

РУКОВОДСТВО
ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

DAN DARE III The Escape





DAN DARE III *The Escape*

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

ПЕРЕВОД И РЕПРОДУКЦИЯ
СЕРГЕЙ OLD FART GAMER СУХИХ

ПОЛКОВНИК ДЭН ДЭЙР - ПИЛОТ БУДУЩЕГО

ДЭНИЕЛ МАКГРЕГОР ДЭЙР, ПОЛКОВНИК МЕЖПЛАНЕТНОГО КОСМИЧЕСКОГО ФЛОТА, НАЧАЛ СВОИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ С ВЫПУСКА КОМИКСА "EAGLE" ОТ 14 АПРЕЛЯ 1950 ГОДА. ПОЧТИ МИЛЛИОН ШКОЛЬНИКОВ ПО ВСЕЙ БРИТАНИИ КУПИЛИ ЭТОТ ЭКЗЕМПЛЯР "EAGLE", И ДЭН ДЭЙР СТАЛ ГЕРОЕМ ДЛЯ МНОГИХ БРИТАНСКИХ МАЛЬЧИШЕК. ТАК РОДИЛАСЬ ЛЕГЕНДА.

КОМИКС "EAGLE" БЫЛ СОЗДАН МАРКУСОМ МОРРИСОМ И ИЗНАЧАЛЬНО ЗАДУМЫВАЛСЯ КАК ХРИСТИАНСКИЙ КОМИКС, ПРИЗВАННЫЙ ПРЕДЛОЖИТЬ БЕЗОБИДНУЮ АЛЬТЕРНАТИВУ СОВРЕМЕННЫМ ПОПУЛЯРНЫМ АМЕРИКАНСКИМ КОМИКСАМ.

ДЕНЬ. ЗА ДЕЛО ВЗЯЛСЯ БРИТАНСКИЙ КАРИКАТУРИСТ И ИЛЛЮСТРАТОР ФРЭНК ХЭМПСОН - ИМЕННО ОН ИЗОБРЕЛ ЛИХОГО ПЕРСОНАЖА ДЭНА ДЭРА С ХАРАКТЕРНЫМИ БРОВЯМИ И ТИПИЧНО БРИТАНСКОЙ ГРУБОЙ ВЕРХНЕЙ ГУБОЙ. ПРИКЛЮЧЕНИЯ ДЭНА И ЕГО СПУТНИКОВ ДОЛЖНЫ БЫЛИ ВСКОЛЫХНУТЬ ВОООБРАЖЕНИЕ МОЛОДЁЖИ СТРАНЫ НА ДОЛГИЕ ГОДЫ.

ИЗДАТЕЛЬ ЭДВАРД ХАЛТОН ПОМОГ МОРРИСУ И ХЭМПСОНУ ЗАПУСТИТЬ ЭТОТ НОВЫЙ АМБИЦИОЗНЫЙ ЕЖЕНЕДЕЛЬНЫЙ КОМИКС ДЛЯ МАЛЬЧИКОВ, А ФРЭНК ХЭМПСОН ВЫСТУПИЛ В КАЧЕСТВЕ ГЛАВНОГО ХУДОЖНИКА И ДИЗАЙНЕРА, ЧЬЯ КАРЬЕРА НА УДИВЛЕНИЕ НАЧАЛАСЬ ВООБЩЕ С ТЕЛЕГРАФИСТА НА ПОЧТЕ. ПЕРВЫЙ КОМИКС ХЭМПСОНА БЫЛ ОПУБЛИКОВАН В ЖУРНАЛЕ "MESSANO", КОТОРЫЙ ЗАТЕМ И НАНЯЛ ЕГО В КАЧЕСТВЕ ИЛЛЮСТРАТОРА-КАРИКАТУРИСТА. ФРЭНК ПОКИНУЛ "MESSANO" В 1935 ГОДУ И, ПРОДОЛЖАЯ КАРЬЕРУ ГОСУДАРСТВЕННОГО СЛУЖАЩЕГО, ПОСЕЩАЛ ВЕЧЕРНИЕ ЗАНЯТИЯ В ШКОЛЕ ИСКУССТВ САУТПОРТА. ПЕРВЫМ СЕРЬЁЗНЫМ ДОСТИЖЕНИЕМ СТАЛА ПУБЛИКАЦИЯ ЕГО ПОЛОСЫ ДЛЯ ОФИСНОГО ЖУРНАЛА "POST". ФРЭНК УВОЛИЛСЯ С ПОЧТЫ В 1938 ГОДУ И ПЕРЕШЁЛ НА ОЧНУЮ ФОРМУ ОБУЧЕНИЯ. ВО ВРЕМЯ ВОЙНЫ ОН СЛУЖИЛ ВОДИТЕЛЕМ В КОРОЛЕВСКОМ АРМЕЙСКОМ КОРПУСЕ И В 1946 ГОДУ ПОЛУЧИЛ ГРАНТ НА ПРОДОЛЖЕНИЕ СВОЕГО ОБУЧЕНИЯ. К 1947 ГОДУ РАБОТЫ ФРЭНКА УКРАСИЛИ "НАКОВАЛЬНЮ" - РЕЛИГИОЗНОЕ ИЗДАНИЕ, ВЫПУСКАЕМОЕ МАРКУСОМ МОРРИСОМ. ИМЕННО ТОГДА ОНИ И ЗАДУМАЛИ "EAGLE", СТАВШИЙ САМОЙ ЯРКОЙ ЗВЕЗДОЙ БРИТАНСКИХ КОМИКСОВ. ФРЭНК ОСНОВАЛ СВОЮ СОБСТВЕННУЮ СТУДИЮ, НАНИМАЛ ХУДОЖНИКОВ И ПИСАТЕЛЕЙ.

