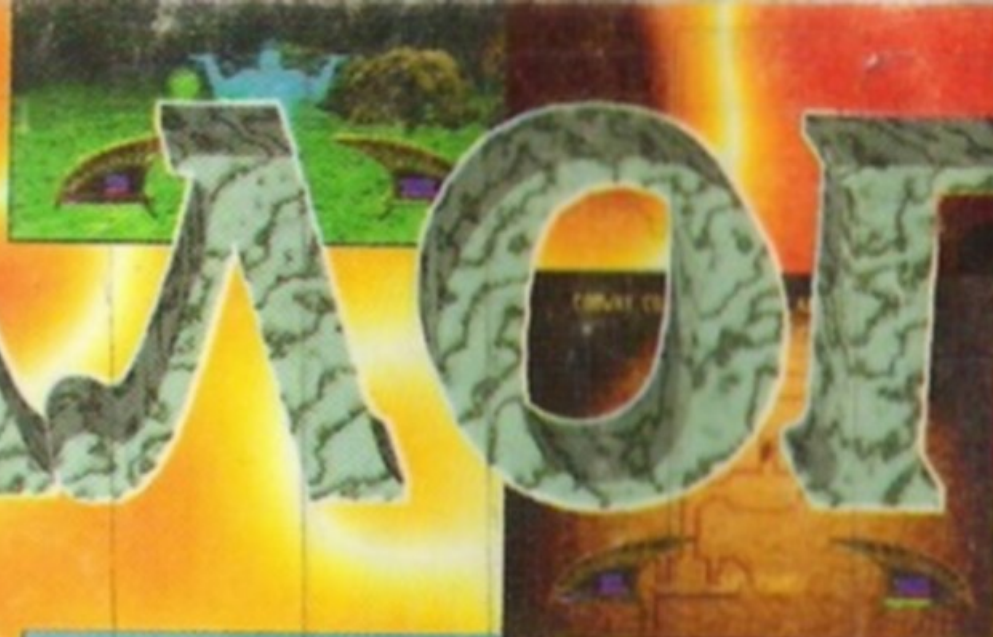


# КАТАЛОГ

САМОЕ ПОЛНОЕ ОПИСАНИЕ  
ПОПУЛЯРНЫХ ВИДЕОИГР



ХИТЫ  
СЕЗОНА  
РЕКОМЕНДАЦИИ  
СЕКРЕТЫ  
КОДЫ



# PANASONIC 3DO

# PANASONIC 3DO



**Мультисистемный плеер Panasonic 3DO** - игровая приставка исключительно для самых притязательных игроков! Эта игровая приставка построена на основе открытого стандарта 3DO, разработанного одноименной американской фирмой и ориентирована в первую очередь на работу с трехмерной графикой.

Эта модель наиболее функциональна. На ней вы сможете не только играть, но и слушать аудио диски, просматривать слайды Кодак и видеофильмы (для просмотра полнометражных художественных фильмов отличного качества на компакт-дисках, сбоку аппарата предусмотрены специальные слоты расширения и видеоприставки). По уровню графики и сложности игр Panasonic 3DO максимально приблизился к персональным компьютерам, а по качеству синтеза видео и интерактивности даже превосходит персоналки.

**Максимальное разрешение:** 786x 560

**Количество цветов:** 16 700 000

**RISK-процессор:** 32 битный стереозвук с использованием DOLBY-системы 3DO выгодно отличается от распространенных моделей приставок Sega и SNES не только громадными возможностями, но и ассортиментом игр. 32-битный процессор позволяет делать на этой приставке все - игры аркадные, стратегические, экономические, обучающие и спортивные, симуляторы и со сканированной графикой, где для игры специально снимаются актеры, а вы сами управляете ими и сюжетом игры. Многие из игровых программ представляют собой конвертацию известных игр для IBM PC на новой технологической основе. Эта модель ориентирована на будущее. Нормальный 32-битный вариант с помощью специального дополнения может стать 64-битным. Для приставки уже создано множество периферии, которая появилась и в московских магазинах: различные модификации джойстиков, в том числе беспроводные джойстики на инфракрасных лучах; световые пистолеты, созданные специально для игр фирмы Laser game (Mad doc 1-3, Crim patrol 1-2, и т.д.), манипуляторы типа мышь, расширители для 8-и игроков.

Наличие постоянной, оперативной и видеопамяти позволяет запомнить свою игру и вернуться к ней по прошествии времени. Чтобы избежать перегрузки памяти вашей приставки, периодически ее нужно очищать. Для этого включите приставку и закройте крышку, не вставляя диск. На экране телевизора должна появиться фирменная заставка, а затем таблица. В этой таблице собрана вся набранная вами информация. Подведите курсор к нужной вам записи и нажмите любую из функциональных кнопок. Справки по приобретению приставки Panasonic 3DO TZ 10 и более подробная информация по тел. 917-2878

**В комплект игровой приставки Panasonic 3DO входит:**

- кабель для подключения
- джойстик (на джойстике предусмотрен разъем для подключения второго джойстика)
- паспорт на английском языке и инструкция на русском
- адаптер (110/220 V)
- игровой диск

## WING COMMANDER 3: THE HEART OF THE TIGER

По декорациям, костюмам и съёмкам этот необычный боевой симулятор сравнится с неплохим голливудским фильмом. Кроме прекрасных актёров (в числе которых М. Макдаул, М. Хамил), задействованных в видеофрагментах, игра пораждает тщательно продуманным и лихо закрученным сюжетом, сложностью выполнения заданий. А трёхмерная графика "Wing commandera" создаёт вполне реалистичное ощущение космического полёта, достоверность которого удачно дополняют красочные взрывы. По словам Криса Роберна - создателя замечательной серии W.C., ему удалось, наконец, создать симбиоз из хорошей игры и научно-фантастического фильма. На производство этой игры было затрачено более четырёх миллионов долларов, и она, безусловно, знаменует переход фирмы "Origin" в более высокое техническое качество. Это не традиционный имитатор космического истребителя с набором заданий. Вы сами будете влиять на развитие сюжета своими действиями и столкнётесь с войной, дружбой, предательством и даже любовью. Создателям игры удалось воссоздать уникальную атмосферу боевого пилотского содружества, где и отрицательные, и положительные персонажи обрисованы очень живо и ярко.

Сюжет игры скорее напоминает так полюбившиеся в нашей стране сериалы. Эта часть входит в прославленный сериал фирмы "Origin" и является его закономерным продолжением. Обстановка и действующие лица уже успели примелькаться: идёт затяжная война между конфедерацией Терран и империей Килра. Эта война длится уже сорок лет. А началась она с уничтожения корабля "Iason" в 2629 году. Во время исследования космических пространств этот корабль столкнулся с неизвестным объектом и

попытался выйти с ним на связь. Но инопланетяне не только не захотели контакта, а открыли огонь на поражение, уничтожив корабль вместе с экипажем. Проведённые компьютерные исследования определили, что нападающие происходят с ранее неизвестной планеты под названием Килра. Агрессоры носят название кильраты, по названию империи, где зародилась эта цивилизация. В процессе эволюции кильраты, изначально бывшие охотниками, значительно преуспели в военном искусстве, чему способствовали постоянные междоусобные войны. Теперь для разросшейся империи завоевание любой неизвестной галактики - дело естественное, и война для этих жестоких и бесстрашных воинов возводится в ранг добродетели. За этим последовали другие нападения на корабли конфедерации, грабежи, космический бандитизм, похищения и прочие безобразия, а все попытки установить контакт с правительством Килра не увенчались успехом. Лидеры Килра получили предупреждение об ответных боевых действиях, если безобразия не прекратятся. Последней каплей, переполнившей чашу терпения, явилось уничтожение корабля, перевозившего детей-сирот. И в 2634 Земля официально объявила килратам войну. Эта кровопролитная война продолжается вот уже сорок лет с переменным успехом. В 2668 году под прикрытием перемирия килраты предприняли попытку нападения на землян. Многие были разрушены в результате этой радиационной атаки: Чикаго, Берлин, Париж и Киев были просто стёрты с лица земли, а над Варшавой повисло радиационное облако. Для ответного удара был выбран тяжёлый авианосец "Victory".

Главный герой игры - полковник Кристофер Блэр: пилот космического истребителя и участник галактической войны. Конечно же, он не простой пилот,





а выдающийся ас. Играя за Кристофера, вам придётся сразиться с расой агрессоров, разумных и воинственных зверей.

**Ваша задача в "Wing commander 3"** – обнаружение и уничтожение килрайских ВС. Но, судя по всему, отважный воин конфедерации Кристофер Блэр переживает не лучшие дни своей жизни. Его любимая девушка находится в плену у врага, звездолёт, на котором полковник проходил службу, похож на решето, весь экипаж погиб, а вдобавок ко всем неприятностям – руководит операцией твердолобый адмирал Толвин, мало понимающий в военном деле. Именно он преводит первоклассного пилота на космический авианосец с громким названием "Victory", экипированный системой замкнутого жизнеобеспечения, новыми средствами связи и специально обученной командой из 62 человек. Так и появился новый командир эскадрильи истребителей – вы. У вас в распоряжении – различное лучевое оружие, ракеты, торпеды и мины, а также – возможность вести переговоры и руководить вашими ведомыми.

#### ТИПЫ ЗАДАНИЙ

**Патрулирование (Space Warning and control)**

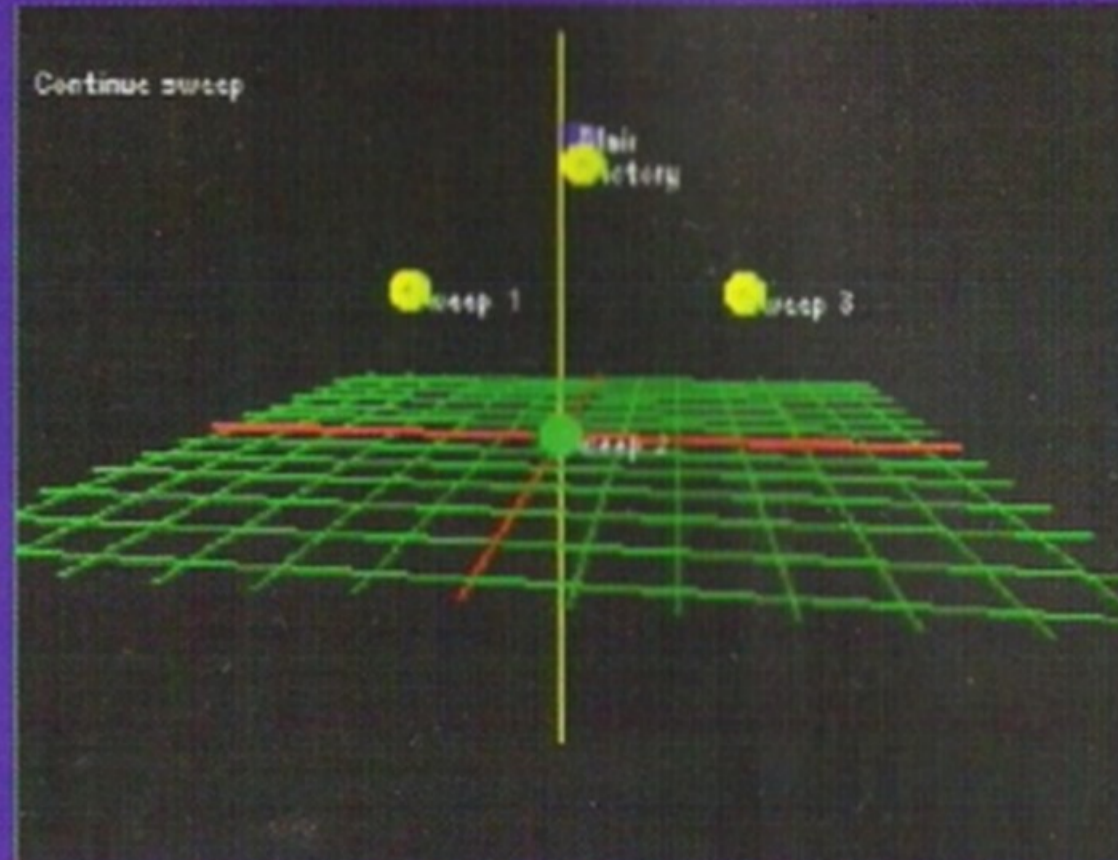
Цель – сбор информации о конкретном секторе

- уничтожение кораблей-разведчиков противника
- блокировка торговых и транспортных путей

Обычно выполняется 2 – 4 группами. Важно иметь резерв на непредвиденные ситуации.

**Нападение (Objective Raid)**

Цель – нападение/уничтожение/вывод из строя стратегических объектов



Рекомендации – обычно выполняется в малом количестве или отсутствие истребителей противника  
Бомбардировщики вводятся после уничтожения кораблей прикрытия

**Конвой (Escort)**

Цель – защита транспортируемых объектов

Рекомендации – должны уничтожаться все обнаруженные корабли противника кроме базовых

**Удержание контроля (Superiority)**

Цель – уничтожение истребителей противника

Рекомендации – аналогично "патрулированию"

**Поддержка основных сил (Main Force Support)**

Цель – поддержка передовых сил

Рекомендации – так как базовый корабль используется как опорный пункт для истребителей с других кораблей, важно предотвращать возможные проникновения противника в сектор операции

**Отвлекающие манёвры (Recop in Force)**

Цель – отвлечение внимания от действий основных сил

- действия в тылу противника
- уничтожение второстепенных объектов

Рекомендации – проведение операций без поддержки основных сил

**Защита базового корабля (Fleet Defense)**

Цель – защита флота от массированных атак противника

Рекомендации – основной корабль должен быть защищён от попадания ракет и т. п. Задача каждой группы заключается в уничтожении ракет, истребителей и "вызова огня на себя".



#### ПЕРСОНАЖИ

**Полковник Хоббс (Ralgha nar Hhallas)**, 28 лет – изгой вражеской расы Килраты. Старинный друг, с которым судьба свела вас снова на авианосце "Victory".

**Полковник Жаннет Дебро – Angel** – ваша возлюбленная еще с Wing Commander 1. В самом начале игры захвачена в плен килратами во время выполнения секретного задания адмирала Толвина в системе Килра.

**Лейтенант Митчел Роллинз – Radio** – диспетчер, редкий специалист по компьютерной технике. Страдает комплексом неполноценности, который всё время пытается завуалировать шуточками и подколами. Его рывкая физиономия постоянно будет маячить на экране вашего переговорного устройства при полёте к авианосцу.

**Лейтенант Винстон Чанг – Vagabond**, 38 лет – родился в секторе Энигма, увлекается азартными играми. До того, как стать пилотом работал в команде доктора Северина над новыми видами вооружения. В нём прекрасно сочетаются холодный расчёт и готовность в любой момент пойти на риск, если он оправдан.

**Лейтенант Робин Петерс – Flint**, 32 года – урождённая системы Локанда. Стала пилотом, следуя семейной традиции (как дед, отец и брат). При оккупации Локанда килратами потеряла любимого брата.

**Главный техник Рейчел Колиолис** – профессионал, влюблена в свою работу до самозабвения. На её плечах – всё техническое обслуживание истребителей. На войне потеряла жениха, очень вспыльчива.

**Майор Тод Маршалл – Maniac** – персонаж, уже знакомый по предыдущим сериям. Вздорный тип с



раздутым самомнением, склонный к необдуманному риску. Ваш постоянный соперник на протяжении всей игры.

**Лейтенант Лаурел Бэкли – Cobra**, 32 года – родилась в системе Энио. Потеряла всю семью. В нежном десятилетнем возрасте попала во вражеский концлагерь. Спустя десять лет бежала из плена. Прекрасный дисциплинированный пилот, увлекается боевыми искусствами.

**Лейтенант Митчел Лопес – Vaquero**, 27 лет – родился в системе Дакота. Хотя и новичок в этом деле, но пилот неплохой и виртуозный гитарист. После войны мечтает открыть свой небольшой бар. Нуждается в присмотре и дружеском совете.

**Майор Жак Диллон – Flash** – пилот-испытатель. В боевых действиях пока не участвовал, но уже считает себя лучшим пилотом всех времён и народов.

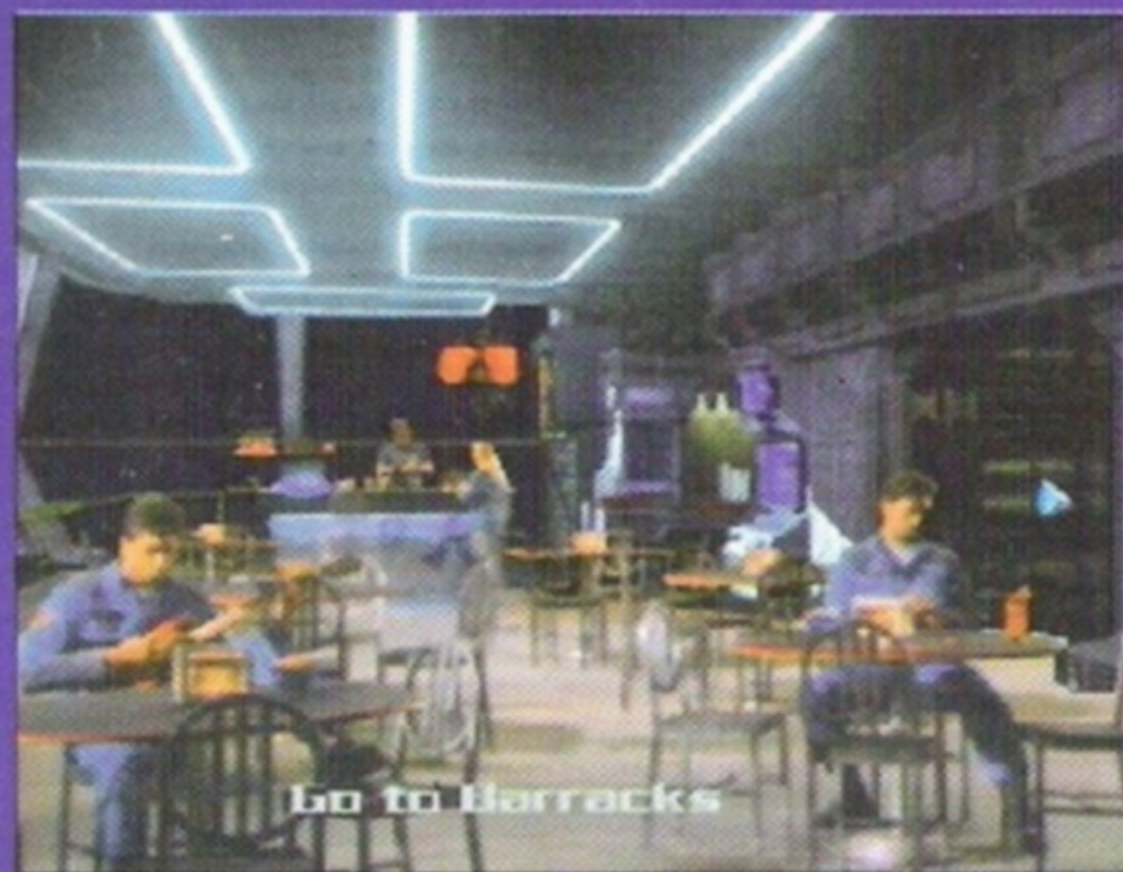
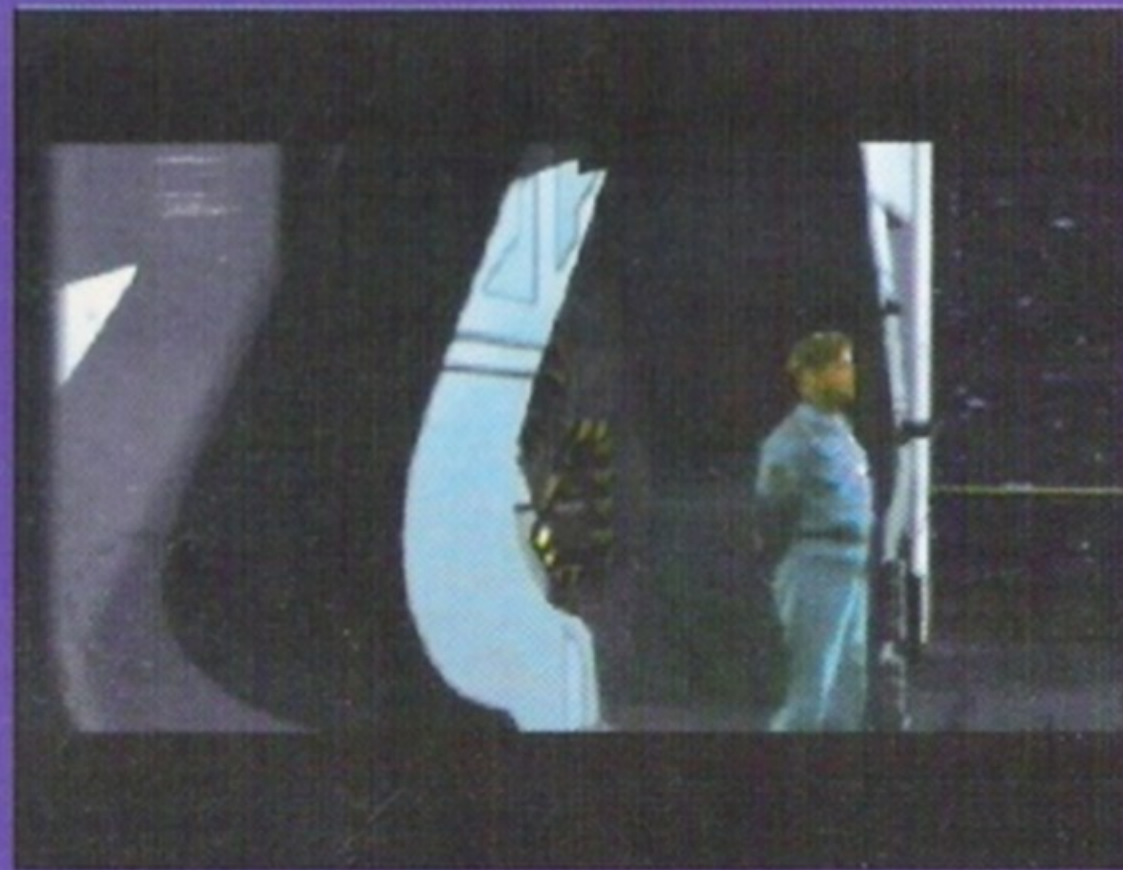
**Капитан Вильям Айсен** – старый космический волк. Трудно придумать, что сможет вывести его из равновесия. Его авторитет среди экипажа бесспорен. Давно мог получить повышение, но не представляет свою жизнь без Victory.

