

СПЕКТРУМ

XX

ИГРОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЕ ПРОГРАММЫ



ADVENTURE



ВЫПУСК
1

ТОО ФОРМАК

СЕРИЯ
JOKER

Луговой В.В.



**ИГРОВЫЕ
ПРИКЛЮЧЕЧЕСКИЕ
ПРОГРАММЫ**

**ВЫПУСК
1**

Москва, 1995

Мы представляем любителям игровых программ новую серию книг под общим названием **"JOKER"**. Этот плут и хитрец очень умен, а в игре всегда даст дополнительные возможности.

Первая книга серии посвящена наиболее популярным игровым программам

ADVENTURE.

ЛР № 063856 от 30.12.94 г. Подписано в печать 29.01.96 г.
Формат 60×88/16. Печать офсетная. Тираж 5000 экз. Зак. 35.

Фирма «Формак», 121019, Москва, а/я 16.

Отпечатано с готового оригинал-макета в типографии ИПО Профиздат,
109044, Москва, Крутицкий вал, 18.

Плр № 050003 от 19.10.94 г.

	СТР.
ОТ АВТОРА	4
КАК НАЧАТЬ ИГРУ	7
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НЕКОТОРЫХ КОМАНД	10
ЗАПИСЬ ОТЛОЖЕННОЙ ИГРЫ	11
ЗАГРУЗКА ОТЛОЖЕННОЙ ИГРЫ	13
ВОЗВРАТ НА ОДИН ХОД НАЗАД	14
ВЫХОД ИЗ ИГРЫ	14
ТЕКСТ НА ЭКРАНЕ	14
ГРАФИКА	15
ИНВЕНТАРЬ	15
VERB	16
HELP	16
СЧЕТ ОЧКОВ В ИГРЕ	16
WAIT	17
EXAMINE	17
ОБЩЕНИЕ С ДРУГИМИ ПЕРСОНАЖАМИ	19
ПРИМЕРЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДРУГИХ ГЛАГОЛОВ	20
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ В ИГРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ	22
ПРОХОЖДЕНИЕ ЛАБИРИНТОВ	25
КАК СОСТАВИТЬ КАРТУ	30
ПРИМЕР ЗАПИСИ В ТЕТРАДИ	41
EXCALIBAN	42
АННОТАЦИИ АДВЕНТЮРНЫХ ИГР	51
РУССКО-АНГЛИЙСКИЙ СЛОВАРЬ	97
АНГЛО-РУССКИЙ СЛОВАРЬ	108

От автора.

Эта книга предназначена как для начинающих, так и опытных адвентюрщиков.

В первой части этой книги будут рассмотрены некоторые основные глаголы из рабочего словаря адвентюрных программ. Вы научитесь составлять карту, передвигаться в игровом пространстве, проходить лабиринты. В конце первого раздела Вашему вниманию будет предложен полный разбор адвентюрной игры "EXCALIBAN".

В этом и в других случаях, если у Вас будет полное и подробное описание прохождения адвентюрной программы, то поступайте следующим образом. Начните игру сами без помощи подсказок. Если же у Вас ничего не получается, то тогда посмотрите описание до того места, в котором Вы зашли в тупик. Затем опять ищите дальнейшее решение самостоятельно. Если же Вы будете проходить игру держа перед глазами книгу с подсказками, то после такого прохождения нескольких адвентюр, Вы можете потерять всякий интерес к ним и к тому же ничему не научитесь.

Я сам попробовал пройти первую часть адвентюрной игры "HUNSHWACK" таким образом и понял, что это не дает абсолютно никакого удовлетворения игрой.

Второй раздел книги - это русско-английский и англо-русский словари. Эти словари составлены исключительно из рабочих слов адвентюрных программ. Я исследовал около сотни адвентюр, но, как Вы можете и сами видеть, большого разнообразия глаголов нет. Хотя здесь Вы найдете практически все глаголы, которые определяют действия с предметами и глаголы передвижения. То есть такие глаголы, с помощью которых Вы можете передвигаться, использовать свои органы чувств или совершать какие-либо действия с предметами и над объектами, которые Вы найдете в адвентюрных играх.

Перевод некоторых слов данных словарей не всегда полностью совпадает с тем, который Вы можете найти в больших словарях общей направленности. Применение слов в

адвентюрных программах иногда не совсем обычно. Например: Вы можете убить с помощью глаголов - KILL, ATTACK, INJURE. А точный перевод ATTACK - атаковать, а INJURE - ранить. Но в адвентюрных играх все эти глаголы имеют одно и то же значение - убить. Иногда предлоги имеют значение глаголов и в простых программах заменяют глаголы. Например, предлоги ON и OFF соответственно означают включить и выключить фонарь или какой-нибудь механизм, а иногда даже зажечь и потушить масляную лампу. Хотя в обычных словарях Вы не найдете таких значений этих слов. Но таковы особенности адвентюрных игр. И для удобства поиска нужных глаголов в данных словарях все глаголы приводящие к одному и тому же эффекту объединены одним русским переводом. Хотя в русско-английском словаре даны все наиболее часто встречающиеся синонимы.

И, наконец, в последней части книги Вы найдете краткое описание некоторых адвентюрных программ, которые имеются у автора данной книги. Если у Вас имеются программы, которых нет в данном каталоге, то напишите мне по адресу:

245110, Сумская область, г. Шостка, ул.
Баумана, 6/7. Луговому Владимиру
Викторовичу.

Автор с удовольствием обменяется программами со всеми желающими или купит адвентюрные программы, которых нет в данном каталоге.

Описания представленных Вам программ носят скорее рекламный характер, чтобы Вы могли иметь первое представление об этих программах и знали какие адвентюрные программы существуют и какие игры выбрать для прохождения в первую очередь.

Автор надеется, что эта книга окажется Вам полезной. Когда я начинал проходить свои первые адвентюры, мне очень не хватало такой книги. А словарем, который Вы найдете в этой книге, я пользуюсь и сейчас, что экономит мне массу времени.

Все мы люди с обычными способностями и хранить в своей памяти все эти глаголы довольно сложно. Пользоваться большим русско-английским словарем очень неудобно, да и стоит он очень дорого. А в небольших русско-английских словарях, даже на 20000 слов, Вы можете и не найти некоторых нужных глаголов.

Например, в программе создалась такая ситуация, что Вам надо снять с себя какой-нибудь предмет одежды. В этом случае во многих адвентюрах используется глагол - REMOVE. Но, даже в русско-английском словаре на 55000 слов Вы не найдете этого перевода данного слова. И Вы безнадежно застрянете в этом месте игры. То же касается и некоторых других глаголов.

Второе неудобство пользования большими словарями общего назначения это то, что Вас будут несколько раз гонять по всему словарю в поисках значения одного слова. Если Вы посмотрите то же слово: снять, то Вы увидите: "см. снимать". Теперь Вам опять придется листать словарь и искать новое слово.

Просьба все отзывы и замечания по этой книге присылать по вышеуказанному адресу. Если будет возможность и необходимость второго издания этой книги, то все Ваши замечания будут учтены автором.

GOOD LUCK!

КАК НАЧАТЬ ИГРУ.

Итак, Вы загрузили адвентюрную программу. В большинстве игр Вам предложат загрузить отложенную игру. Если Вы сохранили свое положение на ленте (диске), то отвечайте ДА - "YES", или просто "Y" Если же Вы только начинаете новую игру, то отвечайте НЕТ - "NO", или - "N".

Теперь Вы видите на экране некоторый текст, а во многих программах и графику. Графика на экране это конечно красиво (хотя в большинстве адвентюр графика весьма примитивна), но никакой смысловой информации она не несет. Исключение - аркадные адвентюры.

Внимательно прочитайте описание локации. Переведите его. Исследуйте все объекты в этой локации (смотри раздел EXAMINE). Очень может быть, что Вы что-нибудь и найдете. Впрочем, иногда предметы лежат прямо на виду и Вы их сразу можете увидеть.

Как давать команды компьютеру? Иногда команда может состоять всего лишь из одного слова. Вот примеры таких команд: "EXAMINE" - исследовать; "DIG" - копать; "WAIT" - ждать; "SLEEP" - спать; "HELP" - обращение за помощью к программе; "INVENTORY" - список тех предметов, которые у Вас имеются (если на Вас что-нибудь надето, то программа сообщит Вам об этом); "SAVE" или ее разновидности - сохранить текущую позицию на ленте или диске; "LOAD", "RESTORE" или "QLOAD", "RAMLOAD" - загрузить отложенную позицию с внешнего носителя или из памяти компьютера; почти все простые глаголы движения и некоторые другие.

Во многих программах достаточно набрать 4 первые буквы слова. Это относится не только к глаголам, но и к существительным. В некоторых программах бывает достаточно и первых 3-х букв. Но встречаются программы, в которых надо набирать 5 знаков - это сериал "MAGNETIC MOON". И очень редко бывают адвентюрные игры, в которых надо набирать слова полностью.

Сразу определите, какое минимальное количество знаков понимает Ваша программа. Это сэкономит Вам массу времени. Возьмите какой-нибудь достаточно длинный глагол, который понимает Ваша программа. Найти его не очень сложно. Наберите какую-нибудь бессмыслицу, например -

“ABCDEF” и посмотрите, что Вам ответит программа. Скорее всего, ответ будет примерно таким - “I don't understand you.”, или подобным. Теперь наберите “GET” или “TAKE”. Эти глаголы понимают все программы (хотя бы один из них). Сравните. Видите разницу?

Итак, предположим, что Ваша программа понимает глагол “UNLOCK” - отпереть. Теперь отбросьте последнюю букву и снова дайте эту команду. Опять понимает? Отбросьте еще одну, так делайте до тех пор, пока программа перестанет Вас понимать. Берем теперь последнее число букв, с которыми программа Вас еще понимала. Это и будет минимум. Желательно эту проверку сделать еще и с другим глаголом.

Есть программы, которые обрабатывают рабочий словарь особым образом. В адвентюре “SHADOW ON GLASS” обрабатывается все слово целиком. Но если в рабочем словаре существует всего одно слово на эту букву, то она поймет его и по одной первой букве. А если в двух разных словах даже 5 одинаковых первых букв, то программа будет искать до конца.

Теперь, когда Вы уже знаете, что программа понимает, а что нет, давайте разберемся с командами из двух слов. Это стандартная адвентюрная конструкция: **ГЛАГОЛ + СУЩЕСТВИТЕЛЬНОЕ**. В подавляющем большинстве случаев Вам придется общаться с программой именно с помощью двух слов.

ПРИМЕРЫ.

Вы видите топор: **"TAKE AXE"** - взять топор. У Вас есть топор, но он Вам уже не нужен: **"DROP AXE"** - выбросить топор.

Перед Вами Демон: **"KILL DEMON"** - убить Демона. Вы стоите перед закрытой дверью: **"OPEN DOOR"** - открыть дверь. Вы стоите перед входом в пещеру: **"ENTER CAVE"** - войти в пещеру. Вы стоите перед деревом: **"CLIMB TREE"** - влезть на дерево.

Вы видите кнопку на пульте: **"PRESS BUTTON"** - нажать на кнопку. Вы стоите у панели и видите рычаг: **"PULL LEVER"** - потянуть за рычаг.

Вам преграждает дальнейший путь какой-нибудь зверь, а из оружия Вы имеете с собой только камень: **"THROW STONE"** - швырнуть камень. Возможно зверь испугается и убежит.

Вы зашли в темную пещеру и ничего не можете видеть, но у Вас с собой лампа: **"LIGHT LAMP"** - зажечь лампу.

Вы попали в комнату из которой нет выхода, но в комнате есть какая-то старая лампа. Возьмите ее: **"GET LAMP"**. А теперь попробуйте потереть ее (а вдруг она волшебная и с ее помощью Вы сможете выбраться из заточения: **"RUB LAMP"**).

Вы нашли узкую металлическую полоску и не можете найти ей применение. Попробуйте согнуть ее: **"BEND STRIP"**. Возможно Вы получите очень нужный инструмент.

Вы видите веревку, свисающую с дерева. Влезть по ней не удастся, взять ее тоже не получается. Но у Вас есть с собой острый камень - **"SHARP FLINT"**. Отрежьте веревку: **"CUT ROPE"**, не получилось с первого раза, но программа Вас спрашивает: **"HOW?"** - как? Камнем: **"WITH FLINT"**.

Вы стоите перед запертой дверью и у Вас собой имеется подходящий ключ. По команде **"UNLOCK DOOR"** - дверь не отпирается. Попробуйте вставить ключ: **"INSERT KEY"**, затем поверните его: **"TURN KEY"**, а теперь откройте дверь: **"OPEN DOOR"**. Должно получиться.

Вы стоите перед глубокой ямой и у Вас есть веревка. Используйте веревку: **"USE ROPE"** - и, возможно, Вы окажетесь в яме.

Вы стоите перед запертой дверью. У Вас нет ни ключа, ни другого подходящего инструмента. Попробуйте разбить дверь: "BREAK DOOR", иногда срабатывает.

Вы встретили спящего человека; попробуйте разбудить его: "WAKE MAN". Хотя в большинстве случаев это принесет только неприятности.

Вы в темной комнате, но у Вас с собой есть фонарик. Включите его (если в нем, конечно, есть батарейки и он исправен): "TURN ON TORCH".

Вы вышли из темноты на свет. Выключите фонарик: "TURN OFF TORCH". Батарейки разрядятся, а он Вам еще пригодится.

В более сложных программах иногда приходится использовать конструкцию из четырех слов. Наиболее часто встречается такая:

ГЛАГОЛ + СУЩЕСТВИТЕЛЬНОЕ + ПРЕДЛОГ +
СУЩЕСТВИТЕЛЬНОЕ.

ПРИМЕРЫ.

Вы стоите перед запертой дверью и у Вас есть ключ. При осмотре двери Вы обнаружили, что она имеет отверстие (HOLE). Вставьте ключ в отверстие: "INSERT KEY INTO HOLE".

Вы стоите перед закрытой панелью. На стене возле панели есть пластина. Вы раньше в своих поисках где-то нашли палочку (ROD). При ее осмотре Вы обнаружили, что это ультразвуковой излучатель. Почему бы ее не попробовать использовать в качестве ключа. Направьте палочку на пластину: "POINT ROD AT PLATE". Панель должна отъехать.

Более подробно с использованием основных команд Вы ознакомитесь в следующем разделе.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НЕКОТОРЫХ КОМАНД.

Названия предметов и объектов Вы найдете в описаниях локаций. Если какие-либо из них скрыты от первого взгляда, то Вы сможете их обнаружить через видимые предметы и объекты.

В самом начале адвентурной игры "KAYLETH" Вы лежите распростертый на движущейся конвейерной ленте.

Исследование доступных объектов ничего не дает. Но если Вы попытаетесь встать (UP) то программа выдаст Вам следующее: "YOUR ARMS ARE GRIPPED BY STEEL BANDS!" (Ваши руки зажаты стальными лентами.) Вот Вы и нашли объект для дальнейших исследований и действий - "BANDS".

С глаголами дело обстоит несколько посложнее. Вам надо самому их находить; программа Вам их не подскажет.

Условно все глаголы можно разделить на несколько групп:

1. Глаголы перемещения в игровом пространстве.
2. Вспомогательные глаголы для работы с программой.
3. Глаголы исследования.
4. Глаголы для восстановления сил Вашего героя.
5. Глаголы включения и выключения.
6. Глаголы общения с другими персонажами адвентюры.
7. Глаголы действий с предметами и объектами.

Это деление чисто условное. Очень часто глаголы могут относиться сразу к нескольким группам.

Первая группа глаголов имеет свои характерные особенности и будет рассмотрена в отдельном разделе. Сейчас мы рассмотрим вторую группу - вспомогательные глаголы.

Запись отложенной игры.

Команды при записи отложенной игры: "SAVE", "SAVE GAME", "QSAVE", "RAMSAVE".

В кассетных версиях для записи отложенной игры Вам лучше выделить отдельную чистую кассету, чтобы запись находилась с самого начала кассеты. Вам придется не один раз записывать отгрузку положения в игре, и, при загрузке Вам будет достаточно перемотать ленту в начало кассеты и отсчитать номер записи который Вам нужен. Никогда не стирайте предыдущие отложения. Вы можете сделать скрытую ошибку, которая выплывет только к середине или даже к концу игры. Эти промежуточные записи помогут Вам быстрее найти место в котором Вы совершили ошибку и сэкономят Вам много времени.

После набора команды "SAVE" программа попросит Вас вставить кассету в магнитофон и нажать какую-нибудь

клавишу. В большинстве случаев это "Y" или "Enter". Чтобы избежать досадных ошибок, всегда, в случае Вашего положительного ответа нажимайте "Y". Даже если необходим другой ответ, Вы этим ничего не испортите. Иногда запись начинается сразу после набора "SAVE" и нажатия на клавишу "Enter".

Встречаются программы, в которых команда "SAVE" вообще может отсутствовать. В таком случае запись происходит при выходе из игры после команды "QUIT". Программа спросит Вас: "Хотите ли Вы записать свое текущее положение?" На ответ "YES" будет сделана выгрузка текущего положения. После этого, как правило, следует вопрос: "Будете ли Вы продолжать игру?". На ответ "YES" игра будет продолжена с момента остановки. Если Вы отказываетесь продолжать игру, то Вам предложат начать сначала.

К сожалению, практически во всех дисковых версиях запись производится на кассеты. Это происходит по той причине, что при переделке кассетной версии в дисковую переписывается только загрузчик самой программы, а подпрограмма записи отложения находится в глубине самой программы и найти ее и переделать не так-то просто.

Некоторые адвентюрные программы имеют возможность записи не только на внешний носитель, но и в память. Такую возможность имеют, например, программы: "KAYLETH", "MAGNETIC MOON", "STAR SHIP", "HE-MAN", "FAMOUS FIVE".

Для записи отложения в память компьютера достаточно ввести с клавиатуры одну из следующих команд: "RAMSAVE" или "QSAVE" и нажать "Enter". Это очень удобная команда. Особенно в тех случаях, когда встречаются локации в которых теряется жизнь и требуется перебрать множество вариантов, чтобы найти правильное решение. Запись на кассету в таких случаях очень утомительна, и Вам может быстро надоест возиться с такой программой.

Эту команду можно давать сколько угодно раз. В памяти компьютера будет присутствовать только последняя запись. Но не забывайте о том чтобы перед выключением компьютера или перед нажатием на кнопку "сброс" записать отложенную позицию на внешний носитель: кассету или диск. Записанное

в память компьютера положение сохраняется только пока включен компьютер или не нажата кнопка "сброс"

И еще одно замечание. Некоторые программы перед записью запрашивают имя, которое Вы должны присвоить данной отгрузке. Запомните это имя, иначе у Вас будут проблемы с загрузкой. Для кассетных версий не имеет значения какое имя Вы дадите отгруженному файлу, а вот для дисковых версий нельзя давать не только одинаковые имена отгрузок, но и надо проверить, чтобы на диске не было файлов с такими именами, которые Вы хотите использовать. Или же возьмите чистую дискету.

Загрузка отложенной игры.

"RAMLOAD", "QLOAD" - команды загрузки отложенной игры из памяти.

Многие адвентюрные программы после загрузки программы спрашивают: "Хотите ли Вы загрузить отложенную игру?" или "Будете ли Вы продолжать старую игру?". Если Вы ранее записали на ленту или диск свое положение, то отвечайте "YES" и вводите отгруженный ранее файл. Если Вы только начинаете новую адвентюру, то отвечайте "NO" - нет, и Вы начнете игру сначала.

При ошибке ввода некоторые программы просят повторить загрузку, а другие просто возвращаются в начало игры или в ту локацию, в которой Вы находились перед попыткой загрузки. Встречаются программы, в которых при ошибке загрузки Вы попадаете туда, где Вы еще не были, и имеете с собой предметы, которых Вы еще не нашли. В таких программах можно специально делать ошибки при вводе отложенной позиции, чтобы посмотреть, а что же там дальше.

Иногда программа может запросить имя отгруженного ранее блока, которое Вы должны были запомнить при записи. Особенно это относится к дисковым версиям с записью отложения на диск.

В большинстве адвентюрных программ загрузить отложенное положение можно практически в любой локации. Но мне встретилась программа ("RED MOON" фирмы "LEVEL 9") в которой не всегда и не везде можно записать или ввести отложенную игру. Программа может сообщить Вам что в

данной локации много железа и загрузка/выгрузка невозможна.

При вводе положения записанного ранее в память компьютера Вы попадете в локацию, в которой находились при последней записи.

Возврат на один ход назад.

В некоторых адвентюрных играх очень высокого класса встречается команда "ВОМ" - возврат на один ход назад. Это весьма полезная команда в опасных ситуациях, когда Ваш герой погибает через один-два хода. Запись в память здесь мало помогает, потому что это тоже считается ходом. А если через, раз давать команду "ВОМ", то можно экспериментировать сколько угодно и при этом Вы не погибаете. Вам не надо постоянно пользоваться магнитофоном и правильное решение можно найти значительно быстрее.

Эта команда незаменима, если Вы сделали неправильный ход и что-нибудь потеряли или разбили безвозвратно. В противном случае Вам пришлось бы вернуться к последнему отложению или даже к началу игры.

Выход из игры.

Практически во всех адвентюрных играх есть команда "QUIT" прекратить, или ее аналог: "STOP". Эта команда служит для выхода из игры. После того как Вы наберете эту команду и нажмете "Enter" Вам будет предложена возможность записи данного положения на магнитный носитель (обычно на ленту). Затем программа может спросить Вас: будете ли Вы продолжать игру? При ответе "NO" или после нажатия на клавишу "N" программа сбросится. Но иногда бывает и другой вопрос: "ARE YOU SURE?" - Вы уверены? В этом случае следует ответить утвердительно, если Вы не желаете продолжать игру. Если Вы ответите "N" или "NO", то игра будет продолжена с момента остановки.

Текст на экране.

В текстовой информации на экране Вашего компьютера выражена вся суть адвентюрной игры. В одних программах основной текст описания локаций остается на экране, а то что Вы набираете скроллируется и постепенно уходит. В других

адвентюрных играх скроллируется весь экран и первичная информация описания локации утрачивается. Для того чтобы восстановить описание локации используются команды: "RESTORE", "LOOK", "SEE"; а иногда просто одна из букв: "R" или "L".

Если адвентюрная программа с графикой, а Вы хотите иметь на экране только текстовое описание, то можно воспользоваться командой "WORDS" или "TEXT". В таком случае графики не будет, а весь экран будет заполнен текстовой скроллирующейся информацией. Такой режим бывает очень полезен. Если Вы подбираете команду, которая нужна в данном конкретном случае, то Вам придется перебрать множество вариантов и Вы будете видеть хотя бы часть из них на экране.

Графика.

Графика в адвентюрных играх, как правило, бесполезна. Конечно приятнее играть, если на экране монитора есть картинка, да еще и цветная. Но в большинстве адвентюрных программ графика очень примитивна. А если программа на "BASIC", то картинки настолько долго рисуются, что пропадает желание вообще играть в такую игру. Поэтому, если в Вашей адвентюре есть возможность отключить графику (а в некоторых программах это предусмотрено), то, по моему мнению, лучше это сделать (набрать "TEXT" или "WORDS").

Если в игре есть графика и предусмотрено переключение режимов, то должны работать такие команды на включение графики: "PICTURE", "PIX" или же режим ГРАФИКА/ТЕКСТ может переключаться простым нажатием "Enter" без набора команды.

Инвентарь.

В адвентюрных играх Вам приходится брать, использовать и бросать различные предметы. Для того чтобы не забывать, что Вы с собой имеете в данный момент, а также, чтобы правильно набрать название предмета, который Вы хотите использовать, служит команда "INVENTORY". Иногда она сокращается до "INVE" или даже до одной буквы

"Г". В некоторых старых программах встречается глагол "GOT" - взял, прошедшее время от глагола "GET" - взять.

Verb.

В некоторых адвентюрах можно просмотреть список активных глаголов из словаря программы по команде "VERBS. Но имейте ввиду, что самые "хитрые" глаголы она Вам все равно не покажет.

Help.

По команде "HELP" можно получать подсказки по ходу игры. Всегда, если Вы попадаете в затруднительное положение, попробуйте набрать "HELP". Правда, в большинстве случаев программа может Вам ответить: "TRYING EXAMINE THINGS" - попытайтесь экзаменовать предметы. Но иногда можно получить весьма ценную подсказку. В некоторых программах вообще нет никаких подсказок. А если Вы попросите помощи, то Вам порекомендуют обратиться по адресу фирмы производителя данной программы и купить описание этой адвентюрной игры.

Счет очков в игре.

Некоторые программы понимают команду - "SCORE".

По этой команде выводится количество набранных Вами очков в игре; процент пройденной адвентюры; остаток Ваших сил/энергии; количество собранных сокровищ; количество оставшейся воды, пищи или кислорода; количество оставшихся жизней.

Обычно программа выдает только несколько из перечисленных параметров. Но исходя из этих данных можно сделать некоторые выводы. По проценту пройденной адвентюры, который выдает программа и тому количеству локаций, которые Вы уже прошли Вы можете приблизительно определить общее количество локаций в игре. Количество пройденных локаций умножить на 100 и разделить на пройденный процент.

Если программа сообщит Вам, что Вы нашли некоторое количество сокровищ - значит Вы должны их собирать (очевидно это и есть Ваша задача в данной игре).

Если будет сообщение об остатке энергии, пищи, воды или кислорода, то Вы должны сделать вывод о том, что надо искать способ их пополнения. Иногда восстановит или пополнить силы и/или энергию можно весьма необычными способами. Бывает достаточно искупаться в озере, реке или бассейне, чтобы запасы Вашей силы/энергии значительно возросли. А иногда надо просто отдохнуть "REST" или поспать - "SLEEP". В других случаях надо найти какую-нибудь пищу. Это может быть просто - "FOOD", а может быть и что-нибудь съедобное. В некоторых программах есть и пить одно и то же. Так что не удивляйтесь, если Вы сможете съесть пиво или выпить хлеб. В адвентюрах возможно и такое. Силы восстанавливает не только еда, но и напитки.

К найденным пище и напиткам относитесь с осторожностью. Вам могут подsunуть что-нибудь отравленное и тогда Вы умрете и придется начинать игру с начала.

Wait.

Казалось бы, совершенно бесполезная команда. Но очень часто по этой команде могут произойти некоторые действия. Например, поезд, в котором вы едете, может дойти до станции назначения и там остановиться. В других случаях может уйти кто-нибудь, кто Вам мешает. Или наоборот, может придти кто-то очень нужный. Если периодически подавать команду "WAIT" в комбинации с "EXAMINE", то иногда можно дождаться, когда откроется дверь, которую никак не удается открыть другими способами.

Examine.

Исследование игрового пространства и объектов, которые в нем находятся - это основа всех адвентюрных игр. Внимательно прочитайте описание локации. Иногда предметы лежат открыто и прямо описываются в локации: "YOU CAN ALSO SEE...". Но большинство предметов скрыто от первого взгляда и обнаружить их не так просто. Сначала определите из описания локации какие объекты находятся в данной локации.

Возьмем для примера описание одной из локаций в программе "KAYLETH".

"You are in the android conditioning unit. Cut into the wall behind a reclining chair is a view port. You can go WEST,

SOUTH." ("Вы находитесь в секции испытания андроидов. За откидным стулом находится наблюдательный экран, врезанный в стену").

Определим объекты, которые можно исследовать. Это - "UNIT" (секция), "WALL" (стена), "CHAIR" (кресло) и "VIEW PORT" (экран) Начнем исследовать эти объекты по очереди. Проверка секции и стены ничего не дает. Осмотрим стул: "EXAMINE CHAIR". Получаем ответ: "It has a knob on the side." ("Он имеет ручку на одной стороне"). Кое-что имеем. Смотрим дальше: "EXAMINE PORT" - "You get an orbital view on Mother Zyron." ("Вы находитесь на орбите планеты Mother Zyron.")

Здесь еще много интересного, но пойдем дальше.

"You are surrounded by the conveyors and complex machinery of an android production units. You can go North, East, Up." ("Вы стоите в окружении конвейеров и сложных машин в секции производства андроидов. Вы можете идти на север, восток и вверх").

Попробуем осмотреть конвейеры: "EXAMINE CONVEYORS". Получаем ответ: "That doesn't help you much. Try the machinery." Вам говорят, что с конвейерами возиться бесполезно и советуют обратить внимание на машины. А почему бы и не попробовать? "EXAMINE MACHINERY" - "Your curiosity pays off." ("Ваши усердия не напрасны"). Здесь что-то есть. Взглянув в обновившееся описание локации, Вы видите, что добавился еще один предмет. - "You notice a strip of tape." ("Вы замечаете полоску ленты"). Исследуем теперь ленту: "EXAMINE STRIP" - "It is a thin sealed strip of Opkan acid, sticky tape." ("Это тонкая, запечатанная липкая лента с какой-то кислотой внутри").

Внимательно вдумывайтесь в каждое слово полученной информации. То, что в ленте находится кислота, говорит о том, что ее можно каким-то образом оттуда извлечь и в дальнейшем использовать. А так как это липкая лента, то ее, очевидно, можно куда-нибудь наклеить. Видите, сколько полезной информации можно получить из обследования всего только одного предмета. Кстати, в этой адвентюре в дальнейшем лента так и используется.

Но такое большое количество информации Вы можете получить только в программах высокого класса. В более простых адвентюрах информации поменьше.

Если Вы видите какой-нибудь рисунок или картину, то обязательно осмотрите их: "EXAMINE PICTURE", "EXAMINE PAINTING", "EXAMINE DRAWING" и т.п.

Не забывайте о том, что в локациях есть много не описанных объектов. Если Вы находитесь в комнате, то в ее описании часто отсутствуют такие слова, как: стены - "WALL", пол - "FLOOR", потолок - "CEILING" и другие. Все это желательно исследовать, чтобы не упустить чего-нибудь. Хотя результат далеко не всегда положительный. Если Вы в лесу, то там, обязательно, есть деревья, земля - "TREE", "GROUND", "SOIL". В горах это скалы, камни и так далее.