В ТЕЧЕНИЕ МНОГИХ ЛЕТ ИХ ГЕРОЙ ДЭН ДЭЙР УСПЕШНО СРАЖАЛСЯ С "УЖАСНЫМИ ПОДРОСТКАМИ" И "ЗЛОБНЫМИ МЕКОНАМИ".

ПОЛКОВНИК ДЭН ДЭЙР - ПИЛОТ БУДУЩЕГО

С 1951 ПО 1956 ГОД ПРИКЛЮЧЕНИЯ ДЭНА ДЭЙРА СТАЛИ ВЫХОДИТЬ И НА РАДИО: HORICKS СПОНСИРОВАЛ ЕЖЕДНЕВНЫЙ РАДИОСЕРИАЛ НА РАДИО ЛЮКСЕМБУРГ. ДЭНА ДЭЙРА СЫГРАЛ АКТЕР НОЭЛЬ ДЖОНСОН, УЖЕ ИЗВЕСТНЫЙ СВОЕЙ РОЛЬЮ СЕКРЕТНОГО АГЕНТА ДИКА БАРТОНА. В 1960 ГОДУ HORICKS БЫЛ ПРОДАН ИЗДАТЕЛЬСТВУ ODAMS PRESS, И, ХОТЯ ХЭМПСОН НЕКОТОРОЕ ВРЕМЯ НЕ РИСОВАЛ ДЭНА ДЭЙРА, ЕГО СТИЛЬ СОХРАНИЛСЯ И ТУТ: РАБОТА ПРОДОЛЖАЛАСЬ РАЗЛИЧНЫМИ ХУДОЖНИКАМИ, ВКЛЮЧАЯ ФРЭНКА БЕЛЛАМИ, ДОНАЛЬДА ХАРЛИ, ДЕСМОНДА УОЛДАКА, БРЮСА КОРНУОЛЛА, ХАРОНСА И КИТА УОТСОНА, А ТАКЖЕ ТАКИМИ ПИСАТЕЛЯМИ, КАК АЛАН СТРАНКС, ДЭВИД МОТТОН И ЭРИК ИДЕН. ПОСЛЕ ТОГО, КАК КЛИФФОРД МАКИНС ВЗЯЛ НА СЕБЯ РЕДАКТОРСТВО, А ПЕЧАТЬ СМЕНИЛАСЬ С ЦВЕТНОЙ ГРАВЮРЫ НА ЛИТОГРАФИЮ, ФРЭНК ХЭМПСОН ПОКИНУЛ КОМАНДУ, И В 1962 ГОДУ ДЭН ДЭЙР ИЗДАВАЛСЯ В МОНОХРОМНОМ ВИДЕ. В 1969 ГОДУ IPC ВЫКУПИЛ "EAGLE", ОДНАКО КОМИКС "УМЕР" 26 АПРЕЛЯ ТОГО ЖЕ ГОДА.

ПРАВДА ДЭН ДЭЙР ПРОДОЛЖИЛ СВОИ БЕССТРАШНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ, ПЕРЕПИСАННЫЕ И ЗАНОВО НАРИСОВАННЫЕ С ОРИГИНАЛОВ В КОМИКСЕ "THE LION AND EAGLE". ОДНАКО К 1971 ГОДУ ЭТО ИЗДАНИЕ ТАК ЖЕ ИСЧЕЗЛО С РЫНКА. ДЭН ДЭЙР ПЕРЕЖИЛ ВОЗРОЖДЕНИЕ В СЕНТЯБРЕ 1973 ГОДА, КОГДА БЫЛ ОПУБЛИКОВАН ЕЖЕГОДНЫЙ ВЫПУСК "ДЭН ДЭЙР", А "ТАЙНА КРАСНОЙ ЛУНЫ" И "САФАРИ В КОСМОСЕ" БЫЛИ НАПЕЧАТАНЫ С ОРИГИНАЛЬНЫХ КОМИКСОВ ПОЛНОСТЬЮ И В ПОЛНОМ ЦВЕТЕ. ТОЛЬКО В 1982 ГОДУ КОМИКС "EAGLE" БЫЛ ПОЛНОЦЕННО ПЕРЕЗАПУЩЕН, А ДЭН ДЭЙР ПРОДОЛЖИЛ ИГРАТЬ СВОЮ ВАЖНУЮ РОЛЬ В ЗАЩИТЕ МИРА.

ТЕПЕРЬ И ВЫ МОЖЕТЕ НАСЛАЖДАТЬСЯ НЕВЕРОЯТНЫМИ ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ ПОЛКОВНИКА ДЭЙРА СРЕДИ ЗВЕЗД НЕ ТОЛЬКО ЛИСТАЯ ПЕЧАТНЫЕ ЛИСТЫ КОМИКСА, НО И ЗАПУСТИВ УВЛЕКАТЕЛЬНУЮ КОМПЬЮТЕРНУЮ ИГРУ.

