

ПОТРАСАЮЩИЕ
ПРИКЛЮЧЕНИЯ
первоклассные
компьютерные
игры

AIRBORNE

FRANCE



10,0

ВЕРСИЯ

ИГРЫ ДЛЯ

SPECTRUM ZX

ОПИСАНИЯ

программ



Кроме того, что Вы держите в руках,

мы имеем еще **НЕИМОВЕРНОЕ** количество литературы для "ZX-SPECTRUM" и других популярных компьютеров и электронных устройств.
НАПРИМЕР:

описания системных и игровых программ;

языки программирования;

описания по сборке, настройке и ремонту различных типов игровых и полупрофессиональных компьютеров и телефонных серверов (АОН).

широкий выбор элементной базы, готовые АОНЫ (гарантия 6 месяцев);

игровые, системные, обучающие программы для "ZX-SPECTRUM" на кассетах и диске́тах (каждая кассета и дискета имеет свое описание);

РАССМОТРИМ предложения о сотрудничестве и оптовой закупке наших товаров и услуг.

Телефон для контактов: (095) 209 - 25 - 81 ; 495 • 55 • 57
127434, Москва-434 а/я 1, фирма "ISLAND".





Владельцам SPECTRUM

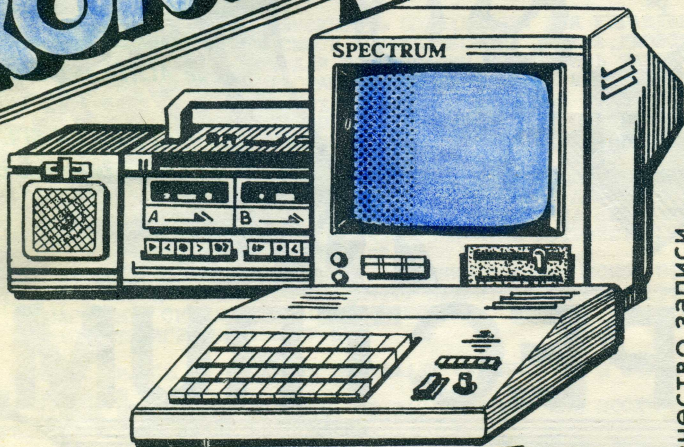
ЭТО ИМЕННО ТО,
ЧТО ВАМ НЕОБХОДИМО!

ПРОГРАММНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ КОМПЬЮТЕРОВ ТИПА
SPECTRUM

ИГРОВАЯ КАССЕТА

КОМПЛЕКТ ПК

ОПИСАНИЕ ПРОГРАММ



ВНИМАНИЕ!

За дефекты, возникшие вследствие небрежного обращения с кассетой (вскрытие кассеты, замена, склеивание пленки) у потребителя, фирма ответственности не несет.

Обмен кассеты не проводится.

отличное качество записи
на фирменных кассетах
минимальные цены

ПРОГРАММНЫЕ СРЕДСТВА
ДЛЯ КОМПЬЮТЕРОВ ТИПА
SPECTRUM

computer
production

A cartoon character with a large yellow face, a red nose, and a wide smile. He has dark, wavy hair with a red headband. He is wearing a green t-shirt with the letters 'ZX' on it. He is pointing his right index finger towards the bottom right of the frame. The background is a light blue with a pattern of small dots on the right side.

SPECTRUM

ЭТО ИМЕННО ТО, ЧТО ВАМ НЕОБХОДИМО!

E L I T E

1 ВСТУПЛЕНИЕ

ИТАК ВЫ НАЧИНАЕТЕ СВОЮ ВОЕВУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ И ДЕЛОВУЮ КАРЬЕРУ. ДЛЯ НАЧАЛА ВЫ РАСПОЛАГАЕТЕ КОРАБЛЕМ 'КОВРА-МК 3' И СУММОЙ В 100 КРЕДИТОВ. КОРАБЛЬ ОСНАЩЕН ТОПЛИВОМ, ДОСТАТОЧНЫМ ДЛЯ ГИПЕРПЕРЕХОДА НА 7 СВЕТОВЫХ ЛЕТ И ВООРУЖЕН ТРЕМЯ САМОНАВОДЯЩИМИСЯ РАКЕТАМИ, А ТАКЖЕ ПУЛЬСИРУЮЩИМ ЛАЗЕРОМ НА НОСОВОЙ НАДСТРОЙКЕ. В ИСХОДНОМ СОСТОЯНИИ ВЫ ПРИШВАРТОВАНЫ К СТАЦИИ У ПЛАНЕТЫ ЛАВЕ. 'КОВРА-МК 3' - НАИЛУЧШИЙ ИЗ ТРАНСПОРТНО-ВОЕВЫХ КОРАБЛЕЙ СРЕДНЕГО РАДИУСА ДЕЙСТВИЯ, СРЕДНЕЙ ГРУЗОПОДЪЕМНОСТИ. ЭТО ИДЕАЛЬНЫЙ КОРАБЛЬ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ВЗНЕСМЕНОВ.

КОРАБЛЬ ВЫСОКО МАНЕВРЕННЫЙ, ХОРОШО ДЕРЖИТ КУРС НА НА ГИПЕРПЕРЕХОДАХ. ОН ИМЕЕТ СИСТЕМУ ЗАЩИТНЫХ ПОЛЕЙ, ПИТАЮЩИХСЯ ОТ 4 ЭНЕРГЕТИЧЕСКИХ БЛОКОВ. ПИЛОТСКИЕ ЛИЦЕНЗИИ ВЫДАЮТСЯ ТОЛЬКО НА ПЛАНЕТЕ ЛАВЕ, ПОЭТОМУ ЭТО ИСКЛЮЧИТЕЛЬНОЕ, ГДЕ РАЗРЕШЕНО ТРЕНИРОВАТЬСЯ И РАССТЫКОВКЕ С ОРБИТАЛЬНОЙ СТАЦИЕЙ. ВОСПОЛЬЗУЕТЕСЬ ЭТОЙ ВОЗМОЖНОСТЬЮ.

ГРУЗОВОЙ ОТСЕК КОРАБЛЯ МОЖЕТ СОДЕРЖАТЬ 20 ОДНОТОННЫХ КОНТЕЙНЕРОВ, ОБЪЕМ МОЖНО УВЕЛИЧИТЬ ЗА СЧЕТ РАСШИРЕНИЯ ГРУЗОВОГО ОТСЕКА, ЧТО НЕ ВЛИЯЕТ НА МАНЕВРЕННОСТЬ КОРАБЛЯ. КОНТЕЙНЕРЫ ПРИКРЕПЛЕННЫ К ГРУЗОВЫМ КРОНШТЕЙНАМ.

2. НАЧАЛО РАБОТЫ

ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ ЗАГРУЗКИ, ВЫ УВИДИТЕ ВРАЩАЮЩИЙСЯ КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ. ЭТО 'КОВРА-МК 3', ИДЕНТИЧНАЯ ВАШЕЙ. НЕ ОБРАЩАЙТЕ ВНИМАНИЯ НА НАДПИСЬ 'LOAD NEW COMMANDER Y/N', А А НАЖМИТЕ КЛАВИШУ 'SPACE' ДЛЯ ПЕРЕХОДА НА ВТОРУЮ ТИТУЛЬНУЮ СТРАНИЦУ С ЭТОГО МОМЕНТА НАЧИНАЕТСЯ ИГРА, А НА ЭКРАНЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ ИНФОРМАЦИЯ, ОПИСЫВАЮЩАЯ СИТУАЦИЮ.

В ДАННОЙ ПРОГРАММЕ ИМЕЕТСЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОДКЛЮЧЕНИЯ ДЛЯ УПРАВЛЕНИЯ КОСМИЧЕСКИМ КОРАБЛЕМ В ОТКРЫТОМ КОСМОСЕ И СРЕДЬ ИЗ ЛАЗЕРА, ДВОЙСТИКОВ ТИПА CURSOR, KEMPSTON И SINKLATR 2. ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ПОДКЛЮЧИТЬ ТАКОЙ ДВОЙСТИК, НАДО ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ ЗАГРУЗКИ ПРОГРАММЫ ИЛИ ПОСЛЕ ТОГО, КАК ВЫ ПОГИБЛИ, КОГДА НА ЭКРАНЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ ЗАПРОС PRESS SPACE, COMMANDER И ВРАЩАЮЩИЙСЯ КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ, НАЖАТЬ ОДНУ ИЗ ЦИФРОВЫХ КЛАВИШ: 5 - ДЛЯ CURSOR ДВОЙСТИКА И 6 - ДЛЯ SINKLATR 2 ДВОЙСТИКА. ЕСЛИ ВЫ НАЖМЕТЕ ПРОВЕЛ, ТО ПО УМОЛЧАНИЮ УСТАНОВЛИВАЕТСЯ УПРАВЛЕНИЕ С КЛАВИАТУРЫ, ОПИСАНИЕ НИЖЕ В ДАННОЙ ИНСТРУКЦИИ, А ДЛЯ ПОДКЛЮЧЕНИЯ KEMPSTON ДВОЙСТИКА В ЭТОТ МОМЕНТ НЕОБХОДИМО НАЖАТИЕ КЛАВИШ НА КЛАВИАТУРЕ ДВИНУТЬ ЕГО РУКОЯТКУ ВЛЕВО. ПОДКЛЮЧЕНИЕ ДВОЙСТИКОВ УПРОЩАЕТ УПРАВЛЕНИЕ КОРАБЛЕМ, ОСОБЕННО В ВОЮ, И ЕСЛИ КОНЕЧНО НА ВАШЕМ КОМПЬЮТЕРЕ ИМЕЮТСЯ СООТВЕТСТВУЮЩИЕ РАЗЪЕМЫ ДЛЯ ПОДКЛЮЧЕНИЯ ЭТИХ УСТРОЙСТВ.

3. РАБОТА С КАССЕТОЙ.

ПОКА ВЫ НАХОДИТЕСЬ В ПРИСТЫКОВАННОМ СОСТОЯНИИ С КОСМИЧЕСКОЙ СТАЦИЕЙ, ВЫ МОЖЕТЕ ЗАПИСАТЬ СВОЕ ПОЛОЖЕНИЕ НА ЛЕНТУ. НАЖМИТЕ 'SYMBOL SHIFT' ПОЯВИТСЯ МЕНЮ:

1. ЗАГРУЗИТЬ СИТУАЦИЮ ОТЛОЖЕННОЙ ИГРЫ
2. ЗАПИСАТЬ ИГРУ НА ЛЕНТУ ИМЯ
3. ВЫХОД

ЭТО ЖЕ МЕНЮ ПОЯВИЛОСЬ ВЫ, ЕСЛИ ВЫ НАЖАЛИ КЛАВИШУ 'Y' В ОТВЕТ НА ВОПРОС 'LOAD NEW COMMANDER (Y/N)'.

ЗАГРУЗКА ДАННЫХ ПРЕДЫДУЩИХ ПОЛЕТОВ: ОТ ВАС ЗАПРОСЯТ ИМЯ ПОСЛЕ ЗАГРУЗКИ ВЫ СРАЗУ ПЕРЕИДЕТЕ К 2-МУ ВАНКУ ИНФОРМАЦИИ,

ЗАПИСЬ НА ЛЕНТУ ОТ ВАС ЗАПРОСИТ ИМЯ, ПОСЛЕ ЗАГРУЗКИ ВЫ ПОПАДАЕТЕ НА ИНФОРМАЦИЮ, ОТРАЖАЮЩУЮ ВАШ ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ.

4. СТРАНИЦА СОСТОЯНИЯ ИГРЫ

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ СВЕРХУ ИЗОБРАЖАЕТСЯ ИМЯ КОМАНДИРА. ДАЛЕЕ ИДЕТ СЛЕДУЮЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ:

PRESENT SYSTEM - ПЛАНЕТНАЯ СИСТЕМА, В КОТОРОЙ ВЫ СЕЙЧАС НАХОДИТЕСЬ.

HYPERSPACE SYSTEM - УКАЗЫВАЕТ НА КАКУЮ ПЛАНЕТНУЮ СИСТЕМУ В ДАННЫЙ МОМЕНТ НАТРОЕНА СИСТЕМА ГИПЕРПЕРЕХОДА.

FUEL: 3.5 LIGHT YEARS - ТОПЛИВО 3.5 СВЕТОВЫХ ГОДА.

CASH: 100 CR - НАЛИЧНЫЕ СРЕДСТВА: 100 КРЕДИТОВ

LEGAL STATUS: - ВАШ ПРАВОВОЙ СТАТУС. В НОРМАЛЬНОМ СОСТОЯНИИ ОН CLEAR, Т. Е. ГАЛАКТИЧЕСКОЙ ПОЛИЦИИ К ВАМ ПРЕТЕНЗИЙ НЕТ. ПО МЕРЕ СОВЕРШЕНИЯ ПРАВОНАРУШЕНИЙ, ОН МОЖЕТ МЕНЯТЬСЯ ОТ OFFENDER И ДАЖЕ ДО FUGITIVE. В ПОСЛЕДНЕМ СЛУЧАЕ ВЫ МОЖЕТЕ БЫТЬ АТАКОВАНЫ ПОЛИЦЕЙСКИМИ КОРАБЛЯМИ.

RATING: - ЗДЕСЬ ИЗОБРАЖАЕТСЯ ВАШ ВОЕВОЙ РЕЙТИНГ.

HARMLESS - НИЗШАЯ СТУПЕНЬ, ОЗНАЧАЕТ ВАШУ ПОЛНУЮ БЕЗВРЕДНОСТЬ ДЛЯ КОГО-ЛИВО. ПО МЕРЕ НАКОПЛЕНИЯ ВОЕВОГО ОПЫТА ВАШ РЕЙТИНГ БУДЕТ РАСТИ.

5. ВОЕВОЙ РЕЙТИНГ

для того, чтобы стать войцом класса 'elite', вы должны проявить искусство и огромное терпение, т.к. только с накоплением материальных средств в результате квалифицированных торговых операций вы сможете приобрести дополнительное вооружение и оборудование: лучевой лазер, дополнительные ракеты, энергетические бомбы, галактический гиперпривод, стыковочный компьютер и пр. вы будете жить со своим боевым рейтингом начав как harmless, вы перейдете к mortal harmless и так далее, по мере накопления боевого опыта, вы станете poor затем average, затем above average, competent, dangerous и наконец deadly. лишь очень немногие станут elite.

ваши победы будут автоматически фиксироваться и передаваться в галактический федеральный центр. пропорционально будет меняться ваш рейтинг.

управляйте кораблем аккуратно, действуйте мудро. помните, что другие пилоты могут попытаться увеличить свой рейтинг нападением на торговые корабли или на полицейские корабли класса verfers. если вы примете такую тактику (или начнете торговлю запрещенным товаром), то ваш боевой рейтинг может расти, но при этом будет расти, но при этом будет изменяться ваш статус: clear - offender - fugitive. вы можете стать врагом номер один и не сомневайтесь, вас не оставят в покое.

6. НАВИГАЦИЯ

в галактическую кооперацию входят более 2000 обитателей планет, разбросанных по 8-ми галактикам. политическая власть на планете - это важный фактор, который должен учитываться при навигации, поскольку многие планеты находятся в состоянии анархии и посещать их на плохом вооруженном корабле опасно. важным также является экономический профиль планеты.

ваша стратегия будет зависеть от ваших целей и задач, от того насколько вы готовы рисковать. чем больше рискуете путешествуя к опасным планетам или торгуя запрещенными товарами, тем быстрее заработаете средства и осястите свой корабль, но тем быстрее вы погибните. вскоре вы поймете что жизнь в мегалактическом пространстве - это вопрос баланса, и путь пиратства ведущий к быстрому повышению рейтинга, быстро приведет и к финалу.

в этой игре от вас, конечно потребуются способности войца но это не главное. умение размышлять и принимать решения здесь важны не менее.

7. УПРАВЛЕНИЕ НАВИГАЦИИ

клавиша 't' - карта галактики. при нажатии этой клавиши на экране появятся все обитаемые планеты галактики. здесь же обозначены ваши координаты. управляя курсором вы можете просмотреть данные на эти планеты в поисках выгодной торговой операции. управление курсором: s - вверх, x - вниз, n - влево, m - вправо. клавиша p - данные на планетные системы нажатием этой клавиши вызывается информация по какойлибо планете. имейте в виду что космическая администрация не несет ответственности за точность предлагаемой информации но опытный бизнесмен сам разрабатывает для себя критерии возможности использования информации.

ПРИМЕР ИНФОРМАЦИИ:

distance: 3.6 light years - расстояние до системы 3.6 световых лет.

economy: average agricultural - экономика: среднеразвитая аграрная.

government: democracy - тип правительства: демократия.

tech levels: 8 - технологический уровень 8.

population: 4.1 billion - население 4,1 миллиард.

gross productivity: 13120 mcr - совокупный общественный продукт: 13120 млн. кредитов.

average radius: 6155 km - средний радиус. ниже приводится краткий комментарий по основным особенностям планеты. теперь вновь нажмите клавишу 't' и вызовите карту галактики. малый курсор (крестик) указывает на ту планету, на которую вы настраиваетесь. большой курсор указывает ваше местоположение. окружность вокруг него показывает куда вы можете совершить гиперпереход с имеющимся у вас запасом топлива.

клавиша 'v' - возврат малого курсора к большому

клавиша 'o' - вызов локальной карты. это подробная карта, показывающая подробное расположение планетных систем, влияющих к месту вашей стыковки. поскольку 'ковра-мк 3' имеет топлива для гиперперехода не более чем на 7 световых лет, цель полета надо выбирать тщательно, проверяя себя по предлагаемой информации на звездные системы. если курсор выйдет за пределы экрана, возвращайте его клавишей 'v'.

клавиша 'd' показывает насколько далеко находится система влияющая к ма-

ЛОМУ КУРСУРУ.

8. ОРБИТАЛЬНЫЕ СТАНЦИИ 'КОРИОЛИС'.

КАЖДАЯ ИЗ ОБИТАЕМЫХ ПЛАНЕТ ИМЕЕТ НЕСКОЛЬКО КОСМИЧЕСКИХ СТАНЦИЙ 'КОРИОЛИС' НА ОРБИТЕ. ЭТИ СТАНЦИИ ЯВЛЯЮТСЯ НЕЙТРАЛЬНОЙ ТЕРРИТОРИЕЙ, КОТОРАЯ УПРАВЛЯЕТСЯ ОДНОВРЕМЕННО ГАЛАКТИЧЕСКИМ ЦЕНТРОМ РАЗВИТИЯ И АДМИНИСТРАЦИЕЙ ПЛАНЕТЫ. В ПОСЛЕДНИЕ ГОДЫ ПОЯВИЛИСЬ НОВЫЕ СТАНЦИИ В ФОРМЕ ДОДЕКАЭДРА, ИХ ПОЭТОМУ НАЗЫВАЮТ 'ДОДО'.

ВСЕ ОРБИТАЛЬНЫЕ СТАНЦИИ ИМЕЮТ МОЩНЫЕ ЗАЩИТНЫЕ ПОЛЯ ОТ АТАК ПИРАТОВ И НЕКВАЛИФИЦИРОВАННОЙ СТЫКОВКИ, А ТАКЖЕ РАЗГРУЗКА/ПОГРУЗКА ПРОИЗВОДИТСЯ НА ЭТИХ СТАНЦИЯХ. КАЖДАЯ СТАНЦИЯ ИМЕЕТ ДИАМЕТР ОДИН КИЛОМЕТР И МОЖЕТ ПРИНИМАТЬ ОДНОВРЕМЕННО ДО 2000 КОРАБЛЕЙ.

9. СТОХОД ОТ ОРБИТАЛЬНОЙ СТАНЦИИ

ОН ВЫПОЛНЯЕТСЯ КЛАВИШЕЙ '1'. ПОСЛЕ ЭТОГО В ТЕЧЕНИИ 10 СЕК. КОРАБЛЬ ПРОХОДИТ ТОННЭЛЬ В ЗАЩИТНЫХ ПОЛЯХ.

'КОВРА-МК 3' - ВЫСОКОМАНЕВРЕННЫЙ КОРАБЛЬ, НО ОН ТРЕБУЕТ НАЛИЧИЯ ОПРЕДЕЛЕННОЙ ПРАКТИКИ.

N - ВРАЩЕНИЕ КОРАБЛЯ ПРОТИВ ЧАСОВОЙ СРЕЛКИ; X - ВВЕРХ;

M - ВРАЩЕНИЕ КОРАБЛЯ ПО ЧАСОВОЙ СРЕЛКЕ. S - ВНИЗ;

'SPASE' - УВЕЛИЧИТЬ СКОРОСТЬ; MBOJ SHIT' - УМЕНЬШИТЬ СКОРОСТЬ

ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ МАНЕВРОВ ПОЛЬЗУЙТЕСЬ КОМПАСОМ, КОТОРЫЙ ИМЕЕТСЯ НА ПРИВОРНОМ ДИСПЛЕЕ. ЭТО ОКРУЖЕНИЕ В ПРАВОМ ВЕРХНЕМ УГЛУ ДИСПЛЕЯ. ВНУТРИ ИМЕЕТСЯ СВЕТАЯ ТОЧКА. ОНА УКАЗЫВАЕТ ПОЛОЖЕНИЕ ВАШЕГО КОРАБЛЯ. КОГДА ТОЧКА ЧЕТНАЯ В ЦЕНТРЕ ПАНЕЛИ, КОСМИЧЕСКАЯ СТАНЦИЯ ПЕРЕД ВАМИ. ЕСЛИ ТОЧКА НЕЧЕТНАЯ, ТО СТАНЦИЯ СЗАДИ. ПОТРЕНИРУЙТЕСЬ В УПРАВЛЕНИИ КОРАБЛЕМ.

ВЫ БУДЕТЕ ВСТРЕЧАТЬ ЗДЕСЬ ДРУГИЕ КОРАБЛИ, НИКОТО НЕ НАПАДЕТ НА ВАС, ТАК КАК ВЫ НАХОДИТЕСЬ ПОД ЗАЩИТОЙ СТАНЦИИ. ЕСЛИ ВЫ НАЧНЕТЕ ЗДЕСЬ СРЕЛЬБУ, ТО БУДЕТЕ ОТВЕЧАТЬ В ПОЛНОЙ МЕРЕ.

10. ПРИВОНАЯ ПАНЕЛЬ

В ЦЕНТРЕ ПАНЕЛИ ИМЕЕТСЯ ДИСПЛЕЙ В ВИДЕ ЭЛИПСА. ЭТО ЭКРАН РАДАРА. ОН ПОКАЗЫВАЕТ ТРЕХМЕРНОЕ ИЗБРАЖЕНИЕ ТОГО, ЧТО НАХОДИТСЯ В НЕПОСРЕДСТВЕННОЙ ВЛИЗОСТИ ОТ ВАС. ПОЛЕ ЗРЕНИЯ СДЕЛАНО ТАК КАК ВУДТО НАВЛЕДАТЕЛЬ НАХОДИТСЯ СЗАДИ И СВЕРХУ ОТ ВАШЕГО КОРАБЛЯ.

СЛЕВА И СПРАВА ОТ ЭЛИПСА ИМЕЮТСЯ ДВЕ ОКРУЖНОСТИ. ТА, ЧТО СПРАВА ЭТО КОМПАС, С НЕМ СМОТРИ ВЫШЕ. ОКРУЖНОСТЬ СЛЕВА ЭТО ИМЕЕТ ЦВЕТ, ЗЕЛЕНЬ ОБОЗНАЧАЕТ ЧТО НИКАКОЙ ОПАСНОСТИ НЕТ, ЖЕЛТЫЙ УКАЗЫВАЕТ НАОЗМОЖНОЕ, А КРАСНЫЙ НА РЕАЛЬНУЮ СПАСНОСТЬ МИГАЮЩИЙ КРАСНЫЙ ОЗНАЧАЕТ КРИТИЧЕСКОЕ СОСТОЯНИЕ. ЭТО МОЖЕТ БЫТЬ, ЕСЛИ К ВАШЕМО КОРАБЛЮ ПРИВЛИЗИТСЯ ВРАЖЕСКИЙ, ЕСЛИ ВЫ ОЧЕНЬ ВЛИЗКО ПОДЛЕТЕЛИ К СОЛНЦУ И Т.П.

СЛЕВА И СПРАВА ОТ ЭКРАНА ИМЕЮТСЯ ШКАЛЫ РАЗЛИЧНЫХ ПРИВОРОВ:

FS И AS - СОСТОЯНИЕ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИХ ИСТОЧНИКОВ ЗАЩИТНЫХ ПОЛЕЙ

FS - ПЕРЕДНЕГО ПОЛЯ, AS - ЗАДНЕГО ПОЛЯ.

FU - УРОВЕНЬ ГОПЛИВА.

ST - ТЕМПЕРАТУРА, ОНА ВОЗРАСТАЕТ ПРИ ПРИВЛИЖЕНИИ К ЗВЕЗДЕ

LT - ТЕМПЕРАТУРА ЛАЗЕРА. ОНА ПОВЫШАЕТСЯ ВО ВРЕМЯ СРЕЛЬБЫ ПРИ ПЕРЕГРЕВЕ ЛАЗЕР САМ ОТКЛИЧАЕТСЯ, ЧТОБЫ НЕ ВЫВОДИТЬ ИЗ СТРОЯ СИСТЕМУ.

AL - ВЫСОТОМЕР. ЛЕТАТЬ СЛИШКОМ НИЗКО НАД ПЛАНЕТОЙ СПАСНО

SP - СКОРОСТЬ. ПРИ ПОДХОДЕ К ПЛАНЕТЕ ЕЕ НАДО ДЕРЖАТЬ МАКСИМАЛЬНОЙ. ПРИ МАНЕВРАХ У ОРБИТАЛЬНОЙ СТАНЦИИ - НИЗКОЙ. В ПОСЛЕДНИЙ МОМЕНТ - МИНИМАЛЬНОЙ.

RL - СКОРОСТЬ ПОВОРОТА ВПРАВО.

DL - СКОРОСТЬ ПОВОРОТА ВЛЕВО.

