

# Сердечное приветствие в Гордене!

Весь город рад приветствовать нового тренера нашей команды M.U.D.S. Команда. Для нас большая честь, что вы взяли на себя труд проехать огромное расстояние до нашего континента, чтобы иметь возможность помочь команде Гордена на пути к славе, почету и богатству.

Работа M.U.D.S. Тренер разнообразный и интересный. Это непросто, но за это хорошо платят, поскольку в конце концов именно вы сами решаете, какую зарплату платить. К сожалению, неожиданная кончина нашего последнего тренера не позволила нам найти подходящего кандидата из собственных рядов. Еще одна причина, по которой мы можем выразить нашу сердечную благодарность, заключается в том, что ни долгий путь, ни новые испытания не удержали вас от приезда.

Вы наверняка уже что-то слышали об этом интересном виде спорта. Однако, возможно, большие расстояния и сведения из вторых рук дали вам искаженную картину и упустили важные детали. Итак, с помощью этого буклета мы хотели бы познакомить вас с правилами и обычаями нашего мира и M.U.D.S. игра. Если у вас возникнут другие вопросы, пожалуйста, не стесняйтесь задавать их местным жителям. Они сделают все возможное, чтобы помочь вам сопровождать команду в ее великом победном турне по нашему континенту.

Этот небольшой буклет знакомит вас сначала с правилами игры M.U.D.S., затем с подробностями вашего путешествия по континенту и по нашим городам, а также с общей информацией о стране и ее людях. В последней части вы также найдете описание валюты, единиц времени и другие подробности, которые будут вам полезны.

Желаем вам всяческих успехов!

подпись: Марко Улл

Шериф города Горден

## Это M.U.D.S....

ГРЯЗИ – это не только спортивное удовольствие – оно выполняет еще и важную социальную функцию. Те нежелательные элементы в нашем обществе, которые задержаны с поличным в своих преступных действиях, обычно приговариваются к тюремному заключению. Однако наши тюрьмы переполнены и обходятся нашим налогоплательщикам в большие деньги. По этой причине мы освобождаем наших осужденных, чтобы они могли доказать свою полезность обществу и выполнить общественно полезные задачи. Таким образом, заключенные могут зарабатывать деньги, на которые они могут купить свободу после испытательного срока.

В нашем регионе этим осужденным доступны несколько профессий: специалист по валунам и щебню (дробление камней), инженер-упаковщик (клейка бумажных пакетов), медицинский помощник. (морская свинка) или спортсмен (M.U.D.S.). Последняя область особенно популярна, поэтому в игроках редко бывает недостаток. Любой желающий стать M.U.D.S. игрок должен подать заявление в IMO (Международную организацию M.U.D.S.), где его проверят на предмет физической подготовки. Затем его предлагают продать

тренерам команд на лицензированном рынке игроков. Комиссия за обработку (около 75 процентов) вычитается из покупной цены игрока от имени IMO, а оставшаяся часть зачисляется на счет игрока.

Вы почти наверняка уже видели эту игру или хотя бы слышали о ней: на арене появляются две противоборствующие команды. В игре участвуют флонки, маленькие птеродактили с хорошей аэродинамикой и ловкими хвостами. На каждом конце поля стоит горшок, в который нужно бросить бабочки. Его удачно называют флонкпотт или сокращенно флоптт. Каждая команда может выставить до 13 игроков. (Закон об общественной безопасности предусматривает, что любое собрание с участием более 14 человек требует предварительного разрешения. В случае команд M.U.D.S. такое разрешение принципиально не предоставляется, и по этой причине в команде допускается максимум один тренер и тринадцать игроков). В каждой команде по пять полевых игроков, и они должны быть расположены в соответствии с определенными правилами.

Есть две разные тактики, с помощью которых можно выиграть игру:

а) Наберите больше провалов, чем противник.

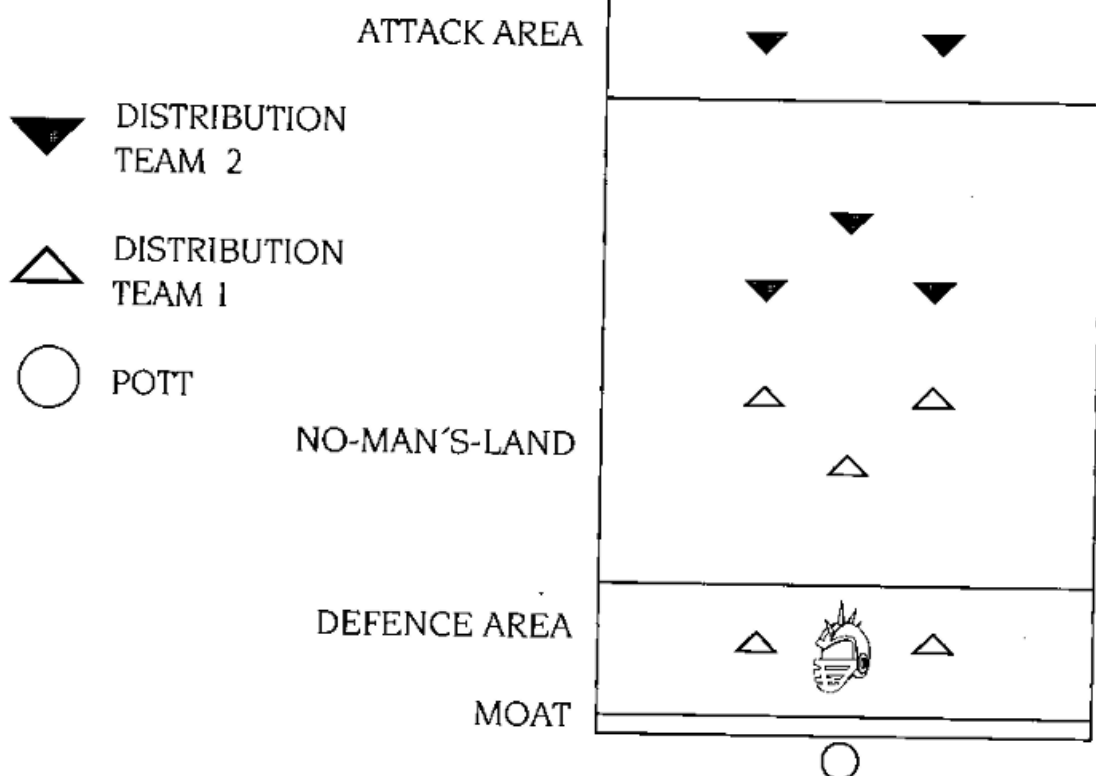
б) Уменьшить количество игроков в команде противника ниже необходимого.  
минимум.

Первая тактика, конечно, более спортивная, а вторая значительно интереснее для зрителей.

Ниже мы познакомим вас с официальными правилами игры. Более подробную информацию вы найдете на страницах, следующих за описанием города.

# Правила игры

## The Playing Field



Ниже вы найдете выдержку из свода правил IMO, в которой изложены все необходимые вам правила. Опущены только приложения для судей и владельцев стадионов.

Игровое поле имеет длину 576 голдфутов и ширину 320 голдфутов. На каждой из длинных сторон есть ров шириной 26 футов и глубиной 35 футов. Прямо за рвом, ровно в центре поля, стоит горшок (ведро) шириной 12 голдфутов. Во рву притаилось хищное существо, которого нельзя кормить в течение трех дней до начала игры. Поле разделено на три равные части. Третья ближайшая к команде клетка – это зона защиты этой команды. Третья зона, примыкающая к горшку противника, является зоной атаки. Третья посередине — нейтральная зона. Десять треугольников обозначают стартовые позиции отдельных игроков.

## Игровое существо

Игровое существо представляет собой флонка весом не менее 5 голдунцев и возрастом не менее 12 лет. В каждой игре используется семь флонов. Флонк бросается в центр поля справа или слева. Если флонк попадает в горшок, то на игровое поле выбрасывается другой флонк. Если флонк приземляется за границей игрового поля, он возвращается в игру с той точки, в которой он приземлился за границей. Судья постоянно контролирует состояние фланга в игре. Если флонк больше не пригоден к игре, новый флонк выбрасывается на поле на том же уровне, на котором последний флонк был выведен из игры. Этот запасной флонк не считается дополнительным флонком - он сохраняет тот же

номер, что и флонк, который был выведен из игры, так что семь флонков все равно должны приземлиться в банке.

## Цель игры

Цель игры – набрать как можно больше очков. Команда получает одно очко, когда игрок бросает флонк в горшок противоположной команды. Это называется флонкпотт или сокращенно флоппт. Если вместо броска игроку удастся положить флонк прямо в горшок, прыгнув в ров, то это считается двойным провалом и приносит два очка.

## Конец игры

Игра окончена:

а) когда все семь хлопьев приземлились в горшок. В этом случае победителем становится команда, набравшая наибольшее количество очков. Если количество очков равное, то в игру вбрасывается еще один флонк. Команда, которая его забьет, становится победителем.

б) когда команда не может выставить на поле необходимое количество игроков. В этом случае победителем становится другая команда, даже если у нее меньше очков.

в) когда начинается война. В этом случае игра останавливается и переносится.  
(Примечание: это последнее правило было введено около 34 лет назад после случая, когда все кнараки были призваны для участия в войне Хемонов. Это сделало одну из команд непригодной для игры и, таким образом, они проиграли игру.)