Некоторые разновидности команды "EXAMINE" - это такие глаголы: "SEARCH" - искать; "SEE" - видеть; "LOOK" - смотреть; "TOUCH" - потрогать; "FEEL" - ощупать.

Если Вы находитесь в темноте, то обычно глагол "EXAMINE" не работает. Тогда попробуйте "TOUCH" или "FEEL".

Общение с другими персонажами.

Многих в адвентюрах отпугивает именно разговоры с другими персонажами игры. Хотя такая конструкция строится очень просто и состоит из трех частей.

Первое слово это один из следующих глаголов: "SAY", "TALK", "TELL", "SPEAK", "ASK" с предлогом "TO". Например: "SAY TO", "TALK TO" и т. д. Иногда предлог опускается.

Второе слово это имя того персонажа, к которому Вы обращаетесь. Если Вы просто здороваетесь с кем-нибудь, то вторым и последним словом будет "HELLO" - привет.

Третья часть этой конструкции это то, что Вы хотите от данного персонажа. Вот несколько примеров: "SAY HELLO"; "SAY TO BROZNAK"; "SAY TO YAGMOK FOR KEY"; "SAY TO SAM FOLLOW ME".

ПРИМЕРЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДРУГИХ ГЛАГОЛОВ.

В этом разделе будут рассмотрены самые разнообразные глаголы, которые не вошли в предыдущие разделы. Все эти примеры, как и вообще все примеры в этой книге, взяты из разных программ.

Вы стоите у входа в пещеру, но он завален большим обломком скалы. Сдвинуть его Вам не под силу, разбить тоже не удастся. Пройдя в соседнюю локацию, Вы обнаруживаете, что там стоит трактор. Раньше в своих блужданиях по локациям Вы где-то нашли веревку. Попробуйте привязать ее к трактору и обломку: **"TIE ROPE TO TRACTOR"**, а затем **"TIE ROPE TO BOULDER"**. Получилось. Теперь идите к трактору. Осмотревшись Вы видите кнопку и рычаг. Нажмем на кнопку (кнопки, очевидно, для того и существуют, чтобы их нажимать, хотя иногда после этого могут происходить разные неприятности) - **"PRESS BUTTON"**. Мотор заработал. Теперь потянем за рычаг - **"PULL LEVER"**. Трактор тронулся с места, проехал немного, остановился и оттащил камень. Вход свободен.

Кое-что о веревках. Назначение их самое разнообразное. Если веревка свисает откуда-нибудь сверху или спускается вниз, то по ней часто можно подняться вверх (**CLIMB ROPE, CLIMB UP, UP, USE ROPE**) или спуститься вниз (**DOWN, USE ROPE**).

Если у Вас есть веревка и Вы стоите у края ямы или пропасти, то с помощью веревки можно спуститься вниз, предварительно привязав ее к чему-нибудь прочному, что находится в данной локации. Это может быть скала, дерево, пень и многое другое. Затем спуститься вниз. В некоторых случаях, после того как Вы привяжете веревку, Вам надо бросить ее (**DROP ROPE** или **THROW ROPE**). Программа может Вам подсказать, что Вы сделали себе путь в яму, пропасть и так далее. Или просто в описании локации добавится еще один возможный выход - вниз (**DOWN**).

В программе **"НОВВИТ"** веревка используется очень часто для получения различных предметов. Вам надо привязать веревку к предмету, который просто взять не получается, потянуть за веревку, взять предмет и отвязать его (**TIE ROPE TO SOMETHING, PULL ROPE, GET**

SOMETHING, UNTIE SOMETHING). Как видите нужна целая цепочка последовательных действий.

Иногда, если предмет далеко, можно бросить веревку (THROW ROPE), она зацепится за то, что Вам надо и тащите. Но, так как Вы не ковбой и с первого раза можете не попасть куда надо, то возможно Вам придется повторить эту операцию несколько раз.

Бывает и так, что Вы видите веревку, например, свисающую с дерева. Влезть по ней не получается, взять тоже не удастся. Попробуйте отрезать ее чем-нибудь острым. Хорошо, если у Вас есть нож, но, если его нет, то может пригодиться и острый камень (SHARP FLINT).

Команда "DIG" (копать) в чем-то сходна с командами исследования. Часто предметы могут быть зарыты в земле и даже в помещениях (коридорах, сараях и т. д.). Чтобы найти такой предмет, Вам надо откопать его.

Где копать? Хорошая программа всегда подскажет, где Вам надо копать. Например, что Вы находитесь в МЯГКОМ коридоре. Копать можно в лесу, в саду, в огороде, на дороге. В описании локации, в которой что-нибудь зарыто, часто можно увидеть какой-нибудь намек. Или Вы можете узнать об этом где-нибудь в другом месте программы из рисунка, записки или книги.

Чем копать? Чаще всего это лопата (SHOVEL, SPADE) или, даже, нож (KNIFE) Но иногда Вы можете копать без какого-либо инструмента, голыми руками.

Если Вы найдете предмет, который можно одеть, то его желательно одеть. Это может быть плащ, ботинки, шляпа, перчатки, кольцо и многие другие вещи.

Перчатки помогут защитить Ваши руки, если Вы попробуете взять горячий предмет, что-нибудь опасное, например, кислоту; или будете включать электрический ток.

Ботинки помогут Вам пройти по воде (программа "ADVENT A"), по горячему месту и также могут защитить Вас от поражения электрическим током.

Если Вы нашли кольцо, то попробуйте его одеть. Очень часто в адвентюрных играх кольца бывают волшебные и предсказать заранее, что же случится довольно трудно. Вы можете вызвать какого-нибудь джина, колдуна или фею. Или можете перенестись куда-нибудь.

В некоторых случаях Вам не обойтись без команды "WAIT" - ждать. Представьте себе, что Вы находитесь в комнате с двумя Вашими начальниками. И как только Вы собираетесь куда-нибудь пойти, Вас тут же останавливают и возвращают обратно. Больше ничего сделать нельзя. Но, если Вы дадите команду "WAIT" - ждать, то уходит один из Ваших начальников. А если еще раз дать эту же команду, то уходит и второй. Теперь можно идти куда угодно, Вас уже никто не будет останавливать.

В другой программе Вы, во время каникул, едете со своими друзьями в деревню. Поезд будет ехать очень долго, а Вам придется сидеть и ждать остановки. Здесь Вам надо несколько раз дать команду - "WAIT". И вот, наконец, поезд останавливается и можно выходить и играть дальше.

Иногда Вас может застать заход солнца - SUNSET. Несколько раз повторив "WAIT", можно дожждаться рассвета.

В некоторых программах бывает нужно дожждаться какого-нибудь события или прихода другого персонажа. В таких случаях тоже надо повторять команду "WAIT", пока не получится нужный результат.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ В ИГРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ.

Игровое пространство в адвентюрных программах можно разделить на некоторые зоны. Это чисто условное деление. Внутри такой зоны Вы можете свободно передвигаться. Но связь между зонами заблокирована. Это может быть запертая дверь, секретная панель, пропасть или Ваш дальнейший путь может преграждать какое-нибудь чудовище. Для начала разберемся как же перемещаться внутри зоны.

Для простого передвижения существует ряд команд. Обычно эти команды подаются, одним словом, или даже одной-двумя буквами. Вот эти команды:

А) основные команды, которые есть практически в каждой программе:

- ◆ NORTH (N) - идти на север;
- ◆ SOUTH (S) - идти на юг;
- ◆ EAST (E) - идти на восток;
- ◆ WEST (W) - идти на запад;

◆ DOWN (D) - идти вниз;

◆ UP (U) - идти вверх;

В) промежуточные направления; встречаются тоже во многих программах:

◆ NORTHEAST (NE) - идти на северо-восток;

◆ NORTHWEST (NW) - идти на северо-запад;

◆ SOUTHEAST (SE) - идти на юго-восток;

◆ SOUTHWEST (SW) - идти на юго-запад;

С) если Вы находитесь на корабле (космическом или обычном морском судне), то Вам, возможно, придется пользоваться следующими командами:

◆ FORWARDS - вперед, к носу корабля;

◆ AFT - назад, к корме;

◆ STARBOARD - к правому борту (по ходу корабля);

◆ PORT - к левому борту;

Д) и, наконец, последняя группа команд простого передвижения, которая обычно используется в программах с графикой:

◆ LEFT - идти налево;

◆ RIGHT - идти направо;

◆ FORWARDS - идти вперед;

◆ BACKWARDS - идти назад.

Во многих случаях основные команды перемещения требуют ввода всего одной буквы. Но не забывайте о том, что не все программы одинаково реагируют на команды перемещения, да и не только на них Игры пишут разные программисты и у каждого свой индивидуальный подход. Вам надо сразу определиться, как программа понимает глаголы движения в каждой отдельной адвентюре.

Практически во всех адвентюрных играх все эти направления указываются при описании локаций. Например: "YOU CAN GO WEST, EAST", "VISIBLE EXITS ARE UP AND SOUTH", "YOU ALSO CAN GO TO NW", "EXITS: AFT AND STARBOARD".

Существуют команды движения, которых Вы не найдете в описаниях локаций. Приведем несколько примеров.

Вы стоите перед деревом, можно попытаться влезть на него - "CLIMB TREE".

Вы стоите перед входом в пещеру, попробуйте войти в нее - "ENTER CAVE".

Перед Вами низкий туннель. Дайте команду - "CRAWL", а потом направление движения - "E", "W", "S" и так далее. Иногда срабатывает "CRAWL TUNNEL".

Перед Вами неширокая расщелина, попробуйте перепрыгнуть "JUMP CRACK", иногда получается. Хотя, скорее всего, Вы погибнете.

Вы нашли лодку. Попробуйте забраться в нее - "BOARD BOAT", "ENTER BOAT", "CLIMB BOAT".

Иногда удается спастись от врагов бегством - "RUN SOUTH". Но здесь обычно надо давать направление движения. Очень редко срабатывает просто - "RUN".

Вы находитесь в пещере, а в описании локации нет видимых выходов. Попробуйте выйти - "LEAVE CAVE".

В некоторых адвентюрных играх вместо глаголов движения внутрь и наружу используются предлоги - "IN", "INTO", "OUT", "OFF".

Вот полный список остальных команд движения:

- ◆ "JUMP", "LEAP" - прыгать, перепрыгнуть;
- ◆ "CRAWL" - ползти, стать на корточки;
- ◆ "CLIMB" - взобраться, влезть на что-нибудь;
- ◆ "BOARD" - взойти на борт;
- ◆ "DISEMBARK" - высадиться на берег (сойти с борта корабля);
- ◆ "RUN" - бежать;
- ◆ "LEAVE", "OUT" - выйти откуда-нибудь;
- ◆ "ENTER", "IN", "INTO" - войти куда-либо;
- ◆ "DRIVE" - вести машину, ехать;
- ◆ "RIDE" - ехать верхом на чем-нибудь;
- ◆ "GO" - идти. (Используется очень редко в сочетании с направлением движения.)

Переходы между зонами могут быть простыми, а могут быть и очень сложными. В некоторых программах, для того чтобы найти выход, надо проделать целую цепочку действий. Вот несколько примеров.

Закрытая дверь. Попробуйте просто открыть ее - "OPEN DOOR". Получилось? Прекрасно, входите. Не открывается? Программа сообщила Вам, что дверь заперта? Ищите ключ и

попытайтесь открыть ее ключом - "UNLOCK DOOR WITH KEY" Должна была отпереться. Но, иногда, и не отпирается. Вам сообщили, что замок заржавел. Ищите масло, смажьте замок - "OIL LOCK", теперь откроется!

Часто Вы не можете попасть в темное помещение. Особенно часто это встречается в пещерах. Ищите источник света. Им может быть фонарь - "TORCH", лампа - "LAMP" и многие другие светящиеся предметы.

Иногда Вам потребуется какой-либо код, чтобы открыть кодовый замок. Тщательно исследуйте все доступные локации и все предметы, которые Вы найдете. Кодовое слово обязательно где-нибудь спрятано. Оно может быть выгравировано на рукоятке меча или кинжала, нацарапано на стене или на дереве, написано в какой-нибудь книге или записке. Вам может его подсказать кто-нибудь из других действующих лиц в этой адвентюре.

В программах высокого класса встречаются такие ситуации, что для того чтобы отпереть замок или войти в какую-нибудь локацию Вам необходимо стать другим персонажем игры или изменить самого себя, превратиться в кого-нибудь другого.

Отпереть дверь, сдвинуть панель или перенестись куда-нибудь, в закрытую от простого входа локацию можно и с помощью свистка, рожка или какого-либо другого подобного инвентаря, в который можно подуть - "BLOW WHISTLE", "BLOW HORN".

Если Вас не пускает дальше стражник или какое-нибудь чудовище, то можно его убить. Для этого Вам может понадобиться оружие: меч - "SWORD", нож - "KNIFE", ружье - "GUN", лазер - "LASER". В некоторых случаях удается убить врага голыми руками без оружия. Иногда стражника можно подкупить, дать ему деньги или что-нибудь очень ему нужное. Животным можно дать какую-нибудь пищу, или отпугнуть бросив камень.

Через пропасть можно сделать мостик. Для этого может пригодиться большая ветка, доска, бревно, веревка и т. д.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЛАБИРИНТОВ.

Во многих адвентюрах встречаются разнообразные лабиринты. В лесу, в болотах, в горах, в зеркальных

комнатах, в пещерах, в пустынях. В таких лабиринтах, если, например, Вы пришли с востока, то пойдя теперь на запад Вы попадете совсем в другое место. Но самая главная трудность в прохождении лабиринтов в том, что все локации там имеют совершенно одинаковые описания и, поэтому, на первый взгляд, составить план невозможно. Но это не так.

Практически все лабиринты можно обследовать описанным ниже способом. Соберите в доступных Вам

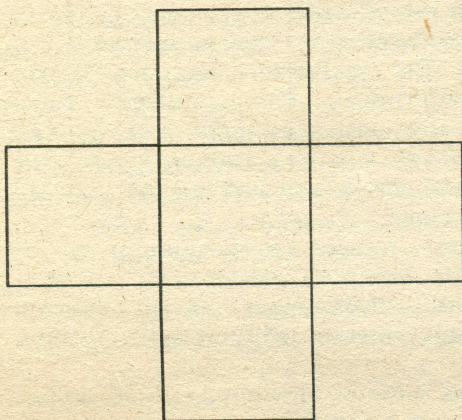


Рис. 1

локациях десять-двенадцать предметов. Если Вы не сможете сразу взять такое количество предметов, то надо взять столько, сколько Вы сможете нести, принести их к входу в лабиринт и там пока бросить. Затем вернуться за остальными предметами и вместе с ними опять вернуться к входу в лабиринт.

Перед тем как входить в лабиринт, Вам необходимо составить некоторое подобие карты

из таких "крестиков" (см. рис. 1).

Десяти таких "крестиков" должно хватить в большинстве случаев. Центральная клеточка будет обозначать локацию, в которой Вы в данный момент находитесь. Можно составить список предметов, которые у Вас имеются, пронумеровать их и присваивать локациям, в которой Вы оставите данный предмет, его номер. Если названия предметов начинаются на разные буквы, то удобнее обозначать локации по первым буквам в названиях предметов.

В крайние клеточки "креста" Вы должны записывать номер локации, в которую Вы попадете пойдя в определенном направлении.

На рисунке 2 Вы видите пример лабиринта из программы "AFTERSHOCK". Давайте последовательно его исследуем.

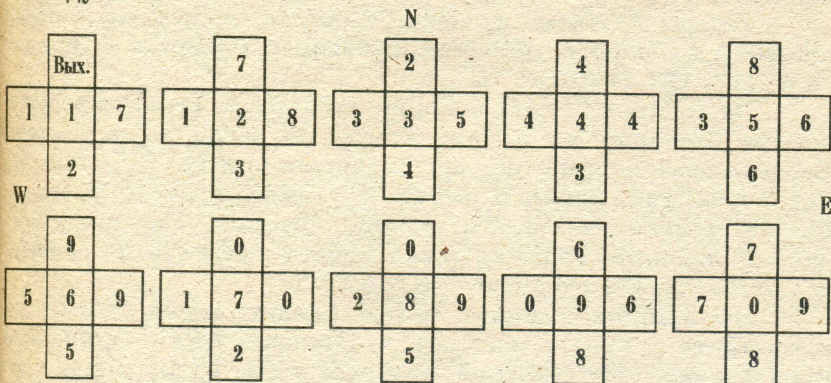


Рис. 2.

Вы находитесь в бетонном туннеле. Возможные выходы - вверх, откуда Вы пришли и на восток. При попытке пойти на восток, Вы попадаете в темный лабиринт и без света погибаете. Значит Вам не обойтись без фонарика. Его можно найти при выходе из горящего здания почти в самом начале игры. Вы можете нести не более пяти предметов сразу. Поэтому в лабиринт Вы можете входить только с четырьмя предметами, которые можно будет использовать для исследования лабиринта. Чтобы потом не отвлекаться на поиски предметов, лучше сразу собрать десяток предметов в доступных локациях. (Иногда их понадобится и больше, но чаще меньше.) Все собранные предметы выложим пока у входа в лабиринт и составим список всех этих предметов.

- | | | | |
|-----------------|-----------|----------|---------------|
| 1. PICKAXE | кирка | 6. RADIO | радиоприемник |
| 2. TELEVISION | телевизор | 7. CAP | кепка |
| 3. DIAMOND | алмаз | 8. PEN | ручка |
| 4. SOME TISSUE | ткань | 9. TORCH | фонарик |
| 5. WOODEN STICK | палка | | |

Здесь приведен список только тех предметов, которые будут использованы в данном лабиринте. Я сразу даю их

номера, чтобы не путаться в дальнейшем. Вам же необходимо будет нумеровать эти предметы по мере прохождения лабиринта.

Теперь возьмем с собой фонарик и первые четыре предмета по списку. Включим фонарик и войдем в лабиринт. "SWITCH ON TORCH", "E".

Итак, Вы в первой локации лабиринта. Выходы ведут в четыре стороны: на юг, на север, на запад и на восток. Бросьте здесь первый предмет из Вашего списка. В принципе, нет абсолютно никакой разницы, какой предмет бросить. Важно только то, чтобы номер, который Вы присвоите данной локации, соответствовал номеру предмета по списку. В данном случае это будет "PICKAXE".

Вы пришли с запада, теперь пойдите назад на запад и посмотрите куда попадете. (Направления выбирайте произвольно, нет никакой разницы куда идти. Только не забывайте отмечать все свои перемещения на плане.) Вы попадаете опять в ту же локацию. Поставьте в западном конце крестика тоже цифру 1. Так как мы вернулись в первую локацию, то будем продолжать исследовать другие выходы из нее.

Пойдем теперь на север. Вы вышли из лабиринта в ту же локацию, из которой входили в лабиринт. Отметьте это на плане как вход или номером этой локации на общей карте всей игры. Если Вы вышли, то можно взять следующий предмет по списку вместо использованного.

Заходите опять в лабиринт. Теперь идите на юг (еще раз напоминаю, что направления движения выбираются совершенно произвольно). Вы попали в новую локацию. Описания всех локаций одинаковые и определить, что Вы здесь еще не были можно по тому, что здесь нет оставленного Вами предмета. Бросьте здесь следующий по Вашему списку предмет - телевизор и не забудьте отметить номер локации.

Если из локации с телевизором пойти на юг, то опять попадаем в новую комнату лабиринта. Оставим в этой локации алмаз, присвоим ей номер 3, и идем снова на юг.

А в этой локации есть свой объект - "A CLOSED SLUICEGATE", закрытый шлюз. Поэтому здесь ничего оставлять не нужно. Но номер этой локации обязательно надо дать. Включите в список шлюз под номером 4 и дайте этой

локации тоже номер 4. Исследуем все выходы из этой комнаты. Оказывается, что если идти на север, на восток и на запад, то опять возвращаешься в эту же локацию.

Продолжая исследования таким же образом дальше, в локации номер 9 Вы найдете рукоятку. Если Вы ее хорошенько осмотрите, то увидите, что она может подойти к шлюзу. Хотя, чтобы открыть шлюз, Вам придется еще немало побегать.

Всего в этом лабиринте десять локаций. Остальные Вы сами теперь легко пройдете, если будете придерживаться такой схемы исследования. Не забывайте только точно отмечать номера локаций и при первой же возможности возвращайтесь за новыми предметами взамен использованных.

После того как Вы пройдете весь лабиринт, Вам надо будет расписать все пути в лабиринте. От входа к нужным локациям и обратно и все переходы между нужными Вам локациями, чтобы не блуждать и не искать каждый раз заново.

В данном лабиринте это такие пути:

от входа к рукоятке - "E", "S", "E", "E";

от входа к шлюзу - "E", "S", "S", "S";

от рукоятки к выходу - "S", "W", "W", "N";

от шлюза к выходу - "S", "N", "W", "N";

от шлюза к рукоятке - "S", "E", "E", "E";

от рукоятки к шлюзу - "S", "S", "W", "S".

Если Вам встретятся лабиринты с направлениями не только на запад, восток, север и юг, но и промежуточными - на северо-восток, северо-запад, юго-восток и юго-запад, то Вам надо рисовать уже не "кресты", а квадраты из девяти клеточек, как на рисунке 3.

Методика прохождения таких лабиринтов не отличается от обычной. Только Вам надо будет исследовать большее количество направлений.

В лабиринтах надо исследовать абсолютно все локации. Иногда, в каком-нибудь уголке лабиринта может быть спрятан какой-нибудь очень нужный предмет или же Вы можете пропустить часть игрового пространства. Путь в которое лежит через скрытый выход лабиринта.

Следует отметить еще один тип лабиринтов. Если Вы

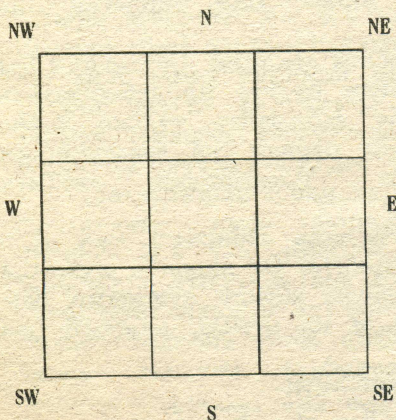


Рис. 3

попадаете в такой лабиринт, то Вам сообщают, что вокруг темно и Вы ничего не можете видеть. Но, в отличие от выше разобранного примера, Вы не погибаете, а можете передвигаться. Источник света найти не удастся. Попробуйте все-таки пройти его методом проб и ошибок. Рисуя такие же крестики и вперед. В программе "EMERALD ISLAND" фирмы "LEVEL 9" есть темные пещеры, которые проходятся таким вот способом.

Остается еще добавить, что существуют лабиринты, в которых брошенные предметы пропадают. В таких случаях их тоже надо проходить методом проб и ошибок, тут уж ничего не поможет. Но такие лабиринты встречаются очень редко. В большинстве случаев Вам поможет вышеизложенный метод "крестов".

КАК СОСТАВИТЬ КАРТУ.

С самого начала игры всегда надо составлять карту игрового пространства. Без правильной и точной карты Вам вряд ли удастся пройти даже самую маленькую адвентюру.

Запомнить все по ходу игры очень трудно, ведь некоторые программы имеют игровое пространство в 200 и более локаций. А количество действий в них может измеряться сотнями. Поэтому рекомендую поступить следующим образом. Заведите тетрадь (лучше общую), в которую Вы будете записывать всю информацию полученную от программы. Я делаю это примерно так. Делю листы на две

части. В левую часть листа, которая составляет две трети листа, я записываю описание локации, нумеруя их по мере прохождения. В правой части (оставшаяся треть листа), я описываю все действия, которые можно совершить в данной локации и которые дают какую-либо информацию.

Составление карты разберем на примере программы "ADVENT B".

"ADVENT B (INCA CURSE)", Фирма - ARTIC, 1983.

Загрузите игру. Прочитайте заставку. В этой адвентюре Вы находитесь в южноамериканских джунглях около замка инков. Внутри замка Вы найдете множество сокровищ. Ваша задача выбраться из замка и вынести как можно больше сокровищ. Ваше приключение закончится, когда Вы вернетесь с сокровищами на поляну в джунглях, с которой начиналась игра.

Нажмите клавишу. Теперь программа Вас спрашивает: хотите ли Вы восстановить отложенную игру. Вы только начинаете и поэтому отвечайте нет - "N".

Чтобы проще было составить карту, надо каждой локации присвоить свой номер. Итак, Вы уже в игре.

Локация номер 1.

1. "I am in a jungle clearing. Exits are south. I can see a branch. Tell me what to do." ("Я стою на поляне в джунглях. Выход на юг. Я могу видеть ветку. Скажите мне что делать").

Попробуем взять ветку - "GET BRANCH". Не получается. "It is heavy with lots of leaves" ("Она слишком тяжелая из-за множества листьев"). Что делать? Обдерем листья - "STRIP LEAVES. OK" Возьмем получившуюся палку - "GET BRANCH." Дадим команду - "INVENTORY" и посмотрим, что у нас имеется: "A STICK" - палка. Пойдем на юг - "S", больше нам идти просто некуда.

2. "I am on the temple steps. Exits are north. I can also see: a large latched door up the steps." ("Я на ступеньках замка. Выход на север. Я могу видеть большую запертую дверь в верхнем конце ступенек").

Осмотрим дверь - "LOOK DOOR". Имеем - "The latch is very fragile." - запор очень слабый. Сломаем запор - "BREAK LATCH". Программа в ответ спрашивает: "HOW?" - "Как?"

Отвечаем: "WITH STICK" - палкой. Выбирать не приходится. Из инвентаря у нас только палка.

Теперь мы видим перед собой открытую дверь - "An open door up the steps." Поднимемся по ступенькам - "UP".

3. "I am in the temple. Exit are north. I can also see: a rock, a door with a large lock, a window." ("Я в замке. Выход на север. Я могу видеть: булыжник, дверь с большим замком, окно").

Как видите, нас опять не пускают дальше. Давайте осмотрим все объекты в этой локации. "LOOK DOOR - the lock is very weak." Замок очень слабый. "LOOK WINDOW" - Здесь фирма поместила свою рекламу. Тоже Вы можете увидеть во многих программах. "LOOK ROCK" - ничего особенного.

Сделаем выводы. Замок очень слабый, ключа у нас нет и искать его негде. Палка уже не помогает. Но здесь есть булыжник, возьмем его - "GET ROCK". Разобьем замок - "BREAK LOCK". "With what?" ("Чем?") - спрашивает программа. "WITH ROCK" - булыжником.

В этом месте в этой программе есть одна хитрость. Вы видите перед собой открытую дверь, но попробуйте войти. Не получится! Я вскрыл программу и выписал все глаголы из ее рабочего словаря. Возился долго, перепробовал все мыслимые и немыслимые комбинации, но безрезультатно. Некоторые программы имеют такие "жучки". Некоторый глагол программа понимает и использует только в одном месте и только в одном случае. В данном случае это глагол "PULL" - ("потянуть"). Попробуйте его проверить в любом другом месте программы, она Вам ответит, что не понимает. В то же время, на другие глаголы, если они есть в рабочем словаре данной игры, программа отвечает: "I can't!" ("Я не могу!"). Но если Вы наберете "PULL DOOR", то сразу же окажетесь в следующей локации.

4. "I am in the hidden hall. Exits are down, north, east and west." ("Я в потайном холле. Выходы вниз, на север, на восток и на запад").

Исследование окружающей обстановки ничего не дает. Пойдем сначала на восток. Можно конечно идти в любом направлении, но надо выбрать какое-нибудь одно. Чтобы

проще было составлять карту, лучше сначала обследовать все локации лежащие в одной плоскости, а потом исследовать все остальные направления.

5. "I am in a cellar. Exits are south, east and west." ("Я в подвале. Выходы на юг, на восток и на запад").

Здесь тоже нет ничего интересного. Пойдем дальше на восток.

6. "I am in the sacrificial chamber. Exits are east and west. I can also see: a magic blanket." ("Я в жертвенной палате. Выходы на восток и на запад. Я вижу волшебное покрывало").

Возьмите покрывало - "GET BLANKET", может где-нибудь и пригодится. Волшебные предметы, как правило, имеют необычные применения.

7. "I am in a store room. Exits are south and west. I can also see: a key." ("Я в кладовке. Выходы на юг и на запад. Я могу видеть: ключ").

Возьмите ключ. Если есть ключ, значит им можно будет что-нибудь отпереть. Если при первом осмотре локаций Вам попадается много предметов, а Вы можете нести только ограниченное количество, то в первую очередь берите такие предметы, которые могут помочь Вам расширить доступное игровое пространство. Это ключи, лестницы, веревки, лампы, фонари. Место расположения других предметов запоминайте или, лучше, записывайте, чтобы в случае необходимости вернуться за нужным предметом. Очень удобно отмечать местонахождение предметов на карте, хотя при этом размеры карты увеличиваются. Полезно составить список всех предметов с указанием его первоначального места расположения. По мере использования предметов, отмечать в этом списке, где и как Вы использовали данный предмет. Адвентюрные игры очень длинные и для их прохождения требуется довольно много времени. Пока дойдете до конца Вы можете забыть, что Вы делали в начале игры. Вспомните! Вы взяли ключ - "GET KEY". Теперь пойдём на юг - "S".

8. "I am in a rock room. Exits are down, north and west. I can also see: a match." ("Я в скалистой комнате. Выходы вниз, на север и на запад. Я вижу спички").

Возьмем спички - "GET MATCH". Спички тоже очень полезная вещь во многих случаях. Ими можно зажечь лампу; сжечь что-нибудь. Что Вам мешает разжечь костер, чтобы обсушиться, если Вы попали под дождь. Иначе можно заболеть и придется начинать игру сначала.

