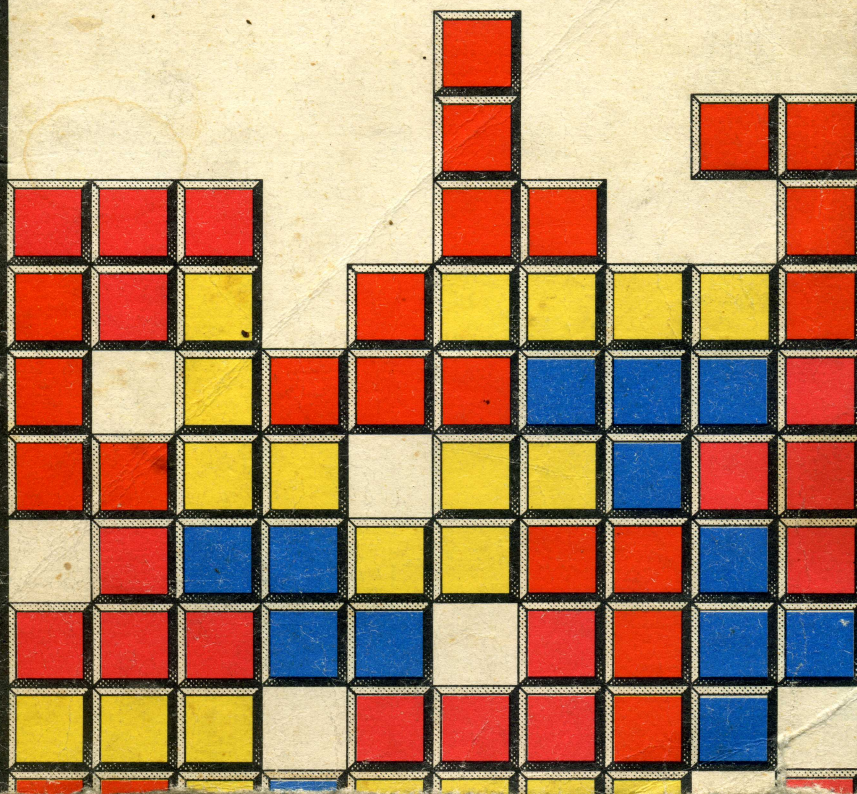


ZX-Spectrum

500

WTP



AC
 ACE
 ADVEN
 ADVE
 ADVEN
 AFTER
 AC
 AGENT
 AIRBOR
 AKV
 ALC
 ALIENT
 ALLEN KILL
 ALIENS
 ALIEN SYNDROME
 ALEN-8
 AMAUOTE
 AMC 1
 AMC 2
 ANTICS
 ARCADE FL.SYM
 ARKANOID 2
 ARMU MOVES
 ASTRO
 ASTROCLONE
 ATARY ROLE
 AUSTERLITZ
 AVALON
 BACKGAMMON
 BAD ATTAK
 BALL BREAK
 BARBARIAN
 BARBARIAN 2
 BARBARIAN 3
 BASKETBALL
 BASKET MASTER
 BATCHER (1-4)
 BATMAN
 BATMAN 3
 BATTLE OF BRITAIN
 BATTLE COMMAND
 BATTY
 BEACH HEAD
 BIG TROUBLE
 IN LITTLE CHINA
 BIORITM "BIO"
 BLACK
 BLASTEROIDS
 BLIND ALLEY
 BLOCKMAN
 BMX SIMULATOR
 BOMBER
 BOMB JACK
 BONB JACK 2
 BOOGABOO
 BOOTY
 BOULDER DASH 2
 BOULDER DASH 3
 BOXING
 BREAKTHROUGH
 BRUCE LEE
 BUBBLE
 BUBBLE BUBBLE
 BUCKROGERS
 BUTCH HARD GUY
 CABAL CAEZAR
 THE CAT
 CAPTAIN BLOOD
 CAPTAIN KELLY
 CAULDRON

COSMIC SHERIFF
 COSMOGOIG
 CRYSTAL C
 CRITICAL MASSE
 CYBERNOID 2
 CYBER RATS
 CYBERUM
 CYCLONE
 D...
 DAM BUSTERS
 DAN DARE
 DANDY
 ELECTRIC DREAMS
 DARKMAN
 DARK SIDE
 DEATHCHASE
 DEATH STAR
 INTERCEPTION
 DEEP STRIKE
 DEFCON
 DEFENDERS
 OF THE EARTH
 DEJA VU
 DELTA WING
 DESERT RATS
 DNA WARRIOR
 DOOMARK'S REVENG
 DRACONUS
 DRACONHOLD
 DRACON'S LAIR 2
 DRAUGHT
 DUET
 DYNAMITE DAN
 EAGLE-87
 EDIK
 ELIMINATOR
 ELITE
 EMBASSY
 ENCH
 ENTERPRI
 EQUINOX
 ERIC
 AND THE FLOATERS
 ESCAPE
 EVERYONES A WOLLY
 EXOLON
 EXPLORER
 EXPRESS
 FALKLANDS'82
 FAIRLIGHT
 FARENGEIT
 FAST FOOD
 FEUD
 FIGHTING WARRIOR
 FINAL FIGHT
 FIND OF MATE
 FIRE BIRDS
 FIRELORD

ОГЛАВЛЕНИЕ

ACADEMY (Тай Кита)	4	COBRA (STALONE)	20
ACADEMY	4	COBRA FORCE	21
ACE	4	COLOSSEUM	21
ACE OF ACES	4	COMBAT	21
ADVENTURE «А» (планета смерти)	6	COMBAT LYNX	21
ADVENTURE 1	6	COMET GAME	21
ADVENTURA «С»	6	COMMANDO	21
AFTER THE WAR PART — I, II	6	CONQUEST	21
AGENT-X	6	COOKIE	22
AGENT ORANGE	7	COSMIC	23
AIRBORNE RANGER	7	COSMIC SHERIFF	23
AKWAPLAN	7	COSMOGOIG	23
ALCHEMIST	7	CRISTAL C	23
ALIENT HIGWAY 2	7	CRITICAL MASSE	23
ALIEN KILL	7	CYBERNOID 2	23
ALIENS	7	CYBER RATS	23
ALIEN SYNDROME	8	CYBERUM	23
ALIEN-8	8	CYCLONE	24
AMAUROTE	8	D...	24
AMC 1	9	DAM BUSTERS	24
AMC 2	9	DAN DARE	24
ANTICS	9	DANDY, ELECTRIC DREAMS	24
ARCADE FL SYM	9	DARKMAN	25
ARKANOID 2	9	DARK SIDE	25
ARMU MOVES	10	DEATHCHASE	25
ASTRO	10	DEATH STAR INTERCEPTION	25
ASTROCLONE	10	DEEP STRIKE	25
ATARY ROLE	10	DEFCOM	25
AUSTERLITZ	10	DEFENDERS OF THE EARTH	25
AVALON	10	DEJA VU	25
BACKGAMMON	11	DELTA WING	25
BAD ATTACK	11	DESERT RATS	26
BALL BREAK	12	DNA WARRIOR	26
BARBARIAN	12	DOOMARK'S REVENG	26
BARBARIAN 2	12	DRACONUS	26
BARBARIAN 3	12	DRAGONHOLD	26
BASKETBALL	12	DRAGON'S LAIR 2	26
BASKET MASTER	12	DRAUGHT	26
BATCHER (1-4)	12	DUET	27
BATMAN	12	DYNAMITE DAN	27
BATMAN 3	13	EAGLE-87	27
BATTLE OF BRITAIN	13	EDIK	27
BATTLE COMMAND (128K)	13	ELIMINATOR	27
BATTY	13	ELITE	27
BEACH HEAD	13	EMBASSY	30
BIG TRONBLE IN LITLLE CHINA	13	ENCH	30
BIORITM «BIO»	13	ENTERPRI	30
BLACK	14	EQUINOX	31
BLASTEROIDS	14	ERIC AND THE FLOATERS	31
BLIND ALLEY	14	ESCAPE	31
BLOCKMAN	14	EVERYONES A WOLLY	31
BMX SIMULATOR	14	EXOLON	32
BOMBER	14	EXPLORER	32
BOMB JACK	14	EXSPRESS	32
BOMB JACK 2	15	FALKLANDS'82	32
BOOGABOO	15	FAIRLIGHT	33
BOOTY	15	FARENGEIT	33
BOULDER DASH 2	15	FAST FOOD	33
BOULDER DASH 3	15	FEUD	33
BOXING	15	FIGHTING WARRIOR	33
BREAK THROUGH	15	FINAL FIGHT	33
BRISTLER	15	FIND OF MATE	34
BRUCE LEE	17	FIRE BIRDS	34
BUBBLE	17	FIRELORD	34
BUBBLE BUBBLE	17	FIRE TRAP	34
BUCKROGERS (планета мухи)	17	FLAG	34
BUTCH HARD GUY	17	FLIGHT (имитация полета)	35
CABAL	18	FLUNKY	35
CAEZAR THE CAT	18	FLYING DRAGON	36
CAPTAIN BLOOD	18	FLYER FOX	36
CAPTAIN KELLY	18	FOX FB: FOX +	36
CAULDRON	18	FRANK	36
CAULDRON 2	18	FRANKIE (GOES TO HOLLYWOOD)	36
CAZINO	19	FRED	37
CHAIN REACTION	19	FREDDY HARDEST 1,2	37
CHEQUERED FLAG	19	FRENZI	37
CHESS	19	FRIGHTMARE	37
CHICAGO 30'S	20	FROGGER	37
CHIMERA	20	FRONTER PILOT	37
CHOPPER	20	FROST BYTE	38
CHUCKMAN	20	FULL THROTTLE	38
CHUKIE 2/2	20	FUTURE KNIGHT	38
		F-15	38
		GAME OVER	39
		GALAXIANS	39
		GEO E	39

GEOFF GAPES STRONG MAN	39
GERRY THE GERM	39
GIANT REVENGE	39
GIROSCOPE	39
GHOSTBUSTER	40
GLADIATOR	40
GO 1994	40
GOLDEN AXE	40
GOthic	40
GREEN BERET	41
GRYZOR	41
GUNFIGHT	41
GYRON	41
HALAGA	41
HAMMERFIRST	42
HARRIER ATTACK	42
H.A.T.E.	42
HEART	42
HEART BROKEN	42
HEAVY ON THE MAGIC	42
HELLFIRE	43
HERBERT'S DUMMY RUN	43
HEROQUEST	43
HIGHWAY ENCOUNTER	44
HOBBIT	44
HORACE	44
HORACE GOES SKIING	44
HOTCH-POTCH	44
HUMPHREY	44
HIDROFOOL	44
HYPABALL	45
HYSTARIA	45
«I, BALL 2 (GUEST TO PAST)»	45
ICE TEMPLE	45
IMMISSION 2	45
IMPACT	45
IMPLOSION	46
INDIANA JONES AND LASTC RUSADE	46
INFERNE	46
INSPECTOR HECTI IN THE INTERCHANSE	46
INTERKARATE	46
INTO AFRICA	46
INTO EAGALE'S NEST	47
INTO THE MYSTIC	47
INTRUDERS	47
INVAZION	47
ISS-89	47
JAMPING JACK	47
JET PAC	48
JETRAC	48
JET SET WILLY	48
JOE BLADE 2	48
JS — CHESS 48 «CYRUS»	48
JUDGE DREDD	49
JURENAUT	49
KAMIKADZE	49
KARNOV	49
KICK BOX	49
KICK OFF	49
KILLER TOMATOUS	50
KING'S QUEST	50
KLAX	50
KNIGHT LORE	51
KNITE RIDER	51
KOKOTONI WILF	51
KOMPLEX CITY	51
KRAKOUT 1	51
KRAKOUT 2	52
KUNG-FU	52
KUNG-FU MASTER	52
LABIRINT	52
LAZY JONES	52
LC	52
LEAPFROG	52
LEGEND	52
LEGIONS OF DEATH	53
LEVEL — 5	54
LIGHTFORCE	54
LIVE AND LET DIE	55
LIVINGSTONE	55
LUNA CRABS	55
MAD NURSE	55
MANCHESTER UNITED	56
MANIC MINER	56
MARSPORT	56
MATCH DAY	56

MATCH POINT	56
MAT 2	56
MAZIACS	56
METEORIDS	57
MIAMI VICE	57
MIDWAY 1943	58
MIG 29	58
MIKIE	58
MISSILE	58
MONTY MOLE	59
MOON ALERT	59
MR. WIMPY	59
MR. WONGS	59
MUTANTS	59
NAVY MOVES-2	59
NETHER EARTH — освободитель Земли	59
NIGHT SHADE SITY (ночная тень города)	60
NIM *N*	60
NINJA MASTER	60
NINJA WARRIOR	60
NODES OF YESOD	61
NONAMED	61
NONTERRAQUROUS	61
NOSFERATU (PIRANHA)	61
OCEAN	62
OLLY & LISSA	62
ONE MAN AND HIS DROID	62
ONE OF OUR WOMBATS IS MISSING	62
OPERATION WOLF	62
ORBIX THE TERRORBALL	62
OTW	62
OVERLANDER	63
OUT RUN EUROPA	63
PAC-LAND	63
PANAMA JOE	63
PANZADROME	64
PAPER BOY	64
PARIS TO DAKAR	64
PARK PATROL	64
PEDRO	64
PEEP SHOW	64
PENETRATOR	65
PENTAGRAM	65
PENTIS	65
PHANTIS	66
PHANTIS II	66
PHM PEGASUS	66
PINBALL	66
PITMAN-7	66
PLANETIDS	67
PLANET 10	67
PLUMMET	67
POD	67
POLE POSITION	67
POOL	67
POPEYE	68
POTTY PROFESSOR	68
POWERDOAT	68
POZYCYE MILOSNE (позиции любви)	68
PREDATOR	68
PRESIDENT	68
PREVIEW	68
PRISONER	68
PRODIGY	69
PSI CHESS	69
PSSST	70
PSYTRON	70
PUNCHY	70
PYJAMARAMA	70
PYRACURSE	71
QUAZATRON	71
QUEST FOR TIRES	73
RAIDERS	73
RAMBO	73
RASTAN	73
REBEL STAR 1 & STAR 2	73
REDHAWK	73
RENEGADE	74
RENEGADE 3	74
REPTON MANIA	74
REPTON 2	75
RETURN TO OZ	75
REVERSI	75
RING WARS	76
RIVER RAID	76
ROAD RACE	76

ROBIN THE WOOD	76
ROBOCOP	76
ROCET RANGER	77
ROSKFALL 2	77
ROCKY HORROR SHOW	77
ROD LAND	77
ROGUE TROOPER	77
ROLAND'S RAT RACE	78
ROOM TEN	78
RORGOTTEN WORLDS	78
R-TYPE	78
RUNNING MAN	78
RUN THE GAUNTLET	78
SABOTEUR	78
SABOTEUR-2	78
SABRE WOLF	79
SAMANTA FOX	79
SAMURAI	79
SAS COMBAT SIMULATOR	79
SAVAGE	79
SCALEXTRIC	80
SCARAMBLE SPIRITS	80
SCOOBY AND SCRAPPY	80
SCRAMBLE	80
SEX CRIME	80
SGRISAM	80
SHANNER	80
SHARK	80
SHARKEY'S MOLL	80
SHERLOCK	81
SHIOBI	82
SHOW JUMPING	82
SIEGE	82
SIGMA	83
SIGMA-7	83
SIR FRED	83
SKATE CRAZY	83
SKYFOX	83
SKY HIGH STUNTMAN	84
SKYRANGER	84
SLAP FIGHT	84
SNAKE PIT	84
SNAKMAN	84
S. FORTUNE	85
SOLITAIRE	85
SOUTHEN BELLE	85
SPACE HARRIER 2	85
SPACE RAIDERS 2	85
SPECTRUM CHESS 2	85
SPECTIPEDE	85
SPIKE IN TRANSYLVANIA	86
SPITFIRE 40	86
SPOKED-89	86
SPY HUNTER	86
SPY VS SPY II (THE ISLAND CAPER)	86
STACK UP	86
STANLEY (маленькая пчелка)	86
STARQUE	86
STAR WARS	87
STORM	87
STREET FIGHTER	87
STREET GANG FOOTBALL	87
STREET HAWK	87
STRIP POKER 2+	87
STRIKE FORCE COBRA	88
STUNTBike SIMULATOR	88
STUNTMAN	88
SUNSHINE	88
SWE EWODS WORLD	89
SWORDS AND SORCERY	89
TAMAHAWK	89
TANX	89
TAPPER	90
TARGET RENEGADE	90
TERMINATOR 2	90
TERRAMEX	90
TERROR-DACTIL 4D (терродактель)	91
TERRORO	91
TETRIS	91
T. ECLIPES	91
THANATOS	91
THE CURSE OF SHERWOOD	92
THE DAY AFTER (на следующий день)	92
THE GOLDEN SWORD OF BHAKHOR	92
THE HIT SQUAD	92
THE LAMBERLY MYSTERY	92

THE RATS (крысы)	93
THE ROADS OF PLEXAR	93
THE TRAIN	93
THE WAY THE EXPLODING FIST	93
THINGY AD THE DUDAX	94
THREE WEEK'S IN PARADISE	94
THRUST	95
THUNDERBIRDS I	95
THUNDERCATS	95
THUNDER JAWS	95
TIGER ROAD	96
TILER	96
TIR NA NOG	96
TITANIC	96
TITANIC 2	96
T. FIGHTER	96
TLL	97
TOBRUK	97
TOMB OF SYRINX	97
TOP GUN	97
TOWER OF HANOY	97
TRANZ AM	97
TRAGER	97
TRAP DOOR 1	97
TRASHMAN	98
TREASURE ISLAND	98
TT RACER	98
TTR 2	98
TRUENO 1,2	98
TUJAD	99
TUNNEL 1,2	99
TURBO SPEIT	99
TURRICAN 2	99
TUSKER	99
TUTANKHAMUN	99
TWISTER	100
UNDERGROUND	100
UNIVERSAL HERO	100
UNTACHEBLES	100
URBAN UPSTART	101
URIDIUM	101
VICTORY ROAD	101
VIDEOPOOL (бильярд)	101
VULCAN	102
WANDERER	102
WAR GAME 1 & 2	102
WAR CARS	102
WAY OF TIGER 1 (путь тигра 1)	102
WDW-2	103
WEC LE MANS	103
WEREWOLVES	103
WEST BANK	103
WIBSTARS	103
WIZARD WAR	103
WORLD GAMES	103
W.T.H.A.S	103
XEVIOUS	104
XONIX	104
YABBA DABBA DOO	104
YIE AR KUNG-FU (кунг-фу)	104
ZAXXON	104
ZIGZAG	104
ZIP-ZAP	105
Z-MAN	105
ZOIDS — THE BATTLE BEGINS	105
ZOMBIES	106
ZORRO	106
ZULU WAR	106
ZYNARS	106
ZYTNUM 2	107
ZZOOM	107
2112 A.D.	107
180°	107
3DC	107

ACADEMY (Тау Кита)

Ни одна из множества попыток совместить аркадные действия со сложными ситуациями приключенческих игр не была такой успешной как эта.

В этой игре неплохой научно-фантастический сценарий и простая, на первый взгляд, задача. Вам необходимо взорвать термоядерный реактор в столице централизованных на одной из планет тау Кита. В вашем распоряжении боевой космический корабль — скиммер, за пультом которого вы находитесь. Эта машина буквально набита различным оборудованием и вооружением. Имеется лазер, 8 ракет с самонаведением по тепловому излучению, противоракетные установки, радар, компас, силовая защита, прибор ночного видения, а также бортовой компьютер (с гарантией от ошибок в программе).

На первом этапе обращения с программой вы просто привыкаете к управлению, а потом начинаете получать удовольствие от команд «приключенческого стиля». На этом языке вы общаетесь со своим компьютером; используя его для опознавания различных зданий, предметов и неприятельских кораблей. Можно также пользоваться детальной картой и системой телепортации.

ACADEMY

В 61 г. была создана академия для подготовки пилотов экстремального класса. Выпускники академии должны выполнить 20 заданий с 90 проц. вероятностью выполнения. Задания разделены на 5 уровней, в каждом по 4, записанных блоками на ленте.

Многим эти подзагрузки не понадобятся.

Основное меню позволяет вам зарегистрироваться в качестве кадетов, выбрать задание и соответственно гидросамолет. Первые 4 задания видоизменяются от борьбы за выживание до перехода через минное поле «SOF».

Первые 4 задания — это:

1. «IFIT MOVES» — борьба за выживание.
2. «SOFTLY-SOFTLY» — где нужно перейти через минное поле в поисках базы.
3. «MELTDOWN» — бег на время, необходимое для заглушения реактора.
4. «RETDOWN» — задание в стиле Тан Гети, в котором вам необходимо уничтожить фабрику роботов во всех квадратах.

Во всех заданиях вас будут атаковать появляющиеся роботы. 4 типа стреляющих охотников снабжены минами, суперминами, роботами, прыгунами, стражниками, буксирами и камикадзе. Три гидросамолета готовы для выполнения задания, в каждом из них различное количество оборудования, начиная от машины «уилсон», содержащей механизм для прыжков и кончая вооруженным танком «ленин». Если вас ничего не устроит, вы можете сконструировать свое боевое устройство, но придется уложиться в норматив веса и стоимости, определенных академией. Боевая машина состоит из лазера средней, низкой и высокой мощности, головного пульта управления, защиты и управляющие устройства, которые затем вы можете вооружать ракетами, антиракетами, минами. Затем можно добавить к ним опять антиракеты, устройства для прыжка, сканеры, компасы, тягачи, если все это вам нужно.

Когда вновь сконструированная машина «RAMBO» уничтожит фабрику роботов и мины, которые встретились на ее пути, и вы уже приготовились к выполнению нового комплекса заданий, но до выпуска еще далеко. Впереди вас ждут сложные задания "... AT THE OK KORALL", "DON'T PANIC", "HIDE & SEEK" и "MISSION IMPROBABLE".

Кроме того, программа содержит звездную карту, где вы можете назвать своим именем одно из светил. Программа состоит из 20 заданий, представленных в виде отдельных игр.

ACE

Имитаторы полетов бывают 2-х типов: либо, преодолевая огромные трудности при программировании, добиваются более-менее правдоподобного соответствия с некоторым существующим типом самолета; либо останавливаются на заведомо упрощенном варианте. В первом случае, для того чтобы оторваться от земли, необходимо тщательно изучить страницу 20-30 описания. Во втором случае квалификации настоящего пилота не требуется, да и различные эффекты — падающие самолеты, взорванные и тонущие корабли, и прочее выглядит более красочно. «ACE» относится ко второму типу.

В этой игре вам предстоит немало поединков, заправок в воздухе, боевых пусков ракет, полетов над сушей и над морем. Количество приборных управлений сведено к минимуму. При этом вам предоставляется возможность стрелять по танкам, самолетам и кораблям (не забудьте зарядить соответствующее оружие перед вылетом с базы).

Основная суть игры состоит в том, что пилот-одиночка защищает свободный мир от вторжения агрессора на суше и на море. Позиция врага нанесена на карту, которую вы можете посмотреть в любой момент. В игре имеется логическая последовательность — пока вы не уничтожите черную волну авиации противника, вы не можете атаковать его корабли.

Симуляцией полетов эту игру можно назвать лишь весьма условно, ибо никакой особенной «лётной» техники управления самолетом не требуется. На первых порах графика может и не произвести сильного впечатления, но не волнуйтесь, в конце она вам понравится!

ACE OF ACES

«Английские ВВС никогда не будут бомбить Берлин» — неоднократно хвастал командующий немецкой авиацией Геринг. Однако слушатели его речи на нацистском празднике в январе 1943 года были вынуждены прятаться от налета английской авиации, который был сделан на Берлин среди бела дня.

Игра захватывает дух и дает ощущение того, что вы находитесь в кабине бомбардировщика периода 2 мировой войны. Внизу вы видите немецкие бомбардировщики, погружающиеся подводные лодки, ракеты V-1 и вражеские поезда. Правильный выбор оружия и экономный расход горючего — залог вашего успеха. Для того, чтобы стать настоящим асом, вы должны освоить эти функции в совершенстве.

1. С того момента, когда вы взлетели, за тучами вас ожидает схватка с нацистскими истребителями. Потом вы видите подводные лодки и их жизнь в ваших руках. Что? Принимаете вызов?

2. Теперь вы овладели несколькими летными хитростями и управлением вашим скоростным бомбардировщиком. Используйте пулеметы, ракеты и бомбы для выполнения своей миссии.

3. Во время атаки вражеских истребителей один из них поджигает ваш левый двигатель. Резко уменьшается ваша маневренность и скорость. Отнесушитель надо сбить пламя, иначе все пропало. Управление:

1 — передний обзор; 2 — обзор слева; 3 — обзор справа;

4 — бомбовый отсек; M — карта; SP

O — влево; P — вправо; Q — вверх;

A — вниз; X — огонь;

Выбор задачи

Когда загрузка программы закончится, полковник ВВС предложит выбрать тренировку (PRACTICE) или выполнение боевых задач (MISSIONS). Перемещая джойстик вверх или вниз, сделайте ваш выбор. Подтверждение выбора осуществляется клавишей «X».

Тренировка

После того, как вы выбрали тренировку, программа сразу же будет загружать игру. В момент окончания загрузки вы будете пролетать над Ла-Маншем. Здесь вы будете должны вступить в бой и уничтожить вражеский самолет. Если вы истратили весь боекомплект или топливно или получили серьезное повреждение, то возвращайтесь домой на базу.

Использование режима тренировки познанокомит вас с самолетом и его управлением. Успешное завершение тренировки — это возвращение на базу целым и невредимым.

Боевые задачи

Как будущий ас из асов, вы можете выбрать номер одной из боевых задач. Выбирайте себе задачу с помощью указки, перемещая джойстик вверх или вниз. После появления на экране очередного квадрата перенесите указку на BEGIN GAME (начало игры) и нажмите клавишу «X».

После этого вам будет предоставлена возможность воспользоваться (ACCEPT) или отказаться (REJECT) от разведывательной информации (INTELLEIGENCE REPORT).

Разведанные

Центральный разведотдел (СТВ) подготовил для вас разведыводку. Точное местоположение целей вам укажет всесекретная информация от тайных агентов и воздушной разведки. Разведка обеспечит вас информацией о погодных условиях, рекомендуемом вооружении и целеуказании. Вместе с разведанными, боевая карта отражает расположение основных городов и целей. После того, как вы откажетесь от просмотра карты, вам будет предоставлен пустой бомбовый отсек, готовый к загрузке боекомплекта.

Загрузка самолета

Теперь вы готовы вооружить свой самолет, основываясь на выборе целей и разведанных. Если вы выбрали для поражения только бомбардировщики и истребители их огневой поддержки, то желательно, чтобы ваш самолет был легким, т.е. маневренным. Следовательно, загрузка самолета боеприпасами должна быть минимальной.

Выбор вооружения

Если ваша цель — уничтожение подводных лодок и вражеских эшелонов, то вы захотите сделать бомбовую загрузку при минимальном количестве ракет и боезапаса для пушек. Если вы хотите получить статус настоящего аса и выполнить все 4 боевые задачи, то тщательно выбирайте вооружение, основываясь на своих навыках в бомбометании, ведении воздушного боя и данных разведки.

Перемещением желтого квадрата (DONE) с помощью джойстика по кругу вверх или вниз осуществляется выбор требуемой позиции (вооружения). Если вы желаете увеличить или уменьшить число бомб,

ракет или боеприпасов, то необходимо переместить желтый квадрат на соответствующий символ плюс (+) или минус (-). После того, как вы загрузили максимальное количество того или иного вооружения, программа дает возможность пополнить боекомплект очередным его видом. Знаки + и - используются также для заправки топливных баков (FUEL). Особенно это важно при больших перелетах (охота за подводными лодками «U-BOAT»).

После того, как вы вооружились, надо нажать «DONE» и начать взлет. Прежде всего вместе со штурманом проверьте правильность выбранного курса.

Управление самолетом

Что вы видите перед собой?

Компас. В самом начале компас показывает курс на юг (S). Изменение курса осуществляется перемещением джойстика влево или вправо. Компас будет все время показывать направление вашего движения. Темная линия, расположенная на компасе, показывает правильное направление для выхода на очередную цель. После того, как все цели будут уничтожены, последним вашим курсом должен стать курс на вашу базу.

Радар. В вашем распоряжении имеется два радарных индикатора.

1. Экран кругового обзора (эко), расположенный справа, показывает относительное расстояние до вражеских самолетов.
2. Вертикальная шкала (слева от эко) показывает высоту самолетов по отношению к вам.

INTERCOM (внутренняя связь в самолете). Он показывает нужные места вашего самолета (место пилота, бомбардира, штурмана и т.п.). Когда этот индикатор мерцает, необходимо дважды нажать кнопку «огонь» и переместить джойстик в направлении требуемой части самолета, как это было описано ранее. Потренируйтесь обойти все эти места. Научитесь таким образом осматривать различные места самолета, выбирая их соответствующей цифровой клавишей. Мерцающее изображение в центре индикатора сообщает бомбардиру о том, что наземная цель находится в прицеле.

AIRSPD (измеритель скорости). Одно его деление соответствует 100 милям в час. Управление скоростью осуществляется с пульта инженера с помощью BOOST (угол поворота лопастей) и THROT (ручки газа), а также правильным использованием закрылков.

ALTITUDE (высотомер). Каждое его деление соответствует 2000 футов. Управление высотой осуществляется с места пилота перемещением джойстика вперед или назад.

HORIZONT (горизонт). Он показывает угол наклона самолета относительно горизонта. Изменяя угол наклона, можно поворачивать самолет вправо или влево. Если изображение самолета на индикаторе находится в темном секторе, то вы снижаетесь, если в светлом — набираете высоту.

Место инженера

Инженер/штурман управляет двигателями и лопастями винтов.

TROTTLER (RPM) (газ). Для изменения регулировки газа нужно разместить указатель джойстика над циферблатом RPM. Удерживая клавишу «огонь», переместите джойстик вверх или вниз, выбирая требуемое положение ручки газа.

BOOSTER (угол поворота лопастей). Разместите указатель джойстика над BOOSTER, оставшееся аналогично регулировке RPM. Газ и поворот лопастей функционируют совместно. Практически газ — это акселератор, а угол поворота — переключатель скоростей. Для достижения максимальной скорости необходимо установить обе эти ручки в верхнее положение. Помните, что обе эти регулировки должны находиться в постоянном балансе между собой. Это позволит эффективно использовать мощность двигателя и горючее и поможет избежать перегрева первых. Если стрелка RPM находится в красном секторе, то двигатель перегрелся и необходимо немедленно убрать газ. Если это не поможет, то двигатель уже горит. С целью предотвращения распространения огня, пользуйтесь огнетушителем. Если угол поворота лопастей винтов не соответствует выбранному положению ручки газа, то существенно уменьшается мощность двигателей (тяги).

FIREEXTINGUISHER (огнетушитель). Разположите указатель джойстика над огнетушителем (от). Удерживая клавишу «огонь», переместите джойстик вправо — огнетушитель может действовать. Пользуйтесь «от» осторожно. После того, как двигатель погашен, он остается постоянно выключенным. Если один из двигателей потерян, необходимо также развернуть самолет, чтобы курс был прямым.

TRIM (крен). Крен управляется рулем и изменяет направление движения самолета. Разместите указатель джойстика над ручкой TRIM и, нажимая «огонь», переместите джойстик вверх или вниз, контролируя изменение направления по джойстику.

LANDINGGEAR (шасси). Шасси должны быть всегда в убранном состоянии, за исключением тех случаев, когда нужно резко снизить скорость. Это будет хорошим тактическим приемом при попытке ускользнуть от вражеских истребителей. После выбора, удерживая «огонь», опустите джойстик вниз — шасси будут выпущены и самолет начнет снижаться.

FUEL (горючее). Этот циферблат показывает количество оставшегося бензина. В полете почаще обращайтесь к нему, чтобы не закончилась бензина.

особенно на дальних трассах. Когда бак пуст, загляните в бомбовый отсек. Используя джойстик, расположите указатель курсора над пустым топливным баком, а затем, используя клавишу «огонь», сбросьте его. Уменьшая загрузку топливным баком, вы будете экономить оставшееся горючее.

FLAPS (закрылки). Для того, чтобы выдвинуть или убрать закрылки, необходимо разместить указатель курсора над ручкой FLAP, нажать клавишу «огонь» и перемещать джойстик вверх или вниз. Используйте закрылки, если возникла необходимость быстро погасить скорость, однако неумелые действия могут стать причиной повреждения самолета.

Место штурмана

Карта отражает информацию, представленную в разведсводке. На ней показано: месторасположение целей, вражеские силы, стратегические резервы и их назначение; бомбардировщики, ракеты, подводные лодки, поезда, штормовые облака и ваш самолет. Обращайтесь к карте почаще и наблюдайте за тем, что на ней появится. Бросайте вызов встречающимся эшелонам, бомбардировщикам и ракетам V-1 и уничтожайте их как можно быстрее. Встречающиеся подводные лодки также должны быть уничтожены в их местах постоянной дислокации прежде чем они атакуют союзнический конвой в Северной Атлантике.

Помните! Для экономии горючего старайтесь всегда двигаться к цели по прямой линии. Для этого надо следить за темной маркерной линией на компасе, которая показывает направление вашего движения. Держите этот маркер в центре компаса и следите за вашим продвижением на карте.

Бомбовый отсек показывает сколько у вас какого вида вооружения осталось.

Индикаторы топлива (1 и 2) (FUEL TANK) показывают необходимость сбросить пустой бак с целью экономии горючего.

Переключатель пушек (GUNS/ROCKET SELECT) производит выбор вооружения в зависимости от вида цели.

Переключатель открытия бомбового люка (BOMB BAY DOOR) открывает бомбовый люк для наблюдения за вражескими целями.

Тактика бомбардировки субмарин и эшелонов. Взгляните на карту с целью определения, как далеко вы находитесь от места расположения цели. Уменьшите высоту до 100 футов и скорость до 100 миль в час. Если вы над целью, то в открытый люк она должна быть видна, если нет, то сделайте разворот и зайдите на нее снова. С помощью джойстика совместите бомбовый прицел с целью, нажмите «огонь».

Эшелоны (TRAIN). Необходимо остановить эшелоны с военнопленными (P.O.W.), следующие в Берлин. Цель — вагоны с желтым крестом (в вагонах с красным крестом — военнопленные). Дается только одна попытка на удар.

Субмарины (U-BOAT). При появлении вашего самолета подводные лодки начинают погружаться (уменьшаются в размерах), что усложняет возможность попадания. После погружения лодка долго не будет всплывать.

Воздушный бой.

Тактика бомбардировщика

Крест (прицел) становится красным, когда вы находитесь в районе вражеских целей. Переключитесь с использования пушек на ракеты, перейдя на экран бомбового отсека и нажав правый или левый переключатель. Вам дается две возможности для уничтожения воздушных целей с использованием ракет. Как только вражеский истребитель появится на радаре, то ваш самолет застынет на экране, изображающем карту. Вы должны как можно быстрее, не жалея при этом топлива, опуститься ниже истребителей.

Самолет-снаряд V-1

Остановите V-1 до того, как они будут выпущены по Лондону. V-1 летит медленнее, чем истребитель, однако, если он пролетит в непосредственной близости от вас, то он взорвется и поразит вас осколками.

Бомбардировщики.

Уничтожайте их прежде, чем они достигнут Лондона.

Советы

Не щелкайте (затвором) дважды во время стрельбы, этим вы можете случайно переключить экран. При малой бомбовой нагрузке вам может понадобиться увеличение скорости для набора высоты. В этом случае надо сбросить часть (или все) бомб, уменьшив тем самым вес и сопротивление воздуха. Об этом надо не забывать при бомбардировке подводных лодок и поездов.

Экран состояния

Вы можете узнать текущее состояние и остановить игру, нажав клавишу SPACE.

Счет: бомбардировщик — 100 поезд — 500 успешное возвращение — 2000 вагоны с военнопленными — 200 V-1 — 150 дополнительные бомбы — 50 подводная лодка — 250 ракеты — 30 вражеские вагоны — 200 топливо — 10 пушка — 10

Поражение ракетами равно двойному поражению пушкой.

ADVENTURE «А» (планета смерти)

«Планета смерти» — это игра, в которой вы исследуете и открываете новый мир, не оставляя комфорта своего кресла.

Компьютер будет действовать, как ваша марионетка. Вы инструктируете его, используя короткие предложения, обычно глагол — существительное и если он поймет вас, то выполнит команду. Если нет — перефразируйте ее.

В каждом месте вы можете манипулировать обнаруженными предметами и использовать их для продвижения к цели в вашем приключении.

Ввод команды возможен с помощью клавиши «ENTER», чтобы удалить любые неверные буквы, пользуйтесь клавишей «DELETE».

В этой игре вы оказываетесь заброшенными на чужую планету. Ваша цель — уйти с этой планеты, обнаружив и освободив при этом захваченный и теперь недееспособный космический корабль. Вы встретите множество препятствий, как естественных, так и других. Эти препятствия необходимо преодолеть.

Поскольку эта игра очень большая, то программа имеет процедуру записи на кассету, с помощью которой вы сможете загрузить или записать игру на любой стадии, чтобы позднее вернуться к ней.

Чтобы записать игру, вы останавливаете ее (QUIT), затем компьютер спрашивает вас, хотите ли вы сохранить игру? Ответьте «Y» — да. Компьютер высветит «READY CASSETTE» — готов кассету. Включите ваш магнитофон на запись и нажмите любую клавишу, запись занимает 2-5 секунд.

Когда вы в следующий раз загрузите программу, то компьютер вас спросит — желаете ли вы ввести предварительно записанную игру? При ответе «Y» — да, опять засветится «готов кассету». Включайте магнитофон на воспроизведение и нажмите любую клавишу. Игра начнется с того места, где вы ее прервали.

ADVENTURE 1

Приглашаем вас посетить увлекательный мир приключений. Если вы хотите ознакомиться с инструкцией, то наберите слово «INSTRUCTION» и нажмите клавишу «ENTER».

Вы стоите в конце дороги. Вокруг вас лес, а перед вами маленький кирпичный дом. Быстрый ручей протекает мимо домика и устремляется в овраг.

Инструкция.

Где-то совсем рядом находится огромная пещера, в которой таятся несметные золотые сокровища. Однако их существование покрыто тайной, потому что все, кто попадал в эту пещеру, уже никогда из нее не возвращались. Тем не менее вам необходимо проникнуть в пещеру и попытаться свое счастье.

Я (ЭВМ) буду вашими глазами и руками. Управлять мной можно с помощью команд, состоящих из одного или двух слов. Предупреждаю, что при анализе команд я обращаю внимание только на первые 4 буквы каждого слова, поэтому, если вы хотите выдать команду «NORTHEAST» (северо-восток), то необходимо набрать «NE», иначе я могу понять ее как «NORTH» (север).

Дополнительные сведения о правилах игры могут быть получены с помощью команд «HELP» и «INFO».

HELP (помощь). Мне все известно об окружающей вас местности. По вашим командам я выполняю определенные действия и манипулирую различными предметами. Большинство слов моего словаря описывает местность и направление передвижения по ней. Для продвижения используйте такие слова, как:

FOREST — лес	NORTH — север
BUILDING — дом	WEST — запад
ENTER — вход	SOUTH — юг
EAST — восток	UP — вверх

Мне также известны различные предметы, находящиеся в пещере, например, BLACK ROD (черный прут). Эти предметы обладают различными свойствами. Черный прут, например, отпугивает птиц. Все имеющиеся у вас предметы используются по назначению с помощью моего словарного запаса. Для получения списка найденных вами предметов используйте команду «INVENTORY» (опись). Необходимо отметить, что пещера имеет множество запутанных лабиринтов и неизведанных троп, поэтому, если вы вошли в пещеру с севера, то это еще не значит, что вы выйдете из нее на юге.

INFO (информация). Если вам захочется прекратить путешествие раньше его реального конца, наберите команду «QUIT», и подтвердите свое желание («YES» — да).

Существует возможность сохранения текущего состояния игры на ленте (команда «SAVE») и последующего продолжения игры с момента остановки (команда «RESTART»).

Чтобы получить информацию о состоянии ваших дел, используйте команду «SCORE» (счет).

Для того, чтобы оценить размеры найденных вами сокровищ, весь клад должен быть перенесен в безопасное место, которое находится в домике.

Если по каким-либо причинам вы теряете одну из своих жизней, то лишаетесь части уже набранных очков.

Продолжайте свой поиск даже тогда, когда надежд уже почти нет и фортуна изменяет вам. Если длительное время нет никаких находок, то значит все сокровища уже в ваших руках.

ADVENTURA «С»

Это игра, в которой вы разведываете странные новые слова, не покидая комфорт своего дома.

Компьютер будет действовать как игрушка и управлять вашими чувствами. Вы инструктируете компьютер короткими фразами, обычно отглагольными существительными. Если компьютер не понимает вас, тогда постарайтесь перефразировать команду. Вводя свою команду, можете пользоваться затем клавишей DELETE для удаления букв. В каждой позиции вы можете манипулировать объектами, которые найдете, и можете использовать в дальнейших позициях для помощи продолжения игры.

Игра написана в машинных кодах. Программа загружается с именем ADVENT.

В «ADVENTURA «С» в разведывательном полете, ваш корабль был поврежден гравитационным лучом с корабля инопланетян. «Фред», ваш любимый робот, информирует вас, что крейсер инопланетян участвует в миссии захвата невольников-гуманоидов. Его цель — обыскать планеты гуманоидов, с которых берутся образцы их мозгов и закладываются в микросхемы.

Ваша цель — освободить ваш корабль нажатием управляющей кнопки в главном компьютерном зале. Зондировать легко. Однако, имеются различные препятствия. Поскольку риск очень большой, программа имеет кассетную подпрограмму, с помощью которой вы можете загрузить и сохранить игру на любой стадии, чтобы возвратиться к более ранней игре.

Чтобы записать игру, нажмите «QUIT» (набрать словом). Компьютер тогда спросит: «хотите ли вы записать программу?». Если вы ответите «Y» — да, то компьютер даст сообщение: «READ CASSETTE» — готов кассету. Теперь пустите магнитофон на запись и нажмите любую клавишу. Запись идет около 2-3 секунд.

Чтобы начать предварительно записанную игру: когда вы пускаете программу, она вас спрашивает: «желаете ли вы перезапустить предварительно записанную игру?». Если вы ответите «Y», то компьютер опять даст сообщение «готов кассету». Затем пустите магнитофон на воспроизведение и нажмите любую клавишу. игра будет продолжена с того места, где вы ее оставили в прошлый раз.

AFTER THE WAR PART — I, II

Это интересная «каражная» игра. Вы идете по разрушенному после войны городу, где на вас постоянно нападают десятки качков. Из окон домов на вас швыряют гранаты с замедленными взрывателями. Выбор ударов очень широк. Ногами приходится пользоваться чаще, чем руками, однако вашей силе мог бы позавидовать Арнольд Шварценнегер — одного удара достаточно, чтобы убить противника, но от гранат необходимо убежать.

Во второй части игры у вас появляется суперавтомат, с помощью которого вы стреляете вверх, ведь оставшиеся в живых качки с первой части засели в летающие тарелки и бомбардируют вас с воздуха. Начальное меню: 1 — начало игры; 2 — выбор клавиш; 3 — кемстон; 4 — синклер. Если выбран джойстик, то программа спросит клавиши: огонь; присесть или удар ногой; пауза; выход в начальное меню.

AGENT-X

Эта игра является очень интересной игрой из игр приключенческого стиля. На одной из секретных баз разработано новое секретное оружие, способное уничтожить весь мир. И, чтобы предотвратить катастрофу, силы безопасности направляют на эту базу своего агента. Агент-Х сложил свои вещи в машину и пустился в путь. Ключ зажигания повернут, газ до упора и вперед.

Первый уровень.

Управляя автомобилем, вам необходимо избегать столкновений с танками и военными грузовиками, которые стараются сбить вас с дороги. В тоже время вам необходимо тщательно следить за дорогой, на которой установлены мины в виде больших квадратов, которые вы можете перелетать. Будьте осторожны, вам необходимо экономить линию жизни.

Второй уровень.

Вы попадаете в подземелье. Будьте осторожны, так как вас будут стараться сбить тачки и роботы на колесах. Защищаться нужно от них ударом ноги в прыжке.

Третий уровень.

Войдя в дверь с надписью «NO SMOKING», вы оказываетесь лицом к лицу с адской машиной, которая, управляя радиоуправляемыми сна-

рядами, пытается убить вас. Здесь вам необходимо быть особенно внимательным и не пропустить ни одного робота.

Четвертый уровень.

Убив начальника, вы захватываете вертолет и отправляетесь за бомбой. Остерегайтесь электронных ворот и стартующих перед вашим носом ракет. В тоже время на вас будут нападать охранники с базы, которых вы можете подстрелить. Взяв бомбу, вы должны очень быстро вернуться на базу. Положив бомбу, вы должны еще быстрее вернуться туда, где вы ее взяли. В процессе игры в правой части экрана шкала вам показывает, сколько еще надо пройти на этом уровне.

AGENT ORANGE

Это знаменитая программа «жизнь» с делящимися клетками, переделанная в аркадную игру. В результате получают космические фермеры, которым надо засеять и убрать урожай. Цель игры в том, чтобы образовать плантации на дружественных планетах. Их 8 штук. Последняя из них содержит большие запасы антисорнякового препарата, с помощью которого можно очистить галактику от сорняков. Кроме обычных с/х работ здесь есть элементы торговли и вы можете, вернувшись на свою планету, продавать продукты и купить новый космический корабль. Основное действие развивается на неосвоенных планетах, где вы автономно управляете маленьким кораблем.

Вам нужно засеять поверхность, у вас есть враги и сорняки, мешающие вам. От врагов нужно увернуться или расстрелять, сорняки же уничтожить химикатами. Сбрав урожай, вернитесь на космический корабль.

AIRBORNE RANGER

Никто, кроме некоторых офицеров, не знал для чего построили эту базу. Она была расположена вдали от больших городов, ограждена колючей проволокой под током, заминирована по всей цепи, тщательно охранялась от непрошенных гостей. Все попытки раскрытия этого секрета, как правило, заканчивались смертью на минных полях или в отдаленных лагерях смерти. В действительности же этот центр был местом обучения командос и политических шпионов.

Учащиеся в будущем должны были действовать в глубоком тылу противника, уничтожать точно определенные военные объекты. Кандидаты обучались рукопашному бою, стрельбе, взрывным работам и т.д. Каждый из них мог самостоятельно выполнить любое трудное задание в самое короткое время и вернуться невредимым на свою базу. Снаряжение каждого диверсанта состояло из пулемета, полуавтоматического пистолета, а также ручных гранат. Он также имел взрывные устройства, действующие в короткий период времени, комплект ножей и огнемет. Так как в тыл врага он обычно доставлялся на парашюте, то большая часть оружия выбрасывалась на особых парашютах. Возвращение с операции обычно происходило с помощью вертолета, который ожидал его в точно установленное время в определенном месте.

Часто противник получал сведения о прилете «гостя» и, как правило, соответственным образом готовился к этому. В окопах скрывались опытные стрелки, из бункеров производились непрерывный обстрел. Часто путь преграждали минные поля и преграды из колючей проволоки. Часто сбрасывались бомбы и бросались гранаты. Несмотря на это, никто из командос никогда не отступал, а наоборот атаковал врага. Их выстрелы эффективно охлаждали пыл врага, а брошенные гранаты надолго очищали местность.

Может и ты хотел бы оказаться на месте одного из таких командос? Можно уверенно сказать, что новая игра фирмы MICRO PROSE — воздушный десант — доставит гораздо больше удовольствия, чем похожие на нее, на первый взгляд, перестрелки. Каждый произведенный выстрел, брошенная граната, подожженная бомба позволяет часто избавиться от чрезмерной излишней энергии, иногда даже рассудочной. Когда ты увидишь падающего противника или остатки взорванного бункера, ты будешь более счастливым, чем после разбитого тобой домашнего кресла. Превращаясь в отважного диверсанта, ты можешь выбрать одну из нескольких миссий. Каждая из них происходит на разных участках и отличаются друг от друга. Ты можешь уничтожить радары, здания, похищать офицеров, подкладывать бомбы в самолеты и т.д. Окончание одной миссии всегда служит повышением в чине. Правда генералом никто еще не стал, и вероятно счастливец, который получит этот чин, ждет награды. Мы думаем, стоит попытаться счастья.

AKWAPLAN

Вы когда нибудь катались на водных лыжах? А управляли катером, за которым прицеплен водный лыжник?

Если да, то несомненно вам никогда не приходилось делать эти два дела сразу. Игра, которую мы представляем, поможет вам в этом. В программе «AKWAPLAN» вам предоставляется возможность проверить свой глазомер, ловкость, умение ездить на водных лыжах.

Вы управляете катером и лыжником, стараясь избежать столкновения с препятствиями. Вы должны пройти через лабиринт этих препятствий, а в нужных местах просто их объехать.

Помимо буйков и камней, на вашем пути будут встречаться и движущиеся препятствия в виде яхт и катеров. Как и следовало ожидать, при столкновении с ними вы теряете одну жизнь.

Задание проехать через все зоны очень трудное, но увлекательное, поэтому не будем раскрывать все подробности игры, а скажем лишь одно:

В этой игре есть свои зоны, в которых встречаются свойственные только им одним препятствия.

ALCHEMIST

Ты — колдун, способный превращаться в черта. Обладаешь смертельным лучом. При прогулке по замку следи за потерей как физической, так и волшебной силы. Овладеть этой игрой непросто. Сам должен ориентироваться, для чего предназначены разные предметы и что должен делать.

Считывание программы LOAD". Нажимаем произвольную клавишу и выбираем клавишами 1 — клавиатура, 2-4 — соответствующий джойстик.

Клавиши управления:

влево	CAPS SHIFT,X,V,N,SYMBOL SHIFT;
вправо	Z,C,B,M,SPACE;
вверх	Q,E,T,U,O;
вниз	W,R,Y,I,P;
луч	A,D,G,J,L;
превращение	S,F,H,K,ENTER.

ALIEN HIGWAY 2

Эта программа о борьбе земли против пришельцев. Вы управляете роботом по имени VORTON. Эта игра очень напоминает HIGWAY ENCOUNTER. Типы препятствий и пришельцы, с которыми вам придется встретиться те же.

VORTON — маленький робот, который скользит вдоль шоссе и толкает впереди себя терратрон — маленькую пирамидку (ваше секретное оружие). Тяжелая задача двигать терратрон вдоль шоссе. Управление VORTON'ом простое: увеличить / уменьшить скорость (Q/A), повернуть вправо/влево (K/L) и огонь (клавиши нижнего ряда). Возможно применение джойстика типа интерфейс 2. Пока вы на одной линии с терратроном, он движется перед вами но, когда вы начинаете смещаться, чтобы избежать пришельцев или объехать препятствие, можете потерять управление терратроном — он начнет сползать в опасную зону шоссе. Можно исправить положение, вернувшись и возобновив управление терратроном. Вам дается короткий отрезок шоссе, по которому вы путешествуете от низа левой стороны экрана до верха правой. С каждой стороны шоссе располагается силовое поле, которое забирает у VORTON'a энергию при соприкосновении. К этому же приводит контакт с пришельцами.

Вам дается одна жизнь. Энергия VORTON'a ограничена, в некоторых точках шоссе ее можно подзарядить, но если вы попадаете в липкий угол шоссе, ваша энергия будет отобрана за 1-2 сек. Игра заканчивается по израсходованию энергии.

ALIEN KILL

Это относительно простая игра. Единственное, что вам надо суметь сделать — это уничтожить чужака, перемещающегося в верхней части экрана. Вы располагаетесь в нижней части экрана и вооружены магическим лазером. Этим лазером можно пробивать дыры в красной кирпичной стене, за которой прячется противник. Кроме стены, чужак защищается прочным барьером, который часто спасает его от неминуемой смерти. Кроме того, чужака защищают несколько белых чудовищ, которые выдерживают до двух ударов вашего лазера, а при попадании в них становятся черными. И, наконец, время тоже не на вашей стороне. Оно ограничено, так что спешите выполнить свою задачу. Отпущенное время отображается в узкой линии у основания экрана. В качестве премии за смерть чужака вы получаете 1000 очков.

Управление:

X — лазер влево C — лазер вправо SP — огонь

ALIENS

Каждый, конечно, смотрел художественный фильм «ALIENS» (чужезездные монстры). Этот фильм имеет много наград, в том числе... Оскар, а точнее два Оскара: за специальные эффекты и за игру роли «Ripley». Этот фильм нашел воплощение и в компьютерной программе с тем же названием.

Мы займемся игрой «ALIENS» и разыграем вторую часть приключений Ripley. Сама программа, имеющая так много общего с фильмом, тем не менее не является его копией, но она сходится на главном мотиве фильма — поиске королевы (QUEEN OF ALIENS). Основная разница

между фильмом и игрой заключается в том, что в игре королеву ищет специальная экспедиция, а не Ripley, как в фильме. В миссии берет участие 6 человек, заранее высланные на помощь колонизаторам (спасательная экспедиция). В состав спасательной экспедиции входят:

1. Риплей — летный офицер, эксперт по «чужим», пилот.
2. Бурке — консультант колонии (группа командиров SPASE MARINES под руководством капитана Гормана).
3. Горман — пилот, навигатор, электроник.
4. Хинс — капрал, пилот, специалист по оружию.
5. Бишоп — электроник, пилот.
6. Васньюз.

Главным во всей игре является амуниция (оружие), которая расходуется довольно быстро, а пополнить его можно только в помещении 28 — оружейная.

А это один из возможных и, вероятно, единственный способ полностью выполнить миссию. Предлагается разделить всю группу на две группы по три человека каждая. Группа первая — боевая, а группа вторая — очищающая.

Боевая группа под руководством Риплей идет до помещения N 78, но осторожно и без убийства «чужих» по дороге. Наилучшая и простейшая трасса следующая: с 1 по 4, потом — влево, с 10 по 36, потом опять влево до 69, потом прямо до 72, затем влево до 107, вправо до 161 и затем уже прямо до 78.

Когда в помещении N 78 встретите «чужого» — то разнесите его в щепки. Когда вся тройка будет в сборе, то одному идти на связь прямо до 187. Один из них, рискуя жизнью, выполняет уничтожительный рейд (его жизнь — в ваших руках). Убивайте всех «чужих» по следующему маршруту: 188-189-190-223-224-240-239-246-241-227-228-229-230-247-248. Оставшиеся две osoby должны иметь полные магазины и полную энергию (FULL). Они идут бесечно до 247, но дальше — с предельным вниманием, потому что в 248 помещении находится королева и «сетки» створов. Затем вы должны отважно разнести королеву в пух и перья, не забывая и о страже и очистить помещение от яиц и коконов. После чего появится возможность поворота к комнате N 1. Это и является сигналом для группы «очищения».

Оставшимися тремя из группы «очищения» раздавить всех оставшихся живых существ (коконы тоже) и возвращаться в помещение N 1. Боевая группа тоже следует к помещению N 1.

После сбора всех оставшихся в живых на базе (N 1) появится возможность полностью выполнить свою миссию.

Внимание:

1. Всегда целюсь в голову.
2. После очищения сектора, перед второй группой, «запечатать» его, стреляя в «контакт» у дверей.
3. Не убивай безоружного ребенка, это девочка. За ее обнаружение получаете 100 очков, а не за ее убийство.
4. Не пробуй силой открыть запертые двери — не хватит здоровья.
5. Не устраивай боя в помещении генератора.

Номера комнат:

1 — операционная база	28 — оружейная
78 — центр управления	174 — генератор
248 — помещение королевы	

ALIEN SYNDROME

Если вам захотелось играть в игру, где сразу есть обильная стрельба, хороший сюжет, интересный лабиринт и, наконец, если вы захотели поиграть вдвоем с другом, все это вам может предоставить эта игра, созданная фирмой SEGA для компьютера SPECTRUM.

На одной из межкосмических лабораторий были созданы гибриды животных, выделяющих из организма вещество, способное вылечить любую болезнь, зародившуюся в организме человека. Но произошла небольшая авария, повлекшая за собой большие неприятности. Из-за короткого замыкания в электроснабжении в одной из комнат лаборатории взбесился один из гибридов. Разбив стеклянную колбу, в которой он находился, он принялся пожирать все остальные нормальные гибриды, после чего он скрылся в одном из труднодоступных отсеков лаборатории, где подключившись к аккумуляторной батарее, принялся размножаться с неимоверной скоростью. Закончив размножение на одном из этажей лаборатории, он перебрался на другие, где проделал ту же операцию. Всему обслуживающему персоналу лаборатории грозит гибель. Каждая матка, рожденная гибридом, рождает до сотни огромных червей. Весь обслуживающий персонал лаборатории разбежался и попрятался по углам. Никакой возможности улететь не было, так как все корабли, на которых вообще можно было улететь, были подвержены уничтожению со стороны быстро размножающихся и очень прожорливых зародышей. Кто-то из людей все же пробрался в радиорубку и послал по радиации сигнал бедствия на базу. Тут же был снаряжен корабль спасателей, командиром которого был назначен Генри, а помощником стала его старая подруга, участвующая во всех спасательных акциях в самых трудных местах.

Все заняли свои места, пристегнули ремни безопасности. Диспетчер дал обратный отсчет и корабль ушел с базы в непросветную космическую даль.

После приземления вся команда направилась к дверям лаборатории, но встретилась с кошмарными червями. После небольшого боя вся команда вернулась на корабль, где и решили принять решение о дальнейших действиях.

Генри и Джулиан решили бросить жребий, кто из них пойдет в корпус лаборатории, для того, чтобы спасти людей, оказавшихся в плену кроважадных червей.

Вот именно с этого момента и начинается твоя миссия. Ты должен выбрать, кем ты будешь управлять, Генри или Джулиан, или двумя сразу.