**Майор Джеймс Таррарт – Palladin** – прошёл тернистый путь от простого пилота до сотрудника спецопераций штаба Земной Конфедерации

**Доктор Северин** – учёный-физик, специалист по тектоническому оружию. В результате эксперимента, проводимого его группой погибло всё население планеты Пакс 7 получил прозвище "Доктор смерть".

**Адмирал Толвин** – главнокомандующий вооружёнными силами Земли. Десять лет занимался реализацией проекта "Бегемот" (разработка сверхмощного оружия).





Задача по его осуществлению ляжет на ваши плечи тяжким грузом.

#### УПРАВЛЕНИЕ

LS – левый шифт  
RS – правый шифт  
На авианосце:  
Выбор действия – стрелки управления джойстика или LS, RS  
Начать выбранное действие – функциональные кнопки джойстика

Пропустить видеозаставку – X  
В кабине истребителя:  
Маневрирование – стрелки управления джойстика  
Вращение влево/вправо – B + влево/вправо  
Увеличить/уменьшить скорость – B + вверх/вниз  
Включить ускорители – LS + RS  
Использование автопилота (также прыжок для истребителя Excalibur) – LS + B  
Катапультирование (при критическом разрушении корабля) – A + B + C  
Стрельба ракетами – A  
Стрельба из орудий – C  
Смена ракет – LS + A  
Смена орудий – LS + C  
Противоракетные помехи (когда загорается надпись Locked) – RS + C  
Смена цели – RS + A  
Убрать вид на приборную доску – P + B  
Вид на корабли снаружи – P + C  
Управление картой  
Включить карту/пауза – P + A  
Просмотр карты – стрелки управления джойстика  
Увеличить/уменьшить карту – A/B  
Смена цели автопилота – LS или RS  
Выключить карту – X  
Использование связи  
Включить переговорное устройство – RS + B (держатъ)  
Выбрать адресата для послания – вверх/вниз  
Открыть меню посланий – влево/вправо  
Отправить послание – отпустить RS + B

**Thunderbolt 7 (удар грома)** – тяжёлый истребитель, производства McCall Industries. Длина 34 м., масса 20 метрических тонн, максимальная скорость 380/1000kps, ускорение 200k/s, 24 заряда помех; стандартный боезапас: 6 ракет pilum friend-of-foe, 1 торпеда, 2 фотонных, 2 мезонных и 2 плазменных орудия.

**Longbow (длинноносый)** – торпедоносец, производства McCall Industries. Длина 34 м., масса 20 метрические тонны, максимальная скорость 320/700kps, ускорение 175k/s, возможна установка аппаратуры для гиперпрыжка, 28 зарядов противоракетных помех. Стандартный боезапас: 8 ракет (javelin heat seeker (инфракрасное наведение), 8 ракет pilum friend-of-foe, 2 нейтронных, 2 плазменных орудия.

**Arrow (стрела)** – лёгкий истребитель, производства Douglas Aerospace. Длина 20 м., масса 13 метрических тонн, максимальная скорость 520/1400kps, ускорение 225k/s, 24 заряда противоракетных помех. Стандартный боезапас: 4 ракеты dart dumbfire, 4 ракеты javelin heat seeker 1 лазерное, 1 ионное орудие.

**Hellcat (адский кот)** – средний истребитель, производства Douglas Aerospace, длина 27 м., масса 14 метрических тонн, максимальная скорость 420/1200kps, ускорение 225k/s, 24 заряда противоракетных помех. Стандартный боезапас: 6 ракет spiculum image-rec (радионаведение), 2 нейтронных, 2 ионных орудия.

**Excalibur** – средний истребитель, производства Douglas Aerospace, длина 32 м., масса 18 метрических тонн, максимаоная скорость 500/1300kps, ускорение 275k/s. Возможна установка аппаратуры для гиперпрыжка, 30 зарядов противоракетных помех. Стандартный боезапас: 6 ракет pilum friend-of-foe, 4 ракеты javelin heat seeker (инфракрасное наведение), 6 мин, 2 нейтронных, 4 плазменных орудия. Возможна установка специального оружия.

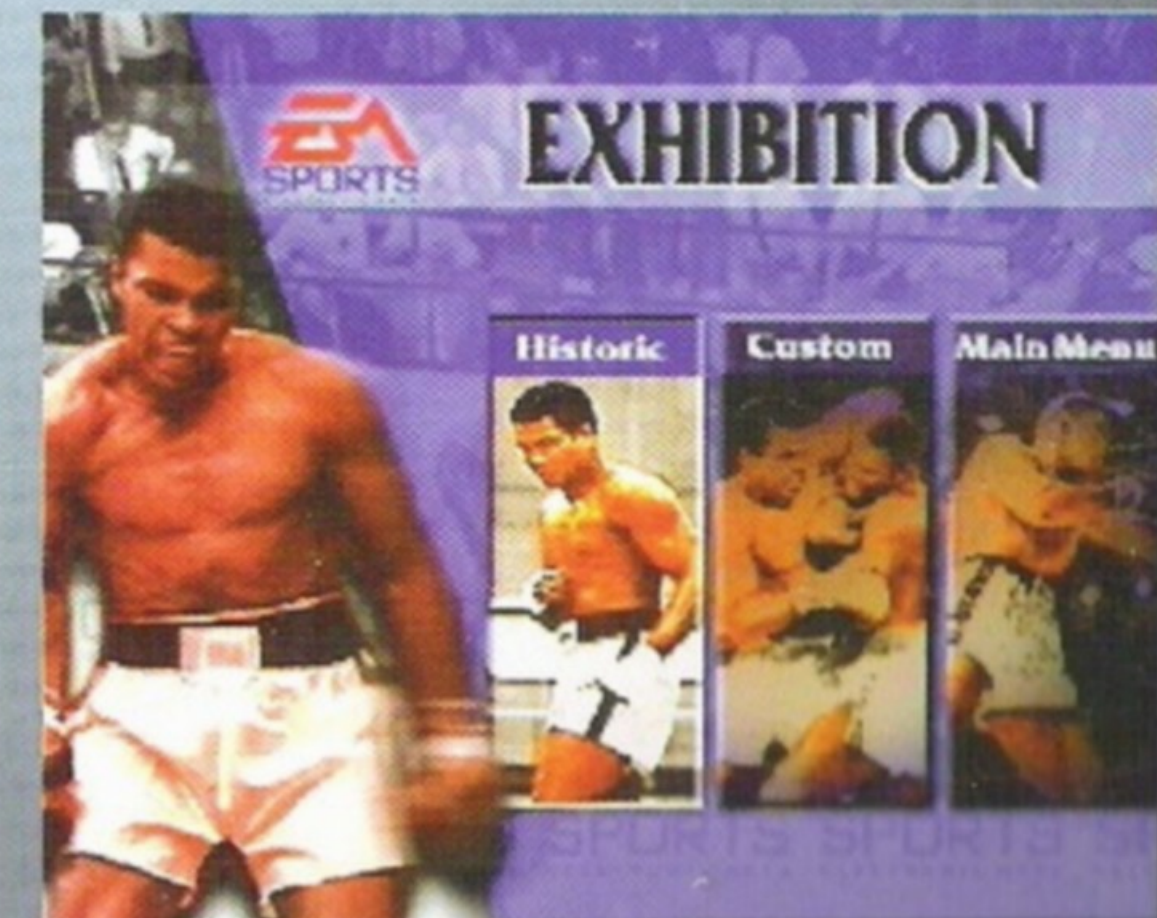
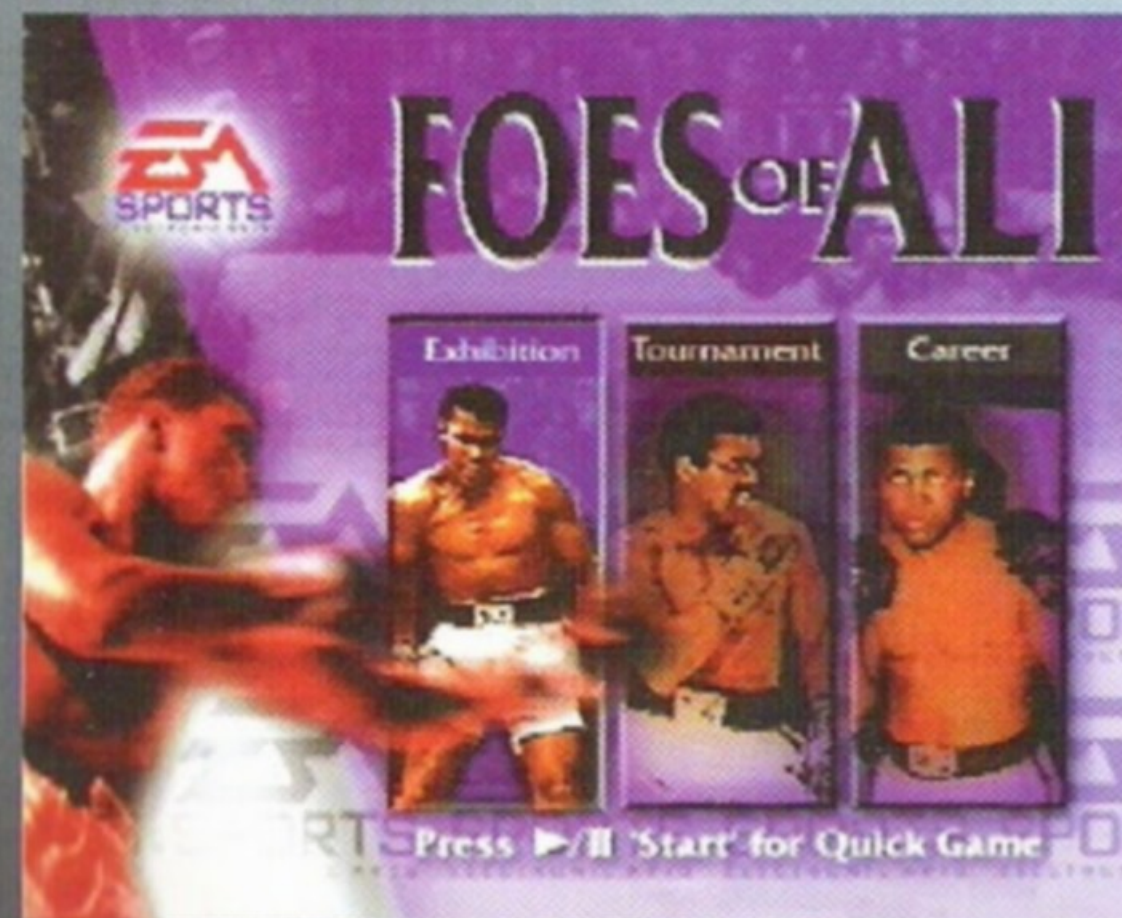
# FOES OF ALI

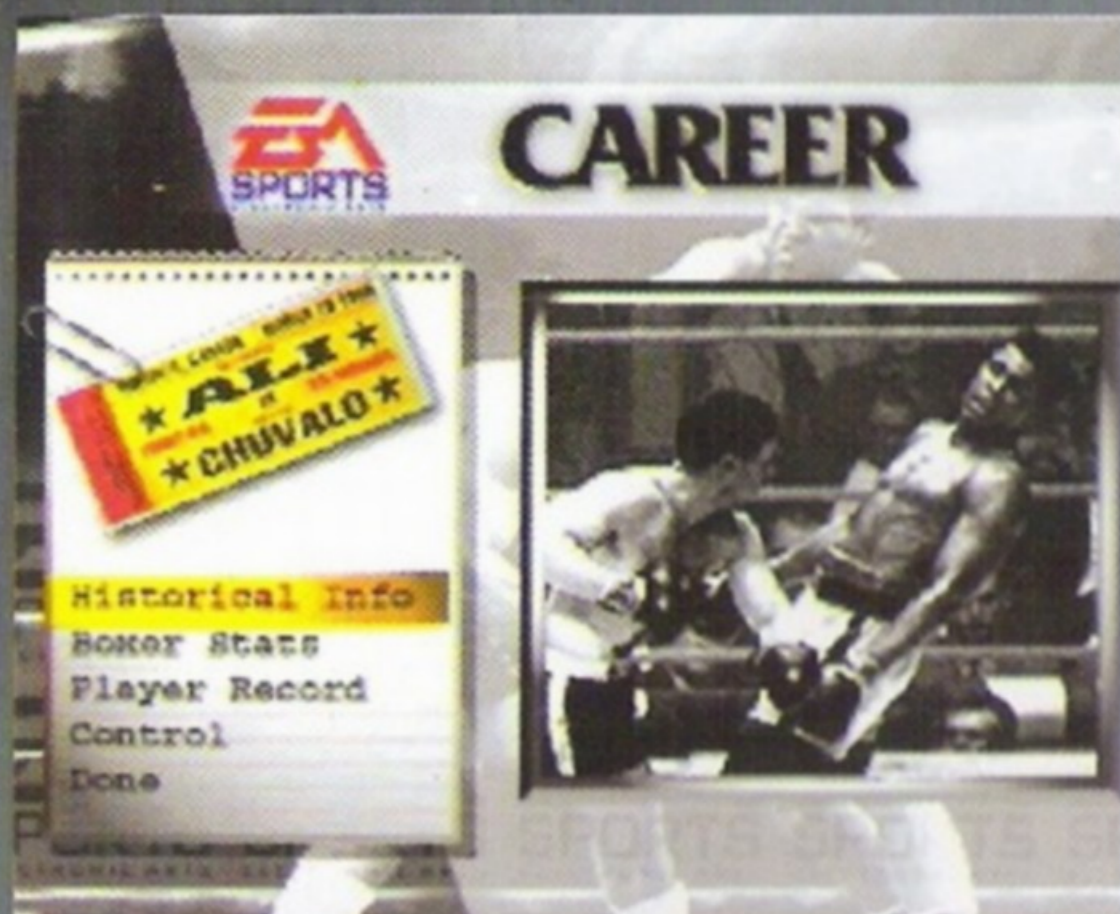
## ВРАГИ АЛИ

**Б**окс – это спорт только для настоящих, неслабонервных мужчин. Таким этот спорт был всегда, таким он и останется во все времена. В этой игре вы окунётесь в мир настоящего, кровавого и бескомпромиссного профессионального мордобоя по правилам. Вас ждут встречи с самыми прославленными боксёрами мира. В этой игре вы сможете увидеть фигурку боксёра полностью, а не “до трусов”, как в предыдущих версиях. Кроме того, используя камеру, как при съёмке настоящих боёв, вы сможете разворачивать ринг, как угодно, под любым углом зрения, в том числе и вид “глазами бойца”, благодаря чему остро ощущается реальность происходящих событий. Все бои

сопровожаются комментариями и ревом болельщиков. По своему усмотрению вы сможете установить и поддержку зрителей, и громкость впечатляющих звуковых эффектов, и даже игру с кровью.

**Генри Куер** – самый слабый боксёр в игре. Консервативен и почти не двигается по рингу, его удары тщательно рассчитаны и спланированы. Его лучший удар – левый крюк. Британская пресса дала удару громкое название – “колотушка Генри”. Такой “колотушкой” он наносит повреждения, равные по силе двойного или тройного удара. Если Генри начнёт применять свою коронную комбинацию, лучше играть от обороны. Правда, он плохо держит удар, легко послать этого боксёра в нокаут.





**Сонни Листон** - тяжеловес. Жаль, что он уже не тот Листон, который два года держал титул чемпиона в тяжёлом весе. Он не тот Сонни Листон, каким был раньше, и прошлого не вернуть. Боксёр сломался после того, как его побил Класиус Клей. Несмотря на некоторую медлительность в движениях, он удачно передвигается по рингу, а в его ударах нет никакой медлительности. Его скорость выше среднего и такая же эффективность. Любимая комбинация - удар прямой-подшаг-крюк.

Предпочитает работать по корпусу. Крайне агрессивен и если пойдёт в нокадаун, сразу начинает добивать соперника. Используйте его небольшую скорость передвижения и избегайте комбинаций, в которых он по настоящему силен. Листон не вынослив: как только он выдохнется, его легко



победить. Но не раньше!

**Джордж Чувало** - скандалист и очень опасный противник. Он преследует противника по всему рингу короткими приставными шагами, нанося удары. Любимый удар - мощный прямой. Часто забывает об обороне, но ни разу за всю свою спортивную жизнь не был нокаутирован. Скорость средняя, но удар мощный. 66 побед, из них 57 - нокаутом. Прекрасно держит дистанцию. Лучше выждать, пока боксёр выдохнется и обрушить серию ударов (лучше в голову, доводя до нокаута).

**Джо Фрейзер** - был самым серьёзным противником Али, когда тот купался в лучах спортивной славы. Прекрасный боксёр, отлично перемещается по рингу. Хотя и двигается несколько медленнее, чем Али, но компенсирует это силой удара. Слаб в



обороне и прекрасен в атаке. Обладает сильной левой и хорошо поставленным двойным левым крюком. Отправить его в нокаут трудно. Остаётся надеется выиграть у него по очкам.

**Джимми Эллис** - был спарринг-партнёром Али. Когда чемпион потерял свой титул, Эллис некоторое время был лучшим в тяжёлом весе по оценкам мировой ассоциации бокса. Он - более худощавая и низкорослая версия знаменитого Мухаммеда Али. Предпочитает кружить около противника с такой скоростью, что бывает трудно нанести ему удар. Его правая сильнее левой и любимая комбинация - прямой-прямой-крюк. Используйте в бою против Эллиса мощные удары прямой.

**Боб Фостер** - был практически непобедимым полутяжеловесом, но не настолько сильным, чтобы стать чемпионом в своей категории. Очень быстро передвигается по рингу. Скорость и сила удара - средняя. Избегает углов и предпочитает кружить вокруг соперника. Тяготеет к комбинациям с использованием сильного удара прямой - прямая-левый крюк и прямая-крюк. Следите за его перемещениями. Он наносит удар сразу после остановки, старайтесь его опередить.

**Кен Нортон** - известен тем, что когда-то сломал руку Али. Самый медленный боксёр в игре, но хорошей обороной компенсирует этот недостаток. Предпочитает ближний бой, а в клинче применяет мощнейший апперкот. Его скорость удара средняя, но удар очень мощный. Избегайте ближнего боя. В обороне применяйте блоки, так как уклоны и нырки приведут к серии хороших ударов на близком расстоянии.

**Чак Вэннер** - по духу близок к Чувало. Дерётся грязно, используя болевые точечные удары. Предпочитает загнать противника в угол. Скорость удара средняя, да и сам удар слабый. Избегайте углов и навязывайте



Чаку бой.

**Леон Спинке** - у этого боксёра многое получалось, если он следовал советам своего тренера Д. Бэнтон. Решителен и агрессивен, с хорошими боксёрскими данными. Скорость средняя, но удар тяжёлый. После нокаута он становится не только более осторожным, но и агрессивным. Отлично владеет левой. Коронная комбинация двойной-прямой. При сильном ударе соперника моментально останавливается. Не подстраивайтесь под него. Защищайтесь и ждите, пока он раскроется.

**Мухаммед Али** - без сомнения, лучший боксёр не только в игре, но и всех времён и народов.

## ГЛАВНОЕ МЕНЮ

*Exhibition* - дружеская встреча, где вы потренируетесь перед турниром или началом карьеры профессионального боксёра.

*Historic* - бой с одним из бывших реальных противников Али.

*Historical info* - информация о том, как прошёл реальный бой.

*Boxes stats* - информация о боксёрах (вес, рост, возраст, рекорды и т. д.)

*Custom* - выбрать бой между двумя любыми боксёрами.

*Tournament* - для проведения турнира понадобится 4-8 боксёров. После выбора боксёров в меню *The tournament tree* показываются результаты жеребьёвки. Для повторной жеребьёвки выберите **Reshuffle**.

При выборе **New** все сохранённые ранее записи турниров стираются.

*Career* - карьера великого Мухаммеда Али с реальными противниками и местами. При выборе **New** всё записанное ранее, стирается автоматически. Здесь принимает участие только один игрок.

## УПРАВЛЕНИЕ

**A** - удар прямой левой

**B** - удар прямой правой

**C** - прыжок

**Вправо + A** - левый хук

**Вправо + B** - правый крюк по корпусу

**Вправо + C/вправо + C** - уклониться влево/вправо

**Вверх + A/Вверх + B** - левый/правый апперкот

**Вверх + C** - клинч

**Вниз + A/вниз + B** - левый/правый прямой по корпусу

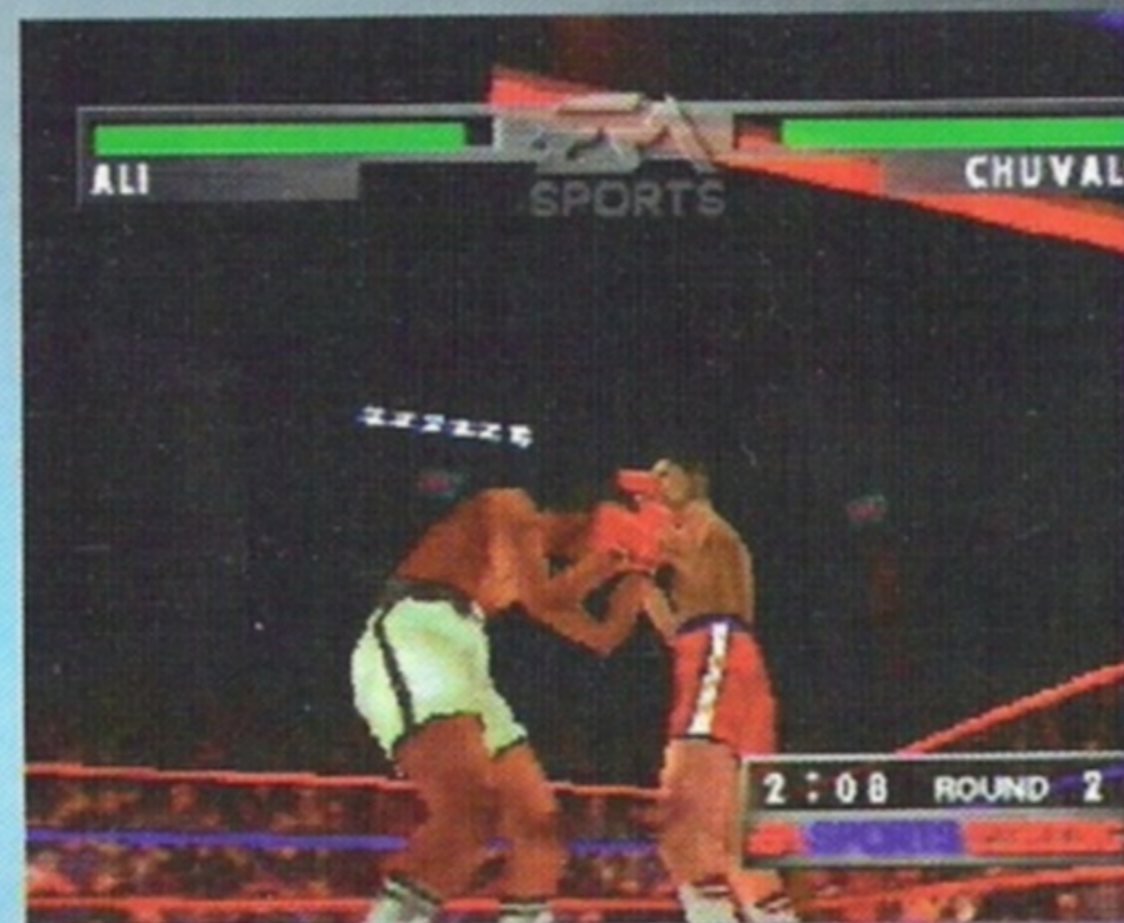
**Вниз + C** - отклониться назад

Для обманного движения легко нажмите на кнопку или отпустите её до удара.