1, 2, 3, 4 - СОСТОЯНИЕ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИХ ОТСЕКОВ. УРОВЕНЬ СНИЖАЕТСЯ ТОГДА, КОГДА ЗАЩИТНЫЕ ПОЛЯ ПОДАВЛЯЮТ ОГОНЬ ПРОТИВНИКА, КОГДА ИНТЕНСИВНО РАБОТАЕТ ЛАЗЕР И Т.Д. ПРИ ОПУСТОШЕНИИ 4 ОТСЕКА ПОЯВЛЯЕТСЯ НАДПИСЬ 'ENERGY LOW'.

В НОРМАЛЬНЫХ УСЛОВИЯХ СТЕКИ ЗАПОЛНЯЮТСЯ ПОСТЕПЕННО САМИ ЗА СЧЕТ АККУМУЛИРОВАНИЯ ПОВЕРХНОСТНОГО ИЗЛУЧЕНИЯ.

В НИЖНЕЙ ЧАСТИ ЛЕВОЙ КОЛОНКИ ИЗБРАЖЕН СИМВОЛ РАКЕТЫ ЭТА ШКАЛА УКАЗЫВАЕТ КОЛИЧЕСТВО РАКЕТ НА БОРТУ И СОСТОЯНИЕ В КОТОРОМ ОНИ НАХОДЯТСЯ:

'ЧЕРНЫЙ' - НЕ НАЦЕЛЕН

'ЗЕЛЕНЬ' - РАКЕТЫ НАЦЕЛЕН

'КРАСНЫЙ' - СНЯТЫ С ПРЕДОХРАНИТЕЛЯ И ГОТОВЫ К СРЕЛЬБЕ

11. ПЕРЕЛЕТ

ОТЧАЛИВ ОТ ОРБИТАЛЬНОЙ СТАНЦИИ, ВЫ ОКАЗАЛИСЬ НА НИЗКОЙ ОРБИТЕ ВОЗЛЕ ПЛАНЕТЫ LAVE. УМЕНЬШИТЕ ВАШУ СКОРОСТЬ ДО АБСОЛЮТНОГО МИНИМУМА, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ВЗЛОДИТЬ КООРДИНАТЫ ГИПЕРПЕРЕХОДА. ВО ВРЕМЯ ПОЛЕТА КЛАВИШИ 1, 2, 3, 4 ДАЮТ ВИД ПРОСТРАНСТВА В ВЛИЗКО КОРАБЛЯ.

1 - ВПЕРЕДИ, 2 - СЗАДИ, 3 - СЛЕВА, 4 - СПРАВА.

КЛАВИША 'H' - ГИПЕРПЕРЕХОД
НАЖМИТЕ 'I' или 'O' и ВЫЗОВИТЕ КАРТУ ГАЛАКТИКИ. ПОДВЕДИТЕ КУРСОР К ТРЕБУЕМОЙ ПЛАНЕТЕ И НАЖМИТЕ 'I', А ЗАТЕМ 'H'. ПОСЛЕ ГИПЕРПЕРЕХОДА ВЫ ОКАЖЕТЕСЬ НА НЕКОТОРОМ РАССТОЯНИИ ОТ ЦЕЛИ. МЫ ВАМ РЕКОМЕНДУЕМ ДОВЕРЯТЬСЯ ДО ОРБИТЫ КАК МОЖНО ВЫСТРЕЕ. ДО ПРЕДЕЛА УВЕЛИЧЬТЕ СКОРОСТЬ, МОЖЕТЕ ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ 'J' ДВИГАТЕЛЕМ. ДЛЯ ЭТОГО НАЖМИТЕ КЛАВИШУ 'J'. НО ИМЕЙТЕ ВЗГЛЯД, ЧТО СИСТЕМА ТРАНСПОРТИРОВКИ НЕ РАБОТАЕТ ИЗ-ЗА ИНТЕРФЕРЕНЦИИ, ЕСЛИ РЯДОМ С ВАМИ НАХОДИТСЯ ЗВЕЗДА, ПЛАНЕТА ИЛИ ДРУГОЙ КОРАБЛЬ В ЭТОМ СЛУЧАЕ ВЫ УСЛЫШИТЕ ЗВУКОВОЙ СИГНАЛ. ВСКОРЕ ВАШ ВОРТОВОЙ КОМПЬЮТЕР ПРИМЕТ ПОЗЫВНЫЕ МАШКА ОРБИТАЛЬНОЙ СТАНЦИИ. КОМПАС ПЕРЕНАСТРОИТСЯ С ПЛАНЕТЫ НА СТАНЦИЮ. НА ДИСПЛЕЕ ПОЯВИТСЯ БУКВА S, ОЗНАЧАЮЩАЯ, ЧТО ВЫ НАХОДИТЕСЬ ПОД ЗАЩИТОЙ СТАНЦИИ.

12 МЕЖГАЛАКТИЧЕСКИЙ ПЕРЕЛЕТ

ОДНОВРЕМЕННО КЛАВИШИ 'G', 'H' МЕЖГАЛАКТИЧЕСКИЙ ГИПЕРПЕРЕХОД - ДОВОЛЬНО ЭНЕРГОЕМКОЕ МЕРОПРИЯТИЕ И ЕГО МОЖНО СОВЕРШИТЬ ТОЛЬКО С ПЛАНЕТ, ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ КОТОРЫХ НЕ НИЖЕ 10, ЕГО МОЖНО ВЫПОЛНЯТЬ ТОЛЬКО ОДИН РАЗ ПОДРЯД. ПОСЛЕ ПЕРЕЛЕТА ВЫ НАХОДИТЕСЬ В НОВОЙ ГАЛАКТИКЕ, СОСЕДНЕЙ С ДАННОЙ. ВСЕГО ГАЛАКТИК 8, ПОЭТОМУ, ЧТОБЫ ВЕРНУТЬСЯ В ГАЛАКТИКУ 1, ВАМ НАДО БУДЕТ ВЫПОЛНИТЬ 8 МЕЖГАЛАКТИЧЕСКИХ ПЕРЕЛЕТОВ. ГИПЕРПЕРЕХОД - ОБОРУДОВАНИЕ ОДНОКРАТНОГО ПРИМЕНЕНИЯ, И ПОСЛЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИСЧЕЗАЕТ.

13 ТЕХНИКА СТЫКОВКИ С ОРБИТАЛЬНОЙ СТАНЦИЕЙ

СТЫКОВКА - ОЧЕНЬ СЛОЖНЫЙ ПРОЦЕСС, ЕСЛИ ВАШ КОРАБЛЬ НЕ ОСНАЩЕН СПЕЦИАЛЬНЫМ СТЫКОВЧНЫМ КОМПЬЮТЕРОМ (ВКЛЮЧАЕТСЯ КЛАВИШЕЙ С). МЫ РЕКОМЕНДУЕМ СЛЕДУЮЩУЮ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ . ПОДЛЕТИТЕ К СТАНЦИИ, ВХОДНОЙ ТОННЕЛЬ ВСЕГДА ОБРАЩЕН ВХОДОМ К ПЛАНЕТЕ. ПРОЛЕТИТЕ РЯДОМ СО СТАНЦИЙ И ДВИГАЙТЕСЬ К ПЛАНЕТЕ. СЛЕДИТЕ ПРИ ЭТОМ ЗА ВЫСОТОЙ. ТЕПЕРЬ РАЗВЕРНИТЕСЬ, ВЫ БУДЕТЕ СМОТРЕТЬ В СТОРОНУ ВХОДНОГО ТОННЕЛЯ СТЫКУЕТЕСЬ НА АБСОЛЮТНО МИНИМАЛЬНОЙ СКОРОСТИ. ДОБЕЙТЕСЬ СКОРОСТИ ВРАЩЕНИЯ КОРАБЛЯ И СТАНЦИИ ВОКРУГ СВОЕЙ ОСИ. ЕСЛИ ВЫ ЗАДЕЙТЕ СТЕНКИ ТОННЕЛЯ, ЭТО МОЖЕТ БЫТЬ СМЕРТЕЛЬНЫМ ИЛИ МОЖЕТЕ ТОЛЬКО ПОВРЕДИТЬ КОРАБЛЬ И ГРУЗ. ПРИ ОЧЕНЬ НИЗКОЙ СКОРОСТИ , ДАЖЕ ЕСЛИ ВЫ И ЗАДЕЙТЕ СТЕНКИ, ТО ВСЕ МОЖЕТ КОНЧИТЬСЯ БЛАГОПолучно, ХОТЯ С ПОТЕРЕЙ ЭНЕРГИИ ЗАЩИТНЫХ ПОЛЕЙ

14 ВОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

НЕ ВСЕ КОРАБЛИ В ОТКРЫТОМ КОСМОСЕ ПИРАТЫ, НО ЕСЛИ ВЫ УНИЧТОЖИТЕ ПИРАТСКИЙ КОРАБЛЬ ИЛИ КОРАБЛЬ ПРИШЕЛЫЕВ С ТАРГОНА ВЫ ПОЛУЧИТЕ ПРИЛИЧНУЮ ПРЕМИЮ. 'КОВРА МК 3' - ОТЛИЧНЫЙ ВЫСОКОМАНЕВРЕННЫЙ КОРАБЛЬ. У НЕГО ДОВОЛЬНО НЕБОЛЬШОЙ РАДИУС РАЗВОРОТА, ХОТЯ С УВЕЛИЧЕНИЕМ СКОРОСТИ ОН ТОЖЕ УВЕЛИЧИВАЕТСЯ. КОРАБЛЬ МОЖЕТ ЗА СЧЕТ СКОРОСТИ И МАНЕВРЕННОСТИ УЙТИ ОТ ВОЛЫШИНСТВА ПРОТИВНИКОВ, НО ОН НЕ УЙДЕТ ОТ РАКЕТЫ.

ОДНИМ ИЗ ПРИЗНАКОВ ОПАСНОСТИ ЯВЛЯЕТСЯ ТО, ЧТО ВЫ НЕ МОЖЕТЕ СОВЕРШИТЬ Т-ПЕРЕХОД, ЗНАЧИТ РЯДОМ КТО-ТО ЕСТЬ. ДРУГОЙ ПРИЗНАК ПОКАЗАНИЯ ИНДИКАТОРА НА ДИСПЛЕЕ. ЕСЛИ ОН ЖЕЛТЫЙ ИЛИ КРАСНЫЙ К ВАМ ПРИБЛИЖАЕТСЯ ВРАЖЕСКИЙ КОРАБЛЬ.

МИГАЮЩИЕ ШТРИХИ НА КАКОМ-ЛИБО ЭКРАНЕ ОЗНАЧАЕТ, ЧТО ПО ВАМ ОТКРЫЛИ ОГОНЬ ИЗ ЛАЗЕРОВ. ЗАЩИТНЫЕ ПОЛЯ ОТРАЖАЮТ ЭТОТ ОГОНЬ С ЛЕГКИМ СКРЕЖЕШУЩИМ ЗВУКОМ. ЕСЛИ ЗВУК СТАЛ НИЗКИМ - ОГОНЬ ПРОБИЛ ЗАЩИТНОЕ СИЛОВОЕ ПОЛЕ.

О ПРИБЛИЖЕНИИ РАКЕТЫ СВИДЕТЕЛЬСТВУЕТ ПОКАЗАНИЯ НА ВОРТОВОМ КОМПЬЮТЕРЕ.

МНОГие КОСМИЧЕСКИЕ ПИРАТЫ НЕ ОТЛИЧАЮТСЯ ХРАБРОСТЬЮ И СКРЫВАЮТСЯ ВСТРЕТИВ ОТПОР. НЕКОТОРЫЕ ЖЕ НЕ ЗНАЮТ СТРАХА И СТОЯТ ДО КОНЦА, В ЧАСТНОСТИ КОРАБЛИ С ТАРГОНА.

15 ВОЗМОЖНЫЕ ПРОТИВНИКИ

ОХОТНИКИ ЗА ПРИЗМАМИ.

ЕСЛИ ВЫ ПОЛУЧИЛИ ПРАЗДОВОЙ СТАТУС FUGITIVE, ТО ОНИ ВАС НЕ ТРОНУТ. ИХ НЕ ИНТЕРЕСУЮТ ТАКИЕ НЕЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ КОРАБЛИ КАК ВАШ ОНИ ПОЛЬЗУЮТСЯ ЧЕРЕЗВЫЧАЙНО ЭФФЕКТИВНЫМ YEP DE LENS ИХ МОЖНО НАЙТИ ЗА ПРЕДЕЛАМИ ОРБИТАЛЬНЫХ СТАНЦИЙ, ОСОБЕННО В РАЙОНЕ 'ОПАСНЫХ' ПЛАНЕТ, ГДЕ ОНИ ОХОТЯТСЯ ЗА ПИРАТАМИ. ИХ ВОЕВОЙ РЕЙТИНГ ОБЯЗАТЕЛЬНО 'DEADLY' ИЛИ 'ELITE'. ОНИ РЕДКО ОБЯВЛЯЮТ СЕБЯ ПРОЛЕТАКИМ МИМО КОРАБЛЯ И ПРИ СЛИШКОМ БЛИЗКОМ ПРИБЛИЖЕНИИ ОБЫЧНО УБИВАЮТ.

ПИРАТЫ.

ПИРАТЫ МОГУТ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ КОРАБЛЯМИ САМЫХ РАЗНЫХ ТИПОВ, ПОЭТОМУ ВИЗУАЛЬНО ИХ ИДЕНТИФИЦИРОВАТЬ ДОВОЛЬНО ТРУДНО. ОНИ МОГУТ БЫТЬ ГДЕ УГОДНО В КОСМОСЕ, НО ТЯГОТЕК К ПЛАНЕТАМ С НЕСТАБИЛЬНОЙ ПОЛИТИЧЕСКОЙ СТРУКТУРОЙ, В ЧАСТНОСТИ К АНАРХИЧЕСКИМ И ФЕОДАЛЬНЫМ.

КАК ИХ РАСПОЗНАТЬ ?

МАЛЕНЬКИЕ КОРАБЛИ, ОКАЗАВШИЕСЯ ВДАЛИ ОТ ПЛАНЕТНЫХ СИСТЕМ ЭТО ОБЫЧНО ПИРАТЫ БОЛЬШЕ КОРАБЛИ, ОКРУЖЕННЫЕ ВОРОХАМИ БОЛЕЕ ЛЕГКИХ - ЭТО ТОЖЕ ОБЫЧНО ПИРАТЫ.

КОРАБЛИ ОТКАЗЫВАЮЩИЕСЯ ОТВЕЧАТЬ НА ЗАПРОС - ПИРАТЫ. В РАЙОНЕ ПЛАНЕТ УП-

ПРАВЛЯЕМЫХ АВТОКРАТИЕЙ ИЛИ КЛАНАМИ ПИРАТАМ ИНОГДА ПЛАТЯТ ЗА ТО, ЧТОБЫ ОНИ НЕ ТРОГАЛИ ПРОЛЕТАЮЩИЕ ТОРГОВЫЕ КОРАБЛИ. ПИРАТСТВО - ЭТО ОЧЕНЬ МОГУЧИЙ И ОЧЕНЬ СЛОЖНЫЙ БИЗНЕС. НАЧИНАЮЩИЙ ПИЛОТ ВСКОРЕ СМОЖЕТ РАСПОЗНАВАТЬ ПИРАТСКИЕ КОРАБЛИ ПО КОСВЕННЫМ ДАННЫМ, ЕСЛИ ХОЧЕТ ВЫЖИТЬ.

ПОЛИЦИЯ.

ПОЛИЦИЯ ОБЫЧНО ИСПОЛЬЗУЕТ МАЛЕНЬКИЙ КОРАБЛЬ 'Viner', очень быстроходный и маневренный. Эти корабли несут постоянное дежурство на станциях 'Кориолис' и 'Додо' и готовы в любой момент готовы атаковать пирата. Они не арестовывают - они убивают. Полиция имеет много подразделений. Одни занимаются пиратством, другие наркотиками, третьи работорговлей, но все они оснащены теми же кораблями.

КОРАБЛИ ТРАГОНДА И ТРАГОНЫ

ТАРГОНИДЯНЕ - ЗЛЕЙШИЕ ВРАГИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА. В ВОСЬМИ ГАЛАКТИКАХ НАСЧИТЫВАЕТСЯ ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ 50 ЗОН, ГДЕ НЕПРЕРЫВНО С ПЕРЕМЕННЫМ УСПЕХОМ ВЕДУТСЯ ВОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ. ТАРГОНИДЯНЕ ВЫСОКОРАЗВИТАЯ ЦИВИЛИЗАЦИЯ. ЭТО НАСЕКОМОЯДНАЯ РАСА. ОНИ ВЕДУТ ВОЙНУ В НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ С 17 РАЗЛИЧНЫМИ ДРУГИМИ ФОРМАМИ РАЗУМНОЙ ЖИЗНИ. ВСЕ ПИЛОТЫ ТАРГОНЫ ВЕСЕЛЫ И БЕЗЗАЛОСТНЫ В ВОЮ. ПО КЛАССУ ВОЛЫШИНСТВО ИЗ НИХ СООТВЕТСТВУЕТ РАЗРЯДУ 'Elite'.

ОЧЕНЬ ЧАСТО НЕБОЛЬШИЕ КОРАБЛИ СОВЕРШАЮТ ДИВЕРСИОННЫЕ РЕЙДЫ ЭТО ЧЕРЕЗВЫЧАЙНО БЫСТРЫЕ КОРАБЛИ, КОТОРЫЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ИМЕЮТ ПРОТИВОРАКЕТНУЮ СИСТЕМУ ЕСМ. КРОМЕ ТОГО, ВОЛЫШИНСТВО ИЗ ВОЕВЫХ КОРАБЛЕЙ НЕСЕТ НА СЕБЕ НЕСКОЛЬКО МАЛЕНЬКИХ ДИСТАНЦИОННО УПРАВЛЯЕМЫХ КАТЕРОВ, СНАБЖЕННЫХ ЛАЗЕРОМ. ЭТО ТАК НАЗЫВАЕМЫЕ 'ТАРГОНЫ'. ГАЛАКТИЧЕСКИЕ ВОЕВЫЕ СИЛЫ ВЕДУТ РАЗРАБОТКУ СВОЕГО ДИСТАНЦИОННО УПРАВЛЯЕМОГО КОРАБЛЯ И ГОТОВЫ ПЛАТИТЬ БОЛЬШЕ ЗА ДОСТАВЛЕННЫЙ ИМ 'ТАРГОН'. ХОДЯТ СЛУХИ, ЧТО ТАРГОНИДЯНЕ НАУЧИЛИСЬ 'ПАРИТЬ' В ГИПЕРПРОСТРАНСТВЕ И МОГУТ ТАМ ПЕРЕХВАТЫВАТЬ ПРОХОДЯЩИЕ КОРАБЛИ.

16 ДРУГИЕ КОСМИЧЕСКИЕ ОБЪЕКТЫ

ОТШЕЛЬНИКИ.

СОСТАРИВШИЕСЯ ПИРАТЫ И ИЗГНАННИКИ С ПЛАНЕТ ОЧЕНЬ ЧАСТО ПОСЕЛЯЮТСЯ В НА ОДИНОКИХ АСТЕРОИДАХ. ОБЫЧНО ОНИ ВЫБИРАЮТ АСТЕРОИД ПОКРУПНЕЕ И УСТАНОВЛИВАЮТ МАЯК, ПРЕДУПРЕЖДАЮЩИЙ РАЗВЕДЧИКОВ ПОЛЕЗНЫХ ИСКОПАЕМЫХ.

ОНИ ПОЛЬЗУЮТСЯ ЗАЩИТОЙ ВСЕГАЛАКТИЧЕСКОГО ПРАВА, А ТАК КАК ПОЛЕЗНЫЕ ИСКОПАЕМЫЕ С БОЛЬШИНСТВО АСТЕРОИДОВ УЖЕ ВЫБРАНЫ ТО ОНИ СОВСЕМ НИКОМУ НЕ ИНТЕРЕСНЫ.

КОРАБЛИ ПОКОЛЕНИЙ.

ДО ТОГО КАК БЫЛИ ИЗОБРЕТЕНЫ ГИПЕРДВИГАТЕЛИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВО ОТПРАВЛЯЛОСЬ К ЗВЕЗДАМ НА КРУПНЫХ КОРАБЛЯХ, ГДЕ СМЕНИЛОСЬ НИ ОДНО ПОКОЛЕНИЕ ВО ВРЕМЯ ПЕРЕЛЕТА И СЕЙЧАС В КОСМОСЕ ЛЕТАЮТ ДО 70 ТЫС. ТАКИХ КОРАБЛЕЙ. НА МНОГИХ СМЕНИЛОСЬ УЖЕ 30 ПОКОЛЕНИЙ. НАКАЗАНИЕ ЗА НАПАДЕНИЕ НА ТАКОЙ КОРАБЛЬ - ВСЕОБЩЕЕ ПРЕЗРЕНИЕ И ПОЛНОЕ ИЗГНАНИЕ.

КОСМИЧЕСКИЕ ПЛАТФОРМЫ.

ЭТИ КОРАБЛИ МОЖНО НАЙТИ В ТЕХ РАЙОНАХ, ГДЕ БЫЛА ВОЙНА ИЛИ ЕСТЕСТВЕННАЯ КАТАСТРОФА. ЭТО ГИГАНТСКИЕ КОРАБЛИ - ЗАВОДЫ. ОНИ ИМЕЮТ ДЕСЯТКИ МИЛЬ В ДЛИНУ. НА НИХ ЖИВУТ ЛЮДИ, УЦЕЛЕВШИЕ ОТ КАТАСТРОФЫ. ОНИ ИМЕЮТ ВООРУЖЕНИЕ И ФЛОТЫ ИСТРЕБИТЕЛЕЙ. ИЗБЕГАЙТЕ ИХ ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ.

17 СНАРЯЖЕНИЕ И ВООРУЖЕНИЕ

КЛАВИША 4 - ПОКУПКА СНАРЯЖЕНИЯ.

ЕГО МОЖНО ПРИОБРЕТАТЬ ТОЛЬКО НА ПЛАНЕТАХ С СООТВЕТСТВУЮЩИМ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИМ УРОВНЕМ.

НАИМЕНОВАНИЕ	ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ	ЦЕНА
FUEL	ЛУБОЙ	ПЕРЕМЕННАЯ
MISSILE	ЛУБОЙ	30
LARGE CARGO	ЛУБОЙ	400
ESM SYSTEM	ПРОТИВОРАКЕТНАЯ СИСТЕМА	600
PULSE LASER	-ПУЛЬСИРУЮЩИЙ ЛАЗЕР	400
BEAM LASER	-ЛУЧЕВОЙ ЛАЗЕР	1 000
FUEL SCOOPS	-АККУМУЛЯТОРЫ ТОПЛИВА	525
SCAPE CAPSULE	-СПАСАТЕЛЬНАЯ КАПСУЛА	1 000
ENERGY BOMB	-ЭНЕРГЕТИЧЕСКАЯ БОМБА	900
EXTRA ENERGY UNIT	-ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ БЛОК	1 500
Docking COMPUTER	-СТЫКОВОЧНЫЙ КОМПЬЮТЕР	1 500
GALACTIC HYPERDRIVE	-ГАЛАКТИЧЕСКИЙ СУПЕРПРИВОД	5 000
MINING LASER	-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ЛАЗЕР	800
MILITARY LEZAR	-ВОЕННЫЙ ЛАЗЕР	6 000
ЛАЗЕРЫ		

ВЫ НАЧИНАЕТЕ ИГРУ С ОДНИМ ПУЛЬСИРУЮЩИМ ЛАЗЕРОМ, УСТАНОВЛЕННЫМ СПЕРЕДИ.

ПРИЦЕЛОВ В БОКОВЫХ И ЗАДНЕМ ЭКРАНЕ ТАКИМ ОБРАЗОМ ПОКА НЕТ. КОГДА ВЫ НАБЕРЕТЕ ДОСТАТОЧНО СРЕДСТВ, МОЖЕТЕ УСТАНОВИТЬ ЛАЗЕРЫ И ТАМ. СО ВРЕМЕНЕМ СМОЖЕТЕ ЗАМЕНИТЬ СВОИ ПУЛЬСИРУЮЩИЕ ЛАЗЕРЫ НА БОЛЕЕ МОШНЫЕ: ЛУЧЕВЫЕ.

СТРЕЛЬБА ИЗ ЛАЗЕРА ВЫПОЛНЯЕТСЯ КЛАВИШЕЙ 'А'. ПРИ ПОКУПКЕ ЛУЧЕВОГО ЛАЗЕРА ВЗАМЕН ПУЛЬСИРУЮЩЕГО СТОИМОСТЬ ПОСЛЕДНЕГО УЧИТЫВАЕТСЯ. ВОЕННЫЕ ЛАЗЕРЫ - ЧЕРЕЗВЫЧАЙНО ЭФФЕКТИВНОЕ ОРУЖИЕ.

ПРИ ПОКУПКЕ ЛАЗЕРА ВАМ НУЖНО ТАКЖЕ УКАЗАТЬ, КУДА ВЫ ХОТИТЕ ПОСТАВИТЬ ЕГО НА СВОЕМ КОРАБЛЕ. РЕКОМЕНДУЕМ, ПРИ ПОКУПКЕ БОЛЕЕ МОШНОГО ЛАЗЕРА СТАВИТЬ ЕГО СНАЧАЛА НА КОРМУ, ЧТО ВЫ БОЛЕЕ УСПЕШНО СТИВАТЬСЯ ОТ ВРАГОВ, КОТОРЫЕ В ОСНОВНОМ ВСЕГДА СТАРАЮТСЯ НАПАСТЬ С ТЫЛА.

РАКЕТЫ.

ОНИ МОЖЕТ БЫТЬ НЕ БОЛЕЕ ЧЕТЫРЕХ. ЭТО ТОЖЕ ОЧЕНЬ ЭФФЕКТИВНОЕ ОРУЖИЕ. КОГДА РАКЕТА ИДЕТ НА ВАС, ВОРТСВОЙ КОМПЬЮТЕР ПРЕДУПРЕЖДАЕТ ОБ ЭТОМ. ЕСЛИ У ВАС НЕТ СИСТЕМЫ БЭМ, ТО УЙТИ ОТ РАКЕТЫ МОЖНО ТОЛЬКО МАНЕВРИРОВАНИЕМ. ПОПАДАНИЕ ПОСЛТИ ПОЛНОСТЬЮ УНИЧТОЖАЕТ ЭНЕРГИЮ СИЛОВЫХ ПОЛЕЙ.