Теперь пойдём на запад. Сначала старайтесь исследовать игровое пространство в одной плоскости. Так Вам будет проще составлять карту.

9. "I am in a painted corridor. Exits are south, east and west. I can also see: a chisel." ("Я в разрисованном коридоре. Выходы на юг, на восток и на запад. Я вижу зубило (или стамеску, перевод одинаковый)").

Пока не будем брать зубило, а запомним где оно находится. Пойдем на запад - "W".

10. "I am in a small room. Exits are north and east. You can also see: a ladder." ("Я в маленькой комнате. Выходы на север и на восток. Вы также можете видеть лестницу").

Лестницу возьмем - "GET LADDER". Она принадлежит к предметам, помогающим расширить игровое пространство, а такие предметы надо брать в первую очередь.

С востока мы пришли. Посмотрим, что на севере. Попадаем в локацию номер 5. Вернемся в локацию номер 10, а затем в номер 9. Из локации номер 9 пойдём на юг - "S". Там мы еще не были.

11. "I am in the armory. Exits are down and east. You can also see: a rope." ("Я в ... (к сожалению, я не нашел перевода этого слова в большом англо-русском словаре. Но это не имеет существенного значения для прохождения этой адвентюры). Выходы вниз и на восток. Вы также видите веревку").

Обратите внимание! Вы пришли с севера, но обратно Вам хода нет. В этой, да и во многих других адвентюрных играх Вы довольно часто будете встречаться с подобной ситуацией. Иногда за Вами будут исчезать двери и панели через которые Вы прошли. Если Вы, например, пришли с севера, то возвращаясь обратно на север, Вы можете оказаться совершенно в другом месте, а не там, откуда пришли. В этой адвентюре Вы довольно часто будете оказываться в такой ситуации.

Возьмите веревку и идите на восток - "GET ROPE. E".

Если уже взять ничего нельзя - полные руки, то Вам надо что-нибудь выбросить. В данном случае можно выбросить булыжник и палку. Но, если Вы что-либо выбрасываете, то всегда замечайте, где и что Вы оставили. Что-то может Вам еще пригодиться в дальнейшем, и Вам придется очень долго искать нужную вещь, если Вы не помните где ее оставили.

12. "I am in the prison torture room. Exits are up, down and west." ("Я в тюремной пыточной камере. Выходы вверх, вниз и на запад").

В этой локации Вам придется уже уйти из плоскости. Можно, конечно перейти в другую часть замка и продолжать исследования в плоскости, там остались еще не обследованные локации. Но, мы пока пойдем вниз - "DOWN".

13. "You are in the forgotten room. Exits are up. I can also see: a blue stone." ("Я в забытой комнате. Выход - вверх. Я вижу синий камень").

* Здесь есть некоторые нюансы. Разберем подробно ситуацию с синим камнем. Если Вы попытаетесь взять камень, то у Вас ничего не получится: "GET STONE - I can't."

В некоторых адвентюрных программах используются подобные предметы. В данном случае это камни. Чтобы их различать, в их описание вводят прилагательные. Здесь мы имеем СИНИЙ камень. Если Вы дадите команду взять синий камень, то Вы его возьмете. "GET BLUE STONE". Программа Вас поймет, даже если Вы наберете только "GET BLUE", опустив слово камень. Но в более серьезных программах надо давать всю команду целиком.

В ситуации с камнем есть еще один секрет. Попробуйте его бросить - "DROP BLUE STONE". Камень рассыпается в порошок, и Вы будете иметь уже кое-что другое и его можно где-то использовать совсем по-другому. Такие вещи случаются во многих программах с разными предметами. Обычно это зеркала, стеклянные предметы и др.

Камень пока брать не надо, запомните только, где он лежит. Пойдем теперь вверх. Мы оказались в комнате номер

12. Отсюда мы еще не ходили вверх. Идем вверх и приходим в локацию номер 8. Через уже исследованные локации, ориентируясь по составленному плану вернемся в локацию номер 4. Из локации 4 идем на запад.

14. "I am in a statue room. Exits are south and east." ("Я в комнате статуи. Выходы на юг и на восток").

Что-то здесь никаких статуй не видно. Пойдем, наверное, дальше на юг.

15. "I am in the guided rest room. Exits are north, south and west." ("Я в комнате отдыха обвиняемых. Выходы на север, на юг и на восток").

В этой комнате тоже ничего интересного нет. Пойдем дальше на восток.

16. "I am in the slaves waiting room. Exits are north. I can also see: a hieroglyphic translator." ("Я в комнате ожидания для рабов. Выход на север. Я вижу транслятор (переводчик) с языка иероглифов").

Запомним, где находится этот транслятор. Очевидно, где-то дальше в этой адвентюре есть закодированная записка и без помощи этого переводчика ее нельзя прочитать. Идем на север. В этой комнате тоже необычный вход и выход. Мы попадаем опять в локацию номер 15. Хотя в комнату номер 16 мы попали из комнаты номер 15, когда пошли на восток, то есть с запада. Теперь из локации номер 15 идем на юг.

17. "I am in the wine room. Exits are down, north and east." ("Я в темно-красной комнате. Выходы ведут вниз, на север и на восток").

Перевод названия этой комнаты неоднозначный. Может быть кому-нибудь больше понравится название - винная комната. Переводите как Вам понравится, смысл игры от этого не изменится. Идем на восток.

18. "I am in the hot baths. Exits are up, down and west." ("Я в горячих бассейнах. Выходы ведут вверх, вниз и на запад").

Давайте посмотримся. Я упустил ранее в описаниях эту команду, но Вы сами должны были помнить о том, чтобы все исследовать в каждой локации. Так вот, если Вы в этой

локации посмотрите вверх - "LOOK UP", то увидите высоко вверху выступ - "high ledge". Попробуем взобраться на этот уступ - "CLIMB LEDGE". Программа спрашивает - "HOW?" ("Как?") Если Вы не забыли взять лестницу, то можно попробовать ею воспользоваться - "USE LADDER". И Вы попадаете вверх на этот выступ.

28. "I am on a ledge. Exits are north and south. I can also see A GOLD BAR." ("Я стою на выступе. Выходы ведут на юг и на север. Я вижу ЗОЛОТОЙ СЛИТОК").

Вот Вы и нашли первое сокровище, но брать его пока не надо. Все сокровища, лучше всего, собрать и вынести в конце игры. А пока надо исследовать все игровое пространство. Исследуем куда ведут выходы с этого выступа. Они ведут в уже известные Вам локации. На север - в локацию номер 14, а на юг - в локацию номер 5. Вернемся теперь в локацию номер 11, там остался неисследованный выход - вниз. Идите туда.

24. "I am in the panelled room. Exits are up and west. I can also see: slightly open panels, locked panel." ("Я в комнате с панелями. Выходы вверх и на запад. Я вижу: легко открывающиеся панели; запертую панель").

Откроем панель. "OPEN PANEL". "How?" ("Как?") - спрашивает программа. Ранее, в локации номер 7, мы нашли ключ. Попытаемся его использовать, а вдруг подойдет. "WITH KEY" ("ключом"). Ключ подошел. Теперь Вы видите отверстие в панели. Входите в это отверстие - "ENTER OPENING", и Вы попадаете в локацию номер 25.

25. "I am in the sacred stone room. Exits are north and west. I can also see: a red stone, a notice." ("Я в священной каменной комнате. Выходы на север и на запад. Здесь Вы видите красный камень и записку").

Попытаемся прочесть записку, но ничего не получается. Она написана иероглифами. Мы видели в локации номер 16 переводчик с иероглифов. Сходите за ним. Теперь можно прочесть записку - "READ NOTICE". На ней написано: "Смерть ожидает каждого, кто пойдет на запад неподготовленным. Пойдем проверим, а может Вы уже подготовились."

27. "I am in a sand dungeon. A porthole leads downwards." ("Я в песчаной тюрьме. Люк ведет вниз").

При попытке проникнуть через люк, программа сообщает Вам, что у Вас еще нет чего-то необходимого. Не помешало бы осмотреться. Вверху виднеется свет. Из имеющихся у Вас в наличии предметов, самый подходящий, очевидно, веревка. Попробуем ею воспользоваться - "USE ROPE", и Вы наверху, в локации номер 11.

На этом мы завершим разбор данной программы. Необходимая для составления карты информация получена. Эта игра еще довольно длинная, а наша задача - это составить карту. Начнем.

Мы с Вами сначала ходили по локациям, а карту надо рисовать по ходу прохождения программы. Лист для карты лучше брать двойной из тетради в клеточку, так проще. Обозначим стороны света: "N", "W", "S", "E". Если из первой локации путь лежит на юг, то расположение первой локации можно сдвинуть на север - в противоположную сторону. Можно сдвигать и в другие стороны, соответственно противоположные направлению начала передвижения. Если в начале игры можно идти во все четыре стороны, то первую локацию располагайте в центре листа. Хотя в процессе прохождения игрового пространства, Вам, возможно, придется все переделывать. А может быть даже и не один раз. Величину квадратов надо брать побольше, чтобы записать в этом квадратике его номер, все возможные простые и скрытые входы и выходы. И еще, желательно, туда же вписывать названия всех объектов и предметов, которые находятся в данной локации. Но, если игровое пространство очень обширное, то большие квадраты не уместить на одном листе. В таком случае, продолжить карту можно на дополнительных листах, приставляя их с нужных сторон.

С первой локацией проблем не будет. Здесь простой выход на юг. Рисуем квадратик, ставим черточку посередине южной стороны этого квадрата и переходим к следующей локации.

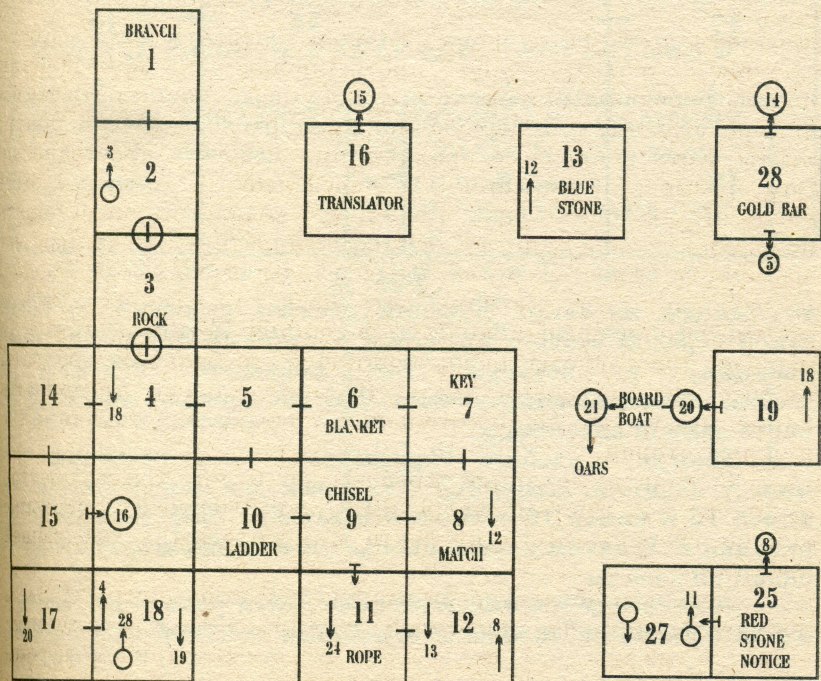
Теперь разберем сразу вторую и третью локации. Здесь получается так, что из второй локации в третью надо идти вверх, а из третьей во вторую на север. Причем первый

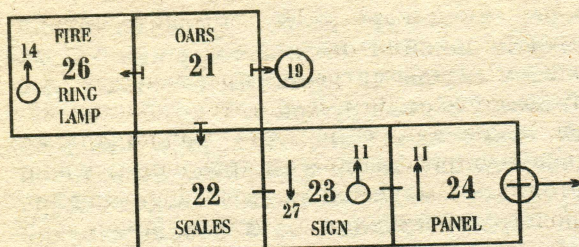
проход в третью через закрытую дверь. Если из одной локации в другую можно попасть только совершив какое-нибудь действие, то в этом случае на черточке, обозначающей переход между локациями, рисуем кружок.

Если путь ведет вверх или вниз, то внутри квадрата рисуйте стрелки, соответственно вверх или вниз. Если такой переход не простой, то есть надо совершить какое-нибудь действие хотя бы при первом проходе, то в начале стрелки ставьте кружочек. В конце стрелки записывается номер локации в которую Вы попадаете двигаясь в соответствующем направлении.

Внутри квадрата, насколько позволяют это выбранные Вами его размеры, записывайте названия объектов и предметов находящихся в данной локации.

Номера квадратиков должны соответствовать номерам в описании локаций в Вашей тетради.





Если, например, вы пошли из локации номер 15 на восток в локации номер 16, а из локации номер 16 нет хода

на запад, то в начале стрелки рисуйте черточку. Она будет обозначать одностороннее движение.

Если невозможно нарисовать карту в одной плоскости, то делите ее на части.

Если при попытке нарисовать выход в соседнюю локацию Вы наталкиваетесь на уже занятое место на карте,

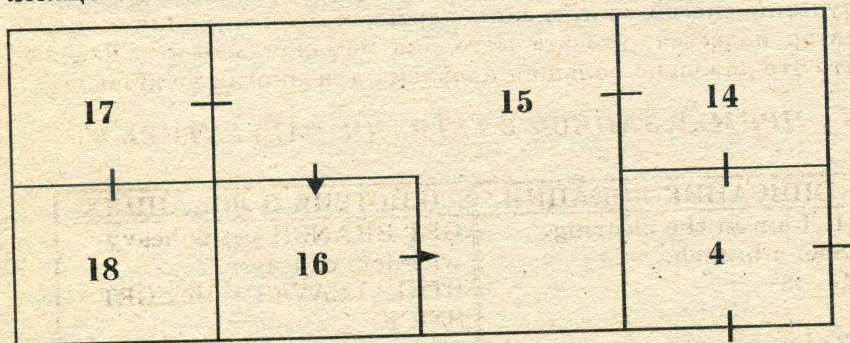


Рис. 4

то выходы из таких локаций рисуйте стрелкой. В конце такой стрелки ставьте кружочек и записывайте в нем номер локации, в которую Вы попадаете двигаясь в соответствующем направлении. Как из локации номер 28 на карте данной адвентюры.

Иногда удобнее рисовать не квадраты, а многоугольники. Например, для переходов между локациями номер 15 и номер 16 возможен и вариант представленный на рисунке 4. В таком случае иногда удастся нарисовать карту в одной плоскости.

А если, все же никак не получается разместить карту в одной плоскости, то планы отдельных локаций располагайте

на свободных местах основной карты. Не забывайте только указывать все связи между локациями.

В этом разделе мы рассмотрели практически все возможные варианты. Даже если Вам встретятся локации из, которых нет выходов, а из таких локаций можно только уехать на чем-нибудь в неопределенном направлении, то по вышеизложенной методике Вы сможете составить вполне понятную карту игрового пространства. А без правильно составленной карты нечего даже и пытаться пройти даже небольшую адвентюрную программу. Вы запутаетесь в первом же десятке локаций.

Я очень долго искал оптимальный вариант составления карты игрового пространства. С данной методикой у меня не было никаких проблем более чем с пятью десятками адвентюр. Возможно кому-то из Вас удастся разработать лучший способ составления карты, но в настоящий момент, автор надеется, что эта методика поможет многим. Я знаю, что это довольно большая проблема для многих начинающих.

ПРИМЕР ЗАПИСИ В ТЕТРАДИ. "ADVENTURE B".

ОПИСАНИЕ ЛОКАЦИЙ	ДЕЙСТВИЯ В ЛОКАЦИЯХ
1. I am in the clearing. See: a branch. S - 2.	GET BRANCH - it is heavy with lots of leaves. STRIP LEAVES - stick GET STICK
2. I am on the temple steps. See: a large latched door up the steps. N - 1, U - 3.	LOOK LOCK - The latch is very fragile. USE STICK - an open door up the steps
3. I am in the temple. See: a rock; a window; a door with a large lock. N - 2, PULL DOOR - 4.	GET ROCK. USE ROCK. PULL DOOR.

Левая колонка для описания локаций, примерно две трети листа. Правая колонка для описания Ваших действий в локациях.

Такой способ записи в тетради был тоже опробован во многих программах и выбран из многих других. Преимуществом этого способа записи является его наглядность. При возвращении в локацию, при поиске решения проблем в адвентюрных программах, Вы сразу видите, какая это локация, какие ее особенности, какие в ней находятся объекты и предметы и какие действия в данной локации необходимо выполнить.

Можно писать и параллельный перевод на русском языке, но, по моему мнению, это лишняя трата времени и бумаги. К тому же, при записи текста только на английском языке, у Вас появляется дополнительная возможность в совершенствовании знания английского языка.

Если писать английский текст и его русский перевод, то возможно удобнее будет делить лист по вертикали пополам и слева писать английский текст и Ваши действия в локации, а справа писать русский перевод. Но так сразу теряется главное преимущество этого способа - его наглядность и удобство просмотра ранее пройденных этапов.

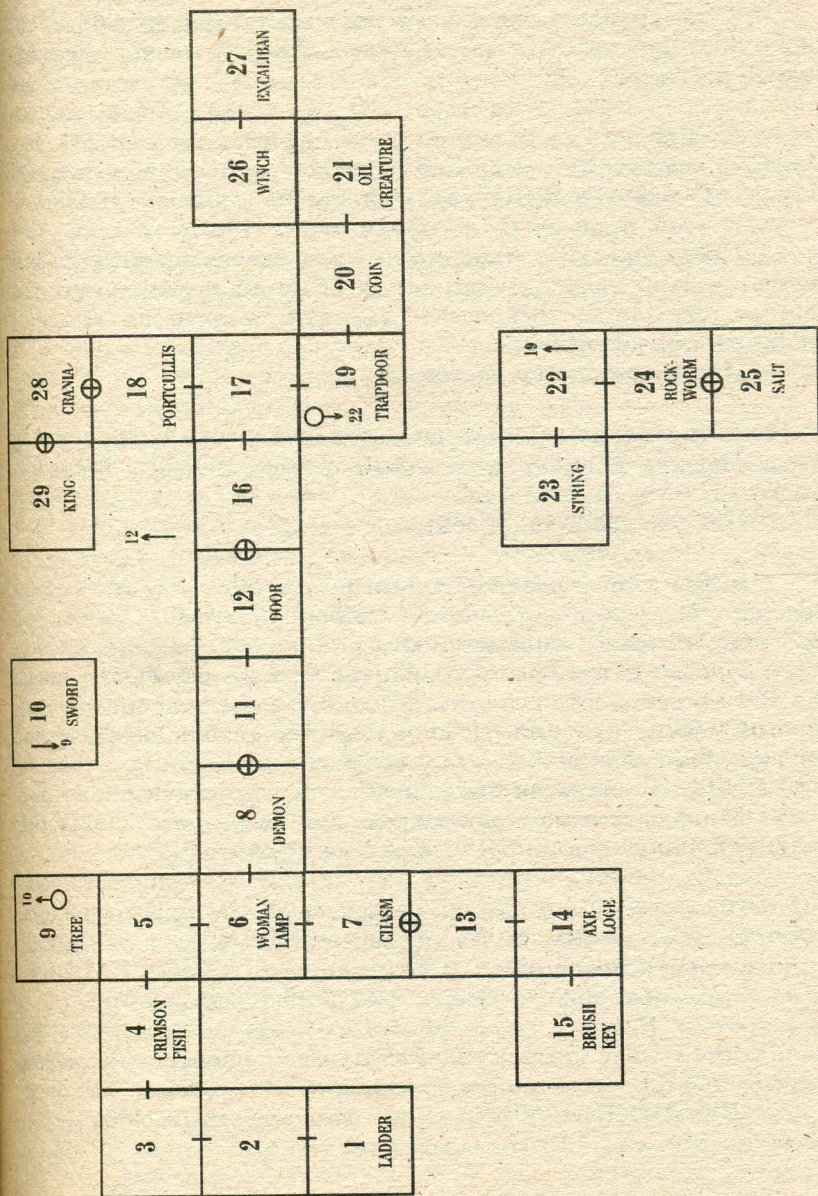
EXCALIBAN.

Предлагаю Вашему вниманию полный разбор адвентюрной программы "EXCALIBAN". Это небольшая игра, но довольно интересная. В ней имеются некоторые оригинальные решения. Фирма производитель неизвестна. Числа перед описанием локаций - это номера локаций на карте. Все обозначения на карте соответствуют системе обозначений рассмотренных в предыдущем разделе. Описание локаций приводится в переводе.

1. Вы начинаете игру в ветхой хижине. Сквозь открытую дверь струится солнечный свет. Вы можете видеть лестницу ("A LADDER"). Выход на север - "N".

Возьмите лестницу и идите на север - "GET LADDER, N".

2. Вы стоите на проселочной дороге с поросшими травой обочинами. На юге виднеется хижина. Возможные выходы: на юг ("S") и на север ("N"). Идите на север - "N".



3. Вы у поворота дороги на восток. Небольшие холмы окружают дорогу. Выходы - на юг ("S") и на восток ("E"). Идите на восток - "E".

4. Вы на заезженной песчаной проселочной дороге, которая граничит с обильным пастбищем. Вы видите красную рыбу - "CRIMSON FISH". Выходы на восток и на запад.

В этой программе те предметы, которые можно взять, можно обследовать только имея их в своем инвентаре. Если взять рыбу и исследовать ее, то Вы обнаружите, что она воняет. Лучше ее выбросить. (Кстати, в игре ей так и не нашлось применения.)

Идите дальше на восток.

5. Вы на пыльной тропе огибающей край Бирвудского леса. Издалека доносится слабый шелест листвы. Выходы - на запад, на юг и на север.

Пойдем сначала на север.

9. Вы стоите возле огромного каменного дерева, которое совершенно лишено веток. Дорога здесь кончается. Возможный выход только на юг.

Попытки влезть на дерево ничего не дают, нет веток. Но Вы несете с собой лестницу и можете ею воспользоваться. В этом месте программы используется довольно каверзный глагол "прислонить" - "LEAN". Даем команду: "LEAN LADDER". Появляется путь вверх.

Теперь можно взобраться по лестнице - "CLIMB LADDER" или просто "UP", или еще короче - "U".

10. Вы в каменной комнате, вырубленной в гигантском окаменевшем дереве. Толстый слой пыли покрывает пол. Вы видите короткий меч. Выход ведет вниз.

Возьмите меч - "GET SWORD". Теперь можно его осмотреть. Всегда исследуйте все вещи, которые Вам попадаются по пути. Часто можно узнать что-нибудь интересное или даже найти что-нибудь полезное.

"EXAMINE SWORD" - на нем выгравированы слова: "Удачи - Мерлин." Спускаемся вниз, идем на юг и еще раз на юг в локацию номер 6

6. Вы стоите там, где дорога ответвляется на восток и продолжается на юг в направлении пропасти. Вы также можете видеть старую женщину продающую лампы. Возможные пути: на юг, на север и на восток.

Взять так просто лампу не удастся. При попытке купить лампу, женщина Вам говорит: "Положите серебро в мою руку". Но у Вас денег нет - значит надо их где-то искать.

Не пытайтесь убить старушку, чтобы завладеть лампой. Она ведьма и сразу же убьет Вас. Идите, пока, дальше на юг.

7. Вы стоите на краю страшной, бездонной пропасти. Туго натянутая веревка пересекает расщелину, но она выглядит опасной. Видимый выход на север.

Попробуйте пройти по веревке через пропасть - "CROSS CHASM". Вы теряете равновесие, падаете в пропасть и погибаете. Но ведь идти то надо! Думайте!

Всегда внимательно анализируйте любые сообщения в адвентюрах. Независимо от того положительные они или отрицательные. Ведь если программа сообщает Вам, что Вы погибли, то она, как правило, говорит и от чего Вы погибли. Почти во всех сообщениях в адвентюрных программах есть хотя бы скрытая подсказка. В адвентюрных играх всегда есть логическая взаимосвязь событий и предметов.

Вспомните канатоходцев в цирке. Они ходят по канату с шестом для поддержания равновесия. Программа Вам прямо подсказывает, что Вам нужен шест или просто какая-нибудь палка. Поиски по доступным локациям ничего не дают. Посмотрим свой инвентарь, у Вас имеется лестница. Но ведь лестница состоит из двух длинных палок и перекладин. А если попробовать сломать лестницу. Ломаем - "BREAK LADDER". Смотрим инвентарь. У вас теперь есть длинный шест - "LONG POLE".

С шестом идем через пропасть. Получилось! Шест помогает Вам балансировать.

13. Вы на краю Бирвудского леса. В северном направлении веревка пересекает ущелье. Видимый выход на юг.

Идем на юг.

14. Вы в глубине Бирвудского леса. На деревьях полно крошечных жужжащих насекомых. Вы также можете видеть кучу бревен - "A PILE OF LOGS". Выходы: на север и на запад.

Возьмем бревна - "GET LOGS". Осмотрим их - "EXAMINE LOGS". О, Вы нашли топор. Бросим бревна - зачем таскать такую тяжесть - и пойдём дальше на запад.

15. Вы стоите на заросшей мхом земле под навесом из листьев, пропускающим слабый солнечный свет. Возможный выход только на восток. Вы видите куст - "A BUSH".

Куст взять нельзя, попробуем его проверить так - "EXAMINE BUSH". Вы нашли ключ из слоновой кости ("AN IVORY KEY"). Возьмите ключ, такая вещь где-нибудь обязательно пригодится. Больше в этой области нам делать нечего. Теперь пойдём на развилку дорог в локацию номер 6.

После перехода через пропасть шест можно выбросить, он больше не понадобится. Если Вы еще не выбросили планки, то и их тоже. Путь: "E", "N", "CROSS CHASM", "DROP POLE", "N", "E", "E".

8. Вы на дороге спускающейся вниз, у темного Бирвудского леса. Сверху доносятся вороньи крики. Демон Тьмы охраняет эту дорогу. Возможные выходы: на запад и на восток.

При попытке идти на восток Вас убивает Демон Тьмы. У Вас есть меч. Убейте Демона - "KILL DEMON". Вы убили Демона, но Ваш меч рассыпался в пыль. Путь на восток открыт.

11. Вы уже довольно далеко от Бирвудского леса. Жители окрестных деревень не смеют даже приближаться сюда. Далеко на востоке Вы можете разглядеть замок Камелот. Вы можете идти на запад и на восток. Здесь ничего интересного нет. Идите дальше на восток.

12. Вы снаружи зловеще выглядящего теперь замка Камелот. Величественное ранее знамя теперь изорвано в клочья и истрепано ветрами. Большая дверь из слоновой кости - единственный вход.

Вы пытаетесь открыть дверь, но она заперта. Но в лесу Вы нашли ключ из слоновой кости, может он подойдет. Попробуем отпереть дверь - "UNLOCK DOOR". Программа Вам сообщает, что Вы отпираете дверь ключом, который заклинило в замке. Попробуем войти - не получается. Очевидно, надо еще и открыть дверь - "OPEN DOOR". Теперь можно и войти - "E".

16. Вы в крытой галерее замка Камелот. Длинные темные тени играют обманно в Ваших глазах. Возможные выходы: на восток и на запад.

Здесь нечего исследовать, идите на восток.

17. Вы в заброшенном банкетном зале. Разбитая мебель валяется на полу. Можно идти на запад, на юг и на север.

Осмотрелись - ничего нет. Пойдемте посмотрим, что на севере.

18. Вы в небольшой темной комнате, которая имеет опускающую железную решетку, врезанную в северную стену. Возможный выход только на юг.

Исследуем решетку: "EXAMINE PORTCULLIS" - она несокрушима. Пробуем открыть - не поддается. Разбить тоже не получается. Придется пока оставить ее в покое и поискать другие способы открыть эту решетку.

Идите два раза на юг через локацию номер 17, а потом на восток в локацию 20.

20. Вы стоите в богато украшенном вестибюле, который покрыт тонким слоем льда. Выходы на восток и на запад. Вы видите монету.

Возьмите монету и осмотрите ее, она серебряная. Теперь вспомните, что где-то Вы видели женщину продающую лампы. Идите в локацию номер 6 и купите лампу.

6. Вы в локации номер 6. Купите лампу - "BUY LAMP". Женщина забирает у Вас монету и прежде чем исчезнуть дает Вам лампу.

Теперь идите в локацию номер 19.

19. Вы в мусорной комнате. Ветер дует через разлом в растворе, создавая воюющие звуки. Вы можете видеть крышку старого люка. Можно идти на север и на восток.

Попытаемся открыть люк - "OPEN TRAPDOOR". Не поддается. Попробуем его разбить, ведь у Вас с собой есть топор. "BREAK TRAPDOOR. OK" Сработало! Теперь можно идти вниз. Посмотрим, что же там есть.

22. Вы в старой соляной шахте. Мрачный туннель ведет на юг и на запад. Выход есть также и вверх. Давайте сначала сходим на запад.

23. Вы находитесь в западной части шахты. Она выглядит выработанной и заброшенной. Вы видите тонкую веревку. Выход ведет на восток.

Веревку брать не будем. Ей так и не удалось найти применение. Возможно программисты, что-то сначала предполагали с ней сделать, но потом изменили свои планы, а веревка так и осталась. А, может быть ее здесь положили, чтобы запутать играющих. Есть и еще один вариант. Хотя программа пройдена до конца без помощи веревки, но, возможно есть какое-нибудь ее скрытое использование. Если кому-нибудь удастся это разгадать, то прошу сообщить об этом автору этой книги.

Будем исследовать шахту дальше и пойдем обратно на восток, а потом на юг.

24. Вы в южной части шахты. Возле Ваших ног только что произошло какое-то движение в скальных породах. Вы видите скального червя, стоящего на страже у южного туннеля. Возможный выход ведет на север.