## Полевые игроки

Каждая команда имеет на поле по пять игроков. Пять игроков распределяются по трем группам:

ДВА ЗАЩИТНИКА (БЛОКИРОВКИ)

ДВА НАПАДТЕЛЯ (БЕГУНЯ)

ОДИН ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ИГРОК (ГЕРОЙ)

Каждая из трёх команд должна состоять из игроков одной расы.

Игроки двух разных рас не могут использоваться в одной группе. Когда флон вводится в игру, все игроки должны находиться на своих стартовых позициях.

## Нарушения

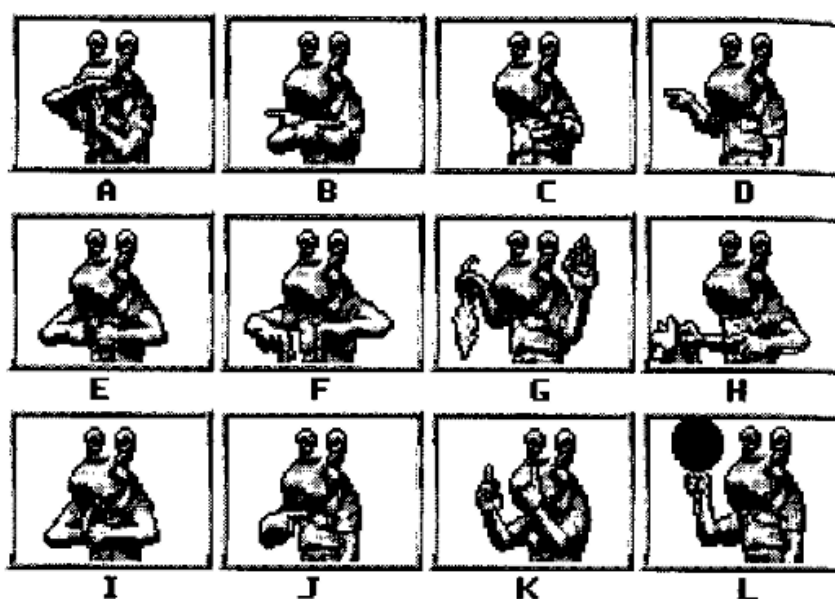
Нарушения наказываются только тогда, когда они происходят на нейтральной полосе. в зонах атаки/защиты игрокам разрешены практически любые действия. Если игрок касается другого игрока, который не находится в позиции фланга, то это засчитывается как фол. Был ли контакт безвредным, случайным или преднамеренным, остается на усмотрение судьи. Игроки, владеющие мячом, могут атаковать и получать фолы по своему желанию. в случае нарушения выполняется штрафной бросок.

Когда речь идет не просто о контакте, а о драке продолжительностью более полсекунды, то игрок, начавший драку, замораживается примерно на двадцать секунд. Это также применимо, когда зачинщик драки владел мячом. Если рефери не может однозначно решить, кто начал бой, то игра прерывается. Оба игрока могут продолжать сражаться по своему желанию. Игра не прерывается, если бой происходит в одной из защитных зон.  
(Примечание: Другими словами, вы можете делать что угодно, пока рефери этого не видит). Фолы против судьи, независимо от того, когда и где, наказываются немедленным удалением игрока.

## Смена игроков

Тренер команды может попросить тайм-аут, когда Флонк находится на нейтральной территории и его команда владеет Флонком. Если фланг находится в зоне атаки, то тайм-аут невозможен. В течение этого времени тренеру разрешается заменять игроков по своему усмотрению. Количество замен игроков не ограничено. После замены игра должна быть немедленно продолжена. Игрок, который больше не может принимать активное участие в игре, должен быть немедленно заменен, чтобы не мешать другим игрокам. Если команда не может заменить игрока в соответствии с правилами, то эта команда проигрывает игру. Игрок считается непригодным к участию, если судья замечает, что его жизненные функции прекратились. Самое позднее это тот случай, когда игрок пролежал неподвижно на земле тридцать секунд. Такой игрок забанен на все дальнейшие игры.

## Referees



Судья жестом указывает на нарушение правил. Жесты, показанные выше, имеют следующее значение.

Тайм-аут: когда игрок просит тайм-аут, этот жест запускает тайм-аут.

В Свободный удар: этим жестом обозначается выполнение штрафного удара после нарушения.

С Команда 1: Обозначает команду (в данном случае играющую снизу вверх), к которой относятся следующие жесты.

D Как C, но для команды, играющей сверху вниз.

E Обозначает бой на нейтральной полосе.

F Штраф: Игрок заморожен на некоторое время.

H Жест, указывающий, когда игрока следует вывести из игры.

I Захват игрока на нейтральной полосе, не владеющего мячом.

J Штраф: Игрок удаляется из игры и команды.

K Floppt: После этого жеста отображается новый счет.

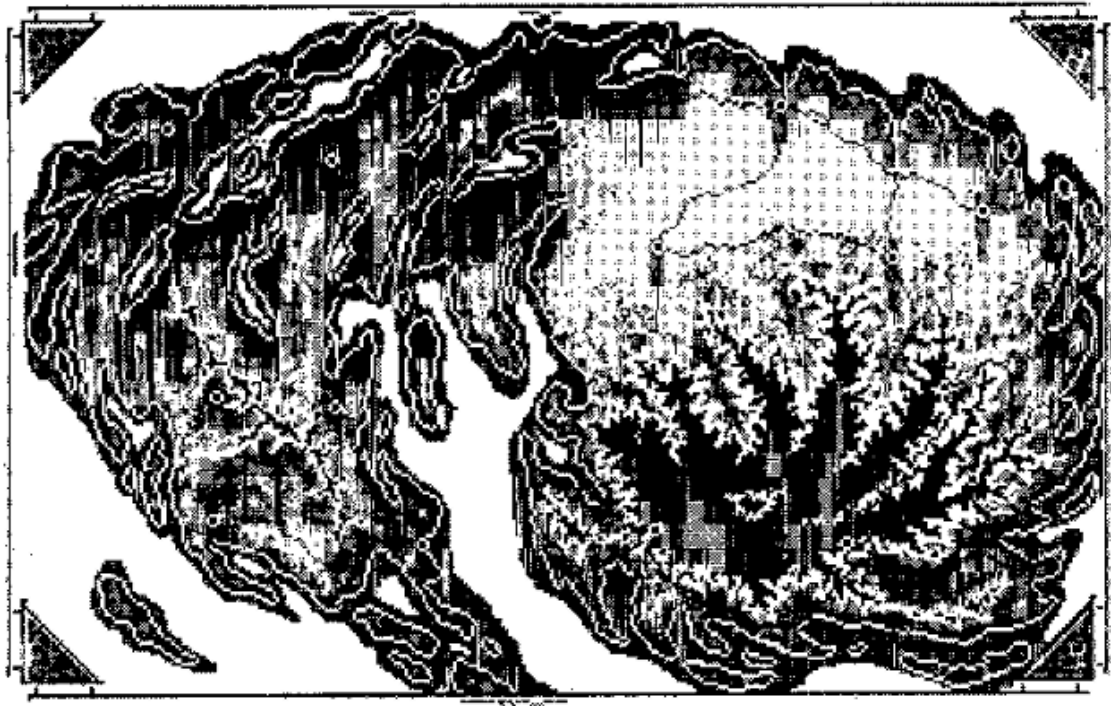
L Номер флона: указывает, какой флонк в данный момент добавлен.

## Кампания

### Ваша цель

Тем временем вы, вероятно, задавались вопросом:

Какого черта я все это делаю? Совсем легко! Принести известность и почет нашему городу и при этом самому стать богатым и знаменитым! Когда ты выиграешь Большой Кубок, мир окажется у твоих ног! И как же завладеть великой чашей? Наш континент Голд разделен на четыре региона (подробнее ниже). Каждый регион состоит из четырех административных округов, каждый из которых имеет свою столицу. Каждая столица предоставляет M.U.D.S. - команда. Если вы сможете победить все команды региона, вы выиграете кубок этого региона и сможете перейти в следующий регион. Когда вы побеждаете последнюю команду, наступает Большой Кубок, высшая награда, которую M.U.D.S. - команда может когда-либо достичь.

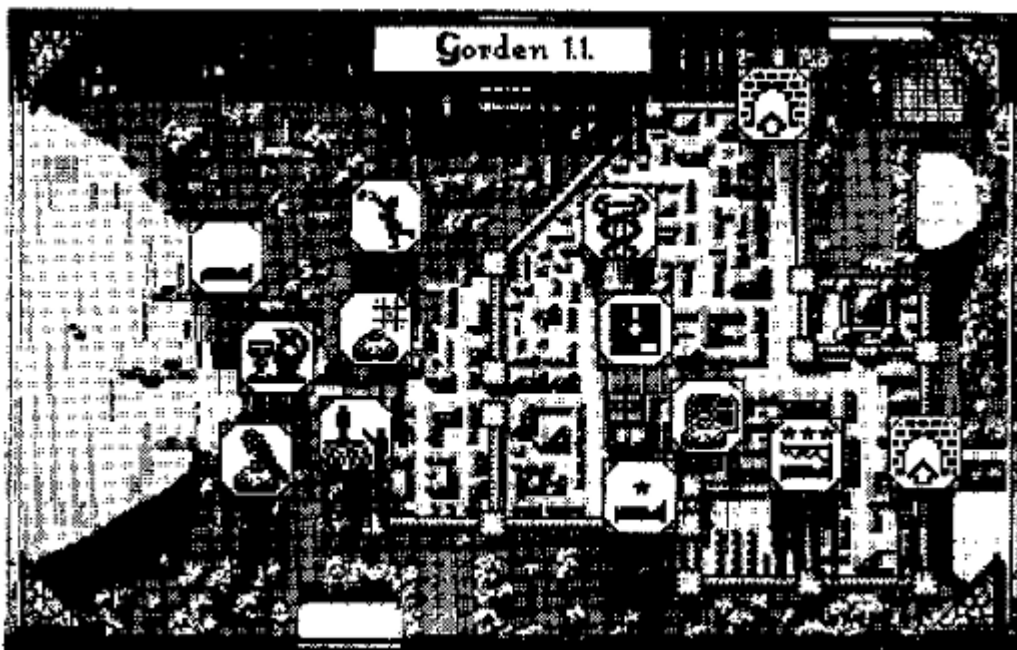


Чтобы вы могли лучше сориентироваться, мы предоставляем вам карту Голда. Вы также получаете шестнадцать маленьких флажков, которые можно прикрепить к карте после победы над командой города.