После выбора ты начинаешь игру. Твоя или ваша задача состоит в том, чтобы на данном этапе спасти своих товарищей из объятий кошмарных червей.

Генри (Джулиан) собрал всех людей на первом этаже и сразу же загорается надпись, что можно проходить на следующий уровень, но в промежуточном отделении встретился с одной из маток, плодящей своих зловещных детенышей.

Уворачиваясь от плевков матки, ты должен долго стрелять в нее, чтобы уничтожить. Но не забывай — слюна матки очень опасна для тебя. Уничтожив матку ты вступаешь в схватку с огромным рогатым червем, который будет постоянно кидаться на тебя. Увертываясь от его бросков, ты уничтожаешь его и проходишь на второй этаж.

На втором этаже этих мутантов такое же количество, как и на первом. Тут эти гады лезут из всех щелей и дыр в полу. Собрав всех своих друзей, ты идешь на третий этаж. Попав в промежуточную комнату, ты опять сталкиваешься с маткой, у которой есть одно уязвимое место — голова, но и в нее нужно долго стрелять.

На третьем, заключительном этаже, ты встретишься с самим гибридом огромной величины. У него тоже есть уязвимое место. На голове у него имеется глаз, с помощью которого он видит и думает. Подбив глаз, ты сможешь беспрепятственно пройти в заключительную комнату, где тебя уже ждет твоя спасательная команда. Все спасенные тобой люди высказывают тебе огромную благодарность.

Примечание. На протяжении всей игры ты сможешь менять оружие и смотреть карту лабиринта.

Из оружия ты берешь:

1. «L» — лазер;
2. «F» — огнемёт;
3. «O» — пулемет сзади. Можно взять не больше 2-х пулеметов;
4. «FB» — плазма;
5. «MAP» — карта лабиринта;
6. «B» — бомба.

ALIEN-8

В 2153 году автономный робот — исследователь межзвездного пространства потерпел крушение, попав в метеоритный поток.

С большими трудностями он приземлился на своем корабле на ближайшую планету и начал ремонт.

В этой игре вам предоставляется возможность попутешествовать внутри космического корабля и собрать необходимые детали для ремонта.

После того, как вы найдете нужную деталь, ее необходимо поставить на свое место. Детали имеют различную форму и ставить их необходимо туда, где мигает изображение этой детали.

Когда вы правильно поставите деталь, то в левом нижнем углу, возле изображения колокольчика, появится цифра (1 — первая деталь и т.д.).

Вам нужно работать спокойно, чтобы не перепутать детали и быстро, чтобы закончить ремонт до того, как вам хватит жизни. Это не так просто, потому что вы бываете в тех закоулках корабля, в которых еще ни разу не были.

У вас есть 5 жизней. Каждая длиной в 9999 единиц времени, что вполне достаточно, чтобы выполнить ремонт.

Когда вы отремонтируете весь звездолет, то можете преспокойно покинуть эту планету, которая не представляет для вас никакого интереса и отправиться для дальнейшего изучения межзвездного пространства.

AMAUROTE

Ваша задача — очистить город от насекомых, для этого вы имеете боевую машину «Арахнус-4», радарное оборудование, связь с базой, 30 бомб и 5 млн. долларов. Население покинуло город, армия бессильна, вся надежда на вас.

Положение в городе.

Город разделен на 25 районов. У вас карта и вы можете входить в эти районы в любом порядке. Каждый из них представлен кружочком на карте. Если вам удастся уничтожить всех насекомых в районе, вы вернетесь к карте.

Насекомые.

Существует 3 типа насекомых: Матка — основная цель. Она находится под постоянной охраной и имеет 2 функции — отдает приказание трутням и выводит новых насекомых. Каждый раз, как вы убиваете

насекомое, она выводит новое, но время зависит от того когда ее последний раз кормили трупни. Разведчики летают по городу в поисках пищи и непрощенных гостей. Если они увидят вас, то помчатся с сообщением к матке и для вас начнутся неприятности. Трупни. Их задача — доставлять пищу и защищаться. Они довольно тупые, строго подчиняются приказам, но сдаются в бью и не отступают.

Бомбы.

Направление выброса бомбы — это направление вашего последнего движения. От вас требуется очистить, а не разрушить город. не разрушается периметр города и matka. Для ее уничтожения нужна супербомба. На нее вы можете сделать заказ в любое время, они дорогие и разрушительные. Если бомба запущена, нельзя запустить следующую, пока первая не взорвется.

Радио

Меню:

- 1) заказать бомбу.
- 2) заказать супербомбу.
- 3) ремонт.
- 4) выход из города.

Бомбы доставляются в город по воздуху и обнаруживаются с помощью радара. Если «Арахнус» потерпел большие повреждения, вы можете вызвать новый, но это стоит денег.

Радар

Вы можете запрограммировать радар на отыскание ближайшего насекомого, матки или бомб. Для этого нажмите необходимую клавишу и следите за указателями.

Управление:

- | | |
|----------------------|-------------------------|
| вправо/вверх — Y...P | вправо/вниз — H...ENTER |
| влево/вверх — Q...T | влево/вниз — A...G |
| «огонь» — V...SPACE | радио — CAPS SHIFT |
| Для радара. | |
| поиск насекомых — Z | поиск матки — X |
| поиск бомб — C | |

AMC 1

Хорошая игра с прекрасной графикой. Отважный астронавт-разведчик борется с чужой цивилизацией. Один на один с чудовищами. Но родная земля помнит о нем: периодически с неба падают контейнеры, в которые необходимо стрелять и подбирать их останки.

Избегайте деревьев-людоедов и ложных лифтов на дороге. Их надо перепрыгивать. Переход с этажа на этаж — на лифте, встаньте на него и он сам доставит вас куда следует. Всех противников уничтожайте и прыгайте через рвы.

1 — начало игры, 2 — 1/2 игрока, 3 — джойстик/клавиатура, 4 — выбор клавиш: право, лево, вверх, вниз, огонь, граната, пауза, выход в начальное меню.

Рейтинг на 1991 год — 59%.

AMC 2

Игра аналогична AMC 1, только графика реализована как в настоящем мультфильме.

На горизонте чужое солнце касается земли в багровых облаках, путь освещает незнакомая луна, из под земли вырываются огненные факелы, а в небе ярко сверкают молнии. Основной ваш противник — это ползуны, которые засасывают людей, перепрыгнуть через вереницу ползунков очень сложно. Но выход есть! Над каждым ползунком летает его жизнь и если вы в нее попадете, то и ползун исчезнет с экрана. Игра очень красочна и содержит множество мелких деталей, которые не сразу бросаются в глаза, но делают ее очень привлекательной. Управление как и в AMC 1. Рейтинг на 1991 год — 83%.

ANTICS

В этой игре ты можешь проверить свою изворотливость, память и терпение. Для этого тебе нужно немного пофантазировать и представить себя пчелкой. К сожалению, ты не сможешь беззаботно летать над лугом, как это было в первой игре.

Тебя обидели. Твой брат Борис похищен и спрятан в большом подземном муравейнике. Если цикло не поспешит ему на помощь, то Борис погибнет без солнца и цветов. Разве ты можешь допустить это? С другой стороны, ты знаешь, чтобы пробраться к нему, необходимо преодолеть много трудностей и рисковать своей жизнью. Но что ты не сделаешь для брата? И поэтому ты вступаешь в таинственный мир муравьев. Для облегчения путешествия хорошо было бы составить карту муравейника.

Муравьи создали большой лабиринт со множеством тупиковых замаскированных переходов, которые откроются перед тобой, если ты коснешься нужного цветочка переключателя. В муравейнике ты заметишь постоянно спящих муравьев и других насекомых. Это жители подземного лабиринта. Они охраняют свой дом и будут мешать тебе. Каждое

столкновение с ними отбирает у тебя силу и пыльцу для полетов. Потери всего этого вызывает смерть и гибель надежд на освобождение брата.

Летая по лабиринту, ты должен постоянно оглядываться по сторонам в поисках цветов. Их там мало, но они для тебя спасение. Если ты увидишь цветок, быстро садись на него и ты почувствуешь силу и на крыльях у тебя появится пыльца.

По лабиринту ползают маленькие гусеницы, которые абсолютно безвредны. Очень опасны божьи коровки, так как прикосновение к ним отбирает у тебя силу, хотя потом ты можешь спокойно пройти мимо них. Помни, нельзя садиться на незаметный бугорок — это ловушка.

Во время игры ты получаешь информацию: сколько у тебя пыльцы силы и какую часть задания ты выполнил.

Муравьи похитили Бориса, так как он знал их секрет бессмертия. Секрет закодирован в цветках и ты должен собрать их все, тогда с братом вернешься в улей.

На протяжении всей игры тебя будет сопровождать музыка, но не обольщайся, будь всегда наготове, Борис ждет тебя.

ARCADE FL. SYM

Воздушный бой на самолетах (вид сверху). Управляя высотой и направлением, необходимо выйти на противника и уничтожить его. Если кончатся боеприпасы или горючее, их можно пополнить, подхватывая контейнеры с земли. Играть можно вдвоем.

Управление: 1, 2 выбор; W, S — вверх, вниз; X, C — влево, вправо; Z — огонь; SPACE — старт.

ARKANOID 2

Программа «ARKANOID 2» представляет собой разновидность игр, в которых совсем не обязательно думать. Достаточно обладать реакцией и интуицией. Что представляет собой игра, ее можно сравнить с простым теннисом. Та же бита, и та же игра в одни ворота.

Что необходимо сделать, чтобы начать игру? Необходимо загрузить ее в память. На экране высветится таблица рекордов. Вам следует нажать клавишу «ENTER», а затем клавишу «пробел» после этого вы можете приступить к игре.

Игра содержит 68 игровых полей, каждое из которых не похоже на другое, но за одну игру можно пройти только 34 игровых поля. Это связано с тем, что переход происходит на случайное поле. В начальный момент времени вы будете находиться на красном поле. Внизу поля находится бита, которой можно управлять. Нажимая клавиши «V» и «B», вы заставляете битку отклоняться вправо/влево. Удар по мячу производится буквой «A». Вам нужно выбивать кирпичики и при этом не терять мяча. Когда это начнет у вас получаться, вы можете обратить внимание на то, что время от времени от исчезающих кирпичей остаются полупрозрачные кирпичики, которые движутся по направлению вниз. Это призы, все их можно ловить, но не все они являются полезными.

Для начала обратите внимание на букву, находящуюся внутри кирпичика-призрака. Она говорит о том, что произойдет на экране, если вы поймаете этот приз.

«B» — этот приз является самым желанным. Поймав его, вы приобретаете возможность попасть на следующий игровой экран. Как только вы становитесь обладателем этого приза, внизу, в правом и левом углах экрана начинают вибрировать стенки. Направляя туда свою битку вы окажетесь на следующем уровне игры. Причем большое значение имеет то, куда вы пойдете, направо или налево.

«C» — этот приз является «магнитным». Поймав его, ваша ракетка приобретает возможность «примагнитить» мячик, который вы можете бросать, нажимая букву «A».

«D» — этот приз относится к разряду множительных. Если вы поймали его, то на экране происходит увеличение числа мячей.

«E» — этот приз очень удобен для тех, кто только начал пробовать свои силы в этой игре. Поймав его, ваша ракетка увеличивается в 1.5 раза. Если вы попытаетесь поймать еще один такой же приз, ваша ракетка приобретет прежний размер.

«F» — приз, который сразу влияет только на состояние счета.

«G» — тому, кто поймает данный приз, судьба подарит пышный хвост, который тянется за битой. Мне хочется добавить, что хвостом нужно уметь пользоваться, в противном случае вы его потеряете.

«L» — данный приз позволяет стрелять по кирпичам. Маленький совет: стрелять лучше всего по левой стороне и по бело-серым кирпичам. По левой стороне потому, что это очень удобная сторона. А по кирпичам потому, что они выбиваются только после трех-четырех ударов.

«M» — приз дробит шарик на три части. Достаточно удерживать один шарик и он будет делиться на три части. Действие данного приза заканчивается после поимки нового приза.

«R» — приз вызывает уменьшение бите в 1.5 раза, но если вы поймаете еще один кирпичик с буквой «R», то ракетка примет исходный вид.

«S» — скоростной приз. Если вы его поймали, то скорость мяча уменьшается в 2 раза. Действие приза непродолжительное и на работу других призов не влияет.

«Т» — если вам удалось поймать данный приз, то вы получаете в награду еще одну битку, которая жестко связана с предыдущей.

«Ж» — данный приз относится к категории призов вредных. Поймав его, вы заставляете двигаться фоновое поле экрана. Это затрудняет работу с шариком.

Об этом призе надо поговорить особенно.

Если вам удалось поймать приз в виде черепа, то вы можете стать обладателем одного из трех призов. Вы можете получить ракетку, которая обладает такой скоростью, что способна разнести в клочья все кирпичики, которые будут находиться в зоне обстрела. Второй приз позволяет выбивать те кирпичики, которые до этого нельзя было выбить. Он пробивает все, что попадает на его пути, не отражаясь от кирпичей. И третья разновидность приза — это получение цепочки шариков, которые будут отображаться на экране, как растянутый в длину шарик.

Теперь поговорим об уровнях игры. Во время игры вы встретите такие кирпичики, которые не выбиваются, и которые после того, как вы их выбьете снова появляются на экране. Не тратьте на них время, так как это бесполезное занятие. Вы также встретитесь с полупрозрачными предметами, которые напоминают леденцы, и которые меняют траекторию мяча. Они могут как мешать, так и помогать.

И в заключение несколько советов о том, как следует проходить некоторые уровни. На мой взгляд самым трудным является 17 уровень, в котором вы встретитесь с пауком. Паука можно убить в том случае, если нанести ему 30 ударов и не потерять при этом мяча. Следующий уровень идет, как правило, за 17. Это три ряда «застающих» кирпичей. Вам необходимо бросать мячик в третий кирпич с правой стороны. Как только этот кирпич пропадет, вы должны потерять мяч и, как только начнется игра, постараться закинуть мяч в образовавшийся проем.

Напоследок в конце игры вам придется встретиться с человеком, который будет кидать в вас кольца дыма. Здесь вам необходимо не только кидать в него мяч, но и уворачиваться от колец дыма. Мне остается только попрощаться с читателем и пожелать ему удачной игры. Пусть она доставит вам много приятных минут.

ARMY MOVES

Это игра для настоящих мужчин, тех, кто стреляет раньше, чем думает, имеет глаза вокруг головы и ничего не боится. Те, кому GREEN BERET и GHOST'N GOBLINS, нравятся больше, чем SPELLBOUND и DETECTIVE не побрезгуют и ARMY MOVES.

Вообще-то эта игра лишена смысла — какой может быть смысл в бесконечном движении вправо и непрерывной стрельбе. И все-таки это отличное средство для снятия напряжения с разогретого мышлением мозга.

По неизвестной причине один солдат должен добраться до базы. Может это его база, может ему нужно захватить базу противника — неизвестно.

Итак, он садится в автомобиль и едет. В машине установлена пушка и ракетная установка. На мосту, по которому проезжает солдат, множество выбоин и дыр, которые надо перескакивать, чтобы не свалиться в реку. С противоположной стороны реки наезжают другие машины и налетают самолеты.

В конце моста солдат высаживается из автомобиля и садится в самолет. Он пролетает над территорией, усеянной стреляющими бункерами, потом над морем, где все время всплывают подлодки и, наконец, высаживается в лесу.

Теперь начинается марш сквозь джунгли. Здесь надо прыгать по островкам, торчащим из глубокого болота. А в зарослях поджидают замаскированные фигуры, бросающие гранаты.

Через болото можно пройти к спрятанному в джунглях лагерю. Вдоль колючей проволоки перемещаются охранники с карабинами — здесь надо идти и стрелять без перерыва.

Наконец солдат достигает цели — здания, стоящего посреди лагеря. Теперь достаточно войти внутрь и миссия закончена.

Поскольку все этапы игры не помещаются в память компьютера сразу, она разделена на две части, вводимые отдельно. После прохода первой части выдается код, необходимый для запуска второй.

ASTRO

В открытом космосе на ваш планетолет напали хищные космические птицы. В принципе, вы обречены, но все же старайтесь уничтожить как можно больше этих тварей. Дается 5 попыток.

После загрузки программы нажмите клавишу «К», если будете управлять в игре клавиатурой компьютера, и «J», если будете использовать джойстик.

Управляющие клавиши.

6 — маневр влево 7 — маневр вправо S — старт игры

0 — огонь H — останов в игре

После окончания игры занесите свое имя в таблицу результатов. Имя из 3-х символов. Выбор символов осуществляется при помощи клавиш управления «6» и «7», а переход к следующим символам и внесение имени в таблицу — нажатием «0». Для возобновления игры нажмите «S».

ASTROCLONE

Сейдаббы снова вернулись! фирма Хьюстон вновь обратилась к своим аркадным играм, но на новом уровне. Теперь программист Стив Тернер пользовался приемами, которые хорошо зарекомендовали себя в двух играх серии AVALON.

ASTROCLONE имеет общие черты с MARSPOUT'ом. Вы должны обрести контроль над базами сейдаббов, чтобы деактивировать устройства, открывающие путь на Землю. Графика похожа на графику AVALON'a, но теперь в игре две стадии. Можно либо перемещаться по базе, отыскивая нужный вам гравитон, либо можно забраться в истребитель и броситься в схватку с крейсерами сейдаббов. Эти части хорошо сбалансированы: приключения на базе дополняются аркадными боями в космосе. ASTROCLONE — весьма сложная игра. Фирма прикладывает к кассете обширную инструкцию. Лично мне эта игра понравилась, хотя заядлым любителям аркадных игр эта игра может не понравиться.

ATARY ROLE

Вам предоставляется возможность испытать себя в качестве гонщика в классе машин «Формула 1». Игра начинается с квалификационного заезда, который длится 90 сек. Пройти трассу вам надо за время не превышающее 73 сек., после чего вы становитесь участником реальной гонки.

Если прошло столкновение с одним из соперников, то ваш автомобиль взрывается и вы теряете драгоценное время на замену новым.

Рекомендации:

1. Быстрый старт — в квалификационном заезде — как только появится ваш автомобиль. В гонке — как только вспыхнет зеленый фонарь.

2. Использование внутренней части дороги — оставайтесь на ней как можно дольше, она самая скоростная и маневренная часть дороги.

3. Избегайте торможения — при обгоне вашего автомобиля вы теряете 50 очков

4. Использование коротких передач — стартуйте на пониженной передаче (LO), а при скорости свыше 105 миль/час переключайтесь на повышенную.

Управление: клавиатура — O — влево, P — вправо, Q — конец, A — переключение передач, S — старт, N — вкл./выкл. паузы.

Преодоление каждых 5 метров трассы — 50 очков. Обгон — 50 очков, каждый следующий заезд после достижения клетчатого флага — 200 очков.

AUSTERLITZ

Игра разработана для версии 128K и является одной из лучших стратегических игр. В основу игры положена битва при Аустерлице, в которой Наполеон разгромил значительно превосходящие австрийские войска.

Ваша задача — повторить успех Наполеона в игре, как в стратегическом так и тактическом плане. На тот случай, если вам это удастся, в игре предусмотрены повышенные уровни сложности.

В игре есть две характерные черты, отличающие ее от других игр. Во-первых, предполагается что командиры ваших частей хорошо подготовлены и во многих случаях решения по отдельным деталям боевых ситуаций принимаются и без вас. Можете даже полностью передать им управление войсками. Во-вторых, для максимального приближения к реальности, существуют скрытые перемещения войск противника. Так, по мере передвижения частей, вы можете терять их из виду и вновь обнаруживать только в результате прямого столкновения. На результативность боевых ударов влияет фактор местности и фактор морального состояния войска. Местность, во-первых, определяет, на какое расстояние может быть передвинуто то или иное подразделение за один ход, и во-вторых, влияет на силу подразделения, находящегося в обороне. Понятно, горный хребет охранять проще, чем заболоченную долину.

Моральный фактор учитывается так:

Боевая мощь частей учитывается: 500 человек — одна единица силы. Тогда часть в составе 4500 человек имеет 9 единиц. При максимальном моральном факторе к ее мощи прибавляется еще 5 единиц, что эквивалентно увеличению численности еще на 3000 человек. Техника управления игрой очень похожа на игру «OVERLORD», в которой вы решаете задачу высадки союзных войск во Францию.

AVALON

Вы волшебник, хотите покончить со злом лабиринта подземных пещер. В пещерах живут духи, скелеты, призраки, защитник хаоса и 7 волшебников. Вы можете летать по пещерам после заклинания. Вас преследуют монстры. Вы ищете свитки с заклинаниями, тем самым накапливая силу, она нужна вам, чтобы заморозить врагов или создать слугу, который поможет найти волшебную эктоплазму. Чтобы пробраться в недра земли, нужно перебраться через уровень с закрытыми дверями и найти клад, где спрятан ключ от подземелья.

В ходе игры вам присваивается квалификация, она состоит из степени и ранга. Степень определяет состояние, которого вы достигли в

игре: от ученика до верховного мага. Ранг характеризует ваше мастерство волшебника. Вы можете достичь титула лорда магов. Волшебство — важная часть игры. Движения начинаются с заклинания, которое выбирается джойстиком.

BACKGAMMON

Доска состоит из 24 клеток, обозначенных цветными треугольниками, и разделенная на 4 поля по 6 клеток в каждом. Каждая клетка имеет свое буквенное обозначение (от А до Х). Компьютер играет сверху красными фишками, а вы снизу — синими. Вертикальная полоса, делящая доску пополам называется барьером. Два поля справа от барьера — внутренние поля, слева — внешние.

Ваша цель — передвинуть все свои синие фишки на внутреннее поле (от S до X), а затем убрать с доски в корзину раньше, чем это сделает компьютер на своем внутреннем поле (от А до F).

Условия игры.

Вы и компьютер по очереди бросаете кости и передвигаете одну или более фишек на число клеток, указанных на игровых костях. Вы двигаетесь против часовой стрелки, а компьютер — по часовой. Если вы хотите передвинуть только одну фишку, то в начале играете большее число, а затем — меньшее. Если выбрасывается дубль (1:1 2:2 3:3 и т.д.), то цена броска удваивается и вы имеете право сделать 4 хода.

Блокирование.

Если игрок имеет 2 и более фишек на одной клетке, то эта клетка блокирована для противника, т.е. противник не может поставить на эту клетку свою фишку или оттолкнуться от нее для последующего движения.

Удар.

Если игрок имеет только 1 фишку на клетке, то противник может поставить свою фишку на эту клетку или оттолкнуться от нее, при этом фишка игрока отправляется на барьер. Это называется удар.

Барьер.

Если игрок имеет 1 или более своих фишек на барьере, то он обязан прежде, чем продолжить игру, поставить свои фишки на свободные клетки внутреннего поля противника. Игрок, который не может полностью уйти с барьера, теряет свой ход или часть хода.

Выброс фишек в корзину.

Если игроку удалось поставить все свои фишки на свое внутреннее поле, он имеет право начать выброс фишек в корзину. Номер клетки, с которой игрок (противник) имеет право выбросить фишку, указан на игровой кости. Вначале выбрасывается больший номер, затем меньший. Номер клетки определяется, начиная с «Х» на вашем внутреннем поле. Если выпал номер меньше положения крайней фишки (например «S»), то игрок должен передвинуть крайнюю фишку вперед (к «Х»).

Двойной кубик.

В начале игры кости находятся в начале барьера и показывают либо 64 (что в действительности — 1), либо 2. Когда кости находятся в таком положении, игрок может предложить своему партнеру дуплет. Это предложение делается перед тем, как бросить кости.

Если противник отклонил это предложение, то он проигрывает число очков, выпавших на кубике. Если предложение принято, то кубик переворачивают в следующее самое большое цифровое значение и перемикают ближе к игроку, принявшему предложенный дуплет. Тот игрок, который бросает кубик, может предложить другой дуплет (чтобы игра была в его пользу) иначе и право объявить дуплет и кубик перейдут в другие руки.

SCORING — ведение счета.

Игрок, первым убравший все свои фишки, выигрывает, по крайней мере, число очков, выпавшее на двойном кубике.

Если противник не убрал ни одной своей фишки, но не имеет ни одной своей фишки на барьере или на поле противника, то выигрывающий получает двойное количество очков, выпавших на двойном кубике. Если проигрывающий имеет фишку на барьере или внутреннем поле противника, то победивший получает количество очков в 3 раза больше указанного на двойном кубике.

Как можно научиться играть.

Если вы не знакомы с правилами игры в нарды, вы можете научиться этому во время игры, так как программа компьютера не позволит сделать вам неправильный ход, а также объяснит, почему этот ход не правильный. После того, как вы введете программу, вам будет задано 2 вопроса.

Во-первых, вас спросят об уровне игры. Нажмите клавишу 1-4, где 4 это самый высокий уровень игры.

Затем вас спросят, хотите ли вы бросать кости сами. Нажми «Y» или «N» (да или нет).

«Y», если вы убеждены, что компьютер мошенничает, или если вы хотите играть против другого компьютера.

Когда уровень игры будет установлен, счет будет показан вместе с уровнем игры. Вам будет предоставлена возможность вернуться к началу «Y» или продолжить игру «N».

Если вы не отвечаете в течении 40 секунд, компьютер показывает правильный ход. После нажатия клавиши «N» появляется игровое поле и бросаются кости для того, чтобы определить кто будет играть первым. «Двойной кубик» находится посередине барьера, с цифрой 64 сверху, что в действительности означает 1. Это может показаться странным, но по традиции на двойном кубике нет цифры 1 и 64 используется как обозначение 1, так и 64. Если выпадает дубль, то ставка удваивается и кости бросаются снова и снова, пока перестанет выпадать дубль.

Ваша кость верхняя, и тот, кто выбросит больше очков, тот и ходит первым.

Если при вашем ходе выпало «N», где «N» — число на одной из костей, вы отвечаете ходом, нажав на одну из клавиш, которые подразделяются на 3 категории:

- 1 — ход от А до Х — передвинуть (убрать) фишку с этого поля;
- 2-Y — убираем фишку с барьера;
- 3-Z — играем другой костью.

Ваша фишка будет передвинута. Если ваш ход неверный, компьютер по вашему заданию проинформирует вас, почему ход неверен, и попросит вас переходить. Если вы лишены возможности сделать ход, компьютер информирует вас об этом и наступит его очередь ходить. Даже нажав клавишу, чтобы сделать ход, у вас остается возможность переходить. Для этого нужно нажать клавишу «DELETE» (0). Это вернет вашу фишку в первоначальное положение. Затем вы сможете сделать новый ход. После того, как сыграл компьютер, вы можете повторить ход сами, нажав клавишу «D» (TO DOUBLE). Если вы хотите сделать новый ход, нажми «ENTER», чтобы бросить кости.

Если предлагается дубль — используйте «Y».

Если вы нажимаете на «Y» (да), тогда число на «двойном кубике» будет удваиваться и кубик будет передвинут на вашу сторону.

Если вы нажимаете на какую либо другую клавишу, чтобы отказаться, то компьютер попросит у вас подтверждения отказа. Тогда нажми «R». Игра закончится выигрывшем ставкой, выпавшей на кубике компьютера.

Если вы хотите сравняться с уровнем игры «SPECTRUM», вам следует сыграть серию игр. Вы сыграете достаточное количество, если это будет от 1 до 11. Победит тот, кто первым наберет 11 очков. На любой стадии вы можете спросить у компьютера порекомендовать ход, нажав клавишу «I».

BAD ATTACK

Вы находитесь в глубине Трансильвании, в башне графского замка «Дракулы». Этажи завалены золотом, которое ожидает тех, кто осмелится его забрать. Единственная помеха в этом деле заключается в том, что каждый этаж башни имеет также целый набор охранников — «летучих мышей-вампиров». У вас единственный способ выжить в этих условиях — это быстро соображать и чеснок. Да, да, есть чеснок. Каждый раз, как только вы съедите головку чеснока, вы становитесь защищенным от «атак летучих мышей» в течении 20 секунд. Мыши не будут улетать от вас, но если они попытаются сосать вашу кровь, то их отпугнет запах чеснока, которого они боятся.

Другой способ выжить — это использовать лифты. Лифт перебросит вас с одного этажа башни на другой по вашей воле, но мыши становятся более кровожадными после того, как вы пользовались лифтом.

С четырьмя мышами в лабиринте вам справится совсем нелегко. Или вы достаточно опытный, чтобы выжить?

Летучие мыши ждут.

Нажмите:

- 0 — чтобы в управлении использовать клавиатуру компьютера;
- 1 — если хотите использовать джойстик синклера;
- 2 — если хотите вновь произвести вводную картинку;
- 3 — если хотите изменить уровень сложности;
- 4 — сбросить высший счет;
- BREAK/SPACE — чтобы выйти из игры.

Если вы выбрали для управления игрой клавиатуру компьютера (0), то для передвижения используйте курсорные клавиши:

- 5 — вращение влево;
- 6 — вращение вправо;
- 7 — поворот вокруг.

Для обзора лабиринта нажми клавишу «0»;

Чтобы начать игру нажми любую клавишу.

В нижнем правом углу расположен радар. На схеме вы представлены в виде «+», а мыши в виде «.».

Время действия иммунитета от мышей — на верхней дисплейной панели.

Если вы нажали клавишу «3» основного меню программы:

Нормальный уровень трудности равен 3. Нормальное количество мышей равно 2. Введите уровень трудности от 0 до 10. Введите количество мышей от 1 до 4.

BALL BREAK

Смысл игры в том, чтобы пройти экран и не погибнуть. После вывода на экран комнаты, выбрасывается шарик, и вы должны, управляя лошадкой, отбивать его, стараясь попасть в какой-либо элемент постройки. Элемент, в который вы попали, исчезает.

Все блоки могут быть нескольких типов:

- 1) при попадании исчезают, давая очки;
- 2) исчезают со 2 попаданием;
- 3) не разрушаются;
- 4) действуют на вас или на шарик;

Почти во всех комнатах есть пирамидка. При попадании в нее вы выходите на следующий экран.

Запросив HELP у программы, вы узнаете подробности о виде блоков и количестве очков.

С начала игры вы имеете 10 ракет, которыми можно уничтожить блоки.

Вам дается 3 шарика. Если шар уходит за пределы игрового поля — вы потеряли жизнь.

У вас есть враги: 1) лягушки 2) волчки.

При соприкосновении с ними вы погибаете. Игра заканчивается. Они уничтожаются ракетами и шариком. Если шарик уйдет за пределы поля, новый не появится, пока не истребите всех врагов ракетами, это сложнее.

Зон с врагами меньше, чем без них. В некоторых зонах нужно подумать и воспользоваться молнией. Учтите, враги действуют прямолинейно. Если у вас нет ракет и шарика, игра закончена.

BARBARIAN

Если вы любите играть в такие игры, как «KARATE», «FIST», «KUNG FU», то вам несомненно должна понравиться игра «BARBARIAN». В этой игре обязательно играют двое. Вы можете предложить сразиться со своим другом или поиграть с компьютером.

Если вы еще не играли в эту игру и сюжет вам довольно незнаком, то попытайтесь счастья сами с собой. Выбрав из меню игру для двух человек, а управляя только одним, отработайте удары.

Вы должны различными приемами борьбы с мечом поразить своего противника.

Каждому дается три жизни, они отражены в верхних углах в виде красных кружков. При ударе часть кружка поедает змея, которая обвиняет палку.

Если противники настолько сильны, что не могут друг друга победить, то компьютер по окончании времени борьбы переносит вас на другую картинку, не забывая перенести и ваши оставшиеся жизни и очки.

BARBARIAN 2

Продолжение хорошо известной игры «Варвар». Наш герой сражается на мечах со своим противником.

Сначала схватка идет на каменном плато. Голые скалы станут свидетелями неминуемой кровавой развязки, а мерзкий урод утащит бездыханное тело побежденного.

Затем действие переносится в лес. На первых порах можете поспорить со своим другом, а уже затем попробуйте свои силы в состязании с компьютером.

В игре возможен режим демонстрации, выбрав который, вы сможете наслаждаться искусством владения оружием древних воинов.

BARBARIAN 3

В последнее десятилетие мир охватила лихорадка фантастических игр. Широко распространились компьютерные игры, в которых приходится вступать в единоборство со кошмарными животными.

В игре, которую мы вам хотим предложить, хорошая графика с коварно задуманным сюжетом. Такая игра доставляет удовольствие и взрослым и детям.

В этой игре на главного героя будут нападать: гоблины и тролли, ведьмы и демоны, драконы и единороги. Мощь супермощного оружия заменяют обыкновенные лук и меч. Итак, игра.

Главный герой Барбарин должен пройти сложные лабиринты с множеством всяких чудовищ и ловушек. С потолка на него будут падать огромные плиты с злобными шипами. Дорога не равнозначна. Иногда мосты через пропасть обламываются и Барбарин может провалиться. Однако, если возможен другой путь движения (есть развилка), вы можете им воспользоваться. В нижней части экрана нарисованы квадраты с разными странными символами. Каждым из этих квадратов вы можете запрограммировать действия Барбарина (слева направо):

1. Первые четыре обозначают соответственно направления;
2. Следующий квадрат задает прыжок вверх;
3. Квадрат со стрелками задает бег;
4. Квадрат с мечом под углом задает удар мечом (выстрел из лука);
5. Квадрат с вертикальным мечом задает прыжок назад;

6. Последующий квадрат — это Барбарин бросает меч и бежит назад;

7. Клавиша со стрелкой вверх помогает брать любой предмет;

8. Следующий квадрат дает возможность включать только что взятую вещь. Для этого надо нажать квадрат со взятой вещью;

9. Данная клавиша позволяет положить любую из взятых вами вещей.

Советы начинающим.

1. Приседающих гоблинов лучше убивать так: сначала подойти к ней на предельное расстояние и, когда чудовище прыгнет, ты должен отпрыгнуть назад, переключить на меч и ударить (можно выстрелить из лука);

2. Рыцарей желательно убивать с ходу, то есть идти на него и только перед ним нажать на удар. Желательно, чтобы меч в момент перед ударом находился в нижнем положении;

3. Когда вы встретитесь с ведьмами, то лучше всего их убивать стрелой. Для этого нужно заранее (до того, как выстрелит ведьма) достать лук и, как только войдешь в экран с ведьмами, нажать выстрел;

4. В одном из экранов на пьедестале будет стоять старик с топором. Пройти старика очень просто, так что не бойтесь, что старик махнет топором. Учтите, щит нужно взять обязательно;

5. Пройдя еще несколько лабиринтов, вы попадете в зал, где вас будут поджидать ведьмы. Пройдя, слегка постреливая из лука, эти комнаты, вы встретите колдуна. Убив его, попробуйте вернуться обратно. Но помните: берегите стрелы и будьте очень осторожны.

BASKETBALL

Кажется фирма «Имеджив» с недавнего времени стала специализироваться на спортивных имитациях, и такую ориентацию можно только приветствовать. Ранее были игры, где пара игроков и перекачивающийся мяч — но на фоне этой игры все предыдущие выглядают очень бледно. Можно играть с партнером или машиной, руководя командой из 4-х игроков. Действия очень быстрые и вам придется тренироваться, если вы хотите противостоять компьютеру, даже на самом первом уровне. К счастью есть режим тренировки.

Чтобы добиться успеха в игре, недостаточно просто быстро бегать и бросать мяч в корзину, необходимо научиться передавать мяч партнеру. Вы можете управлять игроком, который в настоящий момент ближе всего к мячу, или владеет им. Такой игрок отмечается повышенной яркостью. Нажав кнопку огонь, вы заставите игрока подпрыгнуть; продолжая ее удерживать, вы заставите подпрыгнуть всех игроков по очереди. Если во время прыжка нужно вам члена команды вы отпустите кнопку, то контроль перейдет к нему. Пока вы управляете этим игроком, машина берет на себя заботу об остальных. Обычно они передвигаются рационально, хотя иногда их движения поражают бестолковостью. Игра быстрая, достаточно сложная.

BASKET MASTER

Игра представляет из себя отличный имитатор баскетбольного матча. После загрузки появится меню: 1 — один игрок; 2 — два игрока; 3 — система игры; 4 — ввод имен игроков; 5 — выбор управления (клавиши/джойстик). Игра возможна по трем различным системам профессионального и любительского баскетбола. Как кинуть мяч: «огонь» — для подпрыгивания, повторно «огонь» — бросок. Отнять мяч у противника: на индикаторе внизу появится изображение мяча, хотя вы и рискуете заработать фол, вы можете попытаться отобрать мяч, нажав «огонь». Все ваши удачные броски компьютер покажет в замедленном темпе и укрупненным планом.

BATCHER (1-4)

Увлекательная игра, состоящая из 4-х этапов. Первый этап проходит по реке — вы на моторной лодке. Вам надо опасаться плавучих мин и торпед, сбрасываемых с самолета.

По реке плавают контейнеры с жизнью и патронами. На них надо наезжать. Патроны нужны, чтобы расстреливать плавучие мины. Второй этап проходит в джунглях, третий в горах, четвертый на вражеской базе.

BATMAN

Бэтмен — это супермен, у него есть маленький друг — мальчик Роберт, которого враги посадили в пещеру летучих мышей, находящуюся глубоко под городом готавов. Основная задача Бэтмена — найти своего приятеля. Наш супермен должен пройти около 150 комнат и преодолеть много трудностей. В ходе поисков Бэтмен должен найти 7 составных частей своего транспортного средства — бэтмобиля — и собрать его. По дороге он также будет находить и собирать предметы, которые помогут ему: бэтбутс — башмаки, благодаря которым он обретет возможность прыгать; пояс, помогающий изменять скорость падения; маленькую турбинку, с помощью которой можно изменять

направление падения; сумку, в которой можно носить найденные предметы.

В начале игры Бэтмен может перемещаться только в 4-х направлениях; после того как найдете башмаки и турбинку — сможете прыгать и падать. Начинает свои поиски Бэтмен с 10-ю жизнями, однако, в процессе игры собирая батпиллс (пилюльки с символом бэтмана), он может восстанавливать затраченную энергию, начинает быстрее двигаться и даже получить дополнительную жизнь.

BATMAN 3

Все началось в начале октября, когда на экранах Мехико появилась голливудская лента «BATMAN»...

Данная игра сделана в точности по сюжету фильма. Старый, как мир, сюжет, построенный на противостоянии доброго и злого героя.

Джокер — главарь мафии — внутренне и внешне воплощает всю мерзость, жестокость и коварство, накопленные людьми за нынешний век. А «человек — летучая мышь» — успешно с ним борется. Причем делает это в одиночку, поскольку власти и правоохранительные органы города, где разворачиваются события, погрязли в коррупции или просто беспомощны перед лицом организованной преступности. У Бэтмена, правда, есть большой опыт. Он начал борьбу со злом еще в 1939 году...

В первом уровне Бэтмен бродит по химическому заводу и ищет Джокера.

Во втором едет на своей супер-машине.

В третьем уровне собирает код Джокера — это самое трудное занятие, так же, как и лететь на бетмолете.

В четвертом уровне Бэтмен идет вверх по церкви и, опять же, ищет Джокера для того, чтобы сбросить его с крыши церкви и тем самым покончить со злом в этом городе.

BATTLE OF BRITAIN

Стратегическая игра фирмы «PSS», 1987 г.

Эта игра относится к событиям второй мировой войны. Планируя вторжение на Британские острова, Гитлер отдал приказ Герингу подавить королевские воздушные силы, завоевать превосходство в воздухе. В игре вы можете выбрать один из 3-х сценариев, тренировочный режим поможет вам освоить методику управления воздушными силами путем имитации легкого воздушного налета. В сценарии «блицкриг» немецкая авиация бросает все, что у нее есть, но только в течении одного дня и, наконец, есть сценарий затяжной компании, рассчитанной на 30 дней. В игре есть также и аркадные вставки, где можете попробовать посылать «мессеров». Успех игры зависит от вашей способности принимать быстрые решения в сложных ситуациях. Как только появятся самолеты, надо поднять в воздух свои эскадрильи. После боя надо посадить, чтобы они могли дозаправиться и довооружиться. Если вы упустите момент, когда их надо возвращать, они расплывутся по аэродромам и пройдет некоторое время, пока вы их сможете собрать и привести в боеготовность. Дополнительные сложности приносят погодные условия, т.к. в плохую погоду некоторые аэродромы могут быть закрыты для приема самолетов.

BATTLE COMMAND (128K)

Идет война между северными и южными, используются обычные вооружения, так как в ядерном оружии — паритет, а это требует тактики партизанской войны.

Изобретен новый штурмовой танк, и вы, сражаясь за северных, должны выполнить несколько боевых задач, чтобы переломить ход войны. В вашем распоряжении набор мощных вооружений — ракеты, минометы, 120-мм орудие, и все это надо использовать, чтобы поразить врага. Рейтинг на 1991 год — 94 %.

BATTU

Фабула игры незатейлива — вы управляете битой, которой необходимо отбивать шарик. Им вы разбиваете кирпичики, расположенные в верхней части экрана. Игра необычайно захватывающая. Нужна определенная ловкость и сноровка, чтобы укротить шарик, который, на первый взгляд, не так уж быстро движется.

Игра осложняется тем (и в этом вся прелесть), что, разбивая некоторые кирпичики, вы попадаете под град всевозможных призов. Если вы их поймаете битой, получите некоторые улучшения условий игры. Здесь и увеличение размеров биты и возможность более точно прицелиться по оставшимся кирпичикам после того, как шарик станет не сразу отскакивать от биты, а начнет прилипать к ней. Можете поймать увеличение количества шариков до трех. Хорошим призом для вас послужит ракетный ускоритель, который сразу же перенесет вас на следующий экран. Есть приз, увеличивающий пробивную силу шарика, есть получение возможности стрельбы по кирпичикам прямо из биты, без помощи шарика. На вас падают дополнительные жизни и просто очки.

Поверьте, что ловить призы и одновременно отбивать шарик — дело непростое. Но будьте внимательны! Научившись распознавать при-

зы, вы вскоре уже будете выбирать удобные и избегать нежелательных. И самое главное: не попадайте под падающие на вас смерти.

В игре предусмотрено несколько режимов. Кроме обычного, присутствует режим двойной игры, когда вы управляете двумя битами, функционирующими в своих секторах поделенного надвое игрового поля. Существует и режим с двумя игроками.

Управление: 0 — старт; 1 — один игрок;
2 — два игрока; 3 — двойная игра

клавиатура кемпстон курсор интерфейс II

для режима с двумя играющими:

A — управление первым;

B — управление вторым.

BEACH HEAD

Это многосложная военная игра, которая требует достаточной квалификации. В процессе игры вы будете сталкиваться с коридорами для прохода судов, эскадрами вражеских кораблей, почти непреодолимой вражеской береговой обороной и крепостью с огромной пушкой, которая очень редко дает промахи.

Для закрепления функций управления за выбранными вами клавишами необходимо нажать «K». Для определения типа джойстика нажмите «Y». Если появившийся тип джойстика вас не устраивает, то держите «Y» нажатой, пока не появится тот тип, какой требуется.

Меню дает возможность изменить число игроков и уровень:

«P» — определение числа игроков

«L» — уровень подготовленности игроков

После начала игры у каждого игрока спрашивается имя из 8 букв.

Управление:

S — начало игры

P — определение числа игроков

Y — выбор джойстика

K — словами

I — инструкция

L — изменение уровня

Стандартное управление:

I — влево

Q — вверх

N — огонь

P — вправо

Z — вниз

H — пауза

BIG TRONBLE IN LITLLE CHINA

Суть игры в обыкновенном кунг-фу. В игре 3 действующих лица, каждый дерется в своей манере, все вместе они прокладывают путь для освобождения своих подруг, захваченных мандарином Лю Пеню. Преодолеть нужно 4 уровня. Каждый из героев мастер своего дела. Джек — меткий стрелок, но ружье надо еще найти. Ван Чи — мастер борьбы на мече. Эг Шен — самый необычный из троих. Он поражает окружающих клубами дыма. Можно выбрать для поединка любого из персонажей.

BIORITM «BIO»

После загрузки программы и нажатия клавиши RUN и ENTER в левом верхнем углу экрана появляется надпись: введите день рождения (число без 0), затем ENTER введите месяц рождения (число без 0), затем ENTER введите год рождения (последние 2 цифры), затем ENTER

Например, вы ввели 26*8*36* (знак * означает нажатие клавиши ENTER)

На экране под первой надписью появится CP 26-8-36

DATE ?

это означает, что 26.8.36 г. была среда. Теперь компьютер просит ввести текущую дату, в соответствии с описанным ранее: число, месяц, год. Например 28*5*86

На экране появится: CP 28-5-86

INTELIEKT (33) = 22

EMOTION (28) = 0

VTALITE (23) = 2

Это означает, что 26.08.86 день недели — среда, биоритм интеллекта находится в фазе 22 дня (из 33-х), биоритмы эмоций переходят через 0 (всего 28 дней), а биоритмы физических сил находятся в фазе 2-го дня (из 23).

В нижней части экрана постепенно появится графическое изображение биоритмов. Каждая черточка на оси соответствует одному дню. Длинная черточка посередине соответствует заказанному дню, для которого произведен расчет. Под ней находится соответствующая надпись (28-5-86). Левее этой черты — предшествующие дни, правее последующие.

Критерием состояния организма по каждому из трех показателей является удаленность точек кривых от оси абсцисс (чем дальше, тем лучше).

В левом нижнем углу экрана показано число прожитых дней (например, N=18172). Если 2 или более кривых биоритмов переходят через 0 в направлении от отрицательных значений к положительным, то над графиком появляется всплывающая надпись «DANGER» (опасность).

Для проверки можете ввести сначала 1*1*1*, а затем 14*7*3*

Для нового расчета нажмите RUN и ENTER.

BLACK

Смертельная схватка на палубе пиратской шхуны с бандой кроваво-жадных пиратов! Действовать надо смело и решительно! Сначала взять оружие (камень, нож или пистолет) — без оружия много не навоеешь! Имя в руках пистолет, можно сбить замок с сундука и взять другие полезные вещи. Вперед на пиратов! Управление: О — влево, Р — вправо, Q — вниз, А — вверх, SPACE — огонь. Джойстик.

BLASTEROIDS

Очень неплохая, хотя и простая игра, смысл которой заключается в том, что вы, пилот космического корабля, должны очистить от астероидов космическое пространство. Выстрел в большой астероид разбивает его на более мелкие куски, затем еще мельче, пока куски не будут уничтожены совсем.

Астероиды выглядят реалистично и движутся по пространству хаотически. Вы можете выбрать свой корабль — от самого маленького, почти незащищенного, но очень шустрого, до огромного, непробиваемого, но неповоротливого. Третий корабль — нечто среднее.

Какова же ваша задача? Пришельцы захватили большой сектор космического пространства, от 9 до 16 секторов, в зависимости от сложности игры. Надо очистить все сектора, разрушая астероиды в каждом. В промежутках между очисткой вам будет показана карта, на которой видно, что уже очищено, и можно выбрать следующий сектор. После того, как очистка закончена, предстоит сражение с предводителем пришельцев — огромным чудовищем, обладающим большой огневой мощью.

В каждом секторе вы встретите до пяти монстров, один из них окрашен в синий цвет. Когда вы разрушите все астероиды, останется один синий кусок, при разрушении которого будет освобождена энергетическая капсула. Поймайте ее, и вы восстановите свою энергию до максимума. Столкновение с астероидом или еще чем-нибудь уменьшает энергию вашей защиты, скорость уменьшения зависит от того, в каком корабле вы находитесь.

Корабли пришельцев также посещают сектора. Уничтожение их приводит к появлению чего-нибудь полезного — например, двустольной пушки или дополнительной защиты. Еще один вариант — можно играть в одиночку или вдвоем, что гораздо веселее.

Общий рейтинг — 71%

BLIND ALLEY

После загрузки программы внизу экрана появляется сообщение: если используете джойстик — нажмите «1», если клавиатуру — «2».

Позиция вашего мотоциклиста расположена в центре. Против вас выступают два противника. Вам всем завязывают глаза и вы все трогаетесь с места. Нельзя врезаться в стенку, в свою траекторию или траекторию противника. Старайтесь поймать в ловушку своей траекторией противников. Дополнительная жизнь дается при счете 2000. Счет показывается сверху экрана.

Управляющие клавиши:
налево — CAPS SHIFT или Z
направо — H, C или V
вверх — H, J, K, L, или ENTER
вниз — B, N, M или SPACE
скорость — Y, I, U, O или P
останов — A
старт — S

После набора соответствующего количества очков вам предложат внести свое имя в таблицу результатов. Имя набирается на клавиатуре компьютера длиной в 7 символов. Если имя короче, то оставшиеся символы набирают пробелами.

BLOCKMAN

В одном из городских кварталов Лондона объявился квартирный воришка «болванчик». И сколько бы полицейские не устраивали засады, «болванчику» все-таки удастся обчистить некоторые квартиры, в которых появляются коллекции драгоценностей. Причем, что удивительно, для того, чтобы стащить драгоценности, ему отводится предельно короткое время — 8 сек., но он успевает все-таки сделать свои дела. Условия довольно-таки жестокие, т.к. если «болванчик» не успеет взять драгоценности, то его поймут с поличным и он погибает. Воришка погибает и в том случае, если попадает в засаду полицейских.

Число засад генерируется случайным образом.

За каждый квадратик (дом), который спокойно пройдет «болванчик», ему начисляются очки — 10, а если он успеет подзаправиться, то сразу получит 150 очков. «Болванчик» может перемещаться строго по вертикали и по горизонтали. Причем, он не может пройти по одним и тем же квадратикам, так как они уничтожаются.

Если «болванчик» на определенной стадии игры успеет стащить 5 коллекций, то у него появляется возможность перейти в следующий городской квартал (стадию). Однако при этом ему предстоит пройти серьезное испытание; переход к следующему кварталу охраняет целый отряд полицейских и «болванчику» повезет только в том случае, если он

успеет подзаправиться, найдя брешь в охране. За это он получит премиальные очки — 1000 (т.е. ему нужно сесть на флажок).

Игровое поле представляет собой прямоугольник, в котором генерируются дома (квадратики) и случайным образом генерируются засады (квадратики с черепами) и пункты питания (квадратики с флажком). Всего 160 квадратиков. Внизу игрового поля показываются набранные «болванчиком» очки, рекордный счет и уровень игры.

Персонажи: «болванчик», засада, пункт питания, коллекция.

После загрузки программы появится мигающее сообщение: «ведите уровень игры (от 0 до 9)», где 0 самый низкий уровень, а 9 — самый сложный.

Управляющие клавиши:

I — движение «болванчика» влево
Q — вверх
Z — вниз
P — вправо
A — смещение всего ряда влево
S — смещение всего ряда, в котором находится «болванчик», вправо.

Для возобновления игры нажмите любую клавишу.

BMX SIMULATOR

BMX — соревнования на компьютере — игра, позволяющая соревноваться на трассах, отображаемых с высоты птичьего полета. Трасса с каждым кругом становится сложнее и сложнее. Трассу необходимо проходить в течение отведенного времени. С каждым кругом лимит времени становится все жестче.

Есть режимы: игрок против компьютера и игрок против игрока. При игре с компьютером в поведении автомобиля есть странности, он часто сходит с трассы, а при столкновении с ним почему-то всегда слетаете в кюветы. При этом преимущество в счете на его стороне. Возобновлять игру в случае мелких аварий довольно трудно, требуется мастерство. Малейшая неловкость приводит к очередной аварии.

В режиме игрок против игрока полностью раскрываются возможности игры. Для оценки пройденной игры есть специальные возможности, это просмотр фрагмента или всей игры в нормальном или замедленном виде, что дает возможность увидеть детали прохождения каждого поворота.

BMX SIMULATOR — весьма реалистичная игра, ощущение управления правдоподобно, а уклоны, повороты, столкновения и воды — не просто декорация, а элементы спортивного состязания.

BOMBER

Загрузка стандартная. Игра занимает мало места и буквально сразу после начала загрузки появляется надпись «STOP THE TAPE». Нажмите любую клавишу и приступайте к игре. Цель игры чрезвычайно проста: необходимо, нажимая любую клавишу сбрасывать бомбы на города, расположенные на вражеской территории. Вы убедитесь, что это не так уж просто, тем более, что самолет постепенно снижается. С одной стороны, это облегчает попадание, но с другой стороны, если вы не будете достаточно точны, самолет врежется в обломки какого-либо недоразрушенного дома. Совет один — бросайте бомбы как можно чаще, учитывая, что пока летит предыдущая, следующая не сбрасывается. Разбомбив один город, вы совершите налет на следующий и т.д. За каждое точное попадание — 1 очко.

BOMB JACK

После ввода программы на экране появляется таблица для выбора режима игры:

1 — один игрок;
2 — два игрока;
K — управление при помощи клавиатуры компьютера;
T — турбо-режим при управлении клавиатурой;

При игре, управляя клавиатурой компьютера, наиболее удобен турбо-режим — «Т».

Микки-маус должен как можно больше обезвредить (собрать) бомб, за которые ему начисляются очки. Причем, за бомбу с загоревшимся фитилем дается сразу 200 баллов. Работе Микки-мауса мешают разные бестии: комар-кровосос, гномики, летающая тарелка и т.д. Поймай они мышонка, он погибнет, а ему дается всего лишь три жизни.

Если Микки поймает шар, отмеченный буквой «В», то он получает премиальные очки (1000), если шар «Е», то он награждается дополнительной жизнью, а если поймает свистящий шар «Р», то Микки превращает на некоторое время своих преследователей в премиальные диски, уничтожив которые, он набирает по 100 очков за каждый диск.

В игре довольно много стадий. Если Микки обезвредит в любой стадии 23 бомбы с загоревшимися фитилями, он получит бонус — 50000. Если 22, то 30000, а за 21 — 10000 очков.

По окончании игры и наборе определенного количества очков, появится необходимость занести свое имя в таблицу результатов. Имя вводится с клавиатуры и заносится в таблицу нажатием ENTER.

Клавиши управления:

М — передвижение мышонка вправо;

N — влево;

X — прыжок вверх;

Одновременное нажатие X и одной из клавиш (M или N) вызывает некоторый полет в соответствующую сторону.

Для возобновления игры нажмите «1», если играет 1 человек и «2», если играет 2 человека.

BOMB JACK 2

Основная идея игры похожа на вомб JACK. Вы носите в куче экранов, заполненных платформами и бомбами, каждый экран должен быть полностью очищен, но «ощущение» игры несколько другое. Основное отличие в том, что в BJ 2 в вашем распоряжении кнопка «огонь», которая позволяет вам бороться с рептилиями на первых экранах. Я не думаю, что это хорошее дополнение к игре, т.к. оно вызывает ту панику, которая возникала при высоких скоростях в первой игре. Это помогает набрать побольше очков, но не так интересно, как прыгание и обезвреживание бомб в нужном порядке, уворачиваясь от патрулирующих платформ монстров. Графику, как мне кажется, можно сделать получше. Дефектом первой игры BJ было неудачное решение проблемы наложения спрайтов. Это подправлено, но графика выглядит плохо.

BOOGABOO

Представьте себе, что вы маленькая лягушка и можете не думать ни о чем, прыгая по поверхности планеты. Но что это? После последнего прыжка вы не чувствуете почвы под ногами и падаете. Наконец полет окончен. Вокруг пусто, дикие скалы, лишайники, кусты, странные лабиринты. Вы попали в пещеру страшного дракона. После недолгих размышлений приходишь к мысли, что если скакать с уступа на уступ вверх, можно выбраться на поверхность. Но это нелегко. Большинство прыжков заканчиваются разбитой головой и падением на дно пещеры. Вдруг появляется страшный дракон. Прячься скорее!

G — старт; 1 — влево; 2 — вправо.

BOOTY

Игра происходит на корабле, на котором спрятаны сокровища. Целью является их нахождение. Корабль состоит из помещений и этажей, между ними передвигаемся через двери, по лестницам, движущимся тротуарам, в лифтах. В помещениях пронумерованные двери открываются пронумерованными ключами. На экране в самом нижнем ряду мы видим число наших жизней, номер ключа на данный момент, количество найденных сокровищ, и тех, которые еще нужно найти. После нахождения 125 сокровищ, за 256 секунд, данных на каждую жизнь, мы должны отыскать золотой ключ, и после этого можем дальше продолжать сбор сокровищ. Управление: джойстик, клавиатура: 5 — налево, 8 — направо, 7 — вверх, 6 — вниз A — открытие дверей, M — музыка.

Получение вечной жизни вводом в головную часть Бейсика: 35 RANDOMIZE USR 26880: POKE 58294,0

BOULDER DASH 2

Автор программы Питер Лиэпа разработал для вас занимательную игру и надеется, что она вам понравится. Маленький человечек движется по комнатам, ограниченными стенами. По игровому полю раскиданы огромные валуны. Пробегая под ними, человечек расчищает им дорогу, и они падают вниз. Будьте осторожны: не попадите под них сами. Огромные камни можно толкать по коридору (клавиша «FIRE»). Цель игры — собрать кристаллы, разбросанные здесь же. Но это еще не все. Сбросив валуны в первое помещение, вы обнаружите в соседнем ваших врагов, которые бегут в замкнутом пространстве. Но стоит только сделать им проход, как они бросятся на человечка. Чтобы бороться с ними, необходимо выпустить их в удобный момент, и, когда один из них погонится за вами, сбросьте на него один из валунов. Пройдя комнаты со своими врагами, вы попадете в следующее помещение. Всего в игре четыре типа помещений. Кроме всего прочего, у вас лишь три попытки, и, что не менее важно, ограниченный лимит времени — всего 4 минуты. Постепенно этот фактор станет играть для вас главную роль.

Управление:

1 — кемпстон

2 — синклер

3 — протек

4 — A.G.F.

5 — фуллер

6 — клавиатура

Нажав соответствующую клавишу, вы выберете необходимое управление.

