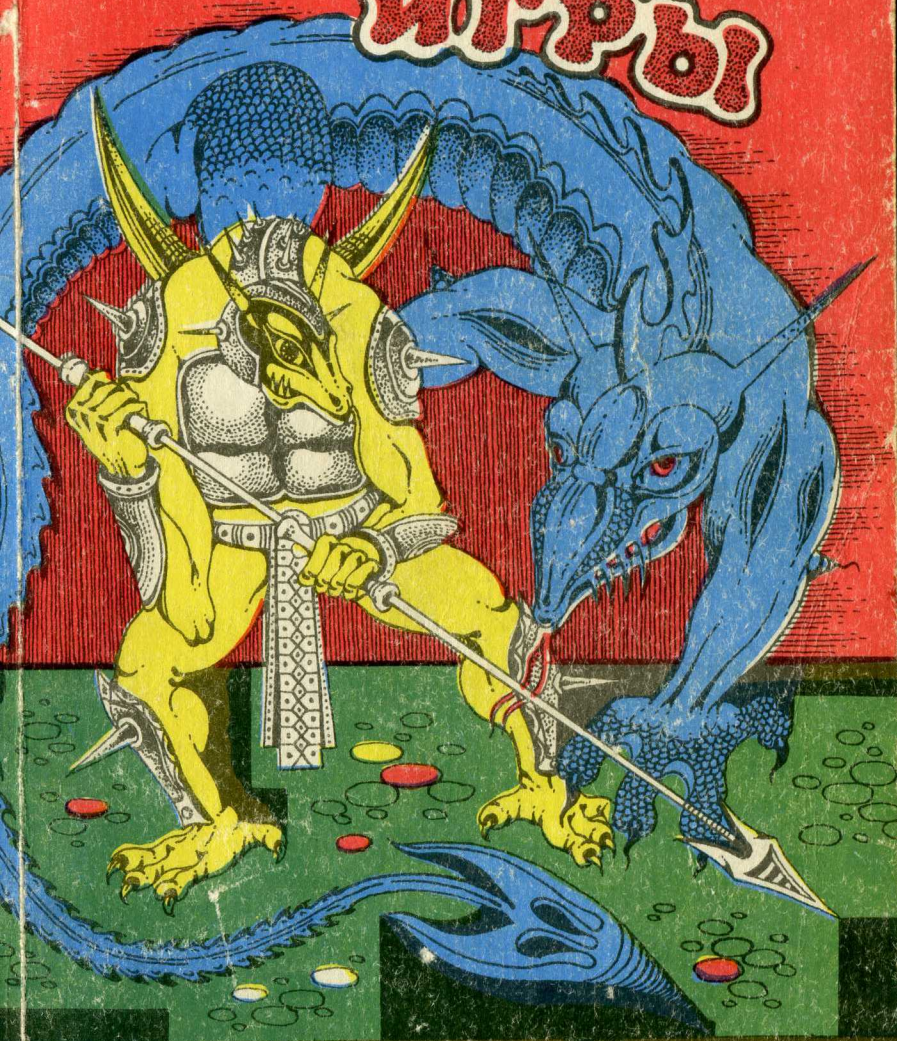


ПУЧУШЕ

5

ИГРЫ







для ZX-SPECTRUM

Выпуск 5

Ижевск, УРИО «Алфавит» 1994

Авторы описаний

Ефимов Сергей (г.Ковдор)	Ролич Сергей
Колесников Алексей	Савельев Владимир
Корелов Дмитрий	Сидельников Павел
Меньшов Вадим	Титов Алексей
Немсадзе Гиви	

По вопросам оптовой продажи этого сборника
обращаться по телефону: **(341-2) 37-27-00**

Авторские права на описания переданы авторами
издателю и охраняются «Законом об авторских правах
Российской федерации». Перепечатка в коммерческих
целях без согласия издателя запрещена.

ISBN 5-85306-022-8

© Составитель, издатель В.Семенов, 1994 г.

© Художник М.Вахрин

© Макет, стиль, верстка Л.Дроздова

В этом выпуске:

- смертельные лабиринты Атриума и Некрополиса
(Gyron Atrium, Gyron Necropolis);
- необыкновенные приключения в «затерянном мире»
(Where time stood still);
- сражение с немецко-итальянскими войсками в
африканских пустынях (Desert rats);
- попытка выбраться из ужасного «города мертвых»
(Night shade city);
- продолжение приключений Сеймура в «киношном мире»
(Seimour at the movie);
- космические боевики, адвентюры, стратегические игры и
многое, многое другое...

Суперигра выпуска - «THEY STOLE A MILLION (Они украли
миллион)», описанная Гиви Немсадзе и Сергеем Роличем,
позволит вам стать боссом преступного мира и попытаться
организовать и провести ряд крупнейших ограблений.

Внимание! Желающие принять участие в составлении
сборника описаний компьютерных игр «Лучшие игры - 6» могут
выслать свои материалы в срок до 30-го сентября 1994 года по
адресу:

426000, Ижевск, Главпочтамт, а/я 3910

Оглавление

Сэр Клайв Синклер	5	NAVY MOVES 2	104
ADVENTURLAND	7	NIGHT SHADE CITY	107
BLACK TIGER	13	PENTAGRAM	110
DESERT RATS	16	SABOTEUR	112
EMERALD ISLE	31	SEIMOUR AT THE MOVIE	114
EVERYONE'S A WALLY	34	SPIKE IN TRANSILVANIA	123
EXCALIBUR	38	STARQUAKE	131
FAIRLIGHT	45	STRIKE FORCE COBRA	135
GAME OVER II	50	SWITCHBLADE	138
GREMLINS	54	THE MASTER OF MAGIC	142
GYRON ATRIUM	60	THE VERY SILLY ADVENTURE	154
GYRON NECROPOLIS	66	THEY STOLE A MILLION	159
HUNDRA	67	TRIAXOS	197
JET SET WILLY	69	VULCAN	200
LASER SQUAD	72	WHERE TIME STOOD STILL	213
LIVINGSTONE	83	ZIGGURAT THE TEMPLE OF	216
LORDS OF CHAOS	88	DOOM	216
MONTY ON THE RUN	101	ZUB	221



Сэр Клайв Синклер

Сэр Клайв Синклер

Если Стивен Джобс по праву считается отцом персонального компьютера, то как назвать человека, который преподнес компьютер в подарок и нам и нашим детям, приобщил нас к достижениям цивилизации, открыл дорогу в новый таинственный мир байтов, файлов, Бейсика?

Клайв Синклер родился в 1940 году.

В 22 года, основав свою первую фирму Sinclair Radionics, он стал продавать разработанные им комплекты для сборки миниатюрных радиоприемников.

В 1972 году он изготовил карманный калькулятор, который назывался Executive и стоил «всего» 100 долларов.

В 1977 году, опередив японцев, Синклер разработал и выпустил первый карманный телевизор - Microvision, стоимостью 300 долларов. Не прошло двух лет, и цену пользовавшегося большим спросом «телика» можно было понизить наполовину.

Деньги, полученные от продажи своих изобретений, Синклер решил вложить в новую фирму - Sinclair Research. Она была зарегистрирована в июне

1979 года, и уже 10 месяцев спустя на рынке появился ZX80. Благодаря весьма умеренной цене - всего 100 фунтов стерлингов - он стал пользоваться большим спросом, но не в Великобритании, а на континенте, куда и направлялась большая часть продукции фирмы. Через полгода во Франции был продан стотысячный ZX80.

Однако Синклер явно не хотел почивать на лаврах. Его ум, захваченный идеей массовой компьютеризации, продолжал работать, и в марте 1981 года началось производство ZX81 - первого подлинно домашнего компьютера.

Благодаря низкой цене (100 долларов) он был доступен всем желающим. Подключался к бытовому телевизору, накопителем информации служила магнитофонная лента.

В июне 1982 года началась эра Спектрумов. Первая модель - 48 килобайтовый «резиновый» ZX Spectrum - стоила 175 фунтов стерлингов, а год спустя - всего 150 долларов.

За свои разработки и славу, которую Синклер принес британской короне, он был удостоен дворянского титула. С 1981 года перед его фамилией стали появляться три буквы - сэр.





В 1984 году сэр Синклер разработал и выпустил на рынок совершенно новый компьютер - QL, который до сих пор, по мнению многих специалистов, остается лучшим домашним компьютером для профессионального применения.

Однако эра домашних компьютеров данного класса уже подходила к концу.

Беспреданно посматривающая на Америку Европа дождалась наконец разработки, моментально ставшей стандартом - началась эра IBM-совместимых компьютеров.

Хоть Клайв Синклер и продолжал выпускать новые версии Спектрумов (Plus, 128), но на самом деле он был занят совершенно другой идеей - разработкой дешевой электромашины.

В 1985 году фирма Sinclair Research стала ее выпускать под названием C5. Но на этот раз удача покинула гения. Деньги, потраченные на разработку C5, не принесли ожидаемого дохода. Через год права на все продукты Sinclair Research пришлось продать фирме Amstrad. Это было равноценно похоронам Спектрума.

Алан Шугер - владелец Amstrad - выпустил только одну модель - Спектрум 128 со встроенным трехдюймовым дисководом.

Сам Синклер продолжает свои разработки в новой фирме - Cambridge Computers.

В 1987 году появился Z88 - портативный IBM-совместимый компьютер, а не так давно - laptop Psion 400, признанный впоследствии специалистами лучшим портативным компьютером.

Оригинально выполнено в нем управление перемещением курсора - передвижением пальца по специальной сенсорной табличке.

Продолжается разработка новой, MS-DOS совместимой машины с операционной системой, «прошитой» в ПЗУ.

В то же время Синклер выпустил на рынок недорогой приемник спутникового телевидения, готовится к выпуску «сверхпортативная» складная, почти карманная модель велосипеда. Как далеко на нем «заедет» в будущее Синклер - покажет время.



ADVENTURLAND

Дмитрий Корелов (Ижевск)

«Страна приключений» открывает целый сериал авантюрного жанра, созданный Брайаном Ховардом. Цель этой игры - собрать все сокровища и перенести их в нужное место.

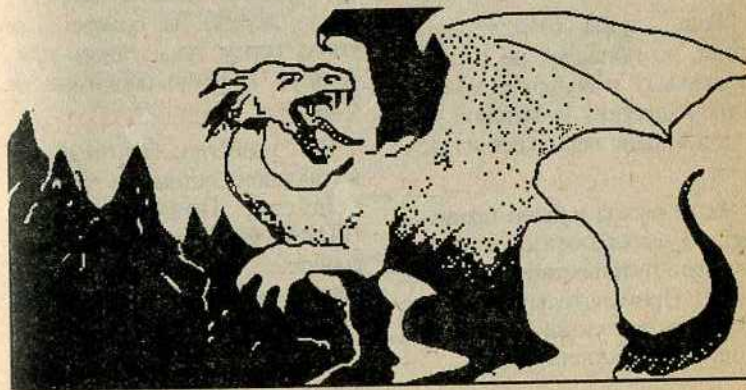
Приключения начинаются в чаще леса. Без компаса, еды и питья ничего не остается делать, как взобраться на близстоящее дерево (CLIMB TREE). Прекрасный вид открывается отсюда: живописное озеро и большая, залитая солнечным светом поляна.

Спустившись с дерева, следуем на поляну. Здесь спит дракон, которому «до лампоч-

ки» все, что вы с ним пытаетесь сделать, хотя компьютер информирует вас, что есть три способа его разбудить.

Рядом вкопана табличка, на которой написано, что во многих случаях грязь весьма полезная вещь. Нам это пока ничего не дает и мы следуем к озеру, где тоже находим плакат с надписью «Купаться воспрещается». В озере плавает «золотая рыбка», а на берегу валяется ржавый топор, причем на нем нацарапано магическое слово «BUNYON».

Возьмем топор с собой, а рыбку пора оставим в покое, ибо она сразу кончает жизнь самоубийством прямо в ваших руках.





К югу от озера расположена бездонная дыра в земле. Рискните спуститься вниз (GO HOLE) и найдете зажигалку.

Насчет дальнейшего передвижения вглубь дыры компьютер отзывается не очень лестно, и нам приходится ползти обратно вверх.

На болоте, где растет большое дерево, обнаруживаем кучу всевозможных вещей: болотный газ, маслянистую жижу, какую-то блоху и плохо пахнущую грязь.

Ну, а поскольку грязь помогает во многих случаях, рискнем с ее помощью разбудить дракона. Хватаем грязь и возвращаемся на поляну. Но результат слишком плачевен! Такая вонь поднимет не то что спящего дракона, но даже мертвого! Дракон, естественно, просыпается в очень плохом настроении и убивает вас.

Ваша душа отделяется от тела, но попадает не в рай, а в комнату с большим количеством дверей, в которой вам дается шанс вернуться на землю.

Если выход найден правильно, то вы окажетесь в начале своего путешествия в чаще леса. Примечательно, что все вещи остаются на тех местах, где вы их оставили.

Возвращаемся к болоту и движемся дальше на запад. Мы оказываемся в прекрасном саду, где становимся обладателями первого сокровища - «драгоценных фруктов».

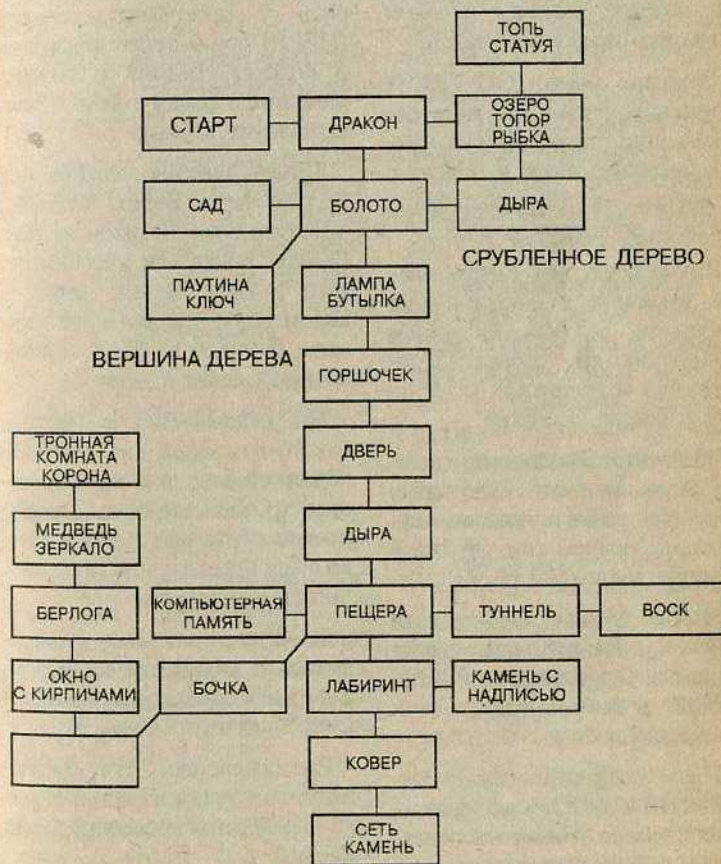
Если вы заглянете в карту, то поймете, что сейчас находитесь в юго-западной части страны и не проверили место расположенное к северу от озера. Проходя через болото, забираем с собой блоху. Блоха еще и кусается!

К северу от озера расположена болотистая местность, где находится еще одно сокровище - «статуя голубого быка». Выбрасываем блоху и берем быка. Пытаемся выбраться из болота. Тяжело! Вот тут и пригодится укус блохи. Он загнивает, вы умираете и оказываетесь в знакомой комнате с кучей дверей.

Дальше делаем все по разработанному плану: выход - лес - дерево на болоте. Там снова берем грязь, авось пригодится. И точно, ранки как не бывало.

Как известно, болотный газ в основном состоит из горючих веществ. Поджигаем газ (BURN GAS) и... компьютер сообщает, что газ горит, только если он помещен в какую-нибудь емкость.

Оставим газ в покое и займемся на дерево. Тут нас ждет связка ключей и паутина с





надписью. Читая ее (READ WEB), узнаем: «Руби внизу». Спускаемся вниз и рубим дерево (CUT TREE).

Дерево падает, и нашему взору предстает огромное дупло, которое является началом большого подземного хода.

Заходим в него (GO TREE). Здесь находятся очень интересные вещи: старая медная лампа, бутылка с водой и плакат с надписью: «Оставь сокровища здесь и произнеси «счет»!

Так и поступим. Выбрасываем имеющиеся сокровища и набираем SCORE. Получаем сообщение: «Вы собрали 2 сокровища и по шкале от 0 до 100 набрали 15 очков».

Маловато! Захватываем лампу и идем вниз. Еще одно сокровище. Пусть пока валяется, а мы пойдем еще глубже в темную дыру (GO HOLL).

Дверь! У нас есть связка ключей, а значит дверь нам не страшна. Открываем ее (OPEN DOOR) и выбрасываем ключи за ненадобностью.

Идем в открывшийся проход (GO HALLWAY), и нас окутывает темнота. Ничего не остается, как зажечь лампу (LIGHT LAMP).

Еще ниже оказываемся в пещере со множеством выходов. В южном проходе обнаруживаем пустую бочку из-под

вина. Там газ без емкости, тут бочка пустая... Размышляя об этом, поднимаемся вверх. Дорогу преграждает заложенное кирпичами окно.

Если в этот момент попросить у программы помощь (HELP), она ответит: «Разгадка в болоте». Бежим к болоту, наполняем бочку газом и возвращаемся к окну.

Теперь рискнем зажечь газ. Только не в руках! Сначала опустите бочку с газом на пол. Ба-бах! Бочка - в кусочки, но зато в окне теперь дыра, а рядом валяются выбитые кирпичи. Оставим их пока в покое, а сами слазим в дыру.

Мы оказываемся в берлоге какого-то зверя, за которой лежит ущелье, а в нем виднеется тронная комната. Пробираемся к ущелью, причем приходится прыгать, чтобы не свалиться в пропасть.

И вдруг нос к носу сталкиваемся с огромным медведем, который охраняет сокровище и вход в тронную комнату.

Его появление столь неожиданно, что громкий вопль страха вырывается из вашего горла (YELL).

Но это оказалось вашим спасением. Медведь пугается вашего крика и падает с лестницы в бездну. Путь свободен!



Берем «волшебное зеркало» и идем в тронную комнату, где нас ожидает еще одно сокровище - «золотая корона». Дальше пути нет, и приходится возвращаться в дупло дерева, не забыв по дороге захватить кирпичи.

Теперь надо подготовиться к опасному путешествию вниз - к центру Земли.

Сначала выбросим все ненужные предметы: корону, топор, зажигалку. Не пытайтесь выбросить зеркало. Оно мгновенно разбивается на миллион мелких кусочков и становится кучкой битого стекла.

Берем с собой на всякий случай бутылку с водой и вниз!

Мы очутились в лабиринте и видим, что обратного пути нет. Придется искать другой выход.

Первое, что попадает на пути - это плакат с сообщением о том, что тьма противоположна свету или, немного перефразируя, выключение (UNLIGHT) противоположно включению (LIGHT).

Если пойти вниз и на запад, то наткнемся на камень с надписью: «Здесь был Аладдин». Спустившись отсюда вниз, обнаруживаем ценный «персидский ковер». И снова вниз. Наш путь преграждает лава.

Видимо, мы недалеко от центра Земли. Выход один: перегородить лаву кирпичами. Сказано - сделано (DAM LAVA)

Лава усмирена, и перед нами новое сокровище «огненный камень». Пробуем взять. Горячо! И тут вспоминаем, что у нас есть бутылка с водой.

Открываем бутылку и выливаем воду на камень (DROP WATER). Вода остужает камень. Теперь его можно забрать вместе с «золотой сетью», которая валяется рядом.

Осмотрим окрестности. Неподалеку валяется туша медведя, которого мы вспугнули в тронной комнате. Тут же плакат с надписью: «AWAY - магическое слово». Проверим это утверждение и произнесем: «AWAY». Все задрожало, и мы очутились в лабиринте.

Произнесем еще раз: «AWAY». Снова ощущаем вибрацию и, о чудо! Мы оказываемся на солнечной поляне! Направляемся к срубленному нами дереву и тут начинаем разгружаться.

После проверки «на счет» убеждаемся, что до победы еще далеко. Бежим за сокровищем в следующей комнате под этой и приносим его. Все равно маловато!

Неожиданно вспоминаем, что еще есть «золотая рыбка». Бе-



рем сеть, бутылку и идем к озеру. Здесь сначала наберем в бутылку воду, чтобы рыбка не задыхнулась и начинаем эту рыбку ловить (TAKE FISH).

Возвращаемся в дупло, разгружаемся и считаем. Явный недобор. Спускаемся вниз в пещеру (CAVERN) и идем на север, куда до сих пор не ходили.

Вскоре мы оказываемся в восьмиугольной комнате, где встречаем BEES'ов стерегущих «мед». При любой попытке взять мед эти твари убивают нас. Ничего не остается, как просить помощи у программы. Она очень тонко намекает на то, что нужна грязь.

Так и делаем - бежим за грязью. Неожиданно появляется информация о том, что в лампе кончается масло. Поэтому на болоте вместе с грязью берем кусочек маслянистой жидкости и, когда лампа потухнет, заправим ее (FILL LAMP). Лампа снова будет гореть.

Возвращаемся в восьмиугольную комнату. Мед берет. А если еще взять и BEES'ов? Компьютер выдает, что нужна пустая емкость. У нас осталась бутылка с водой.

Выпиваем воду и снова пытаемся взять этих тварей. Пол-

училось! Теперь путь один - в дупло.

Выкладываем мед, считаем. Мало. Будем думать думать. У нас есть бутылка с BEES'ами и спящий дракон. Рискнем? По пути нужно выбросить грязь, а то ведь известно как к ней относится дракон.

Приближаемся к дракону и выпускаем BEES'ов. Дракон улетел и оставил «драконьи яйца». Берем, возвращаемся в дупло и считаем.

Издевается! Снова садимся думать и припоминаем плакат в лабиринте о включении и выключении. А что, если попытаться выключить лампу, больше ведь нечего. Итак, лампа не горит. Думаем дальше.

Надпись на камне гласила, что там был Аладдин. Конечно же, в сказке он тер свою старую лампу, вызывая джинна. Трём лампу (RUB LAMP). Появляется джинн и оставляет нам «алмазный браслет». Считаем. Эх, не хватает! Повторим опыт с лампой.

Джинн появляется снова и на этот раз дарит нам «алмазное кольцо». Снова считаем... О, радость! Мы собрали все сокровища!

Следующая игра этой серии называется «PIRATE ADVENTURE».



BLACK TIGER

Алексей Колесников (Ижевск)

Цель игры - управляя викингем, преодолеть все препятствия и уничтожить дракона.

В игре 6 уровней, 5 из которых представляют из себя лабиринты, а последний, шестой, бой с драконом. На прохождение каждого лабиринта вам отводится по 3 минуты, а на всю игру дается 6 жизней.

Для облегчения задачи в лабиринтах расставлены указатели, показывающие направления, куда следует двигаться.

За уничтожение некоторых противников вам будут выдаваться деньги номиналом от 10 до 500.

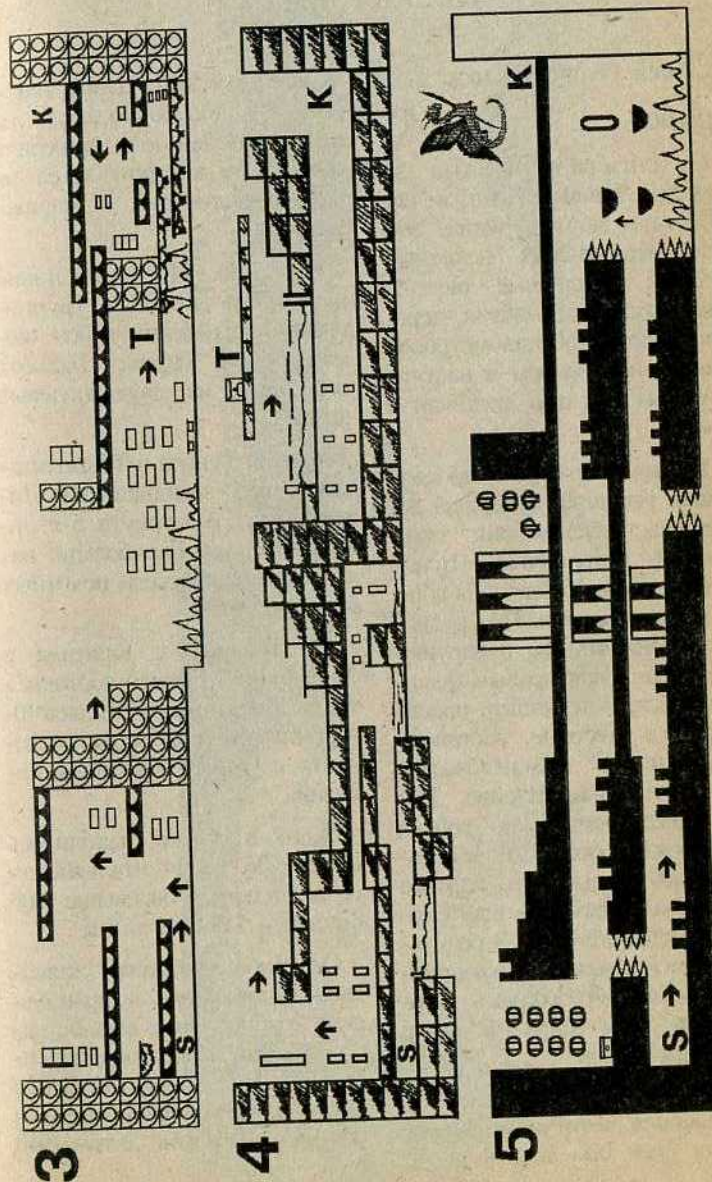
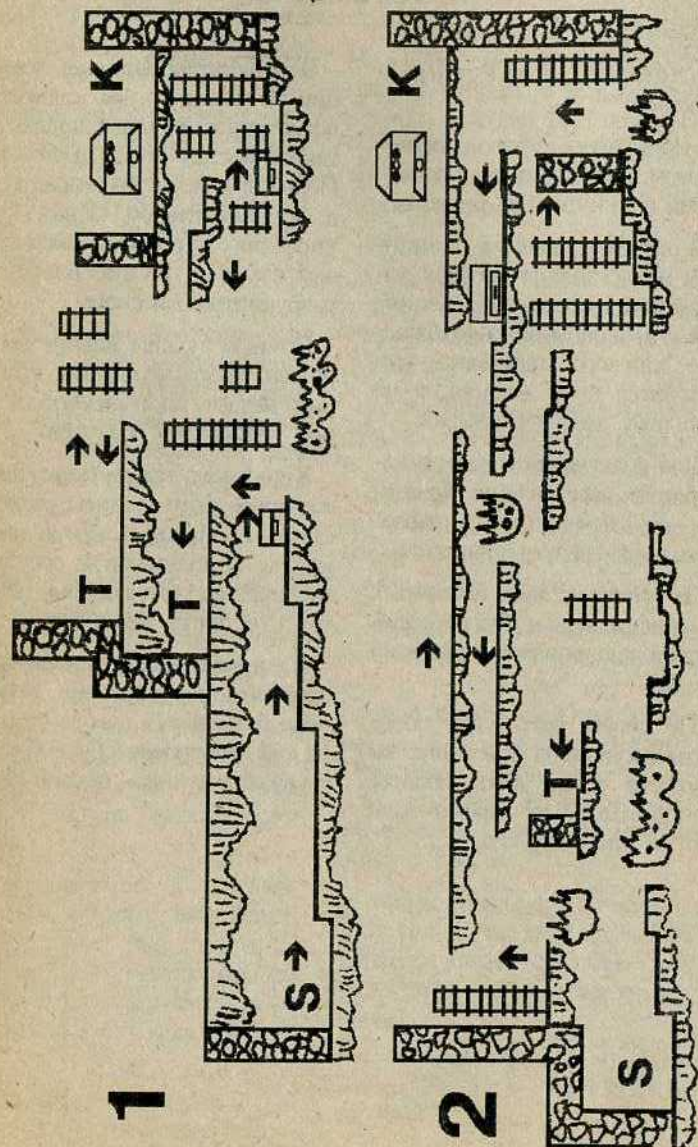
По дороге вам будут попадаться кувшины, в которых вы сможете обнаружить монеты, дополнительное время или ключи для сундуков.

Вам будут попадаться локации, в которых вы сможете потратить найденные деньги. В таких местах стоит торговец. Подойдя к нему, вы окажетесь в дополнительном меню, где управляя курсором, сможете выбрать для оружия большей разрушительной силы.

Помимо булавы викинг вооружен также и ножами, которые метает по горизонтали и под углом в 45 градусов.

У торговца вы сможете также приобрести и щиты разной степени защиты и, кроме них, ключи от сундуков и сосуды, назначение которых для меня так и осталось непонятым.

На прилагаемых планах местоположение торговца отмечено буквой «Т», место старта на каждом уровне - буквой «S», а выходы из них - буквой «К».





DESERT RATS

Сергей Ролич (Ижевск)

Пролог

13 сентября 1940 года на границе Ливии с Египтом захотали залпы орудий. Это пять итальянских пехотных дивизий, усиленные шестью танковыми батальонами, перешли вдоль 60-километровой прибрежной полосы в наступление на позиции англичан в Египте.

Итальянские войска продвигались успешно: в первый же день наступления они взяли важный пограничный пункт Эс-Саллум, а 16 сентября вошли в Сиди-Барани. Но трудности со снабжением и нарушение управления правым флангом войск, потерявшим ориентацию в пустыне, заставили итальянское командование прекратить наступление. Тем не менее, британские войска продолжали отступать и остановились только на заранее подготовленных позициях у города Мерса-Матрух. В результате этого между воюющими сторонами образовалась «ничейная» зона шириной около 130 километров.

Особенно отличились у итальянцев зенитчики. За все время боев они не сбили ни

одного самолета. И вот, наконец-то успех. Точно врезав по низко летящей цели, они сбили самолет, в котором летел их же командующий - маршал Бальбо.

В августе 1940 года в Ливии находилась крупная группировка итальянских войск (командующий маршал Бальбо), состоящая из двух полевых армий.

Против Туниса в Триполитании (северо-западная часть Ливии) была развернута 5-я армия генерала Гарибольди, насчитывающая восемь пехотных дивизий.

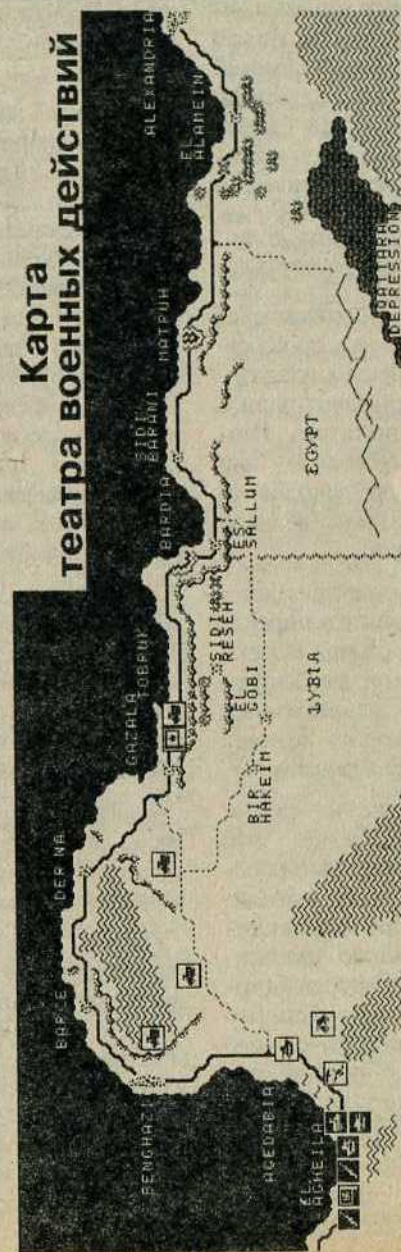
На границе с Египтом в Киренаике (северо-восточная часть Ливии) располагалась 10-я армия генерала Берти, состоящая из шести пехотных дивизий.

Всего в Ливии находилось около 236 тысяч итальянских солдат и офицеров, свыше 1800 орудий и 315 самолетов.

Основной противник ливийской группировки - французские колониальные войска, находившиеся в Марокко, Алжире и Тунисе - был устранен после разгрома гитлеровскими войсками Франции летом 1940 года.



Карта театра военных действий





Со стороны Египта итальянцам противостояла британская армия «Нил» (командующий генерал Уэйвелл), состоявшая из двух дивизий и двух бригад, насчитывающих в своем составе около 66 тысяч человек и 168 самолетов. К тому же, только одна дивизия была разбита на границе с Ливией.

Таким образом, сложившаяся в регионе обстановка способствовала наступлению итальянцев и осуществлению планов фашистского диктатора Италии Бенито Муссолини (или просто дуче) по завоеванию Египта и воссозданию великой Римской империи.

Успех открыл дуче, и он в октябре 1940 года отдал приказ о завоевании Греции. Но потомки древних героев Эллады так наподдали новоявленным римским легионам, что те через месяц сдешно ретировались.

Англичане тоже не сидели сложа руки. В декабре 1940 года Уэйвелл, получив пополнение (до двух пехотных дивизий), решил провести операцию по оттеснению итальянских войск с территории Египта. Воспользовавшись тем, что противник численностью около девяти пехотных дивизий располагался в пяти укрепленных лагерях, не выставив охранения между ними, две английские дивизии 9 декабря скрытно прошли через 30 километ-

ровый промежуток между двумя лагерями и атаковали их с тыла.

Гарнизоны лагерей, почти не оказывая сопротивления, капитулировали. Кроме того, возникшая в итальянских лагерях паника привела к массовому бегству. Преследуя «отходящего» противника, британские войска 5 января 1941 года вступили в Бардию, 22 января в Тобрук, 6 февраля в Бенгази. Однако 10 февраля наступление было остановлено, так как количество пленных значительно превысило численность наступавших, и британцы закрепились у Эль-Агейлы.

За два месяца боев англичане заняли всю Киренаику, взяв в плен около 130 тысяч итальянцев, захватив 400 танков и 1290 орудий, и потеряв при этом 1700 человек убитыми и ранеными.

Муссолини ничего не оставалось, как обратиться за помощью к своему могучему союзнику - Германии.

Гитлер выразил глубокую озабоченность в связи с поражением итальянцев и распорядился о переброске в Ливию немецких Экспедиционных сил в составе двух дивизий, танковой и легкопехотной. Командующим Африканским корпусом был назначен генерал Эрвин Роммель - участник 1-й миро-



вой войны, затем преподаватель тактики в пехотной школе, а впоследствии комендант ставки Гитлера.

За необузданный нрав его прозвали в немецком штабе «швабским задирой».

Дуче также направил в Триполитанию две свежие дивизии, танковую и пехотную, и сделал оргвыводы - командующим 10-й армией был назначен генерал Гарибольди.

1. Вторжение Роммеля

К концу марта англичане перебросили из Ливии две дивизии в Грецию, где рассчитывали создать плацдарм для будущего освобождения Европы и тем самым ослабили свою армию «Нил», разбросанную по Киренаику.

Роммель сразу же оценил обстановку и, не дожидаясь полного сосредоточения прибывающих дивизий, его войска 31 марта начали наступление.

Сняв у Эль-Агейлы передовые части англичан, немецко-итальянские войска 2 апреля вошли в Агадабию, 4 апреля взяли Бенгази, а 7 апреля ворвались в Дерну.

К 10 числу войска вышли к Тобруку, где обнаружили присутствие там сильного гарнизона численностью до полутора дивизий.

Оставив итальянцев для блокады, танки Роммеля устремились за быстро отступающими английскими частями к египетской границе, где, захватив Эс-Саллум, и остановились.

С прибытием новых сил Роммель рассчитывал взять Тобрук и развить наступление на Каир, но Гитлер заявил Муссолини, что наступление на Египет исключено до осени (1941 года), и тем самым спас армию «Нил» от окончательного разгрома.

2. Операция «Бэттлекс»

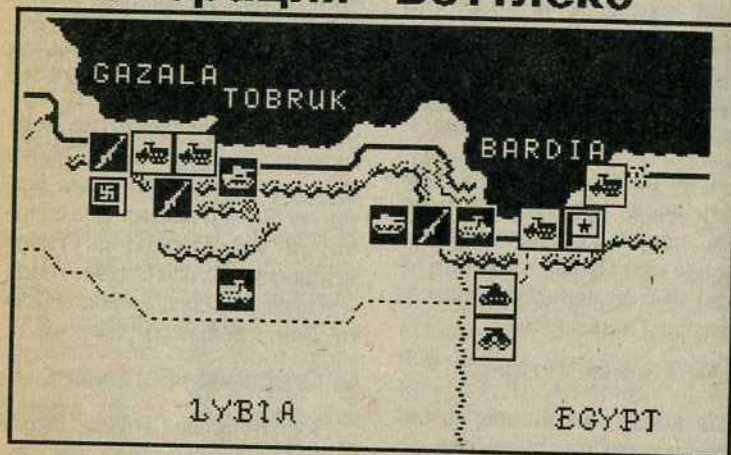
Пополнив свои войска (всего в армии «Нил» стало три дивизии и три бригады), и воспользовавшись тем, что итало-немецкие войска (две немецких и четыре итальянских дивизий, в том числе две танковых) понесли значительные потери в ходе наступления, англичане сделали попытку в ходе операции «Бэттлекс» овладеть приграничным пунктом Эс-Саллумом.

Но начатое в июне наступление успеха не имело и показало, что у обеих сторон недостает сил для изменения обстановки в свою пользу.

В ходе операции англичане, кроме того, выяснили, что немецкие танки Т-III обладают, к сожалению, рядом достоинств по сравнению с их «Валентайнами» и «Матильдами», а именно, более мощным воо-



Операция "Бэттлекс"



ружением, высокой скоростью и маневренностью. Англичан озадачило это открытие.

3. Операция «Крусейдер»

К осени 1941 года, воспользовавшись ослаблением немецкой морской авиации, английский флот нанес ряд мощных ударов по итальянским морским базам и добился господства на море, что сразу же благотворно повлияло на снабжение войск в Египте.

К ноябрю англичане разработали план крупномасштабного наступления под кодовым названием «Крусейдер».

Для участия в операции в 8-й армии (бывшая армия «Нил») генерала Каннингхэма созда-

вались 13-й и 30-й корпуса и специальная группа «Оазис».

В соответствии с замыслом операции главный удар нанесли 30-й корпус. Он получил задачу обойти противника на границе и наступать в направлении Сиди-Резех-Тобрук с целью соединиться с войсками гарнизона Тобрука, которые должны были нанести встречный удар.

Правофланговому 13-му корпусу ставилась задача, продвигаясь в северном направлении, блокировать Эс-Саллум и Бардию, а затем продвигаться вдоль побережья на Тобрук.

На левом фланге наступала группа «Оазис» с задачей выйти в глубокий тыл противника (район Агедабии) и перерезать



его коммуникации и пути отхода на запад.

Вся британская армия, включая гарнизон Тобрука, состояла из шести дивизий (одной танковой) и пяти бригад (трех танковых) и насчитывала 118 тысяч человек, 924 танка, 760 орудий. К обеспечению операции привлекалось 1072 самолета.

Итало-немецкие войска состояли из семи итальянских дивизий (в том числе одной танковой и одной механизированной) и трех немецких (двух танковых и одной легкопехотной). Они были сведены в три корпуса: немецкий танковый корпус «Африка» и два итальянских - 21 и мобильный. Всего итало-немецкие войска насчитывали около 100 тысяч человек, 552 танка, 540 орудий. Их действия поддерживались 340 самолетами.

Основные силы итальянцев располагались в районе Тобрука (21 корпус - западнее, а мобильный - южнее). Немецкий корпус находился между Тобруком и Бардией. Непосредственно на границе дислоцировались одна итальянская дивизия и несколько отдельных частей и соединений. Такое расположение войск объяснялось подготовкой Роммеля к штурму Тобрука, который он наметил на 23 ноября.

Глубокой ночью у берегов Киренаики всплыли две подводные лодки. Диверсанты-командос, зачернив лица и ладони бесшумно высадились на берег. Ворвавшись в штаб корпуса «Африка», англичане перестреляли всех немцев, не избежал этой участи и Роммель.

Но англичане торжествовали недолго, - вскоре выяснилось, что за Роммеля приняли за начальника тыла корпуса.

18 ноября британские войска перешли в наступление. За два дня 30-й английский корпус, преодолев 80 километров, вышел на окраины Сиди-Резеха. Его левофланговые части достигли Бир-Эль-Гоби, где были остановлены итальянцами.

19 ноября Роммель, определив направление главного англичан силами корпуса «Африка», контратаковал правый фланг 30-го корпуса и отбросил прикрывавшие его части.

К этому времени в район Сиди-Резеха были переброшены основные силы мобильного корпуса и корпуса «Африка». В результате двух дневных боев итало-немецкие войска вновь овладели районами Сиди-Резеха, а 7-я танковая дивизия 30-го корпуса англичан, потеряв до двух третей танков, вынуждена была отступить на 30 километров.



Пока Роммель расправлялся с 30-м корпусом, 13-й корпус англичан, преодолев оборону на границе, 23 ноября блокировал в Бардии крупные силы противника (около 15 тыс. человек) и начал продвижение в район Тобрука.

В этих условиях Роммель решил выиграть сражение одним решительным ударом. Взяв две танковые дивизии корпуса «Африка», он начал рейд в юго-восточном направлении с целью перерезать коммуникации англичан на границе, деблокировать Бардию, а затем, развернув наступление на запад, покончить с 30-м корпусом.

Выполняя его приказ, немецкие танки совершили 25 ноября 100-километровый бросок, вышли к египетской границе, но были остановлены и отброшены подошедшими резервами англичан.

27 ноября 13-й корпус соединился с перешедшим в наступление гарнизоном Тобрука. Город был деблокирован.

30 ноября Роммель предпринял последнюю попытку исправить положение. Собрав в районе Сиди-Резеха свои танковые части, он нанес контрудар в северном направлении. Однако после двух дневных боев итало-немецкие войска начали отступление на запад,

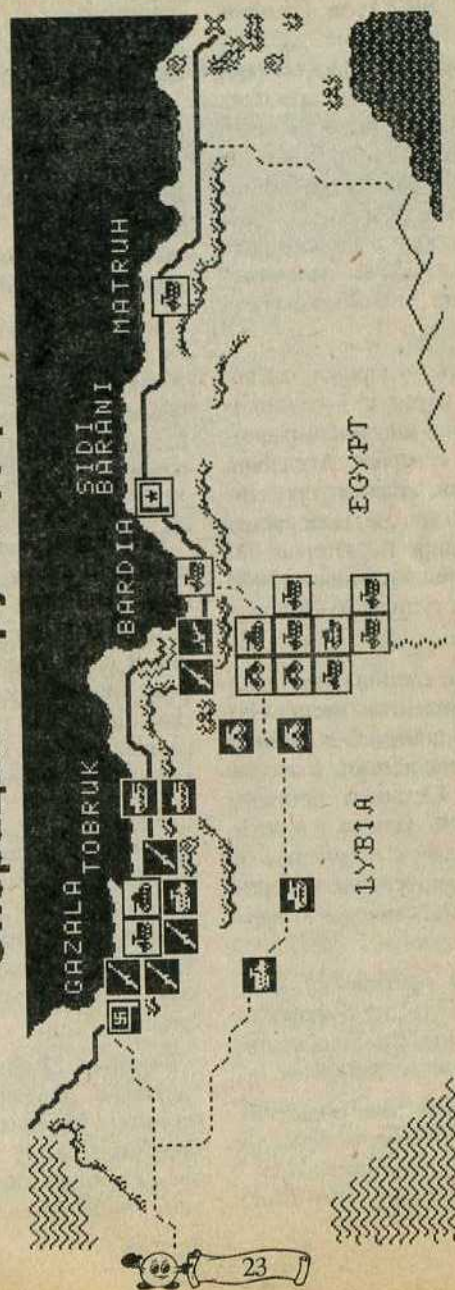
сначала в район Эль-Газалы, а затем из-за угрозы окружения - в район Эль-Агейлы, куда наконец подошла группа «Оазис».

15 декабря 13-й корпус начал штурм Бардии, и через месяц гарнизон города капитулировал. Операция «Крусейдер» была завершена. Британская армия, отбросив противника на 800 километров, овладела всей Киренаикой, потеряв при этом 17700 человек (в том числе 2900 убитыми и 7457 пленными), 278 танков и 271 самолет. Потери итало-немецких войск составили более 32-х тысяч человек (из них 2300 убитыми и 29900 пленными), 292 танка и 165 самолетов. Донесения Роммеля о ходе боевых действий сильно обеспокоили немецкое руководство, и уже в декабре 1941 года с восточного фронта в Грецию были переброшены крупные силы авиации (второй воздушный флот). Кроме того, в Триполитанию были направлено значительное подкрепление людей и техники.

Но пока они были в пути, Роммель решил воспользоваться победной эйфорией и перехватить инициативу. Собрав в своих войсках все, что двигалось на колесах или на гусеницах, он сколотил ударную группировку из 35 тысяч человек, 196 танков и 310 орудий.



Операция "Крусейдер"





21 января 1942 года Роммель атаковал британские части у Эль-Агейлы. Английские войска были застигнуты врасплох - они никак не ожидали такой наглости от Роммеля. Как и год назад они оказались разбросанными по всей Киренаике. 13-й корпус располагался севернее Агедабии, а 30-й залечивал раны аж на ливийско-египетской границе.

22 января ударный кулак Роммеля уперся в 1-ю танковую дивизию англичан, расположенную севернее Агедабии. Эта дивизия, недавно прибывшая на фронт, не выдержала лобового удара и, потеряв 100 танков и только пленными 1000 человек, отступила 26-28 января.

Немецкая специальная танковая группа атаковала 4-ю индийскую дивизию в районе Бенгази, заняла порт, а затем весь город. Оставляя Бенгази, англичане не успели уничтожить склады с горючим и боеприпасами, чем очень порадовали итало-немецкое командование.

Преследуя противника, итало-немецкие войска 5 февраля вышли в район Эль-Газала, где наконец были остановлены.

В результате контр-наступления итало-немецким войскам удалось нанести серьезное поражение 8-й армии. Ими было

уничтожено и захвачено 377 танков, 192 орудия, 1220 автомашин и 50 самолетов.

4. Битва за Эль-Газалу

К концу мая 1942 года фронт проходил по линии Эль-Газала - Бир-Хакейм. Обе стороны накапливали силы и средства для дальнейшей борьбы.

8-я армия под командованием генерала Ритчи состояла из 5 дивизий и 3 бригад (в том числе 2 танковые дивизии) и насчитывала около 130 тысяч человек, на вооружении имела 1270 танков и 604 самолета).

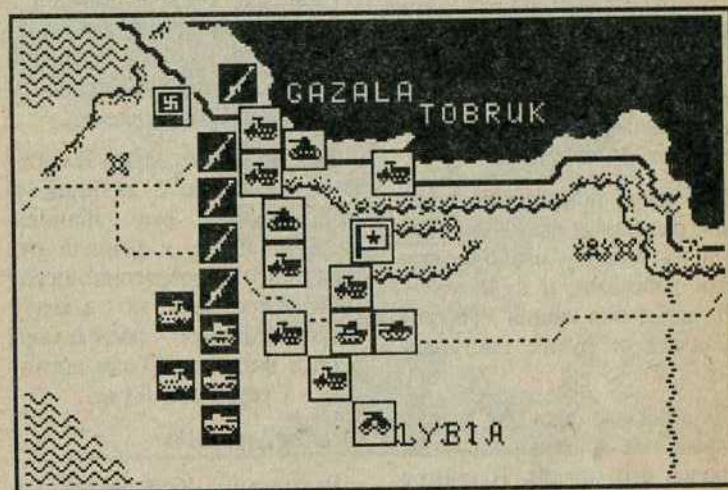
Под командованием Роммеля находились две танковых и одна пехотная дивизии, пять пехотных, одна моторизованная и одна танковая итальянские дивизии. Всего в его войсках было 130 тысяч человек, на вооружении было 610 танков и 600 самолетов.

Несмотря на превосходство противника в танках, Роммель решил провести наступательную операцию под кодовым названием «Тезей», целью которой было овладение Тобруком и выход на египетскую границу.

В ночь на 27 мая итальянская танковая дивизия атаковала позиции англичан в районе Бир-Хакейма. В то же время две немецкие танковые дивизии, пользуясь отсутствием



Битва за Эль-Газалу



сплошного фронта, обошли с юга этот укрепленный пункт и врезались в тыл британских войск.

Разгромив сходу английскую бронетанковую дивизию и разогнав две пехотные бригады, немецкие танки неожиданно столкнулись с новым и опасным противником - американскими танками «Грант». Эти танки имели, в отличие от многих других, два орудия.

Одно 75-мм располагалось в корпусе, а другое 37-мм во вращающейся башне. Если добавить к этому четыре пулемета и приличную скорость (40 км/час), то станет ясно, почему

эти крепости на гусеницах так напугали немцев.

Потеряв около трети своих танков, немецкие дивизии оказались прижатыми к своим же минным полям. В окружении оказался и сам Роммель, командовавший этим рейдом. Положение немецких войск к вечеру 29 мая, когда у них кончилось горячее и иссякли боеприпасы, стало отчаянным.

Положение спасла авиация. Подняв в воздух все свои силы, 2-й воздушный флот обрушил тонны бомб на англичан, дав тем самым передышку окруженным частям. А 30 мая, сделав проходы в минных по-



лях и заправив танки, немецкие дивизии уже опять наступали.

Заметив, что итальянские войска бездействовали, ожидая исхода битвы под Бир-Хакеймом, Роммель погнал их на укрепленные пункты англичан в районе Эль-Газалы.

К 5 июня позиции англичан были разрезаны вклинившимися в их оборону итало-немецкими войсками, а к 11 числу вся передовая линия обороны оказалась в руках наступающих.

19 июня был осажден Тобрук и уже на следующий день начался его штурм. Несмотря на большие запасы, 33 тысячный гарнизон Тобрука 21 июня сложил оружие.

Захватив в Тобруке 1400 тонн горючего и 2000 автомашин, итало-немецкие войска возобновили - теперь уже на английском транспорте и бензине - преследование 8-й армии, отступавшей к последнему укрепленному рубежу у Эль-Аламейна.

Пройдя за время наступления около 600 километров, захватив большие трофеи и огромное количество пленных, итало-немецкие войска 30 июня подошли к Эль-Аламейну. Однако штурмовать английские позиции Роммелю уже было нечем - у него осталось

только 26 танков. 8-я армия, несмотря на огромные потери (около 80 тысяч человек), имела еще две свежие дивизии и свыше ста танков. Невзирая на это, английское командование не исключало возможности дальнейшего отступления.

Гитлер и Муссолини поздравляли Роммеля с победой и присвоенным ему званием фельдмаршала, и решили отказать от проведения операции «Геркулес» по захвату острова Мальта - военно-морской и воздушной базы англичан в Средиземноморье.

5. Эль-Аламейн

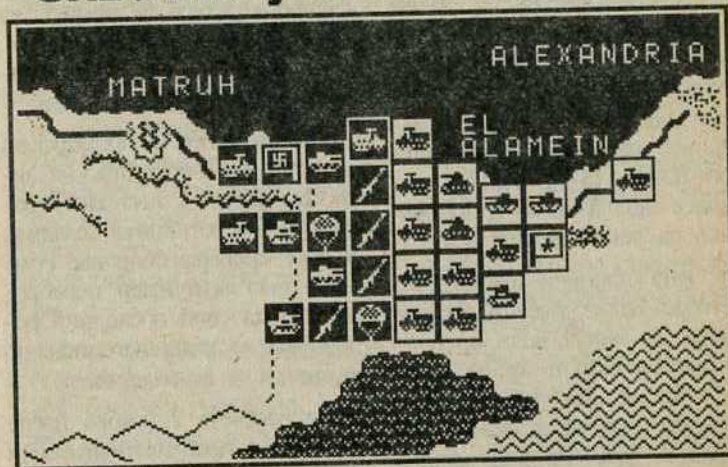
Выгодный оборонительный рубеж у Эль-Аламейна представлял из себя 60 километровую полосу, ограниченную с севера морем, а с юга - непроходимой впадиной Эль-Каттара (африканским вариантом болота).

Роммель, понимая, что время работает против него, в течение лета 1942 года неоднократно предпринимал попытки преодолеть этот рубеж. Последнюю такую попытку он сделал 31 августа, получив в свое распоряжение немецкую парашютную бригаду и итальянскую парашютную дивизию.

За 4 дня боев, потеряв около трех тысяч человек и 50 танков, итало-немецкие войска окончательно перешли к обо-



Схватка у Эль-Аламейна



роне. Роммелю оставалось теперь только надеяться на грубую ошибку противника. Но новый командующий 8-й армией генерал Монтгомери отличался тем, что не допускал ошибок.

К октябрю англичане с помощью американцев добились значительного превосходства в силах над противником. 8-я армия имела три полностью укомплектованных корпуса (10-й, 13-й и 30-й) - десять дивизий и четыре отдельных бригады (в том числе три танковые дивизии и две танковые бригады), общей численностью около 230 тысяч человек. На ее вооружении имелось 1440 танков (из них 400 штук типа

«Грант») и 2311 орудий. Воздушную поддержку армии осуществляли около 1500 самолетов.

Итало-немецкая группировка состояла из восьми итальянских и четырех немецких дивизий (в том числе четырех танковых и двух механизированных) и одной парашютной бригады, всего около 80 тысяч человек, 540 танков, 1219 орудий и 350 самолетов.

