

ZX SPECTRUM

Подробные описания игр



СКС

Сборник 2

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
SPIKE IN TRANSYLVANIA	5
WORLD OF BARBARIAN	17
BATMAN THE CAPED CRUSADER	27
HERO QUEST	38

From Scooter to AAA.

~~From~~ GOODBYE BT AAA *to*

Вы держите в руках второй сборник подробных описаний игр, составленный в центре "СКС". Как и прежде, мы не гнались за самыми последними новинками, а остановили свое внимание на старых и добрых игрушках для ZX Spectrum.

Опыт работы с первым сборником показал, что многим из Вас нравятся полные и почти исчерпывающие описания игр и реальные карты, точно составленные из игровых экранов. Поэтому впредь мы постараемся использовать только такие карты игр, вместо простых схем уровней. Что касается детальности описания, то постараемся угодить всем: часть игр будем описывать детально, а часть - более лаконично. Надеемся, что Вам понравится.

Мы также будем рады прочитать любые Ваши отзывы и предложения по адресу: **Москва, 107061, а/я 508, СКС**. Желающие увидеть свои фамилии в подзаголовках новых сборников и подзаработать, могут обратить внимание на последнюю нашу страницу.

До встречи в следующем сборнике!

Spike in Transylvania

(Спайк в Трансильвании)
Code Masters, 1991г.
Кузнецов А. и Самсонов М.



Если Вам надоели стрелялки и гонки, от которых ломаются самые прочные джойстики и Вам захотелось вечером посидеть и поиграть в спокойную динамико-логическую ходилку, то Вы не ошибетесь, если приобретете продукт фирмы Code Masters.

В последнее время Code Masters все больше стала выпускать на рынок программ Quest-овские игрушки, которые пользуются огромным успехом, как у начинающих, так и у бывалых

синклеристов.

Взять хотя бы широко известный сериал про яйцо Dizzy. 90% пользователей Spectrum имеют в своем каталоге 2-3 игры этой серии. Но Code Masters, по всей видимости, не хочет останавливаться на достигнутом и в 1991 году наносит новый удар по рынку, открыв сериал игр о храброем герое Спайке. Первая игра из этой серии называется "Спайк в Трансильвании".

Те, кто уже видел эту игру, сразу же оценили ее по достоинству. Великолепная графика, музыкальное сопровождение во время всей игры, логическая цепочка событий делают эту игру конкурентно способной с Dizzy. Мы рекомендуем использовать бессмертную версию этой игры, чтобы не мучить себя многочисленными попытками.

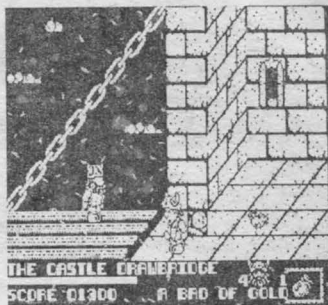
Судьба забрасывает Спайка в Трансильванию, историческую область на севере Румынии, во второй век нашей эры, когда Трансильвания подчинялась римлянам. Его цель - освободить своих друзей-повстанцев, которые попали в плен и заточены в камерах замка, который охраняется стражниками. Спайк снял себе неподалеку от замка небольшую комнатку и стал готовить план их освобождения. Это оказалось задачей не из легких, потому что помимо стражи в замке находились привидения и всякая нечисть, а также ловушки и тайные ходы.

Сходя в замок на разведку, Спайк решил, что лучший путь освободить друзей - подкупить стражу. Для этого требовались золото, вино и ... стереоплеер (?). Золото достать было легко, а вот остальное никак не получалось. К счастью, исследуя замок, Спайк наткнулся на колдуна, которому срочно требовались некоторые снадобы для работы. И они договорились. Спайк разыскал в замке необходимые колдуну вещи, а колдун помог Спайку. Но впереди было еще много приключений ...

Типовой игровой экран приведен справа. Внизу экрана обозначены:

- место действия ("THE CASTLE DRAWBRIDGE" - подъемный мост);
- текущий счет ("SCORE 01300");
- количество оставшихся жизней (4);
- номер кармана (1);
- содержимое текущего кармана ("A BAG OF GOLD" - мешочек золота).

Все места действия в игре можно условно разбить на 6 областей: улица, подземелье, замок, крепостной вал, башня и тюрьма. Все области изображены на следующих страницах. При списании будем использовать названия мест и областей, приведенных под картинками, поэтому приведем перевод их названий:



Улица:

THE REBEL'S INN	Гостиница повстанцев
THE CELLAR	Винный погреб
ABANDONED SHACK	Заброшенная лачуга
GRANNY HAGGATHA'S HOTEL	Отель старой Хаггаты
BLACKSMITH	Кузница
THE VILLAGE	Деревня

Подземелье:

THE REBEL'S UNDERGROUND	Подземелье повстанцев
-------------------------------	-----------------------

Замок:

THE CASTLE DRAWBRIDGE	Подъемный мост замка
CENTRAL CORIDOR	Центральный коридор
LOW CORIDOR	Нижний коридор
THE DINING QUARTERS	Обеденное помещение
THE KITCHEN	Кухня

Крепостной вал:

THE OUTER FLANKS	Наружное крыло
ARBOLD THE WIZZARD'S ROOM	Комната колдуна
THE RAMPARTS	Крепостной вал
THE CASTLE CHURCH	Замковая церковь

Башня:

UPPER CORIDOR	Верхний коридор
OLD ALBERT'S BEDROOM	Спальня старого Альберта
LADY MATILDA'S BEDROOM	Спальня леди Матильды
ENTRANCE TO THE DUNGEONS	Вход в тюрьму
THE TOWER	Башня
THE BELFRY	Колокольня

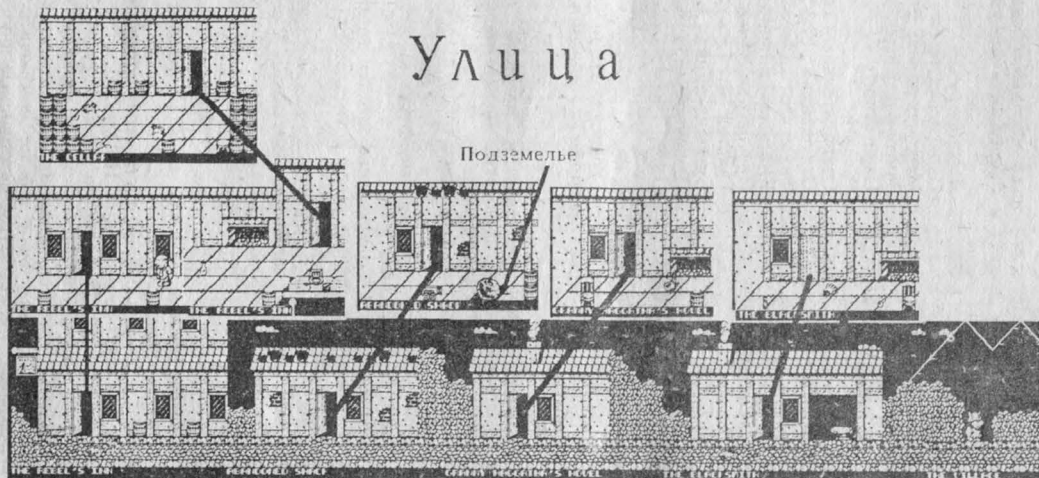
Тюрьма:

THE UPPER DUNGEONS	Верхняя тюрьма
DUNGEONS EXIT	Выход из тюрьмы
THE MIDDLE DUNGEONS	Средняя тюрьма
THE LOWER DUNGEONS	Нижняя тюрьма
ENTRY TO THE GHOSTS ROOM	Вход в комнату с привидениями
THE GHASTLY GHOSTS ROOM	Страшная комната с привидениями
THE DEEPEST DUNGEONS	Глубочайшая тюрьма

Улица

Подземелье

Замок



У Спайка 6 карманов, просматривать содержимое которых можно нажимая клавиши "огонь+вправо" или "огонь+влево". Если карман пуст (содержит "NOTHING"), то нажав "огонь+вверх", можно туда положить предмет, около которого Вы стоите. Соответственно "огонь+вниз" освобождает текущий карман.

Для использования предмета его надо сделать текущим (высветить содержимое кармана, где он лежит) и продолжить движение. Приведем список всех предметов в игре:

DOOR KNOB.....	Дверная ручка
A PAIR OF GLOVES.....	Пара перчаток
A BAG OF GOLD.....	Мешочек золота
PLOUGHMAN'S LUNCH.....	Завтрак фермера
A PAIR OF WALLIES.....	Пара сапог
CRUCIFIX.....	Распятие
JUICE OF TOAD.....	Отвратительный сок
DEAFENED BAT.....	Оглушенная летучая мышь
TORCH.....	Факел
SPELL BOOK.....	Книга заклинаний
NICE JUICY BONE.....	Прекрасная сочная кость
A TIE.....	Галстук
BOTTLE OF WINE.....	Бутылка вина
CANNON BALL.....	Пушечное ядро
PERSONAL STEREO.....	Плеер

Для успешного завершения Вашей задачи надо собрать восемь ключей, которыми отпереть двери камер, где томятся Ваши друзья. Теперь, ознакомившись с правилами игры, перейдем к описанию приключений Спайка.

В кузнице возьмем пару перчаток и дверную ручку. Полезно потренироваться брать и класть предметы, просматривать содержимое карманов. С помощью дверной ручки откроем дверь и выйдем на улицу. Вначале пойдём, уворачиваясь от кусающих собак, налево, заглядывая в встречающиеся по пути дома.

В отеле старой Хаггаты найдем мешочек с золотом. Он нам пригодится подкупать стражников.

В заброшенной лачуге вход в подземелье завален гигантским камнем, с которым пока ничего нельзя сделать (если хотите, можете пока покатать пушечку).

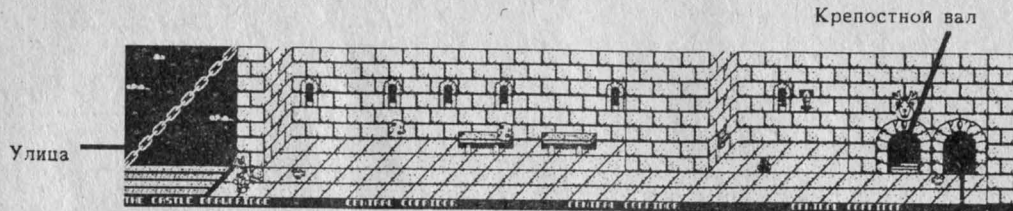
В гостиницу Вас тоже не пускают - говорят, что по приказу императора вход без галстука запрещен. Интересно, где в те времена можно было достать такую вещь, как галстук?

Левее улица упирается в тупик и поэтому ничего не остается, как идти исследовать правый край улицы.