### Описание Гордена

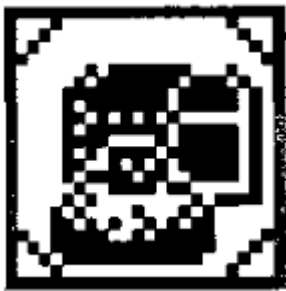
Здесь вы можете увидеть схематическую карту города Горден. Мы отметили для вас важные здания символами.

Эти символы являются международными и используются также в других городах.



Отели

В Гордене есть три разных отеля разного класса. Качество отеля измеряется звездами. Отели без звезды особенно дешевы. Одна звезда предлагает номера выше среднего уровня. Три звезды обещают роскошные номера и фантастический сервис. Все отели обязаны предоставить вашей команде подходящие номера по полной цене. Практически все отели предлагают специальные номера для экскурсий по M.U.D.S. - команды, чтобы ваша команда могла держаться на расстоянии от обычной клиентуры. Вам следует разместить свою команду в одном из трех отелей, потому что, если игроки слоняются по улице, это наносит ущерб как моральному духу города, так и вашей команды. При регистрации в отеле вам сообщат цену. Цена списывается с вашего счета автоматически в начале недели. Если вы неплатежеспособны, руководство оставляет за собой право расторгнуть ваш договор с отелем. Контракт автоматически расторгается при выезде из региона. Отель, который вы выберете, станет вашей штаб-квартирой в городе. Здесь вы можете пообщаться с игроками и детально осмотреть команду.



Банк

В каждом городе вы сразу найдете друга: управляющего местным банком. Он заботится о ваших деньгах, заботится о своевременной оплате счетов, а также помогает вам в случае финансовых затруднений. Ваш банкир постоянно держит вас в курсе баланса вашего счета. Он также готов рассчитать за вас ваши еженедельные расходы. Если у вас есть долги, он дружелюбно укажет вам на это. Если у вас нет долгов, вы также можете взять кредит. В этом случае менеджер сообщит Вам процентные ставки и рассрочку погашения. Максимальный уровень кредита зависит от стоимости вашей команды (которая служит залогом). Ваша учетная запись удобно управляется для вас. Банк предоставит вам достаточно денег для оплаты счетов без необходимости спрашивать, пока ваш счет в плюсе. Если у вас есть какой-либо доход, он будет частично использован для погашения долгов. Все банки находятся в контакте друг с другом. Таким образом, вам не придется мириться с неудобствами (и опасностью) ношения с собой наличных денег, но при этом иметь доступ к своим финансовым ресурсам во всех городах. Ваш банкир полностью доверяет вам. Однако поездки из одного региона в другой опасны. Чтобы защитить свои активы, вам следует начинать этот путь только тогда, когда вы свободны от долгов. Если ваш счет в минусе, власти запретят вам покидать регион.



Ростовщики

Помимо государственных банков с предписанными им условиями ведения бизнеса, во многих городах существуют и независимые ростовщики с сомнительной репутацией. Согласно их рекламе, вы можете получить у них кредиты, даже если у вас есть долги. Однако бывшие клиенты говорят о завышенных процентных ставках и грубых методах взыскания долгов. Кроме того, услуги, предлагаемые ростовщиками, не так удобны, как услуги настоящего банка. Поэтому вам придется позаботиться о погашении кредита самостоятельно. Об автоматическом дебетовании здесь не слышно. Совет от нас: вы пользуетесь этими заведениями на свой страх и риск.





### Рынок игроков

В каждом городе есть рынок игроков, организованный ИМО, где игроков можно покупать и продавать. Запас игроков ограничен, другие команды вполне могут увести хороших игроков у вас из-под носа. Когда вы выходите на рынок, вас спрашивают, хотите ли вы купить или продать игроков. Соответственно, вы либо показываете своих игроков, либо продавец, имеющий лицензию ИМО, показывает вам текущий запас игроков. Он взимает комиссию за обслуживание, так что игрок, когда его покупают, всегда стоит больше, чем он действительно стоит, а когда его продают, он приносит меньше.



### Целители

Хороший менеджер заботится о здоровье своей команды. Как это иногда случается в M.U.D.S., игроки время от времени подвергаются избиениям, и в таком случае вам следует время от времени посещать местного целителя. Он осматривает ваших игроков (бесплатно!) и лечит небольшие недуги за считанные секунды (однако это стоит несколько голдунцев).



### Вечером

Наша гостиница «Жаждающий дракон» вносит немаловажный вклад в значительную привлекательность развлекательных заведений Гордена. Здесь часто можно встретить игроков команды противника, которая в данный момент находится в городе. Возможно, вам стоит поговорить с этими противниками и время от времени покупать им пиво. Ловкому тренеру часто удавалось получить важную информацию о команде противника. Болтливых игроков иногда можно подкупить, чтобы они играли хуже, чем обычно. Некоторые игроки даже готовы сменить команду. Если вы нанимаете такого игрока, вы платите сумму, в три раза превышающую его покупную цену. Треть идет на компенсацию другому руководителю группы, чуть менее двух третей идет в ИМО. Значительные 1,7% достаются самому игроку.

Люди, покупающие раунд, всегда популярны. Это поднимает настроение всем присутствующим, особенно моральный дух вашей команды. Однако иногда в гостинице дело доходит до драки. Победитель такого боя обычно выходит на арену с повышенным боевым духом, а психологический ущерб проигравшему зачастую бывает значителен. Не ввязывайтесь в такие драки, если можете этого избежать, если только вы не уверены, что выиграете и сможете возместить любой потенциальный ущерб.



Городской летописец

Наш городской летописец и его коллеги в других городах ведут учет и статистику своих успехов для последующих поколений. Более того, летописец также может помочь вам отправиться в отпуск — он записывает, как выглядит ваша команда, и передает вам эту информацию в ходе последующего визита, чтобы вы могли продолжить игру с того места, где остановились.



Букмекерская контора

Горден, как и любой другой город, может похвастаться букмекерской конторой IMO. Здесь вы можете повысить славу нашей команды, совместив моральную победу с финансовой выгодой. Но вы также можете сделать ставку на другие игры, проходящие в регионе. Коэффициенты рассчитываются в зависимости от силы команды. Чем сильнее команда, тем меньше выигрыш. Каждая букмекерская контора должна вывешивать за пределами своих помещений стандартизированную шкалу, показывающую относительную силу противников и, следовательно, коэффициенты. Чем длиннее полоска, тем сильнее команда и тем ниже шансы. Ах да, букмекерские конторы не особо заинтересованы в том, чтобы вы забрали с собой выигрыш. Другими словами, вы должны забрать свой выигрыш на следующий день, когда состоится игра, иначе он аннулируется. А мошенничество со ставками строго запрещено. Вам не разрешается делать ставку на своего противника, а затем потерпеть крупное поражение. Нарушение может привести к лишению тренерской лицензии и наказанию понижением до статуса обычного игрока (а вы ведь этого точно не хотите, не так ли?).



Стадион

Точка опоры для вашей команды. На нашем домашнем стадионе вы можете тренироваться в любое время и подготовить свою команду к последующим матчам. Однако вы также можете бросить вызов приехавшим к нам командам других городов на захватывающий матч. Прежде чем матч состоится, вам необходимо зарегистрироваться на стадионе. За это взимается небольшая плата, которая необходима для уборки стадиона после игры и для других административных целей. Игры в основном проходят только шестой день недели. Когда вы и ваша команда уже не можете ждать и организовали все важные дела в городе, тогда стадион – хорошее место, чтобы убить лишнее время. Вы увидите, что день матча наступит быстрее, чем вы думаете.



Городские ворота

Вскоре вы отправитесь в большой мир. Когда вы покинете нас, толпа, собравшаяся у городских ворот, будет приветствовать вас и желать успехов в вашем туре. Однако на данный момент мы обязаны попросить вас оплатить налоги, накопившиеся во время вашего визита. Пожалуйста, приготовьте сдачу. Мы глубоко сожалеем об этом, но закон есть закон, и в других городах все равно поступают точно так же.

## Что нужно знать о Голде

### Общий

Короче говоря, Гольд — это и континент, и страна, в которой вы находитесь в данный момент. Но для вас это, конечно, не новость. Гольд — это плавильный котел многих рас и народов, поскольку он предлагает уникальные условия жизни. От плоских лугов на юго-западе, болот на северо-западе до лесов на северо-востоке и жгучего холода айсбергов на юго-востоке — здесь можно найти любой мыслимый климат. Только эти исключительные условия позволяют стольким разным народам собраться вместе на одном континенте.

