

MECHWARRIOR



Mech Warrior

Разработка: John A. S. Skeel, Paul Bowman, Terry Ishida, Damon Slye.

Программирование: Paul Bowman, Pete Fokos.

Графика: Peter Mitchel-Dayton, Caitlin Mitchel-Dayton, Cyrus Kanga, Mark Brenneman, Steve Snyder. Ron Winnick, Chuck Austen, Kobi Miller.

Музыка и звуковые эффекты: Russell Lieblich, Bryce Morcello, Michael Latham.

Продюсеры: John A.S. Skeel, Steve Ackrich.

Менеджмент: Kelly Flock.

Тестирование: Tom Bellamy, Stew Perkins, Larry Weissenbom, John Van

«Аффидавит Гидеона Бравье» и «Справочник Наёмника» созданы Steve Peterson. Дизайн и выпуск: Leslie Roth. Менеджмент продукта: Sally Locke и Nancy Waisanen. Редактура: Steven Young.

При возникновении технических проблем, обращайтесь в службу поддержки клиентов между 08:00 и 17:00 (тихоокеанское время) с понедельника по пятницу по телефону: 415 329-7630.

Для получения помощи в прохождении, а также для информации по нашим новым продуктам, обращайтесь по телефону 415 329-7699 в любое время, через tonовый набор. Вам ответит автоответчик.

Также, если у вас есть модем, вы можете связаться с Activision Entertainment Software через нашу электронную систему поддержки клиентов по телефону 415 329-7684.

Для получения информации о наших продуктах, пишите в поддержку клиентов:

Consumer Services
Activision Entertainment Software
P.O. Box 3048
Menlo Park, CA 94025

Для скорейшей обработки информации, ***размещайте свой запрос прямо на конверте.***

Пожалуйста, не делайте нелегальных копий данного программного продукта

Программный продукт, который вы используете, является плодом многих людей: дизайнеров, программистов, художников, дистрибьюторов, ретейлеров, и многих других людей.

Зарплаты этих людей, а также затраты на производство этого программного продукта полностью покрываются через продажи данного программного продукта. Нелегальное распространение ведёт к повышению цен для легитимных пользователей.

Этот программный продукт защищён федеральным законом. Копирование с любой целью, кроме создания архивных копий для личного пользования является прямым нарушением закона. Создание нелегальных копий может повлечь за собой административную и уголовную ответственность.

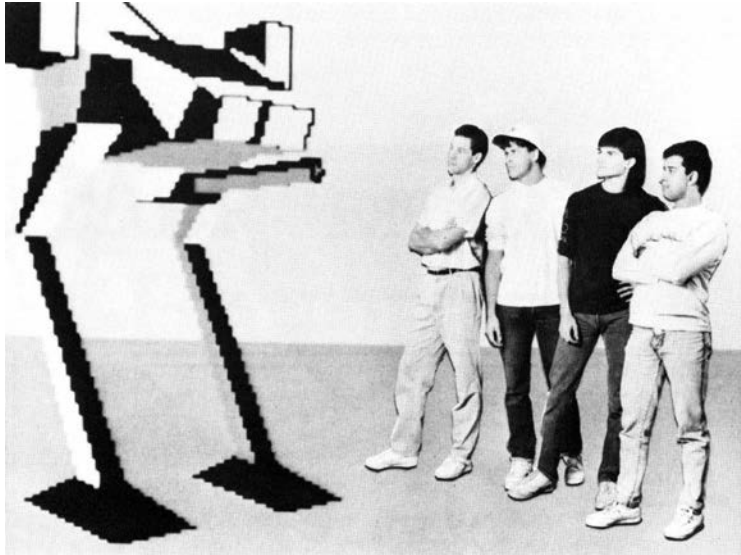
ACTIVISION®

как член Software Publishers Association (SPA), поддерживает борьбу, направленную против изготовления нелегальных копий продуктов.

Сообщайте о фактах нарушения авторских прав:
SPA, 1101 Connecticut Avenue, NW, Suite 901
Washington, DC 20036

©1989 Activision Entertainment Software. Все права защищены.

Mech Warrior торговая марка Activision. MS-DOS торговая марка Microsoft Corp.
Все остальные торговые марки и названия являются собственностью их владельцев.