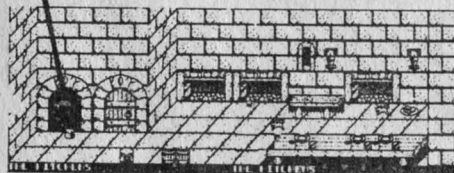
Пройдя мимо кузницы, попадаем в деревню, где встречаем на дороге голодного крестьянина. Помочь ему мы пока не можем (еды у самих нет), поэтому проходим мимо.

Подходим к замку. У подъемного моста стоит стражник и не пускает никого, говоря, что это частное владение. Но все меняется, как только мы даем ему мешочек с золотом. Он радостно его хватает и убегает.

Наконец попали в замок, в его центральный коридор. Уворачиваясь от привидений и черных бабочек находим на стене выключатель и переключаем его ручкой вниз. Если его не выключить, то в нижнем коридоре будем все время напарываться на страшные шипы из пола.



Башня



Замок

Доходим по центральному коридору до дверей и через правую из них попадаем в нижний коридор. Двигаясь по нижнему коридору налево, проходим через обеденное помещение (можно по пути взять ключ на карнизе) на кухню. В дальнем углу кухни находим фермерский завтрак, забираем его, выходим назад из замка и несем его в деревню накормить голодного крестьянина. В благодарность за это он дарит нам пару сапог.

Из деревни опять возвращаемся в замок. Выбрав в центральном коридоре левую дверь, исследуем наружное крыло замка и крепостной вал. Перед лестницей на крепостной вал, если пройти по карнизу направо, попадаем в комнату к колдуну. Поговорив с ним, договариваемся, что он нам (с помощью волшебства конечно!) изготовит галстук, чтобы пройти в гостиницу, а мы за это принесем ему:

- книгу заклинаний
- оглушенную летучую мышь
- отвратительный сок.

Теперь у нас появилась новая забота - разыскать эти вещи. Колдун сказал, что они где-то в замке, но где точно - не помнит.

Выбравшись на крепостной вал и пытаясь спрятаться от грома и молний, бежим направо к виднеющейся двери. По пути спотыкаемся о какую-то склянку, в которой узнаем бутылку с отвратительным соком. Прихватив ее, добегаем до спасительной двери, которая оказывается входом в замковую церковь. У входа в церковь подбираем еще и ключик.

В церкви, во второй комнате на полу, находим распятие (крест). Известно, что им удобно отпугивать привидения, поэтому непременно берем его с собой и возвращаемся в комнату колдуна. Встав точно у котла бросаем туда бутылку с соком (один предмет есть!) и возвращаемся в центральный коридор.

Спустившись в нижний коридор и выбрав левую дверь, попадаем в башню (точнее в верхний коридор перед ней). Осмотрев по пути спальни леди Матильды и старого Альберта (прихватив в последней ключ) и, миновав вход в тюрьму, подходим к собственно башне, на которую ведет длинная лестница. Поднимаемся по этой лестнице до самой колокольни, а там, используя пару перчаток, дергаем за канат и звоним в колокол. Сильный звон оглушает пролетающую мимо летучую мышь и она падает к нашим ногам (вот и второй предмет для колдуна!). Подобрыв ее (если у Вас переполнились карманы, то можете временно бросить здесь хоть все - мы скоро сюда вернемся), относим ее в комнату колдуна и тоже бросаем в котел.

Осталось найти для колдуна волшебную книгу. Похоже она где-то в районе тюрьмы, т.к. в гостиницу и подземелье нам пока не попасть, а все остальное кроме тюрьмы мы уже исследовали. Итак решаем исследовать тюрьму и будем по пути освобождать (наконец-то!) тех друзей, кого сможем.

Так что опять идем из замка к башне, а оттуда переходим в тюрьму. К этому моменту мы могли бы нести 5 ключей (из обеденного помещения, крепостного вала, спальни старого Альберта, от основания лестницы в башне и у входа в тюрьму), распятие и пару сапог от крестьянина. Но в карманах у нас только 6 мест, поэтому положим у входа в тюрьму распятие, а остальное возьмем с собой. Сама тюрьма имеет четыре уровня (верхний, средний, нижний и глубинный) и мы оказываемся на верхнем.

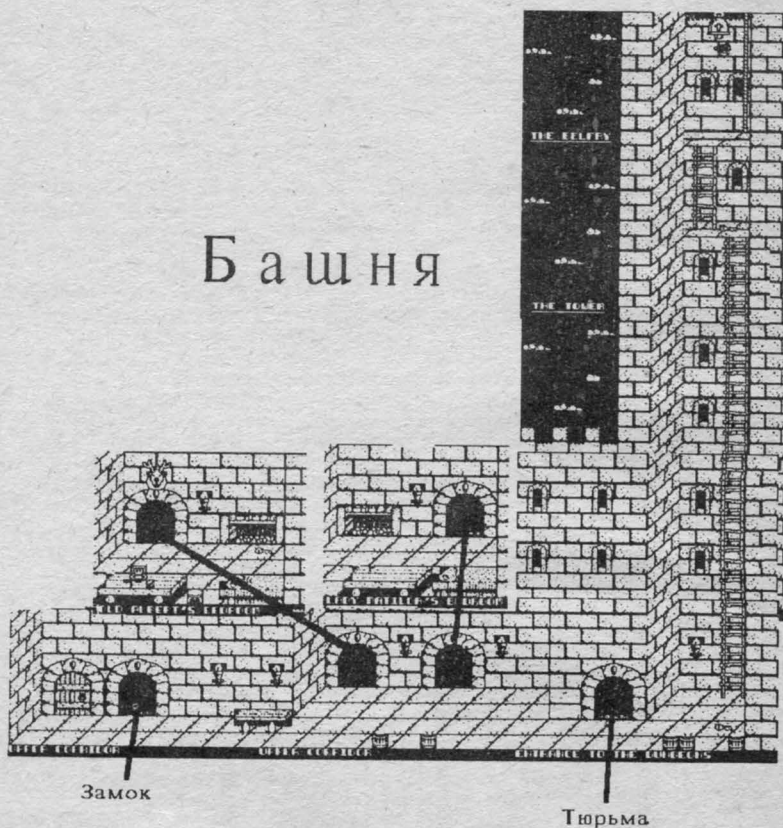


Знарок

Крепостной вал

SPIKE IN TRANSYLVANIA

Башня



Тюремную камеру сразу у входа охраняет стражник, мечтающий о плеере, поэтому здесь пока ничего не сделаешь. Справа проход перегородивает пузырящаяся лава, но, найдя на левой стене рубильник и повернув его вниз, удастся сделать в этой лаве проход. Двигаясь по верхнему уровню направо подходим к камере, в которой сидит узник.

Камеру никто не охраняет, поэтому использовав первый ключ, мы ее открываем и освобождаем одного из друзей - повстанцев.

Этот знаменательный момент изображен справа. Подпись: "Повстанец в камере". Сам узник говорит: "Спасибо друг, что меня освободил". Теперь остается освободить 7 заключенных. Рядом с камерой лежит факел, берем его. Направо, за углом находим дверь на средний уровень и, отбившись от собак, переходим туда.



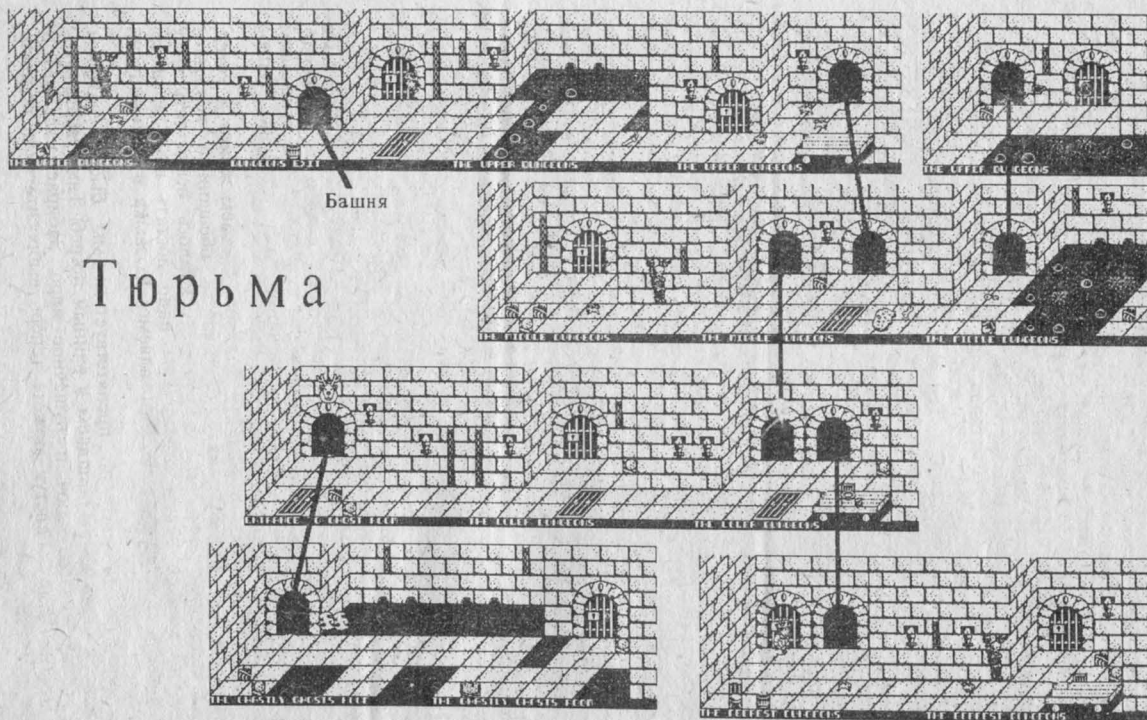
На среднем уровне идем налево. Дойдя до камеры, освобождаем второго узника и возвращаемся к дверям. Подбираем еще один ключ. Направо путь преграждает гигантская грязная лужа, но, надев сапоги, мы благополучно перебираемся через нее и заодно прихватываем кость (прекрасную сочную кость), валяющуюся рядом. Далее, через дверь справа поднимаемся на минутку на верхний уровень и освобождаем еще одного друга, после чего возвращаемся на средний уровень. Перебравшись опять через лужу и бросив здесь сапоги (они нам больше не понадобятся) отправляемся в нижнюю тюрьму.

На нижнем уровне, двинувшись направо, мы обнаруживаем проход на глубинный уровень и исследуем его. Выпустив из неохраваемой камеры заключенного и договорившись на бутылку вина с охранником у другой камеры, возвращаемся на нижний уровень. Налево по этому уровню находим еще одну камеру и освобождаем пятого повстанца. У нас остался один ключ (не считая факела и кости) и мы направляемся в левый край уровня. Найдя какую-то дверь, мы смело в нее проходим и оказываемся в **СТРАШНОЙ КОМНАТЕ С ПРИВИДИЯМИ**. Хотя мы их не очень-то и боимся, но справиться с ними никак не удастся и приходится ретироваться.

