вы получите удовольствие от игры!

**Прослушайте аудио-драму!**\* Она расскажет Вам всё, что нужно знать для того, чтобы исполнить роль Боббина и получить представление о мире, в котором он живёт. Если Вы ознакомитесь с этой записью **перед** началом игры, Вам будет легче понять сюжет во всей его полноте. Вы также получите более ясное представление о том, как Боббин может ткать магические узоры, чтобы изменять окружающую его реальность.

**Прочитайте «Книгу узоров»!** В ней содержатся интересные и полезные сведения о магической силе, которой Вы вскоре будете обладать.

**Дочитайте до конца это руководство!** «Люм» по своему интерфейсу и игровому процессу совсем не похож на другие игры-приключения. Уделите время изучению его особенностей.

**Такова Ваша роль...** Вы направляете действия Боббина Потёртый Ворс, неопытного члена Гильдии Ткачей. В начале сюжета Боббину не так уж много известно о могуществе Ткачей и о его применении. По мере того, как он сталкивается со всё более сложными задачами и преодолевает их, Боббин становится более умелым Ткачом.

---

\* Или прочитайте прилагаемый русский перевод транскрипции аудио-драмы! Англоязычный оригинал аудиозаписи можно найти на сайте: <http://s-island.mixnmojo.com/loom.php>.

Если это Ваше первое компьютерное приключение, приготовьтесь к некоторым приятным трудностям. Будьте терпеливы, если Вы не можете сразу разрешить некоторые загадки. Если Вы застряли, возможно, Вам нужно прежде решить другую загадку или обнаружить новый музыкальный узор. Но не бросайте игру, *используйте своё воображение* – и с Вашей помощью Боббин постигнет секреты Люма!

Мы составили *Книгу узоров*, чтобы помочь Вам разучить магические узоры, открываемые Ткачами на протяжении тысячелетий. По мере того, как Боббин исследует свой мир, некоторые его действия отзываются музыкальными нотами или **нитеями**. Обращайте внимание на эти нити – они всегда встречаются в сочетаниях из четырёх нот; такие сочетания Ткачи называют **узором**. Как рассказывает *Книга узоров*, у каждого из них имеется свой неповторимый эффект, и открытие предназначения каждого узора является ключом к разрешению загадок мира Люма. По мере того, как Боббин находит новые узоры, записывайте соответствующие нити (по четыре на каждый узор) для будущего применения. **В «Книге узоров» обязательно пишите карандашом!** Каждый раз при начале новой игры нити любого узора могут оказаться отличными от версии из предыдущей игры.

## 5. Установка уровня сложности игры

**П**осле запуска игры Вам будет предложено выбрать один из трёх уровней мастерства. От избранного уровня зависит, каким будет интерфейс в игре.

**На уровне «Стандарт»**, когда Вы слышите или сплетаете музыкальную нить, в унисон ей загорается соответствующая часть посоха. Музыкальный звукоряд под посохом поможет вам определять слышимые нити. Используйте стандартный уровень, если Вы уже знакомы с «Люмом» или другими компьютерными приключениями.

**На уровне «Ученик»** при звучании нити под посохом появляется рамка, в которой «записываются» четыре ноты и отображаются, для Вашего удобства, соответствующие им буквы. При нажатии на рамку отображаемые в ней ноты будут проигрываться в той же последовательности, как если бы Вы сами соткали их с помощью посоха. Уровень «ученика» идеально подходит для новичков в компьютерных играх или для тех, кто желает ознакомиться с «Люмом» прежде, чем испытать иные уровни.

**На уровне «Знаток»** посох не светится в ответ на музыкальные нити (кроме тех, которые Вы соткали сами). Отсутствует также и звукоряд, который помог бы Вам распознать слышимые ноты. Вам придётся проходить игру буквально на слух!

**Примечание:** Игроки, которые отважатся играть в «Люм» на уровне «знатока», вознаграждаются дополнительной анимированной сценой ближе к концу игры. Эта сцена не появляется при игре на других уровнях.