**LS/RS** - левый/правый шифт - левый/правый блок



LS + RS - двойной блок



# Alone in the Dark 2

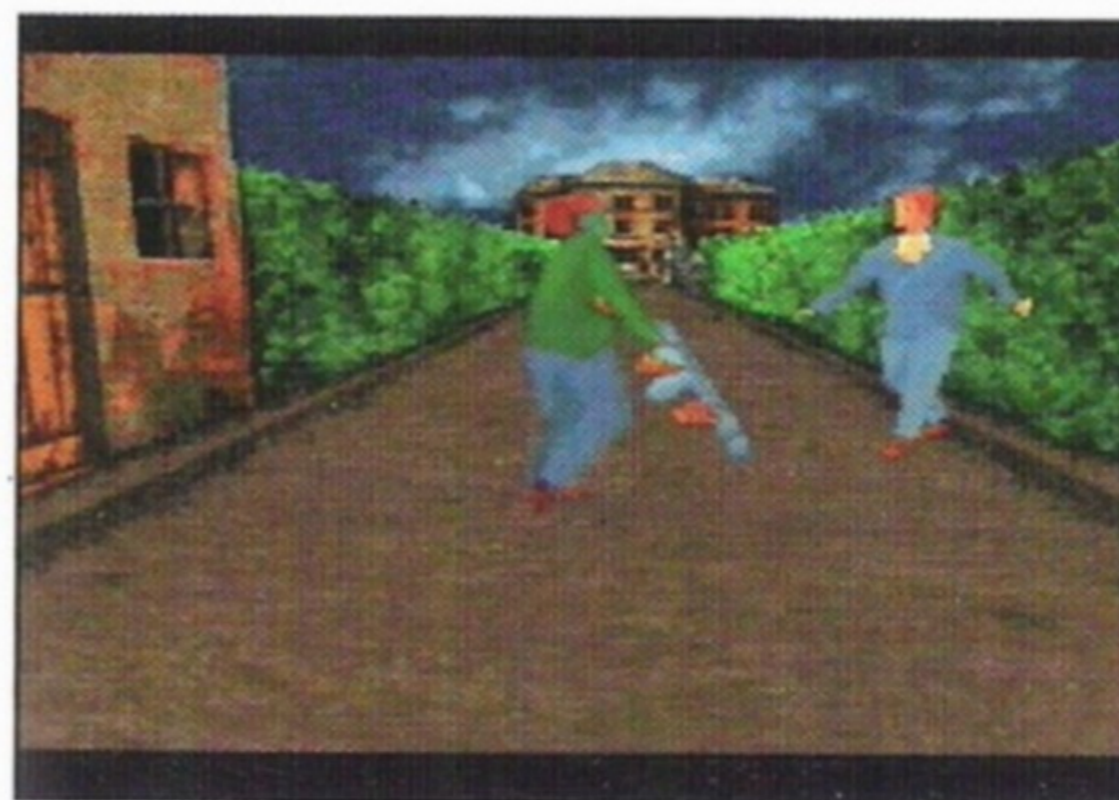
Приключения известного детектива Эдуарда Каррби не закончились на "Alone in the dark 1". Он имеет отличную репутацию и известен как мастер распутывать самые сложные и тёмные дела. Его не покидает желание оставить свой респектабельный офис и пуститься в невероятные и авантюрные приключения, где нужно пораскинуть мозгами. На этот раз детектив получает тревожное сообщение от своего старинного друга Тэда Страйкера. Маленькая девочка, дочь состоятельных родителей была похищена по дороге из школы. Её родители в шоке и готовы сделать всё, чтобы ребёнок вернулся домой. Совершил злодеяние главарь банды по прозвищу Одноглазый Джек - жестокий и беспощадный. Теперь он требует с родителей маленькой Грейс выкуп, но нет никакой уверенности, что девочка вернётся домой целой и невредимой. По данным проведённого расследования стало известно, что бандиты прячут ребёнка в старом поместье под названием "Адская кухня", владельцем которого является сам Одноглазый Джек. Совершенно

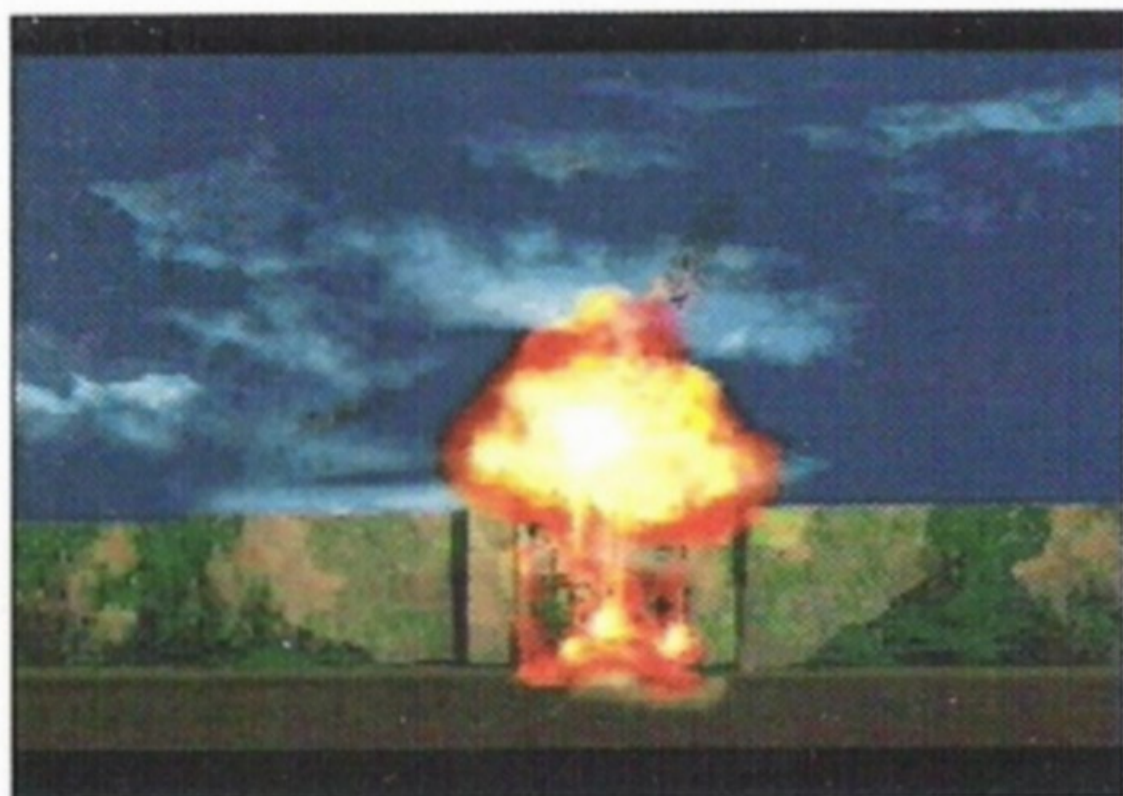
очевидно, что Грейс нуждается в вашей помощи. В игре вы сможете выбрать два действия - сражаться (Fight) или передвигать предметы (Push). А сражаться придётся - ведь дом с заложницей хорошо охраняется. Сражается детектив, используя не только оружие, но и головой, ногами и руками. Если противник находится вблизи детектива, выберите опцию FIGHT в строке Action.

Нажмите и держите ВНИЗ стрелки управления джойстика + кнопка A. Влево/вправо - удары левой/правой рукой. Вверх/вниз - удары головой/ногой. Для более точного удара держите кнопку A и стрелки управления джойстика как можно дольше. Если есть желание пострелять или порезать врага, выберите оружие для боя. Затем установите опцию USE (использование). Нажмите и держите кнопку A + ВНИЗ стрелки управления джойстика.

Стрелять - стрелки управления джойстика ВВЕРХ.

Чтобы передвигать большие предметы и мебель нажмите кнопку A + стрелки джойстика в том направлении, куда вы хотите что-то пере-





двинуть. Если предмет расположен в поле зрения и детектив находится рядом с ним, то предмет отображается в окне опций. Выбрав из списка предмет в окне опций, найдите желаемое действие и подтвердите свой выбор в окне №3. При возвращении в игру сообщение будет подтверждать желаемое действие.

### Экран опций

Чтобы совершить любое действие или использовать предметы, необходимо переключиться в окно опций при помощи кнопки В.

1 окно (вверху экрана) содержит информацию о всех найденных вами предметах.

2 окно (в левом углу) показывает количество жизней, выбранный предмет или любое изменение в опциях.

3 окно (в правом углу) предлагает выбор действий и показывает, что именно нужно сделать с выбранным предметом. Все предметы обозначаются зелёным цветом, а вновь выбранный - белым. Для выполнения действия или использования предмета выберите ACTION



и нажмите кнопку А. Таким образом вы переключитесь на окно 3. Сделайте выбор, используя стрелки управления джойстика. Выбор подтвердите кнопкой А. Чтобы переключиться на окно 1, нажмите левый или правый шифт.

### Сохранение игры

Установите экран опций, используя для выбора опций стрелки управления джойстика. Выбранная опция должна окраситься в белый цвет.

**Return to game** - возврат в игру кнопка А.

**Save game** - для сохранения игры нажмите кнопку А.

**Load save game** - стрелками управления джойстика выберите сохранённую ранее игру. Кнопка А подтвердит ваш выбор.

**Sound effects on/off** - включить или выключить звуковые эффекты (кнопки А или В)

**Quit** - выйти из игры, используя кнопку А для возврата в главное меню.



# DOOM

**D**oom – активное приключение в быстрой виртуальной реальности. Это – кровавая, ориентированная на активные действия, бойня. В этой игре вам снова предстоит сражения. Вы – морской десантник, опытный и закалённый в боях. Представьте себе, что некоторое время назад в жизни этого морского волка случилась серьёзная неприятность. Он убил офицера, старшего по званию за то, что тот приказал стрелять по безоружным людям. За это десантника перевели на Марс в штаб-квартиру Объединённой Аэрокосмической Корпорации (UAC). Корпорация представляет собой межпланетный конгломерат с хранилищами радиоактивных отходов на Марсе и его спутниках Фобосе и Деймосе. Теперь вся его работа заключалась в просмотре фильмов в комнате отдыха. А в это время на спутниках Марса велись разработки различных сверхсекретных проектов. Учёные доработались до того, что открыли ворота между Деймосом и Фобосом, запуская пробы с одной стороны и наблюдая, как они выходят с другой. Но в последнее время добровольцы, вошедшие в ворота, либо исчезали, либо возвращались со странной формой сумасшествия. Люди становились агрессивными,



кидаясь на всех и вся, в конце концов умирали в муках, взрываясь изнутри. Обычной

работой стало собирание оторванных частей тел и отправка на Землю. А однажды отказали все компьютерные системы, и что-то враждебное появилось прямо из Ворот. Единственное военное подразделение, в котором и служил десантник, было послано выяснить, что же происходит на самом деле. Вся команда была отправлена вовнутрь, а вашего бойца оставили охранять снаружи. В течение часа по рации раздавались крики людей, стрельба из автоматов, хруст костей, а потом всё стихло. Вся команда погибла... Ситуация мрачная. Одному никогда не выбраться с Фобоса, к тому же всё оружие команда забрала с собой, и в вашем распоряжении – только пистолет. Вот тут и начинается самое главное. Вам предстоит выполнить то, что не смогло сделать целое подразделение. Как только вы ступите на порог базы, отовсюду услышите злобное рычание кровожадных монстров. Обратной дороги уже нет.

### УПРАВЛЕНИЕ

**Кнопка В + Р** – открыть карту. На карте ваш боец обозначен зелёным треугольником. В начале каждого этапа показывается лишь небольшой участок карты. По мере вашего продвижения карта будет открываться всё больше и больше. Если вы хотите увидеть всю карту этапа, придётся поискать в лабиринтах Doom'a голокуб, открывающий перед вами эту возможность.



**Кнопка А** – стрельба

**Кнопка В** – открывание дверей, секретных проходов, переключение рубильников

**Кнопка С + ВВЕРХ** – бежать

**LS/RS** – движение приставными шагами влево/вправо

**В + С + RS** – поменять оружие

**Х** – выход в меню, где можно увеличить/уменьшить музыкальное и шумовое оформление, поменять кнопки управления и изменить размер экрана.

Использование дверей, выключателей и лифтов:

Обычные двери открываются либо кнопкой **В**, либо выключателем на стене.

Некоторые двери имеют секретные замки и открываются только с помощью ключей определённого цвета. По цвету косяка двери вы сможете определить, какого цвета ключ вам нужен (жёлтый, красный или зелёный).

Спрятанные двери открываются специальными выключателями, которые вам предстоит отыскать. Ключ к поиску скрытой двери – стена другого цвета, светящийся огонь и т. п.

Почаще осматривайте стены при помощи кнопки **В** – можно найти массу интересного.

## ВООРУЖЕНИЕ

**Кастет** – сильный удар иногда не сможет заменить очереди из автомата

**Пистолет** – не самое лучшее оружие

против монстров. побыстрее ищите достойную замену

**Обрез** – удобное и эффективное оружие, но с низкой скорострельностью

**Огнемёт** – полностью уничтожает врагов огнём

**Ракета** – убойное оружие, от которого монстры разлетаются буквально на куски

**Плазменная винтовка** – стреляет энергетическими зарядами, уничтожая всё вокруг

**BFG 9000** – самое мощное орудие, уничтожающее всех монстров

## ИНВЕНТАРЬ

**Аптечки** – маленькие и большие, длительного и короткого пользования.

**Защитный бронезилет** – лёгкий (зелёный: до 100% защиты) от незначительных угроз; военный (синий: до 200%) сделан из титана и защищает не только от монстров, но и от огня.

**Патроны** в обоймах и коробках (одинаковые для пистолета и пулемёта, для винчестера – свои)

**Энергобатареи** для плазменной винтовки и BFG.

**Устройство для невидимости** – красный шар с синим кругом

**Дополнительная жизнь** – синий шар

**Неуязвимость** – зелёный шар

**Череп** – + 1% защиты

**Синий флакон** – + 1% жизненной энергии

**Противорадиационный костюм** – защищает от радиоактивной зелёной слизи. При использовании костюмом, экран будет окрашен в зелёный цвет.

## ОПАСНОСТИ

Кроме монстров, подстерегающих на каждом шагу, на пути вам встретятся взрывоопасные бочки, наполненные горючим. Если рядом с бочкой находится монстр, можно уничтожить его выстрелом в бочку. Но близко подходить к ней не надо – рискуете взорваться вместе с горючим.

Большая часть базы находится под слоем зелёной радиоактивной слизи, которая отнимает просто колоссальное количество жизненной энергии.

Движущиеся потолки в любой момент могут обрушиться.

Если на пути вам встретился коридор, перекрытый красной стеной с проходом в виде креста, лучше пробежать такие места, не задерживаясь – ничего хорошего здесь ждать не приходится.

## ВРАГИ

**Бывшие солдаты:** совсем недавно вы весело смеялись с ними, а теперь они превратились в убийц в военной форме с бледным цветом лица, в слизи и крови. Они слабо вооружены и легко убиваемые жертвы.

**Бывшие сержанты:** тоже бывшие ваши товарищи. Но их вооружение – получше, они более изобретательны и жестоки.

**Бесы** – коричневые обезьяноподобные существа с шипами, стреляющие шаровыми молниями.

**Дьяволы** – розовые чудища с двух ног с жуткими клыками и непомерным желанием

вас уничтожить.

**Призраки** – полупрозрачные, размытые фигурки очень опасные тем, что почти невидимы.

**Потерянные души** – летающие, горящие черепа: опасны и жестоки

**Шароподобные демоны** – большие красные светящиеся шары с зубастой пастью.

**Короли ада** – нечто огромное и ужасное, передвигающееся на двух ногах. Вы узнаете их, как только увидите. Приготовьтесь к жестокой схватке.

## КОДЫ

LS – левый шифт

RS – правый шифт

Все комбинации выполняются в режиме карты (P + B).

**Открыть всю карту сразу** – LS, RS, RS, A, управление джойстика влево, влево, вверх, A, C

**Показать все инструменты на карте** – LS, RS, RS, вправо, вверх, B, B, влево, RS.

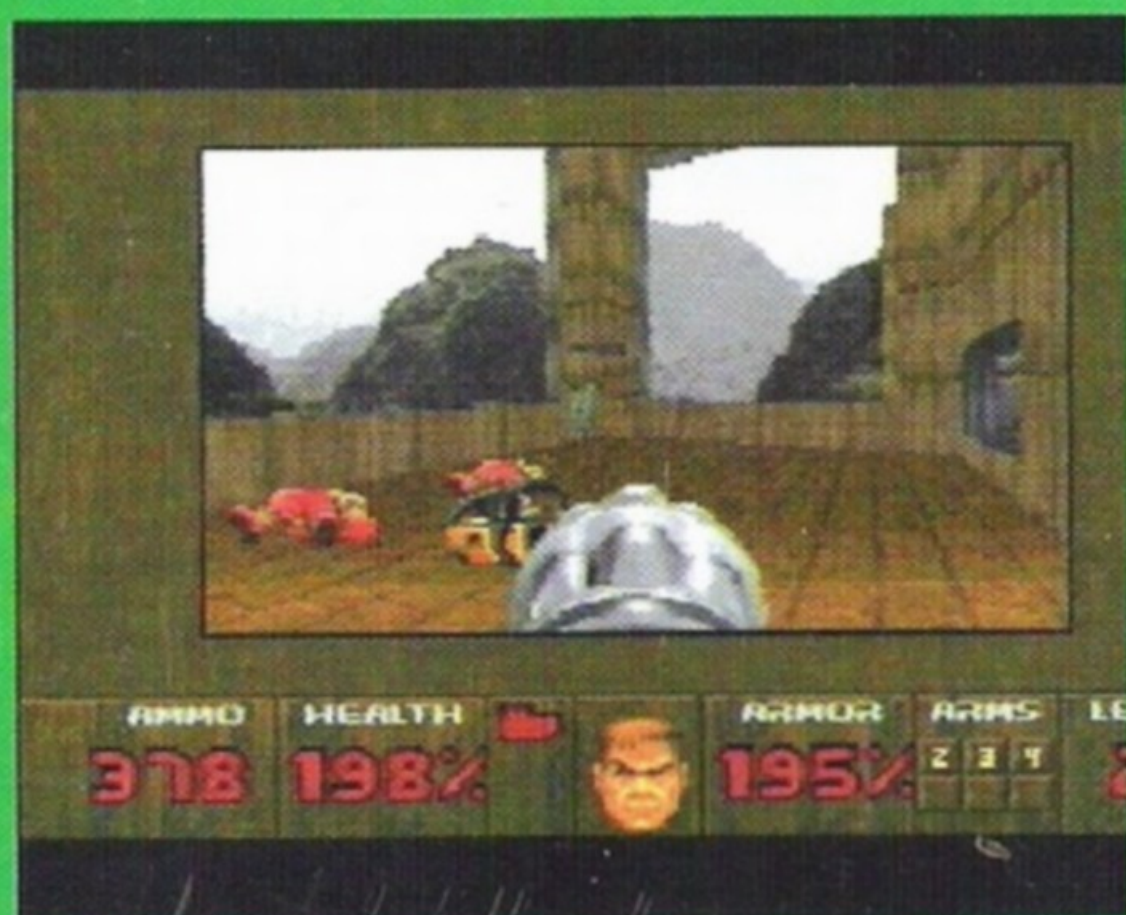
**Невидимость** – вверх, вправо, A, B, A, вниз, A, LS, LS.

Полное вооружение и магазин с 500 патронами.

