

ZX SPECTRUM

Подробные описания игр



СКС

Сборник 3

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
DIZZY	5
TREASURE ISLAND DIZZY	15
FANTASY WORLD DIZZY.....	25
DIZZY THREE.. AND A HALF!.....	34
MAGICLAND DIZZY	37
SPELLBOUND DIZZY.....	49
DIZZY, PRINCE OF THE YOLKFOLK	67

Мы рады снова встретиться с Вами. Наш третий сборник полностью посвящен сериалу про Диззи (Dizzy).

Эта игры для тех, кому нравится *Slightly Magic*, истории о Волли (Pyjamarama, *Three weeks in Paradise* и т.д.) или сериал *Operation ThunderBirds*. Они являют собой Quest-ы (ходилки, по-русски) с множеством предметов и комических ситуаций. Первая игра этой серии была разработана Оливером Твинсом (Oliver Twins) в 1987 году и с тех пор фирма Code Masters ежегодно радует нас очередной серией приключений Диззи. На данный момент (весна 1993 год) в Москве существует 7 историй о Диззи, вошедших в этот сборник, и три отдельных динамических игры (*Fast Food*, *Kwik Snax* и *Dizzy Down The Rapids*), созданных специально для фанатов Dizzy. В конце 1992 года фирма Code Masters выпустила Dizzy-7 - новый Quest про Диззи и *Bubble Dizzy* - еще одну динамическую игру. Надеемся их скоро увидеть.

Краткие описания некоторых из игр про Dizzy уже появлялись в печати, но, как правило, в них имеются неточности и даже явные ошибки. К лучшим описаниям относятся материалы М.Самсонова и А.Кузнецова, частично использованные в настоящем сборнике.

Самые совершенные описания выпущены Александром Белоусовым и Денисом Филипповым (ТНД) на дискетах. Особенно великолепны *Dizzy Help 5* и *6*, тексты из которых вошли в наш сборник. Желающие приобрести полные версии *Dizzy Help* с их незабываемой графикой (а также многое другое интересное!) могут обращаться непосредственно к автору (тел. 474-96-95, Саша).

По прежнему, ждем Ваших писем по адресу:
Москва, 107061, а/я 508, СКС.

До встречи в новом сборнике!

Dizzy

(Диззи)

Code Masters, 1987г.
А.Кузнецов и М.Самсонов



Вы когда-нибудь играли в *Диззи*? Нет?! Ну, Вы даете! Все синклеристы, у которых руки трясутся при слове *QUEST* уже 6 лет играют в *Диззи*, прерываясь только на завтрак, обед, ужин и сон. Все они молятся о благополучии фирмы Code Masters, сотворившей это произведение искусства.

Итак, знакомьтесь: *Диззи*. По своей природе он - яйцо. Причем маленькое и разумное. На *Диззи* надеты боксерские перчатки и он всегда улыбается. Отдаленно он напоминает Шалтая-Болтая из "Алисы в Зазеркалье", но если Шалтай-Болтай личность мало симпатичная, то *Диззи* - просто само обаяние и напоминает символ передачи "Устами младенца" на ТВ (правда, без очков).

Первая игра про *Диззи* вышла в свет в 1987 году. Сюжет ее таков: злой колдун Закс захватил сказочную страну Катманду и ее несчастные жители позвали *Диззи* на помощь: *Диззи* узнал, что победить колдуна можно только специальным снадобьем, сваренным из разных вещей, которые надо еще найти и собрать.

Приведем полную таблицу всех предметов в этой игре. В первой колонке указан номер экрана, где находится предмет, а в третьей - где его использовать. Во второй и четвертой колонке приведено название предмета и его использование.

Где	ПРЕДМЕТ	Где	ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
1	2	3	4
Предметы для снадобья:			
2	A BURNING TORCH Горящий факел	1	Развести костер под котлом
3	EMPTY POTION BOTTLE Пустая бутылка для снадобья	1	Поставить на котел
45	VAMPIRE DUX FEATHER Перо птицы-вампира	1	Бросить в котел

DIZZY

9	CLOUDS SILVER LINE Облако с серебряной стрелой	1	Бросить в котел
41	A LEPRECHAUNS WIG Парик	1	Бросить в котел
47	FLASK OF TROLL BREW Фляжка с похлебкой троллей	1	Бросить в котел

Защитные предметы:

44	CAN OF INSECTICIDE Баллон с инсектицидом		Уничтожает пауков
24	A PLASTIC RAINCOAT Пластиковый плащ		Защищает от едких капель
18	FREE ACME BIRD SEED Зерно для освобождения птиц		Освобождает от белых и голубых птиц
25	A MINERS HARD HAT Твердая шахтерская каска		Защищает от падающих предметов
40	A CLOVE OF GARLIC Головка чеснока		Уничтожает красных птиц (вампиров)

Прочие предметы:

20	A MUCKY GREASE GUN Масленка	18	Смазать колеса у вагонетки для ее отката и входа в шахту
22	THE GRAVEYARD KEY Ключ от кладбища	42	Открыть дверь на кладбище
23	GHOST HUNTERS LASER Лазер для охоты на привидений	24	Уничтожить привидение в шахте
28	A PURSE OF GOLD Мешочек золота	7	Включить подъемник к домику на дереве
8	THE GARDENERS SPADE Садовая лопата	5	Прорыть ход в пещеру между двумя деревьями
14	A MUSHROOM TROWEL Грибная лопатка	14	Передвинуть гриб для прыжков
16	RUSTY BOLT CUTTERS Ржавые кусачки	41	Перекусить цепь в замороженной пещере для освобождения переправы

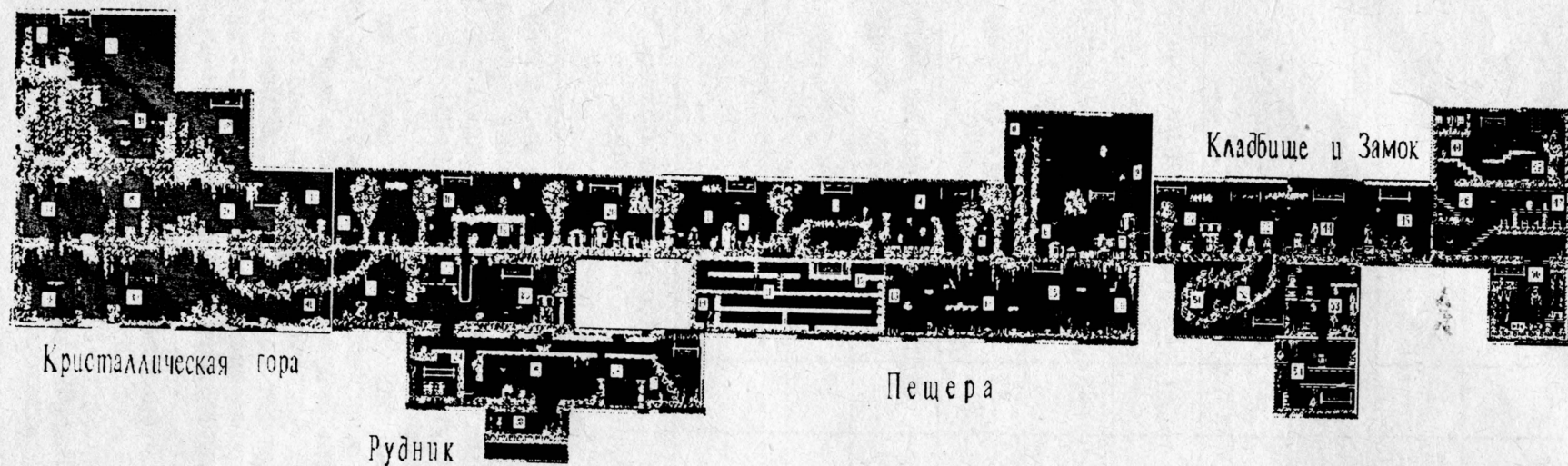
DIZZY

27	A CAN OF 3 IN 1 OIL Домкрат, увеличивает силу втрое	45	Опустить перекидной мост у замка Закса
32	A BOTTLE OF DRY ICE Бутылка с сухим льдом	13	Замораживает любую воду
38	A PROTECTIVE AMULET Защитный амулет	49	Защита от оружия колдуна Закса
48	A BROKEN HEART Разбитое сердце	44	Отдать синей статуе женщины на кладбище
54	A SHARP DIAMOND Острый бриллиант	37	Разрезать лед на холодной горе
29	A GLEAMING EMERALD Сияющий изумруд	43	Вставить в глаз идолу на кладбище
10	A RUSTY OLD PICK Ржавая старая кирка	52	Разгрести завал у прохода за одноглазым идилом
51	A JEWELLED DAGGER Закаленный нож	36	Перерезать веревку, удерживающую плот в пещере у ледяной горы
31	A STRONG CROWBAR Крепкий крюк	17	Открыть люк у подножия холодной горы
47	A HORSESHOE MAGNET Магнитная подкова		
1	FULL POTION BOTTLE Полная бутылка снадобья	49	Использовать против Закса

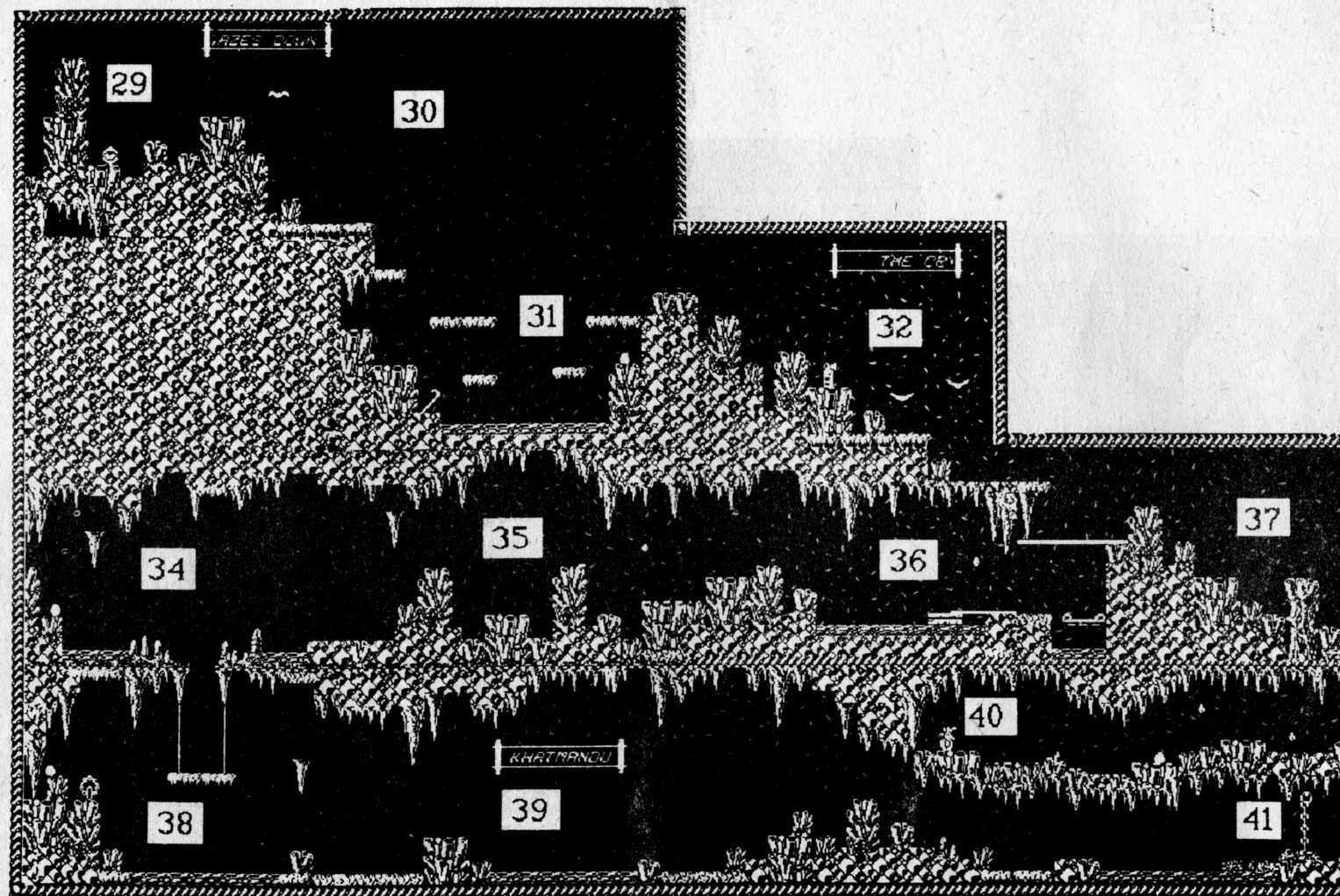
На следующих страницах приведена полная карта всей местности, где происходит действие. Для удобства она разбита на примыкающие друг к другу 4 области, условно названные: Кристаллическая гора, Рудник, Пещера, Кладбище и замок. На карте числами обозначены номера экранов, на которые даются ссылки в таблице предметов.

Опишем достаточно полный вариант прохождения, использующий почти все предметы. Числа в скобках указывают номера рассматриваемых экранов. Защитные предметы будут просто попадаться по дороге, точное их местоположение можно увидеть в таблице выше. Труднее достать головку чеснока (впрочем без нее вполне можно обойтись). Для этого надо взять на горе (31) крюк, открыть им у подножия (17) люк, и, одев накидку от капель, добраться до чеснока. Использовать защитные предметы нужно по необходимости.

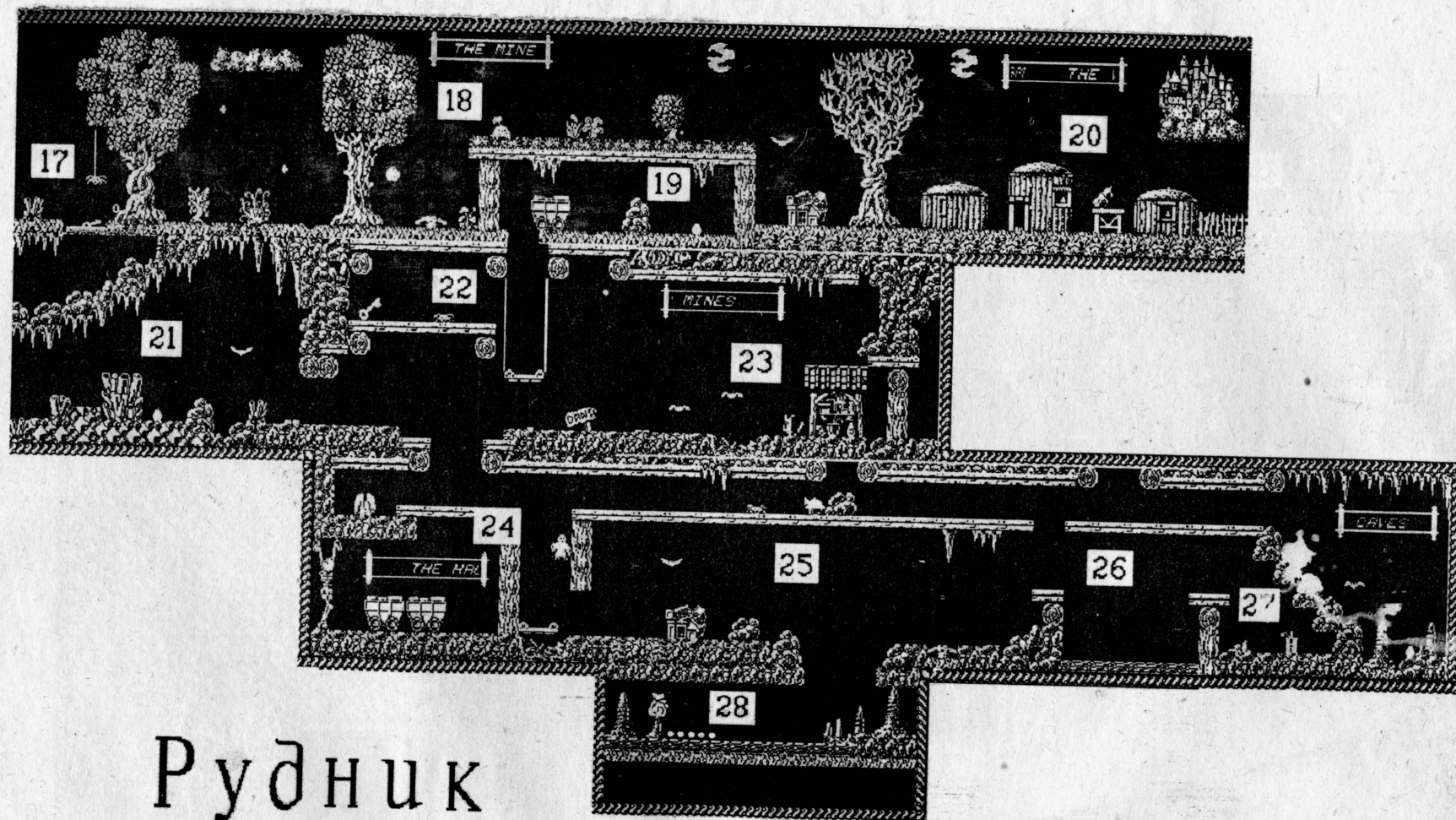
Приключение начинается у котла (1), в который необходимо положить необходимые компоненты для изготовления снадобья. Вверху экрана показаны набранные очки (SCORE) и количество оставшихся жизней (LIVES). Надеемся, что у Вас бессмертная версия Dizzy. В центре сверху под словом HOLDING, синим цветом, будет появляться название предмета, который Вы несете.



Общий план Dizzy-1

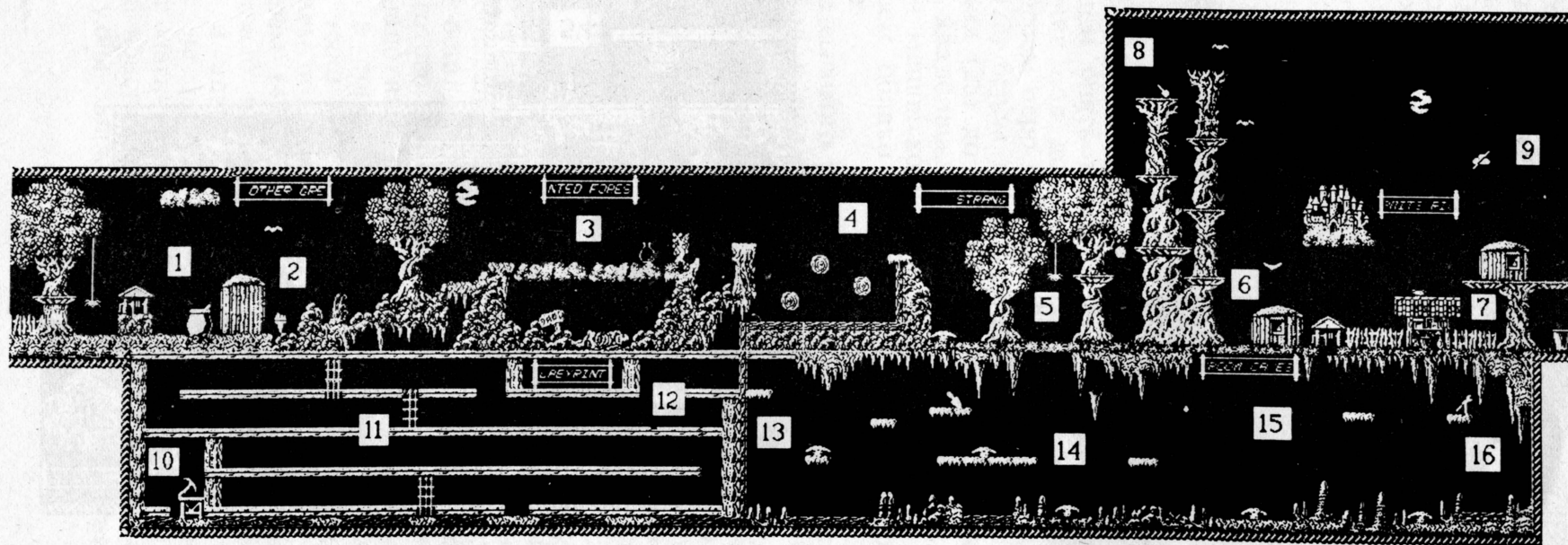


Кристаллическая гора



Рудник

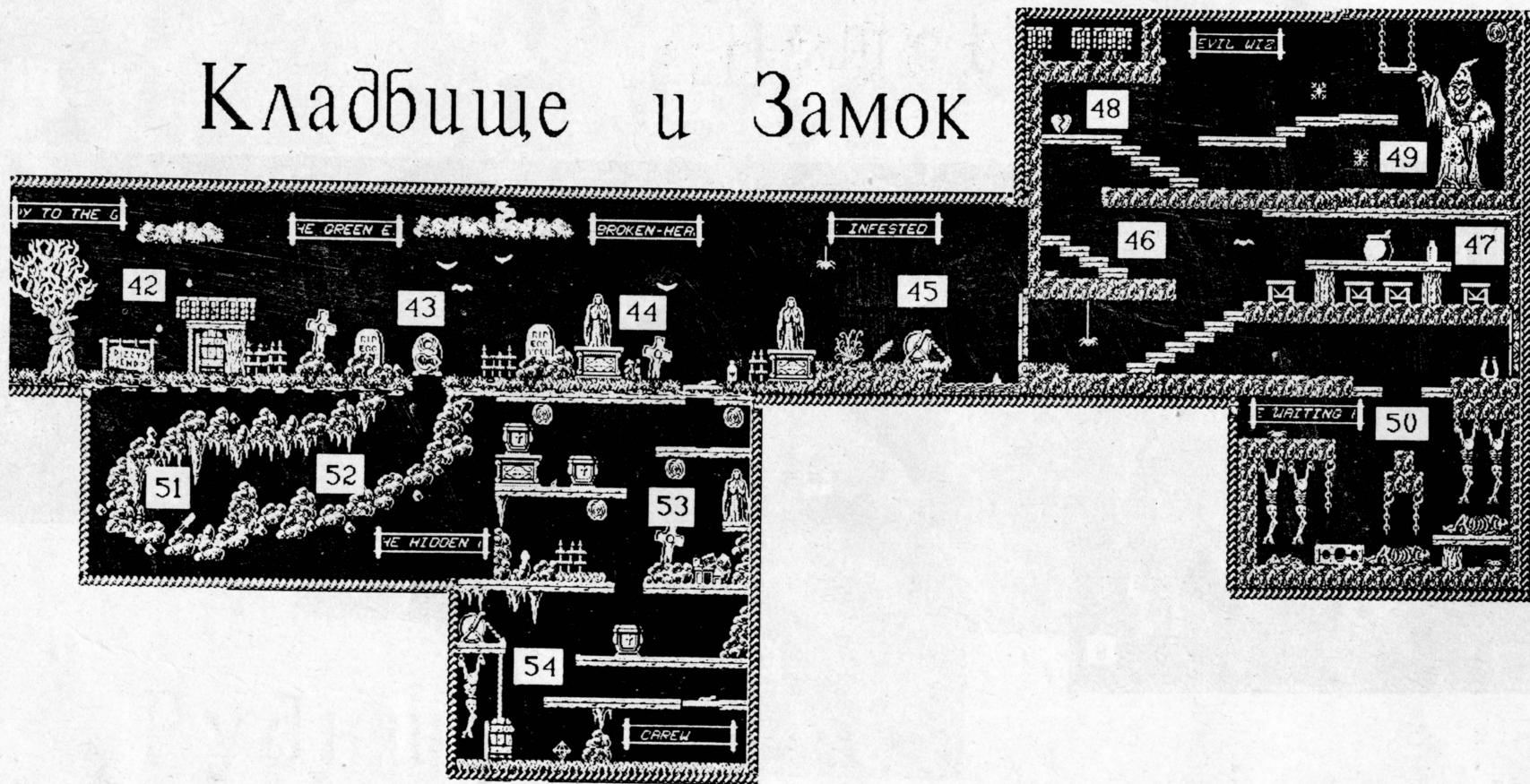
DIZZY



Пещера

DIZZY

Кладбище и Замок



DIZZY

Вначале исследуем дорогу направо. Перепрыгнув хижину, находим факел (2), приносим его к котлу и зажигаем под котлом огонь.