**Внимание!** При запуске версии FM-Towns посредством ScummVM Вам не предлагается выбрать уровень: Вы попадаете непосредственно в игру. Установка уровня потребует вручную прописать в файле настроек **scummvm.ini** (как правило, он находится в системном каталоге Windows) – в разделе данной игры (например, [loom-Townsrul]) следует добавить строку с оператором `boot_param=n`, где `n = 0` (уровень «Ученик»), `1` (уровень «Стандарт») или `2` (уровень «Знаток»). Если данная строка отсутствует, игра автоматически запускается на уровне «Ученик».

## 6. Игровой процесс

### 6.1. Интерфейс и управление в игре

После титульного экрана игры и вступительного ролика перед Вами оказывается Боббин, стоящий на вершине скалы, с которой видно весь остров Люм. Вы начинаете направлять его действия, как только он закончит говорить и повернётся к Вам лицом.

Экран разделён на следующие части:



**1) Окно анимации** – самая большая часть экрана. Здесь происходит действие игры. Вам показан вид комнаты или местности, в которой находится Боббин, «с точки зрения камеры».

**2) Посох** – волшебный посох Старейшин, изображённый под окном анимации. Посох жизненно необходим для Боббина, так как он позволяет ткать узоры, тем или иным образом воздействующие на окружающий его мир. *Помните: Боббину сначала надо найти посох, чтобы он появился в нижней части экрана!*

**3) Квадрат активного предмета** в нижнем правом углу экрана. Когда курсор наводится на предмет на экране, который можно как-либо использовать, в этом квадрате отображается иконка, представляющая этот предмет.

**Чтобы переместить Боббина**, передвиньте курсор в окно анимации, укажите ему место назначения и нажмите левую клавишу мыши. Если Вы укажете на открытую дверь и нажмёте клавишу, Боббин войдёт в неё.



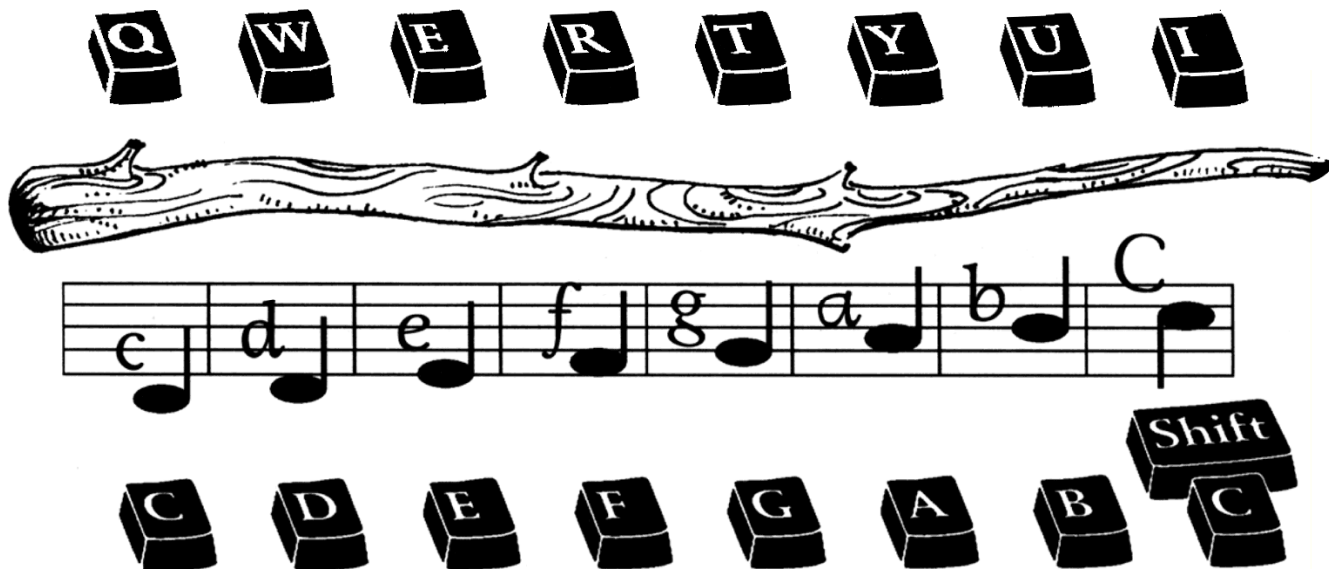
**Чтобы изучить или использовать объект**, укажите на него и нажмите двойным кликом клавишу мыши, или же нажмите на его иконку в квадрате активного предмета. Некоторые объекты, если их таким образом активировать, издадут звук узора (или части узора). Боббин **должен** стоять рядом с объектом, чтобы рассмотреть его или соткать на нём узор. Вы поймёте, что стоите рядом с объектом, когда его название появится под иконкой в квадрате активного предмета. Вы можете отменить выбор объекта в этом квадрате нажатием клавиши **ESC**.