РАКЕТА МОЖЕТ БЫТЬ ЗАПУЩЕНА ПО ЦЕЛИ ИЗ ЛЮБОГО ЭКРАНА. НАЦЕЛИВАНИЕ ВЫПОЛНЯЕТСЯ КЛАВИШЕЙ 'Г'. ОДИН ИЗ ИНДИКАТОРОВ РАКЕТ ЗАГораЕТСЯ ЗЕЛЕНЕМ ЦВЕТОМ. ЗАХВАТ И СОПРОВОЖДЕНИЕ ЦЕЛИ ВЫПОЛНЯЕТСЯ АВТОМАТИЧЕСКИ, КОГДА ЦЕЛЬ ОКАЗЫВАЕТСЯ У ПЕРЕКРЕСТИЯ ПРИЦЕЛА. ИНДИКАТОР СТАНОВИТСЯ КРАСНЫМ. ПУСК - КЛАВИША 'Ф'. СНЯТЬ РАКЕТУ С ПРИЦЕЛИВАНИЯ ДО ПУСКА КЛАВИШЕЙ 'У'.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ БОМБЫ.

ТАКАЯ БОМБА - ОРУЖИЕ ОДНОКРАТНОГО ПРИМЕНЕНИЯ. ВКЛЮЧАЕТСЯ КЛАВИШЕЙ 'W'. ОНА УНИЧТОЖАЕТ ВСЕ ОБЪЕКТЫ В ПРЕДЕЛАХ ВИДИМОСТИ.

18 ЗАЩИТА

САМОЕ ЛУЧШЕЕ СРЕДСТВО ЗАЩИТЫ - ЭТО НАХОДИТСЯ ПОД ЗАЩИТОЙ ОРБИТАЛЬНОЙ СТАНЦИИ.

ЗАЩИТНЫЕ ПОЛЯ И ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ БЛОКИ.

В ИСХОДНОМ СОСТОЯНИИ У ВАС ЕСТЬ НОВОСОВЕ И КОРМОВОЕ ЗАЩИТНОЕ ПОЛЕ. ПОСЛЕ ТОГО КАК ПОЛЕ ПРОБИТО ВРАЖЕСКИМ ОГНЕМ НАЧИНАЕТСЯ РАСХОД ЭНЕРГИИ ИЗ БЛОКОВ. ДАЛЕЕ ВРАЖЕСКИЙ ОГНЬ МОЖЕТ ПОВРЕДИТЬ ГРУЗ, ОРУЖИЕ, А ЗАТЕМ И УНИЧТОЖИТЬ ВАШ КОРАБЛЬ. ПРИМЕНЕНИЕ ЛАЗЕРА ИЛИ СИСТЕМЫ БЭМ ТАКЖЕ СНИЖАЕТ ВАШИ ЗАПАСЫ ЭНЕРГИИ.

ВЫ МОЖЕТЕ КУПИТЬ БОЛЕЕ СОВРЕМЕННЫЙ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ БЛОК, КОТОРЫЙ УДЛИИТ ВРЕМЯ ПОДЗАРЯДКИ.

СИСТЕМА БЭМ.

СИСТЕМА БЭМ - КЛАВИША 'Е'. ЭТО ПРОТИВОРАКЕТНАЯ СИСТЕМА ЕЕ МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ НЕОДНОКРАТНО. ПРИ НАЖАТИИ КЛАВИШИ 'Е' УНИЧТОЖАЮТСЯ ВСЕ РАКЕТЫ В ПРЕДЕЛАХ ВИДИМОСТИ (В ТОМ ЧИСЛЕ И ВАШИ). КОРАБЛИ ПРОТИВНИКА ТОЖЕ МОГУТ ИМЕТЬ ЭТУ СИСТЕМУ. ВОРТСВОЙ КОМПЬЮТЕР ИНФОРМИРУЕТ О ЕЕ НАЛИЧИИ ИЗОБРАЖЕНИЕМ БОЛЬШОЙ БУКВЫ Е.

СПАСАТЕЛЬНАЯ КАПУЛА - КЛАВИША 'О'.

ПРИ НАЖАТИИ О ВО ВРЕМЯ БОЯ ВЫ БУДЕТЕ СПАСЕНЫ И ДОСТАВЛЕНЫ НА БЛИЖАЙШУЮ ОРБИТАЛЬНУЮ СТАНЦИЮ. ВАШ СЧЕТ В БАНКЕ ОСТАЕТСЯ, НО ГРУЗ БУДЕТ ПОТЕРЯН. К КАПУЛЕ ПРИЛАГАЕТСЯ СТРАХОВОЙ ПОЛИС, ПО КОТОРОМУ ВАМ ВЫДАДУТ НОВЫЙ КОРАБЛЬ С АНАЛОГИЧНЫМ ОСНАЩЕНИЕМ. ТАК КАК РЕГИСТРАЦИЯ В ПОЛИЦИИ ПРИЗВАНА К ВАШЕМУ КОРАБЛЮ, ТО У ВАС ЕСТЬ УНИКАЛЬНАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ОЧИСТИТЬ СВОЙ ПРАВОВОЙ СТАТУС. ЭТО НЕДОРАБОТКА ПОЛИЦИИ, НО ЗАМ ОНА МОЖЕТ ПРИГОДИТСЯ.

ПРИ НАЛИЧИИ КАПУЛЫ ПРИВОРНЫЕ ПАНЕЛИ ИЗМЕНЯЮТ СВОЙ ЦВЕТ С КРАСНОГО (КАПУЛА НЕТ) НА ФИСЛЕТОВЫЙ (КАПУЛА ЕСТЬ).

СНАРЯЖЕНИЕ - 4

ТОПЛИВО - ОНО ЕСТЬ НА ВСЕХ ПЛАНЕТАХ. ЗАПРАВЛЯТЬСЯ МОЖНО ТОЛЬКО ДО ПОЛНОГО ОБЪЕМА, НЕ МЕНЬШЕ.

АККУМУЛЯТОРЫ ТопЛИВА - ОНИ ПОЗВОЛЯЮТ ПОПЛАНИТЬ ЗАПАСЫ ТопЛИВА БЕЗ ДОЗАПРАВКИ В РЕЗУЛЬТАТЕ ПРОЛета НА БОЛЬШОЙ СКОРОСТИ ВЛИЗИ ЗВЕЗДЫ. С ПОМОЩЬЮ ЭТОГО УСТРОЙСТВА МОЖНО ПРИНИМАТЬ ГРУЗОВЫЕ КОНТЕЙНЕРЫ И ТопЛИВО С ПОВРЕЖДЕННЫХ КОРАБЛЕЙ. ДЛЯ ЭТОГО ДЕРЖИТЕ ИХ В НИЖНЕЙ ЧАСТИ ЭКРАНА И ДВИГАЙТЕСЬ ПО НАПРАВЛЕНИЮ К НИМ.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ГРУЗОВОЙ ОТСЕК - ОН УВЕЛИЧИТ ГРУЗАПОДАЕМНОСТЬ С 20 ДО 35 ТОНН.

СТЫКОВОЧНЫЙ КОМПЬЮТЕР - ПОЗВОЛЯЕТ АВТОМАТИЧЕСКИ СТЫКОВАТЬСЯ С ОРБИТАЛЬНОЙ СТАНЦИЕЙ, ПРИ ЗАХВАТЕ ЕЕ КОМПАСОМ. ВКЛЮЧАЕТСЯ КЛАВИШЕЙ 'С'.

МЕЖГАЛАКТИЧЕСКИЙ ПРИВОД - ОН ВКЛЮЧАЕТСЯ КЛАВИШЕЙ '6' ПО ТОМУ ЖЕ. ОН ОДНОРАЗОВОГО ПРИМЕНЕНИЯ.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ЛАЗЕР - ОН ПРИМЕНЯЕТСЯ ДЛЯ РАЗРУШЕНИЯ АСТЕРОИДОВ, СОС-

ТОЯЩИХ СОСТОЯЩИХ ИЗ ПОЛЕЗНЫХ ИСКОПАЕМЫХ. ОБЛОМКИ СОБИРАЮТСЯ С ПОМОЩЬЮ АККУМУЛЯТОРОВ, КОТОРЫЕ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ПРЕДВАРИТЕЛЬНО УСТАНОВЛЕННЫ

20. ТОРГОВЛЯ

СРЕДИ ПРЕДМЕТОВ ТОРГОВЛИ ЕСТЬ ЗАПРЕЩЕННЫЕ, КОТОРЫМИ ВАМ ЛУЧШЕ НЕ ЗАНИМАТЬСЯ, В ТАБЛИЦЕ ОНИ ОТМЕЧЕНЫ ЗНАКОМ **. ВАМ МОЖЕТ ПОКАЗАТЬСЯ СТРАННЫМ, ЧТО РАБОТОТВОРЯ ИЗМЕРЯЕТСЯ В ТОННАХ, НО СКУДА ВХОДИТ СИСТЕМА КРИОПОДВЕСКИ, НЕОБХОДИМА ЧТОБЫ ДОСТАВИТЬ ТОВАР ЖИВЫМ.

ТОВАР:

СРЕДНЯЯ ЦЕНА

FOOD	- ПИЩА (ОРГАНИЧЕСКИЕ ПРОДУКТЫ)	4.4/Т
TEXTILES	- ТЕКСТИЛЬ (ГРУБАЯ МАТЕРИЯ)	6.4/Т
RADIOACTIVES	- РАДИОАКТИВНЫЕ РУДЫ	21.2/Т
* SLAVES	- РАВЫ (ГУМАНОИДНЫЕ)	8.0/Т
LIQUOR/WINES	- СПИРТНЫЕ НАПИТКИ	25.2/Т
LUXURIES	- ПРЕДМЕТЫ РОСКОШИ	91.2/Т
* NARCOTICS	- НАРКОТИКИ	114.8/Т
COMPUTERS	- КОМПЬЮТЕРЫ	84.0/Т
MACHINERY	- ЗАВОДСКИЕ И СЕЛЬСКИЕ МАШИНЫ	56.4/Т
ALLOYS	- ПРОМЫШЛЕННЫЕ МЕТАЛЛЫ	32.8/Т
* FIREARMS	- РУЧНОЕ ОРУЖИЕ	70.4/Т
FURS	- МЕХА	56.0/Т
MINERALS	- НЕОЧИЩЕННАЯ ПОРОДА	8.0/Т
GOLD	- ЗОЛОТО	37.2/Т
PLATINUM	- ПЛАТИНА	65.2/Т
GEM-STONES	- ЮВЕЛИРНЫЕ КАМНИ	16.4/Т
ALien ITEMS	- ПРЕДМЕТЫ НЕЗЕМНЫХ ЦИВИЛИЗАЦИЙ	27.0/Т

(АРТЕФАКТЫ И Т.П.)

ТАБЛИЦА КОДОВ, ИМЕЮЩИХСЯ В ПРОДАЖЕ ВЫЗЫВАЕТСЯ КЛАВИШЕЙ К. В НЕЙ УКАЗАНЫ: НАИМЕНОВАНИЕ, ЕДИНИЦЫ ИЗМЕРЕНИЯ, ЦЕНЫ И КОЛИЧЕСТВО, ПРЕДЛАГАЕМОЕ К ПРОДАЖЕ.

ЕСЛИ ВЫ НЕ ХОТИТЕ ПОКУПАТЬ, НАЖМИТЕ ENTER. ВЫ ОКАЖЕТЕСЬ В ТАБЛИЦЕ INVENTORY, КОТОРАЯ ПОКАЗЫВАЕТ КОЛИЧЕСТВО ИМЕЮЩЕГОСЯ У ВАС ГРУЗА, ТОПЛИВА И НАЛИЧНЫХ СРЕДСТВ.

ЕСЛИ ХОТИТЕ ЧТО-НИБУДЬ КУПИТЬ, НАЖМИТЕ 2, ПОЯВИТСЯ ТАБЛИЦА, В КОТОРОЙ ВАМ БУДУТ НАЗЫВАТЬ КАЖДЫЙ ТОВАР ПО ОЧЕРЕДИ. ЕСЛИ ВЫ ЕГО ВРАТЬ НЕ ХОТИТЕ, НАЖМИТЕ ENTER, ЕСЛИ ХОТИТЕ, НАВЕДИТЕ НЕОБХОДИМОЕ КОЛИЧЕСТВО. КЛАВИША 3 ВЫВОДИТ ВАС В РЕЖИМ ПРОДАЖИ.

21. ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ ПО ТОРГОВЛЕ.

ВАШ КАРАВЛЬ МОЖЕТ ИМЕТЬ 4 ЛАЗЕРА, 4 РАКЕТЫ И ОДНУ ЭНЕРГЕТИЧЕСКУЮ БОМБУ. С ПОЛНЫМ ОРУЖИЕМ ВЫ МОЖЕТЕ ТОРГОВАТЬ ДАЖЕ В МЕСТАХ, НАВОДНЕННЫХ ПИРАТАМИ. НО МЫ НАСТОЙЧИВО РЕКОМЕНДУЕМ НЕ ДЕЛАТЬ ЭТОГО, ЕСЛИ ВАШ ВОЕВОЙ РЕЙТИНГ НИЖЕ READLY НЕ ПРИВЛИЖАЙТЕСЬ К ПЛАНЕТАМ, ОТМЕЧЕННЫМ В ИНФОРМАЦИИ, КАК АНАРХИЧЕСКИЕ ИЛИ ФЕОДАЛЬНЫЕ (ANARCHY, FEUDAL).

ВЫБИРАЙТЕ ВАРИАНТ ДЛЯ ТОРГОВЛИ, ДУМАЙТЕ !!!!!!!

1. ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ НУЖНЫМ НА ПЛАНЕТЕ?

2. В ЧЕМ СОСТОИТ ЕЕ СОЦИАЛЬНАЯ ФУНКЦИЯ?

3. НЕ ВВОЗИТЕ ПРЕДМЕТЫ РОСКОШИ В ГОЛОДНЫЕ МИРЫ.

4. ЕСЛИ ДОХОД ТОГО НЕ СТОИТ, ВЕЗИТЕ ТОВАР В ДРУГОЕ МЕСТО

22. ДРУГИЕ СПОСОБЫ ОВОГОЩЕНИЯ.

ГОЛАКТИЧЕСКИЕ СТРАХОВЫЕ КОМПАНИИ ВЫПЛАЧИВАЮТ ВОЛЬШИЕ ПРЕМИИ ЗА УНИЧТОЖЕНИЕ ПИРАТСКИХ КОРАБЛЕЙ. ОБЫЧНО ДЛЯ ЭТОЙ ЦЕЛИ НЕОБХОДИМО ПЕРЕЛЕТЕТЬ К МЕСТУ ВОЗМОЖНОГО ПРЕВЫШАНИЯ ПИРАТОВ И ЖДАТЬ НАПАДЕНИЯ.

ПИРАТСТВО.

ОНО ШИРОКО РАСПРОСТРАНЕНО ВО ВСЕХ 8-МИ ГАЛАКТИКАХ. МНОГИЕ ИЗ ПИРАТОВ НЕ ЗАКОНЕНЫМИ ПРЕСТУПНИКИ, А РАЗОРИВШИЕСЯ БИЗНЕСМЕНЫ. ЧТОБЫ ВЫЖИТЬ В ЭТИХ УСЛОВИЯХ, НУЖЕН НЕМАЛЫЙ ВОЕВОЙ ОПЫТ.

ЕСЛИ ПИРАТСКИЙ КОРАБЛЬ ИМЕЕТ АККУМУЛЯТОРЫ, ОН МОЖЕТ СОБИРАТЬ КОНТЕЙНЕРЫ С РАЗВЫТЫХ КОРАБЛЕЙ И ТОРГОВАТЬ ИМИ.

РАЗРАБОТКА АСТЕРОИДОВ.

В НИХ НЕМАЛО СРЕДСТВ, НО ЧТОБЫ ИХ ДОВЫТЬ, НЕОБХОДИМО ИМЕТЬ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ЛАЗЕР И АККУМУЛЯТОРЫ ДЛЯ СБОРА ОБЛОМКОВ. ИМЕЙТЕ В ВИДУ, ЧТО ПОСКОЛЬКУ АСТЕРОИДЫ МЕШАЮТ НАВИГАЦИИ, ТО ЗА ИХ УНИЧТОЖЕНИЕ БУДЕТ ВЫПЛАЧЕНА НАИБОЛЬШАЯ ПРЕМИЯ.

ПОИСК ГРУЗОВЫХ КОНТЕЙНЕРОВ.

В РЕЗУЛЬТАТЕ ВОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ ИЛИ ЕСТЕСТВЕННЫХ КАТАСТРОФ В КОСМОСЕ ОСТАЮТСЯ НЕСОВЕРШАЕМЫЕ КОНТЕЙНЕРЫ С ТОВАРАМИ. ВЫ МОЖЕТЕ ИХ ВЕСПЛАТНО СОБИРАТЬ ДЛЯ

СЕБЯ, ЕСЛИ ВЫ УСТАНОВИЛИ АККУ МУЛЯТОРЫ. НО СМОТРИТЕ, ЕСТЬ ВЕРОЯТНОСТЬ, ЧТО ПО ОШИБКЕ ВЫ ПОДБЕРЕТЕ КОНТЕЙНЕР С ЗАПРЕЩЕННЫМ ТОВАРОМ.

ТЕПЕРЬ ВЫ ЗНАЕТЕ КОЕ ЧТО ОВ ТЕХНИКЕ И ТАКТИКЕ ДЕЙСТВИЙ В КОСМОСЕ. ПОЭТОМУ НАМ ОСТАЕТСЯ ПОЖЕЛАТЬ ВАМ УСПЕХОВ В ВАШЕЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В ОБИТАЕМОЙ ЧАСТИ ВСЕЛЕННОЙ И УДАЧИ !!!

Q U A Z A T R O N

ДЕЙСТВИЯ РАЗВОРАЧИВАЮТСЯ НА ПЛАНЕТЕ КУАРЕТЕН, НА КОТОРОЙ В СВОЕ ВРЕМЯ БЫЛА ОБНАРУЖЕНА ЦИВИЛИЗАЦИЯ НЕОРГАНИЧЕСКОГО СОДЕРЖАНИЯ. СПЕЦИАЛЬНАЯ ВОЕННАЯ ЭКСПЕДИЦИЯ, ОТКРЫВШАЯ ЭТУ ПЛАНЕТУ, ДО СВОЕЙ ГИБЕЛИ УСПЕЛА ПЕРЕДАТЬ ОБ ОБНАРУЖЕННЫХ ЕЮ ОБШИРНЫХ ВОЕННЫХ КОММУНИКАЦИЯХ И ГОРОДАХ, НАСЕЛЕННЫХ ДРОИДАМИ НЕИЗВЕСТНОГО ПРОИСХОЖДЕНИЯ. ВСКОРЕ БЫЛА ПРЕДПРИНЯТА ИНТЕНСИВНАЯ ОПЕРАЦИЯ ПО ДЕЗАКТИВАЦИИ НАСЕЛЯВШИХ ПЛАНЕТУ ДРОИДОВ, КОТОРАЯ ПОТЕРПЕЛА ПОЛНЫЙ ПРОВАЛ - ПОСЛЕДНИЕ ОВЛАДЕЛИ НЕВЫВАЛЫМ ПО СВОЕЙ МОЩИ, ДОСЕЛЕ НИКОМУ НЕИЗВЕСТНЫМ ОРУЖИЕМ. ОДНАКО ПРИ ЭТОМ ПОГИБАВШЕЙ ЭКСПЕДИЦИИ ВСЕЖЕ УДАЛОСЬ ПЕРЕДАТЬ НА ВАЗУ ДОСТАТОЧНО ДАННЫХ О ПРИРОДЕ АВОРИГЕНОВ. ПОЛУЧЕННАЯ ТАКИМ ОБРАЗОМ ИНФОРМАЦИЯ ПОЗВОЛИЛА РАЗРАБОТАТЬ СОРИЕНТИРОВАННОЕ НА АППАРАТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ДРОИДОВ ЭФФЕКТИВНОЕ УСТРОЙСТВО ПРЕДНАЗНАЧЕННОЕ ДЛЯ ВЕДЕНИЯ ВЛИЖНЕГО ВОЯ В СХВАТКЕ С НИМИ GRAPPLE UNIT - СВОЕГО РОДА ПРИСПОСОБЛЕНИЕ ДЛЯ АВОРДАЖА, ЗАХВАТА ПРОТИВНИКА. В СЛУЧАЕ УМЕЛОГО ЕГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ОНО ГАРАНТИРОВАЛО НАДЕЖНУЮ ПОВЕДУ НАД ВРАТОМ И ПОЗВОЛЯЛО ТАКЖЕ ПОЛУЧИТЬ ДОСТУП К ВНУТРЕННИМ РЕЗЕРВАМ ПОВЕРЖЕННОГО ДРОИДА. ОДНАКО, ИСПЫТАНИЯ ПОКАЗАЛИ, ЧТО ВОЗМОЖНОСТЬ ДОСТИЖЕНИЯ ТАКОГО УСПЕХА - ДЕЛО РИСКОВАННОЕ: САМ ПО СЕБЕ ВЛИЖНИЙ ВОЙ (НЕ ЗАВИСИМО ОТ ТОГО, ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ЛИ GRAPPLE UNIT ИЛИ НЕТ) ТРЕБУЕТ ОГРОМНЫХ РАСХОДОВ ЭНЕРГИИ - ЭТО ТА ЦЕНА, КОТОРУЮ ПРИХОДИТСЯ ПЛАТИТЬ ЗА ВЗЛОМ УСТРОЙСТВА ЗАЩИТЫ СОПЕРНИКА (ЕГО SECURITY DEVICE). ВАШИ АККУМУЛЯТОРЫ ПРОТЯНУТ НЕ БОЛЕЕ МИНУТЫ - ДАЛЬШЕ НАСТУПАЕТ РАЗРУШЕНИЕ. НО ЕСЛИ ПРИ ЭТОМ ПРИМЕНЯЕТСЯ GRAPPLE UNIT, ВСЕШ ЭНЕРГОРАСХОД ИДЕТ ЗА СЧЕТ АККУМУЛЯТОРОВ ПРОТИВНИКА. В СЛУЧАЕ ЖЕ УСПЕШНОГО ЗАВЕРШЕНИЯ ТАКОЙ СХВАТКИ К ВАМ МОЖЕТ ПЕРЕЙТИ ВСЕ ОСТАЛЬНАЯ СИЛОВОЙ БЛОК ПРОТИВНИКА (ЕСЛИ ОН ОСТАЛСЯ ЦЕЛ ПОСЛЕ ВОЯ), А ЗАОДНО С НИМ И ТРОФЕЙНОЕ ОРУЖИЕ, ДВИГАТЕЛЬ И ПРОЧИЕ ПРИСПОСОБЛЕНИЯ. ТАКИМ ОБРАЗОМ ПРИМЕНЕНИЕ GRAPPLE UNIT, ХОТЬ И РИСКОВАННОЕ САМО ПО СЕБЕ, ПОЗВОЛЯЕТ ВСЕ ТИ УСПЕШНУЮ ВОРЬБУ С ДРОИДАМИ ИХ ЖЕ ОРУЖИЕМ, А ЗАОДНО И ВОСПОЛНЯТЬ ВСЕ СВОИ РАСХОДУЕМЫЕ РЕСУРСЫ ЗА СЧЕТ ПОВЕРЖЕННОГО ПРОТИВНИКА. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОДНОГО ТОЛЬКО ЭТОГО ПРИСПОСОБЛЕНИЯ ПРИ ВЕДЕНИИ ВЛИЖНЕГО ВОЯ ДАВАЛО ШАНС ОДЕРЖАТЬ ПОВЕДУ В НЕРАВНОМ СХВАТКЕ С ПЛАНЕТОЙ КУАРЕТЕН.

ИТАК, ПОТРЕБОВАЛСЯ ДОБРОВОЛЕЦ ДЛЯ ИСПЫТАНИЯ GRAPPLE UNIT В ВОЕВЫХ УСЛОВИЯХ - НЕПОСРЕДСТВЕННО В ЦИТАДЕЛИ ДРОИДОВ ГОРОДА QUAZATRON...

ИМ ОКАЗАТСЯ ДРОИД МЕШНОТЕС КЛР2 ПО КЛИЧКЕ КЛЕРТО. ПРОЙДЯ ОГОНЬ, ВОДУ И МЕДНЫЕ ТРУБЫ, МНОГОЕ УСПЕВ ПОВИДАТЬ, НАШ КЛЕРТО С НОВЕЙШИМ GRAPPLE UNIT ПОД МЫШКОЙ НЕСЕТСЯ СКВОЗЬ КОСМИЧЕСКУЮ ВАЗУ. НА ЭТОТ РАЗ НА ПЛАНЕТЕ КУАРЕТЕН, ЧТОБЫ В ОДИНОЧКУ СХВАТИТСЯ С ГРОЗНЫМИ И ДОСЕЛЕ НЕПОВЕДИМЫМИ ДРОИДАМИ, НАСЕЛЯЮЩИМИ ЭТУ ПЛАНЕТУ. В ВАШИХ РУКАХ ЕГО СУДЬБА.

