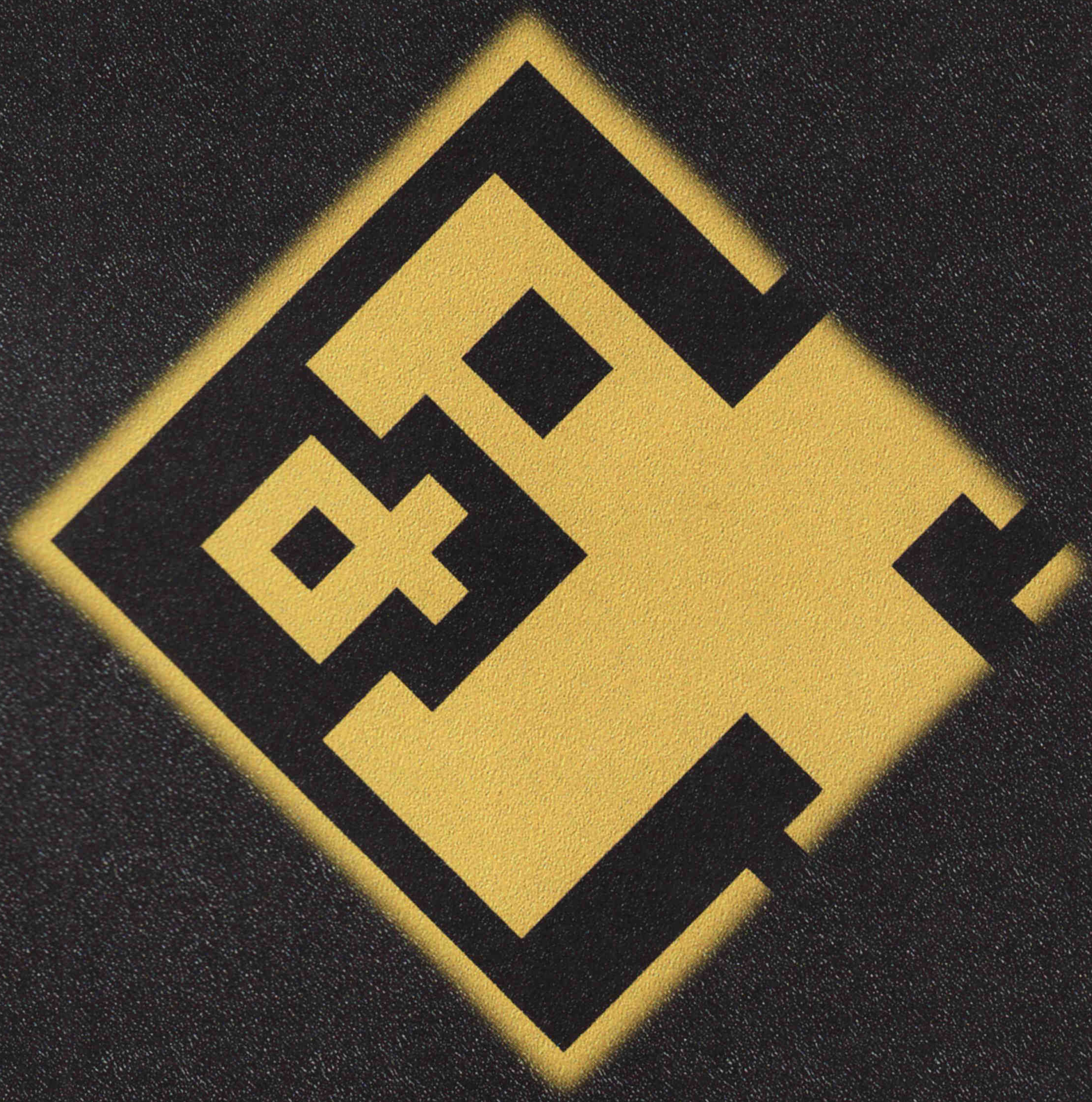
Русская рулетка™



DEVELOPED BY

1C GGOS

Buka®

BUKA ENTERTAINMENT

ОПИСАНИЕ ИГРЫ "РУССКАЯ РУЛЕТКА"

СОДЕРЖАНИЕ

Вступление 2
Технические требования k оборудованию 3
Инсталляция игры 3
Меню 4
Звуковое сопровождение 8
Игра в сетевом режиме 8
Клавиши управления игрой 10
Предыстория 12
Режим "Радар" 12
Этапы игры 17
Вооружение и бонусы 20
Послесловие 22
Специальная поддержка для официальных пользователей 23
Благодарности 23

Прочитай, пойми, запомни!

Кто бы ни был ты, взявший в руки эту игру, почтенный ли старец, младой ли отрок, мы рады приветствовать тебя в фантастическом мире приключений под роковым символом "Русской Рулетки"! Эта игра — для тебя, и только для тебя! И не потому, что больше некому во всем мире ее предложить. Просто нам надоело смотреть на английский интерфейс и покупать игрушки на вес золота. Первая версия "Русской Рулетки" предназначена только для российского рынка еще и потому, что по качеству графики и увлекательности сюжета заткнет за пояс многие западные хиты. А российский игровой рынок нам намного ближе и дороже западного!

Перед тобой игра, сочетающая в себе достоинства классического летного симулятора, практически не ограниченного законами гравитации, и отличной "стрелялки". Впрочем, этими возможностями еще предстоит научиться достойно пользоваться. Тебе посчастливится, завладев могучим оружием инопланетников, спасти (от них же) родную матушку Геру... Терру... Землю... короче, ты понял.

Что ж, дерзай, и да пребудет с тобой Ее Высочество Удача! А уж врагов на твоем священном пути освободителя встретится предостаточно. Об этом мы позаботились.

В ходе игры используются музыкальные композиции, специально записанные для "Русской Рулетки" группой "Кросс Роудз".

Технические требования к оборудованию

IBM PC или 100% совместимый компьютер
Операционная система MS-DOS версии 5.0 и выше

Минимальная конфигурация:
486/66MHz, 8Mb RAM

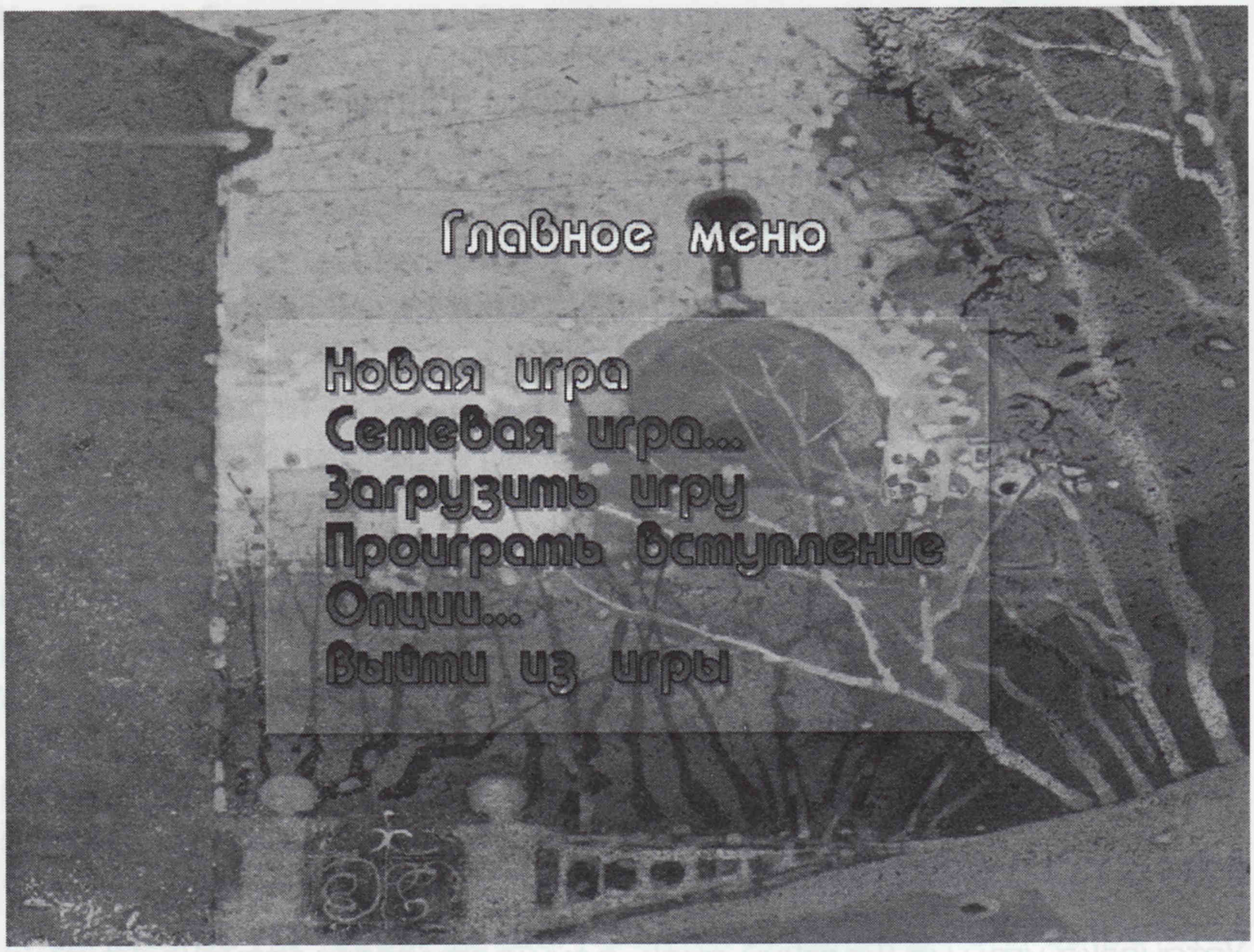
Рекомендуемая конфигурация:
486/100MHz или Pentium, от 8Mb RAM

2-х скоростной CD-ROM
10Mb свободного дискового пространства
Монитор VGA
Поддерживаются 26 наиболее популярных звуковых карт, в том числе: SB, SB16, SB/AWE32, GRAVIS
Управление игрой осуществляется при помощи клавиатуры, джойстика или мыши.

Инсталляция игры

Установка игры на жесткий диск осуществляется запуском файла **INSTALL.EXE**. В предложенном графическом окне необходимо выбрать рабочий диск, а также написать путь к директории для установки игры. По умолчанию инсталлятор использует каталог ...:\game\rr\... Далее нужно выбрать пункт "Установить".
Сразу после инсталляции запускается установка звука. Нужно выбрать звуковую карту или воспользоваться функцией автоопределения.
Запуск игры производится файлом **RUN.BAT**. Возможен запуск игры с ключом, командой **"RUN.BAT—SAFE"**. В этом случае происходит принудительное отключение мыши, джойстика и локальной сети (если она есть). Такой способ запуска решает возможные проблемы, связанные с несовместимостью или неверной инициализацией периферии.