Идем опять направо и учимся проходить заброшенный лес (3) над скелетом. Это место придется проходить многократно в обе стороны, а середина настила проваливается. Если это случится, то практически нет шансов продолжить игру - так что тренируйтесь! На краю леса берем пустую бутылку и идем дальше направо.

Научившись перебираться по бревнам (4), идем все дальше и упираемся в закрытые ворота кладбища (42). Надо искать ключ.

Идем назад. Дойдя до котла, оставляем на нем пустую бутылку (она начинает прыгать над котлом) и исследуем, что находится слева от котла. Прыгнув с края котла на колодец и, миновав паука, идем далее влево.

Находим (20) масленку, идем далее и у заброшенного рудника (19) используем ее около вагонетки. Вагонетка откатывается, открывая вход в рудник.

Спускаемся. Находим (22) ключ от кладбищенских ворот, выбираемся из шахты и идем опять направо до самого кладбища (42). Используем ключ и проскочив под дождиком, открываем ворота. В дальнем конце кладбища (45) берем перо птицы-вампира и несем назад в котел.

В руднике (23) берем лазер для охоты на приведение, используем его (24) и добираемся (28) до мешочка с золотом. С этим сокровищем идем почти до ворот кладбища. Около домика на дереве (7) живет отшельник Хермит. Отдаем мешок хозяину и поднимаемся на домик. Подпрыгнув с его крыши, берем облако с серебряной стрелой, которое тоже несем и бросаем в котел.

На макушке высокого раздвоенного дерева (8) берем садовую лопатку и разрываем вход в подземную пещеру между двумя деревьями, прямо под пауком (5).

Первым делом в этой грибной пещере разбираемся, как будем оттуда выбираться. Для этого берем (14) грибную лопатку и сдвигаем гриб-трамплин вправо. Теперь через него можно выпрыгивать из пещеры. В пещере находим (16) кусачки, выбираемся из нее (кстати, интересно найти второй выход из этой пещеры через колодец под потолком) и идем в рудник. Там находим переправу (41), прикованную к берегу огромной железной цепью.

Кусачками перекусываем цепь. Берем парик (волосы эльфа) и на переправе плывем влево. Перед нами река (39), которую никак пока нам не преодолеть. Возвращаемся к котлу и бросаем в него парик.

Теперь нам осталось найти только фляжку с похлебкой тролля - и снадобье будет готово.

В руднике надо найти (27) домкрат. Для того, чтобы дойти до него, надо прыгнуть в торец доски (26), она опустится и станет мостом. Домкрат несем через все кладбище и перед рвом с акулами (45) с его помощью опускаем подъемный мост в замок Закса.

В замке берем (47) фляжку с похлебкой тролля и несем к котлу. Бросаем последнюю необходимую вещь, и наше варево готово. Берем полную бутылку и идем в замок к Заксу (49). Но подобраться к нему поближе никак не получается! Необходимо найти защитный амулет, который отразит магические заряды колдуна. Оставляем пока снадобье в замке и идем на кристаллическую гору (37). Забираемся на нее и находим (32) бутылку с сухим льдом, которым можно заморозить любую воду.

Далее можно добираться до защитного амулета двумя путями: понизу и поверху. Если Вам уже сильно надоело ходить с одного края страны на другой, лучше идти коротким путем - понизу. Для этого идем в рудник, далее через переправу идем влево и замораживаем сухим льдом реку (39). Пройдя по ней, находим (38) амулет.

Длинный путь интереснее. Идем опять в замок Закса, по пути оставив сухой лед у спуска в пещеру (5). В замке берем (48) разбитое сердце и, отдав его (44) статуе синей женщины, откроем люк в подземную сокровищницу (53). Находим там (54) острый бриллиант, которым на кристаллической горе разрежем горизонтальную преграду (37). Далее спускаемся на подъемнике к плоту (36). Он привязан веревкой. Нужен нож.

На верхушке горы (29) берем светящийся изумруд (глаз одноглазого бога), несем его на кладбище. Вставляем его идолу (43) и спускаемся в открывшийся подземный ход. Но вот беда! На пути завал. Нужна кирка.

Взяв сухой лед и спустившись в пещеру, замораживаем (13) падающую сверху речку и запрыгиваем сквозь нее под потолок в подземные шtreки. Разыскиваем в этом, как он называется в игре, "сумасшедшем лабиринте" кирку (10). Обратите внимание, что проходы в лабиринте появляются не сразу. Не надо прыгать вниз к кирке, пока не возникнет пролом на экране (10) во второй сверху доске, иначе застрянете там навсегда.

Теперь все просто. Имея кирку, разгребаем завал (52) в подземном ходе и находим там (51) нож. Ножом на горе (36) перерезаем веревку и на плоту плывем влево. Спустившись вниз, находим (38) амулет.

Вот теперь у нас есть все для победы! Решительно идем к колдуну в замок, дважды лишаем его (сверху и снизу) магической силы и выплескиваем на него наше снадобье. Закс пропадает.

Поздравляем!

Диззи (под Вашим терпеливым руководством)
освободил Катманду от злого волшебника
и заслужил вечное уважение его жителей.

Treasure Island Dizzy

(Остров сокровищ Диззи)
Code Masters, 1988г.
А.Кузнецов и М.Самсонов



Вторая игра про Диззи намного удачнее и интереснее Dizzy-1. В ней ликвидирован основной недостаток первой игры - возможность нести только один предмет. Теперь грузоподъемность Диззи возросла до трех предметов. Однако у Dizzy-2 есть свой серьезный недостаток - Вам дается всего одна единственная жизнь.

Корабль, на котором Диззи возвращался домой из путешествия, попал в сильный шторм и разбился. Во время

кораблекрушения Диззи уцепился за обломок палубы и не утонул. Четыре дня плыл наш герой по воле волн и, наконец, увидел землю. Становиться вторым Робинзоном Крузо Диззи не хотелось, поэтому он начал исследовать острова и думать, как ему попасть домой...

Оказалось, что это группа из трех островов, затерянная в океане. Большой остров, куда его выбросило, необитаем. На остальных живут братья-близнецы, у которых можно купить моторную лодку со всеми принадлежностями и, дополнительно, за 30 золотых монет узнать точный курс через океан.

Ниже приведена таблица всех предметов, использующихся в этой игре. В первой колонке указан номер экрана, где находится предмет, а в третьей - где его использовать.

Где	ПРЕДМЕТ	Где	ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
25	AN EMPTY SOLID CHEST Пустой прочный сундук	25	Поставить у горы и запрыгнуть на него
3	A RUBBER SNORKLE Снаряжение подводника		Маска и трубка для передвижения под водой
6	A SMALL VIDEO CAMERA Маленькая видеокамера	37	Отдать хозяину магазина
30	A SALT WATER SPADE Лопатка для морской соли	31	Ею надо отковырнуть пульсирующую губку в заливе

TREASURE ISLAND DIZZY

34	THE WOODCUTTERS AXE Топор дровосека	19	Прорубить мост через реку
36	AN OLD HOLY BIBLE Старая святая Библия	22	Иметь при себе когда берете сокровища пирата
24	THE CURSED TREASURE Проклятые сокровища	37	Отдать хозяину магазина
6	A SHARP GLASS SWORD Острый стеклянный меч	34	Открыть ход в могилу между двумя деревьями
39	A LARGE GOLDEN KEY Большой золотой ключ	42	Открыть люк в подводной пещере
43	A MICROWAVE OVEN Микроволновая печь	37	Отдать хозяину магазина
32	STICKS OF DINAMITE Динамитные палочки	1	Положить у завала, преграждающего проход
5	INFA RED DETONATOR Инфракрасный детонатор	1	Включить, спрятавшись за камнем, недалеко от динамита
1	A BAG OF GOLD COINS Мешок золотых монет	37	Отдать хозяину магазина
37	A DEHYDRATED BOAT Надувная лодка	39	Отнести на причал
37	AN OUTBOARD MOTOR Навесной мотор	39	Отнести на причал
37	A GALLON OF PETROL Галлон бензина	39	Отнести на причал
37	AN IGNITION KEY Ключ зажигания	39	Отнести на причал
13	SINCLAIR ABUSER MAG Журнал любителей Синклер компьютера	28	Оставить под водой в заливе
37	AN EMPTY OLD BUCKET Пустое старое ведро	37	Отдать хозяину магазина
	A MISTY GLASS WINDOW Мутное стеклянное окошко		Под ним спрятана монета на экране 17
	A PROTECTED SPECIES Маскировочная растительность		Под нею спрятана монета на экранах 2, 19, 26, 38

TREASURE ISLAND DIZZY

A BIT OF TREE TRUNK Кусок ствола дерева	Под ним спрятана монета на экранах 8, 12
A WOODEN SAFETY RAIL Деревянные перила безопасности	Под ними спрятана монета на экранах 4, 13
A CLUMP OF MUSHROOMS Грибница	Под нею спрятана монета на экране 14
AN IMITATION SKULL Фальшивый череп	Под ним спрятана монета на экранах 30, 41
A BIG RED HEAVY ROCK Большой красный и тяжелый камень	Под ним спрятана монета на экране 36

Вся местность, где происходит действие, условно разбита на 5 областей: Лес, Пиратские сокровища, Залив, Тайная пещера и Пристань. Числа на планах обозначают номера экранов.

Приключение начинается на берегу залива (26). Вначале надо научиться брать и использовать предметы. Можно нести сразу три предмета, обозначенные наверху экрана. Если нажать "огонь", то верхний предмет используется (или бросается), а остальные сдвигаются вверх на один. Новый предмет занимает самое нижнее место. Потренироваться можно уже на первом экране - одна монета спрятана за левым кустиком маскировочной растительности.

Справа в заливе легко утонуть, поэтому идеи налево (25). Берем сундук, ставим вплотную к высокой скале и запрыгиваем через него на скалу (21) и идем дальше. Собирая по пути монетки, проходим мост (19), могилу пирата (18) и подходим к лесу (17). У могилы пирата надпись гласит: "Пират Кривой Клык похоронен здесь и все еще охраняет свои сокровища", а у леса: "Комплекс домиков на деревьях, сейчас покинутых из-за назойливых туристов, разрушивших мирную жизнь".

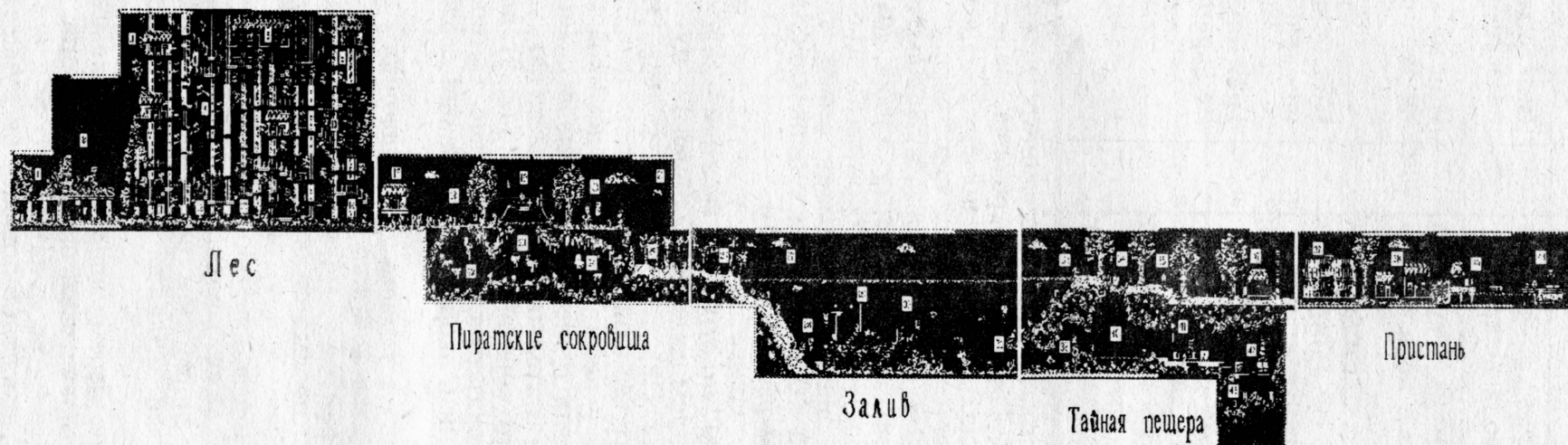
В лесу внимательно разбираемся, как устроены переходы на деревьях и где там что спрятано. Иногда (12, 9) достаточно подпрыгнуть высоко вверх, чтобы оказаться этажом выше. Остерегайтесь падающих клеток. На (4) надо отцепить якорек, который при освобождении опустит часть тропы на (8).

Находим в лесу маску для подводного плавания (3) и видеокамеру (6) и несем их назад к заливу. Выложив все и взяв только маску, ныряем в воду. Постарайтесь маску всегда брать последней, чтобы при использовании предметов она случайно не упала - тогда сразу утоните!

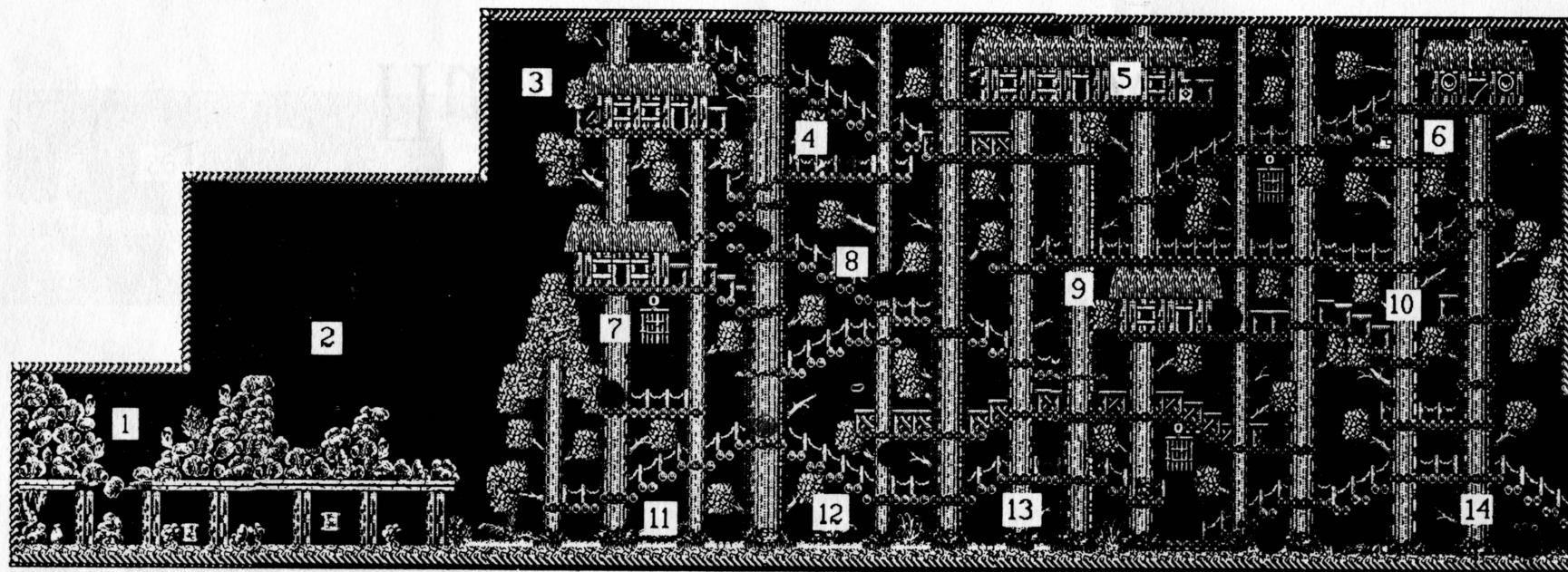
На дне залива (30) возьмите лопатку и возвращайтесь на берег. Осторожно! Под водой надо опасаться всего живого: рыб, медуз, крабов, кальмаров и даже маленьких рыбешек. Добраться до лопатки не так просто: надо запрыгнуть на затонувший корабль (29) по более темным кускам обшивки и далее от мачты к мачте, через краба на корму и обратно.

На берегу берем лопатку, видеокамеру и маску (именно в этом порядке!) и отправляемся опять через залив. Дойдя до пульсирующей губки (31), отковыриваем ее лопаткой. Из под нее начнут подниматься пузырьки газа. Выбрав момент, становимся на пузырек - и он выносит нас наверх.

Общий план Dizzy-2

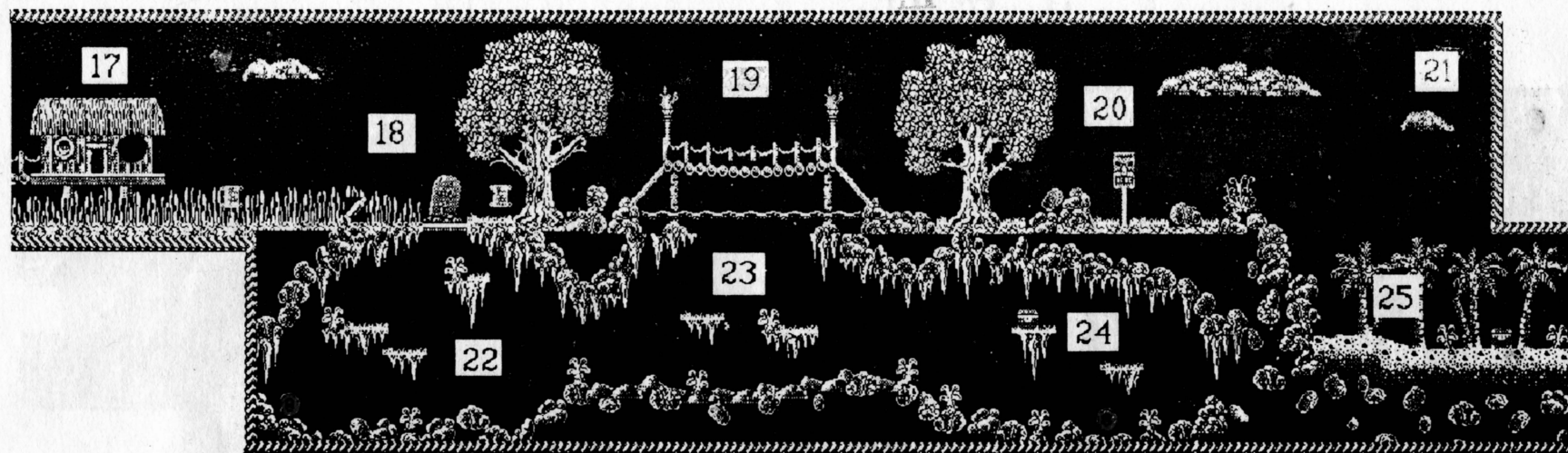


TREASURE ISLAND DIZZY

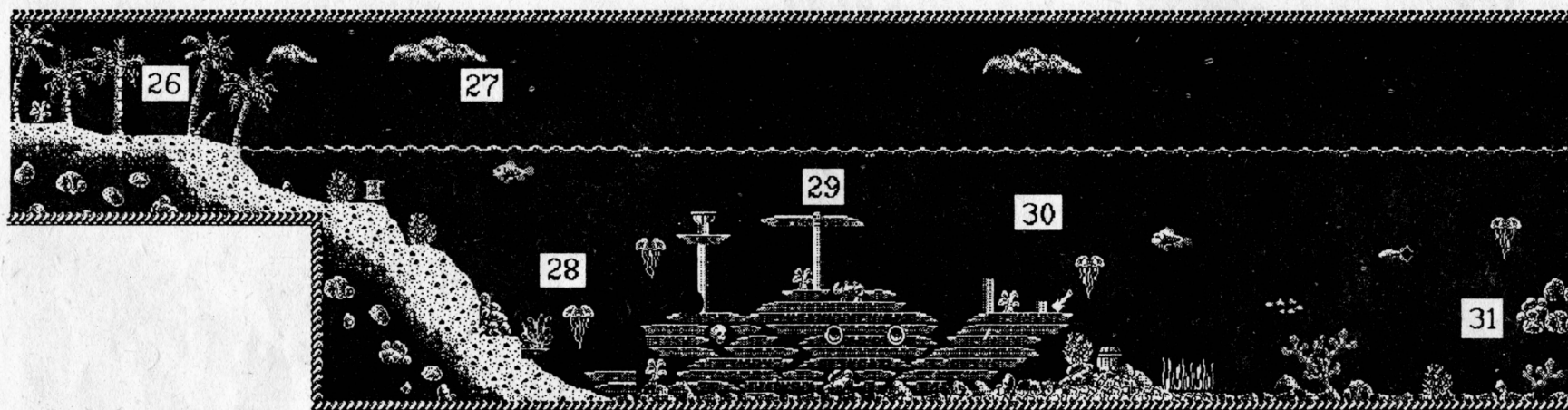


Л е с

1160



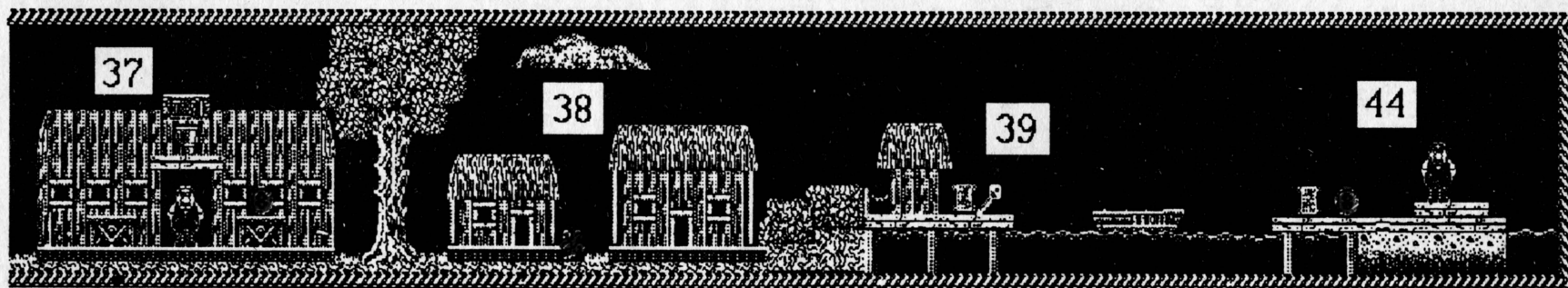
Пиратские сокровища



З а л и в



Тайная пещера



Пристань

Выбираемся на средний остров (33) и исследуем его. Поговорив с хозяином магазина (37), выясняем, что у него есть лодка, за которую он хочет получить что-нибудь полезное. Предлагаем ему видеокамеру, а он дает в обмен надувную лодку. Лодку несем на пристань (39) и спускаем на воду. Надпись на пристани гласит: "Не садись в лодку, пока она не начнет двигаться!". Оказывается, чтобы уплыть, надо получить у хозяина магазина еще мотор, бензин и ключ зажигания (естественно, не бесплатно!). Ключ на причале нам пока не нужен.