ГОРОД QUAZATRON, КАК ВПЕРВЫЕ БЫЛО СООБЩЕНО ОТКРЫВШЕЙ ЭТУ ПЛАНЕТУ И ТАИНСТВЕННО ПОГИБШЕЙ ЭКСПЕДИЦИЕЙ, - ЭТО ОДИН ИЗ ПОДЗЕМНЫХ ГОРОДОВ, ПОСТРОЕННЫХ ДРОИДАМИ. ОН ИМЕЕТ 8 УРОВНЕЙ ЭТАЖЕЙ, СООБЩАЮЩИХСЯ ДРУГ С ДРУГОМ КОММУНИКАЦИОННЫМИ ШАХТАМИ. НА КАЖДОМ УРОВНЕ ЕСТЬ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЛЮКИ, ЧЕРЕЗ КОТОРЫЕ МОЖНО ПОПАСТЬ НА ДРУГОЙ ЭТАЖ. САМ УРОВЕНЬ ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ ЧТО-ТО ВРОДЕ ТРЕХМЕРНОГО ЛАБИРИНТА - МНОЖЕСТВО РАЗНОЙ КОНФИГУРАЦИИ ПЛОЩАДОК, РАСПОЛОЖЕННЫХ НА РАЗНЫХ ВЫСОТАХ И СОЕДИНЕННЫХ ДРУГ С ДРУГОМ НАКЛОННЫМИ ПЕРЕХОДАМИ. НЕКОТОРЫЕ ЭТАЖИ СОСТОЯТ ИЗ ДВУХ ГРУПП ПЛОЩАДОК, НЕ СООБЩАЮЩИХСЯ ДРУГ С ДРУГОМ.

ДРОИДЫ, НАСЕЛЯЮЩИЕ ГОРОД, ИМЕЮТ ДОВОЛЬНО РАЗВИТУЮ ИЕРАРХИЧЕСКУЮ СТРУКТУРУ. ЗДЕСЬ МОЖНО ВСТРЕТИТЬ КОМАНДИРОВ, ПРОГРАММИСТОВ, РЕМОНТНИКОВ, ВОЕННЫХ, УТИЛИТНОВ, ЛАКЕЕВ И ДРУГИХ. ПОДРОБНЫЙ ИХ ПЕРЕЧЕНЬ ПРИВЕДЕН В ПРИЛОЖЕНИИ. НА ОБЫЧНОМ ИХ ПОВЕДЕНИИ, КОГДА КЛР2 ПРИХОДИТСЯ ИМЕТЬ С НИМИ ДЕЛО, ИХ СЛУЖЕБНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ И СТАТУС ПОЧТИ НИКАК НЕ ОТРАЖАЮТСЯ. ТЕМ НЕ МЕНЬЕ, ВСЕГДА ВАЖНО ЗНАТЬ, С КЕМ ИМЕННО ТЫ СТАЛКИВАЕШЬСЯ В ДАННЫЙ МОМЕНТ. ВАЖНО ПОТОМУ, ЧТО ВСЕ ДРОИДЫ, РОБОТЫ И КИВОРГИ, НАСЕЛЯЮЩИЕ ГОРОД, ПОДЕЛЕНА НА 5 ГРУПП БЕЗОПАСНОСТИ (SECURITY CLASS), А ТАКЖЕ ЗАЩИЩЕННОСТИ: ALPHA, BETA, GAMMA, DELTA И EPSILON. ОН ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ НЕ ТОЛЬКО ТЕМ, КАКИМ ОРУЖИЕМ ВЛАДЕЕТ ТОТ ИЛИ ИНОЙ ДРОИД, НО И ТЕМ, НАСКОЛЬКО ОН ВЫНОСЛИВ И ЖИВУЧ В ВЛИЖНЕМ ВОЕ. А ЗНАЧИТ И В GRAPPLE - РЕЖИМЕ. НА КАЖДОМ ДРОИДЕ СВОКУ НАНЕСЕНА АВИАТУРА, В БОЛЬШИНСТВЕ СВОЕМ СОСТОЯЩАЯ ИЗ БУКВЫ И ЦИФРЫ. БУКВА ОЗНАЧАЕТ ЕГО СПЕЦИАЛИЗАЦИЮ (НАП-

РИМЕР R-REPAIR - РЕМОНТНЫЙ, В - BATTLE - ВОЕННЫЙ И Т.П.) НОМЕР УКАЗЫВАЕТ ЕГО СТАТУС - ЧЕМ БОЛЬШЕ ЧИСЛО, ТЕМ НА БОЛЕЕ НИЗКОЙ СТУПЕНИ ОН НАХОДИТСЯ. А В СООТВЕТСТВИИ С ЭТИМ, ТЕМ БОЛЕЕ УЯЗВИМ ОН В ВОЮ. КАК ПРАВИЛО, И ОРУЖИЕ У НЕГО МЕНЕЕ МОЩНОЕ. ЗАКОНОМЕРНО, ЧТО И ПО ЭТАЖАМ ДРОИДЫ РАССЕЛЯЮТСЯ В СООТВЕТСТВИИ СО СВОИМ СТАТУСОМ: НА НИЗКИХ ЭТАЖАХ ОБИТАЕТ ВСЯКАЯ ПУЗАТАЯ МЕЛОЧ - УТИЛИТИ, ЛОКЕИ И Т. П. СОЛИДНЫЕ ДРОИДЫ ЖИВУТ НА НИЗКИХ ЭТАЖАХ.

КАЖДЫЙ ДРОИД СОСТОИТ ИЗ 5-ТИ ОСНОВНЫХ МОДУЛЕЙ (UNITS PARTS): DRIVE (ДВИГАТЕЛЬ), WEAPON (ОРУЖИЕ), CHASSIS (ШАССИ, ПОДВЕЗКА), DEVICE (УСТРОЙСТВО, ПРИСПОСОБЛЕНИЕ). ПОДРОБНЫЕ ИХ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИВЕДЕНЫ В ПРИЛОЖЕНИИ ВМЕСТЕ С ТАБЛИЦЕЙ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ УСТРОЙСТВ КАЖДОМУ ДРОИДУ.

ИМЕННО НА ЭТИ ТРОФЕИ И РАСЧИТЫВАЕТ КЛЕРТО В СВОЕЙ ВОРЬБЕ С ЖИТЕЛЯМИ QUAZATRONA.

SAM MESNOTESCH KLP2 ПО КЛИЧКЕ КЛЕРТО ИМЕЕТ SECURITY CLASS
ЕЩЕ НИЖЕ - ЕГО КЛАСС БЕЗОПАСНОСТИ ЗЕТА. СРЕДИ ВСЕГО ЭТОГО ДРОИДНОГО СВРОДА ОН - САМЫЙ УЯЗВИМЫЙ. ПОКА...

ОН ИМЕЕТ САМЫЙ НИЗКИЙ ДВИЖОК, САМЫЕ МАЛОМОЩНЫЕ БАТАРЕЙКИ ОРУЖИЕ, ШУМОВУЮ ПОДВЕЗКУ И У НЕГО НЕТ НИКАКИХ ОСОБЫХ ПРИСПОСОБЛЕНИИ (КРОМЕ GRAPPLE UNIT - ОНА У НЕГО ВСЕГДА). ПО СВОИМ ДАННЫМ ОН СООТВЕТСТВУЕТ САМОМУ НИЗКОМУ ИЗ ДРОИДОВ. КРОМЕ ВСЕГО ПРОЧЕГО, КЛЕРТО ИМЕЕТ АККУМУЛЯТОРЫ. НАЛИЧИЕ ДОСТАТОЧНОГО КОЛИЧЕСТВА ЭНЕРГИИ У КЛЕРТО - ЗАЛОГ ЕГО УСПЕХА. ОТСУТСТВИЕ ЕЕ ЭТО ЕГО ГИБЕЛЬ.

А ЭНЕРГИЯ ТРАТИТСЯ НА ВСЕ, БУКВАЛЬНО ЗА ВСЕ НАДО ПЛАТИТЬ ДАЖЕ ЗА ЖИЗНЬ: САМОПОДДЕРЖАНИЕ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ. КЛЕРТО ТОЖЕ ТРЕБУЕТ РАСХОДА ЭНЕРГИИ. ОВ ЭТОМ СЛЕДУЕТ ВСЕГДА ПОМНИТЬ. НЕКОТОРЫЕ ЭНЕРГОЗАТРАТЫ ПОКРЫВАЮТСЯ ЗА СЧЕТ АККУМУЛЯТОРОВ, КОТОРЫЕ ВСЕГДА МОЖНО ПОДЗАРЯДИТЬ - ДОСТАТОЧНО ПРОЕХАТЬСЯ К ЗАРЯДНОЙ ПЛОЩАДКЕ, КОТОРЫХ НА КАЖДОМ ЭТАЖЕ ПО НЕСКОЛЬКУ ШТУК. ТАКИЕ ЗАРЯДНЫЕ ПЛОЩАДКИ ПОМЕЩЕНЫ НА КАЖДОМ ЭТАЖЕ КВАДРАТОМ С ВПИСАННЫМ В НЕГО КРУГОМ И КРЕСТОМ

КРОМЕ ЗАРЯДНЫХ ПЛОЩАДОК НА ЭТАЖАХ ИМЕЮТСЯ МОНИТОРЫ И ЛЮКИ ШАХТ. С ПОМОЩЬЮ МОНИТОРОВ КЛЕРТО МОЖЕТ ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ИНФОРМАЦИЕЙ, ВЫВОДИМОЙ ИМИ, В СООТВЕТСТВИИ С ТЕМ КЛАССОМ БЕЗОПАСНОСТИ, КОТОРЫЙ ОН СЕЙЧАС ИМЕЕТ. ДЛЯ ВЫВОДА ИНФОРМАЦИИ НУЖНО ПОДОЙТИ К МОНИТОРУ И НАЖАТЬ ENTER. АНАЛОГИЧНО, ЧТОБЫ ПОПАСТЬ НА ДРУГОЙ ЭТАЖ, НАДО ВСТАТЬ НАД ЛЮКОМ И НАЖАТЬ ENTER ДАЛЕЕ КЛАВИШАМИ УПРАВЛЕНИЯ ЗАДАВАЙТЕ СПУСК ИЛИ ПОДЪЕМ. ПО ENTER'У ЖЕ ВЫЙДЕТЕ НАРУЖУ.

ТЕПЕРЬ О САМОМ ВЕДЕНИИ СХВАТКИ. ВЫ НАЖАЛИ ENTER, ОТПУСТИВ ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ КЛАВИШИ, И ПЕРЕШЛИ В РЕЖИМ GRAPPLE. ТЕПЕРЬ КЛЕРТО ГОТОВ ВСТУПИТЬ В ТАКОЕ ВЛИЖНИЙ ВОЙ, ПРИ КОТОРОМ НЕ ПРОСТО ДАРОМ БУДЕТ ТРАТИТЬСЯ ЭНЕРГИЯ, КАК ЭТО СЛУЧАЕТСЯ ПРИ ОБЫЧНЫХ СТОЛКНОВЕНИЯХ, А ОН УДЕТ ВОЕВАТЬ ЗА ВОЗМОЖНОСТЬ ВЛОМАТЬ УСТРОЙСТВО ЗАЩИТЫ ДРОИДА (SECURITY DEVICE) И ПОЛУЧИТЬ ДОСТУП К ЕГО ПОТРАХАМ. ВОТ ТУТ-ТО И СКАЗЫВАЕТСЯ КЛАСС БЕЗОПАСНОСТИ ВАШЕГО ПРОТИВНИКА.

НА ЭКРАНЕ МОНИТОРА МЕЛЬКНУЛА НАДПИСЬ: ПРИГOTOВЬТЕСЬ К СТОЛКНОВЕНИЮ С УСТРОЙСТВОМ ЗАЩИТЫ, И СЛЕДОМ ЗА НЕЙ ПОЯВИТСЯ ЛОГИЧЕСКАЯ СХЕМА. ВСЯКИЙ РАЗ ЭТИ СХЕМЫ ВЫБАЮТ РАЗНЫЕ, А СЛОЖНОСТЬ ИХ ЗАВИСИТ И МАСТИ ВАШЕГО ПРОТИВНИКА. В НАЧАЛЕ СХВАТКИ ВАМ ДАЕТСЯ 10 СЕКУНД НА ТО, ЧТОБЫ СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В СИТУАЦИИ И ВЫБРАТЬ ЗА ЖЕЛТЫХ ИЛИ ЗА СИНИХ (Т.Е. СЛЕВА ИЛИ СПРАВА) ВЫ БУДЕТЕ ИГРАТЬ. ИЗНАЧАЛЬНО ВАМ ПРЕДЛАГАЕТСЯ ИГРАТЬ СЛЕВА, ЖЕЛТЫМИ. ВЫБОР СТОРОНЫ ПРОИЗВОДИТСЯ КЛАВИШАМИ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ПРИ ЭТОМ КРИПТОГРАММ С ИЗОБРАЖЕНИЕМ КЛЕРТО ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ В СООТВЕТСТВУЮЩУЮ СТОРОНУ.

ЦЕЛЬ СХВАТКИ - ОКРАСИТЬ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ ПРЯМОУГОЛЬНИКОВ В СВОЙ ЦВЕТ, БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРЯМОУГОЛЬНИКОВ ЦВЕТА ВАШЕГО ПРОТИВНИКА. В КОНЦЕ СХВАТКИ КАЖДЫЙ ПРЯМОУГОЛЬНИК ПРИНИМАЕТ ТОТ ЦВЕТ, КОТОРЫМ ПО НЕМУ ВЫД ПРОИЗВЕДЕН ПОСЛЕДНИЙ ВЫСТРЕЛ. НАЗНАЧЕНИЕ ИНВЕНТАРЯ, ЗАЩЕЛОК И РАЗВЕТВИТЕЛЕЙ ВЫ ПОЙМЕТЕ, ПОИГРАВ В ЭТУ ИГРУ. ОСТАЕТСЯ ТОЛЬКО ДОБАВИТЬ, ЧТО ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА СОСТОЯНИЕ ТЕКУЩЕГО МОМЕНТА СХВАТКИ ОТОБРАЖАЕТСЯ ЦВЕТОМ БОЛЬШОГО КВАДРАТА НА ВЕРХУ ПИРАМИДЫ. ОН ОКРАШИВАЕТСЯ В ТОТ ЦВЕТ, ЧЬИХ ПРЯМОУГОЛЬНИКОВ БОЛЬШЕ. УЧИТЫВАЙТЕ, ЧТО ВРЕМЯ СХВАТКИ ОГРАНИЧЕНО.

ПОСЛЕ ТОГО, КАК ЗАЩИТА С ДРУИДА БУДЕТ СНЯТА (Т.Е. ВЫ ОДЕРЖИТЕ ПОВЕДУ В СХВАТКЕ), НА ЭКРАНЕ ПОЯВИТСЯ СПИСОК ЕГО ОСНОВНЫХ ЧАСТЕЙ. ТЕПЕРЬ ИЗ НИХ МОЖНО ЧТО-НИБУДЬ ВЗЯТЬ СЕБЕ, ЕСЛИ ОНО УЦЕЛЕЛО ПОСЛЕ ВОЯ ЗА БЛОК ЗАЩИТЫ. ПЕРЕМЕЩАЯ КЛАВИШАМИ УПРАВЛЕНИЯ ИНВЕРСНЫЙ КУРСОР ВВЕРХ И ВНИЗ ПО СПИСКУ ДОСТУПНЫХ УЗЛОВ РАЗЛОМАННОГО ДРОИДА, ВЫ МОЖЕТЕ, НАЖИМАЯ ENTER, ЧТО-НИБУДЬ ВЗЯТЬ СЕБЕ. ЕСЛИ ПРИ ЭТОМ СООТВЕТСТВУЮЩИЙ МОДУЛЬ В СОХРАННОСТИ, ТО ПОСЛЕ НАЖАТИЯ ENTER В СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ СТРОКЕ ПОЯВИТСЯ СООБЩЕНИЕ INTERFACED. В СЛУЧАЕ ЖЕ, ЕСЛИ ДАННЫЙ УЗЕЛ НЕ УДАЛОСЬ СПАСТИ, НАДПИСЬ БУДЕТ DEMANGET. ПОСЛЕ ТОГО, КАК ВЫ ВЗЯЛИ ВСЕ, ЧТО СОЧЛИ НУЖНЫМ, ВЫХОДИТЕ В ОСНОВНОЙ РЕЖИМ И ПРОДОЛЖАЙТЕ СВОЮ МИССИЮ В QUAZATRONA...

В ЗАКЛЮЧЕНИИ НЕОБХОДИМО ОТМЕТИТЬ ДВА ВАЖНЫХ МОМЕНТА. ВОПЕРВЫХ, ЕСЛИ У ВАС

ЕСТЬ RAM THRUSTER, ДРОИДЫ ПРИ СОПРИКОСНОВЕНИИ С ВАМИ СГОРАЮТ. ВО-ВТОРЫХ, ОСТЕРЕГАЙТЕСЬ ДРОИДОВ В2, В3 И В4. ОНИ ИМЕЮТ САМОЕ МОЩНОЕ ОРУЖИЕ - DISRUPTOR. ЭТО ОРУЖИЕ НЕКОНТАКТНОГО ДЕЙСТВИЯ. ЕСЛИ В МОМЕНТ ЕГО ПРИМЕНЕНИЯ КЛЕРТО ОКАЗАЛСЯ РЯДОМ, И У НЕГО НЕТ ЗАЩИТЫ ОТ DISRUPTORA - DISRUPTOR SHIELDS, КОТОРАЯ ОТЛИЧНО ОТВИРАЕТСЯ У R5-ГО, - СПАСЕНИЕ ОДНО: БЕЖАТЬ НА ЗАРЯДНУЮ ПЛОЩАДКУ И ТАМ ОТСИЖИВАТЬСЯ. ЕСЛИ НЕ ПРИМЕНЯТЬ ЗАЩИТЫ ИЛИ НЕ СТОЯТЬ НА ЗАРЯДНОЙ ПЛОЩАДКЕ, ТО 3-5 ВЫСТРЕЛОВ ДОСТАТОЧНО ДЛЯ ГИВЕЛИ КЛЕРТО.

И В КОНЦЕ ОВ УПРАВЛЕНИИ. ДЛЯ УПРАВЛЕНИЯ КЛЕРТО ЛУЧШЕ ВЫ ВРАТЬ КЛАВИАТУРУ. ИМЕЙТЕ ВВИДУ, ЧТО УСТРОЙСТВО, С КОТОРОГО ВЫ БУДЕТЕ УПРАВЛЯТЬ ВАШИМ KLP2, ВЫБИРАЕТСЯ ОДИН РАЗ В НАЧАЛЕ ИГРЫ И ВОЛЬШЕ ЕГО ПЕРЕОПРЕДЕЛИТЬ НЕЛЬЗЯ.

УПРАВЛЯЮЩАЯ КЛАВИАТУРА:

A,S,D,G - ВЛЕВО-ВВЕРХ; CS,Z,X,C,V - ВПРАВО-ВНИЗ;
H,J,K,L - ВПРАВО-ВВЕРХ; B,N,M,SS,BS - ВЛЕВО-ВНИЗ;
ENTER - ОГОНЬ; P - ПАУЗА;

W - ОРУЖИЕ (РЕЖИМ АВТОМАТИЧЕСКОЙ СРЕЛЬБЫ);

СТРЕЛЯЕТ KLP2 ЛИШЬ ВО ВРЕМЯ ДВИЖЕНИЯ. ДЛЯ ПЕРЕВОДА В РЕЖИМ GRAPPLE НАЖМИТЕ ENTER БЕЗ НАЖАТИЯ НА ДРУГИЕ КЛАВИШИ. ПРИ ЭТОМ ВНИЗУ ПОЯВЛЯЕТСЯ СООТВЕТСТВУЮЩАЯ НАДПИСЬ И БУКВА G.

П Р И Л О Ж Е Н И Е 1

D R I V E S

НАЗВАНИЕ ПАСХОД ТЯГА КОММЕНТАРИЙ

LINEAR MK1	10K	60E	СТАНДАРТНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ. СЛАБЫЙ, НО НАДЕЖНЫЙ.
LINEAR MK2	10K	70E	ДВИГАТЕЛЬ С УЛУЧШЕННОЙ ГРУЗОПОДЪЕМНОСТЬЮ, ДОСТИГАЕМОЙ БЕЗ УВЕЛИЧЕНИЯ ЭНЕРГОПОТРЕБЛЕНИЯ.
LINEAR MK3	20K	80E	ТУРБОВАРИАНТ MK2. УВЕЛИЧЕНИЕ ГРУЗОПОДЪЕМНОСТИ ПРОИСХОДИТ ЗА СЧЕТ ИЗЫТОЧНОГО РАСХОДА ЭНЕРГИИ.
GRAVITRONIC MK1	30K	90E	ОДИН ИЗ ПЕРВЫХ АНТИГРАВИТАЦИОННЫХ ДВИГАТЕЛЕЙ. ДО СИХ ПОР ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ИЗ-ЗА ВЫСОКОЙ НАДЕЖНОСТИ.
GRAVITRONIC MK2	30K	100E	УСОВЕРШЕНСТВОВАННЫЙ АНТИГРАВИТАЦИОННЫЙ ДВИГАТЕЛЬ. СТАНДАРТНЫЙ НЕДОРОГОЙ ДВИГАТЕЛЬ ДЛЯ МЛАДШИХ ДРОИДОВ.
HEAVY DUTY	80K	120E	МОЩНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ. СТАНДАРТНЫЙ БОЕВОЙ ДВИГАТЕЛЬ. УСТАНАВЛИВАЕТСЯ НА МЛАДШИХ ДРОИДАХ
DUAL LINEAR	160K	130E	ДВОЙНОЙ LINEAR-ДВИГАТЕЛЬ. РАСЧИТАННЫЙ НА ДРОИДОВ, ИСПОЛЬЗУЮЩИХ ТЯЖЕЛЫЕ ШАССИ.
ULTRAGRAV	180K	150E	УСТАНАВЛИВАЕТСЯ ИЗБРАННЫМ ДРОИДАМ. ОЧЕНЬ ОЧЕНЬ ДОРОГОЙ ДВИГАТЕЛЬ.

R O W E R S

НАЗВАНИЕ ЭНЕРГИЯ ВЕС КОММЕНТАРИЙ

CHEMIFAX MK1	20K	10E	ДЕШЕВЫЙ НАДЕЖНЫЙ СИЛОВОЙ БЛОК, УСТАНАВЛИВАЕМЫЙ НА КОРОТКОЖИВЩИХ ДРОИДАХ.
CHEMIFAX MK2	40K	10E	УСОВЕРШЕНСТВОВАННЫЙ СИЛОВОЙ БЛОК С УВЕЛИЧЕННОЙ ЭНЕРГОЕМКОСТЬЮ.
ROBOTRONIC MK1	60K	10E	ПЕРВЫЙ СТАНДАРТНЫЙ СИЛОВОЙ БЛОК.
ROBOTRONIC MK2	100K	10E	УСОВЕРШЕНСТВОВАННЫЙ СИЛОВОЙ БЛОК, УСТАНАВЛИВАЕМЫЙ НА ДРОИДАХ С ВЫСОКИМ ЭНЕРГОПОТРЕБЛЕНИЕМ.
ROBOTRONIC MK3	160K	10E	НОВЫЙ ЭНЕРГОВЛОК, ПРОХОДЯЩИЙ ИСПЫТАНИЯ ДЛЯ ВЫСТРЫХ ДРОИДОВ.
TRIOBATIC	240K	20E	МОЩНЫЙ ЭНЕРГОВЛОК ДЛЯ БОЕВОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ.
CYBONIC MK1	320K	30E	ЭНЕРГОВЛОК ВЫСОКОГО КЛАССА. РАСЧИТАН НА БОЛЬШОЕ ЭНЕРГОПОТРЕБЛЕНИЕ.
CYBONIC MK2	400K	40E	МОЩНЫЙ, ВЫСОКОГО КЛАССА, ДОРОГОЙ ЭНЕРГОВЛОК ДЛЯ ИЗБРАННЫХ ДРОИДОВ.

W E A P O N S			
НАЗВАНИЕ	ЭНЕРГОРАСХОД	ВЕС	КОМЕНТАРИЙ
PULSE LAZER	10K	10E	СТАНДАРТНЫЙ ЛАЗЕР ДЛЯ ПРОМЫШЛЕННОГО И ВОЕВОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ.
DUAL LAZER	20K	20E	МОЩНОЕ ОРУЖИЕ ДЛЯ ПРИМЕНЕНИЯ ПРОТИВ ДРОИДОВ. УСТАНОВЛЕНО НА ВОЕВЫХ ДРОИДАХ НИЗКОГО КЛАССА.
DISINTEGRATOR	30K	30E	СВЕРХМОЩНОЕ СМЕРТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ. ПОТРЕБЛЯЕТ МНОГО ЭНЕРГИИ.
AUTOCANNON	50K	80E	THE GILLEN AUTOCANNON. РАЗРАБОТАНО ДЛЯ СХВАТКИ ОДИН НА ОДИН. ТЯЖЕЛОЕ И СМЕРТЕЛЬНОЕ.
DISRUPTOR	80K	50E	ОРУЖИЕ ВЫСШЕГО КЛАССА, РАСЧИТАНО НА СРЕЛЬ ВУ ПО ДРОИДАМ СВЕХ КАТЕГОРИЙ.

C H A S S I S			
НАЗВАНИЕ	МАКС.РАСХОД	ВЕС	КОМЕНТАРИЙ
DURALITE	NONE	10E	ДЕШЕЗООЕ ШАССИ. ВОССТАНАВЛИВАЕТСЯ ПРИ ПОРАЖЕНИИ.
TRIALIUM MK1	NONE	10E	ШАССИ НИЗКОГО КЛАССА, УСТАНОВЛЕНО НА МЛАДШИХ ДРОИДАХ.
TRIALIUM MK2	10K	10E	МОЩНОЕ ШАССИ НИЗКОГО КЛАССА УСОВЕРШЕНСТВОВАННОГО ДЕЙСТВИЯ.
CHROMITE	20K	10E	ДОРОГОЕ ШАССИ. УСТАРЕВШЕЕ НО ДО СИХ ПОР НЕ СНЯТО С ПРОИЗВОДСТВА ДЛЯ УСТАНОВКИ НА СТАРЫХ ДРОИДАХ.
PLASTEEL	30K	10E	НОВОЕ ШАССИ С УДАРНОЙ ЗАЩИТОЙ. РАСЧИТАНО ДЛЯ ЗАЩИТЫ ПАМЯТИ LOGIC-ДРОИДОВ.
STRESSED PLASTEEL	40K	20E	МОЩНАЯ ВОЕВАЯ ПОДВЕСКА ДЛЯ МЛАДШИХ BATTLE ДРОИДОВ.
CORALLOY MK1	50K	20E	МОЩНОЕ ШАССИ ВЫСОКОГО КЛАССА
CORALLOY MK2	80K	20E	СВЕРХМОЩНОЕ ШАССИ, УСТАНОВЛИВАЕМОЕ ИЗБРАННЫМ ДРОИДАМ.