Постояв на нижнем уровне и подумав, мы вспоминаем, что у нас было распятие, которое не влезало в карманы и мы его бросили у входа в тюрьму. Быстренько сбежав к входу в тюрьму (теперь мы в ней прекрасно ориентируемся!), приносим распятие и зайдя в комнату с привидениями бросаем святой крест прямо у входа. Привидений тут же и след простыл. В комнате привидений освобождаем последним ключом узника и находим (какое счастье!) волшебную книгу заклинаний для колдуна. Теперь приступаем к последней части операции.

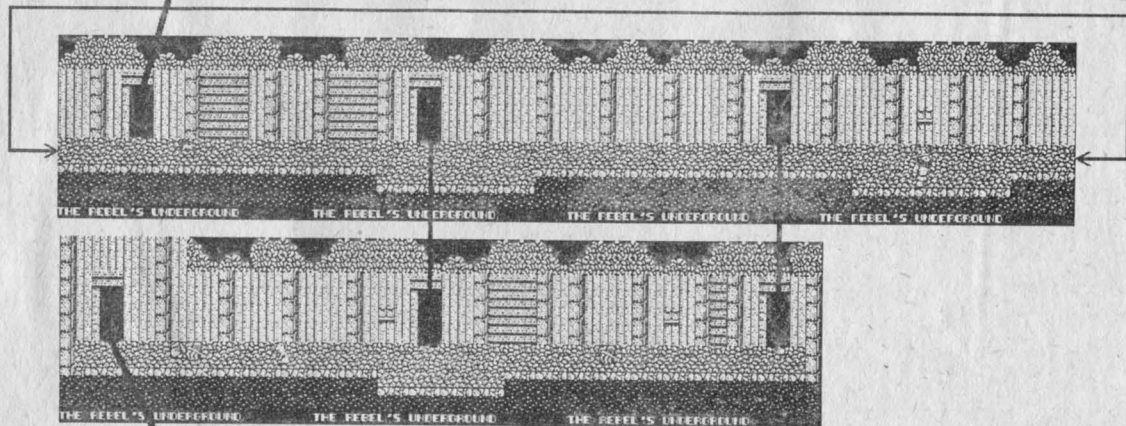
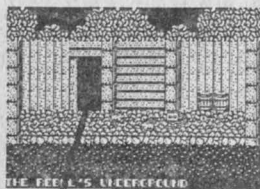
Вернувшись из тюрьмы в комнату колдуна, бросаем книгу в котел. Котел пропадает и на его месте оказывается обещанный колдуном галстук. С колдуном теперь мы в расчете. Осталось освободить двух повстанцев, но ключей нет и охранникам надо достать вино и плеер. Поэтому, повесив галстук на шею, отправляемся из замка в гостиницу на улице.

В гостинице нам никто не препятствует и мы быстро находим бутылку вина и через дверь попадаем в винный погреб. Там, увертываясь от собак, обнаруживаем ключ и пушечное ядро. Забираем все это и возвращаемся на улицу. Галстук можете теперь выбросить (или оставьте его себе на память).



Тюрьма

Подземелье



Улица

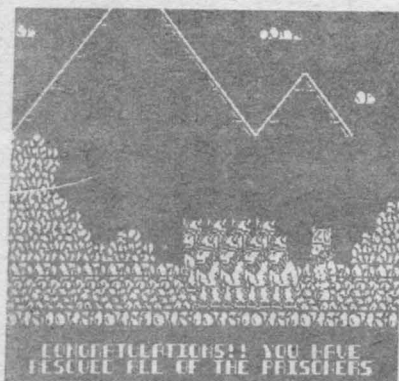
Теперь заходим в заброшенную лачугу и поддвигаем пушку к камню, закрывающему вход в подземелье. Заряжаем пушку ядром и стреляем по камню. Камень разлетается вдребезги и открывается вход в подземелье.

В подземелье первым делом натываемся на собаку. Надо дать ей прекрасную сочную кость, которую мы нашли в тюрьме (интересно, от кого она?). Сделать это лучше так: пробежать навстречу собаке сколько удастся, бросить кость и отбежать назад. Когда собака займется костью, можно спокойно пройти мимо. Так как у нас есть факел, в подземелье все прекрасно видно. Разобравшись в устройстве закольцованного подземелья (по нашей карте это сделать несложно), находим комнату, в которой лежат плеер и ключ.

Теперь, имея два ключа, вино и плеер мы направляемся в замок и далее в тюрьму. Теперь все просто. Даем стражнику в верхней тюрьме плеер и он со словами "Я балдею от Пинк Флойда!" исчезает. Освобождаем предпоследнего повстанца одним из ключей и идем в самую глубокую часть тюрьмы. Отдаем стражнику бутылку вина и он куда-то тоже пропадает. Последним ключом отрываем камеру с последним узником.

Молодчина Спайк !

Наконец все на свободе!



World of barbarian

(Мир варвара)
Melbourne House, 1985г.



В последнее десятилетие мир охватила лихорадка фантастических игр. Широко распространились компьютерные игры, в которых приходится вступать в единоборство с разнообразными чудовищами.

В игре, которую мы вам хотим предложить, хорошая графика с коварно задуманным сюжетом. Такая игра доставляет удовольствие и взрослым и

детям. Чтобы отличать эту игру от других с похожим названием, при покупке ориентируйтесь на название BARBARIAN-3 или на фирму-изготовителя.

Вы играете храбрым Хегором, который провозгласил себя Убийцей Драконов и Уничтожателем Чудовищ. Ему дано задание освободить мир от злого колдуна Дургена, который спрятался в комнате на дне очень глубокой пещеры Тхарг. У него, кроме собственных кулаков, есть 3 типа оружия (меч, лук и щит), но в начале игры он вооружен только мечом. Чтобы добраться до колдуна Вам придется сражаться с гоблинами и троллями, рыцарями и ведьмами, демонами и питекантропами.

Начинается путешествие в дикой местности, но так как вначале экран пуст, то самое время разобраться с управлением в игре. Вдоль нижней части каждого экрана в процессе игры находится ряд квадратных пиктограмм (изображений-обозначений).



Они используются для управления персонажем. Это (слева направо):

- Идти влево
- Взойти вверх по ступеням и лестницам
- Спускаться вниз по ступеням и лестницам
- Идти вправо
- Остановить движение
- Сделать кувырок вперед
- Бежать в направлении, куда смотришь
- Использовать оружие, которое в руках
- Кувырок назад
- Бросить все и спастись бегством

Другой набор пиктограмм вызывается нажатием пробела, который управляет всеми предметами при игре. С помощью этого набора Вы можете собирать предметы, выбрасывать их и готовить к использованию:



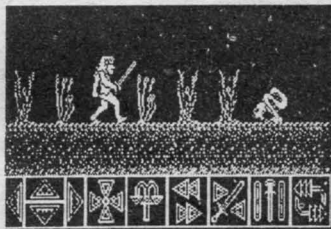
- Клавиша со стрелкой вверх помогает брать любой предмет;
 - Следующий квадрат дает возможность переключиться на использование другого оружия. Для этого надо сначала выбрать данный квадрат, а затем квадрат с обозначением нужного предмета;
 - Клавиша со стрелкой вниз позволяет положить любую вещь.
- Справа от пиктограмм помещены:
- Графическое изображение предметов, которые Вы несете
 - Сколько у Вас стрел
 - Счетчик оставшихся жизней

Общий вид всего лабиринта показан на следующей странице, а более подробно этот план, разрезанный на 4 части, приведен далее. Числа в скобках относятся к соответствующим местам плана.

Итак, Вы в самом начале (1) и учитесь управлять Хегором. Движение джойстика вверх перемещает управление направо по пиктограммам, а джойстик вниз - налево. Огонь соответствует выполнению действия, обозначенному на пиктограмме. Пользуясь тем, что движению джойстика вправо-влево соответствует такое же движение Хегора, можно выбрать заранее нужную пиктограмму, а затем отклонить джойстик, например вправо, и, удерживая его в этом положении ждать нужного момента, после чего нажать кнопку. Этот метод прост, но имеет существенный недостаток - не получается быстро менять и использовать пиктограммы. Более рационален другой. Выберите пиктограмму "идти вправо", нажмите кнопку, быстро переключите пиктограмму на "использовать оружие" и спокойно ждите (с пальцем на кнопке) пока он не дойдет до нужного места. При этом методе также меньше устает рука и движения становятся более точными. Потренироваться в таком управлении Вам придется уже на следующем экране.

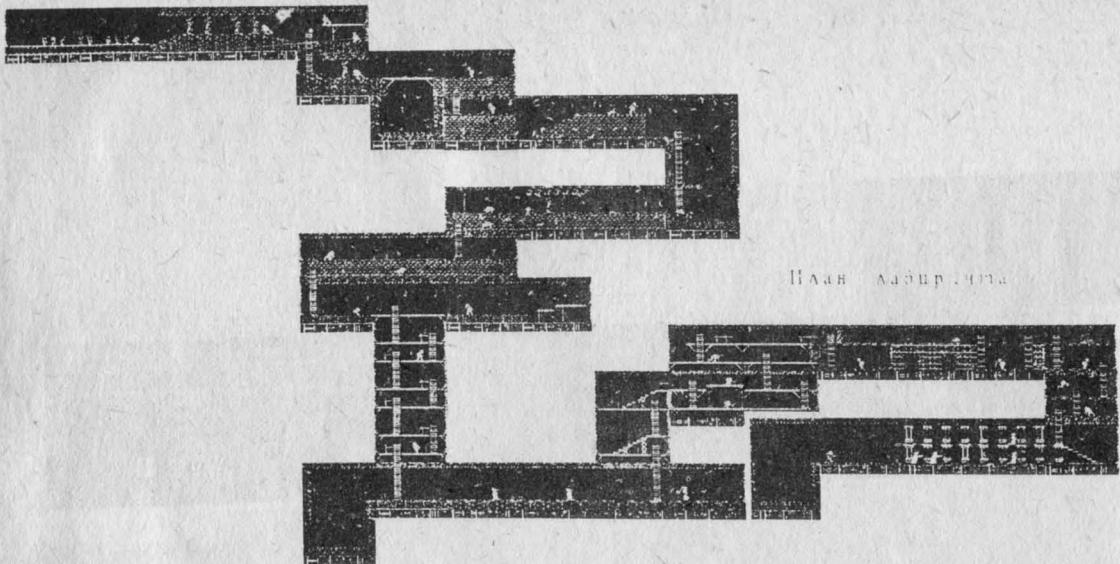
Перед Вами прыгающий гоблин (2), он ожидает пока Вы не подойдете поближе, а затем прыгает и пытается убить. Пройти его не так-то просто. Рекомендуем отработать такой способ:

