

АБРИВЕРС (РУССКАЯ ВЕРСИЯ)





АРНИ 2

БЮРО ПЕРЕВОДОВ [OLD-GAMES.RU](http://old-games.ru) ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Arnie 2

Арни 2

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

«Арни возвращается! Ему предстоит выполнить четыре опасных задания, требующих его навыков безжалостного убийцы и профессионального солдата.

Он должен ворваться на базу противника; в его арсенале - последние достижения высоких военных технологий: пистолет, винтовка М1, автомат и пистолет-пулемёт УЗИ. С их помощью он должен уничтожить страшное оружие массового поражения.

Приготовьтесь встретить серьёзное вооружённое сопротивление...»

Содержание

Вступление	4
О русификации.....	4
Версия.....	4
Установка игры	4
Авторы и разработчики.....	4
Над русской версией работали	5
Распространение и контактная информация.....	5
Руководство к игре	5
О руководстве.....	5
Предисловие.....	5
Экран конфигурации	6
Выбор задания.....	7
Основной экран	7
Управление в игре.....	8
В игровом меню	8
В игре	9
Оружие и другие полезные предметы	9
Враги, препятствия и борьба с ними	11
Базовая тактика ведения боя	14
Советы и подсказки.....	15
Победа в игре	15
Архивный раздел	16

ВСТУПЛЕНИЕ

Уважаемые ценители старых игр! Мы рады представить вам перевод компьютерной игры «**Arnie 2**».

Игра была разработана и издана компанией "Zeppelin Games Limited" в 1993 году на платформах PC (MS-DOS), Amiga и Commodore 64.

«Arnie 2» - изометрическая игра действия. Несмотря на то, что название игры намекает на известного голливудского актера, название «Arnie 2» не является лицензированным и сама игра не основана на каком-либо фильме с участием данного киноактёра. Фактически, «Arnie 2» является продолжением (сиквелом) игры «Arnie», созданной компанией Zeppelin Games Limited в 1992 году для платформ Amiga и Commodore 64.

Перевод был начат давным-давно, в 1998 году, созданной **Игорем Князовым** группой переводчиков **SL&W** (Simple Life & World), и тогда же практически завершён. Были переведены все тексты игры и часть графики. Однако некоторые надписи оставались непереведёнными. В декабре 2010 года работы по переводу были возобновлены в рамках **Бюро переводов Old-Games.ru**. Остававшуюся на английском языке часть графики удалось перевести с помощью программы GBS, автором которой является **Steel Rat**. К преимуществам русской версии надо также отнести наличие «чистого» EXE, свободного от рекламы, добавленной восемнадцать лет назад некими пиратскими распространителями (именно такая версия встречается чаще всего).

Итогом нашей работы стала русскоязычная версия игры «**Arnie 2**», которая доступна любому игроку благодаря сайту Old-Games.ru. На этом сайте можно обсудить перевод в разделе форума [Переводы своими руками](#).

О РУСИФИКАЦИИ

Версия

v.1.0 от 12.10.2011

Процент перевода текстов: 100 %.

Процент перевода графики: 100 %.

Установка игры

Русифицированная версия игры доступна по адресу: www.old-games.ru/game/1892.html

Для начала игры следует запускать **START.BAT**. Игра работает в DOS и Windows 9x, для запуска на других операционных системах потребуется эмулятор **DOSBox** (он доступен для скачивания на официальном сайте - www.dosbox.com, а также в разделе «Файлы» на сайте www.old-games.ru).

АВТОРЫ И РАЗРАБОТЧИКИ

Программирование (Amiga)	David Sowerby (Дэвид Сауэрби)
Программирование (PC)	John Carlyl (Джон Карлайл)
Графика	Stephen Dietz (Стивен Дитц)
Дополнительная графика	Neil Hislop (Нил Хислоп)
Звуковые эффекты	Andy Rodger (Энди Роджер)
Тестирование	John Murphy (Джон Мерфи)

Над русской версией работали

Руководитель проекта:	<i>Игорь Князев (SL&W)</i>
Перевод:	<i>Игорь Князев (SL&W)</i>
Консультирование:	<i>Дмитрий Блау (Dimouse)</i>
Графика:	<i>Игорь Князев (SL&W)</i> <i>Vladimir 777</i>
Корректор:	<i>kreol</i>
Тестирование:	<i>Игорь Князев (SL&W)</i> <i>Vladimir 777</i> <i>kreol</i>
Вёрстка руководства:	<i>Фёдор "Butz" Деревянский</i> <i>Георгий "Lagger" Авалишвили</i>

Распространение и контактная информация

Установка и использование данной русификации означает, что вы ознакомились с положениями настоящего соглашения, понимаете их и согласны с ними.

