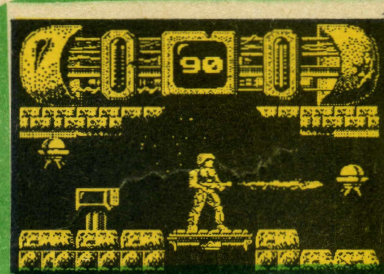


# ZX SPECTRUM

## Подробные описания игр



СКС

сборник 1



## СОДЕРЖАНИЕ

|                     |    |
|---------------------|----|
| Введение.....       | 4  |
| MYTH.....           | 5  |
| EQUINOX.....        | 15 |
| FUTURE KNIGHT.....  | 26 |
| SLIGHTLY MAGIC..... | 33 |
| TRANTOR.....        | 43 |



Не спешите выбрасывать свои старые игрушки — с нашими выпусками они станут для Вас новыми и даже любимыми !!!

Не секрет, что у большинства любителей SPECTRUM'a со временем скапливаются десятки игр, которые "не пошли". Многие начинающие, приобретя кассету (или дискету) с десятком игр, останавливаются только на 2-3, игнорируя остальные. Часто это происходит из-за того, что игра состоит из лабиринта с десятками уровней и сотнями экранов, в которых легко запутаться, непонятно с чего начать и т.д. Краткие описания игр, за редким исключением, дают только общий сюжет игры (кто из нас, польстившись на красочное описание, не покупал всякую ерунду?).

С другой стороны большинство синклеристов после года-другого игры, начинают предпочитать именно авантюрные (поисковые, QUEST-ы, "ходилки") игры. Каждый, кто прошел игру до конца, жаждет поделиться с кем-нибудь своими находками, а каждый, кто застрял на середине игры, мечтает о маленькой подсказке. Поэтому и появляются рукописные карты, схемы и детальные описания игр, иногда дело доходит до создания целых обществ любителей какой-либо игры (например ELITE, DIZZY или DUNGEON & DRAGONS).

Для тех, кому надоели простые игры, но пока не "по-зубам" большие и сложные, и предназначены эти сборники. В них приведены подробные описания игр, включая карты, планы и описания трудных мест. Все игры будут иллюстрироваться реальными образами экранов, а большинство уровней будут собраны из таких изображений.

Описания взяты из разных изданий: "Байтик", "Bajtek", "ZX-Ревю". Некоторые попали к нам в рукописном виде или в ксерокопиях. Поэтому в подзаголовках указывается авторство, а для регулярных печатных изданий дается (для рекламы) в конце сборника информация о выходных реквизитах.



# MYTH

(МИФ)

System 3 Software, 1989г.



Эта игра является лучшей из всех разновидностей древнелабиринтных приключений на Spectrum.

Неожиданно в нашем времени начали появляться разные мифические создания, а иногда и герои древних легенд. Для исследования причины смешения разных эпох была предпринята историческая экспедиция. Вам предстоит побывать в Древней Греции, прогуляться

по древнескандинавским мифам и египетским пирамидам и даже сразиться с демоном Хаоса во времена, когда Земли ещё не было. В каждую эпоху Вы будете выглядеть естественным, для тех времен, образом и будете соответственно экипированы.

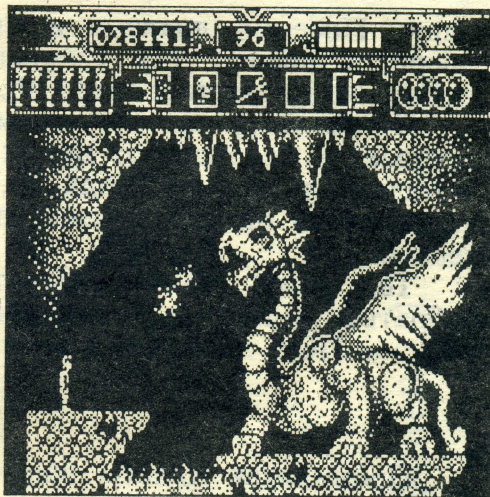
Для перехода с уровня на уровень необходимо собрать пять энергетических шаров. Первые четыре из них найти и взять легко, а последний обычно хитроумно запрятан или защищается могучим стражем.

После загрузки нажмите SPACE. Появится ряд меню с мигающими пунктами. Нажмите SPACE - выбор соответствующего мигающего пункта. Игра многоуровневая, с подгрузкой уровней в момент перехода на новый уровень.

Вид экрана при игре приведен справа. Слева сверху - количество оставшихся жизней и очки. Справа сверху - размер оставшейся жизни и собранные шары. Когда остается менее 20% жизни, то Ваше изображение начнет мерцать. Вверху в центре - используемый предмет.

В начале каждого уровня обычно дается один предмет, используя который Вы добываете и другие. Для перехода от игры к смене предмета используется клавиша SPACE. Для выбора одного из предметов используются обычные кнопки "вправо" и "влево". Клавиша SPACE вновь возвращает Вас к игре. Кнопка "огонь" (иногда совместно с "вправо" или "влево") - использование текущего предмета.

Далее приведены все уровни этой замечательной игры и советы по прохождению уровней. Числа в скобках указывают на рассматриваемые места на плане уровня.

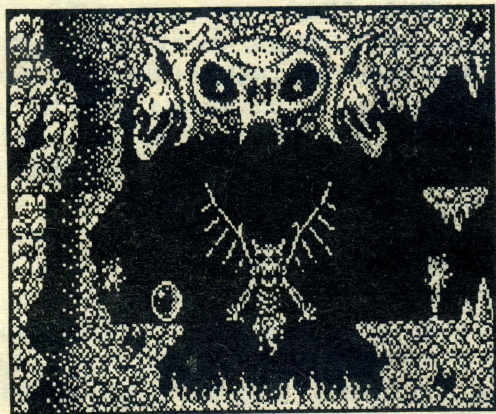




1 уровень

Вы в недалеком прошлом. Дорога в ад начинается под кладбищем (2). Вначале единственное Ваше оружие - удар ногой. Для этого, нажав и удерживая "огонь", нажмите "вправо" или "влево". Этот прием нужен для того, чтобы открывать или разбивать сундуки и сосуды, попадающиеся по пути. Разбив их, подбирайте предметы, которые остаются. Это могут быть: шарики, восстанавливающие текущую жизнь; заряды, позволяющие стрелять; сердечки, дающие временную неуязвимость и прочее. На каждый добытый предмет можно переключиться и использовать его.

На этом уровне Вам надо опасаться скелетов (висящих и ходящих), львов, изрыгающих огонь и периодически работающих вулканчиков. Первые три энергетических шара (1,3,5) собрать легко. Удобнее всего их расстреливать сзади, зайдя в "мертвую зону", недоступную для выстрелов львов, или просто периодически убегая с этого экрана. Расстрелянный шар падает на землю и его достаточно подобрать.



Для того, чтобы добыть оставшиеся шары необходимо расстрелять не менее 13 ходячих скелетов и подобрать оставшиеся от них черепа. Эти черепа надо перекидать в левое огненное озеро (6) и из пламени поднимется адский демон, изображенный на картинке слева. Расстреляв его, можно по возникшему островку добраться до 4 шара. На этом островке надо взять мощное оружие - трезубец и идти к правому озеру (8).

Из середины озера поднимется островок, который позволит дойти до огнедышащего дракона (9), охраняющего

ключ. Победив дракона волшебным трезубцем, берем ключ и идем к двери в пещеру (4). Открываем ее ключом и на дне этой пещеры добываем последний шар (10).

После того, как Вы возьмете последний шар, на уступе (7) появится предмет - телепортер. Берем его, идем на место старта (2) и там его используем для перехода на следующий уровень. Место использования телепортера на всех уровнях помечено - изображаются ворота, врезанные в землю.

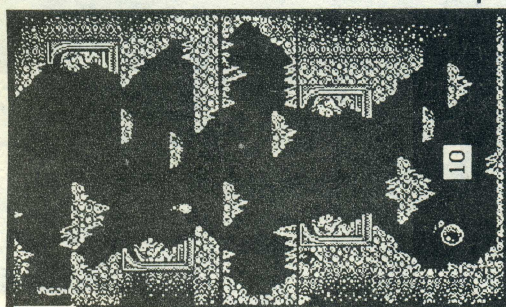
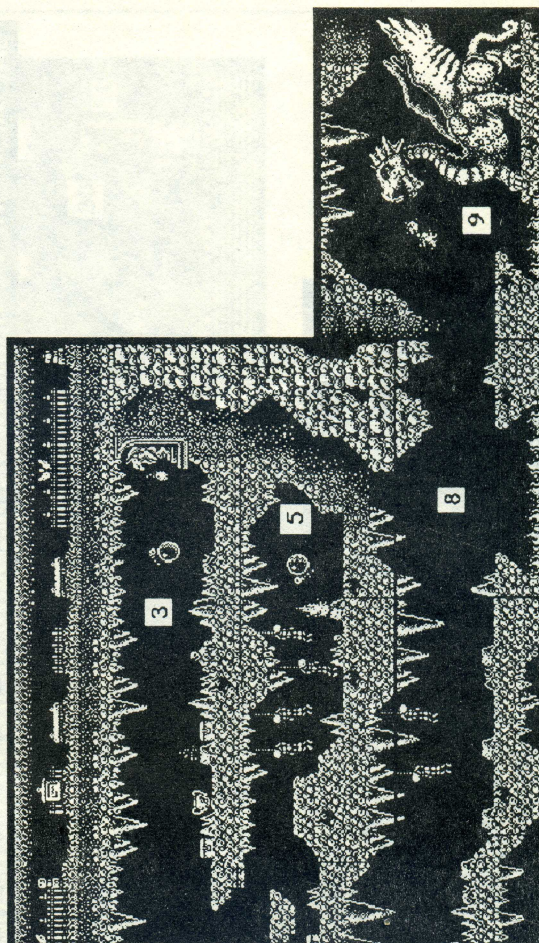
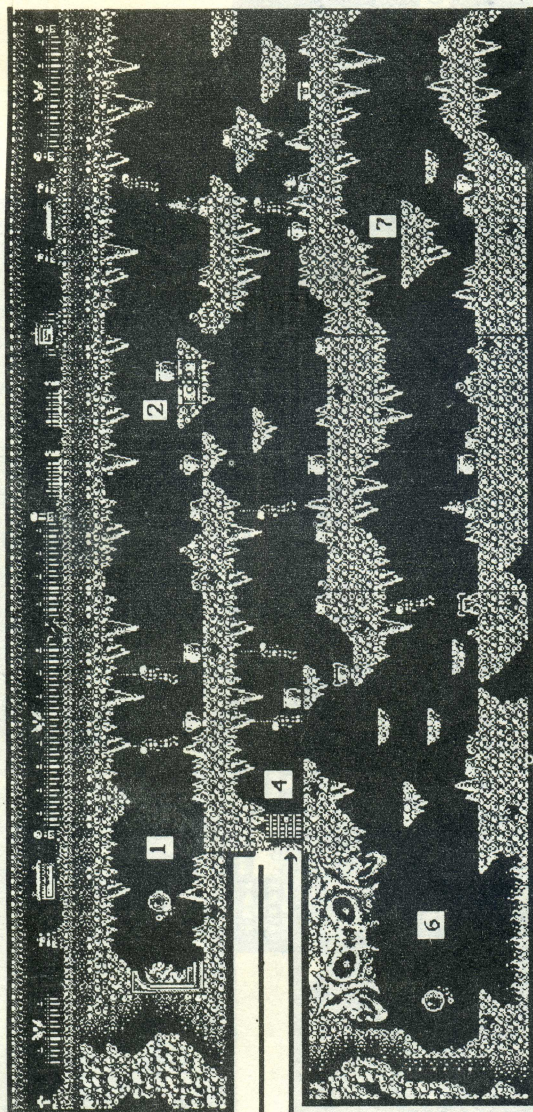
Те, кому жалко убивать красавца дракона, могут попробовать забраться в пещеру без ключа. Для этого надо запрыгнуть с одного из уступов ПОД дверь (4) и сделать шаг влево.

2 уровень

Пронизывая пласты времени Вы попадаете в 400 год до н.э. И вот перед нами Древняя Греция.

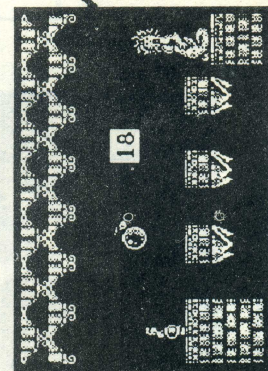
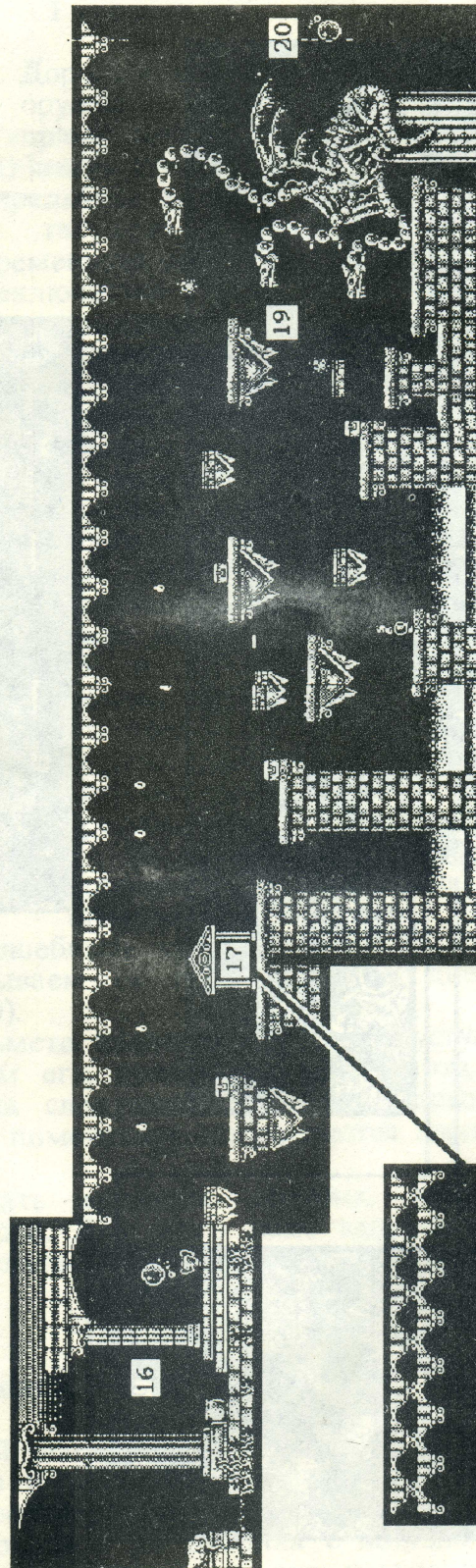
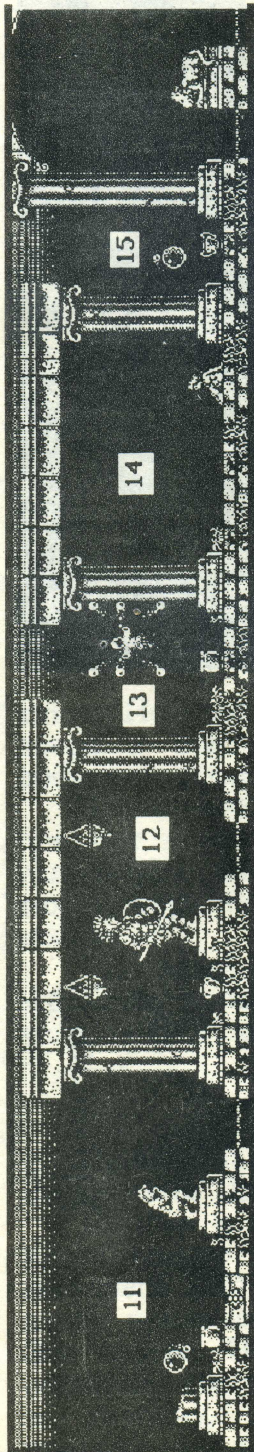
Подбив и забрав первый шар (11) Вы, окрыленный первым успехом, идете вправо мимо колонн и вод Эгейского моря. Разглядывая статую Ахиллеса (12) и прочие достопримечательности, Вы успешно отражаете атаку привидений (13) и доходите до дворика с милым созданием (14). Это нимфа. Но как только она Вас видит, она превращается в ужасное создание, которое поливает Вас огнем. Единственный выход - спрятаться за колонну, дождаться, пока она в ярости взлетит и вернуться на предыдущий экран. Когда возвратитесь - ее уже не будет.