D E V I C E S			
НАЗВАНИЕ	МАКС.РАСХОД	ВЕС	КОМЕНТАРИЙ
DETECTOR	NONE	10E	УСТАНОВЛЕН НА ДРОИДАХ-ЗАЩИТНИКАХ (SECURITY DROIDS) ДЛЯ ОТОБРАЖЕНИЯ АКТИВНОГО УРОВНЯ РАДИАЦИИ (3-Е ОКНО НА НИЖНЕЙ ПАНЕЛИ).
LAZER SHIELDS	80K	20E	ПРЕДНАЗНАЧЕНО ДЛЯ ЗАЩИТЫ ОТ ЛАЗЕРНОГО НАПАДЕНИЯ. НЕВЫСОКАЯ ЭНЕРГОПОТРЕБНОСТЬ.
OVERDRIVE	80K	40E	РАСЧИТАНО ДЛЯ УВЕЛИЧЕНИЯ МОЩНОСТИ ДВИГАТЕЛЯ
POWER BOOST	80K	50E	УВЕЛИЧИВАЕТ ЭНЕРГОЕМКОСТЬ И ВЛАГОДАРА ДОБАВОЧНОЙ ТЯГЕ, ПОВЫШАЕТ ГРУЗОПОДЪЕМНОСТЬ.
RAM THRUSTER	160K	20E	УСТАНОВЛЕНО ДЛЯ СХВАТКИ С ДРОИДАМИ В БЛИЖЕМ ВОУ.
DISRUPTOR SHIELD	160K	20E	УСТАНОВЛЕН НА ВОЕВЫХ ДРОИДАХ ВЫСОКОГО КЛАССА ДЛЯ ЗАЩИТЫ ОТ ДИСПРУПТОРА.

П Р И Л О Ж Е Н И Е 2

NO STATUS SECURITY DRIVE POWER WEAPON CHASSIS DEVICE
CLASS

X9	MENIAL DEVICE	EPSILON	LINEAR MK1	CHEMIFAX MK1	NONE	DURALITE	NONE
X8	MENIAL DRONE	EPSILON	GRAVITR. MK2	CHEMIFAX MK1	NONE	TRIALIUM	NONE MK1
U9	UTILITY DEVICE	EPSILON	LINEAR MK1	CHEMIFAX MK1	NONE	TRIALIUM	NONE MK1
U8	UTILITY DEVICE	EPSILON	LINEAR MK2	CHEMIFAX MK1	PULSE LAZER	TRIALIUM	NONE MK2

U7	UTILITY	EPSILON	LINEAR	CHEMIFAX	PULSE	TRIALIUM	NONE
	DEVICE		MK2	MK1	LAZER	MK2	
R8	REPAIR	EPSILON	LINEAR	CHEMIFAX	PULSE	TRIALIUM	NONE
	DRONE		MK3	MK2	LAZER	MK2	
R7	REPAIR	DELTA	LINEAR	CHEMIFAX	PULSE	TRIALIUM	NONE
	DRONE		MK3	MK2	LAZER	MK2	
R6	REPAIR	DELTA	LINEAR	CHEMIFAX	DUAL	CHROMITE	NONE
	ROBOT		MK3	MK2	LAZER		
R6	REPAIR	DELTA	LINEAR	CHEMIFAX	DUAL	CHROMITE	DISRUPT
	ROBOT		MK3	MK2	LAZER		SHIELDS
B7	BATTLE	DELTA	GRAVITR.	ROBOTRO-	DISINTECORALLOY	RAM	
	DRONE		MK1	NIC MK2	GRATOR MK1	THRUST.	
B6	BATTLE	DELTA	GRAVITR.	ROBOTRO-	DISINTECORALLOY	LAZER	
	DRONE		MK1	NIC MK2	GRATOR MK2	SHIELDS	
B5	BATTLE	DELTA	GRAVITR.	ROBOTRO-	AUTOCA	STRESSED	RAM
	DRONE		MK1	NIC MK2	NNON	PLASTEEL	THRUST.
L6	LOGIC	DELTA	GRAVITR.	ROBOTRO-	PULSE	PLASTEEL	NONE
	ROBOT		MK2	NIC MK1	LAZER		
L5	LOGIC	GAMMA	GRAVITR.	ROBOTRO-	PULSE	PLASTEEL	NONE
	ROBOT		MK2	NIC MK1	LAZER		
00	MEDIC	GAMMA	GRAVITR.	ROBOTRO-	PULSE	PLASTEEL	POWER
	DROID		MK2	NIC MK1	LAZER		BOOST
L4	LOGIC	GAMMA	GRAVITR.	ROBOTRO-	DUAL	PLASTEEL	NONE
	DROID		MK2	NIC MK2	LAZER		
L3	LOGIC	GAMMA	GRAVITR.	ROBOTRO-	DUAL	PLASTEEL	POWER
	DROID		MK2	NIC MK2	LAZER		BOOST
B4	BATTLE	GAMMA	GRAVITR.	ROBOTRO-	DISRUP	STRESSED	LAZER
	DROID		MK2	NIC MK3	TOR	PLASTEEL	SHIELDS
B3	BATTLE	GAMMA	GRAVITR.	TRIOBA-	DISRUP	STRESSED	DISRUP.
	DROID		MK2	TIC	TOR	PLASTEEL	SHIELDS
S6	SECURITY	BETA	GRAVITR.	ROBOTRO-	DISRUP	STRESSED	DETEC-
	ROBOT		MK2	NIC MK3	TOR	PLASTEEL	TOR
L2	LOGIC	BETA	HEAVY	ROBOTRO-	DISRUP	PLASTEEL	OVERD-
	CUBORG		DUTY	NIC	TOR		RIVE
B2	BATTLE	BETA	HEAVY	TRIOBA-	DISRUP	CORALLOY	DISRUP.
	CUBORG		DUTY	TIC	TOR	MK1	SHIELDS
C5	COMMAND	BETA	HEAVY	TRIOBA-	DISINTESTRESSED	DISRUP.	
	ROBOT		DUTY	TIC	GRATOR	PLASTEEL	SHIELDS
S4	SECURITY	BETA	HEAVY	TRIOBA-	DISINTESTRESSED	DETEC-	
	DROID		DUTY	TIC	GRATOR	PLASTEEL	TOR
S3	SECURITY	BETA	DUAL	TRIOBA-	AUTOCA	STRESSED	DETEC-
	DROID		LINEAR	TIC	NNON	PLASTEEL	TOR
S2	SECURITY	BETA	HEAVY	TRIOBA-	AUTOCA	STRESSED	DETEC-
	DROID		DUTY	TIC	NNON	PLASTEEL	TOR
ST	PROGRA-	BETA	DUAL	CYBONIC	DISINTECORALLOY	DISRUP.	
	MMER		LINEAR	MK1	GRATOR MK1	SHIELDS	
CS	COMMAND	BETA	DUAL	CYBONIC	DISINTECORALLOY	OVERD-	
	DROID		LINEAR	MK1	GRATOR MK1	RIVE	
C2	COMMAND	ALPHA	DUAL	CYBONIC	DISINTECORALLOY	DETEC-	
	CUBORG		LINEAR	MK1	GRATOR MK1	TOR	
C1	COMMAND	ALPHA	ULTRA-	CYBONIC	DISINTECORALLOY	POWER	
	CUBORG		GRAV	MK1	GRATOR MK1	BOOST	
AB	ANDREW	ALPHA	ULTRA-	CYBONIC	AUTOA-	CORALLOY	RAM
	ID		GRAV	MK2	LARM	MK2	THRUST.
A1	ANDREW	ALPHA	ULTRA-	CYBONIC	AUTOA-	CORALLOY	LAZER
	ID		GRAV	MK2	LARM	MK2	SHIELDS

AIRBORNE RANGER (ВОЗДУШНЫЙ ДЕСАНТНИК)

НИКТО, КРОМЕ НЕКОТОРЫХ ОФИЦЕРОВ, НЕ ЗНАЛ ДЛЯ ЧЕГО ПОСТРОИЛИ ЭТУ БАЗУ. ОНА БЫЛА РАСПОЛОЖЕНА ВДАЛИ ОТ ВОЛЬЩИХ ГОРОДОВ, ОГРАЖДЕНА КОЛЮЧЕЙ ПРОВОЛОКОЙ ПОД ТОКОМ, ЗАМИНИРОВАНА ПО ВСЕЙ ЦЕПИ, ТЩАТЕЛЬНО ОХРАНЯЛАСЬ ОТ НЕПРОШЕННЫХ ГОС-ТЕЙ. ВСЕ ПОПЫТКИ РАСКРЫТИЯ ЭТОГО СЕКРЕТА, КАК ПРАВИЛО, ЗАКАНЧИВАЛИСЬ

СМЕРТЬЮ НА МИННЫХ ПОЛЯХ ИЛИ В ОТДАЛЕННЫХ ЛАГЕРЯХ СМЕРТИ. В ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ ЖЕ ЭТОТ ЦЕНТР ВЫЛ МЕСТОМ ОБУЧЕНИЯ КОММАНДОС И ПОЛИТИЧЕСКИХ ШПИОНОВ.

УЧАЩИЕСЯ В БУДУЩЕМ ДОЛЖНЫ БЫЛИ ДЕЙСТВОВАТЬ В ГЛУБОКОМ ТЫЛУ ПРОТИВНИКА, УНИЧТОЖАТЬ ТОЧНО ОПРЕДЕЛЕННЫЕ ВОЕННЫЕ ОБЪЕКТЫ. КАНДИДАТЫ ОБУЧАЛИСЬ РУКОПАШНОМУ ВОЮ, СРЕЛЬБЕ И ВЗРЫВНЫМ РАБОТАМ И Т.Д. КАЖДЫЙ ИЗ НИХ МОГ САМОСТОЯТЕЛЬНО ВЫПОЛНИТЬ ЛЮБОЕ ТРУДНОЕ ЗАДАНИЕ В САМОЕ КОРОТКОЕ ВРЕМЯ И ВЕРНУТЬСЯ НЕВРЕДИМ НА СВОЮ БАЗУ. СНАРЯЖЕНИЕ КАЖДОГО САВОТАЖНИКА СОСТОЯЛО ИЗ ПУЛЕМЕТА, ПОЛУАВТОМАТИЧЕСКОГО ПИСТОЛЕТА, А ТАКЖЕ РУЧНЫХ ГРАНАТ. ОН ТАКЖЕ ИМЕЛ ВЗРЫВНЫЕ УСТРОЙСТВА, ДЕЙСТВУЮЩИЕ В КОРОТКИЙ ПЕРИОД ВРЕМЕНИ, КОМПЛЕКТ НОЖЕЙ И ОГНЕМЕТ. ТАК КАК В ТЫЛУ ВРАГА ОН ОБЫЧНО ДОСТАВЛЯЛСЯ НА ПАРАШЮТЕ, ТО ВОЛЬШАЯ ЧАСТЬ ОРУЖИЯ ВЫБРАСЫВАЛАСЬ НА ОСОВЫХ ПАРАШЮТАХ. ВОЗВРАЩЕНИЕ С ОПЕРАЦИИ ОБЫЧНО ПРОИСХОДИЛО С ПОМОЩЬЮ ВЕРТОЛЕТА, КОТОРЫЙ ОЖИДАЛ ЕГО В ТОЧНО УСТАНОВЛЕННОЕ ВРЕМЯ В ОПРЕДЕЛЕННОМ МЕСТЕ.

ЧАСТО ПРОТИВНИК ПОЛУЧАЛ СВЕДЕНИЯ О ПРИЛЕТЕ ГОСТЯ И КАК ПРАВИЛО СООТВЕТСТВЕННЫМ ОБРАЗОМ ГОТОВИЛСЯ К ЭТОМУ. В ОКОПАХ СКРЫВАЛИСЬ ОПЫТНЫЕ СРЕЛКИ, ИЗ БУНКЕРОВ ПРОИЗВОДИЛСЯ НЕПРЕРЫВНЫЙ ОБСРЕЛ. ЧАСТО ПУТЬ ПРЕГРЯЖДАЛИ МИННЫЕ ПОЛЯ И ПРЕГРЯДЫ ИЗ КОЛЧЕЙ ПРОВОЛОКИ. ЧАСТО СВАСЫВАЛИСЬ БОМБЫ И БРОСАЛИСЬ ГРАНАТЫ. НЕСМОТРИ НА ЭТО НИКТО ИЗ КОММАНДОС НИКОГДА НЕ ОТСТУПАЛ, А НАОБОРОТ АТАКОВАЛ ВРАГА. ИХ ВЫСРЕЛЫ ЭФФЕКТИВНО ОХЛАЖДАЛИ ПЫЛ ВРАГА, А БРОШЕННЫЕ ГРАНАТЫ НАДОЛГО ОЧИЩАЛИ МЕСТНОСТЬ.

МОЖЕТ И ТЫ ХОТЕЛ БЫ ОКАЗАТЬСЯ НА МАСТЕ ОДНОГО ИЗ ТАКИХ КОММАНДОС. МОЖНО УВЕРЕННО СКАЗАТЬ, ЧТО НОВАЯ ИГРА ФИРМЫ MICRO PROSE - ВОЗДУШНЫЙ ДЕСАНТ - ДОСТАВИТ ГОРАЗДО БОЛЬШЕ УДОВОЛЬСТВИЯ, ЧЕМ ПОХОЖЕ НА НЕЕ НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД ПЕРЕСРЕЛКИ. КАЖДЫЙ ПРОИЗВЕДЕННЫЙ ВЫСРЕЛ, БРОШЕННАЯ ГРАНАТА, ПОДОЖЕННАЯ БОМБА ПОЗВОЛЯЕТ ЧАСТО ИЗВОЛИТЬСЯ ОТ ЧРЕЗМЕРНОЙ ИЗЛИШНЕЙ ЭНЕРГИИ, ИНОГДА ДАЖЕ РАССУДОЧНОЙ. КОГДА ТЫ УВИДИШЬ ПАДАЮЩЕГО ПРОТИВНИКА ИЛИ ОСТАТКИ ВЗОРВАННОГО БУНКЕРА, ТЫ БУДЕШЬ БОЛЕЕ СЧАСТЛИВЫМ, ЧЕМ ПОСЛЕ РАЗВИТОГО ТОВОЙ ДОМАШНЕГО КРЕСЛА. ПРЕВРАЩАЯСЬ В ОТВАЖНОГО САВОТАЖНИКА, ТЫ МОЖЕШЬ ВЫБРАТЬ ОДНУ ИЗ НЕКОЛЬКИХ МИССИЙ. КАЖДАЯ ИЗ НИХ ПРОИСХОДИТ НА РАЗНЫХ УЧАСТКАХ И ОТЛИЧАЮТСЯ ДРУГ ОТ ДРУГА. ТЫ МОЖЕШЬ УНИЧТОЖАТЬ РАДАРЫ, ЗДАНИЯ, ПОХИЩАТЬ ОФИЦЕРОВ ПОДКЛАДЫВАТЬ БОМБЫ В САМОЛЕТЫ И Т.Д. ОКОНЧАНИЕ ОДНОЙ МИССИИ ВСЕГДА СЛУЖИТ ПОВЫШЕНИЕМ В ЧИНЕ. ПРАВДА ГЕНЕРАЛОМ НИКОГДА ЕЩЕ НЕ СТАЛ, И ВЕРОЯТНО СЧАСТЛИВЦА, КОТОРЫЙ ПОЛУЧИТ ЭТОТ ЧИН, ЖДЕТ НАГРАДА. МЫ ДУМАЕМ СТОИТ ПОПЫТАТЬ СЧАСТЬЯ.

NETHER EART

XVIII ВЕК. ЦИВИЛИЗАЦИЯ ШАГНУЛА ДАЛЕКО ВПЕРЕД. ЗЕМЛЯНЕ РАССЕЛИЛИСЬ ПО МНОГИМ ПЛАНЕТАМ ГАЛАКТИКИ. И ХОТЯ ВОЙНЫ УШЛИ В ПРОШЛОЕ, ОДНАКО НА ГРАНИЦАХ С ВНЕШНИМ КОСМОСОМ ПРИХОДИЛОСЬ ДЕРЖАТЬ ВООРУЖЕННЫЕ МОЩНЫМ ОРУЖИЕМ ЗВЕЗДОЛЕТЫ, ЗВЕЗДНЫЕ КРЕЙСЕРЫ, А ТАКЖЕ АРМИИ ВОЕННЫХ РОБОТОВ, СПОСОБНЫХ ВЕСТИ ВОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ НА ЛЮБЫХ ПЛАНЕТАХ ГАЛАКТИКИ. ЭТИ РОБОТЫ ПРОИЗВОДИЛИСЬ НА НЕКОЛЬКИХ НЕ ОБИТАЕМЫХ ПЛАНЕТАХ, РАСПОЛОЖЕННЫХ В НЕПОСРЕДСТВЕННОЙ ВЛИЗОСТИ К ГРАНИЦАМ.

И ВОТ ОДНАЖДЫ... ПРИШЕЛЫЦЫ ИЗ ВНЕШНЕГО КОСМОСА ВНЕЗАПНО АТАКОВАЛИ ОДНУ ИЗ ТАКИХ ПЛАНЕТ, ЗАХВАТИЛИ НЕКОЛЬКО ВАЗ И НАЛАДИЛИ ПРОИЗВОДСТВО РОБОТОВ, ВРАЖДЕБНЫХ ЗЕМНОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ.

СООБЩЕНИЕ О ВТОРЖЕНИИ БЫЛО СРОЧНО ПЕРЕДАНО В ГАЛАКТИЧЕСКИЙ ЦЕНТР И ОТТУДА ДЛЯ ВОРЬБЫ С ПРИШЕЛЫЦАМИ БЫЛА НАПРАВЛЕНА АРМАДА ЗВЕЗДНЫХ КРЕЙСЕРОВ. НО ПРОВИТЕСЬ К ЗАХВАЧЕННОЙ ПЛАНЕТЕ ИМ НЕ УДАЛОСЬ ИЗ-ЗА МОЩНОГО СОПРОТИВЛЕНИЯ ПРИШЕЛЫЦЕВ. ПОКА ВЕДУТСЯ ВОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ, НА ПЛАНЕТУ, ЧТОБЫ ОСТАНОВИТЬ ПРОИЗВОДСТВО ВРАЖЕСКИХ РОБОТОВ, БЫЛ ОТПРАВЛЕН НЕБОЛЬШОЙ ЗВЕЗДНЫЙ КАТЕР, КОТОРЫЙ НЕЗАМЕТНО МИНОВАЛ ВРАЖЕСКИЕ ДОЗОРЫ И ВЫШЕЛ НА ОРБИТУ ПЛАНЕТЫ. БЫЯСИЛОСЬ, ЧТО ИЗ ЧЕТЫРЕХ ВАЗ, ПРОИЗВОДИЩИХ РОБОТОВ, ПРИШЕЛЫЦАМИ ЗАХВАЧЕНЫ УЖЕ ТРИ, И ВСЕ ЗАВОДЫ, ПРОИЗВОДЯЩИЕ КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ЧАСТИ ДЛЯ РОБОТОВ, ОСТАНОВЛЕНЫ И ВЫВЕДЕННЫ ИЗ ПОДЧИНЕНИЯ ЗЕМЛЯНАМ МОЩНЫМ ИЗЛУЧЕНИЕМ.

ВОЗЛЕ ЭТОЙ ПОСЛЕДНЕЙ ОСТАВШЕЙСЯ В РАСПОРЯЖЕНИИ ЗЕМЛЯН ВАЗЫ БЫЛА СПУЩЕНА КАПСУЛА, В КОТОРОЙ НАХОДИЛСЯ ЦЕНТР УПРАВЛЕНИЯ ВАЗАМИ И РОБОТАМИ (ЦУ). ОН БЫЛ НЕВИДИМ ДЛЯ ПРИШЕЛЫЦЕВ, ТАК ЖЕ КАК И ИХ ЦЕНТР ДЛЯ ЗЕМЛЯН. И ОДНАКО, ХОТЯ ЕМУ БЫЛИ НЕ СТРАШНЫ ВРАЖЕСКИЕ РОБОТЫ И ПРИШЕЛЫЦЫ, ОН САМ НЕ МОГ ПРОТИВСТОЯТЬ НАТИСКУ ПРИШЕЛЫЦЕВ, ЗАХВАТЫВАТЬ ИЛИ УНИЧТОЖАТЬ ВРАЖЕСКИЕ ВАЗЫ ИЛИ ЗАВОДЫ. С ЗАХВАТОМ ЖЕ ВРОГОМ ПОСЛЕДНЕЙ ВАЗЫ У ЗЕМЛЯН ИСЧЕЗАЛА КАКАЯ-ЛИБО НАДЕЖДА НА ВОРЬБУ С ПРИШЕЛЫЦАМИ НА ЭТОЙ ПЛАНЕТЕ. ЦУ ОВЛАДАЕТ ОДНОЙ ЗАМЕЧАТЕЛЬНОЙ ОСОБЕННОСТЬЮ - ОН МОЖЕТ АККУМУЛИРОВАТЬ ЭНЕРГИЮ ИЗ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ И ИЗ ПОЛУЧЕННЫХ РЕСУРСОВ СОЗДАВАТЬ НА ВАЗЕ СВОИХ РОБОТОВ, КОТОРЫЕ БЫ СМОГ-

ли очистить планету от пришельцев.

Вот тут то и начинается ваша миссия в игре. Если игра уже загружена, то вы увидите, что она имеет не только превосходную трехмерную графику. Эта игра русифицирована и все сообщения выдаются на русском языке. Это достоинство совершенно не лишнее, так как игра представляет собой не просто стрелковую, а звуковую продвинутую, отличную иллюстрированную тактико-логическую игру, в которой вы не один противостоите пре восходящему вас по численности врагу, а на вашей стороне может сражаться целая армия роботов, которые действуют независимо друг от друга, левым из которых вы можете управлять экран разбит на несколько частей. Почти весь экран занято игровое поле. Внизу под ним расположен радар, который показывает какую-то часть планеты. В верхнем правом углу отсчитывается время с начала вашей высадки на планету. Также показан статус людей и инопланетян в ходе сражения. Статус это количество баз, заводов, производящих различные части для сборки роботов, которое в настоящий момент имеется у противоборствующих сторон. Еще ниже - ваши ресурсы, которыми вы располагаете для создания роботов. Если у вас есть соответствующие заводы, то ресурсы прибывают каждые сутки.

Роботы производятся на базах. Базы принадлежащие землянам имеют наверху большую букву Н. Цу управляется 5-ю клавишами джойстика или клавиатуры. Чтобы попасть на базу, вам необходимо посадить цу на букву Н. Тогда вы увидите цех роботов, где из различных элементов можно самому сконструировать робота необходимыми ресурсами. Они вывают общими, которые аккумулирует вам цу из окружающего пространства, а также конкретные по различным частям роботов. В начале игры у вас всего 20 единиц общих ресурсов. Этого, естественно, недостаточно для создания мощных роботов. Тем более, что прибывают общие ресурсы медленно, по 5 единиц за сутки. Конкретные ресурсы производятся на заводах, которые в достаточном количестве имеются на планете, но, к сожалению, не подчиняются цу землян, но и пришельцам они тоже пока еще не подчинены. Таким образом в начале игры все заводы нейтральны и вам неохота их захватить. Принадлежность завода указывает флажок. Слева - завод ваш, справа - завод врага. Без флажка - нейтральный. Кстати, это относится и к базам.

Захватить завод могут только роботы. Сместив несколько простых роботов из имеющихся у вас ресурсов, выпустите их с базы (курсор в окно выход) у новенький робот, только что сошедший с конвейера, появится в воротах базы и остановится. Теперь он ждет вашего приказа. Подлетите и сядьте ему на голову. Вы увидите справа на экране меню. Разверните, что зачем нужно, отдайте роботу приказ и вперед. Он пойдет выполнять ваш приказ, а вы займитесь созданием новых роботов. Ну а можете и сами управлять роботом - решать вам.

В заключении несколько полезных советов:

1. Вражеские базы и заводы можно уничтожить атомной бомбой, но лучше их захватить себе.

2. Робот может нести только одну атомную бомбу, взрыв которой уничтожает все, в том числе и робота.

3. Звуки, которые раздаются, когда вы не находитесь на поле боя - это вой, который ведут ваши и вражеские роботы, когда какой-либо робот погибает, то вы услышите характерный звук и по статусу можно определить, чей робот был уничтожен.

4. Пришельцы создают роботов тоже из ресурсов. Поэтому, чем меньше у них заводов, тем меньше роботов они сделает.

5. Робот, выполняющий приказ на захват вражеских баз или заводов, по пути будет уничтожать встречающихся вражеских роботов.

6. Так как все роботы производятся на земном оборудовании, то все они очень похожи. Будьте аккуратны, не уничтожьте своих роботов вместо вражеских.

7. Самые лучшие шасси для роботов - это антигравы. Они обладают повышенной проходимостью и скоростью. Но они и самые ресурсоемкие.

8. Не пытайтесь управлять роботами пришельцев, ничего не выйдет.

9. Самое главное - не пытайтесь взять управление роботами в свои руки, когда тот ведет вой с противником. Это приведет к печальному исходу для вашего робота.

А теперь джойстик в руки и вперед. Надеемся, что игра понравится вам и принесет много приятных впечатлений и ... освождение планеты от инопланетян. Но помните, у вас осталась только одна база! Да помоет вам бог!

OCEAN V

ЭТА ИГРА - ПРЕВОСХОДНАЯ НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКАЯ КАША, ЗАВАРЕННАЯ В ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОЙ ОБОЛОЧКЕ ИЗ ПРИШЕЛЫЦ-ЯЩЕРОВ, ЗАПУТАННЫХ ВЫДУМОК, ДОНОСОВ И Т.Д.