**Выбор любого уровня** – LS, вверх, C, C, RS, вниз, A, влево, влево. Выходите из игры и начинайте игру с любого этапа.

**Полный экран** – вверх, вправо, LS, вверх, вправо, вправо, RS, A, влево.

**Кнопка С** – ускорение любого движения  
**Винчестер Пулемёт** – шестиствольный роторный пулемёт "Вулкан"





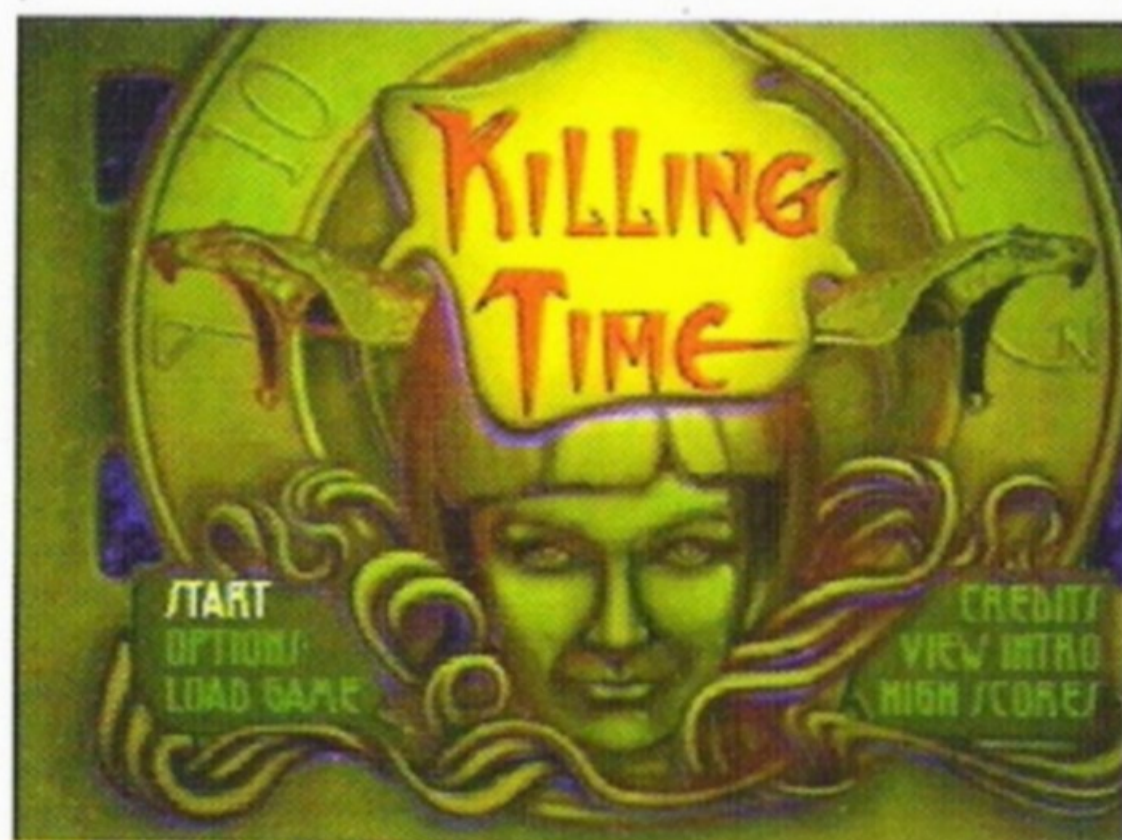
# KILLING TIME

Эта игра относится также к жанру Doom'оподобных игр. Уже знакомая структура игры в сочетании с отличной графикой, захватывающим сюжетом и тот факт, что героев играли реальные люди, делают это творение Studio 3DO неповторимым и надолго запоминающимся. Ну, а настоящим ценителям мистических бродилок придётся надолго засесть за экраны телевизоров с джойстиком в руках. Всё действие сопровождается отличным музыкальным и шумовым оформлением. В Killing time вы с головой окунётесь в потусторонний мир, мир призраков и приведений. Сюжет игры разворачивается в тридцатые годы нашего столетия на острове, владелица которого Тесса организовала настоящие научно-археологические раскопки. В результате было сделано открытие поистине мирового масштаба. Тессе и её команде удалось раскопать древние часы, в которых была сокрыта тайна бессмертия. Но во время летнего солнцестояния что-то нарушилось, что-то сработало в древнем механизме, и все люди, имевшие отношение

к находке и сама Тесса бесследно исчезли, впрочем, как и часы. Дом на её острове стоит заброшенным много лет. Вы - авантюрист и любитель приключений. Эта исчезнувшая вместе с людьми находка не даёт вам покоя. С единственной целью - выяснить эту тайну, вы попадаете на заброшенный остров. В доме Тессы вас встретят духи Тессы и её друзей, которые будут периодически появляться и обращаться к вам с шутками и несуразными предложениями. Но не всё так безобидно. Дом, к тому же, населён злобными монстрами и зомби, которые шутить с вами не собираются. Ваша задача - уничтожить демонов и спасти Тессу с друзьями, которые постоянно просят о помощи.

**Тесса Конвей** - 29 лет. Хорошо образована, увлекается оккультизмом, импульсивна и прекрасна. Единственная наследница богатого состояния.

**Дункан де Врие** - 30 лет, контрабандист и аферист, мечтающий заполучить деньги Тессы, о чём она, конечно же, не догадывается.



**Лидия Теукесбюри** - 28 лет. Всегда хочет выделиться, быть лучшей. Злоупотребляет спиртным, подвержена приступам ярости.

**Анджела Конвей** - 7 лет, племянница и любимица Тессы, многое может рассказать об имени Ковнеев.

**Байрон Флемминг** - 33 года. Дружелюбный, но нервный и замкнутый. Тайно влюблён в Тессу, но хорошо знает, что шансов на взаимность у него мало.

**Майк Мерфи** - 34 года, нанят Дунканом для охраны непонятно чего.

**Роберт Кенилворф** - 56 лет, бессменный дворецкий Конвеев, воспитавший с пелёнок Тессу.

Во время игры на экране вы видите два крыла. В правом - проценты и заполненность зелёной шкалы индикатора показывают уровень жизненных сил. Пополняют жизненную энергию белые, фиолетовые и зелёные шары. Красные - отнимают от 5 до 20% жизненной энергии. Если вам попались по пути громко крякающие утки, лучше их не стрелять. Утки могут прибавить энергии, хотя некоторые и отнимают.

Свободные места в крыле будут заполняться кристаллами, когда вы подберёте крылатые сосуды. В левом крыле - количество патронов к выбранному оружию и синяя полоска индикатора оружия. Свободные места в крыле предназначены для кристаллов-ключей, открывающих двери. на следующий этап.

быть только один такой сосуд.

**B + LS/RS** - показать или убрать индикаторы жизненной энергии и оружия

## Использование карты:

Обозначения на экране

*Level name* - название уровня

*Statistics* - исследованная часть (в процентах)

*Wall, doors, objects, and columns* - стены, двери, предметы и колонны

*Player indicator* - местоположение игрока

*Left status wing* - левое крыло. Боеприпасы и ключи

*Right status wing* - правое крыло. Уровень

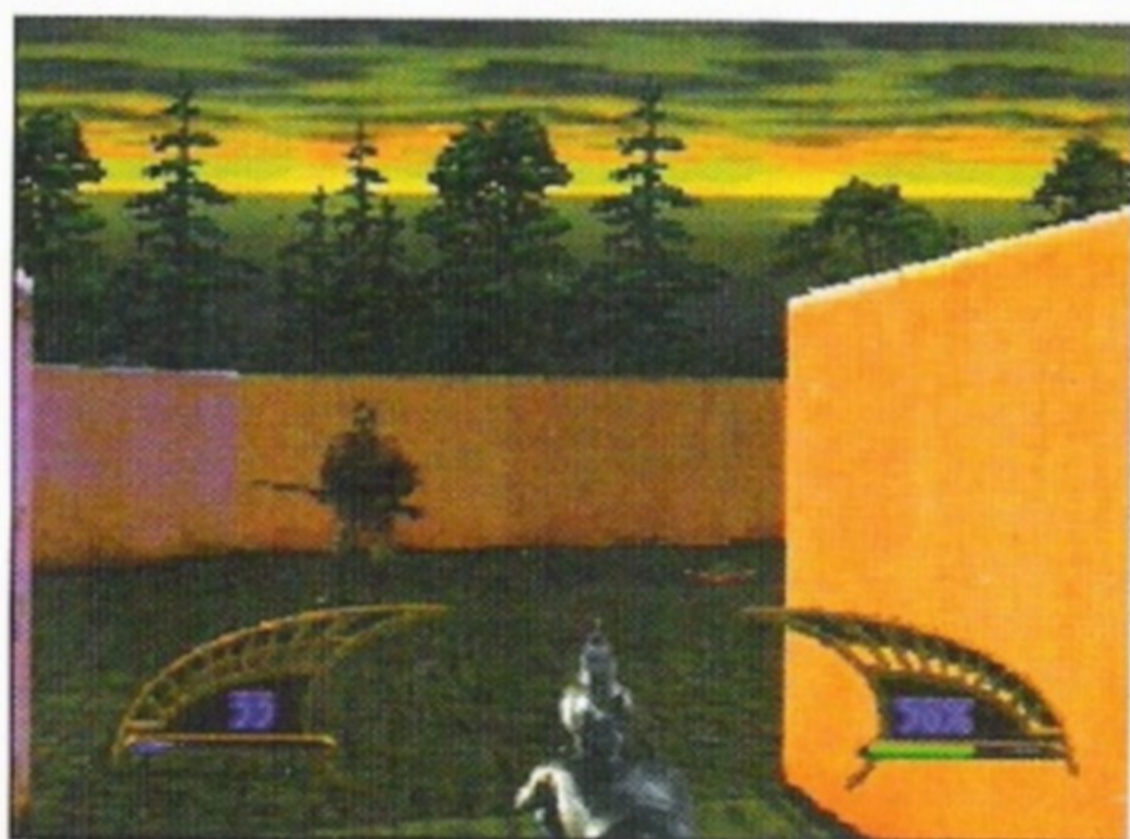
жизненных сил и крылатые сосуды

## УПРАВЛЕНИЕ

**A** - стрельба (стрелять можно с двух рук, если найдёте второй пистолет)

**P** - открыть карту. Масштаб карты можно увеличить/уменьшить при помощи кнопок C/B

**B** - просмотр карты уровня





LS/RS - (левый/правый шифт) двигаться приставными шагами  
 X - пауза, открыть/закрыть меню параметров  
 A + B - смена оружия  
 B + C - выбор режима использования кристаллов крылатых сосудов, дающих магическую, сверхестественную силу. Выбирая кристаллы во время просмотра карты, вы

увидите окно с кратким описанием возможностей каждого сосуда. Стрелками управления джойстика выберите нужный кристалл и нажмите кнопку A. "Пробуждённый сосуд" будет мигать. Нажмите P, чтобы играть уже с магическими возможностями. Как только энергия кристалла начнёт иссякать, кристалл будет мигать быстрее и вскоре погаснет. Специальные белые сосуды предназначены для "до-заправки" остальных магических сосудов. Но, к сожалению, у вас в запасе может быть только один такой сосуд.  
 B + LS/RS - показать или убрать индикаторы жизненной энергии и оружия

#### Использование карты:

Обозначения на экране  
 Level name - название уровня  
 Statistics - исследованная часть (в процентах)  
 Wall, doors, objects, and columns - стены, двери, предметы и колонны  
 Player indicator - местоположение игрока  
 Left status wing - левое крыло. Боеприпасы и ключи  
 Right status wing - правое крыло. Уровень жизненных сил и крылатые сосуды  
 Матиникус  
 Your score - счёт  
 Нажмите P для продолжения игры

#### Полезные подсказки

- в имени Конвеев все призраки разговаривают, пытаются помочь вам мудрым советом. Не отказывайтесь от их помощи и внимательно слушайте все разговоры
- свет лучше не включать. В темноте враги заметнее, а к темноте привыкнуть можно
- не забывайте о своих тылах - враг может подкрасться с любой стороны
- побольше двигайтесь во время боя - это позволит избежать ранений.



**Ж**анр автомобильных симуляторов всегда был и остаётся одним из самых популярных. За последние годы разными фирмами было создано огромное количество игр на эту тему. Но время не стоит на месте, и на рынке появляются всё новые и новые игры, оставляющие далеко позади вчерашних лидеров. "Need for speed" без всякого преувеличения, совершила переворот в жанре компьютерных гонок. Это совершенно новый автомобильный симулятор, выпущенный бесспорным лидером в области видеоигр компанией Electronic Arts. Это действительно шедевр графики, динамики и реализма. Ландшафты, окружающие трассы, представляют неотъемлемую, наиболее удавшуюся часть игры. А больше всего завораживает реализм управления автомобилем. Машины мчатся по трассе быстро и удивительно плавно. В игре в полной мере передаётся чувство управления настоящим авто. Очень остро ощущается разница вождения, торможения, мощности двигателя разных машин.

#### ВЫБОР АВТОМОБИЛЯ

Прежде, чем начать гонки, установите окно выбора автомобиля. При помощи кнопок левый/правый шифт вы сможете просмотреть предлагаемые вашему вниманию авто. Правый шифт - вперед, левый шифт - назад. Нажмите любую кнопку - A, B или C для просмотра статистического экрана. Вся статистика и

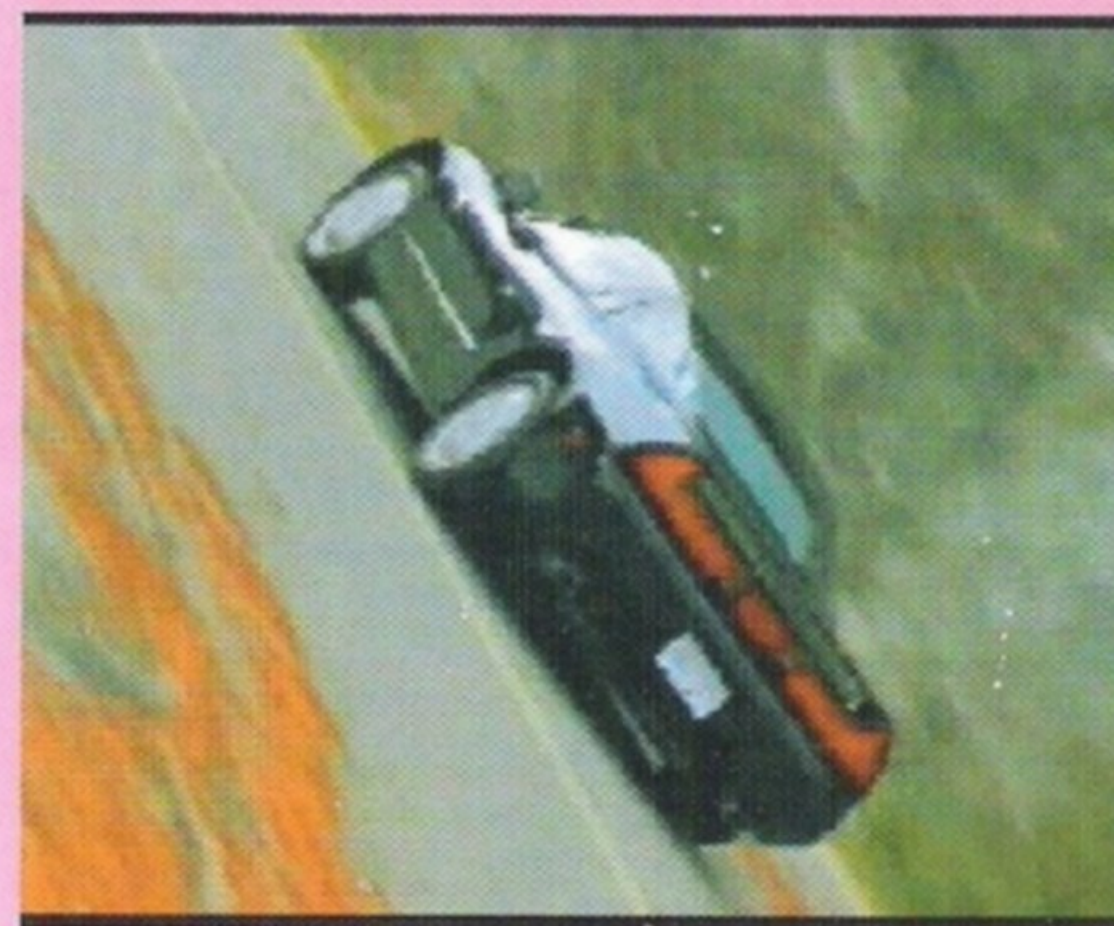
технические характеристики собраны именно здесь. Детальное описание и особенности выбранного вами авто можно просмотреть при помощи управления джойстика. Кроме того, вы сможете просмотреть статистические экраны других машин. Для этого нажмите правый или левый шифт (вперед/назад соответственно). Выбрать машину и возвратиться к контрольному управлению - P (старт). После того, как ваш выбор остановился на одной из машин, входите в следующее окно опций, используя стрелки управления джойстика.

#### ВЫБОР СОПЕРНИКА

В этой игре вы соревнуетесь всего с одним гонщиком или с часами на экране, чтобы получить лучшее время. Чтобы сделать выбор между часами и гонщиком, установите окно оппонента и нажмите правый/левый шифт. Если ваш выбор остановился на противнике, появится окно выбора автомобиля, где вы сможете подобрать автомобиль для своего противника. Для получения видеоизображения соперника, нажмите A, B или C в окне оппонента.

#### ВЫБОР МАРШРУТА

Теперь, когда у вас есть и машина, и соперник, можно приступить к выбору маршрута. На каждой из трасс необходимо правильно спланировать стратегию заезда, так как все дороги в этом симуляторе автомобильных гонок требуют различного стиля вождения. При



помощи стрелок управления джойстика установите окно маршрута и с помощью левого/правого шифт'ов просмотрите предлагаемые трассы. Статистический экран предложит вашему вниманию описание маршрутов, лучшую скорость и лучшее время для каждой трассы. Нажав любую из кнопок **A**, **B** или **C** установите статистический экран маршрутов. Вашему вниманию предлагается три маршрута:

**Городская трасса** – эта трасса в основном прямая, проложена среди городских улиц, предназначена для больших скоростей. Отличается обилием мостов и узких тоннелей. Как и в любом городе у любого водителя, у вас, естественно, масса проблем возникнет с дорожной полицией. Если вы услышите завывание sireны, а ваш антирадар возвестит о приближении стражей порядка на дорогах, скорость лучше не сбрасывать, а прибавить оборотов. Этим вы сможете обезопасить себя от ненужных споров с блюстителями порядка и штрафов за превышение скорости. От полиции на скоростной машине уйти несложно. Главное – избегать остановок и не попасть в аварию. Если же интуиция подсказывает, что от полицейского вам так просто не отделаться, лучше сразу остановиться и получить безобидное предупреждение. Ведь любая остановка грозит потерей драгоценных секунд, которых может не хватить на финише. Кроме того, два штрафа за превышение скорости на одном сегменте грозит вашему водителю дисквалификацией и автоматическому проигрышу.

Выбрав маршрут, можете вернуться в опцию центрального управления – кнопка **P** (старт).

**Береговая трасса** – море, пляжи, песок и отели. Сплошное удовольствие! Правда, здесь надо быть внимательнее – движение двустороннее.

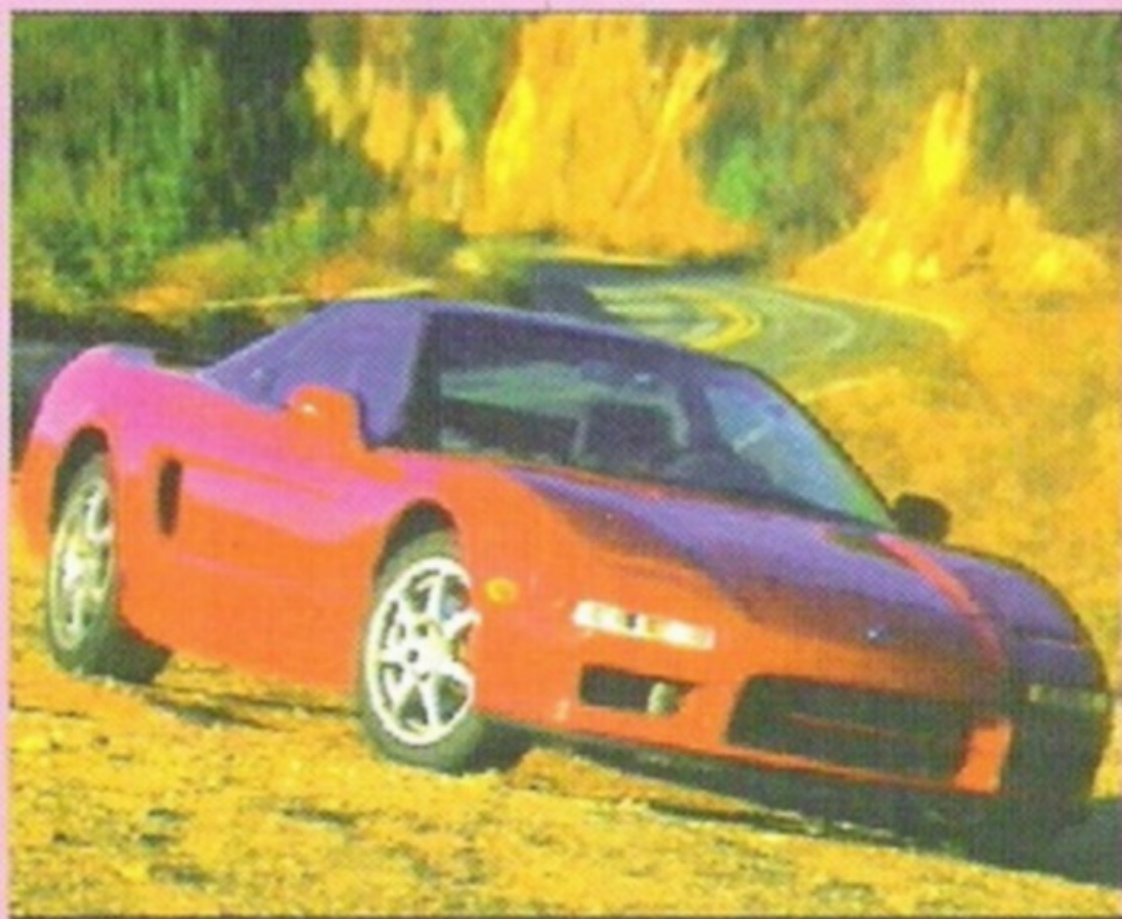
**Горная трасса в Альпах** – одна из самых сложных и живописных трасс. Хотя не стоит увлекаться созерцанием местных красот и мирно пасущихся на обочине коров. Риск свалиться в пропасть чрезвычайно велик – винтовые дороги, тоннели, сложные подъёмы и крутые виражи держат гонщика в постоянном напряжении.