Берем на этом острове топор (34), библию (36) и маску и переправляемся назад, на большой остров.

Добравшись до острова, оставляем все предметы при себе (в том же порядке) и идем к мосту (19). Встав на середине моста и прорубив его топором, попадаем в подземелье (23) под водой. В правой пещере (24) находится сундук с пиратскими сокровищами, а в левой (22) - выход. Лучше в подземелье сходить пару раз - а то как бы не утонуть, или не потерять святую библию! Ведь дух старого пирата (18) убивает всех, кто несет его сокровища и не охранен святым словом.

Достав пиратские сокровища (24) и разыскав в лесу (6) стеклянный клинок, идем опять к заливу. Переправляемся на средний остров и отдаем (увы!) хозяину магазина сокровища, за которые получаем (всего-то!) подвесной мотор. Мотор несем на пристань и вешаем на лодку (она становится зеленой).

Взяв на пристани ключ (39), идем к пустой могиле (34). Там, вооружившись стеклянным мечом, ключом и маской, вскрываем клинком могилу и спускаемся туда (40). Идем направо, до люка, в виде врытой в землю бочки (42). Используем ключ и люк открыт. Мы попали (43) в секретную кухню пирата Черная Борода. Берем микроволновую печь и выбираемся из пещеры в залив, захватив по пути (32) динамитные палочки. Надеемся, маску Вы успели надеть?

Из залива выбираемся на правый берег (33) и опять идем к магазину. Меняем печь на канистру с бензином, идем на причал и заправляем мотор. Лодка становится фиолетовой.

Осталось нам добыть ключ зажигания. Берем динамитные палочки и с маской переправляемся на левый берег. Оставляем маску, а с динамитом идем в лес. В лесу находим (5) детонатор и несем все это к заброшенной шахте (1). Там оставляем динамит у завала, а сами, спрятавшись за камнем, используем детонатор. Завал разрушен, находим и забираем мешок (1) с золотыми и спешим к продавцу (37).

Меняем золото на ключ зажигания и несем его к лодке. Запускаем мотор, лодка становится красного цвета и начинает двигаться. Запрыгиваем на нее и приплываем на самый маленький остров. Там встречаем брата продавца.

За 30 золотых монет он укажет точный курс через океан. Вы не смогли собрать все монеты? Не беда! Можно вернуться и собрать их сейчас. 17 монет лежат открыто (7, 9, 10, 11, 13, 19, 20, 22, 24, 26, 29, 32, 35, 37, 42, 43, 44), а местоположение остальных 13 монет приведено в таблице предметов.

Собрав все монеты, Вы, к сожалению, заканчиваете второе приключение Диззи!



Fantasy World Dizzy

(Фантастический мир Диззи)
Code Masters, 1989г.



Вы уже наверняка знаете, кто такой Диззи. У него есть подружка Дэйзи (Daisy) и множество друзей и родственников. Все они тоже яйца и живут на деревьях.

Очередное приключение начинается с того, что Диззи очнулся в темном и сыром подземелье. У двери стоял огромный уродливый тролль. "Где я? И где Дэйзи?" - спросил себя наш герой, потирая лоб. И тут у него в голове

промелькнули ужасные подробности минувшей ночи: гром, молнии, злой волшебник, крик Дэйзи, сильный удар и темнота. Злой колдун Закс (смотри *Dizzy-1*) решил отомстить Диззи за свое поражение и унес Дэйзи в свой Заоблачный Замок, а самого Диззи бросил в темницу. "Я должен найти и спасти Дэйзи!" - подумал Диззи и начал искать выход из подземелья...

Как обычно, ниже мы даем таблицу предметов, используемых Диззи в этой игре. Сама игра тоже улучшилась: появились названия экранов и сюжет стал более занимательным.

Где	ПРЕДМЕТ	Где	ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
1	2	3	4
19	A FRESH GREEN APPLE Свежее зеленое яблоко	19	Дать троллю
19	A JUG OF COLD WATER Кувшин с холодной водой	19	Бросить в огонь
19	STALE LOAF OF BREAD Засохшая корочка хлеба	19	Дать крысе
13	A PIECE OF ROPE Кусок веревки	17	Связать пасть крокодилу
8	A FRESH MEATY BONE Свежая мясная косточка	7	Положить в нору единорога

FANTASY WORLD DIZZY

	A HEAVY BOULDER Тяжелый булыжник	5	Бросить в реку для подъема уровня воды
	A SHINY GOLD KEY Сияющий золотой ключик	25	Включить лифт
1	SOME SLEEPING POTION Немного снотворного	28	Напоить глазастого дракона
29	A BAG Сумка	29	Взять, чтобы носить много вещей
47	A CUTE PIGMY COW Карликовая корова	34	Продать на рыночной площади
22	A STRONG CROWBAR Крепкий крюк	29	Открыть крышку колодца
21	A RUSTY OLD PICKAXE Ржавая старая кирка	38	Разобрать завал в заброшенном руднике
23	BRASS DOOR KNOCKER Медная дверная стучалка	10	Постучать в дверь в восточной башне
9	AN EMPTY BUCKET Пустое ведро	49	Наполнить водой у вулкана
49	A BUCKET OF WATER Ведро с водой	47	Полить посаженое бобовое зернышко
34	A SINGLE GREEN BEAN Зеленое бобовое зернышко	47	Посадить в мягкую землю
41	A HEAVY DRAGON EGG Тяжелое яйцо дракона	37	Положить в гнездо дракона
37	AN OLD THICK RUG Старый толстый коврик	42	Постелить поверх кинжалов в Заоблачном Замке
17	A BOTTLE OF WHISKY Бутылка виски	17	Выпить, если хотите
17	AN EMPTY BOTTLE Пустая бутылка	17	Выбросить
26	A LARGE ROUND HOLE Большая круглая дыра		Не брать, а то все вывалится из сумки
	A PIECE OF RAILING Кусок ограждения		За ним спрятана монета

FANTASY WORLD DIZZY

A CLUMP OF LEAVES Пучок листьев		За ним спрятана монета
A WINDOW FRAME Кусок окна		За ним спрятана монета

В подземелье замка (19) дайте троллю яблоко. Он, боясь колдуна, Вас не выпустит, но даст совет, как выбраться.

Возьмите ломоть хлеба и кувшин с водой. Бросьте кувшин с водой в огонь. Он разобьется и огонь погаснет.

Дайте крысе (19) засохший ломоть хлеба. Она съест его и убежит. Теперь можно выбраться из подземелья (16).

Найдя выключатель (15), включаем механизм управления подъемной решеткой.

В банкетном зале (13) поговорим с Дензилом (Denzil) и возьмем у него свою веревку.

Во рву с аллигатором (17), выберите момент и, прыгнув на хищника, свяжите ему пасть веревкой.

На чердаке (8) возьмите косточку и идите мимо решетки к норе единорога (7). Из нее быстро вытащите тяжелый камень, и положите туда косточку, после чего спрячетесь на уступе над норой. Он займется костью и не будет Вас беспокоить.

Идите влево, мимо орла (6) до сломанного моста (5). Для того, чтобы переправиться, надо поднять уровень воды в реке. Для этого бросьте туда три тяжелых камня. Один у Вас есть из норы, остальные можно взять за рвом (17) и у бочки (18).

Переправившись через речку, доходим до причала (1), где загорает Дози (Dozy). От предложения поискать Дэйзи вместе, он отказывается, но дает Вам снотворное и снова крепко засыпает (можете потолкать его в бок, и посмотреть, что из этого получится!)

Со снотворным идем к глазастому дракону (28), и, подобравшись поближе, даем ему снотворное. Он засыпает и теперь можно идти дальше. На крышке колодца (29) берем сумку (мешок) - теперь можно нести до 4-х предметов сразу.

В хижине управления лифтами (30), используя золотые ключи, запускаем три лифта (25, 26, 30). Ключи от них находятся в (5, 11, 49). Теперь можно путешествовать по деревьям.

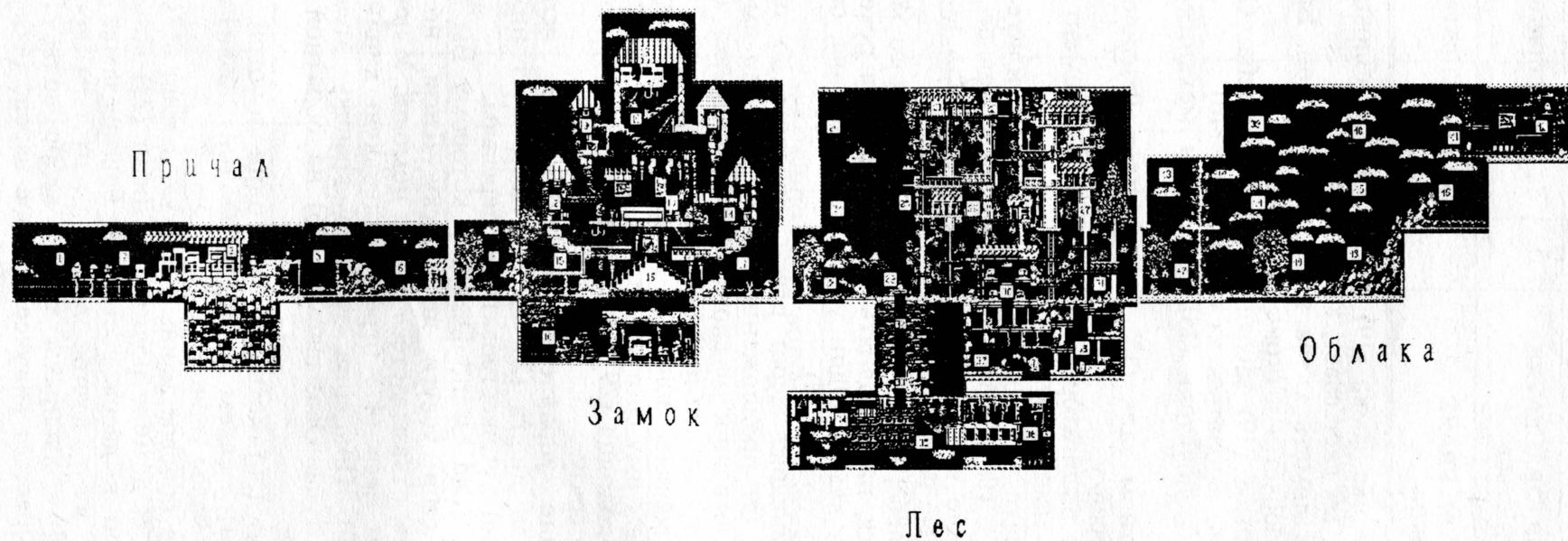
Дедушка (Old Grand Dizzy), к которому Вы добрались на лифте (27), предлагает свои услуги по поиску Дэйзи, но он очень стар и Вы, поблагодарив, отказываетесь от его помощи. У него берем прочную трость.

На краю леса (47) берем маленькую карликовую корову и идем к колодцу (29). Подцепив тростью крышку колодца, открываем его и спрыгиваем туда. Оказываемся (35) на обратной стороне Земли. Там все вверх ногами.

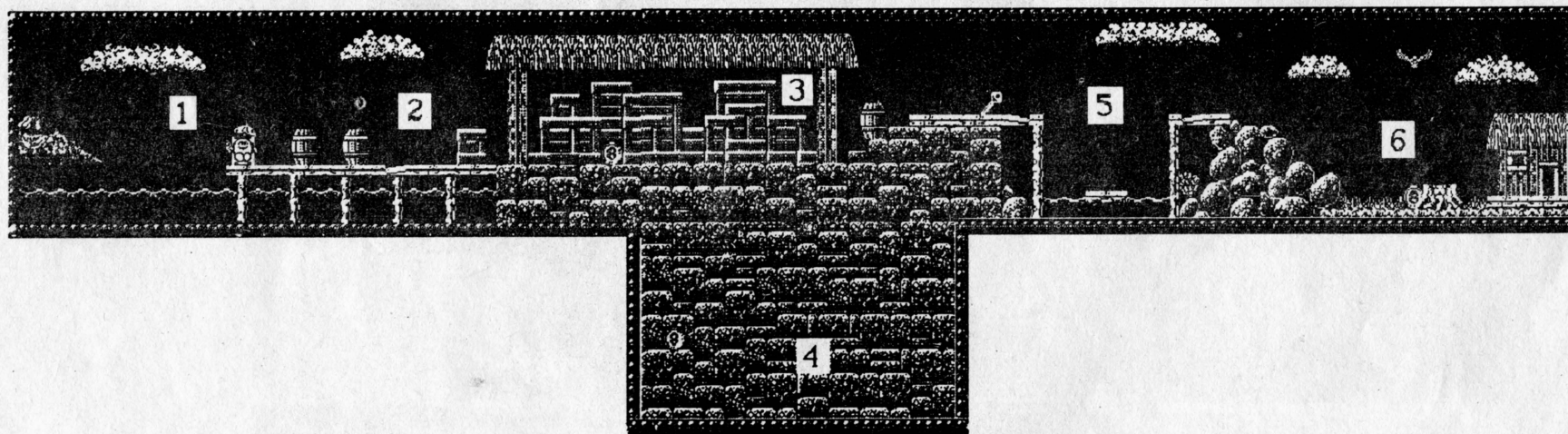
В церкви (36) находим еще один золотой ключик, а на рыночной площади (34) меняем у продавца (он появится не сразу) карликовую корову на бобовое зерно.

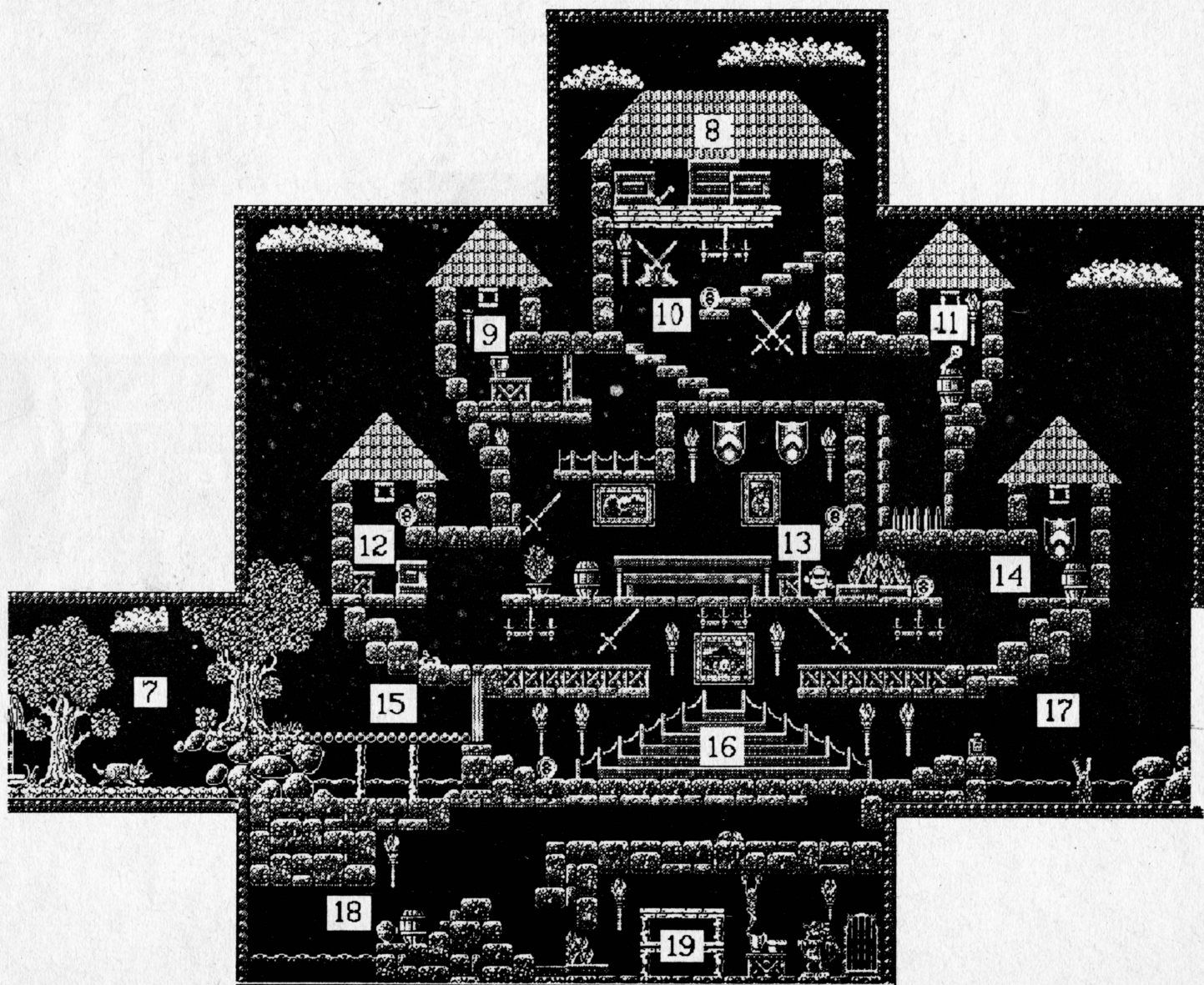
Посадите бобовое зерно в мягкую землю (47). Теперь нам нужна вода для полива. В домике родителей Диззи (23) возьмите медную стучалку и постучите ею в дверь восточной башни замка (10). Дверь откроется и можно там взять пустое ведро. С пустым ведром идем к подножию вулкана (49) и набираем там в ведро воды. После полива из нашего зернышка вырастает могучее бобовое дерево (47).

Общи план Dizzy-3

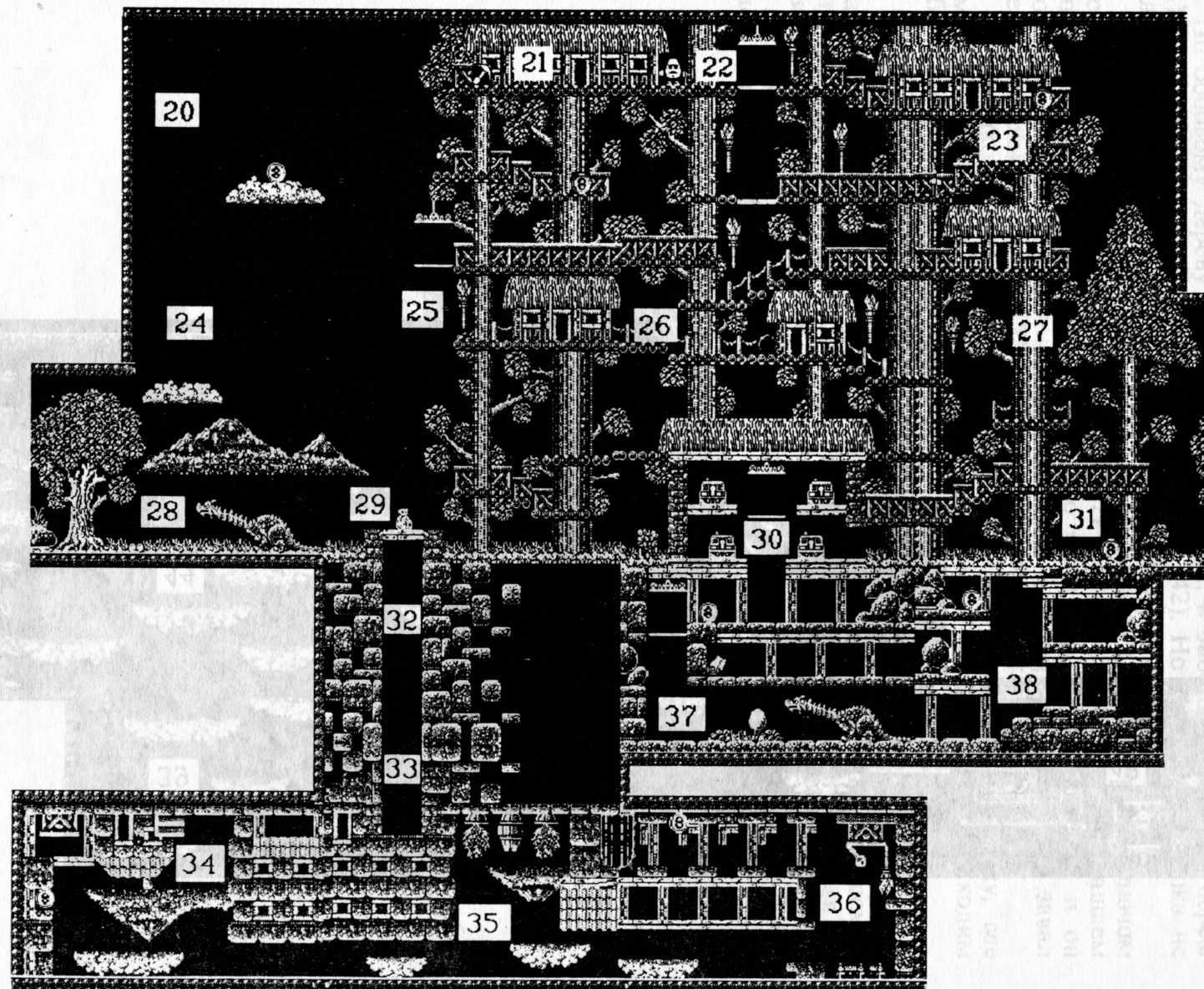


П р и ч а л

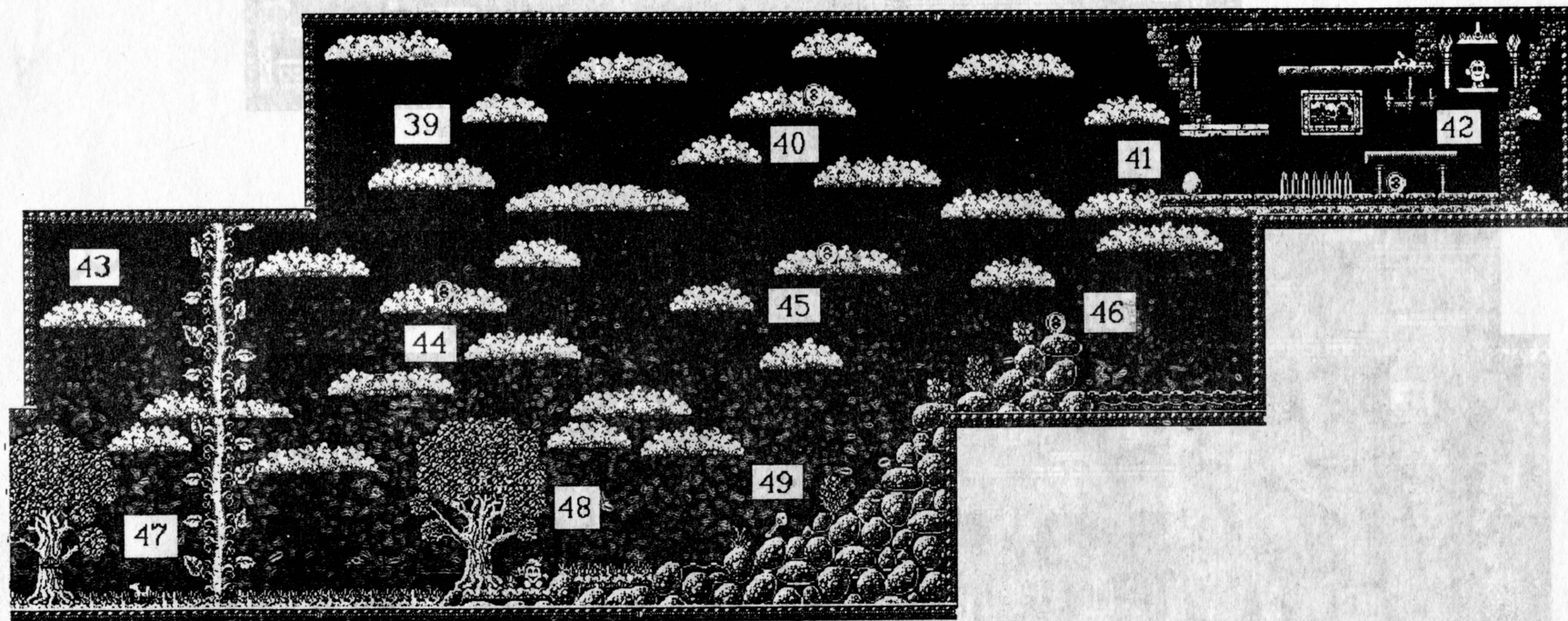




3 a M O K



Il e c



Облака

По бобовому дереву забираемся на облака, в Заоблачном Замке берем (41) яйцо дракона и находим тюрьму Дэйзи (42). Но к ней никак пока не подобраться - мешают острые ножи. Спускаемся вниз.