Разработчики MechWarrior

Damon Slye, разработчик симулятора. Предыдущие проекты вместе с Dynamix: Stellar 7™, Arctic Fox™, Abrams Battle Tank™, а также множество других проектов.
Цитата: “Уже утро... видимо, пора идти домой.”

Mark “The Coiler” Brenneman, создатель мира. Предыдущие проекты вместе с Dynamix: F14 ТОМКАТ™, DeathTrack™, A-10 Tank Killer™, и другие.
Цитата: “Дайте-ка мне узи!” (У Марка кризис идентичности.)

Paul Bowman, разработчик симулятора и программист. Предыдущие проекты вместе с Dynamix: Crimson Crown™, Arctic Fox™, Project Firestart™ и Abrams Battle Tank™.
Цитата: “Давай. Начинай. Мехни мой день.”

Cyrus Kanga, аниматор 3-Space. Предыдущие проекты вместе с Dynamix: Abrams Battle Tank™, F14 ТОМКАТ™, David Wolf: Secret Agent™ и A-10 Tank Killer™.
Цитата: “Остаться после работы? Не-не-не, у меня назначено два свидания...”

Kobi Miller (нет на фото), художник. Предыдущие проекты вместе с Dynamix: Abrams Battle Tank™ и A-10 Tank Killer™.
Цитата: “Эй! А почему меня нет на фото?” (Она не знает, что художники на чёрно-белых фото не проявляются.)

LCT-IV Locust присоединился к разработчикам на фото. Он очень сильно просил, строил глазки и забавно приседал. И мы не смогли отказать.

Мы провели некоторое время на совещаниях по проектированию, предварительных собраниях, собраниях команд и пост-предварительных совещаниях. Определившись таким образом, с лучшим цветом для футболок нашего коллектива, мы зашли чуть дальше и создали MechWarrior. Пол запрограммировал симулятор, Марк создал ландшафты, а Сайрус провел много времени, пытаясь повторить походку Locust, чтобы получить правильную последовательность анимации. Деймон занимался «контролем» этого процесса, поэтому все претензии просьба отправлять непосредственно к нему. Но в целом, мы просто занимались своей работой.

Также, мы хотим выразить бесконечную благодарность Terry Ishida. За его нескончаемый фонтан отличных идей.



СПРАВОЧНИК НАЁМНИКА



Внимание: Данный справочник носит не официальный характер. Более того, он запрещён в некоторых звёздных системах. Никогда не рассказывайте о прочитанном никому, кроме тех, кому доверяете всецело. И вообще запомните, что хорошая доза паранойи позволит вам увеличить продолжительность своей жизни в этой вселенной.

Этот справочник, как ореховый ликёр Куанга, был выдержан десятки лет и вобрал в себя лучшие идеи и решения из опыта самых разных людей. В нём вы найдёте необходимые вам ответы на такие вопросы, как: как заключать контракты, как получать и обслуживать лучших из мехов. В том числе, вы узнаете как управлять этими мехами.

Конечно же, реальный опыт очень сложно заменить книжонкой с теорией. И, проведя не одну декаду направляя свой мех сквозь град снарядов и разрушительных лазеров, вы получите необходимые знания о том, как именно и в какой последовательности надо всё это делать.

Но тем не менее, прочтите этот справочник. Возможно, на первом этапе он подкинёт вам пару ценных идей.

Это русский перевод игры

MechWarrior

В игре присутствуют два варианта перевода:

1. Полный русский перевод, с переводами названий планет и наименований мехов. Также переведены все имена персонажей, присутствующие в игре.
 2. Частичный русский перевод, без перевода названий планет и наименований мехов. Все имена персонажей присутствующие в игре, переведены.
- Вы сможете выбрать нужный вариант при запуске игры.

Игра запускается из-под DOS Box

Файл для запуска: **MW_RUS.COM**

Игра старая, и имеет некоторые конфликты с современным оборудованием. Даже при работе под DOS Box. Вам следует использовать приложенные нами настройки. Либо настроить DOS Box самостоятельно. Вот параметры для конфигурации:

cycles=4000 (стандартные настройки: **cycles=3000**)

mpu401=uart (стандартные настройки: **mpu401=intelligent**).