- ✓ Данный перевод является неофициальным проектом;
- ✓ все права на перевод принадлежат его авторам;
- ✓ перевод предназначен для некоммерческого использования;
- ✓ распространение перевода возможно только в комплекте с данным руководством;
- ✓ запрещается любая модификация данного перевода.

Данный перевод имеет статус «Условно-бесплатный с добровольно-нефиксированной оплатой». Если вы считаете этот перевод полезным и нужным для себя и хотели бы помочь дальнейшему развитию проекта www.old-games.ru, мы будем благодарны, если вы внесёте денежное пожертвование в произвольном размере, перечислив средства на один из следующих электронных кошельков:

WebMoney	Z194780619548
WebMoney	R425101917306
Яндекс.Деньги	4100183609248

Для получения более подробной информации обратитесь к странице www.old-games.ru/donate.

Руководство к игре

О руководстве

Представленный ниже документ является изданием команды переводчиков, а не переводом оригинального руководства к игре «**Arnie 2**». Оригинальное руководство найти пока не удалось.

Предисловие

Быстрая реакция и жёсткие действия являются залогом успеха в игре. Вашему атлетического сложения персонажу предстоит со стрельбой и взрывами выполнить четыре задания: вывести из строя химический завод, разрушив для этого максимальное количество клапанов газопровода; очистить аэродром от вражеских солдат, танков и вертолётов; произвести марш-бросок по пришвартованным в гавани кораблям; и в завершающей миссии - спасти максимально возможное количество

заклѹченных, содержащихся в концентрационном лагере, расположенном в непроходимых джунглях.

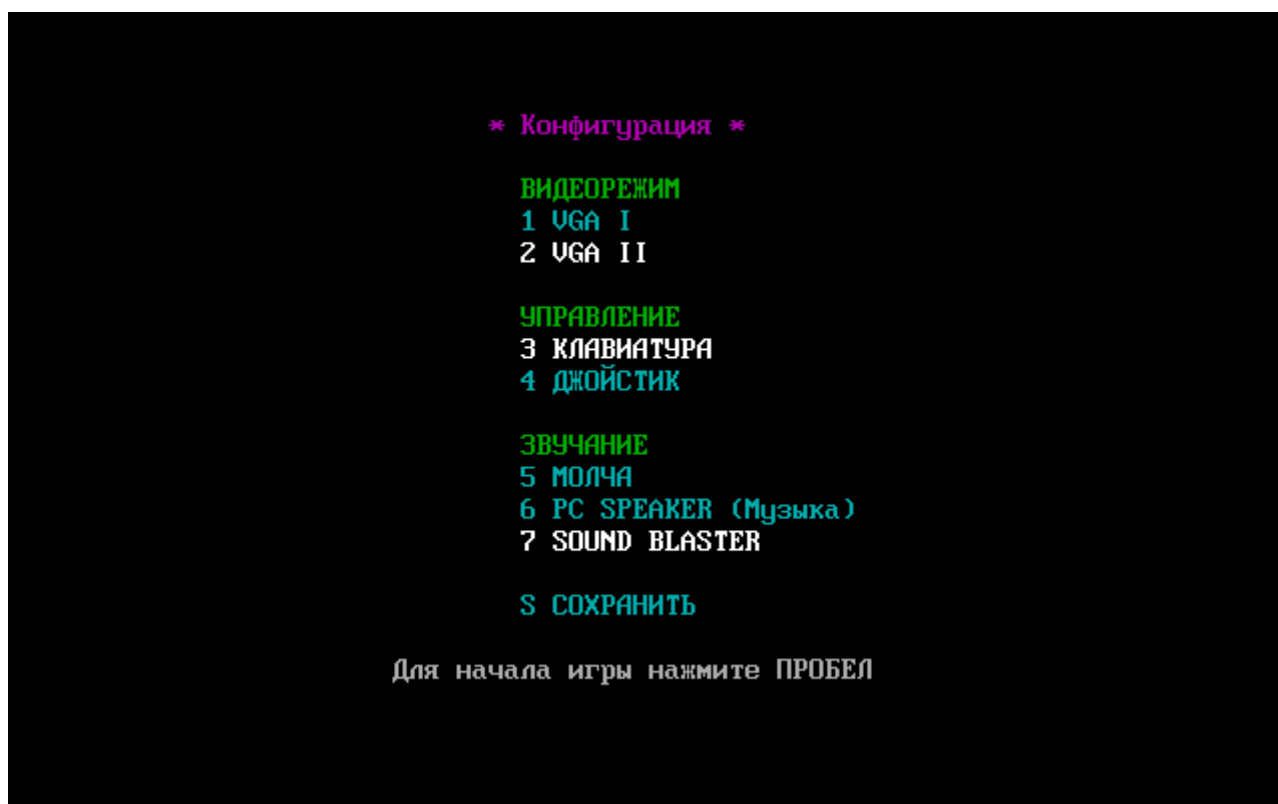
Естественно, что игровые уровни просто кишат врагами: начиная от простой пехоты, вооружѣнной винтовками, миномѣтами и гранатомѣтами, и заканчивая пулемѣтными расчѣтами, ракетными батареями и танками.