У гостиного дома (21) берем кирку. Включаем (30) четвертым ключом последний лифт и спускаемся вниз (37) в логово дракона. Возвращаем яйцо дракону (их у него было два, но одно украл злой колдун) и он пропускает нас в заброшенный рудник (38). Там киркой разгребаем завал слева в штольне и берем (37) старый толстый коврик.

С ковриком лезем опять по дереву (47) к Заоблачному Замку, где томится Дэйзи (42). Набрасываем коврик на острые ножи, находим рубильник и опускаем Дэйзи вниз.

Дэйзи на свободе! Дizzi предлагает ей руку и сердце, но своенравная красавица просит Дizzi собрать 30 золотых монет, чтобы купить домик (она его уже присмотрела!). Дizzi ничего не остается, как пуститься на поиски недостающих монет.

Надеемся, что он, с Вашей помощью, их все соберет и Дizzi с Дэйзи ждет долгая и счастливая жизнь!



Dizzy Three.. and a Half!

(Диззи три ... с половиной!)
Code Masters, 1989г.



Эта игра является рождественским (1990г.) подарком фирмы Code Masters фанатам Dizzy и является прологом к следующей игре *Dizzy-4*. Ее выпустили, чтобы привлечь внимание к готовившейся к выпуску очередной серии приключений полюбившегося героя.

Подходя к своему домику на деревьях, Диззи увидел Дэни (Dannu), зацепившегося за ветки, подобно воздушному шару. На вопрос, что он там

делает, Дэнни ответил, что он надел летающие башмаки и не смог с ними справиться.

- А где все? - спросил Диззи.

- Злой колдун Закс вернулся! Он похитил их всех и унес в свое волшебное королевство! А меня он не заметил.

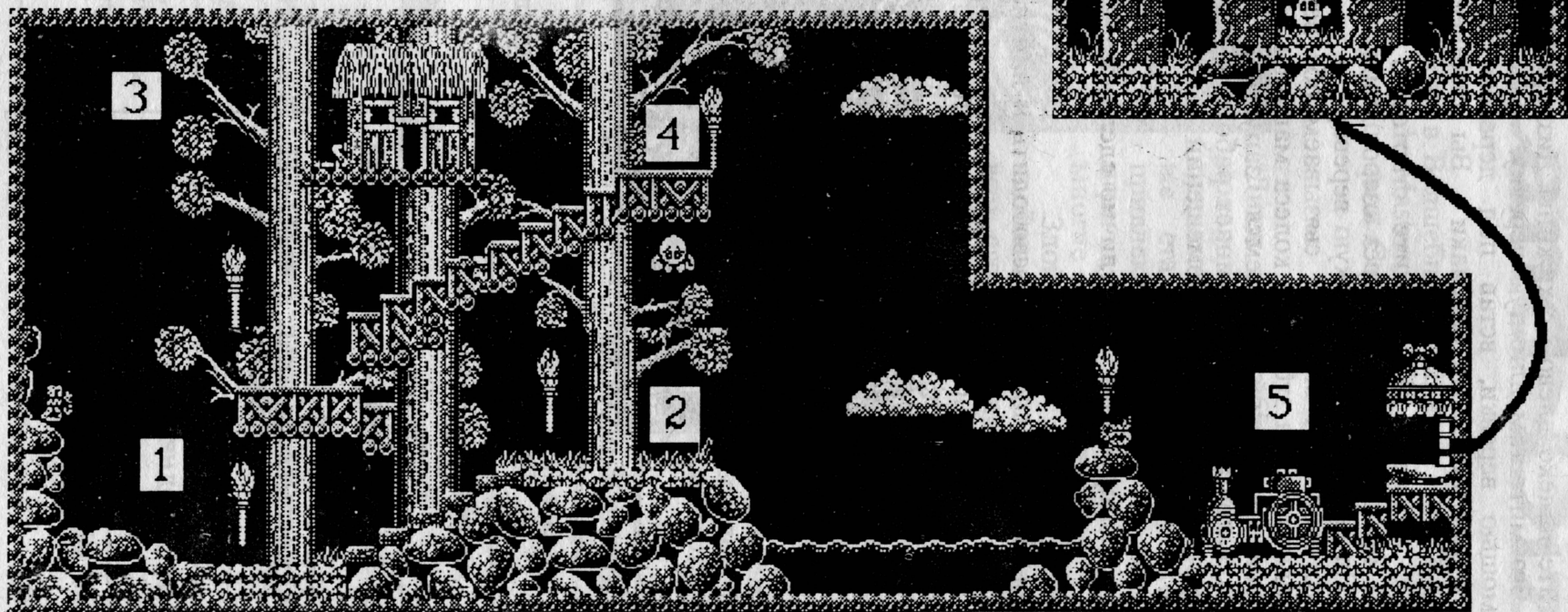
- Я должен найти туда дорогу и всех освободить!

- Диззи, почему бы тебе не начать освобождение с меня?

С этого диалога и начинается новое приключение Диззи. В этой игре всего 5 экранов, 4 предмета и пройти ее можно за несколько минут. Таблица предметов приведена ниже.

Где	ПРЕДМЕТ	Где	ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
1	2	3	4
3	STARTING HANDLE Стартовая рукоятка	5	Завести "Великую Машину Диззи"
2	SOME SKYBOOTS Небесные башмаки	4	Перепрыгнуть через озеро
1	A LONG ROPE Длинная веревка	5	Связать с короткой веревкой
5	A SHORT ROPE Короткая веревка	5	Связать с длинной веревкой
5	A KNOTTED ROPE Связанная веревка	5	Обвязать вокруг зубчатых колес машины

DIZZY THREE.. AND A HALF!



DIZZY THREE.. AND A HALF!

Прыгайте далеко влево от хижины Диззи и Дэйзи (3) на уступ внизу в скале (1). Возьмите там длинную веревку.

С помощью веревки, встав под деревом (2) стащите Дэнни вниз. Возьмите у него небесные башмаки - Вы тяжелее его и вполне с ними справитесь.

Рядом с хижинкой (3) возьмите стартовую рукоятку. С самого края настила (4) прыгайте вправо через озеро. Попадаем к "Великой Машине Диззи" (5). На скале берем короткую веревку.

Немного отойдя от машины, связываем обе веревки в одну длинную, которой соединяем оба зубчатых колеса машины.

Стартовой рукояткой пытаемся запустить машину. Она чихает, кашляет, но, в конце концов, начинает работать.

Заходим в кабинку для перемещений - и вот мы уже в Волшебной стране!

Отлично сделано!

Теперь Вам осталось всех освободить и найти, как вернуться домой,
но это уже другая история ...



MagicLand Dizzy

(Диззи в Волшебной стране)
Code Masters, 1990г.
Кузнецов А. и Самсонов М.



"Диззи в Волшебной стране - очередной подарок фирмы Code Masters любителям приключений Диззи. Эта программа сразу же стала хитом и не теряет своей привлекательности и по сей день. При игре в нее Вам придется вспомнить многие волшебные сказки.

Злой волшебник Зак, воспользовавшись отсутствием Диззи, унес всех его родственников в свое волшебное королевство и заколдовал их. Дэйзи

(подружку Диззи) он заточил в подземелье и увеличил до таких размеров, что она не могла пролезть в дверь. Дору (сестру Диззи) он превратил в царевну-лягушку, Дилана - в куст, пустивший корни. Лежебоку Дози Зак усыпил мертвым сном, Дедушку спрятал в Зазеркалье, а Дензила - заморозил.

При помощи "Великой Машины Диззи", созданной его дедушкой, наш герой попадает в королевство Зака, полное опасностей и неожиданностей. Ему предстоит освободить всех своих друзей и вернуться домой. На своем пути Диззи будет находить алмазы, которые восстанавливают его силу.

Ниже, как обычно, приведена таблица предметов.

Где	ПРЕДМЕТ	Где	ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
43	BACKDOOR KEY Ключ от задней двери	31	Открыть дверь в замок
30	THE HANDLE Ручка	32	Поднять ведро из колодца
32	A BUCKET Ведро	48	Наполнить горячей водой из гейзера
48	A BUCKET OF HOT WATER Ведро горячей воды	13	Облить Дензила, замороженного в ледяную глыбу
18	THE POWER PILL Энергетическая пилюля	45	Уничтожить привидения на болоте
45	DORA FROG Дора - лягушка	24	Отвести к принцу, чтобы он поцеловал ее

MAGICLAND DIZZY

47	THE "DRINK ME" POTION Пузырек "Выпей меня"	12	Напоить Дэйзи
39	A BIG STICK Большая палка	15	Ударить козу
44	A DAGGER Нож	15 42	Перерезать веревку козы; Срезать лист на кусте
38	A BLACK CAT Черная кошка	46	Отдать Гленде
42	A LEAF Лист	46	Отдать Гленде
13	A PERSONAL STEREO Плеер	16	Поменять на волшебную дудочку
21	THE GOLD CROSS Золотое распятие	10	Отпугнуть бабушку - вампира злого Зака
11	A BURNING TURCH Горящий факел	46	Зажечь огонь под котлом Гленды
17	A POISONED APPLE Отравленное яблоко	46	Отдать Гленде
46	WEEDKILLER POTION Зелье, убивающее корни	42	Полить куст с Диланом
16	SOME MAGIC PIPES Волшебная дудочка	35	Утопить крысу в колодце
29	A CLOTH DUSTER Тряпка	17	Потереть старую лампу
33	AN ANCIENT LAMP Старинная лампа	17	Вызвать джина
25	A LIGHTNING ROD Громоотвод	17	Иметь при вызове джина
34	SOMETHING STICKY Что-то липкое	22	Вытащить меч Экскалибур
22	THE EXCALIBUR Меч Экскалибур	2	Иметь, чтобы попасть на шахматное поле и перепрыгивать по облакам над вулканом
54	WIZARDSLAYER TRIDENT Трезубец	3	Уничтожить Зака

MAGICLAND DIZZY

3	ZAK'S RING Кольцо Зака	53	Бросить в геенну огненную
23	THE "EAT ME" CAKE Пирожок "Съешь меня"		Увеличивает Дэйзи еще больше
31	EMPTY MILK BOTTLE Пустая молочная бутылка		Не используется
31	A BAG OF RUBBISH Мешок мусора		Не используется

Далее приведены карты всей Волшебной страны. Приключение начинается под старинной аркой (44).

У подножья таинственного монолита (43) берем ключ (не Буратино ли здесь его оставил?) и идем налево, мимо Дилана (42), колодца (41), к замковому рву (31) с акулами. Переплываем ров на акуле (для этого придется немного попрактиковаться) и открываем найденным ключом заднюю дверь в замок.

Исследовав немного замок, берем в главном зале (30) рукоять, а в смотровой башне (18) энергетическую пилюлю и идем назад к колодцу. Если Вы пока еще затрудняетесь переправляться через ров (31) на плавнике акулы, то можете просто перепрыгнуть его, выпрыгнув вправо из окна (28) и далее по облакам (29).

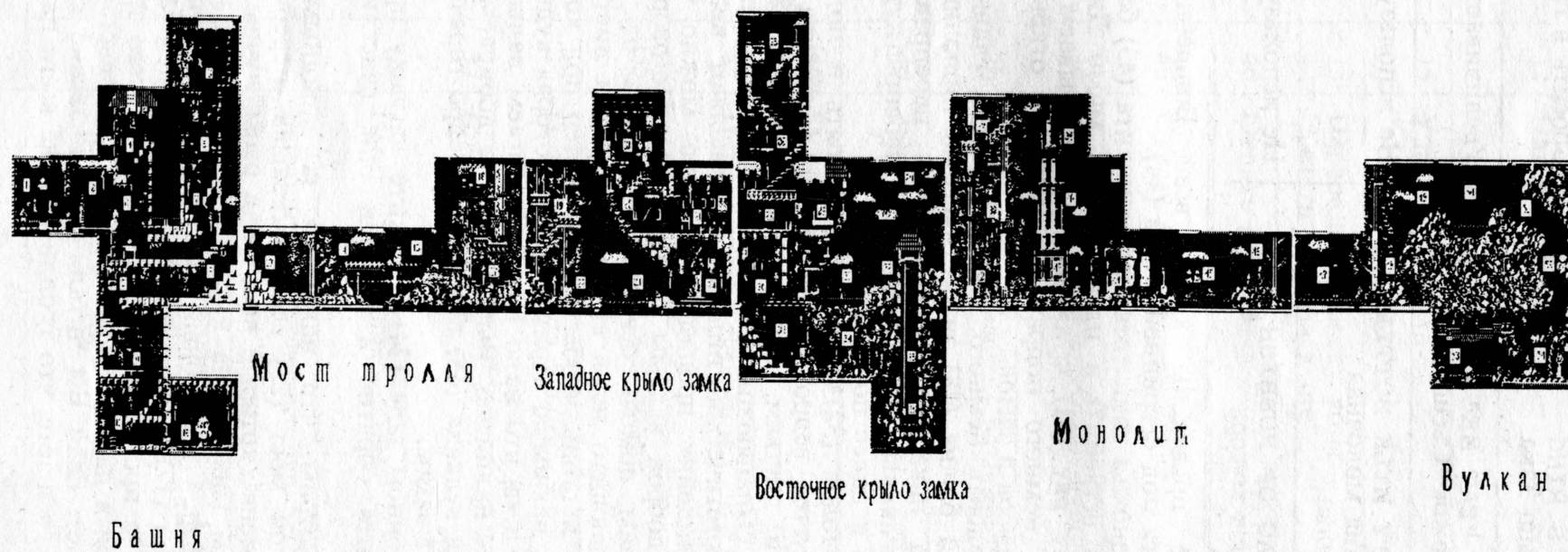
У колодца (32) используем рукоять и поднимаем веревку с ведром. Берем пустое ведро и идем мимо монолита к болоту (45). Прыгая по кочкам и листьям, добираемся до Доры, заколдованной в (Царевну?) лягушку. Охраняющие привидения пропадают при соприкосновении с нами из-за энергетической пилюли и позволяют взять лягушку с собой. Когда оба привидения пропадут, пилюлю можно выбросить. Добираемся до острова доброй ведьмы Гленды (46). Поговорив с ней, узнаем, что она может нам помочь освободить Дилана от кустов. Для приготовления освобождающего зелья ей надо принести лист от этого куста, что-нибудь ядовитое и огонь, чтобы зажечь костер под котлом. Хорошо бы найти ей также ее любимую черную кошку, которая куда-то запропастилась.

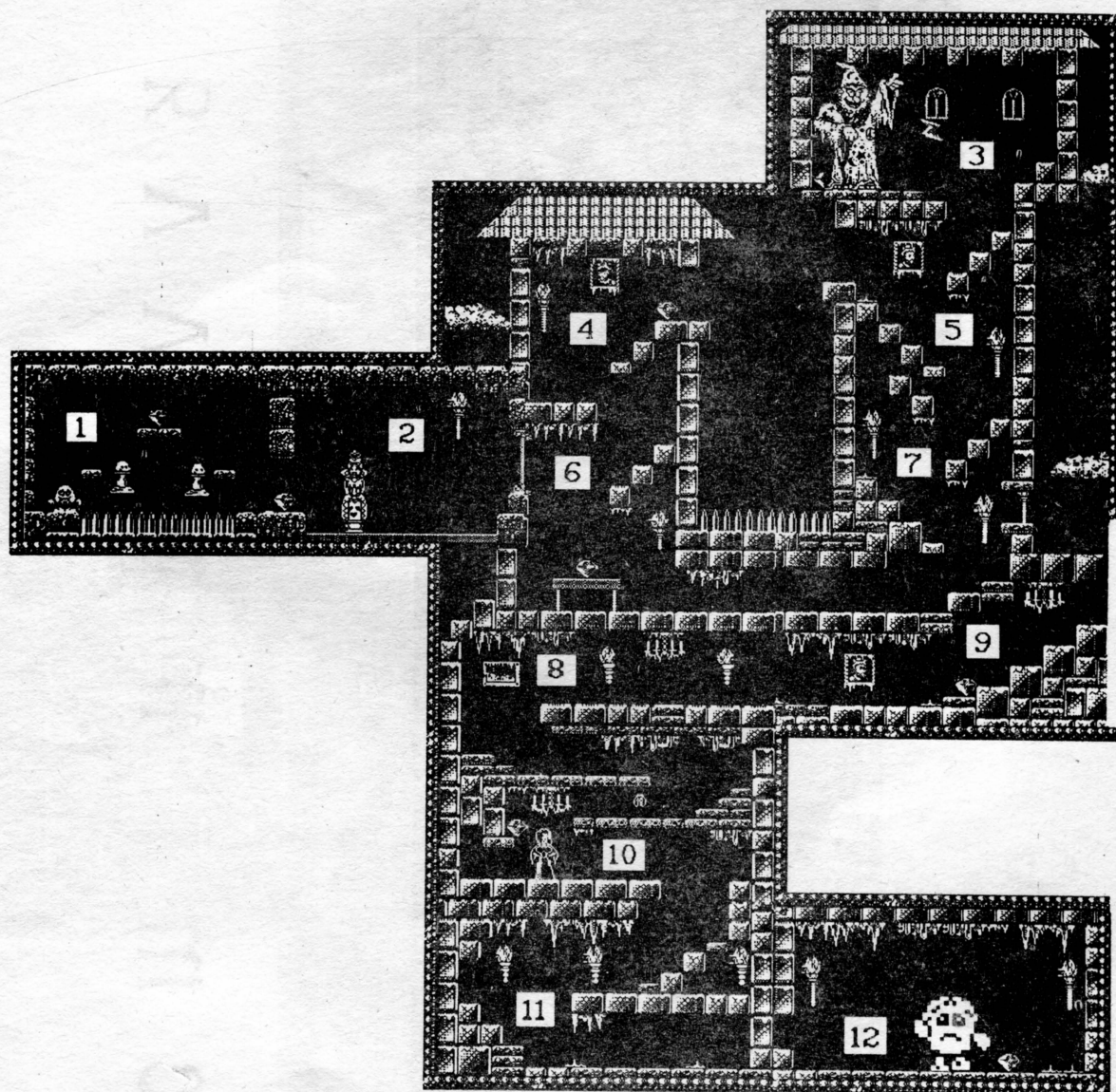
Запомнив, что надо Гленде, прыгаем дальше по болоту. Находим (47) пузырек с надписью "Выпей меня" и добираемся до вулкана Дорманта. У подножия вулкана (48) наполняем ведро горячей водой из гейзера и идем обратно в замок.

В тронном зале (24) покажите лягушку принцу. Он ее поцелует, она превратится обратно в Дору и они, счастливые, исчезнут. Итак, Дора спасена.

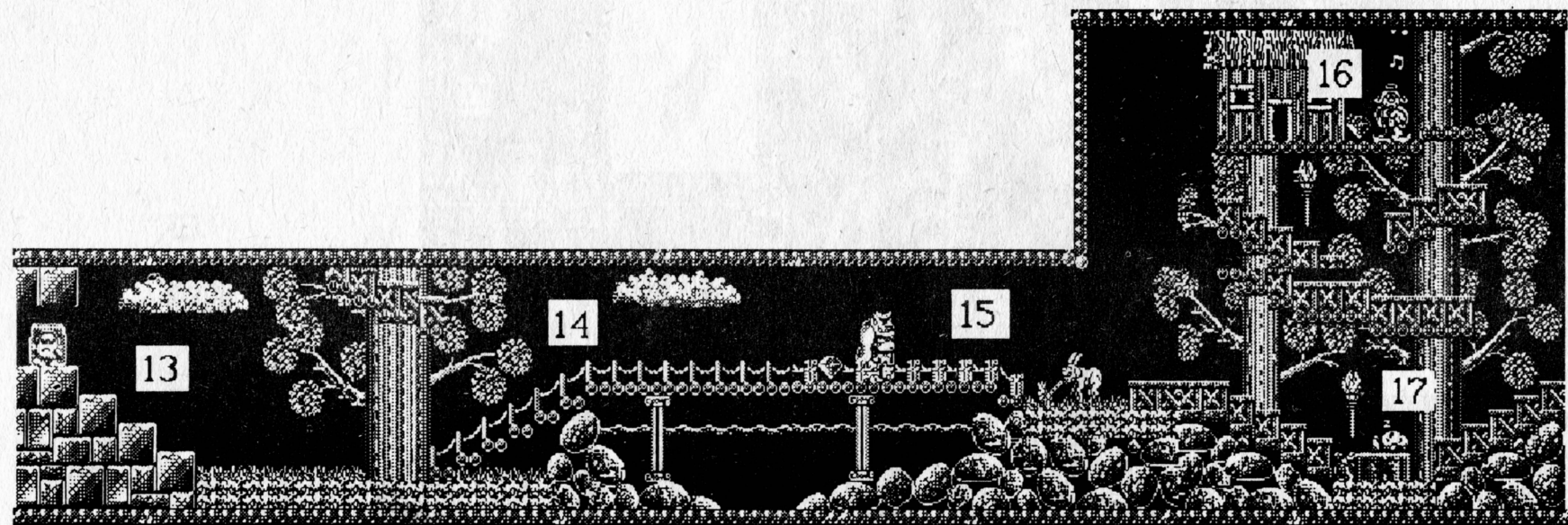
Посмотрим, что находится за западным крылом замка. Включив выдвижной мост (23) слева от замка, перебираемся по нему. Пирожок "Съешь меня", который висит над рвом, лучше не трогать - не пригодится. Проходим мимо меча в камне (из надписи над экраном видно, что это Экскалибур - волшебный меч Короля Артура), мимо спящего мертвым сном Дози (17) и выходим к мосту троллей (15). Тролль требует с Вас 30 алмазов за проход по мосту. Выполнить его требование невозможно, т.к. в доступной в данный момент части Королевства такого количества алмазов просто нет. Если Вы читали скандинавские сказки ("Подарок троллей" и прочие), то знаете, что тролли больше всего на свете боятся козы.

