

ПОТРАСАЮЩИЕ  
ПРИКЛЮЧЕНИЯ  
первоклассные  
компьютерные  
игры

# AIRBORNE FRANAGER



Москва-С.Петербург

10,0

ВЕРСИЯ

computer  
production

ИГРЫ ДЛЯ

# SPECTRUM ZX

ОПИСАНИЯ  
программ



## Оглавление

	Стр.
1. ELITE.....	1
2. QUAZATRON.....	8
3. AIRBORNE RANGER.....	14
4. NETHER EART.....	15
5. OCEAN V.....	16
6. RENEGADE - 3.....	17
7. NAVY MOVES I.....	19
8. NAVY MOVES II.....	19
9. NONAMED.....	20
10. ARMY MOVES.....	21
11. THUNDERBIRDS - 4.....	22
12. TITANIC - 2.....	22

## 1. ELITE

1. Вступление.

Итак вы начинаете свою боевую деятельность и деловую карьеру. Для начала вы располагаете кораблем «КОБРА-МК 3» и суммой в 100 кредитов. Корабль оснащен топливом, достаточным для гиперперехода на 7 световых лет и вооружен тремя самонаводящимися ракетами, а также пульсирующим лазером на носовой надстройке. В исходном состоянии вы пришвартованы к станции у планеты I.AVE.

«КОБРА-МК 3» - наилучший из транспортно-боевых кораблей среднего радиуса действия, средней грузоподъемности, это идеальный корабль для начинающих бизнесменов.

Корабль высоко маневренный, хорошо держит курс на гиперпереходах. Он имеет систему защитных полей, питающихся от 4 энергетических блоков. Нидотские лицензии выдаются только на планете I.AVE, поэтому это исключительное место, где разрешено тренироваться и расстыковке с орбитальной станцией. Воспользуйтесь этой возможностью.

Грузовой отсек корабля может содержать 20 однотонных контейнеров, объем можно увеличить за счет расширения грузового отсека, что не влияет на маневренность корабля. Контейнеры прикреплены к грузовым кронштейнам.

2. Начало работы

После завершения загрузки, вы

увидеть вращающийся космический корабль. Это «КОБРА-МК 3», идентичная вашей. Не обращайтесь внимания на надпись «LOAD NEW COMMANDER Y/N», а а нажмите клавишу «SPACE» для перехода на вторую титульную страницу с этого момента начинается игра, а на экране появляется информация, описывающая ситуацию.

В программе имеется возможность подключения для управления космическим кораблем в открытом космосе и стрельбой из лазера, джойстиков типа CURSOR, KEMPSTON и SINCLAIR 2. Для того, чтобы подключить такой джойстик, надо после окончания загрузки программы или после того, как вы погибли, когда на экране появляется запрос «PRESS SPACE, COMANDER» и вращающийся космический корабль, нажать одну из цифровых клавиш: 5 - для CURSOR джойстика и 6 - для SINCLAIR 2 джойстика, если вы нажмете пробел, то по умолчанию устанавливается управление с клавиатуры, описание ниже в данной инструкции, а для подключения KEMPSTON джойстика в этот момент необходимо нажатия клавиш на клавиатуре двинуть его рукоятку влево, подключение джойстиков упрощает управление кораблем, особенно в бою, и если конечно на вашем компьютере имеются соответствующие разъемы для подключения этих устройств.

3. Работа с кассетой.

Пока вы находитесь в пристыкованном состоянии с космической станцией, вы можете записать свое положение на ленту. Нажмите «SYMBOL SHIFT» появится меню:

1. Загрузить ситуацию отложенной игры
2. Записать на ленту: **игру имя**
3. Выход

Это же меню появилось бы, если бы вы нажали клавишу «Y» в ответ на вопрос «LOAD NEW COMMANDER (Y/N)».

Загрузка данных предыдущих полетов: от вас запросят имя. После загрузки вы сразу перейдете к 2-му банку информации.

Запись на ленту. От вас запросит имя. После загрузки вы попадете на информацию, отражающую ваше текущее состояние.

4. Страница состояния игры

На этой странице сверху изобража-

ется имя командира. Далее идет следующая информация:

**PREZENT SYSTEM** - планетная система, в которой вы сейчас находитесь.

**HYPERSPACE SYSTEM** - указывает на какую планетную систему в данный момент настроена система гиперперехода.

**FUEL: 3.5 LIGHT YEARS** - топливо 3.5 световых года.

**CASH: 100CR** - наличные средства: 100 кредитов

**LEGAL STATUS**: - ваш правовой статус. В нормальном состоянии он **CLEAR**, т.е. галактической полиции к вам претензий нет. По мере совершения правонарушений, он может меняться до **OFFENDER** и даже до **FUGITIVE**. В последнем случае вы можете быть атакованы полицейскими кораблями.

**RATING**: - здесь изображается ваш боевой рейтинг.

**HARMLESS** - низшая ступень, обозначает вашу полную безвредность для кого-либо. По мере накопления боевого опыта ваш рейтинг будет расти.

### 5. Боевой рейтинг

Для того, чтобы стать бойцом класса «**ELITE**», вы должны проявить искусство и огромное терпение, т.к. только с накоплением материальных средств в результате квалифицированных торговых операций вы сможете приобрести дополнительное вооружение и оборудование: лучевой лазер, дополнительные ракеты, энергетические бомбы, галактический гиперпривод, стыковочный компьютер и другое пр. Вы будете жить со своим боевым рейтингом начав как **HARMLESS**, вы перейдете к **MOSILI HARMLESS** и так далее, по мере накопления боевого опыта, вы станете **POOR** затем **AVERAGE**, затем **ABOVE AVERAGE**, **COMPETENT**, **DANGEROUS** и наконец **DEADLY**. Лишь очень немногие станут **ELITE**.

Ваши победы будут автоматически фиксироваться и передаваться в галактический федеральный центр. Пропорционально будет меняться ваш рейтинг.

Управляйте кораблем аккуратно, действуйте мудро. Помните, что другие пилоты могут попытаться увеличить свой рейтинг нападением на торговые корабли или на полицейские корабли класса **VEPERS**. Если вы примете такую тактику ( или начнете торговлю запрещенным товаром ), то ваш боевой рей-

тинг может расти, но при этом будет изменяться ваш статус: **CLEAR** - **OFFENDER** - **FUGITIVE**. Вы можете стать врагом номер один и не сомневайтесь, вас не оставят в покое.

### 6. Навигация

В галактическую кооперацию входят более 2000 обитателей планет, разбросанных по 8-ми галактикам. Политическая власть на планете - это важный фактор, который должен учитываться при навигации, поскольку многие планеты находятся в состоянии анархии и посещать их на плохом вооруженном корабле опасно. Важным также является экономический профиль планеты.

Ваша стратегия будет зависеть от ваших целей и задач, от того насколько вы готовы рисковать. Чем больше рискуете путешествуя к опасным планетам или торгуя запрещенными товарами, тем быстрее заработаете средства и оснастите свой корабль, но тем быстрее вы погибните. Вскоре вы поймете, что жизнь в межгалактическом пространстве - это вопрос баланса, и путь пиратства ведущий к быстрому повышению рейтинга, быстро приводит и к финалу.

В этой игре от вас, конечно потребуются способности бойца но это не главное. Умение размышлять и принимать решения здесь важны не менее.

### 7. Управление навигации

Клавиша «1» - карта галактики. При нажатии этой клавиши на экране появляются все обитаемые планеты галактики. Здесь же обозначены ваши координаты. Управляя курсором вы можете просмотреть данные на эти планеты в поисках выгодной торговой операции. Управление курсором: **S** - вверх, **X** - вниз, **N** - влево, **M** - вправо. Клавиша **R** - данные на планетные системы нажатием этой клавиши вызывается информация по какойлибо планете. Имейте в виду, что космическая администрация не несет ответственности за точность предлагаемой информации но опытный бизнесмен сам разрабатывает для себя критерии возможности использования информации.

### Пример информации:

**DISTANCE: 3.6 LIGHT YEARS** - расстояние до системы 3.6 световых лет.

**ECONOMY: AVERAGE AGRICULTURAL** - экономика: среднеразвитая аграрная.

GOVERNMENT: DEMOCRACY - тип правительства: демократия.

Тесн LEVELS: 8 - технологический уровень 8.

POPULATION: 4, 1 BILLION - население 4, 1 миллиард.

CROSS PRODUCTIVITY: 13120 MCR - совокупный общественный продукт: 13120 млн. кредитов.

AVERAGE RADIUS : 6155 км - средний радиус. Ниже приводится краткий комментарий по основным особенностям планет. Теперь вновь нажмите клавишу «I» и вызовите карту галактики. Малый курсор (крестик) указывает на ту планету, на которую вы настраиваетесь. Большой курсор указывает ваше местоположение. окружность вокруг него показывает куда вы можете совершить гиперпереход с имеющимся у вас запасом топлива.

Клавиша «B» - возврат малого курсора к большому

Клавиша «O» - вызов локальной карты. Это подробная карта, показывающая подробное расположение планетных систем, ближайших к месту вашей стыковки. Поскольку «КОБРА-МК 3» имеет топлива для гиперперехода не более чем на 7 световых лет, цель передета надо выбирать тщательно, проверяя себя по предлагаемой информации на звездные системы. Если курсор выйдет за пределы экрана, возвращайте его клавишей «B».

Клавиша «D» показывает насколько далеко находится система ближайшая к малому курсору.

## 8. Орбитальные станции «КОРИОЛИС»

Каждая из обитаемых планет имеет несколько космических станций «КОРИОЛИС» на орбите. Эти станции являются нейтральной территорией, которая управляется одновременно галактическим центром развития и администрацией планеты. В последние годы появились новые станции в форме додекаэдра, их поэтому называют «додо». Все орбитальные станции имеют мощные защитные поля от атак пиратов и некавалифицированной стыковки, а также разгрузканогрузка производится на этих станциях. Каждая станция имеет диаметр один километр и может принимать одновременно до 2000 кораблей.

## 9. Отход от орбитальной станции

Он выполняется клавишей «I». После этого в течении 10 сек. Корабль проходит тоннель в защитных полях.

«КОБРА-МК 3» - высокоманевренный корабль, но он требует наличия определенной практики.

N - вращение корабля против часовой стрелки.

M - вращение корабля по часовой стрелке.

X - вверх.

S - вниз.

«SPACE» - увеличить скорость.

«SYMBOL SHIFT» - уменьшить скорость.

При выполнении маневров пользуйтесь компасом, который имеется на приборном дисплее. Это окружность в правом верхнем углу дисплея. Внутри имеется светлая точка. Она указывает положение вашего корабля. Когда точка четкая в центре панели, космическая станция перед вами. Если точка нечеткая, то станция сзади. Потренируйтесь в управлении кораблем.

Вы будете встречать здесь другие корабли, никто не нападет на вас, так как вы находитесь под защитой станции. Если вы начнете здесь стрельбу, то будете отвечать в полной мере.