Большинство противников статичны и невозмутимо стреляют только в одном направлении; в то же время рассредоточенные по всей территории блиндажи извергают на свет пушечное мясо с завидной регулярностью и постоянной скоростью. Для уничтожения таких гнѣзд или эффективной расправы с большими группами солдат у Арни имеется (правда, ограниченный) запас гранат.

От некоторых погибших врагов иногда остаѣтся более мощное оружие, а также бесценные аптечки первой помощи и дополнительные жизни.

Экран конфигурации

Сразу после запуска игры перед вами появится экран конфигурации, в котором вам следует выбрать оптимальные настройки, соответствующие вашему компьютеру:



- Пункты **1** и **2** отвечают за графическое отображение (если вы запустили игру под DOSBOX, то для комфортного отображения рекомендуем выбрать режим VGA II). Если данный режим вас не устраивает, вы всегда сможете изменить его на другой.

- Пункты **3** и **4** позволяют выбрать устройство ввода (далее мы будем считать, что вы выбрали пункт 3 (Клавиатура)).

- Пункты **5**, **6** и **7** позволяют выбрать вариант звукового сопровождения.

- При выборе пункта **5** вы отказываетесь от любого звукового сопровождения в игре.

- Выбирая пункт **6**, вы имеете возможность в процессе игры прослушивать только музыкальное сопровождение посредством встроенных в компьютер динамиков.

- При выборе пункта **7** вы сможете во время игры насладиться музыкальным сопровождением и погрузиться в атмосферу игры, усиленную специальными

звуковыми эффектами (пункт **7** следует выбирать только при наличии на вашем компьютере звуковой карты, совместимой со звуковой системой Adlib/Sound Blaster).

ВНИМАНИЕ: Выбор пунктов в меню настроек осуществляется посредством нажатия соответствующих цифровых клавиш на вашей клавиатуре.

Закончив выбор установок игры, можно сохранить настройки в файл нажатием клавиши **S**, после чего нажатием клавиши «**пробел**» (**SPACE**) начинаем игру.

Выбор задания



В связи с отсутствием в игре привычных ныне опций, таких как дополнительные настройки, выбор уровня сложности, возможность сохранения игры и так далее, в ней имеется только один – главный – экран, в который вы и попадаете сразу же после запуска игры. Данный экран совместил в себе титульную заставку и графическое игровое меню, выполненное в виде окошек по числу доступных миссий. Игра состоит из четырёх миссий, и начать вы можете с любой из них, переместив на

неё прицел (клавишами **O** и **P**) и нажав «**пробел**» (**SPACE**) или **Enter**. Для выхода из игры следует нажать клавишу **Esc**.

Чуть ниже меню выбора миссий отображается дополнительная панель, на которой представлена информация о количестве жизней главного героя и о текущем игровом счёте.

После выбора миссии откроется окно брифинга, в котором можно узнать подробности предстоящего задания. Для начала миссии следует нажать клавишу «**пробел**» (**SPACE**) или **Enter**. Чтобы вернуться к выбору задания, следует нажать клавишу **Esc**.

Основной экран

Большую часть игрового экрана занимает непосредственно игровое поле.