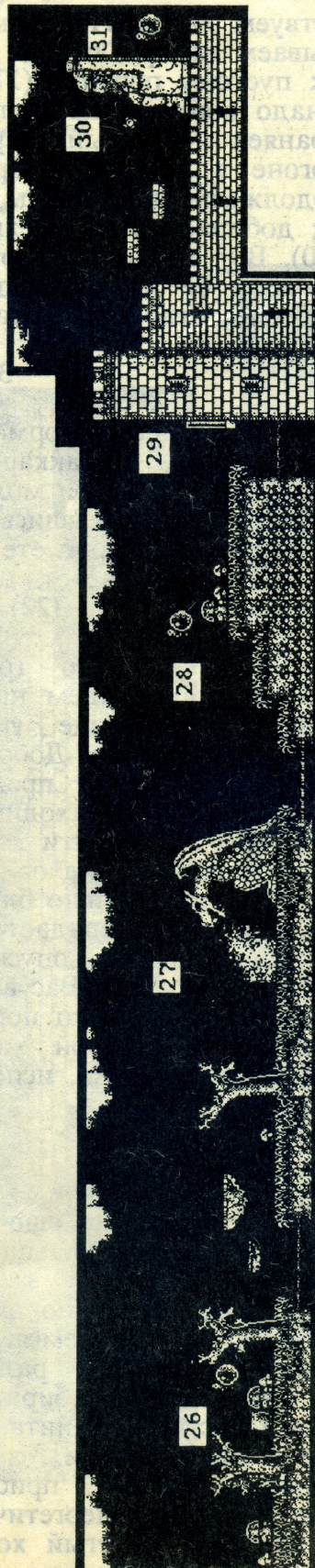
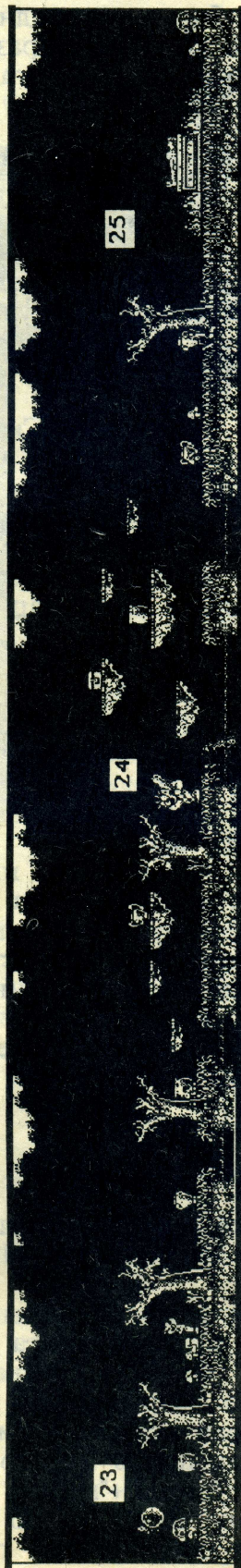
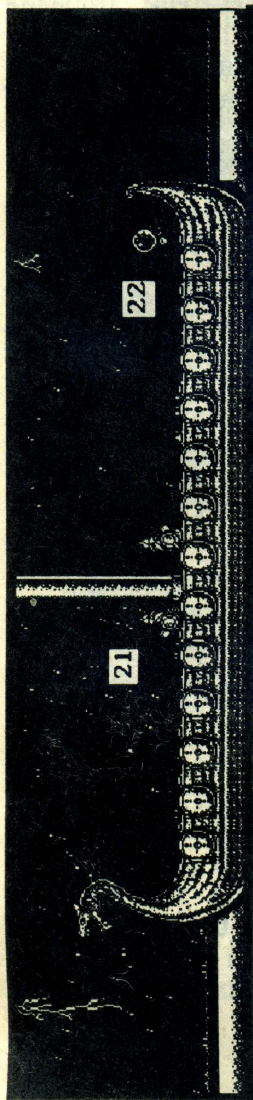
Уровень 1





Уровень 2





Уровень 3



Путешествуем далее. Находим и забираем очередные два шара (15 и 16). Поглядываем наверх, откуда начал капать все разъедающий дождик. Подходим к пустому портику (17). И как можно догадаться, что именно здесь нам надо войти и присесть? Попали в пещеру к медузе Горгоне, которая охраняет четвертый шар (18). Стреляем по шару, стараясь не глядеть Горгоне в лицо. Подобрав шар (а если повезет, то и поразив медузу), продолжаем свой поход.

Наконец добираемся до трехголовой Гидры (19), охраняющей последний шар (20). Вот здесь Вам потребуются все Ваши бойцовские навыки! Победив все-таки ее и забрав пятый шар, берем телепортер (на месте Гидры) и, немного отдохнув, решаем двигать на следующий уровень.

### 3 уровень

Теперь мы попадаем к норманнам в Древнюю Скандинавию. Очутившись на корабле (драккаре?) в момент ужасного шторма, сопровождающегося громом и молниями, Вы не сразу соображаете, что тут можно сделать. Осмотревшись и научившись пользоваться своим огромным топором, Вы пробуете прикончить главного викинга - конунга (21). Как только это удастся, на его месте остается оружие, которым подстреливаем первый шар (22) на корме. Взяв шар, мы обнаруживаем себя уже на земле.

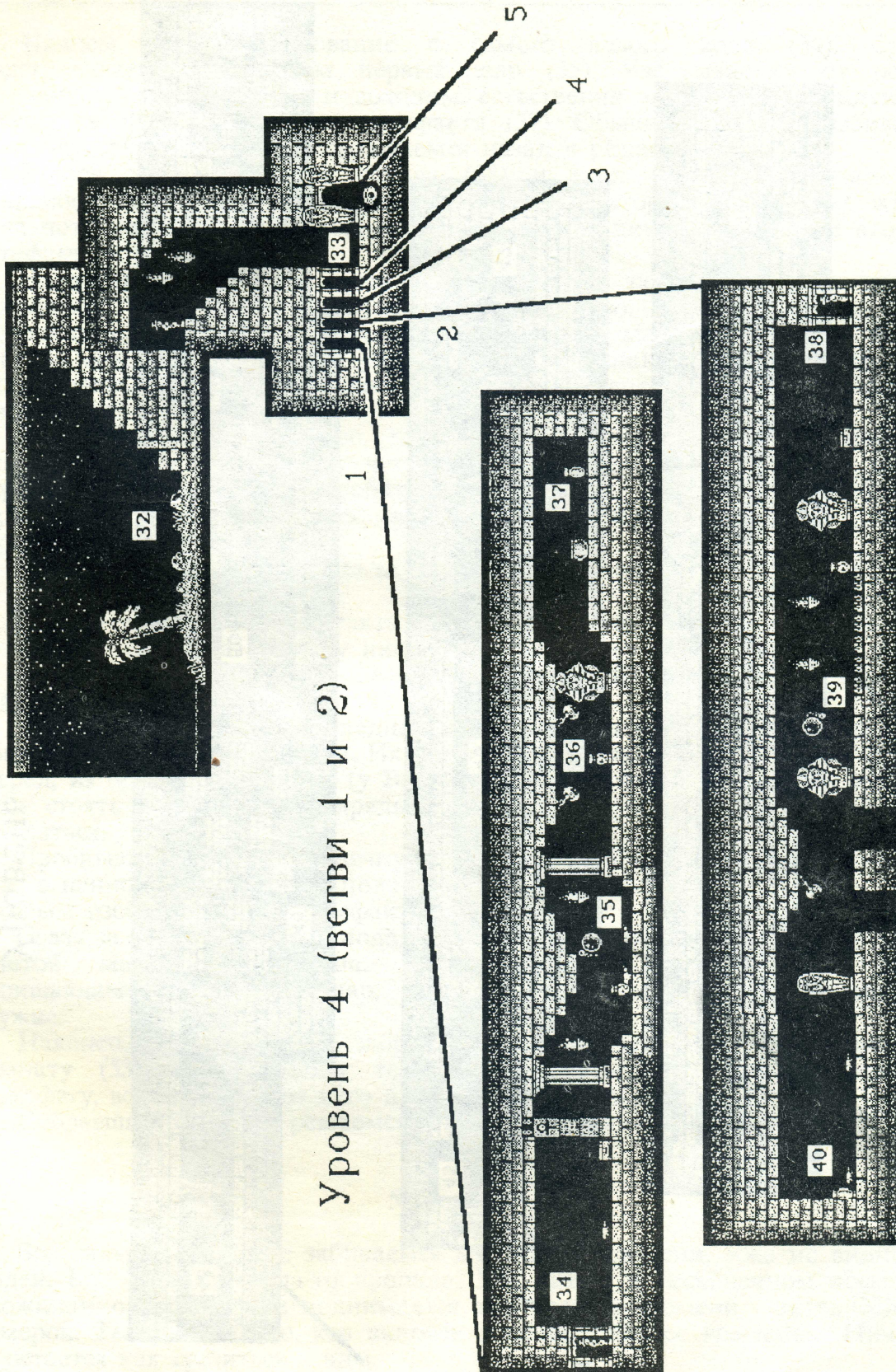
Отбившись от злобного тролля (24) и коснувшись таинственно ныряющей Брумгильды, идем налево, собирая по пути заряды и другие предметы. В левом конце уровня забираем второй шар и идем исследовать правый край. Добравшись до жертвенного костра (25) и использовав специальный предмет, ускоряющий горение (в виде сложенного полотнища), находим на месте пепелища ключ от замка Одина. Забираем по пути третий шар (26). Неожиданно путь перегораживает дракон Нидхог (27). Справиться с ним удастся только метанием ножей с смертельно близкого расстояния. От каждого попадания он мигает и, наконец, пропадает. На подступах к замку берем четвертый шар (28). Используя ключ, опускаем подъемный мост (29) через ров и попадаем в замок. В замке Вас встречает сам бог Один. Есть только один предмет, которым его можно поразить. Интересно, успели Вы его найти? Поразив его зигзагообразной молнией, берем последний шар (31) и телепортер. Выйдя из замка, используем телепортер и перемещаемся еще глубже во времени.

### 4 уровень

В этот раз мы забрались еще глубже в историю. На календаре XV век до н.э. Древний Египет. Выбравшись из великой реки Нил, мы подходим к пирамиде Рамзеса (32).

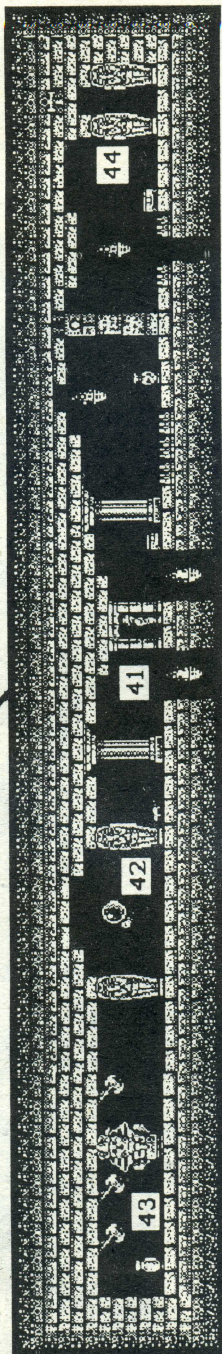
Сделав пару выстрелов по входной двери и вскрыв ее, мы попадаем внутрь пирамиды и спускаемся вниз. С этого места (33) пути ведут в разные стороны. Слева от развилки 4 ниши, в каждой из которых начинается своя часть лабиринта, а справа от развилки - пятая, заключительная часть лабиринта, которая откроется лишь после того, как Вы пройдете первые 4 ветви. Чтобы попасть в начало любой ветви надо встать в нужную нишу и присесть ("огонь"+"вниз"). На каждой ветви находится по одному энергетическому шару и по одному древнему предмету - артефакту. Пятый ход откроется только после того, как Вы соберете все четыре артефакта.



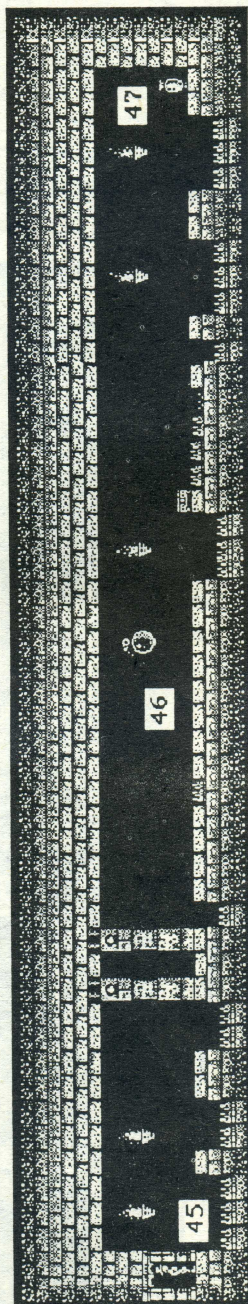




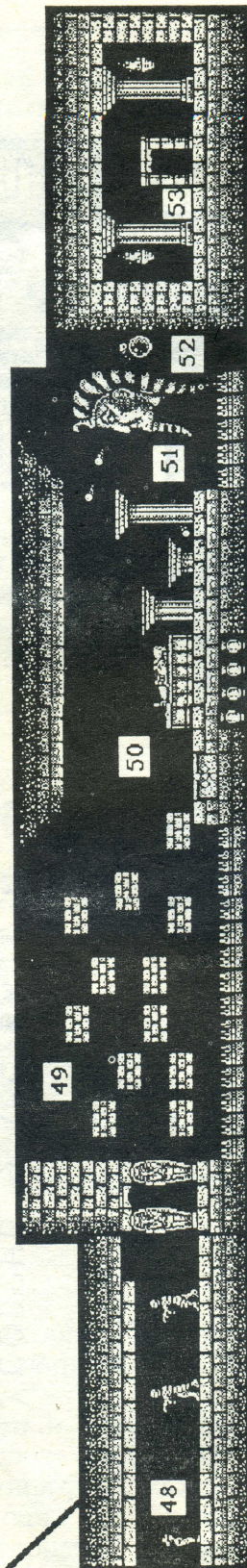
3



4



5



Уровень 4 (ветви 3,4,5)



Начнем свое исследование с самого левого хода (34). Сразу подстреливаем и забираем первый шар (35). Увертываемся от остро заточенных маятников (36) и доходим, естественно вскрывая все сундуки и сосуды по пути, до первого артефакта (37). Обычным путем разбиваем оболочку, забираем его и возвращаемся назад к развилке (33).