## 10. Приборная панель

В центре панели имеется дисплей в виде эллипса. Это экран радара. Он показывает трехмерное изображение того, что находится в непосредственной близости от вас. Поле зрения сделано так как будто наблюдатель находится сзади и сверху от вашего корабля.

Слева и справа от эллипса имеются две окружности. Та, что справа это компас, о нем смотри выше. Окружность слева это имеет цвет, зеленый обозначает что никакой опасности нет, желтый указывает невозможную, а красный на реальную опасность мигающий красный означает критическое состояние. Это может быть, если к вашему кораблю приблизится вражеский, если вы очень близко подлетели к Солнцу и т.п.

Слева и справа от экрана имеются шкалы различных приборов:

FS и AS - состояние энергетических источников защитных полей.

FS - переднего поля,

AS - заднего поля.

FU - уровень топлива.

CT - температура, она возрастает при приближении к звезде

LT - температура лазера. Она повышается во время стрельбы при перегреве лазер сам отключается, чтобы не выводить из строя систему.

AL - высотомер. Летать слишком низко над планетой опасно

SP - скорость. При подходе к планете ее надо держать максимальной. При маневрах у орбитальной станции - низкой. В последний момент - минимальной.

RL - скорость поворота вправо.

DL - скорость поворота влево.

1, 2, 3, 4 - состояние энергетических отсеков. Уровень снижается тогда, когда защитные поля подавляют огонь противника, когда интенсивно работает лазер и т.д. При опустошении 4 отсека появляется надпись «ENERGY LOW».

В нормальных условиях отсеки заполняются постепенно сами за счет аккумуляирования поверхностного излучения.

В нижней части левой колонки изображен символ ракеты эта шкала указывает количество ракет на борту и состояние в котором они находятся:

«черный» - не нацелены

«зеленый» - ракеты нацелены

«красный» - сняты с предохранителя и готовы к стрельбе

### 11 Перелет

Отчалив от орбитальной станции, вы оказались на низкой орбите возле планеты LAVE. Уменьшите вашу скорость до абсолютного минимума, прежде чем вводить координаты гиперперехода, во время полета клавиши 1, 2, 3, 4 дают вид пространства вблизи корабля.

1 - впереди,

2 - сзади,

3 - слева,

4 - справа.

Клавиша «Н» - гиперпереход

Нажмите «I» или «O» и вызовите карту галактики. Подведите курсор к требуемой планете и нажмите «I», а затем «Н». После гиперперехода вы окажетесь на некотором расстоянии от цели, мы вам рекомендуем добраться до орбиты как можно быстрее. До предела увеличьте скорость, можете воспользоваться «J» - двигателем. Для этого нажмите клавишу «J». Но имейте ввиду, что ситема J-транспортников

не работает из-за интерференции, если рядом с вами находится звезда, планета или другой корабль в этом случае вы услышите звуковой сигнал. Вскоре ваш бортовой компьютер примет позывные маяка орбитальной станции. Компас перенастроится с планеты на станцию. На дисплее появится буква S, означающая, что вы находитесь под защитой станции.

### 12. Межгалактический перелет

Одновременно клавиши «С», «I» Межгалактический гиперпереход - довольно энергоемкое мероприятие и его можно совершить только с планет, технологический уровень которых не ниже 10, его можно выполнять только один раз подряд. После перелета вы находитесь в новой галактике, соседней с данной. Всего галактик 8, поэтому, чтобы вернуться в Галактику 1, вам надо будет выполнить 8 межгалактических перелетов. Гиперпривод - оборудование однократного применения, и после использования исчезает.

### 13. Техника стыковки с орбитальной станцией

Стыковка - очень сложный процесс, если ваш корабль не оснащен специальным стыковочным компьютером (включается клавишей С). Мы рекомендуем следующую последовательность действий. Подлетите к станции, входной тоннель всегда обращен входом к планете. Пролетите рядом со станцией и двигайтесь к планете. Следите при этом за высотой. Теперь развернитесь, вы будете смотреть в сторону входного тоннеля стыкуйтесь на абсолютно минимальной скорости. Добейтесь скорости вращения корабля и станции вокруг своей оси. Если вы заденете стенки тоннеля, это может быть смертельным или можете только повредить корабль и груз. При очень низкой скорости, даже если вы и заденете стенки, то все может кончиться благополучно, хотя с потерей энергии защитных полей

### 14. Боевые действия

Не все корабли в открытом космосе пираты, но если вы уничтожите пиратский корабль или корабль припльщев с таргона вы получите приличную премию. «КОБРА - МК 3» - отличный высокоманевренный корабль. У него довольно небольшой радиус разворота,

хотя с увеличением скорости он тоже увеличивается. корабль может за счет скорости и маневренности уйти от большинства противников, но он не уйдет от ракеты.

Одним из признаков опасности является то, что вы не можете совершить J-переход, значит рядом кто-то есть. Другой признак показания индикатора на дисплее. Если он желтый или красный к вам приближается вражеский корабль.

Мигающие штрихи на каком-либо экране означает, что по вам открыли огонь из лазеров. Защитные поля отражают этот огонь с легким скрежещущим звуком. Если звук стал низким - огонь пробил защитное силовое поле.

О приближении ракеты свидетельствуют показания на бортовом компьютере.

Многие космические пираты не отличаются храбростью и скрываются встретив odpor. Некоторые же не знают страха и стоят до конца, в частности корабли с таргона.

### 15. Возможные противники

#### *Охотники за призами.*

Если вы получили правовой статус FUGITIVE, то они вас не тронут. Их не интересуют такие незначительные корабли как ваш они пользуются чрезвычайно эффективным YERDE LENS их можно найти за пределами орбитальных станций, особенно в районе «опасных» планет, где они охотятся за пиратами. Их боевой рейтинг обязательно «DEADLY» или «ELITE». Они редко объявляют себя пролетающим мимо кораблям и при слишком близком приближении обычно убивают.

#### *Пираты.*

Пираты могут пользоваться кораблями самых разных типов, поэтому визуально их идентифицировать довольно трудно. Они могут быть где угодно в космосе, но тяготеют к планетам с нестабильной политической структурой, в частности к анархическим и феодальным.

#### *Как их распознать ?*

Маленькие корабли, оказавшиеся вдали от планетных систем это обычно пираты.

Большие корабли, окруженные вихрями более легких - это тоже как правило пираты.

Корабли отказывающиеся отвечать

на запрос - пираты. В районе планет управляемых автократией или кланами пиратам иногда платят за то, чтобы они не трогали пролетающие торговые корабли. Пиратство - это очень могучий и очень сложный бизнес. Начинаящий пилот вскоре сумеет распознавать пиратские корабли по косвенным данным, если хочет выжить.

#### *Полиция.*

Полиция обычно использует маленький корабль «VINER», очень быстрый и маневренный. Эти корабли несут постоянное дежурство на станциях «КОРИОЛИС» и «додо» и готовы в любой момент готовы атаковать пирата. Они не арестовывают - они убивают. Полиция имеет много подразделений. Одни занимаются пиратством, другие наркотиками, третьи работоторговлей, но все они оснащены этими же кораблями.

#### *Корабли «ТРАГОНДА» и «ТРАГОНЫ»*

Таргонидяне - злейшие враги человечества. В восьми галактиках насчитывается по крайней мере 50 зон, где непрерывно с переменным успехом ведутся боевые действия. Таргонидяне - высокообразованная цивилизация. Это насекомоядная раса. Они ведут войну в настоящее время с 17 различными другими формами разумной жизни. Все пилоты таргоны бесстрашны и безжалостны в бою. По классу большинство из них соответствуют разряду «ELITE».

Очень часто небольшие корабли совершают диверсионные рейды это чрезвычайно быстрые корабли, которые обязательно имеют противоракетную систему ЕСМ. Кроме того, большинство из боевых кораблей несет на себе несколько маленьких дистанционно управляемых катеров, снабженных лазером. Это так называемые «ТАРГОНЫ». Галактические боевые силы ведут разработку своего дистанционно управляемого корабля и готовы платить большие за доставленный им «ТАРГОН». Ходят слухи, что таргонидяне научились «парить» в гиперпространстве и могут там перехватывать проходящие корабли.

### 16. Другие космические объекты.

#### *Отшельники.*

Состарившиеся пираты и изгнанники с планет очень часто поселяются на одиноких астероидах. Обычно они выбирают астероид покрупнее и устанавливают маяк, предупреждающий

разведчиков полезных ископаемых.

Они пользуются защитой всегалактического права, а так как полезные ископаемые с большинства астероидов уже выбраны то они совсем никому не интересны.

#### *Корабли поколений.*

Дотога как были изобретены гипердвигатели человечество отправлялось к звездам на крупных кораблях, где сменилось ни одно поколение во время перелета и сейчас в космосе летают до 70 тыс. таких кораблей. На многих сменилось уже 30 поколений. Наказание за нападение на такой корабль - всеобщее презрение и полное изгнание.

#### *Космические платформы.*

Эти корабли можно найти в тех районах, где была война или естественная катастрофа. Это гигантские корабли - заводы, они имеют десятки миль в длину. На них живут люди, уцелевшие от катастрофы. Они имеют вооружение и флоты потребителей. Избегайте их любой ценой.

#### 17. Снаряжение и вооружение.

Клавиша 4 - покупка снаряжения.

Его можно приобретать только на планетах с соответствующим технологическим уровнем.

те установить лазеры и там. Со временем сможете заменить свои пульсирующие лазеры на более мощные: лучевые.

Стрельба из лазера выполняется клавишей «А». При покупке лучевого лазера взамен пульсирующего стоимость последнего учитывается. Военные лазеры - чрезвычайно эффективное оружие.

При покупке лазера вам нужно также указать, куда вы хотите поставить его на своем корабле. Рекомендуем, при покупке более мощного лазера ставить его сначала на корму, что бы более успешно отбиваться от врагов, которые в основном всегда стараются напасть с тыла.

#### *Ракеты.*

Их может быть не более четырех. Это тоже очень эффективное оружие. Когда ракета идет на вас, бортовой компьютер предупреждает об этом. Если у вас нет системы ESM, то уйти от ракеты можно только маневрированием. Попадание почти полностью уничтожает энергию силовых полей.