Сразу под игровым полем находится информационная панель, на которой расположена следующая информация (слева направо):



1) Игровой счёт. За каждое успешное действие вам начисляются игровые очки. К таким действиям относятся убитый солдат, разрушенный клапан газопровода, выведенная из строя техника противника, спасённый пленник и многое другое. В связи с тем, что таблица рекордов в игре отсутствует и набранные очки нигде не сохраняются, их подсчёт представляет для игрока чисто академический интерес.

2) Здоровье главного героя (шкала жизненных сил). В ходе выполнения заданий игрок постоянно оказывается в ситуации, когда его здоровью угрожает опасность. Любое внешнее воздействие причиняет главному герою боль и одновременно подрывает его здоровье. Чем больше наш герой испытывает физических страданий, тем быстрее истощается его жизненный тонус. Всё это мгновенно отражается на данной шкале. Как только ползунок оказывается возле сердца, отважный спецназовец погибает.

3) Количество жизней героя (оставшееся). В начале игры у главного героя в запасе четыре жизни - одна своя и три дополнительных; вот эти дополнительные жизни и отображаются на информационной панели. В момент гибели главного персонажа играющий теряет одну жизнь, что незамедлительно отражается в окошке с портретом героя.

4) Количество гранат (оставшееся). Вы начинаете игру, имея в арсенале 5 ручных гранат.

5) Используемое игроком в текущий момент (активное) **оружие**. Изначально главный герой вооружён только одним видом стрелкового оружия - пистолетом. В процессе прохождения миссий и выполнения заданий у вас появится масса возможностей раздобыть другие типы более мощного и разрушительного оружия. Переключение (в направлении от худшего к лучшему) между видами оружия производится нажатием клавиши **Enter**, после чего выбранное оружие отобразится на информационной панели.

Управление в игре

Ниже описано управление игрой с помощью клавиатуры. Сама игра не позволяет переназначать клавиши управления, но эту возможность предоставляет эмулятор **DOSBox**. Соответствующая инструкция находится в «Вики» Old-Games.ru, в статье [DOSBox](#) (раздел «DOSBox в вопросах и ответах»).

В игровом меню



Движение прицела влево (при выборе миссии)

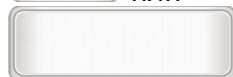


Движение прицела вправо (при выборе миссии)



















или

Начать выбранную миссию



Выход из игры

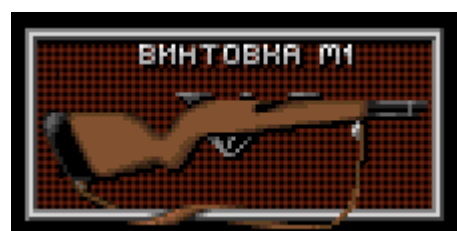
В игре

	Движение героя вверх
	Движение героя вниз
	Движение героя влево
	Движение героя вправо
 + 	Движение героя вверх - влево
 + 	Движение героя вверх - вправо
 + 	Движение героя вниз - влево
 + 	Движение героя вниз - вправо
	Смена активного оружия (при наличии такового)
	Выстрел
	При удерживании - бросок гранаты (в направлении движения героя)
	Пауза (в любой момент игры)
	Выход из игры (в режиме ПАУЗЫ)

Оружие и другие полезные предметы



Стандартное оружие нашего спецназовца, которым его снабдили до начала выполнения задания. Запас патронов бесконечный, так что стрелять можно от души. Скорострельность маленькая, хотя для противостояния с пехотой вполне подходит. А вот сражаться с матёрым врагом используя только пистолет уже несколько затруднительно.



позаимствована у врага.

Полуавтоматическая винтовка 30-го калибра с газовым поворотным затвором. Вес - около 5 кг. Производство - США. Превосходит по скорострельности и дальности стрельбы пистолет. Очень удобное оружие для борьбы с живой силой противника. Винтовка в экипировку главного героя не входит, но может быть



Компактное штурмовое автоматическое оружие с ультракоротким 10.3-дюймовым стволом. Вес - около 2,44 кг. Состоит на вооружении американских спецслужб и спецназа ВМС США. Современный и удобный аппарат. Значительно превышает по характеристикам винтовку. Добывается в бою.



Пистолет-пулемёт с 10-дюймовым стволом израильского производства. Скорострельность - 600 выстрелов в минуту. Эффективная дальность - 100 м. Вес - 3,5 кг. Используется вооружёнными силами почти 90 стран. Компактное, удобное и надёжное оружие. В экипировку главного героя не входит, может быть отнято

у вражеских пехотинцев.