Благодаря успешным усилиям наших политиков почти все жители говорят на одном языке, следуют одному календарю и платят одной и той же валютой. Если вы уже прочитали это руководство, значит, вы уже хорошо справляетесь с языком. Наш календарь довольно прост для понимания. Время измеряется неделями. Каждая неделя состоит из шести дней. Лишь на шестой день, который является днем отдыха для всех рабочих, М.Ю.Д.С.

происходят игры. Дни и недели не имеют собственных названий, а считаются только датами. 6.7. означает, например, шестой день седьмой недели. Поскольку новый M.U.D.S. сезон только начинается, календарь начинается заново и, таким образом, сегодняшняя дата — 1.1.

Валюта, которая признается повсюду, называется гольдмунц. В основе гольдмунц лежит бреу, самый популярный напиток в стране. Бреу варят в специальных пивоварнях. Бреу — спиртовая жидкость янтарного цвета, которая пенится при наливании. стакан бреу стоит примерно пять гольмунцев, где бы вы ни находились. Если бреу подорожает, то он по-прежнему будет стоить пять гольмунцев, но все остальные товары соответственно станут дешевле. Это регулирование было введено более 400 лет назад, поскольку бреу — более или менее единственный нескоропортящийся товар, который представляет равный интерес для всех регионов и народов.

Обзор рас Именно множество разных народов делает Гольд таким уникальным. По общему признанию, даже давние жители нашего континента могут запутаться в отношении отдельных рас. По этой причине мы кратко познакомим вас со всеми известными существами, чтобы вы могли избежать досадных ошибок.

## флонкс

Флонки — маленькие птеродактили, не способные летать, с ярко выраженным хвостом и безграничным увлечением спортом. Почему еще они должны быть так заинтересованы в том, чтобы стать доступными в качестве игровых существ для этого вида спорта? Флонки называются флонками, потому что именно так звучит, когда флонк приземляется в горшок: ФЛОНК! Многочисленные свидетельства подтверждают, что парням все это нисколько не больно и они получают удовольствие от игры. Одна из причин, почему парни с таким энтузиазмом относятся к M.U.D.S. болельщики: команды, которые хотят обеспечить себе победу, перед началом игры дают флангам несколько гольмунцев. В ответ ребята бегут к игрокам одной команды, а не к другой. Однако это более или менее единственная возможность для парня заполучить хоть какие-то деньги. Или вы можете придумать какое-нибудь другое применение умеренно умному птеродактилю, который не умеет летать, не имеет рук и к тому же имеет отвратительный вкус в жареном виде?

## Ширис

Шири принадлежат к самым честным, дружелюбным и неподкупным существам на этом континенте (хотя это еще мало о чем говорит). Они считают себя защитниками флонов и следят за тем, чтобы во время матча маленькие птеродах-тыли не получили повреждений, по крайней мере, не постоянного характера. Поскольку шери редко вступают в конфликт с законом (возможно, они просто никогда

попасться), они обычно никогда не играют. Но практически в каждом городе должность рефери занимает шери. Несмотря на все свои хорошие качества. Шерис долго таила обиду. Тот, кто нападает на шери или оскорбляет его паршивыми взятками, может быть уверен, что станет жертвой вечного гнева.

## Итан

Крупные существа с серой кожистой кожей, которые могут бегать быстрее, чем можно было бы ожидать по их внешнему виду. Первое впечатление грубости, которое они вызывают с первого взгляда, обманчиво. Этанты — очень общительные существа с сильно развитым чувством к семейной жизни. Некоторые из них — M.U.D.S. игроков просто потому, что они довольно нерегулярно хотели помочь своим семьям из финансовых трудностей и

были пойманы с поличным. С этатами легко поладить, хотя они быстро обижаются, если с ними плохо обращаются. Из этих добродушных игроков получаются очень хорошие блокировщики или бегуны, хотя разумнее доверить капитанство команды более умному существу.

## Пузыри

Телосложение этого существа говорит обо всем: сильное и медленное, сильное и глупое, сильное и живучее. Единственная причина, по которой голова быка такая большая, заключается в том, что у него такой толстый череп, защищающий его относительно небольшой мозг. Буллов часто нанимают в качестве соучастников вооруженных ограблений, и они более чем счастливы, если их арестуют, чтобы они могли сыграть в M.U.D.S. наконец. Понятно, где их следует расположить. Буллы чувствуют себя как дома в защите, но являются неправильным выбором для атаки. За буллами легко ухаживать, их легко обмануть, и они представляют опасность для тренера только тогда, когда играют за другую команду.

## Варклокки

Эти ящероподобные существа с гладкой синей кожей имеют исключительно обтекаемую форму. Это делает их быстрыми бегунами, и их часто используют в качестве посыльных. Некоторые колдуны пробуют свои силы в контрабанде, но их легко одолеть, поскольку они довольно слабы физически, несмотря на свою скорость. Варлоны всегда хорошие бегуны, но не любят, когда их используют в защите. Хотя в остальном они безобидны, никогда не следует доверять им оружие. Игривые колдуны нанесли множество «случайных» травм.

## Свистки

Маленький, коричневый, быстрый. Свистульки принадлежат к семейству ящеров-бегунов и являются также самыми мелкими видами в этом секторе. Их небольшой размер тела позволяет им выкручиваться из самых трудных ситуаций. Их высокая скорость делает их хорошими нападающими, особенно когда они сталкиваются с медленной защитой. Свистульки отличаются предпочтением свежего мяса. Если по соседству нет мясной лавки, это может привести к проблемам, из-за которых свистку могут запретить пожизненную службу в M.U.D.S. команда. Кормите хорошо и регулярно, в остальном держитесь на расстоянии!

## Шемус

Таинственная раса из болот. Во-первых, они единственные женщины в M.U.D.S. игроки. Их физическое телосложение также создает впечатление, что они действительно родом из жаркого и сухого региона. Арестовывают шемонов обычно за причинение общественного беспокойства (по климатическим причинам они предпочитают носить как можно меньше одежды) или за то, что их ловят за размазыванием по стенам воинствующих феминистских лозунгов. Шемоны умны

и любят подрывать авторитет тренера команды. Следует обратить внимание на их требования о лучшем питании, жилье и т. д. Их силу нельзя недооценивать. Использовать шемонов для защиты – это чистая трата.

## Тартвиндер

Хартвиндеры – одно из чудес эволюции. Это крупные существа, похожие на гусениц, с изящными хватательными органами. Благодаря своему физическому телосложению,

позволяющему им проникать в самые узкие щели, и тонким рукам, они склонны концентрировать свою профессиональную деятельность на ремонтных работах. Хартвиндеры, находящиеся на неправильной стороне закона, однако, часто занимаются диверсиями. Что касается спорта, они концентрируются на технической ловкости в защите и точных передачах другим игрокам. Хартвиндеров также полезно иметь в команде, потому что они любят заниматься ремонтом и таким образом экономят много денег. В остальном они довольно замкнутые существа, оставляют других игроков в покое и не беспокоят тренера команды.

## Наполовину женат

Существо, похожее на осьминога, которое по сути является водным, хотя оно также может жить и играть на суше. Благодаря своему симметричному физическому строению пустуок может видеть во всех направлениях одновременно и быстро менять «руки» и «ноги» (щупальца, направленные вверх и вниз), и поэтому менять направление так же быстро, как вспышка. У них чрезвычайно хорошо развита двигательная система, и их поведение на задних лапах весьма образцово. Пустуки часто используют свои навыки щупалец для карманных краж. Будьте осторожны с ним: пустуок видит все, что происходит вокруг него. Застать его врасплох невозможно, скорее наоборот. Его навыки не используются в полной мере в защите.

## Набеги

Близок к быкам, хотя и находится на более высокой стадии эволюции. У них четыре глаза и относительно большой мозг. Хотя они могут похвастаться огромной силой, их выносливость ограничена; несмотря на высокий уровень интеллекта, ловкость у них довольно плохая. Набеги часто работают на себя и решают проблемы других существ благодаря своей силе и мозгу. Эти две способности иногда нанимаются преступниками. Некоторые набеги недостаточно умны, чтобы рассмотреть такие предложения. Набеги, играющие в M.U.D.S. команды уже вернулись на путь добродетели и поэтому являются настоящим облегчением для тренера команды. Они могут оказать большую помощь в качестве посредников или посредников для других членов команды.

## Кнаракс

Умные, огромные насекомые, чьи конечности часто издают треск (отсюда и название). Их сила соответствует силе более мелких представителей их вида, и они могут легко переносить вес, во много раз превышающий их собственный. С ними также довольно сложно справиться из-за их хитиновой брони. Переезды в Голде прочно в когтях, эти переезды обычно проходят без проблем. Но некоторые паршивые овцы действительно уводят мирское имущество других существ в свои жилища. Кнараки такого типа часто снова встречаются на Арене. Но не позволяйте этому ввести вас в заблуждение; при хорошем обращении кнараки очень миролюбивы.