Ракета может быть запущена по цели из любого экрана. нацеливание выполняется клавишей «Т». Один из индикаторов ракет загорается зеленым

Наименование	Технологический уровень	Цена
FUEL -топливо	любой	переменная
MISSILE -ракета любая	любой	30
LARGE CARGO -грузовой отсек	любой	400
ESM SYSTEM -противоракетная система	2	600
PULSE LASER -пульсирующий лазер	3	400
BEAM LASER -лучевой лазер	4	1 000
FUEL SCOOPS -аккумуляторы топлива	5	525
SCAPE CAPSULE -спасательная капсула	6	1 000*
ENERGY BOMB -энергетическая бомба	7	900
EXTRA ENERGY UNIT -дополнительный энергетический блок.	8	1 500
DOCKING COMPUTER стыковочный компьютер	9	1 500
GALACTIC HYPERDRIVE галактический гиперпривод	10	5 000
MINING LASER -технологический лазер	10	800
MILITARY -LASER военный лазер	10	6 000
Лазеры		

Вы начинаете игру с одним пульсирующим лазером, установленным спереди. Прицелов в боковых и заднем экране таким образом пока нет. Когда вы наберете достаточно средств, може-

цветом. Захват и сопровождение цели выполняется автоматически, когда цель оказывается у перекрестия прицела. Индикатор становится красным. Пуск - клавиша «F», снять ракеты

с прицеливания до пуска клавишей «U».

### Энергетические бомбы.

Такая бомба - оружие однократного применения. Включается клавишей «W». Она уничтожает все объекты в пределах видимости

### 18. Защита

Самое лучшее средство защиты - это находится под защитой той орбитальной станции.

### Защитные поля и энергетические блоки.

В исходном состоянии у вас есть носовое и кормовое защитное поле. После того как поле пробито вражеским огнем начинается расход энергии из блоков. Далее вражеский огонь может повредить груз, вооружение, а затем и уничтожить ваш корабль. Применение лазера или ситемы ESM также снижает ваши запасы энергии.

Вы можете купить более современный энергетический блок, который удвоит темп подзарядки.

### Система ESM.

Система ESM - клавиша «E». Это противоракетная система ее можно использовать неоднократно. При нажатии клавиши «E» уничтожаются все ракеты в пределах видимости (в том числе и ваши). Корабли противника тоже могут иметь эту систему. Бортовой компьютер информирует о ее наличии изображением большой буквы E.

Спасательная капсула - клавиша «Q».

При нажатии Q во время боя вы будете спасены и доставлены на ближайшую орбитальную станцию. Ваш счет в банке остается, но груз будет потерян. К капсуле прилагается страховой полис, по которому вам выдадут новый корабль с аналогичным оснащением ем. Так как регистрация в полиции привязана к вашему кораблю, то у вас есть уникальная возможность очистить свой правовой статус. Это недоработка полиции, но вам она может пригодится

При наличии капсулы приборные панели изменяют свой цвет с красного (капсулы нет) на фиолетовый (капсула есть).

### Снаряжение - 19

**Топливо** - оно есть на всех планетах. Заправляться можно только до полного объема, не меньше.

**Аккумуляторы топлива** - они позво-

ляют пополнить запасы топлива без дозаправок в результате пролета на большой скорости вблизи звезд. С помощью этого устройства можно принимать грузовые контейнеры и топливо с поврежденных кораблей. Для этого держите их в нижней части экрана и двигайтесь по направлению к ним.

**Дополнительный грузовой отсек** - он увеличит грузоподъемность с 20 до 35 тонн.

**Стыковочный компьютер** - позволяет автоматически стыковаться с орбитальной станцией, при захвате ее компасом. Включается клавишей «C».

**Межгалактический привод** - он включается клавишей «6» потом «H». Он однократного применения.

**Технологический лазер** - он применяется для разрушения астероидов, состоящих состоящих из полезных ископаемых. обломки собираются с помощью аккумуляторов, которые должны быть предварительно установлены

### 20. Торговля.

Среди предметов торговли есть запрещенные, которыми вам лучше не заниматься, в таблице они отмечены знаком «\*». Вам может показаться странным, что работорговля измеряется в тоннах, но сюда входит система криоподвески, необходимая чтобы доставить товар живым.

### Таблица цен дана на стр. 8.

Таблица кодов, имеющихся в продаже вызывается клавишей «K». В ней указаны: наименование, единицы измерения, цены и количество, предлагаемое к продаже.

Если вы не хотите покупать, нажмите «ENTER». Вы окажетесь в таблице INVENTORY, которая показывает количество имеющегося у вас груза, топлива и наличных средств.

Если хотите что-нибудь купить, нажмите 2, появится таблица, в которой вам будут называть каждый товар по очереди. если вы его брать не хотите, нажмите «ENTER», если хотите, наберите необходимое количество. Клавиша «3» выводит вас в режим продажи.

### 21. Полезные советы по торговле.

Ваш корабль может иметь 4 лазера 4 ракеты и одну энергетическую бомбу. С полным вооружением вы можете торговать даже в местах, наводненных пиратами. Но мы настойчиво рекомен-

Товар	средняя цена
FOOD -	пища (органические продукты) 4. 4/т
TEXTILES -	текстиль (грубая материя) 6. 4/т
RADIOACTIVES -	радиоактивные руды 21. 2/т
* SLAVES -	рабы (гуманоидные) 8. 0/т
LIQUOR/WINES -	спиртные напитки 25. 2/т
LUXURIES -	предметы роскоши 91. 2/т
* NARCOTICS -	наркотики 114. 8/т
COMPUTERS -	компьютеры 84. 0/т
MACHINERY -	заводские и сельские машины 56. 4/т
ALLOYS -	промышленные металлы 32. 8/т
* FIREAMS -	ручное оружие 70. 4/т
FURS -	меха 56. 0/т
MINERALS -	неочищенная порода 8. 0/т
GOLD -	золото 37. 2/т
PLATINEN -	платина 65. 2/т
GEM-STONES -	ювелирные камни 16. 4/т
ALTEN ITEMS -	предметы веземных цивилизаций (Артефакты и т.п.) 27.0/т

Дуем не делать этого, если ваш боевой рейтинг ниже READLY не приблизитесь к планетам, отмеченным в инфоматории, как анархические или феодальные (ANARHY, FEUDAL).

Выбирайте вариант для торговли, даунайте !!!!!

1. Что может быть нужным на планете?
2. В чем состоит ее социальная функция?
3. Не ввозите предметы роскоши в голодные миры.
4. Если доход того не стоит, везите товар в другое место

## 22. Другие способы обогащения.

Галактические страховые компании выплачивают большие премии за уничтожение пиратских кораблей. Обычно для этой цели необходимо перелететь к месту возможного пребывания пиратов и ждать нападения.

### Пиратство.

Оно широко распространено во всех 8-ми галактиках. Многие из пиратов не закоренелые преступники, а разорившиеся бизнесмены. Чтобы выжить в этих условиях, нужен немалый боевой опыт.

Если пиратский корабль имеет аккумуляторы, он может собирать контейнеры с разбитых кораблей и торговать ими.

### Разработка астероидов.

В них немало средств, но чтобы их добыть, необходимо иметь технологию

чекский лазер и аккумуляторы для сбора обломков. Имейте в виду, что поскольку астероиды мешают навигации, то за их уничтожение будет выплачена наибольшая премия.

### Поиск грузовых контейнеров.

В результате боевых действий или естественных катастроф в космосе остаются несобранные контейнеры с товарами. Вы можете их бесплатно собирать для себя, если вы установили аккумуляторы. Но смотрите, есть вероятность, что по ошибке вы подберете контейнер с запрещенным товаром.

Теперь вы знаете кое что об технике и тактике действий в космосе. Поэтому нам остается пожелать вам успехов в вашей деятельности в обитаемой части вселенной и удачи !!!

## 2. QUAZATRON

Действия разворачиваются на планете QUARTECH, на которой в свое время была обнаружена цивилизация неорганического содержания. Специальная военная экспедиция, открывшая эту планету, до своей гибели успела передать об обнаруженных ею обширных военных коммуникациях и городах, населенных дроидами неизвестного происхождения. Вскоре была предпринята интенсивная операция по дезактивации населения планеты дроидов, которая потерпела полный провал - последние свададели подыма-

лым по своей мощи, доселе никому неизвестным оружием. Однако при этом погибающей экспедиции все же удалось передать на базу достаточно данных о природе «аборигенов». Полученная таким образом информация позволила разработать ориентированное на аппаратные особенности дроидов эффективное устройство предназначенное для ведения ближнего боя в схватке с ними - GRAPPLE UNIT - своего рода приспособление для abordажа, захвата вата противника. В случае умелого его использования оно гарантировало надежную победу над врагом и позволяло также получить доступ к внутренним резервам поверженного дроида. Однако, испытания показали, что возможность достижения такого успеха - дело рискованное: сам по себе ближний бой (не зависимо от того, используется ли GRAPPLE UNIT или нет) требует огромных расходов энергии - это та цена, которую приходится платить за взлом устройства защиты соперника (его SECURITY DEVICE). Ваши аккумуляторы протянут не более минуты - дальше наступит разрушение. Но если при этом применятся GRAPPLE UNIT, весь энергозатрат идет за счет аккумуляторов противника. В случае же успешного завершения такой схватки к вам может перейти весь остальной силовой блок противника (если он остался цел после боя), а заодно с ним и трофейное оружие, двигатель и прочие приспособления. Таким образом применение GRAPPLE UNIT, хоть и рискованное само по себе, позволяет вести успешную борьбу с дроидами их же оружием, а заодно и восполнять все свои расходуемые ресурсы за счет поверженного противника. Использование одного только этого приспособления при ведении ближнего боя давало шанс одержать победу в неравной схватке с планетой QUARTECH.

Итак, потребовался доброволец для испытания GRAPPLE UNIT в боевых условиях - непосредственно в цитадели дроидов города QUAZATRON...

Им оказался дроид MECHNOTECH KLP2 по кличке KLEPТО. пройдя огонь, воду и медные трубы, многое успев повидать, наш KLEPТО с новейшим GRAPPLE UNIT под мышкой несется сквозь космическую базу. На этот раз на планету QUARTECH, чтобы в оди-

ночку схватиться с грозными и доселе непобедимыми дроидами, населяющими эту планету. В ваших руках его судьба.

Город QUAZATRON, как впервые было сообщено открывшей эту планету и таинственно погибшей экспедицией, - это один из подземных городов, построенных дроидами. Он имеет 8 уровней этажей, сообщающихся друг с другом коммуникационными шахтами. На каждом уровне есть специальные люки, через которые можно попасть на другой этаж. Сам уровень представляет собой что-то вроде трехмерного лабиринта - множество разной конфигурации площадок, расположенных на разных высотах и соединенных друг с другом наклонными переходами. Некоторые этажи состоят из двух групп площадок, не сообщающихся друг с другом.