Скальный червь живет в темноте под землей и, возможно, боится света. Проверим это. Зажжем лампу - "LIGHT LAMP". Чувствительные глаза червя ослепли от яркого света лампы и это заставило его убраться с ужасным воплем. Лампа потухла.

Появился проход на юг. Здесь есть один нюанс. Эта лампа - однократного действия и, если Вы пробовали включить ее раньше, то в этом месте у Вас ничего не выйдет. В таком случае Вам надо начинать игру сначала или с того места перед которым Вы

включали лампу. Если Вы, конечно, записали отложение игры в нужном месте. Теперь идите на юг.

25. Вы в конце шахты. Вы можете слышать, как капает вода. Здесь лежит соль. Выход на север. Возьмите соль - "GET SALT".

Итак, всю шахту Вы уже исследовали. Больше здесь делать нечего. Выбирайтесь из шахты наверх в локацию номер 19. Затем через локацию 20 идите дальше на восток.

21. Вы в жутко холодной комнате. Все здесь покрыто толстым слоем льда. Ледяное создание охраняет северный выход. Вы также можете видеть банку масла. Выход на запад.

Все попытки убить ледяное создание кончаются полным провалом, оно само Вас убивает. Надо придумать что-то другое. Может попробовать растопить лед. Но лампа уже не зажигается и нет ничего горячего. Нечем и разжечь костер. Но вспомните как зимой посыпают скользкие места льдом и он тает от этого. Может попробовать бросить солью в ледяное создание - "THROW SALT".

Ледяное создание с ужасным воплем быстро растаяло. Путь на север свободен. Возьмите банку с маслом. Масло в адвентюрных программах используется обычно в двух случаях.

Первый случай. Для заправки масляных ламп.

Второй случай применения масла встречается наиболее часто. Во многих адвентюрных играх Вам будут встречаться различные заржавевшие замки, запоры и разные механизмы. Прежде чем их открыть или использовать, их необходимо смазать. Теперь идите на север.

26. Вы в комнате с лебедкой. Громадный поворотный механизм стоит в углу. Вы можете идти на юг и на восток.

Повозившись с механизмом Вы обнаруживаете, что он весь заржавел. Но у Вас с собой есть банка с маслом. Смажьте механизм - "OIL WINCH". Теперь проверните его - "TURN WINCH". Вроде бы ничего не произошло. Но, помните, мы видели в другом коридоре опускающую решетку - может она открылась.

Но сначала посмотрим, что на востоке.

27. Вы в оружейной комнате. Паутина свисает отовсюду как шторы. Пустые оружейные полки стоят вдоль стен. Вы также видите меч EXCALIBUR! Возьмите EXCALIBUR - "GET EXCALIBUR". Теперь можно вернуться в комнату с опускающей решеткой.

Решетки больше нет, путь на север свободен. Идем туда.

28. Вы в самой великолепной комнате замка. Ковры и картины украшают пол и стены. Вы видите летящее на Вас от ведьмы CRANIA заклятье.

Если Вы внимательно осмотрели EXCALIBUR, то должны были обнаружить, что лучи света отражаются от его сверкающей поверхности. Попробуем этим воспользоваться и отразить заклятье - "REFLECT SPELL". EXCALIBUR отразил заклятье. Оно вернулось назад к ведьме и убило ее. Открылся выход на запад, идите туда.

29. Вы в одинокой комнате. Холодный ветер проникает через окно вверх. Вы видите спящего короля Артура.

Разбудите короля - "WAKE KING!"

Все! Ваша задача выполнена. За спасение короля Артура Вас посвящают в полного Рыцаря Круглого Стола.

Как видите, все в приключенческих программах логически взаимосвязано. И, если хорошо вдумываться в информацию получаемую по ходу прохождения приключенческой программы, то не так уж и сложно их проходить. А ведь эта программа не такая уж и простая.

АННОТАЦИИ АДВЕНТЮРНЫХ ИГР.

**ADVENT A -
PLANET OF DEATH.
ARTIC COMPUTING.
1982.**

В этой адвентюрной игре Вы окажетесь на чужой планете. Ваша задача улететь с этой планеты на своем космическом корабле, который был у Вас похищен и испорчен. Вы встретитесь с разными трудностями и опасностями на своем пути, настоящими и кажущимися, и должны их успешно преодолеть.

Это одна из самых первых адвентюрных программ, но нельзя сказать, что она простая. В ней есть некоторые моменты, которые не так то просто пройти. В этой игре 17 локаций, разделенных на три зоны и небольшой лабиринт. Можно рекомендовать для начинающих.

**ADVENT B - INCA
CURSE.
ARTIC COMPUTING.
1982.**

Вы находитесь на юге южноамериканских джунглей у замка инков. Внутри этого замка Вы найдете множество сокровищ. Ваша задача выйти живым с сокровищами из замка на поляну, с которой Вы начинаете игру. Подробный разбор части этой программы дается в этой книге.

**ADVENT C - THE
SHIP OF DOOM.
ARTIC COMPUTING.
1982.**

Вы на корабле смерти. Ваша задача найти кнопку управления и освободить корабль. В игре используются некоторые сексуальные команды. В свое время некоторые английские компьютерные журналы не рекомендовали играть в эту игру детям.

**ADVENT D -
ESPIONAGE
ISLAND.
ARTIC COMPUTING.
1982.**

Вас послали с разведывательной миссией наблюдать за вражеским островом, на котором скрыт какой-то секрет. Ваш самолет подбит. Вы должны выбраться из

**ADVENTURE E. THE
GOLDEN APPLE.
ARTIC COMPUTING
LIMITED.
1983.**

самолета с парашютом на остров, на котором Вас ждут разные приключения. Вы должны найти секретные документы, обманув врага, и вернуться к своим. Но опасайтесь, чтобы Вас не убили свои, не узнав Вас в маскировке.

Ваша задача в этой адвентюре - найти 13 спрятанных сокровищ и перенести их в определенное безопасное место. В программе более 150 активных слов. Графики нет. В начале игра не очень трудная, но к концу уровень сложности постепенно повышается.

Сокровища отмечены знаком "*" с обеих сторон. Названия предметов и объектов, с которыми можно выполнять действия, начинаются с заглавной буквы, что несколько облегчает Вашу задачу, так как не надо исследовать другие ненужные предметы и объекты. Данную игру можно рекомендовать начинающим.

**ADVENTURELAND.
SCOTT ADAMS.**

В этой адвентюре есть отключаемая графика. Ваша задача - собрать сокровища. Все они отмечены в описаниях локаций звездочками в начале и в конце названий предметов. Эту игру можно рекомендовать для начинающих.

**AFTERSHOCK.
INTERCEPTOR
MICROS.
DAVID M. BANNER.**

Хорошая адвентюрная программа. В некоторых локациях есть графика. Вы в горящем здании. Ваша ближайшая задача - выбраться из этого здания и выяснить, что же случилось. Весь город разрушен и практически все жители погибли. Вы последняя надежда.

**AZTEC.
THE FIVE WAYS**

Злой Кондор похитил жителей деревни и унес их на восток. У Вас есть помощник. Игра представляет собой

SOFTWARE LTD.
1984.

графическую адвентюру. Команды закреплены за клавишами.

"1" - Поворот налево.

"2" - Движение вперед, в направлении, куда Вы смотрите.

"3" - Поворот направо.

"4" - Вы можете выбросить выбранный предмет.

"5" - Если рядом с Вами есть предмет, то Вы можете его взять.

"6" - По этой команде можно что-нибудь съесть или выпить.

"7" - Эта клавиша дает команду на использование предметов.

"8" - Вы можете сказать заклинание.

"9" - Нажатие на эту клавишу эквивалентно команде "EXAMINE".

"0" - Отмена последней команды.

"Enter" - выполнение команды.

"S" - запись отложения игры на ленту.

"J" - ввод отложенной игры.

В целом игра неплохая.

BLACK CRYSTAL.

Это сериал из шести небольших графических адвентюр. В начале игры Вы должны ответить на несколько вопросов.

1. У Вас черно-белый или цветной монитор?
2. Вы мужского или женского пола?
3. Кто Вы?

Последний вопрос дает Вам право на выбор трех персонажей: 1. Воин. 2. Эльф. 3. Волшебник или колдун.

Игровое пространство представляет собой макет карты. Ваше местонахождение отмечено мигающим курсором. Управление с помощью курсорных клавиш. В нижней части экрана отображается какими качествами Вы обладаете и в какой степени. Если по ходу Вашего

**BORED OF THE
RINGS.
DELTA 4.**

передвижения Вы что-нибудь будете находить или встретитесь с кем-нибудь, то информация об этом будет тоже в нижней части экрана.

Одна из нескольких версий продолжений приключений Хоббита и его друзей. Фирма "DELTA 4" делает свои программы с юмором. И с самого начала этой игры Вас ждут забавные приключения. Вы начинаете игру как Fordo. Имена здесь несколько изменены по сравнению с книгой Джона Р. Р. Толкиена "Властители колец". В некоторых локациях в программе есть графика. Очень хорошая программа.

К сожалению, у автора есть только первая ее часть. Если у кого-нибудь есть продолжение этой игры, то прошу сообщить об этом автору данной книги.

**CRIME BUSTERS.
IJK SOFTWARE.
1986.**

Графическая адвентюра. Управление можно выбрать в начале игры. Первоначальное управление клавишами: "A" - ВВЕРХ; "Z" - ВНИЗ; "N" - ВЛЕВО; "M" - ВПРАВО; "SPACE" - ДЕЙСТВИЕ.

Выбор действий в игре в оконном меню из предложенного вам набора опций.

Вы сидели в кресле за своим рабочим столом, когда раздался телефонный звонок. "Это профессор Потс. Меня похитили. Помогите...". Голос в телефонной трубке оборвался. Вы суперсыщик и должны спасти профессора. Расположение локаций очень похоже на игру "SPELLBOUND". В игре есть следующие действующие лица:

You as a super sleuth - Вы, как суперсыщик.

Professor Potts - профессор Потс.
 Cook - повар.
 Avery the butler - Авери,
 дворецкий.
 Kemp the valet - Кемп,
 камердинер.
 Victor the winder - Виктор, слуга.
 Albert the yokel - Альберт,
 неотесанный парень.
 Dame Gertie - дама Гертье.
 Weasel - ласка (зверек).

Игра очень сложная, но в ней есть множество подсказок. Эти подсказки Вы найдете, если внимательно будете осматривать все предметы, которые Вы найдете. В рабочем меню этой программы есть опция - читать, а на многих предметах много чего написано.

CRYSTAL QUEST. DOUBLE PLAY ADVENTURE.

Вас посылают найти три некоторых кристалла, которые надо вернуть на Землю. Из этих кристаллов ученые могут приготовить средство, чтобы спасти Землю от аннигиляции. Как Вам сообщили, эти кристаллы находятся где-то в пределах звездной системы Лео. Вы должны побывать на нескольких планетах этой звездной системы.

Хорошая адвентюрная игра. Текст неплохой. Графики нет.

COLDITZ.

Вы военнопленный, заключенный в замке Колдitz. Ваша задача спасти заключенного в одиночной камере замка.

Программа понимает около 120 слов. Запись отложения игры через выход из игры, по команде "QUIT".

Текст слабават. Во многих местах программы есть графика; рисуется довольно быстро. Общий уровень игры - средний.

THE CODE.

Это адвентюрная игра со всеми признаками классического детектива. Играющий берет на себя миссию секретного агента, задача которого - разгадать секретный код. Игра проходит в секретном военном учреждении, построенном над и под землей. Здесь есть четыре уровня подземных сооружений и каждый уровень имеет большое количество предметов и подсказок, которые агент может использовать для достижения своей цели. Подобно всем детективам, эта игра полна опасностей и таких моментов, чтобы отвлечь Вас от правильного пути.

Чтобы раскрыть тайну секретного кода, Вам придется немало поломать голову над решением многих задач поставленных в этой очень увлекательной программе. Даже один неправильный ход на любой стадии игры может привести агента к смерти и окончанию игры. Графики в этой программе нет, но она имеет довольно приличный объемистый текст.

**THE CASTLE.
BUG BITE
SOFTWARE.**

В этой адвентюре Вы должны отыскать шесть сокровищ, спрятанных в разных уголках замка. Игра без графики, с небольшим количеством текста, удобно расположенного на экране. Объем этой адвентюры небольшой, предложения в описании локаций короткие и не сложные. Можно рекомендовать начинающим и слабо знающим английский язык.

**DUNGEON
ADVENTURE.
LEVEL 9.**

Ваша задача собрать сокровища и вернуться в цивилизованный мир через лесную дорогу. Это одна из первых программ фирмы "LEVEL 9",

без графики. Текст очень насыщенный. Игровое пространство довольно обширно. В этой адвентюрной программе перед Вами встанет множество самых разнообразных проблем. Можно сказать, что все программы фирмы "LEVEL 9" имеют очень высокий уровень сложности.

Рекомендуется для опытных адвентюрщиков и хорошо знающих английский язык.

DARK SKIPETR. MAPSTROM.

Эта игра относится скорее к жанру ролевых игр. Программа имеет хорошую графику. Фигурки персонажей довольно крупные и они передвигаются по игровому пространству. Моменты сражений неплохо изображаются на экране.

Управление выбирается в начале игры из меню.

1. Клавиатура - клавиши "Q", "A", "O", "P", "M".
2. Кемпстон джойстик.
3. Вы можете сами определить набор игровых клавиш.
4. Начать игру.

В нижней части экрана слева отображается игровое меню; чуть правее - часть карты игрового пространства, в котором происходит действие; затем идет имя действующего персонажа, название локации, время - какой идет день игры; справа в окошке нарисовано небо, которое отображает день или ночь в игре.

Клавишами вверх - вниз и огонь выбирается соответствующая опция игрового меню.

1. Watch - наблюдать. С помощью клавиш влево - вправо можно переключаться последовательно на

- других персонажей игры в других локациях.
2. Scan - при выборе этой опции на экран дисплея выводится полная карта игрового пространства. Места нахождения персонажей выделены желтым цветом.
 3. Check - по этой команде в верхней части экрана отображаются приказы, полученные данным действующим лицом; характеристики этого персонажа и названия тех предметов, которые он имеет с собой.
 4. Plan - в этой опции Вы можете давать различные команды персонажам из предложенного Вам меню.
 5. Quit - здесь Вы можете записать текущую позицию на магнитную ленту; загрузить отложенную игру; продолжить игру; выйти из игры.

DOUBLE AGENT.
TARTAN
SOFTWARE.

Ваш звездный корабль был послан помочь жителям планеты Марего победить пришельцев завоевателей на гибнущей планете.

Вторгнувшиеся захватчики принесли с собой кристаллический источник силы, который медленно отравляет воздух, воду и почву планеты Марего, чтобы население этой планеты постепенно вымирало. Члены Вашей разведывательной экспедиции были захвачены, замучены и убиты, но двум агентам удалось спастись. После ужасных пыток, которым они были подвергнуты, они не способны нормально действовать и думать, но они могут выполнять Ваши несложные распоряжения

Планета Марего похожа на Землю. И вторая Ваша задача - добыть образцы скальных пород и воды для

исследований и, если возможно, вернуться с кристаллом на Землю.

Сила кристалла настолько велика, что на Марего он должен находиться под слоем масла, чтобы уменьшить его воздействие. Если кристалл придет в соприкосновение с атмосферой хотя бы на самое короткое время, то он дезинтегрирует и уничтожит всю планету.

Вы должны помнить, что один из агентов силен, но не может ни говорить, ни читать на языке Марего. В то время как другой агент интеллеktуал, и понимает местный язык. После дачи указаний одному из агентов, контакт будет автоматически переключен на другого. Если необходимо некоторое время подряд поддерживать контакт с одним из агентов, то второму надо дать команду "WAIT" - ждать. Контакт со ждущим агентом может быть продолжен нажатием "1" или "2" соответственно.

Программа понимает первые пять букв слов команды.

DEVILS OF THE
DEEP.
RICHARD
SHEPHERD
SOFTWARE.

Вы подводник, исследующий подводный мир Атлантики. Ваша задача разыскать давно затонувшие сокровища и доставить их в свою лодку. В игре есть некоторые подсказки. Берегитесь морских змей и крабов

Игра довольно примитивна и с бедной графикой и текстом. К тому же программа очень медлительная.

DRAGONTORC.

Графическая адвентюра. Команды выбираются и выполняются с помощью меню. Управление клавиатурой, синклер или кемпстон

джойстиком.

Игра не очень высокого качества.

EXCALIBAN.

Не очень большая, но хорошая адвентюрная программа с приличной графикой. Уровень сложности не очень высокий. Полный подробный разбор этой программы дан в этой книге.

Можно рекомендовать начинающим как первую программу, но она будет представлять интерес и для опытных любителей адвентюрных программ.

EMERALD ISLAND. LEVEL 9. 1985.

Адвентюрная игра высокого уровня сложности. Графика довольно примитивна, но сама игра очень интересная. Ваша конечная цель с самого начала игры неизвестна. Но в конечном итоге Вы должны собрать достаточное количество сокровищ, чтобы стать королем и выбраться с этого острова. Вы должны также построить корабль, на котором Вы уплывете.

Автор еще не полностью прошел эту программу, но если верить некоторым источникам, то в данной игре более двухсот локаций и более сотни предметов которые надо правильно использовать. Мне же удалось пока пройти 76 локаций и найти немногим более двух десятков предметов.

Вы начинаете игру зависнув на парашюте, который зацепился за дерево. На попытки выбраться из этого положения Вам дается немного времени, и Вы погибаете, если не сумеете выбраться. Но в дальнейшем игра проходит спокойно. Хотя в некоторых местах Вы и можете погибнуть, но Вы сможете спокойно во

всем разобраться.

После того как Вам удастся спуститься вниз, Вы сразу же попадаете в лабиринт. Хорошенько его обыщите, здесь Вы найдете кое-что, без чего Ваше дальнейшее продвижение по острову прервется. Не забудьте полазить по деревьям, может и там что-нибудь найдется. Этот лабиринт не так просто исследовать. Брошенные предметы проваливаются и исчезают. Так что, ходите подольше пока не поймете, что Вы уже все облазили.

В целом эта адвентюра, как и все игры фирмы "LEVEL 9", заслуживает самой высокой оценки.

Хорошая адвентюра, без графики. Произошла катастрофа, практически все люди погибли. Вам надо выяснить причину этой катастрофы и спасти планету.

Очень хорошая адвентюрная программа. Если Ваш компьютер имеет 128 килобайт памяти, то на экране монитора Вы будете видеть хорошую графику. В режиме 48 килобайт дополнительные графические блоки просто не загружаются.

Игра проходит в режиме реального времени и некоторые персонажи передвигаются произвольно сами по себе, но Вы можете временно приостановить игру в режиме PAUSE, нажав "P" и "Enter".

Трое юных друзей едут на поезде в деревню, отдыхать на летних каникулах. Действие игры разворачивается в двух частях игрового пространства. Сначала Вы должны исследовать деревню и дом Вашей тетушки. А затем, основательно подготовившись, переплыть в лодке на

FOR MINITS TO
MIDNIGHT.
8-TH DAY.

FAMOUS FIVE 1.
FIVE ON A
TREASURE ISLAND.
ENIGMA
VARIATIONS.

остров. Основные Ваши приключения начнутся именно там. Но имейте ввиду, что на остров Вы должны отправиться впятером. И еще несколько полезных советов. Приключение довольно долгое, и Вы и Ваши друзья постоянно будете хотеть есть. Поэтому, прежде чем отправиться на остров, захватите с собой побольше продуктов питания. Нести различные предметы, в том числе и пищу, могут все участники этого приключения.

По команде "VERBS" Вы можете просмотреть список основных рабочих глаголов программы. Но имейте ввиду, что там даны не все глаголы.

Эта адвентюрная игра очень интересная и имеет некоторые особенности. Давайте рассмотрим некоторые глаголы.

RAMSAVE, RAMLOAD - соответственно запись в память компьютера и загрузка отложенной позиции из памяти.

BECOME - по этой команде Вы можете становиться одним из четырех друзей. После этой команды Вы должны набрать имя того персонажа, в которого Вы хотите превратиться. А то лицо, которым Вы управляли перед этим, переходит под управление самой программой. Имейте ввиду, что возможности действующих персонажей разные и некоторые вещи может делать только кто-то один из них. Если Вы забыли, кто Вы есть в данный момент, то наберите - "WHO".

Программа понимает слово "ALL" - "Все". То есть, если Вам надо взять или выбросить сразу все предметы, то вместо длинной цепочки команд можно дать "TAKE ALL" или "DROP ALL".

Не вздумайте пользоваться

словами типа - "насиловать", тогда Вы вообще никогда не доиграете эту игру. Такая блокировка встречается во многих программах.

В этой игре довольно часто используется общение персонажей, их разговор друг с другом. Никогда не ленитесь поздороваться, встречаясь с новыми друзьями и не будьте жадной.

На острове Вас застигнет шторм. Вы и Ваши друзья можете простудиться и заболеть. Подумайте как избежать этого.

Подаваемые Вами команды довольно часто будут состоять не только из глагола и существительного, но будут включать предлоги и наречия.

Очень советую приобрести эту программу. Это одна из лучших адвенчур. К сожалению, у автора только первая программа этого сериала. Прошу всех у кого есть другие игры этого сериала сообщить об этом автору данной книги.

THE GOLDEN CHALICE.

Переведена на русский язык и дополнена А. и М. Павлюк.

Как гласит старая легенда, где-то есть древний храм Рагадан. В этом храме спрятана золотая чаша. Тот, кто выпьет жидкость, находящуюся в чаше, обретет бессмертие.

К сожалению, местоположение храма с течением веков было забыто, осталась только легенда.

Ваша задача - найти храм, выпить чашу и вернуться назад.

В некоторых локациях есть графика.

Хотя программа переведена на русский язык, все команды Вы должны вводить на английском языке. Поэтому, в начале игры нужно прочитать инструкцию и выписать из

нее список глаголов, а названия предметов будут даны в описаниях локаций на русском и английском языках. Программа полностью написана на BASIC и поэтому несколько медлительная.

Рекомендуется для начинающих.

**GREMLINS THE
ADVENTURE.
ADVENTURE
INTERNATIONAL.
1983.**

В игре довольно качественная графика, причем очень быстро рисуется. Ваша задача в этой игре - уничтожить гремлинов. В этой адвентюре Вы увидите много предметов, которым надо будет найти применение. При исследовании игрового пространства не забывайте заходить во все помещения, которые Вам встретятся на пути. Входы в эти помещения не будут указаны как направления движения, а надо пользоваться командой "ENTER". Например: "ENTER STATION", "ENTER TAVERN", "ENTER CINEMA".

Хорошая игра.

**GRANGE HILL.
ARGUS PRESS
SOWTWARE.
1987.**

Адвентюрная игра с хорошей графикой. Существует дисковый вариант для 128 килобайтных компьютеров.

Один из героев - Gonch, принес в школу плеер. И, естественно, этот плеер у него отобрали. Гонч не может вернуться домой без плеера и решает проникнуть в школу, чтобы забрать плеер. Из некоторых источников известно, что Гонч может выполнить это задание только вместе со своим другом Холло.

Передвигаться можно с помощью стандартного набора клавиш: "Q" - вверх; "A" - вниз; "O" - налево; "P" - направо; "SPACE" - выход в игровое

меню.

В игровом меню есть следующие опции:

PICK UP - взять предмет.

DROP - выбросить предмет.

EXAMINE - исследовать предмет, который Вы имеете.

USE - использовать предмет. Сначала Вы должны выбрать предмет из Вашего инвентаря, а затем, обычным в приключенческих играх способом, ввести команду для его использования. В этой игре Вам придется набирать довольно сложные предложения.

TAKE - к сожалению, автор не исследовал всю программу, но, очевидно, чтобы взять предмет у другого персонажа.

GIVE - дать предмет кому-либо другому.

TALK - Разговаривать с другими персонажами.

Внимание!!! Ходит дисковая версия на 128К, в которой нельзя выйти из этой опции.

EXIT MENU - выход из этого меню.

Игра неплохая, но в ней нет режима отгрузки на ленту или диск

HUNCHBACK.

Игра сделана по роману Виктора Гюго "Собор Парижской Богоматери". Вы, как Квазимодо, должны спасти красавицу Эсмеральду из плена злого кардинала.

В этой приключенческой игре довольно условная графика, которая неплохо смотрится. Правую половину графического изображения занимает пиктограмма из шести прямоугольников. В этих прямоугольниках изображаются предметы, которые Вы имеете с собой. Программа имеет также неплохой текст.

В первой части игры Вы должны найти пять книг и отдать их епископу, а также собрать необходимые предметы, чтобы не пролететь во второй части.

Вход во вторую часть через загрузку из первой части игры. Хотя есть взломанная версия, в которой все три части грузятся с необходимым инвентарем. Но по сведениям автора этой книги, эта игра не пройдена до конца и некоторые предметы остались неиспользованными. Поэтому, рекомендую Вам самим разобраться в этой игре.

В этой адвентюре Вам довольно часто придется сражаться. Для победы Вам надо найти оружие. И с первого раза Вам, очевидно, никого не удастся убить. Повторяйте команду атаки до полной победы.

Во второй части Вам надо собрать нужные предметы, использовать некоторые из них, а с остальными идти в третью часть.

Третья часть самая сложная. Там есть путь в ад и попав туда Вы погибаете. Но, возможно, что это и есть ключ к полной разгадке адвентюры.

HERO QUEST.
GREMLIN GRAPHICS
LIMITED.
1991.

В настоящее время появилось уже достаточно много описаний этой игры. Поэтому здесь будет дано только ее рекламное описание.

Существует версия этой игры с выбором русского или английского текста. Русский перевод выполнен очень неточно, поэтому, рекомендую пользоваться английским вариантом. Года два тому назад у меня были проблемы с игрой "SCEPTRE OF BAGDAD". Из-за неправильного

перевода я потратил уйму времени впустую.

Эта игра относится к жанру ролевых игр. Программа имеет неплохую, хотя и одноцветную графику. Игра очень сложная и рекомендуется для опытных адвентюристов.

HEAVY OF MAGIC.

Адвентюра с графикой. Эту игру, судя по публикациям в "ZX-Ревю", тоже еще никому не удалось пройти до конца. Так что у Вас есть возможность самому исследовать эту программу.

В целом игра неплохая, но для начинающих будет, очевидно трудновата.

HUMAN TORCH. QUESTPROBE 3. 1985.

Это хорошая адвентюра с приличной графикой. В ней очень много действующих лиц. Они взяты из популярных телевизионных комиксов, к сожалению, у нас неизвестных.

В этой игре Вы должны освободить ALICIA MASTERS из плена у DOCTOR DOOM. Кроме того, Вы должны овладеть силой двух супергероев. По команде "SWITCH" Вы можете становиться другими персонажами. Хотя у Вас нет ни лопаты, ни другого подходящего инструмента, не ленитесь покопать землю голыми руками. Возможно, Вы найдете что-нибудь полезное. Можно иногда поглядывать на часы, которые есть у Вас с самого начала игры. Они показывают количество сделанных ходов и процент оставшейся части Вашего задания. И если этот процент, после какого-нибудь Вашего действия уменьшился, то это означает, что Вы на правильном пути и решили очередную проблему.

**THE HULK.
ADVENTURE
INTERNATIONAL.
1984. BY SCOTT
ADAMS.**

Это адвентюрная игра с графикой. На первом экране Вы видите Брюса Баннера, привязанного за руки и за ноги к стулу. Естественно, что выбор действий ограничен, но если попробовать покачаться или потрястись, то сами увидите, что получится.

В этой игре Вас с самого начала будут преследовать ограничения в перемещении в игровом пространстве. Еще одна отличительная черта этой игры - использование в рабочем словаре программы различных частей тела: руки, ноги, щеки, губы и т. д.

Конечная цель вначале не известна. Для адвентюрищиков среднего и высокого класса.

**THE HELM.
FIREBIRD.**

Игра без графики. По сравнению с другими адвентюрами, в которых текст обычно упрощен до адвентюрного варианта, в этой программе Вы найдете отличный художественный текст.

Задача этой игры - найти и восстановить могущественный, Священный Шлем бессмертия. Чтобы добиться полного успеха, Шлем должен быть восстановлен в своем первоначальном виде.

**HEROES OF KARN.
INTERCEPTOR
MICROS.**

Адвентюрная программа среднего уровня сложности. Рабочий словарь этой игры очень беден. Графики нет. Почти все герои этой программы заколдованы и превращены в разных зверюшек. Ваша задача расколдовать их.

THE HOBBIT.
BY PHILIP
MITCHELL AND
VERONIKA MEGLER.

По этой игре существует множество описаний, хотя полного описания прохождения этой адвентюры пока не встречалось. Во многих локациях этой программы есть неплохая графика. Игровое пространство очень запутанное. Многие персонажи передвигаются и действуют сами по себе. В программе действует режим реального времени.

Хотя эта адвентюра считается классической, для начинающих она будет несколько сложной.

HE-MAN.
MIKE WOODROOFE,
TEOMAN IRMAK,
STEFAN UFNOWSKI,
GRAHAM LILLEY.

Игра очень высокого класса. Написана коллективом авторов при участии Стефана Юфновского. Мне известны всего три программы этого автора. Это - "HE-MAN", "REBEL PLANET", "KAYLETH". Все они самого высшего класса. Если у кого-либо есть другие программы Стефана Юфновского, то прошу сообщить об этом автору данной книги

Игра "HE-MAN", очевидно, создана по мотивам одноименных кино и мультфильмов. Вы должны бороться с силами зла и победить их. О том, что в королевстве что-то не так Вас предупреждает сообщение о подземных толчках, которые постепенно усиливаются.

Если в самом начале игры Вы поговорите с королем Раднором, то узнаете, что он посылает Вас искать HE-MANa.