**Обзор** – существует три различных обзора:

- вид кабины и внешний обзор автомобиля
- вид сверху и обзор бампера
- вид сзади и над машиной

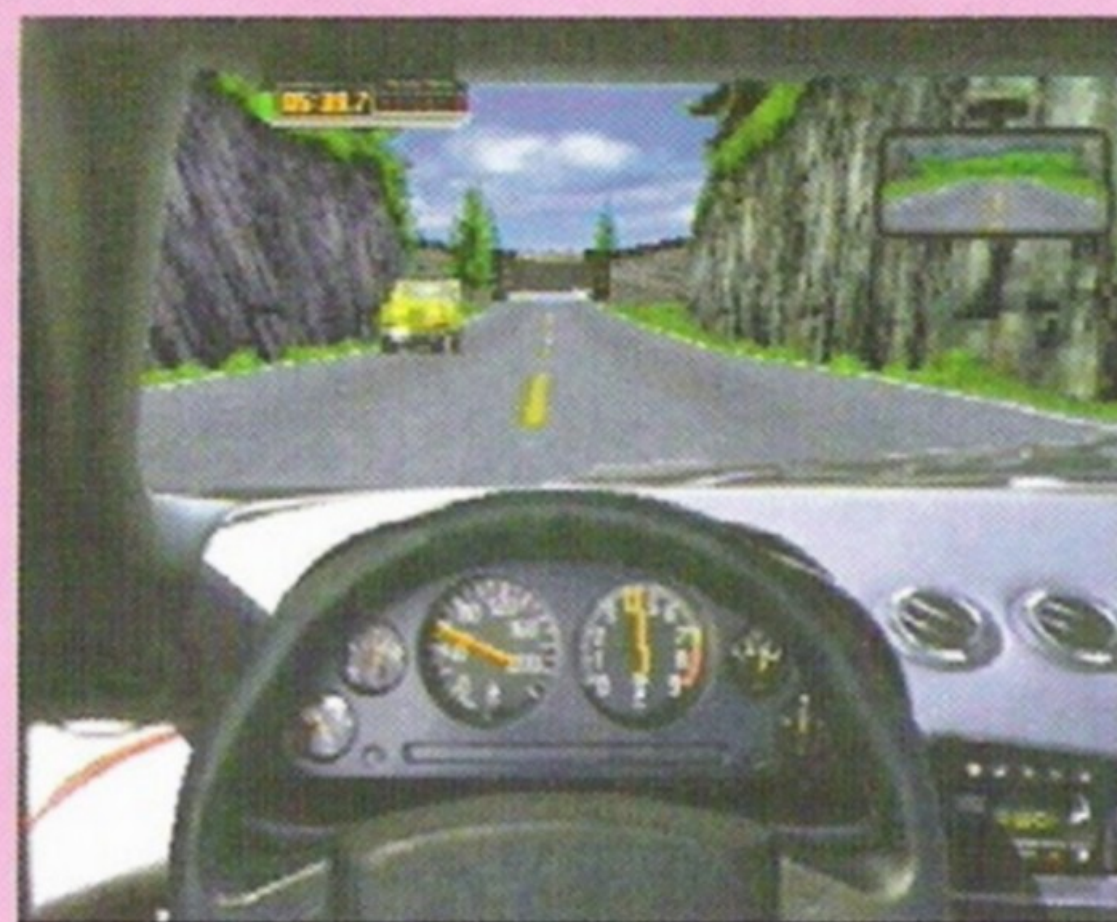
Поменять обзор – кнопка **C**.

Контрольные пункты – каждая трасса разделена на три отрезка. В конце каждого отрезка вы можете проверить свое положение на трассе или сделать выбор опций. Как только вы доезжаете до контрольного пункта, ваш автомобиль останавливается автоматически, и появляется результативный экран. На этом дисплее указывается текущее время, средняя и максимальная скорость и общие результаты (ваша позиция) на этом сегменте. Если вам повезло, и во время заезда вы показали лучшее



время или наивысшую скорость, ваши результаты необходимо зафиксировать, для чего необходимо ввести в программу свое имя.

**Ввод имени** – используя стрелки управления джойстика, установите иконку выбора. Изменить характер героя – нажать и держать левый/правый shift. Выбор героя – кнопка **A**,



отмена выбора – **B**.

Меню контрольного пункта – предоставляет вам возможность сделать изменения на следующий участок трассы и просмотреть уже пройденные участки. Просмотреть опции – стрелки управления джойстика и кнопки **A**, **B** или **C** для выбора.

**Continue** – эта опция вернёт вас в гонку, чтобы ехать дальше

**Replay** – просмотр предыдущего отрезка пути, по которому вы ехали.

**Highlight Reel** – информация о ваших результатах по сравнению с соперником и дополнительная информация о наличии билетов и машин.

**Game Options** – изменение опций игры:

**Audio, Audio Mode** или Opponent Video.

**Game Standing** – здесь можно увидеть лучшее время и наивысшую скорость, достигнутые на этом сегменте.

**Quit Game** – выход из игры и возвращение в опцию центрального управления

Управление автомобилем

В начале заезда, чтобы тронуться с места, необходимо переключиться с нейтральной передачи на первую. Для этого нажмите правый shift и **A**. И только после этого можно начинать движение вперед.

**Нажать на газ** – кнопка **A**

**Начать движение** – управление джойстика

**Тормозить** – кнопка **B**

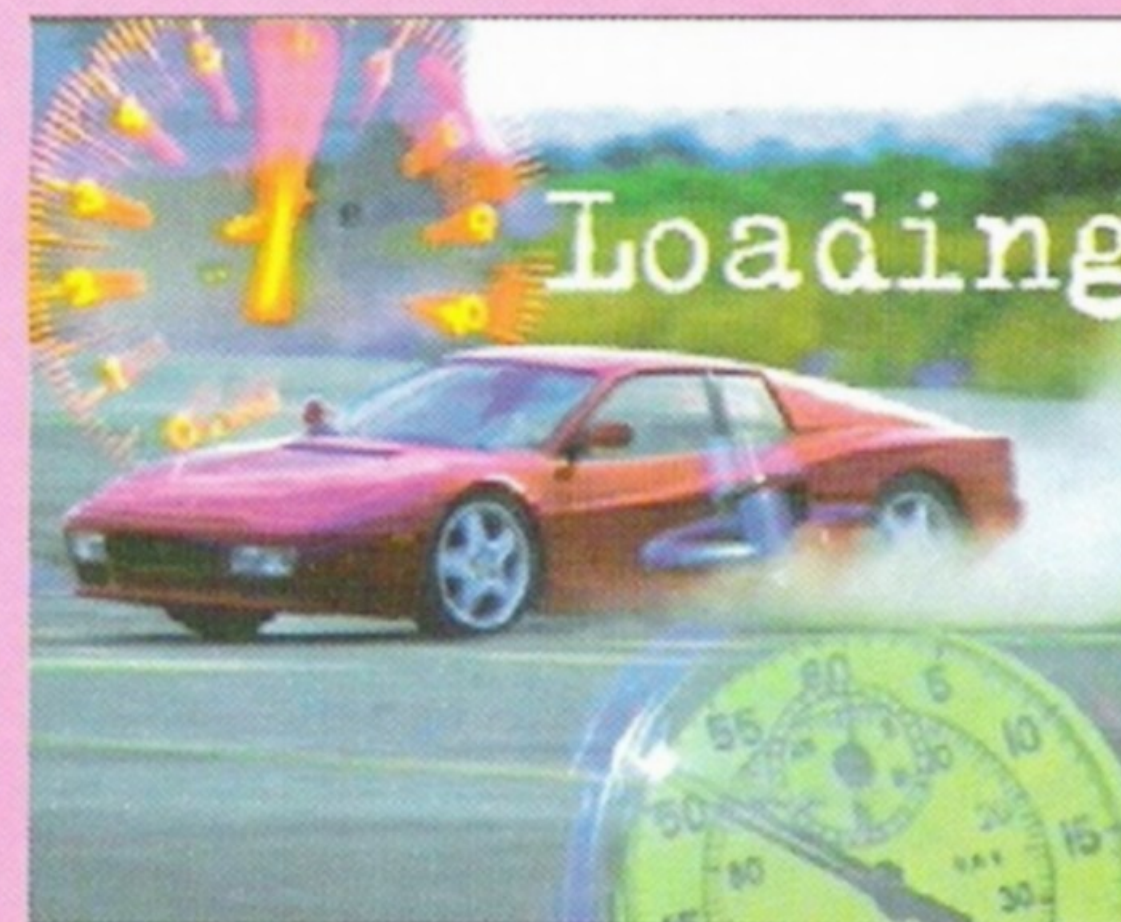
**Ручной тормоз** – кнопка **X**

**Использовать камеру обзора** – кнопка **C**

**Поставить игру на паузу** – кнопка **P**

#### СЕКРЕТЫ

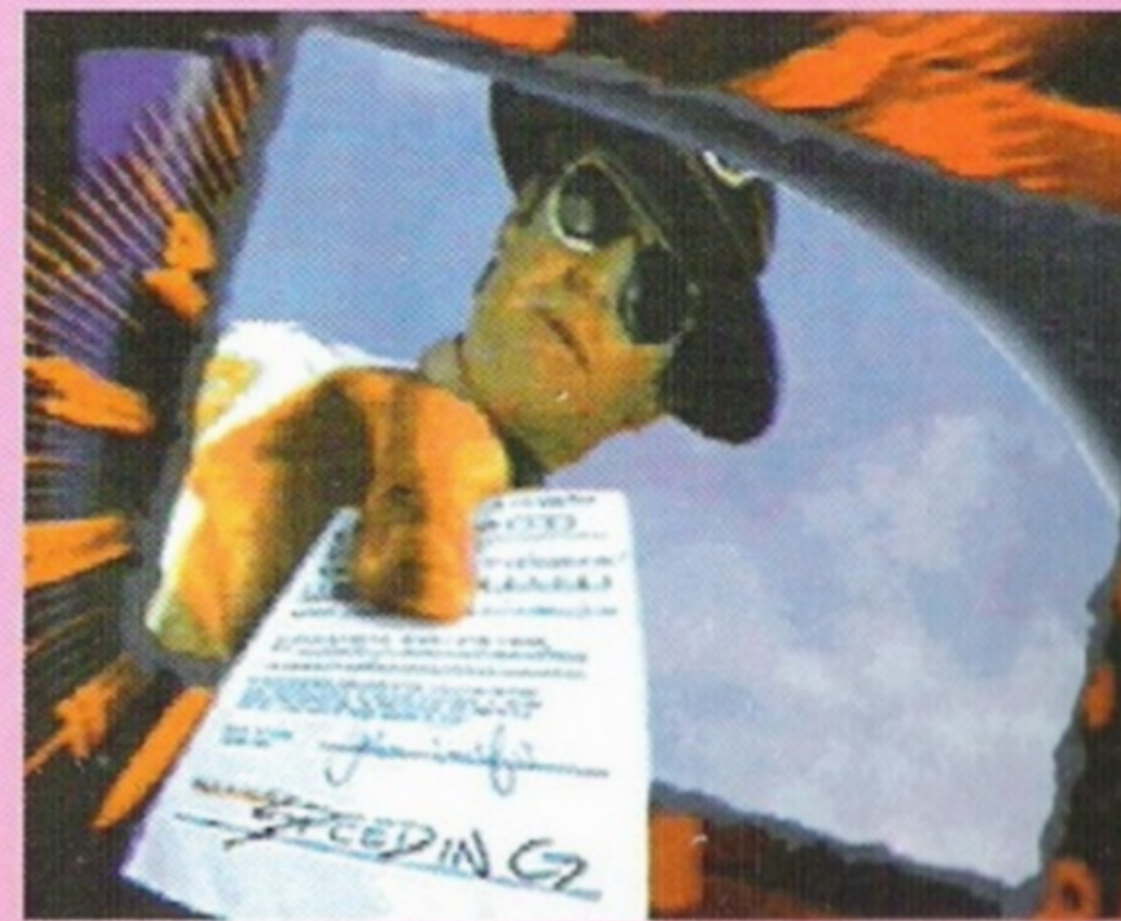
В "Need for speed" соперник – достаточно серьезный. Поэтому вы можете посоревноваться не со скоростной машиной, а с мотоциклом. Чтобы соревноваться с мотоциклистом, начните обычную гонку и, проиграв немного, вызовите переигровку, чтобы начать всё с начала. Потом нажмите одновременно правый **шифт**, **ВНИЗ**, **B** на втором джойстике. Теперь опять выходите из игры, и новая гонка начнется с участием мотоцикла.



Можно придать машине дополнительный скоростной потенциал и упростить изображение на экране, убрав приборную доску. Для этого на втором джойстике нажмите **ВВЕРХ**, **левый шифт**, **A** в любой момент игры. При наборе кода каждый раз перед вами будут появляться четыре возможных варианта обзора: полная приборная доска; без приборной доски, но со спидометром и зеркалом заднего вида; без приборной доски, но со спидометром или вообще без всего.

Также можно освободиться от помех в виде дорожной полиции. Для этого войдите в меню опций и выделите опцию **LEVEL SKILL**. Затем нажмите поочередно на первом джойстике очень быстро кнопки

**X + правый шифт + A + левый шифт** и не отпускайте. Когда нажмёте все кнопки, отпустите, чтобы начать всё сначала. Сделать это достаточно непросто, но если всё получится, надпись изменит цвет с желтого на пурпурный. Но вместе с дорожной полицией исчезнет возможность записывать свои достижения.





# PANZER GENERAL

**Э**то стратегическая игра, действие которой разворачивается во времена второй мировой войны. Вы генерал – Вермахта, призванный поставить мир на колени перед Великой Германией. Игра включает 38 сценариев различных операций, реально имевших место, планировавшихся, но не состоявшихся и даже выдуманных. Все они встретятся на вашем боевом пути. Командуя несколькими дивизиями, вам предстоит последовательно захватить Польшу, Бельгию, Францию... На проведение каждой кампании отведено строго определенное время. Если вы в него не уложились, противник получит подкрепление, что чревато крупными неприятностями (особенно в начале войны, когда любое поражение приводит к автоматическому падению Третьего Рейха). Еслит вы будете тянуть и выигрывать те битвы, которые были выиграны Германией исторически, война закончится в Берлине в 1945 году. Если вы проявите инициативу и начнете расправляться со всеми противниками быстро и наверняка, Великобритания падет в 40-м году, СССР – 41-м, а последняя битва произойдет в пригородах Вашингтона. После каждой битвы вы сможете посмотреть документальную хронику реальных событий тех лет.

**LOAD** – загрузить сохраненную ранее игру, если таковая имеется

**QUIT** – выход из игры

Чтобы играть по одному из сценариев, нажмите пиктограмму с буквой S. Здесь вы сможете играть вдвоем – на судьбе мирового сообщества это

никак не отразится. В этом режиме в левом верхнем углу вы сможете выбрать опции, позволяющие установить легкий, средний и тяжелый уровень сложности. Каждая кампания длится определенное количество туров (дней). Тур состоит из двух частей. В первой части тура вы атакуете противника, во второй – его ответный ход. Чтобы перейти ко второй части, войдите в основное меню и подведите курсор к клавише **END**, затем нажмите кнопку **B**. После того, как высветится **END TURN**, нажмите **Yes**, чтобы увидеть ответный ход противника. Внимательно следите за новинками и старайтесь как можно быстрее обновлять техническое оснащение своих войск. Иначе ваши устаревшие танки и самолеты будут нещадно истребляться более современным и мощным противником.

## ГЛАВНОЕ МЕНЮ

**Знак вопроса** – переход в меню настройки

**Два прямоугольника** – демонстрация мелко-масштабной карты боевых действий

**Танк и самолет** – переключение с наземных подразделений на авиацию и обратно

**Шестиугольник** – гексагональная разметка театра военных действий

**Елочка** – так обозначена территория, не занятая войсками

**Бинокль** – увеличительное стекло, при помощи которого вы получите исчерпывающую информацию о любом отряде

**Погодные условия** – информация о погоде на данный момент и прогноз на следующий день. Погодные условия оказывают немалое влияние



на исход боев (в нелетную погоду авиация обеих сторон не летает, а болота в дождь непроходимы для техники)

Изображение танка со стрелкой к нему – просмотр списков всех ваших отрядов и информация о них. Вы можете взять управление выбранным отрядом на себя, нажав **GO TO UNIT**

Изображение танка со стрелкой от него – переход к следующему подразделению

## МЕНЮ НАСТРОЙКИ

**M** – возврат в главное меню

**Три полоски** – установка уровня сложности

**Подзорная труба** – сделать видимыми или скрыть все подразделения противника

**Кинолента** – режим анимации боев. Если он включен, каждое сражение будет сопровождаться длительной перестрелкой

**Туча** – отключение режима изменения погоды

**Бочки** – включение и выключение режима расходов боеприпасов и топлива по ходу игры.

**Нота** – музыкальное сопровождение

**Труба** – звуковые эффекты

**10** – при включении этого режима под каждым отрядом будет написана его численность

**Зарубки** – списки потерь с обеих сторон

## ПРИБРЕТЕНИЕ НОВЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ:

В режиме **\$** вы увидите список родов войск

**INFANTRY** – пехота

**TANK** – танки

**RECON** – броневики

**ARTILLERY** – универсальные орудия

**AIR DEFENCE** – противотанковые орудия

**ANTI TANK** – стационарные зенитки

**ANTI-AIRCRAFT** – самоходные зенитные орудия

**FIGHTER** – истребители

Выбрав род войск, в центре экрана вы увидите доступные боевые единицы. Нажав на нужный отряд, справа вы получите его тактико-технические данные

**TAC BOMBER** – тактические бомбардировщики

**LEVEL BOMBER** – стратегические бомбардировщики

**COST** – стоимость в единицах славы

**MAX AMO** – максимальное количество боеприпасов

**MAX FUEL** – максимальное количество топлива

**TRACKED** – перемещение на гусеничном ходу

**HALFTRACKED** – полугусеничное шасси

**ALL TERRAIN** – колесный вездеход

**TOWED** – техника, которую придется нести на себе

**AIR** – авиация

**SPOTTING** – радиус обзора

**RANGE** – радиус действия огня

**INITIATIV** – инициативность

**SOFT ATTACK** – мощь в атаке на сухопутные цели

**HARD ATTACK** – на бронированные цели

**AIR ATTACK** – на воздушные цели

**NAVAL ATTACK** – на морские цели

**GROUND ATTACK** – защищенность от артиллерии

**AIR DEFENCE** – защищенность от атак с воздуха

**CLOSE DEFENSE** – защищенность в ближнем бою

**TARGET TIPE** – к какому типу целей относится



подразделение

**SOFT** – небронированная цель

**HARD** – бронированные цели

**AIR** – воздушные цели

Приобретая подразделение, перемещающееся способом **LEG** или **TOWED** вы можете купить ему транспорт, что значительно повысит мобильность и себестоимость вашего приобретения. Купленные войска – ваша собственность и переходят из кампании в кампанию. Кроме того, в некоторых операциях вам дадут наемные отряды, которые уйдут по окончании операции. Поэтому лучше в бой пускать сначала их, а потом уже свои силы. Мерилом стоимости войск являются слава и престиж, завоеванные в ходе боевых действий.

## УПРАВЛЕНИЕ ВОЙСКАМИ

Выбрав один из отрядов, увидите, что карта потемнеет и светлыми останутся те участки, на которые подразделение сможет пройти. Чтобы атаковать врага с близкого расстояния, подведите свои силы к клетке, соседней с клеткой противника, а затем нажмите курсором-прицелом на вражеский отряд. Чтобы обстрелять врага на расстоянии из пушек, наведите прицел на него. Если цель поразить можно, курсор превратится в прицел. За победы отряд получает баллы по шкале **ОПЫТА**. Каждый раз, когда вы наберете больше 100 баллов,

подразделение увеличивает свою потенциальную мощь на 1, загорается золотая звезда.

**CUSTOM.** В этом случае к вашему вниманию: **EXPERIENCE** – опыт солдат противника, влияющий на максимальную численность врага **PRESTIGE** – слава противника, измеряется в единицах и фактически эквивалентна деньгам **SET CONTROL** – в правом верхнем углу несколько икон, с помощью которых выберите, кто будет управлять армиями обеих сторон. Пиктограммы в левой колонке обозначают противоборствующие стороны: орел – Германия (AXIS), звезда – Союзников (ALLIES). Рядом с каждой расположено еще по две пиктограммы – голова символизирует игрока, а монитор – компьютер. Чтобы поменять руководство одной из сторон, нажмите на ее эмблему

**CHOOSE SCENARIO** – в средней части экрана выберите сценарий из списка подведите к нему курсор и нажмите на кнопку

**START SCENARIO** – начало игры

**EXIT** – выход из режима сценариев

Если вы хотите попробовать себя в настоящей войне, выберите пиктограмму, обозначенную С. Здесь вам предстоит выбрать дату вашего вступления в войну – 39, 41, 43 гг., причем для двух последних можно выбрать фронт – Западный (W) или Восточный (E) и уровень сложности (SET).

Сделав выбор, после тревожной заставки вы попадаете прямоком на фронт. Перед вашими глазами – карта, расчерченная на шестиугольники. Справа находятся колонки пиктограмм, при помощи которых вы и будете руководить своими батальонами. Суть всех операций – захват Ключевых городов противника или оборона противника. Флаги обозначают принадлежность городов, а на общей карте они выглядят как овалы – белые: Германия, зеленые – Союзники.

#### МЕНЮ УПРАВЛЕНИЯ

*Грузовик* – погрузиться на наземный транспорт

*Корабль* – в портах: погрузиться на корабль; на аэродромах – на самолет

*2 танка* – восстановить потери

*Большой и малый танки* – заменить отряд на аналогичный, но более мощный

*Зачеркнутый танк* – расформировать подраз-

деление

*Пишущая ручка* – ввести отряду новое название

#### ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

Как брать города и крепости:

– города и крепости не стоит штурмовать танками. Сначала проведите массированную атаку несколькими батареями. Тактическими бомбардировщиками очистите все подступы к захватываемому пункту и только потом можно бросать в бой пехоту. Наиболее эффективные удары – из укрепрайонов. Несколько мощных ударов тяжелой пехоты по дотам и дзотам противника – и враг бежит, громи его! По возможности почаще меняйте подразделения на более свежее.