Управляющие клавиши:

E,0,7 — вверх

F,K,6 — вниз

M,X,5 — влево

C,8 — вправо

N,B,V — сдвиг валуна

Q — выход из игры

S — рестарт

P — выбор номера игрока

J — переопределение джойстика

SPACE — пауза

BOULDER DASH 3

Пользователи, несомненно, знакомы с этой, ставшей популярной, антологией Питера Лиэпы и фирмы FIRST START SOFTWARE. Известный герой, неизвестный сюжет и масса новых неожиданностей — все это оставляет игру в числе самых популярных программ для ZX SPECTRUM фирмы SINCLAIR RESEARCH LIMITED.

Вкратце напомним. Забавный человек путешествует по пещерным лабиринтам в поисках алмазов. Пробираясь под огромными валунами, он должен успеть увернуться от них после того, как те начнут падать. В некоторых местах его поджидают враги, которые пассивно поджидают героя, либо устремляются в погоню за ним, как только он приблизится. Пещер много, как букв латинского алфавита, а задача одна — собрать алмазы и найти финишную площадку (она может совпадать со стартовой).

А теперь попробуйте это сделать. Автор предусмотрел для тех, кто хорошо себя чувствует на первых уровнях, возможность сразу начинать со следующих и разбил пещеры на четыре типа, каждая из которых, в свою очередь, состоит из комнат.

Выбор типа обеспечивается в заставке игры с помощью органов управления (типы A, E, I, M). После этого выберите удобный вам уровень и нажмите «FIRE».

Управление:

джойстики:

1. Кемпстон

2. Синклер

3. A.G.F.

4. Клавиатура: вверх — E,0,7

вниз — F,K,6

вправо — M,X,5

влево — S/SHIFT.S.8

FIRE — N,V,B,O

Q — выход

P — номер игрока

S — рестарт

J — перераспределение джойстика

SPACE — пауза

BOXING

Прекрасный эмулятор бокса. Сначала нужно потренироваться побить «грушу». Результаты тренировок определяют, сколько у вас жизней. А потом — в бой! Нажимая «огонь», «вправо», «вверх», вы совершаете прямые удары. Нажатие «вверх» и «вправо» (или влево) позволит вам перепрыгнуть соперника.

BREAK THROUGH

Короткая справка: эта игра — продолжение и развитие игры SPY HUNTER. Затягивающая игра, в которую очень легко научиться играть, но совсем нелегко научиться выигрывать!

BREAK THROUGH — еще одно переложение с аркадной машины, пришедшей на смену SPY HUNTER. Вам надо прорваться на супермашине через различные препятствия к самолету.

Графика очень неплохая, ландшафт плавно перемещается слева направо и вся сцена имеет глубину. На вашем пути множество препятствий: скалы, огнеметчики, вертолеты, танки и джипы, и все это смертельно опасно. Время от времени гладкая дорога упирается в глухую стену. Единственный шанс в этом случае — нажать клавишу «SPACE» и заставить ваш автомобиль взлететь. Остальными движениями и стрельбой управляет джойстиком. Игра состоит из четырех частей — чем дальше, тем сложнее. Если бы еще не приходилось прибегать к помощи клавиатуры во время прыжков, она вообще была бы бесподобной.

BRISTLER

После загрузки программы на экране появляется таблица выбора управляющих клавиш и выбора режима игры:

1 — управляющие клавиши:

Q — прыжок вверх

A — вниз

SIMBOL SHIFT — влево

SPACE — влево

2 — управляющие клавиши:

ENTER — прыжок вверх

SPACE — вниз

CAPS SHIFT — влево

Z — вправо

3 — управление при помощи кемпстон джойстика

4 — джойстика синклер 1

5 — джойстика синклер 2

6 — джойстика протек

Теперь нажмите «0». Появится возможность выбора сложности игры (от 1 до 6). Наберите на клавиатуре компьютера соответствующую цифру.

Для начала игры опять наберите «0».

Можно выбрать игру для одного и двух играющих. Кроме того, игроки могут выбрать также пол маляра, нажимая «M» для мужчин и «F» для женщин. Причем право выбора для 2-го игрока появляется после нажатия «8». Естественно, снова «M» или «F».

Цель игры

Покрасить все комнаты в здании, не теряя своих кистей, прежде чем кончится время, отведенное маляру. Необходимо покрасить все 6 зданий на каждом уровне трудности игры. Чтобы получить высокий счет попытайтесь получить все призы и покрасить здания как можно быстрее. После того, как вы закончите покраску каждого здания, появится слово или группа слов. Перепишите их на бумагу и тогда в конце игры вы сможете прочитать некоторое сообщение. Попробуйте теперь прочитать его, пройдя все стадии игры.

Элементы игры:

Лифты:

Лифты используются маляром, чтобы получить доступ к разным этажам. Они останавливаются на каждом этаже. Выходите, когда лифт полностью остановится на этаже, иначе ваш маляр будет сбив с ног в полуподвальное помещение. Вы можете пользоваться лифтом на 1, 2 и 3 уровне сложности, а на 4, 5 и 6 уровнях этого делать нельзя, так как, столкнувшись с лифтом, вы потеряете кисть. Вы можете пользоваться лифтом для того, чтобы убежать от «немых ведер», «летающих полу-пинт» и даже от безжалостного преследования «швырятеля ведер». Вы можете пересекать в лифте вместе с Брендой без каких-либо последствий для нас.

Счет:

Каждая окрашенная комната оценивается в 30 или 40 очков в зависимости от ее размера. Премия в 300 очков начисляется, если вы достигнете «приза красящих валиков» быстрее, чем «немое ведро» заберет его. За оставшееся на часах время в конце уровня начисляются премиальные очки. Причем премия равна количеству оставшихся секунд. Бренда вычитает у маляра 20 очков каждый раз, как только поставит свои отпечатки рук на свежеекрашенных стенах. Диаграмма счета, крайняя нижняя часть экрана показывает следующее:

В — количество оставшихся кистей;

Г — уровень игры,

А — также время, премию, очки.

Стратегия игры (советы).

В первом задании нет «немых ведер» и «швырятеля ведер». Это хорошее место для получения навыков окраски, езды в лифтах, прыжков над полу-пинтами. прыжков через лифты и хождения по лестницам. Будьте внимательны, когда красите крайние левые комнаты, так как «немые ведра» появляются именно с этой стороны без предупреждения. Будьте осторожны, когда красите правые крайние комнаты. Можете попасть в ловушку.

Каждый, кому повезет пройти стадию, может запомнить, как он ее проходил и повторить свою тактику на следующих зданиях. Игра не ускорится при переходе к следующему уровню сложности.

Как пользоваться лифтами:

Если вы в подвале ожидаете лифт и ведро входит с левой стороны, вы не сможете войти в лифт и ведро вас настигнет. Попробуйте сделать следующее: чтобы поймать лифт, подымитесь по лестнице, перепрыгните через шахту лифта в комнату на левый край здания. Подождите, когда лифт подойдет к вам на этаж и, когда ведро удалится, садитесь в лифт.

Нажмите джойстик в желаемом направлении для того, чтобы войти в лифт, когда он остановится на этаже. Затем сразу же выйдите назад. В этом случае вы можете захватить лифт, покрасить комнату или захватить вещь и вернуться в тот же самый лифт, так как у вас есть 2 секунды, чтобы проделать эту работу. Если вещь, которую вы желаете получить, находится справа от лифта, то вам не обязательно полностью покидать лифт, так как достаточно наполовину высунуться из лифта.

В игре можно пользоваться прыжками. Длина прыжка составляет целую комнату. Это важно, когда вы прыгаете через паровые трубы. Подойдите вплотную к паровой трубе и прыгайте. Вы окажетесь в другой комнате.

Вы можете прыгать в лифты из подвала. Для этого встаньте около одной из 3-х шахт лифта и ждите, когда лифт опустится вниз — теперь прыгайте в него.

Крыша может быть использована в критической ситуации, чтобы избежать ведра и выбрать для себя лучшую ситуацию или позицию.

«Немые ведра»: могут передвигаться только слева направо.

Летающие полу-пинты — это маленькие летающие банки, которые пересекают экран по определенным траекториям в строго определенное время. Они летают около потолка или около пола. Прыгайте над или пробегайте под ними в последний момент времени в зависимости от того, как они пролетают.

Лестницы

3 лестницы расположены в полуподвальном помещении. По ним можно подняться на первый этаж. Они стоят в шахтах лифтов. Когда маляр поднимается по лестнице, следите за тем, чтобы избежать удара лифтом. С приобретением навыков вы можете спокойно избегать по лестницам в лифт и прогуливаться по выбранным этажам.

Кисти для покраски.

Каждый игрок начинает игру с 10 кистями. Игрок получает 2 премиальные кисти за каждое законченное здание, но за каждую ошибку кисть теряется и маляр будет падать в шахту лифта в подвал. Маляр также будет терять кисти, если его ударит немое ведро, летающая полу-пинта и швырятель ведер, а также если вы ударитесь в паровую трубу или дымоход.

Покраска каждого здания строго нормирована. На первое здание вам отводится 60 секунд. Далее время на покраску здания будет увеличиваться на 30 секунд. Время показывается в нижнем правом углу экрана. Последние 30 секунд игры показываются мигающими. Будьте бдительны!

Красящие валики:

Красящие валики приносят премиальные очки. С помощью их можно очень быстро покрасить комнаты. Однако, если немое ведро получит валик первым, вы теряете шанс получить лишние премиальные очки.

Летающие полу-пинты:

Первую группу ведер которую вы встретите в игре — это летающие полу-пинты. Эти маленькие летающие ведра летают от одной стороны экрана к другой. Они никогда не спускаются в подвал. Маляр должен избегать летающих полу-пинт, прыгая над ними. Летающие полу-пинты появляются на каждом уровне игры, от здания к зданию количество их увеличивается. Перед разворотом они начинают мигать, предупреждая о своем возможном приближении.

Немые ведра:

Двигаются немые ведра всегда в строго определенном направлении слева направо. Первый раз они появляются в здании N 2 на каждом уровне трудности игры и всегда присутствуют в последующих зданиях. Их движения хорошо предсказуемы. Если немые ведра вступают на второй этаж, то следующее появится на первом и т.д. Перемещаясь слева направо, они ожидают лифт в правой половине здания, чтобы спуститься или подняться на следующий этаж.

Бренда:

Бренда — дочь управляющего, большая шалунья. Она любит ставить отпечатки своих рук на свежеекрашенные стены. Конечно, игрок при этом должен перекрашивать стены и терять 20 очков. Бренда каждый раз появляется при окраске здания ночью 3 каждого уровня сложности и присутствует во всех остальных зданиях. Вы можете временно уговорить Бренду не пакостить, отвлекая ее от этого дела сахарным тростником. Для этого вы должны коснуться тростника, после чего вы начинаете мигать. Во время мигания вы не можете красить, так как должны пройти с тростником к Бренде, коснуться ее, и только после этого продолжать красить. А чтобы передать тростник Бренде, вы должны войти вместе с ней в комнату или лифт. Сахарный тростник отлетит ее на 35 секунд и она не сможет ставить отпечатки рук на стену, а вы должны за это время окончить окраску здания.

Швырятель ведер:

Швырятель ведер является главой ведер, он очень смел и преследует вас повсюду. Впервые швырятель ведер появляется на первом уровне в здании N 4, а далее присутствует везде. Его никогда нельзя уничтожить, но его можно временно поймать в ловушку в подвале между тремя лестницами. Для этого вы должны заманить его в подвал. Теперь быстро поднимите лестницу на первый этаж, без лифта, и идите вправо или влево. Швырятель ведер будет заперт в подвале до тех пор, пока вы не потеряете вашу кисть или не уйдете на другой конец здания.

Паровые трубы.

Паровые трубы протянуты через центр этажа в определенных комнатах. Эти препятствия начинают появляться на первом уровне в здании N 5. Маляр будет спотыкаться об них и терять кисти, если вовремя не перепрыгнуть через них.

Обмакивание кистей:

При окраске здания N 6 на каждом уровне трудности кисть игрока будет становиться сухой после окраски 8 комнат. В здании N 7 после 7 комнат в здании N 8 после 6 комнат. Для того, чтобы обмакнуть кисть в краску, нужно просто коснуться одной из больших кистей, выставленных в некоторых комнатах здания. Это даст вам возможность красить дальше.

Уровни сложности игры.

За игру нужно покрасить 48 зданий. Эти здания разделены на 6 уровней трудности. Таким образом, каждый уровень трудности содержит 8 зданий. Помните, вы можете выбрать любой уровень трудности, если пожелаете.

Первый маляр использует видимую краску. Он может столкнуться с лифтом и прыгать в шахты, не теряя при этом своей кисти.

Второй: маляр использует светлый лак (невидимая краска). Он может удариться в лифты и прыгать в шахты лифтов, не теряя своей кисти.

Третий: все освещение отсутствует. Маляр должен покрасить все 8 зданий в темноте. Он может сталкиваться с лифтом и прыгать в шахту, не теряя своих кистей.

Четвертый: маляр использует светлую краску, но будет терять кисть, если столкнется с лифтом или прыгнет в шахту.

Пятый: маляр использует светлый лак. Он будет терять кисть, если столкнется с лифтом или прыгнет в шахту.

Шестой: освещение отсутствует. Маляр должен красить все 8 зданий в темноте. Он теряет кисть если ударится в лифт или прыгнет в шахту.

Бренда: старайтесь брать сахарный тростник, когда Бренда находится возле вас. Таким образом вы сэкономите время. Ждите до тех пор, пока она не начнет ставить свои отпечатки на стенах. Коснитесь сахарного тростника и дайте его ей. Пока она занята сахарным тростником, вы перекрасите стену на которой она успела поставить свои отпечатки.

Вы можете указать путь, куда Бренда должна идти, когда она покинет лифт. Для этого попытайтесь покрасить здание сверху вниз, начиная с правой стороны. Теперь отошлите своего маляра как можно дальше влево. Это послужит причиной того, что Бренда остановится в комнатах на левом краю и не сможет оставить свои отпечатки на стенах.

Светлый лак прозрачен и при работе маляру трудно увидеть, где он уже покрасил.

На уровнях трудности игры N 3 и N 6 здания должны быть выкрашены в темноте. В этом случае отпечатки рук Бренды будут говорить вам что, комната покрашена.

Если играют 2 игрока, один может выйти из игры, оставив играть другого одного. Для этого нажмите «Р». Для остановки игры нажмите «М». Повторное нажатие «М» возобновит игру.

BRUCE LEE

Вам наверняка приходилось играть в такие игры, как «COMMANDO» или «RAMBO». Игра BRUCE LEE является подобной игрой.

В этой игре вы управляете маленьким, но очень сильным, выносливым и хитрым человечком и должны пройти все препятствия, собирая фонарики, иначе вам придется возвращаться в уже пройденные зоны и собирать оставшиеся фонарики, чтобы перейти на следующий уровень.

Вам придется защищаться от двух стражников, которые по приказу дракона хотят убить вас. Но вы можете их игнорировать и не вступать с ними в борьбу, одновременно не подставляясь под их удары. В противном случае вам придется расстаться с жизнью.

Но если вы хотите набрать больше очков (а за определенное количество очков вам добавляется жизнь), то убивайте их.

Когда вы пройдете все зоны, которые наполнены всякими неожиданностями и ловушками, которые могут вам повредить, то дойдете до последнего уровня, где сидит дракон — злой дух.

Он будет в вас бросать ядрами и отравленными шипами. Вам необходимо взять последний фонарик, злой дух будет корчиться в предсмертных муках и умрет.

Вам будет предоставлена возможность начать игру заново, при этом получить приз.

BUBBLE

Вы оказались запертыми в глухой комнате. Вдруг из левого верхнего угла комнаты появляется «пузырь-убийца». Если он прикоснется к вам, то вы потеряете жизнь (дается 3 жизни). Задача состоит в том, чтобы увернуться и расстрелять его из бластера. К вашему удивлению, если вы попали в пузырь, он уничтожается не сразу, а распадается на 2-3 пузыря, но меньших по величине. Теперь вам лавировать значительно сложнее, а надо! Опять, если вы попадете в эти пузыри, они распадутся на меньшие. Уничтожьте же их, иначе они уничтожат вас.

На последующих стадиях, если вы благополучно пройдете первую, количество появляющихся пузырей увеличивается.

После ввода программы не спешите нажимать на клавиши и вы увидите демонстрационную игру. Посмотрев, нажмите «К», если будете пользоваться при управлении клавиатурой компьютера или «J», если управляете при помощи джойстика.

управляющие клавиши:

A или J — влево
D или I — вправо
SPACE или BREAK — огонь

Для возобновления игры нажмите «К» — для клавиатуры или «J» — для джойстика.

BUBBLE BUBBLE

Управление:

1 клавиатура;
2 синклер джойстик;
3 кемпстон джойстик;

4 курсор джойстик

Для старта игры после набора управления необходимо нажать «1» для одного игрока или «2» для двух.

Вы управляете дракончиком, совершающем путешествие по многоэтажному лабиринту. Вы можете выпускать пузыри, которые уничтожают чудовищ. Монстры населяют весь лабиринт и мешают вам продвигаться дальше. Если вы уничтожите всех чудовищ в лабиринте, то провалитесь на следующий уровень. Во время игры в лабиринте можно найти для себя подарки (алмазы, чайники, короны, яблоки, мороженное и т.д.). Их надо собирать.

ботинки — позволяют быстро бегать

чайник — далеко и быстро стрелять

конфета — скорострельность

соска — 500 очков за выстрел

сердце — бессмертие на этапе

бутылка — уничтожение всех монстров

красный смывок — возможность получить большой алмаз (только после уничтожения всех чудовищ)

желтый смывок — дает большое яблоко

зонтик — перемещает на несколько этажей

кресты — затапливают лабиринт и уничтожают всех чудовищ

часики — останавливают чудовищ, убить которых можно только после того, как разобьете заделанные вами в пузыре часы.

Остальные подарки — увеличивают счет.

Во время игры появляются пузыри разного вида. В черно-белых пузырях находится метро. Оно прокатывает вас по лабиринту, убивая по дороге встречающихся чудовищ. Пузыри с буквами надо разбивать, набрав полный комплект которых, вы получите дополнительную жизнь. Остерегайтесь контактов с монстрами — это смертельно опасно.

BUCKROGERS (планета мухи)

Загрузка стандартная. Игра является точной копией игры «ZOOM», написанной для PC-подобных машин. Опять космическая тематика. Цель игры заключается в успешном прохождении вашим космическим кораблем различных секторов. Вам поручена разведывательная миссия.

В первом секторе вас ожидает непростая задача по преодолению гравитационных ворот. Необходимо точно войти между ними, не задев не одной из стоек. В следующих секторах вам добавят забот летающие тарелки и другие технические конструкции внеземных цивилизаций. Ваше оружие — умелое пользование ручкой управления и точная стрельба по противнику. Помните: если их не убьете вы, то они сделают с вами нечто подобное. Вскоре вы покинете эту негостеприимную планету и выйдете в открытый космос. Там вас ожидают новые испытания, но средства борьбы вам знакомы и наверняка со всеми своими врагами вы успешно справитесь.

Управление: 5 — влево; 5 — влево; 7 — вверх; 8 — вверх; T — показ результатов SP — огонь.

После высвечивания меню клавишей «ENTER», вы можете выбрать управление джойстиком или от клавиатуры. В игре присутствует режим демонстрации и, подождя несколько секунд после высвечивания меню, программа автоматически в него перейдет.

BUTCH HARD GUY

Он дикий, он тронутый, он не таков, но все-таки...

Это платформенная игра. «BUT HARD GUY» — это, если хотите, мистифицированный образ — смесь тенденции рэмбо-кобра-командо игр. Другими словами — это новая игра — поединок с внесенными в нее смешными именами.

Шутить так шутить, но здесь шутки начинаются и заканчиваются на именах главного героя «BUTCH HARD GUY» и его противника «TIE FU».

Сам BUTCH — старый ветеран войны, задачей которого является освободить других таких же ветеранов, которых поймал и запер в тихоокеанском регионе некто «TIE FU». Клетки, в которых они заперты, расположены на площадках на каждом из 20-ти экранов игры и вам, как Батчу, нужно, прыгая с платформы на платформу и пинком открывая двери клеток, позволить заключенным спастись на вертолете Батча.

Как только все заключенные этого экрана освобождены, вы можете перейти к следующему, но он будет сложнее. Каждый экран патрулируется охранниками доктора Фу, одетыми в ядовитые одежды, убивающими при касании. Эти роботы не только могут вас убить, но и захватить вновь в плен узников. И вам вновь придется возвращаться обратно для их освобождения. Вы можете защитить себя от роботов либо ударяя их кулаком, после чего они на секунду-другую успокаиваются, либо пинком, разнося их на куски, но здесь можно и самому соротеть.

Передвижение роботов довольно непредсказуемо. Можно попытаться забить одного из них, после чего он почему-то не умирает, что временами весьма раздражает. 20 экранов расположены в строгом порядке и нужно весьма усиленно работать клавишами, чтобы добраться до конца еще и потому, что в меню нет джойстика.

Неплохо, но могло быть и лучше.

CABAL

Игра напоминает тир. Но вместо того, чтобы стрелять по неподвижным мишеням, вы стреляете по противнику. Нужно расстрелять все, что вы видите перед собой: солдат, дома, машины, танки, вертолеты.

Управление 0 — огонь; 8, 9 — вверх, вниз; 6, 7 — влево, вправо

CAEZAR THE CAT

Жил на свете кот... Милое, пушистое животное, которое так же, как и все настоящие коты, больше всего любил спать, греться на печке, съесть что-нибудь вкусненькое и запить молочком.

Но нашему коту не повезло: ему дали имя Цезарь и, хочешь не хочешь, он должен был его оправдывать, точить когти, бороться и побеждать.

А между тем причины беспокойной жизни оказались очень знакомыми: необходимо покончить с армией мышей, которые заполнили дом его хозяина. Эта задача очень трудная и, без нашей помощи, Цезарю с ней не справиться.

Мыши, как и все мыши, в общем нашли себе хорошее место для жилья, где и сидят, спрятавшись за полкой с повидлом, за пахучей колбаской, или за чем-то другим, не менее аппетитным. Цезарь должен красться чрезвычайно осторожно, чтобы не всполошить мышей, после чего, с радостным мяуканьем, в подходящий момент кинуться на них.

Скакание по заставленным продуктами полочкам крайне опасно, а сдвигание с места или разбивание банки может для Цезаря кончиться крайне неприятно (разве что хозяева в признание его больших заслуг, которое выражаются количеством очков простят его). Итак, видно, что поле борьбы очень неудобное — когда Цезарь прыгает очень высоко он лбом стучается о потолок, когда спрыгивает с большой высоты, разбивает себе лапки (хотя и говорят что кошки падают всегда на 4 лапы, но и они могут заболеть!).

Пойманных мышей Цезарь должен выносить из кладовки через специальную дверь. После каждой очередной десятки пойманных мышей раздается звонок будильника, а количество очков показывается на весах, стоящих на нижней полке. Цезарь должен спешить, потому что чем больше времени уходит, тем больше вкусных вещей исчезает в прожорливых пастьях мышей. Он не может позволить себе даже короткого отдыха, потом что иначе придется начинать все сначала.

Нужно помочь Цезарю победить мышей, потом что иначе его дальнейшая жизнь может протекать в помойке рядом с кладовкой. А его было бы жаль, потому что он и вправду милый кот.

CAPTAIN BLOOD

Громадный стальной колосс мчится через космическую пустоту, с необычайной скоростью отдаляясь от Земли. Раскаленные дюзы дрожат от громадной температуры, которую способны вынести только сплавы W и Ti. В иллюминаторах отражаются звезды. Корабль вооружен мощными лазерами, космическими торпедами, датчиками, радаром. Никто не может приблизиться незамеченным.

И вот с этого корабля был похищен президент галактики, внезапно пропала связь с кораблем. Посланные отряды спасателей и группа командос DELTA, вскоре нашли трансгалактическое судно, но весь экипаж был убит неизвестным излучением, а президент исчез. За обнаружение президента объявлена награда.

Итак, вы командир небольшого истребителя, и вы должны найти президента. Вы садитесь на небольшую планетку, повстречаете местного жителя, который, в приливе плохого настроения, скажет: «капитан, я тебя не выгоняю, но убирайся отсюда». С остальными людьми говорить гораздо проще. Под экраном нарисованы таблички и динамик громкоговорителя. Каждый рисунок символизирует одно слово на одном из 3 языков (английском, французском или немецком). Когда составишь предложение, нажми FIRE на динамике и жди ответа. Некоторые слова, записанные в кавычках, означают поведение, например, смех, ярость, проклятия и т.д. Главная наша цель — вытянуть из собеседника координаты планет, на которых живут другие информаторы. Чтобы достигнуть цели, тебе придется понравиться собеседнику, зато потом можешь облегчить душу и превратить все в звездную пыль.

Ваш истребитель оснащен аннигилирующими ракетами, телескопом, посадочной шлюпкой, без которой ни с кем разговаривать нельзя. При посадке следите за горами и ракетами. Кроме того, в истребителе есть товарные люки, в которых можно перевозить тех, кто просит тебя отправить их на родную планету. при этом надо помнить, если отвезешь пассажира на другую планету, можно получить пулю в лоб. Не будь садистом, не убивай безоружного.

CAPTAIN KELLY

Капитан космической службы безопасности Келли сидел дома и спокойно попил кофе, как вдруг раздался телефонный звонок. Вздвигнутый голос диспетчера сообщил, чтобы капитан немедленно прибыл на космодром.

Через несколько минут Келли находился перед своим командиром и выслушивал обстановку. Командир сообщил, что на готовившийся к

испытаниям корабль проникли роботы-шпионы. До испытания остался день и оно должно состояться во что бы то ни стало. Келли, быстро одев скафандр и снаряжение, входит в корабль. С этого момента и начинается ваша миссия. Сразу предупреждаем: экономьте патроны, не забывайте о кислороде и энергии. Мигающие квадраты — это лифты, перемещающие вас с уровня на уровень.

Компьютер — с помощью его вы можете получить информацию о своем состоянии и местонахождении. Особо важна информация о количестве роботов на каждом уровне.

Шприц — позволяет вам увеличить уровень энергии. Чтобы набрать энергию надо как можно быстрее передвигать клавишами (джойстиком) вправо-влево.

Ружье дает вам возможность пополнить количество патронов.

Поршни — пополняют ваш запас кислорода.

Чтобы убить на одном уровне всех роботов, вам необходимо вступить с каждым из них в длительную перестрелку.

После ликвидации всех роботов вас ждут многочисленные награды и назначение командиром этого, освобожденного нелегким трудом, корабля.

CAULDRON

За горами, за лесами, за семью морями, в маленькой избушке на курьих ножках жила-поживала колдунья Орфидина. Жилось ей хорошо, как у дьявола за печкой. Был у нее приятель колдун — Пумпкин. Жил он в лесной глуши недалеко от избушки. Часто они ходили друг к другу в гости. Но в последний раз Орфидина поругалась с Пумпкином и тот со злости утащил ее новую метлу и ни за что не хотел отдавать. Орфидина поклялась, что она ему страшно отомстит. Она долго думала о том, как бы это лучше сделать, и однажды в старых книгах нашла рецепт зелья, которое может лишить Пупкина колдовской силы. Таинственная формула гласила:

«Возьми рога желтого оленя, глаза большой жабы, хвост ящерицы, кости великана и крылья летучей мыши. Сложи все в большой котел, разотри в порошок и вари на огне взятого из дьявольского вулкана, в полночь. Однако запомни, что кости нужно собрать в чародейский ящик, а огонь принести в котелке, найденном в глубине склепа».

Волшебница отправилась на поиски. На старой метле она полетела через горы, леса, моря и долины. По дороге нападали на нее чудовища и огромные птицы, с которыми приходилось сражаться, тратя при этом свою волшебную силу. Спасение находилось в животворных источниках. Орфидина знала, что составные части зелья можно отыскать под землей. Она собирала ключи, разбросанные у входов в пещеры, гроты и склепы, осторожно приземляясь только на плоские поверхности.

На старом кладбище, полном духов, она увидела большой склеп и вошла туда. Там было 28 помещений. Именно здесь она нашла кости великана (которые, однако не могла забрать), летучую мышь и котелок. Потом она полетела к дьявольскому вулкану за огнем. Там ее ожидал сюрприз — на самой низкой полке пещеры она обнаружила «чародейский ящик». Обрадованная, она вышла через другую дверь и вернулась в склеп за костями великана.

До дома было недалеко, поэтому именно туда она отнесла свои сокровища.

Усталая Орфидина тем не менее отправилась в дальнейшие поиски. Она летела над океанами до тех пор, пока не достигла большого грота состоящего из 11 помещений. Именно здесь находилась жаба, рога золотого оленя и ящерица. Теперь у Орфидины были все компоненты зелья. Из последних сил она вернулась в свой домик на курьих ножках, все бросила в котел, разожгла огонь в очаге и стала ждать полнолуния.

Наступила желанная ночь. Шепча себе под нос заклинания, она варила зелье. Когда все было готово, Орфидина взяла кувшин и отправилась к Пумпкину, уговорила его выпить напиток. Пумпкин выпил и пропал. А Орфидина, очень довольная удавшейся мстью, забрала свою новую метлу и полетела домой.

С той поры уже никто не лишал волшебницу Орфидину покоя. Наверное она и до сих пор живет в своей маленькой избушке на курьих ножках.

CAULDRON 2

Программа CAULDRON 2 — это продолжение уже известной нам программы CAULDRON.

Когда колдунья Орфидина победила короля дынь (именно так переводится английское слово PUMPKING), завладела его замком и получила золотую метлу, которая сильно увеличила ее чародейские силы. Последняя борьба утомила Орфидину, и теперь она не покидает замка; отдыхает и мечтает о том, как бы завладеть всем миром. Но она, однако, не забыла о своей безопасности, поэтому снаружи и внутри замка она расставила множество ловушек. Вместе с ними замок охраняют ужасные создания и мошара, бродячие скелеты и нетопыри (правда, последних двух можно уничтожить, найдя соответствующие предметы).

В побежденном королевстве нашелся один смельчак (на самом деле это была маленькая дыня, так как это было королевство дынь),

который решил победить волшебницу, отобрать ее золотую метлу и вернуть мир в солнечное государство. В ходе игры мы управляем этой маленькой подпрыгивающей дыней.

В начале игры у нас нет оружия, и нам надо найти магические силы, прыгая в середину искрящихся источников энергии.

Каждое столкновение с чудовищем, которых полно во всем замке, приводит к убыванию сил в нашей маленькой дыне. Правда, чудовищ на короткое время можно лишить силы, стреляя в них магическим лучом, но они вскоре снова оживают и начинают нам мешать. В нашем распоряжении есть 6 дынь и, когда очередная превращается в желтую лепешку (под ужасный смех колдуньи) в дело вступает следующая.

Замок, в котором нам предстоит действовать, довольно большой (128 комнат) и хорошо было бы сделать карту, которая облегчит нам выполнение задания.

Для того, чтобы победить колдунью, нам нужно найти 5 предметов: магическую книгу, ножницы, топор, щит и клубок, каждый из которых использовать соответствующим образом.

Дыня управляется при помощи клавиатуры (игра позволяет выбирать соответствующие клавиши) или при помощи джойстика.

Функция «стрельба» имеет двойное значение: повышение высоты прыжка и стрельба магическим лучом.

Задание победить колдунью отнюдь не легкое, и очень скоро оказывается, что запас 6 дынь маловат. Дающиеся внизу поправки (они относятся к версии ZX SPECTRUM) приводят к тому, что дыни будут возрождаться так же быстро, как и чудовища.

CAZINO

Очень красочная игра с великолепной графикой. Представьте, что рок судьбы в один из дней занес вас в святая святых игорного бизнеса — великолепный и загадочный Монте-Карло с кошельком, который не слишком туго набит. Желая поправить свои дела, вы попадаете в один из игорных домов. Вас встречают здесь всевозможные удовольствия и опасности одновременно: «однорукий бандит», азартные карты, лото и рулетка.

Ваша задача довольно проста: имея и начиная с 1000 золотых вы стараетесь не проиграть их со свистом как можно дольше. Ну, а если фортуна будет к вам благосклонна, то и поправить свои дела!

В управлении игрой вам будут помогать существующие там пиктограммы и вложенные меню, смысл которых будет понятен даже после бокала виски.

Мы выпьем за вашу удачу!

CHAIN REACTION

CHAIN REACTION — цепная реакция, ваша задача — починить реактор на межпланетной станции. Для этого необходимо собирать тепловые элементы (они выглядят как цилиндрики) и носить их в комнату, где в полу имеются отверстия — входы каналов реактора. В эти отверстия следует запускать найденные цилиндрики. Поскольку есть подозрение, что после заполнения всех каналов вы выполните цель игры (игра довольно мало исследована), то весьма вероятно, что вам надо будет предпринять и еще какие-нибудь дополнительные действия. Обращает на себя внимание прекрасная объемная графика игры.

CHEQUERED FLAG

«Клетчатый флаг» — имитация гонок спортивных машин, во время которой вы должны преодолеть одну из самых знаменитых трасс в мире. Из кабины отличной гоночной машины «Формула-1» вам видны проносящиеся на огромной скорости окрестности, а также видна приборная доска с меняющимися показателями.

Следите за различными объектами, появляющимися на горизонте и приближающимися к вам деревьями, указательными знаками, озерами и т.п.

Следите за приборами, чтобы проехать дистанцию как можно лучше и избежать заноса и перегрева.

Ваш компьютер в точности воспроизводит настоящую гоночную машину. У вас даже есть возможность выбрать машину.

Максимальная мощность достигается на определенных участках. Лобовое сопротивление и сцепление шин с дорогой учтены. Вы должны управлять рычагами и менять скорость, чтобы поддерживать максимальное число оборотов. И если вы берете поворот на слишком большой скорости — вас заносит. Но не волнуйтесь. Чтобы облегчить себе задачу, вы можете выбрать себе машину с автоматической коробкой передач, но такая машина менее мощная.

На вашем приборном щитке воспроизведены: спидометр, счетчики оборотов, топлива и температуры, вместе с индикаторами выбора передачи, счетчик времени прохождения круга и счетчик кругов.

Руль виден на экране и поворачивается согласно вашим командам.

Езда на гоночном автомобиле очень трудна. Помимо умения держаться на дороге и попыток установить рекорд круга или гонки, вам придется избегать всякие опасности и смотреть за машиной.

OIL/WATER — езда по маслу или воде резко снижает сцепление колес вашего автомобиля с дорогой. Вас занесет — если попытаетесь резко повернуть.

OFF THE ROAD — если колесо сойдет с трассы, машину начинает трясти и скорость резко упадет. Не съезжайте с дороги — возможна авария.

GLASS — езда по стеклу вызовет прокол шины, повлечет сильное вихляние, снижение скорости. Нужно съехать на специальный участок и поменять колесо.

OVERHEATING — постоянная езда на повышенных оборотах приведет к повышению температуры, взрыву в двигателе. Остановка на ремонтном пункте охладит вас довольно быстро. Не переключайте скорости на высоких оборотах — это также может привести к перегреву.

FUEL — если у вас длительная гонка, следите за счетчиком топлива. Сделайте остановку на ремонтном пункте, чтобы подзаправиться.

P/T STOP — сверните к обочине возле ремонтного пункта и остановитесь. Машина получит обслуживание в виде дозаправки, смены шин и охлаждения двигателя.

Все, что вам теперь остается — это выбрать маршрут движения по трассе, машину и число кругов, а затем — вы на старте ожидаете зеленый свет.

Инструкция по управлению:

ускоритель — «O»;

тормоз — «I»;

увеличение передачи — «M» или любая другая справа от «M»;

понижение передачи — «N» или любая другая слева от «N»;

быстрый поворот направо — «F»;

медленный поворот направо — «D»;

быстрый поворот налево — «A»;

медленный поворот налево — «S»;

пауза — «H»;

отказ от продолжения гонки — «N» и «T» одновременно.

Трассы

На компьютере запрограммировано 10 трасс, которые имитируют знаменитые трассы «гран-при». Вы можете выбрать из:

BRANDS HATCH

MONAKO

PSION PARK

CAMBRIDGE RING

SILVESTRONE

MICRODRIVE

PAUL RICARD

SATURN SANDS

OSTERREICH RING

MONZA

Автомобили

FERETTI TURBO — чрезвычайно мощная турбинная машина мощностью 640 л.с. при 8000-10000 оборотах. Очень трудна в управлении и рекомендуется гонщикам с большим опытом.

PSION PEGASYS — новая машина, по последнему слову техники и инженерной мысли. Развивает мощность 560 л.с. при 5000-10000 оборотах. Имеет чрезвычайно низкое лобовое сопротивление.

MC FASTER SPECIAL — имеет автоматическую коробку передач, идеальная для начинающего. Одновременно очень быстрая — развивает мощность до 500 л.с. Очень надежная.

CHESS

После загрузки программы на экране появляется изображение шахматной доски с расставленными фигурами. Можно начинать игру.

Компьютер спрашивает игрока, хочет ли он играть с начального положения или же хочет установить какое-либо другое.

Нажмите клавишу «P» для начала игры, затем игроку задается вопрос: каким цветом фигур он будет играть?

Нажмите «W» для игры белыми или «B» для игры черными.

Запрашивается уровень, на котором игрок хочет играть.

Выберите любую клавишу от 0 до 9. Для быстрого ответа достаточно одного из низких уровней от 1 до 3.

Позиция фигур на доске определяется использованием современной алгебраической системой условных знаков. Поле обозначено цифрами от 0 до 8 и буквами от «a» до «h». Белая ладья всегда находится в начальном положении на поле a1. Поля обозначаются на экране. При выполнении хода нажмите на клавиши, соответствующие координатам (буквенные; затем цифровые). Сначала даются координаты месторасположения фигуры, затем координаты поля, которое она займет. Никаких разделителей между начальными и конечными координатами нет, все происходит автоматически. После того, как ваш ход сообщен машине, необходимая фигура будет передвинута, компьютер примет решение и покажет свой ход. Разрешены все соответствующие правилам ходы, включая рокировку и первый ход пешки на два поля. Программа не разрешает применение ходов, не соответствующих правилам. Рокировка достигается путем передвижения короля.

Сделав ход и заметив свою ошибку, вы всегда можете исправить, используя подвижную или неподвижную зачеркивающую клавишу. Ряд команд может быть применен на любом этапе.

Нажимая клавишу «R», вы можете спросить у машины, какой ход вам следует сделать. Она сделает этот ход на том же уровне, на каком ведется игра.

Клавиша «L» позволяет вам изменить уровень игры компьютера.

Клавиша «Z» позволяет перенести ситуацию с экрана на печатающее устройство.

Клавиша «T» позволяет вам перенести позицию, имеющуюся на доске, на кассету с тем, чтобы продолжить ее позже.

Клавиша «X» означает выход из игры для отдыха, либо для установок на доске другой позиции.

Установление позиции

Вы можете установить на доске любую позицию, какую хотите. Для установления позиции в начале игры или по ее окончании нажмите клавишу «Y».

Стрелки клавиш 5, 6, 7, 8 могут использоваться подвижно или неподвижно для того, чтобы двигать стрелку по экрану.

Нажимая клавишу «C», вы полностью очищаете доску от фигур.

Стирающая клавиша вычеркивает фигуры из позиции, которая была создана с помощью стрелки-указателя.

При помощи клавиш «K», «Q», «R», «B», «N», «P» осуществляется введение фигур на доску.

CHICAGO 30'S

Ваш герой — сыщик-полицейский. Он носит плащ с поднятым воротником и рыщет по темным и глухим закоулкам доков и пригородов. Он водит похожую на жука машину, имеет пистолет с бесконечным количеством патронов. В городе рыщет множество бандитов, они прячутся в бочках и позади контейнеров, ну и, конечно, стреляют в вас. При этом пули на экране не видны.

Игра имеет две стадии — первую вы проходите пешком, а во второй вы ведете машину. Перемещение происходит слева направо. Проплывают пейзажи, характерные для Чикаго периода депрессии. По мере движения появляются враги. Их может сбежать несколько дюжин. Они вылезают из бочек, канализационных люков, выходят из-за ящиков.

Понятно, что если так много врагов, то и пули должны летать, соответственно, тучей — и вот тут-то есть недостаток. Детали фона очень хорошо нарисованы, с множеством мелких деталей. И хотя пули имеют размер футбольного мяча, заметить их очень трудно на таком фоне. А раз трудно заметить, то и трудно избежать. Игра теряет смысл, так как гибель неизбежна. Можно стрелять в восьми направлениях. Движение экрана плавное, оживление фигур на стандартном уровне. Игра, как и многие монохромна. Рейтинг на 1991 год — 63%.

CHIMERA

Какие-то враги и грозный космический корабль крутятся на околоземной орбите и есть кто-то, кто видел их, и теперь должен доподлинно узнать, кто же такие пришельцы, а также сделать невозможными их, несомненно враждебные по отношению к нам, землянам, намерения.

Вражеский космический корабль нужно уничтожить — задача весьма опасная. Для этого есть только 2 возможности: либо погубить врага, либо погибнуть самому. Итак, нужно отправляться на космический корабль.

Наш герой приближается к космическому кораблю, но вот чудеса! В него никто не стреляет. Очевидно, какая-то хитрость? Без приключений он попадает на нижнюю палубу, двери за ним закрываются и... Назад дороги нет. Нужно победить свой страх и выполнять трудное и небезопасное задание.

Наш герой оказывается в огромном помещении, совершенно пустом, но видит 2 выхода — налево и направо, один напротив другого. Теперь самая важная задача — найти гаечный ключ, так как без него невозможно попасть вглубь корабля.

Дорога очень долгая (4 этапа) и только на первый взгляд простая. Хотя кажется, что экипаж покинул свой корабль и никто ни в кого не будет стрелять, есть другие опасности: те самые помещения в которые нельзя входить — там ждет верная смерть. Враждебным становится даже время, кончаются запасы воды и пищи, поэтому нужно торопиться.

Все предметы спрятаны, их не видно, поэтому нужно тщательно обыскать помещение за помещением.

В нижней части экрана помещается информация, отражающая настоящий момент игры — количество воды и пищи.

Трехмерная графика игры напоминает ALIEN 8 и KNIGHT LORE, однако сама атмосфера игры показывает, что CHIMERA может доставить вам большое удовольствие, хотя она и не так изыскана, как ее знаменитые собратья.

CHOPPER

Эта игра похожа на предыдущую. В этой игре вы управляете вертолетом-спасателем и должны спасти пять или более человек (генерация

числа человек случайна), которые находятся в очень труднодоступных местах. В игре введен счетчик времени, и если вы за 999 единиц времени (примерно 200 секунд) не успеете спасти людей, то вы потеряете жизнь.

После того, как вы возьмете последнего человека, вы переходите в следующий лабиринт с препятствиями. И так продолжается несколько раз.

Все препятствия в этой игре движутся, поэтому пройти их без тренировки очень трудно.

Но не пугайтесь, а попытайтесь счастье.

CHUCKMAN

Главное действующее лицо игры — минер, целью которого является обезвреживание бомб в лабиринте до того, как у него кончатся энергия и время. Чтобы обезвредить бомбу, минер сначала должен найти чемоданчик с инструментом без которого он взорвется, так как не сможет выкрутить взрыватель.

Лабиринт, по которому мотается минер, примерно в 16 раз больше, чем показан в определенный момент на экране. Но можно увидеть его большую часть, если нажать клавишу «обзора». Однако, чем больше вы включаете обзор, тем больше расходуется энергии.

В лабиринте минера подстерегают всякие неприятности. Его может убить ботинок-убийца и он может провалиться в бездонную яму. И в том и в другом случае он теряет жизнь. Если же минер по пути прихватит с собой тачку с песком и лопату, то яму можно засыпать и спокойно отправиться дальше на поиски бомб. К сожалению, при этом тачку он теряет, но может найти ее еще. А справиться с ботинком-убийцей поможет ботинок-скороход (опять-таки один раз).

В правой части экрана есть табло, на котором все время показывается: число обезвреженных бомб, количество набранных очков, предметы, собранные минером, количество энергии и остаток времени.

После ввода программы появляется таблица выбора режима игры:

- A — уровень игры 1
- B — уровень игры 2
- C — уровень игры 3 (самый легкий)
- D — управление кемпстон джойстиком
- E — управление при помощи клавиатуры
- F — инструкция игры.

Нажав клавишу «F», вы увидите на экране инструкцию. Теперь нажмите «ENTER». Появится таблица с действующими персонажами: ботинок-убийца сапог-скороход бомбы пища или энергия лопата инструментальный ящик яма.

Нажмите «ENTER». Появится таблица с управляющими клавишами:

- | | |
|---------------|--------------------|
| A — вниз | Q — вверх |
| B — влево | C — вправо |
| SPACE — обзор | N — останов в игре |
| S — старт | |

После окончания игры, при необходимости, наберите на клавиатуре свое имя для занесения в таблицу результатов.

CHUCKIE 2/2

Эта игра имеет еще одно название — «шоколадная фабрика». В начале игры, чтобы попасть на шоколадную фабрику, необходимо взять косточку и отнести ее собаке. Собака отвернется и вы проходите.

В следующей комнате вы, используя всю свою ловкость и умение, должны собрать необходимые компоненты: молоко, сахар, какао. Засыпая их в соответствующие емкости, можно иметь не более одного ингредиента.

В каждой новой комнате игрока поджидает масса интересных и сложных препятствий.

Еще одно напутствие: игра построена так, что для прохождения комнаты от ее входа до выхода нужно проделать длинный и сложный путь, даже если кажется, что до перехода рукой подать.

COBRA (STALONE)

Сюжет: полиция не в силах справиться с преступностью в Америке. Не связанный условиями закона Сталлоне навводит свой порядок.

В настоящем кинофильме Сталлоне поливает улицы огнем из автомата, чтобы сделать их безопасными для пешеходов. В игре вы должны бежать по этим улицам, избегая смертельные препятствия — громил с ножами, летящих ракет и дам с гранатометами. Есть еще какие-то колясочки, снующие туда-сюда по экрану — их трогать нельзя! В игре 3 сцены: город, пригород и фабрика. Чтобы успешно расправляться с преступниками, надо собирать контейнеры, чем-то напоминающие гамбургеры, хотя начинка у них намного более смертоносная. Но это все очевидно. Немногом менее очевидно, что вашей целью, кроме массового истребления всякой шпаны, является спасение прекрасной Ингрид от Джека-потрошителя.

COBRA FORCE

Наш боевой вертолетчик летает над какой-то старинной планетой, плукает в подземных лабиринтах и непрерывно стреляет и запускает ракеты — все равно нас одолевают вереницы перехватчиков противника, летящие нам навстречу. Можно попытаться собирать в пути баллоны с горючим — это восстанавливает силы вертолетчика. Однако можно поступить более элегантно: переназначьте клавиши в игре на SIMON и получите бесконечную жизнь.

COLOSSEUM

Разве не достаточно гладиаторских игр мы уже видели? К сожалению, ни одна из них не была приличной. COLOSEUM — игра довольно оригинальная.

Вы — наездник, управляющий боевой повозкой в старые добрые времена древнего Рима. Вам вместе с четырьмя повозками, управляемыми компьютером, надо начать и выиграть гонку. Чтобы это сделать, надо выполнить две вещи: во-первых, остаться в живых; во-вторых, сделать так, чтобы никто другой живым не остался.

Пока вы мчитесь вдоль длинной овальной дорожки, хорошенько поймете, что именно может убить. Наиболее важные и наиболее симпатичные вещи, многочисленные препятствия вдоль дороги, от регулярно появляющихся опасных кустов до кусков стены, которые кто-то разбросал вокруг. Остальные наездники, как и вы, вооружены топорами, булавами. Противники уменьшают вашу энергию, нанося частые удары прежде, чем вы сможете это сделать с ними. Судьба побежденного графически выполнена занятию — кони обрывают поводья, а наездник вылетает из повозки, разбивается, падая на землю.

Управление вполне традиционно. Вверх-вниз — перемещает соответственно повозку по отношению к дороге, движущейся навстречу. Вправо-влево — соответственно ускоряют или замедляют движение. «Огонь» приводит в действие оружие.

Графика неплохая, перемещение экрана выполняется плавно. Однако есть множество предметов и ситуаций, в которых трудно разобраться. На стадионе пять дорожек, препятствия появляются на одной из них без перекрытия. Однако объехать их трудно, так как границы дорожек не обозначены, и разобраться, где вы находитесь по отношению к остальному, нелегко.

Общий рейтинг — 55%

COMBAT

Игра COMBAT — это очень интересная и сложная игра. В эту игру можно играть неопределенно долго и при этом вы будете испытывать еще больший интерес к ней. Вы управляете вертолетом и находитесь в зоне одного из крупнейших сражений. Ваша цель — это уничтожение как можно большего количества вражеской силы и техники.

Перед вами карта, вражеские войска показаны на ней как темные точки и крестики. Перед вылетом необходимо записать координаты базы, где вы находитесь, так как потом будет трудно ее найти.

Для того, чтобы взять оружие, вам нужно после появления первой картинки плавно посадить вертолет. Перед вами появится выбор из нескольких видов вертолетов и их технические характеристики. Затем необходимо нажать два раза клавишу «ENTER». На экране будут мигать различные виды оружия, переключить их можно клавишей «ENTER». Если вы хотите взять какое-либо оружие, то нажимая кнопки «J», «K», «L» выберете столько, сколько вам нужно (но не более чем 2145 кг).

Нажав на клавишу «BREAK SPACE» вы начнете боевые действия. Перед вами будут столбы с буквами сверху, они находятся в нижней центральной части экрана. Сверху и снизу будут две черточки. Нажимая на клавиши 11, 12, вы можете выбирать оружие.

Не задерживайтесь и отправляйтесь в путь, но не забывайте изредка залетать на базу, чтобы подзаправиться.

Клавиши управления:

1. UP — подъем вертолета вверх
2. DOWN — спуск вертолета вниз
3. LEFT — поворот влево
4. RIGHT — поворот вправо
5. FASTER — газ вперед
6. SLOWER — газ назад
7. ANADLE — включение карты
- WEST, EAST, NORTH, SOUTH — управление сдвигом карты
8. FIRE — огонь
9. ARM LEFT — выбор оружия (сдвиг стрелки влево)
10. ARM RIGHT — выбор оружия (сдвиг стрелки вправо)
11. SIGHTON — включение прицела

SIGHT UP, SIGHT DOWN, SIGHT LEFT, SIGHT RIGHT — управление прицелом для стрельбы ракетами 12. PAUSE — пауза вкл/выкл 13. SOUND — звук вкл/выкл 14. MESSAGE — сообщение о состоянии экипажа 15. BASE MANNING, BASE POSITION, BASE NUMWER — сообщение о состоянии вертолета и базы.

COMBAT LYNX

В начале игры вы можете выбрать один из четырех уровней, квалификации, а также:

«S» записать игру на ленту для дальнейшего продолжения;
«L» загрузить игру и продолжить ее с места последней остановки
«K» запретить функции управления не любыми клавишами. К таким функциям относятся:
FASTER — ускорение
SLOWER — замедление левого борта
WEST — восток
NORTH — север правого борта
SOUTH — юг
ENABLE — возможность
FIRE — огонь
MESSAGE — сообщение
BAZE MANNING — посадка людей
BAZE ROSITION — основная позиция
SOUND — звук
BAZE NUMBER — основное число
ARM LEFT — вооружение
ARM RIGHT — вооружение
SIGHT ON — передний обзор
UP — верхний обзор
RIGHT — правый обзор
LEFT — левый обзор
DOWN — нижний обзор
PAUSE — пауза

COMET GAME

Действие происходит в далеком будущем. Из-за военного конфликта не осталось ни одного приличного космолета и вы вынуждены лететь на доисторической рухляди, где все постоянно ломается. Игра состоит из 5-ти независимых миссий, которые в произвольном порядке выбираются компьютером. Миссия 1: подстановкой диода в компьютер, вы должны его починить. Миссия 2: на экране появляются 3 сумасшедших инопланетных корабля. Вы должны их сбить вращающейся звездочкой. 3: необходимо развернуть параболическую антенну так, чтобы индикатор настройки (вверху слева) показывал тонкую линию. 4: выбирая нужные предметы, вы должны сварить кофе. 5: защита от метеоритного дождя. Надо пускать ракеты по следу метеоров. Если несколько метеоров попадут на базу, то она взорвется. Управление: Q — вверх, A — вниз, O — влево, P — вправо, SPACE — огонь или установка, J — джойстик.

COMMANDO

Главный герой игры — командос. Вашей целью является — уничтожение бандитов в военной форме. Игра начинается с 1 зоны, и вашей целью является: пройти ее и найти в конце красные ворота. При прохождении этой зоны вы встретите гранатометчиков и выбегающих из красных ворот солдат. Для того, чтобы их убить нужно встать с правой стороны и стрелять как можно более быстро. Становиться нужно так, чтобы пули, вылетающие из ворот, вас не задел. Вы можете брать гранаты, лежащие в красных ящиках. Запомните:

- 1) за каждые 10000 очков вам дают жизнь;
- 2) начальное число жизней — 5;
- 3) за каждого генерала дается 1000 очков;
- 4) за каждый взорванный дот — 3000 очков;
- 5) за каждого солдата — 200 очков.

Во 2 зоне вы встретите автомобиль с десантниками и танк, которые нужно взорвать гранатой, а танк взорвать, попав ему в бак из автомата. Затем появятся окопы, которые нужно забросать гранатами или обстрелять. Помните: если вы упадете даже в пустой окоп, вы погибните. После окопов вы увидите людей в красном — это гранатометчики, они будут стрелять в вас. Затем по обе стороны от вас пойдут дома, из которых вас будут забрасывать гранатами. В этой зоне вам не рекомендуется останавливаться, бегите до красных ворот. После прохождения 2 зоны вы попадете в следующую и т.д. Абсолютный рекорд — 10 зон. Очень удобно играть вдвоем. Один ведет, другой стреляет. Внимание! Ваш компьютер при игре COMMANDO напоминает позицию, в которой вы находились и посылает патроны и гранаты туда, где вы сейчас и где вы были. Т.к. это небезопасно для вас, вы не должны возвращаться назад минимум 3 секунды.

CONQUEST

Введение.

«CONQUEST» — это довольно сложная игра с многочисленными правилами. Чтобы освоить ее наилучшим образом, она разбита на несколько уровней сложности. Каждый уровень добавляет несколько правил.

Мы рекомендуем хотя бы по одному разу сыграть на каждом уровне и не переходить к последующему не освоив предыдущий. Не судите по игре по первым уровням. Они разработаны для того, чтобы можно было лучше освоить игру.

Правила уровня 1.

На экране изображена карта Средиземноморья. Она разбита на квадраты (20*30). Существует 2 типа полей, суша и вода. Суша — это квадраты, на которых есть хотя бы немного зеленого цвета, по ним

разрешается перемещение. Вода — это поля, покрашенные только в синий цвет, по ним перемещение невозможно.

В игре есть возможность наложения сетки на игровое поле и возможность выделения области воды для координации ваших перемещений.

Игра начинается с выбора места для будущей столицы (этот квадрат окрашивается черным цветом). Столица может содержать одну армию или (легион), который может перемещаться по 4 направлениям курсорными клавишами 5, 6, 7, 8. Это первый легион. Им командует император, он окрашен в пурпурный цвет. Когда он перемещается на зеленое поле, то завоевывает его и оно окрашивается в красный цвет. После завоевания 5 полей, налоги с них позволяют создать новый легион II. Он возникает в столице. Им командует один из имперских генералов. Легион окрашен в черный цвет и имеет римскую цифру обозначающую его номер. По мере захвата очередных 5 полей создаются все новые и новые легионы.

По мере утраты территорий легионы могут исчезать, потому что их не на что содержать. Через несколько лет империя начинает приобретать некоторую форму.

Обычные легионы (II, III, IV и т.д.) могут перемещаться только на 1 поле за 1 ход, в то время как императорский легион может перемещаться на неограниченное количество полей, но только в пределах империи. Если нажать 0 вместо курсорной клавиши, легион остается на месте.

Максимально возможное количество легионов 16.

Завоевание соседних полей всегда бывает успешным, но варвары могут совершать набеги на границы империи и отвоевывать отдельные поля, не защищенные в данный момент гарнизоном. По мере развития игры эти атаки становятся более частыми. Направления атак варваров такие же, как и направления атак легионов (они не могут нападать по диагонали).

Цель игры — завоевать 100 полей и как можно быстрее. После окончания игры рассчитывается ваш коэффициент мастерства, при этом учитывается затраченное время, уровень сложности и сложность исходной позиции (местоположение столицы).

Таковы правила уровня 1. После просмотра этой части инструкции вам предлагается нажать:

R — повторить инструкцию;

L — загрузить основную программу;

C — продолжить просмотр инструкции;

Уровень 2.

Пройдя успешно уровень 1 вы, наверное, поняли значение таких стратегических факторов, как центральное положение столицы империи, расположение линий легионов по границе империи, а также научились использовать естественные условия моря и края игрового поля. На уровне 2 добавляются некоторые суровые реальности войны: легионы по-прежнему непобедимы, но их командиры могут погибать в боях (10 % вероятности).

Перед каждым очередным ходом вы можете посмотреть послужной список каждого генерала. Это выполняется клавишей «R».

Если генерал погиб, то это никак не отражается на легионе, только новому офицеру, взявшему командование на себя, присваивается 0 боевой опыт. Если же погибает император, то императором провозглашает себя наиболее опытный генерал. Обычно другие генералы резко против этого возражают, в результате этого начинается гражданская война «CIVIL WAR». В этом случае примерно половина легионов может отколоться и пойти за мятежными генералами, они перекрашиваются в зеленый цвет. В этом состоянии они не повинуются вам, то есть неподвижны. Привести их в повиновение можно только победив легионом, оставшимся лояльным, если у его командира боевой опыт больше или равен опыту командира мятежного легиона. Если мятежный легион побежден, то его командира казнят, легион становится лояльным, а во главе его ставится офицер, которому присваивается 0 боевой опыт. Если же мятежный легион побеждает, то лояльный легион погибает и должен быть сформирован заново в столице империи. Это один из случаев, когда легион может полностью погибнуть.