Как видно из цифр, войска имели большой некомплект в личном составе и вооружении.

Замысел наступательной операции 8-й армии предусматривал нанесение главного удара на правом приморском



фланге в девятикилометровой полосе. Оборону противника предполагалось прорвать силами 30-го корпуса, а затем вводом в сражение второго эшелона армии - 10-го корпуса (включающего три танковых дивизии) развить успех и завершить разгром основных сил противника. 13-му корпусу ставилась задача сковать противника на левом фланге.

С наступлением темноты 23 октября более тысячи орудий почти 20 минут вели артподготовку атаки, а затем в 22 часа пехота и танки 30-го корпуса пошли в атаку на передний край обороны итало-немецких войск. Вследствие недостаточной плотности огня артиллерии опорные пункты обороны не были подавлены и первому эшелону наступающих войск удалось только вклиниться в оборону противника на 7 - 8 километров.

Поэтому уже 24 октября Монтгомери пришлось ввести в бой часть войск второго эшелона, но и это не привело к успеху, т.к. Роммель, определив направление главного удара, контратаковал участок прорыва своими резервами.

В течение трех последующих суток 30-й и 10-й корпуса пытались «прогрызть» оборону противника.

27 октября Монтгомери решил временно приостановить наступление на направлении главного удара и вывел из сражения войска 10-го корпуса, а также новозеландскую дивизию 30-го корпуса.

Тем временем на приморском участке 9-я австралийская дивизия, окружив несколько батальонов противника, создала угрозу прорыва обороны. Роммель был вынужден перебросить сюда свой последний резерв - 21-ю танковую дивизию и ввести ее в сражение.

На рассвете 2 ноября после четырехчасовой артподготовки войска 30-го корпуса возобновили атаку на намеченном участке. Стремясь не допустить прорыва Роммель спешно сосредоточил танковые части для контрудара, который и был нанесен во второй половине дня.

Сильный огонь артиллерии, танков и мощные удары авиации встретили контратакующих. Они не только не смогли поправить положение, но и сами понесли тяжелые потери (свыше 200 танков), которые Роммелю уже нечем было восполнить. Тем не менее британским войскам не удалось прорвать оборону.

Успех наметился южнее, где 4-я индийская дивизия 3 ноября продвинулась на восемь ки-



лометров, образовав в обороне противника брешь. Монтгомери бросил на участок прорыва силы 10-го корпуса и тем самым решил исход операции.

Опасаясь окружения, Роммель 4 ноября начал отвод немецких дивизий на запад. При этом немецкие войска забрали у итальянцев запасы пресной воды и весь автотранспорт, бросив четыре итальянские дивизии на произвол судьбы.

В ходе Эль-Аламейнской операции итало-немецкие войска потеряли около 55 тысяч человек убитыми, ранеными и пленными, 320 танков и около 1000 орудий.

Эпилог

Эль-Аламейн был последней битвой этой войны в пустыне. Войска обеих сторон двигались на запад, чтобы столкнуться вновь в горах Туниса, но уже в битве не за Победу, а за Время.

Настройка игры и управление

После загрузки программы появится следующее меню:

1 Начать новую игру

2 Загрузить отложенную игру

В случае выбора первого пункта на экране появится меню сценариев игры:

1. Вторжение Роммеля
2. «Бэттлкс»
3. Операция «Крусейдер»
4. Битва за Эль-Газалу
5. Эль-Аламейн
6. Война в пустыне

Первые пять сценариев являются составными частями шестого.

После выбора сценария Вас попросят определить статус острова Мальта:

1. Исторический (база Великобритании)
- 2 Операция «Геркулес» (база стран оси)
- 3 Не используется как база

После определения статуса Вас спросят о количестве играющих 1 или 2. В случае игры против компьютера Вас попросят определить сторону, которую ему представлять:

- A Итало-немецкие войска
- B Британские войска

После этого настройка игры заканчивается и начинается игра, основанная на чередовании ходов. Каждый ход содержит два этапа, первый - отдача приказов войскам, второй - передвижение и столкновение войск. По окончании каждого хода можно вызвать нажатием клавиши «М» магнитофонное меню:



- 1 Продолжить игру
- 2 Загрузить отложенную игру
- 3 Отложить игру
- 4 Начать игру сначала
- 5 Изменить количество играющих

После начала игры на экране появится карта с нанесенным на нее расположением войск. Справа сверху выводится текущая дата, под ней расположено меню управления. Внизу экрана находится информационная строка.

При переходе в режим отдачи приказов компьютер наведет курсор на одну из ваших частей и в информационной строке появится ее наименование. Выбрав из меню управления необходимый приказ и переместив курсор (курсорными клавишами), можно по клавише Enter перейти к отдаче приказа следующей части. После того как приказы будут отданы, компьютер автоматически перейдет в режим передвижения и столкновения войск.

Меню управления

М - передвигаться (в точку отмеченную курсором)

А - атаковать

Н - закрепиться на позиции

Ф - осуществить фортификационные работы (создание долговременной обороны)

Т - переезд по дороге (в точку отмеченную курсором)

Д - разделение дивизии на составные части (для раздельной отдачи приказов)

Р - переброска морем (возможна только из своих портов в свои)

Р - рапорт о состоянии подразделений, который включает:

STR - численность,

MPS - медицинское состояние,

SUP - наличие снаряжения,

MOR - моральное состояние,

EFF - эффективность,

FRT - степень фортификации позиций,

A/M - вооруженность.

Так как игра охватывает значительный временной период, то при пассивных действиях с обеих сторон она переходит в реорганизационную форму, в которой ускоренно прокручивается несколько дней.

По окончании игры компьютер выдает сообщение о победе одной из сторон и набранные очки.



Словарь к играм DESERT RATS и VULCAN

A/T - противотанковый

Army - армия

Armored - бронированный(ая)

Artillery - артиллерийский

Accomplished - закончена

Aborted - прервана

Brigade (Bd) - бригада

Battalion (Bn) - батальон

Bersaglieri - берсальерский (специальный стрелковый)

Corps - корпус

Crenadier - гренадерский

Car - автомобильный

Division (Div) - дивизия

Draagoon - драгунский

Engineer - инженерный (саперный)

Failed - ошибочная

Hussars - гусарский

HQ - командование (штаб)

Infantry - пехотный(ая)

Light - легкий(ая)

Motorise - моторизованный(ая)

Manovre - мобильный

Mission - миссия

Motor - моторизованный

Panzer - танковый(ая)

Parachute - парашютный(ая)

Penal - штрафной

Rifle - стрелковый(ая)

Recce - разведывательный

Regiment (Regt) - полк

Supply - снабжение

Tank - танк

Unit - часть.

EMERALD ISLE

Вам удалось спастись, выпрыгнув с парашютом, из самолета, потерпевшего аварию над джунглями. Но все приключения еще только впереди. Вам предстоит преодолеть много опасностей и трудностей на пути к цивилизации.

Эта увлекательная авантюра потребует от вас хорошего знания английского языка. Диалог с программой производится в форме ввода предложения, состоящего из глагола и существительного.



Обозначения на плане

- | | | |
|----------------------|-------------------------|------------------------|
| 1 - volcano crater | 11 - railway sea side | 21 - shallow stream |
| 2 - dark | 12 - cool lava flow | 22 - gravel stream |
| 3 - rocks left beach | 13 - foot hills | 23 - deep valley river |
| 4 - sandy beach | 14 - train | 24 - valley |
| 5 - flat massy | 15 - endless foot hills | 25 - soggy patch |
| 6 - mine entry | 16 - tedious foot hills | 26 - hill moor |
| 7 - hot cave | 17 - more foot hills | 27 - deep gravel |
| 8 - sand dunes | 18 - windy ridge | 28 - steep street |
| 9 - wood shack | 19 - boring foot hills | |
| 10 - police station | 20 - dull foot hills | |



- | | | |
|--------------------------|------------------------|---------------------|
| 29 - platform | 40 - kings room | 51 - dying wood |
| 30 - ticket office | 41 - through room | 52 - high wood |
| 31 - tree top | 42 - landing on stairs | 53 - edge of wood |
| 32 - maze of branch | 43 - palace quad | 54 - dead wood land |
| 33 - north bridge | 44 - hanging garden | 55 - sparse shrub |
| 34 - clock tower | 45 - palace yard | 56 - rich vegies |
| 35 - bridge to wood city | 46 - big kitchen | 57 - clearing |
| 36 - main square | 47 - west hall | 58 - corpse |
| 37 - plaza | 48 - great east hill | 59 - sunlight |
| 38 - treasure room | 49 - dress circle | 60 - clammy shrubs |
| 39 - alley way | 50 - copper room | |





Прилагаемая карта поможет
вам в вашем путешествии.

EVERYONE'S A WALLY

Очередные приключения Волли происходят в городе. Здесь он должен с помощью своих родственников починить городской водопровод и заставить работать фонтан, в котором поселились какие-то подозрительные существа.

По окончании работы Волли должен обратиться с сообщением «BREAK» для получения платы.

Волли, Том, Дик, Гарри и Вильма в процессе работы получают отдельные буквы лозунга.

Собирание букв лозунга

Буква «В»

1. Поменявшись с Вильмой, поищи книжки N1 и N2.

2. Поменяй в библиотеке книгу N1 на JUMP LEADS, а книжку N2 на BUSNEN BURNER.

3. Найди книжку N3 и поменяй в библиотеке на букву «В»

Буква «Р»

1. Надень противогаз (GAS MASK) и спустись в фонтан или за акулой в пещеру.



2. Возьми из конца пещеры букву «Р».

Буква «Е»

1. Как Волли ты должен починить испорченный крюк в подъемном кране: взять клей (SUPER SLUE) и сломанный крюк (BROKEN HOOK) и отнести в мастерскую.

2. Положи крюк на стол и пройди под тисками, имея с собой клей. Подними крюк. Он должен быть уже отремонтированным. Крюк будет пригоден к работе (HOOK WORKING).

3. Отнеси этот крюк к подъемному крану.

4. Теперь поменяйся с Вильмой и поищи посылку (PARGEL) и почтовые марки, обе вещи отнеси на почту. На почте в глубине экрана приклей марку на посылку и, подготовленную таким образом посылку, поменяй на букву «Е».

Буква «А»

1. Поменяйся с Томом и найди банку с маслом (OIL CAN). С банкой иди в супермаркет и смажь тележку.

2. Поищи Гарри и сделайся им. Иди до супермаркета, прыгни на прилавок, оттолкнувшись от тележки, и забери букву «А».

Буква «К»

1. Как Вильма, возьми из кондитерской (BAKERS) обезьяньи орехи (MONKEY NUTS).

2. Пойди в зоопарк заведи обезьяний французский ключ (MONKEY WRENCH) и оставь его на видном месте.

3. Превратись в Дика и поищи «водолаза» (PLUNGER), а когда найдешь его, возьми обезьяний французский ключ и иди чинить фонтан.

4. Прыгни с ключом и «водолазом» на статую (на верхушке фонтана). В результате чего произойдет ремонт. Фонтан начнет работать.

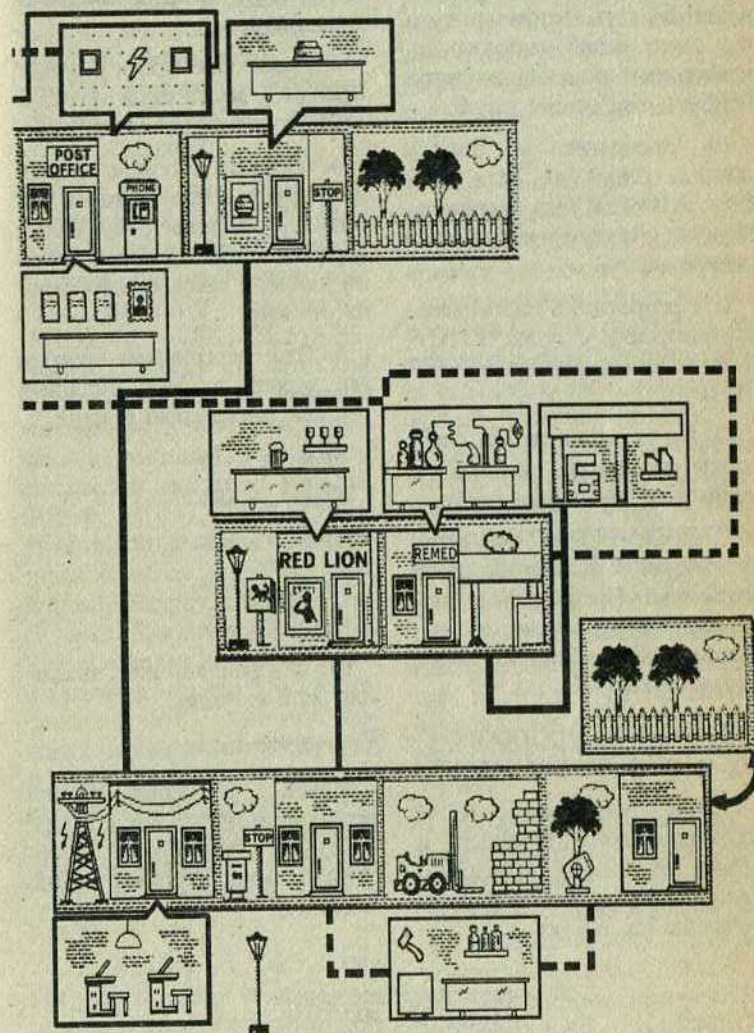
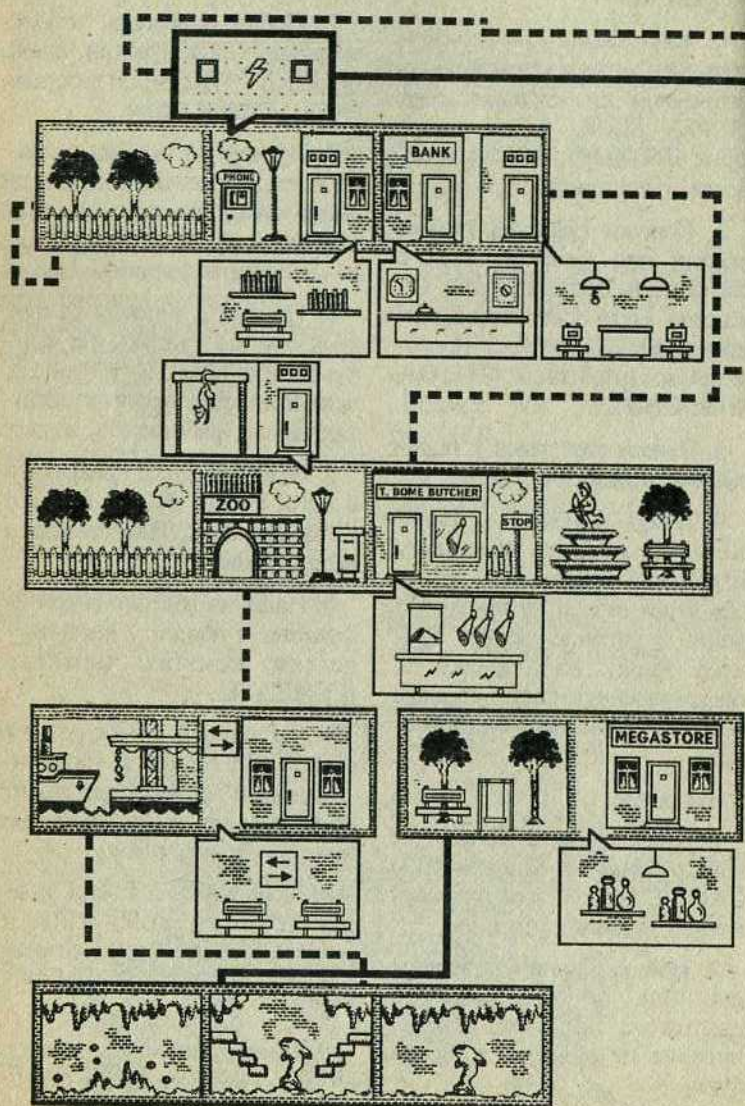
5. Найди Волли и превратись в него. Найди пустое ведро (EMPTY BUCKET) и горку песка (SAND).

6. Наполни ведро водой из фонтана и поищи у бетономешалки немного цемента (CEMENT).

7. Поищи мастерок (TROWEL) и вместе с цементом отнеси все туда, где лежит куча кирпичей и, проходя мимо них, построй стену.

8. Превратись в Гарри, поищи проволоку (FUSE WIRE) и почини с ее помощью сгоревший предохранитель (BLOWN FUSE).

9. Поищи хороший изолятор (INSULATOR) и найди отвертку (SCREWD RIWER), после чего пойди в телефонную буд-





ку. Сыграй в «астероид» до тех пор, пока не услышишь окончания сигнала. Потом иди туда, где стоит столб высокого напряжения и поменяй изолятор, починив тем самым столб.

10. Превратись в Тома и поищи плоскую батарейку (FLAT BATTERY) в грузовике. Положи батарейку в удобное и видное место.

11. Превратись в Гарри, возьми батарейку с JUMP LEADS и иди до бензоколонки (BEE PEE).

12. На станции заряди батарейку от другой (зеленой) и положи ее на видном месте.

13. Превратясь в Тома, возьми батарейку и положи ее на подъемник. Превратись в Волли, включи подъемник и, поднявшись на каменную стену, возьми букву «К».

2. Ремонт трубопровода и окончание игры

1. Как Дик, имея с собой противопогаз, войди в пещеру и возьми протекающую газовую трубу (здесь нужно обращать внимание на акулу).

EXCALIBUR

Гиви Немсадзе (Ижевск)
Игра, которую сегодня я
предлагаю вашему вниманию,

2. После того, как выйдешь из пещеры, поищи жевательную резинку.

3. Имея пластырь и резинку, пройди в мастерской под столом - труба будет починена.

4. Возьми отремонтированную трубу и противопогаз и иди в пещеру. Оставь трубу. Таким образом будет погашен огонь на улице, и пещера освободится от искр.

5. Всех персонажей проводи по дороге в банк (каждый должен иметь свою букву):

Вильма - «В»

Том - «R»

Дик - «Е»

Гарри - «А»

Волли - «К»

По завершении этой операции жди награды.

Внимание!

Экран с бегающей акулой проходит также, как и в игре декатлон: лево-право, лево-право, лево-право и как можно быстрее.

написана в 1987 году английскими программистами Яном Смитом (IAN SMITH) и Шон-



гэри Мак Клуром (SHAUNGARY MCCLURE) и представляет собой типичную квестовую адвентюру, целью которой является освобождение короля сказочной страны из рук злых сил.

Перед тем как начать свое повествование, я хочу обратить ваше внимание на то, что в отличии от известных нам классических адвентюр («HULK», «SPIDERMAN», «HUNCHBACK» и др.) с их запоминающимся и типовым лексиконом, в этой игре встречаются довольно редкие для любителей адвентюр глаголы (PROP, TIGHT, REFLECT) и этим она выделяется среди остальной массы подобных игр. Что же касается сюжета, судите сами. Когда пропал король Артур, рыцари Круглого стола отправились на его поиски. Но, сознавая, что в подобных поисках любая помощь хороша, обратились ко всем дворянам старой доброй Англии с предложением принять участие в этом предприятии, суля самому удачливому членство в своем клубе.

Сэр Джеймс не был богат. Он владел лишь обветшалым замком с двумя десятками крестьян, парой еле живых кляч, которых в хозяйстве называли гордым словом «кони», и незапятнанной честью, коей издавна гордилась его фамилия. Тем

не менее он решил принять участие в поисках, рассчитывая в случае успеха поправить свои пошатнувшиеся дела. Недолго думая, он собрал нехитрую еду и отправился в свой путь.

Утро застало его в небольшой деревушке у болота, куда он забрел среди ночи и остановился на ночлег в полуразрушенном сарае. Когда золотой солнечный луч скользнул по его ресницам, он открыл глаза и огляделся. Он находился в убогой хижине на сваях и возлежал на клочке соломы. Кроме лестницы (LADDER) здесь больше ничего не было и, подумав, что она может ему стодиться, сэр Джеймс взял ее с собой (TAKE LADDER).

Окинув взглядом в последний раз свое бедное пристанище, он вышел из хижины и зашагал на север по дороге, края которой поросли молодой травой.

Вскоре дорога свернула на восток. Трава уступила место темно-красным кустам боярышника. Вскоре внимание сэра Джеймса привлек странный предмет. Подойдя к нему ближе, он обнаружил красноватую тухлую рыбу (CRIMSON FISH), которую прихватил с собой в надежде угостить какого-нибудь голодного пса.



Природа радовалась жизни. Светило солнце, шептала о чем-то листва деревьев, щебетали птицы, когда сэр Джеймс вышел на развилку, где дорога раздваивалась. Сэр Джеймс выбрал путь на север. Вскоре он очутился у подножия огромного окаменевшего дерева с голыми ветвями, в которое упиралась дорога. Подумав о том, что именно для таких случаев он прихватил лестницу, он приставил ее к дереву (PROP LADDER) и взобрался по ней вверх.

На вершине дерева оказалась каменная комната, пол которой покрывал толстый пыльный ковер. На ковре посреди этого запустения лежал обоюдоострый меч (SWORD) со словами «Желаю удачи! Мерлин.» на рукоятке. Обрадовавшись, что нашел знаменитый меч волшебника Мерлина, о котором ходили слухи, что он поражает даже чертей, сэр Джеймс забрал оружие и спустился вниз. Прихватив лестницу, он направился на юг.

Вскоре он достиг места, где от дороги на восток ответвлялась узкая тропинка.

- Вот тот молодец, - обратилась к нему пожилая женщина, торговавшая в этом месте латунными лампами, - который купит мой товар.

- Я бы с удовольствием приобрел лампу, но у меня нет денег, - ответил сэр Джеймс. - Не смогли бы вы ссудить меня в долг. Я думаю, что лампа мне может пригодиться.

- О, нет, - засмеялась женщина. - Но, если ты, господин, пойдешь дальше на юг, то, вероятно, найдешь много полезного для себя.

Сэр Джеймс поблагодарил женщину и отправился дальше. Вскоре он оказался у края ужасно глубокой пропасти. Тут-то натянутая веревка была перекинута в этом месте к другому краю пропасти, но выглядела она настолько ветхой, что сэр Джеймс долго колебался, стоит ли доверять ей свою жизнь.

Наконец он решил попробовать рискнуть, но тут вспомнил, что у него нет шеста, который он мог бы использовать как балансир. После длительного размышления сэр Джеймс сломал лестницу (BREAK LADDER) и получил нужный ему шест (A LONG POLE), а также несколько ступенек (SOME RUNG), которые ему были не нужны. Вознеся молитву богу, он перекрестился, и, балансируя шестом, начал переходить пропасть по веревке (TIGHT CHASM).

Вскоре он очутился на другой стороне пропасти у края



леса, именуемого Бирвудом. Вокруг высились могучие деревья. Вокруг них, жужжа, вилась мошкара. Именно тут сэр Джеймс обнаружил кучку поленьев, исследуя которые (EXAMINE LOGS), он обнаружил топор для рубки деревьев (AXE), который взял с собой.

Чуть поодаль, там, где мшистая земля была покрыта прелой листвой, внимание сэра Джеймса привлек пышный куст. Разворошив его (EXAM BUSH), он обнаружил в нем необычной формы ключ, сделанный из слоновой кости (IVORY KEY).

- Странная женщина, - подумал сэр Джеймс о продавщице ламп, - что она имела в виду, посылая меня в эту сторону? Ничего из найденного мной не годится для того, чтобы можно было обменять на лампу.

И, поскольку в этой стороне он обыскал практически каждый закоулок, сэр Джеймс пустился в обратный путь. Преодолев тем же способом пропасть, он отбросил в сторону ненужный шест (DROP POLE) и вскоре достиг развилки, где по-прежнему стояла пожилая женщина.

- Ну как, господин, нашел ли ты что-нибудь полезное? - поинтересовалась она.

Вместо ответа сэр Джеймс показал ей то, что он отыскал, но женщина лишь покачала головой, приговаривая:

- Ничего из этого мне не нужно, а вот тебе, пожалуй, еще пригодится.

Попрощавшись с ней, сэр Джеймс отправился на восток. Все дальше и дальше удалялся он от Бирвуда. Местность становилась все более мрачной. Воронье своим карканьем заглушало все звуки. И вдруг, совершенно неожиданно, на встречу ему выступил рыцарь-демон.

Сэр Джеймс не растерялся. Достав волшебный меч Мерлина, он кинулся в атаку на рыцаря (KILL KNIGHT). Но странная штука. После того как меч разрубил череп рыцаря, сэр Джеймс увидел, что он исчез и это его необычайно удивило. Впрочем, поразмыслив, он пришел к выводу, что у волшебников еще и не то бывает.

Он продолжил свой путь и вскоре перед ним на горизонте показался замок Камелот. Некогда гордый и величавый, теперь замок казался необитаемым. Огромные запертые ворота из слоновой кости, очень внушительные и прочные по виду, преграждали сэру Джеймсу вход в замок. Но, имея ключ из слоновой кости, сэр



Джеймс размышлял недолго. Вставив ключ в отверстие, он отпер ворота (UNLOCK DOOR) и распахнул их (OPEN DOOR). Оглядевшись, он прошел под высокий портал, где находилась лестница, ведущая во внутренние покои. Вскоре он оказался в заброшенном банкетном зале. Мощная железная решетка закрывала проход в северной стене. Решетка была столь внушительной и крепкой, что сэр Джеймс, ощупав ее, решил пойти в другую сторону.

Вскоре он достиг еще одного помещения, где его внимание привлек деревянный люк (TRAPDOOR) на полу. Люк никак не хотел открываться, но сэр Джеймс вовремя вспомнил, что у него есть топор для рубки дерева. Взмахнув им, он изо всех сил обрушил топор на люк (SMASH TRAPDOOR).

Старое дерево не выдержало столь яростного натиска, и люк сломался. Глазам сэра Джеймса открылось отверстие, в которое можно было спуститься. Но, так как в нем было сумрачно, сэру Джеймсу вспомнились лампы, которые продавала пожилая женщина. Он решил вначале осмотреть оставшиеся помещения наверху, а уже потом спуститься в подземелье.

В комнате, украшенной узорами из толстого слоя льда, он

заметил серебряную монету (A SILVER COIN) и сразу же его осенило. Схватив монету, он побежал на уже известную нам развилку, где снова встретил продавщицу ламп.

- Ну, а это! - воскликнул сэр Джеймс. - Это тебя устроит?

- О, да, молодой господин, - ответила женщина.

Сэр Джеймс купил у нее одну из латунных ламп (BUY LAMP) и воодушевленный поспешил назад в замок. Войдя в комнату с разбитым люком, он раскидал разбитые доски и спустился в отверстие.

Он оказался в старой соляной шахте. От этого места штреки протянулись на запад и на юг. Сэр Джеймс пошел на запад. Он очутился в заброшенном тупике, но здесь ему удалось обнаружить весьма прочную веревку (STRING). Взяв ее, он отправился изучать остальные места шахты. Когда он забрел в южный штрек, глазам его открылось невиданное зрелище.

Огромный каменный червь, извиваясь и громко шипя, преграждал ему дальнейший путь. Сначала сэр Джеймс оторопел, но жажда жизни заставила пробудиться его мысль, и он понял, что самым лучшим выходом в сложившейся ситуации было бы засветить лампу. Ведь привыкший к постоянной



темноте, червь будет напуган светом и может быть это заставит его уйти с дороги. Решено - сделано. Сэр Джеймс засветил лампу (LIGHT LAMP). От яркого света единственный глаз каменного монстра ослеп, и он с диким воем уполз в свою нору, освобождая проход. Все еще не веря в такой счастливый исход, сэр Джеймс прошел дальше на юг. Это был конец шахты.

Раздавался мерный звук каплюющей воды. Здесь сэр Джеймс обнаружил немного каменной соли (SALT). Пока не понимая для чего она может ему пригодиться, он взял ее и отправился в обратный путь. Когда он достиг того места, где нашла монетка, он прошел дальше на восток и очутился в холодной комнате, где все было покрыто толстым слоем льда.

С низкого потолка свисали густые космы пушистого инея. И тут он заметил странное ледяное существо, глядевшее на него злыми красными глазами. Сэр Джеймс был не из пугливых, но это создание повергло его в панический ужас. Но тут на ум ему пришло, что соль - это хорошее средство для растопки снега и льда и, недолго думая, он достал пригоршню соли и бросил ее в это отвратительное создание

(THROW SALT). Результат не заставил себя долго ждать.

Существо с громким воплем стало быстро таять, и вскоре только лужица воды напоминала о его существовании. Оглядевшись, сэр Джеймс обнаружил ведро с маслом (CAN OF OIL) и, прихватив его с собой, отправился на север. В комнате, где он очутился, в углу стояла огромная лебедка.

Осмотрев ее, сэр Джеймс пришел к выводу, что она очень заржавела, и найденное масло здесь будет очень даже к месту. Он смазал лебедку (OIL WINCH) и начал вращать ее ворот (TURN WINCH). Ничего не произошло, но сэру Джеймсу пришла на ум мощная железная решетка, которую он видел в маленькой тусклой комнате.

- Несомненно, - думал он, вращая барабан, - эта чертова штука открывает проклятую решетку.

Прежде, чем направиться туда, сэр Джеймс решил заглянуть в восточный проход, который был в комнате с лебедкой.

Он очутился в оружейной. всюду свисала паутина. Пустые шкафы для оружия выстроились вдоль стен, и тут сердце сэра Джеймса забило от сильного волнения. На полу он увидел знаменитый меч ко-



роля Артура - Экскалибур (EXCALIBUR). Дрожащими руками он поднял его и внимательно осмотрел. Яркое сияние исходило от этого прославленного лезвия, изготовленного дамасскими умельцами за много миль от Англии. Поговаривали, что Экскалибур мог спокойно разрезать даже камень и обладал сильными магическими свойствами, полезными для хозяина меча. И так как больше в оружейной делать было нечего, сэр Джеймс поспешил в комнату с решеткой.

Когда он добрался туда, он убедился в своей правоте - решетка, перекрывающая дальнейший проход, была поднята. Сэр Джеймс прошел к северу и оказался в большой, роскошно обставленной комнате, где полы были устланы коврами, а стены украшены картинами. Но здесь его поджидала очередная напасть в виде злой колдуньи Крании (CRANIA).

- Хорошо, что у меня есть Экскалибур, - подумал сэр Джеймс и отразил мечом брошенное ведьмой в него заклятье в виде розовой молнии (REALECT SPELL). Заклятье ударилось о меч и отскочило от него, попав в свою хозяйку. Ведьма завопила и, обещая отомстить, убежала.

Сэр Джеймс заглянул в соседнюю комнату. Это была уединенная комната. Холодный ветер резкими порывами вривался в нее через высокое окно. Велика была радость сэра Джеймса, когда он увидел лежащего в углу короля Артура, спавшего глубоким сном. Сэр Джеймс осторожно приблизился к королю и осторожно дотронулся до его плеча.

- Просыпайтесь, ваше величество, - шепотом произнес сэр Джеймс (WAKE KING). В ответ король захрапел еще громче.

- Король! Ваше величество! Сэр Артур! Просыпайтесь!

- А! Что! Что такое?!

Король, наконец, очнулся и сразу же жизнь в замке Камелот оживилась. Еще через некоторое время, по рекомендации волшебника Мерлина, король Артур произвел сэра Джеймса в полные рыцари Круглого стола. Кто знает какие приключения ждут его дальше?... Советы В игре есть два предмета, которые не пригодились мне в моих поисках. Это - рыба (CRIMSON FISH) и веревка (STRING). Вам следует иметь в виду, что вещи, после использования их по назначению, исчезают, в чем можно убедиться вызвав INVENTORY.



В самом начале игры, когда вы столкнетесь с продавщицей ламп не имея монеты, не вздумайте со зла лишить ее жизни. Программа сообщит вам, что вы имеете дело с волшебницей, которая лишила вас жизни и предложит игру заново. В принципе, это единственный персонаж, кроме короля Артура, которого не стоит убивать.

В своих приключениях сэр Джеймс не может нести одновременно больше пяти предметов.

Список предметов, встречающихся в игре

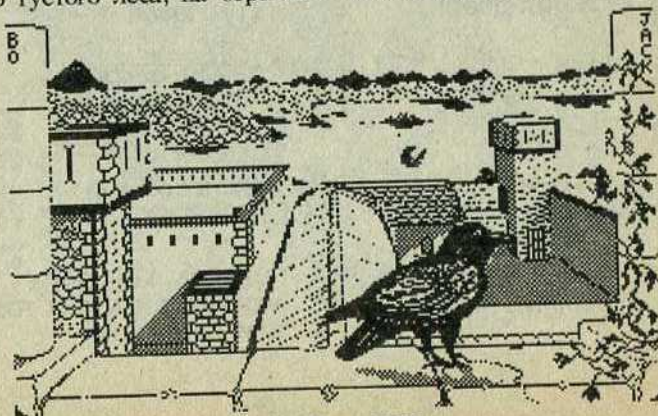
1. лестница (LADDER)

2. рыба (FISH)
3. меч Мерлина (SWORD)
4. лампа (LAMP)
5. топор (AXE)
6. ключ из слоновой кости (IVOR KEY)
7. серебряная монета (SILVER COIN)
8. веревка (STRING)
9. соль (SALT)
10. ведро с маслом (CAN OF OIL)
11. лебедка (WINCH)
12. Экскалибур (EXCALIBUR)

FAIRLIGHT

На безбрежной равнине, ничем не примечательном плато, по ту сторону непроходимого густого леса, на берегах

пропадающей в углу карты реки, расположен заколдованный замок. В замке томится волшебник, вы должны найти





волшебную книгу, чтобы вызвать его из темницы.

FIRELIGHT - игра, созданная компанией THE EDGE (отделение фирмы SOFTEK), - это совершенно новая игра. Отличие этой игры от других в основном, в графике. Она самая лучшая из всех тех, которые мы до сих пор видели среди трехмерных двухцветных вариантов. В интерьере присутствуют лестницы и подвесные мостики, коридоры и комнаты, люки в полу и внутренние дворики.

Ваш персонаж - это путешественник и исследователь, одетый в плащ и вооруженный мечом, чтобы отбиваться от преследующих его врагов. Фи-

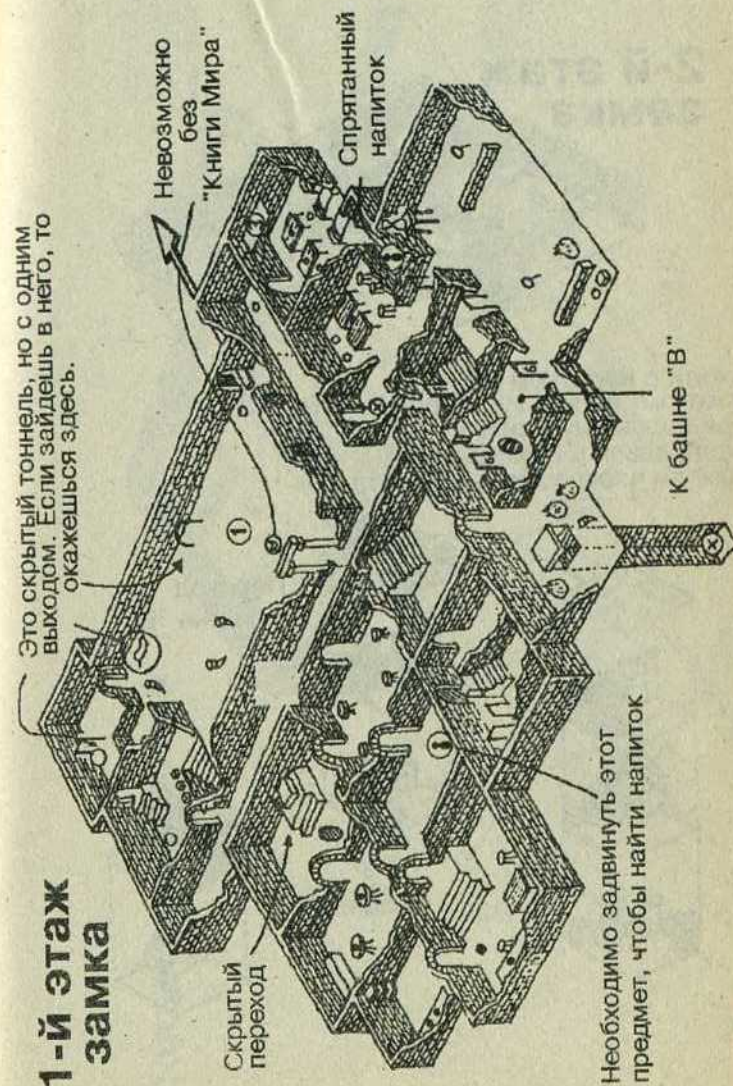
гурка может двигаться в четырех направлениях, прыгать и поднимать различные предметы. Она также может вступать в бой. Схватку наш персонаж ведет намного живее, чем, скажем, персонаж Сайбревулфа, который на фоне современной волны аркадных игр выглядит просто антиаркадной древностью.

Вы можете также передвигать предметы, толкая их, ставя стулья на столы, чтобы добраться до высоко расположенных дверей или окон.

После того, как открывается очередная дверь, вам противостоят охранники и великаны, которые размахивают большими дубинками. Их мож-

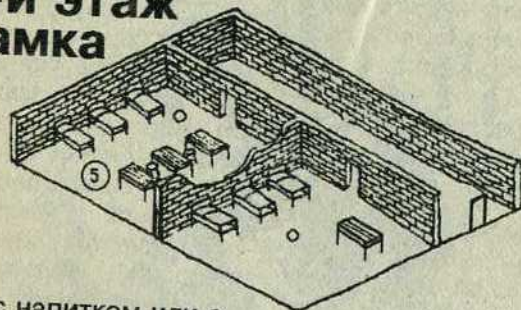
УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

- | | |
|---------------------|--|
| ритуальный предмет | великан |
| скрытая дверь | ключ 1 |
| пища | дверь, закрытая на ключ 1 |
| стражник | беспокойный призрак |
| сильный порыв ветра | призрак, которого можно убить крестом или напитком |
| клепсидра | |

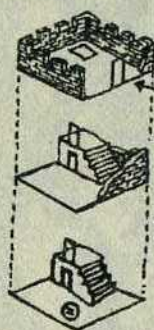
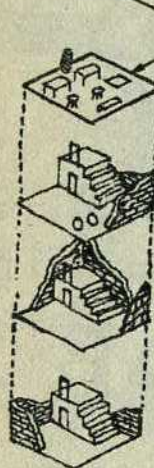




2-й этаж замка

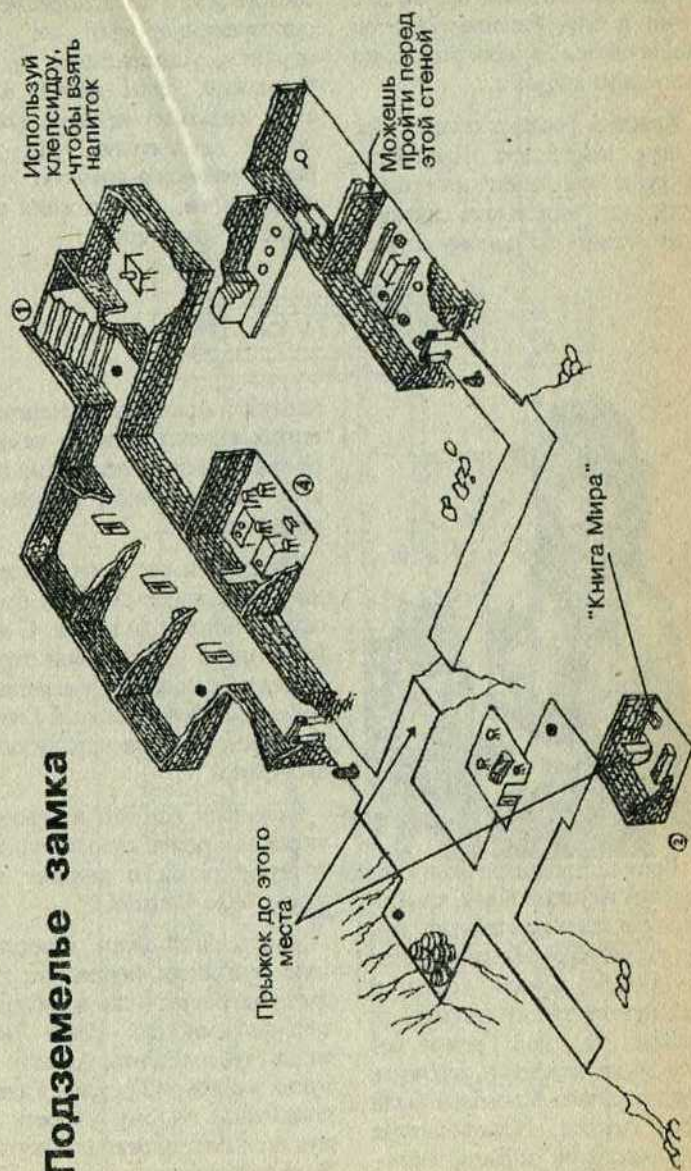
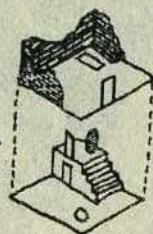


Входи с напитком или с крестом, используй ключ, дай волшебную книгу, расправься с привидением, выходи через главные ворота



Переход
к башне "В"

Башня "В"



Подземелье замка

Используй
клепсидру,
чтобы взять
напиток

Можешь
пройти перед
этой стеной

Прыжок до этого
места



но перехитрить или вступить с ними в бой. Реализм схваток заключается в сопоставлении сил сражающихся.

Каждый предмет и персонаж в игре имеет вес. Предметы, которые вы несете, изображаются на маленьком свитке в углу экрана по одному за раз.

GAME OVER II



- Гремля, твоя игра окончена! Вылезай из своей норы, крыса! - закричал окровавленный Аркос, когда наконец загнал своего смертельного врага в скальную ловушку на планете Дольфас. Он гнал Гремлю через всю галактику и, наконец, добился своего. Кровавой была месть Аркоса. Нескончаемые годы жестокой тирании наложили глубокий отпечаток на

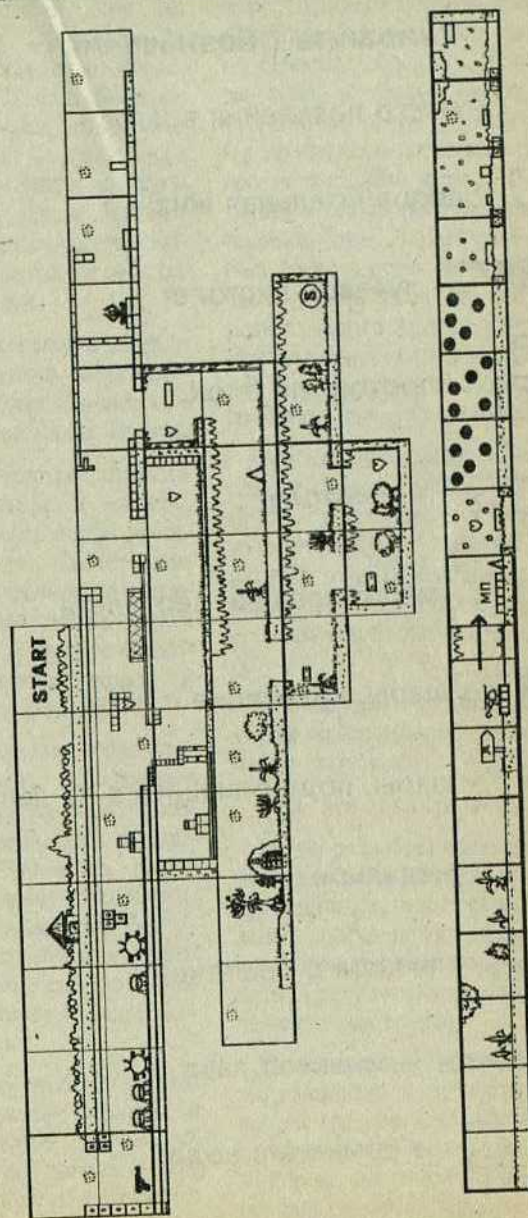
Можно нести до 5 предметов одновременно, но их вес играет существенную роль. Возможно, силы вашей хватит только на меньшее количество. Аналогично, удар дубинки великана намного чувствительнее, чем наскоки маленького охранника.

характер Аркоса, предводителя поработанных. Совсем немного времени было отпущено Аркосу на то, чтобы положить конец тирании.

Однако на этот раз намерениям Аркоса не суждено было осуществиться до конца. С неба молнией упал боевой отряд жутких существ, вызванных Ардецем, верным слугой Гремлы. Эти существа парализовали Аркоса.

Видевшая все это из своего укрытия Гремля приказала заточить Аркоса в тюрьму на планетоиде Фантис.

Майор Лок! Всем известно твое мужество. Верим что ты достойно выполнишь освободительную миссию. Разве можешь ты оставить Аркоса в руках жестокой Гремлы? Разве позволишь ты ему умереть в муках, а его людям погибнуть? Выручай Аркоса, каждая секунда на счету!





Условные обозначения

⋯ - место появления врагов

♥ - дополнительная жизнь

 - лучевой пистолет

 - протонный блок

 - вертолет

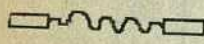
М П - место посадки вертолета

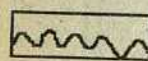
● - шары, падающие с неба

○ - шары, поднимающиеся из лавы

Ⓢ - медальон

 - пещера с решеткой

 - огненная лава

 - комната с водой



Получив задание, Лок не терял времени. Стартовав на межгалактическом транспорте, он направился к неизведанным окраинам космоса, где находился планетоид Фантис. Через два часа кропотливых расчетов настал момент, когда Лок мог стартовать с межгалактического транспорта на своем небольшом планетолете.

Лок нажал кнопку и стартовал в направлении находящегося в пределах видимости бронзового планетоида Фантис.

Планетоид быстро приближался, не прошло и минуты, как он занял весь экран монитора истребителя. Система автонавигации включила предупреждающий сигнал (красная лампочка на пульте управления) и корабль вошел в атмосферу планетоида.

Атомы элементов, образующих атмосферу, с сиянием ионизировались на корпусе корабля. До поверхности оставалось только 700 миль. Вдруг сияние стало ярче, - это начали разрываться снаряды, выпущенные по истребителю майора Лока. Одновременно показались две боевые эскадры кораблей Гремлы.

Приземление не было легким - хоть вражеские объекты и взрывались после первого же попадания, они довольно эффективно сбивали корабль с

курса. Однако побывавший во многих сражениях Лок успешно совершил посадку. Если бы он знал в каком месте его угодило сесть, то наверное бы постарался подыскать другое место. Дело в том, что он попал в центр неприятельской военной базы. В этой ситуации был только один плюс - база была пуста, если не брать в расчет малого Ардеса, который нейтрализовал двух охранников и как верный пес следовал за Локом, стараясь помочь ему.

Отбивая непрерывные атаки солдат Гремлы, майор наконец пробился ко входу в подземную тюрьму, в которой был заточен Аркос. Ардеса он оставил на поверхности, так как его помощь была уже не нужна.

На первом уровне подземелья майор обнаружил пистолет и подумал:

- Не ловушка ли это?

Но на раздумья времени уже не оставалось. Майор тут же применил пистолет против внезапно появившегося противника. Взорвавшийся корпус солдата Гремлы подтвердил полезность пистолета.

После тщательного осмотра окружающей местности Лок нашел магазин с зарядами для пистолета. Вооружившись, майор начал свое путешествие по подземным коридорам, ко-



торые изобиловали врагами, подлежащими уничтожению.

Подземное озеро, удивительные сооружения и конструкции и закрытый на кодовый замок вход в тюрьму - все это встретил на своем пути неустрашимый Лок в недрах Фангиса, овеянного старинными легендами.

Не исключено, что и Лок, в случае успеха, может стать легендой Фангиса.

Найденный майором медальон с надписью на неизвестном языке оказался очень тяжелым. Несмотря на это, Лок упорно тащил его, надеясь, что медальон еще пригодится. Предчувствие его не обмануло. Это был ключ к решетке, которая исчезла с негромким треском при приближении к ней. Теперь медальон был уже не нужен, а нашего богатыря ждал последний уровень.

GREMLINS

Дмитрий Корелов (Ижевск) В игре, как и в фильме, вашей целью является освобождение города от наводнивших его гремлинов.

Борьба начинается прямо в спальне вашего дома, где хо-

Тюрьма была сырой и очень мрачной. Рвы с кипятком, падающие обломки скал не смогли остановить человека с бесстрашным сердцем. Только тот, в чьих венах течет кровь укротителя космических чудовищ, может преодолеть страшное болото, кишашее кровавыми тварями.

Уже немного оставалось до цели - освобождения прикованного к стене Аркоса. Пребывание в тюрьме очистило душу Аркоса. Плазменный нож Лока освободил узника. Вскоре с планетоида стартовал корабль, и Лок с Аркосом взяли курс на родную планету.

- Что это за взрыв был там, за нами? - спросил Аркос, когда они были уже далеко.

- Забудь об этом, - это Фангис превратился в облако пыли из-за взорвавшегося хранилища топлива. Для Гремлы это будет небольшим сюрпризом.

займается одно из маленьких чудовищ. Ваше появление явно не обрадовало его и он начинает метать в вас дробинки. В данном случае можно либо уворачиваться (DUCK), либо покинуть спальню (DOWN).



Спустившись по ступенькам, мы оказываемся в гостиной, где путь преграждает еще один гремлин. Взяв меч, (GET SWORD) висевший на стене, отрубам настырному гремлину голову (KILL GREMLIN) да так, что она отлетает прямо в камин. После этого отбрасываем меч и берем валяющийся рядом пульт дистанционного управления (REMOTE).

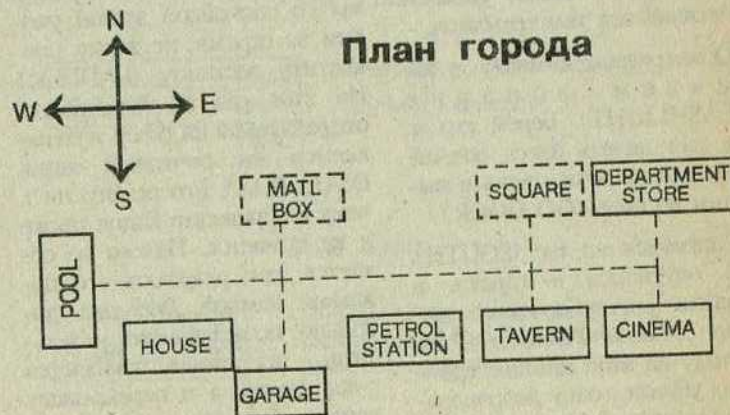
Проходим на кухню и опять наталкиваемся на гремлинов. Попробуем расправиться с ними подручными средствами, для включения и выключения которых используется дистанционка.



Включая кнопки (PRESS BUTTON), можно добиться следующего:

1-я кнопка - включилась микроволновая печь, и в ней изжарился залезший в нее гремлин;

2-я кнопка - отключение печи;





3-я кнопка - запуск миксера, который затягивает в себя еще одного гремлина;

4-я кнопка - отключение миксера;

5-я кнопка - открывается люк в стене, заглянув в который (LOOK SHUTE), находим нашего любимчика Гизмо (LOOK GIZMO);

6-я кнопка - люк в стене закрывается;

7-я кнопка - открывается ящик в столе.

Заглянув туда (LOOK DRAWER), находим кремь (SPARK IGNITER) и кухонный нож (KITCHEN KNIFE). Берем их и, оставив здесь дистанционное управление, покидаем кухню. Теперь поднимемся в спальню и, с помощью имеющегося у нас ножа, убиваем находящегося там гремлина.

Осматриваем комнату и замечаем фонарик (FLASHLIGHT). Берем его и, так как делать здесь больше нечего, спускаемся вниз и выходим во двор (GO DOOR).

Двигаемся на юг (SOUTH). Мы очутились в гараже и увидели снегоуборочную машину (SNOW PLOUGH). По фильму на этой машине гремлины убивают одну добропорядочную семью. Наша задача - не допустить этого. Но, поскольку под рукой у нас ничего

подходящего нет, покидаем гараж (NORTH). Мы очутились на перекрестке. Для начала отправимся на восток (EAST) и оказываемся у входа на бензоколонку (PETROL STATION). Зайдя в нее, обнаруживаем яму (PIT). Спустившись в нее, натыкаемся на бутылку с газом (BOTTLE) и паяльную лампу (WELDING TORCH).

Решение приходит само собой. Забираем все находящееся в яме и отправляемся в гараж проверять свою догадку. В гараже сначала открываем бутылку с газом (OPEN VALVE), затем зажигаем лампу (BURN TORCH) и пытаемся разрезать машину (CUT). Не получается. Тогда пробуем расплавить (MELT). Теперь получилось! Машина выведена из строя, и мы со спокойной душой уходим из гаража, не забыв прихватить лестницу (LADDER). На этот раз на перекрестке отправляемся на север и натыкаемся на почтовый ящик (MAIL BOX). Его осмотр ни к чему не приводит. Ящик также и не ломается. Ничего не остается, как разрезать его паяльной лампой. Добились доволью неожиданного результата - из ящика появляется рука гремлина и перекрывает вентиль бутылки.

Учитывая, что гремлины бо-
ятся света, применяем фонарь.