Второй ход начинается справа (38) и идет налево. Стреляем из дальнобойного оружия, подобранного ранее, по второму шару (39), ждем пока потухнет огонь, забираем шар и в левом тупике ветви берем второй артефакт (40).

На третьей ветви мы оказываемся в центре коридора между двумя колодцами (41). Лучше вначале идти направо. Там, в конце, есть любопытное место (44). Разбив ящик, Вы берете магический крест. Встав правее между изваяниями (под таким же знаком), попробуйте его использовать. У Вас восстановятся все жизни! Теперь Вы всегда можете прийти сюда "на подзарядку".

Теперь уже идем налево, подстреливаем шар (42) и подходим к ужасному месту (43). Целых четыре смертельных маятника, а за ними вожаденный артефакт! Пробриться сквозь эту преграду - сложно, но хорошенько потренировавшись, возможно. Не забудьте оставить сил на обратную дорогу!

Четвертая ветвь (45) довольна проста. Берем шар (46) и артефакт (47).

Собрав все четыре артефакта и вернувшись на развилку, мы увидим, что изображение глаза (внизу ниши справа) начало мигать. Встанем в это место, выберем у себя такой же предмет, похожий на глаз и, как обычно, присядем.

Попадаем на начало последней ветви (48). На нас сразу же начинают воинственно наступать мумии. Их надо уничтожать, продвигаясь все время вперед, из оружия помощнее (у Вас к этому моменту их несколько видов). Если стоять на месте, то заряды иссякнут, а мумии будут продолжать появляться.

Пробившись сквозь бесконечную череду мумий и попрыгав по уступам над огненной рекой (49), подходим к золотому саркофагу (50), под которым изображены все артефакты.

Сразу за саркофагом мы попадаем под испепеляющие лучи гигантской золотой маски Аменхотепа. Чтобы победить разъяренного бога, защищающего последний шар, придется использовать все имеющееся оружие.

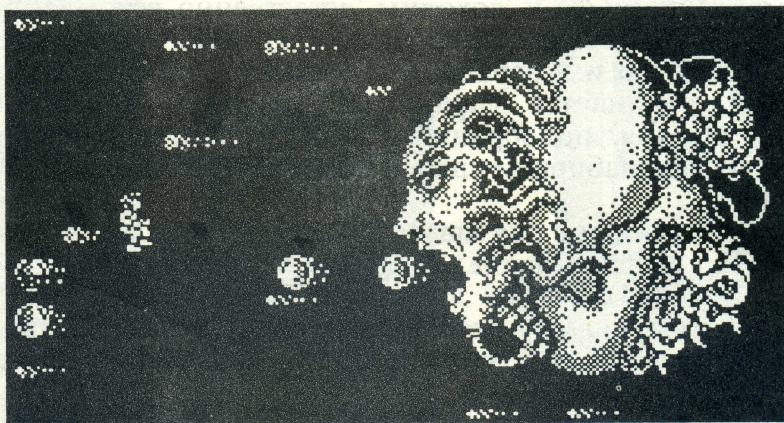
Наконец, победив его и забрав последний шар (52), мы заходим в комнату (53), где находим телепортер. Берем его, возвращаемся к саркофагу, встаем слева от него и используем телепортер.

Собравшись с духом, решаемся штурмовать последний уровень.

## 5 уровень

Все дальше и дальше забираемся мы вглубь времени. Уже не видно и людей. Вот и Земля куда-то пропала. Мы летим в бесконечном космосе. Неожиданно перед нами поднимается злой демон времени - ангел Хаоса Дамерон. Теперь понятно, кто виновен в неполадках со временем. Ничего не остается как сразиться с ним.

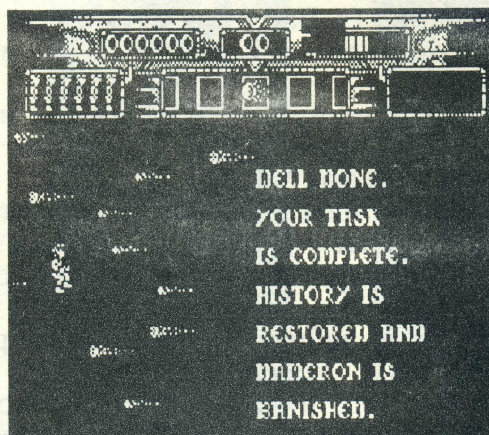




## Уровень 5

Победить его не просто. Единственное оружие - не очень мощная стрелялка. Увертываясь от летящих на Вас огненных шаров и тщательно прицеливаясь, Вы поражаете Дамерона в единственно уязвимое место, откуда вылетают его шары.

Но он не погиб. Потеряв значительный кусок своего тела, он перестраивается и продолжает изрыгать смертельные заряды. Снова и снова отбиваете Вы от него кусок за куском и, наконец, враг повержен.



Ваша историческая миссия закончена,  
ткань времени восстановлена, цивилизация спасена!

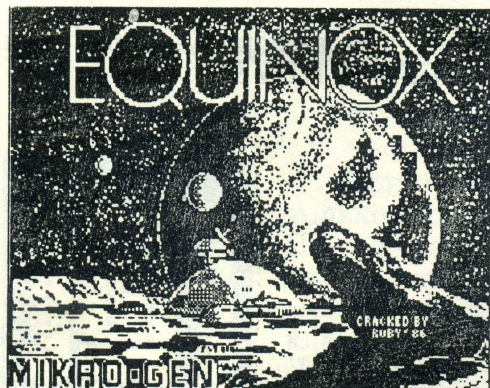


# EQUINOX

(РАВНОДЕНСТВИЕ)

Micro-Gen 1986г.

Кочнев С.В.



Программа относится к классу поисково-приключенческих игр, но учитывая необходимость постоянно отбиваться от противника, справедливо будет определить ее жанр как ARCADE/ADVENTURE/ACTION.

Недюжинная реакция и умение метко стрелять здесь понадобятся не менее, чем способность мыслить логически, поэтому эту игру можно рекомендовать и любителям боевиков.

Программа оснащена очень высококачественной графикой и, хотя общее число локации всего 128 экранов, не считая комнат межуровневой телепортации, что по сравнению с некоторыми программами не так уж велико, отличная графика с лихвой компенсирует этот недостаток. В программе задействовано немалое число технических устройств, - одни работают бесплатно, другие - только после уплаты соответствующей суммы. Такое разнообразие делает программу одинаково привлекательной для любителей разных жанров.

Действие происходит в "далекой-далекой" галактике, на астероиде, ставшем луной обитаемой планеты. На спутнике велась добыча жизненно важной для обитателей этой планеты руды, но внезапно, в день равноденствия, наступающего здесь раз в несколько тысяч лет, в недрах астероида проснулось страшное животное, занесенное вместе с астероидом из соседней звездной системы.

Чудовище выпустило на поверхность разработок свои органы чувств и оказалось способным силой своего воображения создавать фантомов, способных убивать. Оставшиеся в живых рабочие бежали, бросив шахты. Вооруженные силы планеты в состоянии уничтожить чудовище, применив ультразвуковое оружие, но бежавшие рабочие оставили в спешке канистры с ядерным топливом, применявшимся в силовых агрегатах машин, неубранными, поэтому применение оружия грозит взрывом всему астероиду.

Положение осложняется еще и тем, что ядерные канистры сами по себе неустойчивы и взорвутся, если их вовремя не поместить в специальную камеру.

Ваша миссия: ликвидировать опасность взрыва. Управляя дроидом, Вы должны найти на каждом уровне шахты ядерную канистру и в установленное время по пневмолиниям отправить ее в специальную камеру хранения.



### Настройка программы

Сразу после загрузки программы вы получаете главное меню:

1. DEFINE KEYS - задание клавиш.
2. INSTRUCTION - инструкция
3. START GAME - запуск игры
4. JOYSTICKS - джойстики

Если Вы будете работать на клавиатуре, то для выбора удобных для Вас клавиш вызовите опцию главного меню "DEFINE KEYS".  
Получите следующее меню выбора клавиш:

- LEFT - движение влево
- RIGHT - движение вправо
- THRUST - включение двигателя
- USE - пользование предметами
- FIRE - огонь
- PAUSE - пауза

Если Вы используете джойстик, то вызвав опцию "JOYSTICK", попадете в меню выбора органа управления:

1. KEYBOARD - клавиатура.
2. KEMPSTON - кемпстон-джойстик.
3. INTERFACE 2 - интерфейс 2, т.е. синклер-джойстик (правый)

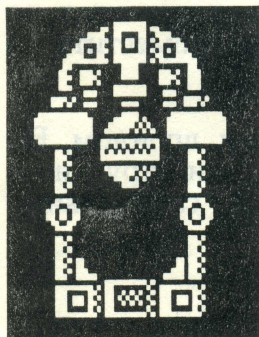
Функция "USE" на джойстике соответствует нажатию рукоятки "вниз".

Следует иметь в виду, что поиграв на джойстике, Вы решили вернуться на клавиатуру, то клавиши Вам придется задавать заново. Если же Вы сразу решили использовать клавиатуру, то выбирать ее опцией "JOYSTICK" не надо.

Знающие английский могут вызвать на экран краткую инструкцию к программе. Для возврата к главному меню нажмите любую клавишу.

Подождите пока запускать игру, лучше послушайте музыку (если не хотите, нажмите любую клавишу, кроме управляющих главным меню). По ее окончании программа последовательно выдает на экран внешний вид и краткое описание основных видов технических устройств, с которыми Вам предстоит столкнуться. Здесь мы даем инструкции к этой технике в порядке вывода их компьютером на экран.

### TELEPORTER TERMINAL



Система местной (т.е. в пределах данного уровня) телепортации, состоящая из пары устройств. Бесплатно работать не будет, поэтому сначала следует отыскать и опустить в телепортер монету, для чего следует поместить дроида внутрь устройства и нажать клавишу "USE". Звуковой сигнал свидетельствует о приеме монеты.

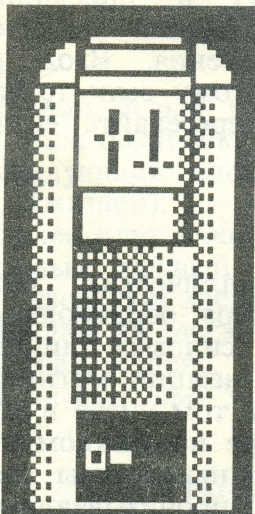
Для телепортации необходимо совместить дроида с шаром, для чего следует включить двигатель. Вы окажетесь у второго телепортера. За одну монету Вы можете дважды поменять свое местоположение (локацию). Однако имеется одна тонкость: системе безразлично, будете ли



Вы телепортироваться "туда-обратно" или два раза "туда" (есть и такие хитрые лабиринты), в любом случае за одну монету она обслужит Вас дважды. Вы можете опустить в один из терминалов и большее число монет, при этом соответственно возрастет и количество возможных телепортаций. Во время местной телепортации Вы можете брать с собой любые предметы.

Примечание: не следует пытаться опускать в терминал батарейки, ключи динамитные шашки и прочие несвойственные монетоприемнику предметы - устройство крепкое, выдерживало и не такое.

### TRANS-LEVEL TELEPORTER



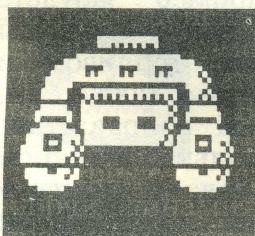
Устройство межуровневой телепортации. Вход только при наличии специальной магнитной карточки. В комнате телепортера слева вверху находится индикатор уровня шахты, на котором Вы в данный момент находитесь. В центре, на стене, расположены клавиши с цифрами, обозначающими номера уровней. Для телепортации на нужный Вам уровень необходимо подлететь к соответствующей клавише и выполнить функцию "USE". Раздастся звуковой сигнал и индикатор укажет, на каком уровне Вы теперь находитесь. Можно выходить.

Следует, однако, иметь в виду, что если номер выбранного Вами уровня окажется больше числа, написанного на карточке, то устройство работать откажется. Таким образом, если Вы на первом уровне войдете внутрь с карточкой N1, то телепортироваться вообще никуда не сможете.

Т.к. Вы можете иметь при себе только один предмет, а для входа в TRANS-LEVEL TELEPORTER необходимо иметь при себе магнитную карточку, то ничего, кроме нее перенести на другой уровень Вы не сможете.

Топливо во время перемещения в комнате телепортера не расходуется, время не останавливается. Лазер во избежание несчастного случая или умышленного вредительства блокируется.

### CREDIT DISPENSER



Дословно - распорядитель кредитов. Не верьте названию этого странного устройства! Просто так "раздавать кредиты" он не будет. CREDIT DISPENSER меняет жизнь Вашего дроида на монету! Вообще, на каждом уровне находится только минимально необходимое число монет для выполнения данной миссии, поэтому если Вы совершите ошибку, Вам просто будет нечем платить системе телепортации. В этом

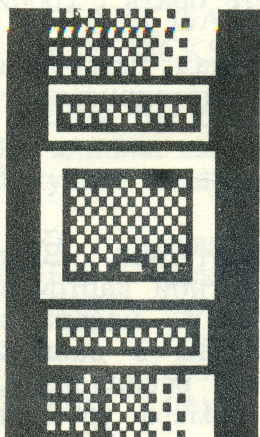
случае ничего другого не остается, кроме как обменять одну из жизней на монету. Для этого надо опустить дроида на горловину аппарата (при этом у Вас не должно быть с собой никаких предметов) и нажать клавишу "USE".

Старайтесь не делать ошибок в ходе игры, тогда и пользоваться CREDIT DISPENSER'ом не придется. Кроме того, он



имеется не на всех уровнях. Если Вы попадете в такую ситуацию, Вам останется только выйти из игры, нажав "CAPS SHIFT" + "BREAK".

### DISPOSAL CHUTE



Распределительное устройство вакуумной системы сообщения, пронизывает все уровни шахты. В нашем случае может служить для отправки ядерных канистр в хранилище. Работает бесплатно. Чтобы воспользоваться DISPOSAL CHUTE необходимо ввести Вашего дроида (разумеется с канистрой на борту) в приемник устройства и выполнить функцию "USE". Вы увидите прибытие контейнера в камеру хранения. Вход в приемник как слева, так и справа, поэтому если труба пневмолинии преградила Вам путь, пересекайте ее в месте приемного устройства.

### MAGNETIC LIFT

Остроумно придуманная система подъема металлических тел, состоящая из постоянного магнита и металлического контура, образующего шахту лифта и предназначенного для поддержания силовых линий магнитного поля вдали от его источника, а также экранизации магнита (без этого он бы действовал на все металлические тела, в том числе и на находящиеся в шахте лифта). В контуре на каждом из этажей, которые пересекают лифт, сделаны разрезы для входа и выхода. Силовые линии, пронизывающие контур, настолько мощны, что в этих местах наблюдается непрерывный электрический заряд. Магнитный лифт начинает свое действие сразу после входа дроида внутрь шахты. Вам остается только не прозевать нужный этаж. Кроме несомненных положительных свойств - экономии топлива и времени, у лифта есть и очень серьезный недостаток: работать он может, разумеется, только в одну сторону. Это не имеет значения на первом уровне, но на остальных уровнях лабиринт построен так, что если Вы по ошибке неправильно им воспользуетесь, например забудете захватить нужный предмет, то за обратный путь Вы можете заплатить не только временем, топливом и энергией лазера, но и деньгами. Отметим также, что пересечь шахту лифта в горизонтальном направлении, кроме ее верхней точки, возможно только в одном

направлении, так как подъем начинается сразу после входа в шахту и поэтому входы в MAGNETIC LIFT расположены на разной высоте, иначе говоря, магнитный лифт обладает односторонней проходимостью как в вертикальном, так и в горизонтальном направлениях.