Меню



НОВАЯ ИГРА — Переход в меню " Миссии" для дальнейшего выбора этапа игры

СЕТЕВАЯ ИГРА — Автоматическое переключение в режим игры по сети

ЗАГРУЗИТЬ ИГРУ — Загрузка ранее сохраненного отрезка миссии

ПРОИГРАТЬ ВСТУПЛЕНИЕ — Позволяет еще раз увидеть вступительный ролик

ДЕМО — Переход в демонстрационную версию игры

ОПЦИИ — Переключение в отдельное меню "ОПЦИИ"

ВЫХОД ИЗ ИГРЫ — Выход из игры

Меню "ОПЦИИ"

КЛАВИАТУРА — Установка управляющих клавиш

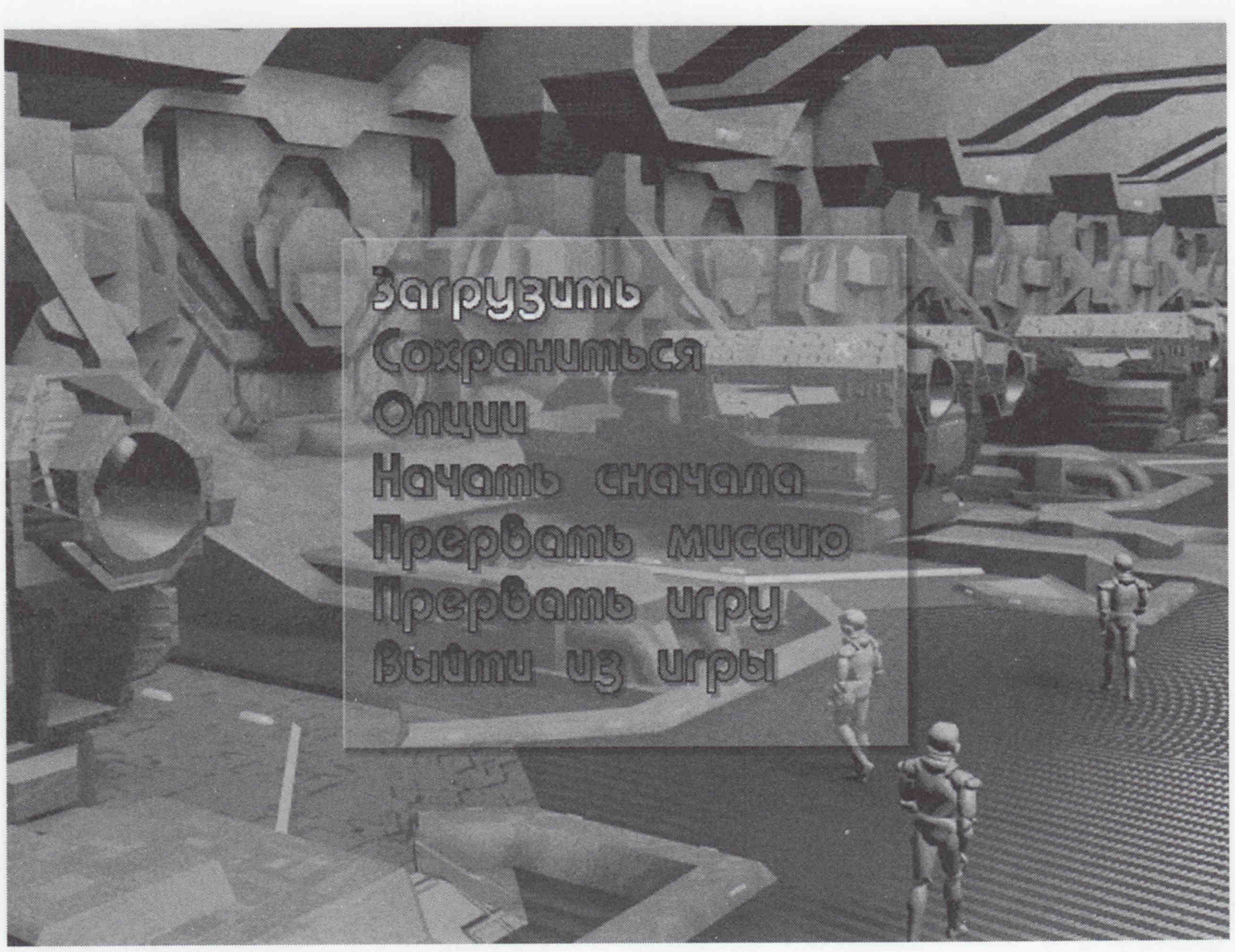
ДЖОЙСТИК — Настройка джойстика

МЫШЬ — Настройка мыши

ЗВУК — Настройка звукового сопровождения. Играющий может выбрать между MIDI и аудио треками с компакт-диска, а также варьировать громкость звучания.

ВИДЕО — Регулировка глубины наблюдения. Также предлагается возможность перехода в оптимизированный SVGA-формат, что позволяет увеличить скорость игры, в зависимости от конфигурации машины от 10% до 34%

Меню "По клавише ESC"



ЗАГРУЗИТЬ — Загрузка ранее сохраненного этапа игры

СОХРАНИТЬСЯ — Сохранение текущего момента прохождения миссии

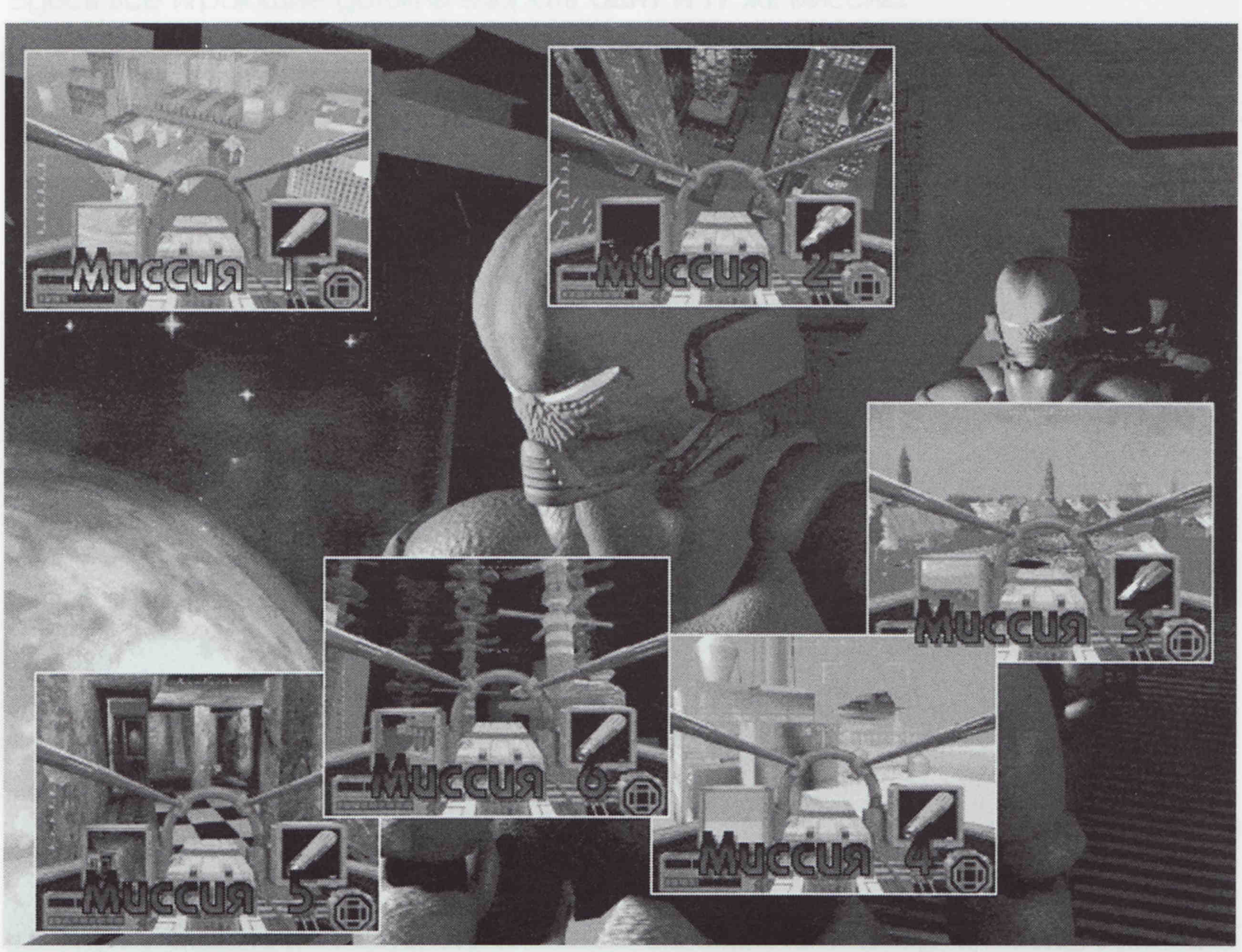
ОПЦИИ — Переключение в отдельное меню "ОПЦИИ". В высвечиваемом меню отсутствует пункт "Переход в главное меню"

НАЧАТЬ СНАЧАЛА — Возврат на исходную позицию текущей миссии

ПРЕРВАТЬ МИССИЮ — Досрочное завершение миссии с выходом в меню "МИССИИ"

ПРЕРВАТЬ ИГРУ — Выход из игры

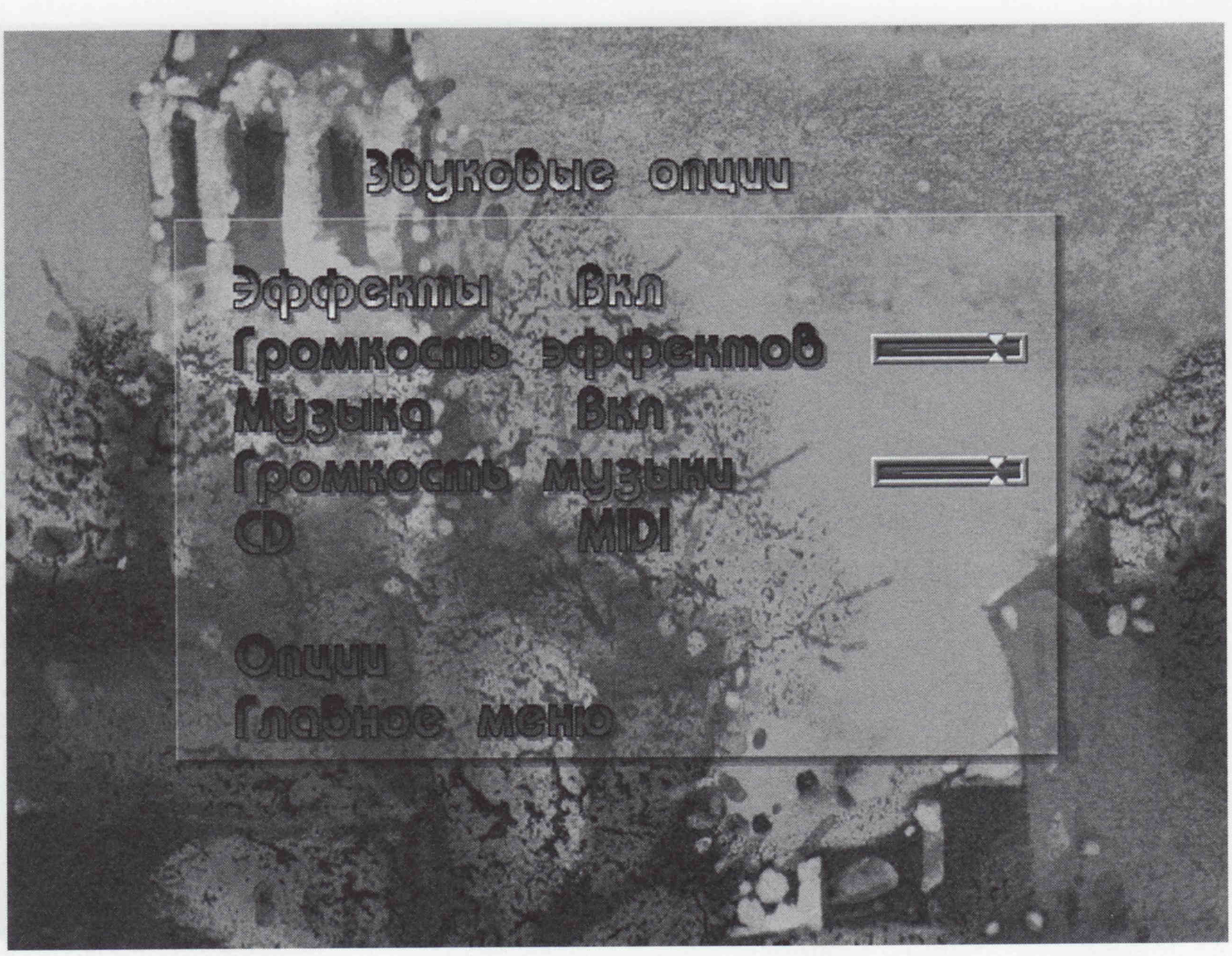
Меню "МИССИИ"



Для выбора этапа игры необходимо подвести курсор к желаемой миссии и нажать левую клавишу мыши.