**Чтобы соткать узор**, укажите и нажмите на каждую ноту на посохе в нужной последовательности. Например, если Вы встретите в игре определённую последовательность музыкальных звуков, например, До - Ре - Ми - До (в буквенном обозначении C D E C), Вам нужно будет сначала записать эту последовательность в «Книге узоров» рядом с описанием соответствующего узора. Затем Вы можете попробовать соткать этот узор сами, указав на объект на экране, подождя, пока Боббин подойдёт к нему, и повторив эти самые четыре ноты на посохе.

Воспроизвести музыкальный узор Вы можете несколькими способами:

- 1) набирая на клавиатуре буквенные обозначения нот (см. рисунок ниже);
- 2) набирая на клавиатуре альтернативный набор обозначений – буквы от «q» до «i» включительно (см. рисунок ниже);
- 3) нажимая мышкой на соответствующие части посоха (на всех уровнях сложности);
- 4) нажимая мышкой на изображение нужных нот на экране (на уровнях «стандарт» и «ученик»);
- 5) если Вы желаете применить на объекте последний слышанный Вами узор, можно также нажать на рамку под посохом (уровень «ученик»).

**Примечание:** Если Вы начали ткать узор и хотите его отменить, Вы можете нажать **ESC**.



**По ходу игры иногда будут проигрываться "ролики"** – небольшие анимированные сцены, в которых могут содержаться подсказки и сведения о персонажах (как, например, в начале игры, когда Боббина будит нимфа-посланник). Во время

просмотра сценки-ролика Вы не можете направлять действия героя, и курсор исчезает с экрана.

## 6.2. Что полезного можно сделать на острове Люм

**Прикоснитесь к листу** на дереве, возле которого стоит Боббин в начале игры. (Вы можете «прикоснуться» к листу, переместив на него курсор и дважды нажав на клавишу мыши; вместо повторного нажатия на лист можно также нажать на его иконку в «квадрате активного предмета»).

**Пройдите к Святилищу Старейшин**, которое находится в крайней левой палатке деревни. Внутри Вы найдёте три гобелена, о которых Боббин может Вам рассказать. Вы также обнаружите там Старейшин, занятых жарким спором, и Ткацкий станок Люм, который и дал название всей игре.

**Поднимите посох**, который обронил Старейшина Атропос. Вам необходим этот предмет, чтобы пройти игру.

**Откройте лебяжье яйцо**, в которое превратилась Мыканица. Нажмите дважды на яйцо, чтобы услышать Узор Открывания. Затем, используя посох, сплетите этот узор на самом яйце.

**Пройдите в шатёр Мыканицы** – крайний справа, в конце деревни. Здесь Вы найдёте склянку, полную красителя, и котёл с кипящим красителем. Изучая и используя все эти предметы, можно проделать интересные и поучительные действия. Не забудьте держать под рукой карандаш!