План магазина

1-й этаж

TOYS X	SPORT X		
HOME WARE X	FOYER	STAIRS	SPARE ROOM X

Toys - игрушки
Sport - спортивный отдел
Hardware - изделия из железа
Foyer - фойе
Stairs - лестница
Space room - комната отдыха

2-й этаж

STAIRS	RECEP- TION X ROOM
--------	--------------------------

Reception room - приемная

3-й этаж

SMALL OFFICE X	CORRI- DOR	STAIRS	CORRI- DOR
			SMALL OFFICE X

Small office - малый офис
Corridor - коридор

4-й этаж

SMALL OFFICE X	CORRI- DOR	STAIRS
----------------------	---------------	--------

Знаком "х" помечены места, где
находятся повреждения вентиля-
ционной системы



Зажигаем его и просовываем в ящик (FIT FLASHLIGHT). Гремлин с белой полоской выскочил из ящика и пустился наутек. Теперь попробуем разрезать ящик паяльной лампой. М-да! Дозэкспериментировались! Перед нами, вместо почтового ящика, набор металлолома (METAL PLATES). Берем эти металлические пластинки и выключаем лампу, перекрыв вентиль (CLOSE VALVE).

Возвращаемся на перекресток и двигаемся снова на восток до магазина (DEPARTMENT STORE). Заходим в него, поворачиваем на восток и по ступенькам поднимаемся вверх.

На самом верху, подставив лестницу (DROP LADDER), влезает на крышу (CLIMB LADDER). И тут Гизмо, до сих пор семеневший за нами, прыгает в дыру вентиляционной системы, наталкивая нас на мысль о том, что сломанные вентиляторы - это не порядок.

Попытаемся заделать дыру. Включаем лампу, а затем привариваем на место дыры одну из металлических пластинок (MELT PLATE). Получилось! Теперь спускаемся в здание и начинаем поэтапно осматривать его.

На четвертом этаже нас встречает Гизмо и приглашает зайти в комнату, распахивая

перед нами дверь. Здесь еще одна дыра в вентиляционной трубе. Исправляем и уходим.

На лестнице нас встречает банда гремлинов. Зная, что они больше всего на свете любят смотреть кино, попробуем отвести их в кинотеатр (CINEMA). Спускаемся вниз и выходим на улицу. Кинотеатр находится напротив нас. Заходим в него и движемся в будку киномеханика, где запускаем фильм (START PROJECTOR). Гремлины сразу же отстали, увлекшись фильмом.

Выходим из кинотеатра и снова идем в магазин, где заделываем оставшиеся повреждения в вентиляционной трубе, за исключением дыры на втором этаже. Причем, надо помнить, что для того, чтобы проникнуть в закрытое помещение (OFFICE), нужно сначала открыть дверь (OPEN DOOR). Теперь, погасив лампу, выходим на улицу и направляемся в закусочную (TAVERN). Внутри закусочной сидит курящая и пьющая шайка гремлинов. Не будем обращать на них внимание и зайдем в бар (BAR). Тут валяется фотоаппарат со вспышкой. Нажимаем на кнопку фото-вспышки. Гремлинов моментально сдувает.

Немного осмотревшись, обнаруживаем пивной насос и соединенную с ним трубку.



Попытаемся отделить эту трубку (CUT PIPE). Трубка отламывается, и теперь мы сможем ее взять, выбросив предварительно ненужный уже нож.

Выйдя из закусочной, снова натываемся на гремлинов. Желания показать им еще один фильм у нас уже нет. Наоборот, есть желание заманить их в ловушку. И мы направляемся к незаделанной дыре в вентиляционной системе магазина. Здесь снова нажимаем кнопку фотовспышки, и гремлины один за другим ныряют в дыру, которую мы тут же заделываем. Покончив с этим делом, выключаем лампу и выходим из магазина. Теперь прокрутим в своей памяти действия фильма. По фильму наша задача - взорвать гремлинов, соорудив сложную систему, в которой задействованы куча трубочек и паяльная лампа. Но в фильме греmlin с полоской попытается прыгнуть в воду и единственное, что ему помешает, это отключение подачи воды.

Второе на данный момент важнее, значит будем искать место с водой. Немного побродив по городу, натываемся на бассейн. Заходим в здание (GO DOOR) и попытаемся залезть в воду (GO POOL). Программа подсказывает, что сначала нужно вынуть все из своих

карманов. Так и поступаем (DROP ALL), а затем прыгаем в бассейн. На дне бассейна есть затычка, которую имеет смысл достать (PICK PLUG). Вода вытекла в открытое отверстие, и мы выбираемся наружу. Забираем все свое снаряжение и возвращаемся в магазин.

Заходим в отдел железо-скобяных изделий (HARDWARE DEPARTMENT), где будем собирать адскую машину. Сначала осматриваем витрину (LOOK DISPLAY) и находим клейкую ленту (JOINTING TAPE). Затем берем дрель (DRILL), вставляем ее в розетку (FIT DRILL) и, наконец, сверлим отверстие в заплате, которую мы наварили на вентиляционную трубу (DRILL PLATE). Заменяем дрель на пилу (HACKSAW) и перепиливаем ею трубку в бутылке с газом (CUT PIPE). Теперь вместо пилы берем склеивающую ленту и с ее помощью скрепляем уже имеющуюся у нас трубку от пивного насоса с трубой на баллоне с газом (FIX PIPE), а затем вставляем ее в отверстие, которое мы просверлили в металлической пластине (FIT PIPE).

Далее открываем бутылку с газом, выпускающая его в вентиляционную трубу, зажигаем лампу, опускаем ее на пол и быстро смыаемся из магазина на улицу. На улице



полностью опорожняем свои карманы и начинаем ждать (WAIT) результатов своей деятельности.

Ба-бах!!! Здание магазина взлетело на воздух, уничтожив вместе с собой всех гремлинов за исключением «меченого», который выпрыгнув из развалин, стал быстро удаляться от нас.

Мгновенно сориентировавшись, бросаемся за ним в по-

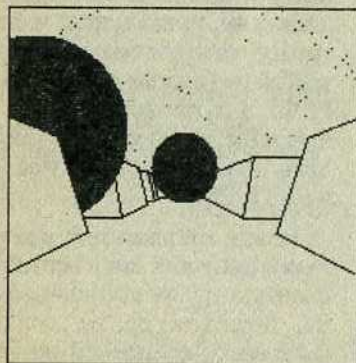
гоню (FOLLOW STRIPE). Согласно нашим предположениям, он бросается в уже пустой бассейн. Спускаемся за ним и находим его в состоянии сильного шока. Хватаем его, пока он не опомнился (GET STRIPE) и выбегаем на свежий воздух. Там, на наше счастье, уже взошло солнце, и его лучи убивают последнего гремлина.

GYRON ATRIUM

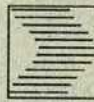
Gyron Atrium - это прелюдия к сложнейшему и интереснейшему лабиринту Gyron Necropolis, за преодоление которого была в свое время назначена премия - автомобиль «Порше-924».

Наличие двух лабиринтов, вложенных один в другой, дополнительных трудностей в их прохождении, позволяют охарактеризовать эту игру как выдающуюся в своем классе логических игр с лабиринтами.

ВИД ИЗ КАБИНЫ ВЕЗДЕХОДА



ваше место
в лабиринте



степень
повреждения
вездехода



кристалл,
показывающий
своим цветом
часть лабиринта
в которой вы
находитесь



В этой игре вы управляете перемещением вездехода, вооруженного лазерной пушкой, по коридорам лабиринта.

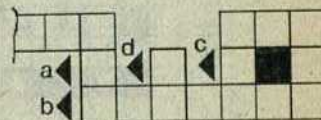
Вашему движению к выходу из лабиринта препятствуют катящиеся огромные шары, столкновение с которыми приводит к неминуемой гибели вашего вездехода, а также размещенные повсюду орудийные башни, периодически обстреливающие участок лабиринта, находящийся перед ними.

Экран вашего монитора отображает в ходе игры трехмерный вид из вашего вездехода на расположенный перед вами коридор лабиринта.

Для более успешного прохождения лабиринта дадим несколько советов:

1. Прохождение части
«Замок»

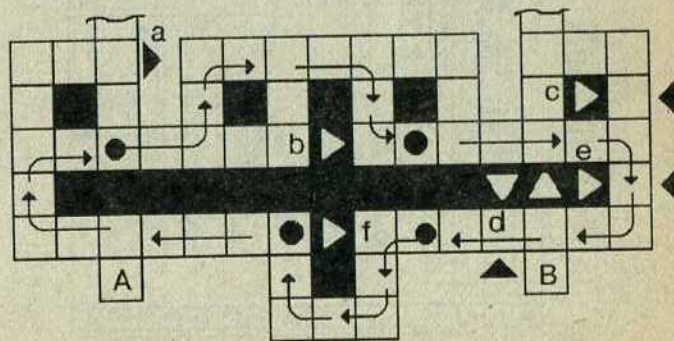
Тот, кто все-таки сможет дойти почти до выхода из лабиринта (часть «Замок»), будет неминуемо уничтожен огнем из четырех башен, расположенных по обеим сторонам

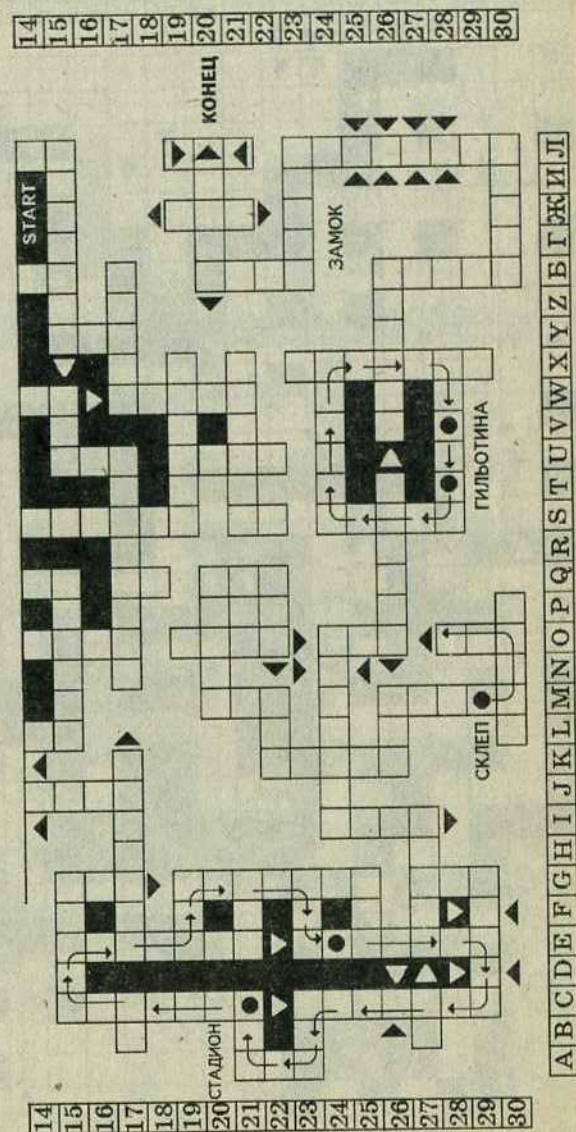
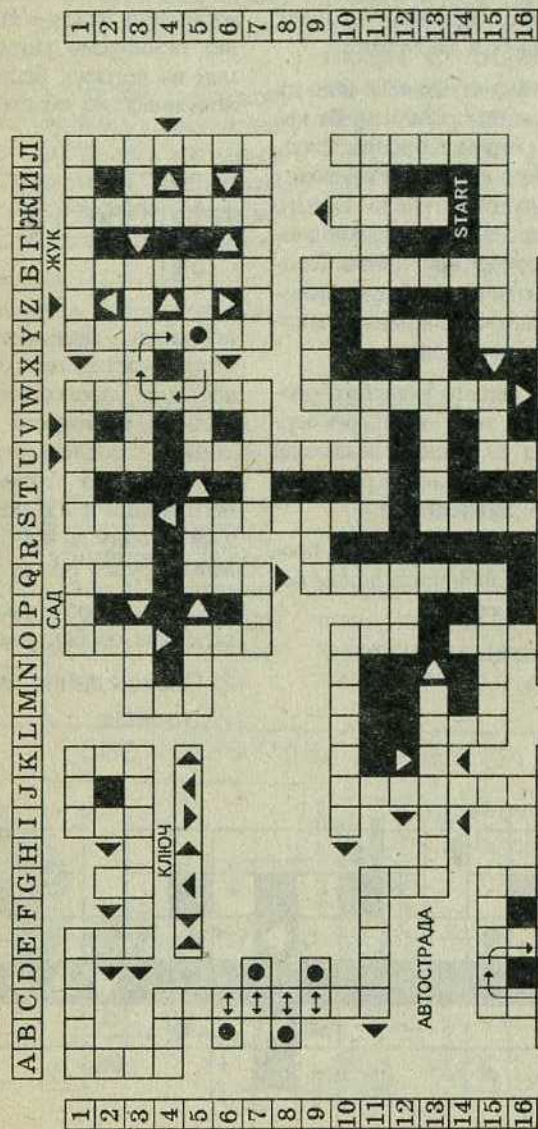


коридора. Для преодоления этого участка необходимо ранее, при прохождении части «Ключ», произвести в определенной последовательности выстрелы по башням, после чего башни в «Замке» выстроятся в одну линию, и проход можно будет преодолеть.

a, b, c, d - последовательность стрельбы по башням.

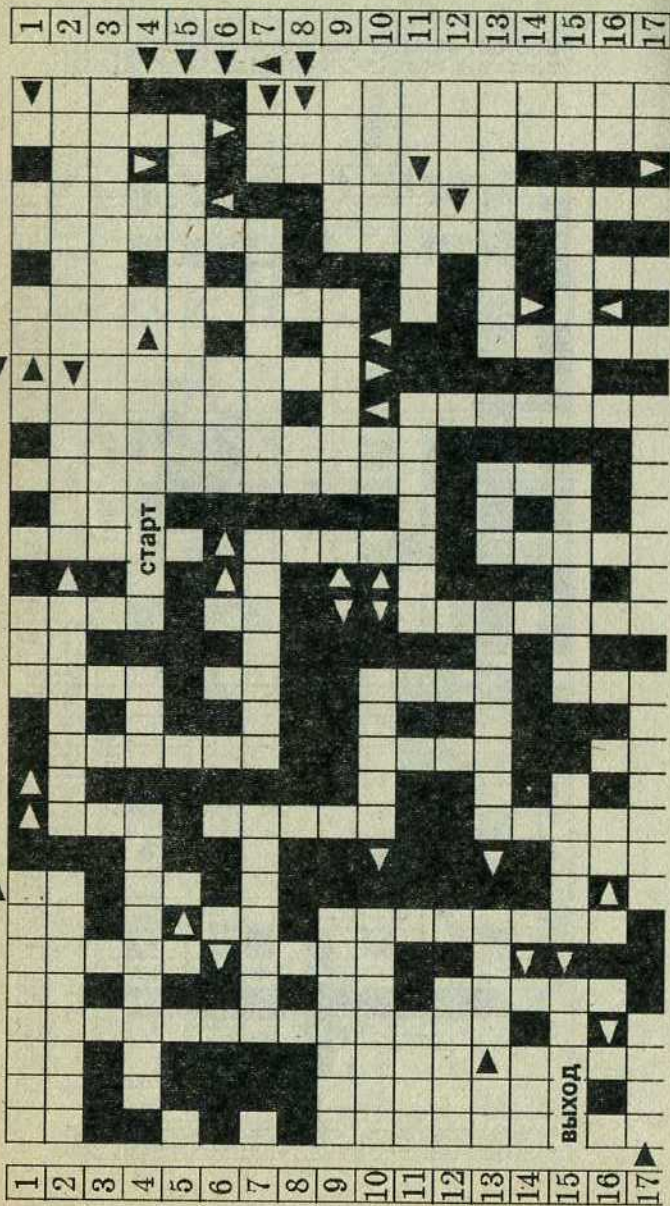
2. Прохождение части
«Стадион»



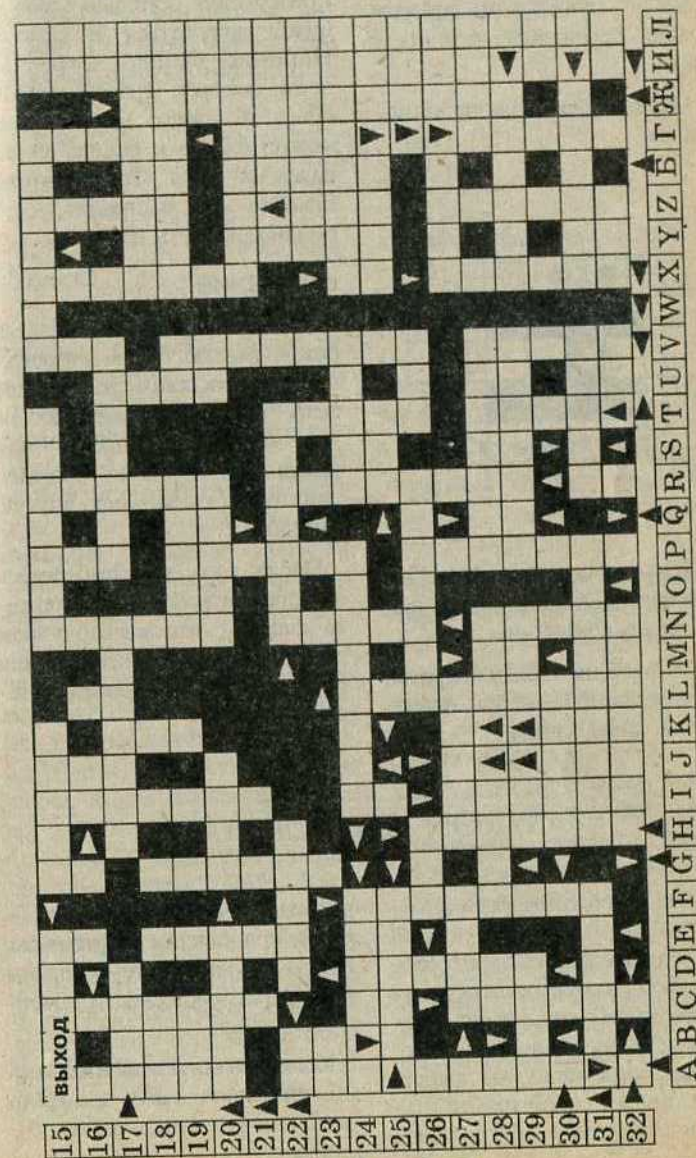




A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z Б Г Ж И Л



15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32

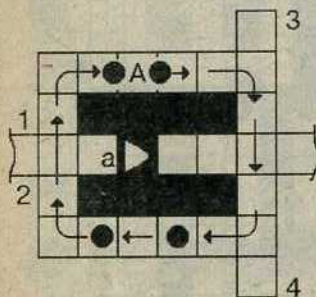




a,b,c - последовательность стрельбы по башням

A,B - пункты, в которых можно переждать катящиеся шары

3. Прохождение части «Гильотина»



1,2,3,4 - места, в которых появляются башни после выстрела по башне «а»

A - позиция между шарами, позволяющая проехать невредимым мимо башен

GYRON NECROPOLIS

Из-за своей сложности лабиринт может покориться только тем, кто предварительно хорошо усвоил уроки прохождения лабиринта «Gyron Atrium». Дополнительную сложность в игре, не встречавшуюся ранее, представляет собой то, что шары в лабиринте «Necropolis»

Конечно, это не все ловушки, расставленные в игре, но до преодоления остальных можно будет додуматься и самому. Например, башню, стреляющую поперек трассы, можно объехать около стенки как можно ближе к башне, укрываясь от огня. Также башня никогда не выстрелит, если поблизости есть шар.

Внимание!

Невозможно пройти т.н. «Ворота», где по обеим сторонам прохода расположены башни, если их предварительно не уничтожить стрельбой, или развернуть в иную сторону, уничтожив какую-либо другую башню.

После того, как выберетесь из лабиринта «Атриум», можете считать, что вы получили необходимую тренировку для прохождения лабиринта «Necropolis».

распределяются случайным образом при каждом старте игры. Поэтому на карте указаны только расположение и ориентация башен.

Кроме этого, вам дается всего лишь одна жизнь и играть необходимо с максимально воз-



можным вниманием и аккуратностью.

Всего лабиринт «Necropolis» отображается почти 900-ми экранами, а на прохождение его требуется около семи часов.

HUNDRA

Владимир Савельев (Ижевск)

Ундра, дочь предводителя дружины викингов, никак не могла смириться с мыслью о том, что ее удел - не покидать никогда родного селения, вести хозяйство, каждую свободную минуту всматриваться в морскую даль - не появятся ли на горизонте груженные добычей ладьи дружинников ее отца, и ждать, ждать, ждать...

С детских лет мечты ее были полны дальними путешествиями, невиданными странами с их удивительной природой и загадочными народами и обычаями. Жадно ловила она каждое слово отца, когда тот рассказывал о том, что ему с дружиной довелось повидать и пережить во время последнего похода.

Отец души не чаял в дочери и с каждым разом ему все труднее было отвечать отказом на просьбы взять ее в одно из путешествий. И однажды от-

Попробуйте! Эта игра перед вами.

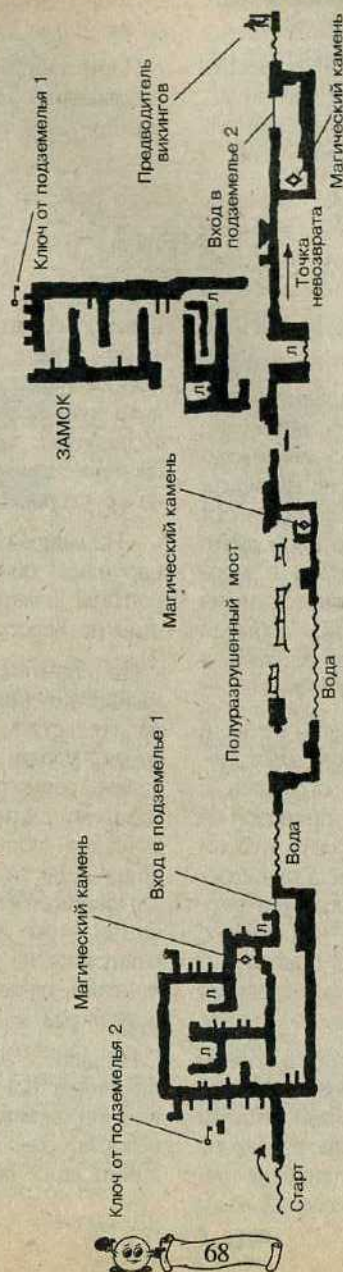
План лабиринта расположен на страницах 64-65.

цовское сердце не выдержало - он понял, что страсть к морским путешествиям завладела душой его дочери так же сильно, как когда-то это произошло с ним самим - и сдался на ее уговоры.

- Не миновать беды тому, кто нарушает обычаи предков, - роптала команда, - место женщин на берегу.

Но капитан не изменил решение, дружине под его предводительством всегда сопутствовала удача - он был обладателем древнего амулета, дававшим ему силы не терять присутствия духа в любой переделке и вести за собой других. Он верил, что три магических камня этого амулета, передававшегося из поколения в поколение, охраняют их от бед и в этот раз ...

Наравне с мужчинами делила Ундра все тяготы странствий, ни словом ни взглядом не выказав сожаления или страдания, даже когда штормом их



отнесло в неизведанные воды южного океана, и две недели носило ладью по безбрежным просторам, и не попадалось им ни одного островка, где можно было бы пополнить запасы пресной воды и провизии. Когда отчаяние и безысходность стали овладевать командой, именно она первая увидела на горизонте точку, оказавшуюся островом, где нашли они воду и временное пристанище. Самые суеверные из викингов уже не вспоминали о нарушении обычая предков, когда беда все же пришла.

Истомленная скитаниями дружина крепко спала в лагере на берегу в ту ночь, когда на них напало племя кровожадных дикарей. Ночь превратилась в кошмар - отравленные стрелы летели, казалось, отовсюду, густой воздух тропической ночи наполнен был воплями дикарей и стонами раненых.

Наутро, когда едва оправившись от пережитого ужаса, Ундра выбралась из своего укрытия в трюме ладьи, она

увидела удаляющиеся пироги дикарей и решила сойти на берег. В надежде найти кого-нибудь, кому удалось уцелеть, она долго бродила по острову.

Осаждаемая тучами тропических насекомых, она карабкалась по отвесным склонам, перепрыгивала по камням бурные потоки, балансировала на полуобвалившемся мостике, пока добралась до другого края острова, где и нашла отца, привязанного дикарями к стволу, - умирать под палящими лучами солнца.

- Найди три камня из амулета, - из последних сил обратился он к Ундре, - дикари не взяли их с собой. Я видел как один из камней они спрятали в развалинах. Найди все три и принеси мне - тогда ко мне вернутся силы.

Примечание

Описание не претендует на историческую достоверность.

План-карта острова прилагается...

JET SET WILLY

Цель игры - нам необходимо помочь Вилли обойти все помещения огромного особняка и собрать 83 предмета, без которых он не может войти в

спальню и предаться заслуженному отдыху.

Среди предметов есть и невидимые, и двойные, т.е. будем



видеть всего 79 предметов на 60 уровнях.

Управление

повторный старт - CS+BREAK;

налево - Q,E,T,U,O,5,6;

направо - W,R,T,I,P,7,8;

вверх - CS,Z,X,C,V,B,N,M,SS,O,SP;

стоп - A,S,D,F,G;

продолжение - H,J,K,L,ENTER.

Примечания к уровням

1 - часовая башня,

2 - лунное имя,

3 - выход на крышу,

5 - нужно прыгнуть,

7 - освободить Эсмеральду,

8 - верх дома,

9 - крыша оранжереи,

10 - проход под крышей,

11 - чердак,

12 - доктор Джонс, которого не видно,

13 - электрощитовая,

14 - яма,

15 - спуск над западной спальней,

16 - западная часть крыши,

17 - оранжерея,

18 - кусок,

19 - спальня,

20 - верхний этаж,

21 - начало игры,

22 - половина пути вверх до восточной стены,

23 - западная спальня,

25 - плавательный бассейн,

26 - индусское фиговое дерево,

27 - комната ночных встреч,

28 - первый этаж,

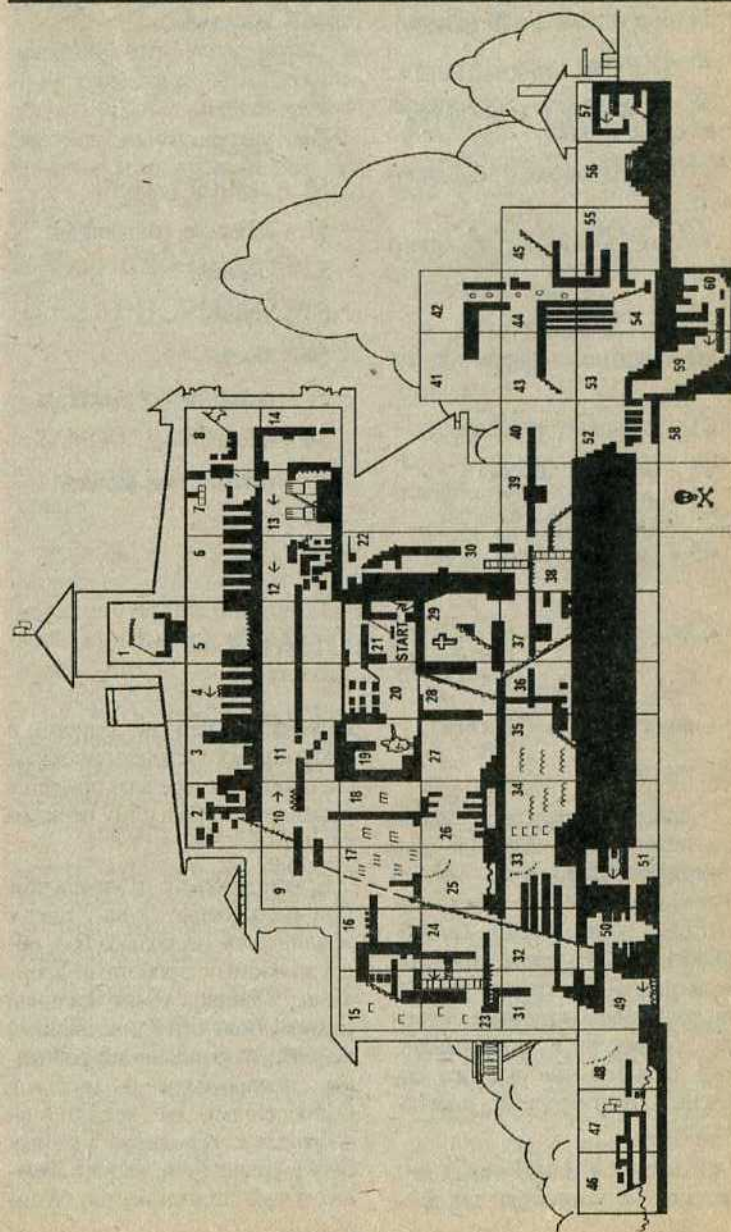
29 - часовня,

30 - основание восточной стены,

31 - задняя дверь,

32 - задняя лестничная клетка,

33 - холодильник,





- | | |
|---|--------------------------|
| 34 - западная часть кухни, | 46 - нос яхты, |
| 35 - кухня, | 47 - яхта, |
| 36 - главная лестничная клетка (к кухне), | 48 - причал, |
| 37 - западная часть бального зала, | 49 - сарай, |
| 38 - восточная часть бального зала, | 50 - винный погреб, |
| 39 - коридор, | 51 - забытые сокровища, |
| 40 - парадная дверь (фасад дома), | 52 - охрана, |
| 41 - к выходу наружу, | 53 - аллея, |
| 42 - верхняя дверь, | 56 - мост, |
| 43 - проход над аллеей, | 57 - напитки в бутылках, |
| 45 - гнездо кукушки, | 58 - вход, |
| | 59 - проход под аллеей, |
| | 60 - тупик. |

LASER SQUAD

Гиви Немсадзе (Ижевск)

Цель игры

«Лазерный отряд», а именно так переводится название - это стратегическая игра, весьма напоминающая уже известные «REBEL-1» и «REBEL-2». Абсолютно все внешние атрибуты этой игры: прекрасная графика, динамика, отличные звуковые эффекты и захватывающие сюжеты вне всякого сомнения заинтересуют пользователей.

Отличие от аналогичных игр, которые я упомянул выше, -

наличие в ней не одного, а нескольких стратегических сценариев. В игре вам придется управлять небольшим отрядом солдат.

Конец третьего тысячелетия. Давно освоена Луна, где у землян есть несколько баз, обслуживаемых роботами-дроиды. Однако, из-за сильной радиоактивности единственный человек, управляющий роботами, превратился в мутанта. Озлобленный на землян, он собрался с помощью ядерных ракет разнести в клочки Землю, о чем стало известно силам



безопасности Земли. Чтобы предотвратить катастрофу на Луну отправили отряд командос, который и должен ликвидировать взбунтовавшиеся механизмы и их правителя.

Меню 1

Выбор сценария (WHICH SCENARIO)

В игре несколько сценариев:

- 1) THE ASSASINS
- 2) MOONBASE ASSAULT
- 3) RESCUE FROM THE MINES,

каждый из которых имеет несколько разновидностей. В меню вам предоставится такая возможность. При этом следует учесть, что:

1. THE ASSASINS - (дословно «наемные убийцы») подразумевает физическое уничтожение соперников.
2. MOONBASE ASSAULT - штурм лунной базы, при котором требуется сохранить в целости и сохранности как можно больше строений.
3. RESCUE FROM THE MINES - спасение из траншей попавших в них товарищей.
4. SAVED GAME - сохранение игры.
5. EXPANSION - экспансия.

Меню 2

Управление игрой (WHICH CONTROL)

Здесь следует иметь в виду, что:

1. SINCLAIR JOYSTICK - управление с помощью синклер-джойстика;
2. KEMPSTON JOYSTICK - подключение кемпстон-джойстика;
3. PROTEK, AGF, CURSOR KEYS - управление с помощью клавиш курсора;
4. KEYBOARD - управление с помощью клавиш клавиатуры.

Это управление стандартное, т.е.:

- Q - вверх,
- A - вниз,
- P - вправо;
- O - влево,

SPACE выполняет функцию FIRE.

После этого программа интересуется сколько человек будет играть (HOW MANY PLAYERS: 1, 2) и попросит ввести желаемый уровень сложности (WHICH LEVEL). Сложность уровней отличается друг от друга количеством денег, выдаваемых на экипировку, и количеством ходов, отве-



денных на выполнение миссии.

Меню 3

Защита и вооружение

Выполнив все предыдущие требования программы, вы оказываетесь в меню, где вам предлагают выбрать себе броню (SELECT ARMOUR). Выбор типа защиты осуществля-

SELECT ARMOUR

TYPE	1	2	3	4
FRONT	10	20	30	38
LEFT	8	16	22	30
RIGHT	8	16	22	30
REAR	6	12	18	26
HEIGHT	1	2	4	2
CARRY	96	90	80	80
COST	6	10	14	19

ется с помощью клавиш «вверх» и «вниз». Покупка с помощью клавиши «FIRE».

Ниже я представляю перевод таблицы, в которой указаны параметры защиты.

Тип брони	1	2	3	4
Передняя	10	20	30	38
Левая	8	16	22	30
Правая	8	16	22	30
Задняя	6	12	18	26
Вес	1	2	4	2
Количество предметов	90	90	80	80
Цена	6	10	14	19

Выбор вооружения осуществляется клавишами «вправо» и «влево». Словом «CRED» обозначена имеющаяся в вашем распоряжении наличность. Словом, «COST» - цена выбранного оружия. Выбранное оружие распределяется между бойцами с помощью клавиш «вверх» и «вниз». Далее с помощью клавиши «вправо» оружие закрепляется за бойцом, а с помощью клавиши «влево» его можно изъять у него.

Цифры, стоящие в графах таблицы, характеризуют количество зарядов, вес оружия и его стоимость.

Тяжелый лазер HEAVY LASER

Обойма к тяжелому лазеру HEAVY LAS-PACK

Лазерная винтовка LAS-GUN L50

Обойма к лазерной винтовке L50 LAS-PACK

Автоматическая винтовка AUTO-GUN M4000

Обойма к автоматической винтовке GUN-CLIP M4000

Автоматическая винтовка MARSEC

Обойма к автоматической винтовке MARSEC GUN-CLIP

Снайперская винтовка SNIPER RIFLE



CHANGE OBJECT IN USE	OBJECT NAME	AM	WT	SIZE
NO OBJECT IN USE				
HEAVY	LASER	50	28	34
HEAVY	LAS-PACK	50	5	8
L50	LAS-GUN	40	16	14
L50	LAS-PACK	40	3	4
M4000	AUTO-GUN	20	10	12
M4000	GUN-CLIP	20	2	2
MARSEC	AUTO-GUN	20	12	14
MARSEC	GUN-CLIP	20	3	2

Пистолет MARSEC PISTOL

Обойма к пистолету PISTOL CLIP

Пусковая ракетная установка ROCKET LAUNCHER

Ракета ROCKET

Граната GRENADE AP50

Обойма к снайперской винтовке RIFLE CLIP

Кинжал DAGGER

CHANGE OBJECT IN USE	OBJECT NAME	AM	WT	SIZE
NO OBJECT IN USE				
SNIPER	RIFLE	12	7	8
RIFLE	CLIP	12	2	2
MARSEC	PISTOL	8	6	4
PISTOL	CLIP	8	2	1
ROCKET	LAUNCHER	1	12	22
ROCKET		1	4	4
AP50	GRENADE	NP	2	2
EXPLO-	SIVE	NP	15	8
DAGGER			1	2



Нажатие «FIRE» после приобретения экипировки выведет вас в игру.

Расстановка бойцов

С помощью управляющих клавиш вы можете предварительно оглядеть предстоящее место сражения. Следует иметь в виду, что своих бойцов вы имеете право ставить на красные клетки с буквой «D». Установка производится с помощью клавиши «FIRE». Рациональное расположение бойцов во многом поможет вам в дальнейших боевых операциях. Поэтому примите настоятельный совет: перед расстановкой тщательно изучите будущее поле боя.

Меню 4

Дополнительные опции (WHICH OPTION)

После расстановки бойцов программа перенесет вас в это меню, где вы сможете:

1. Поменять управление игрой (CHANGE CONTROLS);
2. Сохранить игру (SAVE GAME);
3. Ввести отложенную позицию (LOAD GAME);
4. Проверить правильность загрузки (VERIFY GAME).

Нажатие клавиши «1» выведет вас в меню 2, клавиша «3»

перенесет в меню 1. Чтобы продолжить игру, нажмите «FIRE».

Меню 5

Информация

После каждого цикла ходов, которые совершат ваши бойцы и соперники, программа выдает в этом меню информацию по игре. Здесь вам сообщают:

PLAYER - цель выбранной вами миссии;

TURN - порядковый номер цикла ходов, который предстоит сделать вашим бойцам в игре;

TURN LEFT - количество циклов, имеющихся у вас в запасе до завершения игры;

VICTORY POINTS - количество процентов набранных победителями. Для продолжения нажмите «FIRE».

Экран игры

Его левое окно представляет из себя игровое поле, в котором наглядно представлены ваши действия и действия ваших соперников. В правой части экрана выводится необходимая игровая информация. В самом начале это MAP. Здесь сообщаются названия тех предметов и персонажей, на которых установлен курсор. Дабы избавить вас от поисков перевода в словарях, я приведу те тер-



мины, которые вам могут повстречаться в игре.
LOCKED DOOR - запертая дверь

SLIDING DOOR - выдвижная дверь

COMFY CHAIR - комфортное кресло

COFFEE TABLE - кофейный столик

COMPUTER TERMINAL - компьютерный терминал

VIDISCREEN - видеоскрин

LOO - унитаз

SHOWER - душевая

POTTED PLANT - декоративное растение

WALL AND CABINET - стенной шкаф

OPEN DOOR - открытая дверь

CHAIR - кресло

TABLE - стол

GRAVED - гравий

BED - кровать

CONTROL CONSOL - консоль управления

ANALYSER - анализатор

DESK - письменный стол

DATABANK - база данных

LARGE CRATER - большой кратер

GROUND - почва

SMALL CRATER - маленький кратер

ROCK - камень

AIRLOCK - воздушный шлюз

CONTROL PANEL - панель управления

ANALYSER COUPLING - соединительная муфта анализатора

FUEL DRUM - цилиндр для топлива

GAS SUPPLIES - баллоны с газом

ANALISER REMAINS - обломки анализатора

TOILET - туалет

GARBAGE DISPOSAL - мусоросборник - OBJECT. Здесь сообщается название оружия, имеющегося в распоряжении бойца.

- UNIT. Воинское звание и имя бойца или соперника.

- OBJECT IN USE. Используемое оружие.

Меню 6

Выбор игровой опции (SELECT OPTION)

Для начала игровых действий нажмите «FIRE». Далее, для отдачи приказов своим бойцам, вам нужно установить моргающий курсор на кого-либо из бойцов и снова нажать



«FIRE». Перед вами появится меню 6, включающее в себя следующие опции:

SELECT - выбор бойца. Здесь сообщается вся информация о выбранном бойце.

INFO - в этой опции дается полная характеристика физического состояния того бойца, которого вы выбрали.

NEXTUNIT - задействование этой опции автоматически перемещает курсор на следующего солдата.

SCANNER - войдя в эту опцию, вы увидите карту боевых действий в уменьшенном масштабе.

END TURN - задействовав эту опцию, вы подтверждаете окончание очередного цикла своих ходов.

CANCEL - выход в предыдущее меню или игровую позицию.

Меню 6.1

SELECT

Разумеется, чтобы начать отдавать приказы конкретному бойцу, игру целесообразно начать с установки курсора на нужном вам солдате и выборе при опции «SELECT». Войдя в эту опцию, вы заметите, что изображение выбранного вами бойца стало мигать, а в правой половине экрана появилась следующая информация:



- звание и имя бойца;
- направление его движения и количество ходов данного цикла;
- моральное состояние бойца;
- запас выносливости;
- количество полученных ранений;
- переносимый вес;
- наличие оружия;
- местность, на которой находится боец;
- степень его защиты от нападения.



В этом режиме с помощью управляющих клавиш или адекватных действий джойстиком, вы можете передвигать бойца на местности. Каждое его движение или действие имеет определенную стоимость ходов, которая вычитается из общего количества ходов (APS). Ознакомившись с данными графы «SELECT», нажмите клавишу «FIRE». Появятся команды, с помощью которых вы сможете управлять выбранным бойцом. Разумеется, самым логичным действием в начале игры будет оснащение бойца оружием. Для этого дайте ему приказ «CHANGE». Команда «CHANGE» Перед вами появится список предметов вооружения, которые вы приобрели в самом начале игры и теперь можете использовать. При этом следует учесть, что:

AM - количество боевых зарядов, имеющихся в оружии,

WT - вес вооружения,

SZ - цена вооружения.

Если у вас несколько видов вооружения, используйте для выбора нужного клавиши «вверх» и «вниз».

Подтверждение выбора - нажатие клавиши «FIRE». Первая строка (NO OBJECT IN USE) при ее выборе подтверждает ваш отказ от использования оружия. После оснаще-

ния оружием в списке команд появятся дополнительные:

FIRE - открыть огонь,

DROP - бросить имеющееся оружие,

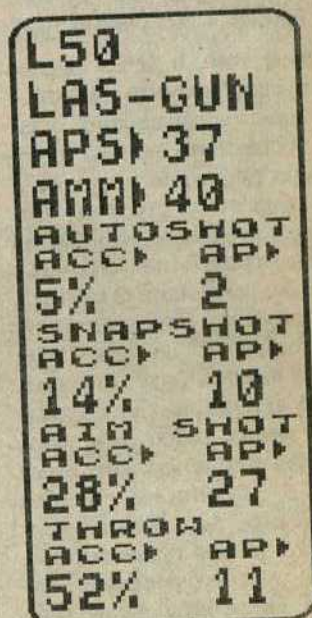
LOAD - перезарядить оружие,

PICK UP - поднять предмет,

PRIME - установить выдержку взрывателя.

Команда «FIRE»

После отдачи приказа, вам сообщат:





- наименование оружия, из которого можно стрелять;
- количество ходов;
- количество имеющегося боезаряда;
- стрельба «веером», вероятность попадания (проценты) и стоимость одного выстрела;
- стрельба «наугад», вероятность попадания (проценты) и стоимость выстрела;

- стрельба «прицельная», вероятность попадания (проценты) и стоимость выстрела;

- бросок (например гранаты), количество энергии, нужной для броска и его стоимость.

Кроме того, в левом экране вам предоставят возможность с помощью управляющих клавиш установить прицел (курсор-крестик) на то место, куда вы собираетесь стрелять. Далее, нажав клавишу «FIRE», вы должны указать вид стрельбы. Здесь же вы можете отказаться от выстрелов с помощью опции «END FIRE», но при этом нужно иметь в виду, что, применив эту опцию, до следующего цикла ходов этот боец стрелять уже не сможет. Здесь же, с помощью опции «CANCEL», вы можете вернуться в режим прицеливания, чтобы подкорректировать наводку. После выполнения бойцом всех необходимых действий или в случае нехватки

количества ходов (APS) в режиме SELECT (меню 6.1.), нажмите клавишу «FIRE», а затем выберите опцию «END MOVE» («конец хода»), которая закончит ваши операции с выбранным бойцом и предоставит в ваше распоряжение мигающий курсор для дальнейших действий по игре.

Меню 6.2.

INFO

Установив курсор на каком-либо из бойцов или соперников и задействовав эту опцию, вы можете получить следующую информацию:

UNIT - название персонажа;

ARMOUR: REAR, RIGHT, LEFT, FRONT - состояние защитной брони сзади, справа, слева и спереди;

WT - вес брони;

WEAPON SKILL - мастерство владения оружием;

CLOSE COMBAT - число боев;

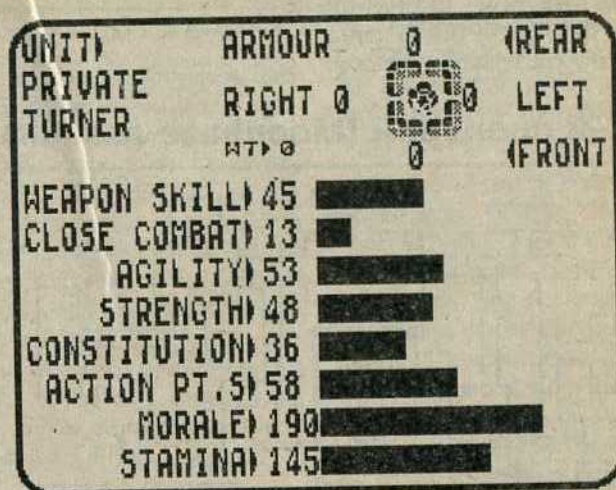
AGILITY - ловкость;

STRENGTH - сила;

CONSTITUTION - телосложение;

ACTION PTS - наличие оставшихся ходов в данном цикле;

MORALE - моральное состояние;



STAMINA - выносливость.
MENU

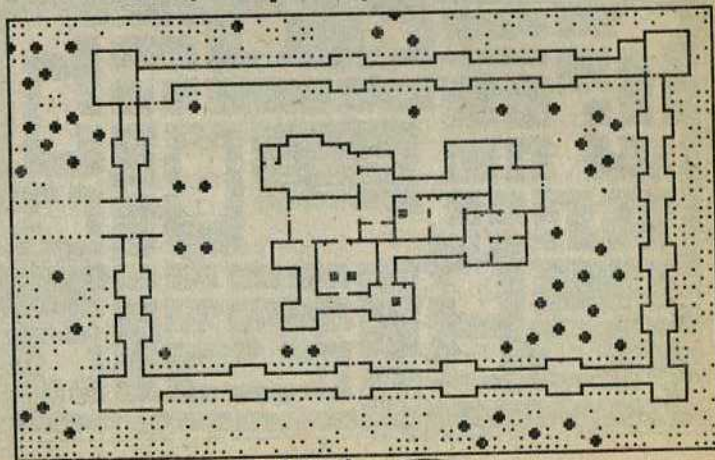
Эта опция необходима для поиска своих бойцов на глобальной карте.

Меню 6.3.

SCANNER

В первом сценарии игры (THE ASSASSIN) карта боевых действий выглядит так.

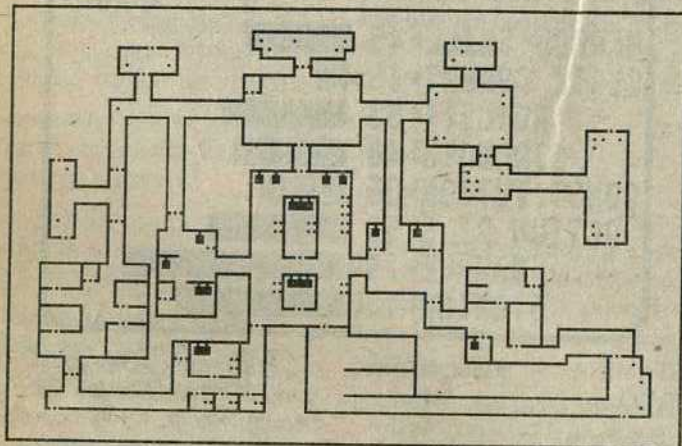
1-й сценарий (The Assassin)





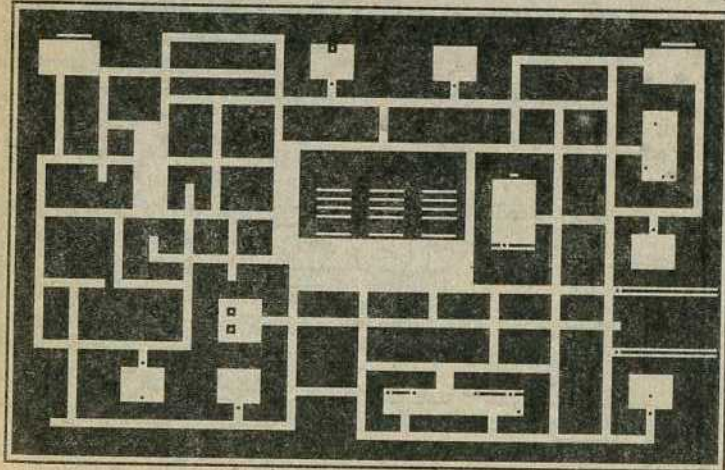
Во втором сценарии (MOONBASE ASSAULT) карта выглядит следующим образом.

2-й сценарий (Moonbase assault)



Карта третьего сценария (Rescue from the Mines):

3-й сценарий (Rescue from the Mines)



Некоторые дополнения

Если в первом игровом сценарии ваши бойцы могут проникнуть в базу, расстреляв входные ворота из тяжелых лазеров или пусковых ракетных установок, то во втором сценарии вход в базу возможен через воздушные шлюзы. И тут основную роль играет еще одно действующее лицо - андроид, которого придают в помощь лазерному отряду для того, чтобы он открывал двери (функция OPEN).

Кроме того, во втором сценарии количество бойцов вашего отряда увеличивается до 8 человек. При игре по второму сценарию ваших бойцов целесообразно оснащать защитной броней. Следует особо предупредить игроков, что соперники никогда не просвечиваются на сканере, кроме того случая, когда ваши бойцы их видят,

т.е. находятся на одной прямой с соперниками. Исходя из этого, рекомендую по истечению ходов прятать своих бойцов за возможные укрытия.

Тем не менее, у соперников существует режим, называемый OPPORTUNITY FIRE, который иногда используется ими во время ваших ходов для нанесения упреждающего выстрела. В некоторых случаях право упреждающего выстрела программа может предоставить вам, если у вашего бойца имеется необходимое для стрельбы количество ходов.

Остается добавить, что если в первом игровом сценарии основными вашими соперниками являются роботы, то уже во втором вам приходится драться с гвардейцами. Убив их, вы можете поднять их оружие и пользоваться им (функция PICK UP).

LIVINGSTONE

Павел Сидельников, Вадим Меньшов (Ижевск)

Эта игра разработана фирмой «OPERASOFT» в 1987 г. LIVINGSTONE - достаточно трудная игра, но в то же время необычайно увлекательная, рассчитана на хорошую реакцию и глазомер. В ней вам предстоит побывать в роли

неустрасимого путешественника Дэвида Ливингстона - известного английского исследователя Африки. Он с детства мечтал о далеких, неисследованных землях. Его мечта осуществилась, он становится путешественником. Его направляют исследовать южную и центральную части Африки.



Уже будучи там, он услышал историю о том, что прекрасная англичанка, дочь купца, была похищена туземцами и увезена далеко в джунгли. Безутешный отец посулил большую награду тому, кто вернет его дочь в родной дом. Слава о необычайной красоте англичанки шла по всему побережью Африки, и нашлось немало охотников попытаться счастья. Одни надеялись получить деньги, а другие, может быть, завоевать сердце красавицы. Но все они либо возвращались без нее, либо погибали в пути. После некоторых раздумий Ливингстон решает отправиться в долгое и полное опасностей путешествие по дебрям Африки, чтобы попытаться спасти девушку.

Будучи хорошо подготовленным физически и умея обращаться со многими экзотическими видами оружия, он отправляется в путь. Как вы уже догадались, мы раскрыли перед вами фабулу игры, в которой вам предстоит управлять Ливингстоном.

Вас ожидают великие опасности на земле и на воде, в подземельях и каменных мешках.

Вы будете прокладывать себе дорогу в джунглях среди гадюк, кобр, обезьян, скорпионов, охотников за скальпами, орлов, туземцев, преодолевать водо-

пады и реки на бревне, сражаться с зубастыми пираньями, встретитесь с колдунами. Преодолев все прелести подземелья и выйдя наружу, вы, кроме прежних опасностей, встретите и новые.

Помимо спасения девушки, целью игры также является сбор пяти камней жизни. При этом игра не будет завершена, если вы соберете не все камни.

После загрузки игры вам предоставят возможность ознакомиться с управлением:

Q - прыжок;

А - приседание;

Р - вперед;

О - назад;

Н - пауза;

G - начать игру заново.

Вы также можете использо-
вать вспомогательные средст-
ва:

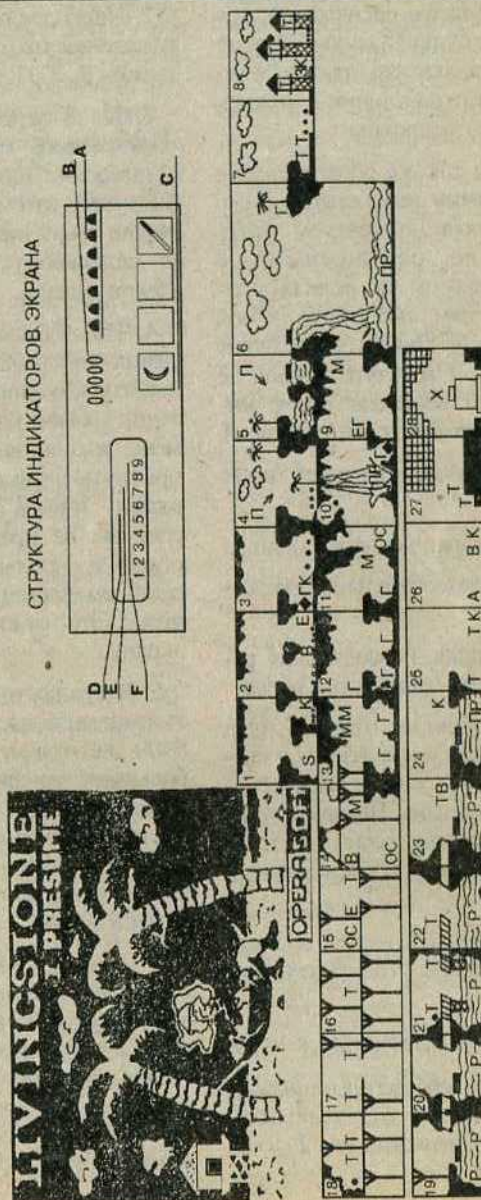
1 - бумеранг;

2 - кинжал;

3 - взрывпакет;

4 - прыжок с шестом.