Гражданская война может вспыхнуть, если какой-нибудь генерал переживает 10 компаний и решит, что он достаточно могуч, чтобы сместить императора. В этом случае император может быть и жив.

Надо регулярно проводить проверку послужных списков своих генералов. Разумеется, боевой опыт императора может быть больше 10 и без возникновения гражданской войны.

Мятежные легионы хоть и не повинуются вашим приказам, но все-таки несут службу по защите границ от варваров.

Это правила уровня 2. Далее предлагается нажать «R», «L» или «C».

Уровень 3.

Игра на уровне 2, вы, вероятно, научились вовремя отзывать генералов, когда их рейтинг достиг 9 и экономно использовать императора, чтобы не вызвать гражданской войны.

Если император в течение нескольких лет воздерживается от боев, он может стать непопулярным в армии и пасть жертвой покушения «ASSASSINATION».

Далее «R», «L», или «C».

Уровень 4.

Здесь добавляются враждебные империи. Их может быть 3, они окрашены в пурпурный, желтый и голубой цвета. Впервые они появляются через несколько лет после основания вашей столицы и начинают развиваться за счет захвата территорий варваров.

Если они входят в контакт с вашей территорией, то могут захватывать участки не защищенные гарнизоном.

Вражеские империи не могут захватывать территории, на которых стоят лояльные императору легионы или крепости, но во время гражданской войны они могут захватывать любые крепости и побеждать мятежные легионы. В этом смысле они более опасны, чем варвары.

Крепость может быть построена на месте легиона вместо его хода. Это делается нажатием клавиши «F». При этом опыт командира легиона увеличивается на 1. Это может стать причиной гражданской войны.

Если крепость захвачена противником, соответственно изменяется цвет фона поля.

Всего в игре может быть построено до 10 крепостей.

Далее «R» «L» или «C».

Уровень 5.

Здесь появляются эпидемии «PLAGUE». Они возникают примерно каждые 10 лет и уничтожают все на пути своего распространения. Легионы, пораженные эпидемией, погибают и вместо них в столице формируются новые.

Это правила базовой игры. Далее «R» «L» или «C».

Правила усложненной игры.

Здесь остаются в силе правила уровня 5. Добавляется возможность постройки морских портов. Этим обеспечивается возможность быстрой переброски легионов морем, что необходимо при эпидемии или во время гражданской войны. Порты строятся также, как и крепости. Клавиша «P». Возможна постройка 20 портов, но для содержания каждого необходимы налоги с 10 полей, они вычитаются из общей суммы. Можно построить дополнительные крепости до 50, для каждой необходимы налоги с 2 полей. Помните, что для содержания 16 легионов вам необходимы налоги с 75 территорий (1 легион содержится за счет столицы).

В начале каждого года изображается размер налогов, при этом расходы на порты и крепости уже вычтены, так что по его величине вы можете судить о количестве доступных легионов.

Когда легион вступает на квадрат, отмеченный как порт, он погружается на корабль (корабль имеет тот же символ, что и порт, но окрашен в цвет легиона).

Теперь он имеет возможность неограниченного перемещения в пределах открытого моря. Движение по морю прерывается при достижении квадрата, помеченного как суша. Если на нем не построен порт, то движение будет продолжено.

Так можно строить каналы по суше, если устанавливать порты в одну линию. Порт можно построить на любом участке суши. Это уже ваша задача, как вы будете обеспечивать выход из порта в море.

Это все правила игры. Нажмите «L», а затем любую клавишу и загрузите основную программу.

После ее загрузки появится вопрос, не желаете ли вы продолжить ранее начатую игру? Да — «Y», нет — «N». Если «Y», то запустите ленту дальше. Если «N», то появится запрос уровня сложности (от 1 до 5). Введите уровень. На экране появится краткая сводка правил для данного уровня. После этого появится меню:

S — запись состояния игры на ленту.

G — наложение сетки на карту

O — изображение участков открытого моря.

R — просмотр послужного списка генералов.

F — построить крепость.

D — показать крепость.

5,6,7,8 — движение на запад юг север восток

0 — без движения

P — построить порт

Далее идет запрос, нужна ли вам распечатка игры на принтере «Y/N».

Затем идет ввод координат столицы. Сначала по вертикали от 1 до 20, затем по горизонтали от 1 до 30.

После этого запрос, согласны ли вы с этим «IS THIS O.K.»?

Ответ «Y» или «N».

СООКЕ

Шеф-повар Чарли хранит все ингредиенты для приготовления пищи в буфете, позволяя им выйти наружу только когда он желает их приготовить. Несомненно, это создает веселый беспорядок, так как ингредиенты выскакивают из буфета, таща за собой всякого рода хлам из буфета.

Бедный Чарли, он вынужден ошарашивать ингредиенты мучными бомбами и заталкивать их в чашку для смеси, потому что если они попадут в мусорный бак, то их съест «мусорный монстр». Если какой-либо хлам или мусор попадает в тесто, тогда счетчик необходимых

ингредиентов изменится и Чарли вынужден будет работать быстрее, если он собирается все-таки испечь пирог.

Выбор игры.

- 1 — один игрок
- 2 — два игрока
- 3 — выбор клавиатуры компьютера
- 4 — джойстик кемпстона
- 5 — курсор джойстика
- 0 — старт игры

Управление игрой.

- 0 — движение Чарли влево
- движение Чарли вправо
- Е — движение Чарли вниз
- Р — движение Чарли вверх
- Т — швыряние мучных бомб
- Служебные клавиши, кроме ENTER — временный останов в игре.

COSMIC

На ваш космодром напали космические пираты и хотят растащить ваши ракеты. Если они утащат корабль, то вы теряете жизнь. На космодrome находятся 3 ракеты (3 жизни), которые находятся в окружении космических катеров. Пираты не могут добраться до ракет, пока не растащат эти катера и тем самым предоставляют вам возможность отражать нападение. За каждый сбитый корабль пиратов вам назначаются премиальные очки:

за красный	30 очков
за зеленый	20 очков
за синий	10 очков
за летающую тарелку	50 очков

Управляющие клавиши:

CAPS SHIFT	— перемещение корабля охранения влево
Z	— перемещение корабля охранения вправо
SPACE	— огонь
S	— старт игры
A	— возобновление игры.

Теперь, используя управляющие клавиши, подгоните мигающую стрелку под соответствующую цифру и сделайте выбор соответствующего уровня сложности игры. Таким образом вы выберете какие пиратские корабли нападут на вас. Выбор закрепляется нажатием «SPACE».

- 1 — обычные ракеты пиратов
 - 2 — летающие тарелки и обычные корабли
 - 3 — обычные ракеты и скоростные
 - 4 — обычные, скоростные ракеты и летающие тарелки пиратов.
- Затем, таким же образом, выберите уровень сложности игры (от 1 до 6) и количество играющих (от 1 до 2).
- После окончания игры наберите свое имя для занесения его в таблицу лучших результатов.

COSMIC SHERIFF

Игра предельно проста. В правой части экрана нарисована дверь ангара, которая периодически открывается и выпускает всякую нечисть (людоедов, летающие тарелки и т.п.). Смысл игры заключается в уничтожении всего того, что появится на экране. Начальное меню: 1 — игра, 2 — клавиатура, 3 — джойстик.

COSMOGOIG

С вашего космического корабля был выпущен космокотер-разведчик, который должен был наблюдать за поведением инопланетных кораблей. Проводя эксперимент, разведчик произвел выстрел в один из кораблей инопланетян. И тут началось! Теперь задача космокотера состояла в том, чтобы отбиться и остаться в живых.

За каждый сбитый корабль инопланетян разведчику начисляются очки: 10, 100 или 1000 очков.

После загрузки программы на экране появляется таблица лучших результатов.

Нажмите ENTER.

Теперь выберите уровень сложности игры (от 0 до 9) набором соответствующей цифры на клавиатуре компьютера и нажатия после этого ENTER.

Управляющие клавиши:

7 — поворот вправо	6 — поворот влево
0 — огонь	8 — останов
9 — продвижение вперед по ходу катера.	

Сверху на экране показывается количество набранных очков и рекордный счет.

После набора соответствующего количества очков, появляется возможность внести свое имя в таблицу результатов. Набор имени производится на клавиатуре компьютера (не более 16 символов). После набора имени нажмите ENTER.

CRISTAL C

В давнее-давнее время в одном из королевств жил бездетный король. Он очень страдал от этого, но все заморские врачи ничего не смогли сделать. Единственным человеком, который мог бы помочь в этом, оказалась старая колдунья. Но она никогда и ничего не делала бесплатно. Колдунья согласилась помочь королю, но за свою услугу она запросила будущего принца, когда ему исполнится 20 лет. Делать было печего и король согласился, надеясь, что колдунья об этом забудет.

Маленький принц рос красивым и здоровым, но покоя у короля не было. В 19 лет король рассказал всю правду принцу и принц решил сделать все от него зависящее, чтобы уничтожить колдунью и успокоить отца.

С этого начинается CRISTAL C, в которой вы управляете принцем, который за свое упорство был превращен колдуньей в медведя.

Для того, чтобы расколдовать принца и придать ему человеческий облик, нужно пройти все комнаты замка и собрать все необходимые предметы, размещенные в них.

У вас есть 5 жизней и вы должны собрать все предметы в 50 зонах. Собираанию предметов вам будут препятствовать злые духи, посланные колдуньей. Вы можете перемещаться по лабиринтам, подниматься и опускаться на лифтах.

Цель игры поставлена довольно отчетливо, а вот добиться результатов и, уничтожив колдунью, стать человеком, вы сможете только добившись мастерства в этой игре.

CRITICAL MASSE

В эту игру можно играть до 10 часов, пока вы не доберетесь до атомной электростанции прежде чем та взорвется. Враги, которые оккупировали планету, делают все, чтобы уничтожить ваше средство передвижения. Ваш корабль защищен силовым полем, которое слабеет, если вы задеваете скалы или вас поражает противник. Если ваши силы кончились, это приведет к катастрофическому взрыву вашего корабля, но это еще не конец. Вы еще можете долететь до места, где есть другой корабль, если постараетесь.

Если вам не повезет, вас съест червепоподобное чудовище, которое вылезает из недр планеты. Если вы умудритесь достигнуть базы, то вам нужно найти путь среди мин, маскирующих облаков и защитных стен. Затем необходимо нанести удар по густку энергии, чтобы застопорить реактор.

CYBERNOID 2

Вторая часть серии игр о мужественном супер-кибере, выполняющем специальное задание центра галактической разведки. На этот раз, в более оснащенной, приспособленной к повышенным перегрузкам оболочке, он выполняет задание по уничтожению враждебной военной базы. В его распоряжении 5 видов оружия, состояние которого отображается на верхней и центральной части экрана. На пути к цели кибер может взять различные виды защиты и спецоборудование!

Управление: стандартный набор, 1-5 — оружие.

CYBER RATS

Цель игры — маневрируя лазерной установкой, сбить как можно больше кибернетических крыс. В своей тактике боя с ними используйте для прикрытия зеленый кустарник, т.к. через него крысы не могут пролезть. За каждую уничтоженную крысу вам начисляются очки. Всего дается 3 жизни. Сверху экрана, на табло, высвечивается набранное количество очков, а правее — рекорд, достигнутый в предыдущих играх. После загрузки программы нажмите:

- 1 — если используете клавиатуру
- 2 — если используете AGF-ДЖОЙСТИК.
- 3 — если используете кемпстон-джойстик

После этого появится таблица, по которой можно задать условие игры. Для 2 игроков нажмите «2». Для начала игры используйте клавишу «S».

Управляющие клавиши:

5 — перемещение влево;	S — старт игры;
0 — огонь;	6 — вниз;
E — временный останов в игре.	

CYBERUM

В далеком космосе существует «зеворема». Это уникальная во всей вселенной группа планет и темных звезд, отделенных от всей вселенной плазменной энергетической решеткой. «Зеворема» обладает кибернетическими кристаллами, таящими основную часть энергии таинственной системы и учитывающими все материальные объекты, проникающие за ее защитную решетку.

И вот вы летите в космическом корабле с целью вывезти драгоценные кристаллы с «зеворема». Энергоустановки звездолета способны противостоять энергетическим запасам бета- гамма- систем. Он оснащен лазерным оружием.

Управление:

1. Клавиатура:

X,V,N,S — вправо

Z,C,B,M — влево

A,S,D,F — вверх

1,2,...,0 — плазменный луч

Q,W,E,R,T — лазерная фотонная торпеда

SC. BREK SPACE — пауза.

2. Джойстик — любой тип

CYCLONE

Игра CYCLONE поможет вам развить свою реакцию и глазомер. С помощью этой игры вы сможете научиться ориентироваться по карте и сможете проверить, насколько у вас развито чувство трехмерного пространства.

Вы — летчик, который получил сообщение, что в районе, в котором вы находитесь, будет страшный циклон и что вам необходимо спасти людей и ценный груз.

Циклон начал уже свое разрушительное действие, и в начале игры вы уже находитесь среди почти затопленных водой островов.

Вашей целью является спасение людей и пяти ящиков с ценным грузом. Для этого необходимо облететь все острова и забрать к себе на вертолет людей и груз.

Вам необходимо опасаться циклона, степень опасности показывается красной линией внизу экрана. Чем она меньше, тем меньше опасность и дальше циклон.

После обнаружения людей, вы должны накрыть их тенью от своего вертолета. Затем, когда это условие будет выполнено, у вертолета появится веревка с крючком на конце. Вы должны очень осторожно опуститься (но не садиться на остров), так чтобы крючок коснулся человека и он смог залезть в вертолет.

У вас будет кончатся горючее, для заправки вертолета на некоторых островах есть посадочные площадки, куда нужно садиться. Так же, как и в случае спасения людей, вам нужно подвести тень вертолета так, чтобы она поместилась на белом квадрате и осторожно опускаясь, вы должны сесть на него.

После выполнения задания игра начинается заново.

D...

Один фанатик по имени Джон Брайн решил уничтожить Нью-Йорк. Он купил себе небольшой участок побережья Атлантики и там установил радары, построил аэродром и огромные ангары, под землей поместил лаборатории, где создает ядерные ракеты. И вот американское правительство поручает вам уничтожить его базу. Для этого у вас есть джойстик и суперавианосец ВМС США. Этот корабль имеет 2 атомных реактора, скорость — 44 узла, длину 322 метра, однако не обладает ПВО и уязвим для самолетов. Корабль может взять 10 самолетов. Из них 4 самолета-истребителя FA-18, 14 тонн весом и скоростью 2,4 Маха; 4 бомбардировщика и 2 штурмовика, весом 19 тонн и скоростью 0,9 Маха.

Авианосец повернул влево и встал под северный ветер. Чтобы взлететь, нужно развернуть свой самолет навстречу ветру. Затем выведи одну из машин на взлетную полосу (это впереди корабля). Сейчас надо только удерживать маленькую точку в центре квадрата и самолет взмывает в небо. Приземление более трудно. Нужно разогнать авианосец до максимальной скорости и поставить его под ветер. Сейчас нацель машину на приземление и жди сигнала, позволяющего приземление. Роль пилота состоит в том, чтобы удерживать собственный курс. Точный подход самолета к взлетной полосе закончится торможением самолета. Игра начинается в 15 милях от берега. Радары, расположенные на нем, имеют радиус действия 10 миль. Пересечение этой границы грозит уничтожением авианосца. Игра закончится также, если ты потеряешь все свои самолеты.

Клавиши управления:

..... — поворачивание авианосца вправо и влево;

..... — вверх, вниз, ускорение и замедление;

F1 — авианосец;

F3 — карта акватории;

F5 — карта побережья;

Конец игры тоже очень приятный. Все побережье заполняется мессивом воды и почвы, а ты получаешь новое сообщение, тебе нужно плыть на соседнее побережье, куда переместился Брайн.

DAM BUSTERS

Ваша цель — германская система дамб, задача — вывести их из строя. В результате надо нарушить промышленную и военную инфраструктуру германской военной машины.

DAM BUSTERS — это не просто еще один имитатор полета со своими эффектами. Во время полета вы играете роли пилота, переднего и заднего стрелков, бомбометателя, штурмана и инженера. Вы должны все это делать, летя над вражеской территорией, где постоянно рыщут прожекторы и разрываюся снаряды.

Вы должны поднять бомбардировщик в воздух и вести в сторону Франции и Германии. Вы должны будете поддерживать связь со своим

инженером и проверять, не слишком ли высока нагрузка на двигатели, в случае, если в них попадет снаряд.

Как штурману, вам надо будет отмечать свою позицию на карте и командовать пилоту изменять курс при необходимости. Это может показаться легкой работой, но не забывайте, что вы должны одновременно вести самолет, ища города, индустриальные центры и дамбы.

Передний и задний стрелки выполняют похожую работу. Когда вы обнаружите вражеский комплекс, вы должны будете взять их роль и расстреливать прожекторы, аэролаты и истребители неприятеля. Пилот должен остерегаться пролетать слишком близко от городов.

Если вы не будете следить за приборами, у вас может заглохнуть или перегреться мотор, и вы погибнете.

У каждого члена экипажа есть свой экран, приборами которого можно управлять с помощью клавиатуры или джойстика. Вы должны просматривать их время от времени. Это не так тяжело, как кажется. Управление очень чувствительное и на самолете летать легко. С атаками вражеских орудий и прожекторами можно быстро справиться, если у вас есть несколько часов летного опыта.

Когда вы найдете дамбу, вам надо очень точно рассчитать свой полет. При скорости 232 мили в час и высоте 60 футов вы должны сбросить бомбу, не долетая точно 800 ярдов до дамбы. Практика отточит ваше искусство захода на цель.

DAM BUSTERS — отличное развлечение, которое можно рекомендовать каждому. Любители трех видов игр — аркадной, стратегии и имитации найдут здесь то, что им надо.

DAN DARE

Игра DAN DARE напоминает уже известные игры SABOTEUR и SABOTEUR 2. Лабиринт игры состоит из пяти зон.

Цель игры заключается в том, чтобы заложить в ядерный реактор пять частей взрывчатки, которые находятся в каждой из зон.

В начале игры вы попадаете в 1-ю зону. Снизу находится реактор с пультом управления. Это охраняемый объект, и поэтому по всем зонам перемещаются охранники. В некоторых комнатах есть лифты, на которых указаны направления их перемещения. В зоне также есть взрывчатые вещества, боеприпасы, мины и, дополнительно найди взрывчатку, заложите ее в пульт и можете спокойно покидать зону, по направлению к другой. Выход в 3-ю зону возможен через 1-ю. О переходе из зоны в зону дается сообщение.

Конечно, есть и свои сложности — выход из первой в третью. Он осуществляется на лифте из 2-этажной комнаты, который ездит только вниз со второго этажа комнаты. С закладкой взрывчатки, найденной в этой зоне, открываются двери в следующую.

В рекламе на эту игру фирма-изготовитель заявила, что основным достоинством ее программы является запоминание компьютером последнего экрана, то есть, в случае вашей гибели, вы будете выброшены в той же зоне и с тем же результатом, что и до гибели. Это очень удобно, ибо жизнь героя растягивается до тех пор, пока он не выполнит задания.

Начиная с третьей зоны, в помещениях появляются летающие мины, которые нельзя уничтожить, а только лишь можно остановить на некоторое время, стреляя в них.

В четвертой зоне установлены пулеметы, но их можно уничтожить, подпрыгнув вверх и выстрелив из автомата.

После закладки пятой части взрывчатки в пульт управления, откроется дверь, через которую можно выйти на крышу и покинуть планету на ракете.

Через пять секунд произойдет взрыв и планета исчезнет, после чего можно считать задание выполненным.

DANDY, ELECTRIC DREAMS

15 тюремных камер, заполненных смертниками и прочими гадами ждут смельчака, который туда войдет. Вы играете роль этого смельчака. Вам нужно прыгать, приседать и изворачиваться для того, чтобы пройти через комнаты, лестничные пролеты и переходы, для того чтобы раздобыть сокровища.

На экране видна лишь часть камеры. Подойдя к краю экрана, вы перемещаетесь в соседнюю камеру. Прямо перед камерой отмечено количество энергии, ключей, сокровищ и заклинаний для каждого из играющих. Вы начинаете с 1000 единиц энергии, уменьшающейся при приближении каждого гада. Но она восстанавливается, если собирать кусочки пищи, разбросанные по камере. Ключи, сокровища и волшебство также надо найти, это сильно влияет на вашу жизнеспособность.

Довольно часто встречаются двери, ведущие к гибели. Если вы нажимаете спусковой крючок, то на всякую нечищу извергается сноп огня. Одного попадания достаточно, чтобы убить любого из обитателей камеры, но чтобы убить смертника, нужно 4 попадания. Цветные, кроме этого, еще и просачиваются сквозь стены, что невозможно для других. На экране может возникнуть до 30 противников сразу, поэтому расстрелять их очень трудно. Надо применять волшебство. Можно заморозить врагов или заставить их замереть на время. Но надо двигаться быстро, т.к. на смену придут новые враги. Если энергия заканчивается, вы можете обменять ее на сокровища, это поможет вам, пока вы найдете

пищу. На последнем уровне вам выдадут ключ. Я не знаю, что эти ключи открывают. Может вам это удастся узнать.

DARKMAN

Герой игры был талантливым ученым, работавшим над созданием искусственной кожи для помощи жертвам катастроф. И был захвачен садистами-террористами и жестоко сожжен до неузнаваемости! Врачи спасли его, операция на мозге привела к тому, что он перестал чувствовать боль. Ученый, однако, немного сошел с ума и его охватила навязчивая идея мщения. Благодаря изобретенной искусственной коже, он может стать похожим на любого человека. Фирма OCEAN использовала сюжет этого фильма и выпустила игру для SPECTRUM. Вам предстоит провести героя игры через 6 этапов, которые, в основном, представляют собой схватки на плоских платформах.

Вам предстоит увидеть на экране обстановку, в соответствии с фильмом, начиная с китайского города и кончая приключениями на крышах американских небоскребов. В уровнях 2 и 4 встретятся головоломки, которые заставят пошевелить мозгами, придется делать маску из синтетической кожи, чтобы замаскироваться и облегчить тем самым борьбу с изувечившими вас бандитами.

DARK SIDE

Прекрасные объемные приключения на чужой враждебной планете. Совет для начинающих — танки лучше расстреливать сбоку или сзади.

Управление: Q, W — влево, вправо; O, K — вверх, вниз; — стрельба или джойстик; Y — взлет; N, M — наклон; SPACE — включение прицела; A, Z — изменение угла; S, X — изменение шага.

DEATHCHASE

Вы — опытный патрульный, несете свою патрульную службу в прифронтовой полосе. Внезапно вы обнаружили 2-х диверсантов. Однако, пытаясь поймать их на месте диверсии, допустили ошибку и они, воспользовавшись ею, спасаются бегством. Они пробиваются к линии фронта на мотоциклах, а до нее всего несколько десятков километров. Вы бросаетесь за ними в погоню. Обнаружив вас, эти бандюги скрываются в лесу. Лавируя между стволами деревьев, они пытаются сбить вас со следа. Но вы, к тому же, спортсмен-мотогонщик и оторваться от вас не такое уж простое дело. Погоня может длиться и днем и ночью. Диверсанты по радиации успели сообщить, чтобы их в определенном месте подхватил вертолет или танк. В связи с этим ваша задача несколько усложнилась и остается теперь только одно уничтожить диверсантов и технику. В игре много стадий. При переходе от одной стадии к другой количество деревьев в лесу увеличивается и врезаться в дерево можно очень быстро. Так что будьте внимательны и призовите все свое мастерство гонщика себе на помощь. Если вы погибнете, то эти бандюги уйдут безнаказанными.

За уничтожение диверсантов дается 1000 очков.

За уничтожение танка и вертолета по 2000 очков.

После загрузки программы нажмите «1», если будете пользоваться клавиатурой компьютера или «2» если используете джойстик кемпстона.

Управляющие клавиши:

- 1 — поворот налево
- 0 — поворот направо
- 9 — старт и увеличение скорости
- 8 — уменьшение скорости и остановка
- BREAK — огонь

Внизу экрана показывается:

- слева — число набранных очков и число оставшихся попыток.
- справа — максимальный счет предыдущих игр.

DEATH STAR INTERCEPTION

Эта игра из серии «звездных войн». После введения программы появится головное меню. Нажатием 2 происходит отправление, M вызывает приказ отправления, S устанавливает 3 степени трудности (космический кадет, лейтенант, командир).

Выбор управления следующий:

- 1 — клавиатура
- 2 — SINCLAIR INTERFACE
- 3 — KEMPSTON INTERFACE
- 4 — курсор

Если выбираем клавиатуру, функции следующие:

- 0 — левый
- P — правый
- Q, W, E, R, T — вниз
- A, S, D, F, G — вверх (запуск)
- CAPS SHIFT — SPACE — огонь

Запускаем игру нажатием L, мы находимся на Земле. К Земле приближается звезда смерти, ее надо уничтожить. Прежде надо пройти сквозь «звездные ворота», если не получится, надо попробовать снова, но при этом вы теряете 1 энергию. В начале игры у вас 4 жизни, к каждой относится 5 значений энергий. После прохода ворот начинается сражение в космосе. Со стороны звезды смерти постоянно нападают космические корабли, которые при степени трудности «косм. кадет» не стреляют, а только маневрируют, но все равно опасны. Звезда смерти постоянно

приближается и по истечении 1-3 мин. вы получаете новое поле — длинную канаву (аркаду), через которую можно уничтожить звезду смерти. Надо двигаться вперед и преодолевать препятствия. Через некоторое время ваша машина не может двигаться вверх/вниз, тогда производим навигацию влево/вправо. Различные боковые выстрелы, стены, космические корабли препятствуют вашему движению вперед. Если вы в аркаде потеряете 1 жизнь, вы становитесь дальше от цели. В конце туннеля вы должны попасть огненным шаром в отверстие. Если вы не выполните это, то планета взорвется.

DEEP STRIKE

Вам предлагается совершить экскурсию в историю. Времена первой мировой войны. С оглушительным стрекотанием летают деревянные «кукурузники». Вызывающие смех сейчас, они некогда были грозной силой. Садитесь за штурвал боевой машины и в связке со своим ведущим совершите глубокий рейд в расположение противника. Вы ведете управление сразу обоими самолетами. Ваш ведущий осуществляет бомбовые удары по позициям противника, по зенитным установкам, а самолет прикрытия защищает его и себя от атак вражеских самолетов. От вас зависит, насколько успешным будет ваш рейд.

Управление самолетом исключительно простое. Кроме действий ручки управления (джойстика, при соответствующем управлении), от вас требуется лишь сбрасывать бомбы и вести стрельбу по самолетам противника, поймав их в рамку прицела.

При использовании джойстика рекомендуем поступить следующим образом:

Выберите в основном меню функцию определения клавиш («2») и определите любые, обращая внимание на «показ карты» (MAP), индицирующую местность и позиции противника, и бомбометание (именно последние две вы будете использовать). После этого вернитесь в основное меню и выберите джойстик («3»). Теперь управление полетом и стрельбу контролирует джойстик, а остальное — клавиатура.

Управление: 0 — старт; 1 — уровень; 2 — переопределение клавиш; 3 — джойстик; 4 — показ результатов; T — выход в меню;

DEFCON

Вы командир патрульного корабля особого назначения и должны отразить атаки инопланетян, которые напали на Землю! Для этого потребуются некоторые умения и опыт. Сначала вы увидите меню. Это меню вы можете вызвать и во время игры, нажатием КЛАВИШИ <ENTER>. ЗДЕСЬ МОЖНО ПОМЕНЯТЬ УПРАВЛЕНИЕ, ОТКЛЮЧИТЬ звук, посмотреть набранные очки, включить бортовой компьютер, посмотреть карту военных действий. Желаем вам удачи! Управление: клавиатура: O, P — влево, вправо; Q, A — вверх, вниз; «SPACE» — огонь.

DEFENDERS OF THE EARTH

1991 г. Это динамическая веселая игра. Сражаясь с толпами врагов, атакующих вас с земли и воздуха, вы путешествуете по многокомнатному и многоэтажному замку. Переход с этажа на этаж: необходимо нажать <вверх> или <вниз>, в зависимости от того, на какой этаж вы идете. Помните, на одном уровне нельзя находиться более 40 сек, иначе у вас кончится энергия и вы потеряете жизнь. Жизни отображаются в виде щитов с буквой L в нижнем левом углу экрана. Возможно управление клавишами или джойстиком.

Выбор в начальном меню:

- 1 — клавиши (Q, A, O, P, SPACE)
- 2 — кемпстон джойстик; 3 — синклер джойстик;

DEJA VU

Типичная многоэкранная и «лабиринтная» игра. Главный герой перемещается по экранам, убивая летающих чудовищ и собирая предметы, изображения которых видны в правом нижнем углу экрана. Рядом с мигающими предметами вы можете заправлять энергией или патронами. Лифт для перехода с этажа на этаж отображается в виде примуса со спецзнаком наверху. Сердечки — это жизни, их надо брать. Не рекомендуется вставать между двумя мигающими электродами и нажимать <огонь>. Это приведет к потере жизни.

DELTA WING

В игре DELTA WING (дельтаплан) сделана попытка устранить недостатки полетов без всякой цели введением в нее множества элементов действия — вы можете бомбить вражеские базы, общее количество которых (от 1 до 6) вы можете выбрать перед началом игры.

Возможны также воздушные бои с самолетами противника, которые стремятся уничтожить вас и ваши базы. Техника полета кажется не такой сложной, как на других симуляторах, но не слишком проста. На панели 14 индикаторов и вам необходимо научиться обращаться с 14 клавишами. В игре неплохая графика, ландшафт перемещается с при-

длинной скоростью и достаточно гладко. «Проволочные» самолеты противника перемещаются достаточно быстро — одно мгновение, и об их присутствии напоминают только дырочки в лобовом стекле.

DESERT RATS

Стратегическая игра фирмы «CSS», 1987 г.

Программа «Крысы пустыни» подойдет больше тем, кто ставит игровые аспекты выше боевых. Это скорее шахматы, в которых вместо фигур танковые полки. А вместо доски — разбитая на клетки карта ливийской пустыни. Карта очень гладко скроллирует, представляя вам игровое пространство внушительных размеров. В игре есть 6 сценариев, относящихся к боям в Северной Африке 1941-42 годов, начиная с высадки дивизий Роммеля в Триполи и кончая битвой за Эль-Аламейн.

Успех в битвах зависит от правильной расстановки сил и от умения обеспечить на должном уровне снабжение боевых частей. Сначала вы отдаете приказ каждой части на данный ход. А потом сидите и смотрите, что из этого вышло. На ваших глазах перемещаются ваши полки и полки противника, входят в столкновение и стирают друг друга с лица земли.

Играть можно как против партнера, так и против компьютера.

DNA WARRIOR

Сюжет игры довольно прост. Вечно ученые выкидывают всякие штучки. Вот еще один гениальный, стремясь познать все больше и больше, решил увеличить размер своего мозга. Конечно, если бы бог захотел, он дал бы нам два мозга, но дела у ученого пошли совсем плохо, появилась опасность для его жизни. Ваша задача — превратившись в микроскопическое существо, внедриться в тело несчастного, продвигаться по потоку крови и разрушить все наросты и спасти ученого.

DNA WARRIOR на первый взгляд — жалкое подобие R-TYPE, но это совсем не так, игра совсем не так проста. Конечно, экран перемещается так же, и есть разнообразные противники, которых надо расстреливать, и дополнительное оружие надо собирать, но есть и существенные отличия.

После того, как вы продвинулись в определенном направлении на значительное расстояние, вы найдете выход на другой уровень, но чтобы его пройти, нужно иметь ключ. Чем глубже вы внедряетесь в тело, тем труднее найти правильный ключ от выхода. Графика игры небогата, в то время, как двусторонние перемещения экрана совершаются плавно, корабль движется рывками. Темп стрельбы очень медленный, и даже знак скоростной стрельбы не помогает. Выбор оружия несложен — вы собираете символы и получаете доступ ко все более сложному вооружению. Для того, чтобы привести его в действие, надо нажать кнопку «огонь».

Ваши враги выглядят как абстрактные картинки. Поскольку темп стрельбы невысок, уничтожить врага достаточно быстро и получить добавочный символ не удается. Как только вы решите сменить направление полета, ваш корабль скользит назад и поворачивается забавным образом. При обратном пути на данном уровне — в поисках ключа или выхода — вас атакуют корпскуллы, врезаются в вас и уменьшают энергию. Это делает игру несколько интересней. Общий рейтинг — 65%

DOOMARK'S REVENGE

Эта история уносит нас в далекое прошлое. Ледяной холод проникает в сердца народа страны MIDNIGHT, он исходит от черных башен Айсмарк, владений Шарет, замораживающей сердца — дочери Думдарка, захватившего в плен Мокрона — сына Люксора, лунного принца.

Люксор идет в поход против Думдарка. Он идет через Бэренонские ворота, открытые для него Рортроном, по прозвищу «мудрый», и ищет своего сына в стране Айсмарк.

На северо-западе простирается страна гигантов, на востоке — карликов, а на юге — земли варваров и фей, вставших на сторону Люксора. На северо-востоке живет Шарет, которая хотела зарезать своего отца и захватить его силу. Но Люксор ее опередил.

В начале игры Люксор имеет в своем распоряжении других героев, в числе которых Тарител — невеста Мокрина. Каждый персонаж перемещается по местности, дерется с врагами и собирает армии.

Вы можете повстречать более 128 персонажей, путешествуя по отлично изображенной местности, они могут оказаться друзьями, врагами, предателями. Позаботьтесь и о своих подданных, иначе Шарет может заморозить и их сердца.

DRACONUS

Совсем недавно родилось королевство и тут же им завладел ужасный дракон. Он вселил в сердца подчиненных короля страх и угрозу смерти. Королевское войско было разгромлено в неравной схватке с войском дракона.

Но ты можешь сам постараться уничтожить тирана. К дракону тебе предстоит трудный путь. По всему замку он расплодил демонов и стражей. В некоторых комнатах спрятаны волшебные вещи, которые тебе помогут.

Найдя волшебный кристалл трансформации, ты можешь превращаться в плавающего рака и переплывать любой водоем.

Найдя демонскую защиту, ты можешь спокойно, без угрозы твоей жизни, падать на любую глубину, кроме как на белые шипы.

Когда найдешь глаз дракона, ты сможешь видеть все обманы дракона. Надо быть очень осторожным. Прыгать точнее, а убивать врагов лучше кулаком, так как огонь у тебя быстро кончается, а он тебе пригодится для борьбы с маленькими, ходящими на 2-х лапах демонами, которых в основном можно убить только огнем. Самая слабая сторона бестии — это ее незащищенная голова и шея.

Все предметы, которые тебе помогут, на карте обозначены цифрами:

1 восполнение утраченной энергии

2 огонь

3 демонская защита от падений

4 магический кристалл трансформации. Ты сможешь плавать.

5 глаз дракона. С помощью него ты сможешь войти в потайные комнаты, которые закрыты каменными плитами.

6 семена волшебного колоса.

7 плита, на которой применяется магический кристалл

8 специальный постамент возврата. Если ты успеешь встать на него, то после потери жизни ты продолжишь свой путь именно с этого постамена.

9 попытка

10 комната в которой применяется глаз дракона.

0 волшебный колос

Взяв волшебный колос, нужно обязательно собрать все волшебные зерна, после чего войти в логово дракона. Голова дракона опускается слишком высоко над твоей головой, поэтому ты должен стрелять магическими зернами в прыжке. Только уничтожив тирана, ты сможешь вернуть свой трон.

DRAGONHOLD

Итак, в темном ущелье вам необходимо раздобыть эликсир жизни. Есть 6 различных районов для поиска. По пути встречаются чудовища, с которыми вы можете или поговорить, или атаковать их. Передвигаетесь вы с помощью клавиши курсора или джойстика, направление индицируется в центральном окне. Другие окна показывают оставшиеся силы, введенный текст и сообщения. Рисунки строятся на основе псевдографики и поэтому не очень выразительны. Клавишам от А до Х соответствуют 11 глаголов и 24 существ. Например, О — OPEN или OPAL. Герой на экране радуется, если выбранное вами слово наиболее подходит или удивится, если это не так. У вашего героя есть возможность стрелять, видеоизменяться и брать-отдавать. Хорошо, что нет сложных комбинаций клавиш, что позволяет достаточно хорошо войти в курс дела. По мере необходимости они добавляются, и о них есть время подумать.

DRAGON'S LAIR 2

Эта игра — продолжение игры «Логово дракона». Взяв с собой принцессу Дафну и убив дракона, ваши персонажи — DIRK и DARING (кинжал и отвaga) вернулись в замок, которым теперь управляет старый король-ящер, чтобы захватить горшок с золотом, спрятанный в подвале. Но вы должны вести Дирка так, чтобы пройти через смертельные опасности, достичь цели и уйти в безопасное место. Управление Дирком довольно просто. В зависимости от того, на каком экране вы находитесь, для выполнения необходимых действий вы используете комбинации вверх/вниз, влево/вправо, огонь/прыжок. Лучше играть джойстиком, но и с клавиатурой играть довольно просто. Клавишей «J» можно брать клавиатуру или джойстик.

DRAUGHT

Шашки — классическая, традиционная игра, которую, в принципе все знают. Однако, в данном компьютерном варианте есть некоторые ограничения: перепрыгивать (рубить) шашки противника можно только по ходу вперед.

После загрузки программы, введите уровень сложности игры (от 0 до 9). Для этого наберите цифру на клавиатуре компьютера и нажмите ENTER.

Затем появляется сообщение:

Нажмите «Y» если играем до полной победы, и «N» если играем до первой дамки.

Нажмите «B» если будете играть черными шашками, и тогда первым будет ходить компьютер.

Нажмите «W» если будете играть белыми и тогда сделаете первый ход.

Ход шашек набирается на клавиатуре компьютера длиной в 4 символа, например: A3B4, где 2 первых символа — это позиция шашки, которой вы хотите сделать ход, а 3 и 4 — это позиция в которую вы хотите пройти. Буквами кодируются номера рядов, а цифрами номера колонок.

DUET

Она очень похожа на широко известную игру «COMMANDO». Преимуществом этой игры является работа пары игры человек — дуэтом.

Играя в эту игру, необходимо, сражаясь с противником, полностью его уничтожить, переходя из одного экрана к другому. При этом используются различные предметы: динамит, клещи для перекусывания проволоки и так далее.

DYNAMITE DAN

Доктор Вмезен вместе со своей обаятельной докторшей Донной работали и намерены осуществить свои коварные планы по захвату власти над всем миром. Наш герой Динамит Дан должен сорвать эти коварные планы. Его задача — выкрасть секретные планы доктора, которые он спрятал в сейфе последнего своего убежища. Дан уже выполнил первый этап своей миссии и высадился на крыше дома доктора. Теперь он должен отыскать секретный план, спрятанный в неприступном сейфе.

Для взрыва двери сейфа необходимо собрать восемь динамитных шашек, разбросанных по всему дому. Дан должен найти их, взорвать сейф, взять план и благополучно вернуться в свой дирижабль. Дан может идти влево и вправо, взбираться по ступеням и прыгать.

Не оставляйте без внимания уровень энергии нашего героя. Звуковым сигналом вы будете предупреждены о грядущей ему голодной смерти.

Избегайте столкновения с движущимися предметами. Контакт с ними неминуемо ведет вас к потере шансов добраться до планов доктора. Помните, что Дан не умеет плавать и для передвижения по воде должен дожидаться плота.

Питание:

— яйцо	50 очков	— торт	25 очков
— коктейль	10 очков	— мороженое	30 очков
— фрукты	15 очков	— чай	35 очков
— сыр	20 очков	— суп	40 очков

Другие предметы

- кредитная карточка ????
- дезодорант (DEZODORANT) ваше химическое оружие 25 очков

ков

- пробирка с питьевой водой 50 очков
- кислородный баллон 75 очков
- динамитная шашка 100 очков
- секретные планы доктора (TOP SECRET) 100 очков

Перед началом игры ознакомьтесь и выберите:

- D — закрепленные клавиши;
- K — клавиатурный джойстик (A, S, SPACE)
- J — кемпстон;
- S — синклер;
- I — инструкция;
- P — пауза в игре.

Нажмите клавишу «ENTER» и будьте очень внимательны.

EAGLE-87

Ваш самолет попал в сложную передрагу. Сначала требуется хорошая реакция. Летите или вверх или вниз. Вы должны дойти до конца. Прегарды, которые будут перед вами появляться, надо уничтожить или облетать. Когда вы пройдете этот совсем простой этап, выйдете на второй этап, который во много раз интереснее.

EDIK

Порой кажется, что все уже кончено, стоит только включить игру и тут же начнут захватывать землю, а вы ее спасать и все так же как в сериале «MIAMI VICE».

На этот раз туча андромедов обрушится на вас, но ваши парни уже успели нажраться кукурузных хлопьев, шуганули пришельцев обратно к базе на Орионе. И всего-то достаточно теперь для того, чтобы ее уничтожить, лишь завершить разработку оружия, которая ведется на комплексе NEXOR. Враги обрушились на наших в атаке и только вы выжили, чтобы спасти это оружие и уничтожить неприятеля. Многоуровневый комплекс препятствий состоит из 2 частей по 5 модулей. Необходима лишь 1 часть, чтобы собрать полностью оружие. Все необходимое после этого самоуничтожается. Затем если вам удастся найти свитки рукописей и отремонтировать транспортер, то удастся вырвать оружие из рук врагов.

В игре есть все: движения по коридорам, убивающее предметы, столы и блоки, которые необходимо передвигать, чтобы добрать до недоступных ходов, спайтовые роботы, которые не оживут пока вы не зашли в комнату 2 раза. Вы управляете фигуркой главы охраны. Когда собираете модули оружия — вы не вооружены, поэтому единственный путь выжить — двигаться, используя клавиши ВПЕРЕД/НАЗАД, ВЛЕВО/ВПРАВО и прыжок. Модуль собираете каждым касанием к необходимым предметам, вам сообщается сколько времени осталось до его самоуничтожения. За один раз из модуля можно вынести 1 предмет.

Большая часть их используется прямо на месте и не стоит долго возиться, потому что все происходит само собой.

ELIMINATOR

Вы — элиминатор — яростный монстр, цель которого — уничтожать, уничтожать, уничтожать... Вы мчитесь вдоль практически бесконечного трехмерного пути, огибаете повороты, поднимаетесь и спускаетесь с холмов, преодолеваете препятствия и уничтожаете все, что встретится на пути, не забывая при этом собирать все более и более мощное оружие.

Сама природа подобной игры не дает возможности создать какую-либо занимательную графику, для того, чтобы имитировать приближение предмета, нужно примерно по десять спрайтов на каждый предмет, тем не менее плохие существа выглядят вполне отвратительно. Через некоторое время вы научитесь бороться со сном и преодолевать гипнотический эффект мчащихся на вас бесконечных раскрашенных в шахматную клетку пола и потолка.

Да и потолка. В некоторые моменты игры вы можете перескакивать с обочины дороги и прилепиться к потолку. Однако все предметы, находящиеся на земле, встречаются и на потолке, так что жизнь не становится легче, там тоже есть враги и ловушки, однако на потолке вы можете получить дополнительный тонус перед тем, как вернуться на землю.

Атаки врагов довольно разнообразны, что поддерживает интерес к игре. Некоторые приближаются быстро, в то время, как другие держатся вдали и совершают отвлекающие маневры перед-утыканными острыми шипами — ловушками, закрывая их от вашего взгляда. В зависимости от того, какое оружие на каком уровне вам удастся раздобыть, вы будете непобедимы или погибнете через несколько мгновений. Действительно, оружие, стреляющее под углом 45 градусов к оси корабля бесполезно, если противники мчатся на вас по центру экрана непрерывной колонной.

Хорошо то, что потеряв в очередной раз жизнь, вы возвращаетесь в определенную промежуточную точку. Конечно, это лучше, чем начинать все сначала. Места повторного старта выбраны очень коварно — вы всегда возвращаетесь в начало самого трудного места из тех, которые уже пройдены. Вы старались, старались, преодолевая трудности — и вот снова.

Во время выполнения вашей миссии вы найдете пирамидальные объекты, позволяющие выбирать тип оружия, и квадратные ящики с боеприпасами. Однако приходится делать выбор в зависимости от того, сколько осталось энергии, боеприпасов и какое у вас оружие — эти полезные предметы поставлены параллельно по краям дороги, так что ухватить оба невозможно.

Ваш путь делает сложные повороты без всякого намека на мелькание, а вот движение игрока и противников немного дерганое, но плавно перемещение фона делает этот мелкий недостаток незаметным.

Общий рейтинг 65 %.

ELITE

1. Вступление.

Итак, вы начинаете свою боевую деятельность и деловую карьеру. Для начала вы располагаете кораблем 'КОБРА-МК 3' и суммой в 100 кредитов. Корабль оснащен топливом, достаточным для гиперперехода на 7 световых лет и вооружен тремя самонаводящимися ракетами, а также пульсирующим лазером на носовой надстройке. В исходном состоянии вы пришвартованы к станции у планеты LAVE.

'КОБРА-МК 3' — наилучший из транспортно-боевых кораблей среднего радиуса действия, средней грузоподъемности. Это идеальный корабль для начинающих бизнесменов.

Корабль высоко маневренный, хорошо держит курс на гиперпереходах. Он имеет систему защитных полей, питающихся от 4 энергетических блоков. Пилотские лицензии выдаются только на планете LAVE, поэтому это исключительное место, где разрешено тренироваться в расстыковке с орбитальной станцией. Воспользуйтесь этой возможностью.

Грузовой отсек корабля может содержать 20 однотонных контейнеров, объем можно увеличить за счет расширения грузового отсека, что не влияет на маневренность корабля. Контейнеры прикреплены к грузовым кронштейнам.

2. Начало работы.

После завершения загрузки, вы увидите вращающийся космический корабль. Это 'КОБРА-МК 3', идентичная вашей. Не обращайтесь внимания на надпись 'LOAD NEW COMMANDER Y/N', а нажмите клавишу 'SPACE' для перехода на вторую титульную страницу. С этого момента начинается игра, а на экране появляется информация, описывающая ситуацию.

3. Работа с кассетой.

Пока вы находитесь в пристыкованном состоянии с космической станцией, вы можете записать свое положение на ленту. Нажмите 'SYMBOL SHIFT' появится меню:

1. Загрузить ситуацию отложенной игры.
2. Записать игру на ленту имя.
3. Выход.

Это же меню появилось бы, если бы вы нажали клавишу 'Y' в ответ на вопрос 'LOAD NEW COMMANDER (Y/N)'.

Загрузка отложенной игры от вас запросит имя.
Запись на ленту от вас запросит имя.

4. Страница состояния игры.

На этой странице сверху изображается имя командира. Далее идет следующая информация:

PRESENT SYSTEM — планетная система, в которой вы сейчас находитесь.

HYPERSPACE SYSTEM — указывает на какую планетную систему в данный момент настроена система гиперперехода.

FUEL: 3.5 LIGHT YEARS — топливо 3.5 световых года.

CASH: 100 CR — наличные средства: 100 кредитов.

LEGAL STATUS: — ваш правовой статус. В нормальном состоянии он CLEAR, т.е. у галактической полиции к вам претензий нет. По мере совершения правонарушений, он может меняться до OFFENDER и даже до FUGITIVE. В последнем случае вы можете быть атакованы полицейскими кораблями.

RATING — здесь изображается ваш боевой рейтинг.

HARMLESS — низшая ступень, обозначает вашу полную безвредность для кого-либо. По мере накопления боевого опыта ваш рейтинг будет расти.

5. Боевой рейтинг.

Для того, чтобы стать бойцом класса 'ELITE', вы должны проявить искусство и огромное терпение, т.к. только с накоплением материальных средств в результате квалифицированных торговых операций вы сможете приобрести дополнительное вооружение и оборудование: лучевой лазер, дополнительные ракеты, энергетические бомбы, галактический гиперпривод, стыковочный компьютер и пр. Вы будете жить со своим боевым рейтингом начав как HARMLESS. Вы перейдете к MOSIL HARMLESS и так далее. По мере накопления боевого опыта, вы станете POOR затем AVERAGE, затем ABOVE AVERAGE, COMPETENT, DANGEROUS и наконец DEADLY. Лишь очень немногие станут ELITE.

Ваши победы будут автоматически фиксироваться и передаваться в галактический федеральный центр. Пропорционально будет меняться ваш рейтинг.

Управляйте кораблем аккуратно, действуйте мудро. Помните, что другие пилоты могут попытаться увеличить свой рейтинг нападением на торговые корабли или на полицейские корабли класса VEPERS. Если вы примете такую тактику (или начнете торговлю запрещенным товаром), то ваш боевой рейтинг может расти, но при этом будет изменяться ваш статус: CLEAR — OFFENDER — FUGITIVE. Вы можете стать врагом номер один и не сомневайтесь — вас не оставят в покое.

6. Навигация.

В галактическую кооперацию входят более 2000 обитателей планеты, разбросанных по 8-ми галактикам. Политическая власть на планете — это важный фактор, который должен учитываться при навигации, поскольку многие планеты находятся в состоянии анархии и посещать их на плохо вооруженном корабле опасно. Важным также является экономический профиль планеты.

Ваша стратегия будет зависеть от ваших целей и задач, от того насколько вы готовы рисковать. Чем больше рискуете, путешествуя к опасным планетам или торгуя запрещенными товарами, тем быстрее заработаете средства и оснастите свой корабль, но тем быстрее вы погибнете. Вскоре вы поймете, что жизнь в межгалактическом пространстве — это вопрос баланса, и путь пиратства, ведущий к быстрому повышению рейтинга, быстро приводит и к финалу.

В этой игре от вас, конечно потребуются способности бойца, но это не главное. Умение размышлять и принимать решения здесь важны не менее.

7. Управление навигацией.

Клавиша 'I' — карта галактики. При нажатии этой клавиши на экране появляются все обитаемые планеты галактики. Здесь же обозначены ваши координаты. Управляя курсором вы можете просмотреть данные на эти планеты в поисках выгодной торговой операции. Управление курсором: S — вверх, X — вниз, N — влево, M — вправо. Клавиша P — данные на планетные системы. Нажатием этой клавиши вызывается информация по какой-либо планете. Имейте в виду, что космическая администрация не несет ответственности за точность предлагаемой информации, но опытный бизнесмен сам разрабатывает для себя критерии возможности использования информации.

Пример информации:

DISTANCE: 3.6 LIGHT YEARS — расстояние до системы 3.6 световых лет.

ECONOMY: AVERAGE AGRICULTURAL — экономика: средне-развитая аграрная.

GOVERNMENT: DEMOCRACY — тип правительства: демократия.

TECH LEVELS: 8 — технологический уровень 8.

POPULATION: 4.1 BILLION — население 4,1 миллиард.

CROSS PRODUCTIVITY: 13120 MCR — совокупный общественный продукт: 13120 млн. кредитов.

AVERAGE RADIUS: 6155 км — средний радиус. Ниже приводится краткий комментарий по основным особенностям планеты. Теперь вновь нажмите клавишу 'I' и вызовите карту галактики. Малый курсор (крестик) указывает на ту планету, на которую вы настраиваетесь. Большой курсор указывает ваше местоположение. Окружность вокруг него показывает куда вы можете совершить гиперпереход с имеющимся у вас запасом топлива.

Клавиша 'B' — возврат малого курсора к большому.

Клавиша 'O' — вызов локальной карты. Это подробная карта, показывающая подробное расположение планетных систем, ближайших к месту вашей стыковки. Поскольку 'КОБРА-МК 3' имеет топлива для гиперперехода не более чем на 7 световых лет, цель перелета надо выбирать тщательно, проверяя себя по предлагаемой информации на звездные системы. Если курсор выйдет за пределы экрана, возвращайте его клавишей 'B'.

Клавиша 'D' показывает насколько далеко находится система ближайшей к малому курсору.

8. Орбитальные станции 'Кориолис'.

Каждая из обитаемых планет имеет несколько космических станций 'Кориолис' на орбите. Эти станции являются нейтральной территорией, которая управляется одновременно галактическим центром развития и администрацией планеты. В последние годы появились новые станции в форме додекаэдра, их поэтому называют 'додо'.

Все орбитальные станции имеют мощные защитные поля от атак пиратов и неэквалифицированной стыковки. Также разгрузка — погрузка производится на этих станциях. Каждая станция имеет диаметр один километр и может принимать одновременно до 2000 кораблей.

9. Отход от орбитальной станции.

Он выполняется клавишей 'I'. После этого в течении 10 сек. корабль проходит тоннель в защитных полях.

'КОБРА-МК 3' — высокоманевренный корабль, но он требует наличия определенной практики.

N — вращение корабля против часовой стрелки.

M — вращение корабля по часовой стрелке.

X — вверх.

S — вниз.

'SPASE' — увеличить скорость.

'SYMBOL SHIFT' — уменьшить скорость.

При выполнении маневров пользуйтесь компасом, который имеется на приборном дисплее. Это окружность в правом верхнем углу дисплея. Внутри имеется светлая точка. Она указывает положение нашего корабля. Когда точка четкая в центре панели, космическая станция перед вами. Если точка нечеткая, то станция сзади. Потренируйтесь в управлении кораблем.

Вы будете встречать здесь другие корабли, никто не нападет на вас, так как вы находитесь под защитой станции. Если вы начнете здесь стрельбу, то будете отвечать в полной мере.

10. Приборная панель.

В центре панели имеется дисплей в виде эллипса. Это экран радара. Он показывает трехмерное изображение того, что находится в непосредственной близости от вас. Поле зрения сделано так, как будто наблюдатель находится сзади и сверху от вашего корабля.

Слева и справа от эллипса имеются две окружности. Та, что справа — это компас, о нем смотри выше. Окружность слева имеет цвет. Зеленый обозначает, что никакой опасности нет, желтый указывает на возможную, а красный на реальную опасность. Мигающий красный означает критическое состояние. Это может быть, если к вашему кораблю приблизится вражеский, если вы очень близко подлетели к солнцу и т.п.

Слева и справа от экрана имеются шкалы различных приборов:

FS и AS — состояние энергетических источников защитных полей:

FS — переднего поля, AS — заднего поля.

FU — уровень топлива.

CT — температура. Она возрастает при приближении к звезде.

LT — температура лазера. Она повышается во время стрельбы.

При перегреве лазер сам отключается, чтобы не вывести из строя систему.

AL — высотомер. Летать слишком низко над планетой опасно.

SP — скорость. При подходе к планете ее надо держать максимальной. При маневрах у орбитальной станции — низкой. В последний момент — минимальной.

RL — скорость поворота вправо.

DL — скорость поворота влево.

1,2,3,4 — состояние энергетических отсеков. Уровень снижается тогда, когда защитные поля подавляют огонь противника, когда интен-

сивно работает лазер и т.д. При опустошении 4 отсека появляется надпись 'ENERGY LOW'.

В нормальных условиях отсеки заполняются постепенно сами за счет аккумуляции поверхностного излучения.

В нижней части левой колонки изображен символ ракеты. Эта шкала указывает количество ракет на борту и состояние, в котором они находятся:

- 'черный' — не нацелены;
- 'зеленый' — ракеты нацелены;
- 'красный' — сняты с предохранителя и готовы к стрельбе.

11. Перелет.

Отчалив от орбитальной станции, вы оказались на низкой орбите возле планеты LAVE. Уменьшите вашу скорость до абсолютного минимума, прежде чем вводить координаты гиперперехода.

Во время полета клавиши 1, 2, 3, 4 дают вид пространства вблизи корабля.

- 1 — впереди, 2 — сзади,
- 3 — слева, 4 — справа,
- клавиша 'H' — гиперпереход.

Нажмите 'I' или 'O' и вызовите карту галактики. Подведите курсор к требуемой планете и нажмите 'I', а затем 'H'. После гиперперехода вы окажетесь на некотором расстоянии от цели. Мы вам рекомендуем добраться до орбиты как можно быстрее. До предела увеличьте скорость, можете воспользоваться 'J' — двигателем. Для этого нажмите клавишу 'J'. Но имейте в виду, что система J-транспортировки не работает из-за интерференции, если рядом с вами находится звезда, планета или другой корабль. В этом случае вы услышите звуковой сигнал. Вскоре ваш бортовой компьютер примет позывные маяка орбитальной станции. Компас перенастроится с планеты на станцию. На дисплее появится буква S, означающая, что вы находитесь под защитой станции.

12. Межгалактический перелет.

Одновременно клавиши 'G' и 'H'.

Межгалактический гиперпереход — довольно энергоемкое мероприятие и его можно совершить только с планет, технологический уровень которых не ниже 10. Его можно выполнять только один раз подряд. После перелета вы находитесь в новой галактике, соседней с данной. Всего галактик 8, поэтому, чтобы вернуться в галактику 1, вам надо будет выполнить 8 межгалактических перелетов.

13. Техника стыковки с орбитальной станцией.

Стыковка — очень сложный процесс, если ваш корабль не оснащен специальным стыковочным компьютером (включается клавишей C). Мы рекомендуем следующую последовательность действий. Подлетите к станции, входной тоннель всегда обращен входом к планете. Пролетите рядом со станцией и двигайтесь к планете. Следите при этом за высотой. Теперь развернитесь. Вы будете смотреть в сторону входного тоннеля. Стыкуйтесь на абсолютно минимальной скорости. Добейтесь скорости вращения корабля и станции вокруг своей оси. Если вы заденете стенку тоннеля, это может быть смертельным или можете только повредить корабль и груз. При очень низкой скорости, даже если вы и заденете стенки, то все может кончиться благополучно, хотя с потерей энергии защитных полей.

14. Боевые действия.

Не все корабли в открытом космосе пираты, но если вы уничтожите пиратский корабль или корабль пришельцев с Таргона, то получите приличную премию. 'КОБРА-МК 3' — отличный высокоманевренный корабль. У него довольно небольшой радиус разворота, хотя с увеличением скорости он тоже увеличивается. Корабль может за счет скорости и маневренности уйти от большинства противников, но он не уйдет от ракеты.