## 6.3. Функциональные клавиши

**Чтобы сохранить свое положение в игре**, так чтобы Вы могли выключить компьютер и позднее продолжить с того же места, используйте опцию сохранения. Просто нажмите клавишу **F5**, связанную с функцией Сохранения/Загрузки.

**Примечание:** эта опция не работает во время роликов и разговора (за исключением запуска через ScummVM).

**Чтобы загрузить сохранённую игру**, используйте клавишу Сохранения/Загрузки в любой момент в течение игры, кроме как во время роликов.

**Чтобы пропустить сценку-ролик**, нажмите клавишу **ESC**. При повторном прохождении игры Вы можете пожелать воспользоваться этой функцией, чтобы пропустить уже виденные Вами ролики, включая вступительный. Однако анимационные сценки стоит посмотреть по меньшей мере один раз, так как в них содержится важная информация.

**Чтобы начать игру сначала**, нажмите клавишу **F8**.

**Чтобы приостановить игру**, нажмите **ПРОБЕЛ**. Нажмите его снова, чтобы возобновить игру.

**Чтобы включать и выключать звук**, нажмите клавишу **F6**.

## Функциональные клавиши

Сохранить или загрузить игру	<b>F5</b>	(Только если виден курсор)
Пропустить сценку-ролик	<b>ESC</b>	
Начать игру сначала	<b>F8</b>	
Поставить игру на паузу	<b>ПРОБЕЛ</b>	
Управление звуком	<b>F6</b>	(Первое нажатие выключает музыку, но оставляет включёнными звуковые эффекты. Второе нажатие выключает весь звук. Третье нажатие включает и звук, и музыку.)
Включение/выключение улучшенного качества анимации	<b>F7</b>	(Отключает фоновую анимацию игры для повышения скорости на маломощных компьютерах)
Управление скоростью текста:		
Быстрее	<b>&gt;</b>	(Shift .)
Медленнее	<b>&lt;</b>	(Shift ,)
Мгновенное позиционирование картинки	<b>ALT i</b>	(Используйте, если картинка перемещается слишком медленно)
Включение мышки	<b>ALT m</b>	
Включение джойстика	<b>ALT j</b>	(Не забудьте сначала откалибровать джойстик)
Выход из игры	<b>ALT x</b> или <b>CTRL c</b>	
Номер версии	<b>CTRL v</b>	

## 6.4. Наша игровая философия\*

Мы убеждены, что Вы покупаете игры для получения удовольствия, а не для того, чтобы получать подзатыльник каждый раз, когда Вы делаете что-то не так. Поэтому игра не станет останавливать Вас, если Вы пожелаете сунуть свой нос в ещё не посещённую Вами местность. В отличие от общеизвестных компьютерных приключений, Вам не приведётся падать со скалы, сойдя с тропинки, или умирать, неосторожно взяв в руки острый предмет.

Мы считаем, что Вам будет приятнее решать игровые загадки, исследуя и открывая, а не умирая тысячу раз кряду. Мы также считаем, что Вам будет интереснее проводить время, включаясь в сюжет, а не перебирая вручную всевозможные синонимы желаемого действия, пока не посчастливится наткнуться на понятное компьютеру наименование определённого предмета.

## 6.5. Несколько полезных подсказок

- Для многих головоломок существует несколько способов решения. Более того, некоторые действия в *Люме* вовсе и не являются головоломками, это просто необязательные действия, совершаемые ради интереса.

\* В этом небольшом параграфе авторы игры изложили исповедуемые ими принципы игростроения, полемически направленные против конкурирующей фирмы *Sierra*.

- *Люм* – игра, которая вознаграждает любопытство. Вы можете исследовать всё подряд – не бойтесь экспериментировать с обнаруженными по ходу узорами и обязательно записывайте их в «Книгу узоров»!
- В начале игры Боббин не сможет проигрывать все ноты на посохе. Только набравшись опыта, он сможет ткать более сложные узоры.
- Записывая в «Книге узоров», обязательно пользуйтесь карандашом! Каждый раз при запуске новой игры нити любого узора могут оказаться отличными от тех, что встречались Вам при предыдущем прохождении игры.
- Если Вы желаете ускорить прохождение, читайте прилагаемый русский перевод «Воспоминаний Боббина»!