В противном случае, игра может “зависать” перед входом в боевую часть, или после выхода из неё.

Команда переводчиков также хочет выразить глубокую признательность пользователям форума old-games.ru (в алфавитном порядке):

Dimouse, drugon, dSidr, Helmut, requiemMM, rusty_dragon, PIS, ТВАРb, Tigoro, Uka, Virgil, Vladimir V Y

А также всему сообществу форума old-games.ru за отличные идеи, искромётный ум, предметную критику и замечательное чувство юмора.

www.old-games.ru

Перевод выполнил Константин «Кокка» Смолкин.
Инструменты для перевода и программирование
обеспечены Александр «FullSpektr» Мартыненко и oFF_rus.

Содержание

Эпоха 2014-3024 годов	9
Государства-преемники	10
Начиная игру	13
Код авторизации	14
Жизнь наёмника	14
Огненные Асы	14
Сервис Мехов	16
Контракты	16
Путешествия	21
Бар	22
Параметры игры	23
Мехи	24
Управление Мехом	26
Интерфейс командира	31
Интерфейс повреждений	33
В бою	34
Прыжковые механизмы	34
Советы в бою	35
Описание боевых Мехов	35
Глоссарий	40
Приложение	44
Создание резервных копий	44
Параметры запуска	44
Центровка джойстика	45

Эпоха 2014-3024 годов

В 2014 году Западному Альянсу удалось прекратить все войны и установить мир. Не останавливаясь на достигнутом, Альянс начал созывать все страны сплотиться под его знамёнами. И уже к 2086 году к нему присоединилась большая часть из них. Изобретение технологий, позволивших превзойти скорость света положило начало эре межзвёздной колонизации. Далее, с падением стоимости сверхсветовых путешествий, колонизация заметно ускорилась. И уже к 2235 году под контролем Альянса насчитывалось более 600 обитаемых миров. В 2236 году колонии восстали против его владычества. А к 2242 году владения Альянса сократились до сферы диаметром менее 60 световых лет. В течение же следующих 50 лет произошел массовый исход населения Земли и было заселено более 1500 новых планет.

В 2314 году Альянс распался, и мир вновь впал в состояние войны. Установление Земной гегемонии в качестве замены спровоцировало годы войны. Фактически период до 2550 года ознаменовался почти непрерывной серией мелких сражений под кодексом Аресского договора. Кодекс подразумевал использование боевых Мехов для ведения сражений, для снижения человеческих жертв и более высокой эффективности боевых действий. В 2571 году была основана Звёздная лига, что спровоцировало Войну Объединения. По её окончании в 2597 году, начался период относительного мира. Звездная Лига разработала первые сверхсветовые передатчики, сократив среднее время связи от Терры до Периферии с 1 года до менее чем пяти месяцев. Звездная Лига просуществовала более 150 лет в мире, прежде чем ее раскололи предательства и восстания. В 2785 году в известном космосе бушевала Первая Война за Наследство, когда все пять лордов Высшего Совета объявили себя правителями Звездной Лиги. Аресский кодекс был отвергнут, и в последовавшей за этим жестокой войне погибли сотни миллионов человек. В течение следующих нескольких сотен лет серия Войн за Наследство вывела технологию на уровень, едва превышающий уровень XXI века. Военачальники государств-преемников, неспособные производить современные компьютеры, термоядерные установки и звездолеты, от которых зависела их цивилизация, бросали оставшиеся ресурсы в бой для поддержания своих армий.

Теперь, когда Третья Война за Наследие закончилась, новый союз между Федеративными Солнцами и Лиранским Содружеством предвещает новую эру мира и торговли между Государствами-Наследниками.