Дроиды, населяющие город, имеют довольно развитую иерархическую структуру. Здесь можно встретить командиров, программистов, ремонтных, военных, утилитных, лакеев и других. подробный их перечень приведен в приложении. На обычном их поведении, когда KLP2 приходится иметь с ними дело, их служебное положение и статус почти никак не отражаются. Тем не менее, всегда важно знать, с кем именно ты сталкиваешься в данный момент. Важно потому, что все дроиды, роботы и киборги, населяющие город, поделены на 5 групп безопасности (SECURITY CLASS), а также защищенности: ALPHA, BETA, GAMMA, DELTA и EPSILON. Он определяется не только тем, каким оружием владеет тот или иной дроид, но и тем, насколько он вынослив и живуч в ближнем бою. А значит и в GRAPPLE - режиме. На каждом дроиде сбоку нанесена аббревиатура, в большинстве своем состоящая из буквы и цифры. Буква означает его «специализацию» (например R-REPAIR - ремонтный, B - BATTLE - военный и т.п.) номер указывает его статус - чем больше число, тем на более низкой ступени он находится. А в соответствии с этим, тем более уязвим он в бою. Как правило, и оружие у него менее мощное. Закономерно, что и по этажам дроиды расселяются в соответствии со своим статусом: на низких этажах обитает всякая пузатая мелоч - утилиты, лакеи и т.п. солидные дроиды живут на низ-

ких этажах.

Каждый дроид состоит из 5-ти основных модулей (UNITS PARTS): DRIVE (двигатель), WEAPON (оружие), CHASSIS (шасси, подвеска), DEVICE (устройство, приспособление). Подобранные их характеристики приведены в приложении вместе с таблицей принадлежности устройств каждому дроиду.

Именно на эти трофеи и рассчитывает KLEPTO в своей борьбе с жителями QUAZATRONA.

Сам MECNOTECH KLP2 по кличке KLEPTO имеет SECURITY CLASS еще ниже - его класс безопасности ZETA. Среди всего этого дроидного сброда он - самый уязвимый. Пока...

Он имеет самый низкий движок, самые маломощные батарейки оружие, шумовую подвеску и у него нет никаких особых приспособлений соблени (кроме GRAPPLE UNIT - она у него всегда). По своим данным он соответствует самому низкому из дроидов. Кроме всего прочего, KLEPTO имеет аккумуляторы. Наличие достаточного количества энергии у KLEPTO - залог его успеха. Отсутствие ее это его гибель.

А энергия тратится на все, буквально за все надо платить даже за жизнь: самоподдержание жизнедеятельности KLEPTO тоже требует расхода энергии. Об этом следует всегда помнить. Некоторые энергозатраты покрываются за счет аккумуляторов, которые всегда можно подзарядить - достаточно проехать к зарядной площадке, которых на каждом этаже по нескольку штук. Такие зарядные площадки помещены на каждом этаже квадратом с вписанным в него кругом и кестом.

Кроме зарядных площадок на этажах имеются мониторы и люки шахт. С помощью мониторов KLEPTO может воспользоваться информацией, выводимой ими, в соответствии с тем классом безопасности, который он сейчас имеет. Для вывода информации нужно подойти к монитору и нажать ENTER. Аналогично, чтобы попасть на другой этаж, надо встать над люком и нажать ENTER далее клавишами управления задавайте спуск или подъем. По ENTER же выйдете наружу.

Теперь о самом ведении схватки. Вы нажали ENTER, отпустив все остальные клавиши, и перешли в режим GRAPPLE. Теперь KLEPTO готов вступить в такой

ближний бой, при котором не просто даром будет тратиться энергия, как это случается при обычных столкновениях, а он будет воевать за возможность взломать устройство защиты дроида (SECURITY DEVICE) и получить доступ к его потрахам. Вот тут-то и сказывается класс безопасности вашего противника.

На экране монитора мелькнула надпись: «Приготовиться к столкновению с устройством защиты», и следом за ней появилась логическая схема. Всякий раз эти схемы бывают разные, а сложность их зависит и масти вашего противника. В начале схватки вам дается 10 секунд на то, чтобы сориентироваться в ситуации и выбрать за желтых или за синих (т.е. слева или справа) вы будете играть. Изначально вам предлагается играть слева, желтыми. Выбор стороны производится клавишами перемещения при этом криптограмм с изображением KLEPTO перемещается в со соответствующую сторону.

Цель схватки - окрасить как можно больше прямоугольников в свой цвет, больше, чем прямоугольников цвета вашего противника. В конце схватки каждый прямоугольник принимает тот цвет, которым по нему был произведен последний выстрел. назначена инвентаря, защелок и разветвителей вы поймете, поиграв в эту игру. Остается только добавить, что для вашего удобства состояние текущего момента схватки отображается цветом большого квадрата на верху пирамиды. Он окрашивается в тот цвет, чьих прямоугольников больше. Учитывайте, что время схватки ограничено.

После того, как защита с дроида будет снята (т.е. вы одержите победу в схватке), на экране появится список его основных частей. Теперь из них можно что-нибудь взять себе если оно уцелело после боя за блок защиты. Перемещая клавишами управления инверсный курсор вверх и вниз по списку доступных узлов разломанного дроида, вы можете, нажимая ENTER, что-нибудь взять себе. Если при этом соответствующий модуль в сохранности, то после нажатия ENTER в соответствующей строке появится сообщение «INTERFACED». В случае же, если данный узел не удалось спасти, надпись будет «DEMANGET». После того, как вы взяли все, что сочли нужным, вых-

одите в основной режим и продолжайте свою миссию в QUAZATRONE...

В заключении необходимо отметить два важных момента. Во-первых, если у вас есть RAM THRUSTER, дроиды при соприкосновении с вами сторают. Во-вторых, остерегайтесь дроидов В2, В3 и В4. Они имеют самое мощное оружие - DISRUPTOR. Это оружие неконтактного действия. Если в момент его применения KLEPTO оказался рядом, и у него нет защиты от DISTRUPTORA - DISTRUPTOR SHIELDS, которая отлично отбирается у R5-10, - спасение одно: бежать на зарядную площадку и там отсиживаться. Если не применять защиты или не стоять на зарядной площадке, то 3-5 выстрелов достаточно для гибели KLEPTO.

И в конце об управлении. Для управления KLEPTO лучше вы брать клавиатуру. Имейте ввиду, что устройство, с которого вы будете управлять вашим KLP2, выбирается один раз в начале игры и больше его переопределить нельзя.

**Управляющая клавиатура:**

A, S, D, G - влево-вверх;

H, J, K, L - вправо-вверх;

CS, Z, X, C, V - вправо-вниз;

B, N, M, SS, BS - влево вниз;

ENTER - огонь;

W - оружие (режим автоматической стрельбы);

P - пауза.

Стреляет KLP2 лишь во время движения. Для перевода в режим GRAPPLE: нажмите ENTER без нажатия на другие клавиши. При этом внизу появляется соответствующая надпись и буква «С»

## Приложение 1

## DRIVES

Название	Расход	Тяга	Комментарий
LINEAR MK1	10K	60E	Стандартный двигатель. Слабый, но надежный.
LINEAR MK2	10K	70E	Двигатель с улучшенной грузоподъемностью, достигаемой без увеличения энергопотребления.
LINEAR MK3	20K	80E	Турбовариант MK2. Увеличение грузоподъемности происходит за счет избыточного расхода энергии.
GRAVITRONIC MK1	30K	90E	Один из первых антигравитационных двигателей. До сих пор используется из-за высокой надежности.
GRAVITRONIC MK2	30K	100E	Усовершенствованный антигравитационный двигатель. Стандартный недорогой двигатель для младших дроидов.
HEAVY DUTY	80K	120E	Мощный двигатель. Стандартный боевой двигатель, устанавливается на младших дроидах
DUAL LINEAR	160K	130E	Двойной LINEAR-двигатель. Расчитан на дроидов, использующих тяжелые шасси.
ULTRAGRAV	180K	150E	Устанавливается избранным дроидам. Очень дорогой двигатель.

## ROVERS

Название	Энергия	Вес	Комментарий
CHEMIFAX MK1	20K	10E	Дешевый надежный силовой блок, устанавливаемый на короткоживущих дроидах.
CHEMIFAX MK2	40K	10E	Усовершенствованный силовой блок с увеличенной энергоемкостью.
ROBOTRONIC MK1	60K	10E	Первый стандартный силовой блок.
ROBOTRONIC MK2	100K	10E	Усовершенствованный силовой блок, устанавливаемый на дроидах с высоким энергопотреблением.

ROBOTRONIC MK3	160K	10E	<p>Новый энергоблок, проходящий испытания для быстрых дроидов.</p> <p>Мощный энергоблок для боевого использования.</p> <p>Энергоблок высокого класса. Расчетан на большое энергопотребление.</p> <p>Мощный, высокого класса, дорогой энергоблок для избранных дроидов.</p>
TRIOBATIC	240K	20E	
CYBONIC MK1	320K	30E	
CYBONIC MK2	400K	40E	

## WEAPONS

Название	Энергосход	Вес	Комментарий
PULSE LAZER	10K	10E	<p>Стандартный лазер для промышленного и боевого использования.</p> <p>Мощное оружие для применения против дроидов. Установлено на боевых дрoидах низкого класса.</p>
DUAL LAZER	20K	20E	
DISINTEGRATOR	30K	30E	<p>Сверхмощное смертельное оружие. Потребляет много энергии.</p> <p>THE GILLEN AUTOCANNON. Разработано для схваток один на один. Тяжелое и смертельное.</p> <p>Оружие высшего класса, рассчитано на стрельбу по дрoидам свех категорий.</p>
AUTOCANNON	50K	80E	
DISRUPTOR	80K	50E	

## SHASSIS

Название	Макс.расход	Вес	Комментарий
DURALITE	NONE	10E	<p>Дешевое шасси. Восстанавливается при поражении.</p> <p>Шасси низкого класса, установлено на младших дрoидах.</p>
TRIALIUM MK1	NONE	10E	
TRIALIUM MK2	10K	10E	<p>Мощное шасси низкого класса усовершенствованного действия.</p> <p>Дорогое шасси. Устаревшее но до сих пор не снято с производства для установки на старых дрoидах.</p> <p>Новое шасси с ударной защитой. Рассчитано для защиты памяти LOGIC-дрoидов.</p>
CHROMITE	20K	10E	
PLASTEEL	30K	10E	
STRESSED PLASTEEL	40K	20E	<p>Мощная боевая подвеска для младших BATTLE дрoидов.</p> <p>Мощное шасси высокого класса</p> <p>Сверхмощное шасси, устанавливаемое избранным дрoидам.</p>
CORALLOY MK1	50K	20E	
CORALLOY MK2	80K	20E	

## DEVICES

Название	Макс.расход	Вес	Комментарий
DETECTOR	NONE	10E	<p>Установлен на дрoидах-защитниках (SECURITY DROIDS) для отображения активного уровня радиации (3-е окно на нижней панели).</p> <p>Предназначено для защиты от лазерного нападения. Невысокая энергопотребление.</p>
LAZER SHIELDS	80K	20E	
OVERDRIVE	80K	40E	<p>Рассчитано для увеличения мощности двигателя</p>

POWER BOOST	80K	50E	Увеличивает энергоёмкость и благодаря добавочной тяге, повышает грузоподъёмность. Установлено для схватки с дронами в ближнем бою. Установлен на боевых дронах высокого класса для защиты от дисруптора.
RAM THRUSTER	160K	20E	
DISRUPTOR SHIELD	160K	20E	