Еще раз напоминаем, что порядок прохождения первых пяти миссий — произвольный. Миссию "Город Энтроноидов" можно пройти только последней.

Звуковое сопровождение игры



Семь аудио-треков и одна MIDI-композиция, используемые в игре, были записаны группой "**Кросс Роудз"** специально для "Русской Рулетки".
Автор MIDI-музыки и трех аудио-треков — Петр Кабанов.

Сетевая игра

Игра поддерживает работу в сетях с протоколами **IPX**.

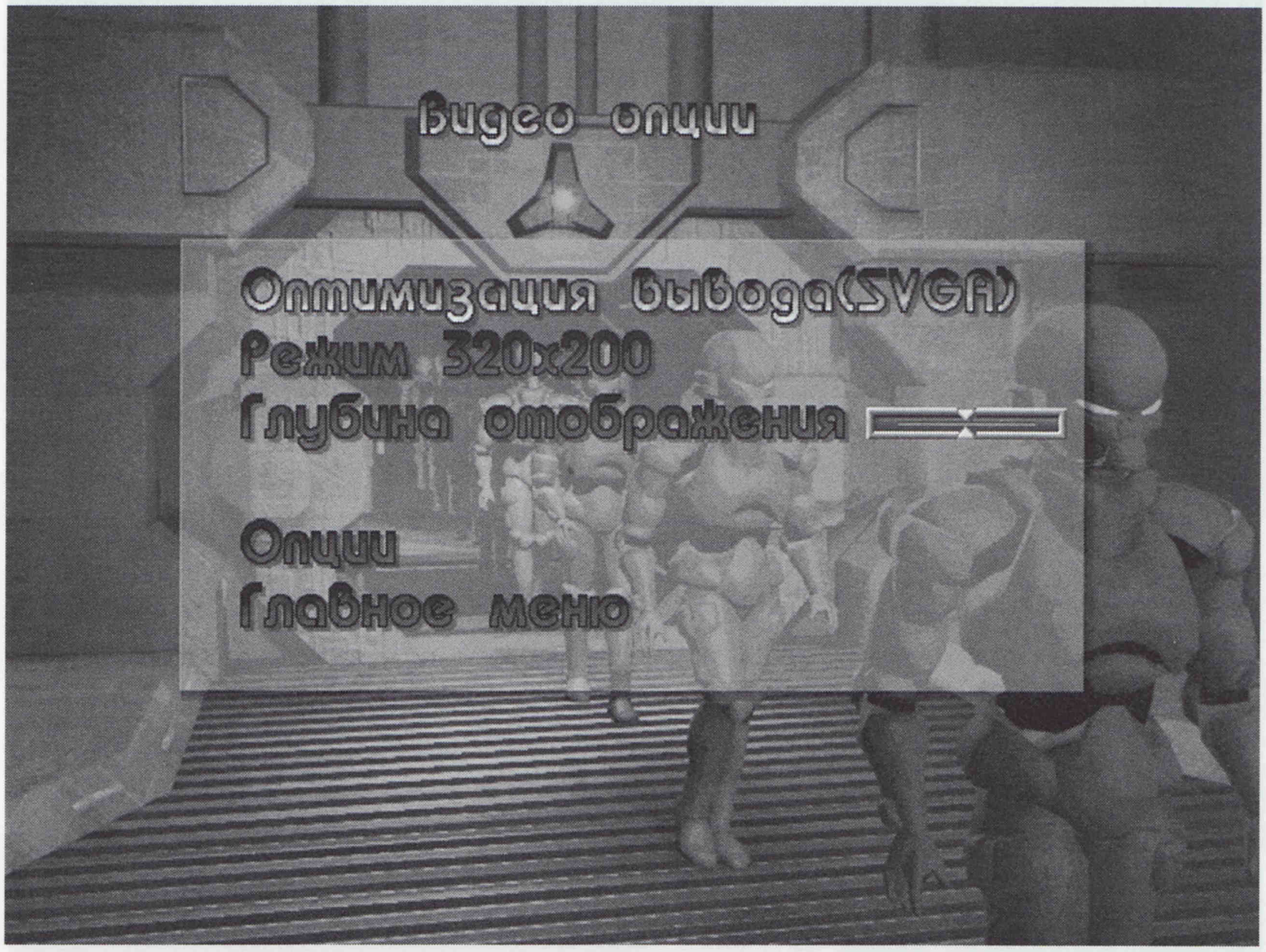
Переход в сетевую игру осуществляется при помощи пункта "Сетевая игра" главного меню. После его выбора дальнейшая настройка игры происходит автоматически.

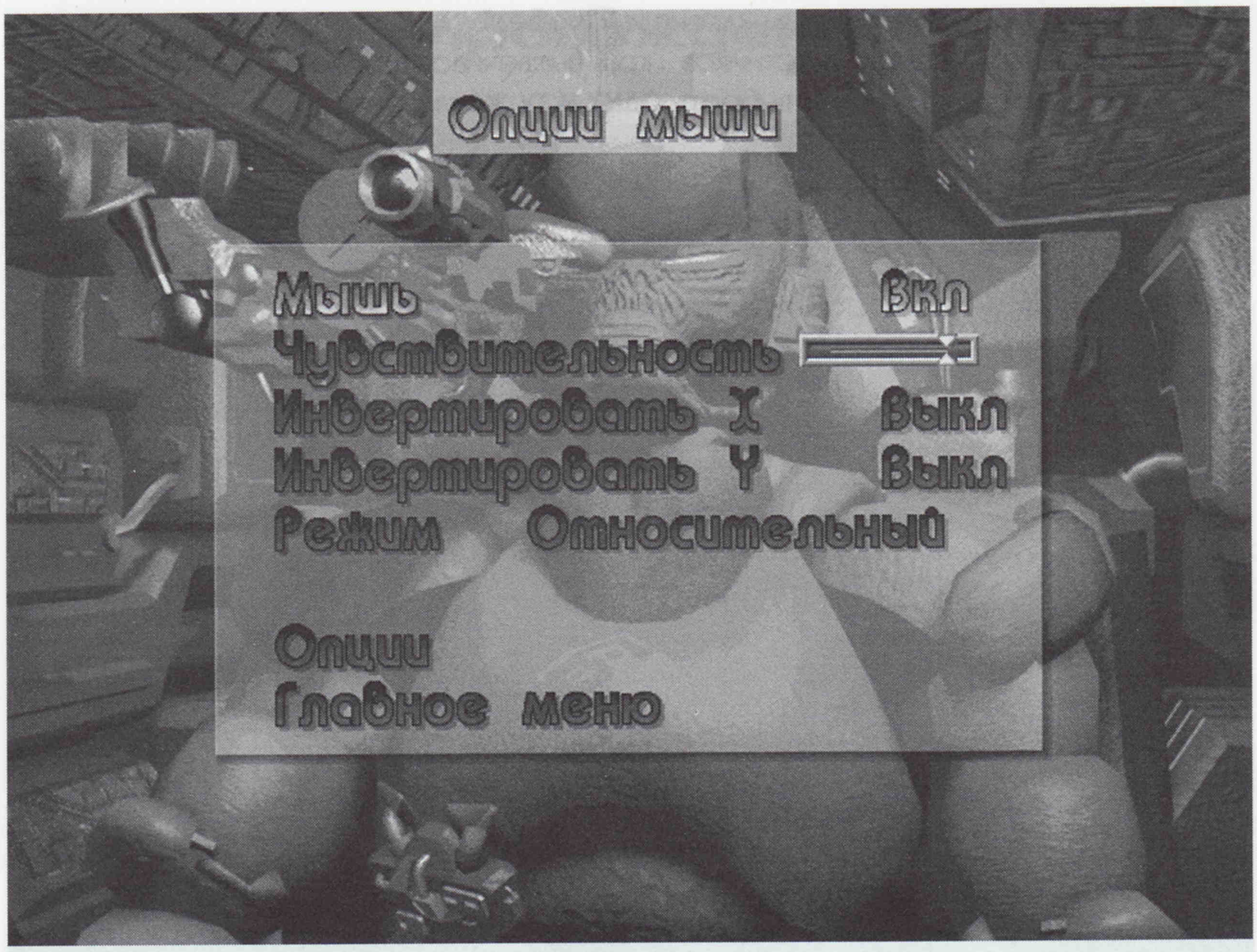
В процессе инициализации играющих первый, вошедший в игру, оказывается в роли координатора. Ему вменяется в обязанность прекратить процесс подклю-

чения других станций нажатием клавиши "Пробел".
После этого на экранах участников игры высвечивается меню выбора миссии. Здесь все играющие должны выбрать **ОДНУ И ТУ ЖЕ** миссию.

Желающие прекратить игру могут покинуть ее в любой момент, в то время, как оставшиеся игроки будут продолжать игру.

ВНИМАНИЕ! Каждая рабочая станция, участвующая в игре, должна быть оснащена отдельным компакт-диском с игрой!





Клавиатура

Клавиши управления игрой

По умолчанию играющим предлагается следующий вариант клавиш управления:

Управление полетом:

спуск

поворот влево поворот вправо

подъем

A — увеличение скорости при движении вперед и уменьшение при движении назад

Z — уменьшение скорости движения вперед до полной остановки и переход в движение назад

PgUp **PgDn** — крен, вращение относительно продольной оси корабля

R — переключение экрана заднего вида в режим радара и обратно

Управление огнем: (клавиши 1 — 5 не переустанавливаются)

CTRL — выстрел

Переустановить клавиши по своему усмотрению можно, войдя в меню "ОПЦИИ" в пункте "КЛАВИАТУРА"

Переключение видов обзора из кабины: (Клавиши не переустанавливаются)

F1 "взгляд" прямо

F2 "взгляд" вправо

F3 "взгляд" влево

Режим радара

Радар активизируется клавишей "**R**".
Начиная миссию, играющий сразу видит радар перед собой. После включения радар располагается на панели, вместо экрана заднего обзора.Для перехода в режим "заднего вида" нужно нажать клавишу "**R**".
Зеленой точкой в центре обозначается корабль играющего. Относительно его местоположения и направления движения, на радаре знаком "**+**" обозначаются направления на генераторы, расположенные выше текущего положения корабля, знаком "**—**" — расположенные ниже. Знак "**=**" означает, что в данный момент высоты генератора и корабля совпадают.
В режиме сетевой игры радар указывает относительную высоту соперников, направления и их местонахождение.