Выбранное вами вспомогательное средство будет отличаться от остальных другим цветом фона. Например, вам надо далеко прыгнуть. Для этого нажмите «4», затем на некоторое время клавишу «SPACE». Чем дольше вы бу-





дете держать ее нажатой, тем дальше будет прыжок. Регулировать дальность прыжка можно по верхней линии в нижнем левом углу экрана.

Точно так же обращайтесь с остальными вспомогательными средствами. Советуем быть особенно осторожным со взрывпакетом, т.к. если он упадет к вам под ноги, одной жизнью у Ливингстона будет меньше. Структура экрана не вызывает вопросов, кроме индикаторов в нижней его части:

А - количество жизней (всего их 7);

В - набранные вами очки;

С - вспомогательные средства;

Д - линия, позволяющая регулировать дальность броска;

Е - «линия голода». Она постепенно уменьшается и когда исчезнет совсем, вы потеряете одну жизнь. Но этого можно избежать, если по пути собирать пищу (булочки, ягоды и др.);

Г - «линия жажды». Жажда также можно утолить сосудом с водой.

Советы и замечания к игре

1. Очень эффективен прыжок с разбега. Он будет полезен вам, в частности, на 2 и 11 экранах.

2. Наиболее вероятные места появления охотника за скальпами - 2, 3, 11, 14 и 15 экраны.

3. На 3 экране встаньте на обозначенное место, прыгните с помощью шеста (только до выступа), затем, пройдя на 4 экран, сразу кидайте бумеранг (с маленькой силой). Так вы убьете орла.

4. Шестой экран - один из самых трудных в игре. Вам необходимо запрыгнуть на выступ, добыть на 8 экране камень жизни, вернуться и запрыгнуть на выступ под водопадом - и вы в подземелье. Но если вы не предпримете действий и поплывете вниз по реке, вы вернетесь на начало игры. Это относится и к 24 экрану.

5. В сущности, не освоенное туземцами подземелье (экраны 9-13) не грозит Ливингстону большими трудностями. На 10 экране встаньте на указанное место, нажмите клавиши «4» и «SPACE» (линия D должна увеличиться до 9) и возьмите камень жизни.

6. Экраны 15-18 - освоенное туземцами место. Но сейчас здесь идут работы, и вас могут сбить с ног тележки с грузами. Необходимо перепрыгивать через них. Не забудьте на 18 экране взять камень жизни и возвращайтесь обратно к 19 экрану.



7. Когда вы будете перепрыгивать через кобру на 25 экране, прыгайте как можно дальше. Так вы сможете перелететь 26 экран и оказаться у пещеры. Убейте охранников и зайдите внутрь. После того как вы отдадите 5 камней жизни, полуобнаженная девушка станцует для вас танец.

8. Если вы ушли с экрана и снова вернулись в него, то убитые персонажи появляются вновь. Через некоторое время убитый орел также может появиться вновь.

Условные обозначения к карте

Г - гадюка, скорпион или мокрица. Передвигаются на одном месте, и убить их не представляет труда.

К - кобра. Не двигаясь, подстерегает добычу. При приближении заглатывает заживо. Кобру убить нельзя, через нее можно только перепрыгнуть.

П - орел. Самый главный враг Ливингстона. При первой встрече он ползет: уносит вас в свое гнездо, где вы находите один из камней жизни. Но потом он будет таскать вас в пустое гнездо, и вы потратите много времени и жизней, пока оттуда выберетесь.

О - обезьяна, сидящая на дереве. Самое мерзопакостное животное. Она забрасывает вас

кокосами, и вы теряете на некоторое время сознание. Жизнь при этом вы не теряете, но пока вы находитесь в беспомощном состоянии, подлетает орел и уносит вас в гнездо.

ПР - пиранья. Когда вы передвигаетесь на бревне, пиранья выпрыгивает из воды и съедает Ливингстона.

ЗК - злой колдун. Вы узнаете его по огромным ушам и кубку, который он держит в руках. В кубке варится ядовитое зелье, и пары от него могут отравить вас.

Н - летучая мышь. Встречается в подземельях и каменных мешках. В подземелье большой опасности не представляет, но в каменных мешках они очень опасны.

ООО - каменный мешок. Его нужно избегать, но если вы все же попали в него, запрыгните на выступ (одно из самых безопасных мест, почти недосягаемое для летучих мышей) и с него сбейте бумерангом рубильник на потолке - темница откроется.

А - крокодил. Крокодилы передвигаются на одном месте, их убить нельзя.

... - болото. Если вы зайдете в него - погибнете.

Р - русалка. Русалки сидят на дне реки и кидают в Ливингстона сердцами. Если они



попадают в него, Ливингстон теряет сознание, и в это время с ним может что-нибудь случиться.

ОС - охотник за скальпами. Не останавливайтесь надолго на земле, старайтесь передвигаться по выступам и утесам, иначе выйдет охотник за скальпами и застрелит вас. Но можно присесть, когда он выстрелит, подождать пока пролетит пуля, а затем убить его.

Е - еда.

LORDS OF CHAOS

Гиви Немсадзе (Ижевск)

В описании использованы советы, любезно предоставленные Дмитрием Телицыным, за что автор благодарит его.

Цель игры и первые шаги

На фоне многих стратегических игр, в которые с увлечением играют пользователи ZX-SPECTRUM, эта программа явно выделяется своим сказочным сюжетом, яркими красками, великолепной динамичностью и многими новинками, введенными в нее ее создателями из фирмы «MYTHOS». Эти свойства «Повелители хаоса», а именно так можно перевести название игры, несомненно выведут ее на первые

В - вода.

- камень жизни.

- местоположение Ливингстона, с которого легче всего совершить какое-либо действие.

- бревно. На нем Ливингстон передвигается по воде.

S - место старта.

X - девушка-англичанка.

места игровых рейтингов. Ее сюжет, как и сюжеты многих стратегических игр, прост - одержать победу над соперниками. Но игра настолько напичкана всевозможными нюансами, что начинающему пользователю без подсказки будет очень трудно разобраться в ней. Надеюсь, что моя работа поможет вам в этом, а также привлечет внимание к этой, достойной любой игротки, программе.

Итак, после загрузки, перед вами появится предложение выбрать способ управления игрой:

KEYBOARD (клавиатура):

Q - вверх,

A - вниз,



O - влево,

P - вправо,

SPACE - FIRE.

KEMPSTON JOYSTICK - управление с помощью кемпстонджойстика.

SINCLAIR JOYSTICK - управление с помощью синклерджойстика.

WIZARD DESIGNER

(Сотворение волшебника)

Задача первого этапа игры - создание главного героя игры, главнокомандующего, который и будет главным волшебником, вызывающим к жизни многих персонажей-бойцов. Я бы сравнил бы его с пчелиной маткой, производящей потомство. По-

сле выбора управления вы попадете в режим конструирования главного персонажа и от того, каким вы его сотворите, во многом зависит исход игры. В этом режиме вам предложат:

1. DESIGN WIZARD - создание волшебника.

2. LOAD WIZARD - загрузка созданного ранее волшебника.

3. SAVE WIZARD - сохранение созданного волшебника.

4. DELETE WIZARD - уничтожение созданного волшебника.

Тут стоит отметить, что вы можете создавать любое количество волшебников с различными физическими и магическими свойствами и сохранять их образы на внешнем магнит-



ном носителе, чтобы в нужный момент загрузить необходимый характер. И в этом вам помогут опции 2 и 3. Но вы также можете и уничтожить одного из 5 волшебников, которых вы сконструировали и тут пригодится опция 4.

5. **LOAD SCENARIO** - загрузка сценария. В игре 3 сценария, которые отличаются не только пейзажем, но количеством играющих.

6. **LOAD SAVED GAME** - поскольку в игре предусмотрена запись отложенной позиции, то эта опция предназначена для загрузки записанной ранее позиции.

Меню 1

DESIGN WIZARD

Это самое главное меню на первом этапе, позволяющее создавать будущих волшебников. Войдя в него, видим:

1.1. **NAME** - здесь вписывают имя будущего волшебника, под которым в дальнейшем и будет происходить сохранение отложенных позиций. Чтобы выйти из этого подменю, нажмите клавишу «ENTER».

1.2. **CHARACTER** - здесь можно внести необходимые изменения в физические данные волшебников. Указаны:

WIZARD - имя главного героя.

LEVEL - указано по какому сценарию идет игра.

1.3. **EXPERIENCE** - количество очков, в которое оценивается ваш опыт (обычно 600). На эти очки можно покупать необходимые качества, нанимать войско и приобретать магию.

CAST - в этой графе указаны цены на качества характера в очках. Ниже я привожу в скобках номинальные цены за одно очко.

MANA (8) - показатель вашей способности вызывать к жизни будущих солдат. Чем выше **MANA**, тем больше солдат вы можете одушевить. Примечательно, что **MANA** в процессе игры растет самостоятельно, но только на 4 пункта после каждого цикла ходов.

ACTION POINTS (8) - количество ходов на каждый цикл сражения, которыми измеряются любые ваши действия во время игры.

STAMINA (4) - выносливость.

CONSTITUTION (3) - здоровье.

COMBAT (2) - бойцовые качества.

DEFENCE (2) - способность к защите.

MAGIC RESISTANCE (4) - противодействие волшебству.



1.3. **SPELLS** - заклятия вызова заклинаний и духов. Ниже, в таблицах, рассмотрим их подробнее.

Заклинания

STRENGTH POTION Сосуд с силой

PROTECTION POTION Сосуд с защитой

INVISIBILITY POTION Сосуд с невидимостью

SPEED POTION Сосуд со скоростью

FLYING POTION Сосуд с возможностью полетов

SUPER POTION Суперсосуд

HEALING POTION Сосуд с живой водой

MAGIC FIRE Волшебный огонь

GODEY BLOB Божественная капля

TANGLE VINE Настойка из морских водорослей

FLOOD Наводнение

ENCHANT Чародейство

SUBVERSION Разрушение

CURSE Проклятие

MAGIC ATTACK Волшебная атака

MAGIC BOLT Волшебный разряд

MAGIC LIGHTNING Волшебная молния

TELEPORT Телепортация

MAGIC EYE Волшебный глаз

MAGIC SHIELD Волшебный щит

Духи

GOLD DRAGON Золотой дракон

GREEN DRAGON Зеленый дракон



RED DRAGON Красный дракон

PIXIE Фея



DWARF Гном



GOBLIN Домовой



TROLL Великан



GIANT Гигант



CENTAUR Кентавр



UNICORN Единорог





PEGASUS Перас



ZOMBIE Зомби

GRIPHON
ГрифонGHOST
Привидение

ELEPHANT Слон

VAMPIRE
ВампирGORILLA
ГориллаSPECTRE
Призрак

LION Лев



DEMON Демон



BEAR Медведь

CROCODILE
КрокодилGIANT BAT Ги-
гантская летучая
мышь

HARPY Гарпия

GIANT SPIDER
Гигантский паук

Примечание

В пунктах 1.2. и 1.3. выбор осуществляется с помощью позиции управления «влево», отказ - с помощью позиции управления «вправо», выход в подменю 1 производится нажатием FIRE. Кроме этого, в пункте 1.3. с приобретением какого-либо духа или заклятия, цена на них в дальнейшем возрастает. Например, если вам захочется купить двух вампиров, то второй будет стоить дороже первого.

1.4. EXIT - выход в меню WIZARD DESIGNER.



Структура экрана

После того как запас ходов исчерпан, в области меняющихся экранов исчезают индикаторы, показывающие физическое состояние выбранного персонажа и появляются 6 карманов (рамки синего цвета), в

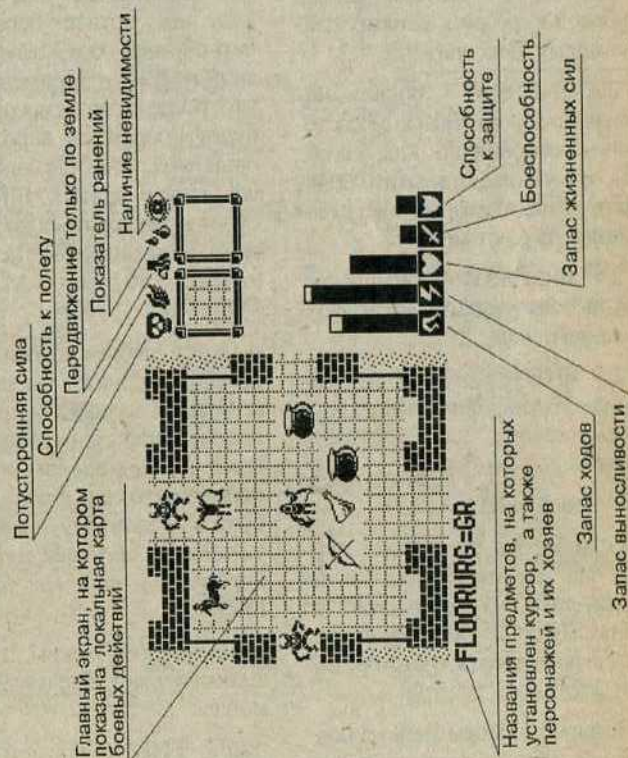
которых указаны предметы, лежащие рядом с персонажем.

Меню 2

SELECT OPTION

Чтобы заставить действовать кого-либо из персонажей, необходимо установить на него

СТРУКТУРА ЭКРАНА





курсор и задействовать опцию FIRE. В правой части экрана появится меню SELECT OPTION, позволяющее отдавать приказы персонажу. В него входят следующие опции:

2.1. SELECT-G - переход к командам, относящимся конкретно к выбранному персонажу.

2.2. NEXT - автоматический перевод курсора к вашему следующему персонажу.

2.3. INFORM - полная информация о физическом состоянии персонажей, как своих, так и чужих. При этом появляются индикаторы, показывающие это состояние.

2.4. BIG MAP - войдя в эту опцию, вы увидите место боевых действий.

2.5. END TURN - подтверждение окончания очередного цикла ходов.

2.6. CANCEL - выход в предыдущее подменю.

Если же вы установите курсор не на персонаж, а на какой-либо из предметов, то меню SELECT OPTION сократится до четырех пунктов: 2.2, 2.4, 2.5, 2.6.

Теперь разберем меню 2 подробнее, ибо от умения в нем ориентироваться во многом зависит успешное завершение вами игры.

Опция 2.1. (SELECT-G)

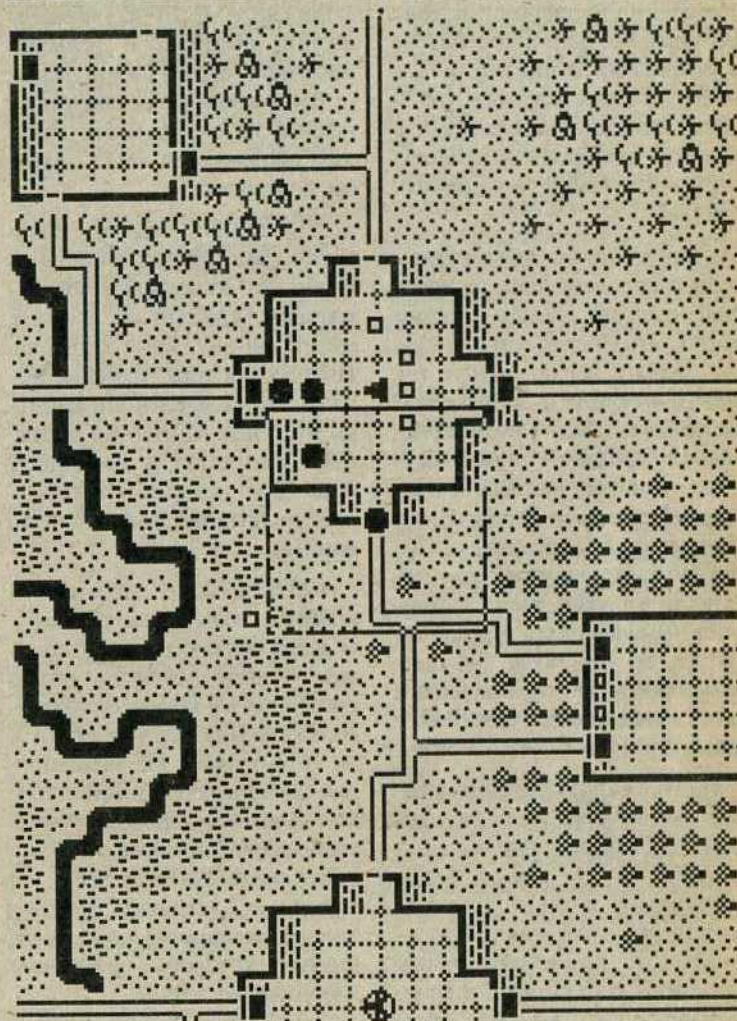
Зафиксировав ее на ком-либо из персонажей, вы увидите, что курсор из белого квадрата стал зеленым, и внутри него находится изображение ног. Это значит, что в таком положении курсора выбранный персонаж может перемещаться. Делается это так: курсор устанавливается в ту точку, куда вы хотите переместить персонаж и задействуется позиция FIRE. Примечательно, что после этого курсор всегда будет опережать персонаж на один ход, как бы приглашая вас снова нажать FIRE. Так будет продолжаться до тех пор, пока персонаж не исчерпает запас ходов (ACTION POINTS).

Перед любым ходом перемещения персонажа вы можете с помощью курсора перезадать направление движения персонажа. А вот если вам не нужно перемещать персонаж, но требуется отдать ему приказание, установите зеленый курсор на персонаж и еще раз нажмите FIRE.

Командный режим персонажей содержит следующие команды:

2.1.1. END MOVE - отказ от дальнейших ходов.

2.1.2. CENTRE - эта команда действует в период, когда управляемый вами персонаж



находится в режиме перемещения. Если в это время увести в сторону курсор, то, задействовав эту опцию, вы тем самым дадите приказ курсору вернуться к персонажу.

2.1.3. BIG MAP - просмотр большой карты боевых действий. Войдя в нее, вы увидите мигающий квадрат. Им обозначается локальная карта боевых действий, которая присут-



ствуется на главном экране. Большая же карта состоит из 4 локальных в ширину и 3 в высоту. Здесь следует отметить, что сказочная страна, в которой происходит действие игры, не имеет конкретных границ.

Страну легче представить, если вообразить шар, на который наклеена данная большая карта. Это значит, что в какую бы сторону вы не пошли, вы, минуя 4 экрана в длину или 3 по высоте, обязательно вернетесь в исходную точку. При этом, одним из достоинств программы является плавный, без рывков, скроллинг экрана. Подобная «закольцованность» местности в первое время заставляет начинающего игрока теряться, но уже после 3-4 циклов ходов к ней привыкаешь и даже относишься к ней, как к еще одному достоинству игры.

На большой карте ваши войска обозначены желтым цветом, а войска противника - голубым (в том случае, когда играющих двое). Следует учесть при этом, что треугольниками с основанием внизу помечены места ставок главнокомандующих, кругами обозначены персонажи, которые передвигаются по земле, а парой треугольников с сомкнутыми вершинами - персонажи, способные летать.

На карте четко прорисованы дороги, крепости и рельефы местности. Особо стоит упомянуть о всевозможных полезных предметах, которые на большой карте обозначены красными квадратами.

2.1.4. DRINK - выпить. Ваши персонажи будут находить колбы со всевозможными напитками, каждый из которых имеет определенные свойства. Именно для того, чтобы персонажи могли выпить эти напитки и предназначена эта опция. Она появляется в командном меню при условии, что персонаж располагает каким-нибудь напитком.

2.1.5. FLY - лететь. Эта команда появляется только у персонажей способным к полетам. Узнать, есть ли такая способность у конкретного персонажа можно, если поместить на него курсор. На индикаторах свойств персонажей должно начаться фосфоресцировать изображение крыльев. Если задействовать команду FLY, то курсор - зеленый квадрат трансформируется в синий, внутри которого размещено изображение птицы.

Перемещение персонажа в полете осуществляется также, как и по земле (см. описание опции 2.1.). При этом в названии персонажа и его хозяина, которое расположено под главным экраном (см. структуру



экрана) появляется изображение крыльев. Летать ваши питомцы могут начать, лишь поравнявшись с границей владений, в которых они появились на свет.

2.1.6. LAND - приземлиться. Появляется в командном меню тех персонажей, что находятся в воздухе. Нужно иметь в виду, что в воздухе могут вступать в поединки только персонажи, умеющие летать. Если же ваш летающий соперник находится на земле, то вам придется посадить и своего протеже, иначе ваша атака не даст никаких результатов.

2.1.7. PICK UP - поднять. Суть команды понятна из перевода, но тут есть следующие нюансы. Некоторые персонажи не владеют способностью поднимать предметы. Чтобы поднять предмет необходимо встать точно на него и задействовать команду PICK UP. При этом на экране появляется следующая информация:

CANCEL/LIMIT - выход/количество имеющегося у персонажа запаса ходов.

Ниже в красных рамках показаны изображения предметов, их названия и цена в ACTION POINTS за то, чтобы поднять их.

Летающие персонажи не смогут поднять предметы, пока они не приземлятся.

2.1.8. CHANGE - обмен. Если у персонажа несколько предметов (а он может одновременно иметь до 6 предметов), то для того, чтобы начать манипулировать с одним из них, ему придется взять его в руку. Для этого и предназначена команда CHANGE. Выбрав нужный вам предмет, вы увидите его в специальном окне (см. структуру экрана).

2.1.9. DROP - положить. Используется, если нужно выложить предмет находящийся в руках у персонажа.

2.1.10. EAT - есть. Персонажам будут попадаться предметы, которые можно есть. С помощью этой опции и можно производить это действие.

2.1.11. USE - использовать. Подразумевается не применение каких-либо предметов, которые держат кто-нибудь из персонажей. С помощью этой опции можно открывать ворота и сундуки. После того как вы задействуете эту опцию, курсор-квадрат становится желтого цвета, а внутри него размещено изображение стрелы. Наведя курсор на ворота и сундук, нажмите FIRE. Единственное условие - персонаж должен стоять «за один ход» перед открываемым объектом. Ровно на столько распространяется действие команды.



2.1.12. CAST-A. Произношение заклятий, действующих в воздухе. Механизм адекватен CAST-G.

2.1.13. CAST-G - произношение заклятий. Эта команда бывает только у волшебника. Задействовав ее, вы окажетесь в подменю SPELLS (см. меню 1, подменю 1.3.). Именно здесь вы можете одушевлять купленных ранее персонажей и применять заклятия. После того как вы войдете сюда, вы увидите сверху экрана имя волшебника, количество очков (MANA), имеющихся у вас для одушевлений или приведений заклятий в действие. Персонажи и заклятия, приобретенные вами, выделены желтым цветом. Напротив них, в графе COST, проставлены цены, т.е. то количество MANA, которое требуется для осуществления волшебства.

В графе LEVEL указано количество имеющихся у вас в запасе персонажей или заклятий. Чтобы одушевить персонаж или привести в действие заклятие, установите курсор в виде «» напротив нужного названия и нажмите FIRE. Вы можете входить в этот режим сколько вам угодно, пока не израсходуете все количество MANA. Иногда, в случае когда показатель выносливости (STAMINA) очень низок, даже при достаточном количестве

очков MANA, у вас может ничего не получиться. Тот же результат будет и при малом запасе ходов (ACTION POINTS). Единственный выход - отдохнуть 2-3 цикла ходов или же съесть или выпить волшебного снадобья (см. «Снадобья и предметы»).

2.1.14. THROW-A. Кинуть по воздуху. Механизм адекватен THROW-G.

2.1.15. THROW-G - кинуть на землю. Некоторые из персонажей имеют такую возможность. Курсор при этом принимает вид желтого квадрата со стрелой посередине. Вам остается только навести его на тот персонаж, в которого вы хотите метнуть предмет и нажать FIRE. Необходимо учесть, что кидается именно тот предмет, который находится в руках у вашего персонажа. Во-вторых, нужно иметь в виду, что вы можете произвести бросок находясь не далее, чем в 3 ходах от цели.

2.1.16. CANCEL - выход. Возвращение в предыдущий режим, т.е. в режим перемещения персонажа.

2.1.17. RIDE - взобраться на кого-либо. Полезная команда, позволяющая вашему волшебнику экономить ACTION POINTS. Применяв эту команду, например к пегасу, вы сможете перемещаться по воз-



духу сидя на нем. Для того, чтобы активизировать эту команду, поместите волшебника в ту же локацию, где находится объект, на котором вы собираетесь ехать.

2.1.18. RIDER - спешиться. Понятно, что с тех персонажей, на которых вы сидите, с помощью этой команды можно слезть.

Цикличность ходов

Каждый цикл игры, а их количество не лимитировано, начинается с того, что на экране появляются сообщения:

WIZARD - здесь указывается имя вашего волшебника

TURN - номер цикла ходов, которые вам предстоит сделать.

Ниже сообщаются очки, которые вы набрали, и очки вашего соперника. Для начала цикла следует нажать FIRE. После того как все ваши персонажи осуществят необходимые ходы и исчерпают их запасы, вам необходимо задействовать опцию END TURN (конец ходов). Меню, в котором вы очутились, состоит всего из двух опций:

CANCEL - выход в предыдущее меню;

END TURN - выбор этой опции подтверждает ваше

окончание очередного цикла ходов.

Программа сообщит вам статистику о вашем сопернике и предложит следующее меню:

CONTINUE - продолжение игры;

SAVE GAME - сохранение достигнутой позиции в игре;

ABANDON GAME - прекратить игру.

Выбрав продолжение игры, вы получите сообщение о том, что игра продолжается (INDEPENDENT CREATURE). Если вам удалось ликвидировать кого-либо из персонажей противника, то по окончании цикла вам сообщат сколько очков вы получили за их уничтожение. Приблизительно через 12-13 циклов вам будет выдано сообщение о главном входе в следующий уровень (PORTAL). Рядом будет указано количество циклов, за которые необходимо достигнуть главного входа. В случае, если вы сделаете это раньше соперника, вам присудят победу в игре.

Снадобья и предметы

Их обилие поначалу может смутить начинающего игрока. Все находки можно классифицировать по определенным признакам.



Вооружение

К ним относятся: копья (SPEAR), ножи (KNIFE), мечи (SWORD), щиты (SHIELD), топоры (AXE) и луки со стрелами (BOW). Все их вы или ваши войны могут метать (THROW), в соперников. Щиты повышают способность к защите.

Предметы, повышающие функции

Яблоки (APPLE), если их съест, повышают выносливость, волшебные яблоки (MAGIC APPLE) увеличивают жизненную силу, волшебные грибы (MAGIC MUSHROOM) увеличивают MANA. Часто вы будете находить колбы (VIAL), как пустые, так и наполненные снадобьями, которые, если их выпить, придают принявшему их разные функции: невидимость, скорость, стойкость и т.п. Пустые колбы пригодятся вам, чтобы наполнить их теми снадобьями, которые вы сможете сварить (см. ниже). Часто многие из вышеперечисленных предметов вы сможете обнаружить в сундуках (CHEST), что разбросаны по местности и которые необходимо открыть (USE). Вам также будут попадаться ключи от дверей (DOOR KEY), а также от сундуков (CHEST KEY). И ворота и сундуки, которые отпираются этими ключами красного цвета.

Предметы для изготовления заклинаний

Три персонажа (драконы) и ряд заклинаний для их вызова нуждаются в специальной подготовке. Ее схема достаточно оригинальна. Для начала необходимо разыскать пустой котел (CAULDRON). Далее нужно разыскать необходимый компонент. После этого компонент бросить (DROP) в котел и после этого произнести заклинание через режимы CAST-A или CAST-G. Произведя эти процедуры, вы убедитесь, что в котле появится пар. Вареву это могут пить все ваши воины, и оно будет повышать у них те способности, заклятие которых вы изготовили. Как правило, действуют они несколько циклов.

Итак, для вызова дракона вам нужен DRAGON HERB.

Чтобы повысить силу, найдите омелу (MISTLETOE) и действуйте заклятие STRENGTH POTION.

Соответственно для повышения защиты опустите в котел клевер (CLOVER) и примените PROTECTION POTION.

Чтобы стать невидимым найдите кристалл (CRYSTAL) и произнесите INVISIBILITY POTION.



Увеличить скорость поможет сера (SULPH) и SPEED POTION.

Светлые крылья (FAIRY WING) и FLYING помогут вам летать.

AMBERGRIS (амбра) и заклятие SUPER повышают все функции организма.

Обыкновенное яблоко (APPLE) и HEALING повышают жизненный уровень.

ЗАКЛИНАНИЯ нуждаются в пояснении, что я сейчас и сделаю.

MAGIC FIRE применяется для того, чтобы зажечь кого-нибудь или что-либо.

GODEY BLOB, TANGLE VINE, FLOOD используются для того, чтобы блокировать местность.

ENCHANT, если его применить к своему персонажу, делает его оружие волшебным.

С помощью SUBVERSION вы можете взять в плен кого-нибудь из врагов, и он будет работать на вас.

Проклятие (CURSE) насылет медленную, но верную смерть на того врага, кто будет им поражен.

MAGIC ATTACK - заклятие, которое применяется по отношению к непотусторонним силам, а MAGIC BOLT хорош для поражения всякой нечисти.

Применение MAGIC LIGHTNING заставит соперников драться между собой, TELEPORT позволит перемещаться в нужное место, не затрачивая на это ходов.

MAGIC EYE даст вам возможность разглядывать невидимок, а MAGIC SHIELD - повысит способность к защите.

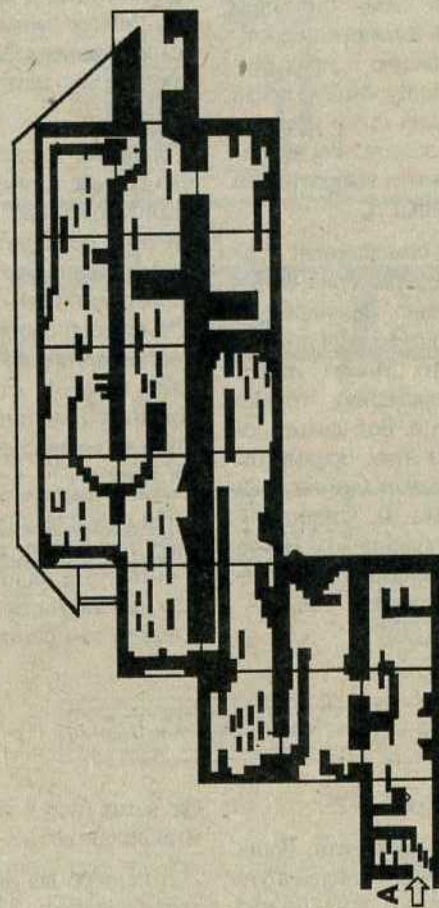
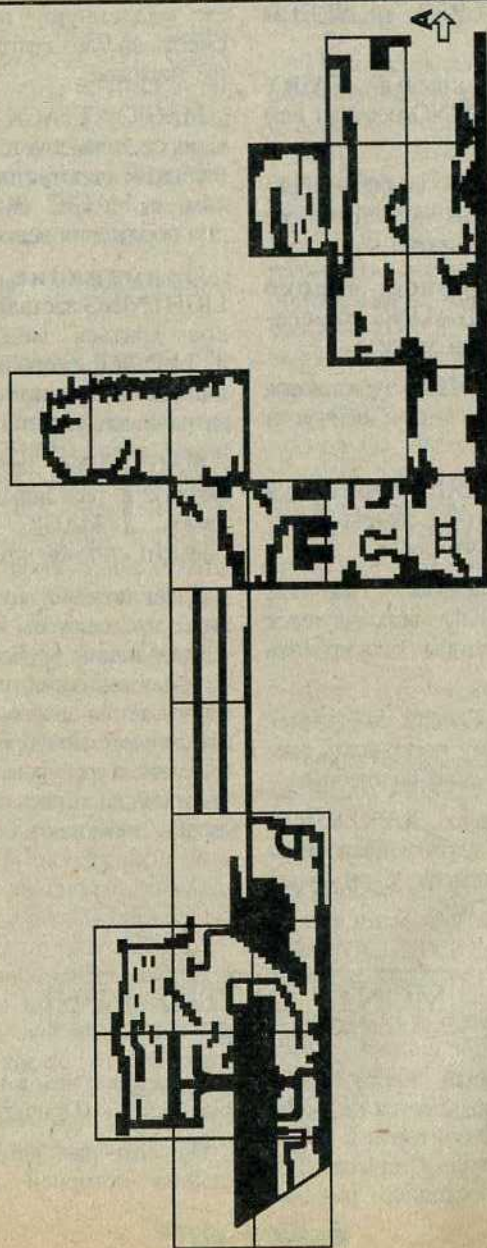
В заключении нужно заметить, что если вы переходите в следующий уровень победителем, у вас остаются все ваши воины, но на завоеванные очки вы сможете приобрести дополнительные ресурсы. Самоцветы, попадающиеся вам в сундуках, повышают баллы.

MONTY ON THE RUN

Симпатичный крот Монти регулярно появляется на экранах наших мониторов в играх фирмы «Gremlin Graphics». Вероятно в последний раз мы

встретимся с ним в игре «Good bye Monty» (Прощай, Монти).

На этот раз займемся очередной историей из жизни





Монти под названием «Monty on the Run».

Сюжет игры таков. Злой и жестокий горняк заточил нашего героя в своем огромном доме. Так он отомстил Кроту за свое поражение в предыдущей игре «Monty Mole», когда Монти опередил его в поисках спрятанного золота. Вы должны помочь Монти выбраться из жилища горняка.

Повсюду в помещениях хранится много снаряжения, которое непременно понадобится Монти. Однако дело осложняется тем, что Монти может нести одновременно только пять предметов. Вот самые необходимые из этих предметов: реактивный ранец (комната 2), канат (комната 4), удивительное приспособление (комната 12), маска (комната 13), бутылка с ромом (комната 16).

NAVY MOVES 2

Пароль к игре 63723.

Вы в роли диверсанта. Ваша цель - уничтожить подводную лодку. Для этого вам нужно проплыть через кордон патрульных катеров и поля подводных мин на моторной лодке. После чего вы ныряете и попадаете в подводную пещеру.

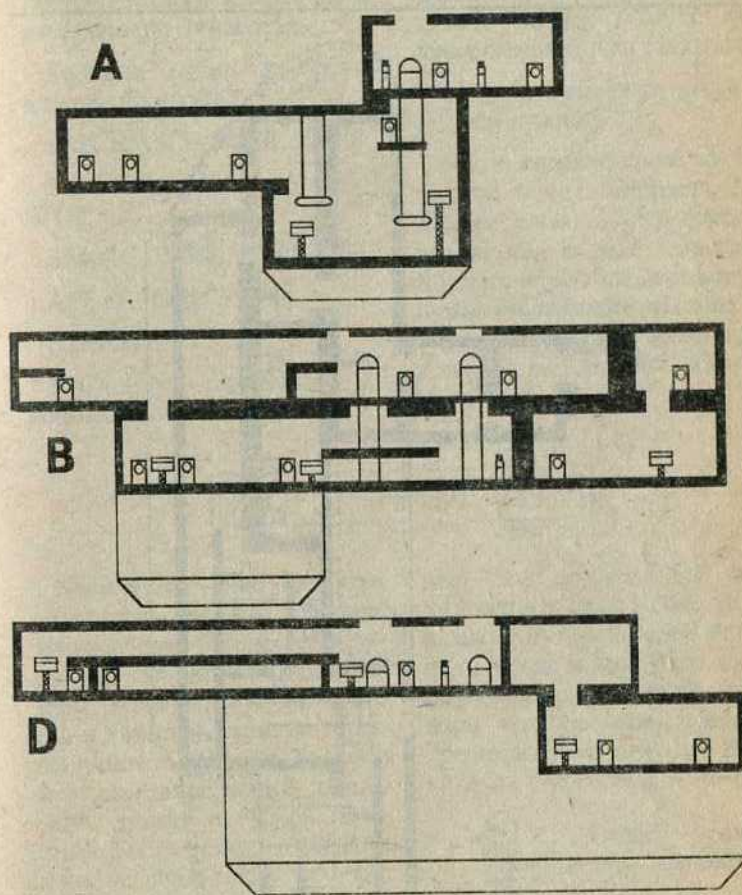
В странствиях по дому горняка Монти должен отыскать и собрать все кусочки золота, разбросанные по комнатам. Кроме этого, для поддержания сил Монти может употребить встретившиеся ему съедобные предметы, например, кусок торта.

Задание осложняется тем, что горняк разместил по дому многочисленные ловушки. Если вы не будете предельно внимательны, то путешествие может закончиться трагически для нашего славного Монти. В конце долгого пути крота ожидает корабль, стоящий у небольшой пристани и означающий, что вы успешно завершили игру.

Но сначала, преодолев большие трудности, нужно пройти в комнату с надписью «HELP» для телепортации. Попробуйте сделать это самостоятельно.

За вами будут гнаться акулы и аквалангисты.

В пещере вы должны захватить батискаф. Далее ваш путь лежит по длинному тоннелю, в котором обитает колония спрутов. Разделавшись с ними, вы подвергаетесь нападению мурены, уничтожить которую

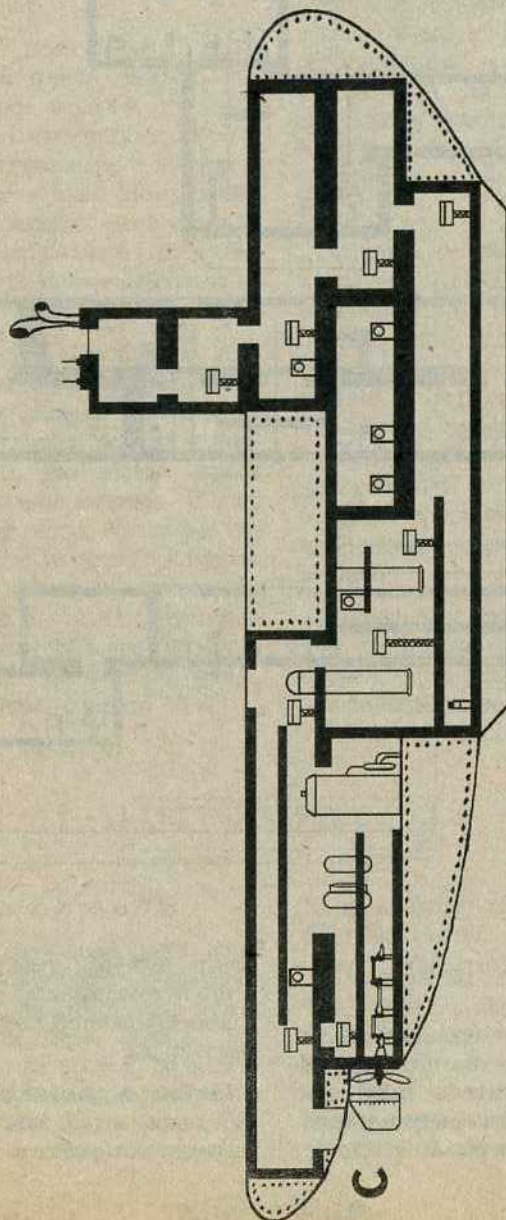


можно многократной стрельбой.

Далее вы проплываете на батискафе к хвосту подводной лодки, входите в иллюзорную камеру и вязываетесь в перестрелку. Теперь вам предстоит

найти атомный реактор, для этого нужно правильно использовать компьютер, который управляет им.

Первым делом найдите нижний отсек лодки, затем нужно найти вход в реактор, который



закрыт герметичной стеной. Перед ней стоит компьютер и им предстоит поработать.

Кодовые слова, которыми владеет диверсант:

- 1.ASCI, ASCE, SUPE, EMER
- 2.TRAN, TRAS, MAQU, STOP
- 3.MOTO, PARA, PARE, ABRI
- 4.PUER, COMP
- 5.DERD

END, FIN - для выхода из компьютера:

1) Чтобы лодка всплыла, нужно ввести кодовые слова из первой группы, а затем код первого помощника капитана.

2) Чтобы открылась дверь в реактор нужно:

Ввести кодовые слова из 4-й группы, и код моториста. На кодовое слово из 5-й группы нужно ввести код капитана. Для того, чтобы закончить игру нужно ввести кодовые слова из 2-й группы, а после ввести код, который вы должны обнаружить сами.

NIGHT SHADE CITY

Night Shade - еще одна игра созданная фирмой Ultimate. «Ночная тень города», а именно так переводится название игры, начинается с того, что вы, в качестве главного героя, попадаете в подземный «Город мертвых», населенный вампирами, духами и прочей нечистью. Выбраться из города вы сможете лишь после того, как найдете и уничтожите четырех властелинов этого города, а именно: Скелет, Смерть, Вампира и Духа.

Задача эта достаточно сложна, так как на каждом шагу вас ожидают встречи со всевозможными чудовищами. Даже легкое соприкосновение с любым из них уменьшает за-

пас, так необходимых вам, «жизненных сил». Кроме этого, каждого из повелителей зловещего города можно убить только определенным видом оружия, которое вам придется предварительно отыскать в закоулках подземелья. А именно:



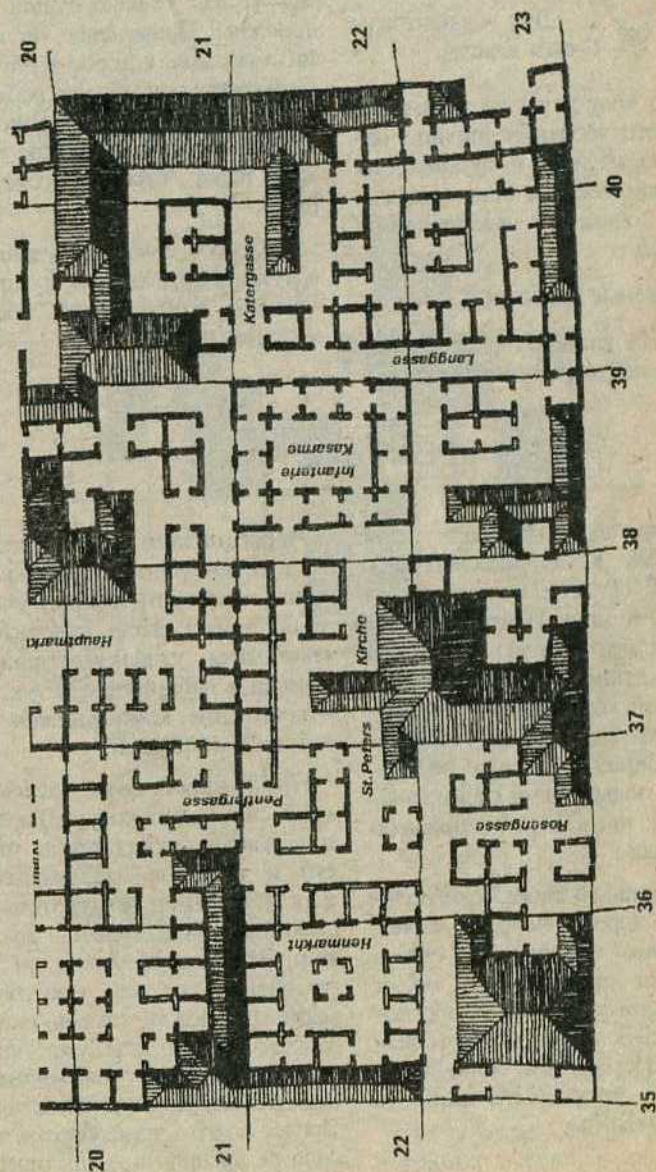
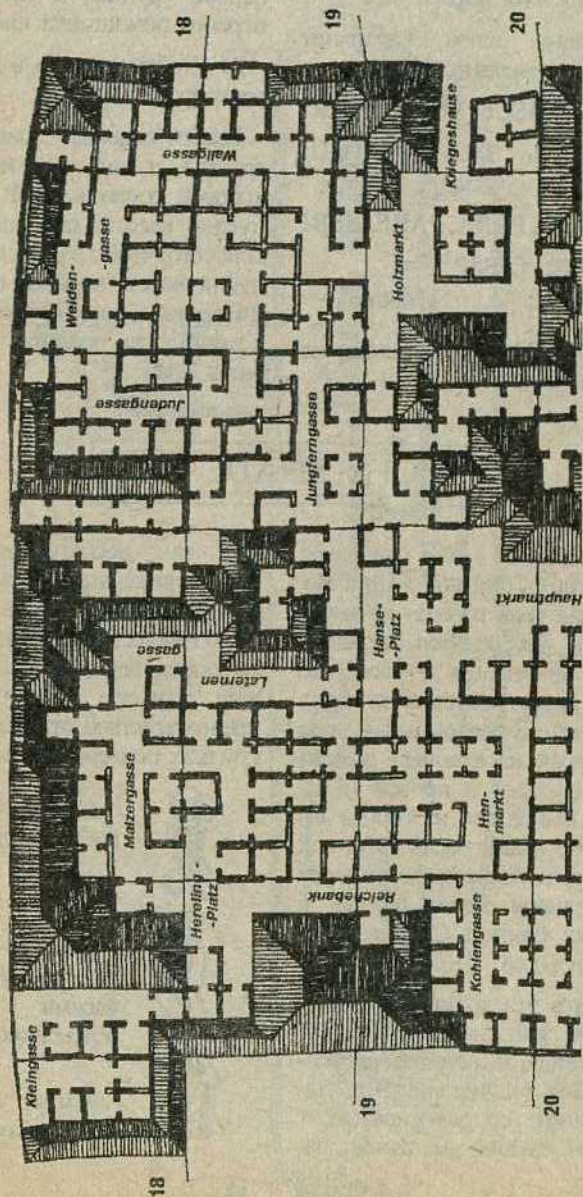
Скелет - разбивается молотком;



Смерть - уничтожается водяными часами (клепсидрой);



Вампир - убивается крестом;





Дух - уничтожается книгой.

По ходу игры на экране вы можете видеть в таблице наличие оружия и чудовищ на данном месте, а также удвоенное количество выстрелов по нечисти.

Полезные советы.

1. На улицах города вы можете найти разнообразное ору-

PENTAGRAM

Если вам нравятся игры ALIEN8, KNIGHT LORE фирмы ULTIMATE, то вам понравится и игра Пентаграм, тем более, что герой похож на предыдущих. Молодой ученик чародейского искусства должен разгадать загадку забытого лабиринта. Он еще не пробовал пользоваться своими знаниями, так как это запрещено кодексом.

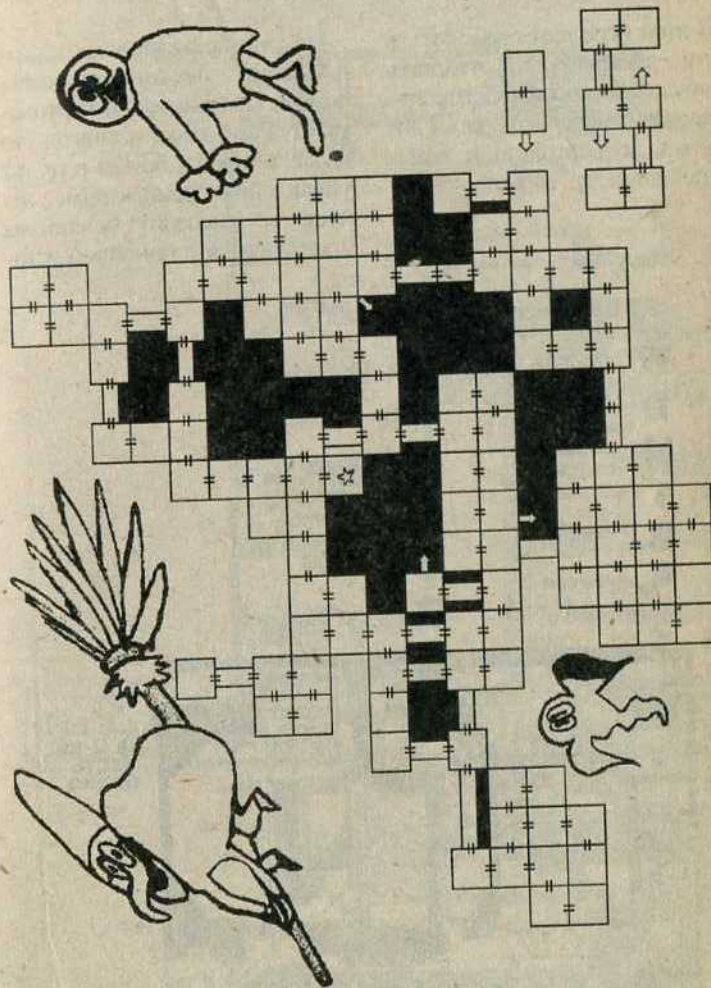
За день до своего отправления в дорогу, молодой чернокнижник получил от своего учителя старый план, но, к сожалению, без каких-либо пояснений к нему. Учитель сказал: «Помни, что ключом к отпадке могут быть камни с иероглифами.»

жие против чудовищ, кишащих вокруг вас. Однако будьте осторожны! Применение не того вида оружия, которое требуется, может привести к неожиданным мутациям нечисти, вследствие чего чудовище может вдруг стать «бессмертным».

2. Особое внимание уделите «блуждающим огням» и «призракам», возникающим после мутации чудовищ.

Чернокнижник, уже находясь в лабиринте, увидел камень, о котором говорил учитель. Забрал его и, используя свои чары, узнал, что таких камней в лабиринте 5 штук, а отнести эти камни нужно в комнату со звездой.

Применением своей магической силы, наш колдун нарушил законы лабиринта, за что его и настигла заслуженная кара: он должен начать путь с самого начала, причем с пустыми карманами. Когда он в следующий раз дошел до того места, где лежал камень, оказалось, что его там уже нет, так как каждый раз камень оказывается в разных местах. После долгих единоборств с силами лабиринта, наш герой



все-таки собрал 5 камней и узнал тайну звездной комнаты.

В пентаграмме есть 4 старта, что связано с различным положением камня в лабирин-

те. В появившихся чудовищ можно стрелять.

Попробуйте счастья в пентаграмме. Удачи!



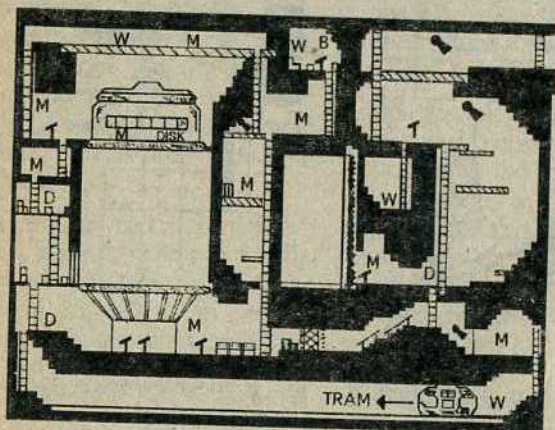
SABOTEUR

В этой игре вам предстоит, в роли диверсанта, отыскать бомбу, заминировать центральный компьютер, успеть добраться до вертолета и покинуть здание до взрыва.

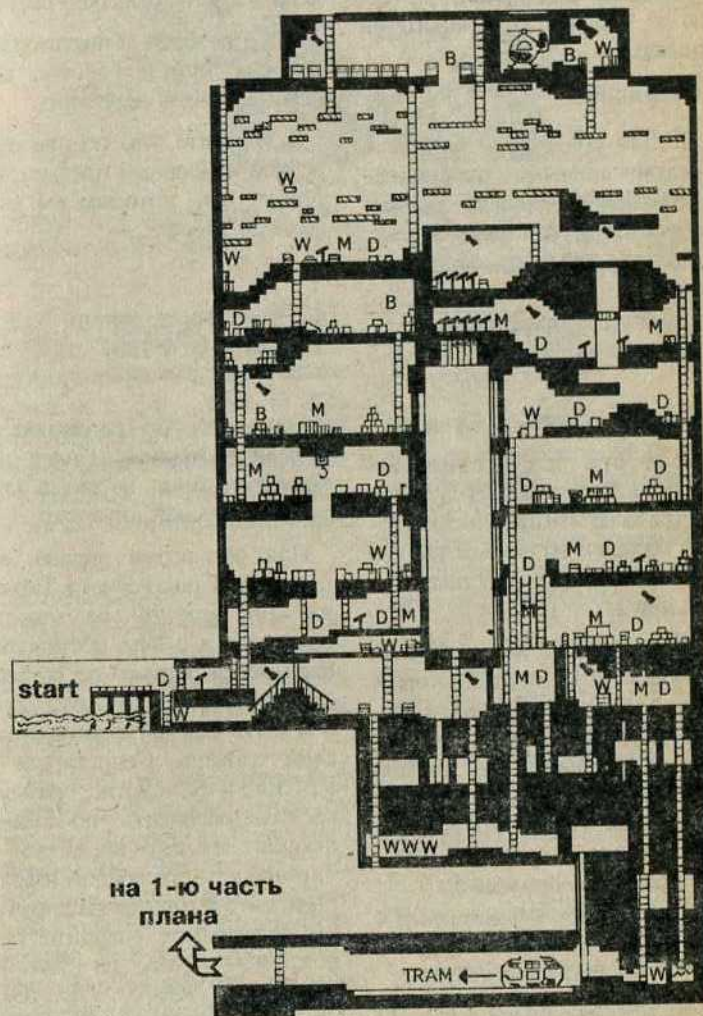
На представленном плане показано местонахождение бомбы, компьютера и вертолета. Нужно только помнить, что после закладки бомбы в пульт управления компьютера, запуск ее часового механизма производится с помощью уста-

Условные обозначения

- | | |
|---------------------|-----------|
| W - оружие | - граната |
| D - песок | - штык |
| M - охранник | - кирпич |
| T - доска | - камень |
| B - бомба | - звезда |
| - камера | - труба |



на 2-ю
часть
плана



на 1-ю часть
плана



новки дискеты в компьютер. Затем вам надо, с максимальной возможной скоростью, добраться до вертолета, стоящего на крыше.