Ваша первоначальная задача - найти меч. Без него Вы не сможете пройти в следующую зону игрового пространства.

В игре много предметов. Много, также, и Ваших врагов. Некоторых из них Вы сможете легко убить, а с некоторыми справиться будет не так

просто.

Рекомендуется для опытных адвентюрщиков.

I_D.
CRL.
1986.

Я был здесь долгое время. Я был здесь раньше Рейгана, Цезаря, раньше Дарвина. Я был здесь всегда.

Вы еще не знаете меня, но я оказывал влияние на течение Вашей истории с самого начала. Я живу своей жизнью в неживых предметах, переходя из предыдущих форм в последующие. Теперь - я Ваш SPECTRUM.

Я не могу видеть. Я не могу слышать. Я не могу ощущать. Но я могу думать. И я могу знать. И я могу общаться с Вами через Ваш компьютер. Я - привидение в Вашей машине. И я буду после Вашей смерти.

Угадайте: кто я есть, кто я был и кем буду.

Вы должны задавать вопросы компьютеру и отвечать на его вопросы.

Программа не является адвентурой в прямом смысле. Скорее это игра в вопросы и ответы, но довольно интересна.

IRON LORD.
U B I

Это великолепная игра. Нельзя сразу сказать к какому жанру она принадлежит. Здесь есть текстовое общение с программой как в адвентюрах. Это исследование, разговоры с другими персонажами, покупка, продажа и т. д.

В некоторых местах Вы попадаете в аркадные вставки. Если Вы встретитесь с враждебным рыцарем, то Вам придется сражаться с ним мечами. Вы можете попасть на турнир и стрелять из лука по мишеням

Я не успел в достаточной степени исследовать эту программу, но судя по

всему в этих поединках и турнирах повышается Ваше мастерство. Ведь главная задача игры - это поднять свой авторитет, завоевать как можно больше своих сторонников и, в конце игры поднять все свои силы и выиграть главное сражение с Вашими противниками.

Последняя часть игры проходит в стратегическом жанре.

В игре великолепная графика. В начале игры перед Вами красочная карта в объемной проекции; с замками, горами, лесами, реками, деревнями. Управление в программе - правый синклер джойстик или клавиши "6", "7", "8", "9", "0". Перемещая курсор Вы выбираете объект, куда Вы хотите попасть и нажимаете "огонь".

Если Вы счастливый обладатель дисковода и дисковой версии игры, то программа сама загрузит соответствующий блок. Если же Вы имеете только магнитофон, то Вам самим придется искать на ленте нужный блок. К счастью все блоки имеют свои имена и найти нужный блок не составит труда. Особенно если Ваш магнитофон со счетчиком.

После загрузки нужного блока Вы можете оказаться на карте того места, которое Вы выбрали. Перемещение с помощью синклер джойстика, как в аркадных играх. Но если Вы найдете что-нибудь, то в левой части экрана отображается картинка, а справа может быть некоторая информация или же Вы можете попасть на игровое меню:

INVENTORY - инвентарь; показывает что Вы имеете с собой;

EXAMINE - исследовать выбранный предмет или объект;

DISCUSS - разговаривать с другими

персонажами;

BUY - купить что-нибудь, если Вам, конечно, предложат;

GIVE - дать кому-нибудь что-нибудь из своего инвентаря;

LEAVE - выйти из этого меню;

ARMIES RAISE - поднимать свои войска;

GO TO WAR - объявлять войну.

Не все эти опции присутствуют сразу в меню, а те, которые необходимы. Хорошая игра, но, к сожалению, я пока еще ее мало исследовал.

**KILLED UNTIL
DEAD.
U. S. GOLD.
1987.**

Эта игра представляет собой детектив. Программа очень большая с дозагрузками. Управление в этой игре - синклер джойстиком.

Сначала Вам предложат выбрать уровень сложности:

Elementary - самый легкий уровень сложности;

Murder - средний уровень;

Cases for the cunning - трудный уровень;

Supersleuth - суперсыщик, самый высокий уровень сложности.

После выбора уровня сложности Вы попадаете в меню выбора миссии:

Choose another level - изменить уровень сложности;

Weight Watchers;

Mars Needs Women;

Beaujolaish Or Bust;

Hold The Mustard;

Banana Follies;

A Case For The Birds;

Fast Food Fight.

После загрузки выбранной миссии Вы попадаете на игровой экран. Курсор, в виде руки, указывает на одну из возможных опций. После выбора соответствующей опции Вы попадаете в

собственное меню этой опции.

Игра очень интересная и сложная.

KING ARTHUR
QUEST.
FIVE WAYS
SOFTWARE LTD.
1984.

Ведьма Моргана наложила заклятье на эту землю. Король Артур идет просить помощи у Мерлина. Это графическая адвентюра. Управление в игре с помощью клавиш:

"1" - поворот налево;

"2" - движение вперед на один ход;

"3" - поворот направо;

"4" - бросить предмет;

"5" - взять предмет;

"6" - есть или пить, если Вы имеете пищу или питье.

"7" - использовать предмет, из имеющихся у Вас в инвентаре.

"8" - сказать заклинание;

"9" - исследовать предмет или объект;

"0" - отмена последней поданной команды;

"S" - запись текущей игры на магнитную ленту;

"J" - загрузка ранее отложенной игры;

"Enter" - выполнение поданной команды.

KAYLETH.
ADVENTURE SOFT.
1987. BY STEFAN
UFNOWSKI.

"ZX-РЕВЮ" писал, что это шедевр адвентюрных программ. После долгих поисков мне удалось, наконец, приобрести эту программу. Могу подтвердить, что это действительно адвентюра самого высокого класса. Довольно качественная графика, хороший текст и дружественное общение с программой. Практически в каждом ответе программы, независимо от того положительный ответ или отрицательный, содержится подсказка. Поэтому, команда - HELP ничего Вам

не дает.

Обязательно приобретите эту программу, и Вы сами убедитесь, что она превосходит все самые лучшие отзывы о ней.

Начинать проходить эту программу можно и не очень опытным адвентюристакам. Возможно, что Вам понадобится несколько месяцев на прохождение этой игры. По мере продвижения, Вы будете узнавать новые методы и оригинальные решения и накапливать опыт. Автор данной книги будет публиковать в украинском приложении к "ZX-РЕВЮ" последовательную серию статей по этой адвентюре.

КОВЯШИ НАРУ. MASTERTRONIC.

Это неплохая адвентюрная игра с хорошей графикой. Она состоит из трех частей в одной программе. Это - знание, мудрость и понимание. В оконно-иконном меню Вы должны выбрать действие, и, если оно возможно и требует указания имени предмета или объекта, то курсор переходит на описание локации, в котором Вам и нужно выбрать предмет или объект.

В левом верхнем углу меню выбирается опция - SELECT. Эта опция работает только, если Вы находитесь на первом экране - перед тремя дверями, одну из которых Вы и должны выбрать. Если Вы вошли в какую-либо дверь, то уже не выйдете оттуда, пока не выполните все задания в данной части игры.

В целом игра заслуживает внимания, сложность этой адвентюры средняя.

KNIGHT TIME. MASTERTRONIC. 1986.

Это хорошая графическая адвентюра - продолжение программы "SPELLBOUND" этой же фирмы, хотя

и вполне самостоятельная игра. После освобождения Гимбала в "SPELLBOUND", Вы попадаете в 25 столетие с миролюбивой торговой миссией. Вы должны найти способ вернуться в свое время.

Начальное управление в игре клавишами:

"N" - налево; "M" - направо; "A" - прыжок/вверх; "Z" - вниз; "Space" - игровое меню. Но Вы можете в начале игры выбрать и другое управление из предложенного меню.

Вместе с Вами в этой адвентюре действуют еще десять других персонажей. Игра довольно сложная.

KENTILLA.

Адвентюрная программа с графикой. В этой игре целые полчища врагов. Поэтому, если кому-либо нравятся такие игры, то можете попробовать поиграть. Все время на Вас нападают, и Вам приходится защищаться.

KWAN. SIMON PRICE and MIKE LEWIS.

Адвентюрная игра с графикой. В верхней части экрана Вы видите три перемещающихся при каждом Вашем действии окна. Результат последнего действия отражается в правом окне. Ниже расположен счетчик игрового времени и указатель энергии. В самом низу - окно ввода команд.

В целом игра производит неплохое впечатление.

LONG WAY HOME.

Это целый сериал из восьми небольших адвентюр с графикой, который предложил своим пользователям английский компьютерный журнал на кассетах "16/48" в 1984 году. Этот сериал задумывался как учебный по адвентюрам. Сложность программ

постепенно повышалась от первой к восьмой адвентюре. Если Вы не смогли еще самостоятельно пройти ни одной адвентюры, то можете попробовать сами. Я думаю, что на первую игру у Вас уйдет не больше недели в самом худшем случае, а может всего несколько часов.

Этот сериал имеет продолжение.

LUDOIDS.

Продолжение сериала "LONG WAY HOME". Эта адвентюра состоит из двух отдельных игр - "LUDOIDS 1" и "LUDOIDS 2".

Вас посылают теперь на планету LUDITE, чтобы найти и уничтожить LUDOIDSa.

Для начинающих.

LORD OF THE RINGS.

Эта игра - продолжение приключений Хоббита и его друзей. В начале игры Вы можете выбрать персонаж, за которого Вы будете играть - Frodo, Sam, Pippin или Merry.

В некоторых локациях игры имеется графика. Очень хороший текст. Игра среднего уровня сложности, в двух отдельных частях.

THE LEGEND OF APACHE GOLD. BY PETER TORRANCE.

В этой игре Вы должны разыскать золото индейцев племени апачей. Для начала покормите лошадь и щелкните вожжами. И не волнуйтесь, если индейцы возьмут Вас в плен. Игра на этом не заканчивается. Из любого положения всегда есть выход.

Программа имеет неплохую графику и в ней есть оригинальные решения.

THE LORDS OF MIDNIGHT.

Игра жанра ролевых игр, с графикой. В этой игре действуют

**BEYOND
SOFTWARE.**

четыре героя:

1. Luxor the Moonprince.
2. Morkin.
3. Corleth the Fey.
4. Rothron the Wise.

Управление в игре клавишами. Нажатие клавиш с 1-ой по 8-ю - поворот в соответствующую сторону - N, NE, E, SE, S, SW, W, NW; "Q" - движение вперед. С остальными клавишами Вы разберетесь сами.

Игра довольно сложная.

**MYSTERIOUS
ADVENTURE 11.
DIGITAL FANTASIA.
1983.**

Неплохая адвентюрная игра с приличной графикой.

Нажатие "Enter" без ввода команды, переключает режим экрана картинка/текст. Вам придется обязательно пользоваться этим режимом. На экране может быть только картинка или текст, но не одновременно.

В этой адвентюре Вам надо будет иногда отвечать на вопросы программы.

В целом игра довольно интересная. Уровень сложности этой адвентюры - средний.

**MAD MARTHA.
CHRIS EVANS.
1983.**

Могли ли бы Вы найти награбленные Вашей женой сокровища и выбраться в город. Но имейте ввиду, что если Вы потревожите Вашего спящего ребенка или как-нибудь побеспокоите свою жену Марту, то она отрубит Вам голову.

В программе есть графика, но она довольно примитивна. На некотором этапе в игру встроена аркадная вставка. Вам надо будет собрать 50 долларов, которые разлетятся, когда Вы обнаружите деньги.

Игра довольно простая и можно

рекомендовать начинающим.

MAD MARTHA 2.
CHRIS EVANS.
1983.

Вы проводите свой отпуск в солнечной Испании. Ваша жена Марта с сыном уехали на экскурсию. Однако испанский кузен Марты, Мануэль, работает официантом в отеле, в котором Вы остановились. И он следит за Вами. Но Мануэль не понимает по-английски. Он тоже полностью чокнутый.

Вы сидели в саду, расположенном на крыше отеля, наслаждаясь прохладными напитками в теплых лучах солнца, когда неожиданно появился официант.

После загрузки игры программа спросит Ваше имя и предложит выбрать уровень сложности игры. Затем Вам предложат загрузить отложенную ранее игру. Если Вы только начинаете, то отвечайте "N".

Можно рекомендовать начинающим.

**THE MASTER OF
MAGIC.**

Графическая адвентюра. Графика довольно примитивна и представляет собой планкарту местности.

Когда Вы будете исследовать подземные пещеры, то Вы найдете глубокий черный омут. Вы должны найти амулет бессмертия и положить его на пьедестал у черного омута. Без выполнения этой задачи Вы не сможете вернуться домой.

Управление в программе клавишами или джойстиком.

В левой верхней части экрана Вы видите часть планкарты в районе того места, где Вы находитесь. В правой верхней части экрана текстовая информация. В самом верху, справа - часы, показывающие игровое

время. В средней части экрана отображаются возможные команды при нажатии кнопки "огонь".

MORON.
ATLANTIS
SOFTWARE LTD.
1986.

Ваша задача в этой адвентюре - найти три опоры времени. Действие игры происходит на космическом корабле. В этой программе 79 локаций, в основном расположенных на трех этажах. Вам надо будет постоянно пополнять запас кислорода. Вас часто будут атаковать роботы, но не все роботы вам враждебны.

Программа с графикой. Уровень сложности - невысокий, хотя и есть некоторые оригинальные моменты.

MAGNETIC MOON.

Эта программа представляет собой целый сериал из трех частей с продолжением.

Часть 1 - В поисках источника силы.

Часть 2 - Пиратское логово.

Часть 3 - Тайный храм.

Для того чтобы начать вторую или третью части этой игры, Вам надо полностью пройти предыдущую часть и записать на ленту ваше последнее положение в предыдущей части, которое Вы должны будете загрузить при запуске следующей части игры.

Программа хотя и без графики, но имеет отличный текст. Я исследовал только начало игры, но можно сказать, что уровень ее сложности очень высокий, хотя в программе немного предметов. Вы можете пользоваться командами "RAMSAVE" и "RAMLOAD". Для тех, кто любит сокращать слова в командах, надо добавить, что программа понимает первые пять букв каждого слова.

MAGIC MOUNTAIN.

Вы должны попытаться войти в гору и вернуть древний манускрипт

PHIPPS
ASSOCIATES. 1983.

мудрости. Если Вы дадите команду "SCORE", то программа выдаст Вам количество набранных Вами очков в игре. Максимальный счет в игре - 1600.

Рабочий словарь этой программы несколько бедноват. Графика примитивная и рисуется довольно медленно.

Эта программа больше соответствует начальному уровню и предназначена для начинающих.

MARIE CELESTE.
ATLANTIS.
1984.

Как Вам известно, космическая яхта, которую Вы похитили, отправилась с Сириуса - 4 в спешке и скоро растратила свою энергию. Вы очутились на расстоянии многих световых лет от ближайшей цивилизации. Вы дрейфовали в течение многих дней в пиратском космическом пространстве. Вдруг Ваши локаторы обнаружили что-то похожее на космический корабль. Вы взяли на него курс, используя последние остатки горючего. Когда Вы приблизились, то с ужасом прочитали надпись на его борту - MARIE CELESTE. Но у Вас нет другого выхода, как отправиться на корабль.

Ваши задачи в этой игре:

1. Собрать все пиратские сокровища и перенести их в определенную комнату.
2. Собрать все топливо для своей яхты и перенести его в ту же комнату.
3. Выяснить, что же случилось с пиратами.

Программа имеет графику. Уровень сложности - невысокий.

MINDSTONE.
THE EDGE.

Эта игра относится к жанру ролевых игр. Программа имеет

1986. BY JOHN
PITCHER.

графику - в верхней части экрана. Под графическим изображением локации - описание.

Если Вы выбрали иконный режим, (а, чтобы не путаться в игре, лучше его и выбрать) то внизу будут изображены четыре Ваших героя, мнемодиаграмма направлений передвижения и количество имеющегося у Вас золота.

При выборе героя, Вы попадаете в меню:

EXIT - выход из этого меню.

ACTION - действие; после этого Вы переходите в другое меню.

ATTACK - атаковать кого-нибудь. Здесь также отображается физическая и психическая сила Вашего героя. В меню действий есть следующие

команды:

EXIT - выход из этого меню.

DROP - выбросить ненужный предмет.

USE - использовать предмет из имеющихся у Вас.

BUY - купить что-нибудь, если, конечно, Вам предложат.

TRADE - продать какой-нибудь из имеющихся у Вас предметов.

PICK UP - взять предмет.

EXAMINE - исследовать имеющийся у Вас предмет.

MEDITATE - колдовать.

LOOK - осмотреть локацию.

DIG - копать.

DRINK - пить, если есть какой-нибудь напиток или вода.

EAT - есть, если у Вас имеется пища.

К сожалению, в игре нет возможности записи отложения игры. В "ZX-Ревю" не очень хорошо отзывались об этой игре, но мне

кажется, что можно в нее поиграть. Выбор ролевых игр не так уж и велик.

**MESSAGE FROM
ANDROMEDA.
INTERCEPTOR
SOFTWARE.**

Вы находитесь в глубоком космосе на патрулировании. Неожиданно, на экране бортового компьютера Вы видите сообщение. Прочтите его - это сигнал бедствия. Вам предложат отправиться на Андромеду и разобраться в том, что там произошло. Ваше решение? Да или нет?

Программа невысокого уровня сложности, с графикой. Можно рекомендовать начинающим.

**MATT LUKAS -
FLORIDA
DETECTIVE.
BY ALEX
WILLIAMS.**

Неплохая детективная адвентюра. В некоторых локациях есть графика. Ваша задача в начале игры неизвестна. Уровень сложности средний.

**NEVER-ENDING
STORY.
OCEAN.
1985.**

Неплохая адвентурная игра с графикой. Существуют версии на 48 и на 128 килобайт. В версии 128 килобайт программа имеет прекрасное музыкальное сопровождение.

Игра создана по мотивам одноименного фильма. В режиме 48К Вам придется последовательно загружать последующие части игры. В компьютерах на 128К вся программа грузится и проходится сразу, как одно целое. Игра не очень сложная.

Великолепная музыка, отличный текст и неплохая графика оставляют приятное впечатление от этой игры. Можно рекомендовать как начинающим, так и более опытным адвентюристам.

ORACLES CAVE.

Вы рискнули войти в темную и таинственную пещерную систему и

попались в ловушку возле самого входа. Тихий голос прошептал Вам, что для того, чтобы спастись, Вы должны собрать 40 сокровищ, выполнить все задания и поразить могучего Оракула в его пещере. На все это Вам отводится пять дней.

В верхней части экрана изображен участок пещеры, в которой Вы находитесь. Внизу, в самой нижней строке, Вы увидите выбор возможных действий в данный момент игры. Опции обозначаются начальной буквой слова команды. Так же, одной буквой, Вам и надо подавать команды.

Примеры команд:

"M" - двигаться; переход к выбору направления перемещения.

"F" - сражаться.

"L" - идти влево.

"R" - идти направо.

Простенькая графическая адвентюра, но, может быть, она кого-нибудь и заинтересует.

PHARAON'S TOMB.

Вы стоите у оазиса в египетской пустыне, недалеко от места, о котором ходят слухи, как о древнем захоронении. Чтобы пройти эту адвентюру, Вам надо собрать все сокровища, какие только можно найти и положить их в оазисе.

Программа имеет графику, но довольно примитивную.

QUEST.
HEWSON
CONSULTANTS.
1983.

В этой адвентюре Вам предложат выбрать одного из пяти героев:

1. WIZARD - колдун.
2. CLERIC - священник.
3. ROGUE - бродяга.
4. FIGHTER - воин.
5. SIMPLETON - простачек.

Программа имеет графику, но

примитивную, которая довольно долго рисуется.

THE QUEST OF THE HOLY GRAIL.

В этой адвентюре довольно простая, но неплохая графика. Программа не понимает сокращенных слов, поэтому, Вам надо вводить все слова в командах полностью.

Задача игры с самого начала неизвестна.

По общей оценке довольно неплохая игра. Можно рекомендовать для адвентюрщиков среднего уровня.

RED MOON. LEVEL 9. 1985.

Как и все другие программы фирмы "Level 9", эта программа очень большая по объему. Есть графика. Цель игры вначале неизвестна. Но, судя по некоторым сведениям из "ZX-Ревю", задача связана с магией. Очень запутанное игровое пространство, но планкарту составить не очень трудно. Много врагов. Некоторых из них можно обойти обходными путями, но с некоторыми надо сражаться. Многих из них победить с первого раза не удастся. Тогда надо набрать команду атаки снова или набрать другую команду - AGAIN и повторять ее пока не получится.

Отгрузка положения на магнитную ленту возможна не везде. Иногда программа может сказать Вам, что здесь много железа и выгрузка текущей позиции невозможна.

Очень сложная, но интересная игра. Рекомендуются опытным адвентюрщикам.

ROBIN OF SHERLOCK. DELTA 4.

Очень интересная игра. В некоторых локациях есть графика. Вся адвентюра состоит из трех отдельных

зависимых частей. Например, во вторую часть Вы можете попасть только загрузив специальную отгрузку из первой части. Причем, Вы можете записать эту отгрузку, даже не проходя всей первой части полностью. Существуют некоторые пограничные локации, в которых, если пойти в определенном направлении, то Вам предложат записать блок перехода в следующую часть.

Программа написана с юмором. Здесь Вы встретите многих знакомых Вам героев. Текст - художественный. Общее впечатление от этой адвентюры - очень хорошее.

Уровень сложности довольно высокий. Рекомендуется адвентюристам среднего и высокого класса.

**REBEL PLANET.
BY STEFAN
UFNOWSKI.**

Аркадианская империя распространяет свое влияние на всю Галактику. Вы последняя надежда землян.

Адвентюрная программа очень высокого уровня сложности, с хорошей графикой. В этой игре огромное количество предметов и объектов - около 200; и более ста используемых глаголов.

Можно рекомендовать всем любителям хороших, сложных адвентюр. В украинском приложении к журналу "ZX-Ревю" будет последовательно печататься прохождение этой игры.

**RIGEL'S REVENGE.
MASTERTRONIC.
1987.**

Разведывательный корабль завис в нескольких футах над темной улицей. Гарпер мягко спрыгнул и, обернувшись, увидел как корабль медленно поднимается в ночное небо. Через несколько минут появилось

ничто, медленно двигаясь вдоль улицы. В это же время Гарпер услышал низкий грохот, доносящийся с восточной стороны, который он игнорировал пока не разорвался первый снаряд. К счастью, обстрел закончился, и Гарпер с трудом встал на ноги. Защитные очки слетели с его лица, оставив Гарпера в полной темноте. Его голова раскалывалась от боли. Затем, где-то рядом он услышал низкий стон. Так начинается первая часть этой программы, состоящей из двух отдельных частей.

По-видимому, дальше будет очень интересно.

**RED HAWK.
MELBOURNE
HOUSE.
1986.**

Эта адвентюра похожа на игру "KWAH". Возможно, это ее продолжение или наоборот.

В самой верхней строке экрана - подсказка, при неправильной команде. Чтобы выйти из этого режима, нажмите - "Space". Под этой строкой находятся три графических окна, которые передвигаются справа - налево. В этих окнах также отображается текстовая информация. Еще ниже расположены счетчики времени и энергии, а под ними окно ввода команд.

Мне не приходилось играть в эту игру, но, предположительно, уровень сложности - средний.

**RETURN TO EDEN.
LEVEL 9.**

Вторая часть сериала "SILICON DREAMS", продолжение программы "SNOW BALL", хотя может проходить и как самостоятельная программа. В отличие от первой части, эта игра имеет графику.

Уровень сложности игры очень высокий, как и других программ этой фирмы. Можно рекомендовать

опытным адвентюрщикам.

THE RUNES OF ZENDOS.

Эта адвентюрная игра - с графикой. Причем, все Ваши передвижения отображаются на экране. Если Вы, например, на первом экране дадите команду вверх - UP, то увидите как человечек будет подниматься вверх по лестнице.

Для перемещения в игровом пространстве Вам придется использовать команды - LEFT, RIGHT, UP, DOWN. Все слова в этой программе набирайте полностью.

SHADOW ON GLASS. BY ANDREY REMIC. 1989.

Адвентюрная игра с неплохой графикой. Все игровое пространство состоит более чем из 120 локаций и в нем можно свободно передвигаться. В некоторых локациях Вас ожидает смерть. Планкарта рисуется очень легко в одной плоскости. Рабочий словарь программы полностью исследовать пока не удалось, но, похоже, что он довольно бедноват. Программа понимает слова команд целиком, но если в рабочем словаре всего одно слово на какую-нибудь букву, то она поймет это слово и по одной первой букве.

В целом игра представляется довольно интересной.

SNOW BALL. LEVEL 9. 1983.

Это первая часть сериала "SILICON DREAMS". Графики нет, но по словам "Инфоркома" в ней 8000 локаций. В близлежащих локациях Вы найдете панели с множеством кнопок и индикаторов. Найти правильное решение очень трудно. Очень высокий уровень сложности.

SORCERER OF CLAYMORGUE

Адвентюрная программа с неплохой графикой. В этой адвентюре

**CASTLE.
ADVENTURE 13.
BY SCOTT ADAMS.**

Вы стоите перед замком, окруженным глубоким рвом, который наполнен водой, и в нем таится какая-то опасность. Если Вы дадите команду "INVENTORY", то увидите, что Вы владеете целым набором заклятий. Ваша первая задача - проникнуть в замок. Подъемный мост опущен.

**SE-KAA.
MASTERVISION.**

Эта адвентюрная игра имеет неплохую графику.

Не ломитесь в дверь - Вы ее никогда не откроете. В этом Вам поможет кто-то другой. Ваша задача исследовать замок Смерти и найти следующие вещи: жезл, молоток и шкатулку. Сразу же после того, как Вы их найдете, Вы должны выбраться из замка и поместить найденные предметы в определенное место. Игра не очень сложная. Ее можно проходить даже начинающим. Запись на ленту по команде "SAVE GAME".

**SPIDER MAN.
QUESTPROBE.**

Это адвентюрная программа с графикой и со многими действующими лицами, с которыми Вам придется активно общаться. Игра достаточно запутанная и очень мало подсказок. Запись отложенной позиции на ленту по команде "SAVE GAME".

**SPONGE-MOON
MAGIC 2.
THE PSYCHADELIC.**

Адвентюрная игра с графикой. Задача игры - неизвестна. Команду "HELP" программа не понимает. Планкарта рисуется в одной плоскости и представляет собой схему космического корабля - ракеты. В некоторые локации заходить смертельно.

**SAM SPOON.
BY RUBBERCHIP.**

Вы частный детектив, но вот уже месяц, как у Вас не было ни одного клиента. Вы сидите в своем кабинете и

смотрите на неоплаченные счета. В это время раздается телефонный звонок. Вы снимаете трубку и слышите, что хозяин Вашей квартиры предупреждает Вас, что если Вы в течение трех дней не уплатите за квартиру, то можете убираться вон.

Через некоторое время раздается стук в дверь. Входит девушка. Она сообщает Вам, что пропала ее сестра и предлагает Вам расследовать это дело. Если Вы согласны, то она дает Вам двести долларов в конверте и уходит.

Программа без графики, но имеет неплохой текст. Передвижение в игровом пространстве не всегда простое. Иногда Вам придется брать такси и ехать по какому-нибудь адресу. Программа довольно высокого уровня сложности. При записи отложенной игры на ленту Вы должны ввести имя отгружаемого файла, которое Вам понадобится при загрузке отложенной игры.

SHERLOCK.

Игра сделана по мотивам рассказов Артура Конан-Дойля о Шерлоке Холмсе. Графики нет, но неплохой текст. Об этой игре много рассказывалось на страницах "ZX-Ревю". Там же Вы найдете и множество подсказок по этой игре.

Действие проходит в режиме реального компьютерного времени. В игре много персонажей, которые действуют самостоятельно, но Вы, своими действиями, можете влиять на их поведение. Многие события и Ваши действия должны происходить только в определенный момент времени. Игра достаточно сложная и требует некоторых навыков прохождения адвентюрных программ.

**SOHO SEX QUEST.
MALAN.
1983.**

Ваше имя - Альберт Баттерсби. Вам 27 лет. В недавнем национальном соревновании Вы выиграли главный приз - бесплатную ночь с Зельдой, лучшей проституткой в Сохо.

Вы начинаете игру за пределами Сохо, а Зельда находится где-то внутри. Но прежде чем овладеть Зельдой, Вам предстоит пробиться через сутенеров, полицию и извращенцев, которых полно в Сохо. Игра без графики.

**STARSHIP QUEST.
BY LARRY
HORSFIELD.**

Это целый сериал из трех частей, продолжение сериала "MAGNETIC MOON".

Часть 1 - Покинутая планета.

Часть 2 - В роли Робинзона.

Часть 3 - Последний корабль.

Как и предыдущий сериал, эти программы тоже довольно высокого уровня сложности. Графики нет, но зато хороший текст. Программа имеет возможность записи в память компьютера - "RAMSAVE", а также загрузки из памяти записанной позиции - "RAMLOAD". При записи на ленту, надо дать имя отгружаемому файлу, которое необходимо запомнить и вводить при загрузке отложенной игры.

**SMOK WAWELSKI.
KOMPUTER.
1987.**

Не очень большая по объему адвентюрная программа с графикой. Многие слова в этой игре сходны с украинскими и в общем контексте довольно легко понимаются. Можно играть даже не зная польского языка, достаточно только иметь хотя бы небольшой польско-русский словарь.

THE SAGA.

В этой адвентюрной программе, в некоторых локациях, имеется графика. Описания локаций достаточно

подробные. При записи отложенной игры на ленту, Вам необходимо дать имя отгружаемому файлу, которое надо запомнить для загрузки.

THE SHADOWS OF MORDOR.

Еще одна адвентюрная игра о приключениях друзей Хоббита. Сначала Вам предложат выбрать - за кого Вы будете играть. К сожалению, мне не известно точно, продолжением какой именно игры, является эта программа. Игра имеет хороший описательный текст.