ТАК ОТКРЫЛАСЬ ЕЩЁ ОДНА ГЛАВА В ИСТОРИИ ПОЛКОВНИКА ДЭНИЕЛА МАКГРЕГОРА ДЭЙРА. НА КОМПЬЮТЕРЕ ZX SPECTRUM, КАК И НА НЕКОТОРЫХ ДРУГИХ, ДОСТУПНЫ СЛЕДУЮЩИЕ ИГРЫ:

DAN DARE - PILOT OF THE FUTURE (ПИЛОТ БУДУЩЕГО)
DAN DARE II - THE MEKONS REVENGE (МЕСТЬ МЕКОНОВ)
И ЭТА ПОСЛЕДНЯЯ ИГРА - DAN DARE III - THE ESCAPE (ПОБЕГ).

БЕЗ СОМНЕНИЯ ИСТОРИЯ БЕССТРАШНОГО ПОЛКОВНИКА ПРОДОЛЖИТСЯ... КОГДА-НИБУДЬ... ВОЗМОЖНО...

КТО ЕСТЬ КТО?!

ДЭН ДЭЙР

ПРОФЕССОР

ПИБОДИ

ДИГБИ



**ПРОФЕССОР
ДЖОСЛИН МЕЙБЛ
ПИБОДИ**

РОДИЛАСЬ В МОРТОНЕ,
ГЛОС.
ЗВАНИЕ ПИЛОТ, КАПИТАН,
ЭКСПЕРТ В ОБЛАСТИ
ПИТАНИЯ, СЕЛЬСКОГО
ХОЗЯЙСТВА И БОТАНИКИ.
УЧАСТНИК ЭКСПЕДИЦИИ
1996 ГОДА НА ВЕНЕРУ.

ХОББИ: КАТАНИЕ НА
ЛЫЖАХ, ВЕРХОВАЯ ЕЗДА,
НЕТБОЛ.



ДЭН ДЭЙР

ПОЛКОВНИК МЕЖПЛАНЕТНОГО
КОСМИЧЕСКОГО ФЛОТА ООН.
ДЭНИЕЛ МАКГРЕГОР ДЭЙР.

РОДИЛСЯ 5 ФЕВРАЛЯ 1967 В
МАНЧЕСТЕРЕ, АНГЛИЯ.

ОБРАЗОВАНИЕ: РОССАЛЬСКИЙ,
КЕМБРИДЖСКИЙ И ГАРВАРСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТЫ.

В 1987 ГОДУ ПОЛУЧИЛ ЗВАНИЕ
КОСМИЧЕСКОГО ПИЛОТА 3 КЛАССА.
В 1997 НАГРАЖДЕН ОРДЕНОМ ООН ЗА
РУКОВОДСТВО ЭКСПЕДИЦИЕЙ НА
ВЕНЕРУ В 1996 ГОДУ.

ХОББИ: КРИКЕТ, ФЕХТОВАНИЕ,
ВЕРХОВАЯ ЕЗДА, ЖИВОПИСЬ И
МОДЕЛИРОВАНИЕ.



ДИГБИ

ВЕРНЫЙ СПУТНИК И ДРУГ
ДЭНА, ЛЕТЧИК 1 КЛАССА
ПОЛНОЕ ИМЯ: АЛЬБЕРТ
ФИЦВИЛЬЯМ ДИГБИ.
РОДИЛСЯ В 1960 ГОДУ,
УИГАН, АНГЛИЯ.
ЖЕНАТ, ИМЕЕТ 3 ДОЧЕРЕЙ
И ОДНОГО СЫНА. ПУХЛЫЙ,
НЕУКЛЮЖИЙ, НО ОЧЕНЬ
ЗАБАВНЫЙ ТОВАРИЩ
ДЭНА.

ХОББИ: ФУТБОЛ, СОН.

GET OFF!

КТО ЕСТЬ КТО?!

ПЬЕР

ПИЛОТ, МАЙОР ПЬЕР
АВГУСТ ЛАФАЙЕТ.

ПРОНИЦАТЕЛЬНЫЙ
АНАЛИТИК-МАТЕМАТИК ИЗ
ДИЖОНА, ФРАНЦИЯ.
БЛИЗКИЙ ДРУГ ХЭНКА.

ХОББИ: ГАСТРОНОМИЯ,
ТРЕХМЕРНЫЕ ШАХМАТЫ И
РЫБАЛКА.

СЭР ХЬЮБЕРТ (УЖАСНЫЙ ХЬЮБЕРТ)

МАРШАЛ КОСМИЧЕСКОГО ФЛОТА
СЭР ХЬЮБЕРТ ГАСКОЙН.
РОДИЛСЯ В 1943 ГОДУ.
БЫВШИЙ ДИСПЕТЧЕР ВВС
МЕЖПЛАНЕТНОГО КОСМОФЛОТА.
ЧЛЕН ЭКИПАЖА ПЕРВОЙ
ПИЛОТИРУЕМОЙ РАКЕТЫ НА ЛУНУ.
КОМАНДИР ПЕРВОЙ ЭКСПЕДИЦИИ
НА МАРС ПОД РУКОВОДСТВОМ
АДМИРАЛА ГРОСВЕНОРА.
НЕСМОТЯ НА ВОЗРАСТ
СОПРОВОЖДАЛ ЭКСПЕДИЦИЮ
1998 ГОДА НА ВЕНЕРУ.