Предыстория

— Я существую, — сказал Человек.
— До сих пор? — удивилась Галактика.
(Вместо эпиграфа)

Сколько лет человечество с трепетом ожидало пришествия разумных существ с других планет и вот, дождалось...
11 год эры Содружеств (2030 год нашей). Земляне сделали еще несколько существенных шагов по пути прогресса. И, как обычно, ожидали чуда. Тем более, что уже были пойманы и расшифрованы первые искусственные сигналы из необъятного космоса.
В ближайшем будущем Земля должна была прекратить итак затянувшееся одинокое блуждание по Млечному Пути. В 2019 году Главному Земному Университету Космических Исследований (ГЗУКИ) посчастливилось наладить связь с планетой Гиневра Стратус, признанной Центром Галактического Содружества планет системы 18/2738.TS—207. Этот год стал точкой отсчета для новой эры космических содружеств.
На первом же сеансе связи землянам поведали, что в нашей галактике есть, ни

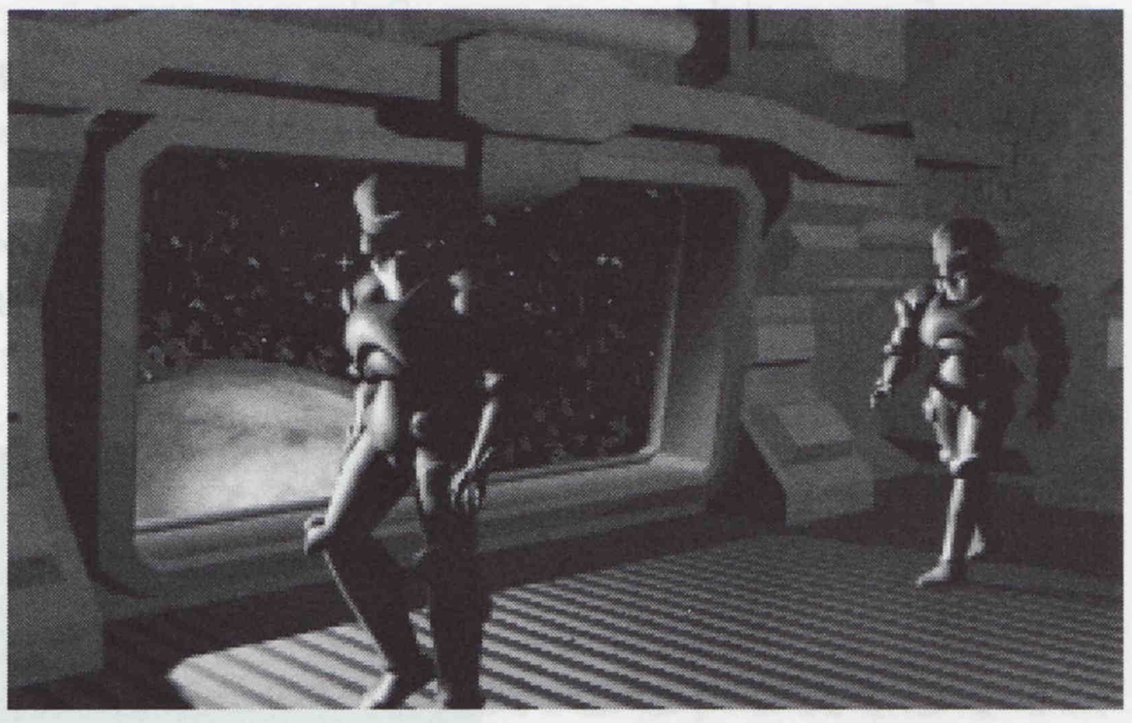
много ни мало, 127 планет, населенных разумными существами. Люди находились в радостном предчувствии нового шага в развитии, связанном с появлением новых, неземных технологий.

На околоземной орбите пока могли появляться только небольшие корабли—разведчики. Но и их ждали с нетерпением. Большим транспортникам строго запрещалось входить в атмосферу любых планет. Инопланетники обещали построить рядом с Землей полноценную базу для приема больших кораблей, выходящих из подпространства. Человечество ожидало прибытия первых инопланетных гостей... И они пожаловали.

С первого взгляда корабль пришельцев показался странным. Мирные корабли Межпланетного Флота украшались гербом Содружества и эмблемами планет. Вновь прибывший же носил на себе очень странный символ, отдаленно напоминающий громадную рыбу, заглатывающую мелкую. Его корпус не соответствовал никаким первоначальным описаниям и был покрыт темным материалом, практи-чески полностью поглощающим любые излучения. А самое главное, по своим размерам он никак не походил на разведчика.

Корабль и не пытался отвечать на какие-либо запросы, а при посадке сравнял с землей несколько кварталов.

Земляне мгновенно связались с Гиневрой Стратус, рассчитывая получить вразумительные объяснения случившемуся. Ответ оказался более, чем ошеломляющим. Прибывший крейсер был угнан с верфи планеты Рашбах-4. Но это еще пол-беды. По данным Центра, его пилотировали настоящие чудовища, около 300 земных лет назад объявившиеся на планетах Содружества.

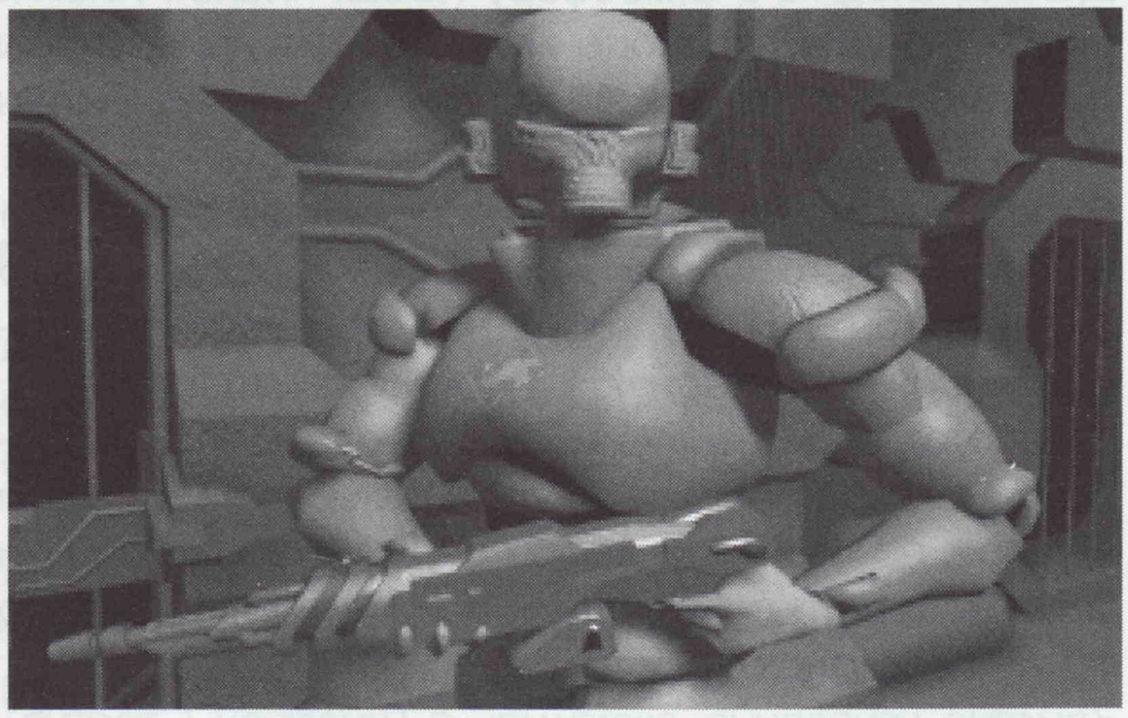


Известно, что они появились на свет в результате запрещенного биологического эксперимента и с самого начала проявляли крайнюю агрессивность. Многие твари были отловлены и содержались под стражей на специально для этого отведенной, хорошо охраняемой планете в системе звезды Гамелион. Подобной мере предшествовала небольшая война, в результате которой были практически уничтожены две "азотные" планеты.

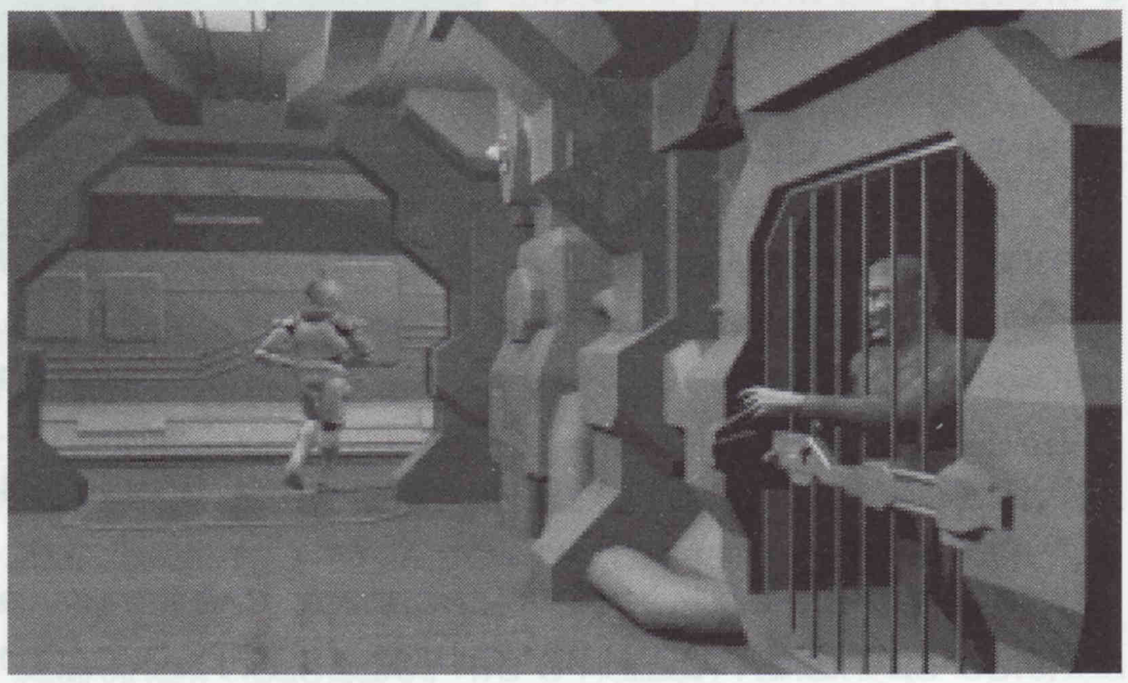
Пред изумленными взглядами землян на экранах компьютеров вспыхивали все новые слова:

"В результате неполадок в системах слежения, энтроноидам (приблизительно такое название им дали изучавшие их астробиологи Гиневры), *удалось бежать на*

большом сторожевом крейсере. Побегу содействовали твари, остававшиеся на свободе. В районе планеты-строителя крейсер был атакован и сбит. Совершив посадку на планету, энтроноиды завладели большим крейсером, находившимся в тот момент на стадии доработки.
Имеется информация об оборудованной энтроноидами собственной базе в одном из рукавов галактики.
Ведутся ее активные поиски.
Энтроноиды — медногелиевые существа, использующие для дыхания азот. Цель этих тварей — создание собственной космической империи на базе порабощенных планет с азотсодержащей атмосферой."

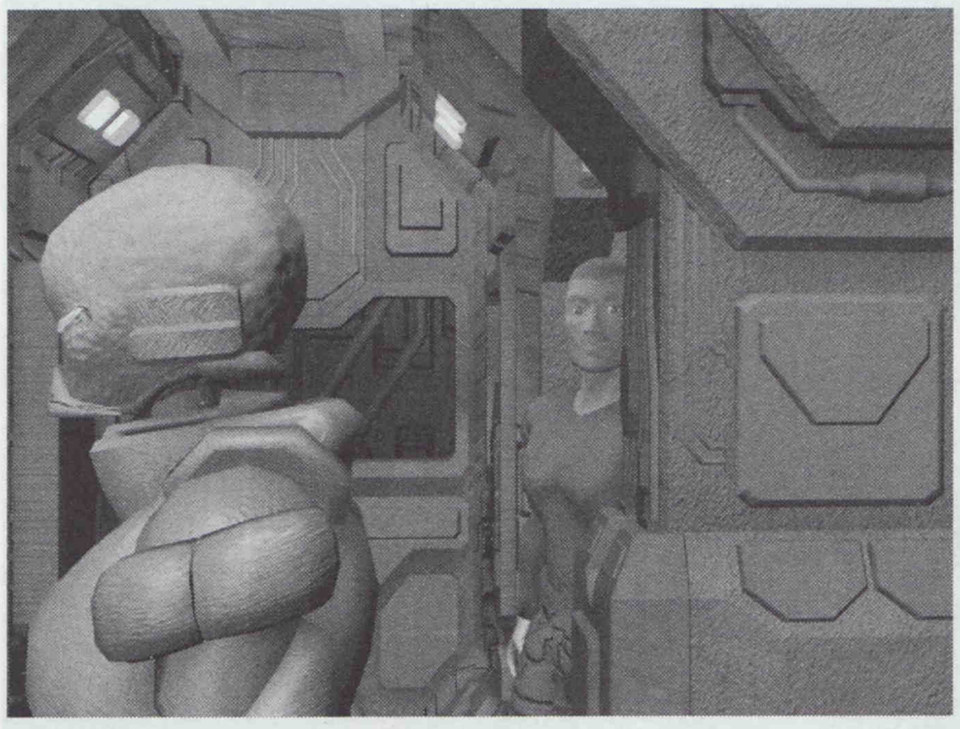


Самым страшным для землян стало последнее сообщение. В нем говорилось, что первый крупный корабль-носитель Содружества подойдет к Земле не раньше, чем через восемь лет. А до тех пор землянам придется защищаться самостоятельно и рассчитывать только на собственные силы.
На захват планеты энтроноидам потребовалась всего пара недель. Многие города были выжжены до тла. Вокруг выстоявших были построены громадные башни, поддерживающие куполообразное поле, питаемое генераторами. Поле оставалось абсолютно непроницаемым для любого типа воздействия как изнутри, так и снаружи.
Сама земля превратилась в огромный концентрационный лагерь. Людям разрешалось покидать жилища только в строго отведенные часы. Любое неповиновение каралось заточением под стражу. Тех, кто особенно активно пытался сопротивляться, безжалостно сжигали.