## Приложение 2

NO	STATUS	SECURITY CLASS	DRIVE	POWER	WEAPON	CHASSIS	DEVICE
X9	MENIAL DEVICE	EPSILON	LINEAR MK1	CHEMIFAX MK1	NONE	DURALITE	NONE
X8	MENIAL DRONE	EPSILON	GRAVITR. MK2	CHEMIFAX MK1	NONE	TRIALIUM MK1	NONE
U9	UTILITY DEVICE	EPSILON	LINEAR MK1	CHEMIFAX MK1	NONE	TRIALIUM MK1	NONE
U8	UTILITY DEVICE	EPSILON	LINEAR MK2	CHEMIFAX MK1	PULSE LAZER	TRIALIUM MK2	NONE
U7	UTILITY DEVICE	EPSILON	LINEAR MK2	CHEMIFAX MK1	PULSE LAZER	TRIALIUM MK2	NONE
R8	REPAIR DRONE	EPSILON	LINEAR MK3	CHEMIFAX MK2	PULSE LAZER	TRIALIUM MK2	NONE
R7	REPAIR DRONE	DELTA	LINEAR MK3	CHEMIFAX MK2	PULSE LAZER	TRIALIUM MK2	NONE
R6	REPAIR ROBOT	DELTA	LINEAR MK3	CHEMIFAX MK2	DUAL LAZER	CHROMITE	NONE
R6	REPAIR ROBOT	DELTA	LINEAR MK3	CHEMIFAX MK2	DUAL LAZER	CHROMITE	DISRUPT SHIELDS
B7	BATTLE DRONE	DELTA	GRAVITR. MK1	ROBOTRO-NIC MK2	DISINTE GRATOR MK1	CORALLOY	RAM THRUST.
B6	BATTLE DRONE	DELTA	GRAVITR. MK1	ROBOTRO-NIC MK2	DISINTE GRATOR MK2	CORALLOY	LAZER SHIELDS
B5	BATTLE DRONE	DELTA	GRAVITR. MK2	ROBOTRO-NIC MK2	AUTOCA NNON	STRESSED PLASTEEL	RAM THRUST.
L6	LOGIC ROBOT	DELTA	GRAVITR. MK2	ROBOTRO-NIC MK1	PULSE LAZER	PLASTEEL	NONE
L5	LOGIC ROBOT	GAMMA	GRAVITR. MK2	ROBOTRO-NIC MK1	PULSE LAZER	PLASTEEL	NONE
OO	MEDIC DROID	GAMMA	GRAVITR. MK2	ROBOTRO-NIC MK1	PULSE LAZER	PLASTEEL	POWER BOOST
L4	LOGIC DROID	GAMMA	GRAVITR. MK2	ROBOTRO-NIC MK2	DUAL LAZER	PLASTEEL	NONE
L3	LOGIC DROID	GAMMA	GRAVITR. MK2	ROBOTRO-NIC MK2	DUAL LAZER	PLASTEEL	POWER BOOST
B4	BATTLE DROID	GAMMA	GRAVITR. MK2	ROBOTRO-NIC MK3	DISRUP TOR	STRESSED PLASTEEL	LAZER SHIELDS
B3	BATTLE DROID	GAMMA	GRAVITR. MK2	TRIOBATIC	DISRUP TOR	STRESSED PLASTEEL	DISRUP. SHIELDS
S6	SECURITY ROBOT	BETA	GRAVITR. MK2	ROBOTRO-NIC MK3	DISRUP TOR	STRESSED PLASTEEL	DEFECTOR

NO	STATUS	SECURITY CLASS	DRIVE	POWER	WEAPON	CHASSIS	DEVICE
L2	LOGIC	BETA	HEAVY	ROBOTRO-	DISRUP	PLASTEEL	OVERD-
	CUBORG		DUTY	NIC	TOR		RIVE
B2	BATTLE	BETA	HEAVY	TRIOBA-	DISRUP	CORALLOY	DISRUP.
	CUBORG		DUTY	TIC	TOR	MK1	SHIELDS
C5	COMMAND	BETA	HEAVY	TRIOBA-	DISINTE	STRESSED	DISRUP.
	ROBOT		DUTY	TIC	GRATOR	PLASTEEL	SHIELDS
S4	SECURITY	BETA	HEAVY	TRIOBA-	DISINTE	STRESSED	DETEC-
	DROID		DUTY	TIC	GRATOR	PLASTEEL	TOR
S3	SECURITY	BETA	DUAL	TRIOBA-	AUTOCA	STRESSED	DETEC-
	DROID		LINEAR	TIC	NNON	PLASTEEL	TOR
S2	SECURITY	BETA	HEAVY	TRIOBA-	AUTOCA	STRESSED	DETEC-
	DROID		DUTY	TIC	NNON	PLASTEEL	TOR
ST	PROGRA-	BETA	DUAL	CYBONIC	DISINTE	CORALLOY	DISRUP.
	MMER		LINEAR	MK1	GRATOR	MK1	SHIELDS
CS	COMMAND	BETA	DUAL	CYBONIC	DISINTE	CORALLOY	OVERD-
	DROID		LINEAR	MK1	GRATOR	MK1	RIVE
C2	COMMAND	ALPHA	DUAL	CYBONIC	DISINTE	CORALLOY	DETEC-
	CUBORG		LINEAR	MK1	GRATOR	MK1	TOR
C1	COMMAND	ALPHA	ULTRA-	CYBONIC	DISINTE	CORALLOY	POWER
	CUBORG		GRAV	MK1	GRATOR	MK1	BOOST
AB	ANDREWO	ALPHA	ULTRA-	CYBONIC	AUTOA-	CORALLOY	RAM
	ID		GRAV	MK2	LARM	MK2	THRUST.
A1	ANDREWO	ALPHA	ULTRA-	CYBONIC	AUTOA-	CORALLOY	LAZER
	ID		GRAV	MK2	LARM	MK2	SHIELDS

### 3. AIRBORNE RANGER

(воздушный десантник)

Никто, кроме некоторых офицеров, не знал для чего построили эту базу. Она была расположена вдали от больших городов, ограждена колючей проволокой под током, заминирована по всей цепи, тщательно охранялась от непрошенных гостей. Все попытки раскрытия этого секрета, как правило, заканчивались смертью на минных полях или в отдаленных лагерях смерти. В в действительности же этот центр был местом обучения командос и политических шпионов.

Учащиеся в будущем должны были действовать в глубоком тылу противника, уничтожать точно определенные военные объекты, кандидаты обучались рукопашному бою, стрельбе и взрывным работам и т.д. каждый из них мог самостоятельно выполнить любое трудное задание в самое короткое время и вернуться невредимым на свою базу. Снаряжение каждого саботажника состояло из пулемета, подавтоматического пистолета, а также ручных

гранат. Он также имел взрывные устройства, действующие в короткий период времени, комплект ножей и огнемет. Так как в тыл врага он обычно доставлялся на парашюте, то большая часть оружия выбрасывалась на особых парашютах. Возвращение с операции обычно происходило с помощью вертолета, который ожидал его в точно установленное время в определенном месте.

Часто противник получал сведения о прилете «гостя» и как правило соответственным образом готовился к этому. В окопах скрывались опытные стрелки, из бункеров производился непрерывный обстрел. Часто путь преграждали минные поля и преграды из колючей проволоки. Часто сбрасывались бомбы и бросались гранаты. Несмотря на это никто из командос никогда не отступал, а наоборот атаковал врага. Их выстрелы эффективно охлаждали пыл врага, а брошенные гранаты надолго очищали местность.

Может и ты хотел бы оказаться на месте одного из таких командос. Можно уверенно сказать, что новая

игра фирмы MICRO PROSE - воздушный десант - доставит гораздо больше удовольствия, чем похожие на нее на первый взгляд перестрелки. Каждый произведенный выстрел, брошенная граната, подожженная бомба позволяет часто изловчиться от чрезмерной излишней энергии, иногда даже рассудочной. Когда ты увидишь падающего противника или остатки взорванного бункера, ты будешь более счастливым, чем после разбитого тобой домашнего кресла. Превращаясь в отважного саботажника, ты можешь выбрать одну из нескольких миссий. Каждая из них происходит на разных участках и отличаются друг от друга. Ты можешь уничтожить радары, здания, похищать офицеров подкладывая бомбы в самолеты и т.д. Окончание одной миссии всегда служит повышением в чине. Правда генералом никто еще не стал, и вероятно счастливца, который получит этот чин, ждет награда. Мы думаем стоит попытаться счастья.

#### 4. NETHER EART

XXIII век. Цивилизация шагнула далеко вперед. Земляне расселились по многим планетам галактики. И хотя войны ушли в прошлое, однако на границах с внешним космосом приходилось держать вооруженные мощным оружием звездолеты, звездные крейсера, а также армии военных роботов, способных вести боевые действия на любых планетах галактики. Эти роботы производились на нескольких необитаемых планетах, расположенных в непосредственной близости к границам. И вот однажды...

Пришельцы из внешнего космоса внезапно атаковали одну из таких планет, захватили несколько баз и наладили производство роботов, враждебных земной цивилизации.

Сообщение о вторжении было срочно передано в галактический центр и оттуда для борьбы с пришельцами была направлена армада звездных крейсеров. Но пробиться к захваченной планете им не удалось из-за мощного сопротивления пришельцев. Пока ведутся боевые действия, на планету, чтобы остановить производство вражеских роботов, был отправлен небольшой звездный катер, который незаметно миновал вражеские дозоры и вышел на орбиту планеты. Выяснилось, что из четырех баз, производящих ро-

ботов, пришельцами захвачены уже три, и все заводы, производящие комплектующие части для роботов, останвлены и выведены из подчинения землянам мощным излучением.

Возле этой последней оставшейся в распоряжении землян базы была спущена капсула, в которой находился центр управления базами и роботами (ЦУ). Он был невидим для пришельцев, так же как и их центр для землян. И однако, хотя ему были не страшны вражеские роботы и пришельцы, он сам не мог противостоять натиску пришельцев, захватывать или уничтожать вражеские базы или заводы. С захватом же врагом последней базы у землян исчезла какая-либо надежда на борьбу с пришельцами на этой планете. ЦУ обладает одной замечательной особенностью - он может аккумулировать энергию из окружающей среды и из полученных ресурсов создавать на базе своих роботов, которые бы смогли очистить планету от пришельцев.

Вот тут-то и начинается ваша миссия в игре. Если игра уже загружена, то вы увидите, что она имеет не только превосходную трехмерную графику. Эта игра русифицирована и все сообщения выдаются на русском языке. Это достоинство совершенно не лишнее, так как игра представляет собой не просто стрелялку, а глубоко продуманную, отлично иллюстрированную тактико-логическую игру, в которой вы не один противостоите превосходящему вас по численности врагу, а на вашей стороне может сражаться целая армия роботов, которые действуют независимо друг от друга, любым из которых вы можете управлять.