Общий план Dizzy-4

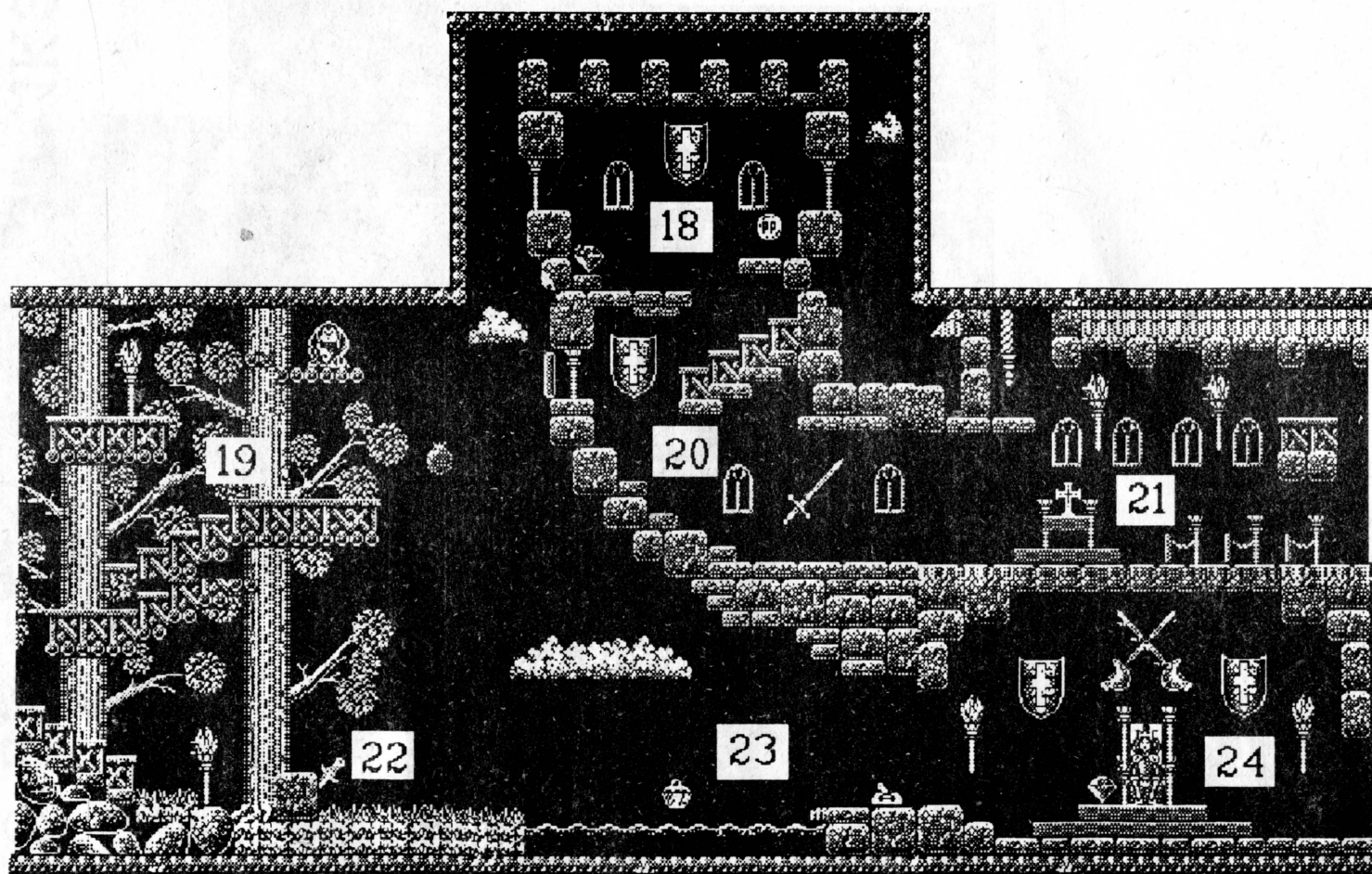




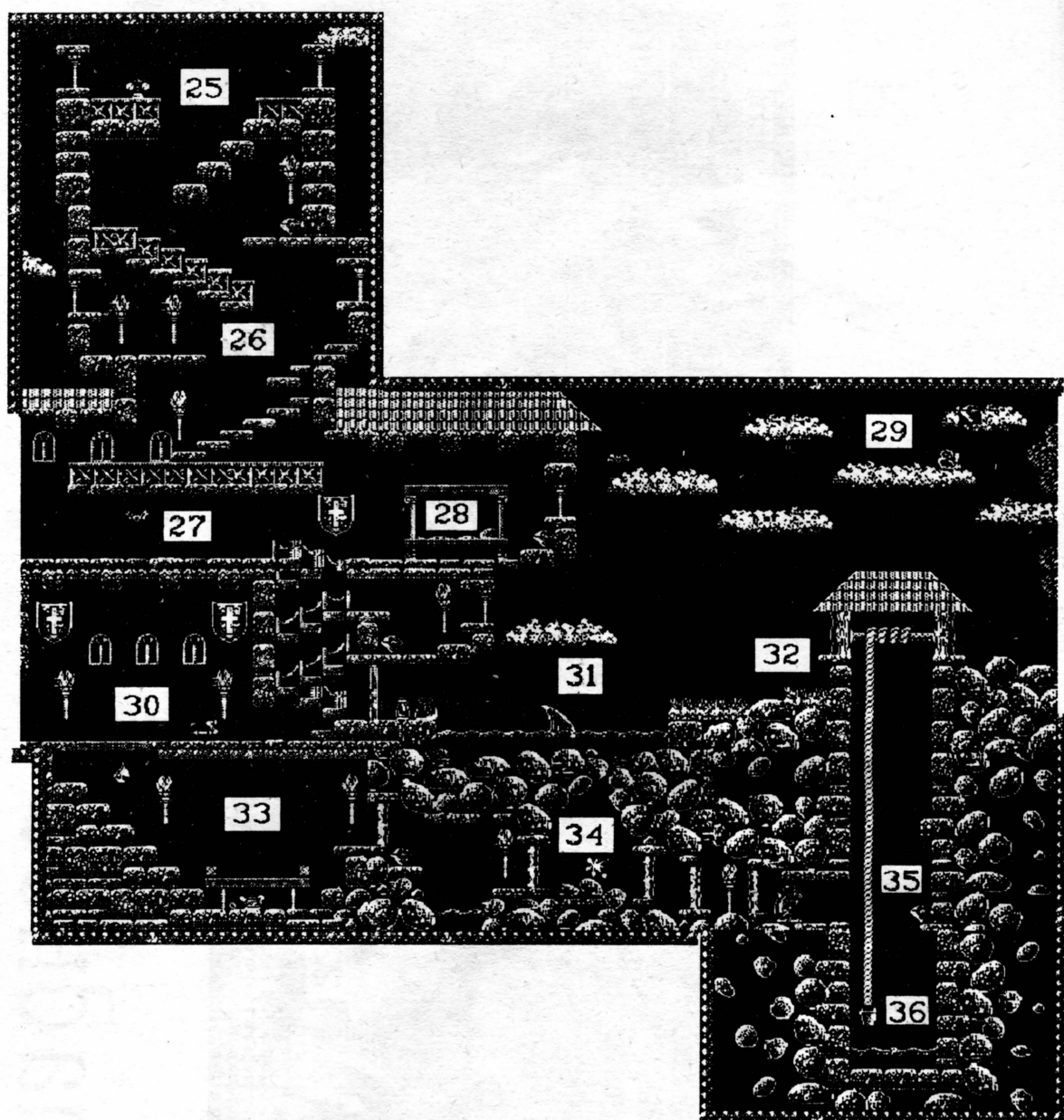
Б а ш н я



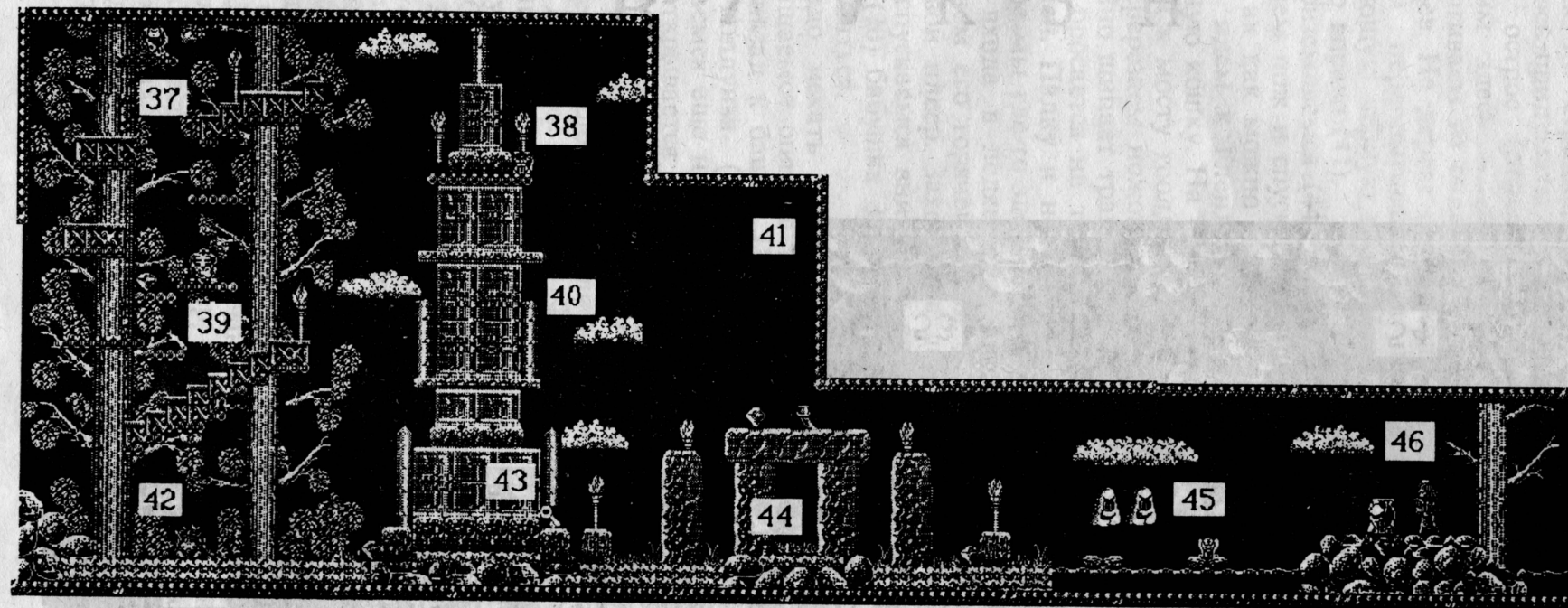
М о с т т р о л л я



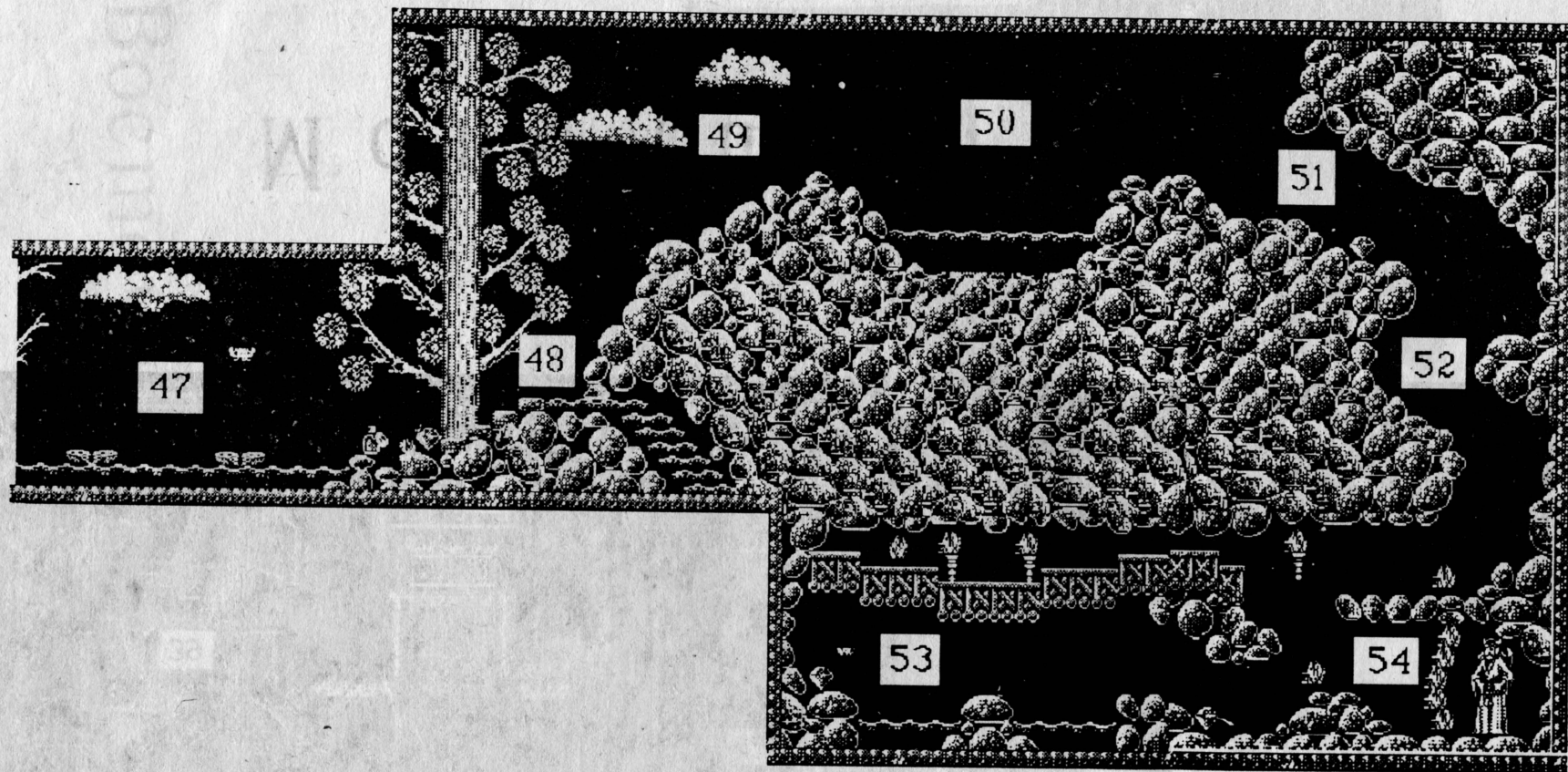
Западное крыло замка



Восточное крыло замка



М о н о л и т



MAGICLAND DIZZY

В у л к а н

Как ни странно, но коза тут уже есть - стоит себе привязанная. Осталось придумать, как напустить ее на тролля. Похоже нам потребуется что-то острое (перерезать веревку) и что-то хлесткое (поддать козе). Оставим здесь ведро с горячей водой и пузырек и идем к замку. Выпрыгиваем из окна восточной башни (28) и по облакам добираемся до деревьев. На дереве (39) находим большую палку, забираемся на макушку (37) и перепрыгиваем на верхушку монолита (38). Здесь находим мяукающую черную кошку (как она, бедная, сюда забралась?) и прыгаем далеко вправо (41).

Приземляемся (44) прямо на арку, под которой начали игру. На арке забираем нож и спускаемся вниз (43). Ножом срезаем лист с куста Дилана (42). Так как можно нести только три предмета, то выкладываем нож и палку, идем к Гленде (благо недалеко!) и отдаем ей (46) листик и ее любимую кошку. На обратном пути, у монолита, подбираем нож с палкой и идем к мосту троллей (15).

Перерезаем ножом веревку, которой привязана коза. Она свободна, но спокойно щипает травку. Теперь хлестнем ее палкой и она, видя извечного врага, бросается на тролля и бодает его. Тролль в ужасе убегает, проход свободен. Палку и нож теперь можно бросить, а ведро с горячей водой, которое мы где-то здесь оставляли, забрать.

У входа в ледяной дворец (13) находим замороженного Дензила и поливаем его горячей водой. Дензил тоже свободен и пропадает, оставив нам свой плеер. Заходим в ледяной дворец (9). Проходим главный холл (8) и спускаемся вниз. Уже слышен где-то внизу голос Дэйзи, но на пути стоит (10) бабушка Зака - злая колдунья и вампир. Приходится временно ретироваться.

Надо искать что-нибудь святое. Помнится в замке была часовня. Возвращаемся опять в замок. В часовне (21) забираем золотое распятие и идем назад к башне. По пути подбираем у моста пузырек "Выпей меня". Злая колдунья (10) при виде распятия отбегает от нас подальше. Спускаемся еще ниже. В подземелье (11) берем под лестницей факел. При этом открывается проход в тюрьму. Запрыгиваем туда (12) и видим Дэйзи. Но она ужасно большая. Вспоминаем "Алису в Стране Чудес" и даем Дэйзи выпить из пузырька. Она уменьшается до нормальных размеров и исчезает. Осталось освободить Дилана, Дози и найти Дедушку.

С Диланом все ясно. Факел у нас есть. Так что огонь для Гленды достали. Отравленное яблочко (17) лежит рядом с Дози (вспомните "Сказку о мертвой царевне и семи богатырях"), которая спит мертвым сном. С факелом и яблоком идем на остров к Гленде. Все ей отдаем. Она варит зелье, убивающее корни и отдает его нам. Поливаем этим зельем куст с Диланом - и он тоже свободен!

Теперь займемся Дози. Выпрыгнув из смотровой башни (20) замка подальше, мы попадаем на мостики, закрепленные на дереве (19). По этим мостикам добираемся (16) до домика Барда. Он увидев наш плеер предлагает меняться. Отдаем ему плеер в обмен на волшебную дудочку. Идем к колодцу (32) и прыгаем внутрь. Находим подземный ход в замок, который преграждает огромная крыса (35). Вспоминаем "Гаммельского Крысолова" (или, например, "Чудесное приключение Нильса с дикими гусями") и, встав на уступ напротив крысы, играем на дудочке. Крыса, как завороченная, идет на звук и тонет в колодце. Дудочка больше не нужна. Проход свободен.

В тайном подземном ходе, берем что-то липкое (34), старинную лампу (33) и выбираемся в замок. Лампу несем в сонную долину (17) и ставим рядом с Дози. Она очень похожа на известную лампу Алладина. Надо ее

чем-то потереть. Руками не выходит. На облаках (29) находим тряпку, а высоченной башне замка (25) - громоотвод. Оставляем громоотвод около Дози и трем тряпкой пару раз старую лампу. Из лампы появится (естественно!) джин. Гром и молнии, сопровождающие его появление, разбудят Дози (если у Вас не было бы громоотвода - Вас убило бы молнией). Дози тоже свободна.

Осталось найти Дедушку. Используя "что-то липкое", от которого все не получалось избавиться, у камня с Экскалибуром (22), Вы неожиданно получаете заветный меч Короля Артура. Похоже, теперь Вы - король! Пора искать королеву.

В ледяном дворце (9), прыгнув с крайней ступеньки влево-вверх оказываемся в Башне Зака (7). Сам Зак находится наверху (3), нам пока туда рано. С правой половины башни (5) перепрыгиваем на левую (4) и спускаемся к зеркалу (6). Естественно, надо попробовать пробраться в Зазеркалье. Не раздумывая, прыгаем в зеркало и оказываемся на шахматной доске (2). А вот и королева! Она преграждает нам путь. Съедаем ее по шахматным правилам (с учетом того, что в Зазеркалье все наоборот: жмешь вправо - идешь влево) и попадаем в странное место (1). Миновав двух охраняющих пешек (надеемся Вы поняли как надо прыгать в Зазеркалье), находим и освобождаем Дедушку. Похоже конец игры.

Но тут раздается громоподобный голос Зака, который заявляет, что несмотря на то, что все родственники освобождены, сам Диззи останется в Волшебной стране и не вернется домой, пока Зак жив. Поэтому Вам предстоит справиться с самим колдуном.

Выйдя из башни Зака идем далеко вправо к вулкану (49). Перейдя кратер (50) по облакам пара, которые появились только после освобождения всех родственников, находим ворота и спускаемся в Ад (54). Дьявол расскажет, что Зак был его слугой, но теперь самовольно всем вредит и его пора остановить. Вам Дьявол даст трезубец для уничтожения колдунов-слуг.

С трезубцем идем через всю страну к башне Зака. Поднимаемся на самый верх (3) и побеждаем колдуна. От него остается Кольцо Зака, содержащее его душу (почти, как у Кося Бессмертного). Это кольцо несем в Ад и бросаем (53) в геенну огненную. Душа Зака умрет навечно.

Теперь самое время подумать о возвращении. Соберите все 30 алмазов (три из них спрятаны за перилами, остальные - на виду) и отдайте Дьяволу.

За них он доставит Вас домой и Вы увидите замечательный салют, посвященный Вашему благополучному возвращению!

Spellbound Dizzy

(Очарованный Диззи)

Code Masters, 1991г.

А. Белоусов и Д. Филиппов



Игра "Очарованный Диззи", или, как чаще ее называют, *Dizzy-5*, - самое длинное и интересное приключение Диззи. В отличие от других, которые проходятся за 30-40 минут (естественно, когда уже все знаешь и умеешь!), только чистое прохождение этой игры займет несколько часов. Поэтому рекомендуем найти обесмерченную версию этой игры, которая будет нормально запускаться после кнопки "Magic" (если у Вас

компьютер с дисководом). Сюжет этой грандиозной игры таков.

Жил-был в одном королевстве маленький лесной народ, все население которого составляли Диззи, его родные и друзья. Недалеко от них жил добрый волшебник Тео (Theo), который бескорыстно помогал всем нуждающимся в его помощи. Всю волшебную силу Тео составляли магические звездочки, всегда хранившиеся при нем.

Но однажды случилось несчастье. Налетела гигантская буря, которая забросила Тео и всех жителей королевства в самые разные места подземного мира. Звездочки Тео буря тоже развеяла по всему подземелью. Теперь вся надежда на тебя.

Помоги Диззи найти всех друзей и собрать все звездочки. Магической силы, заключенной в пяти звездочках, достаточно, чтобы Тео вызволил одного пострадавшего из подземелья. Надо только дать ему, кроме звездочек, какой-либо предмет, принадлежащий спасаемому. Надо вызволить 9 жителей королевства (Дэйзи, Дору, Дози, Дензила, Дилана, Дедушку, мышонка Поги, Тео и самого Диззи), а звездочек всего 40. Так что придется еще придумать, как спасти последнего.

Подземная страна весьма обширна, в ней горы и долины, моря и океаны, глубочайшие шахты и заоблачные дали. Далее приводится схематическая карта всей страны и она же, разрезанная на части, показана в увеличенном виде. В силу большой важности, которые имеют звездочки, мы указали прямо на картах ВСЕ звездочки, включая спрятанные.

Таблица всех предметов, использующихся в этой игре, приведена ниже.