ХОББИ: ПЛАВАНИЕ, ВЕРХОВАЯ
ШАХМАТЫ, ТРУДИТСЯ НАД
РУКОПИСЬЮ ОБ ОРГАНИЗАЦИИ
И СТРУКТУРЕ КОСМОФЛОТА,
ИСТОРИЧЕСКИЙ ОЧЕРК.

ХЭНК

КАПИТАН ГЕНРИ БРЕННАН
ХОГАН.
РОДИЛСЯ В ХЬЮСТОНЕ,
ШТАТ ТЕХАС.
ПРЕВОСХОДНЫЙ ПИЛОТ С
ЯВНОЙ НЕПРИЯЗНЬЮ К
БУМАЖНОЙ ВОЛОКИТЕ И
БЮРОКРАТИИ.

ХОББИ: БОКС,
АВТОГОНКИ,
ФОТОГРАФИЯ, БЕЙСБОЛ.



ПЬЕР



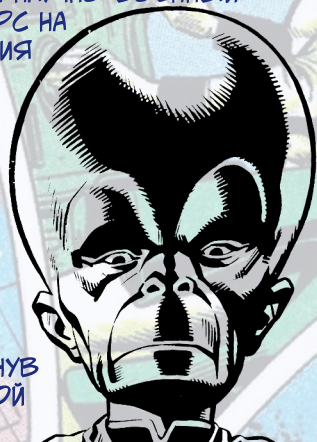
ХЭНК

СЭР ХЬЮБЕРТ

МЕКОН И ЕГО МУТАНТЫ

СУДЬБА ВСЕГО ЧЕЛОВЕЧЕСТВА ПОД УГРОЗОЙ - МЕКОН ВНОВЬ ПЛАНИРУЕТ ЗАВОЕВАТЬ И ПОКОРИТЬ ЧЕЛОВЕЧЕСКУЮ РАСУ. ОН НАМЕРЕН ОТОМСТИТЬ СВОЕМУ ЗАКЛЯТОМУ ВРАГУ - ПОЛКОВНИКУ ДЭНУ ДЭРУ. В СООТВЕТСТВИИ СО СВОИМИ КОВАРНЫМИ ПЛАНАМИ МЕКОН ПРОВОДИТ СЕРИЮ УЖАСНЫХ ГЕНЕТИЧЕСКИХ ЭКСПЕРИМЕНТОВ, ПЫТАЯСЬ СОЗДАТЬ РАЗЛИЧНЫХ ДРЕВОВИДНЫХ МУТАНТОВ И ПРЕВРАТИТЬ ИХ В АРМИЮ БЕСПОЩАДНЫХ ВОИНОВ.

ВОЙСКО МЕКОНА СООРУДИЛО ГИГАНТСКИЙ НАУЧНО-ВОЕННЫЙ КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ, КОТОРЫЙ ВЗЯЛ КУРС НА ПЛАНЕТУ ЗЕМЛЯ. ДОЛГИЕ МЕСЯЦЫ ВЕРНАЯ АРМИЯ ТРИНОВ МЧАЛАСЬ НА НЁМ СКВОЗЬ ЗВЕЗДНОЕ ПРОСТРАНСТВО, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ОНИ ДОСТИГЛИ ОРБИТЫ ЗЕМЛИ. И ВСЁ ЭТО ВРЕМЯ МЕКОН И ЕГО УЧЕНЫЕ ПРОДОЛЖАЛИ СВОИ УЖАСНЫЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ. ОДНАКО БЕЗ КАКОГО-ЛИБО УСПЕХА: НЕ БЫЛО СОЗДАНО НИКАКИХ МУТАНТОВ, ПОХОЖИХ НА ДЕРЕВЬЯ, А ПОЛУЧЕННЫЕ В ХОДЕ ЭКСПЕРИМЕНТОВ СТРАННЫЕ СУЩЕСТВА БЫЛИ ОСТАВЛЕНЫ НА ПРОИЗВОЛ СУДЬБЫ И СВОБОДНО БРОДИЛИ ПО МРАЧНЫМ КОРИДОРАМ КОРАБЛЯ. ДОСТИГНУВ ОРБИТЫ ЗЕМЛИ, МЕКОН ОТПРАВИЛ НЕБОЛЬШОЙ ОТРЯД ТРИНОВ, ЧТОБЫ ПЛЕНИТЬ НИЧЕГО НЕ ПОДОЗРЕВАЮЩЕГО ДЭНА ДЭРА. И ИХ МИССИЯ ОКАЗАЛАСЬ УСПЕШНОЙ: СХВАТИВ ПОЛКОВНИКА, ТРИНЫ ПЕРЕВЕЗЛИ СВОЮ ДОБЫЧУ НА КОРАБЛЬ, ГДЕ УЖЕ ЖДАЛ МЕКОН И ЦЕЛАЯ КОМАНДА КРОВОЖАДНЫХ УЧЕНЫХ. ОДНАКО МЕКОН НЕДООЦЕНИЛ НАШЕГО ГЕРОЯ, И ПОКА ЕГО ЭСКУЛАПЫ ГОТОВИЛИ СМЕРТЕЛЬНУЮ СЫВОРОТКУ, ДЭНУ УДАЛОСЬ СБЕЖАТЬ ПРЯМО С ОПЕРАЦИОННОГО СТОЛА. ПЕРЕБИВ СВОИХ ПОХИТИТЕЛЕЙ, ОН ПРОНИК В КАМЕРУ ХРАНЕНИЯ, НАХОДЯЩУЮСЯ РЯДОМ С БЛОКОМ ГЕНЕТИЧЕСКИХ ЭКСПЕРИМЕНТОВ. ОБЫСКИВАЯ ЕЁ, ДЭН ОБНАРУЖИЛ РЕАКТИВНЫЙ РАНЕЦ И ОТПРАВИЛСЯ ИССЛЕДОВАТЬ ЛАБИРИНТЫ КОРИДОРОВ И КАМЕР ОГРОМНОГО КОРАБЛЯ. УДАЧА ВНОВЬ УЛЫБНУЛАСЬ НАШЕМУ ХРАБРОМУ ПОЛКОВНИКУ: В ОДНОЙ ИЗ ТАКИХ КАМЕР - ОН НАХОДИТ СПАСАТЕЛЬНЫЙ ЧЕЛНОК, ДОСТАТОЧНО МОЩНЫЙ, ЧТОБЫ ПРЕОДОЛЕТЬ ОБРАТНЫЙ ПУТЬ ДО ЗЕМЛИ, ОДНАКО ТОПЛИВНЫЕ БАКИ ПУСТЫ. ДЭН ПОДСЧИТАЛ, ЧТО ЕМУ ПОНАДОБИТСЯ РОВНО 50 ФУНТОВ ВЫСОКОКАЧЕСТВЕННОГО РАКЕТНОГО ТОПЛИВА, ЧТОБЫ ВЕРНУТЬСЯ НА ЧЕЛНОКЕ ДОМОЙ.