Одним из признаков опасности является то, что вы не можете совершить J-ПЕРЕХОД, значит рядом кто-то есть. Другой признак — показания индикатора на дисплее. Если он желтый или красный — к вам приближается вражеский корабль.

Мигающие штрихи на каком-либо экране означает, что по вам открыли огонь из лазеров. Защитные поля отражают этот огонь с легким скрежещущим звуком. Если звук стал низким — огонь пробил защитное силовое поле.

О приближении ракеты свидетельствуют показания на бортовом компьютере.

Многие космические пираты не отличаются храбростью и скрываются встретив отпор. Некоторые же не знают страха и стоят до конца, в частности корабли с Таргона.

15. Возможные противники.

Охотники за призами.

Если вы получили правовой статус FUGITIVE, то они вас не тронут. Их не интересуют такие незначительные корабли как ваш. Они пользуются чрезвычайно эффективным YER DE LENS. Их можно найти за пределами орбитальных станций, особенно в районе 'опасных' планет, где они охотятся за пиратами. Их боевой рейтинг обязательно 'DEADLY'.

или 'ELITE'. Они редко объявляют себя пролетающим мимо кораблям и при слишком близком приближении обычно убивают.

Пираты.

Пираты могут пользоваться кораблями самых разных типов, поэтому визуально их идентифицировать довольно трудно. Они могут быть где угодно в космосе, но тяготеют к планетам с нестабильной политической структурой, в частности к анархическим и феодальным.

Как их распознать?

Маленькие корабли, оказавшиеся вдали от планетных систем — это обычно пираты.

Большие корабли, окруженные ворами более легких — это тоже, как правило, пираты.

Корабли, отказывающиеся отвечать на запрос — пираты. В районе планет, управляемых автократией или кланами пиратам, иногда платят за то, чтобы они не трогали пролетающие торговые корабли. Пиратство — это очень могучий и очень сложный бизнес. Начинающий пилот вскоре сумеет распознавать пиратские корабли по косвенным данным, если хочет выжить.

Полиция.

Полиция обычно использует маленький корабль 'VINER', очень быстроходный и маневренный. Эти корабли несут постоянное дежурство на станциях 'Кориолис' и 'додо' и готовы в любой момент готовы атаковать пирата. Они не арестовывают — они убивают. Полиция имеет много подразделений. Одни занимаются пиратством, другие наркотиками, третьи работоторговлей, но все они оснащены этими же кораблями.

Корабли Таргона и 'Таргоны'.

Таргонидяне — злейшие враги человечества. В восьми галактиках насчитывается по крайней мере 50 зон, где непрерывно с переменным успехом ведутся боевые действия. Таргонидяне — высокоразвитая цивилизация. Это насекомоядная раса. Они ведут войну в настоящее время с 17 различными другими формами разумной жизни. Все пилоты Таргоны бесстрашны и безжалостны в бою. По классу большинство из них соответствуют разряду 'ELITE'.

Очень часто небольшие корабли совершают диверсионные рейды. Это чрезвычайно быстрые корабли, которые обязательно имеют противораковую систему ECM. Кроме того, большинство из боевых кораблей несет на себе несколько маленьких дистанционно управляемых катеров, снабженных лазером. Это так называемые 'Таргоны'. Галактические боевые силы ведут разработку своего дистанционно управляемого корабля и готовы платить большие деньги за доставленный им 'Таргон'. Ходят слухи, что таргонидяне научились 'парить' в гиперпространстве и могут там перехватывать проходящие корабли.

16. Другие космические объекты.

Отшельники.

Состарившиеся пираты и изгнанники с планет очень часто поселяются на одиноких астероидах. Обычно они выбирают астероид покрупнее и устанавливают маяк, предупреждающий разведчиков полезных ископаемых.

Они пользуются защитой всегалактического права, а так как полезные ископаемые с большинства астероидов уже выбраны то они совсем никому не интересны.

Корабли поколений.

До того как были изобретены гипердвигатели, человечество отправлялось к звездам на крупных кораблях, где сменялось ни одно поколение во время перелета и сейчас в космосе летают до 70 тыс. таких кораблей. На многих сменялось уже 30 поколений. Наказание за нападение на такой корабль — всеобщее презрение и полное изгнание.

Космические платформы.

Эти корабли можно найти в тех районах, где была война или естественная катастрофа. Это гигантские корабли — заводы. Они имеют десятки миль в длину. На них живут люди, уцелевшие от катастрофы. Они имеют вооружение и флоты истребителей. Избегайте их любой ценой.

17. Снаряжение и вооружение.

Его можно приобрести только на планетах с соответствующим технологическим уровнем.

Наименование	Технологический уровень	Цена
FUEL	топливо	переменная
MISSILE	ракета	любая 30
LARGE CARGO	грузовой отсек	400
ESM SYSTEM	противоракетная система	2600
PULSE LASER	пульсирующий лазер	3400
BEAM LASER	лучевой лазер	41000
FUEL SCOOPS	аккумуляторы топлива	5525

ESCAPE CAPSULE	спасательная капсула	61000
ENERGY BOMB	энергетическая бомба	7900
EXTRA ENERGY UNIT	дополнительный энергетический блок	81500
DOCKING COMPUTER	стыковочный компьютер	91500
GALACTIC HYPERDRIVE	галактический гиперпривод	105000
MIPIG LASER	технологический лазер	10800
MILITARY LASER	военный лазер	106000

Лазеры

Вы начинаете игру с одним пульсирующим лазером, установленным спереди. Прицелов в боковых и заднем экране, таким образом, пока нет. Когда вы наберете достаточно средств, можете установить лазеры и там. Со временем сможете заменить свои пульсирующие лазеры на более мощные: лучевые.

Стрельба из лазера выполняется клавишей 'A'. При покупке лучевого лазера взамен пульсирующего стоимость последнего учитывается. Военные лазеры — чрезвычайно эффективное оружие.

Ракеты.

Их может быть не более четырех. Это тоже очень эффективное оружие. Когда ракета идет на вас, бортовой компьютер предупреждает об этом. Если у вас нет системы ESM, то уйти от ракеты можно только маневрированием. Попадание почти полностью уничтожает энергию силовых полей.

Ракета может быть запущена по цели из любого экрана. Нацеливание выполняется клавишей 'T'. Один из индикаторов ракет загорается зеленым цветом. Захват и сопровождение цели выполняется автоматически, когда цель оказывается у перекрестия прицела. Индикатор становится красным. Пуск — клавиша 'F'. Снять ракеты с прицеливания до пуска клавишей 'U'.

Энергетические бомбы.

Такая бомба — оружие однократного применения. Включается клавишей 'W'. Она уничтожает все объекты в пределах видимости

18. Защита.

Самое лучшее средство защиты — это находиться под защитой орбитальной станции.

Защитные поля и энергетические блоки.

В исходном состоянии у вас есть носовое и кормовое защитное поле. После того как поле пробито вражеским огнем, начинается расход энергии из блоков. Далее вражеский огонь может повредить груз, вооружение, а затем и уничтожить ваш корабль. Применение лазера или системы ESM также снижает ваши запасы энергии.

Вы можете купить более современный энергетический блок, который удвоит темп подзарядки.

Система ESM.

Система ESM — клавиша 'E'. Это противоракетная система. Ее можно использовать неоднократно. При нажатии клавиши 'E' уничтожаются все ракеты в пределах видимости (в том числе и ваши). Корабли противника тоже могут иметь эту систему. Бортовой компьютер информирует о ее наличии изображением большой буквы E.

Спасательная капсула — клавиша 'Q'.

При нажатии Q во время боя вы будете спасены и доставлены на ближайшую орбитальную станцию. Ваш счет в банке остается, но груз будет потерян.

20. Торговля.

Среди предметов торговли есть запрещенные, которыми вам лучше не заниматься, в таблице они отмечены знаком '*'. Вам может показаться странным, что работорговля измеряется в тоннах, но сюда входит система криоподвески, необходимая чтобы доставить товар живым.

Товар:	Средняя цена
FOOD — пища (органические продукты)	4.4/т
TEXTILES — текстиль (грубая материя)	6.4/т
RADIOACTIVES — радиоактивные руды	21.2/т
* SLAVES — рабы (гуманоидные)	8.0/т
LIQUOR/WINES — спиртные напитки	25.2/т
LUXURIES — предметы роскоши	91.2/т
* NARCOTICS — наркотики	114.8/т
COMPUTERS — компьютеры	84.0/т
MACHINERY — заводские и сельские машины	56.4/т
ALLOYS — промышленные металлы	32.8/т
* FIREAMS — ручное оружие	70.4/т
FURS — меха	56.0/т
MINERALS — неочищенная порода	8.0/т
GOLD — золото	37.2/т

PLATINEN — платина	65.2/т
GEM-STONES — ювелирные камни	16.4/т
ALTEN ITEMS — предметы неземных цивилизаций (артефакты и т.п.)	27.0/т

EMBASSY

Вы — один из лучших агентов страны и получили задание получить некоторые секретные сведения из сейфа иностранного посольства. К несчастью, детальный план посольства неизвестен. Но вы знаете, что:

- есть 4 этажа (хотя не все этажи могут быть доступны);
- каждый этаж спланирован так, что его площадь занимает 35 квадратных метров. При навигации вы двигаетесь по 5 метров за раз.

Вы зашли в посольство на 1-й этаж через единственный вход где-то на южной стороне здания. Телевизор высвечивает полную перспективу с вашей точки наблюдения. Вы смотрите на север и имеете компас (который высвечивается внизу экрана).

Теперь вы должны предпринять попытку найти кодовую комнату, войти в нее, найти шифровки, и покинуть посольство опять через ту же дверь, как и вошли, но все это сделать как можно быстрее, пока вас не обнаружили.

Уровень трудности:

Вас запрашивают в начале игры ввести число от 0 до 9, чтобы задать уровень трудности и сложности планировки посольства.

Управляющие клавиши:

- 5 — повернуться налево и продвинуться;
- 6 — развернуться назад;
- 7 — продвинуться вперед;
- 8 — повернуться направо и продвинуться;

Лестница.

4 этажа соединяются лестницами. Если вы стоите перед лестницей, идущий вверх и двигаетесь вперед, то следующий вид, который откроется перед вами, будет как с выхода с лестницы (позиция «В»). Внизу отразится изменение уровня этажа (на экране).

Примечание: лестницы иногда соединяются, и в таком случае вы автоматически проходите их все.

Карты:

На стенах посольства развешаны многочисленные карты. Если вы повернетесь лицом к такой карте и нажмете клавишу «M», то показывается план того этажа, на котором вы находитесь.

На карте используются следующие символы:

- лестница ведущая вверх на следующий этаж;
- лестница ведущая вниз на следующий этаж;
- карта на стене;
- ваше расположение в данный момент;
- кодовая комната;
- выход из посольства;

Разглядывание карты отнимает слишком много времени и должно использоваться только в крайнем случае.

Время вашего нахождения в посольстве высвечивается наверху экрана.

Если произошел останов в программе по каким-то причинам, то для начала игры нужно набрать на клавиатуре GOTO1.

ENCH

Если вы любите американские игровые автоматы, то игра для вас. Сначала вы запускаете на игровое поле шарик, затем с помощью двух управляемых лопастей пытаетесь удержать шарик.

ENTERPRI

Вы — командир интерпланетного патруля космического корабля разведчика. Ваша задача — освоить часть галактики! Эта игра отличается от подобных реальностью. На вашем пульте управления вы видите свои галактические координаты, направление полета, отклонение от вертикали, горизонталь, время полета, скорость, ускорение, запас горючего, высоту над поверхностью планеты.

Управление — стандартный набор.

Дополнительные клавиши:

- M — карта (при нажатии на огонь, вы получите информацию о планете);
- C — бортовой компьютер;
- H — пауза;
- J, K — изменение порядка координат;
- L — включение, отключение защиты;
- Z — включение, отключение звука;
- E — открытие, закрытие грузового люка;
- R — информация о работоспособности приборов;
- I — список ваших товаров;

EQUINOX

Сколько уже было фантастических игр в которых рождаются и гибнут галактики, бороздят пространство суперзвезды, разные чудовища берегут склады, потайные двери, и добраться до него можно только преодолев множество опасных препятствий. Завязываются жестокие сражения с коварными инопланетянами. Приходится вступать в единоборство с кошмарными зверями.

На далекой планете EQUINOX, где день всегда равен ночи, построена шахта для добычи урана. Шахта полностью автоматизирована, так что участие в добыче не принимает ни один человек. Каждый из 8 секторов шахты добывает и складывает уран независимо от других.

После окончания добычи емкости с этим элементом будут переданы с каждого сектора на склад. К большому сожалению район шахты стал местом обитания злых жителей планеты. Они остановили шахту в очень ответственный момент, когда уран должен был передан из секторов шахты на склад. И вот здесь начинается миссия робота с именем Пауль, машины той самой серии что и славный Мауль, член ENIGMA FORCE.

Задачей Пауля является отправка всех емкостей с ураном на склад, с помощью лифта обозначенного на карте красным цветом. На транспортировку каждой емкости время у него ограничено. Если не успеет, то излучение урана уничтожит его. И тем самым все надежды на спасение планеты погибнут с ним. После доставки емкости на склад, находящийся в ней уран не оказывает вредных воздействий, потому что склад экранирован толстым слоем свинца. На своем пути Пауль встретит глубокие шахты с магнитом наверху. Вход в шахту ведет к втягиванию робота наверх.

Попав в некоторые части шахты можно только с помощью телепортации. Но за нее нужно платить. Одна монета туда и обратно. Может случиться, что у Пауля не хватит денег. Тогда единственным выходом будет переплавка себя, то есть одной своей оболочки в тиглях на деньги. У Пауля только 2 запасные оболочки, поэтому он должен быть внимательным.

Некоторые проходы засыпаны. В такой ситуации спасет лопата или динамит. Их можно найти в закрытых бронированных сейфах, которые можно открыть только дробью. Иногда можно найти ключ к двери. Трудности появятся при одной лопате и 2-х завалах. Выбор не очень прост: ошибка заканчивает игру. Каждая встреча с жителем планеты уменьшает энергию Пауля. Спасти может найденный аккумулятор, восстанавливающий энергию. Пригодятся также бочки с топливом, так как двигатель, позволяющий роботу подниматься, потребляет его очень много. Найденные карты с номерами от 1 до 8 позволяют перемещаться между секторами с помощью центра. У Пауля только один карман, поэтому он должен тщательно подбирать свою ношу.

Управление:

1. Клавиатура 2. Джойстик

3. Нажатие вверх ведет к перемещению робота вверх, а вниз это поднятие предметов или применение силы. Дам еще совет! Находясь в первом секторе найди карту рете, вернись в стартовое помещение и находясь в левом верхнем углу нажми одновременно клавиши R, N, C. Ты станешь бессмертным, а время все равно будет бежать.

ERIC AND THE FLOATERS

Остатки сокровищ потерянной цивилизации спрятаны под стенами кирпичных переулков. Эрик надеется найти часть их, взрывая стены своими бомбами. Но в переулках скрывается опасность. Пузыри — смертоносные жители древней системы — убьют Эрика, если коснутся его. Он должен использовать свои бомбы для того, чтобы уничтожить их. Каждый разбомбленный пузырь дает выигрыш в 10 или 200 очков, начисляемых случайным образом. Собирающиеся предметы, обнаруженные в стенах взрывающимися бомбами, дают очки в интервале от 160 до 1260.

В игре 12 стадий в течении которых спрятанные предметы изменяются.

Управление игрой:

K — если в игре будет использована клавиатура SPECTRUMa;

J — если пользуетесь джойстиком;

A или J — движение Эрика влево;

D или L — вправо;

W или I — вверх;

X или M — вниз;

SHIFT или SPACE — расстановка бомб.

При игре джойстиком: джойстик является правосторонним на ZX INTERFACE II и использует контрольные клавиши:

6 — движение влево; 7 — движение вправо;

8 — движение вниз; 9 — движение вверх;

0 — расстановка бомб;

Любой джойстик с 9-ти штырьковым D-разъемом может быть использован с ZX INTERFACE II.

Пузыри склонны к схваткам гнева. Обычно они пурпурного цвета и просто дрейфуют около стен. Но, когда они становятся красными, они начинают охотиться за Эриком. Воспользуйтесь своим преимуществом более тщательной расстановки бомб, пока Эрику не угрожает опасность.

Не задерживаетесь долго на каждой стадии, вы потеряете премиальные очки.

ESCAPE

Когда то давно, в отдаленной долине, отрезанной от известной нам цивилизации, был лабиринт. Многие смельчаки заглядывали туда, но ни кто не возвращался оттуда. И никто не мог рассказать, что же там происходит и что с ними приключилось. Вы можете рискнуть и отправиться туда но, не будьте слишком самоуверенными. Вряд ли вы вернетесь оттуда.

Введите уровень трудности от 1 до 5. Теперь после ввода уровня трудности не горопитесь. Соберитесь с духом. На экране появится лабиринт. Рассмотрите его как следует и продумайте свои ходы. Вы можете перемещаться вверх и вниз по белым дорожкам лабиринта совершенно беспрепятственно, а вот вправо и влево вы можете двигаться только в том случае, если ваша голова будет находится в темноте, а ногами вы топаете по тропинкам светлого тона. Не попадайтесь приведениям в лапы — сразу же погибните. Для начала игры нажмите 5.

Управление — клавишами курсора.

После того, как вас сцапает приведение, на экране появится сообщение:

«Вы оставались в живых..... секунд»

После смерти ваше имя не может появиться в «комнате славы».

Хотите играть снова?

Ответьте: Y — да или N — нет.

Если вы готовы играть опять то введите уровень трудности (от 1 до 5). Для старта нажмите 5.

Мы предоставляем вам определить в игре, что же такое комната славы. Успеха вам.

EVERYONES A WOLLY

Очередные приключения Волли, происходят в городе. Здесь он должен с помощью своих родственников починить городской водопровод и заставить работать фонтан, в котором поселились какие-то подзвирительные существа. По окончании работы Волли должен обратиться с лозунгом «BREAK» для получения платы. Волли, Том, Дикгарри и Вильма в процессе работы получают отдельные буквы лозунга.

Собирание букв лозунга.

1. Поменявшись с Вильмой — поищи книжки N1 и N2.

2. Поменяй в библиотеке книжку N2 на JUMP LEADS, а книжку N2 на BUSNEN BURNER.

3. Найди книжку N3 и поменяй в библиотеке на букву «B»

Буква «R»

1. Надень на себя противогаз (CAS MASK) и спустись в фонтан или за акулой в пещеру.

2. Возьми из конца пещеры букву «R».

Буква «E».

1. Как Волли ты должен починить испорченный крюк в подъемном кране: взять клей (SUPER SLUE) и сломанный крюк (BROKEN HOOK) и отнести в мастерскую.

2. Положи крюк на стол и пройди под тисками, имея с собой клей. Подними крюк. Он должен быть уже отремонтированным. Крюк будет пригоден к работе (HOOK WORKING).

3. Отнеси этот крюк к подъемному крану.

4. Теперь поменяйся с Вильмой и поищи посылку (PARGEL) и почтовые марки, и обе вещи отнеси на почту. На почте в глубине экрана, приклей марку на посылку и подготовленную таким образом посылку поменяй на букву «E».

Буква «A».

1. Поменяйся с Томом и найди банку с маслом (OLL CAN). С банкой иди в супермаркет и смажь находящуюся тележку.

2. Поищи Гарри и сделайся им. Иди до супермаркета, прыгни на прилавок, оттолкнувшись от тележки, и заberi букву «A».

Буква «K»

1. Как Вильма, возьми из кондитерской (BAKERS) обезьяны оре-хи (MONKEY NUTS).

2. Пойди в зоопарк и заberi обезьяний французский ключ (MONKEY WRENCH) и оставь его на видном месте.

3. Превратись в Дика и поищи «водолаза» (PLUNGER), а когда найдешь его, возьми обезьяний французский ключ и иди чинить фонтан.

4. Прыгни с ключом и «водолазом» на статую (на верхушке фонтана), в результате чего произойдет ремонт. Фонтан начнет работать.

5. Найди Волли и превратись в него. Найди пустое ведро (MPTU BUCKET) и горку песка (SAND).

6. Наполни ведро водой из фонтана и поищи у бетономешалки немного цемента (CEMENT).

7. Поищи мастерок (TROWELL) и вместе с цементом отнеси все туда, где лежит куча кирпичей и, проходя мимо них построишь стенку.
8. Превратись в Гарри, поищи проволоку (FUSE WIRE) и почини с ее помощью сгоревший предохранитель (BLOWN FUSE).

9. Поищи хороший изолятор (INSULATOR) и найди отвертку (SCREWD RIWER), после чего походи в телефонную будку. Сыграй в «астероид» до тех пор, пока не услышишь окончания сигнала. Потом иди туда, где стоит столб высокого напряжения и поменяй изолятор, починив тем самым столб.

10. Превратись в Тома и поищи плоскую батарейку (FLAT BATTERY) в грузовике. Положи батарейку в удобное и видное место.

11. Превратись в Гарри, возьми батарейку с JUMP LEADS и иди до бензоколонки (BEE PEE).

12. На станции заряди батарейку от другой (зеленой) и положи ее на видном месте.

13. Превратись в Тома, возьми батарейку и положи ее на подъемник. Превратись в Волли, включи подъемник и, поднявшись на каменную стену, возьми букву «К».

2. Ремонт трубопровода и окончание игры.

1. Как Дик, имея с собой противогаз, войди в пещеру и возьми протекающую газовую трубу (здесь нужно обращать внимание на акулу).

2. После того, как выйдешь из пещеры, поищи жевательную резинку.

3. Имея пластырь и резинку, пройди в мастерской под столом труба — будет починена.

4. Возьми отремонтированную трубу и противогаз и иди в пещеру. Оставь трубу. Таким образом будет погашен огонь на улице, и пещера освободится от искр.

5. Всех персонажей проводи по дороге в банк (каждый должен иметь свою букву):

Вильма — «В» Том — «Р»
Дик — «Е» Гарри — «А»
Волли — «К»

По завершении этой операции жди награды.

Внимание!

Экран с бегущей акулой проходит так же, как и в игре декатлон: лево-право, лево-право, лево-право, и как можно быстрее.

EXOLON

Автор: RAFFAELLE CECCEO.

Фирма: HEWSON CONSULTANTS

Компьютер: ZX SPECTRUM 48+

Год выпуска: 1987

Эта игра рассчитана на большую ловкость. Инструментом в этой игре служит суперпулемет в руках нашего главного героя. Наш главный герой, вооруженный до зубов, начинает опасный путь.

Целью игры является уничтожение всего, что попадает на твоем пути. Уничтожать необходимо как движущиеся предметы так и встречающиеся на твоем пути препятствия. Ты также можешь стрелять в снаряды недвижимых транспортеров, стоящих на дороге. Необходимо быть очень осторожным. В управляемую ракету стрелять не нужно — нужно подбить пульт управления ракетой, учитывается также твоя реакция: без нее далеко не уйдешь. Будут попадаться на твоем пути и мины. Одно прикосновение к ним приводит к твоей гибели. Обязательно собирай коробки с боеприпасами. Вообще то ты можешь и не собирать их, но если у тебя кончатся патроны то пеняй на себя. В коробках ты можешь найти боезапас для гранатомета и карабина. Итак продолжим.

В одном из экранов появится кабина, в которой тебе удвоит оружие, а также ты сможешь получить защиту от мин.

В конце так называемое «СНЕЕТ» или мошенничество: выбери определение клавиши, впиши поочередно буквы Z, O, R, B, A. Услышишь сигнал и после повторного нажатия клавиши станешь бессмертным.

Краткие указания начинающим:

1. Для стрельбы ракетами надо дольше держать «FIRE».
2. Прыжки совершать как можно точнее.
3. Вертикальный силовой барьер будет разрушен после продолжительной стрельбы по нему.
4. Будь внимателен у движущихся подъемников.
5. Не старайся уничтожить все, так как для тебя это плохо может кончиться.

EXPLORER

Можно только удивляться как компании ELECTRIC DREAMS удалось записать 40 миллионов экранов в игру для спектрума. Не удивительно, что эту игру нельзя быстренько доиграть до конца.

Вы играете роль пилота космического корабля потерпевшего аварию на поверхности планеты. Вам необходимо найти и собрать вместе части космического корабля, разбросанные при аварии на планете.

Задача найти и собрать вместе 8 частей ракеты была бы еще сложней, если бы у вас под рукой не оказалось кое-каких полезных вещей: лазерного пистолета, ракетного рюкзака (для тех путешествий, когда

пешком ходить утомительно), а также эхолокатора с буйами (эхолокатор ловит отраженный от буйев и частей ракеты эхосигнал и дает вам направление и примерное расстояние до объекта). Итак протрите свой компас и вперед на поиски.

Первое что вам бросится в глаза в этой игре, что экран заполнен зеленью, даже переполнен ею.

Есть 2 способа наблюдать за происходящим: с земли или с высоты птичьего полета (если воспользоваться реактивным рюкзаком). На поверхности планеты перед вами появляются совершенно неподобные ландшафты с лесами, скалами, реками, строениями, развалинами и т.п. Время от времени вы наткнетесь на пульсирующие клетчатые прямоугольники — это телепортаторы, переносящие вас на другое место планеты. Появляются и жуки роботы, лишающие вас энергии. Ваш лазер поможет вам в борьбе с ними. Есть способ восстанавливать растратченную энергию, но его вам необходимо найти самостоятельно.

Если ракетный ранец поднимет вас вверх, то перед вами расстелится как бы карта планеты со всеми лесами, полями и деревнями. К сожалению, видимые ориентиры мало чем могут помочь вам. Иногда можно узнать место, если вы видели его раньше, но пользы от этого не больше, чем если бы вы действительно блуждали по джунглям амазонки.

В игре можно пользоваться клавиатурой или любым джойстиком. На поверхности движение джойстика вперед или нажатие клавиши 9 перемещает вас в направлении указанном на компасе (для остановки используйте любую клавишу или огонь). Если вы потянете ручку на себя или нажмете клавишу 8, то повернетесь на 180 градусов; движение вправо или влево (клавиши 6 и 7) джойстика осуществляет плавный поворот вправо или влево.

Нажатие клавиши U поднимет вас на 1000 фунтов. Нажмите ее еще раз и высота увеличится еще на 1000 фунтов. Клавиша D опустит вас вниз. В полете движения джойстика перемещают вас в любом направлении (или используйте 6-запад, 7-восток, 8-юг, 9-север). При нажатии пробела или BREAK появляется меню, функции которого активизируются при нажатии первой буквы соответствующей строки.

EXPRESS

Экспресс «Италия» захватили гангстеры и, чтобы спасти пассажиров поезда необходимо остановить его. Спасатель с вертолета по веревочной лестнице спускается на крышу последнего вагона экспресса (всего 19 вагонов т.е. CAR = 19). Он должен по крышам пробежать к 10 вагону, перепрыгивая с крыши на крышу, спуститься во внутрь поезда и пройти в 1-ый вагон. Здесь ему нужно взять ключ и только тогда, проникнув с ключом в локомотив, можно остановить экспресс. Однако сделать это не так просто. На крышах вагона спасателя преследуют гангстеры, которые стараются спихнуть его с крыши, либо подстрелить. И в том и другом случае вы теряете жизнь. Постарайтесь опередить их и увернуться от бандитских пуль (ложитесь, чтобы они пролетали над вами). Единственным союзником в борьбе с бандитами является птица. Если спасатель поймает ее, то она поможет сбить с крыши вагона преследователей.

Кроме того, будьте внимательны, появление мигающего ромба вверху экрана предупреждает вас о приближении экспресса к арке. Не вздумайте подпрыгивать, а лучше ложитесь, если не хотите свалиться с экспресса.

Спустившись с крыши 10 вагона спасатель продвигается к первому вагону, перепрыгивая через бандитов. Однако будьте осторожны, т.к. сверху ползает какое-то диво — пособник гангстеров. Если вы попадетесь ему, то будете подвешены к потолку и потеряете при этом драгоценную жизнь. В первом вагоне, кроме всего прочего вас подстерегает шар-вредитель. Увернитесь от него. Подпрыгните схватите ключ, и скорее мчитесь в локомотив. Ура! Экспресс остановлен.

Спасателю дается 3 жизни, берегите их.

В игре очень удобно пользоваться джойстиком.

Управление игрой:

Нажмите J — если будете пользоваться джойстиком, или K — если клавиатурой компьютера.

Не нажимайте клавиш в течении 40 секунд и вы увидите демонстрационную игру.

Джойстик.

отклонение рычага джойстика вверх — прыжок;
» влево — движение вперед;
» вправо — движение назад;
» вниз — лечь;

Нажатие кнопки огня (FIRE) — выпуск пойманной птицы. Для возобновления игры нажмите кнопку огня на рычаге.

Клавиатура:

Q — прыжок; A — продвижение вперед;
D — продвижение назад; Z — ложиться;
SPACE — выпуск пойманной птицы.

Для возобновления игры нажмите клавишу «K».

FALKLANDS'82

Сюжет игры относится к англо-аргентинскому кризису 1982 г. Операция, начиная с высадки в Санта-Карлосе и кончая захватом порта Стенли заняла 25 дней. Аналогично и вам предстоит повторить это достижение за 15-30 игровых ходов (в зависимости от выбранного уровня сложности).

Экран воспроизводит карту северо-восточной части фолклендских островов. Ваши боевые части показаны в виде элементарных блоков. Аргентинские части на карте не показаны и вы их увидите когда столкнетесь с ними.

Правила игры очень просты: каждая часть имеет 4 показателя:

- фактор атаки (AF);
- фактор защиты (DF);
- скорость передвижения (MV);
- дальность действия (RG).

Фактор атаки характеризует силу боевой части. На фактор защиты оказывает влияние рельеф местности, на скорость передвижения. Дальность действия для артиллерии — 6 полей, для танков и моточастей — 2, для пехоты — 1.

Вы можете использовать поддержку своей авиации морского базирования. А также огневую поддержку корабельных орудий. В самом начале игры вы должны назначить столько-то кораблей для этой задачи, но если назначите очень много и аргентинцы атакуют головной флот, то самолеты не поддержат наземной операции, т.к. будут отражать морские атаки. Поддержка с моря и с воздуха зависит от погоды. А она с каждым днем становится все хуже. Поэтому постарайтесь разгромить все как можно раньше. Вызов поддержки выполняется вместо хода вашего полка. Поскольку на каждом квадрате игрового поля не может быть больше одного полка, то возможны пробки, надо аккуратно планировать атаку. Цель игры не состоит в разгроме аргентинских частей. Вам надо захватить как можно больше населенных пунктов, если потеряете время в бесконечных стычках, то можете не успеть выполнить главную задачу.

FAIRLIGHT

На безбрежной равнине, на ничем не примечательном плато, по ту сторону непроходимого густого леса, на берегах пропадающей в углу карты реки, расположен заколдованный замок... Опять замок? Разве не достаточно нам всех этих авалонов, найтлоров, драгонторгов? Особой новостью сюжет не отличается: в замке томится волшебник, вы должны найти волшебную книгу, чтобы вызволить его из темницы.

Не беспокойтесь, когда вы начнете играть, вы позабудете ваши опасения. Файрлайт — игра, созданная компанией THE EDGE (отделение фирмы SOFTEK), — это совершенно новая игра. Отличие, в основном, лежит в графике. Она самая лучшая из всех тех, которые мы до сих пор видели среди трехмерных двухцветных вариантов. Она намного опережает графику найтло и аллайна 8 по разнообразию и эстетичности дизайна. В интерьере присутствуют лестницы и подвесные мостики, коридоры и комнаты, люки в полу и внутренние дворики. Составить карту замка очень непросто, так как он спроектирован как настоящий замок, а не как шахматная доска, разделенная перегородками. Ваш персонаж — это путешественник и исследователь, одетый в плащ и вооруженный мечом, чтобы отбиваться от антисоциальных типов. Фигурка может двигаться в четырех направлениях, прыгать и поднимать различные предметы. Она также может вступать в бой. Схватку наш персонаж ведет намного живее, чем, скажем, персонаж Сэйбреулфа, который на фоне современной волны аркадных игр выглядит просто антиаркадной древностью.

Вы можете также передвигать предметы, толкая их, ставя стулья на столы, чтобы добраться до высоко расположенных дверей или окон. Можно также просто переставлять мебель для собственного удовольствия. Проблемы, которые нужно решить, обычно более реалистичны, чем всегда. Ключи каким-то образом дают понять, к какой двери они подходят. После совершения ряда операций открываются дальнейшие глубины замка.

После того, как открывается очередная дверь, вам противодействуют охранники и тролли, которые размахивают большими дубинками. Их можно перехитрить или вступить с ними в бой. Реализм схваток заключается в сопоставлении сил сражающихся.

Каждый предмет и персонаж в игре имеет вес. Предметы, которые вы несете, изображаются на маленьком свитке в углу экрана по одному за раз. Можно нести до пяти предметов одновременно, но их вес играет существенную роль. Возможно, силы вашей хватки только на меньшее количество. Аналогично, удар дубинки тролля намного чувствительнее, чем наскоки маленького охранника.

Файрлайт — это первая игра в трилогии о земле Файрлайта, где игрок будет действовать в окрестностях замка.

Секрет потрясающей графики заключается в использовании GRAX — сложного графического языка низкого уровня, разработанного фирмой SOFTEK. BO DGANGEBORG, который вносит в настоящий момент последние штрихи в игру, использует GRAX, чтобы конструировать сложные картинки, занимающие в памяти всего несколько сот байтов. Первоначально компания хотела ограничиться 35 экранами, но окончательный вариант содержит около 100 экранов.

TIM LINDEL, директор фирмы SOFTEK, говорит, что GRAX использует адаптированное ядро программы THE APITT. Фирма подумывает о том, чтобы выпустить GRAX отдельным изданием для создателей аркадно-приключенческих игр.

Файрлайт обещает быть одной из лучших игр сезона. Не пропустите эту игру!

FARENGEIT

Маленький человечек должен преодолеть очень много препятствий, в том числе и огонь. Следите за уровнем радиации — это опасно для его жизни.

Управление: D — демонстрация; K — клавиатура; J — джойстик.

FAST FOOD

Вспомните компьютерные игры начального периода, большинство которых заключалось в хождении по лабиринту, поиску всяких предметов, набиранию очков. Думаете эти игры ушли навсегда? Нет, вот вам еще одна.

FAST FOOD — это довольно лихая игра в лабиринте, по которому там и тут разбросаны куски еды. Надо поедать эту пищу — за это даются очки, и съедать другие предметы, которые будете находить иногда. Некоторые из них увеличивают или уменьшают скорость, некоторые дают возможность поедать преследующих вас чудовищ. Лучшие куски пищи позволяют исчезать и появляться, что затрудняет преследование.

Цель — очистить от пищи и чудовищ как можно больше экранов, и вы зарабатываете очки за еду, предметы и чудовищ. Большой разницы в расположении лабиринтов нет, этапы отличаются цветом, числом преследователей и скоростью, которая постепенно растет. Вы выглядите в виде желтого пузыря, однако еда, гамбургеры, чизляты и т.д. выполнены очень подробно. Звук приличный, можно разобрать слова в начале и конце игры (FAST FOOD & BLOB GOBBLING ITS FOOD), шумовые эффекты тоже на уровне.

Игра начинается слишком легко, на первых двух уровнях вас никто не преследует, однако в дальнейшем придется попотеть.

Общий рейтинг — 68%.

FEUD

Игра начинается с того, что вы играете роль старого колдуна по имени «Леарик», который втянут в кровную вражду с братом «Леанорком», тоже колдуном.

Они превращаются то в лягушек, могут стрелять огненными шарами и т.п. Перед заклинанием друг друга им необходимо собрать нужные им травы и зелья для изречения заклинаний.

Графически игра великолепна. Леарик — большая фигурка, которая шляется где попало в своей обезьяноподобной манере. Только вот собирание трав и всего остального — весьма длительный процесс, и приходится этим заниматься вместо серьезных дел, таких как превращение друг друга в разные образы.

И вот вы ходите по разным тупикам, собирая мерцающие цветочки. Конечно поиски этих трав — подготовка к великолепной битве и именно это и портит общий тон хорошей игры.

FIGHTING WARRIOR

Сражающийся воин... На протяжении всей истории человечества силы мускулов и умение владеть оружием были одними из самых необходимых качеств. Будь то доисторическая дубина или сверхсовременная ракетная установка — война остается войной, а воин остается воином.

На этот раз фантазия авторов переносит нас в древний Египет — страну солнца и пирамид, загадочных статуй и неразгаданных тайн. По древней стране держит свой нелегкий путь воин. Под палящими лучами солнца он прокладывает себе дорогу в схватках с беспощадными врагами. Недруги сменяют друг друга, отличаясь своим ратным мастерством, но все они едины в своем стремлении убить нашего героя. На своем пути воин встречает людей и оборотней, кто-то невидимый выпускает в него стрелы, но ничто, кроме смерти не может остановить его.

Герой вооружен бамбуковой палкой, которая служит ему для защиты и нападения. Линейка знаков в левом нижнем углу отображает силы нашего воина, а в противоположном — энергию очередного врага. При каждом пропущенном ударе противника или попадании в воина стрелы он теряет драгоценную энергию, которая, впрочем, частично восполняется после победы над врагом.

Игра имеет режим демонстрации, в который автоматически переходит, если вы не начнете игру сами. Любая клавиша при этом — возврат в меню.

Управление: 1 — клавиатура; 2 — синклер джойстик; 3 — курсор; 4 — кемпстон джойстик; 0 — старт.

FINAL FIGHT

Все игры с драками похожи. Ну а эта? Огромный силач Хаттар любит свою дочь Джессику, которая похищена бандитами. с двумя приятелями, Гоги и Гай, Хаттар спешит на помощь. Впереди 19 уровней непрерывных сражений!

Обратим внимание на графику — какие большие фигуры находят-ся в движении. Игра построена на коде, использованном в игровом автомате. Сделано так, чтобы фигуры на экране SPECTRUM выглядели также. (из 4 Мб картинок, декодированных из ПЗУ автомата была сделана программа для AMIGA, ее адаптировали к SPECTRUM). Игра, как и фигуры, огромна, доиграть до конца не просто. К счастью, вы можете пригласить своего друга, который будет управлять вторым персонажем, что упростит дело. Лупите кулаками бандитов, которые попадают на вашем пути. Собирайте дополнительное вооружение, такое как свинцовая палка, нож, пара восточных орудий, чтобы эффективнее поразить 25 противников.

FIND OF MATE

В этой игре компьютер тусует колоду карт. В колоде 24 карты. Среди них 2 идентичные. Каждая карта в колоде обозначена буквой. Карты раскладываются на столе в перевернутом виде, т.е. рубашкой вверх, а картинкой вниз, чтобы вы их не видели. Ваша задача угадать парные карты.

Выбор каждой карты вводится цифрой: номер ряда и номер колонки. Например: 35 3-й ряд, 5-ая колонка. Затем ENTER.

Если вы готовы начать игру, то нажмите любую букву. Появится сообщение:

«Выберите первую карту».

Введите номер ряда и номер колонки выбранной карты.

«Выберите вторую карту».

Введите номер ряда и номер колонки второй карты.

Смотрите, угадали ли вы или нет. Затем все повторяется сначала.

Игра не очень динамична. Для возобновления игры нажмите «А» для останова «S».

FIRE BIRDS

Вы — космический разведчик. Ваша задача — исследование ближайшего космоса и вступление в контакт с внеземной цивилизацией. Однако, вы не ожидали, что на первой же планете столкнетесь с враждебной цивилизацией. Не вступая в контакт, она объявила вам войну.

В игре несколько стадий. В первой стадии вас обстреливают легкие установки инопланетян — «огненные птицы». Если вы их успешно уничтожите, то появляются такие же установки во главе с мощным флагманским кораблем — «орлом», снабженным еще и лазерным оружием. Будьте внимательны! По мере прохождения новых стадий, появляются самые разнообразные космические корабли инопланетян.

Ох! Как вам приходится нелегко!

Управляющие клавиши:

Z — вправо;

X — влево;

SPACE — огонь.

Поздравления! Вы сегодня получили наивысший бал за игру, пожалуйста, наберите свое имя.

FIRELORD

Программу FIRELORD фирмы Хьюсон написал Стив Кроу, автор уже известных, хороших игр Старквейк и Визард Лэар.

Мы оказываемся в стране торот, в краю басен, рыцарей, драконов и магии. Страной правит злая и прекрасная королева, которая завладела магическим камнем фазестоном, позволяющим метать огненные молнии, и тем самым «терроризировала» торот.

Наша задача (в этой игре мы выступаем в образе сэра Гала Хеда), заключается в том, чтобы отобрать у королевы фазстон, используя ее тщеславие, постоянные опасения утратить молодость и красоту. Мы должны добыть 4 части заклатья вечной молодости и попробовать обменяться с королевой.

Мы отправляемся на поиски, собирая по дороге оружие и продовольствие, входим во встречающиеся дома и торгуем с жителями, предлагая взамен за информацию различные предметы. В крайнем случае пробуем воровать (цель оправдывает средства, грех этот сами себе отпустим), только ожидаем того момента, когда хозяин посмотрит в другую сторону. Если нас поймут на этом деле, придется предстать перед суровым судом. Поиски по очень большой стране свыше 500 экранов затрудняют нам аборигены, с которыми нужно бороться, и не всегда с успехом. Правда, мы можем 5 раз воскреснуть, но это очень мало. POKE 34509,0 обеспечит нам безнаказанность в этих стычках, однако не избавит нас от приговора суда, если попадем на краже. справедливость все таки должна восторжествовать, даже в условном мире игры.

FIRE TRAP

Вы отважный спасатель — пожарный, ползущий по отвесной стене небоскреба, расстреливающего огонь и падающие вниз предметы. Ползти вверх трудно, но ваше сердце согревает мысль о девушке на самой верхушке здания, которая зовет вас на помощь. Когда вы до нее доберетесь, она обвинит вас и спустится с вами вниз, но через некоторое время снова окажется наверху другого горящего здания, и вам придется спасти ее вновь. Если вы подбили бомбящий вас огонь, то на его месте появится приз, который необходимо взять.

Начальное меню:

0 — старт, 1 — кемпстон, 2 — PROTEK джойстик, 3 — синклер, 4 — выбор клавиш, 5 — клавиатура.

Нажав на любую цифровую клавишу 0-5 выберите соответствующий пункт.

При нажатии <5> установятся клавиши:

Q — вниз; A — вверх; O — лево; P — вправо; M — огонь.

FLAG

Игра представляет собой имитацию гонки, в которой вам предлагается пройти одним из известных в мире гоночных маршрутов. Над рулевым колесом гоночного автомобиля вам откроется динамичный вид внешнего мира, пролетающий мимо вас с огромной скоростью. На дисплее вы постоянно видите меняющиеся показания приборов на панели автомобиля. Следите за различными путевыми знаками, появляющимися из-за горизонта и проплывающими мимо вас деревьями, километровыми столбиками, камнями, предупреждающими знаками, озерами и т.д. На трассе есть затяжные подъемы, на которые надо взбираться, а затем спускаться. Следите за показаниями приборов, чтобы избежать заноса и перегрева мотора.

Ваш автомобиль тщательно запрограммирован и копирует динамику настоящей гоночной машины. У вас имеется выбор марки автомобиля. Наибольшая мощность достигается при подходящем числе оборотов двигателя, лобовое сопротивление и сопротивление дороги учитывается. Для того чтобы достигнуть оптимальных условий управления автомобилем, вам необходимо вовремя переключить коробку передач, чтобы поддерживать наиболее оптимальное количество оборотов мотора. Если вы будете проходить повороты на большой скорости — вас может занести. Но не волнуйтесь. Чтобы немножко облегчить условия, вы можете выбрать автомобиль с автоматическим переключением скорости, но за счет потери мощности автомобиля.

На вашем приборном щитке изображены точные аналоги спидометра, тахометра, показателей топливного бака и температуры двигателя, а также таймер и счетчик кругов гонки. Рулевое колесо тоже изображено на экране и подчиняется вашим командам. Управление автомобилем очень сложное занятие, требующее тренировки. Кроме того вам нужно постараться не съехать с трассы и установить рекорд. Вам придется избегать различные опасности и следить за состоянием автомобиля.

Масло/вода.

Если на шоссе вам попадет масло или вода, это уменьшает сцепление колес с дорожным покрытием и может вызвать занос автомобиля, если вы попытаетесь свернуть.

Съезд на обочину.

Если колесо автомобиля съедет на обочину, движение станет неровным, скачкообразным, а управление автомобилем будет затруднительным и опасным. Не съезжайте с шоссе.

Стекло.

Наезд на стекло вызовет порчу шины, что приведет к неравномерному, прыгающему движению и серьезному затруднению в управлении автомобилем. Вам придется хромать на станцию техобслуживания, чтобы заменить колесо.

Перегрев двигателя.

Движение с постоянно повышенным числом оборотов на низкой передаче приводит к росту температуры охлаждающей жидкости в двигателе, а это может вызвать разнос двигателя. Остановка на станции техобслуживания быстро охладит двигатель. Не переключайте передачу на более низкую при больших оборотах, потому что это приведет к перегреву двигателя.

Топливо.

Если вы выбираете длинный маршрут, следите за топливом. В случае необходимости остановитесь на станции и заправьте автомобиль.

Станция техобслуживания.

Подъезжайте к станции по обочине и остановитесь. Там автомобиль получит полное обслуживание, включая замену колес, заправку и охлаждение двигателя.

Все, что вам остается теперь сделать — это выбрать маршрут, тип машины и количество кругов гонки. И вот вы уже у старта гонки ожидаете включение зеленого сигнала светофора.

10 маршрутов запрограммированных в игре смоделированы с всемирно известных маршрутов кольцевых гонок на приз «гран-при»:

- | | |
|------------------|---------------------------|
| 1. Брандс хетч. | 6. Монако. |
| 2. Псион парк. | 7. Кембридж ринг. |
| 3. Сильверстоне. | 8. Поль рикард (Франция). |
| 4. Микродрайв. | 9. Сатурн Сендз. |
| 5. Остеррихринг. | 10. Монза. |

Выбор гонки производится клавишей «SPACE» и «ENTER».

Автомобили.

Форрети — турбо — исключительно мощный автомобиль, двигатель которого развивает мощность до 640 л.с. При 800-10000 оборотов в минуту имеет очень малый коэффициент лобового сопротивления. Скоростной автомобиль. Легок в управлении. Рекомендуется для опытных водителей.

Псион-петас — новая марка, представляющее последнее достижение в автомобилестроении. Развивает мощность 560 л.с. При 5000-10000 об/в мин. имеет очень малый коэффициент лобового сопротивления. Скоростной автомобиль. Легок в управлении.

Макфастер спец — автомобиль с автоматическим переключением передач. Идеальный автомобиль для новичков, участвующих в гонке. Тем не менее очень скоростной и надежный. Развивает мощность 500 л.с.

Выбор автомобиля производится клавишей «SPACE» и «ENTER».

Управление автомобилем:

- 0 — акселератор-увеличение скорости;
- 1 — тормоз;
- M или клавиша слева от нее — передача вверх;
- N или клавиша слева от нее — передача вниз;
- A — быстрый поворот налево;
- S — медленный поворот налево;
- D — медленный поворот направо;
- F — быстрый поворот направо;
- H — остановка. Чтобы продолжить движение снова H;
- H и T вместе — прекращение гонки.

FLIGHT (имитация полета)

За последнее десятилетие в связи с возрастанием возможностей компьютеров тренировка пилотов для полетов на новых самолетах проводится на земле с помощью имитаторов, управляемых компьютерами. Даже на микрокомпьютере, таком как «SINCLAIR ZX SPECTRUM» основные параметры полета, динамика аэроплана, его навигация, основные приборы и представления об окружающем мире могут задаваться в реальном восприятии. Имитация полета включает эти эффекты и представляет для вас небольшой, высокоточный пропеллерный самолет с двумя двигателями.

Аспекты полета

Приборы управления самолетом включают рычаг управления, элероны, руль, сектор газа-регулирующий мощность двигателей. Движение рычага управления в стороны влияет на элероны крыльев, заставляя самолет делать вираж вправо или влево. Движение рычага управления вперед или назад влияет на рули высоты, расположенные на хвосте самолета, заставляя нос самолета отклоняться вниз или вверх соответственно.

Аэродинамика аэроплана чрезвычайно сложна. Одно изменение положения рычага управления обычно оказывает неоднозначное влияние на движение самолета. Например, элероны не просто заставляют самолет покачиваться, но и вызывают боковой воздушный поток, который заставляет самолет также и поворачивать. Вы можете изучить и испытать эти эффекты при имитации полета. Поведение и движение контролируется многими приборами и вспомогательными навигационными устройствами в рубке пилота. Пилоту приходится пользоваться этими приборами, чтобы вести самолет на посадку, или вести его по курсу, выбирать нужную скорость, высоту и угол опускания при посадке самолета. Хвостовой руль самолета способствует повороту самолета. Уже на земле при вырывании самолета, хвостовое р, левое управление влияет на движение самолета.

Полет с помощью ZX.

Имитация полета это полная программа, которая имитирует управление небольшим самолетом в реальном времени и довольно точно. Динамика самолета позволяет выполнение «петли» и «бочки». Вы можете приземлиться на одной из двух посадочных полос. Взлететь, вести самолет с помощью маяков и во время полета наблюдать мир через окна рубки.

На экране телевизора вид рубки пилота с подробной приборной доской в нижней половине экрана и с наружными пейзажами в верхней части экрана. Через окно рубки вы можете видеть линию горизонта, образованную светлым небом и темной землей, огни посадочных полос в трехмерной перспективе (если вы близки от них) и очертания на земле озер и т.д. В зависимости от того, наклоняетесь ли вы, ныряете вниз или взбираетесь вверх, положение земли в окне рубки изменяется.

Вы можете переключить экран на навигационную карту или карту, показывающую расположение маяков, посадочных полос и другие подробности, помогающие вам вести и сажать самолет.

После загрузки программы с кассеты появляется вопрос, что вы желаете: взлететь начать полет или практиковаться в заходе на посадку. Нажмите клавиши 1, 2 или 3 соответственно. Затем вас спросят, хотите ли вы включить влияние ветра. Ответьте «Да», если вы имеете необходимые навыки и можете справиться с влиянием ветра как при посадке так и в полете. В обратном случае ответьте «Нет». Немедленно после этого изображение изменится и вы увидите рубку полета.

Приборная доска

В нижней части экрана располагается приборная доска рубки. Имеется 5 циферблатов, несколько измерительных приборов, сигнальные огни и разнообразные цифровые индикаторы.

Из 5-ти циферблатов слева направо: приборы посадочной системы (ILS), спидометр, радиолокационное оборудование (RDF), индикатор высоты и индикатор скорости подъема (ROC).

RDF циферблат — это циферблат в центре панели, маленький самолетик нарисован в центре циферблата. Он указывает направление движения. Цифровые показания на циферблате дают направление движения самолета в градусах компаса. RDF — самый важный навигационный прибор. В любом состоянии положение самолета дается по отношению к одному из нескольких маяков на земле. Положение пролетаемого маяка относительно направления самолета представлено на RDF — циферблате как вспыхивающая точка у окружности. Если вы хотите направить самолет прямо на маяк, наклоняйте его и поворачивайте пока светящаяся точка не передвинется по окружности до положения «12 часов».

Спидометр (индикатор скорости) это циферблат с одной стрелкой слева от RDF. Стрелка показывает скорость самолета в узлах.

Индикатор высоты — это циферблат с двумя стрелками справа от RDF. Маленькая стрелка дает высоту в 1000 футах, а большая в 100 футах.

ROC или индикатор скорости подъема — это циферблат на правой стороне. Он измеряет вертикальную скорость самолета в 1000 футов в минуту. Когда стрелка указывает вверх выше 0, самолет поднимается и наоборот.

Прибор мощности (POWER) — внизу справа, измеряет подачу топлива. Тяга двигателей возрастает с увеличением подачи топлива, но уменьшается в разреженной атмосфере больших высот. Прибор измерения количества топлива (FUEL) показывает остаток топлива в баках.

FLAPS (закрылки) показывает угол наклона. Стрелка показывает вниз, значит, угол максимальный, и горизонтально, когда он сокращается.

Система управления посадкой имеет зеленую и красную панель. Когда рычаг находится в верхнем положении, это будет показано на красной панели, если в нижнем, то на зеленой панели появится «DOWU»

BCN, RGE, BRG — циферблат, дающий информацию о месте положения очередного маяка. BCN — дает маяку сигнал. RGE — показывает расстояние до него в сифских милях, а BRG дает координаты маяка в градусах компаса относительно самолета.

ILS — циферблат системы приборов посадки, расположен слева панели. Это важнейшая система, которая помогает пилоту приблизиться к посадочной полосе. Радиомаяк в начале полосы постоянно выдает сигнал, положение которого фиксируется на ILS в виде светящейся точки. Когда самолет заходит на посадку правильным курсом, светящаяся точка будет в центре ILS. Если она не в центре, пилот должен выровнять самолет к точке. Так, если точка, представляющая полосу находится слева, пилот должен наклонить самолет влево, пока точка не двинется к центру. Если она выше, то нужно потянуть назад рычаг управления. RA или радиолокационный измеритель высоты является частью ILS. Отраженный зеленый радиосигнал позволяет судить о высоте самолета в футах, от колес до земли. Он дает точное измерение, необходимое для посадки.

FLUNKY

Игра FLUNKY является одной из лучших игр фирмы FIREFLY. Вам предстоит выступать в роли камергера в одном из старинных замков, который наполнен потайными ходами и подвалами. Семья, которой вы служите состоит из 4-х человек. Задание каждого из них вам предстоит выполнить.

Задание 1.

Mr. Andrew поручает вам принести ему кораблик. Итак, чтобы выполнить первое поручение надо:

1. Войти в дом.
2. Идти вправо до 1-й двери, войти в нее.
3. Идти вправо до комнаты с полками, на которых стоят 2 кораблика и 1 вертолет.
4. Войти в дверь которая находится в этой комнате, и дожидаться поручения.

5. Человек, лежащий в ванне попросит принести ему кораблик.
6. Идти влево до комнаты, в которой сидит женщина с зеркалом.
7. Взять пульт управления, который лежит на столе.
8. Идти с пультом до комнаты, на которых стоят кораблики.
9. С пультом идти вправо, где находится потайной ход в подвал.
10. Вернуться назад влево.
11. Нажав на клавишу «M» или «FIRE» вы включите вертолет.
12. Управляя им, вы снимете маленький кораблик. Если вам с 1-го раза это не удастся сделать, спрячьтесь в потайной комнате, дверь которой вы предварительно открыли. После того, как охранник уйдет, можете попробовать снова.
13. Поставив пульт управления, возьмите кораблик.
14. С этим кораблем идите вниз через потайную дверь в подполье.
15. Опустившись по лестнице вниз, вы увидите горизонтальный рычаг, которым вы должны поднять решетку.
16. Идите в комнату с висящим скелетом. Не пугайтесь, что при входе в нее опустится решетка.
17. Возьмите затонувший кораблик и поставьте его точно на середину воды.
18. Подойдите к скелету и дернув за него 13 раз быстро выбегайте из комнаты.
19. Вернитесь за корабликом, который вы оставили у рычага.
20. Идите с корабликом в крайнюю слева комнату.
21. Поставьте его точно на середину воды. Он поплывет и вытолкнет нужный вам кораблик.
22. Берите его в крайней справа комнате и несите его хозяину.
23. Поставив его на ванну, дождитесь, пока мистер Andrew его возьмет.
24. Нажав на клавишу «M» или «FIRE», сделайте, чтобы у вас в руках была буква «A». Поставьте ее тоже на край ванны и ждите, когда в ней появится роспись.

FLYING DRAGON

Некоторые полезные советы: в пещерах с пауками летите на полной скорости и все время меняйте высоту полета. В этом случае вы вряд ли наткнетесь на пауков и они вас не укусят.

Если принцесса упадет с дракона в одной из выше упомянутых пещер, дракон должен быстро подобрать ее, иначе принцессу убьют пауки.

Если вам надо съездить ведьму, приземлитесь возле нее и моментально взлетайте снова. Вы услышите стук копыт и появятся рыцарь на лошади. Поравняйтесь с ним и стащите бедолагу с седла.

Как только найдете спокойное место, остановитесь и наберитесь сил. Пролетая над морем подымитесь на самый верх и направьте пламя еще выше. Огонь уйдет с экрана и возвратится снизу, убивая всех встречающихся морских змей.

Чтобы убить двухглавого дракона, вы должны направить пламя ему под крылья.

Подлетев к 3-му городу приземлитесь и, немного пройдя, снова взлетайте. Появятся животные, схватите одно из них и бросьте на остальных.

Запасов горючего никогда не хватит на то, чтобы прожечь ворота города с первого раза, вам каждый раз придется возвращаться через пещеры чтобы съездить ведьму.

FLYER FOX

Цель этой игры: защита от вражеских истребителей пассажирского лайнера «Боинг 747» — «Джумбо» — который летит в опасном воздушном пространстве. Время от времени голос оповещает о приближающихся истребителях, и целая эскадра вражеских самолетов пытается Джумбо спустить на землю. Почему пассажиры должны подвергать себя такой жуткой опасности, авторы не объясняют, и это делает игру несколько бесцельной и однообразной.

Боевые действия достаточно адекватны, но необходимость защиты Боинга не дает возможности слишком связывать себя боем. Графика ведет свое происхождение от бейсика. Панель управления сделана с претензией на сложность, но достаточно примитивна. Даже несчастный Джумбо не взрывается, упав на землю. Набрав новую партию обреченных пассажиров он снова взмывает в небо.