Тактико-технические характеристики неизвестны, страна-производитель не установлена. Однако внешний вид этого грозного оружия говорит сам за себя. Раздобыв секретное оружие, главный герой может забыть обо всех невзгодах и неудобствах. С этим оружием и гранатами он непобедим!



Ручная оборонительная граната МК 2 с порошковым наполнением, более известная в народе как "ананас". Эффективное средство для борьбы с любым представителем вооружённых сил врага. Изначально наш спецназовец имеет в боекомплекте 5 гранат. Дополнительные гранаты добываются самостоятельно.



После гибели некоторых вражеских солдат, как правило - стационарных, на их месте остаётся оружие. Подобрал лежащее на земле оружие (просто подойдя к нему вплотную), вы можете воспользоваться им, увеличив тем самым свою боевую мощь. Вы можете найти и одновременно нести с собой до четырёх видов оружия. Переключение оружия осуществляется при помощи клавиши (**ENTER**).



Помимо такого нужного оружия по ходу выполнения задания вам будут попадаться не менее нужные и полезные аптечки первой помощи. Запастись ими впрок, к сожалению, не получится - каждая такая аптечка используется в момент её взятия. В каком бы тяжелом состоянии ни находился наш боец, при использовании аптечки его здоровье восстанавливается полностью.



Ещё один архиважный, можно даже сказать - жизненный бонус - это малюсенькая прыгающая фигурка главного героя (мини-Арни). Вам обязательно посчастливится найти такого малыша, и даже не одного, на просторах игрового мира. При взятии фигурки у главного героя ровно на одну увеличивается общее количество жизней. Обратите внимание, что иногда подобные малыши вываливаются из убитых вами статичных

солдат.



Создатели игры не позабыли и про источник пополнения арсенала главного героя дополнительными ручными гранатами. Ящики с гранатами разбросаны по территории каждой из миссий в произвольном порядке. Для того чтобы взять гранаты, достаточно просто подойти к ящику, и гранаты автоматически окажутся в вашем вещмешке. Количество одновременно переносимых гранат не ограничено.



Кроме ящиков с гранатами на вашем пути будут встречаться также ящики с сюрпризом. Что в нём находится - вы сможете узнать только после того, как откроете его. Такой ящик можно открыть, несколько раз выстрелив в него. Будьте осторожны: помимо полезных предметов (гранат), любой из ящиков может содержать динамит, который при вскрытии ящика эффектно взрывается.



Ещё одним интересным интерактивным предметом в игре являются бочки (правильные бочки окрашены светло-зелёным цветом). Такие бочки содержат взрывчатое вещество, в связи с чем при попадании в одну из них из стрелкового оружия бочка со взрывом разлетается в разные стороны, унося на тот свет всех, кто находится вблизи. Указанную особенность «зелёной» тары можно с пользой использовать в борьбе с врагом.

Враги, препятствия и борьба с ними

1. СОЛДАТЫ (ПЕХОТИНЦЫ)



Основные мобильные представители вражеского лагеря. В отличие от всех прочих, солдаты вольны перемещаться в любом направлении и на любые расстояния. Уничтожить солдата не составляет большого труда - он гибнет от одного выстрела любого оружия, однако в большом количестве солдаты могут представлять для главного героя очень серьёзную опасность.

2. ПУЛЕМЁТНЫЙ РАСЧЁТ



Стационарные враги с фиксированным направлением стрельбы. Стреляют очередями из трёх снарядов с небольшими промежутками времени. Защищены барьерами из мешков с песком. Их можно обезвредить выстрелом в правый угол (требуется как можно тщательнее прицелиться) либо уничтожить гранатой. В противном случае их можно просто проигнорировать.

3. МИНОМЁТЧИКИ



Стационарные враги с фиксированным направлением стрельбы. Миномётчик поочерёдно выстреливает одной гранатой на близкое расстояние и другой гранатой на далёкое расстояние. Иногда защищены барьерами из мешков с песком. Увернуться от их огня достаточно просто, однако при поражении гранатой вред главному герою наносится значительный.