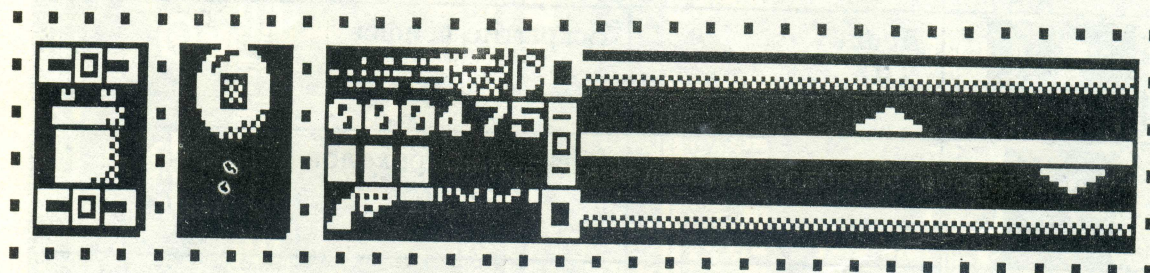
Если эти объяснения показались Вам слишком запутанными, посмотрите на данный ниже план второго уровня, и Вы сразу все поймете.

Работу технических устройств, а также работу с предметами мы рассмотрим ниже, параллельно с разбором методов прохождения некоторых уровней.



Экран программы

После запуска программы Вы увидите сверху на экране картинку, отражающую основную текущую информацию:



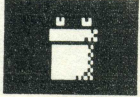
где:

- самый левый блок указывает на содержимое грузового отсека (сейчас там батарейка);
- следующий блок указывает на количество оставшихся у Вас дроидов (жизней);
- далее идут очки и оставшееся время до взрыва;
- самый правый блок показывает сколько осталось топлива (стрелка вверх) и энергии (стрелка вниз);

Стрелки на указателях топлива и энергии, по мере их расхода, движутся справа налево, т.е. крайнее правое положение соответствует их максимальному запасу.

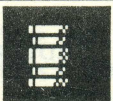
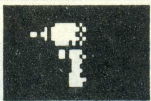
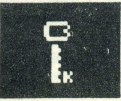
Работа с предметами и описание некоторых уровней

Сначала рассмотрим основные предметы, с которыми Вам предстоит работать на всех уровнях, а также приведем их условное обозначение, т.е. дадим легенду к нашим картам.

| ПРЕДМЕТ                                                                             | НАЗВАНИЕ                | НАЗНАЧЕНИЕ                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Ядерная канистра (ЯК)   | Опустить в приемник DISPOSAL CHUTE                                                   |
|  | Магнитная карточка (МК) | Вход в межуровневый телепортёр. Номер указывает на максимальный уровень телепортации |
|  | Монета (МН)             | Оплата работы TELEPORTER TERMINAL'a                                                  |
|  | Батарейка               | Подзарядка энергетического отсека                                                    |



# EQUINOX

|                                                                                   |                       |                                      |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|--------------------------------------|
|  | Канистра с топливом   | Заправка двигателя                   |
|  | Дрель (Д)             | Вскрытие сейфов                      |
|  | Динамитная шашка (ДШ) | Расчистка проходов                   |
|  | Граната               | Уничтожает всех фантомов в комнате   |
|  | Ключ (К)              | Отпирание дверей                     |
|  | Предохранитель (ПР)   | Отключение систем электронной защиты |

Примечание: Для захвата, обмена и использования всех предметов служит клавиша "USE". На борту нельзя иметь больше одного предмета.

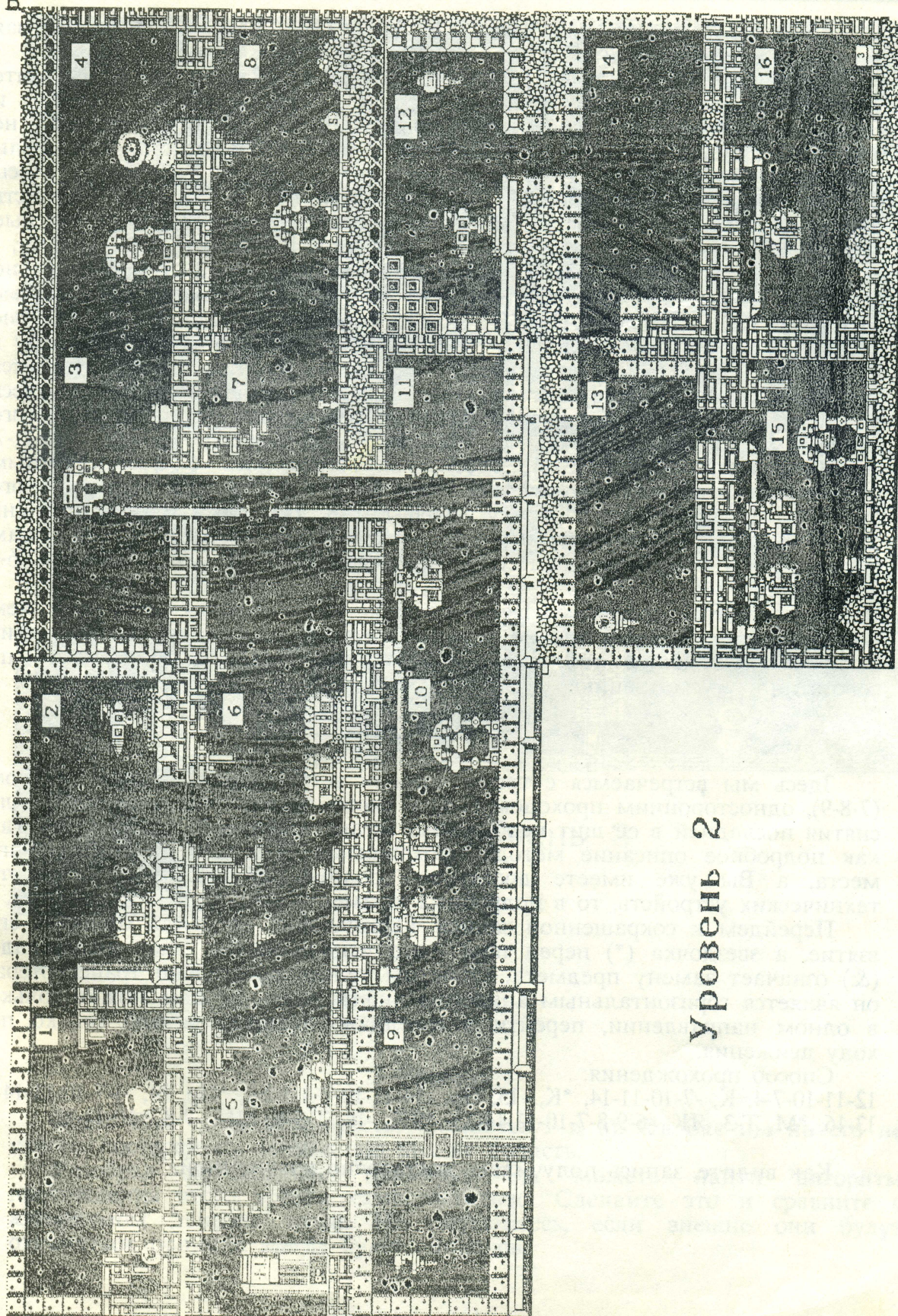
Мы умышленно не даем полный план первого уровня, так как он достаточно прост для того, чтобы Вы потренировались на нем сами. Для тех, кто столкнется с трудностями, дадим краткий набросок маршрута:

1. Найти и взять монету.
2. Телепортироваться по уровню.
3. Взять дрель и вернуться.
4. Открыть сейф и взять динамитные шашки.
5. Вскрыть завал (на экране, где дверь).
6. Найти монету за завалом.
7. Опустить монету в телепортер (без перемещения).
8. Взять канистру за завалом.
9. Телепортироваться по уровню.
10. Отправить канистру в хранилище и вернуться.
11. Взять ключ за завалом.
12. Открыть дверь и взять карточку номер 2.
13. Найти межуровневый телепортер.
14. Телепортироваться на уровень 2.

Рассмотрим второй уровень (см. план). В правом верхнем углу каждой комнаты находится число, соответствующее ее порядковому номеру. Нумерация, разумеется, чисто условная и служит для упрощения записи плана прохождения уровня.



В



Уровень 2



На этом уровне две пары TELEPORTER TERMINAL'ов. Первая пара (I) в комнатах 4 и 10, а вторая (II) - в комнатах 8 и 15.

Выйдя из TRANS-LEVEL TELEPORTER'а в комнате 5, возьмите монету, двигайтесь 6-7, далее на лифте -3-4, опустите монету и телепортируйтесь -10-9, возьмите дрель, -10-11-7 (выход налево, не прозевайте, иначе придется возвращаться -3-4-8-7) -6-2-1, используя дрель, достаньте монету, -2-6-7-3-4-8, опустите монету, но не телепортируйтесь, (кстати, обратите внимание на невозможность 6-7-8, это и есть односторонняя проходимость) 7-6 (а так можно!) -2, возьмите динамитные шашки, -6-7-3-4-8, Т-15-13, расчистите взрывчаткой завал, возьмите монету, -15, опустите монету, -13-14-12, возьмите канистру, -14-13-15 (внимательно следящие наверно уже отметили, что на данный момент на системе TELEPORTER TERMINAL (I) можно произвести 1Т, а на системе TELEPORTER TERMINAL (II) - 3Т), Т-8-7-3-4, Т-10-9, опустите канистру в DISPOSAL CHUTE. На этом Ваша миссия на втором уровне считается выполненной, на шкале времени появляется сплошная полоса, т.е. здесь опасность взрыва ликвидирована. Но Вам нужно идти дальше, для этого нужна магнитная карточка с номером следующего уровня. -10-11-7, возьмите ключ, -8, Т-15-13-14. Здесь мы встречаемся с нестандартным применением ключа - в качестве ершика для прочистки вертикального прохода. -16, возьмите карточку, -14-13-15, Т-8. На этом Ваш кредит на обеих системах телепортации иссяк (можете проверить), но они нам больше не нужны. Возвращайтесь к TRANS-LEVEL TELEPORTER'у: -7-6-5 и входите.

Как видите, пройти уровень не так уж и просто, есть над чем поломать голову. Здесь мы не давали указаний по поводу использования батареек и бочек с топливом: их, а также гранату, применяйте по собственному усмотрению.

### Уровень 3

Здесь мы встречаемся с тремя новыми устройствами - транспортером (7-8-9), односторонним проходом (1-4) и системой силовой защиты (1). Для снятия последней в ее щит необходимо вставить предохранитель (Пр). Так как подробное описание метода прохождения занимает довольно много места, а Вы уже имеете достаточно полное представление о работе технических устройств, то в подробных комментариях больше нужды нет.

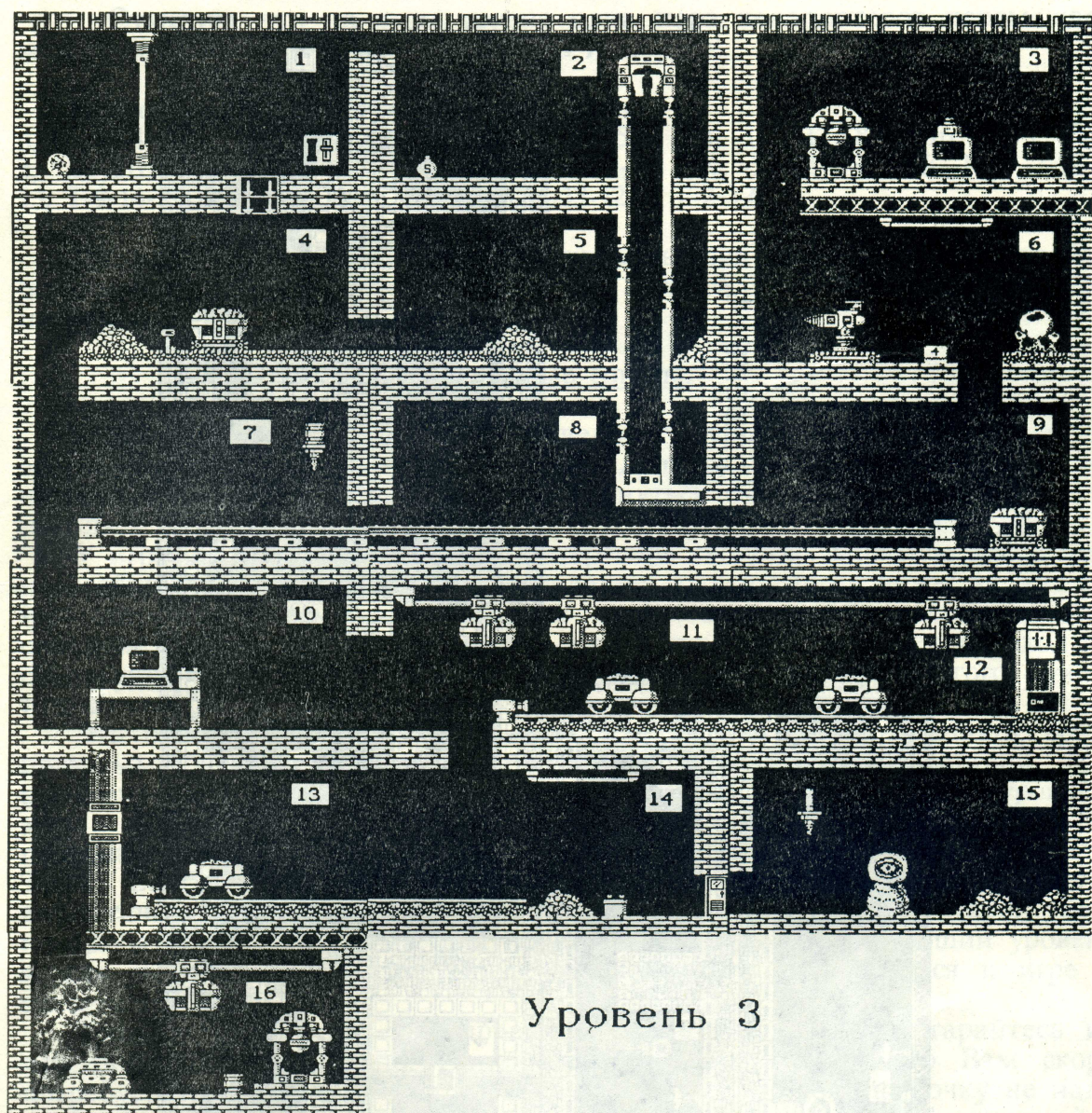
Перейдем к сокращенной записи. Обозначение предмета означает его взятие, а звездочка (\*) перед ним - его использование. Знак амперсанда (&) означает замену предмета. Отметим теперь касательно транспортера: он является горизонтальным аналогом лифта, ехать на нем можно только в одном направлении, перейти в соседнюю комнату можно только по ходу движения.

Способ прохождения:

12-11-10-7-4, К, -7-10-11-14, \*К, -15, Пр, -14-11-10-7-4-5-2-1, \*Пр, М, -4-7-10-11-14-13-16, \*М, Т-3, ЯК, -6-9-8-7-10-11-14-13, \*ЯК, -16, Т-3-6, МК, -9-8-7-10-11-12.

Как видите, запись получилась достаточно компактной.