FOX FB; FOX +

Это хорошая игра для отдыха с занимательным героем — Лисом, который спокойно сидел у себя в норе, пока жена не прогнала его на охоту. Что делать! Такова жизнь! Хотя лисицы в игре странные: они травоядны, и жене надо принести не мясо, а фрукты, растущие на деревьях и на грядках. Остерегайтесь кур. Они задолбят вас при первом удобном случае. Бойтесь калканов. Через них надо прыгать. По пути собирайте более мощное оружие. Избегайте ежов-камикадзе, бросающихся вам под ноги. Особое очарование игре придает козел на мотоцикле, периодически проезжающий по экрану.

FRANK

С незапамятных времен человека влекла мечта о создании себе подобного помощника. В «Илиаде» Гомера бог огня и покровитель кузнечного ремесла Гефест, сын Зевса и Геры, выковал слуганок, которые действуют, повинаясь воле бога. В романе английской писательницы Мэри Шелли «Франкенштейн» или «Современный Прометей» (1818) молодой швейцарский ученый Виктор Франкенштейн создает человекоподобное существо, обладающее необычайной физической силой и выносливостью. Войдя в мир, преемственный благородными порывами, этот чудовищный гигант становится не «добрым волшебником», другом и помощником людей, а злым демоном, мстящим всем и в первую очередь своему создателю Виктору за свое уродство и одиночество.

Вам предлагается компьютерная игра, где вы выступаете в роли создателя. На 1 уровне вы собираете свое дитя по частям, в строгой последовательности, соблюдая осторожность в лаборатории. Здесь все движется, все живет — это опасно для жизни.

У вас под рукой 3 кнопки управления — вправо, влево, прыжок, но прыжок можно сделать, только встав на пружину.

Собрав скелет робота, спешите его оживить, включив электричество. На 2 уровне ваше создание вам не подчиняется. Его надо обезвредить и переделать в послушного помощника. Но это можно сделать на следующих уровнях. Если вам это удалось — человечество спасено! Хотя вы и так знаете, как много сейчас на людей трудятся послушные механизмы, которые управляются людьми. Но думаем, что вы не пожалеете, приобретя нашу игру!

FRANKIE (GOES TO HOLLYWOOD)

Цель игры.

Франк приготовил для тебя более 60 заданий, которые ты должен выполнить во время своего путешествия в храм Радости. Диапазон заданий широкий: от банальных до героических, от скоростных до умственных.

Как только закончишь очередное задание, это будет записано на табло, отражающем уровень твоей личности, а также можешь получить награду в виде соответствующего количества единиц удовольствия.

Твоя цель — стать идеальным человеком. Это произойдет тогда, когда уровень твоей личности достигнет максимума (появится надпись: BANG) и сумма баллов достигнет 99000 единиц удовольствия. Это минимальное требование, чтобы начать поиск дверей, ведущих в самое сердце храма Радости.

Управление

Возможно управление клавиатуры (любыми клавишами, произвольно определенными) или джойстиком.

Обозначения:

Лево (L), право (P), верх (G), низ (D), выстрел (S).

Управление фигурой:

* / влево (L);

* / вправо (P);

* / рука на уровне пояса (S и L или P);

* / рука на уровне плеча (S, G и I или P);

* / пройти в дверь — поставь фигуру лицом к себе на фоне дверей и нажми G.

Закрытие любого окна, в котором находится курсор, происходит при наведении курсора на картинку, указывающую на закрытие данного окна и нажатие клавиши S.

Окно, показывающее предмет, который уже имеешь, доступно в любой момент при помощи клавиш D и S. Выбор предмета происходит указанием курсора и нажатием клавиши S.

Как играть?

Начинаешь игру при отсутствии уровня личности в скучном захлабленном пригороде. Не обманывайся — все не такое, как выглядит. Улицы, несмотря на похоть, разные, дома — тоже. Здесь ничто ненадежно. Ко всему притронься, проверь. Экспериментируй и твое любопытство будет вознаграждено. Бери разные предметы — некоторые пригодятся сразу, другие пригодятся в храме Радости.

Помни, что в любой момент можешь иметь не более 8 предметов, поэтому подумай, прежде, чем возьмешь какой-либо предмет. Один раз выброшенный может вновь не появиться.

Познавая повседневную жизнь, будь внимательным, поскольку раньше или позже встанет перед тобой загадка убийства. Пройдешь мимо тела... Кто убийца? Раскрой загадку путем исключения — найди все подсказки (всего их 23). Вернись на место преступления, войди в окошко, показывающее подозреваемых и укажи убийцу.

Предупреждение:

Если ошибешься, начнешь игру сначала.

Повышая уровень своей личности, ты должен брать из повседневной жизни то, что позволит тебе выполнить все задания. Задания эти расположены в лабиринте внутри храма Радости. Внутри лабиринта можно свободно перемещаться в храме Радости, он также соединен с городом.

Рассматривая цвет крышек люков в полу, можно составить карту лабиринта. Осторожно, из люков вылетают огненные шары! Если убьешь их, то появляются новые выходы. Входы будут появляться в процессе игры. Научись хорошо ориентироваться в лабиринте. Это позволит в зависимости от необходимости выбирать очередность заданий и, главное, позволит открыть дверь, ведущую в центр храма Радости.

Задания.

Зал компьютеров.

Ты должен воспользоваться информацией, чтобы выполнить это задание. Обрати внимание на то, что имеешь при себе и на объекты на экране (если не имеешь того, что нужно, лифт поможет тебе удрать).

Море дырок.

Войди и выйди в пространство и время, достигни твердой почвы под ногами (здесь больше, чем видит глаз).

Кибернетические преодоления.

Каждая игра должна быть для всех символов доиграна (символ должен вспыхнуть). То что имеешь при себе, может уменьшить твои страдания или удвоить удовольствие.

Рейд на город.

Задержи бомбардировщики, уничтожающие город. Временем ты ограничен.

Комната ZTT.

Разруши стену, войди в отдел контроля и разгадай кроссворд. Стреляй, но не позволяй стрелять в тебя (можешь принести защиту из города).

Говорящие головы.

Диалог между политиками может быть неприятным.

Тир.

Постреляй в известных личностей. Перед каждым выстрелом оружие надо перезаряжать (мушка должна опуститься вниз совсем).

Военная комната.

Стреляй в символы — получишь баллы. Каждый символ — это одна игра (тебе может очень помочь сила любви).

FRED

Фред находится в лабиринте, из которого его нужно вывести. На дороге расположено множество преград и ловушек в виде духов, ежей, капающих ядов и т.д.

Каждое соприкосновение с такой преградой или ловушкой отбирает силы. В лабиринте также расположены в разных местах фрагменты карты, которые помогут найти дорогу к выходу, дополнительное снаряжение и пропитание, которое позволяет возобновить силы.

За некоторые предметы, найденные в лабиринте, получишь баллы. Управление: R — вверх и подскок; E — вниз; W — вправо; Q — влево; T — выстрел.

FREDDY HARDEST 1,2

Перед вами разыгрывается космическая трагедия. Космический исследователь-одиночка подвергнулся нападению галактического пирата. Столкновение уничтожило врага, но и Фредди с трудом дотянул до ближайшей неизвестной планеты.

Цель: необходимо добраться до города инопланетян и, учитывая их явную злонамеренность, силой захватить космический корабль и улететь на нем на землю.

Управление:

- 1 клавиатура;
- 2 кенпстон;
- 3 переопределение клавиш.

При управлении джойстиком:

- вверх — прыжок;
- вниз — присесть;
- влево/вправо — движение;
- кнопка — удар ногой;
- вниз+кнопка — стрельба.

Помогите Фредди добраться до города, чтобы можно было загрузить вторую часть этой дилогии о мужественном исследователе.

И вот Фредди попал в город. Его задача — заправить один из космических кораблей. Для этого необходимо, прежде всего, найти дискету. Имея дискету, надо найти большой компьютер, обозначенный буквой, встать к нему лицом и поставить дискету на букву. Если вы все сделали правильно, то появится надпись: «корабль (будет указан цвет) заправлен». В противном случае надпись будет гласить, что топливо отсутствует.

После того, как вы заправите все три корабля, необходимо получить полетное задание. Для этого надо найти компьютер, который выдаст

сообщение: «корабль (цвет) к полету готов», и другой, с кодом-паролем для попадания на космическое судно.

Пара советов:

— когда будете проходить по городу, вам повстречаются лифты (они выглядят, как заштрихованные квадраты). На них можно подниматься и спускаться на другой этаж.

— можно передвигаться на большое расстояние с помощью темных комнат. Для этого нужно отыскать большую раковину и поднять руку вверх. Вы попадете в темную комнату, где сразу двигаетесь вправо и влево.

Напомним, что вы должны сделать:

1. Заправить корабль;
2. Найти код космического судна;
3. Получить полетное задание.

Выполнив все эти задания, вы должны отыскать сам космодром, который располагается на самом нижнем этаже, а когда найдете, то необходимо встать напротив корабля, для которого сделали полный набор, и поднять руку вверх. Остальное увидите.

FRENZI

Маленький человек Френзи попал в лабиринт с пауками на чужой планете, из своего бластера он может уничтожить их, но только ему надо быть очень проворным, так как стрелять он может только в ту сторону куда перемещается. Если он столкнется с пауками, то погибнет, потому что пауки в этом случае самоуничтожаются вместе с Френзи. Кроме того, стенки лабиринта заминированы. Френзи надо быть очень осторожным так как любое прикосновение к стенкам лабиринта вызовет взрыв. За уничтожение самых разнообразных по цветовой гамме пауков Френзи набирает премиальные очки (смотрите таблицу начисления очков в инструкции программы).

С пауками Френзи еще может справиться, а вот с внезапно появившимся огненным тарантулом ничего сделать невозможно. Выстрелами бластера его не уничтожишь. Единственное спасение бегство в другой лабиринт. Убежать можно через дыры в стенках лабиринта.

Управляющие клавиши: 6 — влево; 7 — вправо; 8 — вверх; 9 — вниз; 0 — огонь; S — старт игры; H — временный останов в игре.

После окончания игры наберите свое имя на клавиатуре компьютера (не более 9 символов). Для корректировки имени можно пользоваться клавишей DELETE. Для внесения имени в таблицу результатов нажимите ENTER.

Для возобновления игры нажимите «S».

FRIGHTMARE

Вас забросили на другую планету! На ней много всяких страшных тварей, которые выползают из земли, ходят и летают, и все время пытаются вас убить!

Ваша задача узнать секретный код! Для этого необходимо собирать вазы и другие предметы! В нижней комнате вы найдете пистолет, а патроны к нему есть повсюду! При переборе находок герой должен быть справа от предметов. Найденные «золотые» колечки продлевают жизнь!

Управление:

- O, P — влево, вправо,
- Q — вверх, A — перебор Предметов,
- SPACE — огонь.

FROGGER

Загрузка стандартная. Вам предстоит забавная задача. Маленький неопытный лягушонок оказался перед сложнейшим испытанием: ему необходимо преодолеть проезжую часть, кишашую ревущими автомобилями, под колесами которых он как не хочется пропадать нашему земноводному. Помогите ему! Помните, что у вас всего лишь пять попыток. Не менее опасными для лягушонка являются бордюры проезжей части и, как ни странно, собственные сородичи, которые символизируют количество оставшихся попыток.

На следующем этапе вас ожидает река, кишашая крокодилами. Ее необходимо преодолеть, перепрыгивая с бревна на бревно.

Управление от клавиатуры. После высвечивания заставки вам будет предложен режим определения клавиш для манипулирования действиями лягушонка, в ходе которого напротив действия, производимого нашим героем, будет загораться знак вопроса. В ответ на него необходимо нажать клавишу, которая будет заставлять лягушонка выполнять это действие. После этого знак (?) переместится на новое действие и вам предстоит повторить процедуру для другой клавиши.

Думаем, игра доставит удовольствие и взрослым и детям.

FRONTER PILOT

Программа имитирует полет самолета. Возможны фигуры высшего пилотажа. Можно тренировать воздушный бой. Пилотируешь боевой самолет F-15 по показаниям приборов, находящихся на приборной доске. Можешь вызвать на экран карту, чтобы сориентироваться в поло-

жении самолета относительно обозначенных пунктов на земле. В зависимости от выбранного варианта полет может быть легче или труднее.

Выбор большой:

1. Посадка (LANDING PRACTICE).
2. Учебный полет (FLING TRILING).
3. Тренировка воздушного боя (AIRTOAIR COMBAT PRACTICE).
4. Воздушный бой (AIRTOAIR COMBAT).
5. Слепая посадка (BLAND LANDING).
6. Ветер (CROSSWIND AND TURBULENS).
7. Тренировка противника (PILOT PATING).

Приборная доска выглядит следующим образом:

1. В правом верхнем углу находится (FUEL) — показатель уровня топлива;
 2. Слева от него расположен прибор посадки ILS или бортовой компьютер (в зависимости от необходимости);
 3. Слева от него — два прямоугольника: первый ALTITUDE — указатель высоты полета в футах, другой — VSI — указатель вертикальной скорости в фут/сек;
 4. В центре таблицы — два указателя: ROLL — показывает положение самолета относительно земли. В прямоугольнике появляются цифры наклона самолета в градусах, рядом появляются буквы L — влево, R — вправо. Второй указатель PITCH — угол атаки (наклон/подъем носа) в градусах (темнее — вверх, светлее — вниз);
 5. Справа от этих указателей прямоугольник (SPEED) — указатель скорости в узлах (1 узел = 1,85 км/ч), под ним FLAP — сигнализатор открытия или закрытия крышки.
 6. В левом верхнем углу приборной доски пять указателей:
В прямоугольнике — направление полета в градусах;
Мигающая точка — позиция радиостанции или самолета противника по отношению к самолету;
Возле стрелки — позывной сигнал пеленгующей радиостанции;
Направление на радиостанцию или самолет противника в градусах;
 - Расстояние в милях.
 7. В нижней части приборной доски расположены следующие указатели:
THRUST — определяющий тягу двигателя;
AMMO — количество боеприпасов.
- Там же расположены стрелка и три ромба, показывающие положение шасси: стрелка вниз или зеленый цвет — выпущены; стрелка вверх или красный цвет — убраны.
- Клавиши управления:
- 6 — ручка на себя (подъем);
 - 7 — ручка от себя (спуск);
 - 8 — поворот вправо (наклон вправо);
 - 9 — поворот влево (наклон влево);
 - C/SHIFT — педаль влево (поворот влево);
 - Z — педаль вправо (поворот вправо);
 - Q — прибавить газу (увеличение тяги);
 - A — уменьшить газ (снизить тягу);
 - S — открыть крышку (фонарь);
 - W — закрыть крышку (фонарь);
 - U — убрать или выпустить шасси;
 - N — выбор пеленгующей радиостанции;
 - M — переключение на карту;
 - B — тормоза;
 - S/SHIFT — переключатель прибора бортового компьютера;
 - C — переключение на боевой пелет;
 - O — огонь при боевом полете;
 - H — пауза;
 - J — запуск программы снова.

FROST BYTE

На одной планете приземлился космический корабль. В нем было 6 роботов — исследователей. Планета была вся в подземных лабиринтах и роботы приняли решение отправиться на исследование этих лабиринтов. В разведку отправилось пять роботов. Шестой остался охранять корабль и в случае опасности прийти на помощь.

Прошло шесть дней, но никаких вестей от исследователей не поступило. Это очень встревожило и обеспокоило шестого робота и он вынужден был пойти на поиски.

Вам предоставляется возможность управлять последним роботом и за определенное время найти хотя бы одного из пропавших роботов. Тогда время жизни шестого возобновится.

При путешествии по подземным лабиринтам, шестой робот открывает для себя, что подземелья заселены враждебно настроенными существами. Именно они похитили и заковали в клетки всех роботов. Возле каждого робота в клетке стоит свеча, которая служит ключом.

Для того, чтобы освободить робота, нужно подойти к клетке и нажать на горящую свечу.

Освобожденный робот тут же перенесется на корабль для ремонта. После освобождения отправляйтесь на дальнейшие поиски.

FULL THROTTLE

Игра представляет собой имитацию мотоциклетных гонок. Вам предлагается пройти одним из известных в мире гоночных маршрутов. Гонщики пользуются мотоциклами таких фирм как «Хонда», «Харлей» и могут развивать на некоторых участках трассы скорость до 175 км. в час. На маршруте есть крутые повороты. Следите за скоростью. Постарайтесь не сойти с трассы и, в тоже время установить рекорд. Всего 40 участников, и гонку вы начинаете последним. Будьте внимательны, не столкнитесь с другими гонщиками, так как это значительно сбросит вашу скорость.

После загрузки программы на экране появляется таблица режима выбора игры.

- 1 — выбор трассы;
 - 2 — выбор количества кругов в гонке;
 - 3 — тренировочный режим, проход трассы в одиночку;
 - 4 — старт гонки;
 - 5 — выбор управляющих клавиш и джойстиков.
- 1 — вы можете выбрать 1 из 10 маршрутов, которые находятся в:
- | | |
|----------------|----------------|
| Донингтоне; | Сан-марино; |
| Испании; | Франции; |
| Зап. Германии; | Италии; |
| Бельгии; | Югославии; |
| Швеции; | Сильверстоуне. |

Нажмите 1 и вам покажут эти маршруты. Выбор трассы осуществляется нажатием клавиши SPACE, а закрепление маршрута — ENTER.

2 — нажмите 2 и в этой же таблице будут меняться цифры, указывающие на количество кругов. Можно менять их от 1 до 5.

3 — выбрав тренировочный режим, вы можете в одиночку пройти трассу, чтобы ознакомиться с ее особенностью.

4 — официальные гонки. Участвуют 40 гонщиков. Вы стартуете последним.

5 — нажимая клавишу 5 вы можете выбрать: управление при помощи клавиатуры; — протек джойстик; — интерфейс II; — кемпстон джойстик.

Управляющие клавиши: 1 — поворот влево; 0 — поворот вправо; 9 — старт в гонке и увеличение скорости; BREAK — уменьшение скорости и останов; E — закончить игру; R — рестарт игры.

На финише вам покажут: какую максимальную скорость вы развили на трассе и какое место заняли в гонке.

FUTURE KNIGHT

Игра начинается с того, что Рэндольф (главный герой) должен освободит свою любимую невесту из лап злого Спекбота-жестокоего. Рэндольф одет в суперкурточку (пуленепробиваемую, прочную и легкую). Вооружен винтовкой с лазерным прицелом. Его задача выдержать все и попасть BOCCRUST BUCKET. Однако вместо вашей принцессы Амелы вас встречают роботы — стражники, отнимая у вас жизненную энергию. Но у вас есть несколько запасных жизней, даже если потеряете все 999 очков. Роботами могут быть летающие призраки и ползущие гады.

Этап игры: BUBBLIGLAVA

Чтобы добавить вам проблем, есть потоки пузырящейся лавы, площадки-ловушки, в которые можно войти, но нельзя выйти. Игра начинается вокруг разрушенного RUSTBUCKETA, из которого нужно выйти на планету, где необходимо найти джунгли и искать там до тех пор, пока не появится замок Спекбота, где и находится принцесса. Вам нужно пройти 20 вертикальных уровней, которые вместе и составляют космический корабль, платформы, город RUSTBUCKET и планету.

Никогда нельзя считать, что все потеряно, т.к. в корабле есть полезные для вас предметы, хотя за них и придется побороться. Коды и ключи открывают двери для переходов на последующие уровни, итак до тех пор пока обнаружится выход из корабля. Вы также можете найти бомбы, которые помогут уничтожить целый экран критерсов для восстановления энергии. Можно использовать конфузеры, останавливающие критерсов и, кроме того, волшебные шортингеры и мигающие бангеры.

Этап игры: HENKODROID

Когда вы дошли до дворца, нашли темницу вам придется победить практически неуязвимого хенкодроид. Вам это удастся только в том случае, если применить найденные предметы, но это очень трудно т.к. за раз можно взять лишь один предмет. Но все-таки вы вскоре научитесь прорываться с уровня на уровень. К сожалению, нужно пройти все 30 уровней за 1 присест, т.к. нет кнопок сохранения позиций или остановки. Оставив управление на несколько минут вы увидите, что Рэндольф начнет двигаться, привлекая ваше внимание, а затем вращаться, быстро теряя энергию.

F-15

F-15 — имитатор истребителя F-15 «Игл». В начале игры вам предлагается выбрать регион, в котором вы желаете воевать. Вам будут противостоять родные советские системы вооружения, истребители марки «игл», зенитные ракеты «Стрела» и др.

Садитесь за штурвал и вы увидите множество приборов на приборной доске. Среди них вы должны найти экран радара, авиагоризонт и указатели скорости и высоты полета. Это главные приборы. Без них вы не сможете нормально летать. Кроме этого для управления самолетом, кроме кнопок (вверх/вниз, вправо/влево, огонь), будет задействована чуть ли не половина клавиатуры. Главные для вас кнопки это 2 клавиши, регулирующие обороты двигателя, и клавиша, переключающая оружие.

У вас на вооружении, кроме пушки (GUN), будут еще два типа ракет — Сайдуиндер (противосамолетная) и Маверик (наземная). Из пушки можно стрелять куда угодно, а ракеты надо сначала настроить на цель, иначе они никуда не попадут.

Если цель на лобовом стекле окажется обведенной прямоугольником, кружком или еще как-то, следовательно цель захвачена головкой наведения ракеты. В общем, пробуйте летать.

GAME OVER

Действие игры происходит в эпоху межзвездных полетов. Получен сигнал бедствия с одной из галактик 33-87. Злая женщина по имени Гремила с помощью роботов-терминаторов завоевала 5 ближайших планет, закабалив их жителей. Руководил армией терминаторов суперробот Аркус. Аркус и сообщившие землянам, о том, что хочет покончить с диктатурой Гремилы. Земляне решили доверить ему сложную задачу. Бот здесь и начинается твоя миссия, управляя Аркусом ты должен спасти все 5 планет.

Краткая техническая характеристика робота:

1. Наименование робота Аркус
2. Масса 130 кг
3. Скорость 20 км/ч

Враги и персонажи:

Планеты находятся под властью Гремилы, и контролируются с помощью комплекса безопасности, которым руководит система 'Сексус'. Ничто не может пройти не замеченным через ее радар. Аркус это знает и готов к любой неожиданности.

Краткая характеристика противника:

Кайканы, мутанты, кеангуру — специалисты по уничтожению противника

Оркосы — монстры, живучи, будут неоднократно появляться. Лейзер — фрейзеры — автономные дроиды. Имеют лазерные пушки.

Профессиональные убийцы.

Гарклы — следопыты в болотах и озерах, очень опасны.

Барулы — летающие монстры.

Крислы — мутанты обезьян, вооружены бластером, обладают интеллектом.

Ризгилы — трудовые роботы.

Аркалы — роботы, которых придумала Гремила. Уничтожаются супероружием несколькими выстрелами.

Место действия: планета Тюрма.

Здесь множество заводов, которые производят сырье для империи. На планете трудятся резгины и охраняются терминаторами безопасности.

Планета Дворец.

На этой планете решается судьба галактики 33-87. Определяется порядок ведения боевых действий. Чтобы достичь Дворца Гремилы необходимо пересечь болото. На этом этапе нужно опасаться гарклей и аркалей. Увидев врагов сразу стреляй.

Конечная цель — разрушение Дворца Гремилы.

Код запуска игры — 18024.

GALAXIANS

Игра похожа на такие игры как: ZOMBIES, INTRUDERS, HALAGA, INVADERS, и представляет собой бой установки с космическими пришельцами. Вам дается 3 установки. Количество набранных очков (за сбитые корабли пришельцев начисляются премиальные очки) и оставшиеся установки показываются на табло с правой стороны экрана. В игре несколько стадий.

После загрузки программы на экране появляется сообщение «введите уровень сложности игры набором на клавиатуре цифры от 0 до 9».

После этого вас спросят: «сколько человек играет 1 или 2?» Напишите соответствующую клавишу.

Управляющие клавиши:

CAPS LOCK — передвижение установки влево; Z — вправо; SPACE — огонь.

GEO E

Развлекайтесь с географией. Компьютер организует соревнование для вас в форме гонки. Он будет высвечивать карту Европы и предложит вам серию вопросов, включающих в себя расположение стран и столиц

государств на карте. В игру могут играть до 4-х игроков. Вам по очереди задают вопросы. Если вы отвечаете правильно то продвигаетесь вперед, если нет то возвращаетесь. Чтобы ответить на вопрос, нажмите цифру от 1 до 6.

Теперь у вас запросят:

Сколько человек будет играть? Нажмите цифру от 1 до 4.

Кто собирается играть?

Введите имя первого игрока (максимум 8 символов) и нажмите «ENTER».

Введите имя второго игрока и т.д...

Выберите цвет для игроков. Нажмите: 0 — черный; 1 — синий; и так далее в соответствии с надписями на клавишах цветности.

После окончания игры нажмите «0», чтобы возобновить игру если желаете, или SPACE — чтобы закончить игру.

GEOFF GAPES STRONG MAN

Герой игры — культурист по имени Джофф. Несмотря на свою силу он не агрессивен, дерется редко, но успешно. И вот однажды он прогуливался.

Пройдемся вместе с героем.

BUILD ENERGY — проверка выносливости мышц. Ты находишься в комнате. Перед тобой металлические трубы, которые нужно брать на шею и ломать, чем больше ломаешь, тем больше энергии ты получишь. Она тебе понадобится на последующих этапах. Перед отправлением нужно распределить энергию по мышцам.

BARREL LOADING — небольшая тренировка. Джоффа попросили помочь погрузить бочки. Бочки были тяжелые и скользкие и скатывались обратно в подвал. Когда вы справитесь с бочками следующий этап.

TAG OF WAR — перетягивание каната. В поединке важно правильно использовать мышцы. Вот для чего они нужны: руки и живот, подкрепленные соответствующим образом, помогают удержать занятую позицию. Ноги — атакуешь и перетягиваешь на 1 метр, смотри за контратаками; спина — перетягиваешь на 3 метра, эту мышцу ты можешь использовать только один раз.

FAIRFOUND BELL — маленькая шутка. Герой, проходя мимо фабрики некоего Марка, решил подшутить над ним. Джофф заметил большой колокол и решил сократить рабочий день. Ему надо подойти к молоту (мышца ноги, джойстик вверх-вниз) и затем поднять его (повторить 4 раза, используя спину и руки). Теперь надо подойти к колоколу на соответствующее расстояние. Удар молотом (спина и быстрый «двуклон» после опускания FIRE) означает конец работы.

Довольный Джофф зашел на фабрику, подошел к глухому Арноду, который не слышал колокола и помог ему пробивать ломом большой слой дерева.

Потом Джофф решил вернуться в клуб. Здесь начинается борьба WRESTLING.

Перед возвращением домой Джоффа ожидает CAR ROLLING — перекачивание автомобилей. Перевернуть машину можно, активизируя по очереди мышцы. Джофф возвращается домой.

GERRY THE GERM

Персонаж игры Джерри — неудачный гибрид микроба пытается доказать всему свету свою мощь тем, что устраивает какому-то бедняге инфаркт. Все это продлевается по частям, во время путешествия Джерри, которое он начинает из легких.

На первом экране (легкие) он должен собирать цилиндрики с кислородом, избегая красные и белые кровавые тельца. Если он не наберет достаточно кислорода, то будет вынесен в мочевой пузырь. Здесь надо уворачиваться от опасностей, изменяя направление движения лодки, на которой плывет Джерри, и т.д.

GIANT REVENGE

Это продолжение игры 'JACK AND THE BEANSTALK'. Маленький герой Джек отправляется в подземные пещеры на поиски сокровищ. Один неверный шаг с узкого пути, он погибнет.

В процессе игры вы должны собирать полезные предметы в конце каждого экрана, а также найти правильный путь, изучая его пиксель за пикселем, чтобы определить, где находится опасность. Иногда вы имеете возможность пройти прямо сквозь сталагмиты и монстров. В других случаях ваши путешествия закончатся до того, как вы до них дотронетесь.

GIROSCOPE

Помнится, и у меня была такая штука: вы раскручиваете маховик внутри рамки, и эта система сохраняет равновесие до тех пор, пока маховик не остановится, или вся конструкция не наткнется на какое-нибудь препятствие, а балансировать она может на чем угодно, хоть на натянутой веревке, хоть на острие карандаша!

И вот теперь Мельбурн Хаус выпустила программу, в которой движение этой игрушки моделируется с поразительной точностью.

Игра немного напоминает MARBIO MADNTMA, которая сейчас стала одной из самых популярных аркадных игр. Вам необходимо провести гироскоп через 5 полей лабиринтов, каждое из которых простирается на 3 экрана. Все это прекрасно выглядит в трехмерной перспективе и состоит из стенок и пропастей, которых надо избегать. Само по себе это не так уж сложно, поэтому добавлены еще скаты, скользкие, как стекло, участки, направленные магниты, овраги и крутые подъемы, которые надо преодолевать. Кроме всего прочего у вас ограниченный лимит времени. Единственное, что радует, так это то, что к первоначально 7 вам добавляют 1 лишнюю жизнь за каждые 1000 очков.

Наилучшие результаты дает нежное управление джойстиком или клавиатурой. Еще один совет: не позволяйте гироскопу разгоняться очень сильно. Для музыки использована программа «WEAM».

GHOSTBUSTER

Смысл игры уничтожить главную силу зла — молдавского князя тьмы Вигу. 4 охотника Рей, Петр, Эгон, Уинстон находят подземелье. Рей спускается в колодец, на него нападают привидения. Рей спускается на дно, набирает энергетическую плазму и истребляет привидения. В это время готовится план о возрождении духа Вигу в теле ребенка. На что охотники решают воодушевить статую Свободы и отправляются вместе с ней к замку зла. Замок закрыт толстым слоем плазмы. Статуя подходит к замку, а 4 охотника спускаются на канатах в помещение замка, через единственный проход в потолке, здесь в центре зала они видят огромную звезду со свечами по кругу, на небольшом столике лежит ребенок напротив портрета Вигу. Уинстон хватается ребенка со столика и обдаёт монстра плазмой, тем самым уничтожив его. После чего Вигу выскакивает из картины и начинает бросать в охотников энергию. Вигу перевоплощается в Рея, решив расправиться с охотниками, но охотники выбивают злого духа из тела Рея и расправляются с духом. Город освобождается от набегов злых привидений.

GLADIATOR

В этой игре вы должны совершенствоваться в искусстве гладиатора, чтобы выжить на арене смерти и стать любимцем императора. Перед тем как выйти на арену, вы можете понаблюдать за схваткой двух опытных гладиаторов. Для того, чтобы самому набраться опыта, мы рекомендуем вам потренироваться на неподвижном партнере в режиме игры для двоих. Это не так просто! Если вы подойдете слишком быстро, то можете напороться на меч вашего неподвижного противника.

Не ошибитесь при выборе оружия: в вашем распоряжении широкий выбор кинжалов, мечей, пик, сетей и трезубцев. Для защиты широкий выбор щитов. Всего можно выбрать 3 предмета из 45 предложенных, а какое оружие выбрал компьютер, станет известно после того, как его гладиатор появится на арене.

Управление игрой довольно сложное и на овладение им требуется время. Это относится и к клавиатуре и к джойстику. Имеется 25 различных движений и многие требуют двукратного перемещения джойстика. Пока вы будете совершенствоваться, вам часто придется играть роль подушечки для булавок у вашего партнера. В каждой игре три поединка. Исход боя покажет фигура императора. Превратившись в огромный кулак с оттопыренным большим пальцем, дарующим жизнь, если он поднят, и обрекающим на смерть если обращен вниз.

GO 1994

После загрузки программы на экране появляется таблица выбора режима управления игрой:

Нажмите «K» если будете управлять с помощью клавиатуры.
Нажмите «S» для старта игры.
Нажмите «C» для получения основного меню программы.

Основное меню:

S — старт игры;
I — инструкции;
P — режим практики (тренировочный модуль);
D — просмотр демонстрационной игры.

Инструкция.

Инструкция содержит 6 страниц экрана. Для переворачивания страницы нажмите при необходимости «C». Чтобы прервать просмотр инструкции в любое время — нажмите «Q».

Привет! Мое имя Смифи. Мне нужна ваша помощь, чтобы освободиться, разрушив центральный компьютер, который держит меня под наблюдением вот уже 10 лет. Разрушить его можно только выключив питание компьютера и испортив таким образом его оперативную память.

Однако есть одна небольшая проблема. Вы должны будете пройти 7 уровней обеспечения безопасности компьютера, прежде чем достигнете центрального компьютерного зала. Чтобы пройти уровни безопасности

(с 1-го по 6), вы должны получить ключ на соответствующем уровне и вставить в замочную скважину.

Пробираясь от 7-го уровня к 8-му (компьютерный зал), вы должны пройти площадку телепорта и затем идти к нему. Вы можете бегать по этажам, прыгать в лифты и на движущиеся площадки, а также подпрыгивать на подкидных досках.

Не пытайтесь встать на основания лифтов если они назлектризованы! Прохождение каждого уровня лимитировано по времени.

На каждом уровне для контроля установлены камеры, которые взрывают вас если вы прикоснетесь к ним или даже приблизитесь.

Остерегайтесь желедрондов (они не очень то надоедливы, но могут прыгать вокруг). Будьте осторожны с циркулярными пилами и рессорами. Соприкосновение с любым из этих предметов уменьшит вашу силу на единицу. А если ваши возможности (сила) упадут до нуля, то вы потеряете жизнь.

Подсчет очков

Счет будет увеличиваться на 1 очко за каждую единицу времени, которую вы прожили.

Если вы благополучно прошли уровень, то будут начислены премиальные очки за собранные вами по пути сокровища.

Премиальные очки даются также за количество оставшихся жизней и за оставшиеся силы.

За завершение уровня дается дополнительная жизнь. Вы можете иметь максимум 9 жизней (попыток).

— магнитный квадрат;	— вишни;
— золотой колокольчик;	— клубника;
— изумруд;	— груша;
— деньги;	— яблоко;
— бронзовая ваза;	

Управляющие клавиши.

6 — перемещение влево;	7 — перемещение вправо;
0 — прыжок;	H — временный останов в игре;
S — старт игры.	

При управлении игрой джойстиком кнопку ОГОНЬ используйте для прыжка. Можете использовать любой программируемый джойстик или джойстик совместимый с кемпстон.

Помогите освободится Смифи. Включите питание центрального процессора компьютера.

GOLDEN AXE

Кто самый скупой, страшный и презираемый в мире? PAUL DANIELS? — нет. MARGARET THATCHER? — нет, даже больше. Это на самом деле DEATH ADDER, парламентарий из YURIA. Почему так? Потому, что он пошел и похитил короля YURIA, его дочь и смотрит, как бы ему одержать внушительную победу на выборах.

Это вы видите в начале игры. Вы должны добраться до DEATH ADDER, который находится в походном штабе, расположенном глубоко внутри его замка и защищаемом целой армией гоблинов, скелетов, черных рыцарей, великанов-людоедов, огромных рыцарей, стоящих на вашем пути к финальной битве с ним.

GOLDEN AXE от SEDA, возможно, одна из лучших игр в последние два года, которая показывает лицензированное преобразование, выполненное MASTER SYSTEM и MAGADRIVE, представленное официальными создателями игры.

Это недостаточно полное воспроизведение, хотя для каждого из двух игроков вы можете выбрать одного из трех персонажей:

AX-BATTLER THE BARBARIAN — варвара;
GILIUS-THUNDERHEAD — карлика;
THYRIS-FLARE — женщину-бойца, сильно бьющую ногами.

Каждый из этих колоритных персонажей имеет определенный опыт и магическую силу. Вам нужно собирать порции магии, которые вы будете выбивать ногой из маленьких гномов, роняющих бутылки. Вы можете даже выбить ногой пищу, которая поможет вам вернуть часть потерянной энергии. Вы должны продолжить ваш путь на различных загружаемых уровнях, чтобы встретиться с DEATH. В пути вы можете даже сбрасывать гоблинов с их драконов и вскакивать на них сами.

Все ли звуки достаточно хороши? Это кричащий позор против графики и игры. Скорость игры очень велика — быстрее, чем оригинального продукта MEGADRIVE и это делает контроль труднее и спрайты, использованные для персонажей, замечательны, против спрайтов на заднем плане.

Фактически GOLDEN AXE — замечательная аркадная игра, хотя мы допустили немного критики при ее представлении.

Все-таки мы надеемся, что вы с честью пройдете все уровни и восстановите справедливость.

GOTHIC

Вы управляете героем, попавшим, в лабиринты города «жестоко-сти». На вас будут нападать многие чудовища, но вы должны победить их и выбраться из города. Героя вы можете выбрать клавишей <ПРОБЕЛ>. Во время игры клавиша <ПРОБЕЛ> позволяет выбрать оружие и

посмотреть свой статус. До игры клавиша CAPS позволяет выбрать управление. «ENTER» — старт.

Управление:

Q, A — вверх, вниз;

O, P — вправо, влево;

N — огонь;

«ENTER» — взять предмет;

«ПРОБЕЛ» — дополнительное меню.

GREEN BERET

Эта игра предназначена прежде всего для тех, кто обладает хорошей реакцией и терпением.

Цель игры состоит в том, что Зеленый берет, которым вы управляете, должен пройти через вражеский лагерь. Весь путь вашего героя разбит на 4 зоны.

Первая зона называется MISSILE BASE. Она начинается с моста. Вы можете идти по внешним пролетам, по середине моста и под мостом. Это как вам уже нравится. Со всех сторон на вас нападают автоматчики и люди из спецотрядов, которые убивают с помощью приемов каратэ. Ваша задача осложнена тем, что от них вы можете отбиваться только при помощи ножа. Но вы можете завладеть и оружием, которое находится у солдата на мосту. Убив его, вы станете обладателем огнемета и трех зарядов к нему.

Если вас убивают огнеметом, то в следующий раз вы появляетесь без него. Под мостом есть мины, на которых вы теряете жизнь. В конце моста есть миномет, который тоже надо уничтожить.

Далее вы проходите мимо машин с ракетами и просто вертикально стоящих ракет. Проходя каждую ракету, вы должны уничтожить ее обслуживающий персонал — около взвода, который подвезжает на машине. Уничтожать взвод удобно из огнемета, отойдя в левый угол экрана. Чтобы не тратить заряды попусту, нужно дождаться, когда появится наибольшее количество противника.

Если вы все выполнили правильно, то попадаете в другую зону, которая называется MARWOW.

Здесь склады горячего чередуются с блиндажами. Практически возле каждого блиндажа находится миномет и мины. Далее идут ящики, уложенные в два этажа. За ящиками стоит танк. Если вы дошли до него, то с неба появляется парашютист, который замечает вас и начинает стрелять из пулемета. Далее опять ящики, танк, парашютист.

В конце последнего штабеля стоит подводная лодка. Дойдя до нее, вы попытаетесь остановить с помощью стада баранов, управляемого солдатами. Стадо необходимо уничтожить, превратив его в кучу превосходной баранины. Причем, обязательным является уничтожение солдат.

Нельзя обойти и без кровопролития, если стадо и солдаты бегут справа. В этом случае только противник представляет угрозу. Если вы предпочитаете очки, то можно убивать и баранов. Это нужно делать лежа. В этой зоне вы также можете пополнить свое вооружение, взяв у солдат гранатомет с четырьмя зарядами.

Третья зона BRIDGE начинается с кирпичной стены и блиндажей. Здесь вы можете получить гранаты, однако это малоэффективное оружие, т.к. они поражают противника на большом расстоянии (они понадобятся позже). Далее идет ряд очень высоких ящиков, в конце которого вас ждет парашютист.

Затем, минуя рощу, вы выходите к мосту, возле которого вас атакуют три вертолета с пулеметами. Их можно уничтожить 2-мя способами: выстрелив из гранатомета или убив ножом пилота.

Если вы это сделаете, то попадете в последнюю 4-ую зону под названием PRISO SAMP. Здесь вы можете получить любой из видов оружия, которым вы пользовались раньше. Это зависит от того, какого солдата вы убьете раньше.

Зона напичкана тем же оружием, что и раньше, но зенитные установки вы увидите впервые. В конце зоны, возле глухой кирпичной стены, — почти уничтоженный вражеский лагерь встретит вас 4-мя огнеметчиками, с которыми придется нелегко. Им нечего терять, на карту поставлена жизнь.

Если у вас нет гранат, то вам придется очень туго. Уворачиваясь от выстрелов, вы должны поразить их ножом, что не очень просто. Если вам это удастся, — то радуйтесь — игра закончена.

Дополнительные очки у вас появляются при наборе 30, 100, 150 тысяч очков.

GRYZOR

Можете себе представить, что в недалеком будущем вражеская раса, называющая себя дуррами, высадится на землю с далеко идущими намерениями начать строительство завода по переработке атмосферы. С помощью этого они планируют наступление нового ледникового периода, что погубит человеческую расу.

Но к счастью Ланс Гризор, член федерации по защите Земли (это вы), получил задание сорвать авантюру. Ему предстоит преодолеть пять уровней, жестоко сражаясь с врагами и проникнуть в укрепленный пункт дурров прежде, чем они успеют запустить свой агрегат.

К врагам не следует относиться легкомысленно, навстречу нашему герою движутся многочисленные вооруженные охранники. На старте игры количество ваших вооружений ограничено, по пути вам надо подобрать оружие и боеприпасы.

Как боевик со стрельбой и перемещающимся экраном, игра не плоха, однако монохромные спрайты практически не различимы на фоне причудливо расписанных предметов. Будте готовы применить все свое мастерство, и для того, чтобы пройти уровни, нужна приличная практика.

Общий рейтинг на 1991 год — 65 %.

GUNFIGHT

Прежде всего, эта игра — не «аркадное» приключение, а скорее просто обычная «стрелялка». Здесь нет никаких головоломок, требующих решения, никаких предметов, которые нужно собирать. Только — бах-бах-бах...

В игре довольно реалистично изображены аллеи и домики типичного западноамериканского городка Блэкстоун (BLACKSTONE). По улицам рассыпаны груды камней и виден интерьер зданий. Чтобы посмотреть на экран под различными ракурсами, нужно нажать на клавишу 'Z' или 'CAPS'.

Вы шериф города по прозвищу Быстросхват, два острых глаза блестят из-под стекловосковой шляпы. Ваша цель патрулировать город, где шатаются бродяги и вооруженные бандиты. Вы вооружены шестизарядным револьвером.

Игра начинается со сцены падения мешков с деньгами: их надо набрать как можно больше, потому что придется платить за патроны, лошадей, оплачивать штрафы.

Следующая сцена начинается с того, что шериф стоит в дверях тюрьмы и можно перемещать его во всех направлениях и стрелять. Слева на экране показано объявление: «разыскивается опасный преступник». Количество пуль под ним — это число оставшихся жизней. Еще ниже — сумма заработанных денег. В нижней части экрана показывается барабан с оставшимися пулями и тарифный бланк с текущими ценами на патроны и лошадей, с указанием размеров штрафов.

Ваша задача — быстро проходить по городу, кишащему бандитами. Но самое страшное — это не бандиты, а мирные обитатели городка, бесцельно шатающиеся по улицам. Одно столкновение с ними лишает шерифа жизни и 150 долларов.

Вскоре вы обнаружите вооруженного налетчика, который выглядит довольно устрашающе. После того, как вы набьете его свинцом, с удивлением обнаружите, что лишились еще 150 долларов: этот парень всего лишь указывал своим револьвером направление, в котором находится ближайший бандит.

С помощью других обитателей города вы в конце концов доберетесь до бандита Билла Быка, за поимку которого выплачивается премия 350 долларов. Не ждите, когда он начнет стрелять, а быстро выстрелите в него сами — и игра перейдет в следующий уровень. Вы столкнетесь с ним лицом к лицу, и теперь исход зависит от вашей ловкости и меткости. Если вам удастся поразить его первым, то вы возвращаетесь к начальной картинке и на очереди уже Билли Козел, за которого платят уже больше — 700 дол.

И еще: вы можете найти лошадь, которую зовут Панто и, сидя на ней, можно спокойно проскакать полгорода, сметая все на своем пути, но, к сожалению, лошадь — удовольствие дорогое. Но если вы встретите бандитов верхом на коне, то вы сможете пуститься за ними в погоню.

GYRON

Это сложная игра, состоящая из 2 лабиринтов, вложенных один в другого. Артиум — легкая часть игры, внутри ее находится лабиринт Некрополя, в центре которого должны найти мудрость колдуна. Ваша задача найти сосуд с мудростью до того, как умерший колдун воскреснет и заберет свой сосуд.

Массивные шары катятся в коридорах лабиринта, прикосновение к ним — смерть. Крепкие башни возвышаются над стенами. Каждая башня повернута в одну из 4 сторон света, блокируя направление. Если вы попадете в поле ее обстрела — будете убиты.

Ориентация башен, возможно, самый важный момент в игре, т.к. направление обстрела башен определяет тот путь, по которому вы можете идти. Выстрел на башне изменяет ориентацию других башен. Башня может исчезнуть после выстрела, иногда лишь для того, чтобы неожиданно появиться позже.

Экран представляет собой 3-мерный вид из кабины вашего вездехода. Зеленые метки по краям экрана — это прицел лазерной пушки. Красные метки по краям обозначают боковые проходы. Зеленый квадрат сверху обозначает вашу позицию в лабиринте. Если вы врежетесь в стену, вы повредите вездеход. Индикатор на панели показывает степень повреждения. Радар показывает квадрат, в котором вы находитесь. В квадрате вы всегда расположены в центре. Еще можно ориентироваться по 4 созвездиям ночного неба лабиринта. На экране имеется вращающийся кристалл, изменяющий свой цвет от квадрата лабиринта.

HALAGA

Игра похожа на такие игры как: FIREBIRDS, ASTRO и т.д.

Посланные федерацией космических исследований проверить открытую систему Сигнус Майджор на наличие минеральных ресурсов, вы встречаете крайне враждебный прием со стороны существ-роботов, оформленных в виде бабочек, и только ваше мастерство в обращении с новейшим плазменным оружием может спасти вас от гибели.

Игра состоит из нескольких стадий.

На первой — перемещаясь влево и вправо вы должны очистить небо от роботов-бабочек, которые сбрасывают бомбы, пикируя на вас. Когда вы очистите небо полностью, появятся новые, более быстрые бабочки, которые воссоздались из погибших и учли ваши возможности.

Управляющие клавиши: CAPS SCIFT — влево; Z — вправо; SPACE — огонь.

После загрузки программы вы сначала должны выбрать режим игры. Нажмите:

- 1 — если будете использовать джойстик;
- 2 — если используете клавиатуру компьютера;
- 3 — если используете в управлении джойстик синклер;
- S — старт игры;
- A — возобновление игры.

HAMMERFIRST

Драки не когда не устаревают; игра HAMMERFIRST — дословно «кулак-молот» — является очередным захватывающим действием для любителей игр типа «ренегат» и «взрывной кулак». Однако почти сразу бросается в глаза коварная задумка авторов игры — поединки в игре идут в очень быстром темпе и практически без пауз между ними. В начальном меню также не предусмотрено клавиш для временной остановки игры. Однако выход все же есть: для паузы в игре нажмите «YCY», после чего нажатие клавиши «L» вызовет переход к следующему экрану. Также можете попробовать нажать клавиши «NYC» и посмотреть, что получится.

HARRIER ATTACK

Вы, пилот скоростного штурмовика, взлетели со своей базы (палубы авианосца) и направляетесь в разведывательный полет к вражеским позициям и городу. Над морем вас подвергнет обстрелу вражеский корабль. Уничтожьте его либо бомбами, либо ракетами. В зависимости от этого вам начислят соответствующее количество очков. В воздухе вас атакуют истребители неприятеля. Увернитесь от них или сбейте их ракетами. Затем полет будет проходить над сушей, где вас в засаде поджидают зенитки танки и локационные установки радары. Займитесь бомбометанием. А вот появился и город. На крышах зданий здесь установлены различные установки. Уничтожьте их! За городом в море стоит ваша база. Постарайтесь опуститься на палубу вашего авианосца.

Таким образом, общая цель игры, совершая разведывательный полет, уничтожить как можно большее количество военной техники противника и благополучно совершить посадку на свой корабль.

Управление игрой:

После ввода программы под рисунком на экране появляется таблица, в которой отмечаются показания некоторых приборов:

- количество набранных вами очков;
- наивысший счет;
- скорость вашего полета;
- количество топлива в баках;
- количество ракет и количество бомб;

В игре пользуйтесь клавишами:

- 7 — подъем самолета вверх;
- 8 — увеличение скорости самолета;
- 6 — уменьшение высоты или спуск самолета;
- 5 — уменьшение скорости;
- 9 — бомбометание;
- 0 — пуск ракет;

SPACE — катапультирование пилота;

Счастливого полета!!!

После набора более 100 очков появляется таблица, в которую нужно занести имя игрока. Наберите имя на клавиатуре и нажмите «ENTER».

H.A.T.E.

Сценарий игры: на нечетных зонах вы управляете самолетом. На встречу вам движется боевая техника противника: самолеты, киберубийцы и т.д. Встреча с ними ведет к потере 1 жизни. Всего у вас 4 жизни.

Чтобы выжить вы должны с помощью маневров уходить от врагов и расстреливать их. Но самое главное — это уничтожить базы противника и, пролетая над ними, подобрать необходимые вам емкости с топливом. Сколько вам удастся захватить емкостей — столько жизней будет у вас на следующем уровне.

На четных уровнях в вашем распоряжении танк. Суть действий аналогична, но танк более уязвим. Танка зато есть возможность стрелять навесными дальноточными снарядами. Это позволяет уничтожить

закрытые цели. Помните, неуничтоженная база доставит вам массу хлопот.

В игре есть возможность демонстрационного показа.

HEART

Злой колдун пленил принцессу Метху и потребовал большой выкуп у ее отца короля. Спасите вашу возлюбленную и докажите вашу отвагу и преданность королю! В ваших похождениях вам поможет книга заклинаний доброго волшебника и его волшебная «огненная смелость». Но вам будут мешать слуги злого колдуна. Когда вы заработаете «деньги», то вы сможете получать услуги около волшебного котла, находящегося в подполье.

Управление — стандартный набор.

HEART BROKEN

В 1988 году придумали программу, смысл которой заключается в том, что молодой герой освобождает принцессу из темницы с помощью добрых сил магии...

Найдя книгу заклинаний герой находит волшебный котел и начинает колдовать, но для того, чтобы начать колдовать нужно вначале набрать нужное количество очков. Очки набираются только тогда, когда герой убьет определенное число стражей темницы. Иногда герой может найти на дороге мешочек с призом. Он также находит пузырек с эликсиром, мешок с деньгами, ключ от темницы и саму книгу заклинаний.

Накопив в котле много хороших вещей, герой отправляется в замок и спасает принцессу из заточения...

В игре хорошая графика и смысл. Желаю приятных впечатлений от игры!!!

HEAVY ON THE MAGIC

Магистр магии Феррион силой своего волшебства заключил легкомысленного и не в меру болтливого Ахилла в таинственный замок. Против всех ожиданий Ахилл воспринял несчастье философски. На столике рядом с собой он обнаружил истрепанную книгу заклятий, в которой не хватало многих страниц — может быть она поможет ему выбраться...

И так, на вас мантия Ахилла с капюшоном. Оглянитесь, вы узнаете это страшное место? Разумеется это HEAVY ON THE MAGIC. Кто знает какие чудовища притаились поблизости? Они не пожалеют усилий, чтобы уничтожить вас, попадитесь им только. Только усовершенствовавшись в магии вы можете рассчитывать на успех.

Это последняя работа фирмы «GARGOIL» — типичная классическая игра, где вы играете роль противостоящего злу персонажа и окружающая среда вполне классическая — наполненный монстрами замок, сокровища и ловушки. Физическая сила, однако, не играет решающей роли, все сражения ведутся с помощью магии, — отсюда и название игры.

Достоинством игры является текст, вводимой с помощью клавиатуры «в спартанской манере» — глагол + существительное. Команды действия вводятся одним нажатием клавиши и включают 8 комплексных направлений: движение вправо — влево, изучение, поднимание и бросание предметов. Есть также набор команд, позволяющих использовать вашу магию:

- «I» — пробудить демона.
- «B» — атаковать монстра.

«P» — заморозить его. Есть и другие заклятия, но их предстоит еще найти. Выбранные вами команды появляются на средней части экрана и вам остается только приписать имя предмета, с которым вы намериваетесь производить операции. Однако, если вас атакуют и у вас нет времени, можете использовать «B» и без всякого добавления адреса. Можно и разговаривать с существами, населяющими замок. Иногда это позволит вам получить необходимую информацию о предметах, которыми вы владеете, о дверях которые вы не можете пройти не зная пароля. Часто единственным методом получения этого пароля является разговор с обитателями замка, а то и с самими дверями. С троллями, как правило, разговаривать бесполезно. в основном они развивают одну и ту же тему: тролли убьют Ахилла.

Но у вас все же есть один верный друг, уродливый великан Алекс. Он почему-то сразу почувствовал к вам расположение и служит вам чем то вроде энциклопедии, намекая о сути использования тех или иных предметов, паролей и т.п. Как только вы найдете заклятие вызова (CALL), вы можете вызвать его в любой момент. Это же заклятие может злоупотреблять вызовами. Большинство из 21 типов монстров совершенно не умеет себя вести в приличном обществе.

Любой ценой избегайте непосредственных контактов с монстрами — эти контакты весьма болезненны, и обычно, очень смертельны, так как оторваться от монстра очень нелегко. Даже благодушный Алекс может раздавить вас, если вы окажетесь поблизости места его появления. Он может нанести вам немало вреда, т.к. не очень сообразителен и может не понимать, что стоит у вас на голове.

Большинство монстров знакомо по предыдущим играм: обезьяноподобные гоблины, приведения, крылатые драконы, вампиры, а также

медузы и вервольфы. Не многие относятся к вам безразлично, большинство же пьют к вам открытой неприязнью. Они решительно бросаются на вас и могут причинить вам не мало вреда, если вы будете мешать.

Не спускайте глаз с индикаторов входа слева внизу экрана, тогда вы вовремя заметите приближение чудовища и сможете по крайней мере вовремя смыться, чтобы иметь время для произнесения заклятия или ретирады через другую дверь.

Вы можете вызывать демонов. О четырех демонах упоминается в вашей книге заклятий, и каждый из них имеет собственные симпатии и неприязни. Ваш здравый смысл должен подсказывать вам, что им нравится, а чего они не любят, какие предметы приведут их в хорошее расположение духа, а какие озлобят. В состоянии озлобления они не любят вопросов и бестолковых игроков.

GARGOIL хвалятся, что в замке около 250 предметов, которые можно исследовать. Некоторые из них полезны, некоторые опасны, а некоторые просто загадочны. Основы знаний по магии очень вам помогут — лапка саламандры, например, противодействует жаре и огню, но остальные странные предметы? Возможно, Алекс и сможет помочь, но большую часть времени вы действуете самостоятельно. Особенно загадочно выглядят надписи на стенах. Это отрицательная черта и других игр этой фирмы. Многие надписи это магические заклятия, так что поглядывайте в руководство приложенное к игре, возможно, оно будет вам полезно. Некоторые надписи легко понять, как например знак, который вам покажет Алекс в комнате со множеством дверей. Осторожно! Я уверен, что один из знаков убьет Акшу, если я попрошу его прочитать надпись. Опасное дело эта магия.

В игре нам дается некоторое количество жизненной силы, которая восстанавливается при еде и убывает в битвах. Если вы хотите добиться успехов в игре, то вам необходимо тщательно исследовать все комнаты, а на это неизбежно уйдет много энергии. К счастью, ваши успехи можно сохранить на ленте, так что ничего из ваших достижений не пропадет, и не придется начинать игру снова и снова.

Ахилл может совершенствоваться в магических науках. В начале игры его ранг — неофит — это самый минимальный ранг, постепенно он может подниматься вверх по лестнице рангов.

Играть в игру очень приятно, все персонажи живут своей жизнью и действие расцвечено множеством забавных деталей — плащ Ахилла развивается, а если вы просите его пройти через несуществующую дверь к вам, он удивленно пожимает плечами.

Система ввода команд одной клавишей не труднее системы команд кейсики на самом компьютере, и к ней быстро привыкаешь. Настоятельно рекомендуем вам составить картину — без нее очень трудно, т.к. в замке более 250 комнат.

HELLFIRE

Сумеете ли вы преодолеть все препятствия и поставить свое имя рядом с именами героев Эллады?

Первая задача: достигните входа в пещеру, перепрыгивая с валуна на валун, но один неудачный прыжок — и падение. Не зевайте. Скатывающиеся булыжники могут поранить вам ногу. Используйте ваш щит против смертельных стрел Горгоны.

Вторая задача: вы находитесь в священном храме внутри горы. Прыгая с пиляра на пиляр вы должны пройти в следующий зал, но в этом вам мешают минотавры.

Третья задача: найдите путь через лабиринт и выход из него. Используйте ваше оружие для защиты от монстров, а также для открытия выхода из лабиринта. Дополнительное оружие находится в сундуках, разбросанных по лабиринту.

Управление:

Q — вверх; I,O,K,L — влево;
S,A — вниз; P,ENTER — вправо;
Z,X,C,V — щит;
B,N,M,SPACE — прыжок/бросок.

HERBERT'S DUMMY RUN

Вы конечно уже знакомы с Волли и его семьей по нашей первой книге. Если у вас ее нет, то советуем приобрести.

На этот раз мы встречаемся с Волли, Вильмой и Гербертом в большом игрушечном магазине, куда они пришли за покупками для Герберта. Но в суматохе и толчее потерялся Герберт. Он отчаянно ищет своих родителей, но найти их можно только выполнив ряд условий:

1. Из комнаты с игрушками, откуда и начинается игра, нужно войти в коридор и поменять теннисную ракетку на кубик с буквой «А» (BKICH).
2. На 2 этаже, в отделе игрушек, меняем кубик на пистолет (POP GUN), запрыгиваем на кубик, а оттуда к кассовому аппарату и получаем вместо шоколадной монеты (CROCOLATE TEN PENCE) — настоящую монету (REAL TEN PENCE).