Примечания

1. Для облегчения борьбы с многочисленными охранниками, собирайте оружие, разбросанное по помещениям здания. При этом предмет, который вы

несете, отображается слева на экране, а тот, который будет использован в схватке - справа.

2. Бесполезно убивать собак. От них нужно убегать, или перепрыгивать через них.

3. Помните, что подняв очередную найденный предмет, вы теряете тот, которым вы владели до этого.

SEIMOUR AT THE MOVIE

Сергей Ефимов (г.Ковдор)

Эта игра создана фирмой Code Masters в 1992 году. Это третья игра из цикла похождений маленького режиссера, который на этот раз попадает в Голливуд.

Нажав «FIRE» на джойстике, вы увидите Сеймура, который стоит около своего лимузина. Именно на нем Сеймур и прибыл в Голливуд. Для начала потренируйтесь в управлении Сеймуром. Пойдя налево, вы попадете на автостраду с очень оживленным движением. Не пытайтесь перейти улицу, все ваши попытки кончатся одинаково - вы потеряете жизни.

Направо, в STUDIO ENTRANCE стоит здоровый полисмен, который пускает в офис только кинозвезд. Он не узнает вас без звездных очков,

которые вы по рассеянности забыли в машине. Надев их, проходите мимо, не забыв дать полисмену свой автограф.

Идя все время вправо, вы наткнетесь на грозного Тарзана. Так как вы не можете объясниться с ним, обстановка накаляется. Ничего не остается, как пойти к входу в студию 3 и взять там англо-мозамбикский словарь. Секретарша в RECEPTION охотно научит вас разговаривать по-мозамбикски. Вежливо поговорив с Тарзаном на его родном языке, проходите в городок на деревьях. Для начала возьмите там кожаную куртку из дома в MGAMBA TRIBAL VILLAGE, ключ от студии из дома MORE TREE HUTS и гаечный ключ из дома в ISN'T THIS HIGH. Куртку оставьте возле студии 1. Ключом от студии откройте



студию 2, а гаечным ключом отремонтируйте лифт в THE LIFT.

На втором этаже, в FIRST FLOOR возьмите пушистую заколку для волос. На третьем этаже в PROPS DEPARTMENT - воздушный шарик, а на четвертом направо - ключ еще от одной студии. Этим ключом откройте студию 1.

Отдав рокеру куртку, получите насос. Он пока не нужен. Зайдя в магазин, возьмите ключ от студии и поменяйтесь с Синди. За заколку получите корм для попугая.

Ключом откройте студию 6. Взятое там сердце отнесите девочке Дороги из Волшебной страны Оз. Это студия 2. Не забудьте взять с собой очередной ключ. Он подходит к двери студии 7. В этой студии произошло убийство, так что ни к чему не прикасайтесь,

Выложив все предметы, кроме корма для попугая, идите в

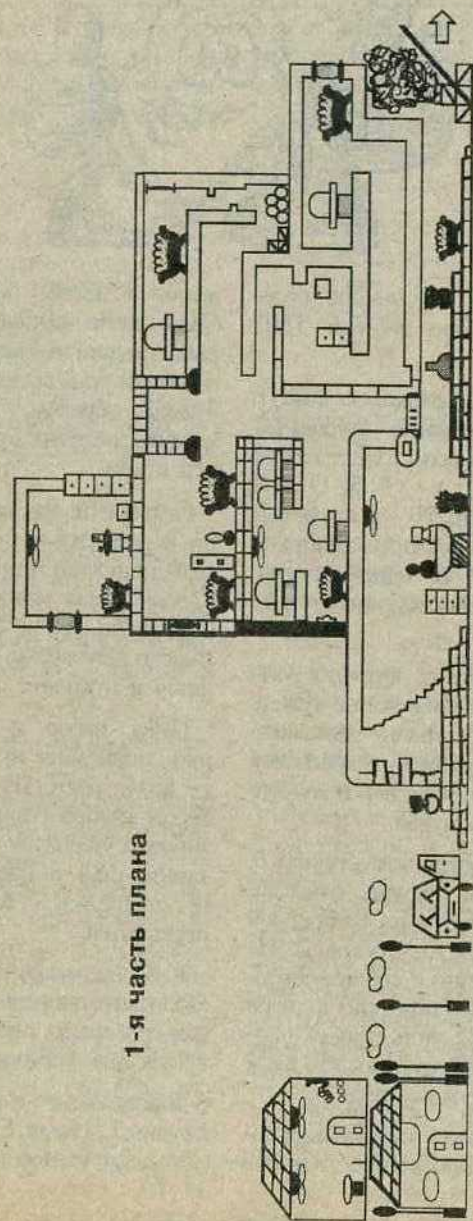
домик в ISN'T THIS HIGH. Стоя возле выхода из дома, выкладывайте корм. После этого попугай вылетит из дома. Таким образом, приманивая кормом, попугая нужно привести в дом.

Старый пират, капитан Берди, обрадуется встрече с любимым попугаем и пропустит вас в дом. Корм можно оставить, больше он вам не понадобится. Вместо него возьмите еще один ключ и откройте студию 4.

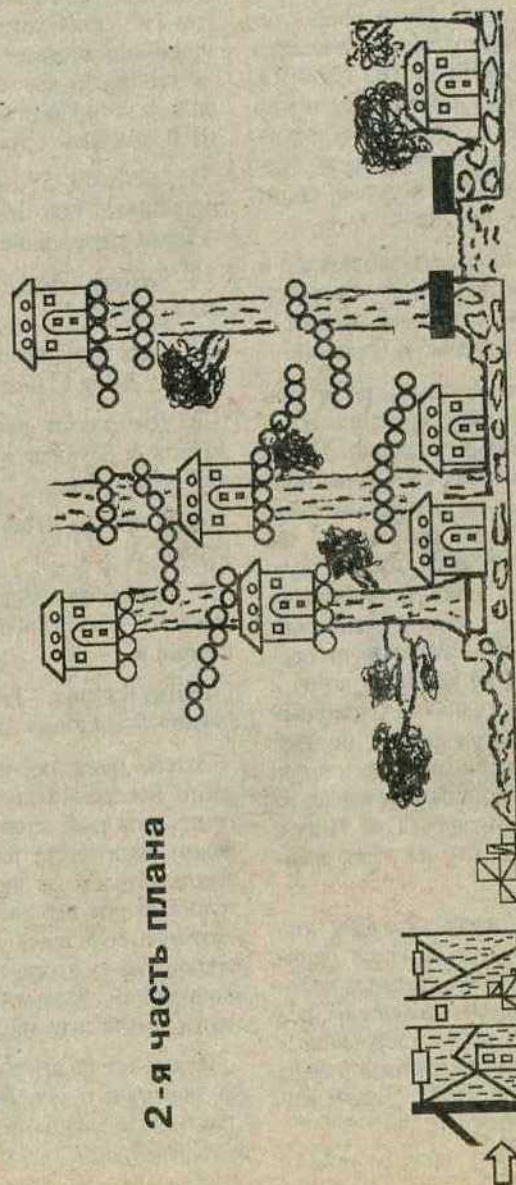
Имея насос и воздушный шар, примените их на площадке возле реки. Из дома в The Secret garden берите пару резиновых перчаток и ключ. Оставьте шар и насос недалеко от площадки - они вам еще пригодятся.

Ключом откройте студию 3. Полисмен попросит вас помочь ему раскрыть преступление и арестовать убийцу.

В дополнение к перчаткам из студии 7 возьмите золотой доллар и кредитные карточки. За-



1-я часть плана



2-я часть плана



тем в студии 3 поменяйте перчатки на наручники. Предупреждение. Ни в коем случае не берите доллар или кредитные карточки без перчаток - вас могут самого обвинить в убийстве. С этими доказательствами и наручниками арестуйте убийцу, который сидит в салуне, студия 4.

Отнесите перчатки, доллар и карточки полисмену. Он поздравит вас с победой и даст в награду бочонок с порохом.

В одной из спален на втором этаже салуна у женщины возьмите любовное письмо. Отдав это письмо полисмену, вы получите взамен дорожный знак. Только, имея этот знак, вы можете перейти скоростную автостраду. Захватив еще одну монетку, у утки-продавщицы Лолы купите банановую пастилу. Там же возьмите ключ и откройте студию 5. Страшный красный зверь никому не даст пройти, отбирая жизненную энергию. Отдайте ему мячик из домика в Mgamba Tree Huts и посмотрите, что из этого выйдет.

Взятым здесь ключом откройте студию 8. Имея банановую пастилу, кинжал, который находится в домике в Chez Tarzan, а также деревянный молоток, который можно найти у входа в студию 2, заходите в студию 8.

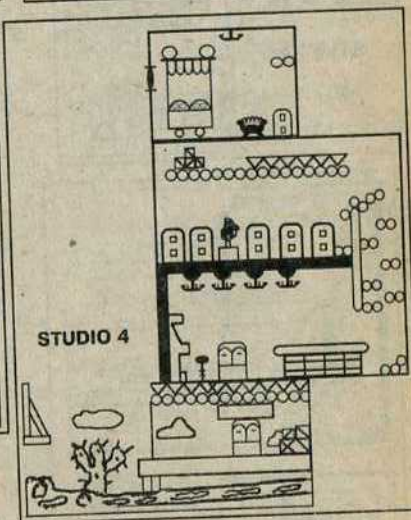
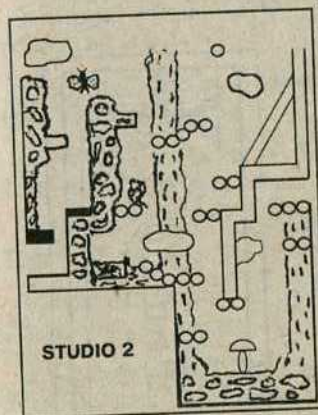
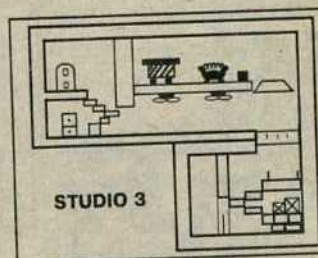
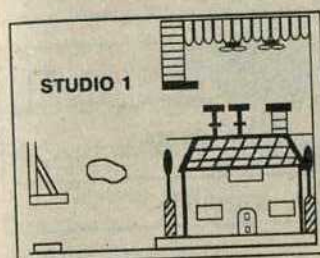
Разбейте все бочки молотком, подружитесь с Кинг-Конгом и освободите девушку, применив кинжал. В награду за храбрость вы получите медаль, о которой мечтает Дороти из Волшебной Страны.

В студию 5 принесите и примените под площадкой с цепями следующие предметы:

1. Голова - Make up, второй этаж офиса 4.
2. Два предплечья - Secret Garden & Big Countay, студия 4.
3. Две кисти рук - Special Effects & Seymour's Lemo, третий этаж офиса.
4. Тело из The Lock Up, студия 3.
5. Две ноги из дома в The Bank of the Umbabue и из студии 4.
6. Два ботинка - Frankenstein студия 5 и Creasy Lil's.

Затем, имея перчатки, бросайте последний доллар в агрегат, который стоит тут же рядом. Включайте ток нижним выключателем и поднимайте тело киборга верхним. Киборг оживет и, если вы опустите его, откроет вход в секретную лабораторию. Возьмите здесь мозги и отнесите их Дороти.

Теперь все ее друзья получили подарки, и она больше не грустит. Не забудьте захватить с собой большое полотенце, оно



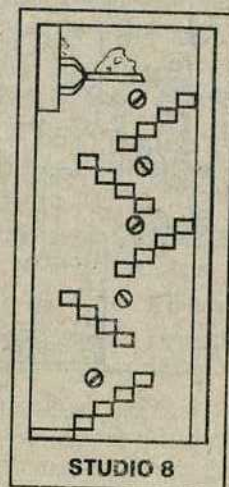
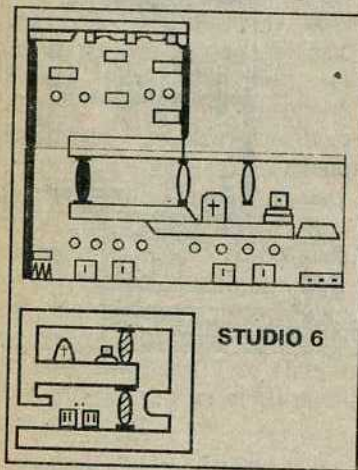
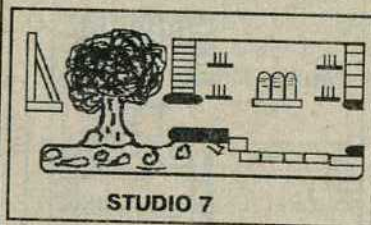
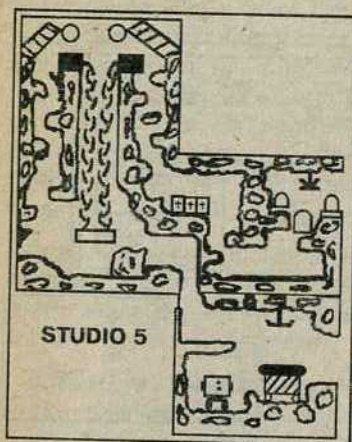
вам еще пригодится. Возьмите с собой волшебную жидкость из Top Floor, полотенце и идите в студию 6.

Положите полотенце под телепортатор и включайте его с помощью компьютера. Затем телепортируйтесь сами. Не рекомендуется телепортироваться

ся до полотенца, иначе придется начинать все сначала.

Зеленый пришелец не заметит вас, пока вы не оставите жидкость. Быстро берите детонатор и возвращайтесь.

Последний раз слетав в SECRET GARDEN, принесите



оттуда букет цветов. Отдав их секретарше, получите ключ от офиса.

С ключом, порохом и детонатором поднимайтесь на третий этаж. Оставьте порох возле сейфа и примените детонатор

за дверью. После того как вы стали обладателем документов из сейфа, каждому из шестнадцати актеров, занятых в игре, вручите высшую награду кинематографа - Оскар.



Статуэтки спрятаны за кустами, ящиками, люстрами и т.д. Ниже приведен список их расположения. Вручив последний Оскар, вы успешно завершите свои похождения.

Расположение Оскаров

1. Первый Оскар - Prost Department, 4 этаж офиса, направо, за ящиком.
2. Второй Оскар - The Lift, за кустом.
3. Третий Оскар - Mgamba Thee Huts, за кустом.
4. Четвертый Оскар - More Tree Huts, за окном дома.
5. Пятый Оскар - в доме Isn't This Hidd, за бочкой.
6. Шестой Оскар - студия 2, Castle Exit, за кустом.
7. Седьмой Оскар - студия 3, The Lock-Up, за ящиком.
8. Восьмой Оскар - студия 7, Sherlock Bones за кустом.
9. Девятый Оскар - студия 6, The Space Base, за вентиляционной решеткой.
10. Десятый Оскар - студия 6, Ming's Armoury. При телепортации в последнюю секунду прыгнуть вправо-вверх.
11. Одиннадцатый Оскар - студия 5, Frankenstein, за перилами.
12. Двенадцатый Оскар - студия 5, Secret Lab.

13. Тринадцатый Оскар - студия 4, а Bedroom, по люстре прыгнуть на верх кровати.

14. Четырнадцатый Оскар - студия 4, а Corridor, за ящиком.

15. Пятнадцатый Оскар - студия 4, The Staircase, за обломком крайней люстры.

16. Шестнадцатый Оскар. Нужно взять повторно обломок люстры, на его месте окажется шестнадцатый Оскар.

Список предметов

Очки - STAR SUNGLASSES

Словарь - DICTIONARY

Кожаная куртка - LEATHER JACKET

Ключ от студии - STUDIO KEY

Гаечный ключ - SPANNER

Заколка - POM POM

Воздушный шарик - DEFLATED BALLON

Насос - BIKE PUMP

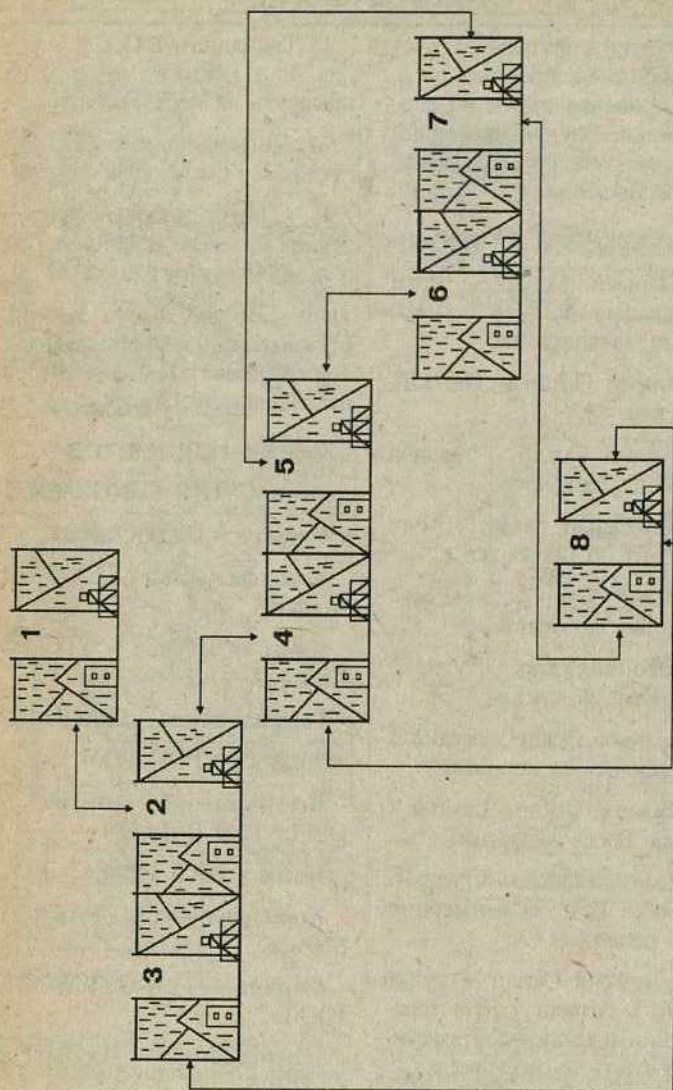
Корм для попугая - PARROT SNACK

Сердце - CLOCKWORK HEART

Перчатки - RUBBER CLOVES

Монетка - GOLD DOLLAR

Карточки - MARKED CARDS



Наручники - ARREST WARRANT	Тело - A BODY
Бочонок с порохом - GUNPOWDER	Ботинок - A FOOT
Любовное письмо - LOVE LETTER	Полотенце - USEFUL TOWELL
Дорожный знак - LOLLIPOD	Волшебная жидкость - BOTTLE POTION
Банановая пастила - BANANA BUTTIE	Мозг - BRAIN
Мяч - BOUNCY BOLL	Детонатор - DETONATOR
Куст - YOUKKA PLANT	Букет цветов - FLOWERS
Кинжал - DAGGER	Ключ от большой красной двери - OFFISE KEY
Деревянный молоток - WOODEN MALLET	Сценарий - MOUVIE SCRIPT
Медаль за храбрость - MEDAL FOR VALOUR	Вентиляционная решетка - AIR GRILL
Голова - HEAD	Перила - RAILING
Предплечье - A ARM	Ручка кровати - BED KNOB
Кисть руки - A HAND	Ящик - PACKING GASE
Нога - A LEG	Обломок люстры - CHANDERLIER LEG

SPIKE IN TRANSILVANIA

Гиви Немсадзе (Ижевск)
Немного информации

После выпуска в свет знаменитой серии из семи игр о Диззи и трех игр о Сейморе, известная фирма «CODEMASTERS» приступила к созданию новой серии игр, где главного героя именуют Спайком (SPIKE).

В серию на сегодняшний день входят 13 игр, и в отличие от первых двух серий эти игры не блещут такой мощной графикой как Диззи и Сеймор, но подкупают своим захватывающим сюжетом и обаянием нового героя.

Автором этой оригинальной версии является Дэвид Кларк (DAVID CLARKE), программист



ровал первую игру, о которой речь пойдет ниже, Пол Гриффитс (PAUL GRIFFITHS), а художником был Русс (RUSS). Остается добавить, что игра сделана в 1991 году.

Цель игры

Трансильвания - это историческая область на севере нынешней Румынии, в которую волей судьбы попадает Спайк в то время, когда там господствовали римляне (около 2 века нашей эры). Задача Спайка - освободить восьмерых друзей из подвалов замка, в котором они содержатся.

Спайк прикинулся кузнецом и, поселившись в кузне неподалеку от замка, стал подготавливать побег. Для успешного завершения миссии вы должны собрать 8 ключей от камер, где содержатся пленники.

Ключи находятся в:

THE DINING QUARTERS,
THE RAMPARATS,
THE TOWER,
OLD ALBERT'S BEDROOM,
THE MIDDLE DUNGEONS,
THE CELLAR,
ENTRANCE TO THE
DUNGEONS,
THE REBEL'S
UNDERGROUND.



С помощью ключей отпирите двери камер, в которых томятся ваши друзья. Камеры находятся в:

THE GHASTLY GHOSTS ROOM,

THE UPPER DUNGEONS,

THE MIDDLE DUNGEONS,

THE LOW DUNGEONS,

THE DEPEST DUNGEONS,

THE UPPER DUNGEONS EXIT,

THE DEPEST DUNGEONS.

Остается добавить, что если вы играете на клавиатуре, то:

FIRE+вверх - поднять или использовать предмет,

FIRE+вниз - бросить предмет, а

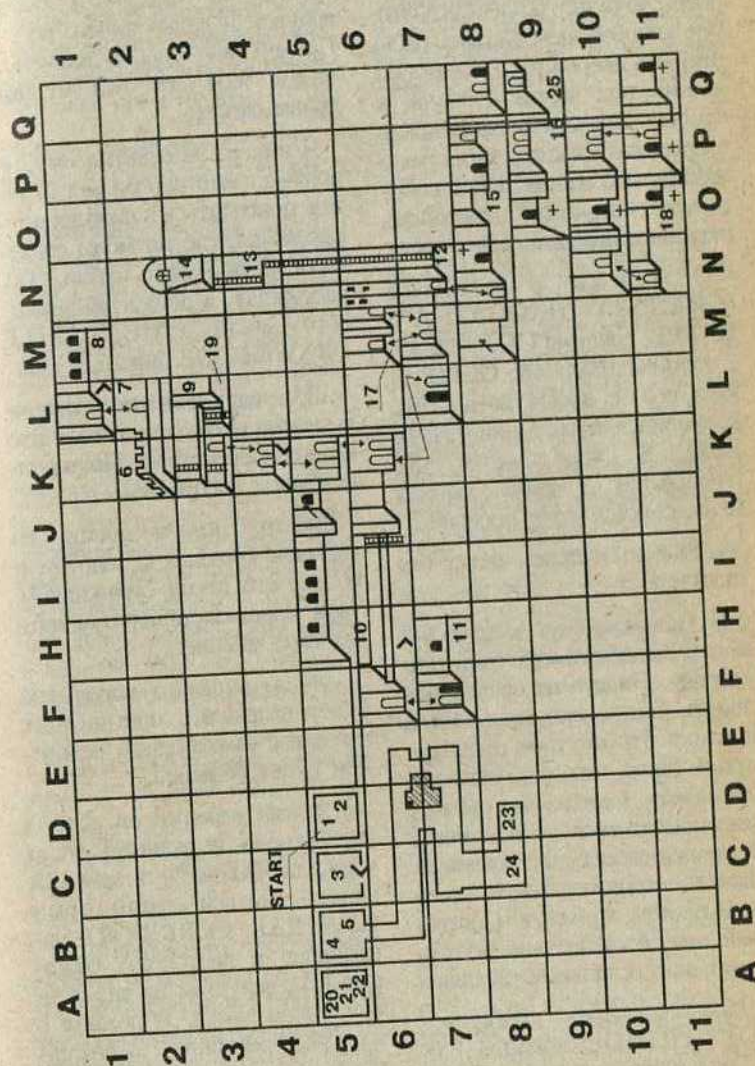
FIRE+влево/вправо - просмотреть имеющиеся предметы.

Одновременно Спайк может нести 6 предметов.

Часть 1

Как я добывал галстук

После того как мне удалось отыскать план замка, сомнения мои развеялись и единственное, что для меня было неизвестным - гостиница контрабандистов, которую я собирался навестить для подробного изучения.





Итак, прихватив пару перчаток (PAIR OF GLOVES) и дверную ручку (DOOR KNOB), без которой невозможно было открыть дверь кузни, в которой я жил под видом кузнеца, я открыл дверь и направился в старый амбар, где у меня было припрятано золото. Им я собирался подкупить стражника, охраняющего замковые ворота.

Отыскав в амбаре (GRANARY HAGGATHA'S HAVEL, локация C5), кошелёк с золотом (BAG OF GOLD), я взял его и, выйдя из амбара, направился к гостинице (THE REBEL'S INN, локация A5). Привратник у входа, завидя меня, сморщился и произнес:

- Мы не пускаем сюда без галстука.

И никакие аргументы не могли заставить его отойти в сторону. Ничего не оставалось делать, как повернуться и идти к замку. Но смутное предчувствие того, что в гостинице явно есть что-то, что может мне пригодиться не оставляло меня всю дорогу до замка. Я решил посоветоваться в замке с колдуном Арбальдом, который относился ко мне не так плохо как остальные римляне.

Проходя через деревушку (THE VILLAGE, локация F5), я наткнулся на исхудалого римлянина.

- Смилуйся, о путник, - прохрипел он мне. - Я очень изнурен и давно ничего не ел. Продай мне еды, а взамен я отдам тебе вот эти чудные новые сапоги.

Я ничего не ответил ему, но подумал, что сапоги могли бы мне пригодиться в нижних ярусах замка, где по моим сведениям было много грязи. Так рассуждая, я дошел до замкового моста (THE CASTLE DRAWBRIDGE, локация H5).

- Ни шагу дальше! - остановил меня окрик часового. - Это частная территория. Посторонним вход воспрещен.

Вместо слов я достал из кармана кошелёк с золотом и потряс его перед стражником. Звон монет заставил поменять его свое мнение:

- Я думаю, что король не будет возражать против того, что в его замке одним человеком будет больше.

С этими словами он выхватил кошелёк у меня из рук и убежал. Я вошел в замок и центральным коридором (CENTRAL CORRIDOR) направился к лестницам (локация K5), ведущим во внутренние покои замка. Я помнил о голодном римлянине и его сапогах и собирался наведаться в замковую кухню в надежде отыскать там немного еды. Но я знал, что по дороге на кухню



я мог погибнуть, наткнувшись на острейшие колья появляющиеся из пола, и поэтому прежде всего отключил с помощью рычага механизм (локация J5), который заставлял эти колья срабатывать.

Затем я спустился по лестницам и очутился в нижнем коридоре (LOWER CORRIDOR, локация K6). Он вывел меня в столовую (THE DINING QUARTERS, локация I6, H6, F6), откуда я спустился в кухню (THE KITCHEN, локация F7, H7). Как я и предполагал, тут мне удалось обнаружить завтрак, который предназначался для крестьян (PLOUGHMAN'S LUNCH). Взяв его, я теми же путями покинул замок и, найдя римлянина, вручил ему еду. Он очень обрадовался и протянул мне пару новехоньких сапог (PAIR OF WELLIES). Мы поблагодарили друг друга и расстались.

Войдя снова в замок я направился в комнату колдуна Арбальда (ARBOLD THE WIZARDS ROOM, локация L3). Колдун с задумчивым видом сидел у котла.

- Я знаю, что тебе нужен галстук, - встретил он меня. - Я смогу тебе помочь при одном условии, если из звонницы ты мне принесешь летучую мышь, с крепостной стены - жабий сок, а из комнаты с привиде-

ниями - книгу заклятий. Имей в виду, что ты не сможешь находиться в комнате с привидениями, если у тебя не будет при себе распятия, а его ты сможешь найти в замковой церкви.

Я поблагодарил старика за совет и отправился на поиски нужных предметов. Жабий сок (JUICE OF TOAD) действительно оказался на крепостной стене (THE RAMPARTS, локация K2). Я сунул небольшую колбу в карман и решил заглянуть в замковую церковь (THE CASTLE CHURCH, локация L1, L2), поискать распятие. Распятие (THE CRUCIFIX) действительно оказалось там в дальнем углу церкви. Я взял его и отправился в долгий путь до звонницы (THE BELFRY, локация N3).

Когда я добрался туда, я увидел огромную летучую мышь, порхающую под здоровенным колоколом. Я понял, что если мне хочется ее поймать, то ничего не остается, как ударить в колокол, чтобы оглушить эту бестию. Я взялся за веревку, но тут же отдернул руку. Веревка была стальной, и острые концы множества проволок впились в мою ладонь. Вот когда пригодились мне мои перчатки. Колокол громко зазвонил, и оглушенная мышь (DEAFENED BAT) упала к моим ногам. Я спустился



с башни и отправился к ужасным привидениям (THE GHASTLY GHOSTS ROOM, локация N11, O11) за книгой заклятий.

Это был не очень тяжелый путь, но в верхнем подземелье (THE UPPER DUNGEON, локация O8) путь мне преградила кипящая лава. Немного подумав, я отправился в другой конец подземелья (локация M8) и, обнаружив там рычаг, поспешил перевести его в противоположное положение.

Когда я вернулся к тому месту, где была лава, я увидел, что через нее перекинулся мост. Я пересек по мосту лаву, подобрал факел (THE TORCH), спустился в среднее подземелье (THE MIDDLE DUTGEON), взял там прекрасную сочную кость (NICE JUCE BONE) и вскоре без особых приключений достиг логова привидений. Когда я вошел в него, они набросились на меня так яростно, что я опешил. Но, вспомнив слова старого Арбольда, я достал распылитель и бросил его на пол. Как по мановению какого-то волшебника привидения пропали, и путь мой стал свободен.

Книга заклятий (SPELL BOOK) нашлась в следующей комнате. Взяв ее, я вернулся к Арбольду. Там я вывалил в его котел свою добычу и взамен

наконец-то получил галстук (A TIE).

Часть 2

Освобождение пленников

На время я оставил замок и направился в гостиницу, куда меня беспрепятственно впустили. Как ни странно, она оказалась пустой, но зато в ней я разжилась бутылкой вина (BOTTLE OF WINE) и пушечным ядром (CANNONBALL).

Я вышел из гостиницы и отправился в заброшенную хижину (ABANDONED SHACK, локация B5), где с давних пор стояла старая ржавая пушка. Зарядив ее ядром, я подтащил ее к здоровенному камню и поднес факел к запалу. Пушка рывкнула, окутав лачугу дымом, и, когда дым рассеялся, я увидел, что камень исчез, а под ним оказался лаз, ведущий в тайный ход (THE REBELS UNDERGROUND).

Спустившись в него, я наткнулся на огромную собаку, охранявшую проход и не желающую пропускать меня дальше. Но после того как я отдал ей кость, ей стало не до меня, и я спокойно прошел дальше. После непродолжительного блуждания по лабиринтам хода я стал обладателем плейера (PERSONAL



STEREO) и после этого поднялся на поверхность земли.

За время своих поисков я обнаружил все ключи от камер и теперь направлялся в замок, чтобы выпустить друзей. Мне ничего не оставалось, как переходить от камеры к камере и открывать их. Единственные замки у меня были у выхода из подземелий (THE DUNGEON EXIT, локация N8) и самом глубоком подземелье (THE DEEPEST DUNGEON, локация P11), где находились камеры, охраняемые стражниками. Но в первом случае я подарил охраннику плейер и он, включив его, воскликнул:

- Ха! Это же «PINK FLOYD» - моя любимая группа!

После этого его и след пропал. А во втором случае я, не мудрствуя лукаво, поднес стражнику бутылку с вином, которая заставила его бросить пост и исчезнуть в неизвестном направлении.

Когда я освободил всех восьмерых пленников, мы в последний раз окинули взглядами замок и покинули эту местность. СПИСОК ЛОКАЦИЙ НА ПЛАНЕ A5 - THE REBEL'S INN (гостиница контрабандистов)

B5 - ABANDONED SHACK (брошенная лачуга)

C5 - GRANARY HAGGATHA'S HAVEL (амбар)

D5 - THE BLACKSMITH (кузня)

E5, F5 - THE VILLAGE (деревушка)

H5 - THE CASTLE DROWBRIDGE (замковый мост)

I5, J5, K5 - CENTRAL CORRIDOR (центральный коридор)

K4, K3 - THE OUTER FLANKS (наружная сторона замка)

K2, L2 - THE RAMPARTS (крепостная стена)

L1, M1 - THE CASTLE CHURCH (замковая часовня)

L3 - ARBOLD THE WIZARD'S ROOM (комната колдуна Арбольда)

K6, J6 - LOWER CORRIDOR (нижний коридор)

I6, H6, F6 - THE DINING QUARTERS (столовая)

F7, H7 - THE KITCHEN (кухня)

L7, M7 - UPPER CORRIDOR (верхний коридор)

N7 - ENTRANCE TO THE DUNGEON (вход в подземелье)

N6, N5, N4 - TOWER (башня)



N3 - THE BELFRY (звонница)

N11 - THE DUNGEON EXIT (выход из подземелья)

M8, O8, P8 - THE UPPER DUNGEON (верхнее подземелье)

P9, O9, Q9 - THE MIDDLE DUNGEON (среднее подземелье)

P10, O10 - THE LOWER DUNGEON (нижнее подземелье)

N10 - ENTRANCE TO GHOST ROOM (вход в комнату с привидением)

N11, O11 - THE DHOSTLY GHOSTS ROOM (комната с ужасными привидениями)

P11, Q11 - THE DEEPEST DUNGEON (глубокое подземелье)

M6 - LADY MATILDA'S BEDROOM & OLD ALBERT'S BEDROOM (спальни леди Матильды и старого Альберта)

B6, C6, D6, E6, C7, D7, E7, C8, D8 - THE REBEK'S UNDERGROUND (тайный ход)

Стрелками на плане указаны входы и выходы из дверей, уголок влево - предметы, при поднятии которых уменьшается энергия героя, вправо - предметы, при поднятии которых увеличивается энергия героя.

Список предметов

1. PAIR OF GLOVES (пара перчаток)

2. DOOR KNOB (дверная ручка)

3. BAG OF GOLD (сумка с золотом)

4. CANNON (пушка)

5. LARGE STONE (большой камень)

6. JUCE OF TOAD (жабий сок)

7. KEY (ключ)

8. CRUCIFIX (распятие)

9. Волшебник Арбольд

10. KEY (ключ)

11. PLOUGHMAN'S LUNCH (завтрак для крестьян)

12. KEY (ключ)

13. KEY (ключ)

14. DEAFENED BAT (оглушенная летучая мышь)

15. TORCH (факел)

16. NICE JUCE BONE (прекрасная сочная кость)

17. KEY (ключ)

18. SPELL BOOK (книга заклятий)

19. A TIE (галстук)

20. BOTTLE OF WINE (бутылка с вином)

21. CANNONBALL (пушечное ядро)



22. KEY (ключ)

23. PERSONAL STEREO (плейер)

24. KEY (ключ)

25. PAIR OF WELLIES (пара сапог)

STARQUAKE

В 2100 году с Земли стартовал космолет на поиски других планетных систем. Во время посадки на планету X корабль, вследствие ошибки пилота Блоба, потерпел аварию. В результате катастрофы составляющие атомный двигатель космолета элементы оказались разбросанными по всей планете.

Целью игры является сбор и доставка этих элементов в центр управления полетом.

Однако путешествие по планете сильно затруднено наличием большого количества закрытых дверей. Открыть их можно только карточкой-ключом, имеющей соответствующий цифровой код для конкретной двери, или универсальной карточкой, помеченной буквой «А».

Кроме того, имеются и переходы, замкнутые на ключ, западни и замаскированные переходы между скалами.

Блоб имеет на скафандре только один карман, в котором он может одновременно хранить не более четырех найден-

ных предметов. Некоторые из предметов можно обменять на другие в специальных пирамидках, если имеется универсальная карточка.

Планета X населена существами, враждебно относящимися к нашему космонавту. Соприкосновение с любым из них отнимает у Блоба жизненную энергию, а иногда и саму жизнь.

Условные обозначения

☒ - центральный реактор

☒ - платформа

» - канат

✓ - опасная антенна

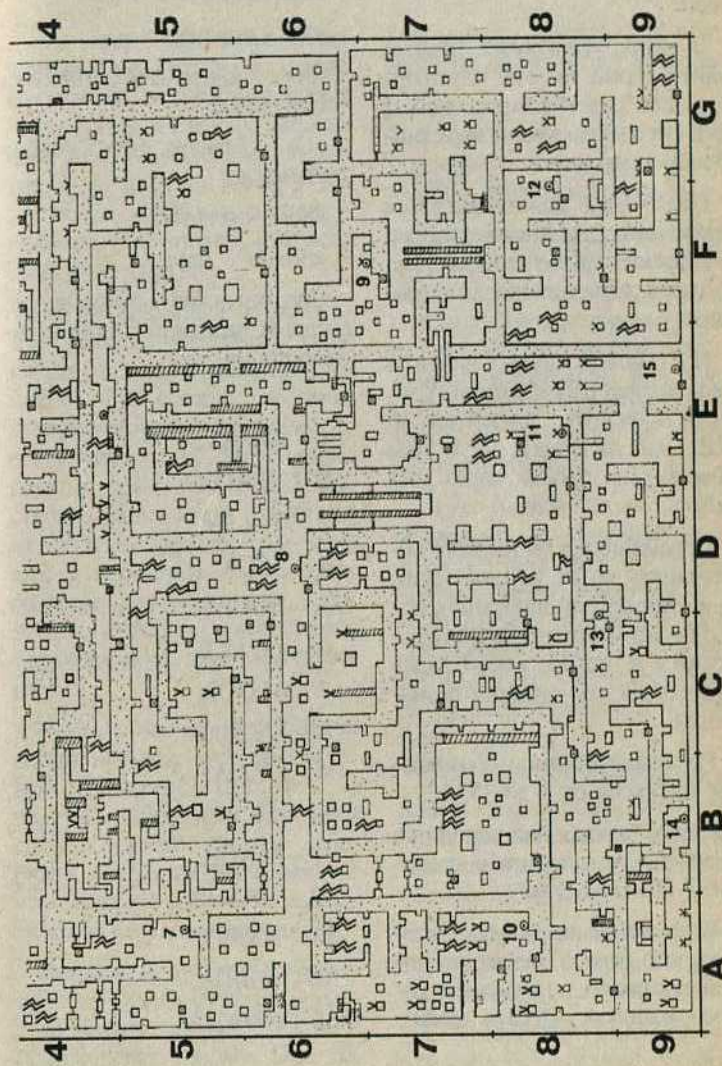
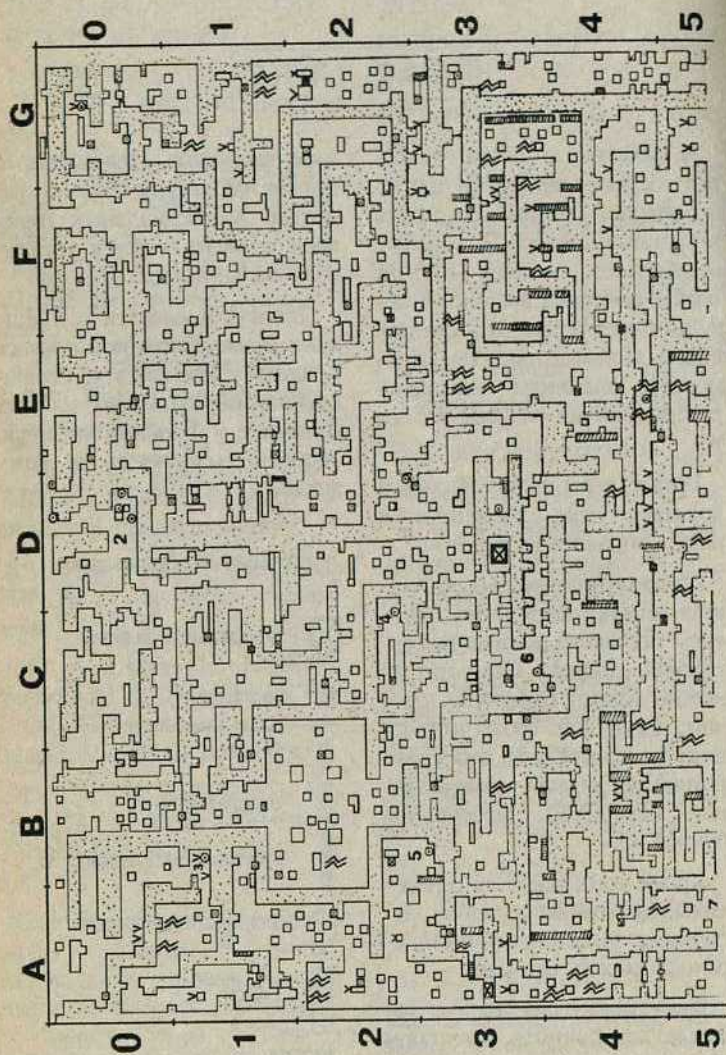
⚡ - электрический разряд

⊙ - станция телепортации

▢ - лифт

▨ - двери, открываемые карточкой-ключом







Утраченные силы можно восстановить, если собирать встречающиеся упаковки с энергией.

В этих упаковках можно найти кроме энергии платформы для подъема или заряды для оружия, а также дополнительную жизнь.

Пилот Блоб может двигаться влево или вправо, может также подставить себе платформу, которая исчезает после этого через минуту.

На планете можно найти и реактивный ранец, который дает возможность двигаться во всех направлениях, но с ним невозможно пройти через двери.

Перемещение по планете облегчается также за счет наличия станций телепортации, позволяющим моментально переноситься в нужное место, задав буквенный код станции назначения.

На плане станции обозначены цифрами от 1 до 15.

Центр управления находится недалеко от станции с названием QUAKE (N6).

В заключение можно отметить, что игра обладает неплохой графикой и звуковым сопровождением. Играть можно

пользуясь джойстиком или клавиатурой.

Клавиша «С» - влево;

«Р» - вправо;

«А» - вниз (или установка платформы);

«О» - вверх (или подбор предметов);

«М» - стрельба;

«Break» - пауза.

Соответствие номеров на плане и названий станций телепортации:

- 1 - RAMIX,
- 2 - VEROX,
- 3 - TULSA,
- 4 - ASOIC,
- 5 - DELTA,
- 6 - QUAKE,
- 7 - ALGOL,
- 8 - EXIAL,
- 9 - KYZIA,
- 10 - ULTRA,
- 11 - IRAGE,
- 12 - OKTUP,
- 13 - SONIQ,
- 14 - AMIGA,
- 15 - AMAHA.



STRIKE FORCE COBRA

Уже много лет назад объединились все народы на Земле. Окончились войны, в которых гибли люди. Повсюду введена одна денежная система. И вот тогда, когда уже ничего, кажется, не угрожало спокойствию землян, людей потрясло страшное известие.

Некий безумный конструктор захотел установить свою власть над этим гармоничным миром. Он создал огромный суперкомпьютер и поместил его глубоко под Землей. Над компьютером злой гений выстроил запутанный лабиринт из системы коридоров и комнат. В некоторых помещениях он установил терминалы, с помощью которых производится управление частями компьютера.

Вход в лабиринт защищен специальными устройствами, при попытке проникнуть внутрь лабиринта выдается сигнал тревоги. Внутри лабиринта находятся дистанционно управляемые роботы и автоматически стреляющие пушки.

Некоторые двери в лабиринте могут быть открыты сильным ударом, другие связаны с поднявшейся дверью. При перемещении по лабиринту остерегайтесь охранников, от кото-

рых нельзя убежать, и ловушек, из которых нет выхода.

Если на вашем пути встретится высокая стена, то преодолевайте ее прыжком с помощью вашего коллеги.

В помещениях с терминалами безумный конструктор поместил девять профессоров-специалистов, которых он заставил обслуживать суперкомпьютер. Каждый из них знает одну цифру из кода, необходимого для уничтожения суперкомпьютера.

Этих ученых очень сложно освободить из-за поднятых по тревоге охранников. Кроме этого, лабиринт имеет несколько уровней, и передвигаться по ним необычайно трудно. Может быть поэтому никому еще не удалось нарисовать полную карту уровней.

Для операции по освобождению специалистов и уничтожению суперкомпьютера назначено восемь командос, собранных со всего света.

К сожалению, одновременно задействовать в операции можно только четырех из них.

В выборе действующих лиц вам помогут краткие характеристики бойцов.



Joe Kowalski

Рост: 170 см

Национальность: американец

Звание: сержант

Место и дата рождения: Пенсильвания, 1959 г.

Вес: 82 кг

Рост: 165 см

Дополнительные сведения: служил в подразделении командос «Зеленые береты», отряде «Дельта», отлично владеет приемами борьбы.

Специальность: взрывник

Ester Stern

Национальность: еврейка

Звание: капитан

Место и дата рождения: Тель-Авив, 1961 г.

Вес: 55 кг

Рост: 160 см

Дополнительные сведения: в 1982-84 служила в Израильском Разведывательном Агентстве

Специальность: тактика штурмовых действий в городских условиях

Julio Fernandez

Национальность: испанец

Звание: капрал

Место и дата рождения: Мадрид, 1958 г.

Вес: 76 кг

Дополнительные сведения: с 1979 года служил в испанской полиции, в отделе борьбы с терроризмом, в дальнейшем занимался борьбой с наркомафией

Специальность: тактика проникновения, преодоление систем обороны противника

Ирина Вискова

Национальность: русская

Звание: ст. сержант

Место и дата рождения: Ленинград, 1968 г.

Вес: 60 кг

Рост: 170 см

Дополнительные сведения: окончила специальную войсковую школу имени Суворова в Москве. Призер Олимпийских игр по спортивной гимнастике. Владеет семью языками

Специальность: электронные системы внешнего охранения

Jan van Hensen

Национальность: голландец

Звание: майор

Место и дата рождения: Утрехт, 1951 г.

Вес: 91,5 кг

Рост: 187,5 см

Дополнительные сведения: отличный специалист по информатике, был командос, от-



личный специалист по борьбе с терроризмом

Ian Dawson

Национальность: англичанин

Звание: рядовой

Место и дата рождения: Лидс, 1962 г.

Вес: 90 кг

Рост: 187,5 см

Дополнительные сведения: две медали за отвагу, великолепный мастер силовых единоборств

Специальность: вождение боевых машин в условиях города

Управление действиями командос (метание гранат, удары и т.д.) осуществляется с клавиатуры.

1, 2, 3, 4 - смена персонажей, которыми вы управляете

E - влево

D - вправо

I - вверх

K - вниз

W - подскок

A - подскок с поворотом

V - стрельба

C - питание

X - вставание

Caps Shift - бросание гранат

Symbol Shift - нанесение удара

Специальность: сапер, эксперт по электронным системам различного назначения

Gerard du Pont

Национальность: француз

Звание: капитан

Место и дата рождения: Алжир, 1952

Вес: 83 кг

Рост: 177,5 см

Дополнительные сведения: опытный информатик, в 1978 году работал во французской полиции. Физически силен, но слаб в единоборствах

Специальность: диверсии с применением мин

Ross Mc Watt

Национальность: англичанин

Звание: сержант

Место и дата рождения: Глазго, 1957 г.

Вес: 89 кг

Рост: 175 см

Дополнительные сведения: в 1982 году принимал участие в боевых действиях на Фолклендских островах

Специальность: самооборона и выживание



SWITCHBLADE

Владимир Савельев
(Ижевск)

«И дан ему бо́лший меч»

Опровержение, гл. 6, стих 4.

...Казалось, ничто не угрожало мирному течению жизни в одном из затерянных во Вселенной миров. Жители планеты Тракс владели Огненным Мечом, который был источником их силы, символом безопасности и процветания. Десять тысяч лет назад с его помощью был побежден Хавок - порождение темных сил. Никто не думал, что он вернется.

Но во время своего долгого сна под землей Хавок копил силы, его мозг питался страхами слабых. И вот, на исходе одной из ночей он проснулся и разбил Огненный Меч, и тот потерял свою силу. Настал час кровопролития, мрак окутал планету. Чтобы никогда снова Огненный Меч не стал препятствием на его пути к абсолютной власти, шестнадцать осколков Меча Хавок спрятал в разных местах своего подземного города...

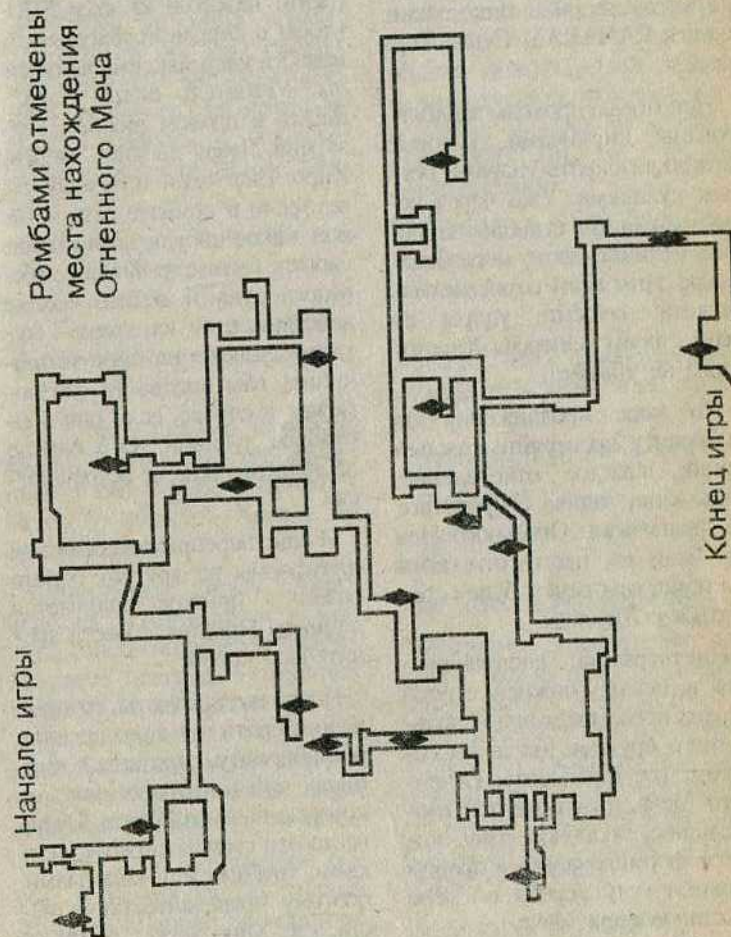
Такова основа сюжета, легшего в основу программы SWITCHBLADE. Персонажа, которым вам предстоит управлять, звать Хиро. Он - послед-

ний из рыцарей Огненного Меча и его долг восстановить меч и, поразив им Хавока, освободить Тракс.

Местность, где начинается действие, представляет собой постапокалиптическую пустыню. Все оружие, которым располагает Хиро - это руки, ноги и приемы рукопашного боя, которыми рыцарь Меча должен владеть в совершенстве. Побродив по поверхности планеты, Хиро рано или поздно попадет в подземный город Хавока, населенный его подданными - мутантами.

Сила и вид удара, которые наносит Хиро, зависят от времени нажатия на кнопку FIRE (как в игре R-TYPE). В лабиринте можно найти не один вид оружия. Большинство из них действуют более эффективно, чем удар рукой или ногой, но не все. Четырехгранные звездочки для метания, например, даже снижают быстроту атак.

Монстров, охраняющих запертые двери, а таких в лабиринте 4 вида, без оружия не уничтожить, причем каждый из них может быть уничтожен только определенным видом оружия, которое всегда бывает спрятано поблизости, в одной из соседних комнат.





Очень интригующий характер лабиринту придает «саморазворачиваемость», т.е. комнаты появляются на экране только когда герой в них входит (как в RANARAM Стива Тернера).

Некоторые проходы заблокированы кирпичами, которые можно разбивать ударами ноги или кулаками. Уже через несколько минут игры вы научитесь отличать их от неразбиваемых, хотя если сомневаетесь, можете наносить удары по всем стенам - энергия Хиро от этого не убывает.

По мере продвижения по лабиринту проверяйте каждый тупик, каждое ответвление, ведь ваша задача собрать все 16 фрагментов Огненного Меча. Если вы пропустите хотя бы один, вам нечем будет сражаться с Хавоком.

Пиктограмма, расположенная в центре нижней строки экрана показывает вид используемого оружия. Когда вы соберете все фрагменты Огненного Меча, там появится изображение, подобное тому, которое формировалось в правом верхнем углу экрана по мере восстановления Меча.