## Фаззулы

Этот народ полностью одержим M.U.D.S.. Хотя они и являются на самом деле ночными существами, они полностью изменили свои биоритмы, чтобы никогда не пропускать ни одной игры. Когда фаззула принимают в M.U.D.S. Команда считается большой честью, когда ее празднуют всем народом. На самом деле эти в остальном миролюбивые существа совершают мелкие преступления только для того, чтобы их можно было арестовать и затем начать играть в M.U.D.S.. У вас никогда не возникнет никаких проблем с этими существами, они сделают все, чтобы им разрешили остаться в команде. Осторожность! В

некоторых регионах пушзулы известны как деликатесы и поэтому считаются честной добычей!

## Сказки

Забавные ребята, которые утверждают, что не произошли от беломов. Их отличает исключительно обширный рассказ, который они также используют для общения, формулируя слова и предложения. В противном случае они используют эту конечность, чтобы перепрыгивать с ветки на ветку. Сказки довольно сильны, учитывая их размер, и их можно использовать практически во всех частях игрового поля. Сказки действительно уходят от прямого и узкого пути только тогда, когда они недооценивают свои силы в минуту неистовства и слишком крепко обнимают кого-то или слишком сильно хлопают его по плечу. Сказки не едят много, да и в других делах их довольно легко угодить.

## Лиинс

Этот народ дает большинство ученых, писателей и целителей. Их четыре руки позволяют им делать несколько дел одновременно, и это делает их довольно гиперактивными. Иногда, однако, их жажда знаний ускользает вместе с ними, и нередко они разбирают вещи других существ (а иногда и самих существ!) для незаконных экспериментов. Лиины очень быстрые, хотя их гибкие руки обычно слабы. В преклонном возрасте, в котором подростки входят в команду, уже слишком поздно что-либо делать в плане наращивания мышечной массы. Лиины прекрасно вписываются в команду, если вы держите их занятыми и в хорошем настроении. Что опасно, так это скучающий человек, который не может продвинуться дальше в своих мысленных экспериментах и хочет сделать что-то практическое.

## Гоблины

Чтобы раз и навсегда отбросить все предрассудки и чтобы ни у кого не осталось сомнений: гоблины подлые, хитрые, умные, хитрые, хитрые, хитрые и хитрые. Тот, кто заключает сделку с гоблином, виноват только в себе. К счастью, таких зверей очень мало. Во многих городах гоблинов арестовывают на месте, потому что, даже если они еще чего-то не сделали, они наверняка это планируют. Гоблины могут создать настоящие проблемы в команде. Они любят спорить с вами, исказить ваши слова и больше всего любят психологическую войну. Если бы они не были такими чертовски хорошими игроками, не было бы вообще ни малейшего смысла брать их в команду.

## Скироны

Эти крупные существа с шипастыми хвостами чаще всего выступают в роли убийц. Вам придется очень долго и усердно искать, прежде чем вы найдете сцирона, который честно зарабатывает на жизнь. Поскольку скиронов трудно поймать, на рынке игроков их относительно немного. Но прежде чем им разрешат играть в ИМО, с их шипа удаляют ядовитую железу (в основном для защиты тренера команды). Скироны любят вести агрессивную игру, поэтому лучше всего использовать их в защите. Их физическое телосложение делает их менее подходящими для нападения. Скироны очень чувствительны к любым резким и быстрым движениям, поэтому будьте осторожны в использовании жестов при разговоре со скиронами.

## Антарас

Этому потомству зеленых насекомых часто приписывают телепатические способности, хотя большинство лиинов скажут вам, что это чепуха и что усики на их головах не имеют

никакой функции. Антарасы обычно мошенники, поскольку их высокая скорость позволяет им быстро скрыться, если кто-нибудь их сбивает. Антарасы используют насилие только в том случае, если это абсолютно необходимо, поскольку их ограниченная физическая сила дает им мало шансов на победу, если дело дойдет до драки. Антарас – высокомотивированные нападающие, способные к хорошей тактической игре. Никогда не доверяйте антарасу, который делает вам какие-либо предложения или хочет оказать вам услугу. За этим может оказаться неприятная ловушка.

## люди

Этот народ эмигрировал в Голд с далекого континента, чтобы искать здесь счастья. Таким образом, вы также найдете людей очень широко распространенными на рынке игроков. У людей нет общих сильных или слабых сторон, но они очень узкоспециализированы. Некоторые из них хорошие бойцы, некоторые очень быстрые, а некоторые невероятно хитрые. Прежде чем покупать человека, следует его тщательно осмотреть. Большинство людей — неудачники M.U.D.S. тренеры, которые хотели погасить свои долги незаконной деятельностью. Они знают игру и могут быть полезны в качестве помощника тренера. Но будьте осторожны: люди непредсказуемы и в любую минуту могут превратиться из друга во врага. Доверять человеку рекомендуется только в том случае, если вы не можете найти другой поддержки в команде.

## Заключение

Итак, теперь мы рассказали вам все, что вам нужно знать, чтобы помочь нашей команде завоевать место в списке лучших M.U.D.S. - команды всех времен. Мы с нетерпением ждем, когда вы отправитесь через нашу страну с нашими M.U.D.S. команда и таким образом распространила славу Гордена по всему континенту Гольд. Если вам предстоит выиграть Большой Кубок, то поселитесь где-нибудь в нашей стране и наслаждайтесь честью и славой своей победы. Но если у вас не получится, не расстраивайтесь. Не каждый рожден быть тренером нашей команды. Каждый из наших граждан отдаст вам должное за то, что вы хотя бы попробовали это. Все существа Гордена держат за вас пальцы скрещенными и надеются, что вы скоро добьетесь успеха в большом мире!

## Краткое описание всех функций

### Управление меню

Когда на экране отображаются меню, вы можете перемещать перчатку с помощью мыши или выбирать пункты меню непосредственно с помощью курсора - клавиши/(джойстик). Пробел или левая кнопка мыши/кнопка огня подтверждает ваш выбор (описано ниже как «нажатие»). Чтобы прервать меню без выполнения действия, нажмите либо правую кнопку мыши/вторую кнопку джойстика, либо ESC на клавиатуре, либо щелкните квадратное поле в верхнем левом углу окна меню. Если вы находитесь в определенном спешите, вы даже можете напрямую выбирать отдельные локации внутри городов. Для этого нажимайте клавиши, указанные в скобках.

### Выберите игровой режим

#### ПОЛНЫЕ КАМПАНИИ

Игра начинается в Гордене, как описано в руководстве.



# ТОЛЬКО ДЕЙСТВИТЕЛЬНАЯ ИГРА

Сыграйте в одиночную игру, не заходя в город.

Здесь есть следующие пять вариантов:

## НАГРУЗКА

Вы можете загрузить сохраненную в разделе менеджера команду и играть с ней. Это не влияет на сохраненные состояния игры. Вы можете выбрать, хотите ли вы загрузить команду 1 или команду 2. Обычно команда 1 — это ваша команда, а команда 2 — команда компьютера. Это позволяет двум игрокам заставлять свои команды менеджеров играть друг против друга. После нажатия на одно из двух полей появляется ОКНО ВЫБОРА ФАЙЛА. Если вы играете с жесткого диска, теперь вы увидите список всех сохраненных состояний игры (максимум пять команд). Если вы играете с дискеты, вам необходимо вставить диск, содержащий сохраненные состояния игры, а затем щелкнуть поле «ДИСК». Затем введите A: или B: (в зависимости от используемого диска), а затем Return/Enter. После небольшой задержки появится список всех сохраненных состояний игры. Нажмите на то состояние игры, из которого вы хотите собрать команду для этой игры.

### Игрок 1

Вы играете один против компьютера.

игрок 2

Два игрока против компьютера.

1 против 1

Игрок 1 играет за команду 1 против игрока 2 за команду 2.

## КОМПЬЮТЕР ПРОТИВ. КОМПЬЮТЕР

Компьютер играет против самого себя.

## ВИНОВНЫЕ

Представлены дизайнеры-программисты, художники-графики и другие зловещие персонажи, принимавшие участие в создании этой игры.

## Экшн-игра

Ниже вы найдете подробное описание функций управления в разделе действий.

Пожалуйста, прочитайте эти строки особенно внимательно, иначе вы можете ругать свой джойстик или мышь.

Управление игроками На игровом поле присутствуют две команды. Команда, выделенная голубым цветом, играет снизу вверх (это означает, что она пытается забросить флонка в верхний горшок). Команда 2 окрашена в темно-синий цвет и играет сверху вниз. Как правило, вы управляете командой 1, а компьютер управляет командой 2. Некоторые игроки отмечены специально:

## Игрок, владеющий мячом

два маленьких желтых треугольника (команда 1)

два маленьких красных треугольника (команда 2)

## Игрок предупрежден судьей

один желтый треугольник (команда Джона, красный треугольник (команда 2)

## Игрок, контролируемый игроком 1 (команда не имеет значения)

белая стрелка

## Игрок контролируется игроком 2. (команда не имеет значения)

черная стрела

Следующие данные относятся к игроку номер 1 с джойстиком. В случае двух игроков или других устройств ввода (мышь, клавиатура) применяются особые меры, которые описаны ниже. Вы должны различать контроль над игрой и контроль над перемычками.

Перекрестья появляются, когда вы удерживаете кнопку огня. Вы используете его, чтобы указать, куда вы хотите бросить флонк или каким игроком вы хотите управлять следующим (только режим «Выбор игрока»). Пока вы маневрируете по перекладинам, игрок остается неподвижным.

## Джойстик управления

### ПЕРЕМЕСТИТЬ ИГРОКА

Переместите джойстик в соответствующем направлении.

### БРОСАТЬ ФЛОНК

Нажмите кнопку огня, наведите перекрестие, отпустите кнопку огня. Кроме того, выбирается игрок, который находится ближе всего к перекрестку.