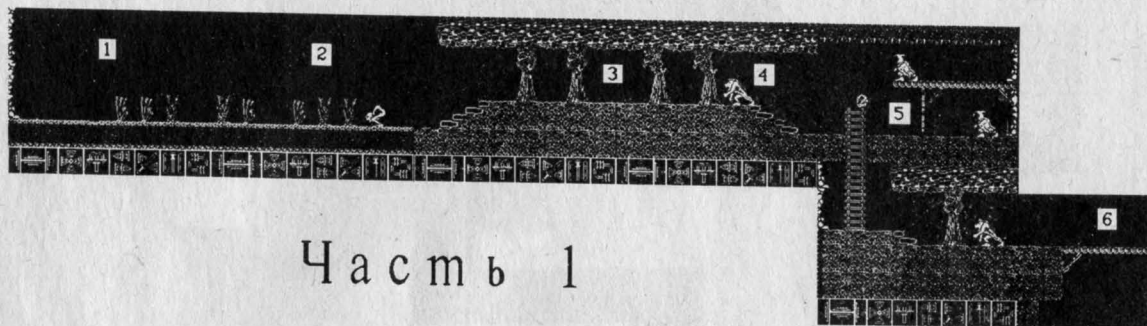
- запомнить, в какой точке Вы находитесь, когда он прыгает;
- отойти к левому краю экрана и запустить пиктограмму "идти вправо";
- переключить пиктограмму на "кувырок назад" и ждите, пока не достигните запомненного места;
- сделайте "кувырок назад" и быстро отклоните джойстик вниз для установки на "сражаться";
- нажимайте "огонь" пока не поразите гоблина.



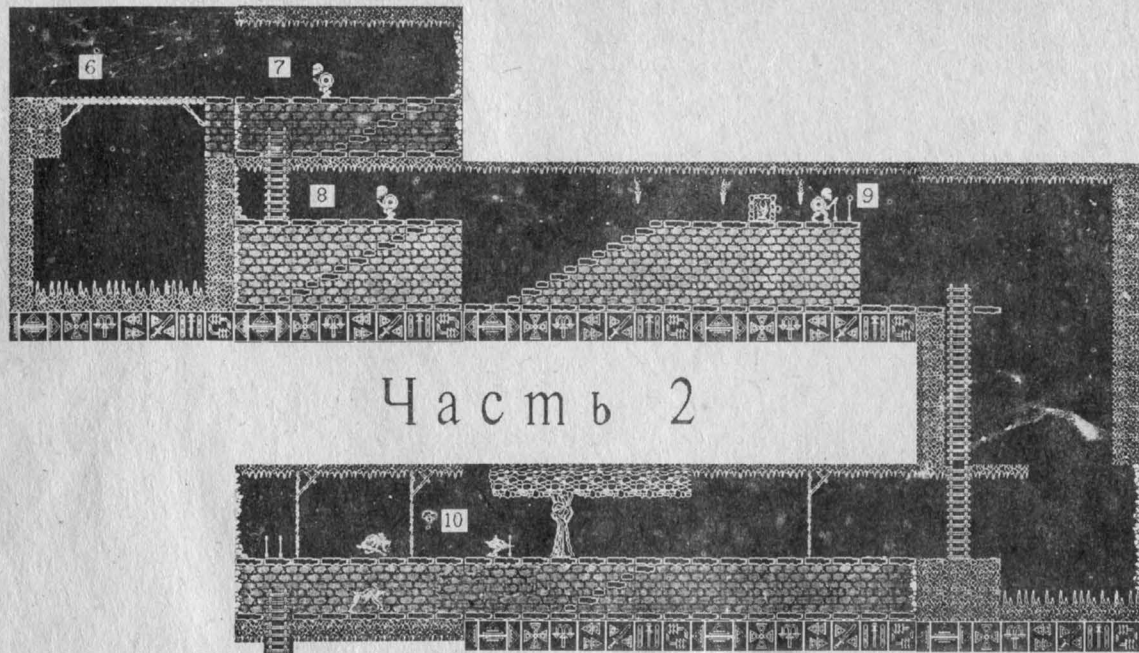
Возможно Вам придется немного попрактиковаться в безошибочном переключении пиктограмм с "кувырка" на "сражаться", но позже это опустится.

План лабиринта





Часть 1



Часть 2

На следующем экране (3) кажется, что никаких опасностей нет, но, как только Вы окажетесь между деревьями, сверху падает бронированная решетка со страшно острыми шипами. Чтобы под нее не попасть - лучше этот экран пробежать (не забудьте только вовремя остановиться!). Шипы решетки к тому же ядовиты: если ее коснуться когда решетка упала, то умрете.

Далее (4) встречаемся с троллем. Он довольно неуклюж и Вы с ним спокойно справитесь.

Сразив тролля, попадете к демонам (5). Верхний демон охраняет лестницу, а нижний - стрелу у правой стены. Если Вас больше интересует прогулка по пещере, то можете не обращать внимания на эту стрелу (их впереди будет еще достаточно), а, выбрав момент, спуститься по лестнице.

Справившись с еще одним троллем, подходим к мосту (6) через пропасть. Мост с ловушкой: когда дойдете до середины - он обрушится. Чтобы этого избежать, отсчитайте 8 бревен от левого края и сделайте кувырок вперед.

За мостом Вам встретится новый вид противников - рыцарь (7). С ним справиться не очень трудно. Надо встать в удобную позицию с мечом внизу и хладнокровно ждать. Когда рыцарь подойдет на расстояние меча - делаем взмах и он исчезает.

Спустившись по ступенькам и по лестнице вниз, встречаем еще одного рыцаря (8). Отметим, что большинство рыцарей в этой игре контролируют участок от лестницы до границ экрана, причем сама лестница в контролируемый участок не входит. Поэтому, спустившись с лестницы, можно спокойно осмотреться и дожидаться благоприятного момента для нападения. Впрочем, есть и исключения - рыцарь (24).

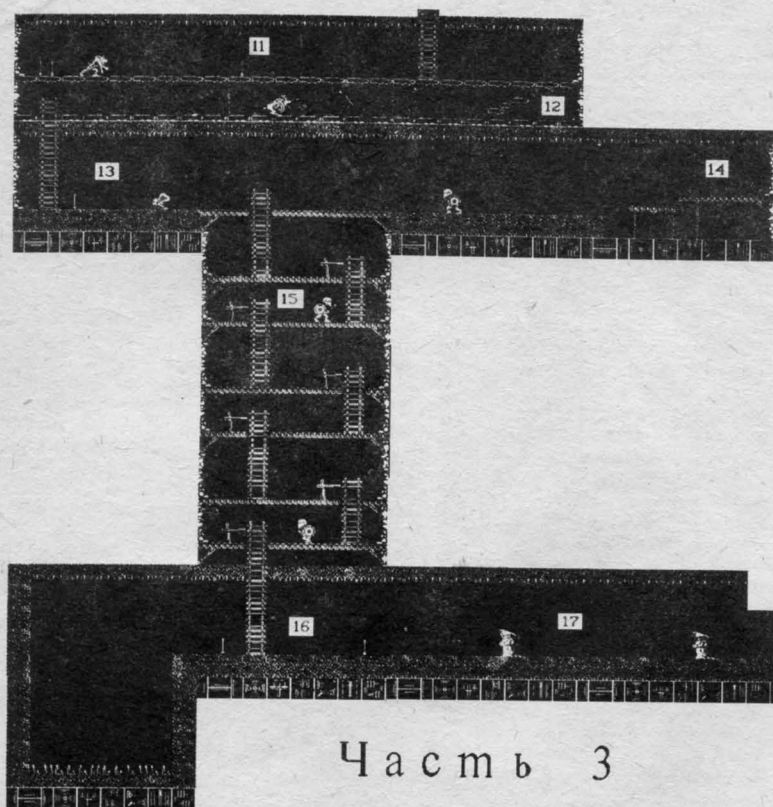
Научившись сражаться с рыцарями, поднимаемся по ступенькам на холм (9), побеждаем еще одного рыцаря и забираем две стрелы (нажимаем пробел, выбираем пиктограмму "стрелка вверх", нажимаем "огонь" и опять пробел). Пока мы не найдем лук, стрелы использовать бесполезно, но надо набрать их достаточный запас.

Спустившись с холма, доходим до края правой пропасти, спускаемся по длинной лестнице и доходим до очередного прыгающего гоблина (10). Чтобы его поразить, рекомендуем действовать так же, как в прошлый раз (2). Взяв стрелу, Вам придется далее победить саблезубого волка, за которым можно добыть еще две стрелы. На обратном пути Вам придется еще раз сразиться с тем же гоблином. Если Вы не уверены в своих силах или считаете, что три стрелы не стоят такого риска, то можете просто пропустить этот эпизод и спуститься по ступенькам вниз перед гоблином. Далее, прикончив другого волка, отправимся вниз по лестнице вглубь пещеры.

У стрелы (11) Вас ждет падающая решетка с шипами, поэтому за нее надо пробежать, а только затем вернуться и взять. Победив тролля, берем еще две стрелы и бегом возвращаемся к правой стенке. Спустившись по ступенькам и забрав стрелу (12), двигаемся до левого края, где лестница. По пути придется сразиться еще с одним волком.

Внизу лестницы Вас ждет опасный гoblin (13). Поразив его и подобрав стрелу (где же лук?), направляемся через мост, направо. Разобравшись с очередным рыцарем, наконец видим долгожданный лук (14). Но осторожно! Прямо перед луком бревно проваливаются и преодолеть этот участок лучше кувырком.

Взяв лук (обычным образом), перевооружаемся, а меч будем носить с собой до худших времен, когда кончатся стрелы.



Ч а с т ь 3

Вооружившись луком, идем назад на мост и элегантно уничтожаем рыцаря стрелой (как теперь все просто!). Спускаемся до самого низа по лестницам, уничтожив по пути пару рыцарей. Этих врагов истребить совсем просто: спустившись с лестницы, отступаем к стенке в "мертвую зону" и оттуда выпускаем стрелу. Но если запас стрел у Вас не велик, то лучше их экономить, победив этих рыцарей мечом.

Внизу у лестницы (16) пополняем запас стрел и, заглянув в пропасть слева, идем направо. На следующих, двух подряд, экранах Вас поджидают ведьмы. Эти ужасные создания (17) стреляют в Вас сразу, как только Вы появляетесь в их поле зрения. Поэтому лучше всего, приготовив стрелу, выпускать ее, не глядя, сразу, как только Вы попадаете на эти экраны.