Экран разбит на несколько частей. Почти весь экран занимает игровое поле. Внизу под ним расположен радар, который показывает какую-то часть планеты. В верхнем правом углу отсчитывается время с начала вашей высадки на планете. Также показан статус людей и инопланетян в ходе сражения. Статус - это количество баз, заводов, производящих различные части для сборки роботов, которое в настоящий момент имеется у противостоящих сторон. Еще ниже - ваши ресурсы, которыми вы располагаете для создания роботов. Если у вас есть соответствующие заводы, то ресурсы прибывают каждые сутки.

Роботы производятся на базах. Базы принадлежащие землянам имеют наверху большую букву «Н». ЦУ управляется 5-ю клавишами джойстика или клавиатуры. Чтобы попасть на базу, вам необходимо посадить ЦУ на букву «Н». Тогда вы увидите цех роботов, где из различных элементов можно самому сконструировать робота необходимыми ресурсами. Они бывают общими, которые аккумулирует вам ЦУ из окружающего пространства, а также конкретные по различным частям роботов. В начале игры у вас всего 20 единиц общих ресурсов. Этого, естественно, недостаточно для создания мощных роботов. Тем более, что прибывают общие ресурсы медленно, по 5 единиц за сутки. Конкретные ресурсы производятся на заводах, которые в достаточном количестве имеются на планете, но, к сожалению, не подчиняются ЦУ землян, но и пришельцам они тоже пока еще не подчинены. Таким образом в начале игры все заводы нейтральны и вам необходимо их захватить. Принадлежность завода указывает флажок. Слева - завод ваш, справа - завод врага. Без флажка - нейтральный. Кстати, это относится и к базам.

Захватить завод могут только роботы. Смастерив несколько простых роботов у имеющихся у вас ресурсов, выпустите их с базы (курсор в окно «выход»). Новенький робот, только что сошедший с конвейера, появится в воротах базы и остановится. Теперь он ждет вашего приказа. Подлетите и сядьте ему на голову. Вы увидите справа на экране меню. Разберитесь, что зачем нужно, отдайте роботу приказ и вперед. Он пойдет выполнять ваш приказ, а вы займитесь созданием новых роботов. Ну а можете и сами управлять роботом - решать вам.

В заключении несколько полезных советов:

1. Вражеские базы и заводы можно уничтожать атомной бомбой, но лучше их захватить себе.

2. Робот может нести только одну атомную бомбу, взрыв которой уничтожает все, в том числе и робота.

3. Звуки, которые раздаются, когда вы не находитесь на поле боя - это бой, который ведут ваши и вражеские роботы, когда какой-либо робот погибает, то вы услышите характерный звук и по статусу можно определить, чей робот

был уничтожен.

4. Пришельцы создают роботов тоже из ресурсов. Поэтому, чем меньше у них заводов, тем меньше роботов они сделают.

5. Робот, выполняющий приказ на захват вражеских баз или заводов, по пути будет уничтожать встречающихся вражеских роботов.

6. Так как все роботы производятся на земном оборудовании, то все они очень похожи. Будьте аккуратны, не уничтожьте своих роботов вместо вражеских.

7. Самые лучшие шасси для роботов - это антиграны. Они обладают повышенной проходимостью и скоростью. Но они и самые ресурсоемкие.

8. Не пытайтесь управлять роботами пришельцев, ничего не выйдет.

9. Самое главное - не пытайтесь взять управление роботами в свои руки, когда тот ведет бой с противником. Это приведет к печальному исходу для вашего робота.

А теперь джойстик в руки и вперед. Надеемся, что игра понравится вам и принесет много приятных впечатлений и... освобождение планеты от инопланетян.

Но помните, у вас осталась только одна база! да поможет Вам Бог!

## 5. OCEAN V

Эта игра - превосходная научно-фантастическая каша, заваренная в привлекательной оболочке из пришельцев-ящеров, запутанных выдумок, доносов и т.д.

Командный корабль враждебных ящеров вышел на стационарную орбиту Земли.

Вы должны помочь Донвану, герою этой истории, спасти человечество. Донван попадает в случайное место на корабле пришельцев - план, уровень и сектор устанавливается компьютером, Донван несет на себе лазер, взрывчатку и прибор, называемый коммуникационным компьютером, дающий ему информацию об активности палуб корабля и некоторые сведения, перехваченные им из вражеских систем связи.

Донван может двигаться вверх и вниз, используя светящиеся «сидла», которые выглядят как шляпки поганок. Большинство из них позволяет двигаться только в одном направлении - или вниз или вверх. Каждый уровень разделен на секторы, некоторые из них

защищены секретными дверьми, а сам корабль наполнен шустроими роботами, стремящимися устранить донована. Атака - лучший способ защиты, но имеется ограниченное число выстрелов. Оставшуюся энергию оружия показывает первая тонкая линия на статус-панели. На действие оружия влияют, также электромагнитные поля роботов.

Уровни корабля патрулируют четыре класса роботов. Ремонтные роботы путешествуют по полям коридоров, роботы-чистильщики плавают поверху палуб корабля. Ни те ни другие не представляют большой опасности, однако при столкновении с ними энергия донована идет на убыль. На корабле есть роботы-убийцы, вооруженные лазером. Чтобы избежать смертельного воздействия убийцы, необходимо немедленно открыть по нему огонь, либо перепрыгнуть через него, двинув джойстик вверх.

На корабле есть также роботы-наблюдатели, которые сообщают о местоположении Донована диане, лидеру рептилий. Она может послать еще роботов. Поэтому надо прекратить их существование до того, как они донесут на Донована.

Вашей первоочередной задачей является уничтожение корабля. Вы должны установить взрывчатку на водном впуске, воздухоочистительной установке, центральном компьютере, ядерном реакторе и причальном ангаре. Порядок установки взрывчатки любой, но как только вы установите часовой механизм в детонаторе, у вас останется только 30 минут. Счет времени на корабле сбивает с толку: все числа на судовых дисплеях рептилий показаны в системе счисления рептилий. Часы на статус-панели разделены на шесть секторов, два из которых постоянно изменяют свое изображение, четыре других вращаются с течением времени. Эти шесть символов указывают часы, минуты и секунды. Если вы успешно достигните одной из своих целей, например, реактора, и установите заряд, автоматически произойдет установка времени на детонатор по первым четырем символам. Детонатор устанавливается нажатием джойстика вниз, что активизирует коммуникационный компьютер в режим операции: операционная клавиатура появляется

внизу справа на экране и главная статус-панель внизу слева очищается. На клавиатуре расположено 12 пиктограмм, которыми можно оперировать с помощью курсора. Первые две колонки вызывают действия, такие, как установка детонатора, другие маркированы символами числовой системы рептилий. Для установки взрывного устройства используется изображение во втором ряду второй колонки.

Вашей второй задачей является поиск формулы «красной пыли», которая убивает рептилий. Лаборатория на каждом уровне корабля содержит отдельные части «красной пыли». Для выполнения этой задачи вам необходимо найти секретные коды доступа к уровням, на которых находятся лаборатории.

Для того, чтобы взять эти пять частей формулы, необходимо нажать второй ключ в первой колонке пиктограмм. Для того, чтобы добраться до них, нужно выключить системы защиты на уровнях, где расположены лаборатории, так как проникнуть в лабораторию с помощью светящихся «сидел» невозможно. Вызов секретной системы прохода производится с помощью панели пиктограмм и серии почти вращающихся дисков, появляющихся на панели управления. Каждая из вертушек должна быть повернута так, чтобы они содержали 1 и тот же символ. Пиктограммы, которые использовались для выборки чисел принесли, могут быть использованы для вращения дисков в различных сочетаниях.

Только с большим трудом данная последовательность может быть установлена, когда соберете формулу, станете мастером своего дела. Достигнув цели, не теряйте времени, установите взрывчатку найдите нишу «транзитного выхода» (ее местоположение показано на контрольной панели) и быстро отступайте, потому что при приближении к спасению, роботы обезумевают в попытках затравить вас.

## 6. RENEGADE 3

Вы наверняка помните нашу мезную историю про парня по имени Рене, разгромившего банду отъявленных хулиганов. И вот знаменитая компьютерная фирма IMAGINE спустила на голову Рене еще одну сложную задачу. Рене спокойно сидел дома. Он дал себе слово, что больше никогда не полезет ни в

одну заварушку. Дело было в том, что Рене женился на самой красивой девушке города и теперь он занимался только семейными делами и ему стало не до приключений. Но вот в один ненастный день, когда на улице была гроза, Рене услышал за окном странный звук. Было такое ощущение, что садится самолет, но звук был намного тоньше. И вдруг все стихло. Рене поднялся и падешол к входной двери, за дверью стоял какой-то странный шорох. Рене открыл дверь и тут же упал парализованный. Хотя он не мог двигаться, он мог видеть и слышать все то, что происходило в доме. А происходило то, что группа из нескольких странно одетых и не много похожих на людей существ, обыскав весь дом ворвалась в спальню молодой супруги Рене. Парализовав ее таким же образом, они продолжили обыск, но не найдя ничего, схватили молодую женщину и потащили к своим кораблям. Кораблей было четыре, столько было и захватчиков. Увлеченные своей добычей, они не заметили, как очнулся Рене. Как ни странно, но он чувствовал себя очень хорошо и сразу рванулся к ближайшему кораблю. Несколько кораблей уже стали подниматься в воздух, а этот по непонятной причине еще стоял на Земле.

Боравшись в корабль, Рене двинул кулаком по голове еще не успевшему ничего сообразить инопланетянину и, забрав у него все оружие, стал ждать пока инопланетянин очнется. Когда тот очнулся, рене заставил его лететь вслед за остальными кораблями. Но те заподозрив неладное, попытались скрыться, но захваченный рене корабль оказался самым быстрходным. Поняв, что им не оторваться, остальные три корабля включили систему перемещения во времени и улетели в далекое прошлое, чтобы хоть там укрыться от Рене, но не тут то было. Они наверное в пылу побега забыли, что в последнем корабле тоже есть система перемещения во времени. И вот отважный рене отправляется в далекое прошлое, где превосходят древние племена людей, готовых сожрать любую живность, а так же динозавры и первобытные летающие ящеры.

### 1. Историческая зона.

Корабль Рене сел на древнюю Землю. Не успев оглядеться, Рене увидел

группу странно одетых людей, которые бежали к нему со всех сторон с явно плохими намерениями. Рене пустился наутек от оголтелой толпы в сторону посадки звездолета инопланетян. В пути Рене пережил много трудных минут. Звероящеры, которые всячески пытаются преградить ему дорогу. Да и сама дорога была опасной, встречалось много ям с шипами на дне. На отвесной стене скалы имеются небольшие отверстия в виде лестницы, по которой можно забраться на отвесный ярус скалы, где проходит горная дорога с пещерами. На Рене то и дело кидали яйца птеродактили, а из пещер верхнего яруса выбегали древние люди и кидали в него огромными камнями.