Прошло несколько лет... Население Земли резко сокращалось. Люди тысячами умирали от отсутствия лекарств. Особенно страшной оказалась болезнь, принесенная с собой энтроноидами. От нее у землян не было никакого иммунитета, и один заболевший отправлял на тот

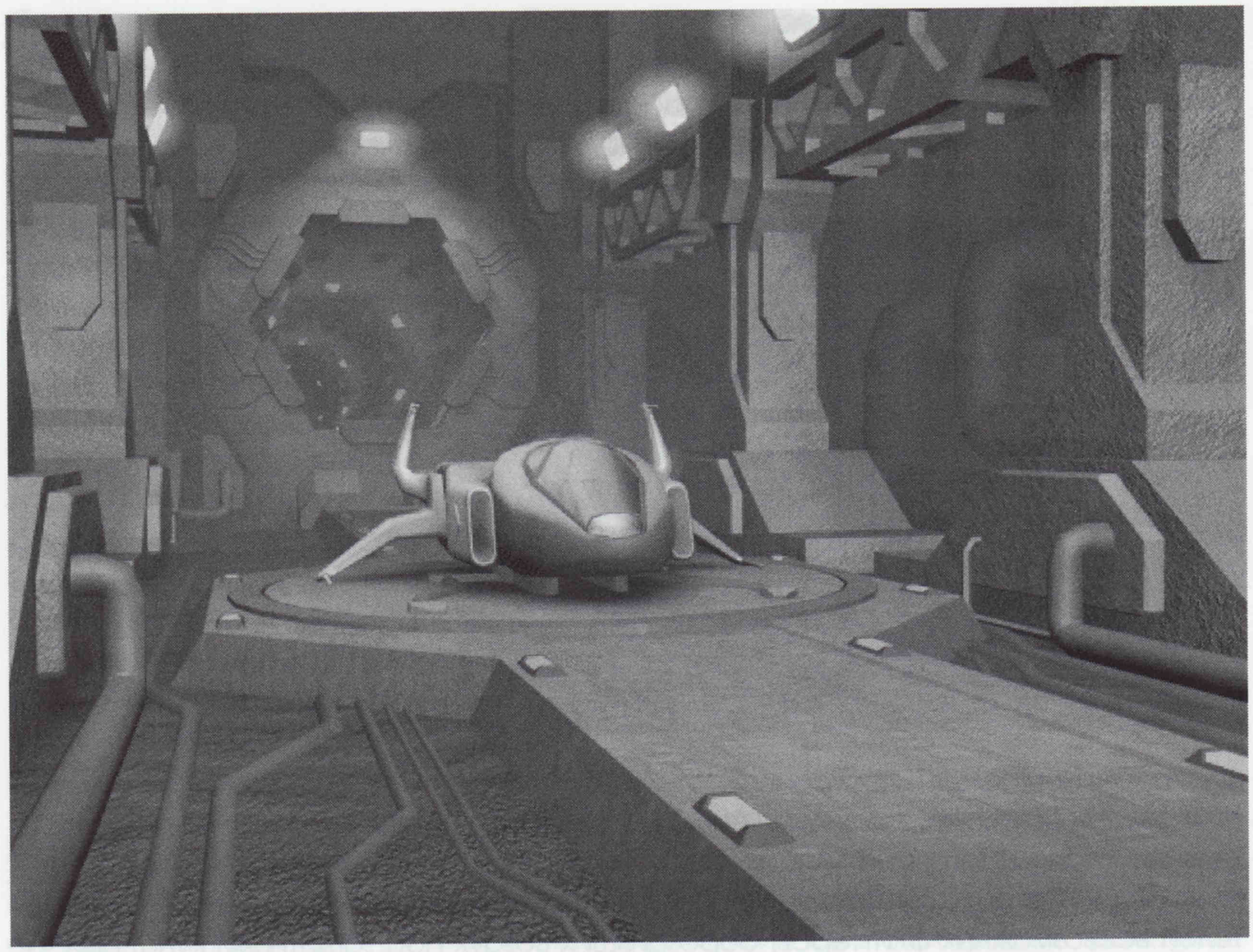
свет сразу несколько сот человек.
Миллионы землян оказались запертыми под землей. На верху оставались лишь те, кому вменялось в обязанность поддерживать основные функции города. "Свободные" были настолько запуганы, что практически не помышляли о сопротивлении.



Время от времени особенно отчаянные смельчаки из числа узников подземелий пытались бежать. Но всякий раз это заканчивалось одинаково: в камеру, из которой совершался побег, кидали обгоревшую голову, по которой с трудом можно было узнать храбреца. И с каждым разом желающих выйти на волю становилось все меньше.
На поверхности кое-где бушевали пожары, покинутые города лежали в руинах.
Для себя пришельцы построили отдельный город, в котором наглухо отгородились от окружающего мира. Лишь иногда на поверхность выбирались карательные отряды. Тогда на улицах слышались шипящие выстрелы и грохот обрушивающихся стен. Временами раздавались свистящие звуки, исходящие от двигателей всевозможных флиттеров, бороздивших воздух под защитными куполами.
Больше ничего не происходило. Или почти ничего.
Люди все-таки упорно пытались освободиться: выводилась из строя инопланетная аппаратура, иногда удавалось убить одного-двух энтроноидов. Но после этого полностью выгорали целые кварталы, гибли сотни землян.
На поверхности шла партизанская война, а узники ожидали удачного побега.
И вот свершилось. Используя опыт сотен своих собратьев, опыт, ради которого они расставались с жизнью, одному человеку удалось таки бежать. Обманув вездесущую сигнализацию, он смог добраться до ангара, в котором хранились летательные аппараты энтроноидов...

А теперь — самое главное, ИГРА !!!

Как нетрудно догадаться, именно вам и удалось бежать. Итак, добравшись до ангара, вы угоняете небольшой летательный аппарат, похожий на те, что используют сами энтроноиды. На нем вам и предстоит выступить против полчищ изуверских захватчиков.
Непростой путь освободителя содержит шесть этапов. Причем, порядок первых пяти для вас — произволен. Но лишь имея за плечами все пять, можно перейти в



шестой.

Каждый уровень представляет собой отдельный участок местности, закрытый сверху защитным полем. Это поле вам и нужно снять, выведя из строя питающие его генераторы.

На различных уровнях количество генераторов варьируется от трех до семи. Казалось бы, все предельно просто, но после побега и угона флиттера все энтроноиды бросились на защиту генераторов. Таким образом, прогулочка обещает быть куда как непростой.

Главная задача игры — уничтожение поля, закрывающего главный город энтроноидов (шестой уровень).

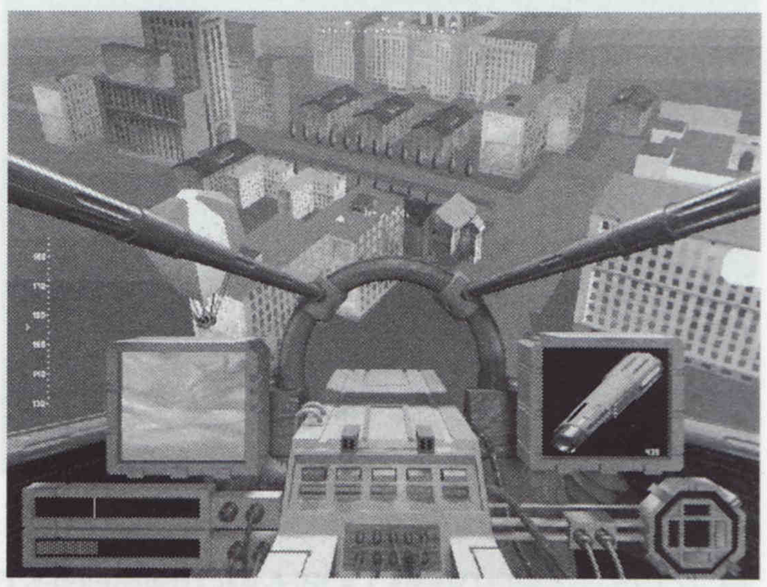
Заканчивается этап одновременно с уничтожением последнего генератора. Против вас выступят сразу шесть видов воздушных судов. Отличие между ними заключается не только во внешнем виде, но и в характере вооружения, технических и тактических параметрах. Советуем внимательно присмотреться к вашим противникам. Возможно, в дальнейшем эти наблюдения сослужат вам добрую службу.

Описание этапов

Выбрать этап для прохождения можно в специальном меню, указав курсором на наиболее приглянувшуюся пиктограммку.
Мы предлагаем вам краткие аннотации к этапам в произвольном порядке:

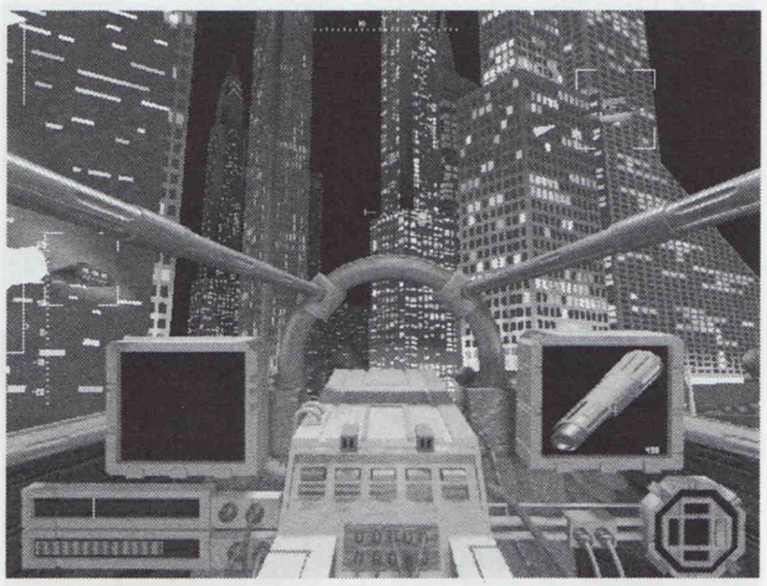
1-й этап — МОСКВА

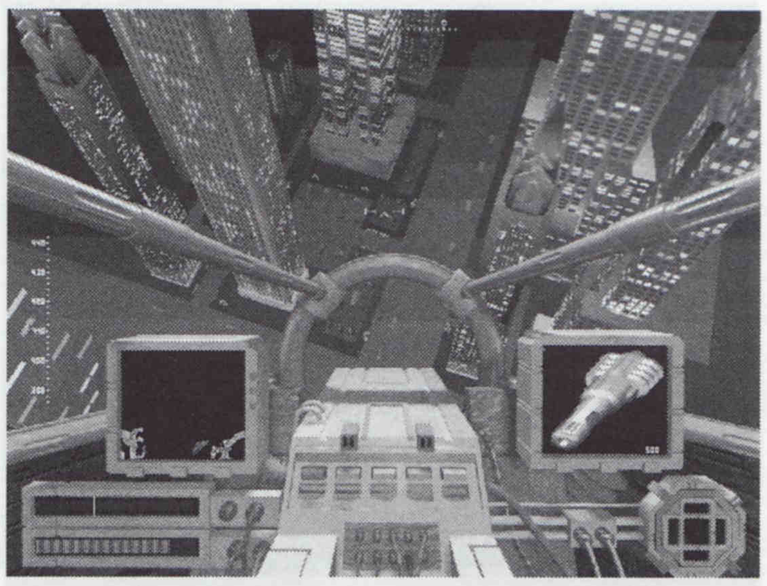
Не так уж много осталось от огромного города. Не дайте погибнуть оставшимся строениям. Придется жарковато, но чего же вы хотели?!