ИТАК, ДЭН ВНОВЬ НАДЕВАЕТ СВОЙ РЕАКТИВНЫЙ РАНЕЦ И...

HE'S TRYING TO GET INSIDE
THE PROTECTIVE FIELD OF
THE COMMAND
AREA!

СИСТЕМА ВООРУЖЕНИЯ

ПОКА ДЭН РЫСКАЛ ПО КОРАБЛЮ В ПОИСКАХ ТОПЛИВА, ОН ОБНАРУЖИЛ БОЕВОЙ АРСЕНАЛ МЕКОНА. ОТЛИЧНО! ВОТ ЭТА ПЛАЗМЕННАЯ ПУШКА ПРИДЁТСЯ КАК НЕЛЬЗЯ КСТАТИ! ОНА ИМЕЕТ ТРИ РЕЖИМА СТРЕЛБЫ: БЫСТРОЕ НАЖАТИЕ НА КНОПКУ "ОГОНЬ" ВЫСВОБОЖДАЕТ ЗАРЯД ЭНЕРГИИ НИЗКОЙ МОЩНОСТИ; УДЕРЖАНИЕ КНОПКИ ОГНЯ ДО СЕРЕДИНЫ ИНДИКАТОРА, СООТВЕТСТВЕННО ПОЗВОЛЯЕТ ПРОИЗВЕСТИ ВЫСТРЕЛ СРЕДНЕЙ МОЩНОСТИ; А УДЕРЖАНИЕ КНОПКИ "ОГОНЬ" ДО ПРЕДЕЛА ИНДИКАТОРА ДАЁТ ПО-НАСТОЯЩЕМУ РАЗРУШИТЕЛЬНЫЙ МЕГАВЫСТРЕЛ. ВЫ ДОЛЖНЫ ОВЛАДЕТЬ СИСТЕМОЙ УПРАВЛЕНИЯ ЭТОЙ ПУШКОЙ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ПОМОЧЬ ПОЛКОВНИКУ ДЭЙРУ СБЕЖАТЬ С КОРАБЛЯ - ЭФФЕКТИВНОЕ УНИЧТОЖЕНИЕ ФОРМ МУТИРОВАННОЙ ЖИЗНИ ТРЕБУЕТ ПРАКТИКИ! НУ И НЕ ЗАБЫВАЙТЕ ОБ ОТДАЧЕ ПРИ МЕГАВЫСТРЕЛАХ!

ПОМНИТЕ, ЧЕМ МОЩНЕЕ ВЫСТРЕЛ, ТЕМ БОЛЬШЕ ВРЕМЕНИ ПОТРЕБУЕТСЯ ДЛЯ ПЕРЕЗАРЯДКИ ПУШКИ. ЕСЛИ ВЫ ТОЛЬКО ЧТО АКТИВИРОВАЛИ УМНУЮ БОМБУ, ВЫ ОСТАВИТЕ ДЭНА ДЭЙРА БЕЗЗАЩИТНЫМ ПРОТИВ МУТАНТОВ МЕКОНА, ПОКА ЕГО ПУШКА ПЕРЕЗАРЯЖАЕТСЯ. ПОЛКОВНИК ДЭЙР МОЖЕТ ВОЙТИ В ТЕРМИНАЛ, РАСПОЛОЖЕННЫЙ НА СТАРТОВОЙ ЛОКАЦИИ, И КУПИТЬ СПЕЦИАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ.