Уровень 3

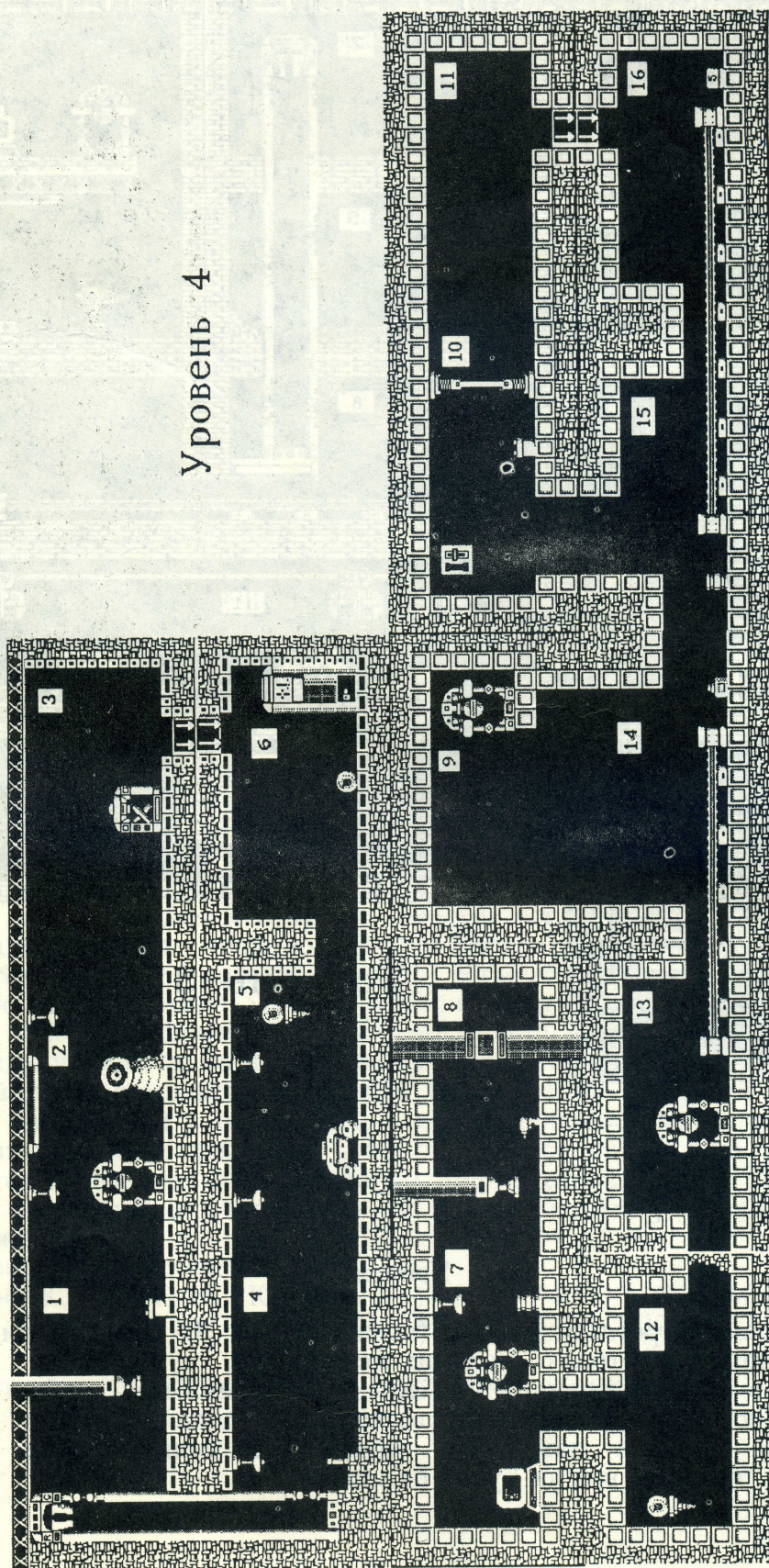
## Уровень 4

Здесь Вам встретятся прессы (комнаты 1 и 8). От Вас им ничего не нужно, постарайтесь только под них не попасть.

Разобрав предыдущие примеры, Вы можете найти алгоритм прохождения этого уровня самостоятельно. Сделайте это и сравните с алгоритмом данным нами. Не смущайтесь, если внешне они будут отличаться, принцип всегда будет одинаков.



## Уровень 4





Отметим, что на этом уровне одна пара телепортеров перемещает между комнатами 2 и 7, а другая - 13 и 9.

Способ прохождения четвертого уровня:

6, М, -5-4-1-2, \*М, -3-6-5, М, -4-1-2, \*М, -3-6-5-4, Пр, -1-2, Т-7-8, &Пр, Д, -7, Т-2-3, \*Д, ДШ, -2, Т-7-12, \*ДШ, М, -13, \*М, Т-9-14, ЯК, -13-12-7-8, \*ЯК, Пр, -7-12-13, Т-9-14-15-10, \*Пр, -11-16, МК, -15-14-13-12-7, Т-2-3-6.

Не имея желания лишать Вас удовольствия самостоятельно пройти оставшиеся уровни, (а половину мы уже разобрали), рассматривать мы их не будем.

#### Полезные советы.

Если Вам больше нравится исследовать уровни, чем отбиваться от врагов, то можно обессмертить Вашего дроида. Для этого достаточно на первом уровне найти карту РЕТЕ, вернуться с ней к месту старта и, находясь в левом верхнем углу, нажать одновременно клавиши R, N, C.

У игры EQUINOX есть очень интересное свойство, впрямую мы о нем не сообщали, но если Вы сами догадались о сказанном ниже, значит не зря потратили время на изучение этого описания и нестандартное описание Вам не чуждо. Дело в том, что в этой игре возможен переход на следующий уровень без выполнения предыдущего, ведь для этого нужна только карточка с соответствующим номером.

Это очень облегчает работу, ведь, как Вы уже успели понять, сразу программу не пройти, прежде надо разработать план действий. Мы рекомендуем Вам сначала не выполнять миссий ни на одном из уровней, этим Вы сэкономите свое время, а возможно, и попытки. На первоначальном этапе Вы должны составить точные планы всех уровней. Здесь Вам поможет клавиша "PAUSE". Следующий этап - чисто аналитический - разработка алгоритма прохождения. Кстати, Вам понадобятся два алгоритма: для простого перехода на следующий уровень и для выполнения миссии. После этого можете возвращаться к игре и спасать астероид.

Топлива и энергии, как правило, хватает, но все же старайтесь их использовать рационально. Например, если Вы видите, что Вам скоро потребуется заправка, на борту у Вас ничего нет, то взятую бочку не надо использовать сразу! Продолжайте движение, клавишу "USE" нажимайте только тогда, когда кончится топливо или потребуется место в грузовом отсеке, ведь содержимого канистры хватает, чтобы полностью заправить топливный отсек, а его избыток будет просто выброшен. Это справедливо и для батареек. Если у Вас на борту что-то есть и необходима дозаправка, то подлетите к батарееке, обменяйте ее на Ваш предмет, отлетите от этого места и используйте батарейку, после чего заберите предмет.

Выбросить ни один из предметов нельзя, можно либо обменять его на другой, либо использовать. Во избежание тесного контакта с призраками, комнату старайтесь "проскакивать" побыстрее, гранату используйте там, где выгоднее, а не там, где она лежит. И последнее: не пугайтесь, увидев незнакомый предмет или устройство, может быть это только деталь обстановки!

Счастливого спасения астероид!



# FUTURE KNIGHT

(РЫЦАРЬ БУДУЩЕГО)  
Gremlin Graphics



Сюжет игры обычен. Главный герой Рэндольф должен найти и освободить свою похищенную невесту Амелию. Злой и жестокий Спекбот заколдовал ее и заточил в своем замке. Рэндольф, одетый в легкий скафандр, должен выбраться из космического корабля на планету, пройти джунгли, попасть в замок и освободить из темницы любимую. По пути он должен отбиваться от разных вредоносных созданий и двойников, не сгореть в пузырящейся лаве.

Перечень предметов и заклинаний, попадающихся по пути:

|                       |                              |
|-----------------------|------------------------------|
| W.....                | замена оружия                |
| B.....                | бомба                        |
| Safe.....             | карточка безопасности        |
| Confuser.....         | останов врагов               |
| Platform key.....     | ключ платформы               |
| Securo key.....       | ключ безопасности            |
| Exit.....             | карточка выхода              |
| Bridge spell.....     | заклинание моста             |
| Flush-Bang spell..... | заклинание уничтожения банга |
| Release spell.....    | заклинание освобождения      |
| Shortener.....        | уменьшатель                  |
| Scepetre.....         | скипетр                      |
| Asbestos glove.....   | жаропрочная перчатка         |
| Destruct spell.....   | заклинание разрушения        |

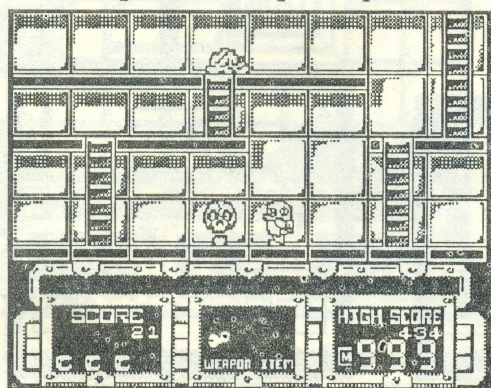
Для взятия предмета его достаточно коснуться. Рэндольф может нести только один предмет (или заклинание), не считая оружия. При попытке взять другой предмет, происходит смена предмета. Для использования предмета надо нажать клавишу "U".

Весь путь состоит из 20 уровней, которые надо преодолеть за один раз, т.к. кнопок останова или сохранения позиций нет (для дисковой версии, разумеется, можно использовать MAGIC BUTTON). Рэндольфу дается 4 жизни по 999 очков и если долго стоять без движения, то он начнет махать руками, кружиться и быстро терять очки. Для обессмерчивания попробуйте POKE 31683,0 (для кассет) и POKE 17000,0 (для дисковых версий, где файл "fk5" грузится на адрес 16384).



На плане схематически показано наличие предметов на уровнях, расположение мест перехода с уровня на уровень и связи уровней между собой. Номер уровня указан в левом верхнем углу. Обозначение в рамке "Е-пп" указывает место перехода на уровень "пп". Некоторые переходы работают только при наличии специальных пропусков, которые еще надо найти. Для таких дверей вид пропуска указывается в рамке над переходом.

В процессе игры экран выглядит так:



Внизу экрана слева показано количество оставшихся жизней, справа - очки, которые убывают от 999 до 0. В центре слева - оружие (weapon), в центре справа - тот предмет, который Вы несете. Над этими обозначениями находится строка сообщений.

Итак, наше путешествие начинается на уровне 1. Рэндольф, слегка постреливая по всякой нечисти, поднимается по лестнице вверх (экраном выше) и меняет оружие на более мощное. Если пункт обмена оружия (обозначен пистолетиком) пройти несколько раз, то легко убедиться, что замена оружия осуществляется циклически из 3-х видов. Поэтому, поменяв свое "перышко" на пушку помощнее, рекомендуем далее в процессе игры оружие не менять.

На первом уровне один выход, поэтому, двигаясь влево и взяв по пути карточку безопасности Safe, мы добираемся до двери с надписью EXIT и переходим на уровень 2.

На втором уровне, как видно из схемы, 3 двери:

- в одну мы попали с 1 уровня (Е-1);
- вторая находится в левом краю уровня (Е-8);
- третья под потолком (Е-3).

Самое запутанное в этой игре - это выход с корабля на планету (уровень 9). Для этого надо перейти с уровня 8 на уровень 9. Но этот переход возможен только если у Вас есть специальная карточка Exit, разрешающая выход. Поэтому ее необходимо найти и принести на 8 уровень.

Карточка выхода находится на 7 уровне, для перехода на него на 6 уровне надо открыть дверь карточкой Safe, которая у нас уже на руках.

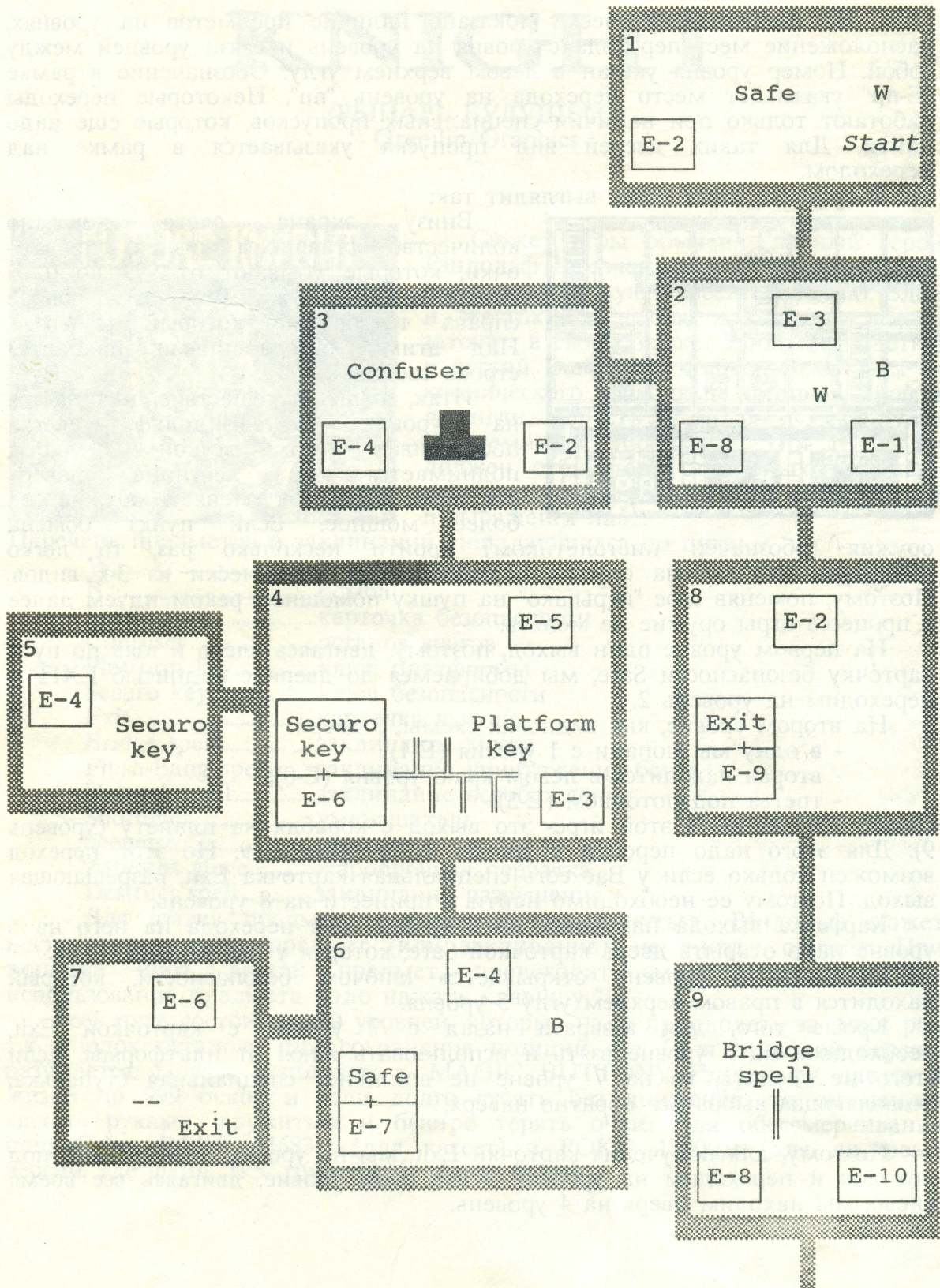
Вход на 6 уровень открывается ключом безопасности, который находится в правом верхнем углу 5 уровня.