2-й этап — НОЧНОЙ ГОРОД

Врагу не пожелаем сражаться ночью. А вот вам придется. Не бойтесь, это действительно ночь, а не тень от вражеских флиттеров. Не смущайтесь, врагов здесь видно достаточно хорошо.



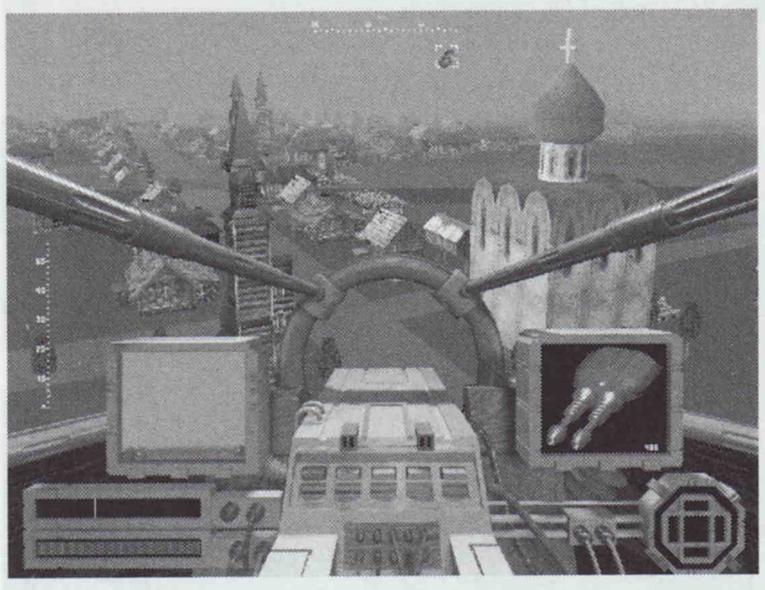


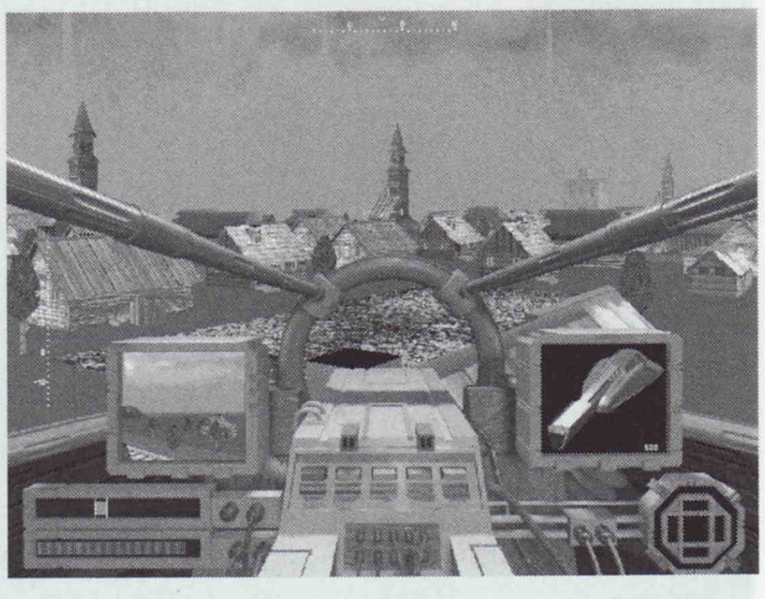
Ваш флиттер почувствует их "за версту", даже если они прячутся за домами. Поможет ли это вам — посмотрим.

Постреляйте по машинам, это вас немного развлечет. Но лучше палите в тех, кого развлекает стрельба по вам.

3-й этап — ДЕРЕВНЯ

Все осталось, как было при людях. Конечно, сами люди кое-где еще остались. Но подумайте, что станет с ними, если вы потерпите неудачу! Несколькими памятниками у деревенской церквушки они уж точно не отделаются.

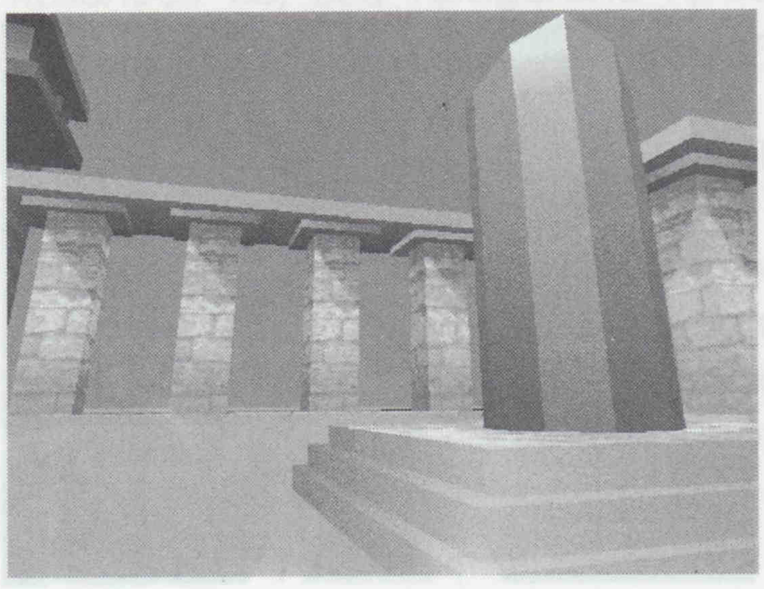




Кстати, советуем повнимательнее осмотреться. Если выпадет свободная минутка — полетайте, посмотрите в окна, почитайте вывески, эпитафии, быть может это вас немного отвлечет... от того, что ждет вас в экране заднего вида!!!

4-й этап — ПУСТЫНЯ

В ярком солнечном свете хорошо видны корабли противника. Но почему-то их меньше от этого не становится...

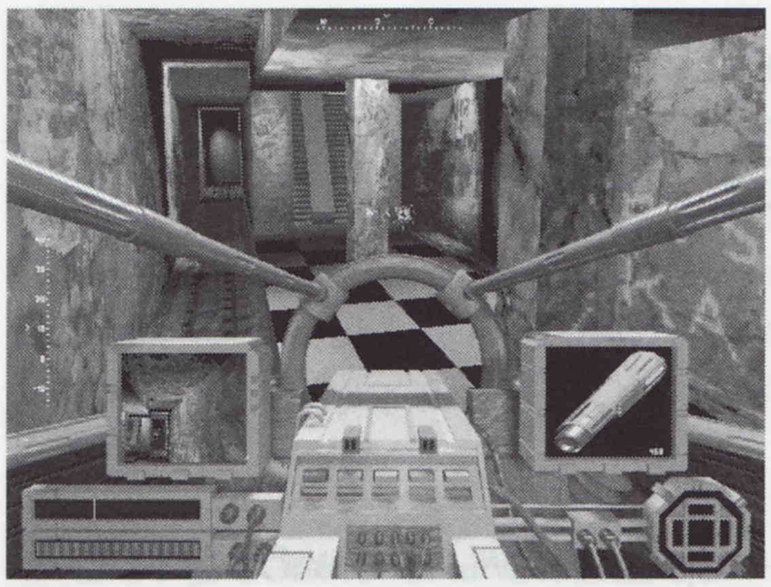


Кроме прочих сооружений под купол попала даже давно разоренная вездесущими туристами египетская пирамида. Быть может, ее еще не до конца

разорили? Пирамиды крепко хранят свои тайны! Полетайте вокруг. А вдруг можно попасть внутрь? Не забывайте, что на этом чудо-самолетике все возможно.

5-й этап — ПОДЗЕМНЫЙ ГОРОД

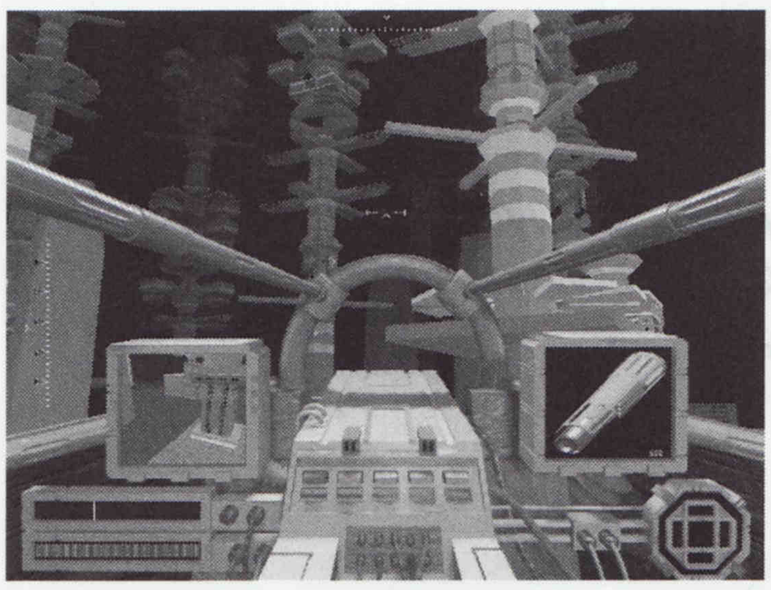
Мрачный город. Впрочем, как и все, на чем остался след зеленой лапы энтроноида!

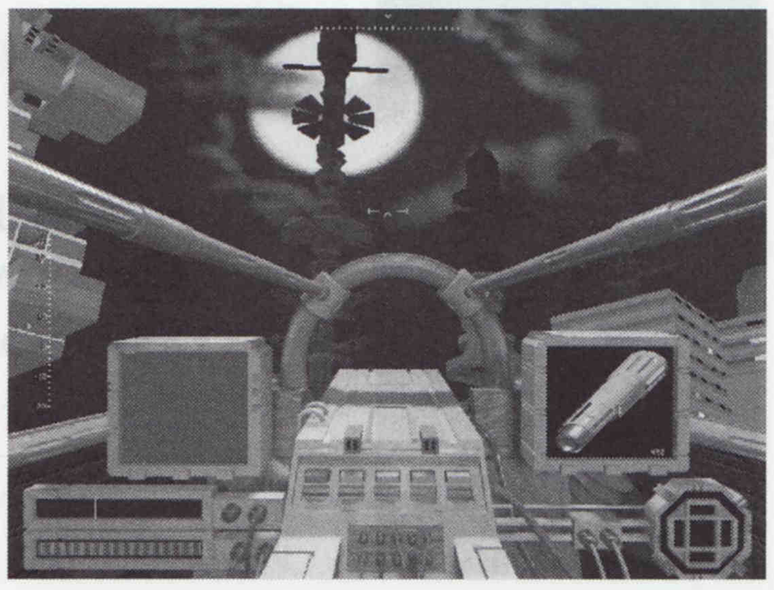


Надписи на стенах — пожалуй, то немногое, что оставили по себе безвестные хулиганы. Когда-то здась кипела жизнь. Теперь сырой полумрак вспарывают только выхлопы ваших двигателей. Надолго ли? Повсюду притаилась неминуемая смерть...