## 7. Перечень авторов и переводчиков

*LucasFilm Games представляет  
«Люм: Ткацкий станок»*

*Игра-фантазия Брайана Мориарти*

*Музыка П. И. Чайковского из балета «Лебединое озеро» (1875)*

*Перечень встречающихся в игре композиций и их соответствие частям балета*

1.	Увертюра*	Действие 2, № 10 – Сцена (Moderato)
2.	Главная тема	Действие 1, № 4 – Pas-de-trois: I. Интрада (Allegro)
3.	Совет Старейшин	Действие 4, № 27 – Танцы маленьких лебедей (Moderato)
4.	Хрустальный город	Действие 2, № 13 – Танцы лебедей (IV. Allegro moderato**)
5.	Гильдия пастухов; Пещера дракона	Действие 1, № 6 – Pas d'action (Andantino quasi moderato; Allegro)
6.	Кузница	Действие 1, № 4. – Pas-de-trois: IV. Moderato
7.	Собор	Действие 1, № 4. – Pas-de-trois: II. Andante sostenuto
8.	Заключительная сцена	Действие 4, № 29 – Финальная сцена (Andante; Allegro Agitato; Alla Breve; Moderato)

\* Проигрывается перед началом игры только при запуске PC-EGA со звуковой дорожкой Roland. В версии FM-Towns «Увертюра» присутствует как трек № 1.

\*\* Именно этот номер известен у нас под позднейшим наименованием «Танец маленьких лебедей» – не путать с предыдущей пьесой, названной так самим автором.

*Художник: Марк Феррари*

*Дизайн и анимация персонажей:*

*Гэри Уинник и Стив Парсел*

*Анимация видеоэффектов:*

*Кен Макклин, Гэри Уинник, Стив Парсел и Марк Феррари*

*Обработка музыки: Джордж Элистэр Сэнгер и Гэри Хэммонд*

*Аранжировка: Дэйв Хайес, Дэвид Уорхол, Эрик Хэммонд и Джордж Элистэр Сэнгер*

*Система программирования SCUMM:*

*Рон Гилберт и Арик Уилмандер*

*Дополнительное программирование: Калани Страйкер*

*Ведущий тестер: Кирк Ролстон*



*Тестирование:*

Брет Барретт, Терри Брэтчер, Том Кэнхэм, Эрик Кристенсен, Карла Грин, Йон Губман, Тони Си, Тим Хубер, Эрик Лиу, Маньяк Максо, Эзра Палмер-Персен, Элис Роузен, Дженни Суорд, Эйлин Тредвелл и Джудит Лючерио Тарчин

*Оформление лицевой стороны упаковки:* Марк Феррари

*Оформление оборотной стороны упаковки:* Дугалд Стермер

*Дизайн упаковки:* Рик Странд

*Дизайн руководства пользователя:* Марк Шепард

***Над версией FM-Towns работали:***

*256-цветная графика:* Эврил Харрисон, Джеймс Доллар, Стив Парсел и Майк Эберт

*Обогащение 256-цветной палитры:* Брент Андерсон

*Музыка CD:* Earwax Productions, Сан Франциско

*Звуковые эффекты:* Earwax Productions и Джим Лейтерман

*Издание Fujitsu Towns:* Джим Лейтерман, Дженни Суорд и Шон Кларк

*Ведущий тестер Fujitsu Towns:* Йон Ван

*Тестирование:*

Дейв Попович, Стивен Сондерс, Аарон Мусалски, Джеймс Хэмптон, Марк Картрайт и Джо Эшбурн