– обороняя город, поставьте в нем хотя бы по одной пушке каждого вида

– не атакуйте самолетами зенитки, а танками – противотанковые орудия

– не оставляйте в тылу незахваченные города противника

Залог будущей победы – молниеносность операции. Например, вокруг основных городов противник сразу выставляет подразделения, а к городам поменьше подводит войска постепенно. Ваша задача – опередить противника: танками, пехотой, как угодно. Войдите в город раньше. Чем больше захваченных городов, тем больше денег вы заработаете на этой операции. А деньги – это новые войска и новое вооружение. Особенно этот прием эффективен в Норвегии, где практически все города вокруг Осло можно захватить именно таким образом.

В каждой кампании выработайте свою тактику. Например, в Африке лучше сразу разделить свою армию на две части. Одну отправьте по побережью (преимущественно пехоту), а танки бросайте через пустыню к Тобруку. И совсем было бы неплохо сбросить десант где-нибудь поближе к Александрии.

Любую крупномасштабную операцию практически невозможно провести, не имея господства в воздухе и на море. Уничтожьте в первую очередь корабли и самолеты врага, тогда суша покорится вам.

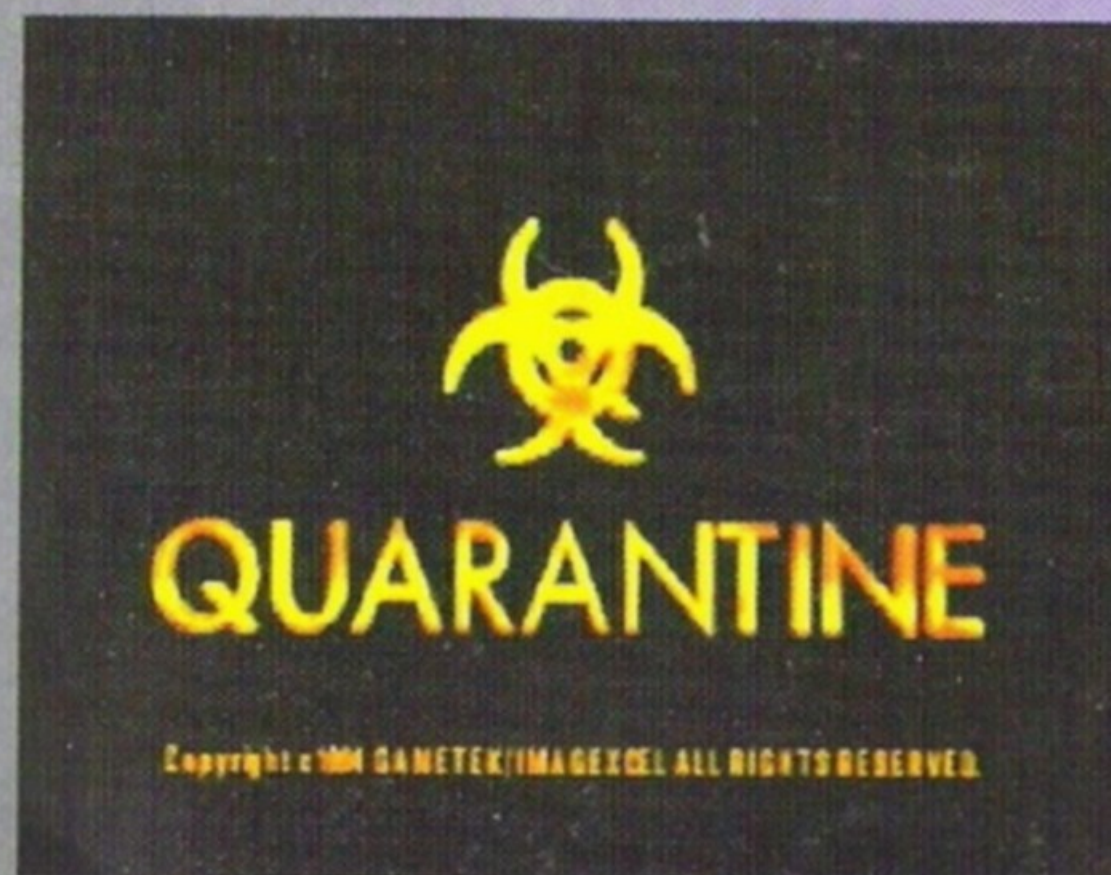


# QUARANTINE

**“Quarantin”** – одна из тех “думоподобных” программ, так полюбившихся нашему пользователю. И хотя большинство из них не отличается особой оригинальностью, эта игра как раз относится к меньшинству. Это быстрое аркадное действие со стрельбой и многочисленными врагами, но поданное так, как его видел бы водитель такси. Причём это такси – не обычная желтая машина с шашечками на борту, предназначенная для банальных перевозок пассажиров, а скорее всего, напоминает тяжелый танк. На крыше автомобиля установлена автоматическая крупнокалиберная пушка, бампер оснащён дисковой пилой, а в арсенале шофёра – пулемёты, огнемёты и даже установка для запуска ракет. Вообще,

создаётся впечатление, что таксист – далеко не безопасная, мирная профессия.

Действие игры разворачивается в двадцатом веке. Вы – в крупнейшем в мире центре по производству летающих машин. Итак, город Кемо. Здесь преступность процветает настолько, что полиция уже ничего не может сделать. Террористы захватили всю власть в городе. Правительство тоже опустило руки. И здесь появляется гигантская компания “Omnico”, которая обещает справиться с преступниками и навести порядок в городе. Компания всерьёз взялась за работу над проектом по очистке города. В результате вокруг города была построена десятиметровая стена, предназначенная для “контроля за





передвижением людей". На деле Кемо превратился в гигантский город-тюрьму. Теперь узниками города-тюрьмы стали не только заключённые, которые свозились сюда со всех сторон, но и ни в чём не провинившиеся жители Кемо. Но и этого показалось мало решительно взявшейся за дело компании. Несколько лет спустя Omnicor разработала специальный, сильнодействующий наркотик для понижения агрессивности,



который был благополучно подмешан во всю систему водоснабжения города. Под воздействием микробов и разнообразных бактерий наркотик вызывает эффект, прямо противоположный ожидаемому. Почти все жители Кемо становятся

безумно агрессивными, подхватив страшный вирус. Болезнь прогрессирует, всех горожан ждёт мучительная смерть. Толпы маньяков, готовых расстерзать первого встречного, бродят по улицам в поисках жертв. Вы будете играть за бывшего сотрудника Omnicor'a – Дрейка Эджуотера. Незадолго до описываемых событий Дрейк неудачно выступил против корпорации и был выслан в Кемо, как неудобный. Но он всё же выжил в городе-тюрьме. И не только приспособился к этой мрачной жизни, но и стал таксистом, приобретя машину. Дрейк постоянно ищет возможности перебраться за стену, а машина для него – может, единственный шанс осуществить задуманное. Выбраться за пределы города – ваша основная задача в игре. Кемо делится на несколько изолированных территорий, связанных между собой только специальным проходом для сотрудников корпорации. Последний проход ведёт на свободу. Уровни отличаются не только сложностью выживания или новой игровой графикой, ездить придётся по дорогам, у которых от дорог только название, поэтому вам потребуется хорошее оснащение автомобиля – аккумуляторы, турбоускорители, да и мало ли что ещё. Деньги на ремонт и вооружение придётся зарабатывать основной работой таксиста – развозкой пассажиров. Клиенты "голосуют" не так уж часто, поэтому будьте внимательны, чтобы не задавить редких пассажиров. При посадке в машину пассажир договаривается с вами о поездке, указывая на карте точку, куда

его нужно доставить, время доставки и размер оплаты. За быструю доставку вы сможете рассчитывать на чаевые. Но с каждой просроченной секундой ваш гонорар начнёт таять на глазах. Если вам уже ясно, что вовремя доставить пассажира не удастся, можно выкинуть его из машины специальной катапультой и поискать нового.

Управляя таксистом Дрейком Эджуотером, вы начнёте игру с пистолетом. На начальных уровнях игры им ещё можно повоевать, но в дальнейшем стоит поискать оружейные магазины для покупки более действенных средств уничтожения. Кроме вооружения, у вас будет масса "мирных" проблем с автомобилем. Повреждения машины обязательно будут, поэтому время от времени стоит заглядывать в автосервис, чтобы подремонтировать авто и прикупить броню, турбоускорители и пр., пр..

Надо сказать, что проходы с уровня на уровень закодированы от жителей города. Незнающие систему паролей никогда не смогут выйти на свободу. Чтобы получить код для прохода, вы должны выполнить несколько различных миссий: доставка грузов, уничтожение сотрудников корпорации и их сторонников и многое другое. Сориентироваться в лабиринтах города вам поможет компас и радар.

*Компас* – легкоуправляемое устройство, помогающее сориентироваться по карте и узнать, куда развёрнута машина в любой момент времени. Компас расположен в верхней части экрана.

*Радар* – находится рядом с компасом. Информация на радаре даёт представ-



ление о врагах и нейтральных машинах которые не собираются с вами связываться, поэтому и нападать на них не стоит. Поэкономьте патроны: стреляйте только в случае крайней необходимости (врагов много, а патроны стоят денег) Облегчит вашу задачу полное отсутствие каких-бы то ни было правил дорожного движения, а также отсутствие суровой дорожной полиции. Никто не будет штрафовать за превышение скорости или стоянку в неположенном месте. Даже задавленные прохожие воспринимаются как нечто вполне обыденное, а мешающие проезду машины можно просто взорвать. Плохо то, что остальные водители тоже это знают.

## КОДЫ

98645782

89962254

54185654

92146125

33289642

# CAPTAIN QUAZAR

Вдоволь навоевавшись на земле и поделив все блага цивилизации, земное сообщество на этом не успокоилось. Как только на нашей планете отгремели последние взрывы, немного передохнув, люди перенесли боевые действия в космические пространства. Дело в том, что Землю одолели космические террористы. Главарю банды террористов удалось синтезировать страшный наркотик, оказывающий непосредственное воздействие на мозг человека. Теперь бандит хочет распространить страшное зелье по всей галактике. Трудно представить последствия этого адского плана. Но всё не так плохо – ведь у вас

есть отважный капитан Квазар! Единственный представитель землян, способный очистить три планеты от засилия террористов. Вооружившись пулемётом, ракетницей и бомбами, защитник нашей галактики должен не только освободить людей, но и помешать добыче спайса – сырья для производства наркотика. Каждый раз от своего друга и наставника Пульсара капитан будет получать новые задания. Так, на первом этапе вам нужно уничтожить две перерабатывающие машины, которые расположены в глубине пустыни на специально оборудованных площадках и ракеты, транспортирующие спайс в другие регионы планеты.



Как только ракеты попали в поле вашего зрения, не медленно стреляйте: через несколько секунд они взлетят (стрелять лучше ракетами и гранатами). Если пропустите несколько ракет, Квазар рискует быть арестован за хулиганство местной полицией. Запас боеприпасов ограничен. Время от времени пополняйте его, взрывая ящики. Прежде, чем бороться с многочисленными террористами, уничтожьте казармы с солдатами, иначе запас патронов тает на глазах, а бандитов меньше не становится. За каждого убитого террориста или уничтоженное банд-сооружение вы получаете определённое денежное вознаграждение, которое можно потратить потом в оружейном магазине на более мощное вооружение. Целый мешок долларов легко добыть, взорвав банк. По ходу игры вы сможете пополнить свой боевой арсенал сапогами-скороходами, защитным полем, энергетическим шаром, поражающий врага при первом его появлении, супер мощными бомбами. Не забывайте собирать кусочки карты, припрятанные в самых неожиданных местах. Нажав на кнопку X вы сможете узнать, что имеется в вашем распоряжении на данный момент. Карта открывается кнопкой A. Но самое



главное – телепорты. С их помощью Квазар телепортируется на разные уголки планеты, набрав пароль, который вы получаете после каждой выполненной миссии. Тот же телепортатор доставит борца за здоровое общество на другую планету для выполнения не менее важных задач. Не стоит взрывать все двери подряд. Найдите магнитную карточку с надписью DOOR. Силовые поля можно преодолеть только при наличии фиолетовую карточку. Наркодельцы обосновались не только на поверхности, но и глубоко под землёй, в шахтах. Для работы в шахтах используются поработанные местные жители. Конечно, гражданская квазаровская совесть не позволит капитану уничтожить шахты вместе с людьми. Сначала необходимо освободить заложников, а уж потом крушить врагов. И главная ваша задача – уничтожение тяжёлых машин, добывающих спайс из гранитной скалы. В шахтах стрелять нужно аккуратно, иначе бродить под землёй придётся без света. После шахт вы лично встретитесь главным космическим наркодельцом. Нельзя сказать, чтобы встреча была дружеской. От вас потребуется не только умение метко стрелять, но и думать головой. Особенная прелесть – в игре вдвоём. Причём второй Квазар может в



любой момент включиться в игру. Вас ждут джунгли и реки, ядовитые болота и цветы-убийцы, да и мало ли ещё врагов, с которыми предстоит сразиться отважному и непобедимому капитану Квазару. В целом игра представляет собой захватывающий, увлекательный и весёлый боевик, требующий навыков в управлении и решения задач определённой сложности.

### СЕКРЕТЫ

Вы можете на небольшой промежуток времени убрать участок стены, около которого находится ваш герой. Для этого поставьте игру на паузу и наберите следующую комбинацию: RS, LS, B, B, B, RS, LS, вверх (LS/RS- левый/правый шифт).

### КОДЫ ТЕЛЕПОРТОВ



1 уровень  
 BBBBVBVV  
 CCCCCCCC  
 BBAABBBV  
 CCACVCBB – первый спайсоочистительный завод  
 CCAVACVC – второй спайсоочистительный завод  
 VABAABVA  
 ABCVCCAB – секретная ракетная база  
 VACACABA – монетный двор

2 уровень  
 AVABVABA  
 VBAABVAA  
 CCBCCACC

3 уровень  
 AACVCABV  
 CCBVVBAA



# RETURN FIRE

Если вы уже выросли из коротких штанишек, а поля сражений всё ещё манят - эта игра как раз то, что вам нужно. Судьба всех сражений в конечном итоге решается, безусловно, на поле боя. Но знание военного дела, умение правильно распорядиться своим оружием и выбрать правильную тактику и стратегию ведения боя играет немаловажную роль. Особенно, если играть не против компьютерной армии, а бороться с реальным противником.

В "Return fire" участвуют вооружённые силы двух каких-то стран (и даже неважно каких) - армия зелёных и армия коричневых. Как только вы выбираете одну из них, другая автоматически становится вашим противником.

Война, конечно же, идёт за обладание определённой территорией. Ваша задача - отыскать здание, где спрятан флаг противника и очистить территорию от вражеских сил. Чтобы победа была полной, флаг необходимо доставить в бункер, где расположен ваш штаб. Флаговых башен может быть несколько, а флаг всего один и взять его - задача непростая. В вашем распоряжении - вертолёты, танки, ракетные установки и джипы для транспортировки флага (джип можно использовать также для переезда через отмели. Его облегчённая конструкция и специальные колёса, которые можно надувать, позволяют

проехать там, где любая тяжёлая техника пускает пузыри).

Если ваша техника в бою несколько поистрепалась, возвращайтесь на базу для замены машины. Кроме того, запас горючего и боеприпасов можно пополнять прямо



на поле боя. Для дозаправки просто подъезжайте вплотную к цистерне или складу. Качественная 3D - графика, эффект плавного приближения и удаления камеры создают реальную обстановку происхо-





дящего на экране. А каждая победа завершается торжественным военным парадом в честь вашего триумфа. Для остроты ощущений и осознания собственного превосходства хорошо бы попользоваться складами противника.

#### УПРАВЛЕНИЕ

*Вертолётом:*

LS, RS - левый/правый шифт

LS, RS - поворот влево/вправо

Стрелки управления джойстика влево

/вправо - движение боком влево/вправо

A - стрелять по наземным целям

B - стрелять по воздушным целям

C - смена (ружия (пулемёт или ракеты)

*Танком:*

LS/RS - поворот башни

A - огонь по наземным целям

B - огонь по воздушным целям

C - вернуть башню в основное положение.

*Ракетной установкой:*

A - огонь по наземным целям

B - огонь по воздушным целям

C - установка мины

3 а: 100 патронов, 50 ракет 3 а: 150

патронов 3 х: 100 ракет, 30 мин 8 ов: 16

гранат

*Джипом:*

A - гранаты



B - надуть колёса для передвижения по воде

C - транспортировка флага

*В бункере:*

Стрелки управления джойстика - выбор технических средств

B - просмотр карты

C - просмотр инвентаря и аммуниции у выбранной техники

#### ПАРОЛИ:

EMAG

SHIT

JUST

GUNS

HTIW

YALP

TNOD

Прочитав все пароли снизу вверх и справа налево, вы узнаете, что играть с оружием хорошо только в этой игре.



# SPACE NOLK

На заре становления космической империи огромные космические крейсера во время длительных межгалактических путешествий странным образом исчезали неведомо куда. По прошествии многих лет некоторые из них возвращались из небытия, но уже без экипажа, ведомые автопилотом. Никто не мог тогда объяснить, что же случилось с людьми, что заставило их покинуть свои места. Но исследователи этого явления утверждали, что внутри вернувшихся через много лет кораблей находили таинственные древние предметы и оружие инопланетных, чуждых нам цивилизаций. Самое же неприятное заключалось в том, что в этих космических кораблях обитали и быстро размножались ужасные существа, смертельно опасные хищники с высоко развитым интеллектом – так называемые генестилеры. Среди них вам встретятся и обычные воины-чудовища, и Патриархи (высший интеллект), и Волшебники, насылающие всевозможные вредные заклинания (перевоплотившиеся гибриды, хитрые и изобретательные. Вы должны опасаться: ауры волшебников, помогающей им в психологических атаках; адского огня, который может загореться в любое время и в любом месте; силы, приводящей в движение любые механизмы; возможности телепортации; при помощи которой волшебники становятся неви-

димыми), и гибриды (существа, получившиеся из местных жителей, инфицированных генетическим материалом), и хорошо вооружённые и обученные Терминаторы, перешедшие на сторону врага. Клан врага имеет иерархическую структуру. Обычные воины преклоняются перед гибридами, те, в свою очередь, подчиняются волшебникам, а волшебники – патриархам. Патриархи – старейшины клана и по мере того, как воины клана уничтожают своих врагов, старейшина становится более толстым и могущественным. И, наконец, есть ещё бессмертные воины, преданные своему императору. Они слабее, чем терминаторы, но во много раз превосходят их количеством. Нельзя недооценивать врага, в особенности такого умного, хитрого и расчётливого, как генестилеры, которые по одному и не нападают, а ждут подкрепления для атаки. Эта игра отличается определённой оригинальностью – ведь управлять придётся не одним воином, а целым отрядом солдат-терминаторов. С помощью специального меню вы сможете управлять своими солдатами, приказывать им выполнять различные миссии от обороны до атаки, охранять определённую местность. Задачи в игре ставятся самые разные: уничтожение определённых комнат, оборона отсека корабля, очистка территории, обезвреживание определённого количества генестилеров, и просто остаться в живых.





Дополняют игру рёв генестилеров, механические звуки техники и глухие звуки выстрелов. Создаётся полное ощущение реальности боя, особенно, когда с ужасом наблюдаешь, как красная точка на сканере приближается со спины к одному из воинов, и помочь ничем нельзя. Остаётся только слушать предсмертный вопль своего бойца и наблюдать, как гаснет экран монитора. И хотя игра активная, элемент стратегии и тактики безусловно, здесь имеет немало-важное значение. Для успешного прохождения миссий необходимо правильно распорядиться десантниками и чётко следовать намеченному плану действий. Если вы в нужный момент растерялись или допустили ошибку в схеме действий, миссия считается проваленной, а для имперского воина провал операции хуже, чем смерть.

## УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

LS – левый шифт

RS – правый шифт

Двигаться влево/вправо, вверх/вниз – управление джойстика

Посмотреть вниз/вверх – LS + ВВЕРХ/RS + ВНИЗ

RS + стрелки управления – просмотр дисплея мини-сканера

RS + A – автоматический огонь (только с оружием)

Start – игра на паузе, открыть карту

Кнопка A – использовать оружие (атака в сражении)

Кнопка B – использовать оружие (оборона в сражении)

Кнопка C – подбирать/бросать предметы открывать/закрывать двери или разбить дверь, если у вас есть оружие

RS и A – самоуничтожение

## ТАКТИЧЕСКИЕ ОПЕРАЦИИ

LS + ВВЕРХ – войти в опцию карты

RS + ВНИЗ – выход из карты

RS + стрелки управления джойстика – просмотр карты

LS + стрелки управления – выбор имени терминатору

Start – возврат к экрану действий

LS/RS – поставить или снять паузу во время нахождения в опции карты

Кнопка A – установить терминатора с определённой командой

Кнопка B – просмотр команд

Кнопка C – просмотр терминаторов

LS + B – обратный просмотр команд

RS + C – обратный просмотр терминаторов

LS + A – удалить последнюю выбранную команду

**Сканер** – позволит получить максимум информации о местонахождении терминатора

**Красные стрелки** – обозначают место выхода ваших врагов

**Красные крестики** – некоторые миссии предполагают передвижение определённых предметов или определённое местонахождение терминатора. Необходимые позиции определяются пересечёнными линиями.

**Голубые иконки** – показывают воинов космического корабля, которые находятся под вашим контролем.

**Фиолетовые иконки** – обозначают индивидуальных ваших врагов

**Двери** – обозначены тонкими линиями вдоль коридора и имеют свой цветовой код:

**Серый** – обычная дверь, которую может открыть как терминатор, так и генестилер.

**Красный** – через эту дверь пройдёт только ваш враг

**Зелёный** – дверь открывается только взрывом.

**Белый** – проходят только ваши бойцы.

“Space Hulk” – игра, состоящая из восьми частей, приятно отличающихся разнообразием. Если вы новичок – особая команда вводит вас в тренировочную миссию. Где, обучившись управлению терминаторами и мастерству ведения боя, становитесь опытным пилотом космического корабля.

1. После установки игры вы окажетесь в Antechamber, где открыта левая дверь. Нажмите кнопку A и вы войдёте в Vigil. Здесь вы сможете начать тренироваться.

2. Чтобы установить количество тренировочных миссий, нажмите кнопку A. Ещё раз нажмите кнопку A, и вы услышите описание миссий, в которых сообщается, что терминаторы Amael и Bethor должны добраться до другого конца Space hulk, забрать реликвию, уничтожив по пути препятствия.