—выдержка из труда *Война за наследие: История.*

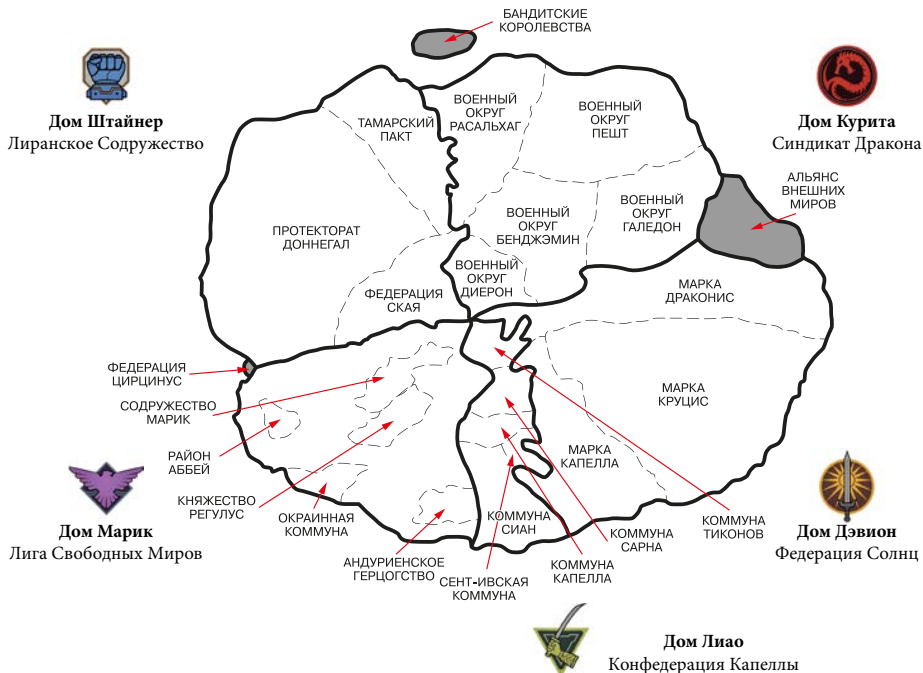
Доктор Б. Банзай, Новый Авалон

Научный институт

Не стоит этому доверять. Просто-напросто увеличение рабочих мест для простого люда. Это всего лишь затишь перед бурей. Держите глаза открытыми. А порох - сухим.

Государства-преемники

Иногда стоит повторить всё то, чему вас обучали ещё в младших классах. Это полезно - знать своего работодателя. И, возможно - своего врага. Причём, он может быть и тем и другим. Одновременно.



Федерация Солнц

Основана в 2317 году Люсьеном Дэвионом, премьер-министром Нового Авалона. Члены семьи Дэвион правили Солнечной Федерацией более 700 лет. Экспансия дома Дэвион шла, в основном за счёт Конфедерации Капеллы. Не так давно герцогом Нового Авалона (New Avalon) и правителем Солнечной Федерации был заключён союз с Лиранским Содружеством. Также, дом вёл ожесточённую борьбу с Синдикатом Дракона семьи Курита. Амбициозный Майкл Хасек-Дэвион, зять Ганза, является герцогом Нью-Сиртиса и правителем Марки Капеллы. Дом Дэвион заслужил репутацию сговорчивого работодателя с хорошим отношением к наёмникам. Тем не менее не стоит забывать о том, что

Ханс Дэвион неспроста заслужил прозвище «Лис». Планируя стратегию, он использует неочевидные, и главное - не ожидаемые ходы. Несколько раз копыя наёмников попадали в весьма щекотливые ситуации, приняв контракт от дома Дэвион. Рекомендуется ожидать некоторых подвохов, когда подписываетесь на работу.



Лиранское Содружество

В 2341 году три небольших лиги - Тамарский Пакт, Федерация Ская и Протекторат Доннегал решили объединиться и сформировали содружество. Столицу расположили на планете Таркад (Tharkad). В начале XXIV века правительство состояло из представителей дома Штайнер. Не смотря на то, что лиранцам пришлось уступить часть своих территорий Синдикату Дракона, Содружество всё равно осталось довольно мощной силой. Причиной тому были огромные богатства их планет. Тем не менее, захваченные Куритой планеты удалось вернуть после подписания пакта с Федерацией Солнц. Лиранским Содружеством правит Архонт Катрина Штайнер. А её дочь Мелисса по слухам, находится в романтических отношениях с Хансе Дэвионом. Судя по всему во Внутренней сфере зреет весьма мощный альянс.