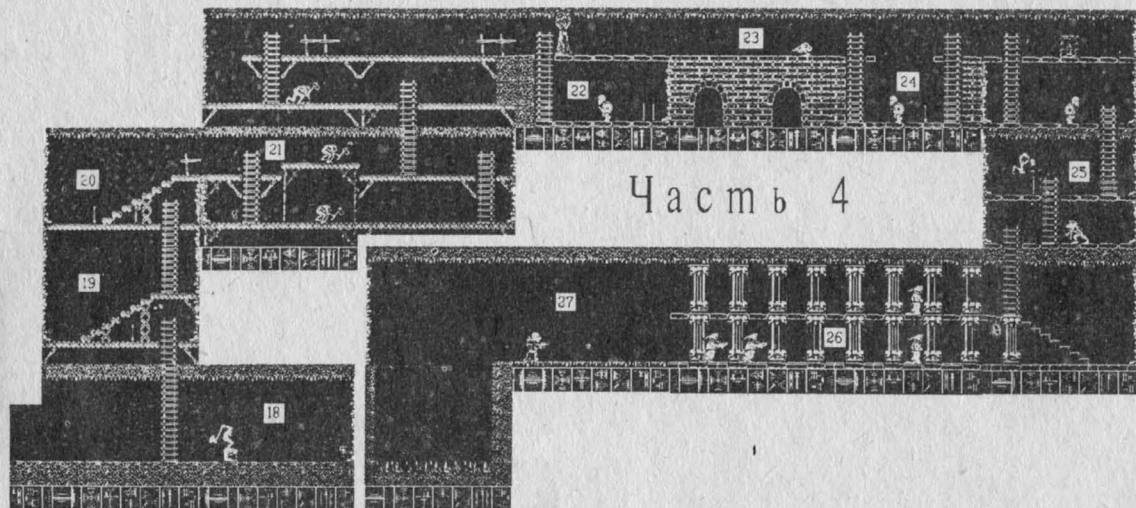
Справившись с ведьмами, двигаемся дальше, мимо лестницы и доходим до щита (18). Его охраняет каменный боец с топором. Преодолеть его можно только одним способом: медленно двигаясь, надо встать вровень с пьедесталом, дожидаться, пока изваяние начнет махать топором и топор в нижнем положении, и тогда пробежать до щита. Щит надо взять обязательно. Обратнo до лестницы можно идти не спеша - старик с топором не шелохнется.

Поднимаясь вверх по лестницам, подняв еще две стрелы (19, 20) и подстрелив пару злых питекантропов (21), Вы доходите до очередной компании рыцарей. Первый (22) охраняет две стрелы. Если у Вас запас стрел достаточен, то можете к нему не спускаться, а смело идти вперед. Если хотите дойти до конца и не пользоваться мечом, Вам в этот момент желательно иметь не менее 5-х стрел (кстати, всего в игре их 19).

Поразив издали гоблина на мосту (23) подходим к очередному рыцарю (24). Это довольно хитрое место, хотя это и не видно с первого взгляда. Во-первых, этот рыцарь контролирует не только обычный участок, но и прилегающую слева лестницу. Поэтому надо рассчитать время начала спуска так, чтобы когда Вы будете внизу лестницы, он был в отдалении. Во-вторых, когда Вы будете на середине участка, на Вас сверху свалится бронированная решетка с шипами. Чтобы здесь не погибнуть, надо это место пробежать.

Победив очередного простого рыцаря, начинаем спускаться вниз по лестнице и попадаем просто в жуткую переделку (25). Прыгающий гoblin, который не ждет, пока Вы подойдете поближе, а контролирующий всю площадку - такого еще не было! К тому же сама лестница входит в контролируемую зону, а где-то внизу еще бродит голодный тролль... Да, судя по трудностям, Ваша миссия движется к финишу! Здесь самое важное - удачно выбрать момент для спуска. Если это удалось, быстро стреляем по гоблину и все трудности позади: можно не спеша взять стрелу, выбрать момент и пройти мимо тролля (пусть живет, их не так много осталось). Если момент для спуска выбран неудачно, то можно ретироваться наверх и попробовать спуститься позже.

Если Вам удалось справиться и с этими трудностями, похоже конец Дургена не за горами! Спустившись вниз, попадаем в зал с колоннами, украшенными черепами (Ваших предшественников?). По ступенькам налево вверх ходить не надо - в живых не останется. Советуем идти налево понижу. Впереди Вас ждет колоннада ведьм. На первом экране Вы, не глядя, сразу пускаете стрелу и ведьма испаряется. Но дальше сюрприз: Вас ждут сразу две ведьмы и, если Вы не выпустили подряд, всплую, еще две стрелы (или у Вас их нет), Ваше славное путешествие досрочно заканчивается.



Часть 4

Если Вас не уstraшили и ведьмы, то за колоннадой, мы находим, наконец, самого Дургена (27). Зловредный колдун стреляет в Вас зарядом энергии, от которого, кажется, нет спасения. Но Вы используете щит, заряд отражается и убивает самого колдуна. Просто, не правда ли? Не забудьте только заранее переключиться на щит.

К сожалению, дальше Вас ждет разочарование (надеемся, единственное в этой игре). Игра закончена. Пещера оканчивается бездонной пропастью. Желаящие могут попробовать вернуться обратно (на что и рассчитывала фирма - изготовитель), но лабиринт и противники те же самые. Берегите стрелы, будьте осторожны и не спешите! Вас не ограничивают по времени, так что возьмите в привычку останавливаться, как только попадете на новый экран и осматриваться.

Итак, Дурген повержен и Ваша миссия успешно завершена!

Batman the caped crusader "a bird in the hand"

(Бэтман - таинственный борец за справедливость,
часть 1 - птичка в руке)
Осеп, 1988г.
Ескевич А.А.



Увлекательная программа, требующая умения логически и нестандартно мыслить.

Бэтман - это герой американских комиксов, который вначале попал на киноэкраны (лидер кинопроката США 1987-1988 г.г.), а затем и на экраны компьютеров во многих странах. Его характерное изображение в виде летучей мыши в эллипсе появилось в конце 80-х годов на стенах домов. Майки, рубашки,

плащи в стиле Batman шли на ура. Затраты на производство фильма о Бэтмане окупались в первые же две недели его демонстрации.

Сейчас есть по крайней мере три компьютерные игры с названием Batman. Первая - игра-лабиринт (в стиле игры *Knight Lore*, но значительно более трудная) была выпущена в 1986 году фирмой Ocean. Часто ее называют BATMAN-1. Затем, в 1988 году появилась игра *Batman The Caped Crusader*, состоящая из двух независимых частей (одну из них - *A Bird in the Hand* - мы сегодня представляем, другая часть называется *A Fete Worse Than Death*). Эта игра обычно называется BATMAN-2, а ее первая часть BATMAN-2+ (иногда эти части путают). Еще существует *Batman The Movie* - игра на ловкость (подобная *Bionic Commando*), очень тщательно разработанная как по графике, так и по музыкальному оформлению.



Сюжет

А теперь перейдем к описанию *A Bird in the Hand*. Кстати, общее название игры *Batman the caped crusader* довольно трудно точно перевести. Слово "the caped" означает "таинственный, закутанный в плащ с капюшоном", а "crusader" - это "крестоносец, борец за веру, за справедливость". Главному герою Бэтману (Batman) - олицетворению Добра противостоит Зло в лице Шутника, или Джокера (Joker). По содержанию эта игра близка фильму *Batman*. На этот раз Джокер (он

немного похож на известного английского актера Джека Никольсона) строит планы захвата земного шара путем проникновения в умы (психику) любителей компьютерных игр. Он хочет через свою компьютерную сеть подключиться к компьютерам фирм - разработчиков игр и модифицировать эти игры так, чтобы играющие в них становились безумными. Предотвратить нависшую угрозу - главная цель игры.

Бэтман стремится помешать Джокеру. Для этого он должен отключить компьютерную систему в доме Джокера. Ему поможет разработанный профессором Джоном Морроу вирус, форматирующий жесткие диски. Бэтман должен найти в доме профессора дискету с вирусом, забрать ее, проникнуть в дом Джокера и вставить эту дискету в его компьютер.

Но сделать это далеко не просто. Вход в дом Джокера возможен лишь при наличии пропуска. Пропуск спрятан в тайнике, который открывается особым способом. Где найти тайник и как его открыть, где спрятана дискета, чем открыть дверь и как включить лифт - на эти и многие другие вопросы должен найти ответ Бэтман в ходе игры.

На пути герою встречаются различные предметы, у каждого из которых свое назначение. Где, когда и какой предмет использовать - один из важнейших вопросов.

Немало трудностей ждет борца со Злом. Многочисленная охрана, специально обученные пингины-убийцы, запутанные лабиринты входов и выходов в зданиях намного усложняют и без того нелегкую задачу.

Большую помощь в игре оказывают сообщения, время от времени появляющиеся в левом верхнем углу экрана. Некоторые из них указывают, что нужно сделать (например "Take your pick" - "Используйте отмычку", "Open the doorhall" - "Откройте дверь в холл" и т.п.), другие лишь выдают необходимую информацию ("Broken machines" - "Сломанное оборудование", "Don't pass go" - "Без пропуска вход воспрещен" и т.п.).

Настройка программы

После загрузки появится меню:

1. KEYBOARD (клавиатура)
2. KEMPSTON (кемпстон-джойстик)
3. SINCLAIR (синклер-джойстик)
4. CURSOR (курсор-джойстик)
5. NEW KEYS (изменить клавиши)

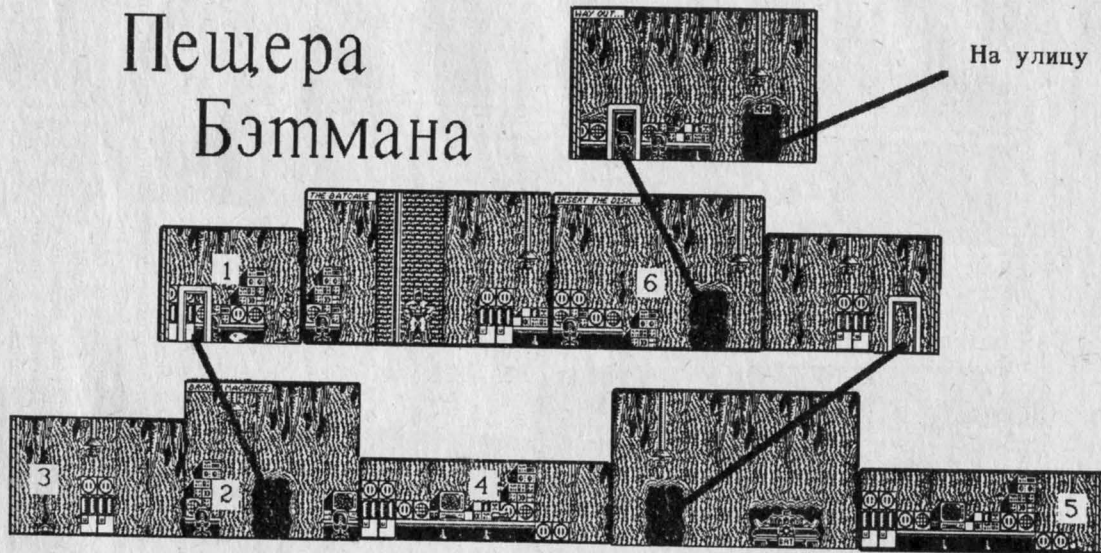
Вы можете выбрать вид управления и одновременно начать игру, нажав клавиши 1-4. Для изменения клавиш управления нажмите "5":

UP - вверх
DOWN - вниз
LEFT - влево
RIGHT - вправо
FIRE - огонь

Если Вы не хотите менять клавиши, воспользуйтесь следующими:

C - вверх
V - вниз
X - влево
Z - вправо
B - огонь

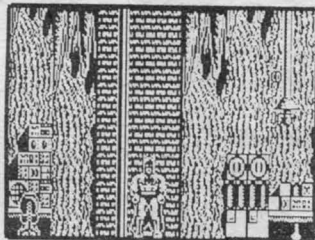
Пещера Бэтмана



Игра

Условно всю игру можно разделить на две части:

- I. Поиск дискеты (game disk) и пропуска (pass) в особняке профессора.
- II. Проникновение к главному компьютеру Шутника и его отключение.