Кроме того, для возврата назад с 7 уровня с карточкой Exit, необходимо на 4 уровне взять и использовать ключ от платформы. Если этого не сделать, то на 7 уровне не возникнет специальная ступенька, позволяющая выбраться обратно наверх.

Поэтому, для получения карточки Exit, мы на уровне 2 забираемся под потолок и переходим на уровень 3. На этом уровне, двигаясь все время влево, мы находим дверь на 4 уровень.



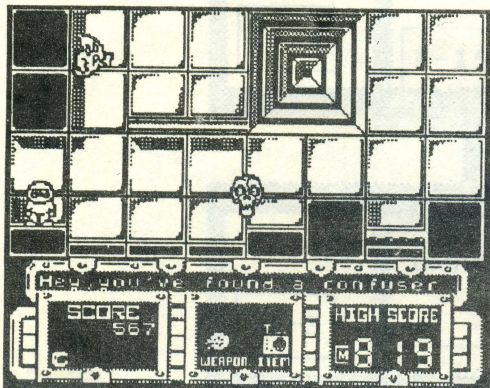
# FUTURE KNIGHT





Если Вы захотите использовать Confuser, то не забудьте потом забрать карточку Safe.

На уровне 3 есть одно сложное место, где надо не пройти, а пропрыгать узкий проход справа налево. Картинку этого места для удобства мы приводим.



На уровне 4 надо взять и использовать ключ от платформы, положив на его место карточку Safe. Теперь руки свободны. Забравшись по лестнице наверх и попрыгав направо, находим выход на уровень 5. В его правом верхнем углу берем ключ безопасности и возвращаемся с ним на 4 уровень.

Теперь находим в левом нижнем углу дверь на уровень 6 и, после грубоватого сообщения, что дверь закрыта, открываем ее клавишей "U", но пока не идем туда! Берем карточку Safe (она должна лежать на месте ключа от платформы) и только с ней переходим на 6 уровень.

На 6 уровне, используя карточку Safe, открываем дверь на уровень 7 и забираем пропуск на выход. Если Вы не забыли использовать ключ от платформы на 4 уровне, то Вы легко выйдете назад по уровням 7-6-4-3-2 с пропуском Exit.

Далее все пойдет гораздо проще. В левом нижнем углу уровня 2 находим дверь на 8 уровень, переходим туда, там, предъявив пропуск Exit, мы, наконец-то (у-ф-ф!), выбираемся из корабля на планету (уровень 9). Первый этап игры завершен. Выглядит этот исторический момент так:

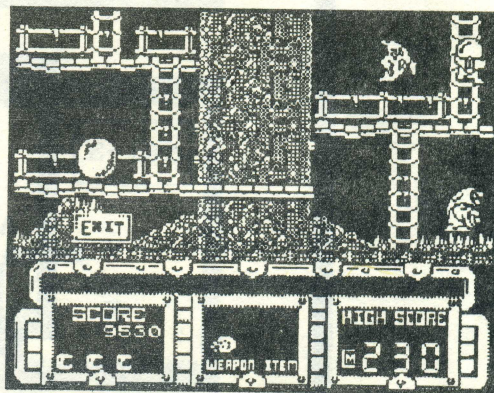
Двигаясь обычным образом слева направо, не забывая обшаривать деревья и кусты, отбиваясь от врагов, используя попадающиеся предметы, мы прорываемся с уровня на уровень. Лес занимает уровни 9-11 и 16-17.

На 10 уровне необходимо взять заклинание освобождения. Его мы будем нести до самого конца, откладывая на минутку, чтобы использовать другие предметы.

С уровня 13 не надо переходить сразу на 15 - попадете в тупик, идите честно через 14.

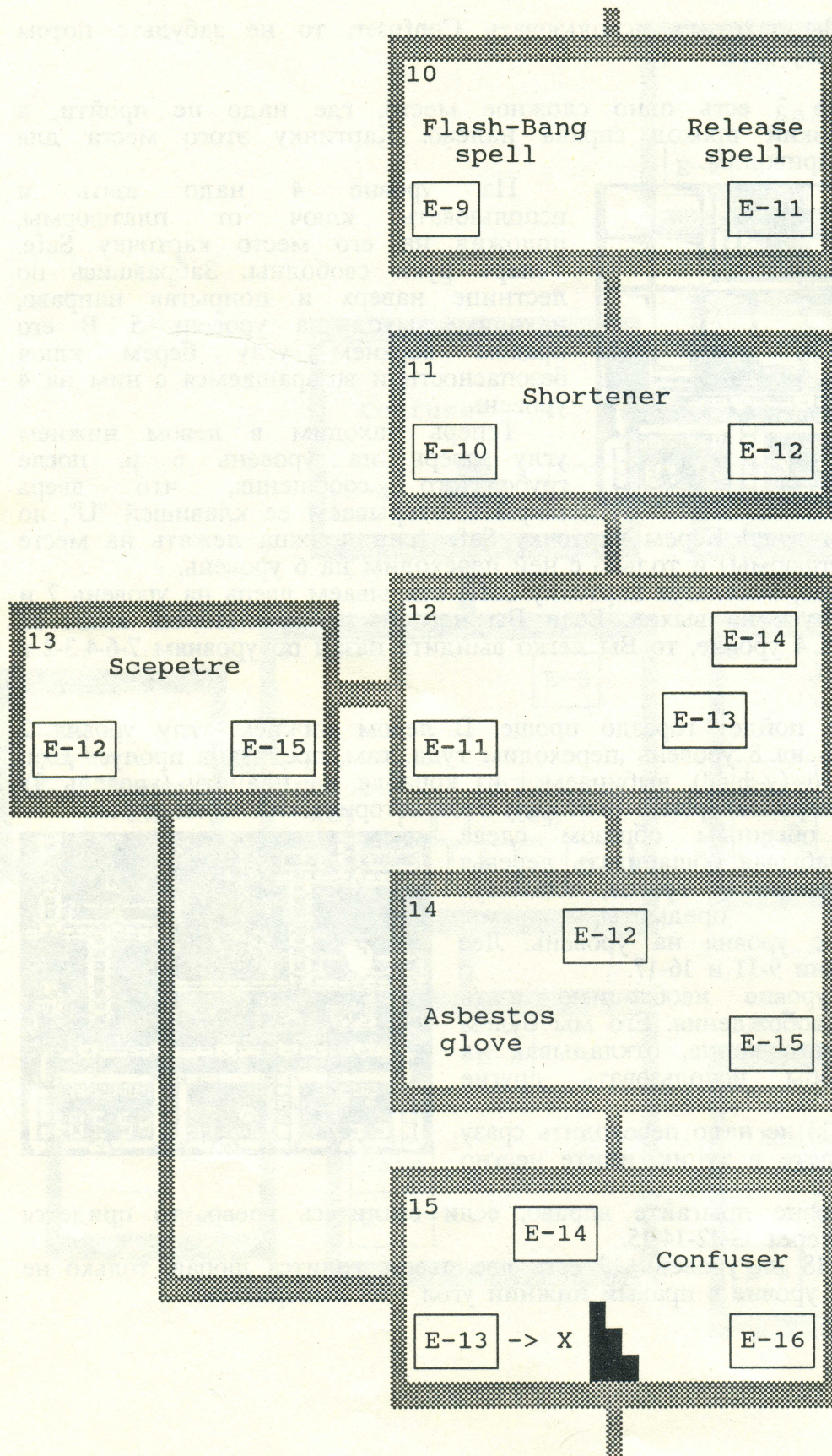
На 15 уровне прыгайте вправо, если свалитесь влево, то придется возвращаться через 13-12-14-15.

С уровня 18 на уровень 19 есть две двери, годится любая, только не упадите на 19 уровне в правый нижний угол - не выберитесь!



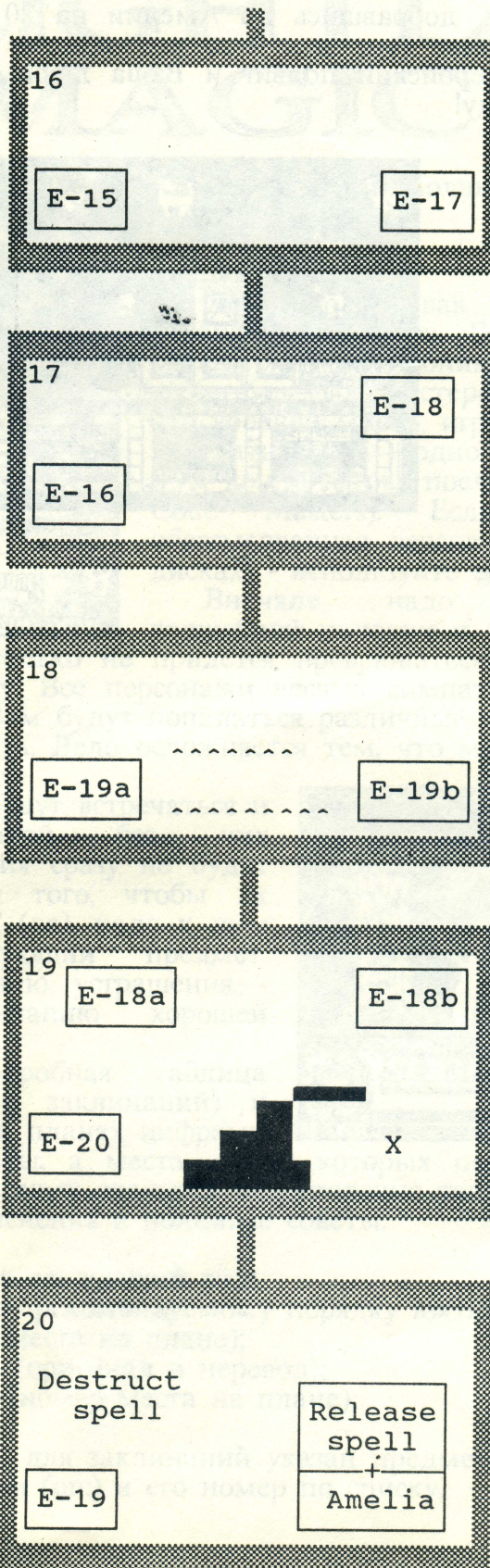


# FUTURE KNIGHT





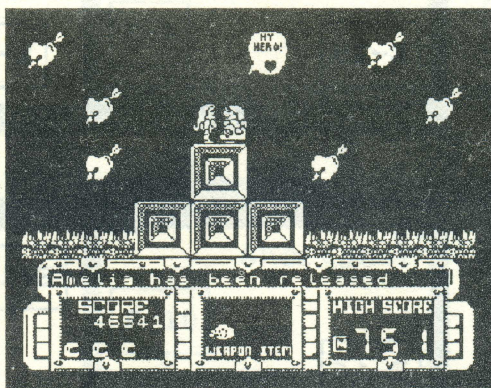
# FUTURE KNIGHT





## FUTURE KNIGHT

И, наконец, добравшись до Амелии на 20 уровне и освободив ее заклинанием Release (вот для чего его тащили через 10 уровней!), Вы завершите свой геройский подвиг и Ваша любимая припадет к Вашему рыцарскому сердцу!





# SLIGHTLY MAGIC

(Немного волшебства или Маленький волшебник)  
Code Masters, 1990г.



Довольно новая и чрезвычайно увлекательная игра. Вы - симпатичный маленький волшебник, который совершенствует свое мастерство. Хотя кажется, что уровней много, игра движется быстро и играть в нее - одно удовольствие (как и в другие игры последних лет фирмы Code Masters). Если у Вас есть обессмерченная версия игры (обычно на дисках) - используйте ее.

Вначале надо добраться до волшебной палочки и книги заклинаний, а далее в кого Вам только не придется превращаться: и в птичку, и в рыбку, и даже в блоху! Все персонажи весьма симпатично и остроумно нарисованы. По пути Вам будут попадаться различные предметы, которые надо умело использовать. Дело осложняется тем, что можно нести только два предмета.

Кроме предметов будут встречаться и заклинания (а какой без них волшебник?). Заклинания сразу не будут действовать (off), для того, чтобы их сделать действующими (on), надо к ним добавлять соответствующий предмет. Например, к заклинанию устрашения - череп, а к заклинанию хорошей слышимости - мегафон.

Ниже дается подробная таблица объектов (предметов и заклинаний) и планы всех уровней. На планах цифрами обозначены не предметы, а места, около которых они находятся (или используются). Для тех, кому окажется недостаточной такой таблицы, после нее даются краткие пояснения и полезные советы.



Таблица объектов имеет следующий вид:

- номер объекта (по рекомендуемому порядку взятия);
- где взять (номер места на плане);
- название объекта (оригинал и перевод);
- где использовать (номер места на плане);
- использование.

В графе "использование" для заклинаний указан предмет, который сделает заклинание действующим (on:) и его номер по списку.



# SLIGHTLY MAGIC

Таблица объектов

| N  | ГДЕ | ОБЪЕКТ                                            | ГДЕ      | ИСПОЛЬЗОВАНИЕ                                                                |
|----|-----|---------------------------------------------------|----------|------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 6   | BUCKET OF WATER<br>Фиолетовое ведро с водой       | 5        | Отдать фиолетовому дракончику                                                |
| 2  | 4   | BUCKET OF WATER<br>Голубое ведро с водой          | 4        | Отдать голубому дракончику                                                   |
| 3  | 4   | BUCKET OF WATER<br>Зеленое ведро с водой          | 6        | Отдать зеленому дракончику                                                   |
| 4  | 4   | MAGNET<br>Магнит                                  | 8        | Притянуть к себе булавку                                                     |
| 5  | 9   | PILE OF STONES<br>Кучка камней                    | 10       | Накормить камнееда;<br>при этом начинают работать<br>магические звездочки    |
| 6  | 8   | PIN<br>Булавка                                    | 10       | Проткнуть пузырь                                                             |
| 7  | 5   | WIZARD WAND<br>Волшебная палочка                  | -        | Теперь можно использовать<br>действующие (оп) заклинания                     |
| 8  | 3   | FRIGHT SPELL<br>Заклинание устрашения             | 1        | Пугать привидения<br>оп: череп (10)                                          |
| 9  | 5   | WIZARD SPELL BOOK<br>Книга заклинаний             | -        | Как только ее прочтаете<br>(коснетесь), так можно<br>использовать заклинания |
| 10 | 9   | SKULL<br>Череп                                    | 1        | Включатель заклинания 8                                                      |
| 11 | 4   | MEGAPHONE<br>Мегафон                              | 12       | Включатель заклинания 12                                                     |
| 12 | 1   | HEARING SPELL<br>Заклинание хорошей<br>слышимости | 12       | Для разговора со стражей<br>оп: мегафон (11)                                 |
| 13 | 5   | FLEA COLLAR<br>Ошейник для блохи                  | 13       | Включатель заклинания 14                                                     |
| 14 | 13  | FLEA SPELL<br>Заклинание блохи                    | 13       | Перепрыгнуть через голову<br>великана<br>оп: ошейник для блохи (13)          |
| 15 | 21  | WATERING CAN<br>Лейка                             | 17<br>15 | Полить росток, чтобы вырос;<br>Полить горящую траву для<br>прохода           |
| 16 | 19  | PAIR OF SCISSORS<br>Ножницы                       | 16       | Обрезать нить у кота на дереве                                               |