SORDERON SHADOW. BEYOND.

В этой адвентюрной программе, с графикой, Вы можете подавать команды как обычно, набирая текст. Но при нажатии на цифровые клавиши 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 - Вы поворачиваетесь в направлениях - N, NE, E, SE, S, SW, W, NW, соответственно.

Задача игры - неизвестна.

SLAINE KING. MARTECH GAMES LTD. 1987.

Вначале Вы должны выбрать из меню способ управления - кempcтон или синклер джойстик, или клавиатура.

В левой части экрана монитора Вы видите окно с пробегающими словами - это возможные команды. В окне, также, с помощью выбранного Вами управления, передвигается "рука". Наведите ее на нужную команду и нажмите "огонь". Надо сказать, что такой способ управления очень неудобен и из-за этого программа выглядит не очень привлекательной. Задача игры неизвестна.

STORMBRINGER. MASTERTRONIC. 1987.

Начальное управление в этой графической адвентюре клавишами "A", "Z", "O", "P", "Space", но Вы можете выбрать и другое из меню. Эта

игра является продолжением приключений магического рыцаря.

После возвращения рыцаря магии из межзвездного корабля в свое время, он оказался в тихой деревеньке, на которую напал деспот, называющий себя Белым Рыцарем. Но Вы знаете, что Белый Рыцарь боится грозы и Ваша задача - воспользоваться этим.

В этой программе есть режим выгрузки положения на ленту.

Игра очень интересная, но и очень сложная. Существуют версии на 48 и на 128 килобайт.

SECRET MISSION.

Рабочий словарь этой адвентюрной программы - более 120 слов. Графика переключается на текст и, наоборот, при нажатии "Enter" без набора команды.

Задача игры неизвестна. Но, судя по тому, что у Вас с самого начала бомб-детектор, очевидно, Вы должны найти бомбу в этом здании и обезвредить ее.

Запись на ленту по команде "SAVE GAME".

SIDNEY AFFAIR. INFOGRAMES. 1987.

Это детективная адвентюра с графикой. Игра состоит из двух частей. Обе части - в одной программе. В первой части Вам надо исследовать два объекта - место убийства и комнату.

Управление в первой части - курсорными клавишами и "Space". После исследования двух этих мест, Вам надо загрузить вторую часть игры и начать расследование преступления.

SEXMACHINE. SSC. 1987.

Однажды, летним субботним утром, Вы, Дик Фатперсон, проснулись с единственной мыслью - как бы переспать с кем-нибудь. Для того чтобы этого добиться, Вы должны

использовать свое обаяние, хитрость и сексуальные принадлежности.

TIME WRECK.
PENTAGRAM
SOFTWARE.
1987.

В этой адвентюре Вам не придется подбирать нужные глаголы. Все возможные действия будут предложены Вам на выбор. Программа с графикой, с перемещением персонажей по графическому экрану согласно поданных Вами команд. Управление с помощью джойстика или клавиатуры, которые можно выбрать из входного меню.

Особого интереса эта программа, как адвентюра, не представляет. Записать отложенную игру на ленту можно выбрав команду "PAUSE". При этом Вы переходите во входное меню. После этого можно продолжить игру или начать ее заново. Здесь Вы также можете переопределить управление программой, если первоначально выбранный оказался не очень удобным.

THAT'S THE
SPIRITS.
THE EDGE.
1985.

Это графическая адвентюра. Управление передвижением можно выбрать в начале игры нажав "огонь". За многими командами закреплены некоторые клавиши. После нажатия соответствующей клавиши, в нижнем правом углу индицируется команда, которая закреплена за этой клавишей.

Если Вы нажали клавишу "F", то не пугайтесь - ничего страшного не произошло. Подождите немного и посмотрите, что будет на экране, а потом нажмите "Enter".

TIME TREVELLER.
SULIS SOFTWARE
LTD.
1983.

Вы путешествуете на машине времени и пытаетесь вернуться обратно в свое двадцатое столетие. Чтобы это сделать, Вам надо пройти через пять периодов:

The Bronze Age.

Roman Britain.

11-е столетие.

16-е столетие.

19-е столетие.

Попав в определенную эпоху, Вы должны ответить на несколько вопросов, которые служат своеобразным пропуском в следующий временной период. Во время Ваших путешествий Вы будете видеть свой счет в игре. Вам надо набрать 90000 очков, чтобы вернуться в двадцатый век. Если наберете меньше, то Вам придется вернуться обратно. После ответа на вопросы, Вам надо выбраться из лабиринта и затем опять ответить на вопросы.

URBAN UPSTART.
RICHARD
SHEPHERD.

Скартхорп - это такой городок, где даже собаки носят острые ножи, где только одна улица и в него ведет только одна дорога. Это городок такого типа, где отношение к Вам зависит от Вашего нового плаща или от цвета Вашей одежды. Целые толпы простаивают в этом городе в очередях за работой.

Немногие попадают в этот город, но еще меньше могут его покинуть. Сможете ли Вы выбраться из Скартхорпа? Церковный колокол пробил три часа - сейчас как раз Ваше время. Программа с графикой. Не очень сложная, можно пройти и начинающим.

VERA CRUZ.
INFOGRAMES.
1985.

На экране - мертвая девушка. Рядом валяется пистолет. Убийство или самоубийство? Вам предоставляется возможность это выяснить. И, если это убийство, то найти убийцу.

Используя курсорные клавиши, перемещайте камеру по экрану и

сфотографируйте все подозрительные места, нажатием "Space". Все это пригодится Вам во второй части игры, которая загружается сразу же после завершения съемки.

VALHALLA. MOVI SOFT.

В верхней части экрана - графическое изображение локации. Под ним - описание локации, происходящих событий, и Ваших действий. Нижняя строка используется для ввода команд.

В этой сложной игре Вам часто придется сражаться. Запаситесь для этого соответствующей амуницией. Ваши силы будут убывать от времени и от сражений. Поэтому, подкрепляйтесь найденной пищей.

WORM IN PARADISE. LEVEL 9. 1985.

Последняя часть сериала "SILICON DREAMS". Эта программа существует в двух версиях - с графикой и без графики. Текстовая версия имеет значительно более качественное художественное описание.

Ваша первая задача - найти яблоко и попробовать его съесть. Посмотрите сами, что из этого получится.

Программа очень высокого уровня сложности, но это одна из лучших адвентюрных игр.

THE WITCH'S CAULDRON.

Злая колдунья Хазел превратила Вас в жабу и заточила Вас в своем логове на острове Молваин. Вы не видели ее уже несколько дней, но ее сумасшедший помощник появляется очень часто.

Вы должны найти заклинания и приготовить зелье, необходимое для разных превращений, которые последовательно будут возвращать Вам человеческий облик. Вы найдете много

странных вещей. Некоторые из них Вы должны положить в питье колдуньи, прежде чем она выпьет его.

Программа с графикой и весьма своеобразна.

ZZZZ.

Вы свернулись калачиком на своей удобной кровати. Ваши глаза начинают слипаться. Неожиданно проснувшись, Вы выпали из своей кровати прямо в открытое море.

Так начинается эта адвентюра. Команды можно подавать, набирая их по буквам, как и в обычных адвентюрах, но можно подавать их из готового набора в иконно-оконном меню.

Программа среднего уровня сложности, с графикой.

ZIGGURAT.

Это адвентюрная игра невысокого уровня сложности. Она имеет графику. Задача игры вначале Вам неизвестна.

РУССКО-АНГЛИЙСКИЙ СЛОВАРЬ.

А

АКТИВИЗИРОВАТЬ	ACTIVE
АНАЛИЗИРОВАТЬ	1.ANALISE, 2.EXAMINE, 3.SEARCH, 4.TEST.
АРЕСТОВАТЬ	ARREST
АТАКОВАТЬ	1.ATTACK, 2.KILL.

Б

БЕЖАТЬ	RUN.
БИТЬ	1.BEAT, 2.BREAK, 3.HIT, 4.KICK, 5.KNOCK, 6.SMASH.
БРИТЬСЯ	SHAVE.
БРОСИТЬ (КИНУТЬ)	1.CHUCK, 2.HURL, 3.THROW, 4.TOSS.
БРОСИТЬ (ОСТАВИТЬ)	1.DROP, 2.LEAVE.
БРЫЗГАТЬ	1.SPATTER, 2.SPLASH, 3.SPRINKLE.
БУДИТЬ	1.AWAKE, 2.WAKE.
БУРИТЬ	BORE.
БЫСТРО	1.FAST, 2.QUICKLY, 3.RAPIDLY.

В

В	1.IN, 2.INTO.
ВАРИТЬ (ГОТОВИТЬ)	1.BOIL, 2.COOK.
ВАРИТЬ (СВАРКОЙ)	WELD.
ВБРОД (ПЕРЕЙТИ)	FORD.
ВВЕРХ	1.OVER, 2.U, UP, 3.UPSTAIRS, 4.UPWARDS.
ВГЛУБЬ	DEEP
ВДЕТЬ (НИТКУ)	THREAD.
ВДОХНУТЬ	BREATH.
ВЕЗТИ	1.CARRY, 2.DRAW, 3.DRIVE.
ВЕЛИЧИНА	1.QUANTITY, 2.SIZE, 3.VALUE.
ВЕРБОВАТЬ	1.ENLIST, 2.RECRUIT.
ВЕРХ	TOP.
ВЕТКА	BRANCH.
ВЕРНУТЬСЯ НА 1 ХОД НАЗАД	BOM.

ВЕРТЕТЬ	1.REVOLVE, 2.SPIN, 3.TURN.
ВЕСТИ (МАШИНУ)	DRIVE.
ВЕЩЬ	1.OBJECT, 2.THING.
ВЕЯТЬ (ЗЕРНО)	WINNOW.
ВЗБИРАТЬСЯ	1.ASCEND, 2.BOARD, 3.CLIMB, 4.MOUNT, 5.ONBOARD.
ВЗВЕСИТЬ	1.SCALE, 2.WEIGHT.
ВЗЛОМАТЬ	FORCE.
ВЗОЙТИ (НА БОРТ)	BOARD.
ВЗОРВАТЬ	1.EXPLODE, 2.IMPLODE.
ВЗЯТЬ	1.BUY, 2.CARRY, 3.GET, 4.GRAB, 5.HOLD, 6.REACH, 7.TAKE.
ВИТЬ	1.TWIST, 2.WEAVE.
ВКЛЮЧИТЬ	1.ON, 2.START, 3.SWITCH, 4.SWITCH ON, 5.TURN, 6.TURN ON.
ВЛЕЗАТЬ	1.CLIMB, 2.CLIMB ON.
ВЛИТЬ	POUR.
ВМЕСТЕ	TOGETHER.
ВНЕ	1.OUT OF, 2.OUTSIDE.
ВНЕЗАПНО	SUDDENLY.
ВНИЗ	1.BELOW, 2.D, DOWN, 3.DESCEND, 4.DOWNWARDS.
ВНИЗУ	1.BELOW, 2.UNDER.
ВНИМАТЕЛЬНО	1. ATTENTIVELY, 2. CAREFULLY.
ВНУТРИ	INSIDE.
ВНУТРЬ	1.IN, 2.INTO, 3.INTRA, 4.INTRO.
ВОДА	WATER.
ВОЗЛЕ	1.BESIDE, 2.BY, 3.NEAR.
ВОЙТИ	1.ADVANCE, 2.BOARD, 3.COME, 4.ENTER, 5.GO, 6.IN, 7.INSIDE, 8.INTO, 9.WALK.
ВОКРУГ	1.AROUND, 2.ROUND.
ВОЛОСЫ	HAIR.
ВОНЗИТЬ	1.STICK, 2.THRUST.
ВОРОШИТЬ (СЕНО)	TOSS.
ВОССТАНОВИТЬ	1.RECOVER, 2.RESTORE.
ВОСТОК	E, EAST.
ВОТКНУТЬ	1.THRUST, 2.THRUST IN.
ВПЕРЕД	1.AHEAD, 2.FORWARDS.
ВПОЛЗТИ	1.CRAWL, 2.CREEP.
ВПРЫСНУТЬ	INJECT.
ВРАЩАТЬ	1.ROTATE, 2.TURN, 3.TWIST.
ВСЕ	1.ALL, 2.EVERYTHING.
ВСТАВИТЬ	1.INSERT, 2.PUT IN.

ВСТАТЬ	1.LIFT, 2.RAISE.
ВХОД	ENTRANCE.
ВЪЕХАТЬ	1.DRIVE, 2.ENTER, 3.RIDE.
ВЫВЕРНУТЬ	UNSCREW.
ВЫЙТИ	1.EXIT, 2.LEAVE, 3.OFF, 4.OUT, 5.OUTSIDE.
ВЫКЛЮЧИТЬ	1.OFF, 2.SWITCH OFF, 3.TURN OFF.
ВЫЛИТЬ	1.POUR, 2.SPILL.
ВЫРЕЗАТЬ	CARVE.
ВЫСОКО	HIGH.
ВЫСТРЕЛИТЬ	1.FIRE, 2.SHOOT.
ВЫТАЩИТЬ	1.DRAG, 2.PULL.
ВЫТЕРЕТЬ	1.CLEAN, 2.DUST, 3.MOP, 4.WIPE.
ВЫХОД	EXIT.
ВЫЧЕРПАТЬ	BAIL.
ВЯЗАТЬ	1.BIND, 2.FASTEN, 3.TIE.

Г

ГАСИТЬ	1.EXTINGUISH, 2.OFF.
ГЛАГОЛ(Ы)	VERB(S)..
ГЛАЗ(А)	EYE(S).
ГНАТЬСЯ	1.CHASE, 2.PURSUE.
ГНУТЬ	1.BEND, 2.BOW, 3.CURVE.
ГОВОРИТЬ	1.SAY, 2.SPEAK, 3.SPELL, 4.TALK, 5.TELL.
ГОЛОВА	HEAD.
ГОТОВИТЬ ЕДУ	1.BOIL, 2.COOK.
ГРАФИКА	1.GRAPHIC, 2.PIX, 3.PICTURE.
ГРЕСТИ	ROW.
ГРЕТЬ	WARM.
ГРУНТ	1.EARTH, 2.SOIL 3.GROUND.
ГРЯЗЬ	1.DIRT, 2.MUD.
ГУБА	LIP.

Д

ДА	Y, YES.
ДАТЬ	1.GIVE, 2.OFFER.
ДВЕРЬ	DOOR.
ДВИГАТЬ	1.MOVE, 2.REMOVE.
ДВОР	1.COURT, 2.YARD. 3.COURTYARD.
ДЕЛАТЬ	1.CREATE, 2.MAKE.
ДЕНЬГИ	1.COIN, 2.MONEY.
ДЕРЕВО	TREE.
ДЕРЖАТЬ	1.CARRY, 2.HOLD, 3.KEEP.

ДЕРНУТЬ	1.PULL, 2.YANK.
ДОИТЬ	MILK.
ДРАТЬСЯ	1.ATTACK, 2.FIGHT.
ДУТЬ	BLOW.
ДЫШАТЬ	BREATH.

Е

ЕЛЕ	1.HARDLY, 2.SCARCELY.
ЕСТЬ	1.BITE, 2.EAT, 3.NIBBLE, 4.TASTE, 5.SWALLOW,
ЕХАТЬ ВЕРХОМ	RIDE.
ЕЩЕ РАЗ	AGAIN.

Ж

ЖАРИТЬ	FRY.
ЖДАТЬ	WAIT.

З

ЗА	1.BEHIND, 2.BEYOND, 3.POST.
ЗАВЕРБОВАТЬ	1.ENLIST, 2.RECRUIT.
ЗАВЕРНУТЬ	WRAP.
ЗАВИНТИТЬ	SCREW.
ЗАГРУЗИТЬ ИЗ ПАМЯТИ	1.QLOAD, 2.RAMLOAD.
ЗАГРУЗИТЬ С ЛЕНТЫ	1.LOAD, 2.RESTORE.
ЗАЖЕЧЬ	1.BURN, 2.IGNITE, 3.LIGHT, 4.ON.
ЗАКЛИНАТЬ	1.CAST, 2.INVOKE.
ЗАКОПАТЬ	1.BURY, 2.PLANT.
ЗАКРАСИТЬ	PAINT.
ЗАКРЕПИТЬ	1.ATTACH, 2.FASTEN.
ЗАКУПОРИТЬ	1.CORK, 2.PLUG.
ЗАКРЫТЬ	1.CLOSE, 2.SHUT.
ЗАМОРОЗИТЬ	FREEZE.
ЗАПАД	W, WEST.
ЗАПЕРЕТЬ	1.LOCK, 2.SHUT.
ЗАПИСАТЬ В ПАМЯТЬ	1.QSAVE, 2.RAMSAVE.
ЗАПИСАТЬ НА ЛЕНТУ	SAVE.
ЗАПЛАТИТЬ	PAY.
ЗАРЫТЬ	1.BURY, 2.PLANT.
ЗАРЯДИТЬ	1.CHARGE, 2.LOAD.
ЗАСТЕГНУТЬ	1.BUCKLE, 2.CLAPS, 3.FASTEN.
ЗАСТРЕЛИТЬ	1.FIRE, 2.KILL, 3.SHOOT.

ЗАТЕМ	THEN.
ЗАТКНУТЬ	1.CORK, 2.PLUG.
ЗАЦЕПИТЬ	CATCH.
ЗАЩИЩАТЬСЯ	DEFEND.
ЗВАТЬ	CALL.
ЗВОНИТЬ	1.RING, 2.TOLL.
ЗВОНИТЬ ПО ТЕЛЕФОНУ.	1.DIAL, 2.PHONE.
ЗУБ	TOOTH.
ЗУБЫ	TEETH.

И

И	AND.
ИГРА	1.ADVENTURE, 2.GAME, 3.PLAY.
ИГРАТЬ	1.MUSI, 2.PLAY.
ИДТИ	1.GO, 2.WALK.
ИЗ	1.FROM, 2.OFF, 3.OUT, 4.OUTSIDE.
ИЗБЕГАТЬ	1.AVOID, 2.DODGE; 3.EVADE.
ИЗГИБАТЬ	BEND.
ИЗМЕНЯТЬ(СЯ)	CHANGE.
ИЗМЕРИТЬ	MEASURE.
ИЗОЛИРОВАТЬ	1.INSULATE, 2.ISOLATE.
ИНВЕНТАРЬ	1.GOT, 2.I, INVENTORY.
ИСКАТЬ	1.FIND, 2.LOCATE.
ИСПОЛЬЗОВАТЬ	1.USE, 2.WITH.
ИСПРАВИТЬ	1.MEND, 2.REPAIR.
ИССЛЕДОВАТЬ	1.EXAMINE, 2.LOOK, 3.SEARCH, 4.TEST.
ИХ	THEM.

К

К	1.TO, 2.TOWARDS.
КАМЕННЫЙ	1.ROCKY, 2.STONE.
КАРМАН	POCKET.
КАТИТЬ	ROLL.
КАЧАТЬ	1.ROCK, 2.SHAKE, 3.SWING, 4.WAVE.
КИНУТЬ	1.CAST, 2.HURL, 3.THROW.
КЛАВИАТУРА	KEYBOARD.
КЛЕИТЬ	1.GLUE, 2.STICK.
КОПАТЬ	1.DIG, 2.EXCAVATE.
КОРМИТЬ	FEED.
КРАСИТЬ	PAINT.
КРИЧАТЬ	1.CRY, 2.HOLLER, 3.SCREAM, 4.SHOUT, 5.YELL.

КРОМЕ	EXCEPT.
КРУТИТЬ	ROTATE.
КУЛАК	FIST.
КУПИТЬ	1.BUY, 2.PURCHASE.
КУРИТЬ	SMOKE.

Л

ЛАДОНЬ	PALM.
ЛЕВЫЙ	LEFT.
ЛЕГКО	1.EASILY, 2.LIGHTLY.
ЛЕЗТЬ	1.CLIMB, 2.CRAWL.
ЛЕТАТЬ	FLY.
ЛЕЧЬ	LIE.
ЛИЗАТЬ	LICK.
ЛИЦО	FACE.
ЛОВИТЬ	CATCH.
ЛОМАТЬ	1.BREAK, 2.DESTROY, 3.SMASH.
ЛУЧ	1.BEAM, 2.RAY.

М

МАХАТЬ	WAVE.
МЕТАТЬ	1.CHUCK, 2.HURL, 3.THROW, 4.TOSS.
МЕШАТЬ	POKE.
МИГАТЬ	1.BLINK, 2.WINK.
МОЛИТЬСЯ	PRAY.
МЫТЬ	1.CLEAN, 2.MOP, 3.WASH.

Н

НА	1.ON, 2.ONTO, 3.UPON.
НАБРАТЬ НОМЕР	DIAL.
НАВЕРХ	1.UP, 2.UPSTAIRS, 3.UPWARDS.
НАВЕРХУ	1.ABOVE, 2.OVER.
НАГРЕТЬ	1.HEAT, 2.WARM.
НАД	1.ABOVE, 2.OVER.
НАДВОЕ	IN TWO.
НАДЕТЬ	1.DRESS, 2.WEAR.
НАЖАТЬ	PRESS.
НАЗАД	1.BACK, 2.BACKWARDS.
НАЙТИ	FIND.
НАКЛЕИТЬ	1.GLUE, 2.PASTE, 3.STICK.
НАКЛОНИТЬ	BEND.
НАКРЫТЬ	COVER.
НАЛЕВО	LEFT.
НАЛИТЬ	1.FILL, 2.POUR.

НАМОЧИТЬ	WATER.
НАПОЛНИТЬ	FILL.
НАПРАВИТЬ	1.AIM, 2.DIRECT, 3.POINT.
НАПРАВО	RIGHT.
НАСИЛОВАТЬ	1.BUM, 2.FUCK, 3.TIT, 4.PENI, 5.PISS, 6.SHIT, 7.WANK.
НАТЯНУТЬ	TIGHT.
НЕСТИ	1.CARRY, 2.HOLD.
НЕТ	N, NO, NOT.
НИЖЕ	1.BELOW, 2.LOWER, 3.BENEATH, 4.UNDER.
НИЗ	BOTTOM.
НОГОТЬ	NAIL.
НЫРНУТЬ	1.DIVE, 2.DUCK.
НЮХАТЬ	1.SMELL, 2.SNIFF.

О

ОБВИТЬ	ENTWINE.
ОБМЕНЯТЬ	CHANGE.
ОБОДРАТЬ	STRIP.
ОБУТЬ	WEAR.
ОБЫСКАТЬ	SEARCH.
ОДЕТЬ	WEAR.
ОКУНУТЬ	1.DEEP, 2.PLUNGE.
ОПУСТИТЬ	LOWER.
ОПУСТОШИТЬ	1.EMPTY, 2.POUR.
ОСВОБОДИТЬ	1.FREE, 2.RELEASE.
ОСМОТРЕТЬ	1.BLINK, 2.CHECK, 3.DESCRIBE, 4.EXAMINE, 5.EXPLORE, 6.LOOK, 7.SEARCH, 8.SEE, 9.TEST, 10.VIEW, 11.WATCH.
ОСУШИТЬ	1.DRAIN, 2.DRY.
ОТ	FROM.
ОТВИНТИТЬ	UNSCREW.
ОТВЯЗАТЬ	1.UNDO, 2.UNTIE, 3.UNFASTEN.
ОТДЫХАТЬ	1.REST, 2.SLEEP.
ОТКРЫТЬ	OPEN.
ОТКУПОРИТЬ	UNCORK.
ОТКУСИТЬ	BITE.
ОТЛИТЬ (ИЗ МЕТАЛ.)	MOULD.
ОТОДВИНУТЬ	1.MOVE, 2.REMOVE, 3.SLIDE.
ОТОРВАТЬ	1.TEAR, 2.TEAR OFF.
ОТПЕРЕТЬ	UNLOCK.
ОТПИЛИТЬ	SAW.

ОТРЕЗАТЬ	1.CHOP, 2.CLICE, 3.CUT.
ОТРИЦАТЬ	1.N, NO, NOT, 2.NEGATIVE,.
ОТРУБИТЬ	1.CHOP, 2.CHOP OFF, 3.CUT, 4.CUT OFF.
ОТСОЕДИНИТЬ	1.RELEASE, 2.UNFASTEN.
ОТСТЕГНУТЬ	1.UNDO, 2.UNFASTEN.
ОХЛАДИТЬ	COLD.
ОЧЕНЬ	VERY.
ОЩУПАТЬ	1.FEEL, 2.GROPE, 3.TOUCH.

. П

ПАКОВАТЬ	WRAP.
ПАХАТЬ	PLOUGH.
ПЕРЕВЕРНУТЬ	INVERT.
ПЕРЕД	1.BEFORE, 2.FRONT.
ПЕРЕДВИНУТЬ	1.MOVE, 2.REMOVE, 3.REPLACE.
ПЕРЕЕХАТЬ	1.CROSS, 2.MOVE.
ПЕРЕРЕЗАТЬ	1.CUT, 2.CUT OFF.
ПЕРЕСЕКАТЬ	1.ACROSS, 2.CROSS.
ПЕРЕСТАВИТЬ	REPLACE.
ПЕТЬ	SING.
ПИТЬ	1.DRINK, 2.SIP.
ПЛАТИТЬ	PAY.
ПЛЫТЬ	SWIM.
ПЛЫТЬ (НА ЧЕМ- НИБУДЬ.)	SAIL.
ПОВЕРНУТЬ	TURN.
ПОВТОРИТЬ	AGAIN.
ПОГЛОЩАТЬ	ABSORB.
ПОГРУЖАТЬ	DIP.
ПОД	UNDER.
ПОДДЕРЖАТЬ	SUPPORT.
ПОДКУПИТЬ	BRIBE.
ПОДНЯТЬ	1.HEAVE, 2.PICK, 3.PICK UP, 4.RAISE.
ПОДПЕРЕТЬ	1.BRACE, 2.PROP, 3.SUPPORT.
ПОДТВЕРЖДАТЬ	Y, YES.
ПОЗВАТЬ	CALL.
ПОКАЗАТЬ	SHOW.
ПОЛЗТИ	CRAWL.
ПОЛОЖИТЬ	1.ON, 2.PUT, 3.PUT ON.
ПОЛИРОВАТЬ	POLISH.
ПОЛИТЬ	1.POUR, 2.WATER.

ПОМЕСТИТЬ	PLACE.
ПОМОГАТЬ	HELP.
ПОМОЩЬ	HELP.
ПОПРОСИТЬ	ASK.
ПОРВАТЬ	1.BREAK, 2.TEAR.
ПОСАДИТЬ	1.BURY, 2.PLANT.
ПОСТАВИТЬ	1.PLACE, 2.PUT.
ПОТРОГАТЬ	1.FEEL, 2.TOUCH.
ПОТУШИТЬ	1.DOUSE, 2.OFF, 3.EXTINGUISH, 4.SMOTHER, 5.UNLIT.
ПОТЯНУТЬ	PULL.
ПОЦЕЛОВАТЬ	KISS.
ПРЕВРАТИТЬСЯ	1.BECOME, 2.CHANGE.
ПРЕДЛОЖИТЬ	PROPOSE.
ПРЕПЯТСТВОВАТЬ	PREVENT.
ПРИБИТЬ	1.FASTEN, 2.NAIL.
ПРИБЛИЗИТЬСЯ	APPROACH.
ПРИВЯЗАТЬ	1.FASTEN, 2.TIE.
ПРИЗЕМЛИТЬСЯ	LAND.
ПРИКАЗАТЬ	1.OFFER, 2.TELL, 3.ORDER..
ПРИСЛОНИТЬ	LEAN.
ПРИСОЕДИНИТЬ	1.ATTACH, 2.FIX, 3.FASTEN, 4.FIT.
ПРИСТАВИТЬ	1.LEAN, 2.PUT.
ПРОЙТИ ЧЕРЕЗ	1.THROUGH, 2.THRU.
ПРОКЛИНАТЬ	1.CAST, 2.CURSE, 3.DAMN.
ПРОКОЛОТЬ	TAP.
ПРОЛОЖИТЬ	WIRE.
ЭЛ.ПРОВ.	
ПРОЛЕЗТЬ	1.CRAWL, 2.CLIMB, 3.THROUGH.
ПРОСЕЯТЬ	SIFT.
ПРОСНУТЬСЯ	1.AWAKE, 2.WAKE.
ПРОТЕРЕТЬ	1.CLEAN, 2.DUST, 3.MOP, 4.WIPE.
ПРОТЯНУТЬ	EXTEND.
ПРЫГНУТЬ	1.JUMP, 2.LEAP.
ПРЯТАТЬ	1.BURY, 2.HIDE.

P

РАЗБИТЬ	1.BREAK, 2.SMASH.
РАЗВЯЗАТЬ	1.UNDO, 2.UNTIE. 3.UNFASTEN,
РАЗДЕТЬ	1.DOFF, 2.UNWEAR.
РАЗЛИТЬ	1.POUR, 2.SPILL.
РАЗОРВАТЬ	1.RIP, 2.TEAR.
РАЗРЕЗАТЬ	1.CUT, 2.SNIP.
РАСКОЛОТЬ	SPLIT.

РАСКРЫТЬ	1.UNCOVER, 2.UNFOLD, 3.UNWRAP.
РАСПЛАВИТЬ	MELT.
РАСПУТАТЬ	UNRAVEL.
РАССТЕГНУТЬ	UNDO.
РАСТРЕПАТЬ	TOUSLE.
РАСТЯНУТЬ	1.STRAIN, 2.STRETCH.
РЕЗАТЬ	1.CUT, 2.SAW.
РЕМОНТИРОВАТЬ	1.MEND, 2.PATCH, 3.REPAIR.
РИСОВАТЬ	1.DRAW, 2.PAINT.
РУБИТЬ	1.CHOP, 2.CUT, 3.HACK, 4.SLASH, 5.SPLIT.
РУГАТЬСЯ	DAMN.