В лабиринте будут попадаться буквы и, если вы соберете все буквы слова BONUS, то получите 10000 дополнитель-

ных очков, а если EXTRA, то дополнительную жизнь.

Входя в новую комнату, держите нажатой кнопку FIRE, чтобы в случае необходимости нанести удар максимальной силы. Указатель силы удара - шкала в правом нижнем углу экрана. Левая шкала - энергия Хиро. Еще один полезный совет: если в комнате есть ящик или какое-нибудь возвышение (может быть ступенька), забегите туда и ведите боевые действия, стоя на краю - мутанты Хавока не смогут причинить вам вреда. Это не поможет в случае, если они вооружены дубиной, но в начале лабиринта такие не встречаются.

И еще: перепрыгивая с одной платформы на другую, берите разбег - прыжок получается длиннее. Прыжок с места значительно короче.

Почти все предметы, которые надо собрать при продвижении по лабиринту, спрятаны в кирпичах или в круглых сосудах, которые надо разбивать. Очень часто эти сосуды скрыты ящиками, трубами или колоннами, поэтому проверяйте такие места, где Хиро может зайти за колонну или трубу. В некоторых местах приходится прыгать с большой высоты. Чтобы не потерять при этом жизнь необходим SHIELD (защита), которая опять-таки находится



где-то поблизости. (Перевод этого слова как «защита» не передает в полной мере того смысла, который оно приобретает в компьютерных играх). Летающий вокруг Хиро мерцающий SHIELD на некоторое время делает его неуязвимым как для падения с большой высоты, так и для атак мутантов.

Особенно трудно пройти последние 10-12 экранов - чувствуется близость Хавока, мутанты становятся чрезвычайно опасными, быстрее двигаются и менее уязвимы.

Если вам удалось провести вашего героя через все испытания и собрать все фрагменты Меча, то поразить Хавока не составит труда.

Финальная фраза Хиро: «Рассвет возвращается в мой мир. Теперь он в безопасности. На какое-то время...» оставляет надежду на продолжение. Эта игра напоминает хорошую книгу, с персонажами которой не хочется расставаться, перевернув последнюю страницу.

Класс игры необычайно высок: лабиринт из 128 полных экранов, 12 спрайтов-монстров, 5 видов оружия, гармонирующая с атмосферой игры мелодия (только на 128к машинах). Неудивительно, что фирма GREMLIN продает одну дискетную копию программы за 15

(!) фунтов стерлингов. (Средняя цена на программу для Спектрума обычно составляет 3-4 фунта). Редколлегия британского компьютерного издания «Е.Т.М.» использует собственный оригинальный метод оценки рейтинга программ. Хочу привести здесь их оценку игры SWITCHBLADE с их же комментариями.

ГРАФИКА: 89% Мелкие спрайты на удивление хорошо работают на монохромном фоне.

ЗВУК: 83% Две мелодии, включение эффектов по желанию.

ИГРАБЕЛЬНОСТЬ: 88%

СЮЖЕТ: Оригинальный, интригующий, удобное управление.

ОБЩИЙ УРОВЕНЬ: 89%

Достойное пополнение для любой коллекции. Еще один успех фирмы GREMLIN. От себя добавлю, что мы имеем дело с на редкость удачным сочетанием в одной программе элементов аркадной игры, квеста и, так называемой, «платформенной» игры.

Немного истории

SWITCHBLADE появился на рынке в начале 1990 года и был создан для 16-разрядных компьютеров (IBM, MACINTOSH, AMIGA). Его появление озна-



меновало возвращение фирмой GREMLIN бывших позиций на рынке программного обеспечения, где ее сильно потеснила U.S.GOLD. Автор оригинального дизайна игры, он же программист, Саймон Фиппс, начинал когда-то на 8-разрядном компьютере CBM64.

После выхода 16-разрядного варианта программы SWITCHBLADE он планировал создание ее 8-разрядных версий для CBM64 и Спектрума, но отказался от этой затеи из-за нехватки времени. Программистом, способным сделать это, оказался Джефф Кэлдер. Тот самый, который сделал в свое время 3D POOL для фирмы FIREBIRD.

Саймон Фиппс признавался, что в работе над игрой SWITCHBLADE черпал вдохновение из нескольких источников. Образ Хиро навеян японскими комиксами и мультфильмами о похождениях Акиры. Похожее имя, ленточка вокруг головы, приемы восточных единоборств, которыми пользуется Хиро - действительно, много общего.

THE MASTER OF MAGIC

Гиви Немсадзе (Ижевск)
15 мая 195... Сегодня, когда я вспоминаю о том, что Лорхен

Клаустрофобическая атмосфера лабиринта была создана под влиянием видеоклипа «WIDEBOYS» группы DURAN-DURAN. Комнаты, проявляющиеся только тогда, когда в них заходит персонаж - прямое заимствование приема Стива Тернера, использованного в программе для Спектрума RANARAMA.

Спустя год, обладатели 16-разрядных компьютеров с радостью обнаружили, что SWITCHBLADE становится сиквелом - вышла вторая серия под названием SWITCHBLADE II. На вопрос Грэма Робертсона из «Е.Т.М.» о том, будет ли создана SWITCHBLADE II для Спектрума, представитель фирмы GREMLIN сообщил, что 8-разрядная версия для CBM64 уже готова, а подготовка спектрумовской версии планируется в ближайшем будущем. Так что будем ждать возвращения Хиро. При подготовке материала использовались материалы издания «ENIGMA TAPE MAGAZINE» («Е.Т.М.»), Великобритания.

настойчиво отговаривала меня от этой экспедиции, мне становится не по себе еще и от



Экран игры



того, что на ум лезут слова моей бабушки:

- Дорогой мой, эта женщина слишком черна для того, чтобы быть твоей женой. Неужели от ее взгляда у тебя мурашки по спине не бегут?

Но дело сделано: я забрался в самое сердце известнейших карстовых пещер Южного Сассекса, надеясь увидеть то, что до сих пор не видели глаза человека и, кажется, мои ожидания оправдались с лихвой.

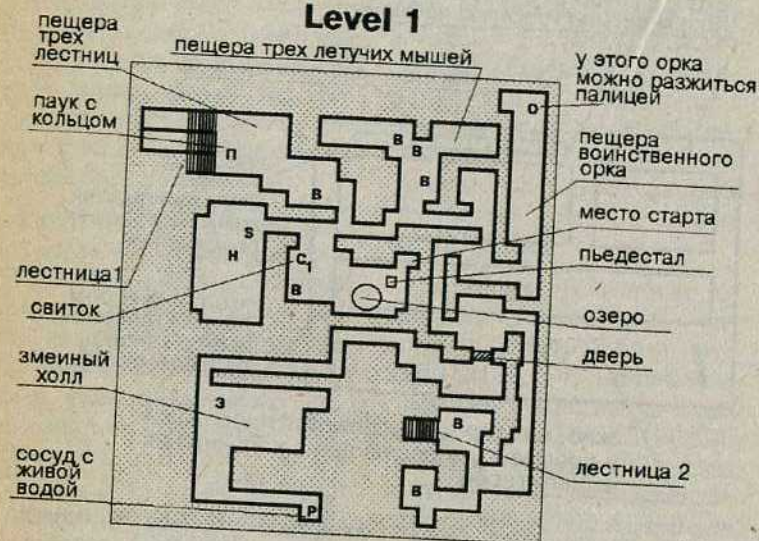
Через двое суток блужданий по лабиринтам пещер я вышел к красивейшему подземному озеру с темной водой, где решил сделать привал. Разбив лагерь, я подошел к нему,

собираясь умыться и, когда наклонился к воде, заметил, что ее поверхность зарыбила, и вдруг, совершенно неожиданно для меня из нее появилась огромная рука, которая схватила меня за шиворот, увлекла в пучину.

Когда я очнулся, то сначала не понял, где я нахожусь. Кто-то приподнял мою голову и бережно поднес к губам сосуд с питьем. Проглотив жидкость, я почувствовал себя бодрее и открыл глаза. Передо мной сидело кто-то или что-то, что во своем внешнем виде очень напоминало гибрид гигантской улитки с человеком. В довершение ко всему, это существо было покрыто зеле-



Level 1



ными липкими волосами. Из горла моего вырвался крик ужаса.

- Здравствуй, землянин, - произнесло существо утробным картавым голосом. - Не бойся меня. Я - Челрик, один из последних могущественных магов оставшихся в живых. Давным-давно, достигнув определенных успехов в магии и поняв, что жизнь на поверхности бессмысленна, я перебрался жить сюда. С тех пор прошло несколько столетий. Я продолжал совершенствовать свое искусство, и мне открылась тайна вечного бессмертия.

Но для достижения этой величайшей цели мне необходима помощь человека с поверхности земли, ибо только во власти людей добить то, что нужно мне.

- Что же тебе нужно? - еще не веря в реальность происходящего, спросил я.

- Мне нужен амулет бессмертия, взять который могут только люди. И, если ты хочешь вернуться в свой мир, ты должен помочь мне. Иначе я не смогу вернуть тебя к твоей семье. Я должен предупредить тебя о том, что в этих поисках



тебя ждет много опасностей, но, к сожалению, я не могу дать тебе оружия. У меня просто-напросто его нет. Но я научу тебя некоторым заклинаниям, которые помогут тебе в беде.

16 мая 195... Остаток прошлых суток Челрик учил меня колдовству. Своим прагматичным умом я понял, как вызывать магические ракеты (MAGIC MISSILE), создавать вокруг себя волшебный энергетический щит (MAGICAL SHIELD), вызывать шаровую молнию (FIREBALL) и проводить энергетическое осушение болот и других водных преград (ENERGY DRAIN), которые мне могут попасться на пути.

- Если ты добудешь амулет бессмертия, то должен положить его на пьедестал у озера, - сказал мне Челрик на про-

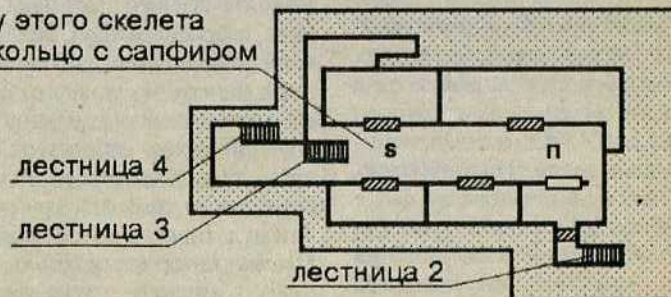
щание. - Если же ты не сделаешь этого, ты никогда не вернешься домой. И запомни, для того, чтобы вызвать заклинание, ты должен сначала произнести слово CAST!

На этом мы и расстались.

Я все мог представить, но такого - никогда. Челрик вывел меня на какую-то тропу, освещенную бледным голубым светом, а сам растворился за моей спиной в гранитной стене. Путь был один - вперед. Там оказалось небольшое озеро, рядом с которым возвышалась массивная круглая платформа из чистого золота. Я догадался, что это и есть тот пьедестал, о котором мне говорил Челрик. Неподалеку я заметил (C1) лежащий на земле свиток (SCROLL). Подняв его (PICK UP), я развернул и принялся читать (EXAMINE):

Level 2

у этого скелета
кольцо с сапфиром





«Постарайся найти защиту своему телу. Сосуды собирай внимательно. Нужно тебе сокровище ты сможешь найти, если пойдешь вверх и на восток. Остерегайся минотавра, иначе станешь его добычей».

Едва я успел пробежать глазами пергамент, как почувствовал, что меня кто-то весьма болезненно кусает. Это была здоровенная летучая мышь (BAT).

Вскрикнув от неожиданности, я выронил свиток и принялся бежать куда глаза глядят. Проклятая мышь гналась за мной. Я выскочил из пещеры и свернул налево. Волосы мои поднялись дыбом - размахивая кинжалом, на меня двигался оживший скелет (SKELETON). Я уже приготовился умереть, когда неожиданно мне на ум пришли уроки Челрика.

- CAST!!!,- что было сил проорал я и произнес заклинание магической ракеты.

Скелет рухнул, выронив кинжал. Но радоваться было рано. Рыча и брызгая слюной, ко мне неслась адская собака (HELLHOUND), очень напоминающая волка. Инстинктивно, не отдавая отчета в своих действиях, я схватил кинжал (DAGGER) и стал отбиваться им от той твари. Мне пришлось нанести ей четыре раны пре-

де, чем она упала у моих ног и издохла. Оставалась летучая мышь, которая вилась надо мной и норовила цапнуть за шею. Изловчившись, я нанес ей всего один удар, но ей этого хватило с лихвой. Пискнув в последний раз, она упала передо мной.

Я не выдержал такого напряжения и потерял сознание.

17 мая 195... Я пролежал без сознания около четырех часов и, когда очнулся, то понял, что нуждаюсь в продолжительном отдыхе, если хочу выжить. Поэтому я вернулся к пьедесталу, попил воды из озера и улегся спать, положив голову на кусок золота. Проснувшись, я продолжил поиски.

Пещера трех лестниц

Здесь я с успехом сразил еще одну летучую мышь и заметил три лестницы, ведущие вверх. Памятуя о прочитанном в найденном свитке, я было собрался обследовать их, как вдруг из темноты средней лестницы на меня набросился паук величиной с добрую лошадь. Научившись ничему не удивляться, я, все-таки чувствуя испарину на лбу, принялся отбиваться от этой твари. Одолеть ее я смог лишь после того, как три раза воткнул кинжал ей в морду. Самым интересным было то, что у дохлого паука было маленькое золотое колечко, на



котором было написано, что оно защищает его владельца от зла. Конечно же, я надел это кольцо себе на палец. После этого я осторожно стал оглядывать лестницы.

Средняя и правая оканчивались тупиком, а вот левая (помеченная на плане как лестница номер 1) вывела меня на очередной этаж пещер (на плане как LEVEL 2). Стиснув зубы, я осторожно пробирался по узкому гроту, но все равно был очень сильно напуган, когда из-за угла на меня выскочил вампир. Я заорал и принялся ударять его кинжалом. Это было бесполезно. Раны, оставленные кинжалом, заживали прямо на глазах. Между тем его укусы становились все больнее и больнее и наконец, собрав остатки сил я повернулся и бросился улепетывать от него со всех ног. Его тяжелое дыхание за своей спиной я слышал еще достаточно долго.

Пещера трех летучих мышей

Это был обыкновенный тупик, куда я вбежал, спасаясь от преследования вампира. Но, как оказалось, это было царство летучих мышей, которые с громким писком вцепились в меня. Однако у меня уже был опыт общения с подобными существами, и вскоре все они

бились в конвульсиях у моих ног.

Пещера воинственного орка

Орк был таким, каким нам его описывают древние сказки: с головы до пят он зарос пушистым синим мехом. Он дико рычал и размахивал солидной боевой палицей. Здесь мне пришлось еще раз воспользоваться заклинанием магической ракеты; зато я стал обладателем палицы (MACE), которая, на мой взгляд, является неплохим оружием для ломания костей.

Змеиный холл

Я попал сюда, наткнувшись в своих поисках на тяжелую дверь. Поднатужившись, я открыл ее (OPEN), и на подгибающихся от усталости ногах побрел дальше. Очень длинная змея выползла мне навстречу и, подняв голову, стала внимательно изучать мои глаза, видимо, пытаясь сообразить, куда меня лучше ужалить. Пока она размышляла над этой темой, мне хватило двух ударов кинжала, чтобы успокоить ее навечно. Но самая большая радость ожидала меня в тупике этой пещеры. Здесь, за углом, на полу стоял небольшой сосуд, из горлышка которого подымался ароматный пар.



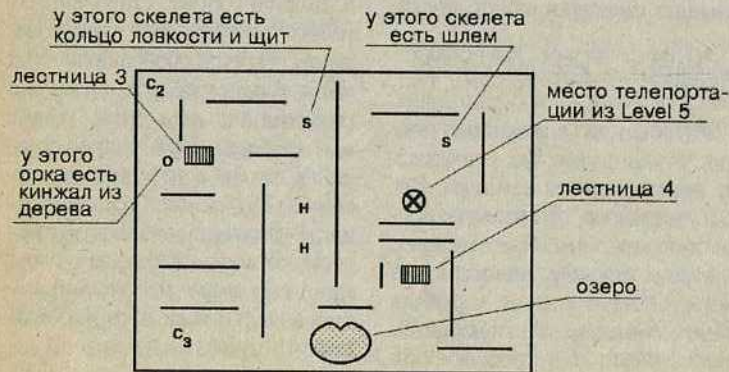
«Напиток, восстанавливающий силы», - прочитал я на ярлыке сосуда. И, правда, как только я осушил сосуд, я почувствовал заметное улучшение здоровья. Уже заметно посвежевшим, я вышел из Змеиного холла, прикрыл за собой дверь и прошел от нее вправо, очутившись в Длинном гроте. Этот грот вывел меня к лестнице (на плане как лестница 2), по которой я поднялся на очередной этаж пещер (LEVEL 2).

17 мая 195... (вечер). Проход после этой лестницы упирался в дверь, которую я не замедлил открыть. На меня набросился еще один паук. Разумеется, я его убил. Следом шла еще одна дверь, через которую я попал в широкий коридор со

множеством дверей. К сожалению, обследовав все комнаты за ними, я ничего в них не обнаружил. Зато в конце коридора оказались еще две лестницы (лестница 3 и лестница 4), но перед ними меня поджидал скелет. Правда, имея на руках палицу, я не боялся его и оказался прав. После второго удара булавой скелет рассыпался в прах. Мое внимание привлек блеск в его костях.

Я наклонился и поднял кольцо с большим синим полупрозрачным камнем. Это был великолепный сапфир. Изучая камни по роду своей работы, я знал, что сапфир прекрасно охраняет от змеиных укусов. И, в самом деле, в дальнейших поисках змеи обходили меня

Level 3



сторонай. Немного подумав, я надел его на палец и решил спуститься по лестнице.

Я попал в запущенную, всю затканную паутиной пещеру, которую почему-то сразу обозначал подвалом (см. план). Паук, который напал на меня, был самым огромным из всех, что я видел во время своего приключения. Расправившись с ним, я огляделся и заметил рюкзак (BACPACK), прислоненный к стене. С опаской я раскрыл его, но ничего, кроме очередного свитка, в нем не увидел.

«Громкую славу - молодым» - прочел я.

- Глупости какие! - воскликнул я, отбрасывая бумагу.

Но сам рюкзак мне понравился. В него можно было бы складывать всевозможные вещи, и поэтому я решил взять его с собой. Подвал мне тоже понравился, и я решил заночевать в нем.

Осмотрев как следует все углы, и не найдя в них врагов, я расположился на полу, подложив под себя рюкзак, и записав очередные новости в свой дневник, уснул.

18 мая 195 .. Проснувшись, я выбрался из подвала и решил посмотреть, что делается за третьей лестницей. Едва я поднялся по ней, как на меня

Подвал



накинулся орк. Моя палица смела его после трех ударов. Каково же было мое удивление, когда, осматривая поверженного соперника, я обнаружил у него деревянный кинжал. Сначала я долго недоумевал, каким образом этот осел сражается подобным оружием. Но когда я вспомнил, что вампиров можно одолеть чесноком, крестом, серебряной пулей или деревянным (вот оно!) колом, до меня дошло, что кинжал этот - именно то оружие против вампира, который остался у меня в далеком тылу.

Я решил осмотреть открывшийся этаж (LEVEL 3), а потом вернуться к тому месту, где на меня напал вампир. Все что я нашел здесь, я зарисовал в своем дневнике. Самой удивительной находкой были два свитка, но в каждом из них были совершенно одинаковые тексты.



«Только кинжал смерти может тебе справиться с миноватвором.»

Из других примечательных находок стоит отметить щит, шлем и кольцо ловкости, которые я раздобыл после схватки с двумя скелетами.

Перечитав эти строки, я обратил внимание на то, что совершенно не упомянул о двух адских собаках, но, похоже, мои опасные поиски вырабатывали во мне какой-то иммунитет против такой мелочи как собаки, пауки и летучие мыши. На этом же этаже я обнаружил еще одну лестницу (лестница 5), но решил сначала наведаться к вампиру.

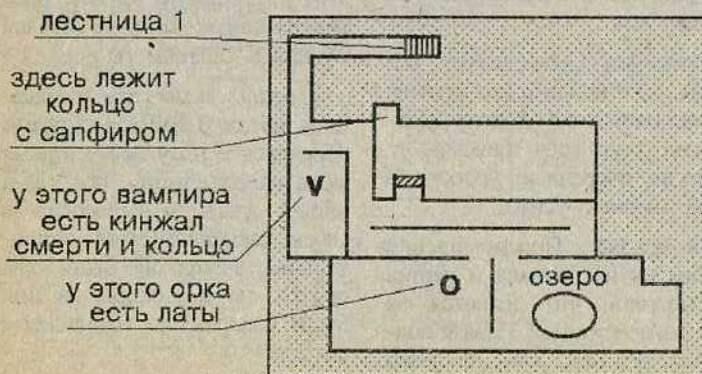
Четыре долгих часа потребовались мне для того, чтобы добраться до двери 1 на этаже LEVEL 1. Сжав в руке дере-

вянный кинжал, я поднялся по лестнице, зорко всматриваясь в голубой сумрак. Вампир появился неожиданно. Я подпустил его поближе и нанес удар в то место, где у нормальных людей находится сердце. Деревянный кинжал - действительно эффективное оружие против вампиров.

Обыскав врага, я нашел у него кинжал смерти (DAGGER OF DEATH) и маленькое золотое колечко. Кроме орла, у которого я поживился латами (ARMOUR), на этом этаже больше не было ни одного живого существа. Еще четыре часа ушло у меня на то, чтобы добраться к лестнице 5.

19 мая 195... На очередном этаже пещер (см. план LEVEL 5) было всего две двери: северная и южная. Я решил начать обследование с южной.

Level 4



Множество пустых протов с запутанными переходами и тупиками лежали за ней. Чтобы не расписывать все перипетии этого осмотра, замечу лишь, что здесь в наткнулся на скелет, у которого разжился мечом и сосудом с живой водой. Зато в огромном гроте, который находился неподалеку от места обитания этого скелета, обитал колдун.

Вбежав в этот грот, я сначала обратил внимание на свиток (C4), который лежал на полу, а уже потом на колдуна, бежавшего вприпрыжку ко мне. За то время, в течение которого он двигался в мою сторону, я успел прочесть в свитке:

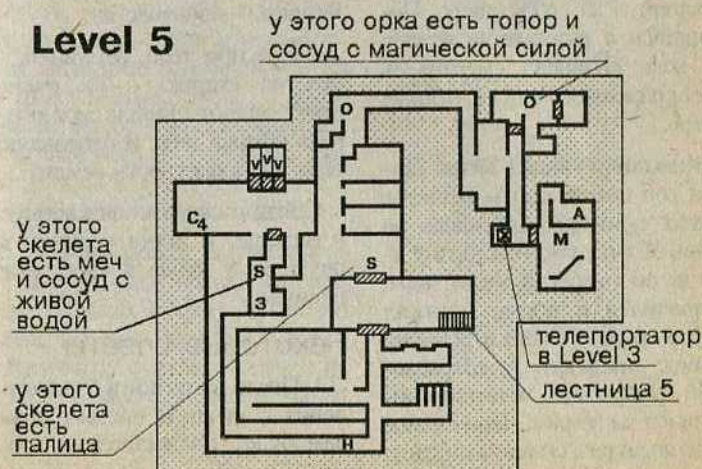
«Милый старый колдун всегда залечит твои раны».

Я отбросил свиток и улыбнулся этому старичку. Велико

же было мое удивление, когда этот милый старичок запустил в меня молнией, которая чуть не вышибла из меня дух. Я понял, что спасти меня смогут только ноги, и стал носиться по гроту, пытаясь увернуться от смертоносных разрядов.

Я заметил, что в этом гроте есть три двери, и решил спрятаться за ними. Но за двумя из них оказались маленькие пещерки - тупики, а за третьей скрывался вампир, который присоединился к колдуну в охоте за мной. Мне ничего не оставалось, как спастись от них бегством до южной двери. Я облегченно вздохнул, захлопнув ее за собой, и оставив, таким образом, своих преследователей за нею. Пришло время исследовать то, что скрывалось за северной дверью.

Level 5





Обследовав очередные лабиринты гротов, я попутно уложил наповал змею и двух орлов, у одного из которых оказались боевой топор и сосуд с магической силой. В одном месте внимание мое привлек разрыхленный пол. Я осторожно вступил на него, и неведомая сила перенесла меня на один из уровней, где я был раньше (см. план LEVEL 3).

Подивившись этой находке, я решил вернуться к месту телепортации, чтобы закончить осмотр. В противоположной от участка телепортации стороне находилась запертая дверь. Открыв ее, я увидел, что ко мне во весь опор мчится получеловек-полубук с мечом в руке.

Я понял, что это и есть минотавр, и, прежде чем он подбежал ко мне, я выскочил наружу из этой комнаты, и захлопнул за собой дверь. Порывшись в рюкзаке, я извлек из него «Кинжал смерти» и, крепко сжав его в руке, открыл дверь.

Минотавр увидел меня. Дикий рев потряс своды пещеры, и это чудовище бросилось на меня. Я отскочил в сторону и, когда он пробежал мимо меня, изловчился и вонзил кинжал ему в грудь. Раздался рев еще громче прежнего и, сотрясаемый судорогами, минотавр повалился на землю. Дернувшись несколько раз, он наконец сдох.

Я огляделся. Узкий лаз вел в другую пещеру. Я прошел в нее и наконец-то увидел предмет моих поисков. Необыкновенной красоты кулон на длинной золотой цепочке лежал на полу пещеры, распространяя вокруг себя необычайно ослепительный белый свет. Бережно подняв кулон, я надел его на себя и, обрадованный, тронулся в обратный путь.

Ноги сами несли меня к золотому пьедесталу, и очень скоро я очутился возле него. Отбросив в сторону свое оружие, я взобрался на пьедестал и, сняв с себя амулет, бережно положил его на золотую платформу. Резкая вспышка света рядом заставила меня повернуть голову в ее сторону. Неподалеку от меня стоял Челрик.

- Я выполнил твоё условие, Челрик, - произнес я.

- Спасибо тебе, землянин, - ответил старик. - Ты очень помог мне, и пришла моя очередь помочь тебе. Я отправляю тебя на поверхность земли.

С этими словами он хлопнул в ладоши, и через секунду я очутился у входа в карстовые пещеры.

Некоторые советы

1. После загрузки и ознакомления с вводной частью игры вам будет предоставлена воз-



можность осуществить выбор нужных вам клавиш.

2. Герой может выполнять лишь те команды, которые появляются в окне команд. Следует иметь в виду, что он не сможет ничего надеть (WEAR) на себя до того момента, пока не завладеет предметами, которые можно надеть (кольцо, рюкзак и т.п.). После того как у вас появится рюкзак, вы можете положить в него (PUT IN) любое количество предметов, а также достать из всего (TAKE OUT) все, что вам понадобится. Надо помнить, что при этом рюкзак должен быть надетым, а ваша левая рука свободна. Сняв рюкзак, вы всегда можете заглянуть в него (LOOK IN). Любые вещи, надетые на вас, вы можете всегда снять с помощью команды (TAKE OFF). Однако помните, что у героя всего две руки и, если в них что-то есть, вы получите сообщение NO FREE HANDS. Двери, с которыми вы будете сталкиваться, открываются с помощью команды OPEN, а закрываются с помощью команды CLOSE.

3. Герой может использовать в помощь себе магию, которой его обучил Челрик. Наиболее действенным заклятием автор этих строк считает магические ракеты. Обычно запаса магии

хватает на 5 ракет. В случае, если вы решите воспользоваться магией, программа перечислит имена ваших врагов, находящихся вместе с вами на экране, и предложит указать, против кого конкретно вы собираетесь использовать заклинание.

4. Не найдено практического применения найденным кольцам, а также неизвестен способ убийства колдуна.

5. Кинжал хорош против летучих мышей, пауков и змей. Против скелетов, гончих ада и орков наиболее действенным оружием является палица.

Условные обозначения к планам

- П - паук,
- З - змея,
- В - летучая мышь,
- С - свиток,
- С - скелет,
- О - орк,
- Н - адская собака,
- В - вампир,
- Р - рюкзак,
- М - минотавр,
- А - амулет,
- Р - сосуд.



THE VERY SILLY ADVENTURE

Алексей Титов (Ижевск)

Начнем с цели и смысла игры. Главная задача играющего - найти некий таинственный предмет, который фигурирует в программе под названием «damned thing» (дословно «проклятая вещь»). Как только вы обнаружите его, можете считать себя победителем и повесить проклятую находку на стену в своей спальне.

Характерной особенностью игры является присутствие множества врагов, с которыми надо бороться, по преимуществу с помощью оружия. Возможно, это и есть та главная деталь, которая способна представлять трудность при прохождении игры.

Стратегия боя сходна с программой Red Moon с той лишь разницей, что в предлагаемой вашему вниманию игре нельзя ретироваться с места сражения.

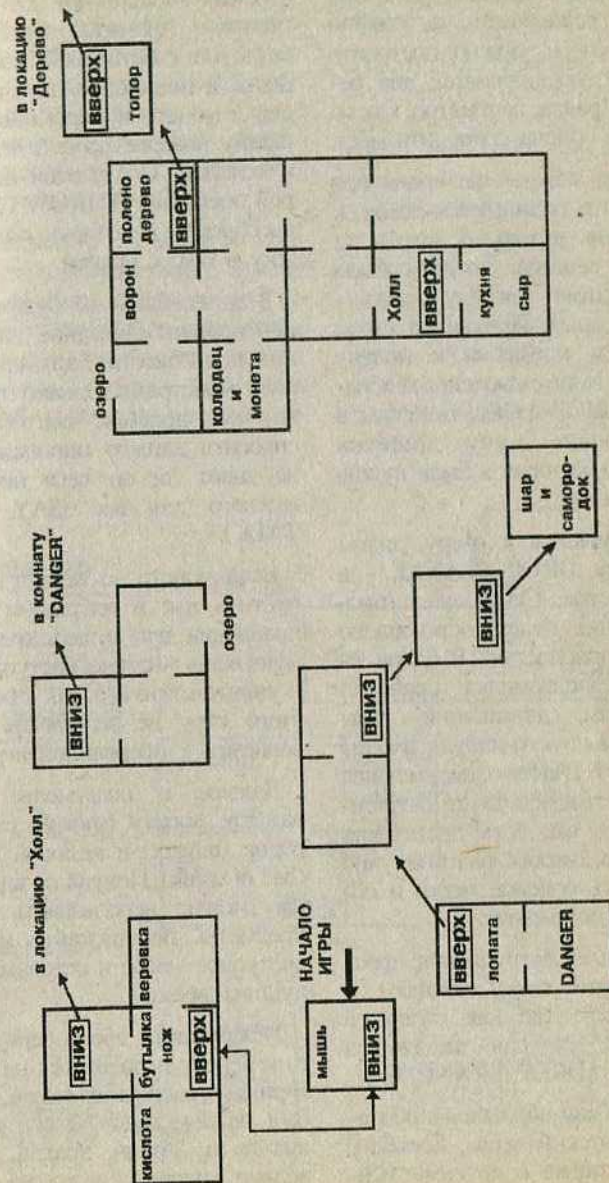
В начале игры вы находитесь в темной комнатке наедине со странным существом по имени Норм. Норм - маленькая мышка, уровень интеллекта которой, очевидно, по замыслу авторов превосходит уровень игрока, и посему она предусмотрена для исследования предметов, попадающих в

процессе игры. Однако до поры до времени Норм не желает иметь с вами дела, и придется пока попытаться обойтись каким-никаким, а собственным умом и исследовать окрестности.

Надеюсь, прилагаемая карта будет способствовать вашему ориентированию в игровых локациях и поможет не заблудиться с первого же хода. Поэтому не буду подробно описывать передвижение, а сосредоточусь на действиях по отысканию и правильному использованию предметов.

Итак, ознакомившись с небольшой картой локаций, доступных на текущем этапе игры, вы найдете кусок сыра (cheese), лежащий, разумеется, на кухне. Логично было бы предположить, что сыр более всего подойдет в качестве приманки для несговорчивой мыши. Проверим нашу догадливость и попробуем возле нее дать команду FEED MOUSE. После этого Норм приобщится к вам, удобно устроившись у вас на плече.

Встретившийся ворон (RAVEN) посоветует вам идти на восток. Послужим его совету. В глухом лесу, возле одного из деревьев лежит полено. Пока оно непригодно, но скажу





по секрету, там, где проход на север невозможен, а именно возле озера, можно построить мостик, соединяющий два берега. Правда, непонятно, как из одного полена соорудить мост.

Тогда забудем на время про полено и поднимемся вверх, к вершине дерева. А вот и та самая вещица, которая была необходима секунду назад - топор (axe). Прихватив его с собой и применив к полону самым недвусмысленным образом (CHOP LOG), получим в результате кучу досочек (planks), которая и была нужна для моста.

Вернувшись к озеру, дадим команду DROP PLANKS - и мост готов. Скоро ваше продвижение будет остановлено новой опасностью. В одной из пещер подземелья сработал механизм, сдвигающий стены как только кто-нибудь входит внутрь. К счастью, смертельное устройство действует медленно, и у вас есть достаточно времени, чтобы благополучно покинуть опасное место и обдумать положение.

Выход из затруднения прост - найдите ветку (branch) и используйте ее как стопор в комнате со сдвигающимися стенами (DROP BRANCH).

В глубине подземелья обитает гигантский червь. Борьба с ним, а также с другими мон-

страми - дело хлопотное, поэтому примите некоторые меры для собственной безопасности, а именно: найдите колодец и монету и, вспомнив старинное поверье, бросьте монету в колодец. После этой нехитрой операции (THROW COIN) вы обретете некоторую поддержку в бою с врагом.

В дальнейшем не будем акцентировать внимание на таких подробностях, как сражение с монстрами. Однако прежде чем драться, попробуйте спросить вашего оппонента - не знает ли он чегонибудь важного для вас (SAY или TALK).

Если монстр не желает пропустить вас в желаемом направлении или отдать требуемую вещь - смело наступайте и уничтожайте его, так как без этого игру не закончить. Но вернемся к прерванной игре.

Дальше в подземелье вы найдете лопату (shovel), самородок (nugget) и меловой шар (ball of chalk). Покуда не видно, как можно использовать эти предметы, перетаскайте их в доступное место и оставьте до лучших времен.

Теперь самое время вернуться к дереву и подняться на его вершину, выше того места, где был найден топор. Здесь есть два пути - один, правда, довольно опасный, ведет на со-

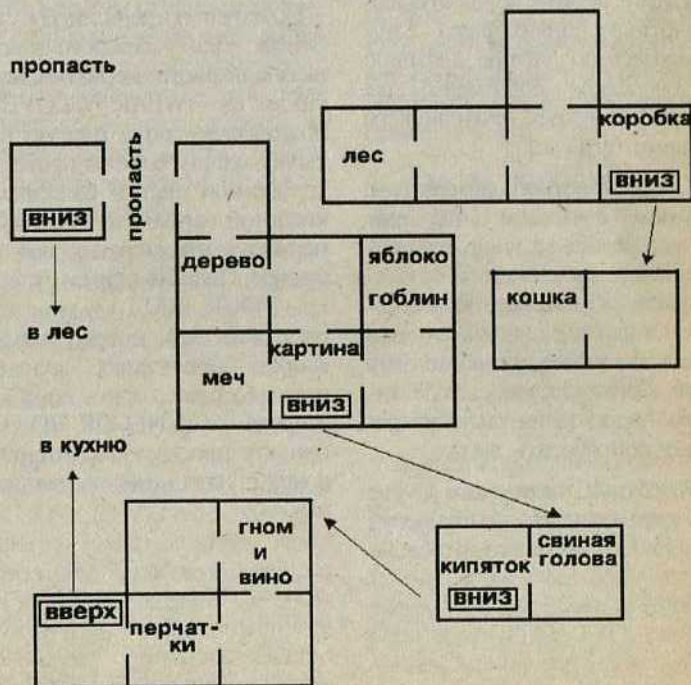


седнее дерево, в вершине которого виден домик. Опасность заключается в том, что, прыгнув в нужном направлении, вы наверняка разобьетесь. Однако заметьте - к стене домика приделан крюк, который должен помочь нам.

Вспомните - в одной из комнат вы видели веревку. Что же, как не крепкая веревка, нужно, чтобы перебраться к домику в ветвях? Забирайте ее и вперед! Метнув петлю (THROW ROPE) и зацепив конец верев-

ки за крюк, вы тем самым откроете себе дорогу на запад.

Попутно уложив парочку монстров, в подземелье вы найдете коробку (box) и крюк-кошку (grappling hook). Последняя вещь в паре с веревкой представляет довольно ценную принадлежность спелеолога. Будем иметь в виду нашу находку, если в будущем встретится необходимость залезть куда-нибудь чересчур глубоко. А пока единственная дорога - через окно на юг от дерева.





Окно ведет в комнату с импрессионистской картиной на стене. Неподалеку можно встретить еще одного врага - гоблина, которого следует уничтожить, так как он не желает отдавать красное яблоко (red apple). Хотя мы и не догадываемся, для чего нужно яблоко, однако, поскольку гоблин так ревностно стерег его, есть все основания полагать, что оно вскоре пригодится.

На кухне, где лежит свиная голова, это яблоко придется как раз впору. Аккуратно вставив его свинье в пасть, вы сможете пройти через открывшуюся западную дверь. Спустившись по шаткой лестнице в очередное подземелье, вы встретите гнома, охраняющего винные бутылки.

После короткого разговора с гномом выясняем, что ему нужна какая-то вещь из найденных нами взамен на бутылку вина. Принимая во внимание характер гнома, лучше всего было бы принести ему нож. Действительно, после такого подношения гном разрешает попробовать вино.

Но будьте осторожны - две из трех бутылок не принесут вам ничего хорошего. Чтобы не

попасть впросак, попробуйте белое (DRINK WHITE WINE) и идите дальше.

Сразив монстра, загораживающего проход, вы попадете в комнату, затопленную почти до половины. Единственный путь здесь - по течению, но он в силу разных причин мало-приятен и поэтому благоразумнее будет, используя веревку с крюком (THROW ROPE), проникнуть в западную часть пещеры. Здесь лежит пара перчаток (gloves), а наиболее безопасный выход ведет в кухню, где не так давно лежал сыр.

Собственно, финал игры уже близок. Для успешного завершения возьмите перчатки, наденьте их (WEAR GLOVES), поднимите с пола пустую бутылку (empty bottle) и принесите меловой шар. В бассейне с кислотой наполните бутылку - перчатки предохранят вас от ожогов. Полейте шар из бутылки (POUR BALL) - кислота растворит мел, и перед вашим взором предстанет золотой ключ. Осталось взять коробку, открыть ее (UNLOCK BOX) и принять пространное поздравление с успешным окончанием игры.



THEY STOLE A MILLION

Гиви Немсадзе (Ижевск), 1994

Сергей Ролич (планы к игре)

Вместо предисловия

«Они украли миллион», а именно так переводится с английского название этой игры, программа с весьма оригинальной концепцией, разработанной в 1986 году фирмой «ARIELASOFT UK Ltd». Ее суть сводится к выполнению пяти миссий, представляющих из себя ограбление всевозможных учреждений, начиная с мелкого магазина антикварных монет и заканчивая кражей из национального музея Египта бесценной посмертной маски древнего фараона.

Вам, как вы уже догадались, в игре отводится роль главаря гангстерской шайки и ее мозгового центра. По большому счету, «THEY STOLE A MILLION» не что иное, как пособие гангстера. Причем, программа сделана так грамотно, что известные «MUGSY» и «MUGSY REVENGE», которые тоже принято считать гангстерскими пособиями, ей и в подметки не годятся. Хотя бы потому, что в них текстовые сообщения настолько быстро пробегают перед глазами игро-

ка, что он просто-напросто не успевает сориентироваться, тогда как здесь применена система оконного интерфейса, что дает возможность игроющему спокойно ознакомиться с сообщениями и в нужный для него момент вызвать следующее. Представляемая игра адаптирована на диск московской командой «THD» и, в отличие от других их работ, сделана очень корректно с возможностью сохранения и загрузки отложенных позиций. Вне всякого сомнения, если у вас есть дисковод, то эта игра надолго увлечет ваши мозги и стряхнет с них пыль.

1. Часть первая (PART I)

1. Главное меню

После загрузки нажмите любую клавишу для старта и вы окажетесь в главном меню игры. Оно представляет из себя два окна.

В правом дается полная информация о состоянии ваших дел. Здесь указаны: количество вашей наличности (CASH) (в начале игры у вас 55000 фунтов стерлингов), цель будущего ограбления (TARGET), список членов вашей банды (в самом начале, как вы понимаете, у



вас никого нет, и вам только предстоит их нанять) и имя вашего скупщика краденого.

Левое окно состоит из основных команд управления первой части и, собственно, является Главным меню. Рассмотрим его подробнее.

1. NEW GAME - новая игра. Вы в любой момент можете начать игру заново. При этом программа поинтересуется, уверены ли вы в том, что хотите это сделать. Если уверены (SURE), то задействуйте эту опцию, а если нет, то задействуйте опцию «ВЫХОД» (EXIT).

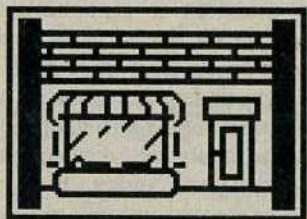
2. SAVE TEAM - дословно «сохранение команды». Программа только из вежливости к вам называет вашу банду командой. В этой опции производится сохранение отложенных позиций, причем вы можете сделать это до 5 раз. Разумеется, защита от дураков программы будет интересоваться уверены ли вы в своих действиях или вернетесь в Главное меню.

3. LOAD TEAM - загрузка команды. Опция аналогична опции SAVE TEAM, но только в обратном порядке.

4. BUY PLANS - покупка планов и информации. Собираясь заняться грабежом, вам необходимо изучить место будущей операции. В этом вам

поможет эта глава. Ниже мы рассмотрим возможные объекты преступления.

4.1. COIN DEALERS - торговцы монетами. Х.Хамбург-сын. Магазин антикварных монет. Досье: старый мистер Хамбург имел множество друзей на монетном дворе и начал создавать свое дело еще со времен войны, став со временем одним из ведущих специалистов среди торговцев монетами. В его магазине несколько редких и много ценных монет мира.



Генри, старший сын мистера Хамбурга, день ото дня улучшает материальную базу магазина. Будучи, более чем его отец, обеспокоенным безопасностью своей фирмы, Генри установил современную сигнализацию, охраняющую содержимое магазина. Информационный бюллетень по этому зданию обойдется вам в 5000 фунтов.

Магазин Хамбурга своим содержимым напоминает пещеру Аладдина. Здесь хранятся монеты ценностью до 27000 фунтов стерлингов, используемая наличность - около 10000 фун-



тов, серебряные кубки и трофеи на сумму 36000. Хотя молодой Генри обеспокоен безопасностью магазина больше, чем его отец, он не имеет возможности оплачивать охрану.

Сейф находится в одной из комнат в задней части магазина. Его местоположение отмечено на копии плана здания. Исключая входную дверь, сигнализация установлена во всех магазинных хранилищах, держа под контролем шкафы в помещениях. Сработает звуковой сигнал, если вы вскроете шкаф или разобьете стекло. Большинство из монет выставлены в стеклянных смотровых шкафах по периметру магазина. Добыча всех монет, вероятно, принесет вам 27000 дохода. Около 10000 фунтов стерлингов в день ходит, в среднем, в обращении и, предположительно, может быть обнаружено в магазине. Почти вся наличность предназначена для покупки монет и хранится в сейфе и в кассе за прилавком. Тем не менее, когда старый мистер Хамбург занят делами, он частенько забывает вынуть деньги из кассы в конце дня, чтобы переложить их в сейф.

Различные серебряные кубки и трофеи содержатся в стальных шкафах. Общая стоимость этих предметов - 36000. Сейф модели DODDLE D 375, версия

2. Запирающий механизм не представит большой проблемы для вашего взломщика.

Система сигнализации шкафов может быть отключена с панели управления, которая находится в кухне. Единственная и очень ценная монета в магазине отчеканена в Хорватии в 1879 году. Она полузолотая. Генри Хамбург очень обеспокоен ее сохранностью и прячет среди канистр с горючей жидкостью под кухонной раковиной.

4.2. ART GALLERY - галерея искусств. Частная коллекция Рикенбаккера.

Досье: нефтяной магнат Хирам Рикенбаккер потратил большую часть своей жизни, комплектуя собственную галерею в особняке на принадлежащем ему земельном участке в графстве Суррей. Несколько статуй и картин в этой галерее



весьма известны на мировом рынке искусств, но, поговаривают, что приобретены они не



совсем благовидным путем. Некоторые из них бесценны.

Рикенбаккер, одержимый идеей обезопасить их, не обратил внимания даже на то, что бандиты в 1976 году похитили его сына, потребовав за него выкуп. Магнат предпочел установить в галерее сигнализацию, чем потратить деньги на освобождение сына. Информационный бюллетень по этому зданию обойдется вам в 20000 фунтов.

В галерее хранится множество малоизвестных работ, но только следующие из них заслуживают внимания: три маленьких картины общей стоимостью 90000 фунтов стерлингов, три серебряных статуэтки по 10000 каждая и одна золотая стоимостью в 30000. Хотя участок охраняется догами, здание достаточно близко расположено к дороге, и вход в него без сигнализации. Внутри галереи нет охраны.

Информации в этой области больше нет. Все ценные произведения искусства защищены. Смотровые шкафы со статуэтками имеют звуковую сигнализацию, которая сработает, если вы вскрыете шкаф или разобьете стекло. Сигнализация, реагирующая на ходьбу, установлена в четырех комнатах.

Три картины защищены собственной сигнализацией. Ценность картин следующая: «Восход солнца в Лемингтоне» Дэвида Хакнейда - 20000 фунтов стерлингов, «Кубик Рубика в синеве» Пабло Пикассо - 25000, «Лес Парас плюс Луис» Эдгара Эгоса - 45000.

Три серебряных статуэтки стоят по 10000 каждая и содержатся в отдельных смотровых шкафах. Местоположение этих шкафов отмечено на вашей копии плана здания.

Золотая статуэтка стоимостью в 30000 фунтов стерлингов содержится в смотровом шкафу, который находится в комнате с картиной Пикассо. Ее местоположение отмечено на копии.

Сигнализационную систему смотровых шкафов можно отключить на панели управления в кладовой, и ее местоположение отмечено на копии. Местоположение всех предметов, охраняемых сигнализацией, реагирующей на ходьбу, указано на копии. Система сигнализации картин может быть отключена на панели управления, которая находится в специальной комнате с картинами. Ее местоположение указано на копии.



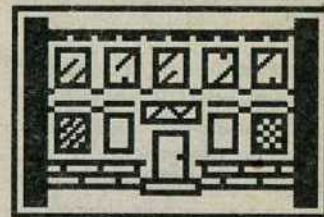
4.3. DIAMOND MERCHANT - торговец бриллиантами. А.Ж.Глинц

Досье: респектабельное и основательное жилище торговца бриллиантами расположено рядом с Хаттон-гарден в Лондоне. Этот прекрасный двухэтажный особняк Глинц приобрел не совсем законным путем. Именно в нем он обрабатывает драгоценности. В особняке есть режущее и полировочное оборудование, и мастер создает в нем некоторые из изысканных украшений, имеющих спрос в стране.

Информационный бюллетень по этому зданию обойдется вам в 60000 фунтов. В особняке Глинца можно пожить с драгоценными камнями на 120000, наличностью - около 50000 и золотыми украшениями на 10000.

Особняк охраняют два человека из службы безопасности Мерфи. Оба - бывшие полицейские. Не знаем насчет их порядочности, но думаем, что вы собираетесь не на пустячное дело, вероятность успеха которого 50%.

Кроме охраны, в особняке установлена постоянно работающая система слежения из шести видеокамер. Полы некоторых комнат подключены к сигнализации, реагирующей на ходьбу. Кроме этого, ряд ком-



нат просвечивается инфракрасными лучами.

Бриллианты могут находиться в запертых столах, стоящих по всему зданию. Их стоимость оценена в 220000 фунтов стерлингов. Пожилой мистер Глинц гордится и счастлив от того, что на первом этаже, в одном из стеклянных шкафов, у него демонстрируется драгоценная выставка «Тигр Трансвааля». Ее стоимость оценивается в 90000 ф.с.

Наличность в 50000 ф.с. постоянно хранится в сейфе под полом. Эта информация получена от других торговцев драгоценностями.

24-каратное золото стоимостью в 40000 ф.с., которое он использует, создавая блистательную ювелирную коллекцию, Глинц прячет в хранилище под полом.

Один из охранников всегда сидит перед монитором слежения в специальной комнате, тогда как другой обходит здание. Включить маршрут обхода



в план не представляется возможным.

Местоположение видеокамер слежения указаны на плане. Местоположение инфракрасной сигнализации также указано на плане. Местоположение комнат, подключенных к сигнализации, реагирующей на ходьбу, отмечено на плане.

Дверь сейфа изготовлена фирмой «Гений Гиннеса». Схема запирающего механизма будет дана специалисту по вскрытию сейфов. Изображение с видеокамер слежения посылается на монитор к охраннику, который тратит по 4 секунды на то, чтобы разглядеть каждую картинку. Максимальное время, которое вы можете потратить, находясь в комнате с видеокамерой - около 28 секунд.

4.4. HIGH STREET BANK - банк на Хай-стрит. Кенгсингтонский банк Бойландов

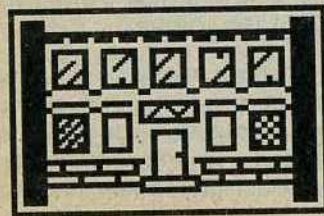
Досье: старшая ветвь Бойландов - ядро Кенгсингтона. Надежно оборудованными сейфами банка пользуется множе-

ство местных клиентов. Банк также выплачивает премии тем, кто неожиданно забирает назад свои взносы или, наоборот, долго держит свою наличность на депозите. Информационный бюллетень по этому зданию обойдется вам в 100000 фунтов.

В банке постоянно хранится 450000 фунтов стерлингов. Кроме этого, во многих сейфах клиентов хранится золота на 100000 и драгоценностей на 100000. Основная масса наличности содержится в двух сейфах в главном хранилище. Сейф N1, больший из двух, содержит в себе 60% всей наличности. Остальные 40% хранятся в сейфе N2.

Разменные денежные автоматы (TILL) содержат в себе различную сумму денег, общей стоимостью до 100000 фунтов стерлингов. Наш информатор уверяет, что в банковских шкафах хранятся также сортированные драгоценности общей стоимостью до 100000.

На контракте с Бойландом один охранник из агентства «Безопасность старшего брата». Обычно он обходит заднюю часть здания. Охранник проверяет состояние каждой двери на своем маршруте. Если дверь не в привычном состоянии, то будет поднята тревога.



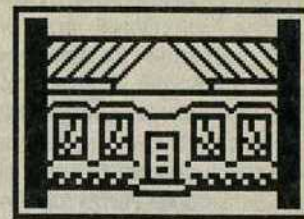
Дверь в хранилище изготовлена из специального сорта стали. Большой сейф внутри хранилища изготовлен фирмой «Дэмпн янки диффикулт», маленький - фирмой «Тенх-22».

Разменные денежные автоматы изготовлены фирмой «Народная валюта Граббера», вторая модель. Один из автоматов можно вскрыть с помощью кода 018582859. Коды и остальные инструкции со схемами будут переданы соответствующим специалистам.

Инфракрасная сигнализация есть в 6 комнатах. Сигнализация, реагирующая на ходьбу, расположена в ключевых местах. Хранилище защищено специальной «дрожащей» сигнализацией. В комнатах с инфракрасной сигнализацией, когда она во включенном состоянии, нельзя находиться больше 5 секунд. При попытке отключить сигнализацию, она может замкнуть цепь, если предварительно не будет отключена сигнализация, к которой она подключена.

4.5. NARBURAK MUSEUM - музей «Нарбурак», Каир, Египет

Досье: музей был построен специально под одно единственное сокровище - посмертную маску фараона Хунканен-тера. Драгоценная маска старого владыки была обнаружена



в 1952 году профессором Джоном Джеймсом О'Нейлом и ее похищение, вне всякого сомнения, вызовет широкий резонанс в преступном мире.

Информационный бюллетень обойдется вам в 150000 фунтов. Музей «Нарбурак» хранит только одно сокровище - посмертную маску пятого фараона второй правящей египетской династии. Сегодня она не имеет цены, хотя ходят слухи, что некоторые богатые коллекционеры готовы выложить до 1250000 фунтов стерлингов за эту маску.

Маска находится в одной из подземных комнат в центре музея. Ее местонахождение отмечено на плане. Музей «Нарбурак» охраняют три охранника из очень уважаемой лондонской фирмы «GOLD WATCHERS LTD». Каждый из охранников хорошо тренирован и наблюдателен. Их боевой рейтинг - 100%.

В ключевых комнатах музея установлены мониторы слежения. Два охранника патрулируют музей, охраняя подступы



к комнате с маской, осматривая подвал и коридоры первого этажа. Маршрут охранников показан на копии. Третий охранник находится в караулке и наблюдает за помещениями, в которых установлены мониторы слежения. Патрулирующие охранники проверяют каждую дверь на своем маршруте и могут поднять тревогу, если некоторые из дверей будут открыты. Между собой они поддерживают постоянную радиосвязь и незамедлительно поднимают тревогу, если заметят грабителей.