КОМАНДНЫЙ КОРАБЛЬ ВРАЖДЕБНЫХ ЯЩЕРОВ ВЫШЕЛ НА СТАЦИОНАРНУЮ ОРБИТУ ЗЕМЛИ. ЕМУ ДОЛЖНЫ ПОМОЧЬ ДОНОВАНА, ГЕРОК ЭТОЙ ИСТОРИИ, СПАСИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВО. ДОНОВАН ПОПАДАЕТ В СЛУЧАЙНОЕ МЕСТО НА КОРАБЛЕ ПРИШЕЛЫЦ - ПЛАН, УРОВЕНЬ И СЕКТОР УСТАНОВЛИВАЕТСЯ КОМПЬЮТЕРОМ, ДОНОВАН НЕСЕТ ЛАЗЕР, ВЗРЫВЧАТКУ И ПРИБОР, НАЗЫВАЕМЫЙ КОММУНИКАЦИОННЫМ КОМПЬЮТЕРОМ, ДАЮЩИЙ ЕМУ ИНФОРМАЦИЮ ОБ АКТИВНОСТИ ПЛАВУ КОРАБЛЯ И НЕКОТОРЫЕ СВЕДЕНИЯ, ПЕРЕХВАЧЕННЫЕ ИМ ИЗ ВРАЖЕСКИХ СИСТЕМ СВЯЗИ.

ДОНОВАН МОЖЕТ ДВИГАТЬСЯ ВВЕРХ И ВНИЗ, ИСПОЛЗУЯ СВЕГЯЩИЕСЯ СЕДЛА, КОТОРЫЕ ВЫГЛЯДЯТ КАК ШЛЯПКИ ПОГАНОК. БОЛЬШИНСТВО ИЗ НИХ ПОЗВОЛЯЕТ ДВИГАТЬСЯ ТОЛЬКО В ОДНОМ НАПРАВЛЕНИИ - ИЛИ ВНИЗ ИЛИ ВВЕРХ. КАЖДЫЙ УРОВЕНЬ РАЗДЕЛЕН НА СЕКТОРЫ, НЕКОТОРЫЕ ИЗ НИХ ЗАЩИЩЕНЫ СЕКРЕТНЫМИ ДВЕРЬМИ, АСАМ КОРАБЛЬ НАПОЛНЕН ШУСТРЫМИ РОБОТАМИ, СТРЕМИЩИМИСЯ УСТРАНИТЬ ДОНОВАНА. АТАКА - ЛУЧШИЙ СПОСОБ ЗАЩИТЫ, НО ИМЕЕТСЯ ОГРАНИЧЕННОЕ ЧИСЛО ВЫСТРЕЛОВ. ОСТАВШУЮСЯ ЭНЕРГИЮ ОРУЖИЯ ПОКАЗЫВАЕТ ПЕРВАЯ ТОНКАЯ ЛИНИЯ НА СТАТУС-ПАНЕЛИ. НА ДЕЙСТВИЕ ОРУЖИЯ ВЛИЯЕТ, ТАКЖЕ ЭЛЕКТРОМАГНИТНЫЕ ПОЛЯ РОБOTOB.

УРОВНИ КОРАБЛЯ ПАТРУЛИРУЮТ ЧЕТЫРЕ КЛАССА РОБOTOB. РЕМОНТНЫЕ РОБОТЫ ПУТЕШЕСТВУЮТ ПО ПОЛИМ КОРИДОРОВ, РОБОТЫ-ЧИСТИЛЬЩИКИ ПЛАВАЮТ ПОВЕРХУ ПЛАВУ КОРАБЛЯ. РАВЛЯ. НИ ТЕ НИ ДРУГИЕ НЕ ПРЕДСТАВЛЯЮТ БОЛЬШОЙ ОПАСНОСТИ, ОДНАКО ПРИ СТОЛКНОВЕНИИ С НИМИ ЭНЕРГИЯ ДОНОВАНА ИДЕТ НА УБЫЛЬ. НА КРАБЛЕ ЕСТЬ РОБОТЫ-УБИЙЦЫ, ВО ОРУЖЕННЫЕ ЛАЗЕРОМ. ЧТОБЫ ИЗБЕЖАТЬ СМЕРТЕЛЬНОГО ВОЗДЕЙСТВИЯ УБИЙЦЫ, НЕОБХОДИМО НЕМЕДЛЕННО ОТКРЫТЬ ПО НЕМУ ОГОНЬ, ЛИБО ПЕРЕПРЫГНУТЬ ЧЕРЕЗ НЕГО.

НА КОРАБЛЕ ЕСТЬ ТАКЖЕ РОБОТЫ-НАБЛЮДАТЕЛИ, КОТОРЫЕ СООБЩАЮТ О МЕСТОПОЛОЖЕНИИ ДОНОВАНА ДИАНЕ, ЛИДЕРУ РЕПТИЛИЙ. ОНА МОЖЕТ ПОСЛАТЬ ЕЩЕ РОБOTOB. ПОЭТОМУ НАДО ПРЕКРАТИТЬ ИХ СУЩЕСТВОВАНИЕ ДО ТОГО, КАК ОНИ ДОНЕСУТ НА ДОНОВАНА.

ВАШЕЙ ПЕРВООЧЕРЕДНОЙ ЗАДАЧЕЙ ЯВЛЯЕТСЯ УНИЧТОЖЕНИЕ КОРАБЛЯ. ВЫ ДОЛЖНЫ УСТАНОВИТЬ ВЗРЫВЧАТКУ НА ВОДНОМ ВПУСКЕ, ВОЗДУХОСИТЕЛЬНОЙ УСТАНОВКЕ, ЦЕНТРАЛЬНОМ КОМПЬЮТЕРЕ, ЯДЕРНОМ РЕАКТОРЕ И ПРИЧАЛЬНОМ АНГАРЕ. ПОРЯДОК УСТАНОВКИ ВЗРЫВЧАТКИ ЛУЧШЕ, НО КАК ТОЛЬКО ВЫ УСТАНОВИТЕ ЧАСОВОЙ МЕХАНИЗМ В ДЕТОНАТОРЕ, У ВАС ОСТАНЕТСЯ ТОЛЬКО 30 МИНУТ. СЧЕТ ВРЕМЕНИ НА КОРАБЛЕ СБИВАЕТ С ТОЛКУ: ВСЕ ЧИСЛА НА СУДОВЫХ ДИСПЛЕХ РЕПТИЛИЙ ПОКАЗАНЫ В СИСТЕМЕ СЧИСЛЕНИЯ РЕПТИЛИЙ. ЧАСЫ НА СТАТУС-ПАНЕЛИ РАЗДЕЛЕНЫ НА ШЕСТЬ СЕКТОРОВ, ДВА ИЗ КОТОРЫХ ПОСТОЯННО ИЗМЕНЯЮТ СВОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ, ЧЕТЫРЕ ДРУГИХ ВРАЩАЮТСЯ С ТЕЧЕНИЕМ ВРЕМЕНИ. ЭТИ ШЕСТЬ СИМВОЛОВ УКАЗЫВАЮТ ЧАСЫ, МИНУТЫ И СЕКУНДЫ. ЕСЛИ ВЫ УСПЕШНО ДОСТИГНИТЕ ОДНОЙ ИЗ СВОИХ ЦЕЛЕЙ, НАПРИМЕР, РЕАКТОРА, И УСТАНОВИТЕ ЗАРЯД, АВТОМАТИЧЕСКИ ПРОИЗОЙДЕТ УСТАНОВКА ВРЕМЕНИ НА ДЕТОНАТОРЕ ПО ПЕРВЫМ ЧЕТЫРЕМ СИМВОЛАМ. ДЕТОНАТОР УСТАНОВЛИВАЕТСЯ НАЖАТИЕМ ДВОЙСТИКА ВНИЗ, ЧТО АКТИВИЗИРУЕТ КОММУНИКАЦИОННЫЙ КОМПЬЮТЕР В РЕЖИМ ОПЕРАЦИЙ. ОПЕРАЦИОННАЯ КЛАВИАТУРА ПОЯВЛЯЕТСЯ ВНИЗУ СПРАВА НА ЭКРАНЕ И ГЛАВНАЯ СТАТУС-ПАНЕЛЬ ВНИЗУ СЛЕВА ОЧИЩАЕТСЯ. НА КЛАВИАТУРЕ РАСПОЛОЖЕНО 12 ПИКТОГРАММ, КОТОРЫМИ МОЖНО ОПЕРИРОВАТЬ С ПОМОЩЬЮ КУРСОРА. ПЕРВЫЕ ДВЕ КОЛОНКИ ВЫЗЫВАЮТ ДЕЙСТВИЯ, ТАКИЕ, КАК УСТАНОВКА ДЕТОНАТОРА, ДРУГИЕ МАРИКОВАННЫ СИМВОЛАМИ ЧИСЛОВОЙ СИСТЕМЫ РЕПТИЛИЙ. ДЛЯ УСТАНОВКИ ВЗРЫВНОГО УСТРОЙСТВА ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ИЗОБРАЖЕНИЕ ВО ВТОРОМ РЯДУ ВТОРОЙ КОЛОНКИ.

ВАШЕЙ ВТОРОЙ ЗАДАЧЕЙ ЯВЛЯЕТСЯ ПОИСК ФОРМУЛЫ КРАСНОЙ ПЫЛИ, КОТОРАЯ УБИВАЕТ РЕПТИЛИЙ. ЛАБОРАТОРИЯ НА КАЖДОМ УРОВНЕ КОРАБЛЯ СОДЕРЖИТ ОТДЕЛЬНЫЕ ЧАСТИ КРАСНОЙ ПЫЛИ. ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ЭТОЙ ЗАДАЧИ ВАМ НЕОБХОДИМО НАЙТИ СЕКРЕТНЫЕ КОДЫ ДОСТУПА К УРОВНЯМ, НА КОТОРЫХ НАХОДЯТСЯ ЛАБОРАТОРИИ.

ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ВЗЯТЬ ЭТИ ПЯТЬ ЧАСТЕЙ ФОРМУЛЫ, НЕОБХОДИМО НАЖАТЬ ВТОРОЙ КЛИК В ПЕРВОЙ КОЛОНКЕ ПИКТОГРАММ. ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ДОБРАТЬСЯ ДО НИХ, НУЖНО ВЫКЛИКНУТЬ СИСТЕМЫ ЗАЩИТЫ НА УРОВНЯХ, ГДЕ РАСПОЛОЖЕНЫ ЛАБОРАТОРИИ, ТАК КАК ПРОНИКНУТЬ В ЛАБОРАТОРИЮ С ПОМОЩЬЮ СВЕГЯЩИХСЯ СЕДЕЛ НЕВОЗМОЖНО. ВЫЗОВ СЕКРЕТНОЙ СИСТЕМЫ ПРОХОДА ПРОИЗВОДИТСЯ С ПОМОЩЬЮ ПАНЕЛИ ПИКТОГРАММ И СЕРИИ ПОЧТИ ВРАЩАЮЩИХСЯ ДИСКОВ, ПОЯВЛЯЮЩИХСЯ НА ПАНЕЛИ УПРАВЛЕНИЯ. КАЖДАЯ ИЗ ВЕРТУШЕК ДОЛЖНА БЫТЬ ПОВЕРНУТА ТАК, ЧТОБЫ ОНИ СОДЕРЖАЛИ 1 И ТОТ ЖЕ СИМВОЛ. ПИКТОГРАММЫ, КОТОРЫЕ ИСПОЛЬЗОВАЛИСЬ ДЛЯ ВЫБОРКИ ЧИСЕЛ ПРИШЕЛЫЦ, МОГУТ БЫТЬ ИСПОЛЬЗОВАНЫ ДЛЯ ВРАЩЕНИЯ ДИСКОВ В РАЗЛИЧНЫХ СОЧЕТАНИЯХ. ТОЛЬКО С БОЛЬШИМ ТРУДОМ ДАННАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ МОЖЕТ БЫТЬ УСТАНОВЛЕНА, КОГДА СОВЕРЕТЕ ФОРМУЛУ, СТАНЕТЕ МАСТЕРОМ СВОЕГО ДЕЛА. ДОСТИГНУВ ЦЕЛИ, НЕ ТЕРЯЙТЕ ВРЕМЕНИ, УСТАНОВИТЕ ВЗРЫВЧАТКУ НАЙДИТЕ НИЖУ ТРАНЗИТНОГО ВЫХОДА (ЕЕ МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ ПОКАЗАНО НА КОНТРОЛЬНОЙ ПАНЕЛИ) И ВЫСТРО ОТСТУПАЙТЕ, ПОТОМУ ЧТО ПРИ ПРИ ВЛИЖЕНИИ К СПАСЕНИЮ, РОБОТЫ ОБЕЗУМЕВАЮТ В ПОПЫТКАХ ЗАТРАВИТЬ ВАС.

RENEGADE 3

ВЫ НАВЕРНОЕ ПОМНИТЕ НАШУМВШУЮ ИСТОРИЮ ПРО ПАРНЯ ПО ИМЕ НИ РЕНЕ, РАЗГРОМИВШЕГО ВАНДУ ОТЯВЛЕННЫХ ХУЛИГАНОВ. И ВОТ ЗНАМЕНИТАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ФИРМА IMAGINE СПУСТИЛА НА ГОЛОВУ РЕНЕ ЕЩЕ ОДНУ СЛОЖНУЮ ЗАДАЧУ. РЕНЕ СПОКОЙНО СИДЕЛ ДОМА. ОН ДАЛ СЕБЕ СЛОВО, ЧТО ВОЛЫШЕ НИКОГДА НЕ ПОЛЕЗЕТ НИ В ОДНУ ЗАВАРУШКУ. А ДЕЛО ВЫЛО В ТОМ, ЧТО РЕНЕ ЖЕНИЛСЯ НА САМОЙ КРАСИВОЙ ДЕВУШКЕ ГОРОДА И ТЕПЕРЬ ОН ЗАНИМАЛСЯ ТОЛЬКО СЕМЕЙНЫМИ ДЕЛАМИ И ЕМУ СТАЛО НЕ ДО ПРИКЛЮЧЕНИЙ. НО ВОТ В ОДИН НЕНАСТНЫЙ ДЕНЬ, КОГДА НА УЛИЦЕ ВЫЛА ГРОЗА, РЕНЕ УСЛЫШАЛ ЗА ОКНОМ СТРАННЫЙ ЗВУК. ВЫЛО ТАКОЕ ОЩУЩЕНИЕ, ЧТО САДИТСЯ САМОЛЕТ, НО ЗВУК ВЫЛ НАМНОГО ТОНШЕ. И ВДУРГУ ВСЕ СТИХЛО. РЕНЕ ПОДНЯЛСЯ И ПАДЕШОЛ К ВХОДНОЙ ДВЕРИ, ЗА ДВЕРЬЮ СТОЯЛ КАКОЙ-ТО СТРАННЫЙ ШОРОХ. РЕНЕ ОТКРЫЛ ДВЕРЬ И ТУТ ЖЕ УПАЛ ПАРАЛИЗОВАННЫЙ. ХОТЬ ОН НЕ МОГ ДВИГАТЬСЯ, ОН МОГ ВИДЕТЬ И СЛЫШАТЬ ВСЕ ТО, ЧТО ПРОИСХОДИЛО В ДОМЕ. А ПРОИСХОДИЛО ТО, ЧТО ГРУППА ИЗ НЕСКОЛЬКИХ СТРАННО ОДЕТЫХ И НЕ МНОГО ПОХОЖИХ НА ЛЮДЕЙ СУЩЕСТВ, ОБЫСКАВ ВСЕШ ДОМ ВОРВАЛАСЬ В СПАЛЬНЮ МОЛОДОЙ СУПРУГУ РЕНЕ. ПАРАЛИЗОВАВ ЕЕ ТАКИМ ЖЕ ОБРАЗОМ, ОНИ ПРОДОЛЖИЛИ ОБЫСК, НО НЕ НАЙДЯ НИЧЕГО, СХВАТИЛИ МОЛОДУЖУЖЕНШИНУ И ПОТАЩИЛИ К СВОИМ КОРАБЛЯМ. КОРАБЛЕЙ ВЫЛО ЧЕТЫРЕ, СТОЛЬКО ВЫЛО И ЗАХВАТЧИКОВ. УЗЛЕЧЕННЫЕ СВОЕЙ ДОВЫЧЕЙ, ОНИ НЕ ЗАМЕТИЛИ, КАК ОЧНУЛСЯ РЕНЕ. КАК НИ СТРАННО, НО ОН ЧУВСТВОВАЛ СЕВЯ ОЧЕНЬ ХОРОШО И СРАЗУ РВАНУЛСЯ К ВЛИЖАЙШЕМУ КОРАБЛЮ. НЕСКОЛЬКО КОРАБЛЕЙ УЖЕ СТАЛИ ПОДНИМАТЬСЯ В ВОЗДУХ, А ЭТОТ ПО НЕПОНЯТНОЙ ПРИЧИНЕ ЕЩЕ СТОЯЛ НА ЗЕМЛЕ.

ВОРВАВШИСЬ В КОРАБЛЬ, РЕНЕ ДВИНУЛ КУЛАКОМ ПО ГОЛОВЕ ЕЩЕ НЕ УСПЕВШЕМУ НИЧЕГО СООБРАЗИТЬ ИНОПЛАНЕТЯНИНУ И, ЗАВРАВ У НЕГО ВСЕ ОРУЖИЕ, СТАЛ ЖДАТЬ ПОКА ИНОПЛАНЕТЯНИН ОЧНЕТСЯ. КОГДА ТОТ ОЧНУЛСЯ, РЕНЕ ЗАСТАВИЛ ЕГО ЛЕТЕТЬ ВСЛЕД ЗА ОСТАЛЬНЫМИ КОРАБЛЯМИ. НО ТЕ ЗАПОДОЗРИВ НЕЛАДНОЕ, ПОПЫТАЛИСЬ СКРЫТЬСЯ, НО ЗАХВАЧЕННЫЙ РЕНЕ КОРАБЛЬ ОКАЗАЛСЯ САМЫМ ВЫСТОХОДНЫМ. ПОНЯВ, ЧТО ИМ НЕ ОТОРВАТЬСЯ, ОСТАЛЬНЫЕ ТРИ КОРАБЛЯ ВКЛЮЧИЛИ СИСТЕМУ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ВО ВРЕМЕНИ И УЛЕТЕЛИ В ДАЛЕКОЕ ПРОШЛОЕ, ЧТОБЫ ХОТЬ ТАМ УКРЫТЬСЯ ОТ РЕНЕ, НО НЕ ТУТ ТО ВЫЛО. ОНИ НАВЕРНОЕ В ПЫЛУ ПОБЕГА ЗАБЫЛИ, ЧТО В ПОСЛЕДНЕМ КОРАБЛЕ ТОЖЕ ЕСТЬ СИСТЕМА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ВО ВРЕМЕНИ. И ВОТ ОТВАЖНЫЙ РЕНЕ ОТПРАВЛЯЕТСЯ В ДАЛЕКОЕ ПРОШЛОЕ, ГДЕ ПРЕВОСХОДСТВУЮТ ДРЕВНИЕ ПЛЕМЕНА ЛЮДЕЙ, ГОТОВЫХ СОЖРАТЬ ЛЕВУЮ ЖИВНОСТЬ, А ТАК ЖЕ ДИНОЗАВРЫ И ПЕРВООТНЕТНЫЕ ЛЕТАЮЩИЕ ЯЩЕРЫ.

1. ИСТОРИЧЕСКАЯ ЗОНА.

КОРАБЛЬ РЕНЕ СЕЛ НА ДРЕВНЮЮ ЗЕМЛЮ. НЕ УСПЕВ ОГЛЯДЕТЬСЯ, РЕНЕ УВИДЕЛ ГРУППУ СТРАННО ОДЕТЫХ ЛЮДЕЙ, КОТОРЫЕ ВЕЖАЛИ К НЕМУ СО ВСЕХ СТОРОН С ЯВНО ПЛОХИМИ НАМЕРЕНИЯМИ. РЕНЕ ПУСТИЛСЯ НАУТЕК ОТ ОГОЛТЕЛОЙ ТОЛПЫ В СТОРОНУ ПОСАДКИ ЗВЕЗДОЛЕТА ИНОПЛАНЕТЯН. В ПУТИ РЕНЕ ПЕРЕЖИЛ МНОГО ТРУДНЫХ МИНУТ. ЗВЕРОЯЩЕРЫ, КОТОРЫЕ ВСЯЧЕСКИ ПЫТАЮТСЯ ПРЕГРАДИТЬ ЕМУ ДОРОГУ. ДА И САМА ДОРОГА ВЫЛА ОПАСНОЙ, ВСТРЕЧАЛОСЬ МНОГО ЯМ С ШИПАМИ НА ДНЕ. НА ОТВЕСНОЙ СТЕНЕ СКАЛЫ ИМЕЮТСЯ НЕБОЛЬШИЕ ОТВЕРСТИЯ В ВИДЕ ЛЕСТНИЦ, ПО КОТОРОЙ МОЖНО ЗАВРАТЬСЯ НА ОТВЕСНЫЙ ЯРУС СКАЛЫ, ГДЕ ПРОХОДИТ ГОРНАЯ ДОРОГА С ПЕЩЕРАМИ. НА РЕНЕ ТО И ДЕЛО КИДАЛИ ЯЙЦА ПТЕРОДАКТИЛИ, А ИЗ ПЕЩЕР ВЕРХНЕГО ЯРУСА ВЫБЕГАЛИ ДРЕВНИЕ ЛЮДИ И КИДАЛИ В НЕГО ОГРОМНЫМИ КАМНЯМИ.

ПОНЯВ, ЧТО ИНОПЛАНЕТЯНЕ УЖЕ СМЫЛИСЬ ИЗ ЭТОГО ВРЕМЕНИ, РЕНЕ ПЫТАЕТСЯ ПРОБИТЬСЯ К СВОЕМУ ТЕПЕРЬ УЖЕ КОРАБЛЮ. ХА! НЕ ТУТ ТО ВЫЛО. ДОРОГУ К КОРАБЛЮ ПРЕГРАДИЛА ЦЕЛАЯ СТАЯ ДРЕВНИХ ЛЮДЕЙ, ЗВЕРОЯЩЕРОВ И ПТЕРОДАКТИЛЕЙ. ОКОНЧИВ ВОРБВУ НА ЭТОЙ ДОРОГЕ, ОН УСТАЛЫЙ ПОДХОДИТ К СВОЕМУ КОРАБЛЮ И САДИТСЯ В НЕГО ВЫЗВАВ ИЗ КОМПЬЮТЕРА КОРАБЛЯ КАРТУ, РЕНЕ НАХОДИТ КОРАБЛИ ИНОПЛАНЕТЯН В ДРЕВНЕМ ЕГИПТЕ.

2. ЕГИПЕТСКИЕ УЖАСЫ.

КОРАБЛЬ РЕНЕ САДИТСЯ ВОЗЛЕ ЗНАМЕНИТЫХ ФАРАОНОВСКИХ ГРОВНИЦ. ПОЯВЛЕНИЕ НЕПОНЯТНОГО ДЛЯ ДАННОГО ВРЕМЕНИ ЧЕЛОВЕКА ВЫЗВАЛО ПАНИКУ СРЕДИ ФАРАОНОВ. ДИКИЙ ШУМ, КОТОРЫЙ ПОДНЯЛИ ФАРАОНЫ, РАЗВУДИЛ ЗЛОВЕЩИХ ЗОМБИ, КОТОРЫЕ СТАЛИ ВЫЛЕЗАТЬ ИЗ ЗЕМЛИ, ОБВОТРАННЫЕ В РВАННЫЕ ТРЯПКИ. ТАКЖЕ ВЫСКОЧИЛИ КАКИЕ-ТО СТРАННЫЕ МЕЛКИЕ-МЕЛКИЕ ЖИВОТНЫЕ НА ДВУХ НОГАХ. ВСЕ ЭТО ЗЛОЕ СВОИЩЕ БРОСИЛОСЬ НА РЕНЕ, НО ЗНАЯ ВСЕ УЛОВКИ ВРАГОВ, РЕНЕ СПОКОЙНО ОТБИВАЛСЯ ОТ ЛЮВЫХ УДАРОВ. В КОРАБЛЕ РЕНЕ ВЫЛА КАРТА, ПО КОТОРОЙ ОН ЗАРАНЕЕ НАМЕТИЛ СЕВЕ КУРС, САМЫЙ КОРОТКИЙ И ПРЯМОЙ. ЕГИПЕТСКИЕ ПИРАМИДЫ ОКАЗАЛИСЬ ДЛЯ НЕГО НЕ НАМНОГО СЛОЖНЕЕ ПРЕДУДУЩЕЙ ЗОНЫ. НА ПРОТЯЖЕНИИ ВСЕЙ ДОРОГИ ЕМУ ПРИШЛОСЬ ПРЕОДОЛЕТЬ МНОЖЕСТВО МОНОСТРОВ, ЛЕСТНИЦ И ГЛУБОКИХ ЧЕРНЫХ ЯМ, НЕОЖИДАННО ОКАЗЫВАЮЩИХСЯ ПЕРЕД ЕГО НОСОМ.

КОСМИЧЕСКИЕ ПИРАТЫ, А ИМЕННО ОНИ ВЫЛИ ЭТИМИ ИНОПЛАНЕТЯНАМИ, УЖЕ ДАВНО СМОТАЛИСЬ В СЛЕДУЮЩЕЕ ВРЕМЯ. ЗАМЕТИВ ЭТО, РЕ НЕ СЕЛ В СВОЙ КОРАБЛЬ И ВКЛЮЧИЛ МАШИНУ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ В СЛЕДУЮЩЕЕ ВРЕМЯ, ВРЕМЯ РЫЦАРСКИХ ПОЕДИНКОВ.

3. ЗОНА СРЕДНЕВЕКОВЬЯ.