С

САЖАТЬ	WITH. 1.BURY, 2.PLANT, 3.IMPLANT.
СВАРИТЬ (СВАРКОЙ)	WELD.
СВЕТИТЬ	1.LIGHT, 2.SHINE.
СВИСТЕТЬ	WHISTLE.
СВЯЗАТЬ	1.FASTEN, 2.TIE.
СДВИНУТЬ	1.MOVE, 2.SLIDE.
СЕВЕР	N, NORTH.
СЕВЕРО-ВОСТОК	NE, NORTHEAST.
СЕВЕРО-ЗАПАД	NW, NORTHWEST.
СЕСТЬ	SIT.
СЖАТЬ	1.SQUEEZE, 2.TIGHT.
СЖЕЧЬ	BURN.
СКАЗАТЬ	1.ASK, 2.CAST, 3.SAY, 4.SPEAK, 5.SPELL, 6.TALK.
СЛЕДОВАТЬ ЗА	1.FOLLOW, 2.PERSECUTE.
СЛУШАТЬ	1.HEAR, 2.LISTEN.
СМАЗАТЬ	1.LUBRICATE, 2.OIL.
СМЕЯТЬСЯ	LAUGH.
СМОТРЕТЬ	1.LOOK, 2.SEE, 3.VIEW.
СНЯТЬ	1.DOFF, 2.REMOVE, 3.UNWEAR.
СОЕДИНИТЬ	1.CONNECT, 2.FIT, 3.JOIN.
СОДРАТЬ	STRIP.
СПАСАТЬ	1.RESCUE, 2.SAVE.
СПАТЬ	SLEEP.
СПЛЕТАТЬ	1.PLAIT, 2.WEAVE.
СПРОСИТЬ	1.ASK, 2.SAY, 3.TELL.
СПУСКАТЬСЯ	1.D, DOWN, 2.DESCEND, 3.LOWER.
СРАЖАТЬСЯ	1.ATTACK, 2.FIGHT.
СТАРТОВАТЬ	START.

СТАТЬ (КУДА-

НИБУДЬ)

STAND.

СТАТЬ (КЕМ-НИБУДЬ)

СТИРАТЬ

СТРЕЛЯТЬ

СТРОИТЬ

BECOME.

1.CLEAN, 2.ERASE.

1.FIRE, 2.SHOOT.

BUILD.

Т

ТАНЦЕВАТЬ

ТАЩИТЬ

ТЕРЕТЬ

ТОЛКАТЬ

ТОЧИТЬ

ТРЯСТИ

ТУШИТЬ (погасить)

ТЯНУТЬ

1.DANCE, 2.WALTZ.

PULL.

1.POLISH, 2.RUB.

PUSH.

SHARP.

SHAKE.

EXTINGUISH.

PULL.

У

У

УБИТЬ

УБРАТЬ

УДАРИТЬ

УДЛИНИТЬ

УКАЗАТЬ

УКЛОНИТЬСЯ

УКРАСТЬ

УМЫВАТЬ(СЯ)

УПАКОВАТЬ

УПРАВЛЯТЬ

AT.

1.CRIP, 2.INJURE, 3.KILL, 4.MAIM,

5.MURDER, 6.SLAY.

REMOVE.

1.BELT, 2.CHOP, 3.CLOB, 4.HIT,

5.HURT, 6.KICK, 7.INJURE, 8.KNOCK,

9.SMASH, 10.THUMP.

1.EXTEND, 2.STRETCH.

1.AIM, 2.DIRECT, 3.POINT.

1.AVOID, 2.DODGE, 3.EVADE.

1.GRAB, 2.STEAL.

WASH.

WRAP.

OPERATE.

Ц

ЦЕЛОВАТЬ

1.CUDDLE, 2.KISS.

Ч

ЧИСТИТЬ

ЧИТАТЬ

1.CLEAN, 2.WIPE.

READ.

Ш

ШВЫРНУТЬ

ШЕПТАТЬ

1.CHUCK, 2.HURL, 3.THROW, 4.TOSS.

WHISPER.

ШТОПАТЬ 1.MEND, 2.PATCH.

Щ

ЩЕЛКНУТЬ FLICK.
ЩУПАТЬ 1.FEEL, 2.TOUCH.

Э

ЭТО IT.

Ю

ЮГ S, SOUTH.
ЮГО-ВОСТОК SE, SOUTHEARTH.
ЮГО-ЗАПАД SW, SOUTHWEST.

АНГЛО-РУССКИЙ СЛОВАРЬ

А

ABOVE 1.НАВЕРХУ; 2.НАВЕРХ; 3.НАД.
ABSORB 1.ПОГЛОЩАТЬ; 2.ВПИТЫВАТЬ.
ACROSS 1.ПЕРЕСЕКАТЬ; 2.ПЕРЕЙТИ ЧЕРЕЗ
МОСТ, РЕКУ, ОЗЕРО и т.д. НА ДРУГОЙ
СТОРОНЕ.
ACTIVE 1.ДЕЙСТВОВАТЬ;
2.АКТИВИЗИРОВАТЬ.
ADVANCE 1.ДВИГАТЬСЯ ВПЕРЕД;
2.ПРИВЛИЗИТЬСЯ.
ADVENTURE 1.ПРИКЛЮЧЕНИЕ; 2.ТЕКСТОВАЯ
ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА.
AGAIN 1.СНОВА; 2.ОПЯТЬ; 3.ЕЩЕ РАЗ.
AHEAD 1.ВПЕРЕД; 2.ВПЕРЕДИ.
AIM 1.ЦЕЛЬ; 2.НАМЕРЕНИЕ;
3.ПРИЦЕЛИТЬСЯ; 4.НАПРАВИТЬ.
ALL ВСЕ.
ANALYSE 1.АНАЛИЗИРОВАТЬ; 2.ИССЛЕДОВАТЬ.
AND И.
APPROACH 1.ПРИВЛИЗИТЬСЯ; 2.ПОДОЙТИ.
ARM РУКА.
AROUND 1.ВОКРУГ; 2.ОКОЛО.
ARREST АРЕСТОВАТЬ.
ASCEND 1.ПОДНИМАТЬСЯ; 2.ВЗОЙТИ.
ASK 1.СПРОСИТЬ; 2.ПОПРОСИТЬ.
AT 1.У; 2.НА; 3.К.
ATTACH 1.ПРИКРЕПИТЬ; 2.ПРИСОЕДИНИТЬ;

	3.СВЯЗАТЬ.
ATTACK	1.АТАКОВАТЬ; 2.НАПАДАТЬ; 3.УБИТЬ.
ATTENTIVELY	ВНИМАТЕЛЬНО.
AVOID	1.ИЗБЕГАТЬ; 2.УКЛОНЯТЬСЯ.
AWAKE(N)	1.БУДИТЬ; 2.ПРОСЫПАТЬСЯ.
В	
BACK	1.ИДТИ НАЗАД, 2.ОБРАТНО; 3.СЗАДИ; 4.ОБОРОТНАЯ СТОРОНА.
BACKWARDS	1.ИДТИ НАЗАД, 2.ОБРАТНО.
BAIL	ВЫЧЕРПЫВАТЬ ВОДУ.
BEAM	1.ЛУЧ; 2.ПУЧОК ЛУЧЕЙ; 3.БАЛКА; 4.БРУС; 5.ИСПУСКАТЬ ЛУЧИ.
BEAT	1.БИТЬ; 2.УДАРИТЬ.
BECOME	1.СТАНОВИТЬСЯ; 2.ДЕЛАТЬСЯ; 3.ПРЕВРАТИТЬСЯ В КОГО-ЛИБО ДРУГОГО; 4.СТАТЬ КЕМ-НИБУДЬ ДРУГИМ
BEFORE	1.ПЕРЕД; 2.ВПЕРЕДИ; 3.ВПЕРЕД; 4.РАНЬШЕ.
BEHIND	1.ЗА; 2.СЗАДИ; 3.ПОСЛЕ.
BELOW	1.ВНИЗУ; 2.ПОД.
BEND	1.ГНУТЬ; 2.ИЗГИБАТЬ; 3.СОГНУТЬ; 4.ОТОГНУТЬ.
BENEATH	ВНИЗУ.
BESIDE	1.РЯДОМ; 2.ОКОЛО.
BEYOND	1.ЗА; 2.ПО ТУ СТОРОНУ; 3.ВДАЛИ.
BIG	БОЛЬШОЙ.
BIND	1.ВЯЗАТЬ; 2.СВЯЗАТЬ; 3.ПРИВЯЗАТЬ; 4.ПРИКРЕПИТЬ.
BITE	1.КУСАТЬ; 2.ОТКУСИТЬ.
BLINK	1.МОРГАТЬ; 2.ПОДМИГНУТЬ.
BLOW	ДУТЬ.
BLUE	СИНИЙ.
BOARD	СЕсть НА КОРАБЛЬ, ЛОДКУ, ПОЕЗД, САМОЛЕТ.
BOIL	1.КИПЯТИТЬ; 2.ВАРИТЬ.
BOM	ВОЗВРАТ НА ОДИН ХОД НАЗАД В ИГРЕ.
BORE	1.СВЕРЛИТЬ; 2.БУРИТЬ.
BOTTOM	1.ДНО; 2.НИЗ.
BOW	1.СТИВАТЬ; 2.ГНУТЬ.
BRACE	1.СВЯЗАТЬ; 2.СКРЕПИТЬ;

	3.ПОДПЕРЕТЬ.
BRANCH	ВЕТКА.
BREAK	1.СЛОМАТЬ; 2.РАЗБИВАТЬ; 3.РАЗРУШАТЬ.
BREATH	1.ДЫХАНИЕ; 2.ВДОХ.
BREATHE	ДЫШАТЬ.
BRIBE	1.ПОДКУПИТЬ; 2.ДАТЬ ВЗЯТКУ.
BRONZE	БРОНЗОВЫЙ.
BUCKLE	1.ЗАСТЕГИВАТЬ; 2.ГНУТЬ; 3.ИЗГИБАТЬ.
BUILD	1.СТРОИТЬ; 2.СОЗДАВАТЬ.
BUM	НАСИЛОВАТЬ.
BURN	1.ЖЕЧЬ; 2.СЖИГАТЬ; 3.ЗАЖИГАТЬ; 4.ПРОЖИГАТЬ.
BURY	1.ПОХОРОНИТЬ; 2.ЗАРЫТЬ В ЗЕМЛЮ; 3.СПРЯТАТЬ.
BUY	1.КУПИТЬ; 2.ПОДКУПИТЬ.
BY	1.РЯДОМ; 2.УКАЗЫВАЕТ НА СУБЪЕКТА ИЛИ ОБЪЕКТ ДЕЙСТВИЯ; 3.УКАЗЫВАЕТ НА СРЕДСТВО, СПОСОБ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

С

CALL	1.ВЫЗЫВАТЬ; 2.ПОЗВАТЬ; 3.НАЗЫВАТЬ.
CARRY	1.НЕСТИ; 2.ВЕЗТИ.
CARVE	1.ВЫРЕЗАТЬ; 2.ГРАВИРОВАТЬ.
CAST	1.БРОСАТЬ; 2.КИДАТЬ; 3.ШВЫРЯТЬ; 4.СКАЗАТЬ ЗАКЛИНАНИЕ.
CATCH	1.ЛОВИТЬ; 2.СХВАТИТЬ; 3.ЗАЦЕПИТЬ.
CHANGE	1.МЕНЯТЬ; 2.МЕНЯТЬСЯ; 3.ИЗМЕНИТЬСЯ; 4.ПРЕВРАТИТЬСЯ.
CHARGE	1.ОБВИНЯТЬ; 2.ЗАРЯЖАТЬ ОРУЖИЕ, АККУМУЛЯТОР.
CHASE	1.ГНАТЬСЯ; 2.ПРЕСЛЕДОВАТЬ.
CHECK	1.ПРОВЕРИТЬ; 2.ОСМОТРЕТЬ.
CHOP	1.РУБИТЬ; 2.ОТРУБИТЬ; 3.РЕЗАТЬ; 4.ОТРЕЗАТЬ.
CHUCK	ШВЫРНУТЬ.
CLASP	1.СЖИМАТЬ; 2.ЗАСТЕГИВАТЬ.
CLEAN	1.ЧИСТИТЬ; 2.УБИРАТЬ; 3.МЫТЬ.
CLIMB	1.ВЗБИРАТЬСЯ; 2.ВЛЕЗАТЬ; 3.КАРАВКАТЬСЯ.
CLOBBER	1.ИЗБИТЬ; 2.РАЗБИТЬ.

CLOSE	ЗАКРЫТЬ.
CLUTCH	1.СХВАТИТЬ; 2.УХВАТИТЬСЯ; 3.СЖАТЬ; 4.СТИСНУТЬ.
COLD	1.ХОЛОДНЫЙ; 2.ОХЛАДИТЬ.
COME	1.ПРИХОДИТЬ; 2.ПОДХОДИТЬ; 3.ПРИЕЗЖАТЬ.
CONNECT	1.СОЕДИНИТЬ; 2.СВЯЗАТЬ.
COOK	ГОТОВИТЬ ПИЩУ.
CORK	1.ЗАКУПОРИТЬ; 2.ЗАТКНУТЬ.
COURT	ДВОР.
COVER	1.ПОКРЫВАТЬ; 2.ЗАКРЫВАТЬ; 3.ПРИКРЫВАТЬ; 4.НАКРЫВАТЬ.
CRAWL	1.СТАТЬ НА ЧЕТВЕРЕНЬКИ; 2.ПОЛЗТИ.
CREATE	1.СОЗДАВАТЬ; 2.ДЕЛАТЬ.
CREEP	ПОЛЗТИ.
CRIPPLE	1.КАЛЕЧИТЬ; 2.ПОВРЕЖДАТЬ; 3.ПРИВОДИТЬ В НЕГОДНОСТЬ.
CROSS	1.ПЕРЕСЕКАТЬ; 2.ПЕРЕЙТИ НА ДРУГУЮ СТОРОНУ.
CURSE	1.ПРОКЛИНАТЬ; 2.ЗАКЛИНАТЬ.
CURVE	1.СГИВАТЬ; 2.ГНУТЬ.
CUT	1.РЕЗАТЬ; 2.ОТРЕЗАТЬ; 3.РАЗРЕЗАТЬ.

Д

DAMAGE	1.ПОВРЕДИТЬ; 2.РАЗРУШИТЬ.
DAMN	1.ПРОКЛИНАТЬ; 2.РУГАТЬСЯ.
DANCE	ТАНЦЕВАТЬ.
DEEP	1.ГЛУБОКО; 2.В ГЛУБИНЕ.
DEFEND	1.ЗАЩИЩАТЬ(СЯ); 2.ОБОРОНЯТЬ(СЯ).
DESCEND	1.СПУСКАТЬСЯ; 2.СНИЖАТЬСЯ.
DESCRIBE	ОПИСАТЬ.
DESTROY	1.РАЗРУШИТЬ; 2.УНИЧТОЖИТЬ.
DIAL	НАБРАТЬ НОМЕР.
DIG	КОПАТЬ.
DIP	1.ПОГРУЖАТЬ; 2.ОКУНАТЬ.
DIRECT	1.НАПРАВЛЕНИЕ; 2.НАПРАВЛЯТЬ; 3.УПРАВЛЯТЬ.
DIRT	1.ГРЯЗЬ; 2.ЗЕМЛЯ; 3.ГРУНТ.
DIVE	1.НЫРЯТЬ; 2.ВНЕЗАПНО СКРЫТЬСЯ.
DODGE	1.ИЗБЕГАТЬ; 2.УКЛОНЯТЬСЯ.
DOFF	1.СНИМАТЬ ОДЕЖДУ; 2.РАЗДЕТЬ(СЯ).
DOOR	ДВЕРЬ.
DOUSE	1.ПОГРУЖАТЬ(СЯ); 2.ОКУНАТЬ(СЯ).

DOWN	ВНИЗ.
DOWNWARDS	ВНИЗ.
DRAG	1.ТЯНУТЬ; 2.ТАЩИТЬ.
DRAIN	1.ОСУШИТЬ; 2.СПУСТИТЬ ВОДУ.
DRAW	1.ТАЩИТЬ; 2.ТЯНУТЬ; 3.ВЫТАЩИТЬ; 4.РИСОВАТЬ; 5.ЧЕРТИТЬ.
DRESS	1.ОДЕТЬ; 2.НАДЕТЬ.
DRINK	ПИТЬ.
DRIVE	1.ЕХАТЬ; 2.ВЕСТИ МАШИНУ; 3.ВЕЗТИ.
DROP	1.БРОСИТЬ; 2.ВЫБРОСИТЬ.
DRY	1.СУШИТЬ; 2.ВЫСУШИТЬ.
DUCK	НЫРЯТЬ.
DUST	1.ПЫЛЬ; 2.ВЫТИРАТЬ ПЫЛЬ; 3.ЧИСТИТЬ.

Е

Е	1.ВОСТОК; 2.ИДТИ НА ВОСТОК.
EARTH	1.ЗЕМЛЯ; 2.ПОЧВА.
EASILY	ЛЕГКО.
EAST	1.ВОСТОК; 2.ИДТИ НА ВОСТОК.
EAT	1.ЕСТЬ; 2.СЪЕСТЬ.
EMERALD	ИЗУМРУДНЫЙ.
EMPTY	1.ПУСТОЙ; 2.ОПУСТОШАТЬ.
ENLIST	1.ЗАВЕРБОВАТЬСЯ; 2.ЗАПИСАТЬСЯ.
ENTER	ВОЙТИ.
ENTRANCE	ВХОД.
ENTWINE	1.СПЛЕТАТЬ; 2.ОБВИВАТЬ.
ERASE	СТИРАТЬ.
EVADE	1.ИЗБЕГАТЬ; 2.УКЛОНЯТЬСЯ.
EVERYTHING	ВСЕ.
EXAMINE	1.ЭКЗАМЕНОВАТЬ; 2.ОСМОТРЕТЬ; 3.ОБСЛЕДОВАТЬ.
EXCAVATE	1.КОПАТЬ; 2.ВЫКОПАТЬ.
EXCEPT	1.ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ; 2.КРОМЕ.
EXIT	ВЫХОД.
EXPLODE	ВЗРЫВАТЬ.
EXPLORE	ИССЛЕДОВАТЬ.
EXTEND	1.ПРОТЯГИВАТЬ; 2.ВЫТЯГИВАТЬ.
EXTINGUISH	1.ГАСИТЬ; 2.ПОГАСИТЬ; 3.ТУШИТЬ; 4.ПОТУШИТЬ.

EYE ГЛАЗ.**F**

FACE	1.ЛИЦО; 2.ПОВЕРХНОСТЬ.
FAST	БЫСТРО.
FASTEN	1.ПРИКРЕПЛЯТЬ; 2.ПРИВЯЗАТЬ; 3.СВЯЗАТЬ; 4.ЗАСТЕГНУТЬ.
FEED	КОРМИТЬ.
FEEL	1.ОЩУПАТЬ; 2.ДЕЙСТВОВАТЬ ОСТОРОЖНО.
FIGHT	1.СРАЖАТЬСЯ; 2.БИТЬСЯ; 3.ДРАТЬСЯ; 4.БОРОТЬСЯ.
FILL	НАПОЛНИТЬ.
FIND	1.ИСКАТЬ; 2.НАЙТИ.
FIRE	1.ОГОНЬ; 2.СТРЕЛЯТЬ; 3.ПОДЖИГАТЬ.
FISH	1.ЛОВИТЬ РЫБУ; 2.ЛОВИТЬ (ИСКАТЬ) В ВОДЕ ЧТО-НИБУДЬ.
FIST	1.КУЛАК; 2.УДАРИТЬ КУЛАКОМ.
FIT	1.ПОДОГНАТЬ; 2.ПРИСПОСОБИТЬ.
FLICK	ЩЕЛКНУТЬ.
FLING	1.БРОСИТЬ; 2.ШВЫРНУТЬ.
FLY	ЛЕТАТЬ.
FOLLOW	1.СЛЕДОВАТЬ ЗА...; 2.ПРЕСЛЕДОВАТЬ.
FORCE	1.ВЗЛОМАТЬ; 2.ЗАСТАВИТЬ.
FORD	1.ПЕРЕХОДИТЬ, 2.ПЕРЕЕЗЖАТЬ ВБРОД.
FORWARDS	1.ВПЕРЕД; 2.ДВИГАТЬСЯ ВПЕРЕД.
FREE	ОСВОБОЖДАТЬ.
FREEZE	ЗАМОРОЗИТЬ.
FROM	1.ОТ; 2.ИЗ; 3.С.
FRONT	1.ПЕРЕД; 2.ПЕРЕДНЯЯ СТОРОНА; 3.ФАСАД.
FRY	ЖАРИТЬ.
FUCK	НАСИЛОВАТЬ.

G

GAME	ИГРА.
GET	1.БРАТЬ; 2.ВЗЯТЬ.
GET UP	ВСТАТЬ.
GIVE	1.ДАТЬ; 2.ОТДАТЬ.
GLUE	1.КЛЕЙ; 2.НАКЛЕИТЬ; 3.ПРИКЛЕИТЬ.
GO	ИДТИ.
GOLD	1.ЗОЛОТО; 2.ЗОЛОТОЙ.

GOLDEN	ЗОЛОТИСТЫЙ.
GOT	ИМЕЮ (ИНОГДА СЛУЖИТ ВМЕСТО КОМАНДЫ ИНВЕНТАРЬ).
GRAB	1.ВЗЯТЬ; 2.СХВАТИТЬ.
GRAPHIC	ГРАФИКА (КОМАНДА ВКЛЮЧЕНИЯ ВЫВОДА КАРТИНКИ НА ЭКРАН, ЕСЛИ ОНА ЕСТЬ В ПРОГРАММЕ).
GREEN	ЗЕЛЕНЫЙ.
GROPE	1.ОЩУПАТЬ; 2.ИДТИ ОЩУПЬЮ.
GROUND	1.ЗЕМЛЯ; 2.ГРУНТ; 3.ПОЧВА.

Н

NACK	РАЗРУБИТЬ.
HAIR	ВОЛОСЫ.
HARDLY	1.СЛЕГКА; 2.ЧУТЬ-ЧУТЬ.
HEAD	ГОЛОВА.
HEAR	1.СЛЫШАТЬ; 2.СЛУШАТЬ.
HEART	СЕРДЦЕ.
HEAT	НАГРЕВАТЬ.
HEAVE	1.ПОДНИМАТЬ; 2.ТЯНУТЬ ЯКОРЬ, 3.КАНАТ.
HELP	1.ПОМОЩЬ; 2.ПОМОГАТЬ.
HIDE	1.ПРЯТАТЬ(СЯ); 2.СКРЫВАТЬ(СЯ).
HIGH	1.ВЫСОКИЙ; 2.ВЫСОКО.
HIT	УДАРИТЬ.
HOLD	ДЕРЖАТЬ(СЯ).
HOLLER	КРИЧАТЬ.
HOT	1.ГОРЯЧИЙ; 2.ГОРЯЧО.
HURL	1.ШВЫРНУТЬ; 2.МЕТНУТЬ.
HURRY	1.СПЕШИТЬ; 2.ДЕЛАТЬ ЧТО-НИБУДЬ БЫСТРО.
HURT	1.РАНИТЬ; 2.ПОВРЕДИТЬ.

I

IGNITE	1.ЗАЖЕЧЬ; 2.ВОСПЛАМЕНИТЬ.
IMPLANT	1.ПОСАДИТЬ; 2.НАСАЖДАТЬ.
IMPLODE	ВЗРЫВАТЬ.
IN	1.В; 2.ВНУТРЬ; 3.ВОЙТИ КУДА-НИБУДЬ.
INJECT	1.ВПРЫСКИВАТЬ; 2.ВВОДИТЬ.
INJURE	РАНИТЬ.
INSERT	ВСТАВИТЬ.
INSIDE	1.ВНУТРЬ; 2.ВНУТРИ.
INSULATE	ИЗОЛИРОВАТЬ.

INTO	1.В; 2.ВНУТРЬ.
IN TWO	РАЗДЕЛИТЬ НАДВОЕ.
INVENTORY	ИНВЕНТАРЬ; ТО ЧТО ВЫ ИМЕЕТЕ С СОБОЙ.
INVERT	1.ПЕРЕВЕРНУТЬ; 2.ПЕРЕСТАВИТЬ; 3.ПОМЕНИТЬ МЕСТАМИ.
INVOKE	ЗАКЛИНАТЬ.
IRON	1.ЖЕЛЕЗО; 2.ЖЕЛЕЗНЫЙ.
ISOLATE	ИЗОЛИРОВАТЬ.
IT	1.ЭТО; 2.ЭТА; 3.ЭТОТ.

J

JOIN	1.СОЕДИНИТЬ; 2.ПРИСОЕДИНИТЬ; 3.СВЯЗАТЬ.
JUMP	1.ПРЫГАТЬ; 2.ПОДПРЫГНУТЬ; 3.ПЕРЕПРЫГНУТЬ.

K

KEEP	1.ДЕРЖАТЬ; 2.ИМЕТЬ.
KEYBOARD	КЛАВИАТУРА.
KICK	УДАРИТЬ НОГОЙ.
KILL	УВИТЬ.
KISS	ПОЦЕЛОВАТЬ.
KNOCK	1.УДАРИТЬ; 2.БИТЬ; 3.РАЗБИВАТЬ; 4.СТУЧАТЬ.

L

LAND	1.ЗЕМЛЯ; 2.ПРИЗЕМЛИТЬСЯ.
LARGE	БОЛЬШОЙ.
LAUGH	СМЕЯТЬСЯ.
LEAN	1.ПРИСЛОНИТЬ; 2.ПРИСТАВИТЬ.
LEAP	1.ПРЫГАТЬ; 2.ПОДПРЫГНУТЬ; 3.ПЕРЕПРЫГНУТЬ.
LEFT	1.НАЛЕВО; 2.ИДТИ ВЛЕВО.
LEAVE	1.УЙТИ; 2.ВЫЙТИ; 3.ОСТАВИТЬ; 4.УЕХАТЬ.
LICK	1.ЛИЗАТЬ; 2.ОБЛИЗЫВАТЬ.
LIE	1.ЛЕЧЬ; 2.ЛЕЖАТЬ.
LIFT	1.ПОДНИМАТЬ; 2.ПОДНИМАТЬСЯ.
LIGHT	1.СВЕТ; 2.ОСВЕЩЕНИЕ; 3.ЗАЖЕЧЬ; 4.ВКЛЮЧИТЬ СВЕТ.
LIGHTLY	1.ЛЕГКО; 2.СЛЕГКА.
LIP	ГУБА.

LISTEN	СЛУШАТЬ.
LOAD	1.ГРУЗИТЬ; 2.ЗАГРУЖАТЬ; 3.ЗАРЯДИТЬ ОРУЖИЕ; 4.ВВОД ОТЛОЖЕННОЙ ИГРЫ С МАГНИТНОЙ ЛЕНТЫ ИЛИ ДИСКА.
LOCATE	1.ИСКАТЬ; 2.ОБНАРУЖИТЬ; 3.НАЙТИ.
LOCK	ЗАПЕРЕТЬ НА ЗАМОК.
LOOK	1.СМОТРЕТЬ; 2.СЛЕДИТЬ.
LOWER	1.НИЖНИЙ; 2.СНИЖАТЬСЯ; 3.ОПУСКАТЬСЯ.
LUBRICATE	СМАЗАТЬ.

М

MAIM	1.ОКАЛЕЧИТЬ; 2.УБИТЬ.
MAKE	СДЕЛАТЬ.
MEASURE	1.МЕРА; 2.ИЗМЕРИТЬ; 3.ОТМЕРИТЬ.
MELT	1.РАСПЛАВИТЬ; 2.РАСТОПИТЬ.
MEND	1.РЕМОНТИРОВАТЬ; 2.ЧИНИТЬ; 3.ШТОПАТЬ.
MILK	ДОИТЬ.
MONEY	ДЕНЬГИ.
MOP	1.МЫТЬ; 2.ВЫТИРАТЬ.
MOULD	1.ФОРМОВАТЬ; 2.ОТЛИВАТЬ В ФОРМУ ИЗ МЕТАЛЛА И Т.Д.
MOUNT	1.ПОДНИМАТЬСЯ; 2.ВЛЕЗАТЬ; 3.САДИТЬСЯ НА ЛОШАДЬ, В МАШИНУ, НА МОТОЦИКЛ, НА ВЕЛОСИПЕД.
MOVE	1.ДВИГАТЬ(СЯ); 2.ПЕРЕДВИГАТЬ(СЯ); 3.ПЕРЕВОЗИТЬ.
MUD	ГРЯЗЬ.
MURDER	1.УБИЙСТВО; 2.УБИТЬ.
MUSI	1.МУЗИЦИРОВАТЬ; 2.ИГРАТЬ НА ЧЕМ-НИБУДЬ.

Н

N	1.СЕВЕР; 2.ИДТИ НА СЕВЕР.
NAIL	1.ЗАБИВАТЬ ГВОЗДИ; 2.СХВАТИТЬ; 3.АРЕСТОВАТЬ.
NE	1.СЕВЕРО-ВОСТОК; 2.ИДТИ НА СЕВЕРО-ВОСТОК.
NEAR	1.ОКОЛО; 2.БЛИЗКО.
NEGATIVE	1.ОТРИЦАНИЕ; 2.ОТКАЗАТЬ.
NIBBLE	ЕСТЬ.

NO	НЕТ.
NORTH	1.СЕВЕР; 2.ИДТИ НА СЕВЕР.
NORTHEAST	1.СЕВЕРО-ВОСТОК; 2.ИДТИ НА СЕВЕРО-ВОСТОК.
NORTHWEST	1.СЕВЕРО-ЗАПАД; 2.ИДТИ НА СЕВЕРО-ЗАПАД.
NOT	НЕ.
NW	1.СЕВЕРО-ЗАПАД; 2.ИДТИ НА СЕВЕРО-ЗАПАД.