Поняв, что инопланетяне уже смылись из этого времени, Рене пытается пробиться к своему теперь уже кораблю. Ха! не тут то было. Дорогу к кораблю преградила целая стая древних людей, звероящеров и птеродактилей. Окончив борьбу на этой дороге, он усталый подходит к своему кораблю и садится в него вызвав из компьютера корабля карту, Рене находит корабль инопланетян в Древнем египте.

### 2. Египетские ужасы.

Корабль Рене садится возле знаменитых фараоновских гробниц.

Появление непонятного для данного времени человека вызвало панику среди фараонов. Дикая шум, который подняли фараоны, разбудил зловещных зомби, которые стали вылезать из земли, обмотанные в рваные тряпки. Также выскочили какие-то странные мелкие-мелкие животные на двух ногах. Все это злое сборище бросилось на Рене, но зная все уловки врагов, Рене спокойно отбивался от лютых ударов. В корабле Рене была карта, по которой он заранее наметил себе курс, самый короткий и прямой. египетские пирамиды оказались для него не намного сложнее предыдущей зоны. На протяжении всей дороги ему пришлось преодолеть множество монстров, лестниц и глубоких черных ям, неожиданно оказывающихся перед его носом.

Космические пираты, а именно они были этими инопланетянами, уже давно смотались в следующее время. Заметив это, Рене сел в свой корабль и включил машину перемещения в следующее время, время рыцарских поединков.

### 3. Зона средневековья.

В этом времени рыцарей и их верных оруженосцев все оказалось намного сложнее, так как защитенные от ударов рыцари почти не замечали ударов рене. Вот тут-то и пришлось немного попотеть. Все рыцари ополчились и пошли войной на Рене, но тот быстро нашел уязвимые места у нападающих и вступил с ними в неравную схватку. Тут Рене нужно действовать осторожно, так как все рыцари вооружены острыми мечами и копьями, а это грозит Рене в один из неудачных моментов лишиться головы.

Дойдя до последнего места, где могли бы спрятаться космические пираты, Рене обнаружил, что здесь уже никого нет. Расправившись с последним рыцарем, он быстро вскакивает в свой корабль и, взглянув на карту, видит, что пираты уже давно улетели на свою пиратскую базу. Рене не медля перемещается в будущее.

### 4. Будущее, зона железных монстров.

В этой зоне Рене очень быстро может поплатиться жизнью, так как нападающие на него монстры почти неуязвимы, а их ядовитые укусы очень опасны для Рене. В туннеле так же как и в первой зоне в стенах имеются заметные ступеньки, позволяющие Рене подниматься на второй этаж. Кроме монстров на Рене нападают роботы, у которых в их электронной голове была только одна программа - убивать. Для этого их вооружили сверхэлектронными пистолетами, что очень затрудняет их уничтожение.

Дойдя до последней стадии уровня, Рене находит свою возлюбленную и они вдвоем отправляются к себе домой, на этом и заканчивается последняя глава про отважного Рене.

Управление:

1. Клавиатура;
2. Синклер джойстик.
3. Кемпстон джойстик.
4. Курсорный джойстик.
5. Программирование клавиш управления.
6. Включение музыки или звуковых эффектов.

### 8. NAVY MOVES I, II

Компьютер ZX SPECTRUM 48, код для игры «NAVY MOVES - 2» 63723.

Вы когда-нибудь пробовали уничтожить подводную лодку? В этой игре

вам предстоит выступить в роли диверсанта, посланного на сложное задание по уничтожению атомной подводной лодки.

Подобраться к лодке сложно, для этого нужно проплыть океан через кордоны патрульных катеров и поля подводных мин.

Катера и мины диверсанта проплывает на надувной моторной лодке, а после он ныряет в воду и плавает по подводному гроту, где на него нападают аквалангисты и стаи голодных акул. Проплыв этот опасный участок, диверсанта попадает в подводную пещеру, где он захватывает батискаф, оснащенный подводными разрывными ракетами и продолжает свой нелегкий путь по длинному туннелю, в котором обитает стая огромных спрутов. Не успел наш смельчак разделаться со спрутами, как на него набросилась огромная красная мурена, которая не смогла устоять перед шквалом разрывных ракет. Чтобы уничтожить змею в нее нужно стрелять не переставая не менее 30 раз. После прохождения этого очень нелегкого участка, диверсанта приплывает на батискафе к самому хвосту подводной лодки и заплывает в шлюзовую камеру, где его сразу встречают пулеметным и огнеметным шквалом все находящиеся на лодке моряки.

Теперь перед диверсантом встает задача найти атомный реактор лодки. Но чтобы выполнить любую техническую операцию с лодкой, нужно правильно использовать компьютер, который управляет ей, вводя в него нужные коды для нужных команд. Первым делом диверсанта должен найти самый нижний отсек лодки. Затем он должен найти вход в реактор, который закрыт герметичной стеной. Перед стеной стоит компьютер, с которым диверсанта сразу начинает работать.

Кодовые слова, которыми владеет диверсанта:

1.	2.	3.	4.	5.
ASCII	TRAN	MOTO	PUER	DERD
ASCE	TRAS	PARA	COMP	
SUPE		MAQU	PARE	
EMER		STOP	ABRI	
END,	FIN	- для выхода из компьютера.		

1. Для того, чтобы лодка всплыла нужно: ввести кодовые слова из первой группы, а затем код первого помощника капитана.

2. Для остановки двигателя нужно:

вести кодовые слова из третьей группы, а затем код первого помощника капитана.

3. Для того, чтобы открылась дверь в реактор нужно: ввести кодовые слова из четвертой группы, а затем код мотоцикла.

На кодовое слово из пятой группы нужно ввести код капитана. (Сможете просмотреть все коды остальных офицеров, если последние не были вами обнаружены или обследованы).

Для того, чтобы закончить игру нужно ввести кодовые слова из второй группы, а после ввести код, который вы должны обнаружить сами.

## 8. NONAMED

Действие данной игры происходит в ту эпоху, когда были в почете благородные рыцари, бесстрашные воины и прекрасные дамы. Это была эра, когда мужчины, чтобы продемонстрировать свою силу и заслужить титул королевского рыцаря, должны были пройти большие испытания.

В те давние-давние времена в прекрасном королевстве жил простой, но отважный народ, который верой и правдой служил своему старому королю Абдеррику. У короля была гвардия доблестных рыцарей: эти рыцари выбирались во всех городах королевства и все они великолепно стреляли из лука, прекрасно фехтовали и владели приемами рукопашного боя.

Однако, самому сложному испытанию подвергались только избранные. Это испытание заключалось в следующем. Бесстрашного рыцаря закрывали одного в безмянном замке. Он должен был проявить все свои лучшие качества, найти дверь и выйти из замка целым и невредимым.

Очень многие молодые люди пытались справиться с этой задачей, но очень немногим удавалось выжить в этом таинственном замке. Злой колдун превращал всех отважных людей в монстров-великанов.

В этом безмянном замке жили очень интересные персонажи. Главный из них - колдун Носканфан. Он большой специалист по белой и черной магии и знает все волшебные книги и снадобья. Этот колдун заколдовал всех смельчаков, которое не смогли найти дверь, превратив их в различные чудюща.

Также в замке живет огнедышащий дракон. Если ты хочешь, то можешь

подойти и взглянуть на него. Не бойся, он тебе ничего не сделает, если ты конечно не подойдешь слишком близко к нему. Дракон очень ленивый и он не двинется с места, увидев тебя, так как ты для него слишком мален:кая добыча.

Еще в этом замке обитает много всякой нечисти, от которой нужно или прятаться, или вступать в рукопашную схватку. Но так как ты хорошо владеешь приемами рукопашного боя, то твой один удар превратит преследующий тебя скелет в груду костей, а маленького дракона в небольшой зеленый шарик. Наиболее опасны летающие топоры и птицы, чем то напоминающие орлов, но и с ними не будет проблем, если ты успеешь вовремя присесть. Для такого ловкого рыцаря как ты большие бочки, которые иногда появляются на твоём пути, не создадут особых помех, так как перепрыгнув их, ты еще на один шаг приблизишься к своей цели.

В замке есть одно интересное место. Это висящие сады, в которых находится волшебный источник со священной водой. Подойди к нему и попей немного воды (нажать клавишу «ВНИЗ»).

После этого ты сможешь прыгать, чтобы собирать высоколежащие предметы, а также у тебя появится возможность забраться на оборванную веревку.

Для того, чтобы убежать из замка тебе придется приложить очень много усилий, но звание лучшего королевского рыцаря даром не дается.

Итак, путешествуя по замку, ты увидишь разбросанные черепа смельчаков, которые побывали здесь до тебя. Собери их все (не забудь залезть по колоне на самый верхний этаж замка). Если ты соберешь все черепа, то в магической книге колдуна Носканфана появится изображение черепа (также в этой книге ты видишь количество оставшихся попыток на выполнение задания). Теперь без страха подходи к колдуну. Взамен за черепа Носканфан даст тебе волшебный кристалл, с помощью которого ты сможешь убить огнедышащего дракона. Чтобы подойти к дракону нужно залезть по оборванной веревке и идти вправо. Убив дракона, ты станешь обладателем волшебного ключа, который дарует тебе путь к свободе и звание лучшего королевского рыцаря.

**Управление:**

1. Клавиатура (О - влево, Р - вправо, Q - подпрыгнуть вверх, А - присесть вниз, М - удар).

2. Кемпстон джойстик.

3. Выбор клавиш управления.

**9. ARMY MOVES**

Принято думать, что человеческой цивилизации ни что не угрожает. Но это далеко не так. Какие-то злые умы придумали новейшее оружие для уничтожения людей - бомбу, которая угрожает всему человечеству. Чертежи бомбы держатся в строгом секрете и тщательно охраняются. Бесчисленное множество самолетов, вертолетов и другой техники будет атаковать тебя, если ты захочешь добыть чертежи бомбы. Пилотам этой боевой техники поставлена только одна задача: расправиться с тобой и вернуться на базу. Но не отчаивайся, загружай игру и попробуй спасти человечество.

Ты управляешь командос - членом специального оперативного корпуса 68-25. Он проходил специальную подготовку, чтобы стать универсальным солдатом. Активные и изнуряющие тренировки привели к тому, что наш командос стал лучшим из корпуса 68-25. Он владеет всеми видами оружия, может управлять любой военной техникой, а также он большой специалист по взрывному делу. Суперсолдат обучен методам партизанской войны и может выживать практически в любых условиях. За эти качества он был выбран для особой операции.

Этому профессионалу поставлена очень сложная задача. Он должен преодолеть все рубежи вражеской обороны, найти штаб противника и там отыскать чертежи бомбы, которая может стать самым разрушительным оружием, созданным человеком.