### ЗАХВАТ ПРОТИВНИКА (ФОЛ)

Кратковременно нажмите кнопку огня. Ближайший игрок на линии видимости будет захвачен. Когда рядом нет игрока. запрос на пропуск.

### ТРЭШ-СОПЕРНИК (СЕРЬЕЗНЫЙ ФОЛ)

Дважды быстро нажмите кнопку «Fire». Ближайший игрок в пределах видимости будет избит.

## УДАРИТЬ ПРОТИВНИКА (во время боя)

Нажмите кнопку огня в быстрой последовательности, чтобы попасть.

## ЗАПРОСИТЬ ПРОПУСК (только в режиме «Выбор игрока»)

Кратковременно нажмите кнопку огня. Игрок, владеющий мячом, передает передачу контролируемому игроку. Если игрок противника находится рядом и на линии видимости: толкните его.

## СМЕНИТЬ ИГРОКА (только в режиме «Выбрать игрока»)

Нажмите кнопку огня, наведите перекрестие, отпустите кнопку огня. Если вы владели мячом, то флонк также перебрасывается на перекладину. Перепрыгните через ров. Бегите игроком к рву. Когда он достигает рва, он автоматически прыгает. НЕ нажимайте кнопку огня. Если игроку удастся добраться до горшка, флонк автоматически забивается.

## ВЫПЛАВАТЬ ИЗ РВА ВЫЗОВ МЕНЮ ТАКТИКИ (ПАУЗА)

Быстро переместите джойстик влево/вправо. Нажмите T-клавишу

## ПРЕРЫВАНИЕ ИГРЫ (ваша команда автоматически проигрывает)

ESC-клавиша.

## Управление мышью

Прежде чем вы сможете играть с помощью мыши, ее необходимо активировать для игрока в меню «Параметры мыши». Управление мышью зависит от режима командного управления (см. ниже в меню тактики). В режиме «Выбор игрока» на игровом поле появляется небольшая стрелка, которой можно управлять с помощью мыши. Активный игрок бежит к этой стрелке. В режиме «Автоплеер» игрок бежит в том направлении, в котором вы двигаете мышью. Вам придется постоянно двигать мышью, иначе игрок останется неподвижным. В каждом случае левая кнопка мыши заменяет кнопку огня. Перекрестья также функционируют описанным выше способом.

## Управление с клавиатуры

Управление с клавиатуры функционирует так же, как управление с помощью джойстика. Используются либо клавиши курсора, либо цифровая клавиатура, в зависимости от того, как вы управляете курсором в других программах. Клавиша Insert служит кнопкой огня. Вы также можете изменить расположение этих клавиш (см. «Параметры/Клавиатура»).

## Управление с двумя игроками

На всех компьютерах можно использовать два джойстика. У вас также есть возможность использовать мышью и джойстик. На компьютерах MS-DOS вы также можете комбинировать мышью и/или джойстик с клавиатурой. Игрок 2 всегда использует цифровую клавиатуру/клавиши курсора. Игрок 1 использует клавиши, которые можно настроить в меню «Параметры/Клавиатура».

## Редактор тактики

Меню тактики вызывается при нажатии клавиши Т (но только тогда, когда флонк одновременно находится на нейтральной полосе и ваша команда находится во владении Флорика). Он также отображается автоматически перед началом игры и в случае необходимости замены игрока. Вы можете увидеть всех игроков вашей команды, схематически отображенных слева, вместе с их значениями персонажей. Желтые полосы показывают текущее состояние. Белая полоса представляет здоровье. Если этот показатель критически низок, он отображается красным цветом. Справа вы можете увидеть схематическое изображение игрового поля и стартовые позиции ваших полевых игроков. Чтобы удалить игрока с поля, нажмите на него и поместите его в левую часть поля, нажав кнопку. Чтобы вывести игрока на поле, нажмите на него и поместите в нужную позицию на поле. Программа будет следить за тем, расположили ли вы игрока в соответствии с правилами. При нарушении одного из правил раздается предупреждающий сигнал. Вы размещаете двух своих бегунов в верхней трети, своего героя в центральной трети и двух блокирующих в нижней трети. В режиме «Эксперт» вы можете разместить своих игроков в любой точке по вашему выбору в пределах применимой к ним трети. Затем игроки проводят больше времени в этой зоне, хотя они все равно могут переходить в другие части поля. В двух других режимах («Новичок», «Нормальный») вы указываете только третий, в котором предстоит действовать игрокам. Затем игроки размещаются на стандартных фиксированных позициях. Если вы хотите более внимательно изучить статистику игрока, нажмите на гистограмму рядом с игроком.

## Тактика

В левой части игрового поля вы можете задать тактику своей команды. В зависимости от режима игры кликабельными могут быть одно или три поля (см. ниже). Существуют следующие тактические варианты:

### ОСКОРБИТЕЛЬНЫЙ

Игроки стараются забить фланг и забить как можно быстрее.

### ОБОРОНИТЕЛЬНЫЙ

Игроки стараются помешать сопернику забить гол, но используют предоставленные возможности для самостоятельного набора очков.

### АГРЕССИВНЫЙ

Игроки используют любую возможность, чтобы либо сфолить, либо подраться со своими противниками.

### ТАКТИЧЕСКИЙ

Игроки много передают мяч, стараются обмануть соперников и избежать атак.

## Меню опций

Вы можете изменить некоторые важные параметры игры в меню настроек. При нажатии на «Параметры» отображается следующее меню из трех пунктов:

## СКОРОСТЬ

Существует три скорости игры: «Быстрая», «Медленная» и «Средняя», последняя предварительно устанавливается в начале. Установите подходящую вам скорость.

## КОНТРОЛЬ

Этот выбор ведет в подменю со следующими опциями.

### КОМАНДНЫЙ КОНТРОЛЬ

Для вашей команды есть три разных настройки:

#### ВЫБРАТЬ ИГРОКА

Нажимая кнопку огня, выберите перекрестием игрока, которым хотите управлять следующим.

#### АВТОПЛЕЕР

Вы автоматически играете с игроком, который владеет флонком или находится ближе всего к флонку. Вы НЕ МОЖЕТЕ выбрать игрока вручную. Компьютерное управление Компьютер играет за вас.

## КЛАВИАТУРА

Когда вы нажимаете на этот пункт меню, компьютер запрашивает новое назначение клавиатуры (только для игр с участием от одного до двух игроков). Пожалуйста, нажмите клавиши, которые вы хотите выбрать для соответствующих функций. Но учтите, что клавишу «Т» выбирать не следует, так как тогда вы не сможете попасть в меню тактики!

## МЫШЬ

В этом меню вы можете указать, будет ли один (и если да, то какой) игрок играть с помощью мыши.

## УРОВЕНЬ ТАКТИКИ

Есть три разных уровня тактики. В настройке «Новичок» вы выбираете одну тактику для всех пяти игроков. В настройке «Нормальный» вы выбираете разные тактики для бегунов, блокирующих и героя. В настройке «Эксперт». Помимо настроек режима «Обычный», вы также можете назначить игрокам позиции, на которых они будут действовать с большей частотой (см. выше).

Кампания Ниже приводится описание всех дополнительных меню, которые встречаются в кампании.

## ВЫБЕРИТЕ ЗНАК

Выберите один из 16 значков в качестве символа вашей команды, нажав на него.

## ВВЕДИТЕ ИМЯ

Нажмите на поле с заранее заданными названиями и введите с клавиатуры желаемое новое название команды. Подтвердите с помощью Return/Enter

## УСТАНОВИТЬ ДЕНЬГИ

Во всех меню, в которых нужно оговорить денежную сумму, фигурируют золотые счета, на шести стержнях которых выстроены голдмунцы. Сотни тысяч находятся в крайнем левом углу, затем следуют десятки тысяч, тысячи, сотни, десятки и, наконец, единицы. Чтобы поместить монеты на стержень (таким образом увеличив общую сумму), наведите курсор на стержень и нажмите кнопку огня/кнопку мыши. Чтобы удалить монеты, переместите курсор под стержень и нажмите кнопку огня/кнопку мыши. Маленькая стрелка на стержне указывает, находится ли курсор в правильном положении. Когда правильная сумма будет выбрана, нажмите «ОК». Если вы хотите выйти из этого режима, не выбирая итоговую сумму, просто нажмите ESC или правую кнопку мыши.

## ОТЕЛИ

(Клавиши 1, 2 или 3, в зависимости от качества) При нажатии на отель вам отображается соответствующая общая цена за неделю. Нажмите на поле «Аренда комнаты» и подтвердите договор аренды, нажав «ОК».

Когда вы арендовали комнату, вы можете просмотреть свою команду, нажав «Посмотреть команду». Если кликнуть на отдельного игрока, то вы получите подробную информацию обо всех его характеристиках.

## БАНК (Клавиша В)

### ОСТАТОК РАСХОДОВ ПО СЧЕТУ

Это показывает, сколько (или мало) денег у вас еще есть. Банкир подсчитает для вас, сколько вы в настоящее время тратите в неделю.

## ДОЛГИ

Здесь вы можете увидеть, есть ли у вас долги перед банком. Нажав на это, вы попадете в меню долгов.

### ПРОСИТЕ КРЕДИТ

Только когда вы свободны от долгов, вам разрешается ввести сумму денег, которую банк должен вам дать. В противном случае вам сообщат о ваших платежах.