В ЭТОМ ВРЕМЕНИ РЫЦАРЕЙ И ИХ ВЕРНЫХ ОРУЖЕНОСЦЕВ ВСЕ ОКАЗАЛОСЬ НАМНОГО СЛОЖНЕЕ, ТАК КАК ЗАЩИЩЕННЫЕ ОТ УДАРОВ РЫЦАРИ ПОЧТИ НЕ ЗАМЕЧАЛИ УДАРОВ РЕНЕ. ВОТ ТУТ-ТО И ПРИШЛОСЬ НЕМНОГО ПОПОТЕТЬ. ВСЕ РЫЦАРИ ОПОЛЧИЛИСЬ И ПОШЛИ ВОЙНОЙ НА РЕНЕ, НО ТОТ БЫСТРО НАШЕЛ УЯЗВИМЫЕ МЕСТА У НАПАДАЮЩИХ И ВСТУПИЛ С НИМИ В НЕРАВНУЮ СХВАТКУ. ТУТ РЕНЕ НУЖНО ДЕЙСТВОВАТЬ ОСТОРОЖНО, ТАК КАК ВСЕ РЫЦАРИ ВООРУЖЕНЫ ОСТРЫМИ МЕЧАМИ И КОПЬЯМИ, А ЭТО ГРОЗИТ РЕНЕ В ОДИН ИЗ НЕУДАЧНЫХ МОМЕНТОВ ЛИШИТЬСЯ ГОЛОВЫ.

ДОЙДЯ ДО ПОСЛЕДНЕГО МЕСТА, ГДЕ МОГЛИ БЫ СПРЯТАТЬСЯ КОСМИЧЕСКИЕ ПИРАТЫ, РЕНЕ ОБНАРУЖИЛ, ЧТО ЗДЕСЬ УЖЕ НИКОГО НЕТ. РАСПРАВИВШИСЬ С ПОСЛЕДНИМ РЫЦАРЕМ, ОН БЫСТРО ВСКАКИВАЕТ В СВОЙ КОРАБЛЬ И, ВЗГЛЯНУВ НА КАРТУ, ВИДИТ, ЧТО ПИРАТЫ УЖЕ ДАВНО УЛЕТЕЛИ НА СВОЮ ПИРАТСКУЮ ВАЗУ. РЕНЕ НЕМЕДЛЯ ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ В БУДУЩЕЕ.

4. БУДУЩЕЕ, ЗОНА ЖЕЛЕЗНЫХ МОНСТРОВ.

В ЭТОЙ ЗОНЕ РЕНЕ ОЧЕНЬ БЫСТРО МОЖЕТ ПОПЛАТИТЬСЯ ЖИЗНЬЮ, ТАК КАК НАПАДАЮЩИЕ НА НЕГО МОНСТРЫ ПОЧТИ НЕУЯЗВИМЫ, А ИХ ЯДО ВИТНЫЕ УКУСЫ ОЧЕНЬ ОПАСНЫ ДЛЯ РЕНЕ. В ТУННЕЛЕ ТАК ЖЕ КАК И В ПЕРВОЙ ЗОНЕ В СТЕНАХ ИМЕЮТСЯ ЕЛЕ ЗАМЕТНЫЕ СТУПЕНЬКИ, ПОЗВОЛЯЮЩИЕ РЕНЕ ПОДНИМАТЬСЯ НА ВТОРОЙ ЭТАЖ. КРОМЕ МОНСТРОВ НА РЕ НЕ НАПАДАЛИ РОБОТЫ, У КОТОРЫХ В ИХ ЭЛЕКТРОННОЙ ГОЛОВЕ ВЫЛА ТОЛЬКО ОДНА ПРОГРАММА - УБИВАТЬ. ДЛЯ ЭТОГО ИХ ВООРУЖИЛИ СВЕРХЭЛЕКТРОННЫМИ ПИСТОЛЕТАМИ, ЧТО ОЧЕНЬ ЗАТРУДНЯЕТ ИХ УНИЧТОЖЕНИЕ ДЛЯ РЕНЕ.

ДОЙДЯ ДО ПОСЛЕДНЕЙ СТАДИИ УРОВНЯ, РЕНЕ НАХОДИТ СВОЮ ВСЗ ЛЮБЛЕННУЮ И ОНИ ДВОЕМ ОТПРАВЛЯЮТСЯ К СЕБЕ ДОМОЙ, НА ЭТОМ И ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ПОСЛЕДНЯЯ ГЛАВА ПРО ОТВАЖНОГО РЕНЕ.

УПРАВЛЕНИЕ:

1. КЛАВИАТУРА.
2. СИНКЛЕР ДЖОЙСТИК.
3. КЕМИСТОН ДЖОЙСТИК.
4. КУРСОРНЫЙ ДЖОЙСТИК.
5. ПРОГРАММИРОВАНИЕ КЛАВИШ УПРАВЛЕНИЯ.
6. ВКЛЮЧЕНИЕ МУЗЫКИ ИЛИ ЗВУКОВЫХ ЭФФЕКТОВ.

NAVY MOVES I, II

КОМПЬЮТЕР ZX SPECTRUM 48, КОД ДЛЯ ИГРЫ NAVY MOVES - 2 63723.

ВЫ КОГДА-НИБУДЬ ПРОВОДАЛИ УНИЧТОЖИТЬ ПОДВОДНУЮ ЛОДКУ? В ЭТОЙ ИГРЕ ВАМ ПРЕДСТОИТ ВЫСТУПИТЬ В РОЛИ ДИВЕРСАНТА, ПОСЛАННОГО НА СЛОЖНОЕ ЗАДАНИЕ ПО УНИЧТОЖЕНИЮ АТОМНОЙ ПОДВОДНОЙ ЛОДКИ. ПОДОВАТЬСЯ К ЛОДКЕ СЛОЖНО, ДЛЯ ЭТОГО НУЖНО ПРОПлыть Океан ЧЕРЕЗ КОРДОНЫ ПАТРУЛЬНЫХ КАТЕРОВ И ПОЛЯ ПОДВОДНЫХ МИН. КА ТЕРА И МИНЫ ДИВЕРСАНТ ПРОПлыВАЕТ НА НАДУВНОЙ МОТОРНОЙ ЛОДКЕ, А ПОСЛЕ ОН ныряет в воду и плывет по подводному гроту, где на него нападают АКВАЛАНГИСТЫ И СТАИ ГОЛОДНЫХ АКУЛ. ПРОПлыв ЭТОТ ОПАСНЫЙ УЧАСТОК, ДИВЕРСАНТ ПОПАДАЕТ В ПОДВОДНУЮ ПЕШЕРУ, где он захватывает БАТИСКАФ, ОСНАЩЕННЫЙ ПОДВОДНЫМИ РАЗРЫВНЫМИ РАКЕТАМИ И ПРОДОЛЖАЕТ СВОЙ НЕЛЕГКИЙ ПУТЬ ПО ДЛИННОМУ ТУННЕЛЮ, В КОТОРОМ ОБИТАЕТ СТАЯ ОГРОМНЫХ СПРУТОВ. НЕ УСПЕЛ НАШ СМЕЛЬЧАК РАЗДЕЛАТЬСЯ СО СПРУТАМИ, КАК НА НЕГО НАБРОСИЛАСЬ ОГРОМНАЯ КРАСНАЯ МУРЕНА, КОТОРАЯ НЕ СМОГЛА УСТОЯТЬ ПЕРЕД ШКАЛОМ РАЗРЫВНЫХ РАКЕТ. ЧТОБЫ УНИЧТОЖИТЬ ЗМЕЮ В НЕЕ НУЖНО СТРЕЛЯТЬ НЕ ПЕРЕСТАВАЯ НЕ МЕНЕЕ 30 РАЗ. ПОСЛЕ ПРОХОЖДЕНИЯ ЭТОГО ОЧЕНЬ НЕЛЕГКОГО УЧАСТКА, ДИВЕРСАНТ ПРИПлыВАЕТ НА БАТИСКАФ К САМОМУ ХВОСТУ ПОДВОДНОЙ ЛОДКИ И ЗАПлыВАЕТ В ШЛЮЗОВУЮ КАМЕРУ, где его сразу ВСТРЕЧАЮТ ПУЛЕМЕТНЫМИ И ОГНЕМЕТНЫМИ ШКАЛОМ ВСЕ НАХОДЯЩИЕСЯ НА ЛОДКЕ МОЛЯКИ.

ТЕПЕРЬ ПЕРЕД ДИВЕРСАНТОМ ВСТАЕТ ЗАДАЧА НАЙТИ АТОМНЫЙ РЕАКТОР ЛОДКИ. НО ЧТОБЫ ВЫПОЛНИТЬ ЛЕВУЮ ТЕХНИЧЕСКУЮ ОПЕРАЦИЮ С ЛОДКОЙ, НУЖНО ПРАВИЛЬНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ КОМПЬЮТЕР, КОТОРЫЙ УПРАВЛЯЕТ ЕЙ, ВВОДЯ В НЕГО НУЖНЫЕ КОДЫ ДЛЯ НУЖНЫХ КОМАНД. ПЕРВЫМ ДЕЛОМ ДИВЕРСАНТ ДОЛЖЕН НАЙТИ САМЫЙ НИЖНИЙ ОТСЕК ЛОДКИ. ЗАТЕМ ОН ДОЛЖЕН НАЙТИ ВХОД В РЕАКТОР, КОТОРЫЙ ЗАКРЫТ ГЕРМЕТИЧНОЙ СТЕНОЙ. ПЕРЕД СТЕНОЙ СТОИТ КОМПЬЮТЕР, С КОТОРЫМ ДИВЕРСАНТ СРАЗУ НАЧИНАЕТ РАБОТАТЬ.

КОДОВЫЕ СЛОВА, КОТОРЫМИ ВЛАДЕЕТ ДИВЕРСАНТ:

1. ASCII 2. TRAN 3. MOTO 4. PUER 5. DERR

ASCE TRAS PARA COMP

SUPR MAQU PARE

EMER STOP ABRI

END, FIN - для выхода из компьютера.

1. для того, чтобы лодка всплыла НУЖНО: ВВЕСТИ КОДОВЫЕ СЛОВА ИЗ ПЕРВОЙ

ГРУППЫ, А ЗАТЕМ КОД ПЕРВОГО ПОМОШНИКА КАПИТАНА.

2. ДЛЯ ОСТАНОВКИ ДВИГАТЕЛЯ НУЖНО: ВВЕСТИ КОДОВЫЕ СЛОВА ИЗ ТРЕТЬЕЙ ГРУППЫ, А ЗАТЕМ КОД ПЕРВОГО ПОМОШНИКА КАПИТАНА.

3. ДЛЯ ТОГО, ЧТОВЫ ОТКРЫЛАСЬ ДВЕРЬ В РЕАКТОР НУЖНО: ВВЕСТИ КОДОВЫЕ СЛОВА ИЗ ЧЕТВЕРТОЙ ГРУППЫ, А ЗАТЕМ КОД МОТОРИ СТА.

НА КОДОВОЕ СЛОВО ИЗ ПЯТОЙ ГРУППЫ НУЖНО ВВЕСТИ КОД КАПИТАНА. (СМОЖЕТЕ ПРОСМОТРЕТЬ ВСЕ КОДЫ ОСТАЛЬНЫХ ОФИЦЕРОВ, ЕСЛИ ПОСЛЕДНИЕ НЕ БЫЛИ ВАМИ ОБНАРУЖЕНЫ ИЛИ ОБСЛЕДОВАНЫ).

ДЛЯ ТОГО, ЧТОВЫ ЗАКОНЧИТЬ ИГРУ НУЖНО ВВЕСТИ КОДОВЫЕ СЛОВА ИЗ ВТОРОЙ ГРУППЫ, А ПОСЛЕ ВВЕСТИ КОД, КОТОРЫЙ ВЫ ДОЛЖНЫ ОБНАРУЖИТЬ САМИ.

NONAME D

ДЕЙСТВИЕ ДАННОЙ ИГРЫ ПРОИСХОДИТ В ТУ ЭПОХУ, КОГДА БЫЛИ В ПОЧЕТЕ БЛАГОРОДНЫЕ РЫЦАРИ, ВЕССТРАШНЫЕ ВОИНЫ И ПРЕКРАСНЫЕ ДАМЫ. ЭТО БЫЛА ЭРА, КОГДА МУЖИНЫ, ЧТОВЫ ПРОДЕМОНСТРИРОВАТЬ СВОЮ СИЛУ И ЗАСЛУЖИТЬ ТИТУЛ КОРОЛЕВСКОГО РЫЦАРЯ, ДОЛЖНЫ БЫЛИ ПРОЙТИ ВОЛЫШИЕ ИСПЫТАНИЯ.

В ТЕ ДАВНИЕ-ДАВНИЕ ВРЕМЕНА В ПРЕКРАСНОМ КОРОЛЕВСТВЕ ЖИЛ ПРОСТОЙ, НО ОТВАЖНЫЙ НАРОД, КОТОРЫЙ ВЕРОЙ И ПРАВОДОЙ СЛУЖИЛ СВОЕМОУ СТАРОМУ КОРОЛЮ АВДЕРИКУ. У КОРОЛЯ БЫЛА ГВАРДИЯ ДОВЛЕС ТНЫХ РЫЦАРЕЙ: ЭТИ РЫЦАРИ ВЫБИРАЛИСЬ ВО ВСЕХ ГОРОДАХ КОРОЛЕВСТВА И ВСЕ ОНИ ВЕЛИКОЛЕПНО СТРЕЛЯЛИ ИЗ ЛУКА, ПРЕКРАСНО ФЕКТОВАЛИ И ВЛАДЕЛИ ПРИЕМАМИ РУКОПАШНОГО ВОЯ.

ОДНАКО, САМОМУ СЛОЖНОМУ ИСПЫТАНИЮ ПОДВЕРГАЛИСЬ ТОЛЬКО ИЗВРАННЫЕ. ЭТО ИСПЫТАНИЕ ЗАКЛЮЧАЛОСЬ В СЛЕДУЮЩЕМ. ВЕССТРАШНОГО РЫЦАРЯ ЗАКРЫВАЛИ ОДНОГО В БЕЗЫМЯННОМ ЗАМКЕ. ОН ДОЛЖЕН БЫЛ ПРОЯВИТЬ ВСЕ СВОИ ЛУЧШИЕ КАЧЕСТВА, НАЙТИ ДВЕРЬ И ВЫЙТИ ИЗ ЗАМКА ЦЕЛЫМ И НЕВРЕДИМЫМ.

ОЧЕНЬ МНОГИЕ МОЛОДЫЕ ЛЮДИ ПАТАЛИСЬ СПРАВИТЬСЯ С ЭТОЙ ЗАДАЧЕЙ, НО ОЧЕНЬ НЕМНОГИМ УДАВАЛОСЬ ВЫЖИТЬ В ЭТОМ ТАИНСТВЕННОМ ЗАМКЕ. ЗЛОЙ КОЛДУН ПРЕВРАЩАЛ ВСЕХ ОТВАЖНЫХ ЛЮДЕЙ В МОНСТРОВ-ВЕЛИКАНОВ.

В ЭТОМ БЕЗЫМЯННОМ ЗАМКЕ ЖИЛИ ОЧЕНЬ ИНТЕРЕСНЫЕ ПЕРСОНАЖИ. ГЛАВНЫЙ ИЗ НИХ - КОЛДУН НОСКАНФАН. ОН БОЛЬШОЙ СПЕЦИАЛИСТ ПО БЕЛОЙ И ЧЕРНОЙ МАГИИ И ЗНАЕТ ВСЕ ВОЛШЕБНЫЕ КНИГИ И СНАДОВАЬЯ. ЭТОТ КОЛДУН ЗАКОЛДОВАЛ ВСЕХ СМЕЛЬЧАКОВ, КОТОРЫЕ НЕ СМОГЛИ НАЙТИ ДВЕРЬ, ПРЕВРАТИВ ИХ В РАЗЛИЧНЫЕ ЧУДИЩА.

ТАКЖЕ В ЗАМКЕ ЖИВЕТ ОГНЕДШАЩИЙ ДРАКОН. ЕСЛИ ТЫ ХОЧЕШЬ, ТО МОЖЕШЬ ПОДОЙТИ И ВЗГЛЯНУТЬ НА НЕГО. НЕ ВОЙСЯ, ОН ТЕБЕ НИЧЕГО НЕ СДЕЛАЕТ, ЕСЛИ ТЫ КОНЕЧНО НЕ ПОДОЙДЕШЬ СЛИШКОМ БЛИЗКО К НЕМУ. ДРАКОН ОЧЕНЬ ЛЕНИВЫЙ И ОН НЕ ДВИНЕТСЯ С МЕСТА, УВИДЕВ ТЕБЯ, ТАК КАК ТЫ ДЛЯ НЕГО СЛИШКОМ МАЛЕНЬКАЯ ДОВЫЧА.

ЕЩЕ В ЭТОМ ЗАМКЕ ОБИТАЕТ МНОГО ВСЯКОЙ НЕЧИСТИ, ОТ КОТОРОЙ НУЖНО ИЛИ ПРЯТАТЬСЯ, ИЛИ ВСТУПАТЬ В РУКОПАШНУЮ СХВАТКУ. НО ТАК КАК ТЫ ХОРОШО ВЛАДЕЕШЬ ПРИЕМАМИ РУКОПАШНОГО ВОЯ, ТО ТВОЙ ОДИН УДАР ПРЕВРАТИТ ПРЕСЛЕДУЮЩИЙ ТЕБЯ СКЕЛЕТ В ГРУДУ КОСТЕЙ, А МАЛЕНЬКОГО ДРАКОНА В НЕВОЛЫШОЙ ЗЕЛЕНЬЙ ШАРИК. НАИВОЛЕЕ ОПАСНЫ ЛЕТАЮЩИЕ ТОПОРЫ И ПТИЦЫ, ЧЕМ ТО НАПОМИНАЮЩИЕ ОР ЛОВ, НО И С НИМИ НЕ БУДЕТ ПРОБЛЕМ, ЕСЛИ ТЫ УСПЕЕШЬ ВОВРЕМЯ ПРИСЕСТЬ. ДЛЯ ТАКОГО ЛОВКОГО РЫЦАРЯ КАК ТЫ ВОЛЫШЕЕ БОЧКИ, КОТОРЫЕ ИНОГДА ПОЯВЛЯЮТСЯ НА ТВОЕМ ПУТИ, НЕ СОЗДАДУТ ОСОБЫХ ПО МЕХ, ТАК КАК ПЕРЕПРЫГНУВ ИХ, ТЫ ЕЩЕ НА ОДИН ШАГ ПРИВЛИЗИШЬСЯ К СВОЕЙ ЦЕЛИ.

В ЗАМКЕ ЕСТЬ ОДНО ИНТЕРЕСНОЕ МЕСТО. ЭТО ВСИЯЧИЕ САДЫ, В КОТОРЫХ НАХОДИТСЯ ВОЛШЕБНЫЙ ИСТОЧНИК СО СВЯЩЕННОЙ ВОДОЙ. ПОДОЙДИ К НЕМУ И ПОПЕЙ НЕМНОГО ВОДЫ (НАЖАТЬ КЛАВИШУ ВНИЗ). ПОСЛЕ ЭТОГО ТЫ СМОЖЕШЬ ПРЫГАТЬ, ЧТОВЫ СОВИРАТЬ ВЫСОКОЛЕЖИЩИЕ ПРЕДМЕТЫ, А ТАКЖЕ У ТЕБЯ ПОЯВИТСЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ЗАВРАТЬСЯ НА ОБОРВАННУЮ ВЕРЕВКУ.

ДЛЯ ТОГО, ЧТОВЫ УВЕЖАТЬ ИЗ ЗАМКА ТЕБЕ ПРИДЕТСЯ ПРИЛОЖИТЬ ОЧЕНЬ МНОГО УСИЛИЙ, НО ЗВАНИЕ ЛУЧШЕГО КОРОЛЕВСКОГО РЫ ЦАРЯ ДАРОМ НЕ ДАЕТСЯ.

ИТАК, ПУТЕШЕСТВУЯ ПО ЗАМКУ, ТЫ УВИДИШЬ РАЗБРОСАННЫЕ ЧЕРЕПА СМЕЛЬЧАКОВ, КОТОРЫЕ ПОБЫВАЛИ ЗДЕСЬ ДО ТЕБЯ. СОВЕРИ ИХ ВСЕ (НЕ ЗАБУДЬ ЗАЛЕЗТЬ ПО КОЛОНОЕ НА САМЫЙ ВЕРХНИЙ ЭТАЖ ЗАМКА). ЕСЛИ ТЫ СОВЕРЕШЬ ВСЕ ЧЕРЕПА, ТО В МАГИЧЕСКОЙ КНИГЕ КОЛДУНА НОСКАНФАНА ПОЯВИТСЯ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЧЕРЕПА (ТАКЖЕ В ЭТОЙ КНИГЕ ТЫ ВИДИШЬ КОЛИЧЕСТВО ОСТАВИХСЯ ПОПЫТОК НА ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЯ). ТЕПЕРЬ БЕЗ СТРАХА ПОДХОДИ К КОЛДУНУ. ВЗАМЕН ЗА ЧЕРЕПА НОСКАНФАН ДАСТ ТЕБЕ ВОЛШЕБНЫЙ КРИСТАЛЛ, С ПОМОЩЬЮ КОТОРОГО ТЫ СМОЖЕШЬ УВИТЬ ОГНЕДШАЩЕГО ДРАКОНА. ЧТОВЫ ПОДОЙТИ К ДРАКОНУ НУЖНО ЗАЛЕЗТЬ ПО ОБОРВАННОЙ ВЕРЕВКЕ И ИДТИ ВПРАВО. УВИВ ДРАКОНА, ТЫ СТАНЕШЬ ОБЛАДАТЕЛЕМ ВОЛШЕБНОГО КЛЮЧА, КОТОРЫЙ ДАРУЕТ ТЕБЕ ПУТЬ К СВОБОДЕ И ЗВАНИЕ ЛУЧШЕГО КОРОЛЕВСКОГО РЫЦАРЯ.

УПРАВЛЕНИЕ:

1. КЛАВИАТУРА (Q-ВЛЕВО, P-ВПРАВО, Q-ПОДПРЫГНУТЬ ВВЕРХ, A-ПРИСЕСТЬ, M-УДАР).
2. КЕМПСТОН ДВОЙСТИК.
3. ВЫБОР КЛАВИШ УПРАВЛЕНИЯ.

ARMY MOVES

ПРИНЯТО ДУМАТЬ, ЧТО ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ НИ ЧТО НЕ УГРОЖАЕТ. НО ЭТО ДАЛЕКО НЕ ТАК. КАКИЕ-ТО ЗЛЫЕ УМЫ ПРИДУМАЛИ НОВЕЙШЕЕ ОРУЖИЕ ДЛЯ УНИЧТОЖЕНИЯ ЛЮДЕЙ - БОМБУ, КОТОРАЯ УГРОЖАЕТ ВСЕМУ ЧЕЛОВЕЧЕСТВУ. ЧЕРТЕЖИ БОМБЫ ДЕРЖАТСЯ В СТРОГОМ СЕКРЕТЕ И ТЩАТЕЛЬНО ОХРАНЯЮТСЯ. ВЕЩЕСТВЕННОЕ МНОЖЕСТВО САМОЛЕТОВ, ВЕРТОЛЕТОВ И ДРУГОЙ ТЕХНИКИ БУДЕТ АТАКОВАТЬ ТЕБЯ, ЕСЛИ ТЫ ЗАХОЧЕШЬ ДОБЫТЬ ЧЕРТЕЖИ БОМБЫ. ПИЛОТАМ ЭТОЙ ВОЕВОЙ ТЕХНИКИ ПОСТАВЛЕНА ТОЛЬКО ОДНА ЗАДАЧА: РАСПРАВЛЮСЬ С ТОБОЙ И ВЕРНУТСЯ НА БАЗУ. НО НЕ ОТЧАИВАЙСЯ, ЗАГРУЖАЙ ИГРУ И ПОПРОБУЙ СПАСИТИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВО.

ТЫ УПРАВЛЯЕШЬ КОММАНДОС - ЧЛЕНОМ СПЕЦИАЛЬНОГО ОПЕРАТИВНОГО КОРПУСА 68-25. ОН ПРОХОДИЛ СПЕЦИАЛЬНУЮ ПОДГОТОВКУ, ЧТОБЫ СТАТЬ УНИВЕРСАЛЬНЫМ СОЛДАТОМ. АКТИВНЫЕ И ИЗНУРИЮЩИЕ ТРЕНИРОВКИ ПРИВЕЛИ К ТОМУ, ЧТО НАШ КОММАНДОС СТАЛ ЛУЧШИМ ИЗ КОРПУСА 68-25. ОН ВЛАДЕЕТ ВСЕМИ ВИДАМИ ОРУЖИЯ, МОЖЕТ УПРАВЛЯТЬ ЛЮБОЙ ВОЕННОЙ ТЕХНИКОЙ, А ТАКЖЕ ОН БОЛЬШОЙ СПЕЦИАЛИСТ ПО ВЗРЫВ НОМУ ДЕЛУ. СУПЕР-СОЛДАТ ОБУЧЕН МЕТОДАМ ПАРТИЗАНСКОЙ ВОЙНЫ И МОЖЕТ ВЫЖИВАТЬ ПРАКТИЧЕСКИ В ЛЮБЫХ УСЛОВИЯХ. ЗА ЭТИ КАЧЕСТВА ОН БЫЛ ВЫБРАН ДЛЯ ОСОВОЙ ОПЕРАЦИИ.

ЭТОМУ ПРОФЕССИОНАЛУ ПОСТАВЛЕНА ОЧЕНЬ СЛОЖНАЯ ЗАДАЧА. ОН ДОЛЖЕН ПРЕОДОЛЕТЬ ВСЕ РУБЕЖИ ВРАЖЕСКОЙ ОВОРОНЫ, НАЙТИ ШТАБ ПРОТИВНИКА И ТАМ ОТЫСКАТЬ ЧЕРТЕЖИ БОМБЫ, КОТОРАЯ МОЖЕТ СТАТЬ САМЫМ РАЗРУШИТЕЛЬНЫМ ОРУЖИЕМ, СОЗДАННЫМ ЧЕЛОВЕКОМ.