3. В спортзале, на 4 этаже, меняем пистолет на бомбу (BOMB). По веревке следует влезть методом «право-влево». С бомбой и настоящей монетой по коридору идем в жилой массив, где нам предстоит поиграть в «BOMAER» (нужно сравнить с землей все здания). При столкновении со зданиями теряется жизнь, дома восстанавливаются и нужно начинать

все сначала. После успешного выполнения этого задания появится пушечное ядро (CANNON BALL), которое мы берем вместо монеты.

4. В коридоре меняем пушечное ядро на теннисную ракетку и идем через библиотеку в гостиную комнату. Здесь оставляем ракетку и берем ключ от шкафа (BOX KEY).

5. В столовой со стола незаметно берем мед (HONEY), имея с собой ключ и мед, возвращаемся в комнату с игрушками, прыгаем на ящик (JACK), который откроется и пружина вытолкнет нас на верхнюю полку. Вместо меда берем мишку (TEDDY).

6. У главного входа, на 1 этаже, меняем ключ на веревку (ROPF). Отсюда направляемся в вычислительный центр, где мишка с ключом в руке, довольно медленно, как и следовало от него ожидать направится к двери склада, находящегося слева от него, чтобы открыть ее. Пока мишка добирается до двери, наша цель — оставаться в «форме», т.е. отбивать подарки, которые посылают не такие уж дружелюбные компьютеры. Это занятие очень похоже на игру «RAIDERS». При потере жизни мишка начинает движение от правой двери. После того, как мишка открыл дверь, идем на склад. Дойдя до веревки, подпрыгнув, удлиняем ее.

7. В спортзале оставляем мишку и берем пистолет с собой. Отсюда наш путь ведет в винный погреб на 1 этаже. В погребе меняем веревку на пробку (CORK).

8. Имея с собой заряженный таким образом пистолет, стражники крепости, куда мы должны отправиться с нашим героем, не отважатся убить нас. В крепости, через дыру, перелезаем в королевский зал, по лестнице взбегаем наверх в башню, оставив там вместо флага пистолет, прыгаем вниз.

9. На 1 этаже, в плавательном бассейне, перепрыгивая с губки на губку (Герберт не умеет плавать) легко достаем резиновую утку (DUCK RUBBER), подвешенную на конце удлиненной веревки. Оставляем пробку.

10. Теперь поднимаемся на 4 этаж. В песочнице на кровсть из песка водружаем флаг, получив взамен камешки (REBBLES).

11. У выхода на первом этаже берем незаряженную рогатку (CAPTAPULTIS EMPTY) вместо резиновой утки. Благодаря камешкам рогатка будет заряжена.

12. В спальне меняем рогатку на сломанный фонарик (TORCH IS BROKEN), который мы можем починить в комнате с лампочками (LIGHT BULB) и камешками. Фонарик работает.

13. Возвращаемся в спальню, забираем оставленную там рогатку. С работающим фонарем и заряженной рогаткой идем в темный подвал, который находится рядом с винным погребом. В этом зале без фонаря мы смогли бы разглядеть только глаза летучих мышей, но спасительный луч света открывает перед нами таинственный мир подвала. Тут нужно использовать рогатку по назначению — убить всех птиц. В награду с полки упадут патроны (TOYCAPS), которые берем взамен рогатки.

14. Вернувшись за оставленным в коридоре пушечным ядром, меняя его на фонарь, идем в комнату с оружием. Подходим к пушке и делаем великолепную пробоину в двери склада. Со спокойной душой пролезаем в склад и берем скачущего космического попрыгунчика (BOU SPACE HOPPER). Оставляем пушечное ядро.

15. Для следующих действий нам нужна теннисная ракетка, которую мы оставили в гостиную комнату на кровати, меняем ее на патроны.

16. В комнате с теннисным мячом нужно с помощью теннисной ракетки и прыгающего мяча выбить все кирпичи с потолка. Действуем по принципу «WALL». Здесь следует избегать встречи с пронзающим через комнату кирпичом. Нельзя даже на секунду заглядывать в другие комнаты: в этом случае и в случае падения мяча на пол, кирпичи восстанавливаются все до единого. Если вам все-таки удастся очистить от кирпичей потолок, то в награду за упорство, упадет перчатка (CLOVE), которую забираем вместо теннисной ракетки.

17. Имея при себе самые необходимые вещи: перчатку и скачущего космического попрыгунчика, наши приключения приближаются к концу. Перчатка даст вам возможность из прохода попасть в комнату находок через дверь, которую охраняет другая перчатка. На эскалаторе родители с нетерпением ждут Герберта. Он с помощью скачущего космического попрыгунчика достает до выключателя эскалатора и наступая долгожданная встреча.

Управление:

Q,E,T,U,O — влево;
W,R,Y,I,P — вправо;
CAPS,SHIFT SPACE — прыжок (стрельба);
I — пауза;
BREAK — возврат в зал.

Сложность этой игры очень велика и если вы хотите, то можете упростить ее:

В спортзале, залезая на канат, нажмите одновременно 5 клавиш: C,J,E,A,K — звуковой сигнал укажет на то, что вы получили бесконечную жизнь.

HEROQUEST

Это компьютерный вариант широко распространенной настольной игры. В игре участвуют четыре фигурки, каждый имеет свою сильную и слабую сторону, а также волшебную силу. Цель игры выполнить

четыренадцать разных миссий в подвалах замка злого колдуна Моркара. Обстановка представлена в трехмерной изометрии. Выбор управляемой фигурки производится с помощью курсора. Во время выполнения каждой миссии вас атакуют стражники. Однако исход схватки — скорее дело случая, а не искусства игрока. Эта приключенческая игра с великолепной графикой.

Общий рейтинг игры на 1991 год — 93%

HIGHWAY ENCOUNTER

В конце XXII века человечество достигло больших успехов в робототехнике и исследовании космоса. На одном из крупных полигонов по исследованию ракетной техники, ночью приземлился неизвестный космический корабль без опознавательных знаков. Посланные ему навстречу, по специальной дороге, роботы были уничтожены при подходе к звездолету. По этому поводу была создана комиссия, и люди решили пробить корпус корабля небольшой ракетой. Но эта ракета не достигла цели, и взорвалась под действием защитного поля звездолета. Через несколько дней люди, наблюдавшие за кораблем, сказали, что роботы с неизвестного корабля начали разрушать посадочную площадку, на которую через несколько дней должна приземлиться долгожданная экспедиция. Обслуживающий персонал принял решение: послать к космическому кораблю робота «LAZETRON» для того, чтобы он уничтожил звездолет. Этот робот был необычный: он имел систему нейтрализации защитного поля любого типа. «LAZETRON» не имел возможности автономного перемещения и его должны были сопровождать пять роботов-носильщиков. Для того, чтобы пройти к звездолету, нужно было расчистить весь мусор и отходы, которыми забаррикадировались инопланетяне. Дорога к звездолету очень длинная и трудная, она состоит из 30 зон.

Вашей задачей является очистка двух центральных клеток в каждой зоне, для того, чтобы «LAZETRON», толкаемый вами, смог проехать и добраться до квадрата в нулевой зоне. На вас будут нападать роботы, выпущенные из звездолета. Вы должны будете их уничтожить. Самым главным препятствием являются шаровые молнии, которые в огромном количестве встречаются у вас на пути. Их нельзя уничтожить, но можно запереть в ловушке из бочек, которых повсюду множество.

«LAZETRON» вы можете двигать только вперед и никакие преграды ему не страшны. После очистки всех 30 зон, вы должны вернуться в начало пути и выбить бочку из-под «LAZETRON». Он толкаемый всеми остальными роботами поедет вперед. После того, как вы поставите его в квадрат, у вас исчезнут все жизни и вы погибнете. В табло, где были ваши жизни, появится надпись: «LAZETRON ACTIVATION», и он начнет двигаться сам. После того, как он подъедет к космическому кораблю, у него поднимается крышка и появляется лазер. Когда он уничтожит космических пришельцев из-за недостатка энергии он сам погибает. На этом игра заканчивается.

Внимание: роботы-носильщики, которыми вы управляете, имеют 2 скорости. После нажатия кнопки вперед — включается первая скорость, после второго — вторая, останавливаться нужно в обратном порядке.

НОВВИТ

Если хотите ознакомиться с инструкцией, наберите слово «INSTRUCTION» и нажмите клавишу ENTER.

Вы стоите в конце дороги. Вокруг лес, а впереди маленький домик. Мимо домика протекает ручей и устремляется в овраг.

Инструкция: где-то рядом находится пещера, в которой спрятаны сокровища. Вам нужно проникнуть в пещеру, отыскать сокровища. Тот, кто попал в пещеру уже не выберется обратно. Компьютер будет вашими глазами и руками. Управлять им можно с помощью команд, состоящих из 1-2 слов. При анализе команды воспринимаются первые 4 буквы каждого слова. Дополнительные сведения о игре вы можете получить по командам:

«HELP» «INFO»

Помощь!

Мне (компьютеру) известно все об окружающей вас местности. Большинство слов моего словаря описывает местность и направление движения по ней:

NORTH	север;	FOREST	лес;
SOUTH	юг;	BUILDING	домик;
EAST	восток;	ENTER	ввод;
WEST	запад.		

Мне также известны предметы, находящиеся в пещере. Для получения списка, найденных предметов, используйте команду «INVERTORY» (опиcь). Используйте эти предметы по назначению. Пещера это лабиринт, поэтому, если вы вошли в пещеру с севера, не значит, что вы выйдете на юг.

Информация!

Если вам захочется прекратить путешествие до его окончания наберите «QUIT», затем «YES», кроме того, есть возможность сохранить текущее состояние игры, записав его на ленту по команде «SAVE», и последующего продолжения игры с того места по команде «RESTART». По команде «SCORE» можно узнать о набранных очках, для определения

размеров сокровищ. Все они должны быть перенесены в безопасное место которое находится в домике. При потере жизни снимается часть набранных очков. Если некоторое время нет находок, значит, игра закончена.

HORACE

Это, конечно, нехорошо и некрасиво, но Хоррейс так проголодался, что забрался в чужой сад, который охраняют садовники и причём очень злые. Ему надо успеть съесть как можно больше ягод, чтобы утолить голод, пока его не поймали. Если, убегая от разъяренных садовников, Хоррейс успеет достичь колокольчика, то преследователи на некоторое время становятся для него безвредными. В лабиринте сада есть ворота, через которые можно проникнуть в другой сад-лабиринт. Пожелаем же успехов Хоррейсу!!!

Управляющие клавиши:

I — движение Хоррейса влево;

P — движение вправо;

Q — движение вверх;

Z — вниз;

T — отключение звука колокольчика.

Для возобновления игры нажмите любую клавишу.

HORACE GOES SKIING

Игра вырабатывает ловкость. Человек по имени Гораций хочет покататься на лыжах. Сначала он должен купить лыжи. Вначале игры он имеет 40 долларов. Однако магазин расположен на другой стороне улицы, по которой часто едут машины. Чем дальше думаешь, тем труднее проскочить мимо мчащихся машин. Каждый наезд заканчивается больницей и обходится это в 10 долларов. Тебе необходимо перевести Горация на другую сторону улицы. После этого нужно войти в магазин за лыжами. Если у Горация остались деньги, то лыжи он купит. Осталось вернуться через улицу. Во второй раз это гораздо легче. Если прошел два предыдущих этапа, то сможешь покататься на лыжах.

Во время слалома управляешь клавишами влево-вправо. Смотри внимательно за деревьями, поломаешь лыжи, нужно будет купить новые, если есть деньги. Чтобы второй раз съехать, нужно опять перейти улицу. Любое действие: переход улицы, проход через дверь, проезд через финиш — награждается баллами. Игра заканчивается, когда кончаются деньги.

Управление:

I или 6,1 — влево;

Q или 9,4 — вверх;

S — стоп;

F или 7,2 — вправо;

Z или 8,3 — вниз;

CAPS SHIFT — пауза;

Последовательность клавиш: I, SYMBOL SHIFT и D, SYMBOL SHIFT и P, ENTER. Начало: нажать любую клавишу.

HOTCH-POTCH

Десять экранов предназначены для самых маленьких. Компьютер показывает вам исходный рисунок, затем по вашей команде перемещает его и ребенок должен восстановить изображение.

Целью является то, что это необходимо сделать за возможно меньшее число перемещений. Хотя это сначала и нелегко, но очень забавно и увлекательно для всех членов вашей семьи. Программа помогает ребенку понять логику воссоздания форм, что является очень важным в раннем возрасте.

Управление осуществляется только с клавиатуры:

Z — левый ряд вниз;

X — средний ряд вниз;

C — правый ряд вниз;

I — средний ряд влево;

J — правый ряд влево;

G — отказ.

HUMPHREY

Оригинальная игра действие которой происходит на площадке, находящейся в открытом космическом пространстве! Ваш герой — симпатичное глазастое чудовище, которое может довольно высоко прыгать. Длительность прыжка выбираете вы сами! Таким образом, ваш герой может перепрыгнуть через враждебные ему чудовища. Но пусть не прыгает под «осой» — иначе его убьют! При прыжке на кубик STOP — все чудовища, кроме ос, замирают! Ваша задача пройти (но не пропрыгать) по всем кубикам площадки (тогда они поменяют свой цвет).

Управление: стандартный набор.

HIDROFOOL

Сценарием к игре был рассказ одного археолога, который исследовал подводный лабиринт. В нем были свои течения, отчего возникали водовороты, способные засосать даже человека.

В некоторых местах из под камней шел газ, так что человек мог добраться к поверхности в пузыре газа. Нужно было осушить лабиринт. Для этого надо было проделать в стене 4 отверстия во время отлива вода выйдет из лабиринта и надо было успеть закупорить их до прилива.

В игре ваша цель упрощается. Вам необходимо собрать 4 предмета: сапог, ракушку, винт, банку. После сбора хотя бы одного из них вы должны найти комнату, в которой кроме 4 квадратов по углам и подводной лодки в центре ничего больше нет. Вам с одним из предметов надо по очереди подплывать к каждому кубу и становиться точно над ним. Когда вы будете над кубом, нажмите кнопку «USER», если ничего не произойдет, то поплывите к другому, когда вы найдете нужный куб, ваш предмет исчезнет.

Цель игры — осушить лабиринт. Вашего героя зовут Гарри. Он должен собрать все предметы. На него будут нападать кровожадные существа, которые можно уничтожать. Но Гарри не знает как в подводном лабиринте живут рыбы, которых можно убить гарпуном. Кроме того там водятся морские коньки, которых можно убить подковой. Если вы найдете ключ, то не спешите его выбрасывать — где-то рядом есть сундук с замком, если в него выстрелить то сундук откроется, и него на дне появятся 4 предмета, брать можно только 1 предмет. Но экране у вас будут обозначены: жизнь и кислород, жизнь пополняется сама, а кислород вам нужно искать. Он находится в небольших баллонах с трубкой. Существуют такие комнаты, в которых живут различные существа, пока Гарри их не уничтожит, он не может пройти в темное отверстие. Если найдете предмет, лежащий высоко, то найдите источник газа, и поднысавшись на пузырьке подплывите к нему.

Внимание: не следует высоко подниматься на пузырьках, а то вы попадете на следующий этаж.

HYRABALL

Эта игра представляет собой спортивную имитацию с элементами баскетбола, американского футбола и волейбола. Игровая область разделена шестом с металлическим ациком, который поднимается и опускается. В ящике есть отверстие в которое вы должны забросить мяч. Вы управляете игроком, который в данный момент находится ближе всех к мячу. Когда мяч вылетит из ящика, его надо стараться перехватить. В каждой команде по 3 игрока (один на земле и двое в воздухе). Вы можете выбирать членов команды. У каждого из них свои возможности, сила и скорость. Каждый лучше работает в определенной позиции. Когда вы овладеваете мячом, управление передается на свою группу игроков. Вашим партнером в игре может быть любой человек или компьютер. Управление игроками осуществляется от джойстика (KEMPSTON, INTERFACE 2, CURSOR) или от переопределяемой клавиатуры.

HYSTARIA

Красивая, новая игра с милой графикой и хорошей музыкой. Ваш герой — сильный мужчина с лучементом! Он должен пройти много испытаний на различных уровнях! Наверху вы увидите 4 окна! В левом окне видно — количество жизни, а во втором — индикация защитной силы, в третьем окне может появиться дракон и вашему герою придется с ним сразиться! Уничтожив неподвижных противников, вы получите «лимоны» или «звездочки». Набрав несколько «лимонов», клавишами ВНИЗ и ОГОНЬ вы можете поменять оружие!

«Звездочки» понадобятся вам в сражении с драконом. Защита включается клавишей ВНИЗ.

Управление: стандартный набор.

«I, BALL 2 (GUEST TO PAST)»

Надо отметить, что эта игра — хороший тест для проверки совместимости вашего компьютера с фирменным компьютером ZX SPECTRUM. Обращает на себя внимание использование звуковых возможностей на частотах человеческого голоса.

Интересная наука — археология. Изучение остатков древних цивилизаций мысленно переносит вас на много веков назад. Отправляйтесь на раскопки и помогите электронному мячику путешествовать в пластах времени. Вам противостоит большое количество врагов, путь предстоит очень длинный, а жизнью у мячика всего пять.

На первом этапе (поиски доисторического черепа) вам необходимо преодолеть пять пластов, выпадающих случайным образом не более одного раза каждый. В них предполагается сбор предметов, приносящих очки, и ключа, имея который можно закончить этот уровень, достигнув выхода (EXIT).

Во всех пластах, кроме четвертого, сбор кристалла предполагает кратковременные или до конца уровня изменения условий игры или окружающей обстановки:

TIME FACTOR WARP — замедление времени;
FUEL INJECTION — топливная инъекция;
DOWN to EARTH — падение двигающихся плит;
MUDDLE — потеря управления.

Древняя цивилизация оставила запутанные лабиринты и награждения всевозможных сооружений. Кое-где они затоплены, подвижные конструкции опасны для жизни не меньше, чем живые враги. Все эти сложности вам предстоит преодолеть, используя ловкость мячика и ведя стрельбу по противнику. Не скоро у вас получится закончить первый этап, а тех, в свою очередь тоже пять, но не отчаивайтесь.

Советы:

— обратите внимание на то, что в некоторых пластах на 70 и 80 секунде счетчика времени происходят изменения обстановки, используйте их;

— некоторые враги после уничтожения исчезают совсем, другие появляются снова, будьте осторожны.

— помните, что у вас ограниченный лимит времени.

За взятые предметы вам будут начисляться очки:

водолаз — 50; яблоко — 100;
кристалл — 100; ключ — 250;
шары — 500;

уничтожение врага — 10;

Управление:

1 — клавиатура; 2 — кемпстон джойстик;
3 — синклер джойстик; 4 — курсор;
A — пауза.

ICE TEMPLE

ICE TEMPLE — «ледяной дворец». В игре вашему герою придется долго ходить по залам дворца в поисках различных предметов. Иногда ему помогает космический катер. Он может пройти далеко не везде. Все предметы имеют какое-либо полезное свойство или действие. Например, бомба позволит вам взорвать что-либо, канистра содержит топливо для катера, колба с радионуклидами позволит вам подзарядить ваш скафандр. Однако не для всех предметов польза столь очевидна, поэтому пробуйте применять их хоть для чего-нибудь. Есть подозрение, что целью игры является починка какого-то странного устройства (то ли передатчика, то ли ядерного реактора), для чего следует закладывать какой-то из видов найденных предметов в вилкообразные держатели, встречающихся в помещениях дворца. Возможно, что вам поможет система телетранспортировки. Пульты управления выглядят как телефонные кабинки или полосы на стенах.

По нашим подсчетам в игре около 800 помещений и еще никому не удавалось исследовать их все, так что дерзайте.

I.MISSION 2

Действие происходит в недалеком будущем. Вы попали в здание напичканное роботами. Вам нужно собрать код и выйти из здания. Вначале вы находитесь в секторе с несколькими комнатами. Добраться до комнат можно с помощью лифта. В комнате будет много роботов, компьютер и разные предметы (горшки с цветами, шкафы, и т.д.). Эти предметы можно «съесть» и получить приз. Для этого надо нажать клавишу «вверх». Так же можно включить компьютер. Там можно взять бомбу, отключить роботов и т.д.

Управление: Q, A — вверх, вниз; O, P — влево, вправо.

IMPACT

Steven Tucker сидел у себя на работе и скучал. Тут его осенило, и он решил создать игру IMPACT, то есть стену. И вот в 1988 году игра вышла в свет. Это единственная игра с редактором экранов. Для этого нужно в начале игры нажать клавишу «DISIGN» (дизайн) при выборе управления. У автора игры видимо хорошо развито чувство юмора. Эту версию он дополнил своими премудростями. Почти весь игровой экран плавает в космосе на фоне звезд различной величины.

Во время игры вам будут мешать различные планеты и созвездия. Сама стена не различается по кирпичикам. Этим самым она немного красивее других игр такого типа. И вообще игра очень красочна. Тут также есть непробиваемые кирпичики, есть которые разбиваются с третьего раза и есть такие, которые разбиваются сразу. В игре много закрученных лабиринтов, которые вам не сразу удастся разбить, и еще в каждом уровне есть кирпичи, которые оставляют вам вспомогательные призы. Старайтесь ловить все, что падает, но не забывайте про свой мячик. Когда вы будете собирать призы, в правой части экрана будет показывать желтым цветом то, что вы взяли. Шкала будет разделена на 9 квадратов, в которых будут обозначения призов. По мере того, как вы будете собирать призы, желтый курсор будет подниматься вверх. Как только курсор дошел до нужного вам символа, нажимайте «FIRE» и ваша битка тут же оснастится этим призом. Итак, для того, чтобы вы не экспериментировали над каждым призом и не тратили их напрасну, мы опишем вам все символы снизу вверх:

1. Уменьшение скорости мячика;
2. Мяч станет прилипать к бите;
3. Растроение мячика лучше использовать там, где одному не справиться;
4. Если стена находится слишком близко, то используйте этот приз, и ваша битка разложится в ширину;
5. Фонарь вам пригодится на уровнях 33 и 75, т.к. эти уровни невидимы. Включи фонарь и все невидимые кирпичи станут видимыми;
6. Пулемет лучше вам не использовать, он вам не пригодится;
7. Бомбу тоже лучше не брать, т.к. она уничтожит на несколько секунд все мешающие вам предметы — это планеты и созвездия;

8. Ракета вам также, как и пулемет, много не даст, т.к. у вас их всего три штуки;

9. Старайтесь всегда ставить на этот тяжелый мяч, потому что он пробует все на своем пути, поэтому старайтесь не упускать его, иначе все ваши старания будут напрасны. Во время того, когда летает этот мяч, играет рок-н-рол.

Несколько советов для начинающих игроков.

1. На уровне 9 — лучше расстроить мяч — это вам поможет.

2. Через каждые 10 уровней вам будут писать кодовые слова. Пользоваться их можно в том случае, если вам здесь, на этой десятке, не хватило жизней или вы захотели отдохнуть. Тогда запишите это слово и вы продолжите в следующий раз, когда введете игру. Вначале введите слово и вы продолжите с того уровня, на котором закончили и с новыми жизнями.

Для желающих мы пишем все кодовые слова:

10 уровень — EGGS;	20 уровень — CHIP;
30 уровень — LEAD;	40 уровень — TICK;
50 уровень — CASE;	60 уровень — FACE;
70 уровень — J.D.	

3. Когда включите пулемет, то не забывайте о кирпичях желтого цвета, которые отталкивают от себя все ваши патроны обратно в вас, что приведет к потере жизни.

4. На 80 уровне старайтесь взять тяжелый мяч, так как тут все пробиваемые кирпичики спрятаны за непробиваемыми. Мяч терять не нужно, иначе придется начать все сначала с 71 уровня.

5. Редактировать уровни можно только с 81 по 90 уровни.

IMPLOSION

Ваш межпланетный космолет оказался во власти решетчатой планеты! Необходимо уничтожить как можно больше жизненных центров инопланетян! Найти «жизненный центр» можно по локатору на передней панели. Вы можете летать как сверху решетки, так и снизу. Перед игрой не забудьте задать управление.

Переход сверху — вниз решетки и наоборот называется «CLIMB AND DIVE». Во время выполнения вашей задачи, вам будут мешать роботы инопланетян, которые всегда летают группами. Не дотрагивайтесь до них, иначе у вас может кончиться жизнь.

Управление — стандартный набор.

INDIANA JONES AND LASTC RUSADE

(Индиана Джонс и последний крестовый поход)

Безусловно это одна из лучших игр. Исключительная графика, а для 128к еще и звуковое оформление — высший класс.

Первый этап — найти в подземелье священный серебряный крест. Множество опасностей подстерегают героя: зыбкие мостики, болота, наемники с ножами и револьверами. Необходимо собирать в пути различные предметы.

Вместе с крестом убегайте от преследователей, воспользуйтесь поездом, перепрыгивайте с вагона на вагон. Опасайтесь носорогов и жирафов. Охранника обезвредьте с помощью хлыста. На последнем вагоне заканчивается этап.

Расшифруйте надпись: на экране — дата и месяц, найти арку с соответствующим изображением.

Второй этап — найти каменную карту, которая покажет путь к кубку Иисуса Христа.

Избегайте ядовитых капель, не попадите в пропасть, болото. Найдя щит, поднимитесь на верхний этаж к воротам замка Брунбельд. Только две лестницы ведут к цели. Чтобы перебраться с площадки на площадку, воспользуйтесь кнутом, что лежит у ворот.

Следующий уровень — найти записную книжку отца. Вам помешают нацисты. Против них одно оружие — кулаки. Найдя книжку, убегайте по ближайшей лестнице.

Добраться до кубка нужно до того как исчезнет сердечко в маленьком нижнем окошке. Вам будут мешатьдвигающиеся ножи, будьте внимательны.

Управление — по выбору (клавиши или джойстик).

Советы:

- в драке используйте кулаки, а не хлыст;
- приседайте от пуль, ждите когда враг подойдет ближе — тогда и бейте его;
- чтобы перепрыгнуть жирафа, подойдите к нему вплотную и, когда он нагнет голову, прыгайте;
- на последнем уровне чаще прыгай (скорость увеличивается в 2,5 раза, а времени почти не остается).

INFERNE

Richard Shernero предлагает одну из самых скоростных и графически оформленных игру «THE INFERNO» — «В аду». По пути к центру ада вас ждет масса приключений, которые вы преодолеваете.

У вас впереди 9 кругов, которые подробно описаны еще в XIII столетии Данте. Пройти их не так то просто, но надо суметь выжить, достичь центра ада и вернуться на землю.

В этом нелегком путешествии вам поможет Вергилий — ваш гид. На пути вас подстерегают и мешают демоны и чудовища: такие как крылатый герон, гарпия и верный страж подземелья трехглазый пес Цербер с хвостом и гривой змеи.

Но не страшитесь этого, смелее в путь.

INSPECTOR HECTI IN THE INTERCHANSE

Хекти — маленькое умное насекомое, что умеет находить и чинить неисправности в компьютерах. Может быть поэтому его назвали инспектор. Во всяком случае, ему надо навести порядок в некоторой области, названной интерчейнж, пораженной злым Виктором-вирусом. Хекти придется пройти 50 уровней и переставить соединительные блоки. Это нелегкая задача, если учесть, что охранники Виктора постоянно преследуют вас, а лимит времени, за который надо пройти уровень, очень ограничен.

Первые несколько уровней очень просты. Вы наблюдаете за действием сверху, заглядывая прямо в лабиринт. Большая часть лабиринта находится в полном порядке, вы увидите на экране, что некоторые блоки находятся не на своем месте. Это те самые, на которые надо встать и повернуть так, чтобы все встало на свое место.

Но будьте внимательны: стражники бегают быстро, и если вы не заметите неисправный блок и не остановитесь, то соскользните с него и провалитесь в преисподнюю.

Игру вы начинаете будучи вооруженным шаром, который можете бросать в нападающих (как в аркадной игре MR DO), но радиус поражения ограничен. Ограничен также и запас шаров. Начальство Хекти не забывает о своем подчиненном и пересылает разные полезные вещи — взрывчатку, уничтожающую всех врагов на экране, щиты, ясно для чего, ускорители и стабилизаторы, останавливающие преследователей на своих местах.

Итак, вот что надо сделать — пройти один за другим все более трудные лабиринты, не допуская при этом столкновения с врагами, укладываясь в жесткий лимит времени, и не забывая, что нельзя сходить с неустановленного блока: можно провалиться. Игра с кажется изматывающей, наверное потому, что конца не видно.. Однако, после некоторой практики, вы уверенно направляете Хекти вдоль лабиринта, избегая преследователей и забрасывая их шарами. Графика детализованная, звуковые эффекты ограничены мелодией в конце игры и несколькими частными эффектами во время игры. Игра быстрая, захватывающая. Можно пропускать уже освоенные уровни используя систему паролей.

INTERKARATE

Это очередная боевая игра из бесконечной серии восточных единоборств. Ваш герой каратист — ездит по миру и выступает в турнирах по карате. Управление игры построено по тому же принципу что и в FIGHTING, отличие только в большем количестве используемых клавиш. Время от времени между поединками с противником вам предлагают показать свою силу, проломив несколько досок или увернувшись от брошенного ножа. В общем все довольно просто и мило.

INTO AFRICA

Африка — это огромный и загадочный континент. Многие страны расположены там, встречаются пустыни, джунгли, озера и многочисленные племена, ведущие национально-освободительную борьбу. А мы никогда, конечно, не были в Африке. Но представьте, что паспорт с визой в кармане, и вы отправляетесь в приключения!

Это будет увлекательное и длительное приключение, в котором вам придется совершить немало подвигов. Под предводительством вождя Казулы, владельца золотой маски, 35 африканских племен жили мирно долгое время. Но теперь вождь болен и умирает, а маска украдена. Племена разделились и встали перед лицом уничтожения вражеской силой — воинственными племенами, живущими, на юге. У врагов недостаток пищи, и они нападают на деревни. Ваша задача — найти маску и вновь объединить племена, чтобы разбить врагов.

Место, где находится маска, показано на карте, которая разорвана на 10 кусков и рассеяна по окрестностям. Только профессор Кайни может собрать и соединить куски. Как только это будет сделано, Гарри Смит возьмет карту, найдет маску и вернет ее вождю. Вы можете управлять всеми фигурками (персонажами). Многих можно подчинить себе поодиночке, если к ним подойти с преданным другом.

Вождя необходимо вылечить вакциной, которую может принести только доктор Авари (сначала она должна ее найти).

Вражеские силы наступают в составе 40 команд. В промежутках между нападениями в степях горит трава, огонь уничтожает все на своем пути (на ровных местах). Пожары могут быть остановлены людьми, однако они должны тушить горящую траву, в противном случае они могут быть убиты.

Страна населена различными зверями, которых каждый должен уважать — никто не может войти в то место, где находится зверь (так что звери могут защищать от врагов). Однако встречается много браконьеров, которые уничтожают диких зверей. Браконьеров можно убивать.

В нижней части экрана показаны допустимые команды, текущая команда выделена. Для выбора команды необходимо переместить рамку клавишами «ВПРАВО-ВЛЕВО», нажать кнопку огня для задействования команды. Команды означают следующие:

CHANGE — позволяет сменить объект игры. Показывает только тех, кто вам подчиняется. Вы можете управлять 40 объектами 8 радиостанций.

STATUS — показывает состояние текущего объекта — его местонахождение, запас горючего, воды и пищи.

NIGHT — когда объект завершил свое движение. Выберите эту команду. Все враги и браконьеры делают свои передвижения ночью. Сражение также происходит ночью.

MAP — показывает части карты, собранные профессором.

RECRUIT — когда объект перемещается в зону, что и независимый объект. Вы можете подчинить его себе этой командой.

DRIVE — пять основных персонажей могут использовать команду, чтобы ехать на джипе. Это позволяет им перемещаться как днем, так и ночью. Нельзя проехать через джунгли, горы, озера.

WALK — позволяет водителю выйти из джипа.

RECORD — записывает на кассету текущее состояние игры.

INFO — показывает экран статуса и перечень окружающих территорий и кто их занимает.

MOVE — перемещает персонаж в ту сторону, куда он смотрит.

ROTATE — позволяет поворачивать персонаж в новую сторону, используйте направления «вправо-влево» для вращения, кнопку «огонь» — для выбора направления.

RADIO — если ваш персонаж находится на радиостанции, то может связаться с 8 другими радиостанциями. Вам будет показана карта окружающей местности и кто ее занимает.

Внимание!

— продукты вы найдете во всех деревнях, на радиостанциях, в домиках миссионеров, в укрепленных пунктах.

— воду набирайте из озер.

— бензин найдете на радиостанциях, в домиках миссионеров, в укрепленных пунктах.

— вакцина находится в деревне JAVA.

— миссия находится к востоку от деревни TALODI.

Игра заканчивается лишь тогда, когда вы успешно выполните задачу. Вы можете принять решение о том, что игру закончить невозможно — умер вождь, или убит Гарри Смит до того, как вернул маску.

Управление: N — влево, M — вправо, SPACE — огонь;

INTO EAGLE'S NEST

Герой, вооруженный только винтовкой, оказывается в 8-этажном доме, полным штурмовиков. Вам надо найти антикварную коллекцию. Всех врагов нужно сразу убивать.

Вы движетесь по темным коридорам с железными дверями, к которым нужны ключи. Попадают в деревянные двери, которые расстреливаются. Там есть даже туалетные кабинки, которые можно открыть стрельбой. Когда вы достигнете границы экрана, все плавно сдвигается. Прямой контакт с врагами опасен. Если вы хотите подольше продержаться, задерживайтесь в углах, используйте узкие переходы, стреляйте по близким целям. Вам понадобится карта, чтоб не заблудиться, а также найти пищу, лекарство и ящики с боеприпасами.

Секрет успеха — в ясном плане действий. Очень важно не ходить бесцельно с уровня на уровень, т.к. вернувшись назад вы увидите, что двери, которые вы открывали, уже закрыты. Путь к лестнице стал еще опаснее. Вы можете играть без звука со звуком в версии на 48 к и с дополнительными музыкальными эффектами в версии на 128 к.

Советы: по вооружению вы ограничены 99 единицами. Не надо брать лекарства, если вы здоровы. Если вы потратите ключи на ранних этапах, вы можете не завершить миссию. Используйте прикрытие, лучше прятаться за ящиками с боеприпасами, чем разбить их по дороге, к счастью враги очень глупы и сами лезут к вам под пули.

POKE 36640,0 и POKE 36641,0 дадут вам неограниченное количество патронов. А POKE 40512,0 и POKE 40513,0 позволят вам открывать все двери одним ключом.

INTO THE MYSTIC

Куда пропала вся волшебная сила? Без нее жизнь становится невыносимой, все население в печали и вам надо выяснить, что происходит, куда девалась волшебная сила и найти ее в конце концов.

В начале игры вас преследуют злые людоеды, готовые разорвать на части первого встречного. Вот они погнались за вами и приходится удирать от них через лес. К счастью, вы неплохой бегун, вам удается оторваться от преследования и скрыться в старом форте.

Отдохнув от погоны, вы просыпаетесь на следующее утро и видите, что людоеды окружили форт и пути к спасению нет. В этот момент, после

краткого объяснения и перечня управляющих слов, начинается основная игра. Сообщения пишутся на экране четким, хорошо читаемым текстом, описания местности краткие, команда EXAM (проверить) используется ограниченное число раз. Употребляйте ее только при крайней необходимости.

Эту игру отличает особое качество головоломок, пара из них свернет вам мозги, особенно первая задача. И хотя ключи к отгадке найти не очень сложно, решение остается неясным до конца, что просто сводит с ума.

INTRUDERS

Вы — последняя защита и надежда земли от космических пришельцев. В вашем распоряжении 3 боевых установки (3 жизни). Дополнительная установка дается за набор 50000 очков. За каждый корабль пришельцев (сбитый) начисляется определенное количество очков.

Управляющие клавиши:

6 — влево;

7 — вправо;

0 — огонь;

N — останов в игре;

S — старт игры.

После набора соответствующего количества очков внесите свое имя в таблицу лучших результатов. Выбор символов производится клавишами управления «6» и «7», а переход к следующим символам в имени нажатием клавиши «0».

Для возобновления игры нажмите «S».

После ввода программы не торопитесь переходить непосредственно к игре, вам покажут демонстрационную игру.

INVAZION

Вы — единственная оставшаяся защита на земле против огромного флота космических пришельцев. Ваша задача — остановить пришельцев. Центральной целью ваших атак должна быть зона управления флагманского корабля пришельцев. Но его охрану обеспечивают малые боевые корабли пришельцев и созданное ими силовое поле. Уничтожить флагман — не такое уж простое дело.

Ваша лазерная установка маневрирует: влево — CAPS SHIFT, вправо — Z, огонь — F.

Мигающая синяя-белая полоса — это зона управления всем флотом пришельцев. Если вы попадете в нее, то корабль пришельцев разрушится и земля будет спасена.

Силовое поле пришельцев Оно создано вокруг флагманского корабля. Вы должны пробить в нем брешь, чтобы затем обстрелять зону управления флагмана.

Вы располагаете 4 попытками. На табло сверху экрана показывается количество набранных вами очков в игре.

После загрузки программы нажмите любую клавишу и на экране появится сообщение:

«Нужна вам инструкция или нет?»

Если вы нажали «N», то у вас запросит:

«Вы выбираете сложную игру или простую?»

Ответьте:

«Y» — если выбираете сложную игру,

«N» — если выбрали простую.

Клавиши:

N — останов в игре,

0 — возобновление игры.

ISS-89

Игра с великолепной трехмерной графикой. Ваш герой маленький шарик оказался заброшенным в лабиринт. Попытайтесь из него выйти. В лабиринте много хитростей и опасностей. На вас будут нападать, и вы можете ответить обидчику огнем. При наступлении на цветные клетки с различными изображениями с вами будут проходить различные метаморфозы. Не наезжайте на потрескавшиеся клетки, вы можете погибнуть.

Управление: Z, X — влево, вправо;

JAMPING JACK

Меня прозвали «прыгающим Джеком». Не знаю почему, но, наверное, за то, что я постоянно прыгаю, как только выпадает такая возможность. Это дело рискованное, так как, можно сильно ушибиться, а иногда и даже совсем разбиться, если прыжок не удастся.

В этой игре я продемонстрирую свои возможности. Моя цель — забраться на самый верх, прыгая в разрывы между уровнями. После удачного прохождения первой стадии, начиная со следующей в ходе прыжков пытаются помешать: Баба Яга, паровозик, топор змея, осьминог, самолет и т.д. Советую и вам не встречаться с ними, не поздоровайтесь. Чем больше вы будете проходить стадий, тем больше будет врагов, и тем труднее будет пройти стадию.

Приглашаю вас пройти все стадии вместе со мной.

Управляющие клавиши:

-> <- — прыжок вверх;

'' (кавычки) — бег влево;
SPACE — бег вправо;
Z — остановка, а длительное нажатие вызывает замедленное движение.

После окончания игры нажмите ENTER, чтобы возобновить ее.

JET PAC

Компания «ACVE INTERSTELLAR TRANSPORT» занимается доставкой наборов космических кораблей на различные планеты Солнечной системы через галактику.

Как главный летчик-испытатель, вы должны собрать ракету и лететь к месту назначения, т.к. у вас нечасто бывает возможность путешествовать по галактике бесплатно, и — это прекрасный случай разбогатеть.

Остановитесь на нескольких планетах во время путешествия, наберите мешок — другой драгоценных камней, элементов или золота и заберите их с собой.

Однако, прежде чем сделаться самым богатым человеком вселенной, не забывайте заправить корабль шестью топливными контейнерами всякий раз, когда приземлитесь. Любые ценности, которые вы берете — ваши!

При приземлении вам предоставляется самый современный аппарат — HUDROVAG JET PAC, который может поднимать любую ступень ракеты, топливный контейнер, ценности и доставить их на базу, не забывайте и о том, что ваш сверхмощный лазер «QUAD PHOTON LAZER RHAZER» может уничтожить любых врагов, которые возможно будут недовольны вашим визитом.

Как управлять человеком?

Для этого пользуйтесь клавишами:

Z B M — лети или иди налево;

X Y N — лети или иди направо;

A S C F и т.д. Любая клавиша второго ряда — огонь. Быстрый огонь можно получить при продолжительном нажатии на клавишу FIRE (огонь).

Любая клавиша в третьем ряду — реактивное ускорение.

Любая номерная клавиша — зависание. Линия счета показывает:

— счет одного или двух игроков;

— время, оставшееся у одного или у другого игрока;

— наибольшее количество очков в игре.

JETRAC

Вы были посланы федерацией космических исследований к звезде Альфа-Центавра на поиски гуманоидной цивилизации. Успешно закончив поиски, вы спешите с этим сообщением на Землю. К сожалению, у вас осталось слишком мало ракетного горючего, чтобы одним броском добраться к матушке-Земле и родному дому. С горючим получилась накладка, потому что баки были пробиты метеоритами. На одной из планет, возвращаясь назад вам пришлось совершить вынужденную посадку. При этом не обошлось без поломок. Теперь, используя свой опыт, вы из обломков монтируете космический катер, добываете для него горючее, запасаетесь едой и отправляетесь на следующую планету, так как космокотер не способен совершать дальние перелеты. Именно так от планеты к планете, можно попытаться достичь Земли.

Однако сборка космокотера, добыча горючего и пищи не совсем безопасное мероприятие. Вам приходится работать на этих планетах отстреливаясь из бластера от самых разнообразных хищников. Если они прикоснутся к вам, то вы погибните.

В работе вы руководствуетесь следующим: собираете катер, т.е. берете среднюю часть ракеты и сбрасываете на основание, а затем продвигаете то же самое с носовой частью. Чтобы их взять нужно просто войти в позицию этой части. Когда ракета будет собрана соберите баки с топливом и погрузите в ракету. Не забудьте захватить еду, боеприпасы для бластера и т.п. Сборка ракеты, погрузка топлива и других ингредиентов совершается очень просто. Вы берете их и пролетаете над положением ракеты, а они сбрасываются сами. Не забывайте все время отстреливаться!

Когда ракета будет готова к старту (она начинает мигать), спускайтесь на землю и бегите к ней. Как только вы войдете, ракета стартует.

После загрузки программы на экране появится таблица. Нажмите соответствующие клавиши:

1 — один играющий;

2 — два играющих;

3 — управление игрой при помощи клавиатуры;

4 — управление при помощи джойстика;

5 — старт игры.

Вашему космическому разведчику дается 5 жизней. Постарайтесь их использовать с пользой для дела.

Управляющие клавиши:

клавиши в ряду, начиная с Q и кончая P — перемещение вверх;

клавиши A...L — огонь;

клавиши Z, C, B — перемещение влево;

клавиши X, V, N — перемещение вправо;

для возобновления игры нажмите 5.

JET SET WILLY

Клавиатура:

повторный старт — CS + BREAK;

налево — Q, E, T, U, O, 5, 6;

направо — W, R, T, I, P, 7, 8;

вверх — CS, Z, X, C, V, B, N, M, SS, 0, SP;

стоп — A, S, D, F, G;

продолжение — H, J, K, L, ENTER.

Цель игры: нам необходимо собрать 83 предмета, без которых мы не можем войти в спальню. Среди предметов 2 считаются в двойном размере и 2 невидимых, т.е. будем видеть всего 79 предметов на 60 уровнях.

У нас есть возможность перепрыгнуть с одного уровня на другой, правда, это в некоторых случаях ведет к задержке игры. Тогда нажимаем SS и BREAK. Другой способ: к каждой комнате (уровню) относится 1 номер, нужно ввести его код так, чтобы номер мер в двоичной форме соответствовал количеству подключенных бит. Нажимаем соответствующую комбинацию клавиш 1, 2, 3, 4, 5 и между 0-31, потом нажимаем клавишу 9 (при этом комбинация 1-5 в нажатом состоянии), в интервале 32-60 6-ую и 9-ую клавиши. Например, номер SECURITY GUARD-5 в двоичной форме — это 00101, т.е. держа нажатыми клавиши 1 и 3, нажимаем на 9.

Если мы считаем, что количество жизней недостаточно, или предметов, которые надо собрать, слишком много, или хотим изменить место старта делаем следующее:

«MERGE» заполняем часть бейсика, потом вписываем POKE N, M перед RANDOMIZE USR.

N=34785 M=макс 31 количество жизней;

N=35899 M=0 бесконечная жизнь;

N=41983 M=256 количество предметов;

N=34795 M=0-60 выбор начальной комнаты.

JOE BLADE 2

По окончании загрузки программа выдает главное меню:

1. THE PLOT (инструкция);

2. CONTROL (управление);

3. THE GAME (начало игры).

Выбрав 2, вы сможете установить управление:

1. Кемпстон джойстик;

2. Синклер джойстик;

3. Клавиатура.

Управляющие клавиши:

Q — влево;

P — вправо;

M — прыжок;

Q — вверх;

A — вниз.

При использовании джойстика: без нажатия кнопки — движение, а при нажатой кнопке — удар ногой в прыжке. Просто кнопка в нейтральном положении — прыжок.

Программа принадлежит фирме «PLAUERS» и разработана в 1988 году. Фирма и автор игры информируют о том, что следующая серия этой игры выйдет в 1989 году.

Итак, 1995 год. Улицы города захвачены панками и магерами. Отдельные граждане даже блокированы в своих домах. Вы можете спасти их, очистив родной Сити от разбушевавшихся молодчиков. Ваша задача — продвигаясь по столь небезопасным улицам города, очищать их от антисоциальных типов. Ваш боевой потенциал невелик — удар ногой в прыжке, любимый и пока единственный прием Джоя Блэйда. Впрочем, одного точного удара вполне достаточно — панк, получив по голове отправляется в мир иной, оставляя в наследство 200 очков. На улицах также встречаются затерроризированные мирные жители, через них поначалу желательнее перепрыгивать, так как столкновение с ними переносит вас в «подигру» (SUBGAME), а она требует определенных навыков. В подиграх необходимо, пользуясь клавишей «FIRE», совместить значение эталонного кода, находящегося в левом нижнем углу панели, с появляющимися в рентре экрана знаками, значение которых и нужно привести в соответствие с эталоном. До третьей «подигры» включительно это сделать легко, далее уже сложнее, но попрактиковавшись и немного подумав, вы научитесь в них выигрывать. На подбор кода отводится 60 секунд, в противном случае наш герой погибнет. По окончании подигры выход — любая клавиша.

У вас жесткий лимит времени — 10 минут, но подобрав на улице подпрыгивающий будильник, вы установите таймер (в левом верхнем углу экрана) в начальное значение, то есть снова получите 10 минут. В начале игры вам дается 20 ключей. Они нужны для того, чтобы открывать двери в некоторых проходах, соединяющих улицы. Подбирая в ходе игры мусорные баки (DUSTBINS) и собрав очередные 5 штук, вы получите 10 дополнительных ключей и 500 призовых очков. Число ключей, собранных мусорных баков и спасенных граждан отражается в правом нижнем углу экрана (житель считается спасенным, если вы выиграете игру).

Игра имеет отличную графику, прекрасно подобранные звуковые эффекты, простота в управлении. Для передышки достаточно нажать «BREAK SPACE» и снова ее для старта.

1.1. Начало игры.

После введения программы на экране высветится доска с мигающим курсором. Он управляется клавишами «5, 6, 7, 8». Сначала надо установить один из 8 уровней игры, с различным временем обдумывания хода. Программа имеет дополнительно 3 уровня: мат в 1 ход, в 2, в 3 хода. Установленный на «проблему» компьютер думает до тех пор, пока не будет найдено решение. Клавишей «L» можно изменять уровень в игре. Если вы хотите играть черными фигурами нажмите клавишу «M».

1.2. Перемещение фигур:

— переместить курсор на поле фигуры — нажать ENTER.

— куда должна переместиться фигура — нажать ENTER.

Компьютер обдумывает и делает ход, сопровождая звуком.

1.3. Информационное поле расположено слева от шахматной доски. На нем высвечивается каждый последующий ход. Внимание! Ниже шахматной доски на голубом поле расположен перечень команд, доступных вам. Если, например, появится надпись «TAKE BACK» или «LEVEL» то вы можете нажать клавишу «L».

1.4. Корректировка ходов: Если вы сделали недопустимый ход, то появится надпись ILLEGAL, вы должны произвести корректировку хода.

1.5. Результат: компьютер выводит сообщение «CHECKMATE» или «STALEMATE», в случае ничьей — «DRAW».

1.6. Особые ходы: если ваша пешка дошла до 8 горизонтали, то появится вопрос «PROMOTE TO?» вы должны ввести первую букву латинского названия фигур. «Q», «R», «B», «N».

1.7. Ускорение хода компьютера: если вы нажмете любую клавишу когда выведена надпись «LET ME THINK» — сразу будет ход.

1.8. Новая игра: прерывание игры — «G», появится вопрос: «NEW GAME?», при ответе «Y» появится начальное положение.

1.9. Смена сторон — компьютер играет сам с собой — демонстрация. Нажатие «M» — компьютер делает ход вместо вас. «O» — смена позиций на 180 градусов.

1.10. Изменение хода. Для изменения последнего хода — нажать «B» (для вас) и «N» — (для компьютера)

1.11. Повторение. Все сделанные ходы можно повторить нажатием клавиши «R».

1.12. Установка фигур в определенной позиции. Нажмите клавишу «C», появится надпись «SHANGE POZITION», пока эта надпись сохраняется вы можете сделать следующее: «A» — полностью очистить доску от фигур установить фигуры: «K» — король; «Q» — ферзь; «R» — ладья; «B» — слон, «N» — конь; «P» — пешка. Клавиша «U» — удаление фигуры.

1.13. Нажатием клавиши «S» можно отключить звук. При повторном нажатии возобновить его.

1.14. Запись партии на принтере.

С помощью клавиши «P» (появляется вопрос «COMMAND?») и затем клавиши «B» можно записать текущую позицию, для записи всех ходов, нажмите на «P», затем на «R», если вы хотите, чтобы каждый ход отмечался принтером, нажмите «P», затем «T». Программа дает возможность записать партию на магнитную ленту. Для этого нужно подключить магнитофон, нажать «T», затем «S», включить магнитофон и нажать любую клавишу. Для ввода ранее сохраненной партии, нажмите «T», затем «L» и включите магнитофон.

Уровни (LEVELS)

1 — 2 сек.	5 — 30 сек.
2 — 5 сек.	6 — 1 мин. 15 сек.
3 — 10 сек.	7 — 3 мин.
4 — 20 сек.	8 — 5 мин. 12 сек.

Удачной игры!

JUDGE DREDD

Вы оказываетесь в 21 веке. Дредд входит в состав отряда охраны правопорядка, уполномоченного предотвращать преступления. Игра сделана в виде мультфильма. Вы можете бежать по тротуару, стреляя во все движущееся, пропустив вперед предполагаемого преступника. Нажимая кнопку, вы бросаете гранату и убиваете его. Это предотвращение преступления.

JUDGE DREDD начинается обзором MEGA CITY ONE. Жилые блоки имеют множество окон, каждое окно показывает какое-то преступление в действии. Иллюстрация в окне дает возможность взглянуть на инцидент. Как новый судья, вы можете не захотеть рассматривать вооруженный грабеж, в то время как прежний совершенно спокойно ходил в опасных зонах с целью значительного уменьшения преступного населения. Чтобы посетить ту или иную часть города необходимо указать соответствующий блок в своем DREDD SELECTION LOGO и нажать FIRE. Следующий экран покажет сцену с вами, стоящим на платформе. Ниже вас находятся горожане, они слабые, поэтому умирают от любого удара. Преступники гораздо сильнее, они пуленепробиваемые и необходимо много ударов, чтобы они упали. Когда вы нанесли удар, вы должны вернуться в меню, чтобы решить, куда отправиться в следующий раз. Наиболее опасны подземные переходы. Самую большую опасность представляют роботы-собаки, их укус смертелен, пули на них не действуют. Счет отображается на экране.

Вписанный POKE 24934,24 даст вам бесконечную жизнь.

JURENAUT

Это имитация езды на грузовике по городу. Цель игры — попытаться собрать груз. Он включает в себя фрукты, овощи, пиломатериалы и уголь. Вы должны взять их столько, сколько приказал вам шеф. Ваш путь начинается в случайно выбранном месте, отмеченным на карте мигающим квадратом. Перед делом вы должны найти телефон и позвонить в контору. Возникает карта, где вы можете получить груз. Чтобы загрузить грузовик, вы должны въехать задним ходом в бокс и выбрать в меню изображение разгрузки.

KAMIKADZE

Вашему смертнику-камикадзе, устроили труднейшее испытание. На новейшем скоростном истребителе он должен за определенное время пройти над территорией, хорошо защищенной зенитными установками, радарными, ракетами класса земля-воздух и стационарными спутниками. Затем проникнуть и благополучно пролететь тоннель, который также напичкан техникой. Задача сверхсложная.

На прохождение такого полета ему отводится 3 попытки. Ракеты, зенитные установки, стационарные спутники он может по пути уничтожить, используя свои ракеты и бомбы.

Управляющие клавиши:

A — вверх;

Z — вниз;

SIMBOL SHIFT — бомбометание;

BREAK — ракеты.

За уничтожение ракет, зенитных установок, спутников начисляются премиальные очки:

за ракету	— 20;
за зенитную установку	— 10;
за спутник	— 30.

Внизу экрана указывается премиальный счет камикадзе, количество оставшихся попыток и, уменьшающаяся по длине полоса, указывающая лимит времени.

KARNOV

Путешествие Тараса Бульбы в сказочном королевстве. Ваша задача собрать воедино куски карты королевства, находящиеся каждый на своем уровне. Несколько советов: все, что движется нужно расстреливать или от него убежать. Предметы, которые вы берете, появляются в нижней части экрана, ими можно воспользоваться, нажав клавишу «Y». Так, залезая на лестницу можно набрать множество предметов, висящих в небе и первоначально невидимых.

Управление — стандартный набор.

KICK BOX

Наверняка вы знакомы с так называемым «французским боксом». Попробуйте себя на этом поприще.

Полем боя для 2 соперников служит ринг. На посыпанной песком огороженной арене 2 бойца ведут свою схватку.

За умелое ведение боя (фиксируются удары, нанесенные сопернику) вам начисляются очки. После загрузки программы появится поле для ввода имени. Управление для игры выбирается клавишей «ENTER» (клавиатура или джойстик). Буква «E» выбирается для старта игры.

При управлении джойстиком перемещение бойца определяется положением ручки управления. А одновременное нажатие на кнопку обозначает различные виды ударов.

KICK OFF

Неплохая имитация футбола на ZX. В футболе можно играть вдвоем или с компьютером. Меню в игре экранного типа: выбранный пункт отображается темным цветом, выбор осуществляется нажатием на «удар» — клавишу (SPACE). После выбора количества игроков вы увидите меню: KICK OFF, пробная игра, пенальти, игра, футбольная лига, продолжительность матча.

Перемещение указателя: Q — вверх, A — вниз, <SPACE> — выбор.

Когда вы находитесь, то сначала вы защищаете свои ворота. Приток: «огонь и влево/вправо одновременно. Затем бьете в ворота соперника. Стрелка указывает направление удара <SPACE>.

В режиме «футбольная лига» вы перемещаете указатель и устанавливаете за какие команды должен играть компьютер. В самой нижней строке экрана есть дополнительное меню: перемещение O или P, выбор — <SPACE>; LOAD — загрузка с ленты новой турнирной таблицы; CONTINUE — продолжить; SAVE — сохранить на ленте таблицу; QUIT — выход в начальное меню; MODIFY — изменения в таблице; DONE — все нормально.

Вы управляете игроком, который стоит ближе всех к мячу. Когда начнете игру, на экране появятся: игрок; класс команды (интернациональная, национальная, резерв, молодежная, воскресный клуб); затем идет выбор команды в формате: оборона — средняя линия — нападение. Следующий шаг — ваш уровень (классная команда или посредственная).

KILLER TOMATOUS

Я — Смиффи — сборщик лекарственных трав и редких растений. Я нанялся обработать огород мистера «хозяина», а в уплату за это мне разрешили собирать на огороде уникальные растения. Осторожнее! Нужно оглядываться как можно чаще по сторонам. Оказывается работать в этом огороде далеко не безопасно. На вас все время стараются напасть помидоры, кабачки, грибы. Особенно вас преследуют томаты-убийцы. Кроме того, ваша задача еще осложняется тем, что вы должны не только остерегаться разных шарлатанов-разбойников, но и быть очень аккуратным и не затоптать грядку хозяина. Иначе он будет очень недоволен и чтобы искупить свою вину, придется дольше работать на его огороде. Постарайтесь угодить хозяину и в тоже время собрать как можно больше лекарственных растений для себя.

После загрузки программы нажмите на букву «О» и перед вами покажется меню программы.

Клавиши:

0-9 — старт игры;

I — инструкция;

D — табло с действующими персонажами;

S — выбор управляющих клавиш.

Если вы нажали цифру от 0 до 9, то в программе предусмотрены следующие управляющие клавиши:

S — влево;

6 — вниз;

7 — вверх;

8 — вправо;

H — останов.

Если вы хотите выбрать свои клавиши то тогда нажмите «S» и появится следующая таблица.

1 — управление игрой при помощи клавиатуры;

2 — управление кенпстон джойстиком;

3 — выбор клавиши управления.

Нажмите 3

? — влево;

? — вниз;

? — вверх;

? — вправо;

? — останов;

Замените знак вопроса на удобные для вас буквы, а затем нажмите 1.

Если вы хотите увидеть действующих лиц игры, нажмите «D», а затем чтобы возвратиться в основное меню нажмите «E».

Чтобы ознакомиться с инструкцией на английском языке, выберите из основного меню «I», а чтобы перевернуть страницу нажмите «C».

За каждый сорванный цветок Смиффи начисляется 100 очков. Всего дается ему 5 жизней. После набора соответствующего количества очков, по окончании игры вам предложат набрать свое имя для занесения его в таблицу результатов.