4. СНАЙПЕРЫ



Стационарные враги с фиксированным направлением стрельбы. Снайперы прячутся в домах, за камнями или другими объектами - в зависимости от сценария. Для ведения боя они с определённой периодичностью высовываются из своего укрытия. Огонь ведут одиночными выстрелами. Уязвимы только в тот момент, когда покидают своё укрытие.

5. РАКЕТЧИКИ



Стационарные враги с фиксированным направлением стрельбы. Они стреляют одиночными ракетами с определённым интервалом времени. Поражение ракетой очень болезненно. К счастью, можно легко избежать травм, просто отойдя в сторону от линии огня или расстреляв ракетчика со стороны (или со спины). Намного сложнее справиться с таким врагом, когда ракетчик простреливает узкий коридор или перекидной мостик. В таких случаях придётся выходить на линию огня ракетчика в перерывах между выстрелами, делать свой выстрел, после чего отходить в сторону, чтобы не оказаться под ударом следующей ракеты. Несколько повторов с вашей стороны - и враг убит!

6. ГРЕНАДЁРЫ (ГРАНАТОМЁТЧИКИ)



Ограниченная подвижность, метают гранаты вблизи своего местонахождения. Эти ребята патрулируют небольшие по протяжённости куски траншеи и бросают гранаты по обе её стороны. Они не целятся, но если попадут в цель - причинят вреда изрядно. Уязвимы только в тот момент, когда готовятся бросить гранату. Встаньте возле траншеи и стреляйте, когда гранадёр высовывается.

7. ТАНКИ (СТАНДАРТНЫЕ)



Ограниченная подвижность, фиксированное направление стрельбы. Танки - это не что иное, как большие ракетные установки, при этом легко разрушаемые, несмотря на их устрашающий размер. Некоторые из них могут двигаться на небольшие расстояния, но после остановки они застывают как монумент. Для уничтожения танка достаточно трёх гранат, но стоит ли тратить драгоценные боеприпасы? Если эта грозная бронированная машина мозолит вам глаза - расстреляйте её из ручного оружия, пока она не взорвётся, либо просто проигнорируйте её - пройдя мимо.

8. ТАНКИ (СО СТРЕЛКОМ)



Ограниченная подвижность, фиксированное направление стрельбы. Это те же стандартные танки, но с солдатом, торчащим из люка башни, стреляющим в любом направлении. Вы можете просто пройти мимо либо расстрелять конкретно солдата. Однако не забывайте, что при взрыве танка солдат также гибнет.

11. ГРУЗОВИКИ С ПУЛЕМЁТЧИКАМИ



Стационарные враги с произвольным направлением линии огня. Стреляют одиночными выстрелами в вашем направлении. Встречаются редко, но очень опасны. Уничтожаются при помощи гранат.

10. РАКЕТНЫЕ БАТАРЕИ



Стационарные установки с произвольным направлением стрельбы. Стреляют маленькими ракетами в вашем направлении с очень небольшими промежутками. Уничтожить батарею крайне сложно без использования гранат. Однако если удастся спрятаться за естественное укрытие (камень, например) на незначительном расстоянии, батарею можно расстрелять даже из винтовки!

11. ВЕРТОЛЁТЫ



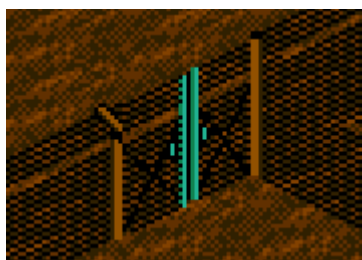
Ограниченная подвижность, фиксированное направление стрельбы. Вертолёт всегда внезапно появляется и летит через экран, стреляя при этом малыми ракетами. Неразрушимый объект. Пролетев один раз через экран, он больше не появляется. Поэтому просто избегайте столкновений с вертолётom (отбегайте в сторону от линии огня).

12. БЛИНДАЖИ



Специальные инженерные сооружения, обустроенные в земле, из которых вылезают солдаты-пехотинцы (1). Количество солдат, которые могут выбраться из одного блиндажа, не лимитировано. Стоит вам немного замешкаться - как на поверхности может оказаться целый взвод бравых бойцов без страха и упрёка. Помните, что единственное оружие, способное разрушить блиндаж, - это граната. Кроме того, пехотинцы могут появляться из некоторых дверей в зданиях. Тактика борьбы та же, двери уничтожаются гранатами.