6-й этап — ГОРОД ЭНТРОНОИДОВ (последний этап)

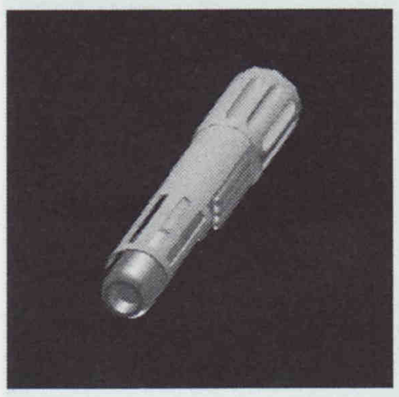
Вы еще живы? Ничего, это поправимо. Вы добрались до последнего уровня и здесь предстоит показать все, на что вы способны. До победы осталось какая-то пара шагов. До смерти, как обычно — один. Кинем кости!





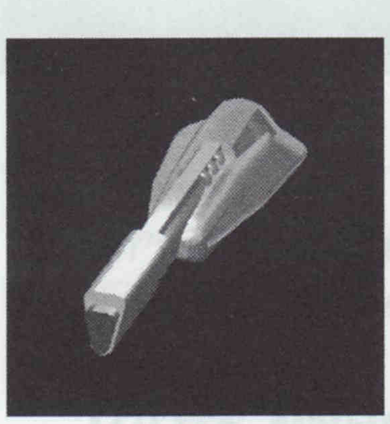
Виды вооружения

В игре существуют пять видов вооружения. В зависимости от этапа, корабль изначально оснащается тем или иным способом. Позже, в ходе игры вы собираете недостающие типы.
Оружие остается после уничтожения вражеского летательного аппарата. Оно повисает в воздухе на месте гибели корабля. Пополнение боекомплекта уже существующего оружия происходит автоматически при подхвате аналогичного типа оружия.



БЛАСТЕР — радиационная пушка, самый "долгоиграющий" инструмент. Предполагается для наиболее частого употребления

1



ПЛАЗМЕННАЯ ПУШКА — сравнительно слабое оружие. Огненные шары после залпа разлетаются в разные стороны, поражая все объекты в радиусе разлета

2

ПУЛЕМЕТ — обладает эффектом мгновенного долетания заряда до цели

3

ИОННАЯ ПУШКА — оружие, аналогичное ПП, но гораздо более эффективное и с меньшим сроком непрерывного действия

4

РАКЕТЫ — мощное оружие кратковременного использования

5

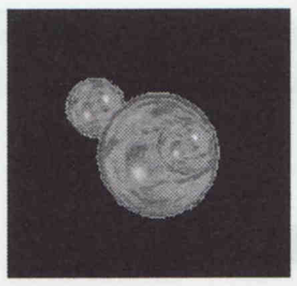
Начальное оснащение корабля, в зависимости от этапа:

Москва – Бластер.
Ночной город — Бластер, Плазменная пушка.
Деревня — Бластер, Плазменная пушка, Пулемет.
Пустыня — Бластер, Плазменная пушка, Пулемет, Ионная пушка.
Подземный город — Бластер, Плазменная пушка, Пулемет, Ионная пушка, Ракеты.
Город Энтроноидов — Бластер, Плазменная пушка, Пулемет, Ионная пушка, Ракеты.

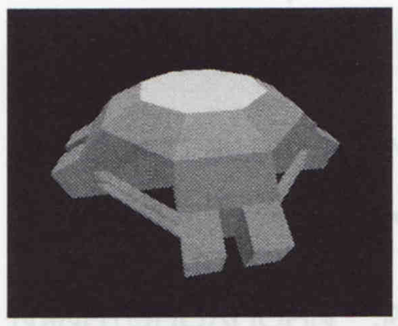
Бонусы

Вы можете подобрать оружие, появляющееся после уничтожения кораблей противника, а также оружие, свободно летающее в пространстве.

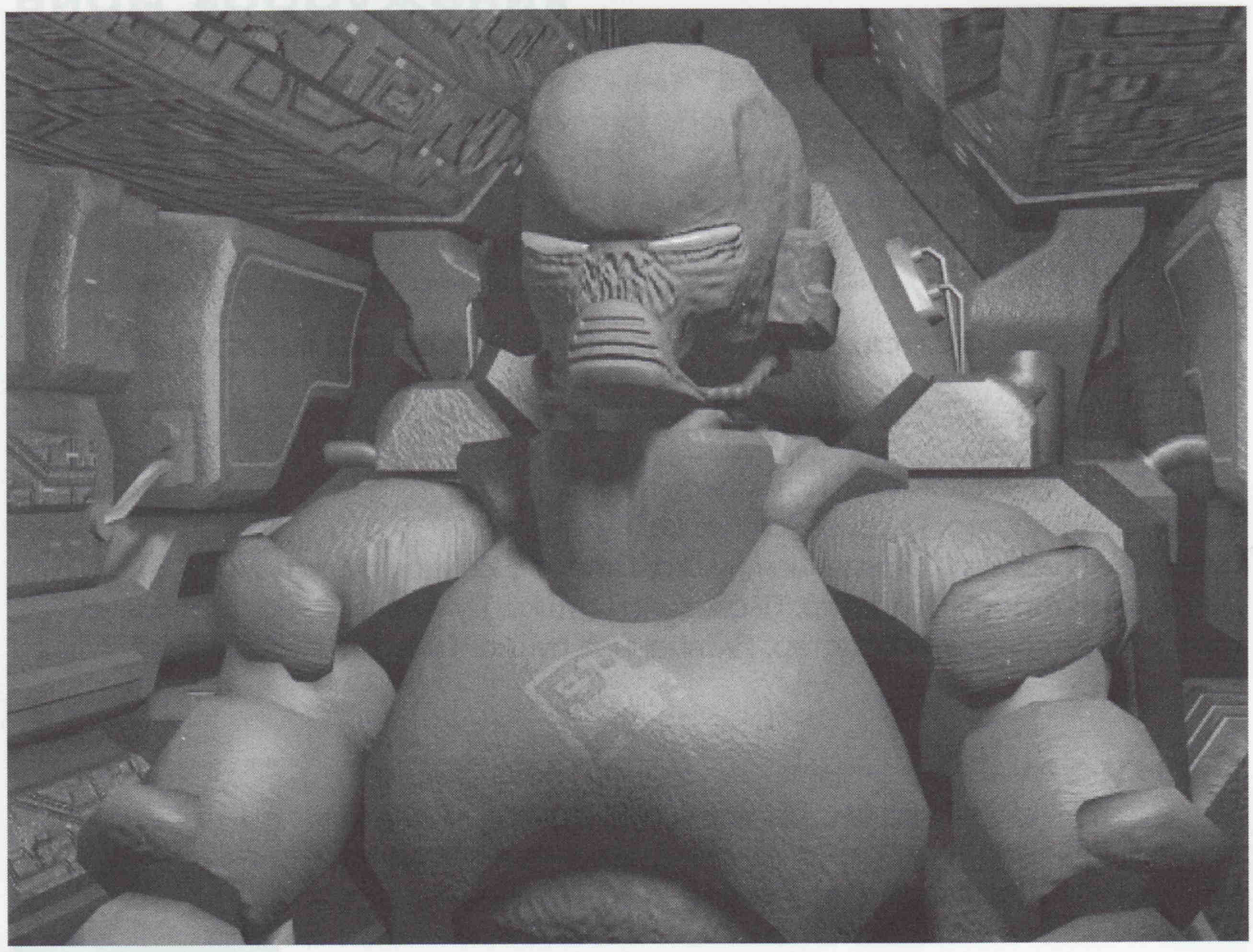
Существует возможность пополнения уровня защиты корабля ("Жизни")



В сетевой версии игры бонусы, подхваченные кораблями, восстанавливаются на своем месте через одну минуту.



ГЕНЕРАТОР — его уничтожение, ваша главная задача



Убей их всех!

Послесловие

Несколько слов в заключение.
Почему мы решили назвать свою игру "Русская Рулетка"? Все тривиально: правила этой игры известны всем, русская рулетка — игра со смертью, в которой ставка — жизнь. В "Русской Рулетке" ставка — будущее целой планеты. И первый шаг здесь делает Его Величество Случай. Второй шаг — за вами!
И еще, вам должно быть интересно узнать, что на землю высадился лишь пробный отряд противника. Добро вам, если удастся их прогнать. Но, забегая немного вперед, скажем, что на этом неприятности землян, связанные со знакомством с высшими космическими расами, не заканчиваются. Уходя, инопланетники захватывают с собой несколько тысяч человек, и улетают с ними в непредставимую даль космоса.
В следующей версии "Русской Рулетки" вы последуете за энтроноидами и спасете несчастных. А уж как вам это удастся — поживем, увидим.

Специальная поддержка для официальных пользователей

Изготовители "Русской Рулетки" установили гарантию на свой продукт в течение полугода со дня приобретения. Если до истечения этого срока по независящим от пользователя причинам игра выйдет из строя, авторы обязуются бесплатно заменить игру на новую, с продлением срока гарантии.

ВНИМАНИЕ! С момента официального выхода игры работает ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ. Позвонив по телефону, вы можете:

— поделиться своими впечатлениями об игре,
— обратиться по вопросам гарантий,
— узнать о тонкостях прохождения того или иного уровня,
— получить информацию о выходе следующих версий игры.

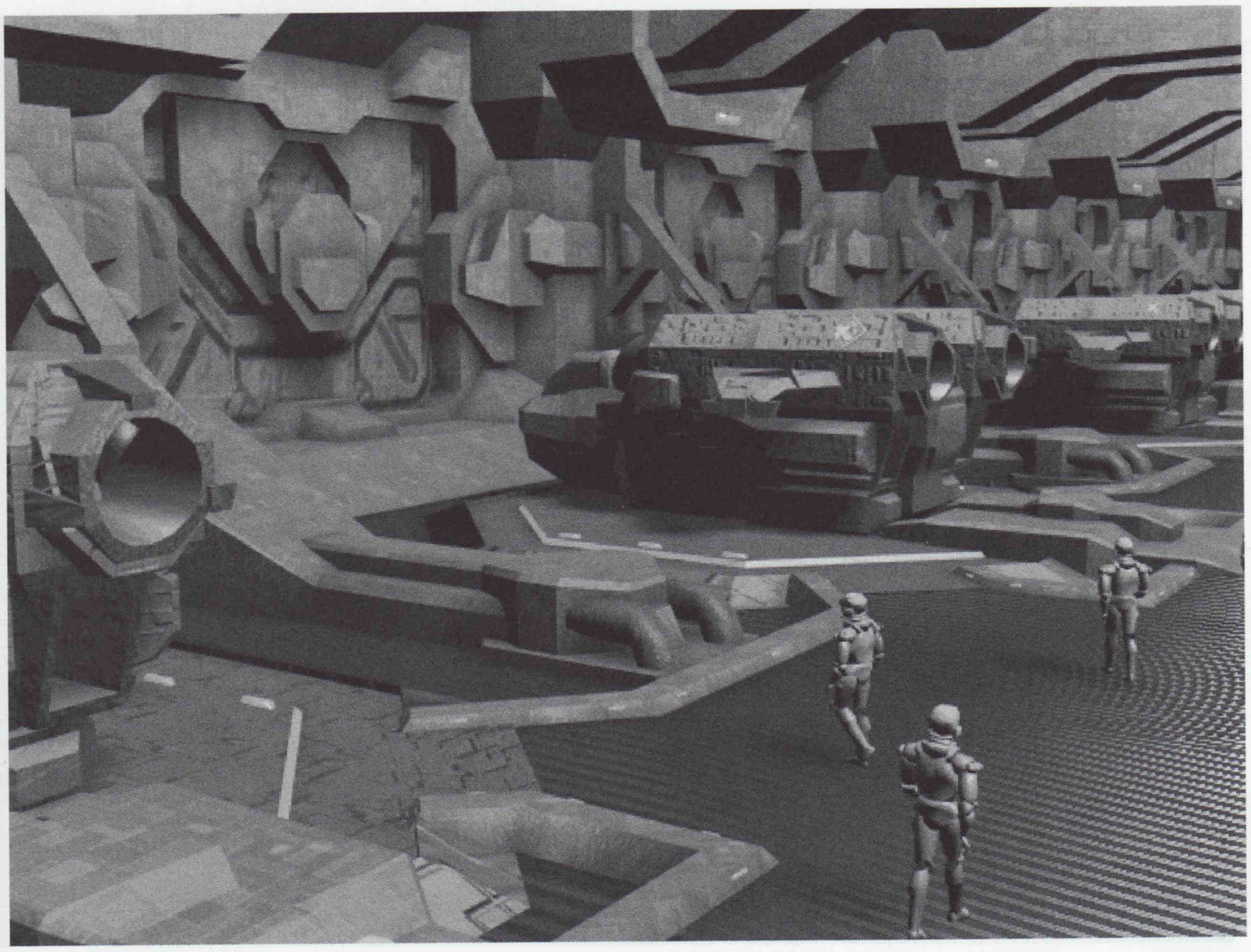
ЗВОНИТЕ!!! 323-9182 (Телефон поддержки в компании Логос)

В сети INTERNET постоянно работает www-сервер, обеспечивающий информационную и рекламную поддержку.