*Руководитель проекта Fujitsu Towns:* Дуглас Крокфорд

*Продюсер:* Грэгори Д. Хэммонд

*Генеральный менеджер и вице-президент Lucasfilm Games:* Стефен Д. Арнольд

*Директор по разработке программного обеспечения:* Акила Дж. Редмер

*Директор по маркетингу:* Даг Глен

*Директор по операциям:* Дэвид Фокс

*Менеджер по маркетинговым коммуникациям:* Мэри Бир

*Менеджер по производству и публикации:* Лиза Свэринген Латам

*Связи с общественностью:* Бетси Айрион и Ким Домино

*Административная поддержка:* Андреа Сигел, Стейси Ламьеро, Венди Бертрам, Меридит Кахилл, Дебби Ратто и Пола Хендриксен

*Благодарность* Ноа Фолстайну, Орсону Скотту Карду, Джеймсу Вуду, Каролин Натсон и Тому Скотту

*Особая благодарность* Джорджу Лукасу

### ***Над русской версией работали:***

#### PRCA

Юрий Мелков – перевод, тестирование, сопроводительные материалы;  
Фёдор Деревянский – руководство проектом, перевод, тестирование, графика, сопроводительные материалы,  
Илья Павловец – графика,  
Игорь Крейн – тестирование.

Выражаем благодарность неизвестному автору старой версии перевода игры на русский язык, а также всем участникам обсуждения нюансов перевода на форуме PRCA, и особенно Георгию Авалишвили ("Lagger").

Значки Долби и Долби-Д являются торговыми марками Лицензионной Корпорации "Лаборатории Долби". Люм, имена персонажей и все прочие элементы игры-фантазии являются торговыми марками LucasArts Entertainment Company.

## 8. Распространение и контактная информация

- патч является неофициальным проектом;
- все права на данный патч принадлежат его авторам;
- компания **LucasArts** не имеет никакого отношения к патчу;
- патч предназначен только для некоммерческого использования;
- распространение патча возможно только вместе с данным файлом-руководством;
- по вопросам распространения патча (размещения на сайтах, игровых сборниках и т.д.) свяжитесь с нами для получения разрешения.

ЛЮМ: ТКАЦКИЙ СТАНОК  
LOOM – Русская Версия  
Патч русификации V1.0 от 16/03/2007  
Copyright © 2007 RuSCUMM (PRCA)  
<http://www.questomania.ru/prca/>  
E-mail: [lucasarts@mail.ru](mailto:lucasarts@mail.ru)

На сайте Вы всегда можете найти свежую информацию по нашим проектам и поделиться своим мнением на форуме.

## 9. Послесловие переводчиков

Заключительная сцена игры «Люм» недвусмысленно намекает на продолжение. А сколько незаполненных нотных станков осталось в «Книге узоров»!.. Действительно, продолжений планировалось целых два – «Кузница», в которой главный героем должен был быть Ржавик, занятый поисками и освобождением захваченного Мёртвыми города Гильдии Кузнецов. Заключительная часть трилогии, «Паства», повествовала, по замыслу авторов, о судьбе Хлои, завершаясь изгнанием Третьей Тени, возвращением на Остров Люм всей Гильдии Ткачей во главе с Боббином и... свадьбой Хлои и Ржавика.

К сожалению, разработка продолжения была приостановлена: Брайан Мориарти сначала перешёл на работу в проект будущей *The Dig*, а затем покинул LucasArts. Достойной замены ему не нашлось, хотя сам Кен Вильямс, основатель и руководитель на то время основной компании-конкурента, *Sierra*, был настолько впечатлён игрой «Люм», что хотел выкупить авторские права на разработку следующей части по своему собственному плану, – но и этому проекту также не суждено было осуществиться.

Тем не менее, мы надеемся, что уникальная концепция «Люма», тщательно проработанный игровой мир не оставят равнодушными ни игроков-ветеранов, ни новое поколение наших соотечественников, которым наш перевод может помочь познакомиться с этим маленьким шедевром. И – кто знает? – возможно, Ткань Реальности ещё будет соткана заново...