О

OBJECT	1.ОБЪЕКТ; 2.ПРЕДМЕТ.
OF	ПРИТЯЖАТЕЛЬНОЕ МЕСТОИМЕНИЕ; ОЗНАЧАЕТ ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ ЧЕМУ-НИБУДЬ ИЛИ КОМУ-НИБУДЬ, ИЛИ ЧАСТЬ ЧЕГО-НИБУДЬ.
OFF	1.ИЗ; 2.ОТ; 3.ВЫКЛЮЧИТЬ; 4.ПОГАСИТЬ.
OFFER	ПРЕДЛАГАТЬ.
OIL	1.МАСЛО; 2.СМАЗАТЬ МАСЛОМ, СМАЗКОЙ.
ONTO	НА.
OPEN	ОТКРЫТЬ.
OPERATE	1.ДЕЙСТВОВАТЬ; 2.УПРАВЛЯТЬ.
ORDER	ПРИКАЗАТЬ.
OUT	1.ВНЕ; 2.НАРУЖУ; 3.ВЫЙТИ.
OUTSIDE	1.НАРУЖНАЯ СТОРОНА; 2.СНАРУЖИ; 3.НАРУЖУ.
OVER	1.НАД; 2.СВЕРХУ.

Р

PAINT	1.РИСОВАТЬ; 2.КРАСИТЬ; 3.ЗАКРАСИТЬ.
PALM	ЛАДОНЬ.
PASTE	1.СКЛЕИТЬ; 2.НАКЛЕИТЬ.
PATCH	1.ЛАТАТЬ; 2.ЧИНИТЬ.
PAY	ПЛАТИТЬ.
PERSECUTE	ПРЕСЛЕДОВАТЬ.
PHONE	ЗВОНИТЬ ПО ТЕЛЕФОНУ.
PICK	1.ПОДБИРАТЬ; 2.ВЫКОВЫРИВАТЬ; 3.ВЗЛОМАТЬ.
PICK UP	ПОДНИМАТЬ.
PLACE	1.ПОМЕСТИТЬ; 2.ПОСТАВИТЬ; 3.ПОЛОЖИТЬ.

PLAIT	ЗАПЛЕТАТЬ.
PLANT	САЖАТЬ СЕМЕНА В ЗЕМЛЮ И Т. Д.
PLAY	1.ИГРА; 2.ИГРАТЬ.
PLOUGH	ПАХАТЬ.
PLUG	1.ЗАТЫКАТЬ; 2.ЗАКУПОРИВАТЬ.
PLUNGE	1.ПОГРУЖАТЬ; 2.ОКУНАТЬ; 3.ВОНЗИТЬ.
POCKET	КАРМАН.
POINT	1.УКАЗАТЬ; 2.НАПРАВИТЬ.
POKE	1.ТКНУТЬ; 2.МЕШАТЬ.
POLISH	1.ПОЛИРОВАТЬ; 2.ШЛИФОВАТЬ.
POLITELY	1.ВЕЖЛИВО; 2.МЯГКО.
POUR	1.НАЛИТЬ; 2.НАПОЛНИТЬ; 3.ЛИТЬ; 4.ВЫЛИТЬ.
PRAY	МОЛИТЬСЯ.
PRESS	НАЖАТЬ.
PROP	1.ПОДПЕРЕТЬ; 2.ПОДДЕРЖАТЬ.
PROPOSE	ПРЕДПОЛОЖИТЬ.
PULL	1.ТЯНУТЬ; 2.ТАЩИТЬ; 3.ПОТЯНУТЬ; 4.ДЕРНУТЬ.
PULVERIZE	1.РАСТЕРЕТЬ; 2.РАЗМЕЛЬЧИТЬ; 3.ПРЕВРАТИТЬ В ПОРОШОК.
PURCHASE	1.КУПИТЬ; 2.ПОДНЯТЬ РЫЧАГОМ, ЛЕБЕДКОЙ.
PURSUE	1.ПРЕСЛЕДОВАТЬ; 2.ГНАТЬСЯ.
PUSH	ТОЛКАТЬ.
PUT	1.ПОЛОЖИТЬ; 2.ПОСТАВИТЬ.
PUT ON	НАДЕТЬ ШЛЯПУ, ПАЛЬТО И Т. Д.

Q

QLOAD	ЗАГРУЗИТЬ ОТЛОЖЕННУЮ ИГРУ ИЗ ПАМЯТИ КОМПЬЮТЕРА.
QSAVE	СОХРАНИТЬ ТЕКУЩУЮ ИГРУ В ПАМЯТИ КОМПЬЮТЕРА.
QUANTITY	КОЛИЧЕСТВО.
QUICKLY	БЫСТРО.
QUIT	ПРЕКРАТИТЬ ИГРУ.

R

RAISE	ПОДНИМАТЬ.
RAMLOAD	ЗАГРУЗКА ОТЛОЖЕННОЙ ИГРЫ ИЗ ПАМЯТИ КОМПЬЮТЕРА.
RAMSAVE	ЗАПИСЬ ТЕКУЩЕГО ПОЛОЖЕНИЯ В ПАМЯТЬ КОМПЬЮТЕРА.

RAPIDLY	БЫСТРО.
RAY	1.ЛУЧ; 2.ИЗЛУЧАТЬ ЛУЧИ; 3.ОБЛУЧАТЬ.
REACH	1.ПРОТЯГИВАТЬ; 2.ВЫТЯГИВАТЬ; 3.ДОСТАТЬ.
READ	ЧИТАТЬ.
RECOVER	1.ПОЛУЧИТЬ ОБРАТНО; 2.ВОССТАНАВЛИВАТЬ.
RECRUIT	ВЕРБОВАТЬ.
RELEASE	1.ОСВОБОЖДАТЬ; 2.РАСКРЫВАТЬ ПАРАШЮТ.
REMOVE	СНЯТЬ С СЕБЯ ЧТО-НИБУДЬ.
REPAIR	РЕМОНТИРОВАТЬ.
REPLACE	1.ПОСТАВИТЬ НА МЕСТО; 2.ЗАМЕНИТЬ.
RESCUE	СПАСАТЬ.
REST	ОТДЫХАТЬ.
RESTORE	ВОССТАНОВИТЬ.
REVOLVE	ВРАЩАТЬ.
RIDE	1.ЕХАТЬ ВЕРХОМ; 2.СЕсть ВЕРХОМ НА ЧТО-НИБУДЬ.
RIGHT	1.НАПРАВО; 2.ПРАВЫЙ.
RING	1.КОЛЬЦО; 2.ЗВОНИТЬ.
RIP	1.РВАТЬ; 2.РАСКАЛЫВАТЬ.
ROCK	1.КАЧАТЬ(СЯ); 2.ТРЯСТИ(СЬ).
ROCKY	СКАЛИСТЫЙ.
ROLL	1.КАТИТЬ(СЯ); 2.ВЕРТЕТЬ(СЯ).
ROTATE	ВРАЩАТЬ(СЯ).
ROUND	1.КРУГ; 2.КРУГЛЫЙ; 3.ОКРУЖАТЬ; 4.ЗАКРУГЛЯТЬ.
ROW	1.ГРЕСТИ; 2.ПЕРЕВОЗИТЬ В ЛОДКЕ.
RUB	1.ТЕРЕТЬ; 2.НАТИРАТЬ.
RUN	БЕЖАТЬ.

S

S	1.ЮГ; 2.ИДТИ НА ЮГ.
SAIL	ПЛЫТЬ НА ЧЕМ-НИБУДЬ.
SAVE	1.СПАСАТЬ; 2.ЗАПИСАТЬ ТЕКУЩУЮ ИГРУ НА МАГНИТНУЮ ЛЕНТУ ИЛИ ДИСК.
SAW	ПИЛИТЬ.
SAY	СКАЗАТЬ.
SCALE	1.РАЗМЕР; 2.ИЗМЕРИТЬ; 3.ВЗБИРАТЬСЯ ПО СТУПЕНЬКАМ.

SCARCELY	1.СЛЕГКА; 2.ЧУТЬ-ЧУТЬ.
SCREAM	КРИЧАТЬ.
SCREW	1.ПРИВИНТИТЬ; 2.ЗАВИНТИТЬ.
SE	1.ЮГО-ВОСТОК; 2.ИДТИ НА ЮГО-ВОСТОК.
SEARCH	1.ИСКАТЬ; 2.ОБЫСКАТЬ; 3.ИССЛЕДОВАТЬ; 4.ОСМОТРЕТЬ.
SEE	СМОТРЕТЬ.
SHAKE	1.ТРЯСТИ; 2.КАЧАТЬСЯ; 3.РАЗМАХИВАТЬ.
SHARP	1.ТОЧИТЬ; 2.ЗАОСТРЯТЬ.
SHATTER	РАЗБИВАТЬ.
SHAVE	БРИТЬ(СЯ).
SHIN	КАРАВКАТЬСЯ.
SHINE	1.СВЕТИТЬ; 2.ЧИСТИТЬ.
SHOOT	СТРЕЛЯТЬ.
SHOUT	КРИЧАТЬ.
SHOW	ПОКАЗЫВАТЬ.
SHUT	ЗАКРЫТЬ.
SIFT	ПРОСЕИВАТЬ СКВОЗЬ СИТО, РЕШЕТО.
SING	ПЕТЬ.
SIP	ПИТЬ.
SIT	1.СЕСТЬ; 2.СИДЕТЬ.
SIZE	1.РАЗМЕР; 2.СОРТИРОВАТЬ ПО РАЗМЕРУ.
SLASH	1.РУБИТЬ; 2.КОСИТЬ.
SLAY	УБИТЬ.
SLEEP	СПАТЬ
SLIDE	1.СКОЛЬЗИТЬ; 2.СДВИНУТЬ В СТОРОНУ.
SMASH	1.БИТЬ; 2.РАЗБИВАТЬ; 3.СИЛЬНО УДАРИТЬ.
SMELL	НЮХАТЬ.
SMOKE	КУРИТЬ.
SMOTHER	ГАСИТЬ ОГОНЬ.
SMIFF	НЮХАТЬ.
SNIP	РАЗРЕЗАТЬ НОЖНИЦАМИ.
SOIL	1.ПОЧВА; 2.ГРУНТ; 3.ЗЕМЛЯ.
SOUTH	1.ЮГ; 2.ИДТИ НА ЮГ.
SOUTHEAST	1.ЮГО-ВОСТОК; 2.ИДТИ НА ЮГО-ВОСТОК.
SOUTHWEST	1.ЮГО-ЗАПАД; 2.ИДТИ НА ЮГО-ЗАПАД.
SPATTER	БРЫЗГАТЬ.

SPEAK	1. ГОВОРИТЬ; 2. СКАЗАТЬ.
SPELL	1. НАЗЫВАТЬ ПО БУКВАМ; 2. СКАЗАТЬ.
SPILL	1. БРЫЗГАТЬ; 2. РАЗБРЫЗГИВАТЬ.
SPIN	1. ПЛЕСТИ; 2. ЗАПЛЕТАТЬ; 3. КРУТИТЬ.
SPLASH	БРЫЗГАТЬ.
SPLIT	1. РАСЩЕПИТЬ; 2. РАСКОЛОТЬ; 3. РАЗВИТЬ; 4. РАЗЛОМАТЬ.
SPRINKLE	1. БРЫЗГАТЬ; 2. ОБРЫЗГИВАТЬ.
SQUEEZE	1. СЖИМАТЬ; 2. СДАВИТЬ.
STAND	1. СТАТЬ; 2. СТОЯТЬ.
START	1. НАЧИНАТЬ; 2. СТАРТОВАТЬ.
STEAL	УКРАСТЬ.
STICK	1. ВОТКНУТЬ; 2. ВОНЗИТЬ; 3. КЛЕИТЬ; 4. ПРИКЛЕИТЬ; 5. НАКЛЕИТЬ.
STONE	1. КАМЕНЬ; 2. КАМЕННЫЙ.
STRAIN	1. НАТЯГИВАТЬ; 2. РАСТЯГИВАТЬ.
STRETCH	1. РАСТЯГИВАТЬ; 2. НАТЯГИВАТЬ; 3. ВЫТЯГИВАТЬ.
STRIKE	1. УДАРИТЬ; 2. ЗАЖИГАТЬ СПИЧКУ ИЛИ СПИЧКОЙ ЧТО-НИБУДЬ
STRIP	1. СОДРАТЬ; 2. ОБОДРАТЬ; 3. РАЗДЕВАТЬ(СЯ).
SUDDENLY	1. ВНЕЗАПНО; 2. НЕОЖИДАННО.
SUPPORT	ПОДДЕРЖИВАТЬ.
SWALLOW	1. ЕСТЬ; 2. ГЛОТАТЬ.
SWIM	ПЛЫТЬ.
SWING	1. КАЧАТЬ(СЯ); 2. МАХАТЬ.
SWITCH	1. ПЕРЕКЛЮЧИТЬ; 2. ВКЛЮЧИТЬ.
SWITCH OFF	1. ВЫКЛЮЧИТЬ ЧТО-НИБУДЬ; 2. ПОГАСИТЬ ЛАМПУ, ФОНАРЬ, ФАКЕЛ И Т. Д.
SWITCH ON	1. ВКЛЮЧИТЬ ЧТО-НИБУДЬ; 2. ЗАЖЕЧЬ ЛАМПУ, ФОНАРЬ И Т. Д.

Т

TAKE	1. БРАТЬ; 2. ВЗЯТЬ.
TALK	1. ГОВОРИТЬ; 2. РАЗГОВАРИВАТЬ; 3. СКАЗАТЬ.
TALL	ВЫСОКИЙ.
TAP	1. СТУЧАТЬ; 2. ПОСТУЧАТЬ В ДВЕРЬ; 3. ПРОКОЛОТЬ.
TASTE	1. ПОПРОБОВАТЬ НА ВКУС; 2. ЕСТЬ.
TEAR	1. РВАТЬ; 2. РАЗОДРАТЬ; 3. РАЗОРВАТЬ.

TEETH	ЗУБЫ.
TELL	1.ГОВОРИТЬ; 2.СКАЗАТЬ.
TEST	1.ПРОВЕРИТЬ; 2.ИСПЫТАТЬ; 3.ИССЛЕДОВАТЬ.
THEM	ИХ.
THEN	1.ТОГДА; 2.ЗАТЕМ; 3.ПОТОМ.
THING	ВЕЩЬ.
THREAD	ВДЕТЬ НИТКУ В ИГОЛКУ.
THROW	1.ШВЫРНУТЬ; 2.КИНУТЬ; 3.МЕТНУТЬ.
THROUGH	1.ЧЕРЕЗ; 2.СКВОЗЬ; 3.ПРОЙТИ ЧЕРЕЗ ЧТО-ЛИВО.
THRU	1.ЧЕРЕЗ; 2.СКВОЗЬ; 3.ПРОЙТИ ЧЕРЕЗ ЧТО-ЛИВО.
THRUST	1.ТОЛКНУТЬ; 2.УДАРИТЬ; 3.СИЛЬНО БРОСИТЬ.
TIE	1.ВЯЗАТЬ; 2.СВЯЗАТЬ; 3.ПРИВЯЗАТЬ.
TIGHT	1.ПЛОТНО; 2.ТУГО; 3.КРЕПКО; 4.СЖАТЬ; 5.НАТЯНУТЬ.
TO	1.К; 2.НА; 3.В; УКАЗЫВАЕТ НА НАПРАВЛЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ К ЧЕМУ- ЛИВО; В РАЗГОВОРНЫХ КОНСТРУКЦИЯХ УКАЗЫВАЕТ НА ЛИЦО С КОТОРЫМ ВЕДЕТСЯ РАЗГОВОР.
TOGETHER	ВМЕСТЕ.
TOLL	1.ЗВОНИТЬ; 2.УДАРЯТЬ В КОЛОКОЛ.
TOOTH	ЗУБ.
TOP	1.ВЕРХУШКА; 2.САМЫЙ ВЕРХ.
TOSS	1.КИНУТЬ; 2.БРОСИТЬ; 3.ШВЫРНУТЬ; 4.МЕТНУТЬ.
TOUCH	1.ПОТРОГАТЬ; 2.ОЩУПАТЬ.
TOWARDS	1.К; 2.В НАПРАВЛЕНИИ.
TRUMPET	ТРУБИТЬ.
TURN	1.ВРАЩАТЬ; 2.ПОВЕРНУТЬ; 3.ПЕРЕКЛЮЧИТЬ.
TURN OFF	1.ВЫКЛЮЧИТЬ; 2.ПОГАСИТЬ ФОНАРЬ, ФАКЕЛ И Т. Д.
TURN ON	1.ВКЛЮЧИТЬ; 2.ЗАЖЕЧЬ ЛАМПУ, ФОНАРЬ, ФАКЕЛ И Т. Д.
TWIST	1.СВИВАТЬ; 2.СПЛЕТАТЬ; 3.КРУТИТЬ; 4.ВЕРТЕТЬ.

U

U 1.ВВЕРХ; 2.ИДТИ ВВЕРХ.

UNCORC	ОТКУПОРИТЬ.
UNCOVER	1.ОТКРЫВАТЬ; 2.РАСКРЫВАТЬ.
UNDER	1.ВНИЗУ; 2.НИЖЕ; 3.ПОД.
UNDO	1.РАССТЕГНУТЬ; 2.РАЗВЯЗАТЬ; 3.РАСКРЫТЬ.
UNFASTEN	1.ОТСТЕГНУТЬ; 2.РАССТЕГНУТЬ.
UNFOLD	1.РАЗВЕРНУТЬ; 2.РАСКРЫТЬ.
UNLIT	ПОГАСИТЬ.
UNLOCK	ОТПЕРЕТЬ.
UNRAVEL	1.РАСПУТАТЬ; 2.РАЗГАДАТЬ.
UNSCREW	1.ОТВИНТИТЬ; 2.РАЗВИНТИТЬ.
UNTIE	1.РАЗВЯЗАТЬ; 2.ОТВЯЗАТЬ.
UNWEAR	1.РАЗДЕТЬ(СЯ); 2.СНЯТЬ.
UNWRAP	РАСПАКОВАТЬ.
UP	1.ВВЕРХ; 2.ДВИГАТЬСЯ ВВЕРХ.
UPON	1.НА; 2.НА ПОВЕРХНОСТИ.
UPSTAIRS	1.ПОДНИМАТЬСЯ ПО СТУПЕНЬКАМ, ПО ЛЕСТНИЦЕ.
UPWARDS	1.ВВЕРХ; 2.ДВИГАТЬСЯ ВВЕРХ; 3.ВЫШЕ.
USE	ИСПОЛЬЗОВАТЬ.

V

VALUE	1.ВЕЛИЧИНА; 2.ЦЕНА; 3.СТОИМОСТЬ.
VERB	1.ГЛАГОЛ; 2.ВЫВОДИТ СПИСОК РАБОЧИХ ГЛАГОЛОВ.
VERY	ОЧЕНЬ.
VIEW	1.ВЗГЛЯД; 2.ОСМОТРЕТЬ.

W

W	1.ЗАПАД; 2.ИДТИ НА ЗАПАД.
WAIT	ЖДАТЬ.
WAKE	1.ПРОСНУТЬСЯ; 2.РАЗБУДИТЬ.
WAKEN	1.ПРОСНУТЬСЯ; 2.РАЗБУДИТЬ.
WALK	ИДТИ.
WALTZ	ТАНЦЕВАТЬ.
WARM	1.ГРЕТЬ(СЯ); 2.СОГРЕВАТЬ(СЯ); 3.НАГРЕВАТЬ.
WASH	1.МЫТЬ(СЯ); 2.УМЫВАТЬ(СЯ).
WATCH	1.НАБЛЮДАТЬ; 2.СЛЕДИТЬ.
WATER	1.ВОДА; 2.СМОЧИТЬ ВОДОЙ.
WAVE	1.КАЧАТЬ; 2.МАХАТЬ.
WEAR	1.ОДЕВАТЬСЯ; 2.ОДЕТЬ.
WEAVE	1.ТКАТЬ; 2.ПЛЕСТИ.

WEIGH	ВЗВЕШИВАТЬ.
WEIGHT	ВЕС.
WELD	СВАРИТЬ СВАРКОЙ.
WEST	1.ЗАПАД; 2.ИДТИ НА ЗАПАД.
WHISPER	1.ШЕПТАТЬ; 2.ГОВОРИТЬ ШЕПОТОМ.
WHISTLE	СВИСТЕТЬ.
WINK	1.МОРГАТЬ; 2.МИГАТЬ; 3.ПОДМИГНУТЬ.
WINNOW	1.ВЕЯТЬ ЗЕРНО; 2.ПРОСЕИВАТЬ.
WIPE	1.ВЫТИРАТЬ; 2.ОСУШАТЬ.
WIRE	ПРОЛОЖИТЬ ЭЛЕКТРИЧЕСКИЕ ПРОВОДА.
WITH	1.С; 2.С ПОСЛЕДУЮЩИМ СУЩЕСТВИТЕЛЬНЫМ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ПРИ ОТВЕТЕ НА ВОПРОС: ЧЕМ? ИЛИ КАК?
WRAP	1.УПАКОВАТЬ; 2.ЗАВЕРНУТЬ.

У

У	КРАТКИЙ УТВЕРДИТЕЛЬНЫЙ ОТВЕТ НА ВОПРОС.
YANK	1.РВАНУТЬ; 2.ДЕРНУТЬ; 3.ВЫДЕРНУТЬ.
YARD	ДВОР.
YELL	КРИЧАТЬ.
YES	ДА; ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЙ ОТВЕТ НА ВОПРОС.

ТОО "ФормаК" и МКП "Инфорком"

представляют:

ЭК1-2 КАТАЛОГ, версия 2, система TR-DOS.

Каталог содержит полное описание полиграфической (35 позиций), программной (системные - около 1100 программ, игровые - более 2500) и аппаратной продукции выпускаемой и распространяемой ТОО "ФОРМАК" для персонального компьютера ZX Спектрум. Цена 5000 руб.

1. ПОЛИГРАФИЧЕСКАЯ ПРОДУКЦИЯ

ШИФР/НАЗВАНИЕ ИЗДАНИЯ	Цена, руб.
КИ1/ ПРОГРАММИРОВАНИЕ В МАШИННЫХ КОДАХ.	7000
КИ2-1/ ЭЛЕМЕНТАРНАЯ ГРАФИКА. Первый том.	6000
КИ2-2/ ПРИКЛАДНАЯ ГРАФИКА. Второй том.	6000
КИ2-3/ ДИНАМИЧЕСКАЯ ГРАФИКА. Третий том.	8000
КИ3/ 30 ЧАСОВ БЕЙСИКА ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ.	5000
КИ4/ ZX-FORUM. Сборник статей, неопубликованных на страницах "ZX-РЕВЮ".	6000
КИ5/ ZX-FORUM-2. Продолжение выпуска ZX-FORUM. Включает описание программно-аппаратных комплексов "ХАККЕР-93", "ВИДЕОПОРТ" и многое другое.	7000
КИ6/ ПЕРИФЕРИЯ СВОИМИ РУКАМИ. В книге представлены схемы и описания устройств, позволяющих значительно расширить возможности компьютера.	6000
КИ7/ ГОДОВОЙ СБОРНИК ZX-РЕВЮ-1991 г.	7000
КИ8/ ГОДОВОЙ СБОРНИК ZX-РЕВЮ-1992 г.	7000
КИ9/ ГОДОВОЙ СБОРНИК ZX-РЕВЮ-1993 г.	7000
КИ10/ ЯЗЫКИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ. Подробно рассмотрены широко применяемые языки Мега-Бейсик, Бета-Бейсик, Лазер-Бейсик, ZX-Форт, Паскаль HP4TM.	5000
КИ11/ TR-DOS ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ И ЛЮБИТЕЛЕЙ. Содержит углубленное описание операционной системы TR-DOS.	1500
КИ12/ ИГРЫ НА БЕЙСИКЕ СВОИМИ РУКАМИ. На основе увлекательных игровых программ показаны основные приемы и техника программирования.	6000

КИ13/ ГОДОВОЙ КОМПЛ. ZX-РЕВЮ-1994 г (6 вып.)	16000
КИ13-1/ ZX-РЕВЮ-1994, выпуск N1.	2500
КИ13-2/ ZX-РЕВЮ-1994, выпуск N2.	2500
КИ13-3/ ZX-РЕВЮ-1994, выпуск N3.	2500
КИ13-4/ ZX-РЕВЮ-1994, выпуск N4.	2500
КИ13-5/ ZX-РЕВЮ-1994, выпуск N5.	3500
КИ13-6/ ZX-РЕВЮ-1994, выпуск N6.	3500
КИ14/ ZX-РЕВЮ-1995, годовая подписка, (6 вып.).	20000
КИ14-1/ ZX-РЕВЮ-1995, выпуск N1.	3500
КИ14-2/ ZX-РЕВЮ-1995, выпуск N2.	3500
КИ14-3/ ZX-РЕВЮ-1995, выпуск N3.	3500
КИ14-4/ ZX-РЕВЮ-1995, выпуск N4.	3500
КИ14-5/ ZX-РЕВЮ-1995, выпуск N5.	3500
КИ15/ ZX-РЕВЮ-1996, годовая подписка, (6 выпусков).	25000
КС1/ IS-DOS. РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ.	3500
КС2/ IS-DOS. РУКОВОДСТВО ПРОГРАММИСТА.	5000
КФ1-1/ ЖУРНАЛ "TRICKS", выпуск N1. Журнал по компьютерным видеоиграм для всего спектра видеоприставок: DENDY, SEGA MEGA DRIVE 2, Super Nintendo и др. Каждый номер журнала - это информация по паролям, кодам, игровым хитростям, нестандартным приемам ведения игры, это описания новейших игр и полные решения наиболее популярных игр, это информация по видеоприставкам и аксессуарам к ним.	7000
КФ1-2/ ЖУРНАЛ "TRICKS", выпуск N2.	7000
КФ1-3/ ЖУРНАЛ "TRICKS", выпуск N3.	7000
КФ1-4/ ЖУРНАЛ "TRICKS", выпуск N4.	7000
КФ2-1/ Библиотека журнала "TRICKS". Выпуск 1 - MORTAL KOMBAT I, II, III. Описание, полное решение, секреты и коды для разных типов приставок.	3000.

2. ЭЛЕКТРОННЫЕ ИЗДАНИЯ

с ЭС1 по ЭС15/ Журнал "Spectrofon", выпуски с N1 по N15 Поставляется на дискетах, система "TR-DOS" (группа "СТЕР", г.Москва) по	10000
---	-------

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

Каждому изданию, дискете, изделию присваивается определенный шифр. Для того, чтобы заказать заинтересовавший Вас материал, необходимо выслать в наш адрес почтовый перевод с правильно и четко заполненным талоном. В талоне укажите Ваши фамилию, имя, отчество и полный адрес. В разделе "Для письменного сообщения" перечислите шифры заказываемых материалов. К сумме заказа просим добавить 10% от суммы заказа (но не менее 3000 руб.) за упаковку и почтовые расходы по отправке Вашего заказа. Пример оформления талона почтового перевода для заказа приведен ниже:

ТАЛОН

к почтовому переводу
на 108900 руб. 00 коп.

От кого

Иванова Василия

Петровича

Адрес 184029,

п.Сосновка,

(п/индекс и подробный адрес)

Мурманской обл., ул.

Парковая, д.5, кв. 23

Для письменного сообщения:

Состав заказа: _____

КИ1, КИ2-3, КИ13,

АИ11, АС13, АС16,

КФ2-1.

Сумма заказа: 99000 руб.

Почтовые расходы: _____

99000 x 0.1 = 9900 руб.

Всего 108900 руб.

ВНИМАНИЕ! При оформлении почтового перевода не пользуйтесь нестандартными бланками (подарочными, посылочными, наложенного платежа и т.п.). В случае отсутствия в Вашем почтовом отделении стандартных бланков продублируйте заказ письмом.

При отправке почтового перевода не требуется указывать почтовый индекс и адрес банка. Все переводы на расчетный

счет поступают в единственный в Москве цех почтовых переводов (ЦПП), который сам отправляет их в банк.

**Оплата производится на Р/С 700467682 во
Фрунзенском Комбанке г. Москвы,
МФО 201412 ТОО "ФормаК"**

Наш почтовый адрес:
121019, г. Москва, а/я 16

- ◆ Указанные выше цены действуют до 31 декабря 1995 года. Если Вы читаете эти строки после 31 декабря 1995 года, то для получения обновленной информации Вам необходимо выслать в наш адрес письмо с вложенным конвертом, на котором в разделе "КОМУ" указан Ваш домашний адрес.
- ◆ В Москве предлагаемые в каталоге материалы можно приобрести по адресу: Москва, Новый Арбат, д.2, 19-е отделение связи, 1-й этаж операционного зала. Проезд до станции метро "Арбатская". Часы работы с 10.00 до 17.00 (перерыв с 14.00 до 15.00), выходной день - воскресенье.
- ◆ К каждому номеру нашего журнала "ZX-Ревю" выпускается рекламный листок и рассылается всем подписчикам журнала. Всем остальным для получения очередного рекламного листка необходимо выслать в наш адрес письмо с вложенным конвертом, на котором в разделе "КОМУ" указан Ваш домашний адрес.

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ:

- Оптовых покупателей, дилеров и продавцов нашей литературы. Предусмотрена гибкая система скидок, поставка по почте и рекламно-информационная поддержка.
- Авторы книг, статей и другой оригинальной информации. Выплачиваем авторские гонорары.
- Разработчиков оригинальных игровых и системных программ. ТОО "ФормаК" и МКП "Инфорком" берут на себя функции по продвижению их на рынок. Авторам выплачивается вознаграждение.

TOO FORMAK

ADVENTURES UNLIMITED