Дом Штайнер славится тем, что предлагает весьма внушительную оплату за свои контракты. Соответственно, все лучшие наёмники предпочитают работать именно с ним. Тем не менее, Содружество страдает от многочисленных внутренних распри, что снижает военную эффективность лиранцев. Войска нередко вынуждены отступать из боя, что отрицательно сказывается на количестве и качестве добычи. Архонт пытается пересмотреть штат своих стратегов, но пока ещё не понятно, принесут ли эти усилия желаемый результат.



Конфедерация Капеллы

Конфедерация Капеллы была создана в 2366 году через соглашение о сотрудничестве между пятью небольшими сообществами. В начале сотрудничества, Конфедерация отметилась жёсткими внутренними разногласиями, а также огромным количеством разных борющихся друг с другом фракций. В конце концов Франко Лиао предложил себя в качестве компромиссного лидера, который устроил бы все стороны. Его потомки сумели развить и укрепить свою власть над основными мирами Конфедерации Капеллы.

Основным противником Капелланцев всегда была Лига Свободных Миров. После столетий яростного противостояния, Конфедерация проиграла войну, уступив многие из своих наиболее ценных миров домам Дэвион и Марик.

Тем не менее, это в какой-то мере пошло на пользу Конфедерации. Сокращение территорий позволило сосредоточить усилия, и не расплываться по огромным площадям. Теперь Конфедерация Капеллы - исключительно сильно укрепленное образование. Это позволило восстановить мир, и последние 50 лет обходиться без существенных военных конфликтов. В настоящее время правителем Конфедерации является Максимилиан Лиао. Основные его усилия направлены на проведение изоцирэнной дипломатии, направленной на то, чтобы вернуть утраченные миры и былую славу как Конфедерации, так и дому Лиао.

Наёмникам следует помнить, что Конфедерация - самая слабая среди пяти государств-преемников. Несмотря на то, что дом Лиао обычно предлагает очень выгодные условия, рекомендуется очень внимательно читать их контракты. Пренебрежение чтением мелкого шрифта нередко приводило к тому, что некоторые из исполнителей получали далеко не всё из того, на что они рассчитывали.



Синдикат Дракона

Основан в 2319 году после жестокой военной кампании, проведённой Сиро Куриты. Обширные территории Синдиката и по сей день управляются этим домом. Такаси Курита правит Синдикатом железной рукой. Лютиен (Lucien) - столица Синдиката. Но и Нью Самарканд (New Samarkand) также весьма сильная планета, являющаяся базой для Сил Внутренней Безопасности (ISF).

Дом Курита имеет репутацию безжалостных и высокомерных работодателей. Они ненавидят торговаться и условия их контрактов жёсткие и прямые. С другой стороны, они отлично умеют побеждать. А в их контрактах всегда всё чётко, и нет никаких хитростей или недоработок. Некоторые наёмники предпочитают работать именно с ними.



Лига Свободных Миров

Создан в 2271 году в соответствии с Марикским договором, который объединил Великое герцогство Ориенте, Княжество Регулус и Марикское Содружество. Лига Свободных Миров, основанная в основном, на торговых организациях, поддерживает активную торговлю с Государствами-преемниками. Должность капитан-генерала Лиги Свободных Миров стала наследственной для Дома Марик. Лига Свободных Миров постоянно страдает от желания её составляющих распаться на отдельные государства. Что далеко не помогает нынешнему правителю Яношу Марику справляться со своими обязанностями. Капитан-генерал вечно занят задачей сохранения целостности своего яростно пытающегося распаться государства. И эти усилия далеко не

всегда успешны. Хотя и надо признать, что на данный момент Лига всё ещё существует как цельное образование. Столица лиги расположена на Атрее (Atreus).

Лига свободных миров постоянно использует наёмников для разрешения споров, которые перерастают в конфронтации, которые в свою очередь, переходят в боевые действия. Следовательно - условия у контрактов хорошие. Добыча - богатая. Но следует иметь в виду нестабильность политической ситуации, которая может привести к печальным последствиям.

Начиная игру _____

Рыба

Код авторизации

Код авторизации понадобится каждый раз при запуске игры. Вам будет предложено ввести нужный код, основываясь на картинке с мехом и кодом запроса инициации. Коды представлены в разделе «Описание Мехов» на странице 35.