ОРУЖИЕ, КОТОРОЕ В ДАННЫЙ МОМЕНТ ИСПОЛЬЗУЕТ ПОЛКОВНИК, ОТОБРАЖАЕТСЯ НА СПЕЦИАЛЬНОМ ИНДИКАТОРЕ ЭКРАНА - ЧТОБЫ ВЫБРАТЬ ОДИН ИЗ ПРЕДМЕТОВ, ИМЕЮЩИХСЯ У ПОЛКОВНИКА, НАЖМИТЕ КНОПКУ ВЫБОРА (ВНИЗ), ПОКА НА ИНДИКАТОРЕ НЕ ПОЯВИТСЯ НУЖНЫЙ ВАМ ПРЕДМЕТ. ЗАТЕМ НАЖМИТЕ КНОПКУ "ОГОНЬ", ЧТОБЫ ПОДТВЕРДИТЬ СВОЙ ВЫБОР.

IM DYING - CHOKE - -- HELP ME!

KEEP BACK, MAN
AWAY FROM THE CONT.
YOU'LL DESTROY THE
WHOLE SHIP!

NOTHING CAN HELP D

УСПЕХ ПОБЕГА ЗАВИСИТ ТОЛЬКО ОТ ТЕБЯ!

СТАРТОВАЯ ЛОКАЦИЯ ЯВЛЯЕТСЯ ЕДИНСТВЕННЫМ МЕСТОМ НА КОРАБЛЕ, ГДЕ ДЭН МОЖЕТ ЗАПРАВИТЬ СВОЙ РЕАКТИВНЫЙ РАНЕЦ ИЛИ КУПИТЬ ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ. ЭТО ДЕЛАЕТСЯ ПУТЕМ ВЗЛОМА КОМПЬЮТЕРНОЙ СИСТЕМЫ ХРАНЕНИЯ ЗАПАСОВ МЕКОНА. ПОКА ДЭН СТОИТ У КОМПЬЮТЕРНОГО ТЕРМИНАЛА, НАЖМИТЕ КНОПКУ ВЫБОРА (ВНИЗ). ПОСЛЕ ЭТОГО ПОЯВИТСЯ МЕНЮ С ПРОНУМЕРОВАННЫМИ ПРЕДМЕТАМИ ДЛЯ ПОКУПКИ. НАЖАВ СООТВЕТСТВУЮЩУЮ ЦИФРУ НА КЛАВИАТУРЕ, ВЫ МОЖЕТЕ КУПИТЬ КАКОЙ-ЛИБО ПРЕДМЕТ. ТАКЖЕ МОЖНО КУПИТЬ И ДОПОЛНИТЕЛЬНУЮ ЖИЗНЬ - ВСЁ ЗАВИСИТ ОТ СОДЕРЖИМОГО ВАШЕГО КАРМАНА И ВАШЕЙ ЖАДНОСТИ.

ЧТОБЫ СБЕЖАТЬ СО ЗЛОВЕЩЕГО КОРАБЛЯ МЕКОНА, ДЭНУ ДЭЙРУ НЕОБХОДИМО СОБРАТЬ 50 ФУНТОВ РАКЕТНОГО ТОПЛИВА. ИМЕННО ТАКОЕ КОЛИЧЕСТВО ПОТРЕБУЕТСЯ НА ПОЛЁТ СПАСАТЕЛЬНОГО ШАТТЛА К ПЛАНЕТЕ ЗЕМЛЯ. ОДНАКО МЕКОН ПРЕКРАСНО ЗНАКОМ С ТАЛАНТОМ ПОЛКОВНИКА ВЫБИРАТЬСЯ ИЗ РАЗЛИЧНЫХ НЕПРИЯТНОСТЕЙ. ПОЭТОМУ ОН ЗАРАНЕЕ ПРИКАЗАЛ РАСПРЕДЕЛИТЬ ВСЕ ТОПЛИВО НА ПЯТЬ РАВНЫХ ЧАСТЕЙ, КОТОРЫЕ ЗАТЕМ БЫЛИ СПРЯТАНЫ В ПЯТИ РАЗЛИЧНЫХ ХРАНИЛИЩАХ НАУЧНО-ВОЕННОГО КОРАБЛЯ.

ДЭНУ ПРИДЁТСЯ ОБЫСКАТЬ КАЖДОЕ ИЗ ЭТИХ ХРАНИЛИЩ, ЧТОБЫ ОБНАРУЖИТЬ СПРЯТАННОЕ ТОПЛИВО. ЗАТЕМ ОН ДОЛЖЕН НАЙТИ МЕКОНА И РАССТРЕЛЯТЬ ЭТОГО ЗЛОДЕЯ, ПОКА ОН НЕ ТЕЛЕПОРТИРУЕТСЯ В СВОЮ РЕГЕНЕРАЦИОННУЮ КАПСУЛУ, ЧТОБЫ ВОССТАНОВИТЬСЯ ПОСЛЕ БИТВЫ. КОГДА МЕКОН СКРЫВАЕТСЯ, ТО РОНЯЕТ КЛЮЧ ТЕЛЕПОРТАЦИИ, КОТОРЫЙ НЕОБХОДИМО ПОДОБРАТЬ, ЧТОБЫ ТЕЛЕПОРТИРОВАТЬСЯ В СЛЕДУЮЩЕЕ ПОМЕЩЕНИЕ. НО БУДЬТЕ ОСТОРОЖНЫ, ЗЛОЙ МЕКОН МИНИРУЕТ КЛЮЧ!