13. ИСКУССТВЕННЫЕ ПРЕГРАДЫ



Иногда ваш путь будет заблокирован шлагбаумом или воротами. Но, как говорится: "Что один человек сделал - другой завсегда сломать сможет". Эти преграды уничтожаются либо несколькими выстрелами, либо прямым попаданием гранаты.

Базовая тактика ведения боя

1. Двигаться следует очень осторожно. Внимание игрока - залог долгой жизни персонажа и, как результат, успешного прохождения миссии. Никогда не следует сломя голову бежать в сторону ещё не исследованного участка местности. Максимально тщательно производите зачистку территории, через которую вы перемещаетесь, - возможно, иногда вам придётся отступить.

2. Ни при каких условиях не позволяйте солдатам подходить слишком близко к главному герою. Любое соприкосновение с врагом причиняет ему ощутимую боль и уменьшает жизненную энергию. Описываемая ситуация может произойти, например, если вы вступаете в схватку сразу с несколькими бойцами. Также не позволяйте неприятелю обходить вас с тыла. Если вы оказались в подобной ситуации - лучше обороняйтесь, забившись в какой-нибудь угол или прижавшись спиной к стенке, тогда враги не смогут окружить вас.

3. Попадая в каждую новую локацию, старайтесь в первую очередь определить местонахождения неподвижных (статичных) врагов, их направление и периодичность стрельбы. Так как у всех вражеских стрелков (впрочем, как и у главного героя) угол стрельбы кратен 45°, то можно довольно легко избежать пуль неподвижных врагов, встав между линиями их огня. Безопасно уничтожать таких врагов можно сбоку или сзади. Неподвижные бойцы большой проблемы не представляют; движущиеся пехотинцы - вот настоящая головная боль.

4. Каждый уровень содержит неисчислимое количество блиндажей, из которых на свет божий появляются солдаты-пехотинцы. Количество солдат, которое может вылезти из одного такого блиндажа, не ограничено. Солдаты начинают выползать из подобных укрытий сразу после того, как главный герой окажется поблизости. После того, как из блиндажа вылезет первый солдат, пройдет совсем немного времени (счёт идёт на секунды), как на поверхности появится второй, за ним третий и так далее, поэтому старайтесь отстреливать бойцов в тот момент, когда они только начинают вылезать. Если на игровом экране расположен только один блиндаж, то противостоять солдатам, вылезающим из него, несложно - перебив уже вылезших врагов, можно спокойно пройти дальше. Если же на экране два и более таких сооружений, будьте крайне осторожны и по возможности попытайтесь уменьшить их количество посредством подрыва гранатой.

5. Перемещаясь по вражеской территории, вы увидите на земле или в лужах грязи небольшие серенькие точки; будьте осторожны - это мины. Стоит нечаянно наступить на такую - и герой мгновенно гибнет. Мины используются врагом во всех игровых миссиях, кроме морского порта. Кроме того, не следует заходить в огонь.

6. Соблюдайте осторожность в момент приближения к узким мосткам и переходам. Как правило, подходы к таким местам особо защищены врагом и находятся на линии огня. Указанное обстоятельство не позволяет вам внезапно атаковать неприятеля. Лучше всего до форсирования таких опасных переходов обстрелять врага, находясь на другой стороне от него. После того как переправа будет зачищена, перемещаться по мосткам следует максимально быстро, не делая остановок, даже если этот участок выглядит безопасным. Никогда не вступайте в перестрелку, находясь на мосту.

7. Программа автоматически уничтожает всех активных врагов, оказавшихся от вас на расстоянии, превышающем один игровой экран. В связи с указанным, например, для того чтобы без единого выстрела уничтожить всех врагов, находящихся в зоне вашей видимости, достаточно будет вернуться на два экрана назад. Когда вы вернётесь, на недавно оставленной территории никого в живых не останется. Следует помнить, что одновременно с живой силой противника с экрана также исчезнут все бонусы (оружие, аптечки, ящики и другое), а также клапаны и пленные (это касается первой и четвёртой миссии), поэтому данную особенность игры следует использовать с осторожностью.

Советы и подсказки

1. Превосходство в огневой мощи имеет решающее значение для успеха всего военного предприятия. Не забывайте всегда делать активным самое мощное из имеющегося оружия (клавиша **Enter**). Список оружия (от нормального к лучшему): пистолет, винтовка М1, автомат, пистолет-пулемёт УЗИ и секретное оружие.