3. Нажмите кнопку A для выполнения задания. Теперь вы управляете Amael и ваша цель – забрать реликвию. Для вызова экрана технических операций нажмите **СТАРТ**. Изображение реликвии появится на сканере в виде жёлтого дота. Нажмите ещё



раз на **СТАРТ**, чтобы вернуться к экрану действий.

4. Используя стрелки управления джойстика подведите своего терминатора к реликвии. **ВВЕРХ** – движение терминатора вперед; влево/вправо – терминатор поворачивается в заданном направлении. Мини-сканер в левом верхнем углу экрана укажет оптимальное положение воина по отношению к искомому предмету.

5. Первое препятствие, которое встретится на вашем нелёгком пути – закрытая дверь. Находясь рядом с дверью, нажмите кнопку C – дверь откроется. После того, как вы найдёте реликвию, подойдите поближе и нажмите на кнопку C, чтобы взять её. Иконка реликвии должна высветиться на мини-сканере терминатора Amael, если вы всё сделали правильно.

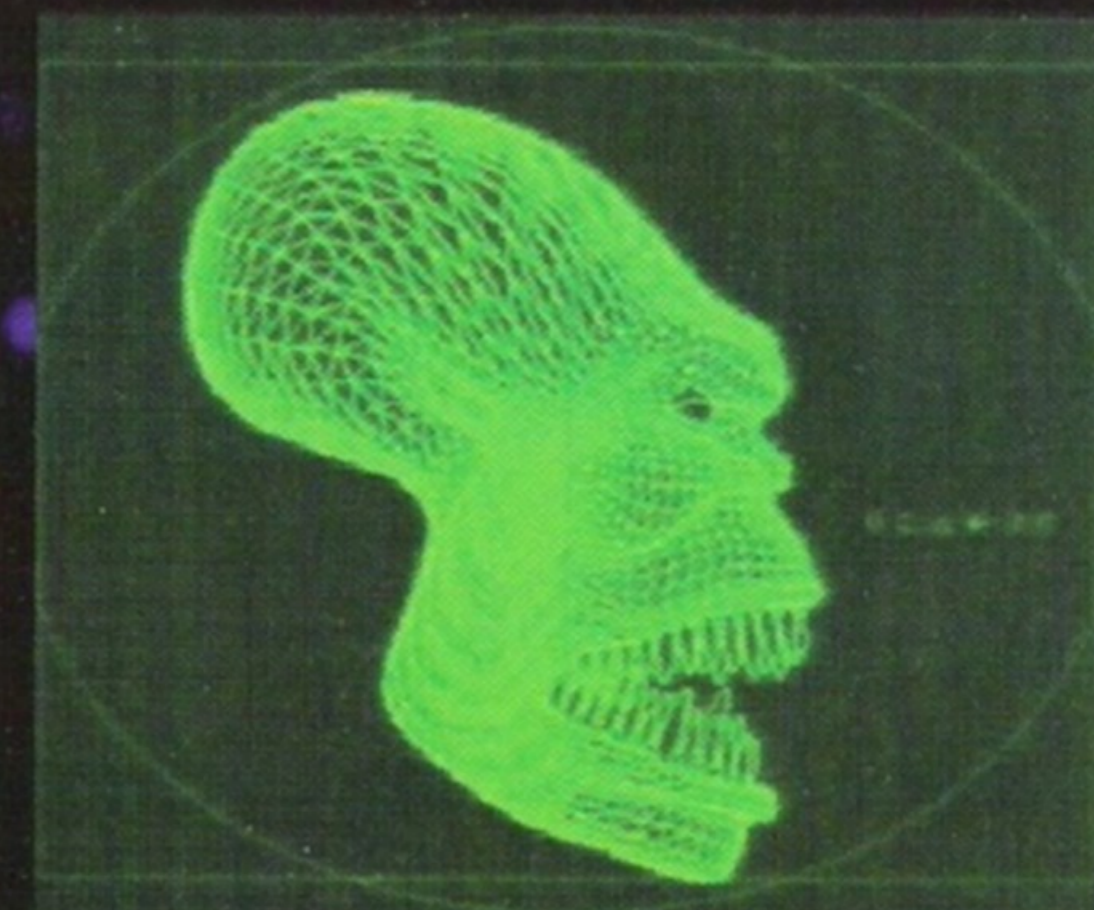
6. Теперь вам нужно двигаться к выходу из Space hulk. Лучше проделать эту операцию из тактического экрана, поэтому нажмите **СТАРТ** для возврата туда.

7. После установки задания для Amael, нажмите кнопку C для контроля за Bethor. Его задача – уничтожить огнём из огнемёта те комнаты, которые обозначены крестом на сканере.

8. Установите курсор в точку A и нажмите кнопку A, чтобы Bethor наступал в заданную позицию. Теперь нужно просмотреть лист приказов при помощи кнопки B. Как только появится надпись Heavy flamer, направьте курсор в точку B и нажмите кнопку A. Таким образом, терминатор получит команду использовать тяжёлый огнемёт. Повторите операцию, пока курсор находится в точке C и нажмите **СТАРТ** для возврата в экран действий.

9. После уничтожения Bethor двух комнат, нажмите **СТАРТ** и вернитесь в тактический экран для уничтожения двух других комнат (тем же порядком, что и в п. 8)

10. Уничтожив 4 комнаты, направьте его к Amael для завершения миссии. Если вы допустили ошибку в выборе позиций,



нажмите **STOP**, чтобы войти в опцию **QUIT**. Нажмите **QUIT** и повторите всё сначала.

## ВЫБОР МИССИЙ

*Potate left or right* – нажимая стрелки управления джойстика влево/вправо, вы передвигаете терминатора в заданном направлении

*Advance* – терминатор двигается вперёд, если нажать стрелку управления джойстика вверх.

*Retreat* – стрелка управления вниз: движение терминатора назад.

*Look up* – держать LS + стрелку управления вниз: терминатор смотрит и стреляет с максимальной мощностью вверх.

*Look down* – держать LS + стрелку управления вверх: терминатор смотрит и стреляет вниз.

*Aim* – держать LS + стрелки управления джойстика влево/вправо – медленно передвигается, отыскивая при этом врагов.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МИНИСКА- НЕРА:

В верхнем левом углу минисканера показывает территорию вокруг терминатора. Объекты появляются на мини-сканере в виде жёлтых кругов.

Сдвинуть дисплей минисканера – передвижение дисплея мини-сканера позволит вам исследовать значительное пространство и поможет в обнаружении врагов. Для этого нажмите RS + стрелки управления джойстика.

Получить подробную информацию – нажмите одновременно LS и RS.

## СРАЖЕНИЕ

*Shoot weapon (стрельба)* – Если вы нажмёте кнопку A, терминатор, которым вы управляете, стреляет снарядами большого радиуса поражения Storm Bolter. Обычно же используется перчатка для ношения предмета – Power Glove, которой достаточно



сложно отразить атаку генестилеров. Некоторые терминаторы вооружены гранатомётом Grenade Launcher. Для использования этого мощного оружия нажмите кнопку **В**. *Parry* (отражение атаки) – в близком бою нажмите кнопку **В**, что позволит отражать в рукопашном бою удары когтей монстров *Self destruct* (самоуничтожение) – если ваш терминатор вооружён мощным ручным молотом для сокрушения монстров или тяжёлым огнём, вы сможете самоуничтожиться, нажав на **RS + A**

### ПОКАЗАТЕЛИ ТЕРМИНАТОРА

Панель состояния терминатора находится в верхнем левом углу экрана  
*Terminator name* – имя действующего терминатора  
*Right-Hand weapon* – оружие, которое терминатор держит в правой руке  
*Left-Hand weapon* – оружие, которое терминатор держит в левой руке и использует в ближнем бою  
*Terminator order panel* – находится в верхнем правом углу экрана и показывает лист приказов, уже выполненных терминатором  
*Attritination* – показатель опасности, грозящей терминатору перед тем, как он умрёт.  
*Experience* – терминаторы, имеющие эту опцию сильнее, чем обычные и сражаются лучше.  
*Information panel* – находится в верхнем правом углу экрана и напоминает о миссиях и приказах, которые вы должны выполнить.  
*Mission information* – для получения звукового описания задания направьте курсор на эту иконку и нажмите кнопку **A**.  
*Terminator orders information* – в начале операции вы являетесь новичком и все приказы получаете от командира корабля.

### СПИСОК ПРИКАЗОВ

*Advance* – терминатор следует в выбранном направлении.  
*Retreat* – терминатор двигается назад,

готовый уничтожить своих врагов.  
*Overwatch* – эта опция устанавливается, если вы хотите, чтобы ваш боец следовал в заданном направлении, игнорируя врагов.  
*Cover Direction* – даёт возможность выборочного поражения врагов.  
*Pick up* – подойти к определённому предмету и забрать его.  
*Drop* – подойти к заданному месту и бросить предмет.  
*Open door* – открыть дверь, обозначенную на сканере.  
*Close door* – закрыть открытую дверь.  
*Follow* – следовать за другим бойцом в заданном направлении.  
*Search Area* – исследование предметов на определённой территории.  
*Self-destruct weapon* – использование вооружения, выбранного в опции выбора оружия.

### ИСПОЛНЕНИЕ ПРИКАЗОВ

1. Просмотрите перечень терминаторов с помощью кнопки **С**. Имя действующего терминатора появится на сканере, пока относящаяся к нему информация появляется на панели статуса терминатора. Выбор терминатора **LS + кнопка С**.
2. После выбора терминатора, в списке приказов вы увидите приказ №1. Пролить весь список – кнопка **В**.
3. После получения приказа, передвиньте терминатора в нужную опцию стрелкой управления джойстиком.
4. Чтобы получить выбранный приказ, нажмите кнопку **A**. Следующий приказ появится только после выполнения предыдущего.

### ВООРУЖЕНИЕ

*Оборонительное оружие:*  
*Storm bolter* – автоматическое оружие  
*Heavy Flammer* – огнемёт  
*Assault Cannon* – тяжёлая пушка  
*Grenade Launcher* – гранатомёт  
*Оружие ближнего действия*  
*Power Glove* и *Chain fist* – перчатка для ношения предметов и режущая оружие для обороны  
*Power Sword* – энергетический меч для левой руки  
*Thunder Hammer* – мощный ручной молот  
*Lighting Claws* – самое эффективное оружие для рукопашного боя, занимающее обе руки

# STAR FIGHTER



**В** отличие от многих игр, созданных на основе платформы 3DO, где главный упор делается на сценарий, главное достоинство игры "Star fighter" – играбельность. Здесь вы не найдёте детального и чрезвычайно сложного управления, где прежде чем взлететь, придется подолгу разбираться, на какую же кнопку нажать. Зато простота управления с лихвой компенсируется реалистичным внешним воздействием внешней среды на корабль. "Звёздный истребитель" – это смесь из аркады, симуляции и научной фантастики, где каждый элемент доведён до высочайшего уровня. Игра выполнена с превосходным качеством трёхмерной графики. Ландшафт каждой планеты отлично детализирован: холмы, равнины, озёра, дороги, города. С борта своего истребителя вы даже сможете разглядеть, как в океане перекачиваются волны. Постоянная смена изображений даёт ощущение реальной скорости, а эффектные взрывы и шумовое оформление игры позволяют почувствовать вкус настоящих космических сражений. Высокоскоростные, бреющие полёты, когда траектория полёта в точности повторяет линию ландшафта в сочетании с мощной и зрелищной обороной противника доставят немало наслаждения поклонникам этого жанра. Конечно, основная цель в игре – перестрелять всё, что движется и не движется, набрав побольше очков и при этом остаться в живых. Вся игра состоит из 60 миссий, разбитых на 4 перевёрнутых пирамиды. Естественно, начинать придётся снизу пирамиды, с самых лёгких миссий. По ходу игры сложность заданий возрастает. От вас постоянно требуются навыки в управлении кораблём и тактические знания. Весьма разнообразны оборонительные средства противника: здесь вы столкнётесь с лазерными пушками, стационарными и передвижными ракетами типа "земля-воздух", подводными

лодками, космическими станциями, спутниками и крейсерами, прехватчиками и танками. И против этой армады врагов – ваш истребитель, управляя которым вы сможете испытать себя в роли настоящего пилота.

### УПРАВЛЕНИЕ ПОЛЁТОМ

Полоса в левом верхнем углу вашего экрана показывает текущий статус. Чем меньше врагов вас окружает, тем меньше эта линия. Если же враги у вас на хвосте, то вверху экрана загорается индикатор опасности. Если он окрашен в красный цвет, то рядом с вами – вражеские самолёты. Оранжевый индикатор показывает, что враг – позади. Ну, а жёлтый индикатор предупредит о том, что атаковать вас будут в хвост. Если ваше задание имеет строго определённое время (и такое бывает), то это время указывается в нижнем левом углу экрана.

Появляющиеся цифры и буквы в центре экрана показывают расположение вашего истребителя на стратегической карте. Если вы обнаружили движущуюся вражескую цель, то в правой стороне экрана появится дополнительная информация.

### Управление на корабле

**LS** – левый шифт  
**RS** – правый шифт  
**LS** – запуск истребителя с боевого корабля  
**A** – акселератор  
**В** – противоракетные помехи (следует включать при появлении на экране предупреждения о запуске противником ракет А-Т-А)  
**С** – поворот камеры  
**RS** – стрельба  
**LS** – поменять оружие  
**P** – карта  
 Изменить масштаб карты – **LS** – увеличить, **RS** – уменьшить  
**X** – установить камеры, изменить конфигурацию, выйти из игры

## Стратегическая карта

Стратегическая карта показывает ваше местонахождение, а также местонахождение вражеских целей и самолётов союзников. Открыть или закрыть стратегическую карту вы можете, нажав на кнопку СТАРТ. Двигать красный круг по карте – стрелки управления джойстика.

Остановиться на выбранной цели – кнопка А.  
Дополнительная информация о выбранной цели – кнопка В.

Описание задания – кнопка С

Меню просмотра опций – стрелки направления джойстика

Выбор опции – кнопка А

Символы на карте

На стратегической карте самолёт, которым вы будете управлять, отмечен белой движущейся точкой. Самолёты союзников, следующие в вашем направлении обозначены буквой "F".

Красные точки – вражеские самолёты. Вражеские цели на стратегической карте – белая буква "X" внутри красного круга, а вражеские спугники – маленькие иконки внутри красного круга. Зелёные точки на вашем радаре обозначают цели, которые должны быть уничтожены. Самолёты союзников на стратегической карте обозначены маленькой красной буквой "A", а самолёты с запасным горючим – маленькой голубой буквой "P".

Пока задействована карта, нажмите на кнопку С для получения описания миссии. Внимательно просмотрите миссию при помощи стрелок управления джойстика.

Конфигурация игры

Для использования всех возможностей игры выберите опцию CONFIGURE из главного меню.

Здесь вы сможете:

Установить музыку – стрелки управления джойстика право/лево

Звуковые эффекты – стрелки управления джойстика лево/право

SETUP CONTROL – меню контроля игры для выбора подходящего управления

Вернуться в основное меню – EXIT

Маневрирование

Наклониться лево/право – стрелки управления джойстика лево/право

Наклониться вниз/вверх – стрелки направления джойстика

Увеличить давление и скорость – кнопка А

Дозаправка

После выполнения каждой миссии вашему истребителю просто необходима дозаправка. Контейнеры с ammunition и оружием для вашей машины сбрасывают специальные самолёты.



starfighter



Ваша задача как пилота – направить свой истребитель прямо на контейнеры и поймать то, что вам нужно, пока контейнеры не достигли земли.

### Базовый корабль

Вы начинаете каждую свою миссию с базового корабля. Чтобы покинуть базу, нажмите один раз кнопку RS. На стратегической карте базовый корабль обозначен жёлтой буквой "M".

### Сражение

Вы начнёте с простых миссий, и вооружение будет, соответственно, не самое мощное и современное. Просмотр имеющегося в арсенале оружия – LS. Стрелять – RS. Количество вооружения обозначается в правом верхнем углу экрана.

### Вооружение

Лазер – поражение выбранной цели лазерным лучом

Ракеты класса А-Т-А (Air to air) – ракеты воздух-воздух; используются против воздушных целей

Ракеты класса А-Т-Г (Air to ground) – ракеты воздух-земля; используются против наземных целей

Излучающий лазер – уничтожает лучом цель

Мины – уничтожают вражеские самолёты и приближающиеся к вам ракеты

Мегабомбы – уничтожение объектов на обширной территории

Ракеты многоразового использования – три независимых ракеты поражают одновременно три цели, находящихся недалеко друг от друга

### Энергетические кристаллы

Во время сражений на экране вы увидите разноцветные кристаллы. Эти кристаллы, состоящие из химических и электромагнитических элементов образуются после разрушения вражеских целей. Кристаллы помогут восстановить ваши силы. Ваша задача – пролететь прямо сквозь них, собрав по пути как

можно больше кристаллов. Одновременно можно собрать 4 кристалла, как показано в нижнем правом углу экрана. Кристаллы передвигаются справа налево, их группы состоят из двух, трёх и четырёх штук. Будьте внимательны – кристаллы исчезают быстро.

### Завершение миссии

Если вам удалось уничтожить все выбранные цели и выполнить все приказы, миссия считается завершённой. Теперь, набрав высший счёт, вводите своё имя. Когда появится иконка для кода имени, при помощи кнопки А введите имя. Если вы ошиблись, выберите розовую стрелку и нажмите кнопку А. По окончании операции выберите зелёный значок и опять нажимайте А.

### Контроль метода игры

Здесь вы сможете выбрать наиболее удобный для вас метод игры:

Attitude – изменяет метод сражения от нормального до агрессивного и атаки.

Regroup – приказ другим самолётам присоединиться к вам во время выполнения заданий

Attack – приказ отдельным самолётам атаковать один объект

All attack – приказ атаковать всем самолётам

Установка камеры

Во время миссий вы сможете установить вид двух камер во время миссии. Просмотр видов из двух камер – кнопка С. Чтобы изменить вид камеры, поставьте игру на паузу кнопкой "X". К вашему вниманию опции:

External – вид снаружи-сзади, спереди, сверху и снизу

Cocpit – обзор сражения из кабины пилота

Tracking – вид истребителя на некотором расстоянии

Flyby – вид истребителя под углом на экране

Player – различные виды истребителя по вашему усмотрению

Team – показывает каждого члена команды

Enemy – дополнительный обзор каждого вражеского самолёта

Weapons – дополнительный вид первой выпущенной ракеты или бомбы. Пока оружие стреляет, вид переключается на камеру 1. Когда все ракеты выпущены, вид автоматически переключается на вторую камеру.

Изменение угла камеры

При помощи кнопки А вы можете изменить угол для обеих камер, а стрелками управления джойстика – двигать камеры. Для выхода из опций нажмите кнопку PLAY

# MEGA RACE

В этой игре речь опять пойдёт о далёком-далёком будущем. Люди перепробовали все развлечения современной цивилизации, но требовались новые ощущения, и они нашли для себя новую, ни с чем несравнимую, жестокую забаву. Автогонки в виртуальном пространстве – это новый мир, спрещированный на сознание участников, созданный гигантским компьютером. Это не привычный имитатор гоночной машины – гонщик видит свою машину сзади, а не из кабины. Он получает синтезированный набор ощущений и реально представляет себя в кабине мощного, бронированного автомобиля, оснащённого современными средствами уничтожения: ракетами, лазерами и т. д.. Машины участвуют в смертельных гонках по самым необычным, самым нереальным и сложным трассам. Играя за одного из гонщиков по вашему усмотрению, вы должны уничтожить всех соперников и обязательно – лидера. Неважно, каким образом. Конкурентов можно расстреливать, расшибать о дорожные борта – главное, остаться на трассе единственным. К компьютеру подключены не только участники, но и зрители, следящие за ходом гонок. Для остроты ощущений у зрителей на трассу введены "развлечения" в виде городских автобанд, роботы, запрограммированные на ведение огня по движущимся целям и множество других препятствий. Чем больше в гонке будет острых моментов и убийств, тем выше зрительский рейтинг, чего, собственно, и добиваются устро-

ители. Поэтому о правилах можно не думать. Здесь не просто нужно палить по конкурентам, но и внимательно следить за дорогой. На протяжении всей трассы разбросаны специальные значки, тормозящие машину или создающие помехи в управлении. Но находки могут быть и приятными: значки дают и некоторые преимущества – резкое ускорение или дополнительное вооружение.

На первый взгляд, эти гонки совершенно безопасны для участников. Даже если машина взорвалась и разлетелась на мелкие кусочки, это хоть и реальность, но всего лишь виртуальная! Стоит снять шлем – гонщик жив и здоров. Но всё не так просто. Человеческий мозг не в состоянии выдержать такого напряжения, и несколько виртуальных смертей приводит к одной, но настоящей.

Для полноты ощущений устроители не сообщают гонщикам, сколько виртуальных смертей они смогут пережить.

Правда, игрок лишён выбора конкретного боевого арсенала. Выбирать можно из нескольких моделей машин. Пейзажи виртуального пространства просто потрясающие. Вы увидите ночной мегаполис, безлюдные скалы, Голубые водные дали планеты и многое другое. Кроме того, игра насыщена видеозаставками. Особое внимание уделяется ведущему программы: его чёрный своеобразный юмор повеселит любого игрока, пока шутка не коснётся его лично.



# Wolfenstein 3d

Ваша задача – проникнуть в фашистскую крепость – замок Холлехаммер и найти планы операции нацистов по созданию совершенной армии (Железный кулак). Вильям Блазкович. В замке сумасшедший доктор Шаббс экспериментирует с трупами солдат, пытаясь создать мощную, лишённую страха и вообще каких-либо чувств, армию.