Игра начинается в пещере (the batcave) - это как бы "штаб-квартира" Бэтмана. Здесь Ваша задача собрать все предметы, два из которых надо использовать сразу: починить инструментом сломанное оборудование и вставить личную дискету в компьютер.

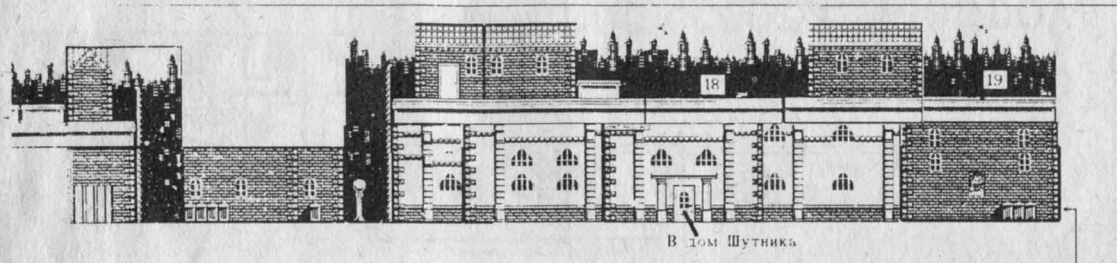
После этого нужно найти выход (way out) наверх. Если это Вам удалось, Вы окажетесь на улице, где можете столкнуться с наемными убийцами - людьми Джокера. Вы можете наносить им удары или метать бумеранг (если оп

у Вас есть), но лучше всего не вступать с ними в борьбу, чтобы не терять напрасно силы. Уклониться от пуль наемников можно только присев (одновременно нажав клавиши "вниз" и "вправо" (влево)).

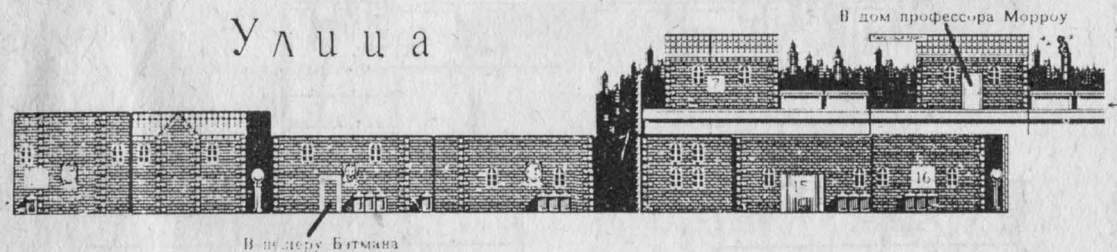
Теперь Вам нужно совершить "прогулку" по крышам домов. Попасть туда можно по замаскированной лестнице, прикрепленной к торцу здания. Всего лестниц три, две ведут на крышу одного, а третья - на крышу другого здания. На одной из крыш есть закрытая дверь в дом профессора Морроу. Используйте отмычку и входите внутрь. Вы попадете в огромное помещение со множеством комнат и переходов. Где-то здесь спрятана дискета и находится тайник с пропуском. Но сначала Вы должны включить лифт с помощью специального ключа. Попробуйте отыскать комнату с тайником сами. Вот небольшая подсказка: Вам не обойтись без каната. Если же Вам удастся найти эту комнату, на стене Вы увидите большую мишень с портретом Бэтмана - это и есть тайник. Как его открыть - догадайтесь без подсказок (надеюсь, у Вас найдется дротик?). Если это Вам удастся и в Ваших руках окажется пропуск, можете себя поздравить - с первой частью игры Вы справились успешно.

Теперь Ваш путь лежит в особняк Шутника - двухэтажное белокаменное здание, в котором находится главный компьютер. Не забудьте только подобрать на улице ключ от двери холла.

Проникнув в особняк Вы окажетесь в крошечной тьме - в доме отключен свет. Здесь Вам пригодится карманный фонарик. Теперь ищите компьютер. Сделать это весьма непросто из-за множества запутанных входов и выходов, которые могут ввести Вас в заблуждение (в результате Вы либо попадете в тупик, либо будете по несколько раз возвращаться в одно и то же место). Во избежание этого постарайтесь выработать свою систему поиска (например по каким-то характерным деталям запоминайте комнаты, где Вы уже побывали или которые ведут в тупик и т.п.) - это поможет Вам быстрее достичь успеха. Можете также для отметки комнат оставлять в них ненужные Вам вещи. Если Вы найдете комнату, в которой появится надпись "Three steps to hell" ("В трех шагах от ада"), не пугайтесь - это проделки Джокера, а надпись означает, что Вы на верном пути, и, чтобы попасть к компьютеру, Вам осталось пройти три комнаты. Что делать дальше, Вы знаете.