2. При гибели теряется только активное в этот момент оружие (только пистолет всегда остаётся с нашим героем). Чтобы не допустить утраты ценного оружия, переключайтесь на пистолет, когда индикатор здоровья на шкале начнёт приближаться к нулю. В случае гибели, после того как герой воскреснет (снова появится на экране), ценное оружие останется при нём. Кроме того, все собранные бонусы (оружие, жизни, гранаты) и набранное количество очков сохраняются при завершении миссии и выходе в экран выбора задания нажатием клавиши **Esc** в режиме паузы, включающемся нажатием клавиши «**H**».

3. Не следует расходовать гранаты на рядовых врагов. Они (гранаты) понадобятся вам, чтобы взрывать гранатомётчиков, засевших в окопах, иногда встречающиеся танки, машины, блиндажи и прочие трудноустраняемые цели. Обратите внимание - Арни бросает гранаты дальше по диагонали, поэтому тщательнее прицеливайтесь.

4. Не берите аптечки первой помощи, если здоровье героя хорошее. Лучше будет вернуться к ним позже, когда герой будет тяжело ранен. Только не увлекайтесь: если герой уйдёт вперёд на два экрана или, наоборот, вернётся назад на два экрана - аптечка исчезнет.

5. В процессе уничтожения клапанов газопровода (первая миссия) при открывании ящиков с секретом и при расстреле зелёных бочек будьте внимательны и осторожны - любое из вышеуказанных действий иногда влечёт за собой взрыв. Если главный герой в момент взрыва окажется в радиусе его поражающего воздействия, то здоровью храбреца будет нанесён урон, влекущий очень серьёзное ранение, а может, даже и гибель нашего диверсанта.

Победа в игре

Для победы в игре необходимо успешно выполнить четыре задания:

1. Химический завод - основной задачей является выведение из строя завода посредством уничтожения клапанов, перекачивающих смертельный газ, предназначенный в качестве начинки для боеголовок. Для успешного прохождения данного уровня необходимо разрушить минимум 15 клапанов.

2. Авиационная база - особого задания нет. По сюжету ваш герой уже самостоятельно выполнил очередную опасную задачу - похитил секретные документы, - и теперь вам предстоит помочь ему покинуть базу. Для того чтобы уровень был признан пройденным, будет достаточно «просто» добраться до взлётной полосы.

3. Военно-морская база - миссия в порту, так же как и миссия на авиабазе, не имеет конкретной количественной цели. Как указано в сценарии, главному герою предстоит перекрыть крупный канал поставки наркотических средств. Ваша задача - довести главного героя до определённого места, а дальше он всё сделает сам.

4. Концентрационный лагерь - финальная гуманитарная миссия. Перед вашим подопечным стоит задача по спасению политических заключённых. Необходимо обследовать все закоулки лагеря и отвязать (просто подойти к ним вплотную) томящихся у столбов бедолаг. Для того чтобы успешно завершить миссию, достаточно спасти 18 пленников.

Эти миссии можно проходить в произвольном порядке. Миссия считается пройденной при выполнении условия победы (если оно есть) и достижении главным героем места эвакуации, которое всегда расположено в самой дальней от места высадки точке. Выполненное задание отмечается штампом в меню выбора задания. Собранные оружие и количество жизней главного героя переходят в следующую

миссию. Если вы выйдете из игры в операционную систему (сохранений здесь нет) или в процессе выполнения задания погибнет главный герой, штампы будут сняты. В этом случае для победы в игре потребуется заново выполнить ранее пройденные миссии. Так что увидеть поздравления с победой – не слишком лёгкая задача.

АРХИВНЫЙ РАЗДЕЛ

Ниже приводятся ныне неактуальные системные требования игры:

Компьютер	IBM PC или 100% совместимый компьютер
Процессор	80286
Объем оперативной памяти	640 Кб
Операционная система	DOS 3.3 и выше
Графическая карта	EGA / VGA - совместимая
Звуковая карта	Sound Blaster & Adlib - совместимая
Накопитель гибких дисков (дискковод)	Минимум два (жёсткий диск рекомендуется)
Поддерживаемые устройства ввода	Клавиатура или джойстик (по желанию)
Примечание	<ul style="list-style-type: none">- 1 диск низкой плотности 3,5" (при отсутствии HDD)- Требуется 870 Кб места на жёстком диске- Музыка в *.MOD формате