## ОПЛАТИТЬ

Погашайте еженедельный взнос (или больше). Осторожный! Кредитор не собирает деньги автоматически!

## РЫНОК ИГРОКОВ (М-клавиша)

Вы покупаете и продаете игроков на рынке игроков. В правом нижнем углу в мешке с деньгами вы можете увидеть, сколько денег у вас еще есть.

## КУПИТЬ

Отображаются игроки, выставленные на продажу. Когда игрок уже отображен: игрок куплен.

## ПРОДАВАТЬ

Ваша команда отображается. Когда игрок уже отображен: игрок твердый.

## СИМВОЛЫ СТРЕЛОК (только при покупке/продаже)

Вы можете выбрать игрока, которого хотите купить или продать, с помощью символа стрелки. Это всегда игрок посередине. Продавец покажет вам имя и цену продажи/покупки плеера.

## ЗНАК ВОПРОСА (только при покупке/продаже)

Вы получаете подробный список всех характеристик, описывающих этого игрока. Серые летучие мыши обозначают максимальные значения, которые могут иметь эти игроки. Белые полосы контрастируют с тем, что на самом деле представляют собой эти значения для соответствующего игрока.

## ЦЕЛИТЕЛЬ (H-клавиша)

Это также покажет вам в правом нижнем углу, сколько денег у вас еще есть.

## СИМВОЛЫ СТРЕЛОК

С помощью символов стрелок вы можете выбрать игрока, которого хотите проверить. Это всегда игрок в мидди. Целитель покажет вам имя игрока и состояние его здоровья.

## ЗНАК ВОПРОСА

Вы получаете подробный список всех характеристик, описывающих этого игрока (см. Рынок игроков).

## ЛЕЧИТЬ

Целитель занимается своей работой и восстанавливает здоровье игроков, как может.

## ГОРОДСКОЙ ХРОНИКЛЕР (L-ключ)

### ДИСК

Вы попадете в меню диска, в котором сможете загружать и сохранять игровые состояния.

### СТАТИСТИКА

Здесь вы можете просмотреть статистику вашей команды. ОК вернет вас обратно в меню Хрониста. Чтобы иметь возможность сравнивать выступления команд, вам следует играть с разными названиями команд, поскольку результаты команд с одинаковыми названиями не могут отображаться одновременно.

### СОХРАНИТЬ И ВЫЙТИ (меню диска)

Текущее состояние игры вместе с игроками, статистикой и т. д. сохраняется. Всего вы можете сохранить 5 состояний игры на диске или на жестком диске.

При воспроизведении с дискеты под рукой должен быть заранее подготовленный отформатированный пустой диск. Подробную информацию о форматировании диска см. в руководстве к компьютеру. Когда отобразится меню диска с 5 состояниями воспроизведения, поместите диск в один из дисководов. Теперь щелкните поле рядом с «Диск» и введите A: или B: (в зависимости от того, на каком диске находится отформатированный диск), а затем Enter/Return. Если на диске сохранены какие-либо состояния игры, они отобразятся после небольшой задержки.

При игре с жесткого диска ваши состояния игры обычно сохраняются в том же каталоге, что и M.U.D.S. Если вы все же хотите сохранить состояния игры на дискете, следуйте инструкциям, приведенным в разделе выше.

Теперь нажмите на один из пяти маленьких ящиков, чтобы сохранить там текущее состояние игры. Если поле пусто, необходимо ввести название этого состояния игры с помощью клавиатуры (до восьми букв). Если вы щелкнете по уже занятому полю (1, например, с текстом), вас спросят, следует ли сохранить то же имя или его следует изменить (ALTER). В обоих случаях старое состояние игры будет удалено и перезаписано. Если вы не хотите, чтобы это произошло, нажмите ESC или правую кнопку мыши, чтобы выйти из меню.

После сохранения программа автоматически закроется. Если вы хотите продолжить играть в M.U.D.S., вам придется перезагрузить программу! Если вы победили регион, вы можете сохранить состояние игры и продолжить игру. При вручении кубка программа автоматически спросит вас, хотите ли вы сохранить состояние игры. Будьте осторожны и не сохраняйте состояния игры на исходном диске!

### ЗАГРУЗИТЬ (меню диска)

Загрузите состояние игры предыдущей игры.

При воспроизведении с дискеты поместите диск с состояниями воспроизведения в один из дисководов и нажмите на флажок рядом с полем «Диск». Теперь введите A: или B: (в зависимости от диска, на котором находится ваш диск с состояниями воспроизведения), а затем Return/Enter. После задержки в несколько секунд будут отображены состояния



воспроизведения, сохраненные на этом диске. Если вы играете с жесткого диска, сохраненные состояния воспроизведения будут отображаться автоматически. Однако если вы хотите загрузить состояние воспроизведения с дискеты, обратитесь к разделу выше.

Теперь выберите желаемое состояние игры из отображаемого списка, щелкнув по нему. После этого он будет загружен автоматически.

## букмекерская контора (V-ключ)

### НАЗВАНИЕ КОМАНДЫ

Нажав на название команды, вы можете сделать ставку на соответствующую команду. Установите сумму, на которую вы хотите поставить, и нажмите «ОК». Полосы под названием команды показывают, сколько вы можете выиграть в соответствующей команде. Чем ДЛИННЕЕ яркая полоса под командой, тем сильнее команда и ТЕМ МЕНЬШЕ вы выиграете, когда эта команда победит.

## ГОРОДСКИЕ ВОРОТА (G-клавиша)

Это даст вам информацию о том, сколько налога подлежит уплате. Если вы не сможете платить налоги, вам не разрешат покинуть город. В противном случае, нажав «Покинуть город», вы попадете на карту.

## СТАДИОН (только в Гордене) (клавиша S)

### ОБУЧЕНИЕ

Ваша команда может тренироваться с неограниченным количеством игроков и без соперника. Это очень полезно для привыкания к управлению.

## ИГРАТЬ (только в день игры)

Вводит вас в игру на стадионе. Иногда здесь также можно подкупить пацанов.

## РЕГИСТРАЦИЯ

Прежде чем вы сможете встретиться с соперником, вы должны зарегистрироваться. Достаточно нажать и подтвердить оплату регистрационного взноса.

## ПРОХОДИТЬ ВРЕМЯ

Перемещает календарь на шестой день. Полезно, когда в городе делать больше нечего. Если у вас уже шестой день, календарь просто переходит к первому дню следующей недели.

## В (Т-ключ)

## БАЛАНС СЧЕТА

Это показывает, сколько денег у вас еще есть.

## НЕБОЛЬШОЙ РАЗГОВОР

Поговорите с игроками других команд, оказавшимися в той же гостинице. Все, что игрок говорит, ругается, ругается или ругается, отображается в окне.

## ВЫБЕРИТЕ БОРЬБУ

Вы начинаете панч-ап. Победитель повышает свой моральный дух. Проигравшему придется заплатить за ущерб не только деньгами, но и потерей морального духа. Проигравший ослабляется больше, победитель — меньше.

## КУПИТЬ КРУГЛЫЙ

Купите всем в гостинице выпивку. Деньги списываются максимально долго.

## СИМВОЛ СТРЕЛКИ (в меню Small Talk)

С помощью символа стрелки выберите оппонента, с которым хотите поговорить.

## ЗНАК ВОПРОСА

Отображает имя игрока и команду.

## НАПИТКИ (в меню Small Talk)

Наполните стакан игрока. С вас будет списано 5 гольмунцев за стакан. Если стакан опустеет, то игрок больше не хочет пить (и не желает больше с вами разговаривать). На этом этапе все пункты меню для этого плеера исчезнут

## АРЕНДА (в меню «Светская беседа»)

Возьмите игрока в свою команду. Если игрок не желает менять команду, то этот пункт меню не отображается.

## ВЗЯТКА (в меню «Светская беседа»)

Предложите игроку деньги. Если попытка подкупа не удалась (предложено слишком мало), все пункты меню для этого плеера исчезают.

## Сердечные приветствия

...от программистов, художников-графиков, звукорежиссеров и всех других хороших людей, создавших эту игру. Мы надеемся, что вы получите такое же удовольствие, как и мы за последние 14 месяцев программирования. Прежде всего просьба: пожалуйста, не делайте копий этой игры ни для друзей, ни для семьи, ни для знакомых. Конечно, нам приятно, что вам нравится M.U.D.S. игра настолько увлекательна, что вы хотите, чтобы и другие тоже наслаждались ею. Но когда вы распространяете копии игры, вы лишаете нас нашего кровно заработанного существования. В этот проект было вложено очень много работы, и было бы очень жаль, если бы мы больше не могли платить за аренду тем, что мы зарабатываем как программисты, и если бы нам пришлось переквалифицироваться в бухгалтеров или садовников. Большое спасибо за ваше понимание, и мы обещаем выпустить еще много отличных игр, пока мы сможем позволить себе платить за аренду! И, возможно, самых упрямых отговорит мысль о том, что в Голде создателей пиратских копий немедленно отправляют во второй по величине M.U.D.S. - команда (и НЕ как тренер!)

Когда вы поиграете в эту игру какое-то время, у вас, вероятно, возникнет желание заглянуть за кулисы и узнать, что делает M.U.D.S. галочка. Что ж, мы не собираемся раскрывать ВСЕ хитрости игры, но мы приоткроем несколько секретов, чтобы вы получили еще больше удовольствия от игры в M.U.D.S.. Конечно, если вы тот человек, который получает больше удовольствия от попыток разобраться во всем самостоятельно, то следующие страницы не будут представлять для вас большого интереса. Но если это так, вы, вероятно, все равно не читаете руководства. Но мы спрятали в игре более чем достаточно сюрпризов, чтобы вам еще многое предстоит открыть даже после прочтения этой главы.