Где	ПРЕДМЕТ	Где	ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
41	ТРАМПЕТЕ Трамплин	40 41	Для выпрыгивания из глубокой впадины
16	HEAVY ROCK Тяжелый камень	37 54	Для спуска в шахту и как груз на весах

SPELLBOUND DIZZY

45	IRON HAMMER Железный молоток	64 97	Починить рельсы и открыть заслонку
9	BRAKE SHOE Тормозная колодка	63	Установить на вагонетке
70	A BAG Сумка		Позволяет носить 4 предмета сразу
65	MEGAPHONE Мегафон	45	Для разговора с Диланом
62	GOLD SHAMROCK Золотой самородок Самуса	80	Отдать Самусу
58	CERAMIC LID Керамическая крышка	26	Захлопнуть банку с светлячком
56	EAR TRUMPET Слуховая трубка	45 49	Для разговора с Диланом и для освобождения дедушки
45	DYLAN'S VIBES Вибрион Дилана	49	Для освобождения Дилана
80	WEIRD TALISMAN Таинственный талисман	73	Отпугнуть чудовище
83	UMBRELLA Зонтик	37 38	Для подъема над ветряной шахтой и предохранения огня от дождя
74	AQUALANG Акваланг		Позволяет находиться под водой
20	SOGGY LOG Мокрая ветка	45	Зажечь, чтобы дымила
45	SMOKING LOG Дымящая ветка	39	Отпугнуть диких пчел
47	GLASS JAR Стеклянная банка	26 39	Для ловли светлячков и собирания меда
39	JAR OF HONEY Банка с медом	47	Отдать медведю
42	POP OF PEPPER Перечница	9 10	Посыпать на ките
42	PILE OF BONES Кучка костей	79	Для заглатывания цветком-людоедом
4	SINCLAIR ZX81 Компьютер ZX-81	75 49	Для включения пневмопровода и для освобождения Дензила

SPELLBOUND DIZZY

8	SOME FLIPPERS Ласты		Позволяют плавать под водой
89	GARLIC TASTY SEAWEEED Водоросли с запахом чеснока	61	Отпугнуть летучих мышей - вампиров
82	DIAMOND RING Бриллиантовое кольцо	49	Для освобождения Дэйзи
26	GLOWING JAR Светящаяся банка	61 60	Для освещения в темноте
60	GLASS SLIPPER Стеклянный башмачок	49	Для освобождения Доры
93	COMFY PILLOW Удобная подушка	49	Для освобождения Дози
98	WALL PANEL Панель в стене		За ней спрятано сукно
92	FISHING NET Рыболовная сеть	41	Поймать Поги
41	FUFFLE COLLAR Ошейник Поги	49	Для освобождения Поги
44	THIN STICKS Тонкие рейки	36	Построить воздушный змей
19	STICKY TAPE Липкая лента	36	Построить воздушный змей
98	PRETTY CLOTH Отличное сукно	36	Построить воздушный змей
49	KNOTTED STRING Веревка с узлами	36	Построить воздушный змей
38	A DAGGER Нож		Не используется
36	ONE FAB KITE Воздушный змей	27	Подняться выше облаков
24	DRILL BIT Бур	22	Установить в буровую машину
5 16	TUFT OF GRASS Пучок травы		За ним спрятана звездочка

SPELLBOUND DIZZY

50	CRYSTAL LEAVES Кристаллический лист		За ним спрятана звездочка
49 63 64	WOODEN RAILING Деревянная ограда		За ней спрятана звездочка
66	IRON CHAIN Железная цепь		За ней спрятана звездочка
5	LEAVES Листья		За ними спрятана звездочка
95	IRON RAILING Железная ограда		За ней спрятана звездочка

Путешествие начинается в открытом поле (36). Слева под деревом находится предмет, похожий на гриб. Это своеобразный трамплин для прыжков. Попрыгав на нем, можно добраться до облака и заполучить первую звездочку.

Справа - ветряная шахта (37). Попробовав туда прыгнуть, мы понимаем, почему она носит такое название. Сама шахта (внимательно рассмотрите ее на стр. 57) имеет четыре прохода влево и три вправо. Для того, чтобы к ним попасть, надо, прыгая в шахту, иметь при себе предметы различной тяжести - чем ниже, тем соответственно, больше.

Вправо от шахты, миновав ржавеющий под дождем ножик (38), доходим до душистой липы (39) с ульем диких пчел. Рассерженные пчелы больно кусают непрошенных гостей и от них приходится спасаться бегством.

Пойдя влево от места старта, сваливаемся в глубокое ущелье (41). Встав и потеряв ушибленные места, находим в ущелье пару яблок (такими Вы будете питаться всю игру), мышонка Поги и небольшой трамплинчик. Переставив трамплин к левому склону (40), можно, попрыгав на нем, выбраться из ущелья (34). В ложбинке (16) находим тяжелые песчаные валуны, которые вполне можно использовать как балласт для спуска в шахту. Но есть некоторые сложности. Во первых, мы не можем (пока) нести больше 2-х предметов. Во вторых, эти камни-валуны из песка и если их положить на землю, они просто рассыпаются. Так что берем один из камней и возвращаемся назад, через ущелье, к месту старта (36).

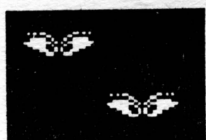
Запрыгнув на облако, выкладываем туда камень. Оказывается он прекрасно там может лежать, не рассыпаясь и не проваливаясь (в отличие от нас). Так что проблема спуска в шахту решена - нужно запастись на этом облачке побольше камней, а потом брать нужное количество и спускаться в шахту (37). Оставляем на облаке наш камень, приносим сюда второй и с двумя камнями спускаемся в шахту.

Спустившись до второго прохода сверху (51), залетаем налево. Обследовав этот проход, находим Тео (49), Дилана (45) и секретную пещеру (44). Если Вы собирали все звездочки на пути, то их у Вас уже пять штук. Но чтобы освободить Дилана, надо кроме звездочек дать Тео какой-либо предмет от Дилана, а тот сидит в дыре под землей и нас не слышит. Поэтому выбрасываем один из камней, берем молоток (45) и, выйдя в шахту (51), перебираемся в верхний ход справа (63).

Это штольня. Мы оказываемся у вагонетки. Попробуем на ней прокатиться. Поехали! Но вдруг - бац! И мы вылетаем из нашего средства передвижения. Рельсы сломаны (64). Но не даром у нас есть молоток. Пара ударов - и рельсы в порядке.

Возвращаемся к вагонетке (63) и делаем новую попытку прокатиться. На этот раз мы отлично разгоняемся, едем, едем, прыжок с трамплина (67), летим ... Плюх! (68). Немного не долетели. Ах, если бы мы были полёгче!

Выбросив из кармана ненужный камень и оседлав опять вагонетку, мы с ветерком проезжаем всю линию, пролетаем над водоемом (68) и ... со всего размаха врезаемся в ограничитель конца пути (69) в заброшенном руднике. Опять неудача (но как классно прокатились)! Молоток нам уже не помогает. Похоже нужен какой-то тормоз.



Интересно, что еще есть в этой штольне? Вот какой-то ход (66) наверх. Запрыгиваем (62) туда. Направо не взобраться, а налево (61) темнота и нас кто-то быстро обессиливает. Жуть! Видны только страшные глаза (как на картинке слева). По всей видимости нам сюда еще рано.

Выпрыгиваем опять в шахту и, если повезет, запрыгиваем сходу (48) в левый верхний проход (если Вы случайно проскочили мимо, то придется сходить за камнями и еще раз спуститься в шахту). Попали в берлогу (47). Огромный медведь рычит на нас и отфутболивает назад. У его ног валяется пустая стеклянная банка, пахнувшая медом. Забираем банку и вылетаем наверх. Надеемся, молоток вы не выбросили - он нам еще пригодится.

Теперь отправляемся в заморские края искать тормоз для вагонетки. Миновав ущелье (40) и выбравшись наверх, запрыгиваем с трамплина-гриба (16) на облака (29), прыгаем по ним налево (11) и оказываемся на берегу моря (10). Тут к нам приплывает огромный кит. Не теряя времени запрыгиваем на него и плывем за море. Выпрыгнув под высоким берегом (9), находим тормозной башмак, на ките плывем назад и идем к шахте. По пути прихватываем один камень. Чтобы его донести вместе с башмаком, в ущелье выкладываем тормоз, переносим трамплин, возвращаемся и забираем тормоз.

С тормозом и камнем прыгаем в шахту (37) и залетаем направо в штольню (63). Выбросив камень и подвесив тормозной башмак к вагонетке, садимся в нее и мчимся в очередной раз по рельсам. Вот позади штольня, полет над водой, уже виден тупик и ... Ура! Мы в старом руднике (69).

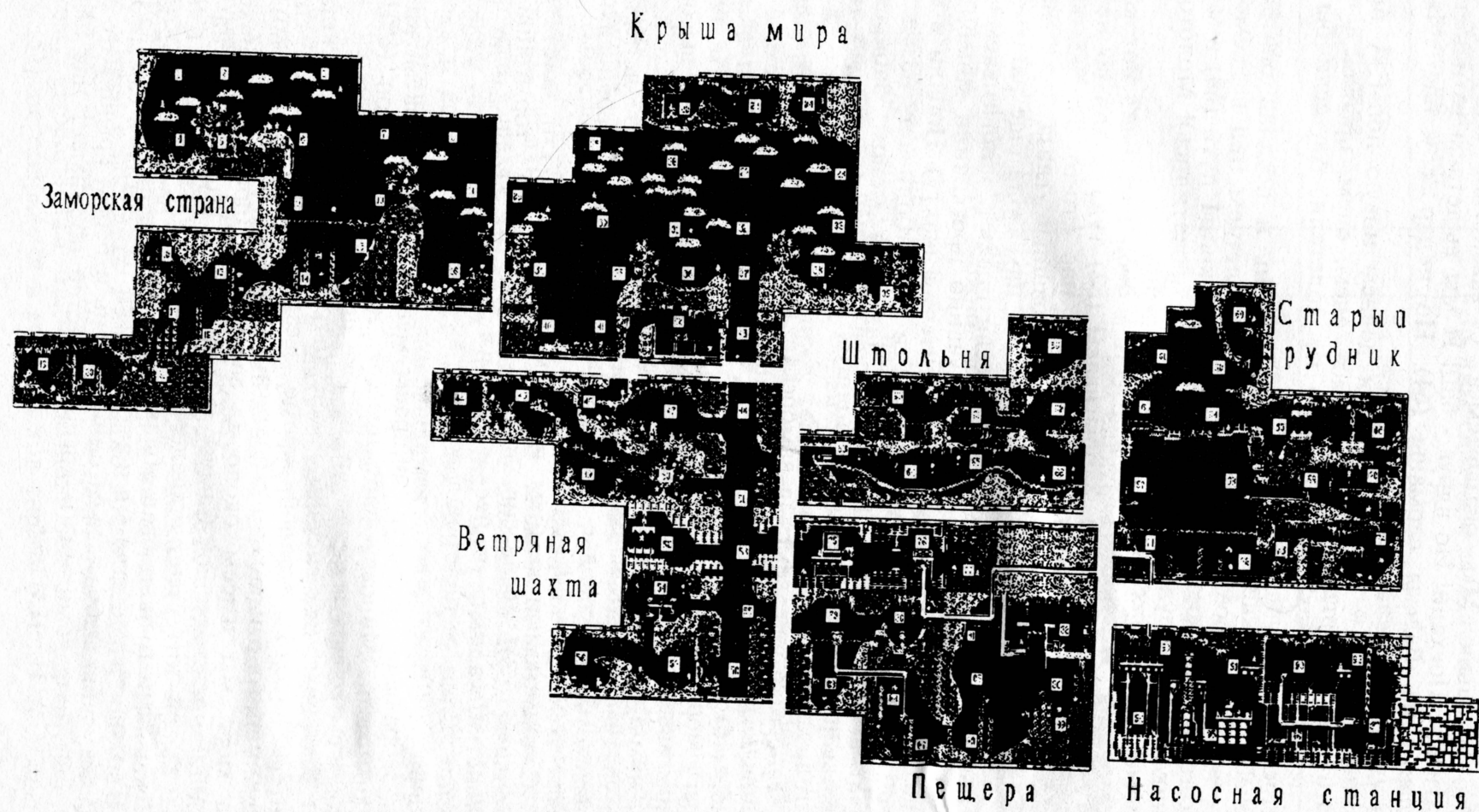
Забравшись на уступ, забираем мешок (70). Теперь можно нести сразу 4 предмета. Миновав пару прессов, находим мегафон (65). По пути не забываем собирать звездочки, их уже штук 10.

Выходим на висячий мост (64). Под ним замаскировано много интересного. За оградой, кроме звездочек, оказывается спрятан целый трамплин-гриб и можно забраться под самые небеса (59, 60). Спустившись на мост, мы имеем около 15 звездочек. Пройдя его, находим золотой трилистник-самородок Самуса (62). Далее по штольне - и на выход.

Теперь интересно исследовать нижнюю часть шахты. Сходяв пару раз за камнями (использовав облако как склад), берем четыре камня (больше не выходит) и прыгаем в шахту. На сей раз летим в самый низ (58). Встав на уступчик, выбрасываем один камень и берем крышку от банки.

С тремя камнями (и крышкой) ветер поднимает нас на один уровень вверх (55). Идем налево.