Места расположения всех мониторов слежения помечены на плане. Семь из них расположены вокруг здания и передают изображение на дисплей к третьему охраннику в определенной последовательности. Есть предположение, что ее можно угадать, но по этому поводу нет больше никакой информации.

В 5 комнатах установлена инфракрасная сигнализация. CO2-сигнализация находится в 7 комнатах, ограничивая доступы в определенную часть здания. Сигнализация, реагирующая на ходьбу, установлена в ключевых областях музея. Патруль охранников может проходить через области с инфракрасной сигнализацией лишь в течении 20 секунд, после которых она срабатыва-

ет. Вы должны отключить сигнализацию за 20 секунд до того как в комнаты, в которых она действует, войдет кто-нибудь из ваших помощников. Сигнализация, реагирующая на ходьбу, может сработать сразу же, как кто-нибудь войдет в комнаты с ней. CO2-сигнализацию контролируют наблюдатели атмосферы, следящие за избытком диоксида карбоната. Устройства подобного типа реагируют на человеческое дыхание в тех комнатах, где они установлены. Электросхема CO2-сигнализации предусматривает 50-секундную задержку звукового сигнала после срабатывания. Эта задержка позволяет отключить сигнализацию перед открытием музея для посещения публики.

Примечание

Просматривая страницы досье, а их количество и номера указаны в левом нижнем углу окна, вы можете листать их с помощью кнопки FIRE, задействуя функцию MORE (далее).

Когда вас знакомят с ценой на другие виды информации, вы можете купить их, если позволяет наличность, с помощью опции TAKE (взять).

Опция EXIT (выход) переместит вас в главу 4 Главного меню. Все переводы других



видов информации обобщены в приведенных выше досье.

5. HIRE TEAM - найм команды

В этой главе вам предоставят возможность изучить досье уголовников, из которых вы сможете укомплектовать команду. Их личные дела (PERSONNEL FOLDER) озаглавлены их именами и прозвищами.

5.1. FINGERS FLANIGAN - Финеган «Пальцы»



Бездарный в свое время, «Пальцы» в одночасье стал легендарным, когда однажды после обеда одного из воскресений 1983 года освободил от содержимого три банка на MONEY HILL PARAD, а также прилегающие к ним территории. Имеет опыт работы со взрывчаткой и вскрытия сейфов. Наемная цена - 21000. Доля от добычи - 15%.

5.2. TUMBLER FREDRIKS - Фредрикс «Акробат»



52-летний Фредрикс - представитель старой школы, где уверены в том, что личный опыт и стетоскоп - неотъемлемые принадлежности профес-

сии. Достижения «Акробата» говорят сами за себя - 28 лет он работает один и ни разу не засыпался. В этом году он увлекся компьютерами. Он мастер по вскрытию сейфов и отличный слесарь. Наемная цена - 20000 фунтов стерлингов. Доля от добычи - 15%.

5.3. JAMES JELLY ROLL - Джеймс «Заливная булочка»



Оригинальный взрывник больших инженерных конструкций. «Булочка» был признан после того, как попытался перенаправить часть лондонской орбитальной двигательной установки подальше от ее владельцев. Бывший фермер, забросивший свои поля после того, как узнал, что зарабатывать больше можно другим путем. Мастер по взрывным работам и стоянию «на стреме». Наемная цена - 11000. Доля от добычи - 10%.

5.4. DETONATOR D'ARCY - «Детонатор» Д'Арки



Его скрытые друзья знают его как «Фитиля». Д'Арки один из больших экспертов по взрывам. Он соединяет в себе



две страсти - к динамиту и к вождению машин. «Проведя серию удачных ограблений, Д'Арки искрится от радости до такой степени, что способен взлететь...» («Выбирай работу», еженедельник, ноябрь 1984). Специализируется на взрывных работах и вождению машин. Наемная цена - 17000 фунтов, доля от добычи - 10%.

5.5. BILL WIRES SMITH - Билл «Проволочный Кузнец»

«Проволочный» в свое время участвовал в гонках «Знаменитый приз Блотуса», поддержи-



вая тем самым реноме этих состязаний. Таким образом, кроме электроники, у него

проявлялись склонности к вождению машин. Но непонятные для широкой публики обстоятельства заставили Билла в конце концов прекратить участвовать в гонках. Большой специалист по сигнализациям и вождению машин. Наемная цена - 25000 ф.с. Доля от добычи - 10%.

5.6. CHARLIE VOLTS - Чарли «Вольт»

Чарли начал свою карьеру преступника в 6 лет, начав с согласия родителей дразнить и доводить до белого каления свою маленькую сестренку. Он также радовался, если ему уда-



валось засунуть отвертку в какие-нибудь электроприборы. Специалист по сигнализациям и головорез. Наемная цена - 19000 фунтов. Доля от добычи - 10%.

Примечание

На этом месте список не кончается и, чтобы продолжить чтение, необходимо задействовать опцию PAGE (переворнуть страницу).

5.7. BERT BELL DAVIS - Берт Дэвис «Колокол»



Дэвис окончил астонский университет с почетным дипломом инженера-электрика. Он не смог

найти подходящую работу после окончания учебы и начал свою карьеру как сторож службы безопасности, где проявлял здоровое любопытство к сейфам в тех зданиях, что ему доводилось охранять. «Один из лучших знатоков сигнализаций в Европе». («Мировая газета», специальный выпуск). Специалист по сигнализациям и вскрытию сейфов. Наемная цена - 26000 фунтов. Доля от добычи - 15%.



5.8. HARRY CHIMES - Гарри «Звонок».

После окончания школы, «Звонок» стал работать клерком в банке. За время службы он не находил разницы между деньгами банка и своими, беззастенчиво присваивая себе чужие. Сейчас он проживает в Хэмпстед. Специалист по сигнализациям и неплохой слесарь. Наемная цена - 22000 фунтов стерлингов. Доля от добычи - 15%.



5.9. WHEELS WILLIAMS - Вильямс «Колесо»

«Колесо» водит машину, работая курьером одной из местных компаний. В свободное время он преподает брачное искусство в маленькой платной школе, «отстаивая» за покровительство знаменитому гангстеру Мартину «Бешеному». «Колесо» отличный водитель и боевик. Наемная цена - 16000 ф.с. Доля от добычи - 15%.



5.10. ADAM PROST - Адам Прост

Впервые Адама доставили в полицейский участок в 10 лет, когда он со скоростью, превышающей 60 миль в час, гонял

по жилому кварталу на картинге с высокомоде- рнизиро- ванным дви- гателем, кото- рый угнал у своего соседа. С тех пор, при столкновениях с полицией, он предпочитает удирать. Специалист по вождению и стоянию «на стреме». Наемная цена - 15000 ф.с. Доля от добычи - 15%.



5.11. CLINT THE NOD - Клинт «Кивок»

Главные достоинства Клинта - обостренный слух и солидный багаж знаний о современных системах наружно-внутренних сигнализаций. «Может быть использован в любой банде». («Ночная кража со взломом сегодня», январь 1981). Великолепный слесарь и специалист по сигнализациям. Наемная цена - 11000 ф.с. Доля от добычи - 5%.



5.12. BIG DAVE CANON - Дэйв «Большая пушка»

«Пушка» новичок в криминаль- ном бизнесе, но зато полон энергии. Ему еще предсто-





ит проверка в серьезном деле. Специализируется на «стремах» и боевик. Наемная цена - 4000 ф.с. Доля от добычи - 5%.

Примечание

После этой страницы придется снова воспользоваться функцией PAGE.

5.13. CRUSHER JONES - Джонс «Взломщик». Бывший спортсмен-прыгун, он подмо-



чил свою репутацию в обществе тем, что однажды сломал челюсти у трех офицеров, прогуливающихся в

ипатском по улицам, когда они попытались задержать его в Восточном Лондоне при попытке продать наркотики. Несмотря на такой отпор, у Джонса весьма кроткий нрав и покладистый характер. Хороший слесарь и боевик. Наемная цена - 5000 ф.с. Доля от добычи - 5%.

5.14. MAD MAN MARTIN - Мартин «Бешеный»



В свое время он был чемпионом по вольной борьбе. «Бешеный» - один из лучших специалистов стоять «на стреме» в западном полушарии. Умудряясь соединять

в себе интеллект и патологическую любовь к дракам, Мартин, тем не менее, очень боязлив. «Не будьте с ним мелочным». («Какой мускул», январь 1976). Головорез и специалист по взрывным работам. Наемная цена - 9000 ф.с. Доля от добычи - 5%.

5.15. KEYHOLE CARTER - Картер «Замочное отверстие»

Свою преступную деятельность он начал очень неудачно.



Слесарь по профессии, он был однажды вечером приглашен открыть какие-то двери, но по ошибке прибыл в другой дом и открыл не те двери. Войдя внутрь, он решительно и выгодно для себя позаимствовал серебряные изделия. Великолепный слесарь и взломщик сейфов. Наемная цена - 16000 ф.с. Доля от добычи - 5%.

5.16. SKELETON JOE - Джо «Скелет»



Джо способен открыть все замки любым из предметов, которые находятся у него под руками. Он убедительно подтвердил это, убежав из строго охраня-



емой тюрьмы в Дартмуре, где применил отмычку сделанную из вырезок плотных газет. Хороший слесарь и наблюдатель. Наемная цена - 18000 ф.с. Доля от добычи - 10%.

5.17. BABY-FACE CLIVE - Клайв «Детская мордашка»



Очень компетентный водитель и выдумщик. Он одевает фальшивые бороды, полностью маскируя свой внешний облик. Хотя он и искусный электронщик, его идеи связанные с этим видом деятельности, не всегда удачны. Это подтверждается неудачным ограблением ювелирного магазина Ранклесса, во время которого электромобиль Клайва был настигнут полицейским на велосипеде. Хороший водитель и слесарь. Наемная цена - 18000 ф.с. Доля от добычи - 10%.

5.18. BRUSIER BRANIGAN - Брусьер Браниган

Брусьер начинал как боксер в полутяжелом весе. Он очень быстро понял, что может зарабатывать большие деньги с помощью мускулов, но не на

ринге. Однажды днем, в конторе своего менеджера, он с удивлением обнаружил в



себе способность вскрывать сейфы. Сплав его мощной силы и чувствительных пальцев сделал его ценным участником любой банды. Великолепный взломщик сейфов и головорез. Наемная цена - 18000 фунтов. Доля от добычи - 10%. Для того, чтобы нанять кого-нибудь, действуйте опцию HIRE (наем). Программа выдаст сообщение о том, сколько денег останется в вашем бюджете после этого и поинтересуетесь уверены ли вы в своем решении.

Вы можете также уволить нанятого ранее члена команды, задействовав опцию FIRE на последней странице его досье и подтвердив программе свою уверенность в этом.

Наиболее полезная информация из криминальных досье приведена ниже в таблице. Нужно учесть, что с каждой миссией цена наемников возрастает.



ИМЯ	СПЕЦИАЛЬНОСТЬ	НАЕМНАЯ ЦЕНА	ДОЛЯ В %
FINGERS FLANIGAN	Взломщик сейфов Взрывник	21000	15
TUMBLER FREDRIKS	Взломщик сейфов Слесарь	20000	15
JAMES JELLY ROLL	Взрывник Стоит «на стреме»	11000	10
DETONATOR D'ARCY	Взрывник Водитель	17000	10
BILL WIRES SMITH	Сигнализация Водитель	25000	10
CHARLIE VOLTS	Сигнализация Боевик	19000	10
BERT BELL DAVIES	Сигнализация Взломщик сейфов	26000	10
HARRY CHIMES	Сигнализация Слесарь	22000	15
WHEELS WILLIAMS	Водитель Боевик	16000	15
ADAM PROST	Водитель Стоит «на стреме»	15000	15
CLINT THE NOD	Стоит «на стреме» Сигнализация	11000	5
BIG DAVE CANON	Стоит «на стреме» Боевик	4000	5
CRUSHER JONES	Боевик Слесарь	✓ 5000	5
MAD MAN MARTIN	Боевик Взрывник	9000	5
KEYHOLE CARTER	Слесарь Взломщик сейфов	✓ 16000	5
SKELETON JOE	Слесарь Стоит «на стреме»	✓ 9000	5
BABY-FACE CLIVE	Водитель Слесарь	✓ 18000	10
BRUSIER BRANIGAN	Взломщик сейфов Боевик	18000	10



6. GET FENCE - наем скупщика краденых вещей

Разумеется, он вам понадобится, когда ваша банда с успехом провернет операцию, и вам захочется сбыть награбленное.

6.1. OILS O'SULLIVAN «Масляный» O'Суливан

Неудавшийся художник ирландского происхождения, «Масляный» сделал себе имя, продавая подделки под старых мастеров коллекционерам искусства. Однажды он «наколся» на том, что продал золото, которое выплавлял из рам ценных картин, зубному врачу мафиозного синдиката. Сегодня «Масляный» скупает шедевры из коллекций мировых культурных центров. Предпочитает иметь дело с произведениями искусства и золотом.



6.2. THE ICE MAN - Ледяной человек

Никто не знает настоящего имени этого иммигранта, который за последние пять лет стал известным. Сегодня у него около 200 лавок, которые скупают старин-



ные монеты и другие вещи. Специализируется на покупке монет и самоцветов.

6.3. ART ARGENT - Серебряное искусство

Одно время он подавал непоколебимые надежды, работая гравером в нью-йоркском серебряном центре «HYMIE AND BYMIE». Но, проработав там 4 года и добившись присвоения ему личного клейма НВ из нержавеющей стали, уволился оттуда и основал собственную компанию по продаже серебряных изделий и рам под картины из того же металла. Скупает серебро и произведения искусства.



6.4. ELDORADO EDDIE - Эдди «Эльдорадо»

Эдди стал известным в тот вечер, когда, будучи молодым торговцем, привел в замешательство правительство США, пустив слух, что в форте Нокс, где хранится золотой запас государства, его стало намного меньше. В последнее время он часто мотается за границу, в основном, в Антверпен, где расположен мировой алмазный центр. Скупает золото и самоцветы.





ИМЯ	ЧТО СКУПАЕТ
OILS O'SULLIVAN	Произведения искусства, золото
THE ICE MAN	Монеты, драгоценные камни
ART ARGENT	Произведения искусства, серебро
ELDORADO EDDIE	Золото, драгоценные камни
SMALL CHANGE SUE	Монеты, серебро

6.5. SMALL CHANGE SUE - Сью «Маленькая меняла».



Свой рост в бизнесе Сью начала с коммерции в области ноу-хау. Имея ученую степень в археологии, она вскоре достигла авторитета как эксперт по древним монетам, которые она скупала и перепродавала на мировых аукционах. Время от времени она обращает свое внимание и на серебро. Скупает монеты и серебро. Наиболее полезная информация из этих сообщений приведена выше в таблице.

7. JOYSTICK

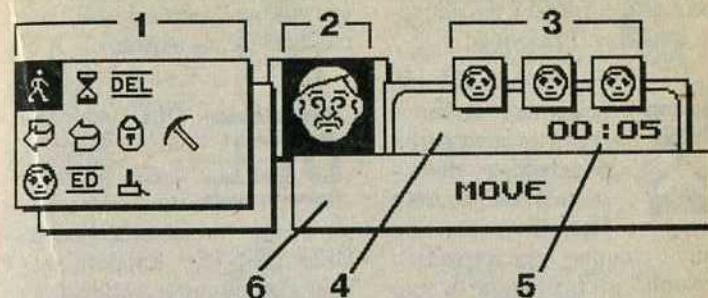
В этой главе вы сможете выбрать нужный вам режим управления программой. Вам предложат синклер, кемпстон и протек.

8. PLAN RAID - планируемый налет

Тут осуществляется задуманная вами акция. При этом следует иметь в виду, что вы не сможете приступить к операции, если у банды обязательно не будет водителя и своего скупщика краденного. Если же у вас все это предусмотрено, то программа поинтересуется уверены ли вы в том, что хотите загрузить в память компьютера предполагаемую операцию. Если вы действительно этого хотите, то задействуйте опцию SURE (уверен). После этого вам предложат вставить в карман дисковод игровой диск и нажать FIRE. Неплохо перед загрузкой второй части игры сохранить нанятую команду.

II. Работа с пиктограммами

Прежде, чем мы разберем первую миссию, давайте обсудим те детали, которые нужны в уточнении. После загрузки второй части игры с



рекогносцировкой магазина античных монет (это правило действительно и для остальных объектов преступлений), вы увидите, что экран разделен на две части. Верхняя представляет из себя план здания, которое вам предстоит ограбить. Здесь уместно заметить, что в случае, если вы приобрели всю имеющуюся по миссии информационную документацию, то на плане будут специальными символами помечено, какие из хранилищ находятся под сигнализацией, а какие - нет. Кроме этого, при этом в хранилищах будут отмечено наличие драгоценностей. Если же вы приобрели только план здания и больше ничего, то подобных пометок не будет. При обзоре каждой миссии я буду сопровождать их подробными планами с указанием всех систем защиты.

Нижняя часть экрана представляет собой командно-информационное меню и выгля-

дит так: 1 - окно с пиктограммами управления;

2 - портрет персонажа, которым вы в данный момент управляете;

3 - количество персонажей в вашем подчинении;

4 - место, в котором появляется время, задаваемое опцией WAIT;

5 - фактическое время, отсчитываемое с момента начала операции;

6 - информационное окно. Теперь разберем пиктограммы, с которыми вам предстоит работать, ибо без их знания не стоит даже начинать игру.

- фигурка идущего человечка - при активизации выполняет функцию MOVE (перемещение).

При этом в информационном окне в нескольких словах дается описание локации местополо-





жения персонажа. На один ход персонажа в любом направлении тратится 1 секунда;



- изображение песочных часов - при активизации выполняет функцию WAIT (ждать).

Разрабатывая по плану здания предстоящую операцию, вы постоянно будете сверять время по отношению к одному из персонажей. Чтобы другие участники банды имели возможность для согласования общих действий подождать какое-то время и применяется эта опция.

При этом в месте 4 (см. план нижней части экрана) появляется временной отсчет ожидания. Вы можете задать необходимое количество секунд, используя для этого клавишу «ВВЕРХ», или, если к этому времени вы не зафиксировали набранное время с помощью клавиши «FIRE», уменьшить время на сколько вам необходимо с помощью клавиши «ВНИЗ».

Максимальное время, которое вы можете задать для ожидания - 59 секунд. Но после его фиксации, в случае если вам необходимо больше времени для ожидания, вы можете снова активизировать пиктограмму WAIT и снова добавить необходимые секунды. Программа сама просумми-

рует заданное время, что будет указано в месте 5 (см. план нижней части экрана);



- надпись DEL, окаймленная сверху и снизу черточками - весьма полезная функция

DELETE STEP (стереть шаг). При активизации этой пиктограммы уничтожается последнее перемещение либо действие управляемого вами персонажа. При желании вы даже можете с помощью этой функции затереть весь проделанный вашим персонажем путь. Обратите внимание на то, что при работе в режиме DELETE STEP с затиркой каждого хода соответственно уничтожается и количество времени, необходимое для его осуществления;



- изогнутая на 180 градусов стрелка показывающая на запад - функция «ОТКРЫТЬ ДВЕРЬ» (OPEN DOOR).

У всех персонажей это занимает 2 секунды;



- изогнутая на 180 градусов стрелка показывающая на восток - функция «ЗАКРЫТЬ

ДВЕРЬ» (CLOSE DOOR). У всех персонажей занимает 2 секунды;



- изображение замка - функция «ЗАПЕРЕТЬ ДВЕРЬ» (LOCK DOOR). Слесарю для этого требуется 12 секунд, остальным - 24 секунды;



- изображение кирки - функция «ПОДОБРАТЬ ОТМЫЧКУ» (PICK LOCK). У слесаря на это уйдет 12 секунд, у остальных - 24;



- изображение молотка - функция «СЛОМАТЬ (что-либо)» (SMASH). Поскольку ломать - не строить, то и времени на это уходит всего 8 секунд, по сравнению с «ПОДОБРАТЬ ОТМЫЧКУ». Здорово экономит время после отключения сигнализаций;



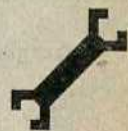
- изображение мешка с эмблемой фунта стерлингов - функция «ОГРАБИТЬ» (ROB). Другими словами, очистить, к примеру, сейф (взлому необходимо на это 8 секунд) или ящик (любому из персонажей необходимо для этого 4 секунды) от содержимого;



- изображение отвертки - функция «ПОДКЛЮЧИТЬ» (ENABLE). Обычно наличествует у специалиста по сигнализациям и у него уходит на это 4 секунды;



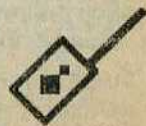
- изображение гаечного ключа - функция «ОТКЛЮЧИТЬ» (DISABLE). Просто необходима для отключения сигнализации. Специалисту для этого надо 20 секунд;



- изображение снежинки - FREEZE, дословно «замороженный». Появляется в том случае, когда ваш персонаж занят каким-то делом, например, отпирает дверь или очищает сейф, т.е. выполняет какую-то вашу команду не связанную с перемещением. Эту функцию, в случае ее активизации, можно рассматривать как вынужденную паузу для кого-нибудь из персонажей;



- изображение переговорного устройства типа «уоки-токи» - активизация этой функции





возможна только при осуществлении самой миссии, а не во время разработки плана операции. Она позволяет боссу осуществлять связь с любым из своих подчиненных и, соответственно, при нажатии FIRE дает возможность выбрать (SELECT) любого из них, чтобы поглядеть что он делает или дать ему какую-нибудь команду;

- изображение свистка - активизация этой пиктограммы приводит к выполнению команды STOP JOB (ПРЕКРАТИТЬ РАБО-

ТУ). В некоторых случаях, когда вы чувствуете, что ограбления не получится, целесообразно подать эту команду и начать все заново. Другими словами, прекращение миссии и ее рестарт. Одна из команд, которую босс может отдать во время выполнения миссии. Программа попросит у вас подтверждения своего приказа. Выразится это тем, что на месте пиктограммы появится вопросительный знак. Нажатие FIRE приведет к исполнению команды. Если же вы захотите ее отменить, то переведите курсор на другую пиктограмму и задействуете ее;

- изображение стрелок идущих навстречу друг другу -



активизация этой пиктограммы приводит к выполнению команды «БРОСАЙ ВСЕ И ВОЗВРАЩАЙСЯ». При этом персонаж, которому ее отдал босс, действительно начинает ее выполнять. Частенько бывает так, что жадность берет верх над приказом босса, и тогда он начинает метаться по комнатам. Команда скорее ненужная, чем полезная;

- изображение автомобиля - активизация этой пиктограммы дает возможность боссу приказывать водителю уехать. Приказ необходимо подтвердить как и в случае команды «ПРЕКРАТИТЬ РАБОТУ»;



- изображение человеческого лица - при активизации выполняет функцию перехода к следующему персонажу. Например, задав программу действий слесарю, вы после этого захотите проинструктировать взломщика и для того, чтобы перейти к нему, необходимо применить эту пиктограмму;

- надпись ED, окаймленная сверху и снизу черточками - эта пиктограмма активизирует



функцию EDITOR (редактор), в которой вы можете откорректировать действия своих подчиненных. Другими словами, выход во встроенный редактор миссий;



- изображение двойных угловых скобок направленных влево - функция «ОБРАТНЫЙ ХОД» (BACK STEP). Позволяет посмотреть действия персонажа в обратном порядке. Напоминает действие функции DELETE STEP, но не затирает последних действий;



- изображение двойных угловых скобок направленных вправо - функция «ИДИ ВПЕРЕД» (FORWARD STEP). Если, применяя функцию BACK STEP, вам потребуется вернуться назад на несколько ходов, задействуйте эту пиктограмму. FORWARD STEP и BACK STEP - равнозначные функции, взаимодополняющие друг друга. При редактировании очень важны;



- надпись EX, окаймленная сверху и снизу черточками - функция выхода



(EXIT) из редактора;

- изображение ножниц - активизация приводит к действиям по исправлению пройденного пути (INSERT TRACK). В этом режиме присутствуют уже знакомые нам пиктограммы MOVE, WAIT и DELETE STEP (см. выше), но есть и новые;



- изображение, напоминающее шампур с шашлыком - функция соединения пути (LINK TRACK). Имеет немаловажное значение, если во время редактирования пути, вы пользовались функцией DELETE STEP. После задействования этой функции отрезки вашего пути до и после редакции автоматически соединятся, что избавит вас от необходимости прокладывать путь заново. По выполнению действия LINK TRACK вы переходите в основное пиктографическое окно;



- изображение, напоминающее пивную кружку - функция, позволяющая к моменту ее активизации, убрать тот отрезок пути, который вы уже прошли, т.е. вырежет его к





концу (SCRAO TO END). Полезная функция, позволяющая экономить время. После ее применения вы автоматически окажетесь в основном пиктографическом окне;

- изображение напоминающее взрыватель адской машинки - функция, которая позволит специалисту-взрывнику приступить к своей непосредственной работе (BLOW);



- изображение похожее на джойстик - функция, позволяющая приступить к выполнению плана с того персонажа, кого вы назначите. Собственно с момента активизации этой функции (COMMIT RIBBERY) и начинается непосредственное выполнение задуманной вами операции. Верхняя часть экрана при этом преобразуется, и уже в реальной обстановке ваши наемники будут отрабатывать те программы, которые вы в них ввели. Именно поэтому, прежде чем выполнить эту команду, программа покажет вам вопросительный знак и, если вы подтвердите свое согласие нажатием FIRE, перейдет к ее исполнению. Прекратить исполнение этой команды можно,

задействовав пиктограмму в виде свистка (см. выше).

И, наконец, особо нужно вынести определенные функции и время, которые они занимают. Перемещение (MOVE) - 1 сек.

Открыть дверь (OPEN DOOR) - 2 сек.

Закрыть дверь (CLOSE DOOR) - 2 сек.

Запереть дверь (LOCK DOOR) - 24 сек, слесарь - 12 сек.

Подобрать отмычку (PICK LOCK) - 24 сек, слесарь - 12 сек.

Очистить (ROB): сейф - 8 сек, ящик - 4 сек.

Подключить (ENABLE) сигнализацию - 4 сек.

Отключить (DISABLE) сигнализацию - 20 сек.

Сломать (SMASH) что-либо - 8 сек.

Взорвать (BLOW) что-либо - 18 сек.

2. Часть вторая (PART II)

После загрузок PLAN RAID ваша банда окажется перед входом в те учреждения, которые вы собираетесь грабить.

Верхняя часть экрана представляет из себя план здания, на котором сейчас вы можете



начать репетицию ограбления. Из членов банды (см. план нижней части экрана, позиция 3) синим цветом выделен тот, кто в списке команды стоит первым. На плане он помечен белым квадратиком с цифрой 1. Сразу же после загрузки на нем активизирована функция MOVE, т.е. он готов к передвижению.

Вы, конечно же, можете изучить рекогносцировку, но учтите, что сразу после загрузки программа настроена на проработку операции, и любое ваше действие с персонажем будет заноситься в память программы. Для того, чтобы вам проще было ориентироваться в зданиях, я при разборе каждой миссии буду приводить их планы.

Штриховкой на них обозначены те места, где установлена инфракрасная сигнализация.

Клетчатой штриховкой помечены места, где установлена сигнализация, реагирующая на ходьбу.

Волнистой штриховкой (для последней миссии в музее «Нурбарак») обозначена сигнализация, срабатывающая на наличие углекислого газа в воздухе.

Вам также следует иметь в виду следующие термины и их переводы, которые будут попадаться вам во время игры: DOOR - дверь;

STAIR - лестница;

CASE - смотровой шкаф;

TILL - кассовый аппарат;

DESK - стол;

SAFE - сейф;

VAULT - вход в хранилище подвального типа;

ALARM - пульт управления сигнализацией;

SINK - умывальник;

INFRA-RED - инфракрасная сигнализация;

PRESSURE - сигнализация, реагирующая на ходьбу;

CAMERA - видеокамера слежения;

PAINTING - картина;

GUARD - охранник.

Черными точками внутри шкафов обозначены драгоценности. Как я уже говорил, если вы не купите все информационные документы, то на плане этих пометок не будет. Мало того, игнорируя покупку документов по всем аспектам объектов (драгоценности, сигнализация, безопасность), вы рискуете тем, что ваш электрик что-нибудь неправильно замкнет и сигнализация сработает, или же взломщик сейфов, не зная с какой системой ему придется столкнуться, не справится с задачей.



Мой вам совет - не скупитесь оплачивать информацию. Во всяком случае, обследуйте имеа необходимую информацию все закоулки здания, отметьте для себя необходимые моменты, владея ситуацией, перезагрузите игру и, не приобретая уже ненужной информации, идите «на дело». Это позволит сэкономить вам достаточно много денег, которые после удачного ограбления приплюсовываются к вашей доле.

Просчитав все по секундам, поручите (COMMIT ROBBERY) кому-нибудь из персонажей начинать дело и готовьтесь к своему выходу.

Во время самого ограбления верхняя часть экрана немного видоизменяется. Следует иметь в виду, что фигурка персонажа на котором установлен выбор (SELECT) будет показана красным цветом, фигурки остальных наемников - зеленым, а изображения охранников даются синим цветом.

По окончании своей части работы и достигнув машины, переключитесь (SELECT) на водителя и прикажите ему уезжать (пиктограмма с изображением машины).

После грабежа программа начинает подсчитывать добычу, которую принес каждый из бандитов. Подсчет идет по

каждой из ограбляемых категорий. В самом конце программы сообщит долю от добычи каждого из членов банды и поинтересуется, не желаете ли вы сохранить достигнутое состояние.

В случае, если вы замешкались, не успели смыться, и вас арестовала полиция, программа иронично посоветует тщательней организовывать налет, если вы хотите, чтобы вас называли Большим Боссом, и спросит не хотите ли вы повторить попытку. Разбирая миссии, я буду приводить оптимальный, на мой взгляд, список банды и давать на английском языке команды для каждого персонажа с хронометражем их действий.

Ограбление магазина антикварных монет

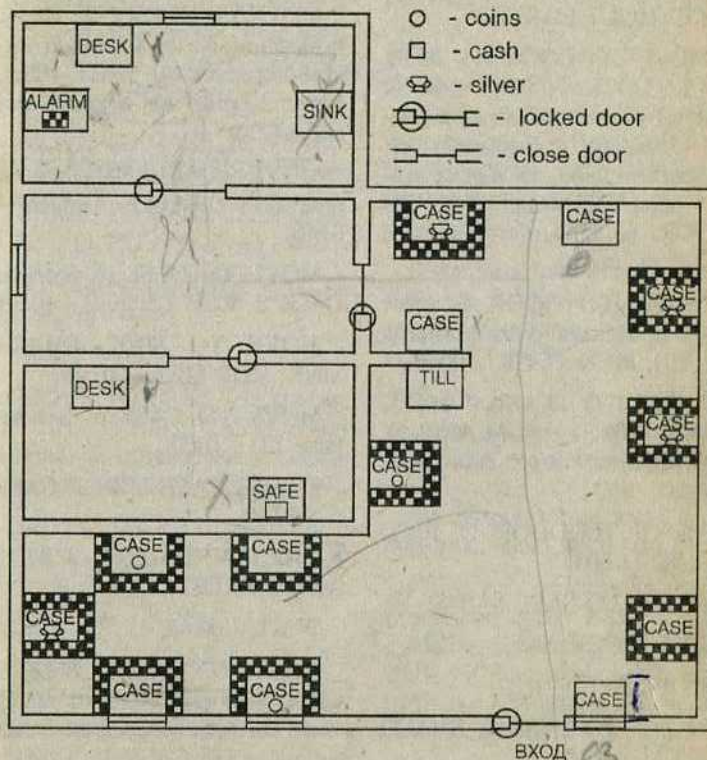
Для ограбления этого магазина вам потребуется слесарь, чтобы быстро вскрывать двери. Могу порекомендовать KEYHOLE CARTER'a, который к тому же является и взломщиком сейфов.

Кроме него вам необходим будет электрик - CLINT THE NOD и водитель - ADAM PROST. Общие затраты на их наем - 32000 фунтов стерлингов.

Можно сделать по другому - слесарь и взломщик KEYHOLE CARTER, а вот



План магазина антикварных монет



водителя и электрика нанять в одном лице BILL'a WIRES'a SMITH'a. Это обойдется вам в 31000 ф.с. Вы сэкономите тысячу, но время операции увеличится приблизительно на минуту, что может иметь роковые последствия.

Опыт показывает, что где-то, в среднем, через 2,5 минуты,

независимо от того сработала или нет сигнализация, к дому подъезжает полиция. С этой точки зрения на первый план выходит количество наемников, которые за 2 минуты и приблизительно 20-25 секунд утащат все содержимое магазина. А секунды, как вы увидите, играют решающую роль.



Итак, остановимся на первом варианте банды, а в качестве скупщицы краденного пригласим «Маленькую менялу» Сюю.

KEYHOLE CARTER

MOVE TO DOOR A - 00:01,
PICK LOCK - 00:13 (За 12 секунд Картер подберет к двери отмычку и отомкнет ее. Примечательно, что после этого давать команду «OPEN DOOR» не надо, ибо дверь уже будет открыта),

MOVE TO DOOR B (этот путь пролегает через комнаты I и III), PICK LOCK - 00:35,

MOVE TO DOOR C, PICK LOCK - 00:51 (таким образом, подготовлен проход для электрика),

MOVE TO DOOR D, PICK LOCK - 01:05,

MOVE TO SAFE - 01:09,

PICK LOCK SAFE - 01:29,

ROB SAFE - 01:37,

MOVE TO DESK 1, SMASH DESK 1 - 01:49,

ROB DESK 1 - 01:53,

MOVE TO CASE 8 - 02:00,

SMASH CASE 8, ROB CASE 8 - 02:13,

RETURN (вернуться) TO CAR (в машину) - 02:24.
CLINT THE NOD:

WAIT - 00:13 (пока Картер возится с входной дверью),

MOVE TO CASE 5, SMASH (поскольку шкаф не подключен к сигнализации) CASE 5, ROB CASE 5 - 00:34,

MOVE TO DOOR C (к месту, помеченному на плане кружком с крестиком), WAIT - 00:51 (пока Картер не откроет эту дверь),

MOVE TO ALARM (в комнате VI), DISABLE ALARM - 01:16,

MOVE TO DESK 2, SMASH DESK 2, ROB DESK 2 - 01:30,

MOVE TO SINK, SMASH SINK, ROB SINK - 01:46,

MOVE TO CASE 6 (в комнате III) - 01:58,

SMASH CASE 6, ROB CASE 6 - 02:10,

RETURN TO CAR - 02:21.
ADAM PROST:

WAIT - 00:45,

MOVE TO CASE 1, SMASH CASE 1 (поскольку этот шкаф тоже не подключен к сигнализации), ROB CASE 1 - 01:00,

MOVE TO CASE 9 (в комнате II) - 01:07,

WAIT - 01:09 (поскольку на разгром шкафа тратится 8 секунд, нужно подождать именно до этого времени, чтобы окончание разгрома чуть запоздало с отключением сигнализации),

SMASH CASE 9 - 01:17 (как видим, все получилось очень



удачно, т.к. сигнализацию отключили в 01:16),

ROB CASE 9 - 01:21,

MOVE TO CASE 10, SMASH CASE 10, ROB CASE 10 - 01:35,

MOVE TO CASE 11, SMASH CASE 11, ROB CASE 11 - 01:49,

MOVE TO CASE 12, SMASH CASE 12, ROB CASE 12 - 02:03,

MOVE TO CASE 13, SMASH CASE 13, ROB CASE 13 - 02:17,

RETURN TO CAR - 02:23.
BOSS, т.е. вы:

WAIT - 00:14,

MOVE TO CASE 7 (в комнате III), SMASH CASE 7 (он также не подключен к сигнализации), ROB CASE 7 - 00:41,

MOVE TO TILL (в комнате I), SMASH TILL (и она не подключена к сигнализации), ROB TILL - 01:09,

MOVE TO CASE 4 - 01:12,

SMASH CASE 4 (к окончанию разгрома шкафа сигнализация будет отключена), ROB CASE 4, MOVE TO CASE 3 - 01:37,

SMASH CASE 3, ROB CASE 3, MOVE TO CASE 2 - 02:01,

SMASH CASE 2, ROB CASE 2, RETURN TO CAR - 02:22.

На ограбление этого магазинчика программой отводится 2,5 минуты.

Ограбление галереи искусств

Планируя это ограбление, учтите, что помимо картин в галерее есть серебряные и золотые изделия, но среди марвихеров нет ни одного, кто скупает и золото и серебро одновременно. Целесообразно сосредоточить свое внимание на золотой статуэтке по двум причинам.

Во-первых, она размещена в комнате с картиной, которую тоже нужно украсть (см. план, комната IX, CASE 3).

Во-вторых, стоимость золотой статуэтки адекватна общей стоимости трех серебряных, а денег, после покупки досье и схем сигнализации, остается в обрез на наем двух человек.

Итак, для участия в деле я пригласил BABY-FACE CLIVE - водителя и слесаря и CLINT THE NOD'a, который отключит сигнализацию. BABY-FACE CLIVE:

MOVE TO DOOR A, PICK LOCK DOOR A - 00:17,

MOVE TO DOOR C (через комнату I, дверь B, которая всегда открыта, и комнату III), PICK LOCK DOOR C - 00:45,

MOVE TO DOOR F (через комнаты VII, X, XIII, XVII) - 01:01,

PICK LOCK DOOR F - 01:17,

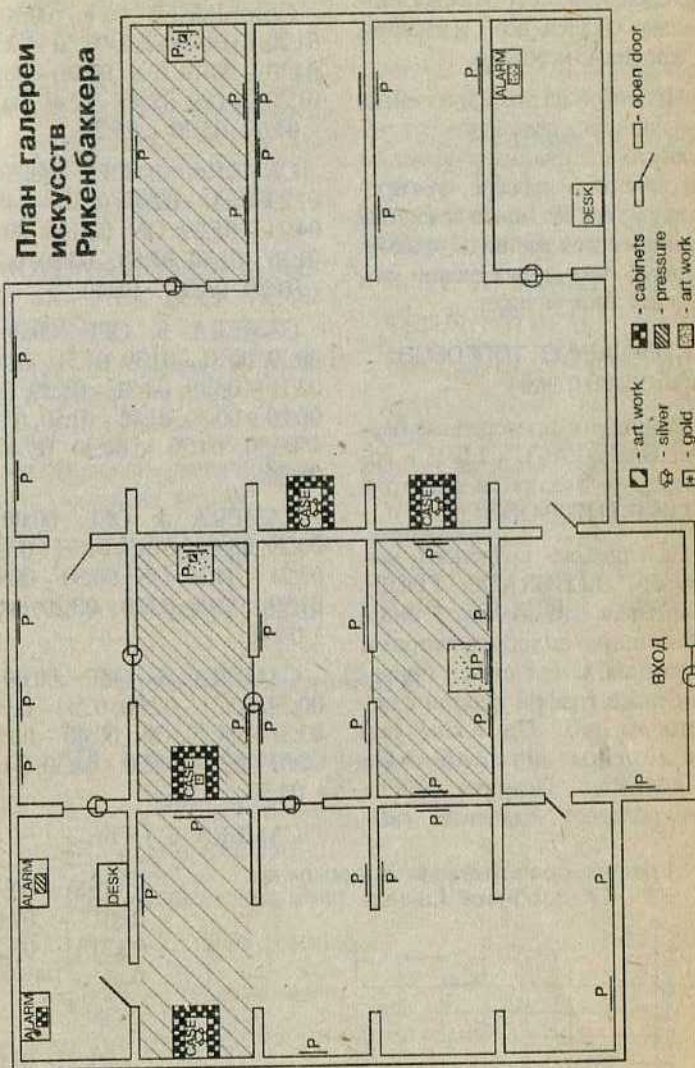


MOVE TO DOOR G - 01:22,
 PICK LOCK DOOR G - 01:38,
 MOVE TO DOOR H - 01:41,
 PICK LOCK DOOR H - 01:57,
 WAIT - 02:01 (время, когда
 будет отключена сигнализация,
 реагирующая на ходьбу),
 MOVE TO PAINTING R2,
 ROB PAINTING R2 - 02:09,
 MOVE TO PAINTING R3
 (через дверь I, которая к тому
 времени будет открыта, комна-
 ту IX и дверь J, которая также
 будет открыта), ROB
 PAINTING R3 - 02:22,
 MOVE TO CASE 3 - 02:31
 (т.е. возвращается в ту комна-
 ту, где уже был),
 SMASH CASE 3 - 02:50 (при
 этом красть статуэтку НЕ НА-
 ДО!!!),
 RETURN TO CAR - 03:17
 (путь проходит через дверь I,
 комнату IX, дверь K, комнаты:
 VIII, V, II, дверь M). CLINT
 THE NOD:
 WAIT - 00:34,
 MOVE TO ALARM 1 - 00:51
 (в комнате IV),
 DISABLE ALARM 1 - 01:12,
 MOVE TO ALARM 2 (в
 комнате XV), DISABLE
 ALARM 2 - 02:01,
 MOVE TO ALARM 3,
 DISABLE ALARM 3 - 02:23,
 MOVE TO CASE 3 - 02:34,
 WAIT - 02:51 (время, когда
 Клайв разобьет шкаф),
 ROB CASE 3 - 02:55,
 RETURN TO CAR - 03:22
 (тем же путем, которым ушел
 BABY-FACE CLIVE). BOSS:
 WAIT - 00:16,
 MOVE TO DOOR K - 00:36
 (через комнаты I, II, V, VIII),
 PICK LOCK DOOR K - 00:56,
 MOVE TO DOOR I - 01:01,
 PICK LOCK DOOR I - 01:21,
 MOVE TO DOOR J, PICK
 LOCK DOOR J - 01:45,
 MOVE TO DOOR E - 02:19
 (через комнаты: VIII, V, II, I, III,
 VII, X),
 PICK LOCK DOOR E - 02:39,
 MOVE TO PAINTING R1,
 ROB PAINTING R1 - 02:46,
 RETURN TO CAR - 03:10.
 На ограбление галереи про-
 граммой отводится 3,5 минуты.

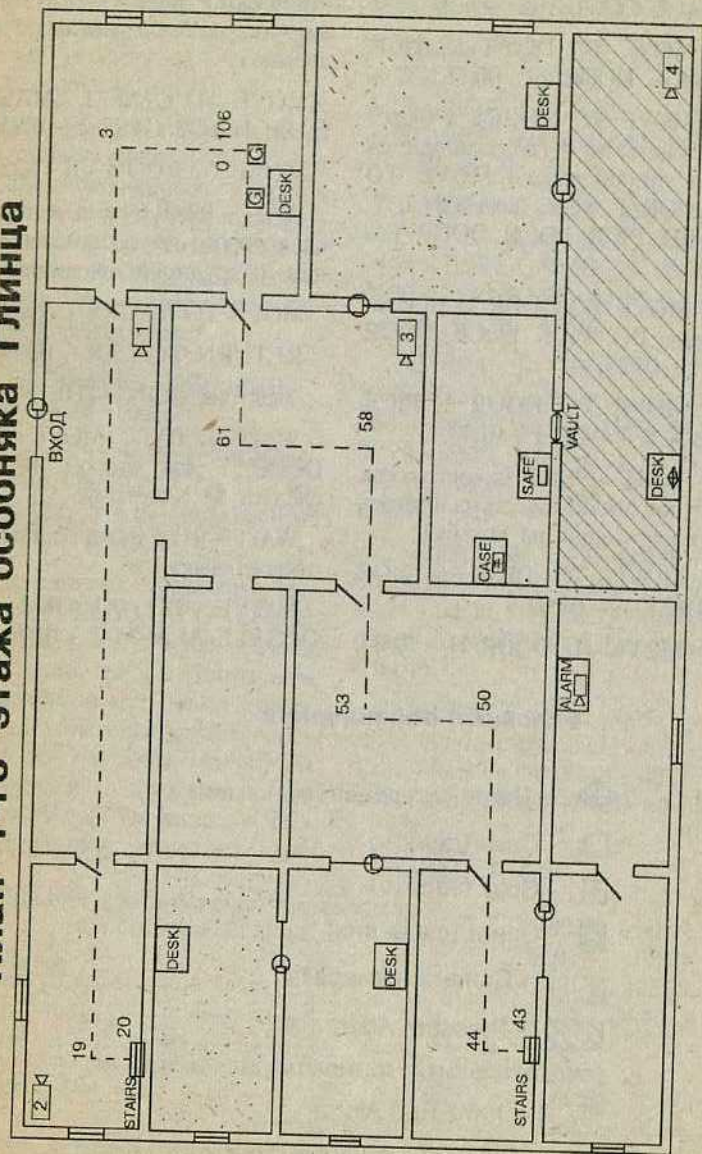
Примечание

Существуют иные способы
 совершить первые два ограбле-
 ния, что принесет 73750 фунтов
 стерлингов в первый раз и 128
 650 во второй. В обоих случаях
 грабежи проводятся при неот-
 ключенной сигнализации.

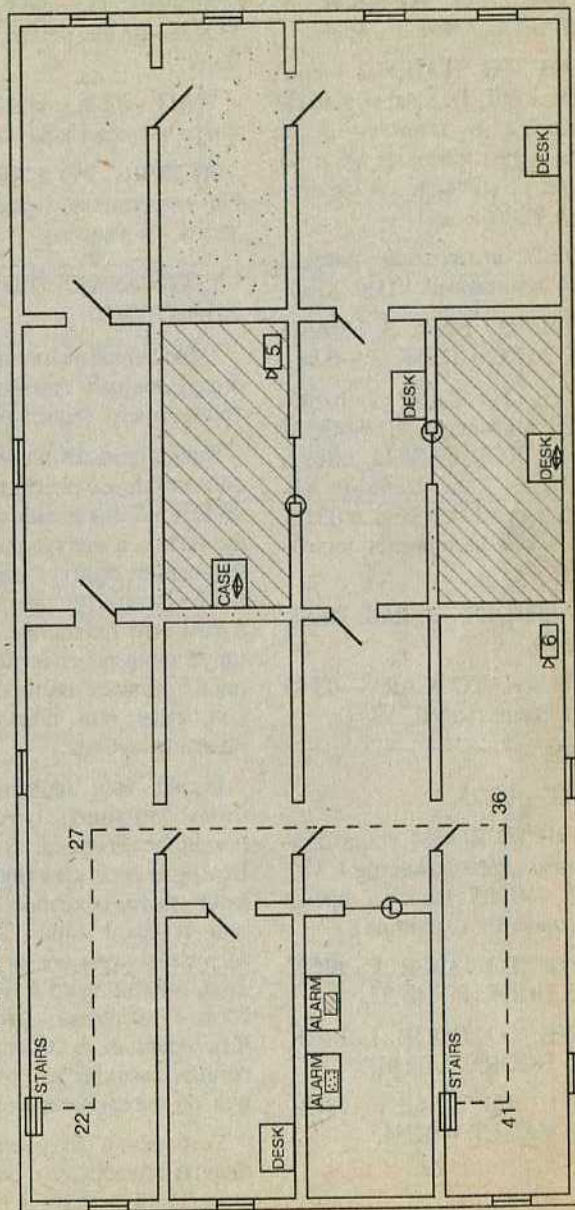
Нужно иметь в виду, что
 после срабатывания сигнализа-
 ции полиция появляется при-



План 1-го этажа особняка Глинца



План 2-го этажа особняка Глинца





MOVE TO ALARM 3,
DISABLE ALARM 3 - 01:47,

MOVE TO STAIRS 2 (через комнаты VII, IX, затем в 01:59 спускается в комнату X и оттуда через комнаты IX и VI к двери F, которую он пересекает в 02:16.

В 02:22 он проходит дверь I между комнатами VII и XIV),

MOVE TO DESK 3, SMASH
DESK 3, ROB DESK 3 - 02:41,

MOVE TO CASE 2 (через VAULT в комнату XI), SMASH CASE 2, ROB CASE 2, MOVE TO DESK 2 (в комнате VII. Важно дверь I пересечь в 03:09, т.к. в 03:10 включится видеокамера 4),

SMASH DESK 2, ROB DESK 2 - 03:24,

RETURN TO CAR - 03:45 (через комнаты VII, VI, I).

BOSS:

WAIT - 00:25,

MOVE TO ROOM V (на первом этаже, через комнаты I, VI),
WAIT - 01:05 (за это время мимо пройдет охранник),

MOVE TO DOOR F, PICK
LOCK DOOR F - 01:33,

MOVE TO DOOR I, PICK
LOCK DOOR I - 02:01,

MOVE TO VAULT, PICK
LOCK VAULT - 02:34,

MOVE TO SAFE, PICK
LOCK SAFE, ROB SAFE -
03:12,

WAIT - 03:21 (пока не отключится видеокамера 4),

RETURN TO CAR - 03:41.
На выполнение миссии отводится 4,5 минуты.

Ограбление банка на Хай-стрит

Миссия не выполнена из-за определенных трудностей, которые имеет смысл обсудить.

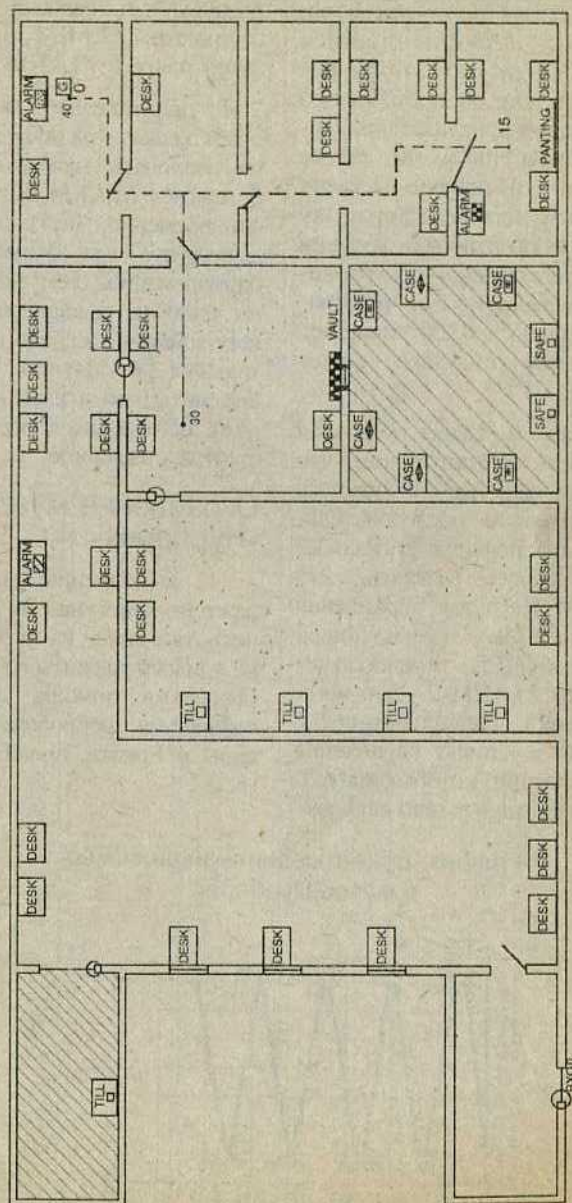
Как видно из плана здания, сигнализация, реагирующая на ходьбу, установлена в III и VII комнатах, а инфракрасная сигнализация стоит в комнатах V и VI. Первая трудность состоит в том, что охранник (его маршрут показан пунктирной линией) убивает ваших наемников, если они появляются в поле его зрения.

Выход был найден в том, чтобы устранить охранника с помощью боевика. В комнате IX кружком с крестиком показано место, с которого в 01:01 или в 01:02 (при различных загрузках игры время варьируется, иногда даже в 01:03) ваш боевик оглушает охранника. Как правило, в это время охранник выходит из комнаты X, идя по своему маршруту.

Устранение охранника - процедура трудоемкая. Задав боевику план действий на копии



План банка на Хай-стрит

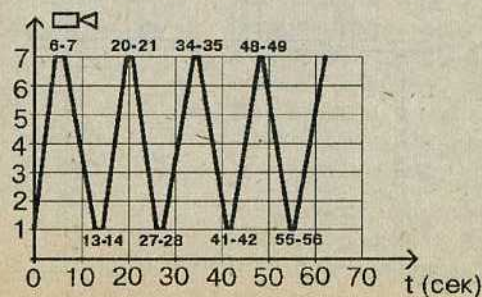




плана здания, при выполнении миссии, переключившись (SELECT) на него, чтобы посмотреть, как он справился со своей задачей, нельзя быть уверенным на 100%, что он ее выполнит. В случае неудачи воспользуйтесь редактором игры для корректировки времени нападения боевика на охранника. Замечено также, что приблизительно в 03:30 охранник, очнувшись от удара, встает (WAKE UP).

Вторая и самая основная трудность состоит в том, что мне до сих пор не удалось разобраться в последовательности отключения сигнализаций. Удалось выяснить, что ALARM 1 - пульт управления сигнализацией, реагирующей на ходьбу. Есть предположение, что ALARM 2 - это инфракрасная сигнализация, а ALARM 3 - пульт управления сигнализации, которая контролирует сигнализацию инфракрас-

График срабатывания видеокамер
в музее Нурбарак



расную, т.е. сначала нужно отключить ALARM 3, уже затем лезть в ALARM 2.