# SLIGHTLY MAGIC

Таблица объектов (окончание)

|    |    |                                              |    |                                                           |
|----|----|----------------------------------------------|----|-----------------------------------------------------------|
| 17 | 16 | GOLDFISH BOWL<br>Банка с золотой рыбкой      | 26 | Включатель заклинания 18                                  |
| 18 | 19 | FISH SPELL<br>Заклинание рыбки               | 23 | Превратиться в рыбку под водой<br>оп: банка с рыбкой (17) |
| 19 | 22 | JELLY<br>Желе                                | 26 | Отогнать медузу от прохода                                |
| 20 | 28 | PLUNGER<br>Взрыватель                        | 29 | Включатель заклинания 21                                  |
| 21 | 22 | EXPLOSIVE SPELL<br>Заклинание взрыва         | 29 | Выбраться из подводного мира<br>оп: взрыватель (20)       |
| 22 | 35 | FLIGHT SPELL<br>Заклинание полета            | 41 | Превратиться в птичку<br>оп: перо (24)                    |
| 23 | 35 | CANDLE<br>Свеча                              | 38 | Прогнать эльфов в лесу                                    |
| 24 | 38 | FEATHER<br>Птичье перо                       | 41 | Включатель заклинания 22                                  |
| 25 | 41 | WATER PISTOL<br>Водяной пистолет             | 37 | Напоить фиолетового дракончика                            |
| 26 | 37 | KEY<br>Ключ от подвала                       | 41 | Открыть подвал в доме                                     |
| 27 | 33 | DEAD MOUSE<br>Мертвая мышь                   | 43 | Дать котам в подвале                                      |
| 28 |    | VANISHING CREAM<br>Исчезающий крем           |    | Включатель заклинания 29                                  |
| 29 |    | INVISIBILITY SPELL<br>Заклинание невидимости |    | оп: крем (28)                                             |
| 30 | 34 | SPOONFUL OF SUGAR<br>Ложка сахара            | 41 | Включатель заклинания 31                                  |
| 31 | 31 | COOK SPELL<br>Заклинание повара              | 41 | Приготовить сладкое детям<br>оп: сахар (30)               |
| 32 | 39 | PENNY<br>Пенни (монета)                      | 42 | Открыть колодец во дворе                                  |
| 33 | 46 | SUNTAN LOTION<br>Лосьон от загара            | 47 | Дать Дракону                                              |



---

## SLIGHTLY MAGIC

---

### (ЭНЕРГИКО) 1 уровень

Вначале Вам надо раздобыть волшебную палочку и коснуться книги заклинаний. Но взять палочку не просто. Далее числа в скобках означают номер предмета из таблицы.

Чтобы свободно ходить по уровню напоите водой маленьких дракончиков, каждого из ведра своего цвета (1,2,3).

Далее надо взять магнит (4) и идти за булавкой (6). Если у магнита Вы упадете вниз - не отчаивайтесь! Накормите камнееда кучкой камней (5) и тогда включатся магические звездочки справа от черепа, опираясь на которые можно выбраться наверх.

С магнитом идете над драконом (мимо морды не пройдет) за булавкой. Притягиваете ее магнитом, возвращаетесь назад и спускаетесь вниз к камнееду. Кормите его камнями (если не делали этого ранее) и по магическим звездочкам прыгаете к пузырю.

Протыкаете его булавкой и берете волшебную палочку (7). Места она не занимает. На обратном пути наверх прихватываете череп (10) и идете за заклинанием утешения (8).

Взяв заклинание, видим, что даже с черепом оно не становится действующим - для этого надо коснуться книги заклинаний (9). Со стола до нее не добраться - надо идти в обход. Теперь заклинание (и все другие в будущем) обрело силу.

Двигаемся за заклинанием хорошей слышимости (12), по пути прогнав привидения заклинанием утешения. Чтобы заработала слышимость, спускаемся последний раз вниз, берем мегафон (11) и ошейник для блох (13) и поднимаемся наверх к книге заклинаний.

### 2 уровень

Прыгнув от книги вверх и влево попадаем к стражникам, используем слуховое заклинание и идем влево. Аккуратно прыгнув (не с самого конца полочки), идем мимо желтых звездочек до заклинания блохи (14). Спустившись к голове гиганта, превращаемся в блоху и запрыгиваем на голову. Гигант чешет затылок и щелчком перебрасывает Вас через ров.

Спустившись справа от головы вниз и не поскользнувшись на банановой корке, находим лейку с водой (15) и поливаем росток, чтобы он вырос. Берем ножницы (16) и выбираемся по ростку наверх. Идем направо, около Чеширского кота обрезаем веревку и берем банку с золотой рыбкой (17).

Спустившись еще раз вниз, берем заклинание рыбки (18) и лейку и поднимаемся наверх. Полив песок из лейки в том месте, где быстро уменьшается жизнь, открываем вход в подводный мир.

### оформляем подводный мир 3 уровень

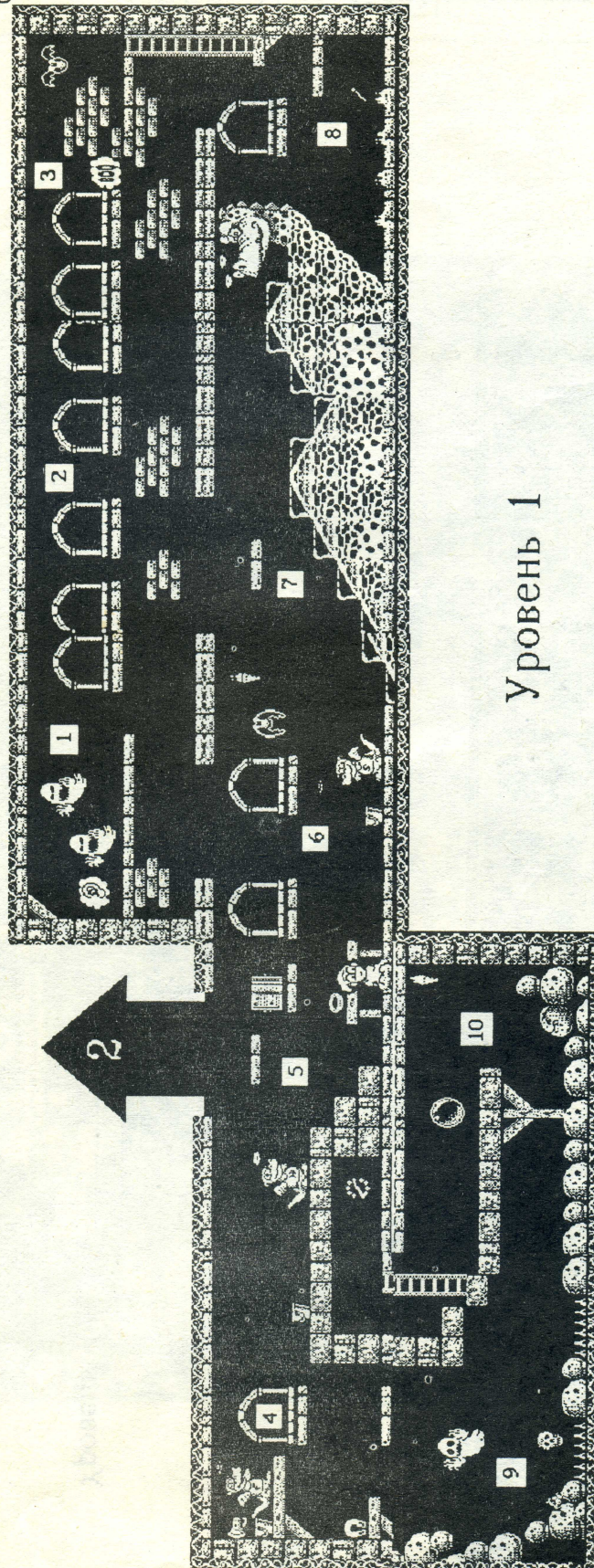
Пока хватает воздуха, используем заклинание и быстро превращаемся в маленькую рыбку.

Взяв желе (19), отгоняем медузу от прохода (игра слов: по-английски "to jelly" - стереть кого-либо в порошок) и проскочив мимо оторопевшего осьминога берем плунжер - взрыватель (20).

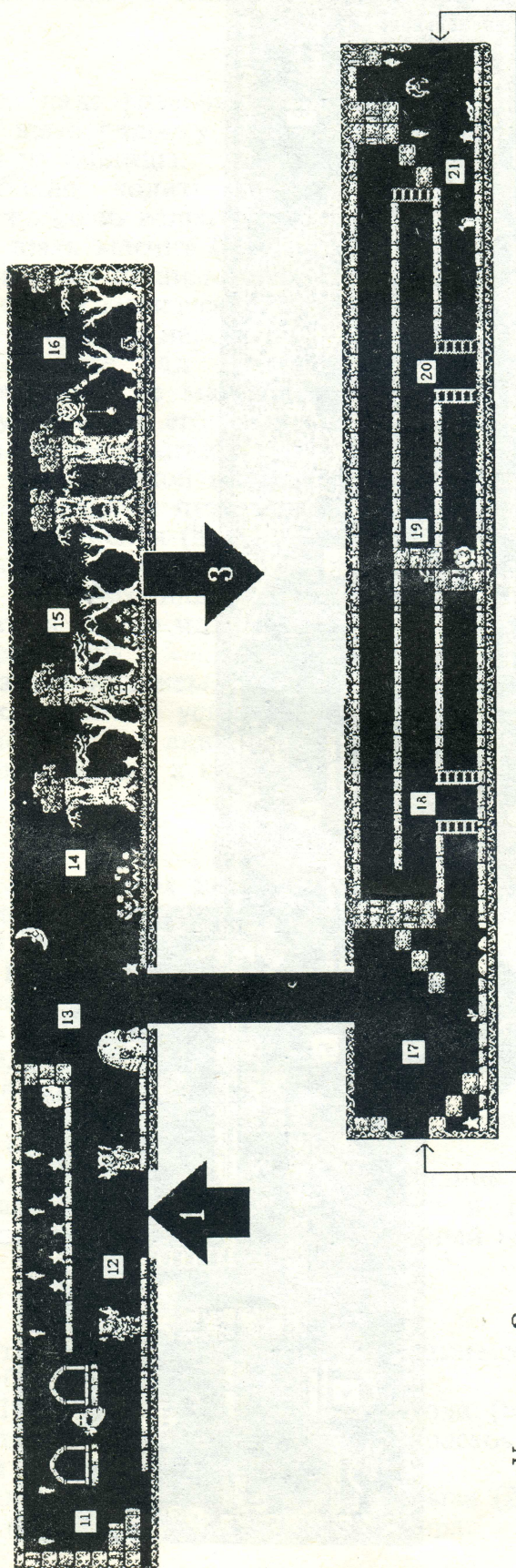
Далее всплываем и берем заклинание взрыва (21). В самом низу озера взрываем дно и выбираемся из подводного мира.