Вам следует ввести корректный код и нажать **Enter**. Если в течение трёх попыток корректный код не будет введён, вас вернут обратно в DOS.

Если код введён успешно, игра продолжится и вы попадёте в основное меню взаимодействия. Прочтите о доступных там возможностях в следующем разделе.

Жизнь наёмника

Чтобы стать успешным наёмником, вам предстоит получить очень много знаний. Гораздо больше, чем могут вместить в себя страницы этого руководства. Большинство нюансов вы познаете на своём собственном (нередко печальном) опыте. Но вот основы вы вполне можете получить и на этих страницах.

В процессе управления можно использовать клавиатуру, мышь, или джойстик. Просто направьте курсор в то место (или на ту иконку), которое вам нужно, и нажмите либо **Enter**, либо левую кнопку мыши, либо основную кнопку (**Fire button**) джойстика. В результате, вы попадёте в тот раздел меню, который представлен выбранным вами значком.

Дальнейшие инструкции будут рассчитаны только на использование клавиатуры. Тем не менее, для мыши и джойстика они идентичны.

Огненные Асы



Здесь вы получите доступ к интерфейсу персональной базы данных. Информация о вашем копье, его пилотах и используемых мехах. Информационный портал для чтения новостей, а также личных сообщений. А также, панель отображения ваших отношений с великими Домами. Пожалуй самая важная информация этого раздела - размер вашего банковского счёта. Используя эту информацию, вы можете планировать ваши контракты и перемещения по миру для достижения поставленных задач.

Отношения с великими Домами, пожалуй - самая важная часть любого копья наёмников. Чем лучше отношение к вам - тем выгоднее контракты, тем богаче добыча, тем интереснее происходящие вокруг вас события. Перед тем, как принять очередной контракт, всегда сверяйтесь с этими данными. Выполняя контракт какого-то из великих Домов, вы улучшаете отношения с ним (в случае успешного завершения контракта).

Но великий Дом, против которого направлены действия выбранного вами контракта, скорее всего, предпочтёт ухудшить отношения с вами конкретно. А не с вашим нанимателем.

Распоряжайтесь своими действиями разумно. И не доводите до крайностей. Нет особого смысла рассчитывать на контракты, и вообще любое ведение дел с великим Домом, который ненавидит вас.

Экипаж

В этом разделе вы можете посмотреть информацию о своём **Копье** - отряде пилотов. Просто подсветите надпись **Экипаж** и нажмите **Enter**. Вы получите доступ к информации о том, какие пилоты состоят у вас в подчинении. Об их умениях в пилотаже и стрельбе. А также, какого Меха они пилотируют. А также, размер их заработной платы.

Если в Копье кроме вас никого нет, то и в списке будете только вы один. Также, здесь можно изменить назначение Мехов для членов своего копья. А также, уволить кого-то из пилотов, если вас не устраивают его способности. Также, когда вы приобретаете нового Меха, вы назначаете его в этом интерфейсе - себе или кому-то другому.

Процесс назначения Меха очень прост. Подсветите стрелками ⇐ и ⇒ нужную для назначения Меха позицию, затем нажмите **Enter**. Теперь, используя стрелки ↑ и ↓ вы можете выбирать среди доступных вам Мехов. Также, вы встретите там пункт **Уволить**, который поможет вам избавиться от пилота (не от Меха). Приняв решение о назначении, снова нажмите **Enter**. Всё, вы назначили Меха пилоту.

Обратите внимание на то, что если выбранный Мех уже был назначен какому-то из ваших пилотов, они просто обменяются ими. Либо, если Мехов было меньше, чем пилотов - пилот с ранее назначенным Мехом останется без назначения. И в бой не пойдёт.

Информация

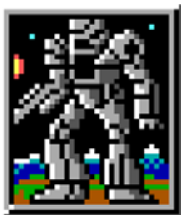
Здесь находятся новости и ваша переписка. Новости выбираются искусственным интеллектом Comstar из межпланетной ленты новостей. Здесь же находятся личные сообщения от ваших родных, знакомых, и коллег по бизнесу. Таким образом, вы защищены от рекламы, спама, и прочих проявлений высокоразвитых цивилизаций. Будьте уверены в том, что в каждом сообщении есть полезные сведения. Информация, которая поступает к вам, позволяет получить доступ к самым выгодным контрактам. А если у вас есть какие-то ещё цели (кроме контрактов) система с удовольствием подберёт новостной и информационный контент, который поможет вам в достижении поставленных задач.