МЕКОН ПЫТАЕТСЯ ВЗОРВАТЬ ДЭНА, ОДНАКО У ВЗРЫВЧАТКИ ИМЕЕТСЯ КРИТИЧЕСКИЙ КОНСТРУКТИВНЫЙ НЕДОСТАТОК В МЕХАНИЗМЕ СИНХРОНИЗАЦИИ КАЖДОГО КЛЮЧА. ИМЕННО ПОЭТОМУ У ПОЛКОВНИКА ЕСТЬ ТРИ НАНОСЕКУНДЫ ЧТОБЫ ПОКИНУТЬ ОТСЕК, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ПРОИЗОЙДЁТ ВЗРЫВ. ТАК ЧТО НЕ ТРАТЬТЕ ВПУСТУЮ ВРЕМЯ, ХВАТАЙТЕ ТОПЛИВО И СКОРЕЙ ТЕЛЕПОРТИРУЙТЕСЬ ИЗ ОТСЕКА, ИНАЧЕ БРЕННЫЕ ОСТАНКИ ОТВАЖНОГО ДЭНА ДЭЙРА НАВСЕГДА ОСТАНУТСЯ СРЕДИ ЗВЁЗД. А ВАМ ПРИДЁТСЯ НАЧИНАТЬ ИГРУ СНАЧАЛА!

ПОДСКАЗКИ

ХОТЯ НАШ ГЕРОЙ, ПОЛКОВНИК ДЭН ДЭЙР, ХРАБР И СУРОВ, ОДНАКО ОН СОВСЕМ НЕ СВЕРХЧЕЛОВЕК. ОН НЕ БЕССМЕРТЕН, ПОЭТОМУ ЛЮБОЙ КОНТАКТ С КРОВОЖАДНЫМИ МУТАНТАМИ МЕКОНА ИСТОЩАЕТ ЖИЗНЕННЫЕ СИЛЫ ДЭНА. СТОЛКНОВЕНИЕ СО СТЕНАМИ ТЕЛЕПОРТАЦИОННЫХ ТУННЕЛЕЙ, СОЕДИНЯЮЩИХ КАМЕРЫ КОСМИЧЕСКОГО КОРАБЛЯ, ПОВРЕЖДАЕТ ЕГО СКАФАНДР, ТАК ЖЕ УМЕНЬШАЯ ЕГО ЖИЗНЕННУЮ СИЛУ.

ВНИМАТЕЛЬНО СЛЕДИТЕ ЗА КОЛИЧЕСТВОМ БОЕПРИПАСОВ И БОМБ, КОТОРЫЕ ВЫ НЕСЁТЕ. БОЕПРИПАСЫ МОЖНО СОБИРАТЬ В РАЗЛИЧНЫХ ОТСЕКАХ КОРАБЛЯ, А БОМБЫ ПРИДЁТСЯ ПРИОБРЕТАТЬ ЧЕРЕЗ ТЕРМИНАЛ В СТАРТОВОЙ ЛОКАЦИИ.

СЛЕДИТЕ ЗА УРОВНЕМ ТОПЛИВА ВАШЕГО РЕАКТИВНОГО РАНЦА. ЕСЛИ У ВАС КОНЧИТСЯ ТОПЛИВО, ПОЛКОВНИК ДЭН НЕ СМОЖЕТ ВЗЛЕТЕТЬ И ЕМУ ПРИДЁТСЯ ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ ТОЛЬКО ПЕШКОМ. КОЛИЧЕСТВО ТОПЛИВА ВОССТАНОВИТСЯ ТОЛЬКО ПОСЛЕ ГИБЕЛИ ПОЛКОВНИКА, КОГДА ОН НАЧНЁТ СВОЙ ПОБЕГ СО СТАРТОВОЙ ЛОКАЦИИ.

УПРАВЛЕНИЕ

ОДНОВРЕМЕННОЕ НАЖАТИЕ КНОПОК "CAPS SHIFT" И "BREAK SPACE" ПОЗВОЛЯЕТ ЗАКОНЧИТЬ ИГРУ И ВЕРНУТЬСЯ НА СТАРТОВЫЙ ЭКРАН.

ДЛЯ УПРАВЛЕНИЯ ДЭНОМ ДЭЙРОМ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ДЖОЙСТИК ИЛИ КЛАВИШИ КЛАВИАТУРЫ. ДЛЯ ВЫБОРА ПРЕДМЕТА ИСПОЛЬЗУЙТЕ КНОПКУ ВНИЗ ИЛИ СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ НАПРАВЛЕНИЕ ДЖОЙСТИКА.



ИНСТРУКЦИЯ ПО ЗАГРУЗКЕ ИГРЫ

ZX SPECTRUM 48K

1. ПОДКЛЮЧИТЕ МАГНИТОФОННЫЙ ВЫХОД ZX SPECTRUM К ВЫХОДУ МАГНИТОФОНА.
2. ПЕРЕМОТАЙТЕ ЛЕНТУ НА НАЧАЛО.
3. ОТРЕГУЛИРУЙТЕ ГРОМКОСТЬ ДО 3/4 ОТ МАКСИМУМА.
4. ВВЕДИТЕ LOAD "" И НАЖМИТЕ ENTER.
5. НАЖМИТЕ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ НА МАГНИТОФОНЕ.
6. ПРОГРАММА БУДЕТ ЗАГРУЖЕНА АВТОМАТИЧЕСКИ.
7. ЕСЛИ В ПРОЦЕССЕ ВОЗНИКЛА ОШИБКА ЗАГРУЗКИ, ПЕРЕМОТАЙТЕ КАСЕТУ НА НАЧАЛО ЗАПИСИ И ПОВТОРИТЕ ШАГИ НАЧИНАЯ С 3.