## Практика приводит к совершенству

Банально, конечно, но важно. ГРЯЗИ не похожа на другие спортивные игры, в которых вы освоитесь за пять минут. Прежде чем вы сможете составить правильные движения, особенно необходимо научиться контролировать и передавать мяч. Если вы будете просто беспорядочно пинаться, вы станете легкой добычей для своих компьютерных противников.

Мы (то есть программисты) почти всегда играем с опцией «Выбрать игрока». Опция «Автоплеер» очень полезна в начале, но в этом режиме очень сложно создавать настоящие тактические ходы. Для новичков рекомендуется установить самую медленную скорость. Вам следует выбирать самую высокую скорость только в том случае, если вы вдвое хотите кататься вместе или если у вас есть рефлекс, из-за которых скорость света кажется медленной. В игры «компьютер против компьютера» игра ведется еще быстрее, поскольку для маленького человека из металла это не представляет проблемы.

## Значение характера

Ценности Семь ценностей описывают M.U.D.S. игрок. Что означает каждое из этих значений?

**ИНТЕЛЛЕКТ** - Чем умнее игрок, тем лучше его тактика игры и его решения о том, когда и кому ему следует отдать пас, когда атаковать и т. д.

**СИЛА** - чем сильнее игрок, тем сильнее он бьет. На самом деле представляет интерес только тогда, когда речь идет о фолах или драках. Честным игрокам не обязательно быть сильными. И еще: сильные игроки могут пасовать дальше и быстрее. Противнику становится значительно труднее поймать быстрый флнк.

**МОРАЛЬ** - Это обширный вопрос. Более подробную информацию смотрите ниже.

**ВЫНОСЛИВОСТЬ.** Чем выносливее игрок, тем дольше он сможет показывать свои лучшие результаты. Влияет в основном на скорость, которая во время игры постоянно падает (это ведь утомительное дело).

**СКОРОСТЬ** - Куда ты тогда? Чем быстрее, тем лучше. На самом деле больше нечего сказать.

**ТЕХНИКА** Качество владения флонком, то есть точность передач, бросков, ловли и т. д. Игроки с хорошей техникой также лучше фолят и уклоняются от фолов соперника.

**ЗДОРОВЬЕ**- Чем больше травм у игрока, тем меньше он стоит. Это косвенно влияет на его манеру игры. Больше всего страдает скорость. Игрок с нулевым здоровьем мертв (и, таким образом, выбывает по правилам из всех последующих игр). На эту характеристику можно влиять напрямую – с помощью целителя, который за небольшую плату восстановит игроку здоровье.

## Вопрос морали

Одна ценность персонажа имеет особое значение, и по этой причине мы посвящаем ей целый раздел: мораль. Не следует путать с моральным положением игрока и с тем, ведет ли он распутную жизнь или нет, это чисто вопрос того, насколько он мотивирован. Персонаж с более высоким моральным духом склонен больше рисковать, чаще бегать или готов добровольно прыгнуть в ров. Чем ниже мораль, тем больше

вялые игроки. Но моральный дух имеет и другие последствия. Когда боевой дух команды (то есть средний показатель всех игроков) падает ниже определенного минимального уровня, ваша команда будет стрелять (в данном случае это понимать буквально!) вас на месте. Если моральный дух вашей команды высок, то легко нанять других игроков, поскольку они, естественно, хотят принадлежать к команде с лучшим «рабочим климатом». Победы поднимают моральный дух, поражения, напротив, приводят к его падению. Щедрый тренер, будь то при выборе отеля или в гостинице, тоже поднимает боевой дух. Победа в бою также полезна для морального духа, хотя проигравший будет весьма удручен. Практически все влияет на моральный дух, будь то положительное или отрицательное. Делайте все возможное, чтобы ваши люди были в хорошем настроении, за исключением случаев, когда у вас слишком мало денег.

## Тактические соображения

Наступательная игра? Или лучше агрессивный? Тактическая игра тоже была бы неплохой идеей... Муки решения! Когда имеет смысл использовать четыре разных режима? Это, конечно, во многом зависит от того, как играет ваш оппонент. Вот несколько теоретических соображений, которые вам следует дополнить большой практикой.

**НАПАДАТЕЛЬНАЯ ИГРА** - Всегда хорош против слабого игрока. Средний уровень риска для своих игроков, игры завершаются относительно быстро. Очень рискованно против агрессивных игроков, а также когда вы проигрываете.

**ОБОРОНИТЕЛЬНАЯ ИГРА** Если у противника есть хорошие бегуны, эта тактика имеет много преимуществ. Вы все равно можете набрать довольно приличный результат, играя в защите, хотя блокирующие и герои выполняют больше работы в защите, а бегунам приходится следить за атакой. Если вы лидируете по очкам, возможно, стоит пощадить свою команду, перейдя в оборону.

**АГРЕССИВНАЯ ИГРА** - Только тогда, когда ты физически превосходишь своего противника. В противном случае ваша команда будет уничтожена с поля быстрее, чем вы

можете себе представить. Злобные люди всегда применяют эту тактику против более слабых противников. Если судья следит за вами, эта тактика может принести больше вреда, чем пользы.

**ТАКТИЧЕСКАЯ ИГРА** - Универсальное решение. Команда подвергается небольшому риску и избегает опасных ситуаций. Игроки время от времени делают больше передач и даже пасов назад, если это снижает риск потери владения флангом. Это лучшая тактика для победы над агрессивными противниками. Однако существует опасность, что ходы займут больше времени, что сделает вашу команду более уязвимой.

## Банк или ростовщик

Где лучше всего брать деньги в долг? Очевидно, что банк предлагает более выгодные процентные ставки и более терпелив в отношении выплат. Однако ростовщик становится довольно нервным, когда наступает срок погашения долга. Он не брезгует похищать и продавать игроков и использовать доходы (за вычетом комиссии за обработку) для погашения ваших долгов перед ним. Тем не менее, вам следует быть осторожными в отношении заимствований в целом. Не упускайте из виду тот факт, что погашать придется очень быстро. Если вы живете в кредит и тратите деньги так, как будто завтра не наступит, вам скоро понадобится еще один кредит, чтобы просто оставаться в игре. Через несколько дней это приводит к возникновению задолженности, которая ставит игрока практически в безнадежную ситуацию. Итак, хороший совет: точно взвесьте, сколько денег вам нужно. Не исчерпывайте свои кредитные линии сразу, а планируйте заранее. Если вы столкнулись с горой долгов, то единственная возможность — попытаться сыграть несколько раз против одной и той же команды. Довольно легко забыть, что можно играть против команды, которую ты уже обыграл. Риск в этом заключается в том, что это увеличивает износ ваших игроков. Но иногда это единственный способ собрать деньги, необходимые для успокоения кредиторов. Другая возможность — продавать игроков, и нам нет необходимости перечислять недостатки этого решения.

## Как перестать обманывать

Большой проблемой, с которой сталкиваются во многих играх спортивного менеджера, является сохранение состояний игры. Поясним это на примере: в день игры вы ставите все свои деньги на свою команду, а затем сохраняете состояние игры. Если вы проиграете, то загружаете игру снова и пробуете снова и снова... пока, наконец, не выиграете и не обналичите выигрыш по ставке. Так как же не дать игроку приумножить свой капитал таким образом? Мы долго думали над этим и наконец пришли к компромиссу, который позволяет экономить в любой момент (когда приходят посетители или когда нужно что-то срочно сделать), но который также немного усложняет жизнь читерам. Когда вы сохраняете состояние игры, игра заканчивается. Чтобы снова загрузить состояние игры, вам придется перезагрузить всю программу. Это требует времени, но если вы копили только для того, чтобы передохнуть, то это вас никогда не побеспокоит. Исключения составляют случаи, когда вы победили целый регион. Затем вы можете сохранить состояние игры, не завершая игру. Это настолько важный этап в игре, что на этом этапе всегда стоит сохраниться.

Пожалуйста, не расстраивайтесь, если это решение ограничивает вашу свободу в экономии. Если вам известен метод получше, напишите нам, и мы будем только рады включить его во все наши новые программы. Есть еще несколько способов обмануть программу. Мы тем или иным образом заблокировали большинство из них. Но мы не

можем думать обо всем. Так что если вы найдете верный способ перехитрить программу, напишите нам об этом!

Остальное мы оставляем вам. Мы обещали не выдавать все. Например, мы ни слова не сказали о взяточничестве. Но вот один небольшой совет: это может представлять интерес, потому что пьяный игрок не только открыт для взяточничества, но, вероятно, также много бывал в Голде и, возможно, но на самом деле только возможно, он мог бы рассказать вам что-то в нетрезвом состоянии о своих переживаниях во время путешествий. Другие вопросы, которые пока остаются открытыми: какова «оптимальная» команда? Возможно, некоторые расы обладают характеристиками, не упомянутыми в руководстве? Действительно ли все отели, гостиницы и букмекерские конторы в каждом городе одинаковы? А что произойдет, если вы победите все 16 городов?

В любом случае, желаем вам приятного, увлекательного, занимательного, забавного, загадочного и совершенно неспортивного времени в Голде!.