Наш суперсолдат должен успешно выполнить свою миссию и добыть чертежи бомбы. Одному ему трудно будет справиться, поэтому он призывает на помощь тебя - отважного и ловкого любителя теял компьютерных игр. Так что скорей загружай игру и вперед в трудный и опасный путь!

**Фазы игры.****Первый этап:**

На этом уровне ты должен помочь персонажу этой увлекательной компьютерной игры прорваться на военном

джипе к вражеской вертолетной базе, чтобы завладеть вертолетом. Джип, на котором едет твой подопечный, очень хорошо вооружен. Он оснащен пусковыми установками для ракет класса земля-земля, а также для ракет класса земля-воздух. Но несмотря на такое мощное вооружение доехать до вертолетной базы чрезвычайно сложно. С таким смертельным ракетным оружием твой подопечный едет по полуразрушенному мосту, где его постоянно атакуют вертолеты противника. С ними можно было бы успешно сражаться по перед джином, время от времени, появляются вражеские машины, начиненные взрывчаткой. Их все нужно уничтожить, иначе ты рискуешь полатиться головой. Но и это еще не все. В разгаре этого жестокого боя нельзя забывать, что мост находится в аварийном состоянии. Если не перепрыгивать разрушенные участки моста, то можно угодить в бездонную пропасть, над которой и проложена эта зыбкая переправа. Если ты преодолел все эти сложности и доехал до конца моста, то можешь считать, что ты вышел победителем из этой жестокой гонки. Но не очень радуйся. Самые главные испытания еще впереди. Не мешкая ты должен помочь своему подопечному солдату вылезти из джипа и захватить вертолет, заправленный и готовый к полету. Вооружение твоего вертолета не хуже, чем у джипа, на котором ты начинаешь игру. Вертолет оснащен пусковыми установками для ракет класса воздух-воздух и воздух-земля. Но ты скоро убедишься, что этого очень мало, чтобы успешно отбиваться от нападающего противника. Безукоризненное управление вертолетом и отменная стрельба по самолетам и наземным целям противника помогут тебе с успехом закончить этот воздушный бой.

В самый ответственный момент ты вдруг обнаружишь, что у тебя кончается топливо в вертолете. Не пугайся. Это значит, что ты уже почти у цели. Через несколько мгновений перед тобой откроются океанские просторы. Теперь тебе нужно найти в безбрежном океане остров. Отличительная особенность этого острова - болотистая местность, которая утопает в зелени. Где-то в этих джунглях и спрятан генеральный штаб вражеской армии.

**Второй этап:**

Когда найдешь на острове подходящее место, прыгай вниз. После приземления твоему солдату нужно сразу спрятаться в этой дикой природе. Вот теперь начинается самое сложное. Пройдя немного вперед, твой бесстрашный воин увидит баки и военные посты. Эти военные поселения нужно пробежать как можно быстрее. Ни в коем случае не беги, сломя голову. Смотри в оба на этом этапе тебе нужно помочь твоему герою уворачиваться от пуль, которые, как дождь, летят сплошной стеной, а также необходимо избежать осколочных гранат, которые будут в тебя брошены со стороны вышек. Если твой неустранимый герой всетаки выжил в этом аду, то он увидит генеральный штаб. Быстро вбегай туда и ищи генеральский зал, в котором стоит секретный бронированный сейф с чертежами бомбы. Будь уверен, элементарно просто открыть сейф, такому профессионалу, как твой подопечный командос. Достав из сейфа чертежи этой смертоносной бомбы, твой солдат превратится в героя, а ты получишь большое удовлетворение от этой замечательной компьютерной игры.

**Управление:**

1. Клавиатура (O - влево, P - вправо, Q - подпрыгнуть вверх, A - вниз, M - огонь одним типом ракет, N - огонь другим типом ракет, H - пауза, I - выход из игры);

2. Кемпстон джойстик;
3. Выбор клавиш.

## 10. THUNDERBIRDS 4

Перед началом игры необходимо ввести код: ANDERSON!!!

Все произошло в тысячную долю секунды. Движение в галактиках, которое должно было занять века, свершилось в мгновение ока...

Корабль посланника темной империи зла приближался к Земле с огромной скоростью. К его прибытию, в одном из заброшенных отелей на окраине города был приготовлен подземный бункер со всем необходимым для проведения намеченной операции по уничтожению земли. его появление не осталось незамеченным. для выяснения обстоятельств прибытия чужака, в район приземления карабля были отправлены интернациональные спасатели Скот и Вирджил.

Снаряжаясь в дорогу, они берут с

собой: Скот берет очки и пистолет, а Вирджил - аптечку и клей. Прибыв в отель, они находят ключ, которым открывают пианино, после чего в одной из настольных ламп они находят ноты к пианино. Встав вдвоем за пианино, они спускаются в подземный бункер. Вирджил нечаянно проливает клей и оказывается не напрасно. Из соседней справа комнаты выходит робот, прикосновение которого к любому живому существу приводит к смерти. Да! если бы не эта неудача Вирджила, то спасателям пришлось бы расстаться с жизнью. Им повезло, робот приклеился и теперь дорога в убежище инопланетян почти свободна. Пока Скот отдыхал, Вирджил нашел мину и они вдвоем отправились дальше. Пройдя защитное поле, они приходят к развилке. Постояв немного, они решают, что Вирджил отдает мину Скоту и идет вниз, а Скот наверх.

Вирджил ждет пока инопланетянин пройдет наверх и быстро бежит вниз для того, чтобы там найти главный выключатель. Переключает его - это дает возможность Скоту беспрепятственно пройти в главную комнату бункера. Найдя в одной из комнат блок компьютера, Скот помещает его в один из компьютеров. В корпусе химической ракеты открывается люк. В этот люк Скот закладывает мину и теперь инопланетянин не сможет исполнить свой злоеущий план.

Миссия спасателей окончена. Земля спасена, а спасатели приобретают небывалую славу.

## 11. TITANIC 2

Мы наверно много раз слышали о том, что в океане затонул самый большой корабль с романтическим названием «Титаник». Уже много раз показывали фильмы про эту катастрофу, много писали в газетах о трагедии, разыгравшейся в один из ненастных дней, повлекшей за собой сотни человеческих жизней.

Автор данной программы предлагает свою версию по спасению оставшихся на корабле ценностей и важных документов.

Узнав, что в сейфе каюты капитана находятся важные документы, один спасательный катер, с тремя аквалангистами на борту, отправляется на поиски затонувшего «Титаника».

Обнаружив на дне океанской безд-

ны корабль, двое спасателей отправляются снаружи исследовать корпус корабля. Закончив обследование, они передали третьему спасателю схему карты корабля и тот отправился в мертвый корабль, чтобы найти злополучный сейф. Обследовав изнутри каюты, спасатель не переставал удивляться огромным размерам корабля. Но вот и небольшая неувязка. Каюты и трюмы корабля облюбовали огромные акулы и осьминоги, а так же ядовитые медузы и звезды. Одно прикосновение этих морских бестий приводит к смерти. Поэтому, увидев какое-либо морское животное, спасатель должен не раздумывая уничтожить его из своего подводного ружья.

Стрелы для подводного ружья спасатель может найти в ящиках, которые в изобилии разбросаны в каютах этого огромного суперлайнера. Баллоны с воздухом для акваланга также можно подобрать в различных помещениях «Титаника». Они остались в этих местах с момента гибели корабля. Представив примерную дорогу к каюте капитана, спасатель отправляется в нелегкий путь сквозь кордоны акул и осьминогов. Помочь ему в этой миссии может только профессиональное мастерство и хладнокровие. Для облегчения выполнения опасного задания подсказем, что сейф можно открыть только с помощью динамита.

Данная игра прекрасна по смыслу и графике. Успешно решив поставленную задачу, ты будешь в восторге от этой замечательной игры!!!

#### Управление:

1. Клавиатура;
  2. Кемпстон джойстик;
  3. Синклер джойстик;
  4. Программирование управления;
- О. Запуск игры.

Описание приборов аквалангиста:

- круглый прибор показывает объем кислорода в акваланге;
- синяя полоса со стрелками показывает наличие стрел для

Подводного ружья;

- желтое окошко показывает количество попыток;

- маленькое квадратное окошко показывает наличие специального предмета «TNT».

## 12. RIVER RAID

В вашем распоряжении 4 самолета. Попробуйте совершить полет над рекой и преодолеть (уничтожить) большинство встречающихся препятствий. Не забывайте, что во время полета количество топлива в баках вашего самолета все время уменьшается и без дозаправки в пунктах FUEL не обойтись.

Полет проходит на малой высоте, поэтому опасайтесь подлета к береговой линии - это опасно. Помните, что танки на берегу и вертолеты в воздухе могут вести ответный огонь.

#### Управление:

- 1 - клавиатура
  - 2 - кемпстон джойстик
  - 3 - SINCLAIR джойстик
  - 4 - курсор (0 - огонь)
- H - пауза  
CS + ENTER - выход в начало игры  
ENTER - старт  
SS + ENTER - выход в меню

#### Счет

корабль - 30 мост - 560  
самолет - 30 мост с танком - 780  
вертолет - 60 воздушный шар - 150  
FUELL - 80 стреляющий вертолет

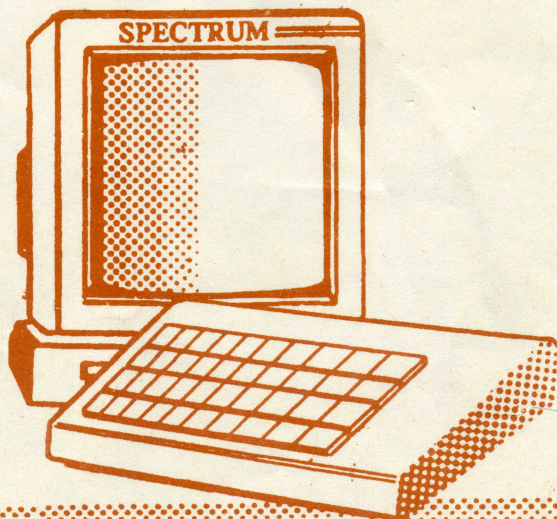
При кратном 10000 вам добавляется жизнь

#### Уровень игры

номер игры	1	2	4	5	6	7	8
число игроков	1	2	2	1	2	1	2
уровень игры	1	1	2	3	3	4	4
начальный мост	1	1	5	20	20	30	30



Владельцам SPECTRUM-  
совместимых ПК



отличное качество записи  
на фирменных кассетах  
превосходную динамику игр  
прекрасный отдых и разминку  
для ума  
великолепную цветную гра-  
фику  
оригинальное музыкальное  
сопровождение  
фирменную поддержку  
программных продуктов  
минимальные цены

ГАРАНТИРУЕТ

# SPECTRUM ZX

ЭТО ИМЕННО ТО,  
ЧТО ВАМ НЕОБХОДИМО!

ПРОГРАММНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ КОМПЬЮТЕРОВ ТИПА  
SPECTRUM

Computer

complete  
programme

ОЛЬВАТ