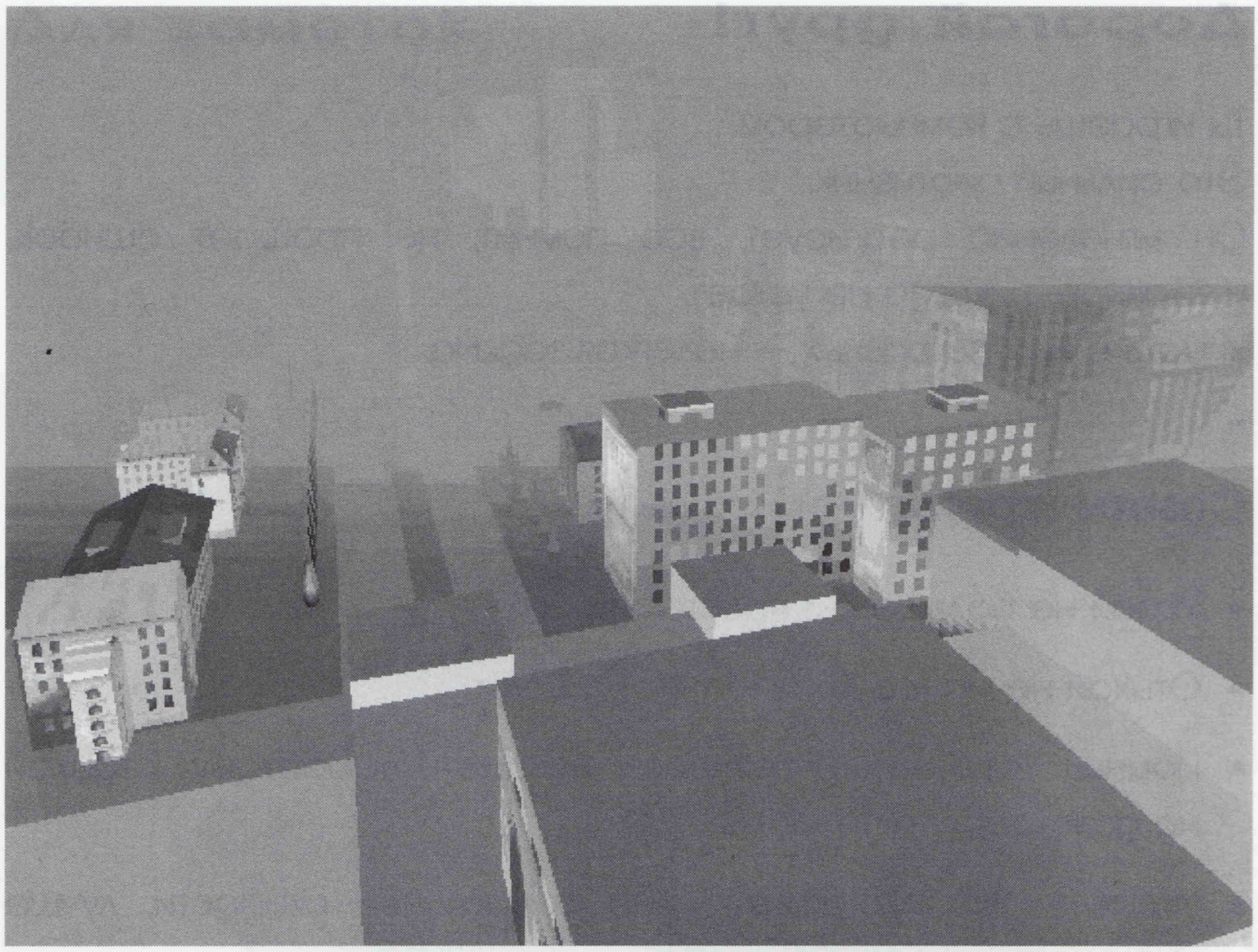
Адрес сервера — http://www.buka.ru

Компании-разработчики выражают особую благодарность за участие в разработке игры:

Александру Посвянскому, Дмитрию Сабаеву, Дмитрию Клюеву, дизайн-студии "ROLLAND", продюсерской фирме "MEDIA STAR", компании "VARS".



База боевых флиттеров в городе энтроноидов



Москва, покинутая жителями...

Дорогой друг!

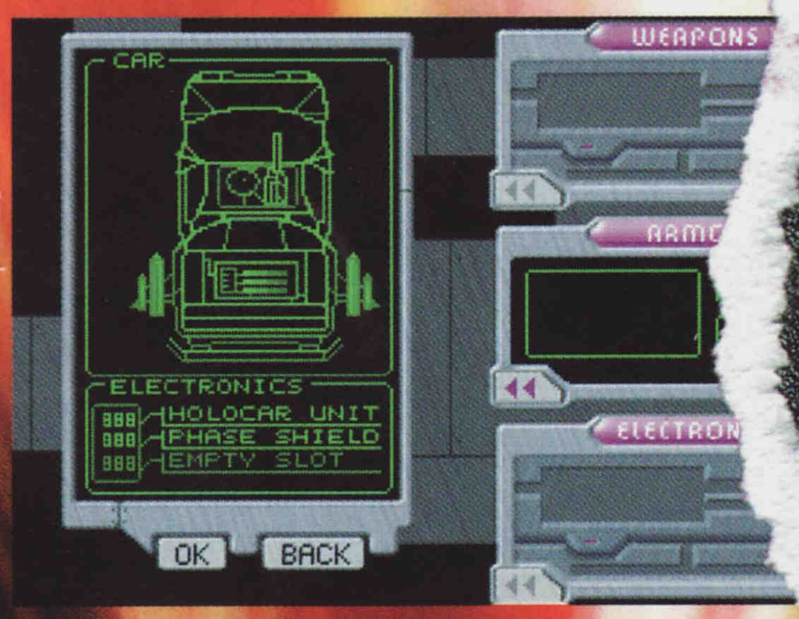
Ты играешь с компьютером.
Это сильный противник.
Он мгновенно реагирует, все помнит, не прощает ошибок, и, главное, никогда не устает.
Играть с ним на равных — нелегкая задача.

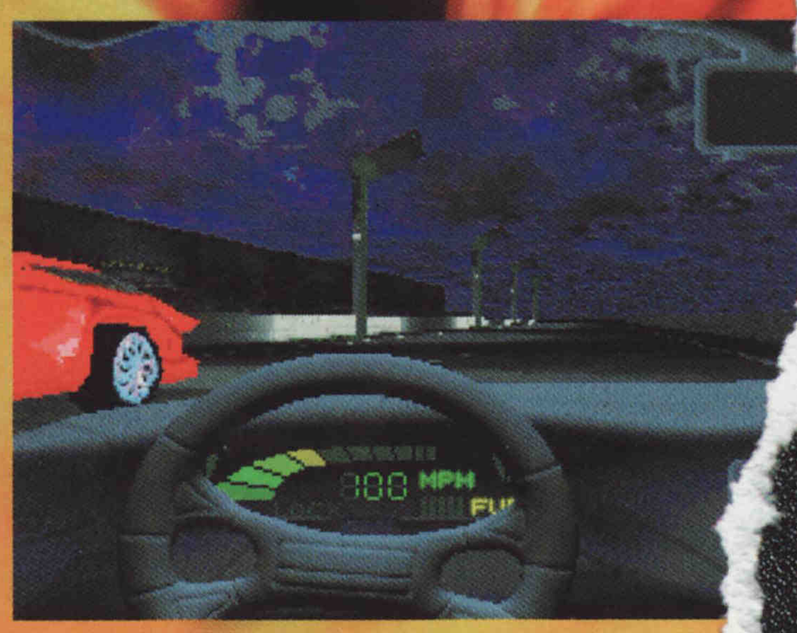
Советы игроку:

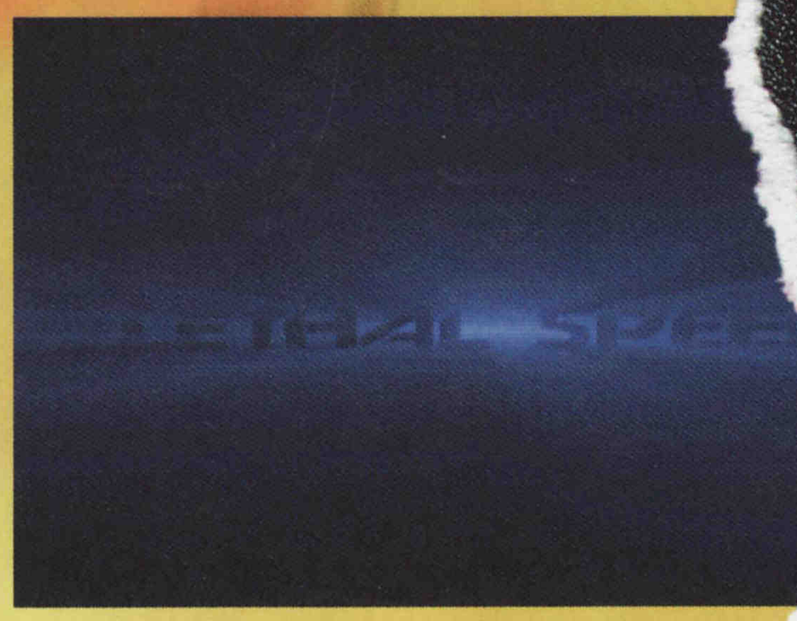
- Играй не больше 2-3 часов в день.
- Отыхай не менее 15 минут каждый час.
- Помни! Усталость наступает незаметно. Поэтому отдыхай не дожидаясь усталости.
- Играя в "Русскую Рулетку" на предельной скорости, лучше уменьшить яркость монитора.
- Попробуй анализировать свои ошибки и избегай их повторения. Даже в случае неудачи не позволяй себе раздражаться и нервничать. Не забывай — это всего лишь игра. У тебя всегда остается возможность начать сначала.
- Если ты не в духе, перенеси реванш на потом, когда настроение будет в порядке.

Для заметок

Для заметок







Компания "БУКА" выпускает новую компьютерную игру под рабочим названием "Дорожные войны"

PC CD-ROM

Срок выхода – 10 декабря.

ROAD WARRIOR

© 1996 BUKA ENTERTAINMENT
All rights reserved.

Buka®

BUKA ENTERTAINMENT

© 1996 Design studio ROLLAND

© 1996 Design studio ROLLAND