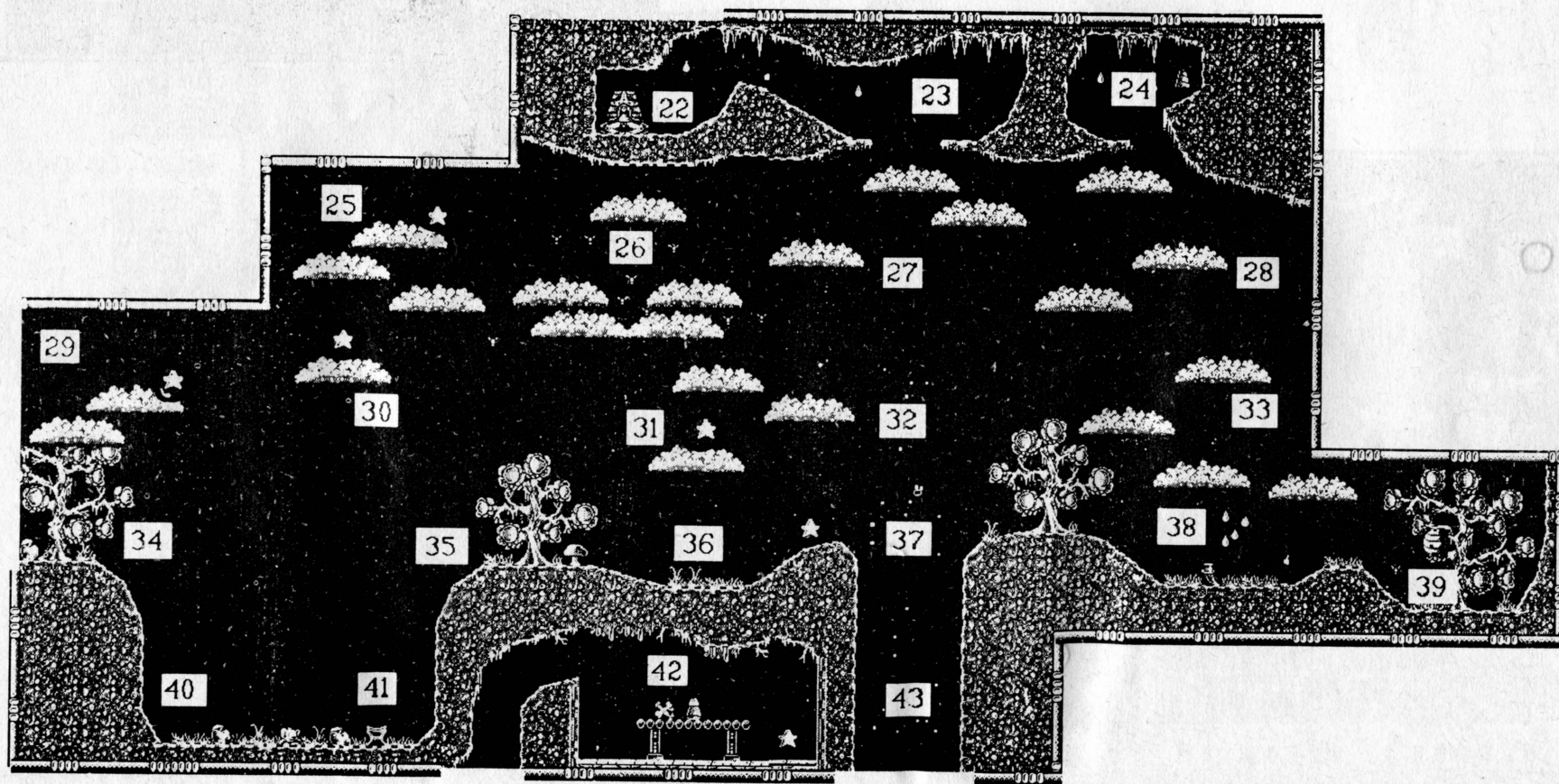
Общий план Dizzy-5



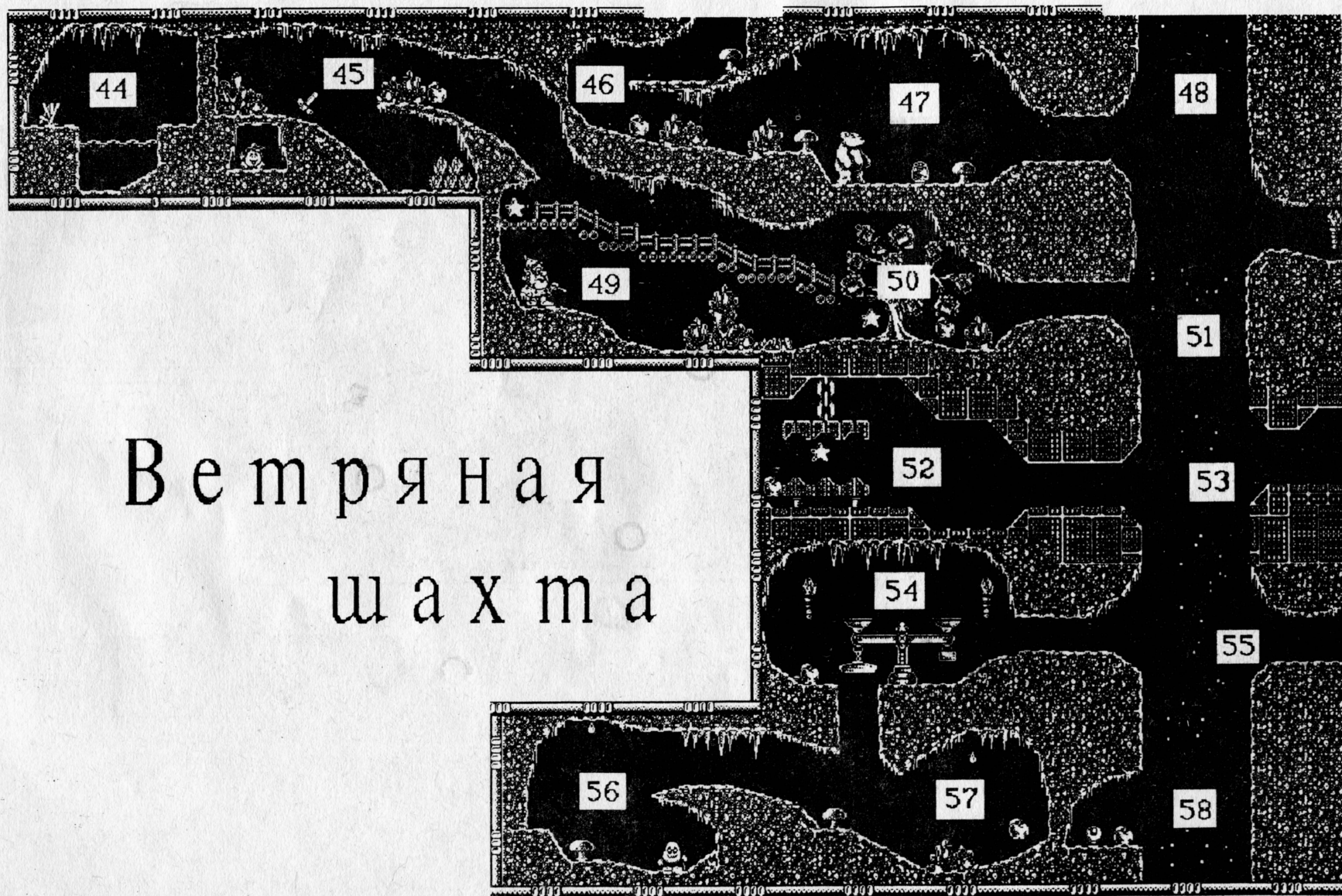
Заморская страна



Крыша мира



Ветряная шахта

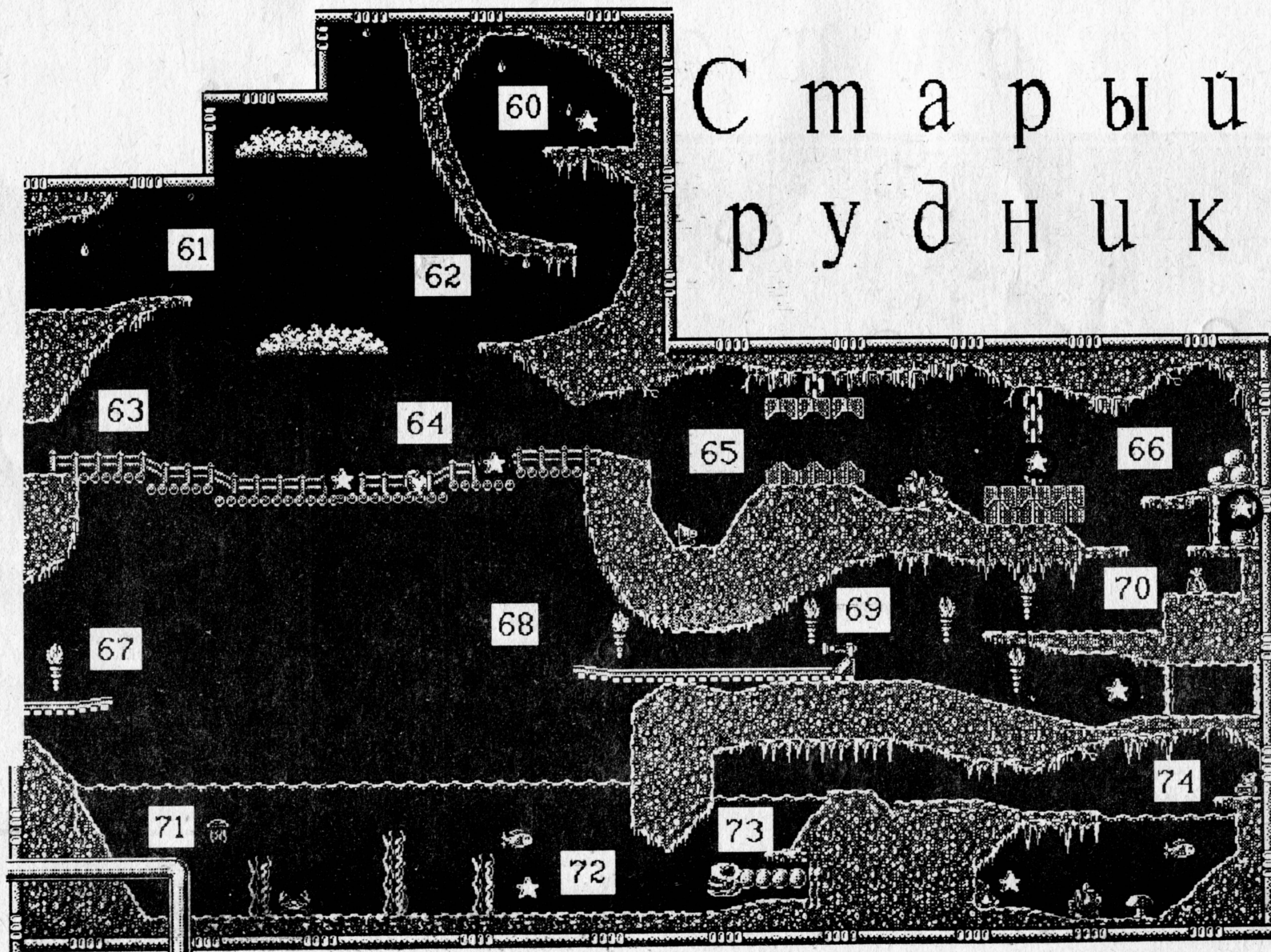


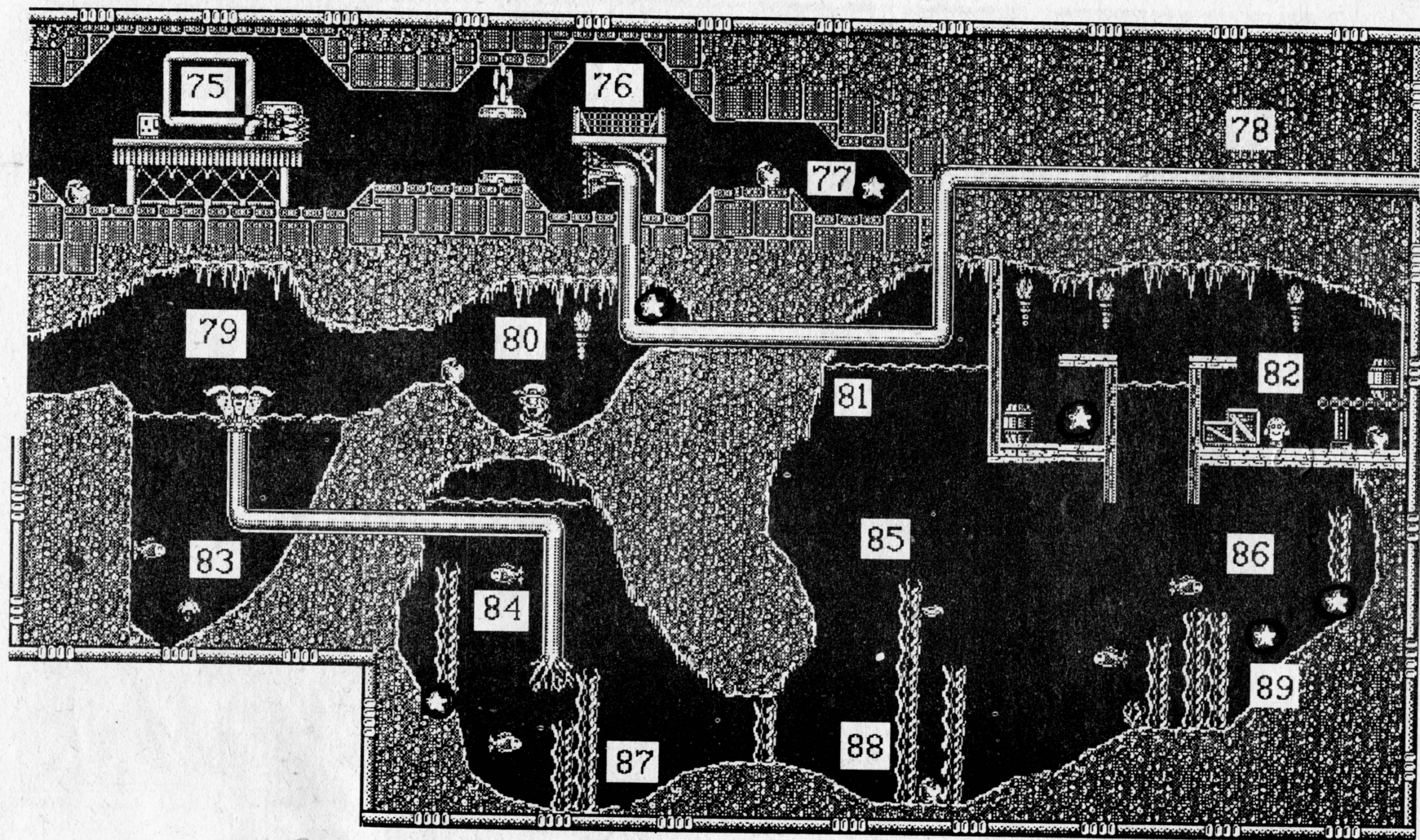
Ш т о л ь н я



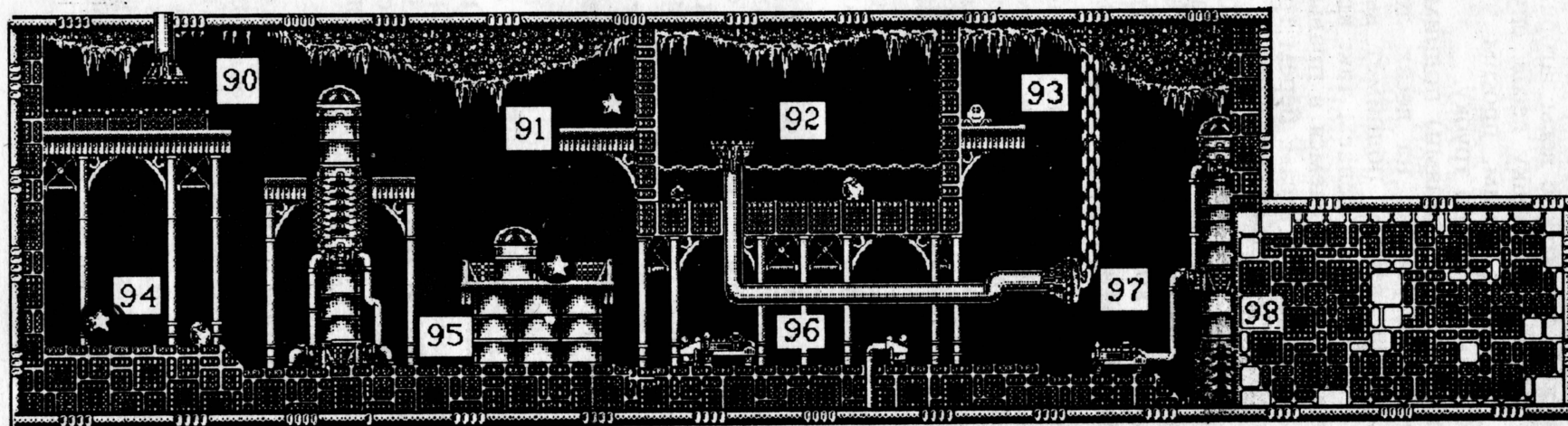
SPELLBOUND DIZZY

Старый рудник





Пещера



Н а с о с н а я с т а н ц и я

Попали в комнату (54), в которой гигантские весы загораживают спуск вниз. Положив один из камней на правую чашку весов, спускаемся вниз (57) и находим Дедушку (56). Поговорив с ним, просим у него любую вещь для освобождения и он дает нам слуховую трубку.

С трубкой (а также крышкой и двумя камнями) поднимаемся наверх к весам (54). Если мы оставим здесь камень на весах, то не сможем исследовать правый нижний вход (нас ветром поднимет выше), а нести все сразу нельзя - не хватает места. Поэтому делаем так: кладем у весов трубку, берем третий камень с весов и перебираемся в правый проход (55, 79). Здесь оставляем крышку, возвращаемся к весам, берем трубку и несем к крышке. Теперь бросим один камень и возьмем крышку.

Теперь у нас два камня, трубка, крышка и мы находимся около растения-людоеда (79). С опаской прыгаем на него. Оно нас не трогает, ведь это **Людоед**, а мы из породы **яйцеобразных**. Перепрыгнув дальше, попадаем в маленькую пещеру (80), в которой сидит грустный Самус и горюет о потери своего золотого трилистника. А он у нас уже лежит на равнине! Хорошо, запомним.

На обратном пути под водой видим зонтик (83), но лучше его пока не брать, т.к. у нас тогда останется всего один камень и, к тому же, зонтик увеличит подъемную силу и нас так быстро выбросит наверх, что не успеем больше заглянуть никуда в шахте. Поэтому, запомнив все, что видели, поднимаемся еще на один уровень в шахте (53) и аккуратно залетаем налево (52). Забрав звездочку (больше там ничего нет), перебираемся в правый проход (53, 75). Если не получилось сюда залететь - не беда, еще здесь будем. Полюбовавшись на сломанный компьютер (75) и какую-то трубу (76), возвращаемся к шахте.

Выбросив еще один камень, залетаем (51) в проход (50) к Тео (49). У нас к этому моменту есть крышка, трубка, пара камней (их уже можно выбросить) и около 18 звездочек. Подходим к Тео и отдаем ему слуховую трубку Дедушки. Тео забирает пять звездочек - и дедуля на свободе! Трубку несем и оставляем над Диланом (45), а из секретной пещеры (44) забираем тонкие палочки и вылетаем из шахты на равнину.

Мы исследовали все выходы из шахты и собрали целую кучу предметов: мегафон, палочки, трилистник, банку, крышку, молоток, нож. Попробуем вначале спасти Дилана.

Приносим два камня (или три, лишние можно оставить на облаке), берем мегафон и спускаемся в шахту, где Тео (50). Пройдя вглубь и взяв слуховую трубку (мы ее здесь оставляли), встанем точно над Диланом (45). Используя мегафон (для разговора) и слуховую трубку (чтобы услышать ответ из-под земли), объясняем Дилану, что для освобождения нужен какой-то предмет от него. Дилан передает наверх свой вибрион, который несем к Тео (49). Отдаем Тео этот вибрион и пять звездочек (еще остается около 8 штук) - и Дилан тоже на свободе! После этого выбираемся из шахты.

Теперь попробуем осчастливить Самуса. Берем три камня, трилистник и прыгаем в шахту к Самусу. Добравшись до него (80), возвращаем его драгоценность. Сделать это, кстати, не просто. Надо положить ее поближе к Самусу, встать самому так, чтобы касаться и трилистника и Самуса, и нажать "огонь". Самородок попадает опять к Вам и только в этот момент Вы можете отдать его Самусу. За возвращенный трилистник Самус дает Вам таинственный талисман. На обратном пути к шахте, берем под водой (83) зонтик вместо одного из камней.

Если при прошлом спуске в шахту, Вы не смогли исследовать ходы от (53), то можете сделать это сейчас, иначе выбрасывайте еще один камень и летите к входу в штольню (51).

В штольне прокатитесь еще раз в вагонетке (63) до старого рудника (69), но потом немного вернитесь назад (68), вздохните поглубже и прыгайте в воду (72). Под водой быстро (пока хватает воздуха) идите направо мимо Морского Змея (73). Таинственный талисман Вас от него защитит. Выбравшись из воды и забравшись вглубь логова Змея (74), находим акваланг. Похоже его бывшим обладателем Змей когда-то пообедал. С аквалангом и зонтиком выбираемся из шахты, камень можно даже не выбрасывать - с зонтиком все равно выберемся.

Теперь, когда у нас есть акваланг, можно нормально исследовать все подводные места. Самое глубокое (дна не было видно) место - это где мы плавали на ките. Поэтому берем акваланг и идем на берег моря (в игре оно называется озером, но в каком это озере плавают киты?).

Проходим, как обычно ущелье, выбираемся наверх, запрыгиваем на облака (16, 29, 11) и вот мы на берегу (10). Спокойно спускаемся под воду и идем вниз по дну (14), собирая звездочки, до самого глубокого места (20). Там мы находим ветку и берем себе. Эта ветка - ключ к дальнейшей игре. Далее возвращаемся на равнину, прихватив по пути камни.

С двумя камнями и мокрой веткой опять спускаемся в шахту, где Тео, доходим до огня (45) и поджигаем ветку. Она не загорается, но начинает сильно дымить. С дымящей веткой выбираемся из шахты, берем дополнительно банку, зонт и идем к диким пчелам. Зонт предохраняет (38) дымящую ветку от дождя. Если ветку зальет водой, то придется опять лезть в шахту и поджигать. У улья (39) дым отгоняет пчел и можно набрать меду. Ветку можно здесь оставить.

Надеюсь, Вы догадались, что делать с медом? Правильно! Берем банку с медом, камень - и вперед в берлогу к медведю (47). Ставим банку посреди пещеры и отходим к трамплину. Медведь подходит к банке и некоторое время занят медом. За это время надо успеть его перепрыгнуть. Если не удастся, то придется опять брать пустую банку и идти к пчелам за медом.

Миновав медведя и забравшись в "уютную" пещеру, находим на столе (42) перец и кучу костей. Похоже здесь раньше жил людоед (где-то нам уже это слово встречалось, не помните?). Не забудем забрать и звездочку в углу пещеры. На обратном пути на равнину, проходя мимо медведя (47), прихватываем пустую стеклянную банку из-под меда - она еще нам пригодится.

Из новых предметов вначале разберемся с перцем. Использование его довольно оригинально (ап-чихи!). Берем перец, акваланг и идем опять на берег моря (10). Запрыгнув на кита и выбрав момент, когда кит находится поближе к высокому берегу (9), посыпая его перцем. Бедный кит чихает и начинает выбрасывать высоченный фонтан воды. Научившись запрыгивать на этот фонтан и поднявшись вровень с берегом (6), перебираемся на сушу.

Находим там Дензила (4) и, объяснив ему, что надо иметь для освобождения, забираем у него компьютер SINCLAIR ZX81. На облаках (3, 1) собираем все звездочки.

Спустившись по фонтану к киту (9), плывем на нем к правому берегу (10) и еще раз посыпая перцем. Он опять чихает и пускает фонтан около правого берега. Взобравшись по фонтану на облака (7), находим там (8) ласты и спускаемся (влево-вниз) опять на берег моря.

Теперь надо научиться управлять ластами. Спускаемся под воду и тренируемся. Контрольный экзамен - свободно забрать звездочку под потолком подводной пещеры (12). Чтобы хорошо плавать на ластах, лучше использовать не джойстик, а клавиатуру. Скорость плавания регулируется количеством нажатий и отпусканий кнопки "вверх" в единицу времени (при этом надо удерживать кнопку "вправо" или "влево"). Научившись хорошо управлять ластами и носиться, как торпеда (это нам далее еще очень пригодится!), спускаемся на самое дно (20). Слева под потолком есть невидимый проход в секретную пещеру (19), где берем рулон липкой ленты (скотч) и возвращаемся на берег моря. Оттуда мы, нагруженные аквалангом, ластами, компьютером ZX81 и скотчем, возвращаемся на равнину (36).

Получив ZX81 от Дензила, попробуем его освободить (звездочек вполне достаточно). Взяв два камня (хотя хватило бы и одного) и ZX81, летим в шахту к Тео (49). Показываем ему ZX81, он забирает пять звездочек и освобождает Дензила. Вот и третий родственник на свободе!

С ZX81, который остался у нас и двумя камнями спускаемся ниже (вот для чего второй камень) в правый проход (53, 75). Вставляем ZX81 в коробку компьютера, стоящего на столе и он начинает работать. Цель его работы - управление трубопроводом, начинающегося в соседнем зале (76). Пока в эту трубу не лезем (нет подходящего снаряжения), а выбираемся из шахты.

Теперь вспоминаем про людоедов. У нас есть кучка костей и мы видели растение-людоеда (79), растущее из воды. Придется совершить основательную экспедицию с предварительной заброской снаряжения.

Берем три камня и акваланг, спускаемся в шахту (55) и оставляем акваланг около растения-людоеда (79). Таким же образом переправляем туда ласты и кучку костей. Затем берем все эти три предмета, запрыгиваем на хищное растение и скармливаем ему кости. Голодное растение съедает кости ... и нас вместе с ним!

Пролетев внутри растения до самых корней (87), мы оказываемся в "проглоченной" пещере. Собрав все звездочки под водой и подкрепившись, находим (89) чесночную водоросль и берем с собой. Теперь нам придется вспомнить, как плавают на ластах. Используя их и выбравшись из воды (86), мы находим Дэйзи (82). Она дает нам для своего освобождения бриллиантовое кольцо. С этим кольцом мы прыгаем под воду, доходим до растения (87), позволяем ему втянуть себя внутрь и проходим его от корней до макушки (79). Кости здесь можно бросить.

Теперь надо переправить подводное снаряжение на уровень выше (53, 75). Для этого, выпрыгнув в шахту, держитесь у правой стенки и заранее нажимайте "вправо". Оставив около компьютера (75) акваланг и маску, берем кольцо с водорослью и взмываем влево-вверх (53, 51) к Тео (49). Отдаем ему кольцо Дэйзи и пять звездочек - и Дэйзи тоже возвращена домой (четыре!). Далее выбираемся с водорослью из шахты.

Пришло время разобраться с темной пещерой (где страшные глаза). Надо придумать, как сделать освещение. Поджечь ничего не удастся, фонарика тоже нигде не видно. Но помнится мы видели какие-то сверкающие искорки, когда вылетали с зонтиком из шахты.

Поэтому берем зонтик, банку с крышкой и становимся над шахтой (37). Сильный ветер поднимает нас на зонтике гораздо выше обычного и можно, выбрав момент, запрыгнуть на мягкие, пушистые облака (32) и далее по ним добраться до места, где летает много светлячков (26). Выбрав момент, когда на фоне Диззи будет светлячок, быстро используем стеклянную банку - и вот светлячок пойман. Закрыв ее крышкой,

получаем светящуюся банку. Ее вполне можно использовать вместо фонаря.

Спрыгнув с облаков и взяв с собой кроме светящейся банки еще чесночную водоросль и пару камней, спускаемся в штольню (63). Пройдя пешком по штольне вдоль рельсового пути, запрыгиваем (66) на козырек, забираемся повыше (62) и осторожно заходим с страшную пещеру (61).

Охраняющие ее летучие мыши-вампиры от запаха чеснока испуганно прячутся и мы проходим вглубь пещеры (60), где находим Дору. Взяв у нее стеклянную тувельку, возвращаемся к входу в штольню и далее спускаемся (ведь у нас два камня) к Тео (49). Показываем ему тувельку Доры и отдаем еще пять звездочек - и пятый родственник освобожден!

Теперь обследуем трубопровод (76). Взяв на равнине молоток и принеся пару камней, спускаемся в шахту к компьютеру (75). Здесь, собрав в мешок акваланг, ласты и молоток, забираемся в широкую трубу (76). Компьютер, управляя трубопроводом, доставляет нас в насосную станцию (90).

Вывалившись из трубы, обследуем это интересное помещение и собираем звездочки. Для того, чтобы попасть с пола к генератору (95), окруженному высокой оградой, достаточно встать на коллектор (96) в самое левое положение и с него уже прыгнуть. Загадочно выглядит еще одно место (97) насосной станции. Здесь, висят на цепи заслонка закрывает большую трубу.

Встав на коллектор (97) и стукнув со всей силой молотком по заслонке, мы ее выбиваем и ... нас смывает мощным потоком воды. Оказывается, что где-то над нами был гигантский резервуар с водой и теперь эта вода залила всю насосную станцию под самый потолок. Как хорошо, что мы прихватили акваланг!

Используя ласты мы можем теперь обследовать ранее недоступные области насосной станции. Можно взять, например, звездочку (91), до которой Вы (я надеюсь) долго и безуспешно прыгали. Всплыв около цепи (93) мы находим Дози, которая, как обычно, спит. Забрав у нее удобную подушку (предмет для освобождения), спускаемся опять под воду.

Справа от насосной станции (97), за стенкой, есть еще одна секретная комната (98). Там, за одной из настенных панелей, находим тонкую, но крепкую ткань (сукно). Если Вам трудно выбраться назад, обратите внимание на белые панели на нашей карте этой комнаты (98).

Осталось исследовать на станции только трубу, из которой вылилась вода. Заплыв в эту трубу (97), выныриваем в резервуаре (92). В его левом углу что-то лежит, но у нас уже все четыре места заполнены. Поэтому вначале надо сплываем к входу в насосную станцию (90), проедем по трубопроводу (76) и, оставив там подушку и сукно, вернемся обратно в резервуар (92).

Чтобы добраться до предмета в углу, надо сильно разогнаться на ластах и, выскочив из воды, перелететь через трубу (хорошенько потренировавшись, у Вас получится даже летать по воздуху, как ракета, под самый потолок!). Предмет, который мы взяли, оказывается мелкой рыболовной сетью. Больше на станции исследовать нечего и мы ее покидаем (90, 76).

Акваланг и ласты можно бросить здесь. С собой берем подушку, сукно и сеть. На обратном пути залетаем к Тео (49) и, отдав ему подушку, освобождаем Дози. (Это шесть!) Далее выбираемся из шахты.

Все родственники Диззи теперь освобождены. Осталось спасти друзей. Маленького юркого мышонка Поги, который сидит в ущелье (41), никак не удастся поймать, чтобы взять у него какой-нибудь предмет для

освобождения. Но теперь, набросив на него рыболовную сеть, это удастся сделать. К этому времени у нас должно быть 10 звездочек. Сняв с Поги его ошейник, спускаемся опять к Тео (естественно взяв пару камней). Отдаем этот ошейник Тео - и Поги тоже дома (семь!).

Тео говорит, что пять последних звездочек он берет, чтобы самому попасть домой. Напоследок он дает Диззи веревку с узлами, совет получше использовать предметы и тоже исчезает (восемь!).

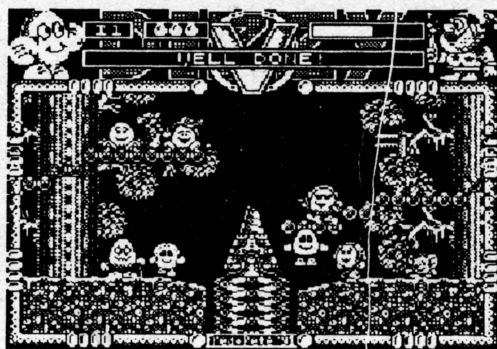
Диззи остался в подземной стране один (не считая Самуса, который тут живет) с целой кучей разных предметов. Что можно из них сделать? Но Диззи придумал. Берете тонкие рейки, сукно, липкую ленту, веревку и из всего этого делаете воздушный змей. Для этого достаточно взять эти четыре предмета и использовать тонкие палочки.

Теперь, имея воздушный змей (и зонтик впридачу), самое время полетать (37). Взмыв над шахтой на зонтике, а далее на воздушном змее, добираемся до самых высоких облаков (37). Над нами свод пещеры - крыша подземного мира. Надо как-то ее преодолеть.

К счастью, в правой воздушной пещере (24) находим бур (сверло), а забравшись в левую - целую буровую машину (22). Вставив в нее бур и нацелив ее вверх, запускаем эту бурильную установку. Она начинает работать и просверливает свод пещеры. Прицепившись к ней, Диззи (и Вы вместе с ним) благополучно выбираетесь из подземного мира.

Все спасены!

(А ниже фотография на память)



Dizzy, Prince of the Yolkfolk

(Диззи, принц Йолкфолка)
Code Masters, 1992г.
А. Белоусов и Д. Филиппов



По сравнению с предыдущей игрой (Dizzy-5), эта игра выглядит, как легкая прогулка. Действие новой истории происходит в сказочном королевстве Йолкфолк (Yolkfolk). Наш приятель Диззи со своей невестой Дэйзи собрали 20 вишенок, чтобы испечь праздничный торт ко дню рождения своего дедушки.

В это время в королевстве объявился злой тролль Роквард (Rockward). Воспользовавшись отсутствием короля,

который со своим войском находился в дальнем военном походе, он своей магической силой запугал всех жителей королевства, кроме нашего Диззи. Тролль не смог стерпеть того, что кто-то смеет не бояться его. И тогда злодей заточил Диззи в пещеру, а Дэйзи усыпил и наложил на нее заклятье, что проснется она только от поцелуя принца. Все те вишенки, что они приготовили для торта, тролль разбросал по всему королевству.

Итак, в Ваших руках судьба королевства Йолкфолк! Помоги Диззи стать принцем и собрать 20 потерянных вишенок. Да поможет тебе Бог! (Это не шутка, см. 14)

Полная таблица предметов приведена ниже.