Используйте стрелки ⇐ и ⇒ для выбора. Кнопка **Назад** вернёт вас к предыдущему сообщению, а **Вперёд** продвинет к следующему. Кнопка **Выход** вернёт вас в базу данных.

Готово

Этот пункт вернёт вас обратно, в интерфейс взаимодействия с сервисами, которые доступны на планете.

Сервис Мехов



То самое место, где парни с руками по локоть в мазуте ремонтируют ваших Мехов. Надо сказать, что на каждой планете сервисы очень разные. Цены постоянно меняются, в зависимости от наличия или дефицита поставок. Как Мехов, так и запчастей. В продаже не всегда будут именно те Мехи, которые вам нужны. А иной раз их не будет вовсе. И рассчитывать на однозначное наличие запчастей тоже не стоит. Исходя из сказанного, юному командиру копья рекомендуется всегда держать своих Мехов в идеальном состоянии. Даже если у вас есть миллионы к-редов, они не помогут вам в моменте, когда управляемая ракета влетит прямо в не защищённый бронёй модуль. Ремонт которого вы решили отложить «на потом».

Тех. осмотр

Здесь вы обнаружите список всех своих Мехов. А также, приписанных к ним пилотов. Чтобы получить больше информации о конкретном Мехе, выделите его стрелками \uparrow и \downarrow , и нажмите **Enter**. Появится изображение выбранного вами Меха, и его базовые параметры: скорость, вооружение, и прочее. Далее вы сможете выбрать желаемое действие:

Ремонт по деталям: если у вас нет денег на полный ремонт, этот раздел для вас. Тут вы можете проинспектировать состояние Меха детально. Вы увидите, какой именно узел повреждён, степень повреждения, а также узнаете цену ремонта. Если вам необходимо отремонтировать какой-то узел, выделите его стрелками \uparrow и \downarrow , и нажмите **Enter**. С вашего счёта будет списана указанная сумма. А выбранная деталь будет отремонтирована.

Обратите внимание на то, что каждый раз, когда вы нажимаете **Enter**, деталь чинится не полностью. А лишь переходит в следующее состояние. (от состояния Хлам к Тяжёл.повр, затем к Лёгко повр, и потом уже Исправно). Соответственно, при состоянии „Хлам” указанная цена соответствует $\frac{1}{2}$ цены полного ремонта. Временами нужных запчастей может не оказаться. И вам придётся подождать их появления. Либо лететь на другую планету. Либо же, идти в бой в таком виде. Риск - дело благородное. Но жизнь у нас всего одна...

Починить всё: эта функция ремонтирует все повреждения без детализации. Просто всё будет отремонтировано и Мех будет полностью исправен. Обратите внимание, что указанная цена за ремонт - предполагаемая. И окончательная стоимость может отличаться как в

большую, так и в меньшую сторону. Тут действуют те же правила, что и в подетальном ремонте: если не хватит денег, или не будет в наличии нужных запчастей - вам не повезло.

Боезапас: если боезапас полон нажав **Enter**, вы получите сообщение, отражающее это состояние. Если же пополнение необходимо, вы увидите цену. Тут вам решать - пополнять боезапас или не надо.

Продать Меха: функция говорит сама за себя. Если этот Мех вам надоел, и вам хочется большего (или наоборот, меньшего) - можете продать его. Просто нажмите **Enter**. Вам сделают предложение. Можно принять. А можно отказаться. Цена во многом зависит от состояния Меха. А также его востребованности на данной планете. Некоторые наёмники делают бизнес. Покупают повреждённого Меха там, где они дешёвы. Ремонтируют его. Везут туда, где с Мехами напряжёнка - и продают дороже. Но здесь есть подвох. Если вы не знаете, где покупать и где продавать, вы можете легко разориться на перелётах между системами. Так что вот совет: оставьте торговлю купцам и займитесь сражениями.

Выйти: наигрались? Возвращаемся в основное меню техосмотра.

Боезапас

Рыба