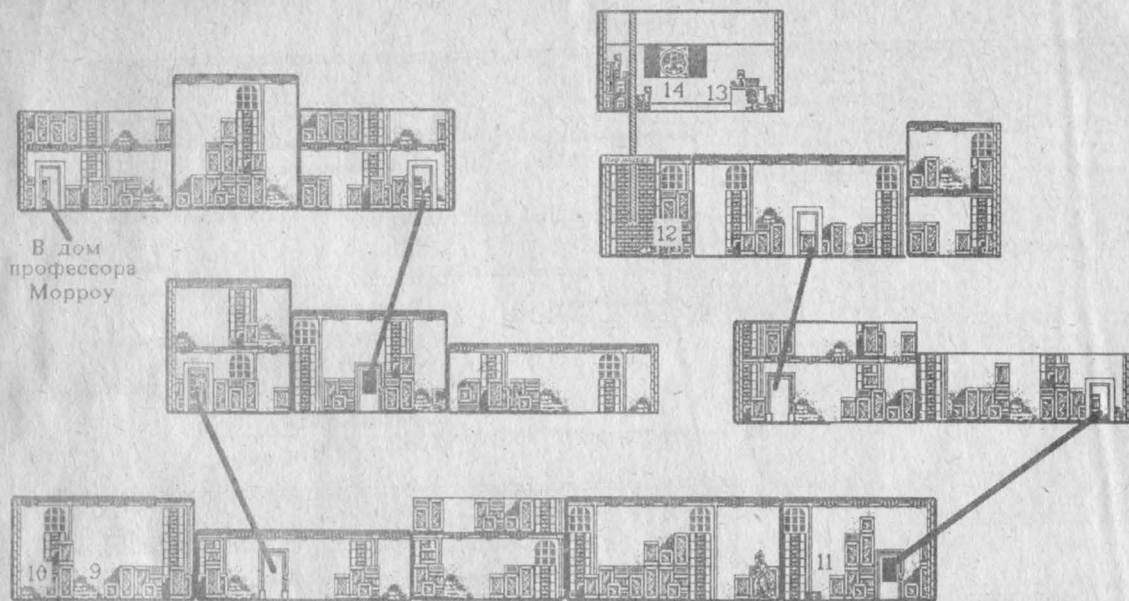


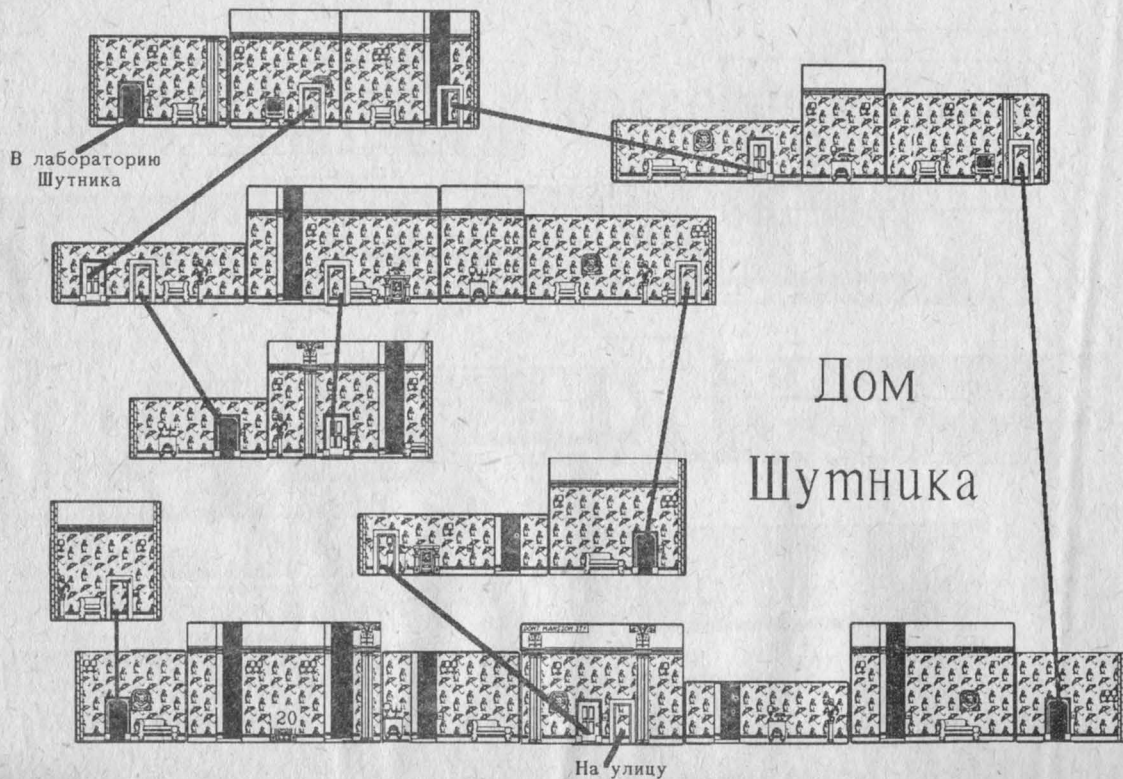
У л и ц а

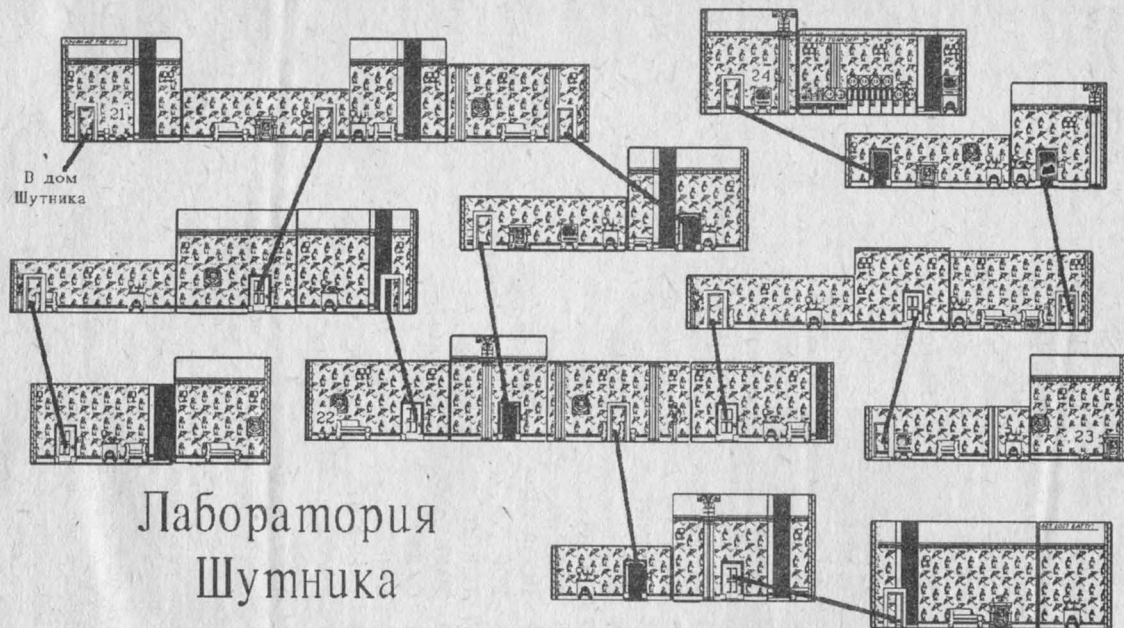




Дом профессора Морроу







Лаборатория Шутника

В дом
Шутника

Когда Вы вставите дискету в компьютер, на экране появится надпись: "Computer stopped" ("Компьютер остановлен") и будет показан Ваш результат игры в процентах. Максимальный результат, который Вы можете получить - 100%, но для этого Вы должны не только выполнить основную задачу, но и найти верное применение всем предметам, каким возможно. Всего Вы можете найти 24 предмета:

- 1 NOSE.....маска (фальшивый нос)
- 2 TOOL.....инструмент
- 3 BATARANG.....бумеранг
- 4 LOCKPICK.....отмычка
- 5 BOMB.....бомба
- 6 BAT DISK.....личная дискета Бэтмана
- 7 ROPE.....веревка
- 8 LIFT KEY.....ключ от лифта
- 9 DART.....дарт (метательный дротик)
- 10 TOAST.....тост (поджаренный сухарь)
- 11 GAME DISK.....дискета игры
- 12 EGG.....куриное яйцо
- 13 MAGNET.....магнит
- 14 PASS.....пропуск
- 15 SWEET.....конфета
- 16 SHOE.....башмак
- 17 DOOR KEY.....дверной ключ
- 18 POP.....попкорн (воздушная кукуруза)
- 19 TORCH.....фонарь
- 20 TAPE.....магнитофон
- 21 CAKE.....торт
- 22 KNIFE.....нож
- 23 TRUMPET.....музыкальная труба
- 24 NANA.....бананы

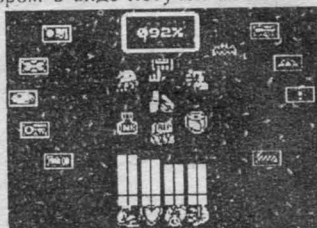
Номера предметов обозначены также на схемах. Чтобы взять предмет, нажмите одновременно "вниз" и "огонь". Думается, что Вам будет интересно самим узнать назначение каждого предмета. На всякий случай вот несколько подсказок:

- 1) Продукты питания восстанавливают Ваши силы, но очки за их использование не начисляются.
- 2) Два предмета - бомба и нож - не только не приносят пользы, но и отнимают энергию и время, поэтому не рекомендуется не только их использовать, но и подбирать их.
- 3) Некоторые предметы можно использовать где и когда угодно, другие - только в определенном месте.

Управление игрой

В любой момент игры, нажав одновременно "вниз" и "огонь", Вы можете войти в режим меню, с помощью которого управляется программа. Управление осуществляется курсором в виде летучей мыши:

В верхнем прямоугольнике указано количество набранных очков (в процентах). Справа и слева полукругом располагаются изображения найденных предметов. Для того, чтобы воспользоваться каким-либо предметом, сначала подведите курсор к нему и нажмите "огонь" (предмет начнет мерцать), затем переместите курсор к пиктограмме (картинке) в виде кулака - "использование предмета" и вновь нажмите "огонь". Если предмет использован верно, Вам начислят очки, после чего Вы автоматически вернетесь в текущий момент игры. Если же ничего не произошло, значит предмет использовать нельзя. В центре под процентами расположены пиктограммы действий:



	Запись и загрузка отложенной партии		Уровень энергии
	Выложить предмет		Работа сердца
	Использовать предмет		Время
	Продолжить игру		Мышечная сила
	Изменить цвет графики		
	Изменить цвет фона		Перезапустить игру

Полезные советы

1. В особняке Шутника Вы можете встретиться с самим хозяином, наряженным в клоунский костюм и с сигарой во рту. Не пытайтесь его убить - он неуязвим, а Вы только потеряете силу и время.
2. Пингвины - убийцы обезвреживаются ударом ноги вниз: одновременное нажатие "вправо-влево", "вниз" и "огонь".
3. Если Вы нашли какой-нибудь полезный предмет (например, дискету), а места в Ваших карманах нет, значит какой-то предмет оттуда нужно использовать немедленно.
4. Не ленитесь почаще проверять, нельзя ли использовать какой-нибудь предмет - так Вы быстрее добьетесь успеха.
5. Не забывайте время от времени восстанавливать свои силы, съев что-нибудь из продуктов.

УДАЧИ ВАМ!

HeroQuest

(Геройский поиск)
Gremlin Graphics, 1991г.



HeroQuest - игра приключенческо-лабиринтного типа. Иногда ее называют "SWORDS & SORCERY 2" по похожей, но более простой (и менее интересной) игре, где Вы управляете одним персонажем. В этой же игре Вам предоставляется возможность сыграть целой группой искателей приключений, попавших в подземелья злого колдуна Меркара. Каждый раз отважные герои разными путями проникают в замок и, сражаясь и преодолевая множество препятствий, возвращаются опять наверх.

Цель игры - собрать как можно больше сокровищ. Однако сам процесс игры заключается в исследовании древних лабиринтов, изучении предметов, попадающихся по дороге, сражениях с гоблинами, орками, зомби, скелетами и прочими подручными хитрого колдуна.

По ходу игры Вы управляете не всей группой сразу, а по отдельности каждым персонажем. Выглядит это так:

- сначала Вы задаете действия одного члена группы;
- компьютер запоминает, что Вы хотите сделать;
- затем автоматически прокручивается ход событий, включая ответные действия Меркара;
- в конце высвечивается новое расположение всех действующих лиц.

Далее этот цикл повторяется. Не надо удивляться, если Вы проходите мимо чудовища, а оно никак на Вас не реагирует. Просто это пока только этап программирования действий персонажа. Вот когда он начнет выполняться, тогда чудовище себя еще покажет!

Выполнить миссию нелегко и Вам надо хорошо представлять себе способности каждого члена вашей исследовательской партии. Поэтому рассмотрим Вашу команду подробнее.

Сигмар (Sigmar). Это профессиональный боец (barbarian). И, хотя его ум всего две единицы (mind 2), но он имеет выносливость 8 (body 8). Конечно с таким мышлением он не может рассчитывать на помощь магии, но он способен выдержать два самых сильных удара. Попадает по врагу он лучше всех других.

Следующий - это Гругни (Grugni). Он из расы существ (dwarf) похожих на гномов и, используя принятые в этой игре характеристики, имеет ум 3 и выносливость 7 (mind 3, body 7). В начале игры у него есть отмычки (toolkit), позволяющие открывать запертые двери.

Третий в партии - Ладрил (Ladril), он из расы эльфов (elf). У него ум 4 и выносливость 6. Он уже может использовать магические заклинания, хотя и не очень широко.

В этой игре все заклинания распределены по четырем стихиям (plane): земли (EARTH), воды (WATER), огня (FIRE) и воздуха (AIR). В начале игры Вас попросят выбрать только одну из них, заклинания которой Гругни будет знать и использовать. Приведем сразу список доступных заклинаний в каждой стихии:

EARTH:	Rock skin	(Каменная шкура)
	Heal body	(Исцеление)
	Pass thru rocks	(Проход через завалы)
WATER:	Sleep	(Усыпление)
	Water of healing	(Целебная вода)
	Veil of mist	(Завеса тумана)
FIRE:	Ball of flame	(Огненный шар)
	Fire of wraith	(Пламя ярости)
	Courage	(Доблесть)
AIR:	Genie	(Вызов джина)
	Tempest	(Буря)
	Swift wind	(Ветер)

Подробно заклинания будут описаны ниже.

Последний участник - Золтан (Zoltan). Он волшебник (wizard) с небольшой выносливостью, но с высоким умом (body 4, mind 6). В своих заклинаниях он может пользоваться силами сразу из трех стихий, однако если одну стихию он выбирает сам, то две другие определяются случайно.

Запустив игру, Вы увидите меню:

PLAY GAME	(начать игру)
BUY EQUIPMENT	(закупить снаряжение)
CREATE CHARACTER	(создать персонажа)
SET CONTROLS	(установить управление)
ABOUT ME	(информация об игре)

Установка нужного Вам пункта меню осуществляется кнопками "K" и "O" (вверх/вниз) или "Z", "X" (влево/вправо) и пробелом. В пункте "установка управления" можно заказать управление с джойстика (kempston) или клавиатуры.

Если выбрать "закупку снаряжения", то Вам предложат список персонажей и снаряжение. Укажите персонажа, а затем вооружите его.