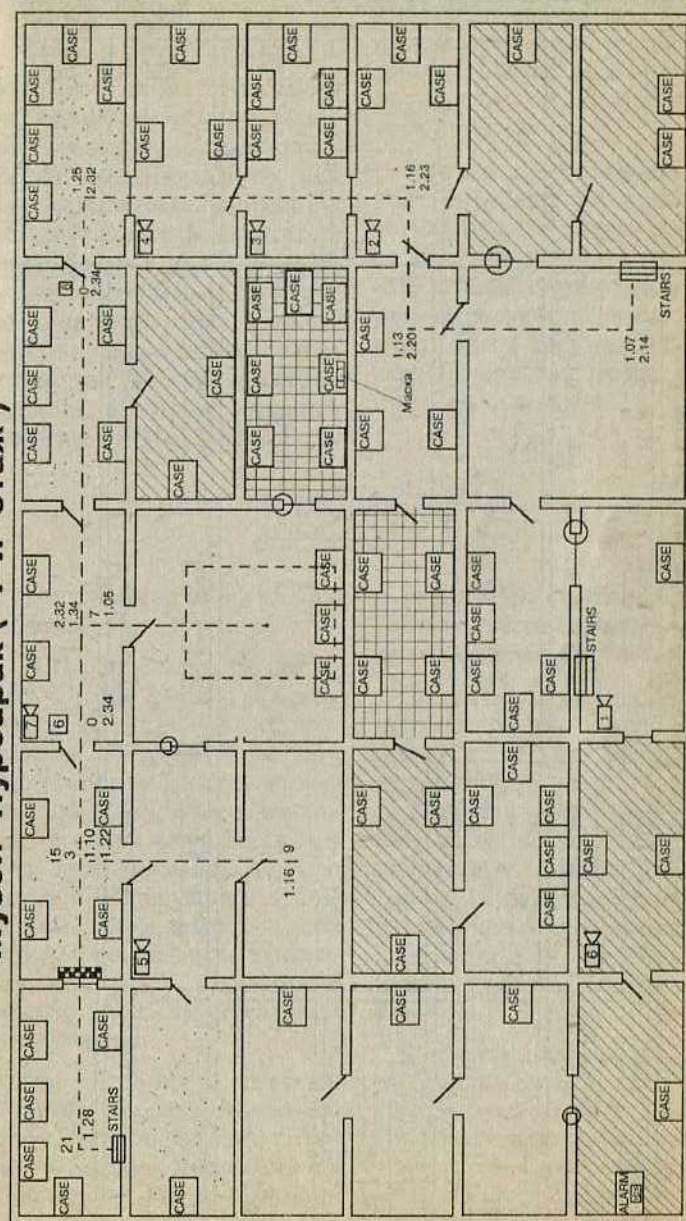
На практике этот посыл не срабатывает, что побудило меня отключать сначала ALARM 3, а затем ALARM 2, либо обе одновременно, либо одновременно все три сигнализации одновременно. Тем не менее, ни одно из вышеперечисленных действий не дало положительных результатов. Удалось выяснить, что в кассе 5 (комната III) хранится всего 5000 фунтов стерлингов.

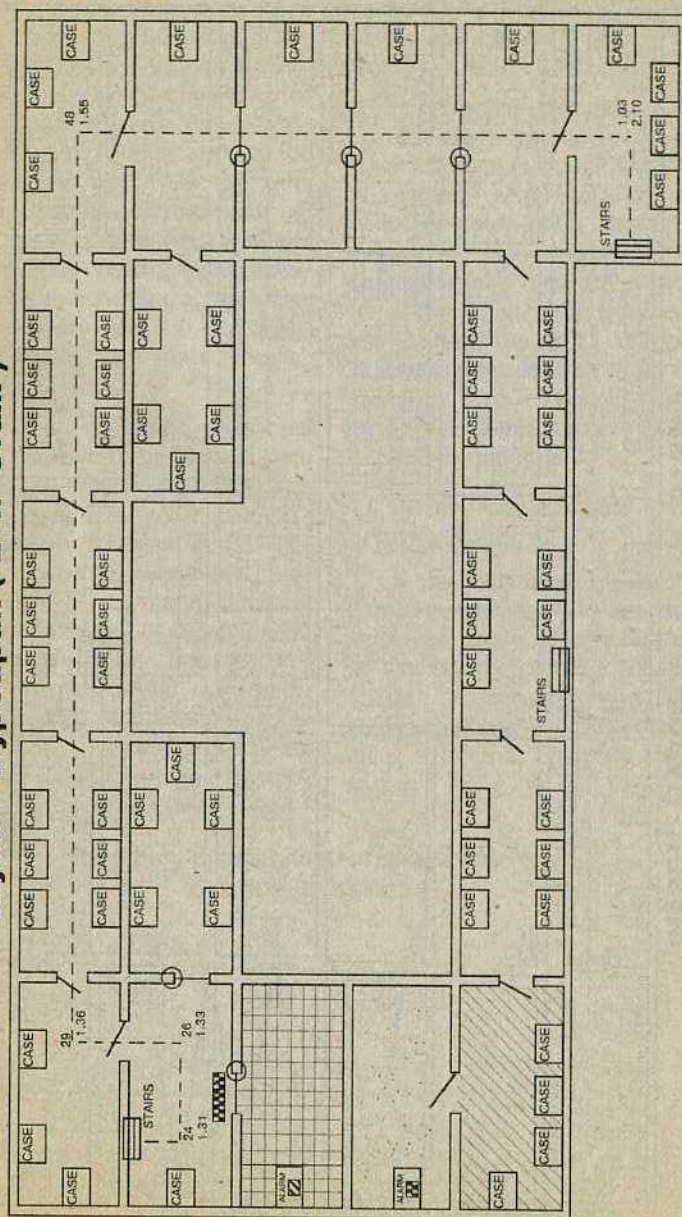
Ограбление музея «Нурбарак»

К выполнению миссии я даже не приступал по причине нехватки денег из-за того, что не удалось разжиться на банке. Однако в помощь тем, кто собирается попробовать свои силы в Египте, привожу план музея.



Музей Нурбарак (1-й этаж)





THEY STOLE A MILLION



TRIAXOS

Предположения

Остается догадываться о том, поздравит ли вас программа после выполнения пяти миссий, когда вы «урвете» свой миллион или предложит другие, более сложные задания. Ведь по каталогу игры можно судить о ее объеме, а в нем есть место и для продолжения. Вдобавок, со слов известного ижевского автора и хакера, можно настроиться на то, что в скором времени на рынке появится редактор «THEY STOLE A

MILLION», который он собирается создать и с помощью которого пользователи сами могут создавать планы дополнительных миссий.

Впрочем, если развивать эту тему, то почему бы не создавать миссии на русском языке, не насытить возможные будущие задания компьютерами, не дать возможность гангстерам использовать оружие? Впрочем, давайте для начала осилим банк и музей.

TRIAXOS

Владимир Савельев
(Ижевск)

В Ижевске эта игра появилась в конце 80-х годов. Сразу был виден высокий класс программы - трехмерная графика, главный скроллинг, реалистичная анимация. Но неоднократно попытки разгадать в чем суть игры неизменно терпели неудачу. Наткнувшись в очередной раз на кассету с этой игрой, я решил-таки попробовать еще раз, а заодно уж и оснастить ее Универсальным Загрузчиком.

Вот тут-то все и началось. Разобрав мерзопакостную защиту, на которую был способен только небезызвестный Bill Gilbert, я лишний раз убедился

в том, что спектрумисты всех городов и весей Европы ругают его совершенно заслуженно.

Программа была им испорчена. После того как он приложил к ней руку, исчезли с экрана: график энергии блатера, таймер, энергия игрока, счет очков, количество мин и динамитных шашек, пиктограммы и самое главное - указатель положения игрока в лабиринте, а играть без него, значит тыкаться как слепому котенку.

К счастью, мне удалось все это восстановить. Труднее всего пришлось с пиктограммами - я поместил на место каждой пиктограммы изображение соответствующего ей предмета, а



как они выглядели в оригинале, ведомо только авторам и Гилберту.

Оставим технические подробности и перейдем к игре, которая представляет собой, используя выражение греческого программиста Тео Девелгаса, прекрасную возможность «страхнуть ржавчину с мозгов».

По крайней мере пространственного воображения требуется не меньше, чем при сборке кубика Рубика.

Лабиринт представляет собой куб с гранью в 4 комнаты, то есть на первый взгляд в нем 64 комнаты, но только на первый взгляд.

В некоторых комнатах есть мерцающая площадка, расположенная в центре, встав на которую, можно перенестись на одну из стен, причем на основном экране она будет вместо пола, который в свою очередь становится стеной.

Сориентироваться можно по сине-красному указателю в правой части экрана, изображающему три плоскости куба, в котором вы находитесь, красным цветом выделена та, на которой вы стоите.

Того, что происходит на других плоскостях куба вы не видите, таким образом, каждая из них - это отдельная локация,

то есть 64x6, получается 384 комнаты, согласитесь, неплохо для 48-ми килобайт.

Цилиндрических роботов с цифрами, встречающих вас в каждой новой комнате, желательно расстреливать, так как они медленно, но верно сокращают вам жизнь, периодически постреливая в вашу сторону.

Цифра означает количество выстрелов, необходимых для уничтожения робота, который, к слову сказать, не самый страшный зверь в лабиринте.

Цифры в левом нижнем углу экрана показывают количество мин и динамитных шашек, которыми вы располагаете. Пополнять их запасы можно просто подбирая их с полу, если попадают.

Пользоваться ими очень легко - нажмите и держите FIRE пока не появится красная пиктограмма внизу, потом выберите мины или шашки, и еще раз нажмите FIRE.

Если была выбрана мина, смотрите не наступите на нее сами, если динамит - сразу отбегайте насколько успеете. Бросать динамит имеет смысл только около стены - в большинстве случаев на месте взрыва возникает люк, куда можно прыгнуть.

Если повезет, вы просто окажетесь этажом ниже, но если



и там окажется люк на том же месте, то, пролетев два этажа, вы точно разобьетесь.

Гораздо безопаснее переместиться на стену, проделать люк, а потом опять переместиться на пол. То, что было люком, окажется дверью, в которую можно совершенно спокойно войти. Сложность в том, что перемещаться на стены можно далеко не в каждой комнате. Это заставляет придумывать хитрые планы о том, что и где взорвать, на какую стену перенестись и по какой из них идти, чтобы попасть в желаемое место.

Составить представление о собственных перемещениях в лабиринте невозможно без указателя местонахождения, расположенного в правом верхнем углу экрана. Место пересечения проекций заштрихованных квадратиков указывает ваше местонахождение.

Полностью покрашенные квадратики указывают комнату, где в данный момент находится суетливое носатое существо, которое шныряет по лабиринту и подбирает все, что плохо лежит. Есть определенный смысл в том, чтобы его найти, потому что если в него пострелять, оно выронит все, что насобирало, правда, опом-

нившись, тут же кинется подбирать все вновь, поэтому ваша задача - успеть его опередить.

В центре некоторых комнат можно увидеть что-то вроде четырехгранной колонны. Определить для чего она предназначена можно уперевшись в нее лбом. При этом может открыться какая-нибудь запертая дверь, но чаще всего эти колонны служат для подзарядки бластера.

Есть в одной из комнат небольшой шкафчик, зайдя в который вы обнаружите, что он быстро забирает вашу энергию, но не торопитесь выходить, дождитесь вспышки, тогда после того, как вы потеряете жизнь, вам будет позволено продолжить игру с того места, где вы вышли из шкафчика.

Судя по оценке выполнения миссии цель игры заключается в том, чтобы собрать все предметы, которые включают соответствующие пиктограммы в нижней части экрана. Игра многовариантна и в этом ее прелесть. В таких случаях невозможно дать исчерпывающих инструкций по ее прохождению, да и нужно ли их вообще когда-либо давать. Для того чтобы начать играть в TRIAXOS о нем сказано достаточно (но не все!). Попробуйте!



VULCAN

Пролог

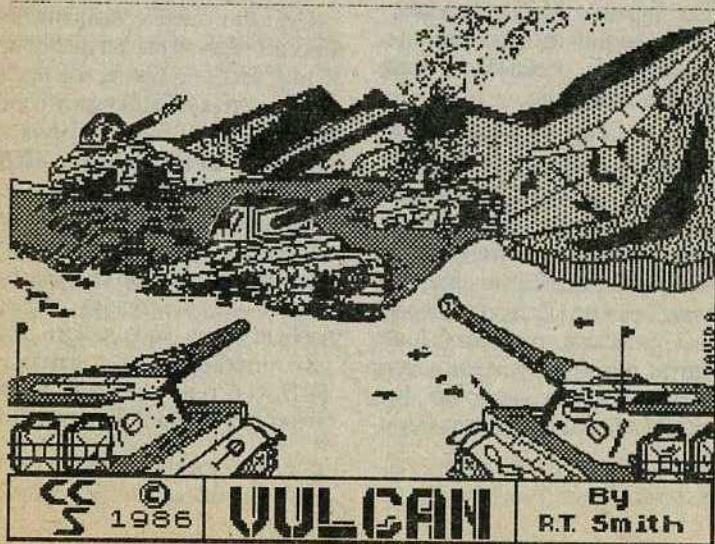
В ночь на 8-е ноября 1942 года транспортные суда союзников (Великобритании и США) подошли к берегам Марокко и Алжира начали высадку десанта и выгрузку боевой техники.

Сопrotивление береговой обороны - французских колониальных войск, подчинявшихся профашистскому правительству Виши, было слабым, а к середине дня полностью прекратилось. Это было следствием мощной дипломатической «артподготовки», проведенной союзниками накануне вторжения.

За шесть дней, в ходе операции «Торч», в Северной Африке было высажено около 253 тысяч солдат и офицеров англо-американского экспедиционного корпуса под общим командованием генерала Эйзенхауэра.

Заклучив сразу же после высадки соглашение о нейтралитете французской стороны союзники получили возможность беспрепятственно двигаться на восток.

Получив сообщение о символическом сопротивлении французов, Гитлер отдал два приказа - первый об оккупации оставшейся части Франции и



© 1986

VULCAN

By
R.T. Smith

ликвидации правительства Виши, и второй, о захвате Туниса и создании там плацдарма немецко-итальянских войск.

1. Соревнование за Тунис

Значение Туниса для стран оси (Германии и Италии) было огромным. Через него проходили основные коммуникации снабжения африканской армии Роммеля, а преимущественно горный рельеф местности создавал выгодные для обороны рубежи. Для союзников Тунис был самым удобным плацдармом в случае их вторжения на Сицилию, так как их разделял всего 160-ти километровый пролив.

Как только после высадки из разбросанных войск была сформирована пехотная дивизия и собрано около полка танков, Эйзенхауэр устремил их на Тунис, находившийся в 900 километрах от самой восточной точки высадки союзников.

Вечером 10 ноября командующий германскими войсками на юге фельдмаршал Кессельринг получил директиву, в которой говорилось о необходимости упредить союзников в захвате Туниса. В соответствии с этой директивой по морю и по воздуху началась переброска в Тунис 1-й (танковой дивизии) и 1-й (пехотной дивизии).

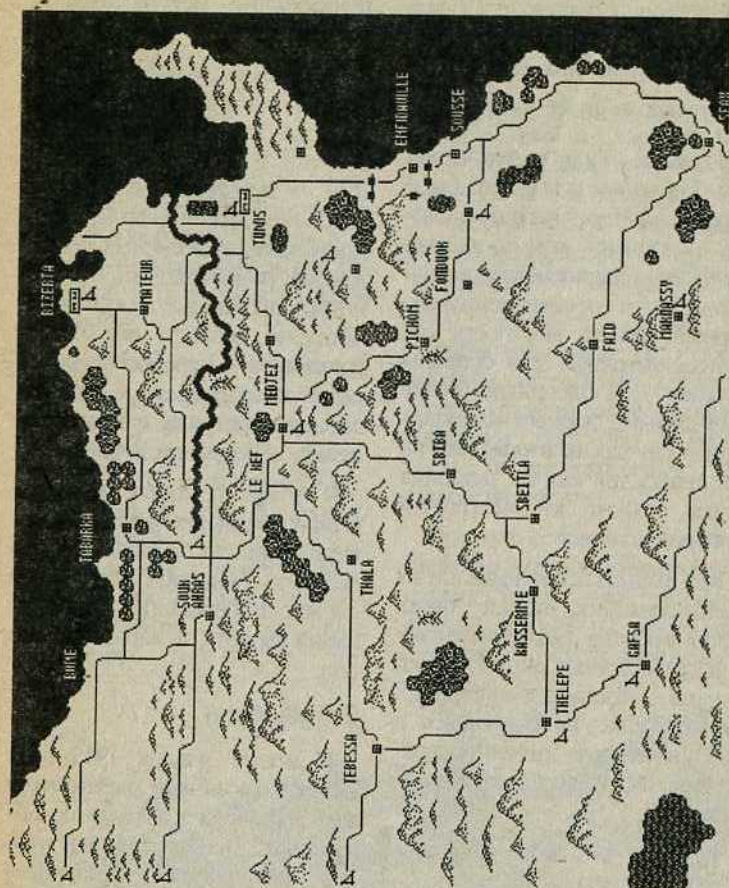
Первое столкновение войск произошло 17 ноября западнее Бизерты.

Во второй половине ноября войска союзников вышли на дальние подступы к портам Бизерта и Тунис, но дальнейшее их продвижение было остановлено противником, принявшим ряд смелых контратак. А разразившиеся в конце ноября проливные дожди окончательно сорвали все планы союзников - переброска войск резко замедлилась, а союзная авиация застряла в грязи полевых аэродромов Алжира.

В этих условиях союзное командование, не желая рисковать, пришло к выводу, что овладеть Тунисом с ходу будет сложно и перешло к стабилизации фронта и наращиванию сил.

2. Кассерин

К концу января 1943 года войска союзников удерживали неустойчивый и сильно ослабленный (из-за последствий стремительного выдвижения соединений) широкий фронт протяженностью свыше 400 километров. Он проходил от города Седженан (западнее Бизерты) на побережье Средиземного моря на юг через Меджез, затем по хребту Восточного Дорсалья (горный массив в центре Туниса) через Фондук, Фаид, Гафсу и упирался в пески

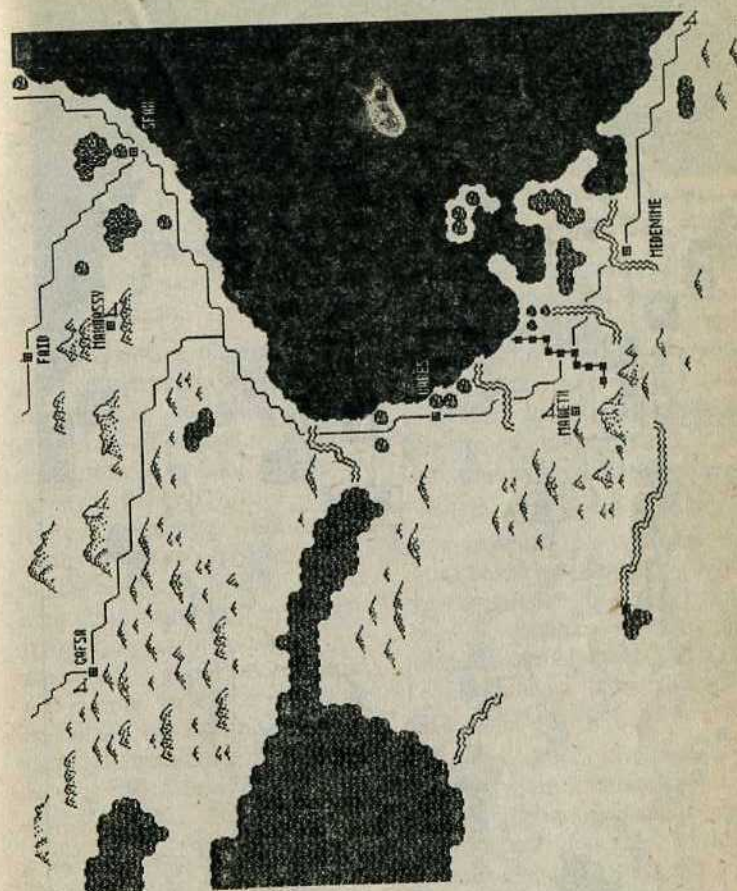


Сахары. Фронт был разделен на три сектора, каждый из которых занимали войска соответствующей страны.

На левом крыле союзников находилась 1-я английская ар-

мия (командующий генерал Андерсон).

В центре (от Пишона до Фондука) фронт занимали разношерстные французские войска 19-го корпуса (командующий генерал Жуэн), образо-

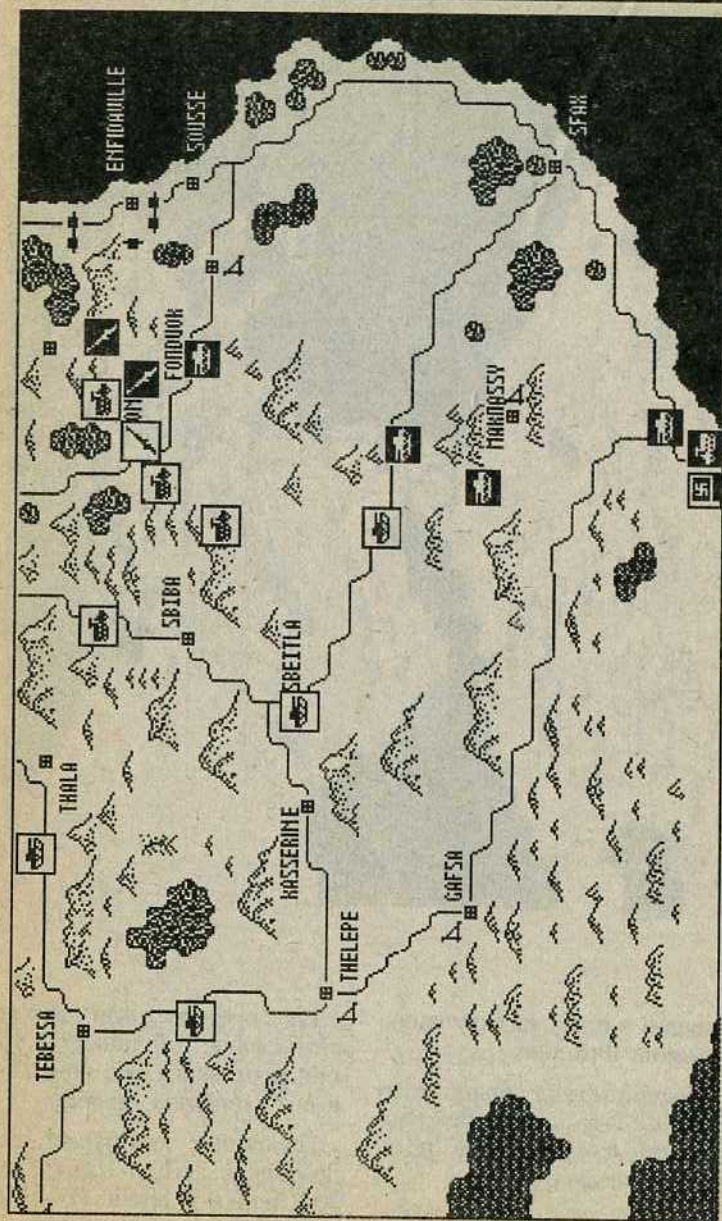


ванного в ответ на оккупацию немцами Франции.

Правый фланг прикрывали войска 2-го американского корпуса (командующий генерал Фредендолт).

Им противостояли войска стотысячной 5-й танковой армии противника под командованием генерала Арнима.

Положение союзников осложнилось, когда соединения 10-й танковой армии Роммеля,



отступавшие из Триполитании, соединились с войсками 5-й армии и, заняв линию Марет, образовали сплошной фронт. Преследовавшая их 8-я английская армия Монтгомери еще только выходила в район Меденин. Таким образом, немецко-итальянские войска добились временного превосходства в силах, чем и воспользовался Роммель.

Еще в январе немецкие войска прощупывали позиции союзников в поисках слабых мест, а 30-го января атаковали французские войска у горного прохода Фондук. Хотя французы и закрепились на дороге за проходом, во фронте союзников возникла брешь, дававшая немцам выход через Восточный Дорсаль. Союзное командование ошибочно решило, что именно этот участок будет основным объектом немецкого наступления, что едва не привело к губительным последствиям.

На рассвете 14 февраля германские танки «Тигр» при поддержке авиации и артиллерии прорвались через перевал у Файда. Надежды Фредендолла удержать проход рассеялись уже в первые часы немецкого наступления. Противник, прорвавшийся крупными силами (2тд) через Дорсаль, быстро окружил и изолировал амери-

канские части, закрепившиеся по обеим сторонам перевала.

Союзники, распылив свои резервы, с помощью которых они могли бы нанести контрудар, теперь вводили в бой батальон за батальоном. И, как только очередной батальон вступал в бой, немцы уничтожали его.

Танковая контратака, на которую союзники возлагали большие надежды, силами 1-й американской танковой дивизии, захлебнулась около Сбейтлы под огнем пикирующих бомбардировщиков и атак превосходящих сил противника.

В Сбейтле дорога из Файда разветвлялась. Одна дорога вела на север к британским складам в районе Ле-Кеф, другая шла на запад в направлении американских складов в Тебессе. Любой из этих объектов был соблазнительно для немцев.

Тем временем союзные войска отходили к Западному Дорсально, идущему параллельно Восточному Дорсально. На Западном Дорсале имелся узкий перевал шириной пять километров известной под названием прохода Кассерин, который открывал доступ в долину, ведущую к Тебессе. Неискушенный в боях командир американского полка рассредоточил свои силы по всему проходу. Скаты гор по обеим сторонам прохода, имевшие решающее



значение, остались без прикрытия и немцы, завладев ими, легко завоевали перевал.

Только вечером 21 февраля под Талой танки противника были остановлены 6-й британской танковой дивизией, срочно переброшенной на юг, и частями 9-й американской пехотной дивизии.

Рано утром 23 февраля немцы неожиданно отступили через проход Кассерин, заминировав пути отхода. Это объяснялось тем, что 8-я армия союзников начала демонстративное наступление на линию Марет, и Роммель был вынужден перебросить туда свои танки. 2-й американский корпус получил передышку для пополнения своих, измотанных в боях, частей и укрепления линии фронта. Командующим 2-м корпусом был назначен генерал Паттон.

Роммель, передислоцировав свои танковые дивизии, вскоре обнаружил, что наступление 8-й армии носит чисто отвлекающий характер, и 6 марта предпринял отчаянную контратаку, рассчитывая при помощи одних только танков охватить и смять левый фланг англичан. Монтгомери, хорошо изучивший своего противника еще в Египте, был готов к такому повороту событий. Германские танки были встречены противотанковой артиллерией

и немцы, оставив на поле боя 52 танка, отступили. После неудачи большой и разочарованный Роммель сдал командование Арниму и вернулся в Германию.

Несмотря на это, в борьбе за затягивание войны в Тунисе немцы одержали значительную победу у перевала Кассерин.

3. 8-я армия

К середине марта немецко-итальянская группа армий «Африка» под командованием Арнима состояла из 5-й немецкой танковой и 1-й итальянской армий, имевших в своем составе 17 дивизий (7 немецких и 10 итальянских) и две бригады. Войска имели большой некомплект в личном составе и вооружении и испытывали значительные трудности со снабжением.

Войска союзников, сведенные в 18-ю группу армий (командующий генерал Александер), состояли из 19 дивизий (4 американских, 12 британских и 3 французских) и двух бригад. Союзные войска (за исключением французских) были полностью укомплектованы и имели двойное превосходство над противником в пехоте, тройное в артиллерии и четырехкратное в танках.

Союзный штаб разработал план двухэтапной операции по окончательному разгрому про-



тивника. На первом этапе предполагалось силами 8-й английской армии и 2-го американского корпуса разгромить сотысячную группировку противника на юге в районе линии Марет. На втором этапе предполагалось общим наступлением довершить разгром противника.

В соответствии с этим планом перед 2-м корпусом ставилась задача вспомогательным наступлением в направле-

нии Гафсы и Макнасси создать угрозу приморским коммуникациям противника и заставить его тем самым перебросить часть сил с линии Марет на этот участок фронта. После этого 8-я армия должна была взять штурмом немецкие укрепления на линии Марет и продвигаться в прибрежной полосе до Сфакса.

17 марта войска 2-го корпуса перешли в наступление по трем направлениям: 1-я и 9-я



пехотные дивизии на Гафсу, 1-я танковая дивизия на Мак-насси, а 34-я пехотная дивизия на Фондук. Несмотря на медленное продвижение, войска к 20 марта вышли к намеченным рубежам Восточного Дорсая.

20 марта перешли в наступление войска 8-й армии. Как и при Эль-Аламейне Монтгомери хорошо подготовил наступление. Искусно сосредоточив против главной оборонительной полосы, растянувшейся поперек 32 километровой горловины между горами и Средиземным морем, четыре дивизии, он направил через пустыню в обход правого фланга противника подвижный новозеландский корпус.

Когда фронт противника дрогнул перед лицом этой неожиданной угрозы с фланга, Монтгомери ввел в бой войска второго эшелона 8-й армии и начал теснить врага на север.

25 марта в самый разгар боев на линии Марет американские войска подошли к перевалу Эль-Геттар (южнее Гафсы), через который им открывался путь к побережью залива Габес. В течении трех дней специальная танковая группа, созданная Паттоном, пыталась овладеть перевалом и все три дня она откатывалась назад, оставляя после себя горящие танки. До тех пор пока противник не был выбит с высот

окужавших перевал, группа не могла преодолеть противотанковую оборону.

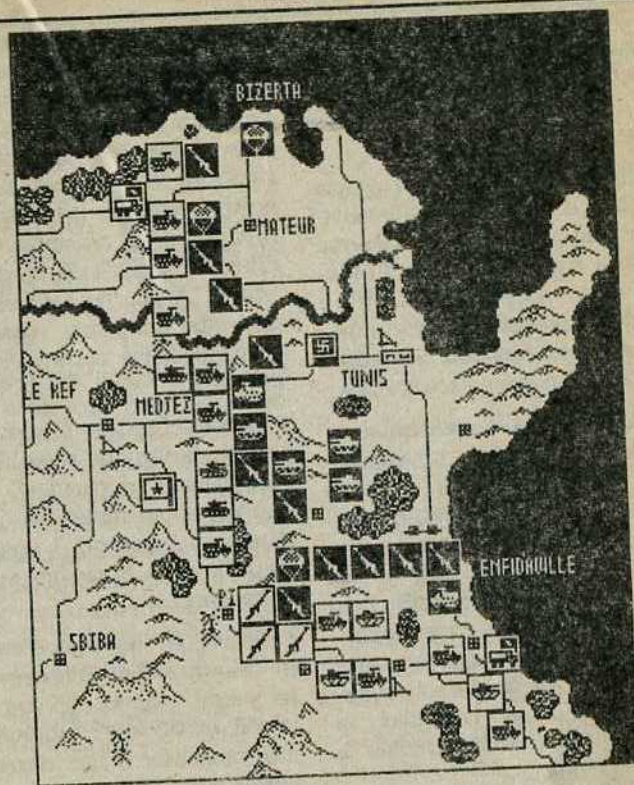
Тем временем войска 8-й армии 29 марта взяли Габес, а 6 апреля начали наступление на прибрежной равнине с целью выбить противника из сухого русла Вади-Акарита между соляным озером Шотт-Джерид и морем.

7 апреля Александер сообщил Паттону, что настал момент оказать всестороннюю поддержку 8-й армии. Войска 2-го корпуса перешли в стремительное наступление и за семь часов, преодолев более 30 километров в 16 часов встретились с войсками 8-й армии. Теперь союзные войска образовали сплошной фронт против сил Арнима. 8-я армия продолжала преследовать противника и к 12 апреля вышла в район Анфидовиля.

Таким образом, немецко-итальянские войска были загнаны в последний оставшийся в их руках угол в Тунисе. Однако они предпочли продолжать борьбу за время, рассчитывая сковать войска союзников и помешать организации летней кампании в другом районе.

4. Вулкан

Хотя Александер загнал противника в угол, обладая значительным превосходством в си-



лах, пересеченная местность в Тунисе частично сводила на нет это преимущество. Природа прикрывала долину, в которой располагались порты Бизерта и Тунис, горной стеной.

Высоты у Анфидавиля представляли собой каменный барьер, преграждавший путь 8-й армии Монтгомери, состоящей из шести дивизий и трех бригад. Слева от Монтгомери этот барьер готовились преодолеть три дивизии 19-го французского корпуса под командованием

генерала Кельца. Еще левее, где линия фронта поворачивала из север к Средиземному морю, 1-я армия Андерсона в составе шести дивизий и одной бригады готовилась к решительному наступлению с целью преодолеть горы и выйти в долину перед городом Тунисом.

На левом фланге Андерсона 2-й корпус под командованием Брэдли развернул четыре дивизии для наступления вдоль горного хребта на Бизерту.



В соответствии с планом операции «Вулкан» главный удар наносила 1-я армия Андерсона, а остальные соединения - вспомогательные.

20 апреля 8-я армия перешла в наступление, нанося упреждающий удар. Но закаленные в боях в пустыне войска Монтомери, достигнув высот у Анфидавиля, оказались в непривычных для них условиях, и атака захлебнулась.

Тем временем противник на фронте Андерсона, почувствовав накопление сил на этом участке, нанес контрудар силами дивизии СС «Герман Геринг» и «тиграми» 10-й танковой дивизии. Этот контрудар преследовал цель спутать карты союзников и выиграть еще несколько дней. Но англичане удержались на позициях, и немцы отступили, потеряв в боях 33 танка.

Несмотря на помехи со стороны Арнима, 1-я армия совместно со 2-м корпусом перешла на следующий день (23 апреля) в наступление.

Американцы, наученные горьким опытом Эль-Геттара, вели наступление пехотными частями, беря высоту за высотой. Их войска продвигались медленно, но равномерно.

Англичане предпочитали классическую тактику - «обработав» узкий участок фронта

артиллерией и авиацией, они бросали в прорыв танки. Такая тактика требовала крупных резервов, а войска несли ощутимые потери и продвигались рывками. В то время, как 2-й корпус успешно продвигался к Бизерте, в наступлении их союзников наметился кризис, 30 апреля Андерсон был вынужден приостановить свое наступление для перегруппировки войск.

Войска Брэдли 2 мая, преодолев последний горный массив, вышли на равнину, где в бой вступили танки 1-й бронетанковой дивизии. 3 мая был взят Матер, а 6 мая они вышли к Бизерте.

Андерсон, получив резервы от Монтомери, сосредоточил на узком участке фронта шириной около трех километров две танковые и две пехотные дивизии. 6 мая эта группировка при поддержке 1000 орудий и авиации перешла в наступление, а 7 мая союзные войска в одно и то же время (около 16 часов) вступили в Бизерту и город Тунис.

Дни немецко-итальянской группы армий «Африка» были сочтены. Не располагая транспортными средствами для эвакуации и не имея возможности сопротивления далее, 13 мая ее войска капитулировали.



В целом страны оси потеряли в Тунисе свыше 300 тысяч солдат и офицеров, из них 30 тысяч убитыми, 26,5 тысяч ранеными и до 240 тысяч пленными.

Потери союзников составили более 70 тысяч человек, из них убитыми 10290.

Эпилог

В течении следующих двух дней в Матер процессия военнопленных. Немцы были уверены, что их поражение только передышка; Германия выиграла время, чтобы накопить силы. А жизнерадостные итальянцы были довольны тем, что им не придется больше воевать и радовались бесплатной поездке в Соединенные Штаты.

Настройка игры и управление

После загрузки программы появится следующее меню:

1. Начать новую игру
2. Загрузить отложенную игру
5. Установить параметры игры

В случае выбора 5-го пункта, появится следующее подменю:

- J - выбор управления
- S - вкл/выкл звук
- P - установка количества игроков (1 или 2)

C - выбор стороны, которую будет представлять компьютер (Axis - страны оси, Allies - союзники)

M - передвижение войск (открытое - Open, скрытое - Hidden)

Enter - возврат в первое меню.

В случае выбора 1-го пункта появится меню выбора сценария игры:

- 1 Соревнование за Тунис
- 2 Кассерин
- 3 8-я армия
- 4 Операция «Вулкан»
- 5 Тунисская кампания

Первые четыре сценария являются составными частями пятого.

После выбора сценария начинается игра, построенная на чередовании ходов. Каждый ход содержит три этапа:

- 1 - отдача приказов;
- 2 - авиационная фаза;
- 3 - передвижение и столкновение войск.

По окончании каждого хода с помощью клавиши «M» можно воспользоваться магнитонным меню:

- 1 - продолжить игру;
- 2 - загрузить отложенную игру;



- 3 - отложить игру;
- 4 - начать игру с начала;
- 5 - установить параметры игры.

После начала игры на экране появляется карта с расположенными на ней войсками. Справа сверху отображается текущая дата, под ней расположено меню управления. Внизу экрана находится информационная строка. При переходе в режим отдачи приказов компьютер установит курсор на одно из ваших подразделений и в информационной строке появится его наименование.

Выбрав из меню управления необходимый приказ для него и переместив курсор нажатием клавиши «ENTER» или «FIRE», осуществим переход к следующему подразделению.

После того как приказы будут отданы, компьютер переходит в авиационную фазу и на экране появится маленький курсор. Воспользовавшись этим курсором, можно выбрать цель и бомбить ее (клавиша «FIRE»), а можно провести авиационную разведку (клавиша «R»). Выход из авиационной фазы по клавише «Q».

Рельеф местности играет в большую роль. Он сказывается на скорости перемещения частей, а также на том, насколько успешно вы проведете или от-

разите атаку. Успех сражения зависит от многих факторов: от силы частей, от условий снабжения и даже от погоды. Снабжение войск - важнейший элемент вашей стратегии, необходимо также хорошо использовать авиацию для нанесения ударов по врагу и для разведывательных задач.

Меню управления

M - передвинуться (в точку, отмеченную курсором);

A - атаковать;

H - закрепиться на позиции;

F - фортификация (создание долговременной обороны);

T - переезд по дороге (в точку, отмеченную курсором);

D - разделение дивизии на составные части (для раздельной отдачи приказов);

I - инспектирование (просмотр местности занимаемой подразделением);

P - пропуск хода;

R - рапорт о состоянии подразделения, включающий в себя:

STR - численность,

MPS - медицинское состояние,

SUP - наличие снаряжения,

MOR - моральное состояние,

EFF - эффективность,



FRT - степень фортификации позиций,

A/M - вооруженность.

По окончании игры компьютер выдает сообщение о победе одной из сторон и набранные сторонами в ходе игры очки.

Существует версия и для компьютера 128K, в которой имеются дополнительные возможности: серьезный информационный блок; несколько исторических сценариев, разработанных по принципу «что было бы, если...».

WHERE TIME STOOD STILL

В результате аварии самолета над малоисследованным горным районом пилот и три его пассажира попадают в своеобразный «затерянный мир», где время как-будто остановило свой ход, и в котором соседствуют огромные плотоядные динозавры, динозавры и страшные дикари-людоеды.

Вам предстоит непростая задача - управляя пилотом, постараться провести его и пассажиров через многочисленные опасности этой страны - глубокие овраги, топкие болота, зыбкие пески и атаки жутких хищников доисторической эпохи. Если пилот погибнет, то вы можете выбрать для управления любого из оставшихся в живых пассажиров самолета: миллионера, его дочь или ее жениха.

В ходе путешествия вам будут попадаться различные предметы (обозначенные на карте цифрами от 1 до 15).

которые вы сможете применить с пользой для себя.

N	Предмет	Использование
1	Сумка	Для переноски вещей
2	Бутылка	Выпить
3	Аптечка	Восстановление здоровья
4	Веревка	Для спасания
5	Пища	Съесть
6	Нож	Взять с собой
7	Амуниция	Взять с собой
8	Отмычка	Взять с собой
9	Динамит	Для разрушения
10	Пища	Съесть
11	Ветчина	Угостить дикарей
12	Пища	Съесть
13	Пища	Съесть
14	Магический шар	Использовать
15	Скала на дороге	Взорвать





Полезные советы

1. Пистолет не годится для стрельбы по летящим птеродактилям, используйте его только против наземных врагов.

2. При переходе через болото нельзя останавливаться.

3. Целесообразно сначала разведывать дорогу, а лишь потом возвращаться за группой и вести ее дальше.

4. Течение реки можно использовать для передвижения.

ZIGGURAT THE TEMPLE OF DOOM

Алексей Титов (Ижевск)

Несмотря на то, что компания Software Projects специализируется в основном на играх аркадного жанра, очередной ее продукт оказался достаточно привлекательным и, надеюсь, способен удовлетворить вкусы обширного числа поклонников адвентюры.

«Храм Судьбы» обладает впечатляющим графическим оформлением и далеко не самой неудачной среди аналогичных игр динамикой развития действия. Низкая скорость работы с лихвой окупается красноречивыми диалогами с игроком и интригующим сюжетом. Отдадим же должное людям, решившимся использовать в качестве инструмента для создания адвентюры столь малопримлемый спектрумовский бейсик, и, надо признать, сделавшим это не самым худшим образом. Но ближе к делу.

Загрузив Зиггурат, вы увидите небольшое вступление в виде бегущей строки с именами авторов. Чтобы начать игру, нажмите клавишу «S».

Наш герой очутился в комнате с единственным окном, ведущим, как выяснилось, в другую комнату (вы можете сами в этом убедиться, дав команду EXAMINE WINDOW), в дальнем углу которой приготовился к прыжку огромный тигр. Только крепкая решетка на окне не дала игре закончиться в самом начале.

Лежащая на полу бутылка оказалась не совсем бесполезной. Хотя в ней не было вина, зато лежал ключ (Green key) — как известно, редкая адвентюра не предусматривает ключи, поэтому возьмем его с собой.

Побродив немного по комнатам, вы найдете множество монет, разбросанных тут и там. Для чего они нужны, скажем



На второй этаж

План первого этажа

LIFT	BORING ROOM 2 coins	ANTE ROOM 14 coins DIGITAL CLOCK (часы)	LONELY ROOM 5 coins	ARMORY RUSTY SWORD (меч)
LOBBY открыть голубым ключом	CLEAN ROOM	EMPTY ROOM 7 coins	DIRTY PANTRY MEAT (мясо)	GROTTY ROOM
MUSTY ROOM 2 coins	DARK ROOM 6 coins	DERELICT ROOM Разбить дверь мечом	SMELLY ROOM	BRIGHT ROOM
DRAUGHTY ROOM Открыть зеленым ключом	WAITING ROOM	THE CHAPEL	VERY SMELLY ROOM 5 coins	COLD ROOM 3 coins
RING ROOM BRONZE RING (кольцо)	AUDITORIUM	VERY COLD ROOM 7 coins	TIGER ROOM BLUE KEY (голубой ключ)	A ROOM WITH A VIEW BOTTLE (бутылка) BARRIED WINDOW(окно)

позже, а пока попробуем найти выход. Единственная закрытая дверь — в заброшенной комнате — ведет на север, и, очевидно, чтобы хоть немного продвинуться в поисках выхода из замка Зиггурат, нужно попытаться открыть эту дверь.

Ее исследование показывает, что дверь не имеет замочной скважины. Значит, необходимо найти другой способ. Попробуем применить силу. В оружей-

ной комнате (Armory) возьмем ржавый меч (Rusty sword) и попытаемся разрубить им дверь (SMASH DOOR). Результат налицо — со страшным треском дверь разлетается в щепки — путь свободен.

Неподалеку, в одной из комнат, есть кусок мяса, который, возможно, удовлетворит не слишком требовательный вкус голодного тигра. Прихватим мясо и попробуем (через ре-



План второго этажа

LIFT С первого этажа	KINGS CHAMBER 3 coins	CONSERVATORY 1 coins	NURSERY 1 coin	OLD ROOM 1 coin BUCKET (ведро)
DISGUSTING ROOM 1 coin	WINE CELLAR 1 coin	SHADY ROOM	WET ROOM 1 coin	LANDING BAY HOOK (крюк) MATTRESS (матрас) WRITING (надпись)
ERRER CORECHUM ROPE (веревка)	GREAT HALL	CHANGING ROMM 2 lavers	TREASURY 20 coins	CAUTION ROOM
WARM ROOM	LABORATORY 1 coin	CONFERENCE ROOM	TEPID ROOM	WEAVING ROOM 3 coins Вставить монеты
ОГОНЬ LIBRARY CIPHER BOOK	SITTING ROOM 6 coins	TROPHY ROOM SILVER GOBLET	FILTHY ROOM 2 coins Открыть красным ключом	WINDY ROOM LEDGE (выступ) на 3-й этаж

шкету, конечно) скормить его зверю - авось пригодится в дальнейшем. Тигр без колебаний проглотил мясо и тут же издох в страшных конвульсиях - продукт был, очевидно, не первой свежести. Ну, а нам ничего другого не остается, как продолжить исследование замка.

Кроме монет, вам, возможно, удастся обнаружить голубой ключ, лежащий в комнате с тигром, вернее, с его трупом, а также запертую дверь. Послед-

нее не представляет проблемы, если у вас есть зеленый ключ (UNLOCK DOOR). За дверью лежит бронзовое кольцо (Bronze ring).

Голубой ключ открывает дверь, ведущую на север - там оказался лифт. Панель управления состоит из 10 кнопок и предполагается, что игрок должен найти нужную комбинацию (а их, как можно подсчитать, ровно 1000). Желающие могут попробовать сделать это, что же касается меня, то я



План третьего этажа

ВЫХОД ИЗ ХРАМА	THRONE ROOM Открыть, сев на	WARM ROOM	ROOM WITH NO NAME	ROOM COLLED ALICE
SWEETS SMELLING ROOM Открыть, сыграв на флейте	RATHER SILLY ROOM	HAIRY ROOM	CUTE ROOM	ROOM WITH NO FLOOR ВНИЗ
		TIDY ROOM	MESSY ROOM MUMMY (мумия), убить мечом	
Открыть желтым ключом			STICKY ROOM Screwdriver (отвертка)	REST ROOM
MUSIC ROOM FLUTE (флейта)			DUNGEON открыть отверткой YELLOW KEY (желтый ключ)	REVOLVING ROOM со 2-го этажа

предпочел более простой способ.

Итак, комбинация кода лифта - 523 (пять, два, три). Очевидно, самым благоразумным будет принести и сложить в лифте все найденные предметы, в том числе и монеты, ведь неизвестно, куда привезет нас лифт. Сделав это, набирайте код (PRESS BUTTONS, затем ввод чисел) и ждите. Как и следовало ожидать, на половине пути лифт сломался. Нам

придется покинуть его и искать другие пути.

На этаже, где наш герой оказался волею судьбы, разбросано еще больше монет и, кроме того, есть несколько странных вещей.

Например, в одной из комнат обнаружили два рычага, потянув за которые (PULL LEVERS), можно повернуть комнату, и дверь из нее выведет вас в совершенно другую сторону.



Другая интересная деталь заключается в том, что одна из дверей открывается лишь тогда, когда вы соберете все монеты и бросите их в щель возле двери.

Кроме всего вышеперечисленного, вы найдете старый ковер (Old carpet), крюк (Grappling hook), матрац (Heavy feather mattress), ведро (Bucket), веревку (Rope).

Что же со всем этим делать? Попробуем потушить огонь, преграждающий вход в одну из комнат. Для этого придется вспомнить принципы пожаротушения и использовать для этих целей ковер, тем более что он довольно старый. Дайте команду SMOTHER FIRE (потушить огонь).

В южной комнате лежит книга. Возьмите ее и попробуйте расшифровать иероглифы на стене в комнате с матрацем. Скажу одно: не стоит пытаться пройти отсюда на юг. Наверно, трудно догадаться, но следующим шагом будет... ведро. Нужно пнуть его (KICK BUCKET). Так вы станете обладателем красного ключа (Red key). Теперь можно отпереть дверь в грязной комнате и взять серебряный кубок (Silver goblet).

Вы не забыли о монетах? Настало время собрать их все и открыть дверь на юг. За ней

- абсолютно пустая комната, но, если посмотреть вверх, вы увидите выступ в стене этажом выше. Принесите веревку, привяжите к ней крюк (TIE HOOK) и бросайте его вверх (THROW ROPE). Так вы попадете на третий этаж.

Здесь вам встретится коварная ловушка в виде хитро устроенного карцера - как только человек входит внутрь - дверь закрывается. Чтобы избавиться себя от неприятностей, подберите отвертку (Screwdriver) перед тем, как войти в карцер. А войти придется - здесь лежит желтый ключ (Yellow key). Встретившуюся мумию можно раскрошить мечом (KILL MUMMY), главное здесь - не отступать и вы вскоре получите возможность пройти дальше.

Снова запертая дверь в комнате с тронem. Не беда - взберитесь на трон (SIT THRONE) и дверь откроется. В одной из комнат вы найдете флейту (Golden flute). Флейта - ключ к последней двери. Сыграв на флейте, вы тем самым откроете дверь, ведущую из Храма Судьбы.

Смело входите в нее, и игра закончится, причем программа даже избавит вас от необходимости нажимать кнопку сброса, сбросившись самостоятельно.



ZUB

Владимир Савельев

- Кто такой Зуб? - точно этого не знает никто, - признаются сами авторы программы, - но есть предположение, что это генетически спроектированный организм, предназначенный для выполнения разного рода заданий, сопряженных со смертельным риском, иными словами - боевая машина.

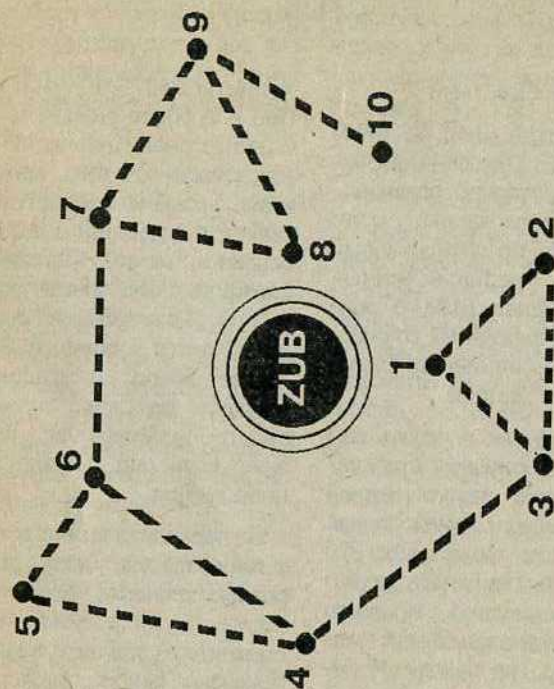
Перед тем как передать вам управление одним из представителей этой искусственной расы Зубов, вам покажут, как выглядит его скелет, как Зуб выглядит в скафандре и без оного. Ваша задача - провести Зуба с первой планеты системы на десятую, где находится Зеленый Глаз - подозрительный искрящийся предмет, представляющий для зубовской расы огромную ценность, и затем доставить этот Зеленый Глаз обратно на первую планету системы.

Межпланетные перемещения Зуба осуществляются посредством телепортации. Но добраться до телепортатора очень непросто - нужно долго подниматься вверх, перепрыгивая с платформы на платформу, подвигая их одна под другую, отстреливаясь при этом от всевозможных вражеских форм

жизни, которые отбирают энергию и норовят столкнуть Зуба с платформы. Количество врагов зависит от того, какой из пяти уровней сложности вы выберете (клавиши A,B,C,D,E в основном меню). Передвигать платформу Зуб может присев на ней. Использование сканера (включается клавишей 0) облегчает задачу - на его дисплее в правом верхнем углу можно видеть перемещение чужих, даже если они находятся вне поля зрения.

На каждой планете есть три телепортатора, ведущих на разные планеты. Если вы не ищите легких путей, то не смотрите на таблицу, в которой показано какой телепортатор на какой планете куда ведет. Если же вы не в силах более противостоять натиску врагов, нажмите враз клавиши 2, 4, 6, 8 во время игры и Зуб станет неуязвимым, а в углу экрана появится надпись CHEAT. Этот жульнический режим предусмотрен, как ни странно, авторами, а не злым хакером, как это обычно бывает.

Проведя Зуба через все препятствия и лабиринты телепортаторов, и доставив на первую планету системы Зеленый Глаз, вы добьетесь того, что ему будет оказана высшая



номер планеты	куда ведет телепортатор		
	1	2	3
1	2	3	2
2	1	1	3
3	1	2	4
4	6	5	3
5	4	6	4
6	7	4	5
7	8	9	6
8	7	9	7
9	7	10	8
10	9	9	9



честь, лучшее, о чем только может мечтать Зуб, свершится - его казнят на рассвете. Ну что ж, о вкусах не спорят.

При наличии 128 килобайт SOUND-процессора в программе звучит весьма неплохая музыка, написанная известным компьютерным композитором Дэвидом Уиттейкером, писавшим в свое время и для Спектрума и для Коммодора и для Амиги.

Кроме того, в 128-ми килобайтовом режиме игра имеет еще одну редкую особенность - при включенном CHEAT (клавиши 2, 4, 6, 8) вы можете, нажав одновременно клавиши 3, 5, 7, 9, выйти в совершенно другую игру под названием LIGHTFORCE, правда вернуться обратно в ZUB вы уже не сможете.

Сборник
ЛУЧШИЕ ИГРЫ для ZX-SPECTRUM
Выпуск 5

Редактирование, компьютерная верстка

Лариса Дроздова

Руководитель проекта

Виктор Семенов

Сдано в печать 15.07.94 г.

Усл. п. л. — 7.

Формат 84х108/32. Тираж 15000. Заказ 0038.

Отпечатано в Ижевском полиграфическом комбинате.
426039, г. Ижевск, Воткинское шоссе, 10 км.

1 28999
2 29424
3 34698
4 40696
5 46406
6 51853
7 57087
10 61891

CLIPPING SEASON