Б

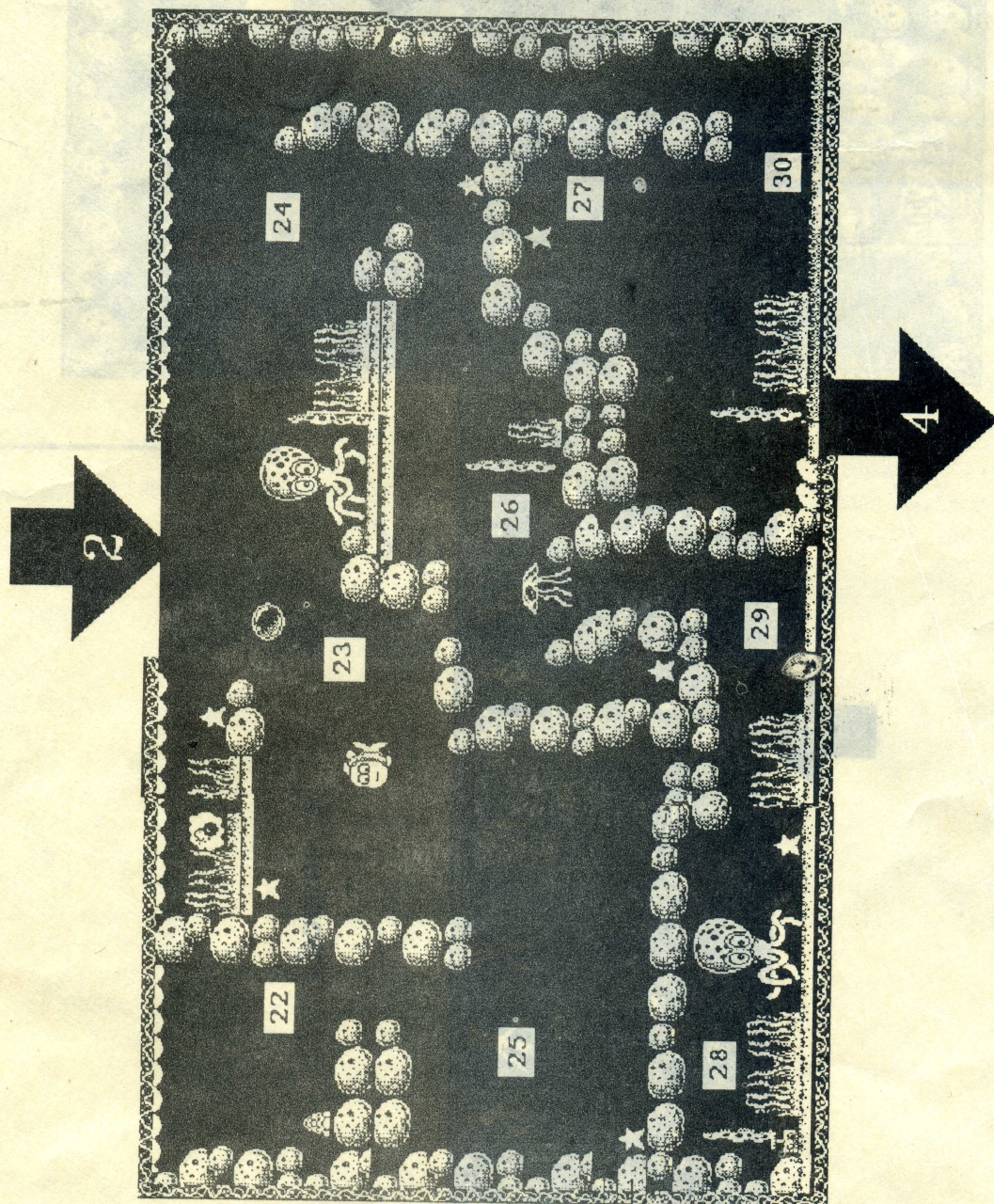






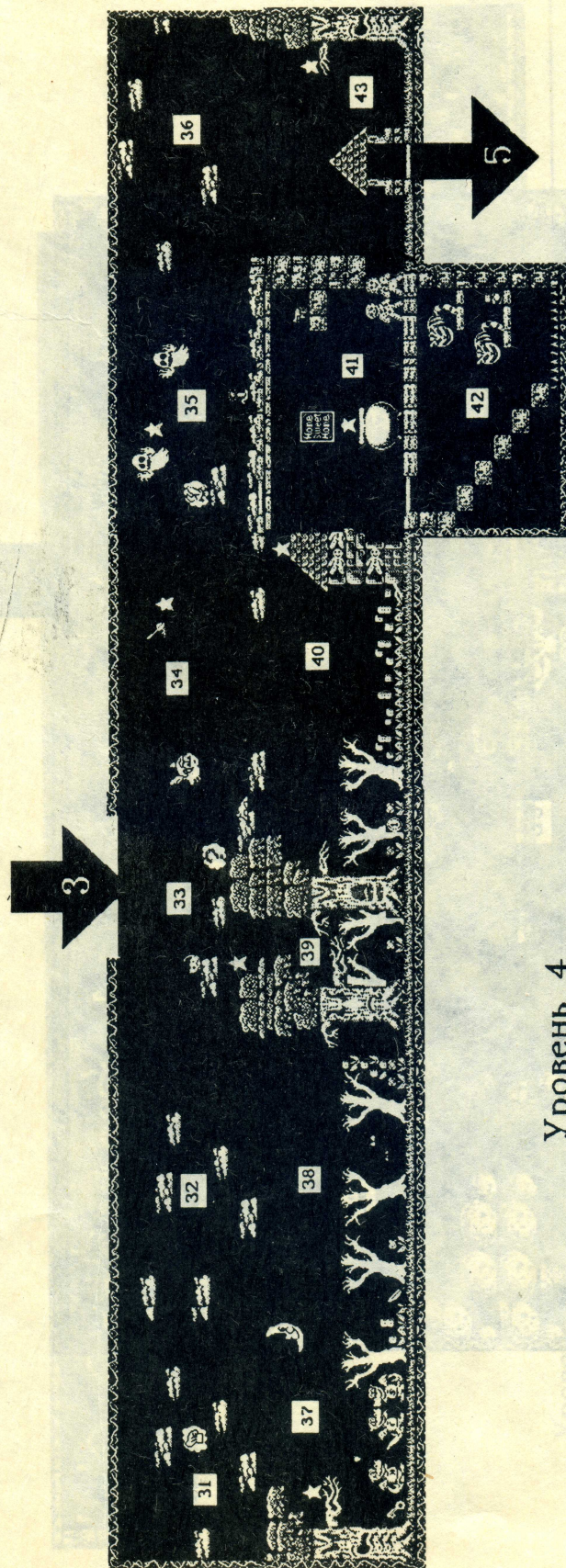
Уровень 2





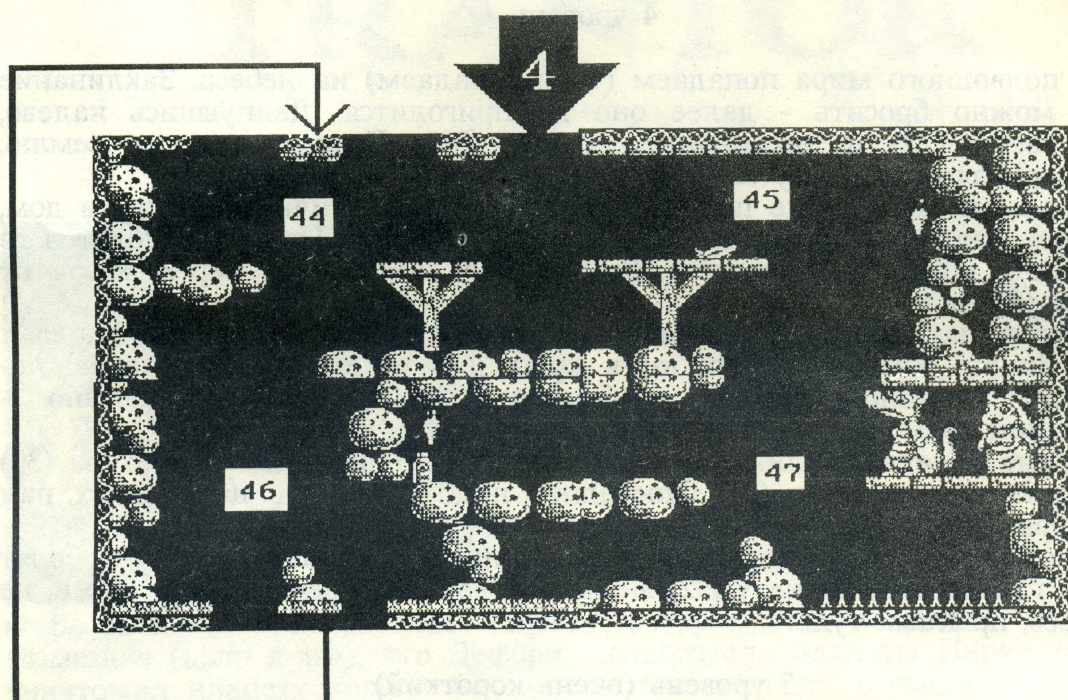
Уровень 3





Уровень 4





## Уровень 5



---

## SLIGHTLY MAGIC

---

### 4 уровень

Из подводного мира попадаем (точнее падаем) на небеса. Заклинание рыбки можно бросить - далее оно не пригодится. Двинувшись налево, берем свечу (23) и заклинание полета (22). Спустившись на землю, отпугиваем эльфов в лесу свечкой и берем птичье перышко (24).

Используя заклинание полета, превращаемся в птичку и летим в дом, где берем водяной пистолет (25) и возвращаемся. Напоив фиолетового дракончика водой из пистолета (и потушив его пламя), берем ключ от подвала (26) в доме.

Взлетев на небеса и взяв мертвую мышь (27), отнесем ее в подвал котам. За это коты позволят взять крем для исчезаний (игра слов: по-английски "vanishing cream" - быстро впитывающийся, дословно - исчезающий крем).

Взяв на облаках заклинание невидимости (29), берем ложку сахара (30) и поварское заклинание (31). Последнее надо разыскать на облаках над тремя дракончиками, пролетев вверх несколько уровней.

Используем в доме поварское заклинание и довольные дети освободят выход из дома. Взяв монету (32) и опустив ее в колодец, откроем его и, не пугайтесь, прыгаем туда!

### 5 уровень (очень короткий)

Приземлившись в колодце и разобравшись, как закольцованы экраны, находим лосьон от загара и отдаем его дракону. Для этого надо прыгнуть к драконам с платформы с банановой коркой. Ваша миссия окончена.

Теперь все знают, что Вы - настоящий волшебник!



# TRANTOR

(Трантор)  
Probe Software, 1987г.



После того, как на планете Нарис из последней оставшейся в укреплениях пушки был перебит весь штурмовой отряд, борьба казалась законченной. К горе трупов медленно приблизился огромный Гургин - один из немногих оставшихся воинов планеты. Короткая, но бурная жизнь научила его осторожности, поэтому и сейчас его оружие было наготове. Глядя на мертвых, еще недавно бывших лучшими десантниками галактики, он мысленно похвалил своего шефа за новое приобретение - пушку, которая должна помочь спасти от возмездия (дело в том, что Дефорн - властитель планеты Нарис, недавно уничтожил планету короля Фродина и тот поклялся отомстить Дефорну). Но Гургин ошибся - первый и последний раз в своей жизни. Когда он повернулся, чтобы включить дематериализатор, из-под ноги одного из поверженных десантников взметнулась нацеленная прямо в Гургина струя огня. В мгновение ока он превратился в пепел.

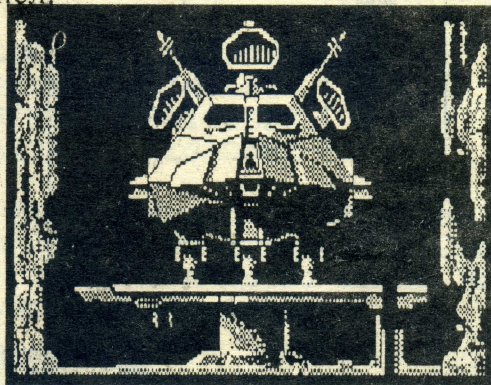
Этот выстрел был сразу обнаружен датчиками автоматической пушки, и она тут же направила мощный удар в нужную сторону. В результате тела 23 десантников улетучились, как водяной пар...

Тем временем Трантор - 24-й десантник, оказался уже у входа в подземный лабиринт. Метнув последнюю гранату в сторону пушки, он бросился в темную пещеру. Граната не взорвалась, а покатилась прямо под ноги одного из нападавших воинов и только там взорвалась.

Трантор - единственный оставшихся в живых из штурмового отряда космодесантников, наугад бежал уже по лабиринту. Он знал только, что должен найти транспортер, который доставит его прямо к Дефорну. Ведь задача штурмового отряда состояла в том, чтобы покончить с ним навсегда.

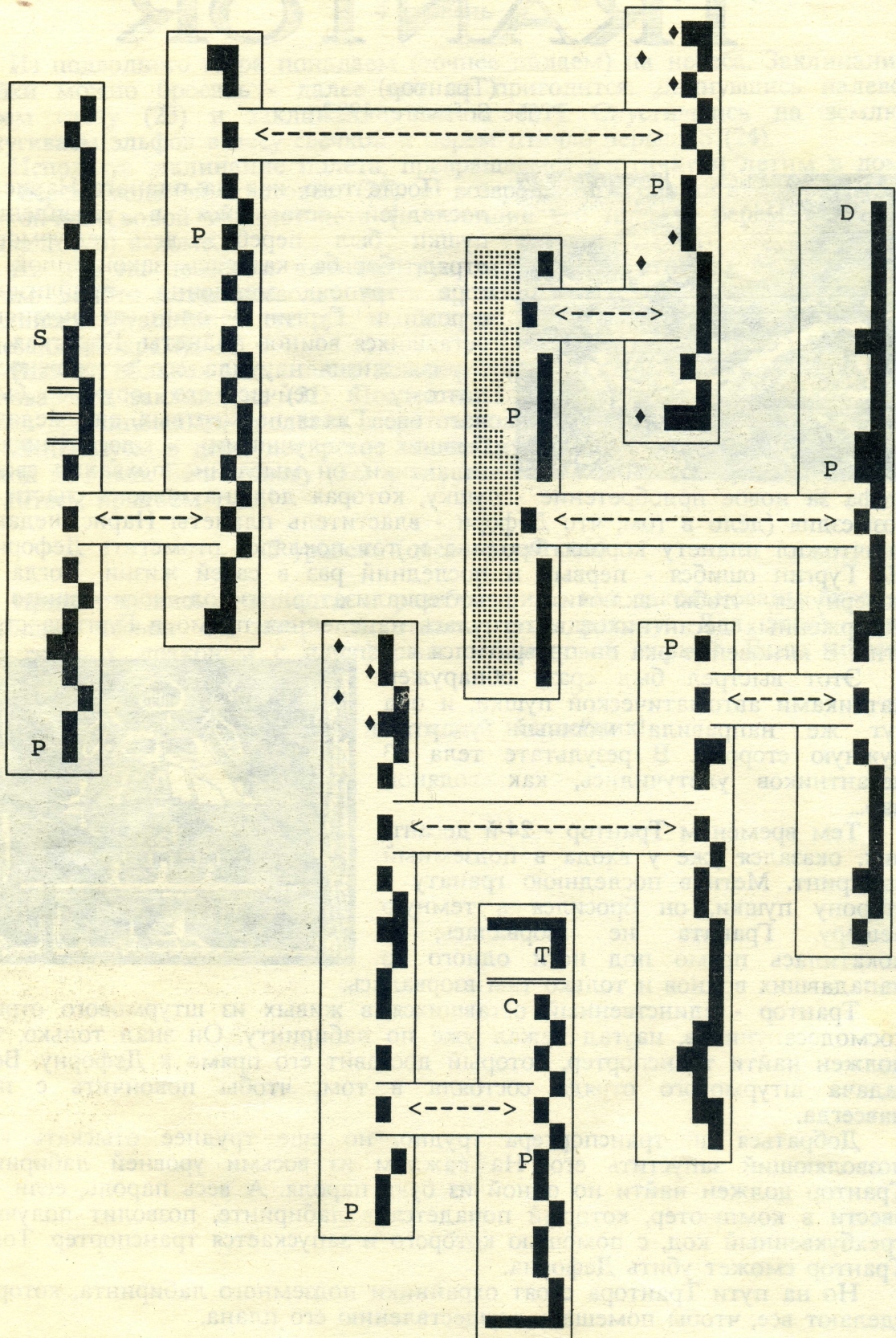
Добраться до транспортера трудно, но еще труднее отыскать код, позволяющий запустить его. На каждом из восьми уровней лабиринта Трантор должен найти по одной из букв пароля. А весь пароль, если его ввести в компьютер, который попадется в лабиринте, позволит получить трехбуквенный код, с помощью которого и запускается транспортер. Тогда Трантор сможет убить Дефорна.

Но на пути Трантора стоят охранники подземного лабиринта, которые сделают все, чтобы помешать осуществлению его плана.





# TRANTOR



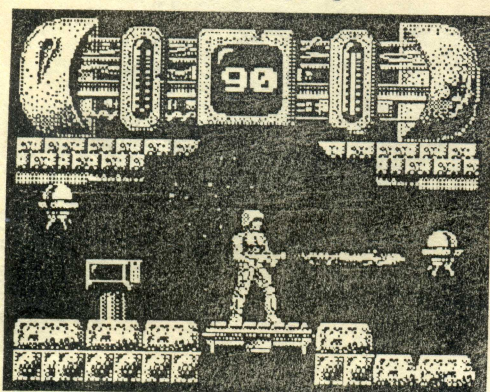


## TRANTOR

К счастью, Трантору помогает его безотказный огнемет, уничтожающий целые отряды охранников. Подзарядить его можно с помощью встречающихся по дороге аккумуляторов энергии. В аналогичных терминалах можно найти гранаты, силовую защиту, ремонтный набор, аптечку и пр. Один из важнейших предметов - перфокарта. Пока ее не найдете - не включится терминал для ввода пароля.

На схеме показаны все 8 уровней. Каждый уровень, кроме 8, закольцован. На схеме обозначены:

- S - место старта
- P - терминал с буквой пароля
- D - терминал для ввода пароля
- C - терминал для ввода кода запуска транспортера
- T - транспортер

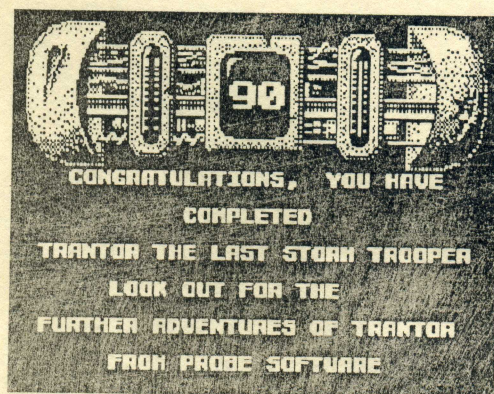


Буквы пароля получают из терминалов, внешний вид которых показан на рисунке. Повторно букву получить из терминала нельзя, поэтому лучше ее сразу записывать.

Для ввода пароля необходимо из найденных букв составить 8-буквенное слово, активировать терминал и ввести это слово в ответ на запрос. Для удобства приведем полный список допустимых слов:

KEMPSTON, JOYSTICK, SPECTRUM, SOFTWARE,  
KEYBOARD, COMPUTER, CASSETTE, SINCLAIR,  
GRAPHICS, HARDWARE, TERMINAL, PRINTERS,  
CONTROLS, WARGAMES, WARRIORS, MEGAGAME

Если пароль введен верно, то в ответ терминал выдаст трехбуквенный код, который надо ввести в терминал запуска транспортера (C). Сам транспортер расположен справа от C-терминала. Достаточно встать на него, нажать клавишу "B" и Ваша миссия будет успешно завершена.





Список использованных печатных изданий  
(реквизиты для подписки):

1. "Байтик" - подписной индекс 73213;
2. "ZX-Ревю" - подписка по адресу: Москва, Новый Арбат, 2  
тел. (095) 211-11-64 круглосуточно