В годы войны американский шпион Вильям Блашкович получил задание проникнуть в фашистскую крепость – замок Холлехаммер. По полученным разведанным там проводились секретные эксперименты над людьми. Но Вильяма Блашковича фашисты захватили в плен и посадили в нацистскую тюрьму – Вольфенштейн. Его участь была решена. После жесточайших допросов и пыток его бы казнили. Вильяму осталось либо умереть в мучениях, либо попытаться вырваться на свободу. Но если и умирать, то от пули и при попытке к бегству. 12 дней он ждал удобного случая в глубоком подвале. И однажды охранник отвернулся. Вильям воспользовался шансом. Ему удалось убить и обезоружить охранника. Именно с этого момента и начнётся, собственно, ваша игра. На полу – труп охранника. В руках у Вильяма – нож и пистолет с полным магазином патронов, а впереди – открытая дверь, ведущая на свободу. Но эта свобода стоит недёшево:

вас ждёт настоящая кровавая бойня. Выбор уровня сложности. Различия – более злобный противник и по степени серьёзности возможных ран. 1 – либо для юных игроков, либо новичков, которые никогда не играли. 2 – для редко играющих 3 – часто играющих 4 – для тех, кто хочет почувствовать реальную атмосферу боя

## Управление

LS – левый шифт

RS – правый шифт

Передвижения – стрелки управления джойстика

Бежать – нажать кнопку C + вверх/вниз

Ускорение движения – кнопка C

Приставные шаги – LS/RS

Смена оружия – кнопки B + C

Стрелять или использовать нож – кнопка A

Открыть двери или лифт – кнопка B

Карта – A + C (пройденный участок)

Записать игру – Save game. Введите имя после прохождения уровня. Загрузить сохранённую игру – X и выбрать в опциях Restore game

Максимум – 99 патронов

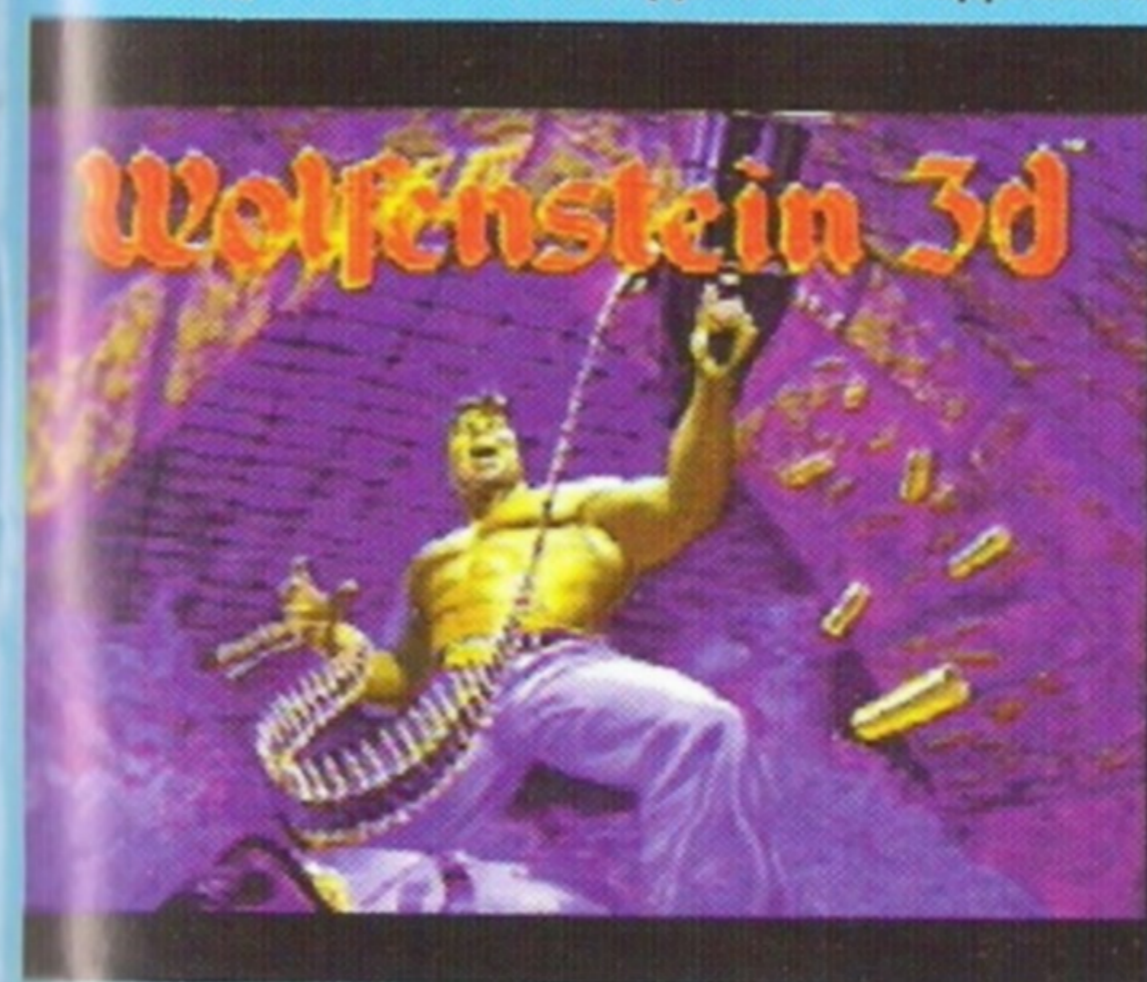
Рюкзак увеличивает максимальное количество патронов вдвое.

Еда – 10%

Аптечка – 25 %

Обойма 5

Оружие – автомат, роторный пулемёт,



огнемёт, гранатомёт

### ВРАГИ

Охранники – коричневые мундиры. Не качество, но количество

**Эсэсовцы** – синяя униформа, бронези-леты, садистские ухмылки

**Собаки-убийцы** – германские овчарки выдрессированные для нападения на человека. Встреча с ними ничего хорошего не предвещает: берегите горло героя!

**Солдаты-зомби** – плоды эксперимента, доктора Шаббса. Настоящие машины убийства, которым всё человеческое чуждо.

**Доктор Шаббс** – предпочитает убийство любому другому роду занятий. Опасайтесь летающих шприцов, чтобы тоже не превратиться в зомби

**Офицеры** – белые мундиры

**Гитлер** – квинтэссенция зла с сюрпри-зами.

Перед игрой выберите уровень сложности игры. Чем сложнее игра, тем опаснее и хитрее враги, труднее с ними справиться и серьезнее раны, которые вы можете получить во время прохождения по лабиринтам, кишащим нацистами.

Записать свою игру возможно только по прохождению этапа. Выберите опцию для сохранения игры, затем введите имя. Чтобы загрузить нажмите кнопку ерите.

**Автоматчики** – одеты в коричневые мундиры и превосходят не качеством, но количеством. Убить их не так-то просто – ведь под формой у них – бронезилеты, а их садистские ухмылки оптимизма не вызывают.

После каждого убитого врага остаётся обойма с 5 патронами, которая существенно пополнит ваш арсенал.

Максимум, что вы сможете унести – 99 патронов. Правда, можно найти рюкзак, который удвоит ваш запас. В нижней части экрана показано, сколько патронов у вас осталось. Кроме того, там же вы увидите процент оставшейся жизненной энергии, ключи, если удалось их

найти, количество обнаруженных сокровищ и нумерацию этажа, на котором вы сейчас находитесь. Найденные куриные ножки увеличат вашу жизненную энергию на 10%, аптечки – на 25%. Если повезло обнаружить круг с портретом Вилли – получить 100 % энергии и допол-



нительную жизнь. Не стоит брезговать собачьей едой – даже прибавка к энергии 4% иногда может спасти Вилльяма от смерти. По пути обязательно собирайте всевозможные драгоценные предметы. 50 драгоценностей – дополнительная жизнь! Конечно, против целого войска одним пистолетом не навоешь. Во время игры вы сможете завладеть автоматом, роторным пулемётом, огнемётом и гранатомётом. Как правило, всё самое интересное спрятано в потайных комнатах за раздвигающимися стенками. Почаще простукивайте стены при помощи кнопки **В** (особенно украшенные портретами и гобеленами).

На каждом этапе вам встретятся две двери с секретными замками жёлтого и зелёного цвета, открыть которые можно только ключами соответствующего цвета. Будьте осторожны: безрассудство здесь наказуемо. Не стоит врываться в комнаты, полные вооружённых нацистов: вас просто изрешетят в считанные секунды. Маневрируйте, пользуйтесь прикрытиями и помните, что враг может появиться в любую секунду и неизвестно откуда.

HAPPY END

# VIRTUOZO

Эта игра продолжает серию Doom'-подобных игр, но изобразительно выполнена очень оригинально и аналогов пока не имеет. Ставший привычным ракурс "вид глазами", где вы видите перед собой свой ствол и врагов перед собой, заменён на более интересный вариант игры. Теперь вы управляете человеком, которого видите не только со спины – он разворачивается на 180°, возвращаясь на пройденное место, двигается, прижавшись к стене, приставными шагами. Вообще, реальные движения реального человека. Такое свежее решение на банальные вещи сделало игру яркой и запоминающейся. Действие "Virtuozo" происходит в пока далёком двадцать первом веке. Мир лихорадит, люди потеряли покой, общество находится на грани распада. Опять распоясались преступники, чиновники продались мафии. Вообще, ни намёка на законность, справедливость и правопорядок. Наша планета погрязла в хаосе. Вот здесь на горизонте и появляется личность творческая и музыкальная. Длинноволосый рок-музыкант, которому всё это беззаконие настолько надоело, он настолько устал от такой жизни, что решил один изменить весь мир. Взяв пистолет и гитару, с которой он никогда не расстаётся, рок-музыкант отправляется крушить роботов-монстров (плоды нашей развитой цивилизации) и гадов, расплодившихся повсюду в огромных количествах. Всё действие сопровождается музыкой в стиле

"heavy metall". Ну, а насколько ему удастся выполнить свою нелёгкую миссию, предстоит решить вам.

Выбрав приемлемый для вас уровень сложности, вы сможете также выбрать любую из трёх миссий, которых нужно выполнить в этой игре. Каждая миссия состоит из нескольких последовательных подуровней. Основная ваша задача – найти ключ, который открывает выход из очередной зоны. Здесь нет никаких дверей и калиток – выход расположен прямо в люке в полу. Не имея ключа, вы вообще вы ничего не сможете сделать. Если ключ найден, стоит только приблизиться к люку, и вы телепортируетесь в следующую зону. Ключ – единственный предмет в игре, который просто взять. Все остальные нужные и полезные предметы спрятаны в жёлто-чёрные круглые шары. Прежде, чем что-то взять, разбейте шар выстрелом. Иначе такая попытка закончится потерей части жизненной энергии.

На вашем экране в верхнем левом углу расположена разноцветная шкала – индикатор жизненной энергии. В правом верхнем углу – место для радара, который вам ещё предстоит обнаружить в одном из контейнеров. Радар поможет обнаружить ещё невидимые, но уже приближающиеся к вам цели. Все враги – летающие и ползущие обозначены красными точками.

Незаменимая вещь в игре – карта в виде





зелёно-синего листа. На ней не указано расположение дверей и ключа, зато она сослужит хорошую службу на уровнях, которые представляют из себя сложные и запутанные лабиринты с множеством тупиков. В контейнерах можно обнаружить дополнительную жизнь в виде пурпурного шара с изображением сердца; разноцветные шары с призовыми очками (красные, жёлтые, синие), увеличивающие ваш лицевой счёт; таблички с изображением взрыва помогут при большом скоплении врагов. Одно нажатие кнопки – и все недруги разлетятся на мелкие кусочки! Сколько табличек, столько и взрывов – используйте взрывы только в действительно критических ситуациях. Кроме того, можно найти и более мощное оружие, чем пистолет. А томат более скорострельный, да и патронов экономить не надо: сколько бы виртуоз не стрелял, обойма всегда полна. Одно слово – виртуоз!

Прежде всего (если соблюдать последовательность), вас ждут на Марсе в запретной зоне, обнесённой огромным забором без намёков на двери. Найти ключ и выход с мёртвой зоны было бы несложно, если бы не враги. Неправдоподобно огромные пауки и стрекозы, хищные птицы и управляемые роботы пытаются вас укусить, ужалить, расстрелять и стереть в порошок. На Марсе попытайтесь не запутаться в сложных, запутанных лабиринтах марсианских шахт, которые зачастую кончаются тупиками и прямо-таки кишат кровожадными убийцами. О приближении врагов вы узнаете не только по радару. Задолго до появления неприятеля вы услышите либо характерный скрежет либо шуршание крыльев, либо рокот вертолёта среднего размера, если летит стрекоза. На подземной космической станции – масса новых человекоподобных роботов, которые не стреляют, но запросто могут задавить своей массой. Из-за постоянно закрывающихся дверей-ловушек не слышно, как они подкрадываются сзади и давят, давят... Пушки, расположенные в стенах и электрические разряды также могут доставить массу



неприятностей. Если повезёт, то в этих лабиринтах вы сможете найти самое мощное оружие – бластер, стреляющий трасирующими бело-голубыми зарядами и лестницу, телепортирующую на другой этап (разумеется, при наличии ключа).

Следующий этап на первый взгляд напоминает сибирские заснеженные равнины. Но здесь не так всё безобидно, как кажется: здесь прочно обосновались призраки. Снежная целина обманчива – попав в полынью, вы потеряете жизнь. Врагов здесь тоже достаточно – сами по себе катятся огромные снежные комья, стремительно пикируют прямо на вас чёрные птицы, а вокруг снуют снеговики в шляпах. Здесь цель – резная калитка, за которой лежит карт и ключ в отдельно стоящей башне (в правом верхнем углу карты). На этапах этого зимнего сада появляются новые враги – мотоциклисты в красной одежде, одержимые манией убийства. Карты и ключи придётся добывать тяжёлым трудом, уворачиваясь от летящих ниоткуда топоров. В доме населённом призраками, вы столкнётесь с монстрами и злобствующими рыцарями. трами и злобствующими рыцарями на фоне роскошных интерьеров, ковров и дубовых панелей.

И последнее испытание – военная база, где вы встретитесь с братьями по разуму. Конечная цель – бункер (вверху карты) Для этого переведите курсор на левый верхний угол, где написано название миссии Mars, Haunted House, Mine и нажмите на кнопку A для выбора. Бетонные стены и стальные перекрытия армейского бункера, где под ногами ползают змеи и радиоуправляемые пушки-пылесосы, расслабиться не дадут.

#### УПРАВЛЕНИЕ

**B** – стрельба  
**C** – разворот на 180 градусов  
**LS/RS** – движение приставными шагами  
**X** – открыть карту.

## ОБЗОР ИГР К ЗДО

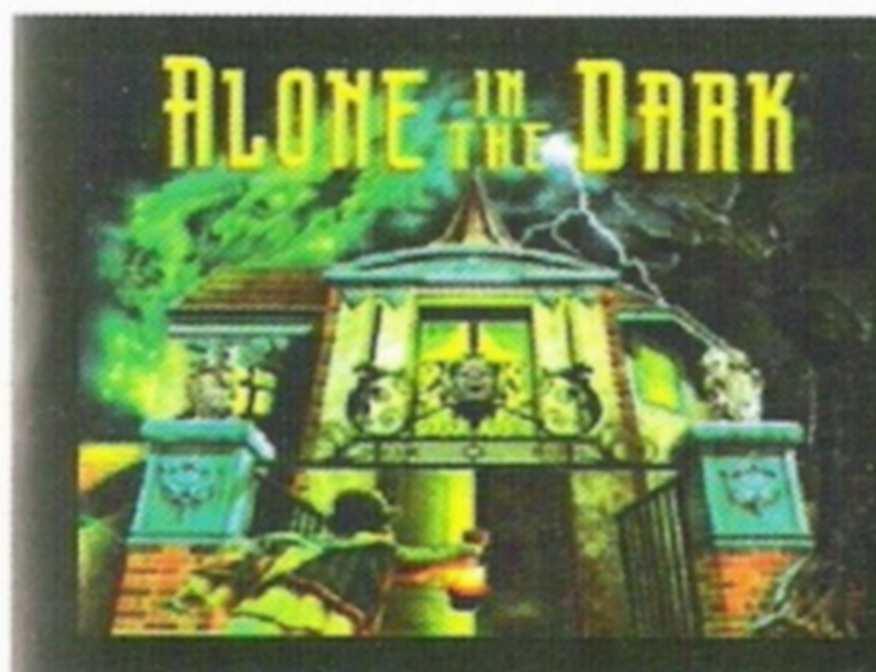
### MAZER



Опять на нашей планете происходит нечто ужасное. Земля просто стонет от инопланетных захватчиков, которые используют землян в качестве подопытных кроликов. Ваша задача – освободить людей из плена, разрушив специальные энергетические клетки и уничтожить всевозможных биороботов-киборгов и монстров-пришельцев. В игре восемь основных направлений. Есть ещё уровни-бонусы, предназначенные для того, чтобы игрок смог освоить специальные игры-ловушки за несколько секунд. Если за эти несколько секунд вы не успеете добежать до выхода, подсказки пропадут. Основные уровни игры состоят из небольших комнат, где томятся пленники.

Вам всё время кажется, что стены свалятся на голову. Но атаковать нужно настолько стремительно, что думать ещё и о стенах просто нет времени. Для сражений вы сможете выбрать одного или двух игроков из четырёх бойцов, предоставленных разработчиками ALG. Эта игра необычна, представляет собой нечто среднее между мультипликационным фильмом, кино и видеоигрой и до отказа наполнена головоломками. Кроме того, здесь предусмотрено несколько специальных эффектов. Один из них turbo-gun помогает создать кибернетических близнецов, чтобы сбить с толку врагов. Вся игра сопровождается прекрасным живым гитарным звуком, что делает ваше приключение ещё более увлекательным.

### ALONE IN THE DARK 1



Владелец усадьбы Дерсето, Джереми Хартвуд, скоропостижно скончался при загадочных обстоятельствах. Погибший увлекался переводами древних манускриптов, которые в изобилии хранились у него в библиотеке. Кроме того, он мучительно страдал от бессонницы, а немногие часы сна были наполнены жуткими кошмарами. Хозяин Деремо был твёрдо убеждён, что в старом доме присутствуют мистические силы. После небольшого расследования полиция пришла к выводу, что Хартвуд сам свёл счёты с жизнью. К тому же дворецкий, преданный хозяину, подтвердил, что в последнее время у Хартвуда была жутчайшая депрессия. Старый дом опустел и оброс невероятными слухами и легендами. С наступлением темноты в доме зажигаются огни, и каждый раз с приближением к роковому месту по всему дому разносятся леденящие душу крики. Почему же умер Джереми, и почему так притягивает этот загадочный старый дом? Что же случилось на самом деле?

Попробуйте разгадать эти загадки при помощи детектива Эдварда Кариби!

### В Санкт-Петербурге

оптом и в розницу

Игровые приставки 8-, 16-, 32-битные

Картриджи и диски, аксессуары, дополнения к ним, каталоги

гарантия, гибкая система скидок, обмен брака

Тел. (812)- 534-8684

534-8580 (отдел игровых приставок)

## CRIME PATROL



Очередное творение представила на суд зрителей "American Laser Games". После ошеломляющих, завоевавших суперпопулярность игр одноимённой серии, эта известная американская фирма на достигнутом не остановилась. "Crim patrol" впитала в себя все лучшие наработки, апробированные в предыдущих программах. То, что вы видите на экране - настоящее кино высокого творческого и технического качества. Программисты не поскупились на дорогие декорации, пиротехнические эффекты и каскадёрские трюки. Игра имеет длинный и навороченный сюжет. В наши дни, на территории США идёт непримиримая борьба с организованной

преступностью. Вы сражаетесь за молодого и пока неопытного полицейского в составе одного из подразделений американской полиции. При определённой сноровке, хорошей реакции и доле везения у вас есть шанс продвинуться по служебной лестнице. Вы начнёте с мелких гангстеров и жуликов, промышляющих грабежом в магазинах, складах и автостоянках. Продвигаясь по служебной лестнице, вы поработаете секретным агентом, где соперники - уже не мелкие жулики, а серьёзные дельцы от мафии, вооружённые автоматами. На вершине своей полицейской карьеры вы - боец спецподразделения по борьбе с терроризмом, и миссии вам предстоит выполнить нешуточные. На ваши плечи возложена большая ответственность за безопасность страны...

## REBEL ASSAULT



Эта игра относится к жанру звёздных войн. Использование новых технологий, потрясающее графическое и звуковое оформление позволили этой игре завоевать немалую популярность у любителей этого жанра. "Rebel assault" - сборник небольших, но очень разнообразных аркадных действий, объединённых общей темой - операцией Повстанцев против имперских Поработителей. Вы будете управлять пилотом космического истребителя. Проходя через испытательные задания с нарастающей от миссии к миссии степени сложности, вам предстоит принять участие в боях с имперскими асами. Эту игру трудно назвать имитатором полёта, хотя чаще всего на своём экране вы

будете видеть кабину пилота. Скорее, это оригинальная и очень специфическая разновидность аркадных игр со стрельбой, т. к. допускаются только повороты и стрельба из корабельных лазеров.

Но больше всего в игре поражают воображение невероятно реалистичные пейзажи, которые с большой скоростью скользят перед истребителем. Впечатляют и скалистый каньон, в котором истребитель крыльями задевает за стены, и астероидные поля с медленно вращающимися глыбами из камня и льда, и заснеженные долины Империи...

Магазин "ЭДЕЛЬВЕЙС" предлагает в розницу:

широкий ассортимент

дисков для Panasonic 3DO, картриджей для Sega, CDROM-дисков  
более 500 видеофильмов, 200 наименований музыкальных компакт дисков

Вас ждут ежедневно с 11 до 19 ч.

по адресу: Шаболовка, д.30/12 (рядом с м. Шаболовская)

В КАТАЛОГЕ использованы материалы Сычева С. Н.

# СОДЕРЖАНИЕ

Wing Commander III: The Heart of the Tiger	1
Foes of Ali	5
Alone in the Dark II	9
Doom	11
Killing Time	14
Need for Speed	17
Panzer General	20
Quarantine	23
Captain Quazar	26
Return Fire	29
Space Hulk	31
Star Fighter	35
Mega Race	38
Wolfenstein 3D	39
Virtuozo	41
Обзор игр 3DO	
Mazer	43
Alone in the Dark I	43
Crime Patrol	44
Rebel Assault	44



# ИГРЫ, КОТОРЫЕ ВЫ МОЖЕТЕ НАЙТИ В ЭТОМ КАТАЛОГЕ

Wing Commander III: The Heart of the Tiger  
Foes of Ali  
Alone in the Dark II  
Doom  
Killing Time  
Need for Speed  
Panzer General  
Quarantine  
Captain Quazar  
Return Fire  
Space Hulk  
Star Fighter  
Mega Race  
Wolfenstein 3D  
Virtuozo  
Обзор игр 3DO  
Mazer  
Alone in the Dark 1  
Crime Patrol  
Rebel Assault