Где	ПРЕДМЕТ	Где	ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
1	2	3	4
9	A PILE OF LEAVES Пучок листьев	9	Положить под дверь
9	A BOOK OF MATCHES Коробок спичек	9	Зажечь сухие листья под дверью
9	A JUG OF WATER Кувшин с водой	9	Залить огонь
7	A HEAVY PICKAXE Тяжелая кирка	13	Расчистить вход в пещеру

DIZZY, PRINCE OF THE YOLKFOLK

10	A GOLD NUGGET Золотой самородок	22	Отдать паромщику-колдуну
10	A SMALL CAGE Маленькая клетка	23	Поставить слева от Поги
11	AN ACME BRIDGE KIT Инструмент для постройки мостов	19	Построить мостики
28	A GOLDEN HARP Золотая арфа	14	Отдать ангелу за сыр
14	SOME HOLY CHEESE Немного святого сыра	23	Положить слева от Поги
23	A CAGED FLUFFLE Поги в клетке	7	Выпустить на тролля
6	AN OUTBOARD MOTOR Навесной мотор	22	Отдать паромщику за косу
22	A SCYTNE Коса	28	Расчистить заросли
25	SOME TWEEZERS Какой-то пинцет	10	Вытащить занозу (шип розы) из лапы льва
10	A SHARP THORN Острый шип	27	Положить сбоку от кнопки, похожей на гриб
27	A CREASY SPANNER Гаечный ключ	2	Отремонтировать механизм подъемного моста замка
29	A BRASS BUGLE Медный горн	8	Отдать трубачу за книгу
8	A JOLLY JOKEBOOK Веселая книга шуток	1	Отдать принцессе за флаг
1	A REGAL FLAG Королевский флаг	3	Поднять на флагштоке
4	A RUSTY OLD KEY Ржавый старый ключ	31	Открыть дверь
8	A MAGIC CARPET Волшебный ковер		Не используется
5	SOME TASTY BREAD Вкусный хлеб		Не используется
19	SOME FLUFFLEADE Питье для Поги		Не используется

DIZZY, PRINCE OF THE YOLKFOLK

19 23	A WOODEN RAILING Деревянная ограда		За ними спрятано по вишенке
30	A STRANGE MECHANISM Странный механизм		За ним спрятана вишенка
1 2	A CLUMB OF GRASS Клумба травы		За ними спрятано по вишенке
26	A ROOF TILE Кусок крыши		За ним спрятана вишенка
1	A STONE BLOCK Каменный блок		За ним спрятана вишенка

Приключение начинается в пещере (9), где заточен Дizzi. Берем кучу сухих листьев, кладем под дверь, зажигаем спичками - дверь сгорает. Заливаем огонь водой из кувшина и мы на свободе!

Исследовав доступную область, разбираемся, что слева (7) путь преграждает какой-то тролль, а справа (22) - паромщик на реке Стикс (не сама ли это Смерть?). Козы никакой, почему-то, не видно (см. *Dizzy-4*). Надо вспомнить, чего еще боятся тролли.

Берем пока около тролля (7) кирку и спускаемся справа с холма. Расчищаем завал в секретную пещеру (13) и забираемся туда. Поднявшись наверх (12, 10), находим и забираем золотой самородок. Переправившись через Стикс (22), отдаем самородок как плату за проход. Теперь доступная область заметно расширилась.

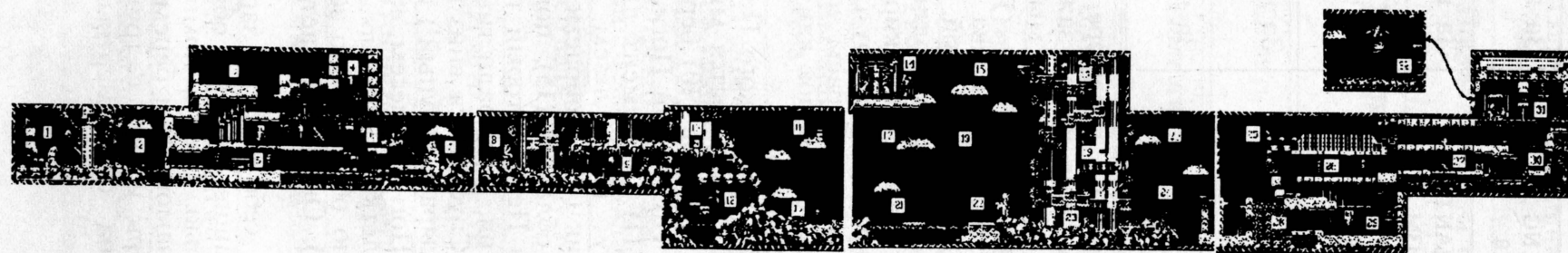
В лесу находим (23) маленького Поги (Pogie) и радостно вспоминаем, что тролли, также как слоны, боятся мышей. Осталось придумать, как его доставить к троллю. На холме (10) берем маленькую клетку, приносим и ставим слева от Поги. Но хитрый Поги не идет в пустую клетку.

Достав с облаков (11) инструмент для постройки мостов и прихватив с собой золотую арфу (28), лезем в лесу на верхушку дерева. Восстанавливаем мостик (19), забираемся на самую макушку (16) и, прыгая по страшно высоким облакам (15), попадаем к воротам Рая (14). Перед нами грустный Святой Петр, который тяжело вздыхает из-за потери арфы. Отдаем ему арфу и он, уже радостный, дарит нам (это очень кстати!) кусочек святого сыра. Спускаемся вниз и кладем сыр слева от клетки (23). Поги чувствует запах сыра и (глупый!) идет прямо в клетку.

Берем клетку с Поги и несем к мосту (7). Ставим прямо перед троллем, открываем клетку - и тролля, как не бывало! Проход свободен и можно разведать новую область. Это замок. Берем лодочный мотор (6) и несем паромщику (22). Он превращается в обычного крестьянина и дает Вам косу.

Косой расчищаем себе путь в зарослях колючек (28) и заходим в башню. Поплутав в башне, наконец обнаруживаем (31) спящую Дэйзи. Но она за закрытой дверью. Где-то, помнится, нам уже попадался ключик. Точно! Идем назад в замок (4) и берем старый ржавый ключ. Вернувшись, пробуем открыть дверь и она с трудом, но открывается. Бросаемся к Дэйзи - но увы! Она спит мертвым сном и Ваш поцелуй ее не пробуждает!

Общи план Dizzy-6

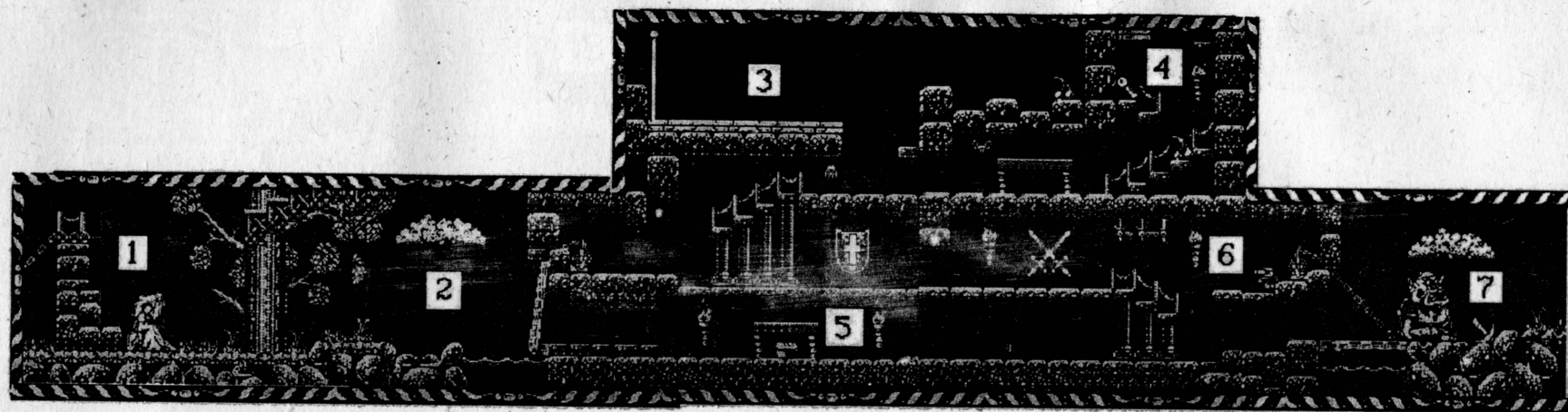


Замок

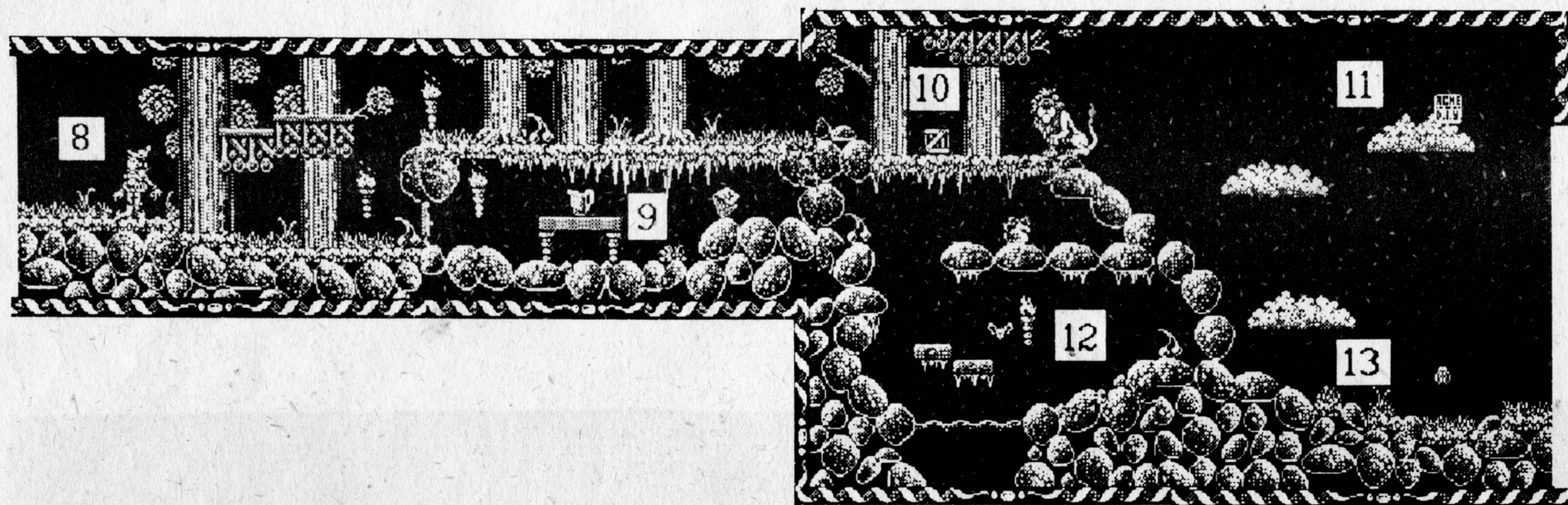
Холм

Лес

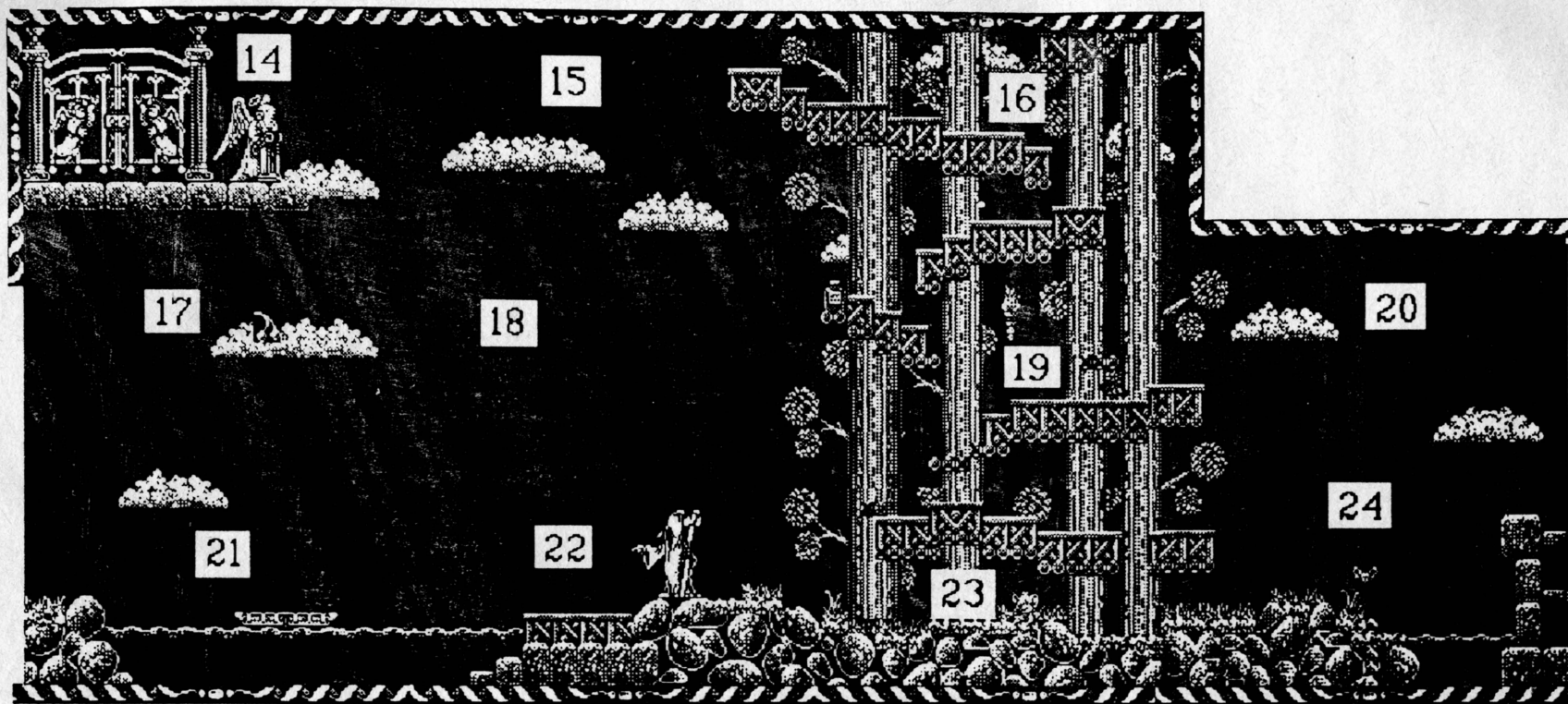
Башня



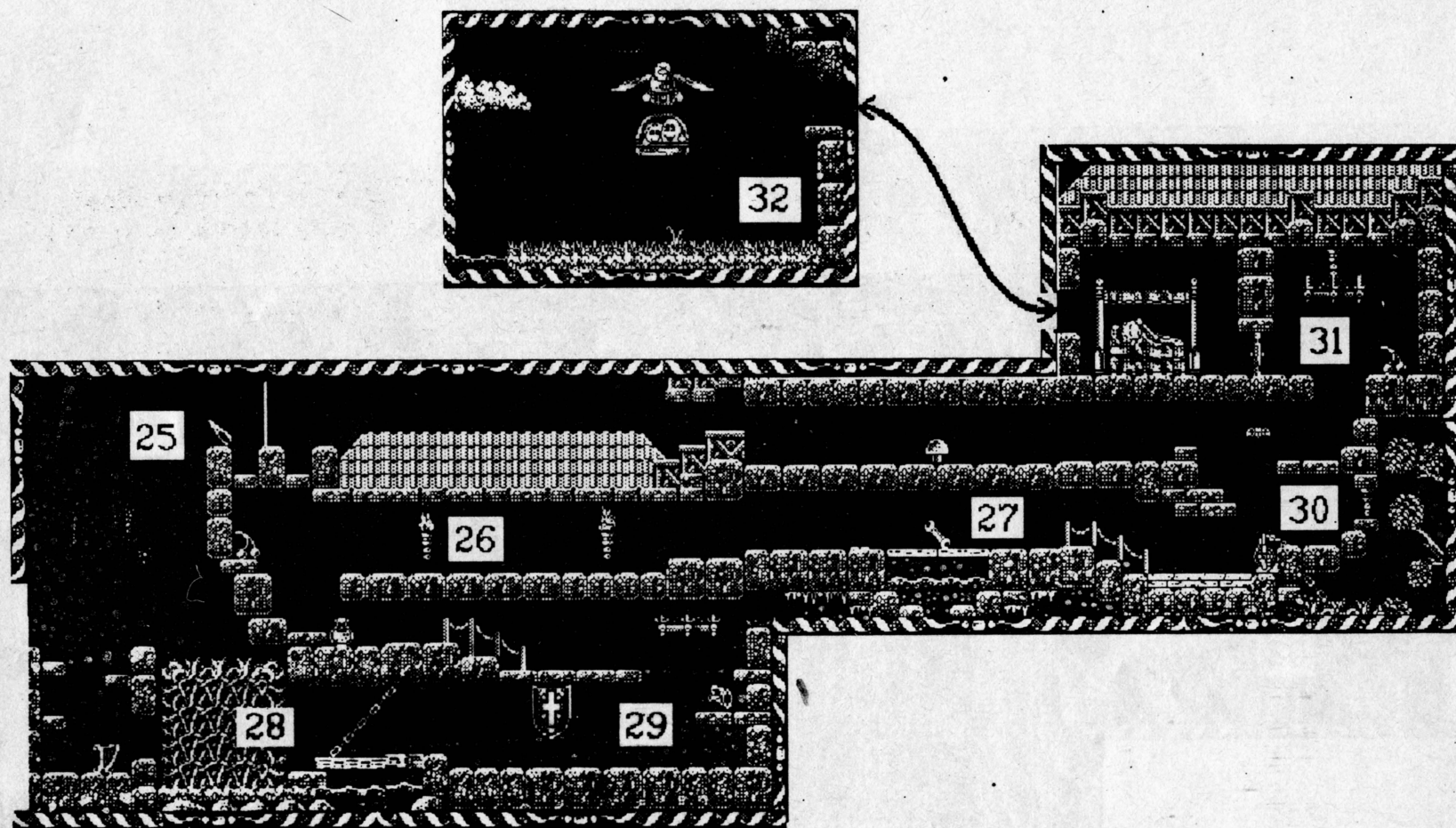
З а м о к



X O Λ M



Л е с



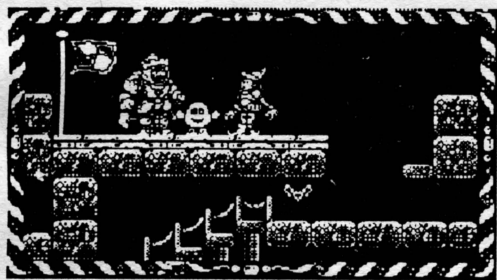
Б а ш н я

DIZZY, PRINCE OF THE YOLKFOLK

Надо думать, как стать принцем. На крыше находим какие-то щипцы (25) и ими вытаскиваем у льва (10) занозу. Эту занозу (шип от розы) берем себе и идем опять в башню. Там есть одно коварное место (27). Как только мы хотим взять на мосту внизу гаечный ключ, так на верхнем мосту появляется наш двойник, он нажимает кнопку - и мы падаем в воду. Надо от него избавиться. Кладем на верхнем мосту острый шип сбоку от кнопки, а сами прогуляемся по нижнему мосту. Двойник наступает на шип и пропадает. Теперь можно спокойно взять гаечный ключ.

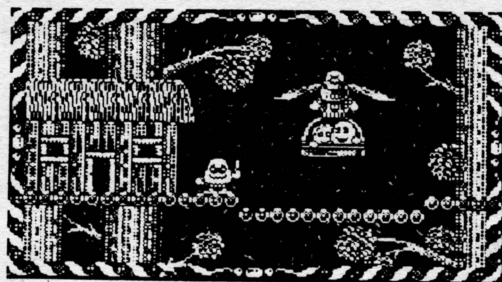
Гаечным ключом ремонтируем и опускаем подъемный мост (2) слева от замка. Пройдя по мосту, оказываемся в саду замка (1). Там сидит принцесса Несмеяна и горько плачет. Надо ей тоже как-то помочь.

В башне (29) находим медный горн и относим его трубачу (8). За горн он нам дает волшебный ковер (он нам в этой игре не пригодится) и веселую книгу шуток. Эту книгу дарим Несмеяне (1) и она, теперь улыбаясь, дает нам королевский флаг. Этот флаг вешаем на флагшток (3).



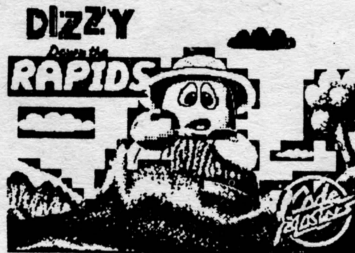
Тут же появляется трубач. Приказываем трубачу трубить как можно громче. Король слышит фанфары и сразу прибывает. Подходим к нему и рассказываем ему все, что случилось за это время. Растроганный король за Ваши заслуги делает Вас принцем. Этот знаменательный момент запечатлен на картинке слева.

Теперь, когда Вы стали принцем, можете пойти и разбудить свою любимую Дэйзи (31). Собрав все 20 вишенки (13 лежат открыто, а остальные - смотри в таблице предметов), Вы с Дэйзи отправляетесь по воздуху к дорогому дедушке прямо на его день рождения!



* * *

На этом месте Мы не будем ставить точку, а пока появится следующий Quest про Диззи можете поиграть в обычные динамические игры с любимым (надемся!) персонажем:



Уважаемые любители игр!

Центр "СКС" приглашает Вас к сотрудничеству. Пишите нам. Нас интересуют **ПОЛНЫЕ** и **ПОДРОБНЫЕ** описания всех игр для Spectrum: от простых и стареньких типа **LITTLE PUFF** до более поздних, типа **SEYMOUR** и **SHADOW BEAST**, включающие весь процесс игры и точные описания трудных мест. Поэтому мы будем рады, если Вы готовы прислать нам описания любимых Ваших игр, которые Вы прошли до конца. Мы с удовольствием оплатим Ваш труд. Но лучше вначале напишите нам, описания какой игры Вы можете прислать (можете сразу указать, сколько Вы за это просите - товар ведь Ваш!). Мы Вам ответим (или позвоним, если в письме будет указан Ваш телефон) и, если наши условия Вам подходят, тогда можете смело присылать описание.

Специальных требований по оформлению мы не выдвигаем - достаточно разборчивого рукописного изложения. Если сможете нарисовать схему - прекрасно. Нам придется по Вашему описанию проигрывать всю игру и снимать все картинки, поэтому лучше, если у нас при этом не будет возникать больших затруднений.

Если Вы не любите писать, но до конца прошли многие игрушки (и если у Вас есть телефон), то мы все равно приглашаем Вас к сотрудничеству! Пришлите нам свой телефон и список игр, которые Вы хорошо знаете и, если у нас возникнет необходимость проконсультироваться по этим играм, мы Вам позвоним (с последующей оплатой за консультацию).

Нас интересует также, какие конкретно игры Вы хотели бы увидеть в новых сборниках; интересуют ли Вас описания игр для других типов компьютеров (Поиск, БК, Atari, IBM PC); стоит ли описывать другие классы игр для Spectrum (военно-тренажерные, стрелялки, текстовые Quest-ы) и другие вопросы. В общем будем рады услышать (в смысле прочитать) любое живое слово. Постараемся ответить на каждое письмо.

В общем пишите нам по адресу:

Москва, 107061, а/я 508, СКС.

ЖДЕМ!