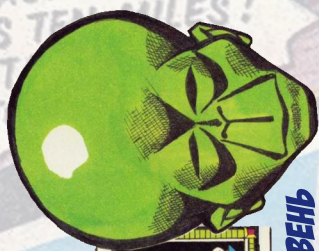
ZX SPECTRUM +2, +3, 128K

1. ВЫБЕРИТЕ КУРСОРОМ ОПЦИЮ 48K BASIC И НАЖМИТЕ ENTER.
2. СЛЕДУЙТЕ ИНСТРУКЦИЯМ SPECTRUM 48K (ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ, ЧТО НА ZX SPECTRUM +2 ГРОМКОСТЬ УЖЕ УСТАНОВЛЕНА)

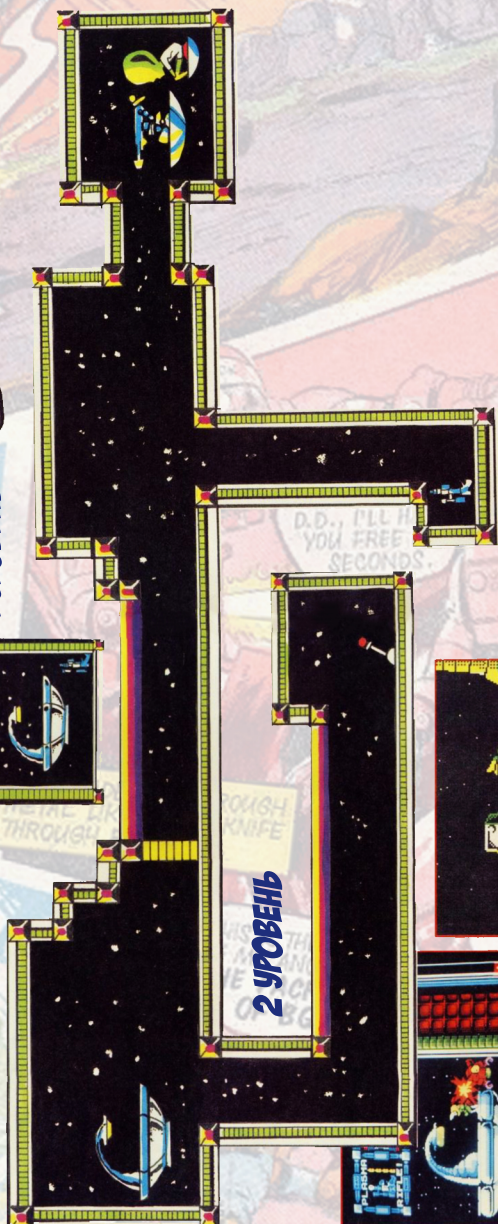
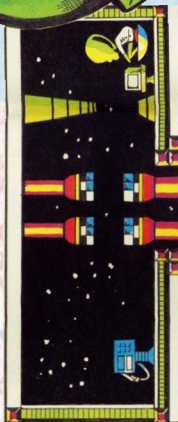
ZX SPECTRUM +3, TR-DOS

1. ВСТАВЬТЕ ДИСКЕТУ С ИГРОЙ В ДИСКОВОД
2. ВЫБЕРИТЕ ОПЦИЮ TR-DOS
(RANDOMIZE USR 15616 В РЕЖИМЕ 48K BASIC)
3. НАЖМИТЕ ENTER
(ЕСЛИ ДИСК АВТОМАТИЧЕСКИ НЕ ПРОЧИТАЛСЯ, НАБЕРИТЕ КОМАНДУ RUN И НАЖМИТЕ ENTER)

КАРТА 1 И 2 УРОВНЕЙ



1 УРОВЕНЬ



2 УРОВЕНЬ



HACKING

Squad

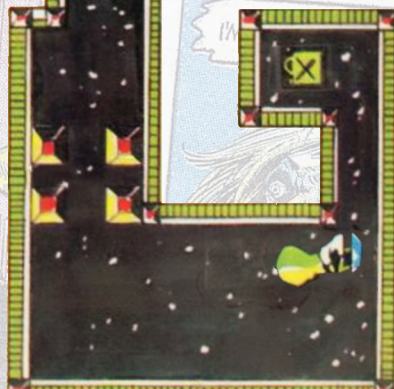
HE'S TRYING TO GET INSIDE
THE PROTECTIVE FIELD OF
THE COMMAND
AREA!

КАРТА 3 И 4 УРОВНЕЙ

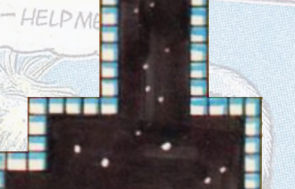


EVERYTHING HE
CRUMBLES TO DUST
GOTTA STOP HIM

3 УРОВЕНЬ



4 УРОВЕНЬ



TIME DISTORTION'S
HIS AGEING RATE. HE
TEN YEARS OLDER
SECOND!

KEEP BACK, MAN
FROM THE CONT
DESTROY THE
HOLE SHIP!

NOTHING CAN HELP
YOU NOW



**РЕПРОДУКЦИЯ И ПЕРЕВОД:
СЕРГЕЙ OLDFARTGAMER СУХИХ**