НАШ СУПЕРСОЛДАТ ДОЛЖЕН УСПЕШНО ВЫПОЛНИТЬ СВОЮ МИССИЮ И ДОБЫТЬ ЧЕРТЕЖИ БОМБЫ. ОДНОМУ ЕМУ ТРУДНО БУДЕТ СПРАВИТЬСЯ, ПО ЭТОМУ ОН ПРИЗЫВАЕТ НА ПОМОЩЬ ТЕБЯ - ОТВАЖНОГО И ЛОВКОГО ЛЮБИ ТЕЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР. ТАК ЧТО СКОРЕЙ ЗАГРУЖАЙ ИГРУ И ВПЕРЕД В ТРУДНЫЙ И ОПАСНЫЙ ПУТЬ!

ФАЗЫ ИГРЫ.

ПЕРВЫЙ ЭТАП:

НА ЭТОМ УРОВНЕ ТЫ ДОЛЖЕН ПОМОЧЬ ПЕРСОНАЖУ ЭТОЙ УВЛЕКАТЕЛЬНОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ ПРОРВАТЬСЯ НА ВОЕННОМ ДЖИПЕ К ВРАЖЕСКОЙ ВЕРТОЛЕТНОЙ БАЗЕ, ЧТОБЫ ЗАВЛАДЕТЬ ВЕРТОЛЕТОМ. ДЖИП, НА КОТОРОМ ЕДЕТ ТВОЯ ПОДОПЕЧНЫЙ, ОЧЕНЬ ХОРОШО ВОООРУЖЕН. ОН ОСНАЩЕН ПУСКОВЫМИ УСТАНОВКАМИ ДЛЯ РАКЕТ КЛАССА ЗЕМЛЯ-ЗЕМЛЯ, А ТАКЖЕ ДЛЯ РАКЕТ КЛАССА ЗЕМЛЯ-ВОЗДУХ. НО НЕСМОТЯ НА ТАКОЕ МОЩНОЕ ВООРУЖЕНИЕ ДОЕХАТЬ ДО ВЕРТОЛЕТНОЙ БАЗЫ ЧРЕЗВЫЧАЙНО СЛОЖНО. С ТАКИМ СМЕРТЕЛЬНЫМ РАКЕТНЫМ ОРУЖИЕМ ТВОЯ ПОДОПЕЧНЫЙ ЕДЕТ ПО ПОЛУРАЗРУШЕННОМУ МОСТУ, ГДЕ ЕГО ПОСТОЯННО АТАКУЮТ ВЕРТОЛЕТЫ ПРОТИВНИКА. С НИМИ МОЖНО ВЫЛО ВЫ УСПЕШНО СРАЖАТЬСЯ НО ПЕРЕД ДЖИПОМ, ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ, ПОЯВЛЯЮТСЯ ВРАЖЕСКИЕ МАШИНЫ, НАЧИНЕННЫЕ ВЗРЫВЧАТОЙ. ИХ ВСЕ НУЖНО УНИЧТОЖИТЬ, ИНАЧЕ ТЫ РИСКУЕШЬ ПОПЛАТИТЬСЯ ГОЛОВОЙ. НО И ЭТО ЕЩЕ НЕ ВСЕ. В РАЗГАРЕ ЭТОГО ЖЕСТОКОГО БОЯ НЕЛЬЗЯ ЗАБЫВАТЬ, ЧТО МОСТ НАХОДИТСЯ В АВАРИЙНОМ СОСТОЯНИИ. ЕСЛИ НЕ ПЕРЕПРЫГИВАТЬ РАЗРУШЕННЫЕ УЧАСТКИ МОСТА, ТО МОЖНО УГОДИТЬ В БЕЗДОННУЮ ПРОПАСТЬ, НАД КОТОРОЙ И ПРОЛОЖЕНА ЭТА ЗЫВКАЯ ПЕРЕПРАВА. ЕСЛИ ТЫ ПРЕОДОЛЕЛ ВСЕ ЭТИ СЛОЖНОСТИ И ДОЕХАЛ ДО КОНЦА МОСТА, ТО МОЖЕШЬ СЧИТАТЬ, ЧТО ТЫ ВЫШЕЛ ПОВЕДИТЕЛЕМ ИЗ ЭТОЙ ЖЕСТОКОЙ ГОНКИ. НО НЕ ОЧЕНЬ РАДУЙСЯ. САМЫЕ ГЛАВНЫЕ ИСПЫТАНИЯ ЕЩЕ ВПЕРЕДИ. НЕ МЕШАЙ ТЫ ДОЛЖЕН ПОМОЧЬ СВОЕМУ ПОДОПЕЧНОМУ СОЛДАТУ ВЫЛЕЗТИ ИЗ ДЖИПА И ЗАХВАТИТЬ ВЕРТОЛЕТ, ЗАПРАВЛЕННЫЙ И ГОТОВЫЙ К ПОЛЕТУ. ВООРУЖЕНИЕ ТВОЕГО ВЕРТОЛЕТА НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ У ДЖИПА, НА КОТОРОМ ТЫ НАЧИНАЕШЬ ИГРУ. ВЕРТОЛЕТ ОСНАЩЕН ПУСКОВЫМИ УСТАНОВКАМИ ДЛЯ РАКЕТ КЛАССА ВОЗДУХ-ВОЗДУХ И ВОЗДУХ-ЗЕМЛЯ. НО ТЫ СКОРО УВЕДИШЬСЯ, ЧТО ЭТОГО ОЧЕНЬ МАЛО, ЧТОБЫ УСПЕШНО ОТГВЯТЫВАТЬСЯ ОТ НАСЕДАЮЩЕГО ПРОТИВНИКА. БЕЗУКОРИЗНЕННОЕ УПРАВЛЕНИЕ ВЕРТОЛЕТОМ И ОТМЕНА СТРЕЛЬБА ПО САМОЛЕТАМ И НАЗЕМНЫМ ЦЕЛЯМ ПРОТИВНИКА ПОМОГУТ ТЕБЕ С УСПЕХОМ ЗАКОНЧИТЬ ЭТОТ ВОЗДУШНЫЙ ВОЙ.

В САМЫЙ ОТВЕТСТВЕННЫЙ МОМЕНТ ТЫ ВДРУГ ОБНАРУЖИШЬ, ЧТО У ТЕБЯ КОНЧАЕТСЯ ТОПЛИВО В ВЕРТОЛЕТЕ. НЕ ПУГАЙСЯ. ЭТО ЗНАЧИТ, ЧТО ТЫ УЖЕ ПОЧТИ У ЦЕЛИ. ЧЕРЕЗ НЕСКОЛЬКО МГНОВЕНИЙ ПЕРЕД ТОБОЙ ОТКРОЕТСЯ ОКЕАНСКИЕ ПРОСТОРЫ. ТЕПЕРЬ ТЕБЕ НУЖНО НАЙТИ В БЕЗВРЕЖНОМ ОКЕАНЕ ОСТРОВ. ОТЛИЧИТЕЛЬНАЯ ОСОБЕННОСТЬ ЭТОГО ОСТРОВА - ВОЛОТИСТАЯ МЕСТНОСТЬ, КОТОРАЯ УТОПАЕТ В ЗЕЛЕНИ. ГДЕТО В ЭТИХ ДЖУНГЛЯХ И СПРЯТАН ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ШТАБ ВРАЖЕСКОЙ АРМИИ.

ВТОРОЙ ЭТАП:

КОГДА НАЙДЕШЬ НА ОСТРОВЕ ПОДХОДЯЩЕЕ МЕСТО, ПРЫГАЙ СНИЗ. ПОСЛЕ ПРИЗЕМЛЕНИЯ ТВОЕМУ СОЛДАТУ НУЖНО СРАЗУ СПЯТЫВАТЬСЯ В ЭТОЙ ДИКОЙ ПРИРОДЕ. ВОТ ТЕПЕРЬ НА-

ЧИНАЕТСЯ САМОЕ СЛОЖНОЕ. ПРО ЙДЯ НЕМНОГО АПЕРЕД, ТВОЙ ВЕСТРАШНЫЙ ВОИН УВИДИТ ВАКИ И ВОЕННЫЕ ПОСТЫ. ЭТИ ВОЕННЫЕ ПОСЕЛЕНИЯ НУЖНО ПРОБЕЖАТЬ КАК МОЖНО ВЫСТРЕЕ. НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ БЕГИ, СЛОМЯ ГОЛОВУ. СМОТРИ В ОВА НА ЭТОМ ЭТАПЕ ТЕБЕ НУЖНО ПОМОЧЬ ТВОЕМУ ГЕРОЮ УВОРАЧИВАТЬСЯ ОТ ПУЛЬ, КОТОРЫЕ, КАК ДОЖДЬ, ЛЕЯТ СПЛОШНОЙ СТРЕЛОЙ, А ТАКЖЕ НЕОБХОДИМО ИЗБЕГАТЬ ОСКОЛОЧНЫХ ГРАНАТ, КОТОРЫЕ БУДУТ В ТЕВЯ БРОШЕНЫ СО СТОРОНЫ ВЫШЕН. ЕСЛИ ТВОЙ НЕУСТРАШИМЫЙ ГЕРОЙ ВСЕТАКИ ВЫЖИЛ В ЭТОМ АДУ, ТО ОН УВИДИТ ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ШТАБ. ВЫСТРО ВВЕГАЙ ТУДА И ИДИ ГЕНЕРАЛЬСКИЙ ЗАЛ, В КОТОРОМ СТОИТ СЕКРЕТНЫЙ ВРОНИРОВАННЫЙ СЕЙФ С ЧЕРТЕЖАМИ БОМБЫ. ВУДЬ УВЕРЕН, ЭЛЕМЕНТАРНО ПРОСТО ОТКРЫТЬ СЕЙФ, ТАКОМУ ПРОБЕСНИКАЛУ, КАК ТВОЙ ПОДОПЕЧНЫЙ КОМАНДРОС. ДОСТАВ ИЗ СЕЙФА ЧЕРТЕЖИ ЭТОЙ СМЕРТОНОСНОЙ БОМБЫ, ТВОЙ СОЛДАТ ПРЕВРАТИТСЯ В ГЕРОЯ, А ТЫ ПОЛУЧИШЬ БОЛЬШОЕ УДОВЛЕТВОРЕНИЕ ОТ ЭТОЙ ЗАМЕЧАТЕЛЬНОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ.

УПРАВЛЕНИЕ:

1. КЛАВИАТУРА (О-ВЛЕВО, Р-ВПРАВО, С-ПОДПРЫГНУТЬ ВВЕРХ, А-ВНИЗ, М-ОГОНЬ ОДНИМ ТИПОМ РАКЕТ, N-ОГОНЬ ДРУГИМ ТИПОМ РАКЕТ, Н-ПАУЗА, I-ВЫХОД ИЗ ИГРЫ);
2. КЕМПСТОН ДЖОЙСТИК;
3. ВЫБОР КЛАВИШ.

THUNDERBIRDS 4

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ НЕОБХОДИМО ВВЕСТИ КОД: ANDERSON !!!

ВСЕ ПРОИЗОШЛО В ТЫСЯЧНУЮ ДОЛЮ СЕКУНДЫ. ДВИЖЕНИЕ В ГАЛАКТИКАХ, КОТОРОЕ ДОЛЖНО БЫЛО БЫ ЗАНЯТЬ ВЕКА, СВЕРШИЛОСЬ В МГНОВЕНИЕ ОКА...

КОРАБЛЬ ПОСЛАНИКА ТЕМНОЙ ИМПЕРИИ ЗЛА ПРИВЛИКАЛСЯ К ЗЕМЛЕ С ОГРОМНОЙ СКОРОСТЬЮ. К ЕГО ПРИВЕТЬЮ, В ОДНОМ ИЗ ЗАБРОШЕННЫХ ОТЕЛЕЙ НА ОКРАИНЕ ГОРОДА ВЫЛ ПРИГОТОВЛЕН ПОДЗЕМНЫЙ ВУНКЕР СО ВСЕМ НЕОБХОДИМЫМ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ НАМЕЧЕННОЙ ОПЕРАЦИИ ПО УНИЧТОЖЕНИЮ ЗЕМЛИ. ЕГО ПОЯВЛЕНИЕ НЕ ОСТАЛОСЬ НЕЗАМЕЧЕННЫМ. ДЛЯ ВЫЯСНЕНИЯ ОСТАТЯТЕЛЬНОСТИ ПРИВЕТЬЯ ЧУЖАКА, В РАЙОН ПРИЗЕМЛЕНИЯ КОРАБЛЯ БЫЛИ ОТПРАВЛЕНЫ ИНТЕРНАЦИОНАЛЬНЫЕ СПАСАТЕЛИ СКОТ И ВИРДЖИЛ.

СНАЧАЧАЯСЯ В ДОРОГУ, ОНИ ВЕРУТ С СОВОЙ: СКОТ ВЕРЕТ ОЧКИ И ПИСТОЛЕТ, А ВИРДЖИЛ - АПТЕЧКУ И КЛЕЙ. ПРИБЫВ В ОТЕЛЬ, ОНИ НАХОДЯТ КЛЮЧ, КОТОРЫМ ОТКРЫВАЕТ ПИАНИНО, ПОСЛЕ ЧЕГО В ОДНОЙ ИЗ НАСТОЛЬНЫХ ЛАМП ОНИ НАХОДЯТ НОТЫ К ПИАНИНО. ВСТАВ ВДВОЕМ ЗА ПИАНИНО, ОНИ СПУСКАЮТСЯ В ПОДЗЕМНЫЙ ВУНКЕР. ВИРДЖИЛ НЕЧАЯННО ПРОЛИВАЕТ КЛЕЙ И ОКАЗЫВАЕТСЯ НЕ НАПРАСНО. ИЗ СОСЕДНЕЙ СПРАВА КОМНАТЫ ВЫХОДИТ РОБОТ, ПРИНОСНОВЕНИЕ КОТОРОГО К ЛЮБОМУ ЖИВОМУ СУЩЕСТВУ ПРИЗВОДИТ К СМЕРТИ. ДА! ЕСЛИ БЫ НЕ ЭТА НЕУДАЧА ВИРДЖИЛА, ТО СПАСАТЕЛЯМ ПРИШЛОСЬ БЫ РАССТАТЬСЯ С ЖИЗНЬЮ. ИМ ПОВЕЗЛО, РОБОТ ПРИКЛЕИЛСЯ И ТЕПЕРЬ ДОРОГА В УБЕЖИЩЕ ИНОПЛАНЕТЯНИН ПОЧТИ СВОБОДНА. ПОКА СКОТ ОТДЫХАЛ, ВИРДЖИЛ НАШЕЛ МИНУ И ОНИ ВДВОЕМ ОТПРАВИЛИСЬ ДАЛЬШЕ. ПРОЙДЯ ЗАЩИЩЕННОЕ ПОЛЕ, ОНИ ПРИХОДЯТ К РАЗВИЛКЕ. ПОСТОЯВ НЕМНОГО, ОНИ РЕШАЮТ, ЧТО ВИРДЖИЛ ОТДАЕТ МИНУ СКОТУ И ИДЕТ ВНИЗ, А СКОТ НАВЕРХ.

ВИРДЖИЛ ЖДЕТ ПОКА ИНОПЛАНЕТЯНИН ПРОЙДЕТ НАВЕРХ И ВЫСТРО БЕЖИТ ВНИЗ ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ТАМ НАЙТИ ГЛАВНЫЙ ВЫКЛЮЧАТЕЛЬ. ПЕРЕКЛЮЧАЕТ ЕГО - ЭТО ДАЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ СКОТУ ВЕСПРЕЯТСТВЕННО ПРОЙТИ В ГЛАВНУЮ КОМНАТУ ВУНКЕРА. НАЙДЯ В ОДНОЙ ИЗ КОМНАТ БЛОК КОМПЬЮТЕРА, СКОТ ПОМЕЩАЕТ ЕГО В ОДИН ИЗ КОМПЬЮТЕРОВ. В КОРПУСЕ ХИМИЧЕСКОЙ РАКЕТЫ ОТКРЫЕТСЯ ЛУК. В ЭТОТ ЛУК СКОТ ЗАКЛАДЫВАЕТ МИНУ И ТЕПЕРЬ ИНОПЛАНЕТЯНИН НЕ СМОЖЕТ ИСПОЛНИТЬ СВОЙ ЗЛОВЕЩИЙ ПЛАН.

МИССИЯ СПАСАТЕЛЕЙ ОКОНЧЕНА. ЗЕМЛЯ СПАСЕНА, А СПАСАТЕЛИ ПРИОБРЕТАЮТ НЕБЫВАЛУЮ СЛАВУ.

TITANIC 2

БЫ НАВЕРНОЕ МНОГО РАЗ СЛЫШАЛИ О ТОМ, ЧТО В ОКЕАНЕ ЗАТОНУЛ САМЫЙ БОЛЬШОЙ КОРАБЛЬ С РОМАНТИЧЕСКИМ НАЗВАНИЕМ ТИТАНИК. УЖЕ МНОГО РАЗ ПОКАЗЫВАЛИ ФИЛЬМЫ ПРО ЭТУ КАТАСТРОФУ, МНОГО ПИСАЛИ В ГАЗЕТАХ О ТРАГЕДИИ, РАЗЫГРАВШЕЙСЯ В ОДИН ИЗ НЕНАСТАННЫХ ДНЕЙ, ПОБЛЕШЕЙ ЗА СОВОЙ СОТНИ ЧЕЛОВЕЧЕСКИХ ЖИЗНЕЙ.

АВТОР ДАННОЙ ПРОГРАММЫ ПРЕДЛАГАЕТ СВОЮ ВЕРСИЮ ПО СПАСЕНИЮ ОСТАВШИХСЯ НА КОРАБЛЕ ЦЕННОСТЕЙ И ВАЖНЫХ ДОКУМЕНТОВ.

УЗНАВ, ЧТО В СЕЙФЕ КАКТЫ КАПИТАНА НАХОДЯТСЯ ВАЖНЫЕ ДОКУМЕНТЫ, ОДИН СПАСАТЕЛЬНЫЙ КАТЕР, С ТРЕМЯ АКВАЛАНГИСТАМИ НА БОРТУ, ОТПРАВЛЯЕТСЯ НА ПОИСКИ ЗАТОНУВШЕГО ТИТАНИКА.

ОБНАРУЖИВ НА ДНЕ ОКЕАНСКОГО БЕЗДНЫ КОРАБЛЬ, ДВОЕ СПАСАТЕЛЕЙ ОТПРАВЛЯЮТСЯ СНАРУЖИ ИССЛЕДОВАТЬ КОРПУС КОРАБЛЯ. ЗАКОНЧИВ ОБСЛЕДОВАНИЕ, ОНИ ПЕРЕДАЛИ ТРЕТ-

БЕМУ СПАСАТЕЛЮ СХЕМУ-КАРТУ КОРАВЛЯ И ТОТ ОТПРАВИЛСЯ В МЕРТВЫЙ КОРАВЛЬ, ЧТО-ВЫ НАЙТИ ЗЛОПОЛУЧНЫЙ СЕЙФ. ОВСЛЕДУЯ ИЗ НУТРИ КАЮТЫ, СПАСАТЕЛЬ НЕ ПЕРЕСТАВАЛ УДИВЛЯТСЯ ОГРОМНЫМ РАЗМЕРАМ КОРАВЛЯ. НО ВОТ И НЕБОЛЬШАЯ НЕУВЯЗКА. КАЮТЫ И ТРЮМЫ КОРАВЛЯ ОБЛЮВОВАЛИ ОГРОМНЫЕ АКУЛЫ И ОСЬМИНОГИ, А ТАК ЖЕ ЯДОВИТЫЕ МЕДУЗЫ И ЗВЕЗДЫ. ОДНО ПРИКОСНОВЕНИЕ ЭТИХ МОРСКИХ БЕСТИЙ ПРИВОДИТ К СМЕРТИ. ПОЭТОМУ, УВИДЕВ КАКОЕЛИВО МОРСКОЕ ЖИВОТНОЕ, СПАСАТЕЛЬ ДОЛЖЕН НЕ РАЗДУМЫВАЯ УНИЧТОЖИТЬ ЕГО ИЗ СВОЕГО ПОДВОДНОГО РУЖЬЯ.

СТРЕЛЫ ДЛЯ ПОДВОДНОГО РУЖЬЯ СПАСАТЕЛЬ МОЖЕТ НАЙТИ В ЯЩИКАХ, КОТОРЫЕ В ИЗВИЛИИ РАЗВРОСНЫ В КАЮТАХ ЭТОГО ОГРОМНОГО СУПЕРЛАЙНЕРА. ВАЛЛОНЫ С ВОЗДУХОМ ДЛЯ АКВАЛАНГА ТАКЖЕ МОЖНО ПОДОВРАТЬ В РАЗЛИЧНЫХ ПОМЕЩЕНИЯХ ТИТАНИКА. ОНИ ОСТАЛИСЬ В ЭТИХ МЕСТАХ С МОМЕНТА ГИВЕЛИ КОРАВЛЯ. ПРЕДСТАВИВ ПРИМЕРНУЮ ДОРОГУ К КАЮТЕ КАПИТАНА, СПАСАТЕЛЬ ОТПРАВЛЯЕТСЯ В НЕЛЕГКИЙ ПУТЬ СКВОЗЬ КОРДОНЫ АКУЛ И ОСЬМИНОГОВ. ПОМОЧЬ ЕМУ В ЭТОЙ МИССИИ МОЖЕТ ТОЛЬКО ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ МАСТЕРСТВО И ХЛАДНОКРОВИЕ. ДЛЯ ОБЛЕГЧЕНИЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ОПАСНОГО ЗАДАНИЯ ПОДСКАЖЕМ, ЧТО СЕЙФ МОЖНО ОТКРЫТЬ ТОЛЬКО С ПОМОЩЬЮ ДИНАМИТА.

ДАННАЯ ИГРА ПРЕКРАСНА ПО СМЫСЛУ И ГРАФИКЕ. УСПЕШНО РЕШИВ ПОСТАВЛЕННУЮ ЗАДАЧУ, ТЫ ВУДЕШЬ В ВОСТОРГЕ ОТ ЭТОЙ ЗАМЕЧАТЕЛЬНОЙ ИГРЫ!!!

У П Р А В Л Е Н И Е:

1. КЛАВИАТУРА;
2. КЕМПСТОН ДЖОЙСТИК;
3. СИНКЛЕР ДЖОЙСТИК;
4. ПРОГРАММИРОВАНИЕ УПРАВЛЕНИЯ;
0. ЗАПУСК ИГРЫ.

ОПИСАНИЕ ПРИБОРОВ АКВАЛАНГИСТА:

- КРУГЛЫЙ ПРИБОР ПОКАЗЫВАЕТ ОБЪЕМ КИСЛОРОДА В АКВАЛАНГЕ;
- СИНЯЯ ПОЛОСА СО СТРЕЛКАМИ ПОКАЗЫВАЕТ НАЛИЧИЕ СТРЕЛ ДЛЯ ПОДВОДНОГО РУЖЬЯ;
- ЖЕЛТОЕ ОКОШКО ПОКАЗЫВАЕТ КОЛИЧЕСТВО ПОПЫТОК;
- МАЛЕНЬКОЕ КВАДРАТНОЕ ОКОШКО ПОКАЗЫВАЕТ НАЛИЧИЕ СПЕЦИАЛЬНОГО ПРЕДМЕТА TNT

R I V E R R A I D

В ВАШЕМ РАСПОРЯЖЕНИИ 4 САМОЛЕТА. ПОПРОБУЙТЕ СОВЕРШИТЬ ПОЛЕТ НАД РЕКОЙ И ПРЕОДОЛЕТЬ (УНИЧТОЖИТЬ) БОЛЬШИНСТВО ВСТРЕЧАЮЩИХСЯ ПРЕПЯТСТВИЙ. НЕ ЗАБЫВАЙТЕ, ЧТО ВО ВРЕМЯ ПОЛЕТА КОЛИЧЕСТВО ТОПЛИВА В ВАКАХ ВАШЕГО САМОЛЕТА ВСЕ ВРЕМЯ УМЕНЬШАЕТСЯ И БЕЗ ДОЗАПРАВКИ В ПУНКТАХ FUELL НЕ ОБОЙТИСЬ.

ПОЛЕТ ПРОХОДИТ НА МАЛОЙ ВЫСОТЕ, ПОЭТОМУ ОПАСАЙТЕСЬ ПОДЛЕТА К БЕРЕГОВОЙ ЛИНИИ - ЭТО ОПАСНО. ПОМНИТЕ, ЧТО ТАНКИ НА БЕРЕГУ И ВЕРТОЛЕТЫ В ВОЗДУХЕ МОГУТ ВЕСТИ ОТВЕТНЫЙ ОГОНЬ.

У П Р А В Л Е Н И Е:

- 1 - КЛАВИАТУРА;
- 2 - КЕМСТОН ДЖОЙСТИК;
- 3 - СИНКЛЕР ДЖОЙСТИК;
- 4 - К/РСОР (0 - ОГОНЬ).
- Н - ПАУЗА;

CS + ENTER - ВЫХОД В НАЧАЛО ИГРЫ;

ENTER - СТАРТ;

SS + ENTER - ВЫХОД В МЕНЮ.

С Ч Е Т

КОРАВЛЬ	- 30	МОСТ	- 560
САМОЛЕТ	- 30	МОСТ С ТАНКОМ	- 780
ВЕРТОЛЕТ	- 60	ВОЗДУШНЫЙ ШАР	- 150
FUELL	- 80	СТРЕЛЯЮЩИЙ ВЕРТОЛЕТ	- 250

ПРИ КРАТНОМ 10000 ВАМ ДОБАВЛЯЕТСЯ ЖИЗНЬ

У Р О В Е Н Ь И Г Р Ы

НОМЕР ИГРЫ	1	2	3	4	5	6	7	8
ЧИСЛО ИГРОКОВ	1	2	1	2	1	2	1	2
УРОВЕНЬ ИГРЫ	1	1	2	2	3	3	4	4
НАЧАЛЬНЫЙ МОСТ	1	1	5	5	20	20	30	30