Какое оружие является более эффективным, Вы можете узнать из сравнения цен. Чем выше стоимость - тем оно эффективнее. Учтите, что в начале игры денег у Вас нет - их надо найти в процессе игры.

Выбрав "создание персонажа" Вы сможете поменять имя персонажа, а также сохранить или возобновить отложенную игру.

Войдя в "начать игру", Вы далее должны вначале выбрать стихии для заклинаний Ладрила и Золтана. Предположим, для Золтана Вы выбрали заклинания огня, а для Ладрила - воздуха.

После выбора заклинаний отметьте в списке интересующую Вас миссию, подождите пока она загрузится с дискеты (или магнитофона) и смело начинайте играть. Приведем перечень миссий:

THE MAZE	Лабиринт
THE RESCUE OF SIR RAGNAR	Освобождение сэра Рагнара
LAIR OF THE ORC WARLORD	Пещера орков
PRINCE MAGNUS' GOLD	Золото принца Магнуса
MELAR'S MAZE	Лабиринт Мелара
LEGACY OF THE ORC WARLORD	Посол Орка-воина

THE STONE HUNTER
THE FIRE MAGE
RACE AGAINST TIME
CASTLE OF MISTERY
BASTION OF CHAOS
HOME OF THE WHICHLORD
QUEST FOR THE SPIRIT BLADE
RETURN TO BARAK TOR

Каменный охотник
Огненный маг
Раса, неподвластная времени
Таинственный замок
Бастион Хаоса
Дом колдуна
Поиск похищенного клинка
Возвращение к колдуну

Мы не будем приводить карты для всех миссий, а рассмотрим только первую - "Лабиринт".

Меркар запер друзей в подземной тюрьме и их задача - найти выход. На этой миссии удобно потренироваться в управлении игрой.

Первый экран показан справа. На нем виден угол коридора и мигающее изображение персонажа. В левом верхнем углу быстро мелькают числа. Нажмем пробел, мигание прекратится и можно внимательно все рассмотреть.

SIGMAR
 8 = 8 ? = 2
 0000
 6

В левом верхнем углу экрана выдается информация о текущем персонаже: имя (SIGMAR), выносливость (8), ум (2), количество денег (0000) и максимальное количество шагов (6), которое может сделать персонаж за этот цикл. Это число генерируется случайным образом и меняется от цикла к циклу. Именно оно и менялось, пока Вы не нажали пробел.

Внизу размещены пиктограммы:



Ключ, чтобы открыть дверь. Используется, если персонаж стоит у двери и она не заперта.



Сменить персонаж. Используется для перехода управления к следующему персонажу.



Глаз. Комната обыскивается и выявляются скрытые двери (DOORS), ловушки (TRAPS) или деньги с сокровищами (MONEY).



Мешок. Просмотреть или использовать вещи. Перечень вещей выводится на экран и выбрав нужную, Вы ее используете, например пьете снадобье или одеваете/снимаете доспехи.



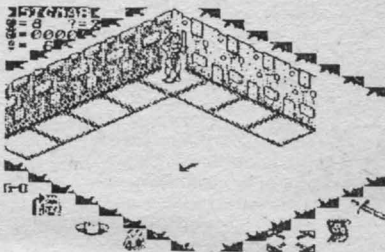
Двигаться. Нажимая на нужную стрелку, можно заставить персонаж двигаться в ту или иную сторону. Однако проще сразу указывать на экране точку, к которой он должен идти.



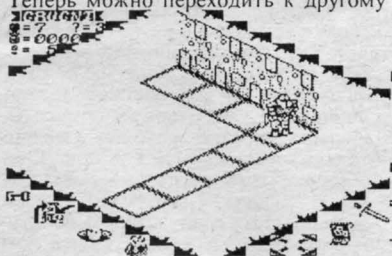
Просмотреть карту. Она автоматически составляется по мере прохождения.



Меч. Атаковать. Если Вы просто укажете на кого-либо на карте, то Вы атакуете его активным в данный момент оружием. Для смены оружия используйте пункт CHANGE WEAPON внизу под картой.



Попробуем обыскать место, где он находится. Вызовем пиктограмму "глаз", в появившейся надписи укажем на "MONEY" и нажмем пробел. Скорее всего появится сообщение, что никаких денег не обнаружено. Повторить поиск для обнаружения ловушек (TRAPS) или скрытых дверей (DOORS) не удастся - за один цикл можно делать только один поиск. Теперь можно переходить к другому персонажу.



Аналогично играем за Ладрила и Золтана. При обследовании своего угла Золтан нашел "бутылку героизма". Если в этот момент посмотреть, что у него есть, то увидим, что оружия (WEAPON), защиты (ARMOR), сокровищ (TREASURE) у Золтана нет. Из снадобий-эликсиров (POTION) - найденная бутылка, из магии (SPELL) - 9 начальных заклинаний.

```

POTIONS?      QUEST TREASURE-
NERVOUS DRINK

WZAPON-

VEFL OF DIZZY
WATER OF HEALING
POISONAGE
BALL OF FLAME
FIRE OF WRATH
PASS THRU ROCK
HOLD DRINK
NEAL BODY

EXIT
```

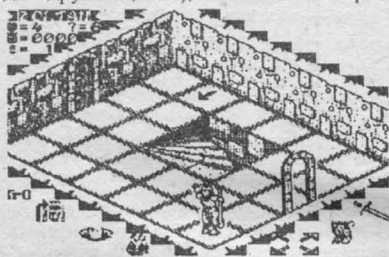
.41.

Персонаж может встретиться с разными врагами. На этом уровне их два

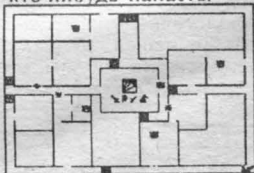


типа: гоблины и орки. Например, на Гругни напал орк. Выглядит это примерно так. Компьютер, учитывая выносливость, оружие и ум сражающихся (и слегка используя датчик случайных чисел), приходит к выводу, что орк нанес два удара, а Гругни отразил только один из них. Этот результат боя демонстрируется ниже. Сверху надпись "Враг взял верх". Два меча внизу под орком означают, что он напал и нанес два удара: Один щит внизу под Гругни означает, что он отразил один удар. В результате боя Гругни потерял 1 единицу выносливости и теперь она равна 6. Таким образом, выносливость персонажа может уменьшаться в результате боев и, если она упадет до 0, то персонаж погибает. Остальные герои будут продолжать свой путь.

Выносливость может подниматься, если найти и использовать подходящий эликсир (подробнее о снадобях будет сказано ниже). Выносливость никогда не может подняться выше той, которая была в начале игры. Умственные способности героев никогда не меняются. Если персонаж использует заклинание (для боя или для других целей), то оно затем пропадает. Так, с боями прокладывая



себе путь, наши друзья ищут путь на свободу. И вот, наконец Золтан добирается до центра тюрьмы. Попасть в эту комнату можно только через скрытые двери. Они обозначены на карте внизу звездочками. Поиск скрытых дверей выполняется, если выбрать пиктограмму "глаз" и далее указать, что надо искать двери (DOORS). Учтите, что обыск помещения занимает время и за это время на Вас может кто-нибудь напасть.



В середине центрального помещения находится спиральная лестница вниз. Это и есть долгожданный выход. Золтан вполне может освободиться, но он решает подождать своих друзей - вдруг им понадобится помощь.

И вот уже все друзья собираются у выхода и по одному покидают тюрьму. Итоговая карта приведена справа. На ней дополнительно обозначены места, где расположены гоблины и орки, хотя к концу игры они уже все уничтожены. В центре, у спиральной лестницы видна вся Ваша команда.

После успешного завершения первой миссии у каждого персонажа появляется немного денег. Их разумно истратить на покупку снаряжения. Отметьте соответствующий пункт в главном меню и появится изображе-

HERO QUEST

BARBARIAN		SHIELD	
DWARF			
WIZARD			
ITEM	COST	ITEM	COST
STAFF	100	SHIELD	100
SHORT SWORD	150	HELMET	120
BROAD SWORD	250	CHAIN MAIL	450
BATTLE AXE	200	ARMOR	350
CROSS BOW	350	TOOLS KIT	250
HAND AXE	150		
SPEAR	150	END	5-0030

ние, как на картинке слева. На нем видно, что Сигмар купил себе щит (SHIELD), а Золтан выбирает посох (STAFF). В правом нижнем углу указано, что у Золтана остается еще 30 монет.

Для удобства дадим перевод названий экипировки:

STAFF	(посох, им тоже можно драться)
SHORT SWORD	(короткий меч)
BROAD SWORD	(широкий меч)
BATTLE AXE	(боевой топор)
CROSS BOW	(арбалет)
HAND AXE	(ручной топор)
SPEAR	(копье)
SHIELD	(щит)
HELMET	(шлем)
CHAIN MAIL	(кольчуга)
ARMOR	(доспехи)
TOOLS KIT	(отмычки)

В заключение приведем объяснение действий заклинаний и снадобий.

ЗАКЛИНАНИЯ

- ROCK SKIN. Позволяет отразить удар любой силы.
- HEAL BODY. Восстанавливает полностью выносливость.
- PASS THRU ROCKS. Позволяет пройти через любой завал.
- SLEEP. Усыпляет врага на один цикл.
- WATER OF HEALING. Увеличивает выносливость на 4 единицы.
- VEIL OF MIST. На один ход в комнате создается завеса тумана, такая, что если враг стоит не рядом, то он Вас не видит.
- BALL OF FLAME. Поражает противника с силой до 4 единиц.
- FIRE OF WRAITH. Пламя, поражающее врага с силой до 2 единиц.
- COURAGE. Добавляет к силе удара 1 единицу.
- GENIE. Вызов могучего джина для поражения противника.
- TEMPEST. Буря, задерживающая любого врага на 1 цикл.
- SWIFT WIND. Поднявшийся ветер, который не дает никому приблизиться к Вам вплотную.

ЭЛИКСИРЫ

- POTION OF SPEED. Эликсир скорости, позволяет быстро передвигаться одну минуту.
- POTION OF HEALING. Лечебный эликсир, поднимает выносливость на 4 единицы.
- POTION OF RESILATION. Эликсир защиты. Выпив его, Вы на одну минуту будете окружены невидимой броней, которую не пробьет ни один монстр.
- BOTTLE OF HEROIC BREW. Бутылка героизма, позволяет делать вдвое больше атак за одну минуту.
- POTION OF STRENGTH. Эликсир силы, позволяет нанести один, все сокрушающий удар.
- HOLY WATER POTION. Святая вода. Позволяет уничтожить любого живого мертвеца (скелетов, вампиров и прочих).

ЖЕЛАЕМ УСПЕШНО СПРАВИТЬСЯ С ЛАБИРИНТАМИ !

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 BOULDER DASH и SIR FRED до более поздних, типа DIZZY 5,6 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!