KING'S QUEST

Эта игра — легенда. Легенда о приходящем в упадок королевстве и о молодом сэре Грахаме, который должен вернуть ему былую красоту. На троне восседает король Эдвард — добрый, очень старый и больной. Такой старый, что не может подняться со своего золотого трона. Поэтому королевство все больше разоряется, и король выбрал молодого Грахама как достойного приемника трона. Чтобы доказать что он достоин такой чести ему необходимо добыть 3 магических предмета — зеркало, показывающее будущее, щит, защищающий от любого оружия, и сундук полный денег. В помощь Грахам имеет только собственную ловкость.

Для любителей быстрее закончить игру пригодится шпаргалка:

1. Передвинь камень (MOVE ROCK) F-3 и достань из дыры стилет (TAKE DAGGER).

2. В E-1 прыгни в колодец (ENIER WELL), плыви, а потом ныряй (DIVE). Заплыви в дыру с левой стороны, подойди к дракону и брось в него стилет (THROW DAGGER).

3. Возьми зеркало (MIRROR) и вернись на поверхность, взбираясь по веревке (CLIMB ROPE).

4. В E-3 залезь на дуб (CLIMB THREE), возьми из гнезда яйцо (EGG) и осторожно спустись.

5. В D-6 сорви 4-х лепестковый клевер (take CLOVER) и иди в D-8.

6. Встань в центре и в нужный момент подпрыгни (JUMP) чтобы ухватиться за птицу.

7. Упадешь на остров, с A-4 возьми гриб (MUSHROOM) и запрыгни в дыру в A-5.

8. Крысе дай яйцо (GIVE EGG) и открой дверь, сойди вниз, возле трона стоит щит (SHIELD), который необходимо взять.

9. Подойди влево к дыре, съешь гриб (EAT MUSHROOM) и пройди через нору окажешься в в-2.

10. Под деревом в C-3 возьми шишку (WALNUT), раскрой ее (OPEN WALNUT). Открытой дай троллю на мосту в C-6.

11. Заговори с гномом (SPEAK GNOME) в B-6, он предложит отгадать его имя. Ответ «IFNKOVHGRGHPRM», получи фасоль (BEANS).

12. Посади фасоль в болотце в B-8 — вырастет большое фасолевое дерево. Войди на вершину и пойдй вправо.

13. Встав так за дерево, чтобы великан тебя не видел, подожди пока он заснет. Тогда подойди к нему и возьми у него сундук.

14. Вернись в замок подойди к королю, и низко ему поклонись (BOW KING).

15. Король поднимется с трона, чтобы тебя поприветствовать, но упадет и умрет. Подойди к трону, и ты — король.

Однако, больше удовольствия получишь при самостоятельном ведении игры, но это почти невозможно.

Те, кто захочет попробовать должны будут посвятить этому минимум неделю. Пригодится знание английского, словарь также будет полезен. Хорошо также будет ознакомиться с приведенными ниже подсказками и бросить взгляд на таблицу размещения предметов:

— миска лежащая в C-4 сама заполняется гуляшом после произнесения заклинания FILL. Дровосек за полную миску даст скрипку, на которой можно будет играть.

— крыса также не побрезгует золотой шишкой, а тролль примет также сумку с бриллиантами. Пещера в D-8 завалена валуном. Отодвинет его дракон убегающий от воды, которой можно его облить.

— вместо того, чтобы ждать пока великан заснет, можно убить его из пращи заряженной камнем.

— король гномов имеет скипетр и щит, однако чтобы войти в его королевство надо иметь 4-х лепестковый клевер.

— у волшебницы в шкафу есть отличный сыр (швейцарский). И если отгадаешь имя гнома, то он даст ключ, которым можно открыть туннель в D-3. Ведущий в облака.

— в лесу бегают разные существа...

Лесовик (убивает), карлик (ворует добычу), волшебник (морозит), волшебница (запирает в доме), эльф дает перстень невидимку, колдунья (охраняет мост), гном шляется вокруг логова, птица переносит на остров, коза пасется в загоне

Ко всему прочему в пещере управляет дракон, в облаках великан, в доме дровосек с женой. А в подземельях крысы и гномы. Звери находящиеся в лесу не опасны, когда за рыцарем идет коза. Нужно приманить ее морковкой сорванной в поле.

Если Graham упадет в воду, то утонет через 5 секунд, если не поплывет. Под водой он может находиться только 20 секунд.

Некоторые функции могут выдаваться автоматически, например:

3 — запись актуальной позиции,

5 — воспроизведение записанной позиции,

7 — начало игры с начала,

9 — повтор последней команды,

0 — прыжок,

+ — плавание,

— — коленопоклонение.

— войдя в помещение прежде всего осмотри (LOOK AROUND), также пригодится внимательный взгляд на предметы.

— не используй слов «до», «от», «для», «с», «на» и т.д. Они опускаются. Например, команда «SPEAK KING» делает тоже что и «SPEAK TO KING».

Что?	Где?	Для чего?
фасоль (BEANS)	B-6	посадить в B-8
миска (BOUL)	C-4	дать дровосеку в A-1
ведро (BASKET)	E-1	наполнить водой
марковка (GARROT)	E-5	съесть или отдать козе
сыр (CHEESE)	C-1	съесть
сундук (CHEST)	B-8	в тучах для короля
клевер (CLOVER)	D-6	защитит от гномов
стиллет (DAGGER)	F-3	обрезать ведро, убить дракона
яйцо (EGG)	E-3	отдать крысе
скрипка (FIDDLE)	A-1	играть
ключ (KEY)	B-6	открыть дверь в D-3
зеркало (MIRROR)	E-1	в колодце для короля
гриб (MUSHROOM)	A-4	уменьшает
записки (NOTE)	C-1	читать
камни (PEBBLES)	B-4	стрелять из пращи
сумка (POUGH)	F-8	отдать троллю
перстень (RING)	D-4	делает невидимым
скипетр (SCEPTRE)	A-5	в подземелье это твое
щит (SHIELD)	A-5	в подземелье для короля
праща (SLING)	B-8	в облаках убить великана
шишка (WALNUT)	C-3	дать троллю
вода (WATTER)	озеро	пить или облить дракона

KLAX

Отличная идея пришла в голову программисту, написавшему KLAX. Эта игра позволяет получить массу удовольствий хорошему игроку.

Можно сказать, что KЛАХ не очередной вариант TETRIS'a, а принципиально новая игра. Прекрасная цветная трехмерная графика, аккумуляторы, неплохая идея объединения создателями программы. В чем же суть? Разноцветные плитки приближаются к вам, кувываясь на конвейере. Перемещая джойстик влево и вправо, нужно ловить плитки и сбрасывать их в один из пяти бункеров в определенном порядке для образования клаксов. Клакс — это три плитки одного цвета с одинаковым рисунком, уложенных по горизонтали, вертикали и диагонали.

Есть также переливающиеся всеми цветами плитки, которые подходят к любому цвету. В начале игры вам нужно задать уровень сложности, получить задание и заказать премию на случай выигрыша. В качестве задания компьютер просит собрать определенное число клаксов, например 15 или 5 диагональных или 25000 очков и т.д.

Советуем начинать игру на 3-м уровне, если вы хотите попасть в таблицу рекордов.

Еще одним из достоинств дисковой версии KЛАХ является сохранение таблицы рекордов на диске. Мало программ пока выполняют эту функцию, ведь чертовски приятно показать свое имя в первой строке.

KNIGHT LORE

Эта игра появилась в 1984 году выдержала проверку временем. Она выполнена в трехмерной манере. Нет сомнения в том, что те кто уделил ей много времени, об этом не жалеют. Задачей игры является освобождение Сэйбревульфа, знаменитого путешественника, носящего тропический шлем, отлежашего на нем заклятия. В течение дня все хорошо — Сэйбревульф жив и здоров, однако когда наступает ночь и появляется луна, заклятие начинает действовать: наш герой превращается в страшного вурдалака. Если в течение сорока суток ему не помочь, он навсегда останется вурдалаком.

Нужно провести Сэйбревульфа через комнаты полного опасностей замка, найти волшебника Мельхиора, который по обыкновению всех магов, варит в котле волшебные зелья. Одно из них может освободить Сэйбревульфа от заклятия. К сожалению, мельхиор очень стар и не может сам искать по закоулкам замка составные части для нужного зелья, но он подсказывает, что необходимо для того, чтобы зелье набрало соответствующую магическую силу.

Внимание! Мельхиор терпеть не может вурдалаков, поэтому Сэйбревульф не может рассчитывать на помощь Мельхиора ночью. Итак, Сэйбревульф должен пройти по всем лабиринтам и подвалам замка в поисках необходимых ингредиентов (бутылки, кристаллы, башмаки и др.). Преодолевать встречающиеся препятствия довольно трудно. Жизни героя угрожают вооруженные стражники, привидения, а также несильные на первый взгляд, прыгающие шарики, блуждающие огоньки. Везде сверкают отравленные острия, падают на голову тяжелые шары, лестницы проваливаются под ногами или вообще рассыпаются в пыль.

В информационной части экрана содержится календарь, отсчитывающий время: символ небосклона с передвигающимися по нему солнцем и луной. Тут также показывается предметы, которые имеет Сэйбревульф, и количество оставшихся превращений. управление:

- Первый ряд клавиш — брать и оставлять предметы;
- Второй ряд клавиш — прыжок;
- Третий ряд клавиш — движение вперед;
- Четвертый ряд клавиш — поворот налево или направо.

KNITE RIDER

В этой игре вы играете роль Майкла Найта, который на своей супермашине К. И. Т. Т. сражается с несправедливостью в америке. В игре присутствуют элементы стратегии, что становится ясным сразу после знакомства с первым меню. Все миссии тем не менее похожи, и заключаются, в основном, в гонках на К. И. Т. Т. Игра начинается с выбора миссии. Имеется три экрана, на которых развивается действие. 1-й экран: карта с нанесенными на нее дорогами, доступными К. И. Т. Т. Вы вводите пункт назначения в компьютер и начинаете путешествовать. Если поблизости есть дома в них можно заходить и осматривать. Карта также помогает вам понять, насколько труден будет этот путь, так как на нее детально нанесены все повороты. Следующий экран — трехмерная перспектива гонок. Это главный экран игры. Вертолеты с пугающей регулярностью взмывают из-за горизонта и пускают в К. И. Т. Т. ракеты. Этому трудно дать разумное объяснение, но, видимо им лучше знать! Те, кто сам попробует вести на бешеной скорости супер-тойоту поймут, что в этот момент как-то не остается времени на то, чтобы отстреливаться от противника. К счастью, в вашем распоряжении талантливый штурман Джон, которому можно поручить одну из этих задач.

Графика на этой стадии не очень впечатляющая: желтая дорога с разделительной полосой и вертолеты, которые зловеще вырываются из-за горизонта. На экране также показана ваша скорость, оставшееся время, ваши неполадки и состояние лазера. Устройство, которое показывает оставшееся расстояние, называется SKUD. Если вам не удастся прибыть в назначенную точку до истечения времени, то на экране компьютера вновь покажется карта. Вам предстоит либо следующее путешествие (часто не удается проехать из пункта в пункт по одной дороге), либо зайти в здание и обследовать его. Если вы выберете второе, экран снова

изменится, и перед вами появится план базы. Целью в этом разделе игры (как вам сообщит об этом К. И. Т. Т. С помощью бегущей строки является достижение комнаты на противоположной стороне базы. Нужно пройти мимо охранника и других препятствий, чтобы найти в последней комнате записку, где-то укажут следующий пункт назначения. После этого снова в машину и

Вперед!

Полезные советы:

1. Всегда дожидитесь того, что вам скажет К. И. Т. Т., а затем действуйте как можно скорее, так как часы продолжают идти.
2. Во время гонок передайте управление лазером Джону, а сами ведите машину. На скорости 240 миль/час с ней еще можно справиться.
3. На базе сначала определите траекторию движения охраны, а потом идите.

KOKOTONI WILF

Выпаченные мускулы и пара крыльев — это делает Кокотони Вильфа непохожим ни на какого героя, летающим в игре с тех пор, как первые захватчики — инопланетяне вынули из яиц на земле. Его задача — найти утерянные кусочки амулета для волшебника Ульриха. Его могут убить трезубцем, раздавить яйцом, или сбить летучая мышь. Всего 6 уровней. От вас требуется ловкость и мастерство, чтобы уберечься от аллигаторов, плавающих по подземным туннелям и ударов ночных чаек. Отсутствие оружия может вас огорчить, но для тех, кто любит стратегическую игру и находит безопасный угол экрана, чтобы подумывать, игра представляет несомненную ценность.

KOMPLEX CITY

«KOMPLEX CITY» это скоростная, длинная и сложная игра. Лабиринт туннелей состоит более чем из 65000 секций, и существует несколько миллиардов разновидностей туннелей. Вы можете выбрать один из них, введя слово в начале игры, если вы в следующий раз введете то же слово, получите тот же лабиринт. Чтобы облегчить вашу работу, на экране выведены всевозможные шкалы и приборные панели. Панели показывают расстояния до 11 ближайших целей. Другой дисплей показывает, что расположено непосредственно по ходу движения. В каждой секции вы можете выбрать направление движения или включить ускорители, совершать небольшие скачки или восстановить защитные экраны.

Зеленым цветом обозначено, что ожидает вас впереди, одна из замечательных вещей в этой игре — это автопилот, которому вы можете доверять игру на любое время, но это не слишком искусный автопилот, хотя на его примере можно научиться основным особенностям игры.

KRAKOUT 1

Много было программ типа стена. И вот фирма GREMLIN GRAFIKS выпустила на рынок эту замечательную программу. Эта версия стены представляет собой не очень сложную, но очень интересную и даже с большим юмором игру. Если вы хорошо владеете клавиатурой или джойстиком, то можете добиться хороших результатов. После загрузки игры выберите себе управление и начинайте играть. Сама игра содержит 100 экранов и каждый экран вы можете запрограммировать:

1. Положение битки на экране справа или слева;
2. Вы можете задать движение битки по инерции и скорость передвижения мяча;
3. Можете включить или выключить звуковые эффекты;
4. Если вы смогли пройти игру только до первого кодового слова. то не расстраивайтесь. Переписав игру на магнитофон, вы сможете ее пройти еще раз с того места, где вы ее окончили с новыми попытками.

Во время игры ваш мячик будет разбивать квадратные кирпичики и некоторые из кирпичиков будут оставлять за собой призы:

В — после попадания в этот боценок он взорвется, взорвав с собой еще несколько квадратов;

Е — а когда попадете сюда, то ваша битка станет длиннее в 2 раза;

Г — разбив этот приз, мяч станет прилипать к битке, что немного поможет вам в игре;

М — этот приз оснастит вашу битку ракеткой, с помощью которой вы сможете только один раз прострелить даже самую длинную полосу из кирпичиков. Так что больше старайтесь попасть мячом в эту букву;

Х — этот приз самый желанный для вас — он прибавляет жизнь;

О — этот боценок раздваивает битку так, что перед вашей биткой появляется еще одна;

С — ох, а этот приз лучше разбивайте сразу, так как за вашей биткой сразу закроется стена и мяч не сможет вылететь за пределы экрана пока не разобьете все предметы на этом уровне.

Но не забывайте, что сверху над биткой иногда появляется мигающий квадрат. Если вы успеете поставить битку на него то вас могут переместить на несколько экранов вперед. Иногда на экране появляется маленький мигающий ромбик, который будет летать по экрану. Столкновение вашего мячика с ним приводит к раздвоению мячика. Не забывайте также про пчелу, летающую по экрану. Укус этой пчелы означает

для вас потерю жизни. Иногда на экране появляется маленький шарик, похожий на ваш мячик, он будет летать точно за мячиком, а когда его догонит, то съедает его с огромным аппетитом, да еще и выплюнет остатки в вашу сторону, что тоже приводит к потере попытки. Если на экране появился этот шарик, то можете рассчитывать только на мигающий квадрат. Пройдя все 100 экранов игра начинается сначала.

Bill Gilbert сделал для фирмы FIREFLY продолжение этой игры, которая называется KRAKOUT II, эта версия отличается от предыдущей только другими экранами и наличием бесконечных жизней.

Итак, фирма SNIPERSOFT предлагает вам эту игру типа стена и желает вам массу приятных эмоций !!!

KRAKOUT 2

Возможно, пользователь уже знаком с программой 'BATTY' и найдёт много общего с ней. Но несмотря на схожесть, игра 'KRAKOUT2' имеет свои неповторимые особенности. Сюжет тривиален, но азарт от этого не уменьшается, а даже наоборот. Вам не понадобится долго разбираться в хитросплетениях игры, с некоторой игровой практикой (для этого существует режим «бесконечной» жизни. Запрос об этом режиме последует в процессе загрузки. После появления меню необходимо длительным нажатием «1» обеспечить себе «бесконечную» практику или «2» для нормального режима) придет уверенность в своих силах.

Остановимся на некоторых деталях. Управляя битой, вы отбиваете шарик, который разбивает кирпичные фигуры, располагающиеся слева от биты. Некоторые кирпичики разбиваются не с первого раза и требуют повторного попадания, некоторые после попадания превращаются в призы, попав по которым, вы получаете дополнительные преимущества. Это, например, локальный взрыв («B» («D»)), уничтожающий расположенные вблизи кирпичики, или увеличение размеров биты, возможность выпуска снарядов клавишей «FIRE» («M»), разрушающего все на своем пути, или возможность безбоязненно бросить управление битой после появления задней стенки. Вы можете и просто выбивать дополнительные очки.

Авторам игры не откажешь в изобретательности и чувстве юмора. Забавные физиономии и предметы, перемещающиеся по экрану, могут просто изменить направления полета шарика, а могут принести неожиданный сюрприз. Остерегайтесь пчел, вылетающих из улья — они парализуют управление битой; не попадайте в маленький шарик, иначе появится мерзкая голова и, пережевывая вас, выплюнет остатки, а вы лишитесь жизни. За каждые 10000 очков вы получите дополнительную жизнь, а, разбив все кирпичики на одном экране, перейдете на следующий.

KUNG-FU

Загрузка игры идет без полос. Игра включает несколько стадий по мере совершенствования своего мастерства вы будете открывать для себя все новые продолжения этой игры. Перемещения бойца определяют различные положения джойстика. А) одновременное нажатие клавиш «FIRE» позволит наносить различные виды ударов. На первой сцене вас ждет супермен, который мощнее вас. Воспользуйтесь его неповоротливостью, нанесите несколько точных ударов, и он будет повержен. На второй вас ждет более искусный боец. Прежде всего нужно будет увернуться от звездочки, которую он бросит, а затем действуйте как раньше, только проворнее и решительнее. Далее вас ожидают вооруженные противники. Постепенно схватка перемещается из леса ко дворцу. Враги будут все искуснее с вами бороться, пропускаемые удары уменьшают ваши силы, это отмечается на верхней линейке справа, там же располагается линейка противника.

KUNG-FU MASTER

Томас и Сильвия долго гуляли по кривым улочкам Шанхая. Когда наступил вечер они решили повернуть домой. Они были близко от цели, когда из темного переулка высочил помятый тип. В его ладони блестело острое ножа. Реакция Томаса была мгновенной. Агрессор не знал, что Томас был учеником школы восточных видов борьбы. Хорошо поставленный удар выбил нож из руки бандита, а сильный удар в подбородок повалил бандита на землю. Но это был не конец сражения. Со всех сторон на помощь своему коллеге сбегались типы. В борьбе Томас не заметил, как связали и унесли Сильвию. В мгновение ока улица опустела. Томас оглянулся в поисках девушки. Не было ни ее, ни нападавших. Долго и безуспешно ища ее, он решил идти домой. Он размышлял, что было целью нападения. Он не видел шанса найти любимую. В депрессии он думал только о ней.

В один день он получил письмо от господина X, из которого узнал, что Сильвия похищена по приказу старого Ниньи и заперта в огромном дворце на самом высоком этаже.

Томас осторожно приблизился к дворцу. Поблизости не было ни одной живой души. Он осторожно зашел внутрь. Едва он переступил порог, раздался треск и ворота закрылись. В тот же момент он увидел людей в конце зала. Томас подбежал к ним и ударил в челюсть одного из них. Вдруг он увидел бегущего на него человека. Не имея сомнения

относительно его намерений, Томас опередил его атаку. Вдруг из под земли перед Томасом появился еще один враг, которого Томас также повалил.

Подобных неожиданностей повидал он немало. Неожиданно взрывался цветной огонь, вылетали рои ножей. Ничто не победило Томаса. Он победил все и очутился перед комнатой Ниньи. Без колебаний вошел внутрь. Там ожидала его самая серьезная проба, из которой он вышел победителем.

LABIRINT

Цель игры — пройти лабиринт, который вам показывается на некоторое время на экране. Размеры лабиринта вы задаете сами т. е. у вас запрашивается: «Какую ширину лабиринта вы хотите (от 4 до 15)?» введите цифру и нажмите «ENTER». Затем запросит: «какую длину лабиринта вы хотите (от 4 до 10)?». Введите цифру и нажмите «ENTER».

Если вы готовы к игре нажмите «Y».

Управление игрой:

7 — шаг вперед 8 — поворот направо 5 — поворот налево 6 — разворот назад H — помощь, G — просмотр сделанных ходов.

Только нажатие клавиши «7» продвигает на 1 шаг вперед, а все остальные разворачивают вас на одном месте. Если вы нажмете клавишу «H», то вам снова на некоторое время покажут ваш лабиринт.

Как вы плутали в лабиринте и какое время можно посмотреть в конце игры.

В конце игры появляются следующие сообщения:

«Вы затратили на... Ходов... Минут... Секунд. Попросили помощи... Раз. Вы набрали... Очков. Хотите ли вы просмотреть, как ходили? нажмите «Y» если да и «N» если нет. Хотите просмотреть еще раз (Y или N).

Для ускорения повтора нажмите любую клавишу.

Хотите ли вы играть еще?

Вы выбираете тот же лабиринт или новый? — нажмите соответственно «Y» или «N».

LAZY JONES

Занимательная игра. Авторы предлагают вам роль человека, путешествующего по компьютерным залам, расположенным в многоэтажном здании. Залов очень много, но вам не представит труда разобраться в них. Вас ждет либо обычная стрелялка на тему космических войн, либо это бар, где требуется выполнить довольно но странную миссию: поцеловать бармена, подпрыгнув в подходящий момент (клавиша FIRE).

Но это еще не все. Во время путешествия по коридору с дверями, ведущими в компьютерные залы, вас будет преследовать кресло, которое необходимо каждый раз перепрыгивать, либо скрываться за одной из дверей, иначе вас отправят в лучший мир.

В случае успешной игры вы попадаете на другие этажи, где вас ждут не менее увлекательные игры.

Управление:

1 — клавиатура

2 — джойстик

LC

Игра заключается в следующем: стартуют 2 мотоциклиста. Нужно залупать противника своей траекторией. Постарайтесь не врезаться в стенки полигона и препятствия в виде появляющихся кубиков. Кто первым врезается в препятствие тот проигрывает.

Игра рассчитана даже на 2-х игроков сразу. Если играют 2 игрока, то для 1-го игрока управляющие клавиши:

1 — вверх Q — вниз Z — влево X — вправо

Управляющие клавиши для 2-го игрока:

0 — вверх O — вниз N — влево M — вправо

Первый мотоциклист стартует с левой позиции и перемещается вправо. 2-ой мотоциклист стартует с правой позиции и движется влево.

Если играет 1 игрок, то в этом случае компьютер берет на себя управление первым мотоциклистом.

Нажмите «P» для начала игры. На экране появится сообщение: «Какая скорость нужна?». Наберите на клавиатуре компьютера цифру от 0 до 9. Затем появится вопрос: «Сколько человек играет 1 или 2» ответьте набором соответствующей цифры на клавиатуре.

LEAPFROG

Лягушонок на шоссе. Его целью является: благополучно перебраться через оживленное шоссе, по которому движутся машины.

Управляющие клавиши:

5 — влево 8 — вправо 7 — вверх 6 — вниз S — старт

Для возобновления игры нажмите «S».

LEGEND

Существует очень старая легенда, в которой рассказывается о том, как некогда старый колдун похитил со свадьбы очаровательную девушку — невесту и решил сделать ее своей женой.

Девушка отчаянно сопротивлялась, но что она могла сделать с колдуном? много дней и ночей колдун заставлял девушку выйти за него замуж, но она все время отказывалась. тогда он приковал ее к столбу и поклялся, что не освободит ее до тех пор, пока она не станет его женой.

Жених девушки отправился на поиски своей возлюбленной. долго он бродил по лесам и полям, переплывал реки и моря. во время своего путешествия он познакомился с чародеем Мельхиором, который научил юношу летать и указал, где живет старый колдун.

С этого момента вы управляете этим юношей. На вашем пути будут встречаться различные препятствия. Будут и два черных охранника, которых нужно убить. Они будут появляться еще и еще раз, пока вы всех их не убьете. Затем на вас нападает старый колдун, который умеет пускать огонь из пасти и также как вы умеет летать (на то он и колдун). Но он очень старый и плохо бегает, так что вам не составит труда от него убежать. Для того, чтобы его убить, необходимо 10 раз поразить его камнем.

После того, как вы пройдете все зоны и избавите замок от его обитателей, вы займетесь поисками своей невесты. побегав по лестницам, вы найдете ее и освободите.

LEGIONS OF DEATH

Фирма «LOTHOLRIEN», 1987 г.

Для сюжета этой интересной игры фирма выбрала один из наименее исследованных периодов военной истории. Действие происходит в средиземноморье где-то между 264 г. до н. э. и 146 г. до н. э. И относится к противостоянию флотов Рима и Карфагена. Те, кто увлекается древней историей, уже поняли, что речь идет о пунических войнах.

Исторический аспект таков:

Рим и Карфаген схватились в жестокой войне за обладание торговыми путями по Средиземному морю. К успеху в этой длительной и изнурительной войне придет тот, кто обеспечит контроль за основными проливами.

«Легионы смерти» — игра для двоих, но в нее можно играть и в одиночку против компьютера. Ваша задача — разгромить корабли противника, но в то же время обеспечить надежную охрану своих портов. Успех в игре зависит от ваших способностей проводить военные операции на обширных просторах, а также от умения принять правильное решение в сложной ситуации, когда время на это ограничено.

Оригинальный подход, необычный для стратегических игр, состоит в том, что вам самому необходимо назначить условия победы. Это может быть количество захваченного золота, количество уничтоженных кораблей противника или размеры захваченных территорий. Благодаря такой возможности у вас появится способ регулировать продолжительность игры и уровень ее сложности.

«Легионы смерти» по праву можно было бы назвать «Легионами пиктограмм». Пиктограммы были изобретены, чтобы обеспечить пользователю простоту и наглядность ввода в игру информации, но когда их становится очень много, то работа с ними может порождать трудности. Впрочем, это не упрек в адрес «Легионов смерти», потому что программа очень и очень глубока и без них с ней просто не разобраться.

Игра состоит из нескольких стадий. На первой стадии ваша задача построить и оснастить флот, а также нанять экипажи. Для этого всего вы имеете 1000 единиц золотого запаса. Выбор корабля выполняется из пяти предлагаемых — от безобидной, но слабо защищенной «Бирены» до могущественного, но неповоротливого «Гептареса». После того, как корабль выбран, он оснащается парусами, надстройкой и пр. Среди модификаций вы можете выбрать даже специальный прочный настил, предназначенный для упрощения десантирования на вражеский корабль в abordaжном бою. Правда надо иметь в виду, что он точно также упрощает вторжение на ваш собственный корабль.

На этой стадии игры так много возможностей для выбора, что она может и затянуться. Особенно если вы сели играть в первый раз и еще не научились ловко порхать между пиктограммами.

На следующей стадии вам нужно расположить свои суда по Средиземному морю. Здесь все происходит просто, особенно если учесть, что в вашем распоряжении две карты — одна крупная карта и мелкая локальная карта зоны боевых действий.

После этого наступает самая трудная часть игры — сражение. здесь вы опять перемещаете свои суда, отдаете им приказы с помощью пиктограмм. Когда два судна вступают в ближний бой, то в нижней части экрана детально изображается схватка. Но учтите, что при неумелом маневрировании вы можете столкнуться два своих судна и даже потопить их.

Это было обзорное описание игры

Теперь рассмотрим ее более детально.

Начало игры.

В первой картинке, которая вас встречает после загрузки, вам предлагается выбрать:

0 — START GAME (начать игру)

1 — LOAD OLD GAME (загрузить сохраненную заранее позицию.

игра начинается сразу после загрузки.)

2 — KEYBOARD

—> выбор управления игрой.

7 — TWO PLAYS (играть одному или вдвоем. Далее будет описание для одного играющего. Разница для игры вдвоем будет объяснена позднее)

Для управления игрой при выборе «KEYBOARD» действуют клавиши:

O, P — для горизонтальных перемещений;

Q, A — для вертикальных перемещений;

SYMBOL SHIFT — выборка указанных действий.

После установки всех требуемых режимов вы попадаете в меню 2:

— Нажмите «SYMBOL SHIFT»;

— Выберите условия окончания игры:

1. Количество золотого запаса;

2. Количество потопленных кораблей;

3. Количество захваченных портов.

Окончание игры будет определяться по достижению логической суммы всех трех условий. Максимально возможные значения для выбора:

Золота (GOLD) — 2000

Кораблей (SHIPS) — 16

Портов (PORTS) — 15

Примечание: на текущее положение указывает стрелка.

Необходимо помнить, что вы играете за Карфаген — «CARTHAGE», т.е. ваш цвет — белый, у рима — желтый. Черным цветом обозначены ничейные города.

Первоначально у вас есть 1000 единиц золотого запаса, на которые вы приобретаете флот. В этом меню:

BUY — покупка корабля (вход в меню 4);

REDO — отмена последней покупки (деньги возвращаются);

COPY — дублирование последнего купленного корабля (т.е. у нас появляется два одинаковых корабля с вычитанием их стоимости);

RETURN — выход в игру (возможен только при наличии купленных кораблей)

В следующем меню «SELECT SHIP» (выбор корабля) вам предлагается выбрать тип кораблей, которыми будете воевать.

Количество гребцов изменить нельзя — они покупаются командой.

Выбор корабля в меню осуществляется вертикальными перемещениями (выбранное судно отображается зеленым цветом) и нажатием на клавишу «SS». В нижней части экрана находится вспомогательное меню, в котором приведены некоторые характеристики текущего корабля:

QARS — количество гребцов CRUISE — количество рейдов SPEED

— макс. скорость CORVUS — настил MARINES — количество моряков TOWER — надстройка ARCHERS — количество стрелков SAIL — паруса

После выбора корабля нажмите клавишу «SYMBOL SHIFT» — вы попадете в меню 5, в котором подбираете нужное вам снаряжение и команду. Первоначально команда гребцов состоит из рабов, вы можете поменять ее на:

«GREEN» — молодых

«AVERAGE» — средних

«EXPERT» — классных

Соответственно и цена за это будет взиматься больше. Все ваши изменения в снаряжении корабля будут отображаться во вспомогательном меню. выбор строки изменения осуществляется вертикальными перемещениями. сами изменения горизонтальными. Текущая строка отображается зеленым цветом. Выход из меню 5 осуществляется подтипом к строке «ESCAPE» и нажатием клавиши горизонтального перемещения.

Состав команды влияет на быстроту набора максимальной скорости корабля, а также на качество маневра. Парус нужен для быстрого набора максимальной скорости, для маневрирования и мгновенной остановки, если вы плывете против ветра. Управление парусом требует высокого мастерства. Настил пригодится при abordaжных атаках. Надстройка защищает ваших лучников и мактрсов от вражеских стрел.

После того, как вы набрали и вооружили свой флот, выбором пиктограммы «RETURN» в меню 3 попадаете в главный экран с 4 окнами.

В окне 1 отображается участок Средиземного моря, на котором вам предстоит совершать свои боевые подвиги. В окне 2 отображается список пиктограмм, доступных в данный момент (при выходе из меню покупки корабля там отображается НАДПИСЬ: «PLACE CARTHAGINIAN SHIPS», приглашающая к расстановке на карте ваших купленных кораблей). В окне 3 находится мелкая (локальная) карта, на которой видны все подробности, такие как: четкое разделение кораблей на своих и чужих (по цвету), города свои, чужие и ничейные (по цвету). В окне 4 появляются информационные сообщения о количестве золота в портах, как своих так и чужих, характеристика вашего корабля, тип корабля противника (в частности, после выхода из меню покупки корабля там отображается надпись: «RLACE (имя и тип вашего корабля) HAMILKAR» — просящая обозначить место установки на карте вашего корабля). И еще одно ценное замечание, в верхнем правом углу окна 1 находится компас, указывающий направление движения ветра. не забывайте о нем, когда будете пользоваться парусом.

И так, вы попали в главный экран. Вы видите знаменитый итальянский «сапог», кусок африканского побережья и несколько небольших островов. Также вы заметите несколько мерцающих точек. Это вражеские корабли. Вообще-то мерцающие точки это не только вражеские, но и ваши корабли. Так как в начале игры вы еще не расставили свой флот, то мерцают только враги. Города на этой карте не видны.

Теперь ваша задача расставить купленные вами корабли по карте Средиземноморья. Вы можете перемещать курсор на окне 3 с помощью клавиш горизонтального и вертикального перемещения. При перемещении курсора к границе окна 3 вы заметите, что курсор окна 1 тоже начинает перемещаться по глобальной карте.

Таким образом осуществляются все перемещения по ней. Корабли расставляются в портах, принадлежащих вашему государству (в данном случае Карфагену). Порты на карте имеют разный цвет: белый — Карфаген, желтый — Рим, черный — ничей. Около каждого вашего порта вы увидите фигуру из голубых квадратиков — это место парковки ваших судов. Подведя курсор в окне 3 к голубому квадратику, нажмите клавишу выбора (в данном случае «SYMBOL SHIFT»). Вместо квадрата появится изображение корабля с вашим цветом. Таким образом осуществляется расстановка всех купленных вами кораблей до тех пор, пока в окне 2 не отобразится ряд пиктограмм.

Во время расстановки кораблей запоминайте их место расположения. Для операций с золотом, починкой парусов и корабля вам нужно будет причаливать именно в эти места!

Первоначально на золотом балансе у каждого города 50 единиц. Но во время игры он будет изменяться. В столицах (Рим и Карфаген) золотой запас будет определяться оставшейся суммой после покупки кораблей. Есть еще один нюанс: Рим не является морским городом поэтому у него общий баланс с ОКТИА.

Расстановка кораблей и перемещение среди пиктограмм производится клавишами горизонтального и вертикального перемещения, но выбор конкретного действия только клавишей селект (в данном случае «SYMBOL SHIFT»).

Итак, вы расставили корабли. Сразу после этого в окне 2 появятся изображения доступных вам пиктограмм. Все пиктограммы в игре расположены наподобие вложенных меню. Рассмотрим эти меню:

1 уровень.

ORDERS LOOK GO ORDERS / SWAP

ORDERS — переводит во второй уровень для отдачи приказов по управлению кораблями, а также другими действиями по управлению ходом игры.

LOOK — просмотр игровой обстановки на карте. При прохождении курсора через корабли и города будет появляться информация о них.

GO — выбор этой пиктограммы производит ход вашими кораблями, которым вы назначили маршрут и скорость, а также позволяет сделать ход вашему сопернику.

ORDERS

SWAP — если вы играете против компьютера, то эта пиктограмма работает как «ORDERS», а если вы играете с другом, то ее назначение — передача хода вашему сопернику.

2 уровень.

SELECT TAPE STATUS RETURN

SELECT — выбор корабля для совершения с ним нужных вам действий. После выбора корабля нажмите клавишу «SYMBOL SHIFT». Если курсор стоял на корабле — то вы попадете в уровень «3а» пиктограмм. При прохождении курсора через города в окне 4 будет появляться информация о количестве золота в этом городе. При прохождении через вражеские корабли — информация о его типе и имени. При прохождении через ваш корабль — полная информация о вашем корабле.

Tape — переход в следующий подуровень:

NEW GAME SAVE LOAD RETURN

NEW GAME — начать новую игру.

SAVE — записать настоящую позицию на ленту.

LOAD — восстановить сохраненную ранее позицию.

RETURN — возврат в уровень 2.

STATUS — в нижней части экрана появится таблица по общему положению вас и вашего противника, а также условия, которые должны быть достигнуты для одержания победы.

RETURN — возврат в 1 уровень.

3 уровень.

SW. MENU SOURCE SPEED RETURN

SW. MENU — переход в параллельный уровень 3В.

SOURCE — назначение направления движения данного корабля производится одиночным или одновременным нажатием горизонтального или вертикального перемещения. Выход из **SOURCE** — «SYMBOL SHIFT».

SPEED — назначение скорости вашего корабля. Установка производится клавишами вертикального перемещения.

RETURN — выход в уровень 2.

3В уровень.

SW. MENU SAIL GOLD RETURN

SW. MENU — действие аналогично.

SAIL — установка или снятие паруса с корабля (если, конечно, он был куплен и не был сломан во время боя).

GOLD — выход в 4 уровень пиктограмм для произведения операций с золотом. Возможен только при нахождении корабля в порту.

RETURN — выход в 2 уровень.

4 уровень.

COLLECT DEPOSIT REPAIR RETURN

COLLECT — производится изъятие золота из порта, в котором находится корабль. Действие производится клавишами вертикального перемещения. Выход — «SYMBOL SHIFT».

DEPOSIT — действие обратное «COLLECT».

REPAIR — переход в 5 уровень для полного ремонта корабля, замену старых парусов на новые, а при наличии денег — для покупки еще одного корабля.

RETURN — возврат в 3 уровень.

5 уровень.

BUY SHIP SAIL RETURN

BUY — переход в 3 меню.

SHIP — производится ремонт корабля.

SAIL — ремонт парусов. Примечание: за ремонт корабля и починку парусов взимается некоторая сумма в зависимости от типа корабля.

Начнем играть.

Вы выбрали нужный корабль, назначили ему скорость, направление движения. Если хотите атаковать чужой корабль — поставьте направление на него и выберите пиктограмму «GO». Все корабли сделают ход.

При условии победы «выигрыш по золоту» — выбирайте мощные корабли для перевозки больших сумм денег из захваченных портов в свою столицу.

При условии победы по кораблям тактика такова: быстрыми кораблями вы берете на абордаж вражеское судно и держите его до подхода мощного корабля, которым и добиваете врага, но учтите — это не стопроцентный выигрыш. При хорошей маневренности легкого вражеского корабля вы можете атаковать свои корабли и нанести им повреждения. Примечание: при атаке кораблей в окне пиктограмм появляется сообщение:

«CARTHAGE GRAPPLE?», спрашивающее «вы идете на абордаж?».

После абордажа вас спросят: «CARTHAGE DEGRAPPLE?» — «закончить абордаж?». Отвечайте в зависимости от ситуации.

Во время сражения в информационном окне появляются сообщения о ходе битвы:

«COLLIDES WITH» — столкновение

«ONE (TWO) DAMAGE POINT» — одно (два) повреждения

«IS SINKING» — корабль потоплен

Количество повреждений в прямую связано с уровнем надежности («NULL») вашего судна.

При ставке на захваченные порты вам необходимо приобрести не только очень быстроходные, но и несколько мощных кораблей для защиты от кораблей противника.

Данная игра имеет неплохую графику, хорошо подобранный цвет. Она честна и интересна. Обязательно сыграйте в нее и вы будете поколены ею.

LEVEL — 5

Вам необходимо обезвредить планету «пятого» уровня. Нужно очистить ее от всякой нечисти! Борьба происходит на четырех этажах. Перейти на любой из них можно, воспользовавшись лифтом. На мигающих квадратиках можно пополнить «жизнь» и энергию (нажав «огонь» и «Q» или «A»). На квадратах со знаком «зерро» можно посмотреть карту и получить другую дополнительную информацию.

Управление: стандартный набор.

LIGHTFORCE

Пропустя говоря, лайтфорс является на сегодняшний день самой лучшей аркадной игрой в стиле «перестреляй их всех» для спектрума. вы стреляете по предметам, увертываетесь от них, вам нужна реакция, быстрая как молния. Лайтфорс — очень простая игра, которая, тем не менее, использует все трюки известные до сих пор программистам. Успех игры, по-видимому, заключается прежде всего в том, что удалось создать близкую к настоящему игровому автомату версию для спек-

рума: Каким-то образом удалось совместить детальный ландшафт, цветные спрайты, плавно перемещающиеся по экрану. Нужен ли тут сюжет? По тем или иным причинам вы, имея на вооружении несколько межпланетных крейсеров, пытаетесь уничтожить целый флот межпланетных кораблей, а также их базы, гавани и прочие строения. Некоторые корабли пускают в вас торпеды, что очень неприятно. В игре много различных конструкций. вы начинаете свой поход над джунглями одной из планет. Вам предстоит пробить себе путь через ледяной мир, индустриальную область и через реку. Высший счет в игре достигается не только глубиной проникновения на территорию противника, но и взятием различных призов. Премия назначается при разрушении всех зданий комплекса. Игра очень проста на вид, однако выжить в ней далеко не просто, как кажется. Вражеские эскадрильи летят в сложных боевых порядках, которые весьма трудно избежать, учитывая перестроения и тактические уловки, которые для каждого типа кораблей свои. Впервые с этой проблемой вы столкнетесь когда звездобразные корабли движутся прямо на вас. Потребуется немало «жизней», чтобы понять, как движение неприятеля связано с вашим.

Полезные советы:

Сначала о поведении врага:

- Зеленые летающие тарелки движутся зигзагами вниз, подбить их нельзя,
- Красные летающие тарелки кружат вокруг вас, некоторые пускают ракеты, остальные бросают мины в вашем направлении,
- Голубые летающие додасы следуют постоянным курсом, их легко подбить.
- Желтые плоп-плоны летят тем же курсом, как и голубые додасы но внезапно поворачивают на вас,
- Зеленые астероиды появляются на вашем пути, их нельзя подстрелить. Появляются всякий раз, когда возможна премия
- Белые астероиды следят за вами, необходимо уничтожить как можно раньше,
- Зероиды появляются из-за вашей спины и летят прямо на вас,
- Истребители появляются сбоку, а некоторые из них стреляют из-за рамки экрана.

Теперь о последовательности событий:

Пояс астероидов — зеленые астероиды, комплекс зданий, желтые астероиды, комплекс зданий, три ряда голубых летающих тарелок, желтый астероид, здания, белый астероид, красные летающие тарелки (две волны), здания, желтый астероид и, наконец, белый астероид.

Планета джунглей — зероиды, зеленые тарелки, здания, истребители, снова истребители, снова истребители, опять истребители, взлетная полоса, здания кресты, призовая жизнь, зеленые тарелки, зероиды и зеленые астероиды под конец.

Орбитальная платформа — зеленые астероиды, красные тарелки, желтые астероиды, белые астероиды, призовая жизнь, зероиды, четыре волны красных тарелок, зеленые астероиды, красные тарелки, зероиды, красные тарелки, красные тарелки, стреляющие ракетами, снова красные тарелки, желтые астероиды, красные, красные зероиды, зеленые астероиды, призовая жизнь. ледяная планета — хотя некоторые типы могут слегка отличаться, все нападающие ведут себя также, как и над планетой джунглей.

LIVE AND LET DIE

Загрузка обычная. После загрузки нажмите <4>, затем нажмите <J> для джойстика или <N> для игры с клавиатурой. в четырех различных частях земного шара засела черная мафия. она находится в Африке, Америке, Англии и даже на северном полюсе. Однако у всех «становище» мафии одна особенность — все логова стоят на воде, и вам бесстрашному полицейскому необходимо на катере добраться до бандитов. Дорога очень опасна, пролетающие самолеты сбрасывают на вас бомбы, а корабли расставляют мины на воде. Игра очень реалистична. Движения катера и окружающей обстановки точны. Вы даже можете на несколько секунд заскочить на берег канала для преодоления водного препятствия. Обьезжайте бочки и торчащие из воды предметы, их лучше расстреливать. После начального меню появится изображение глобуса (TOP SECRET) и вы перемещая дергающуюся стрелку, выбираете место, где и будут происходить эти действия. Выбор места — «огонь». Джойстик определяется при нажатии на нем кнопки «огонь».

LIVINGSTONE

Версия программы для компьютера ZX-SPECTRUM разработана фирмой «OPERASOFT» в 1987 году. Авторы не стали выдумывать велосипед, а просто адаптировали созданную для IBM PC и уже очень популярную игру. В роли известного путешественника Ливингстона вам предлагается отправиться в путешествие по джунглям. задача сложна, но цель — благородна. Нужно вернуть очаровательной языческой богине пять волшебных камней, похищенных у нее грабителями, и тогда в этом чудесном уголке вновь установятся привычные мир и спокойствие. Вы хорошо экипированы — в вашем распоряжении:

- Тропический шлем — защита от палящего солнца;
- Шест для преодоления препятствий;

Метательные ножи;

Бумеранг;

Бомбы...

Этого вполне достаточно для осуществления своей миссии при определенной сноровке и знании тонкостей игры. На стадии знакомства рекомендуем составление карты — в игре свыше 200 экранов и заблудиться тут очень просто. Отыскав 5 камней, разбросанных во всевозможных местах, двигайтесь к храму и в святилище богини и верните их на прежнее место. Дальнейшее развитие событий подскажет вам верные действия.

Ряд советов начинающему путешественнику:

1. Остерегайтесь зверей, все они опасны, их можно обойти, перепрыгнуть, при необходимости поразить, выбрав один из видов оружия. Близкие встречи с местной флорой (цветок-людоед) тоже нежелательны — исход может быть летальным.
2. Обезьяны, кидающие в нашего героя орехи, не лишают его жизни, а лишь временно лишают сознания. Птица (орел попугай), если на нее не поохотится, затащит вас черт знает куда, что в начале, возможно и познавательно, но не желательно, пока вы не будете знать маршрутов этого «такси».

3. Встреча с прогуливающимися по лесу дикарями или бандитами может кончиться очень печально. Помните, либо вы их, либо они вас.

4. Если вы провалитесь в ловушку — необходимо попасть чем-нибудь в рычаг, расположенный обычно на потолке, и появится выход. Не пытайтесь поразить «глаза», блуждающие в темноте они неистребимы.

Индикация:

В таблице выбора предмета инверсно выделен выбранный, линейка уровня энергии показывает силу броска оружия или толчка шестом. Количество оставшейся пищи (FOOD) и воды (WATER) и пробковые шлемы (в начале их семь) отображают, соответственно, сколько осталось самого необходимого в этой жизни и сколько раз Ливингстон может еще воскреснуть (по возможности не забывайте подкрепиться найденным на дороге и прихватывайте кувшин с водой).

Управление:

Клавиши выбора оружия или шеста:

- 1 — бумеранг;
- 2 — нож;
- 3 — бомба;
- 4 — шест.

BREAK SPACE — старт игры.

Нажать — регулировка силы броска (толчка);

Отпустить — бросок (толчок шестом).

O — влево;

P — вправо;

A — присесть;

Q — прыжок;

G — рестарт игры;

M — пауза;

LUNA CRABS

В середине XXI века началось активное освоение космоса. На луну полетела множество кораблей для оборудования космодрома космические разведчики начали обследование луны вблизи крупных кратеров. Одна исследовательская ракета с танком для пролома и прокладки дороги отправилась к кратеру «Птолемей». После посадки люди, погрузив продукты и аппаратуру в самоходный танк отправились на прокладку дороги. Но не успев отъехать от ракеты и десятков миль, самоходка попала в окружение огромных автоматических крабов, которые могли стрелять также как и вы плазменными зарядами. На всей остальной поверхности луны крабы уже были уничтожены и вы попали в их последнее убежище, где столпились тысячи военных крабов-автоматов. Вы могли бы уехать обратно в ракету и сообщить о своем открытии но путь обратно вам преграждают роботы. Вы включаетесь в игру как раз в тот момент, когда крабы окружили вас и выжидают удобного случая чтобы напасть. Вы же, управляя своим орудием, которое видно перед экраном, должны вести прицельный огонь по крабам. Так вы уничтожите одну стаю, возникает другая, более многочисленная. Вам дается три жизни, за которые вы должны уничтожить всех крабов-роботов. Эта игра, как и многие другие, рассчитана на реакцию и точный глазомер.

Управление:

- 1 — поворот влево;
- 2 — поворот вправо;
- 0 — огонь.

MAD NURSE

Вы находитесь в больнице, штат сильно неукomплектован. Ваша роль — роль санитарки по псих больнице, который пытается остановить отряды камикадзе, решивших завязать с этой «комфортной» обстановкой и крущих все лекарства подряд, сующих пальцы в розетки и пытающихся просочиться в конец коридора к лифту. Ваш счет растет в зависимости от количества пойманных и затащенных обратно в кровати детишек. некоторые из них мгновенно рушатся на пол. Каждый уровень из 3-х этажей больницы и детишки бегут слева направо в сторону шахты лифта. Лифт связывает все этажи и ваша задача — вовремя определить этаж, где опасность наиболее велика. В отличии от санитарок, работающих в нац. системе здравоохранения, у вас есть парализу-

ющий газ, который останавливает экран в самый горячий для вас момент для того, чтобы можно было подумать, кого спасти в данный момент.

MANCHESTER UNITED

Манчестер Юнайтед оправдывает свою репутацию захватывающего спортивного тотализатора, позволяя игроющему почувствовать себя в роли начинающего спортивного менеджера. Плохо только, что ваши игроки часто проигрывают и денег у вас остается все меньше и меньше. Однако есть один интересный и неожиданный момент. Когда будете покупать игроков (на экране «SCOUT FOR A PLAYER»), выберите игрока и поставьте на него 5. 250. 000 долларов. Удивительно, но ваш выбор будет принят кроме того попробуйте во время игры нажать какую-нибудь из клавиш второго игрока — будет очень интересно.

MANIC MINER

Приготовьтесь к не очень приятному занятию — спуску в шахту. Помогите нашему герою Мэнику в его похождениях по подземным лабиринтам. А путь предстоит нелегкий и продолжительный. Игра содержит 20 экранов, на каждом из которых вас подстерегают враги. Они очень разнообразны. Здесь и роботы, и мутировавшие телефоны и даже унитазы, а у вас лишь одно оружие — ловкость и реакция. Для перехода на следующие экраны необходимо собрать все ключи на текущем.

После появления заставки нажмите «ENTER». Управление передается джойстику, кнопка джойстика — прыжок.

MARSPORT

Марспорт — это игра, сделанная в стиле Тир на ног и Дан Дарч. Здесь вы управляете фигуркой большого размера по имени Джон Марш, которая перемещается по обширному игровому пространству Джон Марш решает сложные различные проблемы и общается с разнообразными существами, чтобы спасти землю от инопланетного нашествия. Для этой цели вам нужно провести Джона через всю станцию к силовому генератору. Стиль мультипликации обычен для этой фирмы, но на этот раз плавность движений главного персонажа намного лучше, чем раньше окружающая обстановка — коридоры, лифты, переходы космической станции более детализированы, чем в играх дарч/ног. Правда в результате этого перемещение фона менее плавно, но все равно общий эффект великолепен. По сравнению с предыдущими игра более сложна. Вы можете активнее использовать различные предметы, да и борьба с противником протекает более живо. Такие перемены сказались на общем количестве персонажей — ведь память ограничена. Однако общей картины это не портит. Нам кажется, что эта игра лучше, чем Дан Дарч.

MATCH DAY

OCEAN 1984 48K

Имитация футбольного матча. После ввода программы нажав любую клавишу переходим к главному меню:

PLAY MATCH DAY (1 PLAYER GAME) — игра против машины

PLAY MATCH DAY (2 PLAYER GAME) — двое игроков

PLAY MATCH DAY SPECIAL — если играет несколько игроков, машина разделяет по парам участвующие в розыгрыше команды и выписывает результат жеребьевки. CHANGE MATCH DETAILS — установка:

— время первого периода (5, 15, 45 минут)

— степень сложности

— число игроков

— противник — компьютер CHANGE TEAM NAMES — запись названия команд

Выбор возможностей происходит нажатием SS, закрепление — ENTER, CS — возврат в главное меню.

MATCH POINT

PSION 1984 48K

Теннисный матч в 3 измерениях. На листе меню надо установить параметры при помощи клавиш SPACE и 0. Старт — ENTER. Так как большинство переписанных программ, ходящих по рукам, машина не принимает, рекомендуем следующий способ:

MERGE «MATCH» — заполнение 1 части

GOTO 9996: ENTER — заполнение 2 части

Не удивляйтесь, если в конце исчезнет «?». Загружайте обратно скопированную версию и программа будет идти.

MAT 2

Начинается ваша боевая карьера. Вы являетесь пилотом боевого звездолета «CENTURION». Этот хорошо вооруженный и высокоманевренный корабль специально предназначен для защиты галактики от вторжения космических кораблей из других миров. Вооружение вашего корабля очень хорошее. Он имеет установку для стрельбы плазмой, а также высокоскорострельный лазер. На корабле есть четыре защитных

блока, радары, другие приспособления для облегчения боевых действий. Графически игра выполнена довольно хорошо, что доставляет дополнительное удовольствие.

1. Задача пилота

Вашей задачей является защита собственной галактики от уничтожения. Это достигается разрушением вражеских кораблей, которые прорвались к планетам и занялись своей разрушительной деятельностью. Степень разрушения планет обозначается цветом.

Технические возможности корабля:

Управление кораблем:

5 — влево, 8 — вправо, 7 — вверх, 6 — вниз, O — огонь, H — пауза

2. Регулирование скорости:

1 — понижение вручную

2 — повышение вручную

3 — понижение автоматически

4 — повышение (до 30) автоматически

3. Сервисные клавиши:

T — установить прицел

D — включить (ON), выключить (OFF) блоки защиты (SHIELDS)

F — включить (ON), выключить (OFF) блоки безопасности (SAFETY)

E — выбор оружия: плазма, лазер.

R — радар заднего обзора

L — дальний радар — показывает положение всех атакующих кораблей в квадрате, где находится «CENTURION»

B — ближний радар — показывает положение ближайшего атакующего корабля

4. Осуществление перелета:

Q — планетарный радар — показывает положение всех кораблей и планет. В этом экране можно установить параметры перелета планеты к другой.

WARP — дальность перелета 0-6

ANGLE — угол поворота 0-360

CAPS LOCK — сдвиг курсора влево

Z — сдвиг курсора вправо

X — уменьшение числа

C — увеличение числа

W — перелет (осуществляется при заданных параметрах из любого экрана). При перелете должны быть включены ON блоки защиты и безопасности.

5. Ремонт повреждений.

M — показывает состояние узлов корабля. Цифры говорят о степени разрушения узлов корабля. В этом экране можно осуществить починку разрушенных или поврежденных узлов.

CAPS LOCK — сдвиг курсора влево

Z — сдвиг курсора вправо

V — включение ремонтных блоков. Если какой либо из поврежденных блоков чинится с помощью 2-х ремонтных блоков то починка идет быстрее.

Тактика ведения боевых действий.

В начале игры вас атакуют первый эшелон вражеского космического флота. У этих кораблей только одна задача уничтожить ваш корабль. Поэтому вам нужно улететь подальше от планет, остановиться и ждать врагов. Используя дальний радар и минимальную скорость, вы сближаетесь с противником и не дав ему мниться уничтожаете его.

На 2-м уровне вас атакуют корабли камикадзе. Поэтому, прежде чем они вас протаранят, вы их должны превратить в обломки. Тактика боя не отличается от 1-го уровня.

На 3-м уровне появляются корабли разрушители. Они сразу прилипают к планетам и начинают свою варварскую деятельность поэтому вы должны быстро перемещаться от одной планеты к другой и уничтожать их.

На более высоких уровнях противники имеют 2 задачи: уничтожить Вас и разрушить планеты. Для успешного выполнения Вашей миссии вам потребуются незаурядное умение ориентироваться в пространстве и филигранная точность стрельбы. Комбинируя вышеприведенную тактику боевых действий, вы можете претендовать на победу в суровых условиях космической войны.

MAZIACS

Очень динамичная игра, путешественник-кладоискатель в сложном лабиринте ищет клад. На своем пути он встречает препятствия, полные опасностей для своей жизни, но есть и союзники. Ниже смотрите функции каждого персонажа игры

После ввода программы на экране появляется сообщение о выборе режима игры:

K — для управления игрой с клавиатуры компьютера

J — для управления игрой джойстиком (с джойстиком синклер не играет).

После выбора режима управления игрой нажмите соответствующие клавиши, если хотите:

- A — ознакомиться со всей инструкцией
- B — начать игру
- C — продолжить игру, т. е. возобновить игру
- D — выбрать клавиши для игры, выбрать уровень игры, выбрать инструкции действия персонажей игры:
- E — функции путешественника
- C — функции узника
- I — действия мазиаков
- K — энергия
- M — конец
- F — лабиринт
- H — мечи
- J — обзор
- L — сокровища
- N — трудности
- E — путешественник.

Вот он, герой — путешественник и кладоискатель. Чтобы ему преуспеть в игре необходимо пройти через сложный лабиринт, забрать клад и благополучно вернуться.

F — лабиринт.

Лабиринт очень длинный и сложный. Он в 64 раза больше чем показан на экране. Для каждого приключения генерируется совсем новый лабиринт и, поэтому требует некоторого времени. Расстояние до клада от игры к игре меняется, но никогда не бывает близким. В лабиринте случайным образом генерируются мечи, узники и баулы с едой, т. е. все что вам потребуется в поиске клада. Генерируется также довольно много Мозиаков-пауков. Они естественно несколько менее полезны, но без них игра не интересна.

C — узники.

Узники могут показать путешественнику, если к ним обратиться, дорогу к сокровищам или, если вы их уже нашли, путь обратно к выходу из пещеры-лабиринта. Указанный путь на экране отмечается желтым цветом.

H — мечи.

Имея меч, путешественник может убить Мазиака и продолжить свой путь дальше. После борьбы с Мазиаком меч исчезает, поэтому путешественнику нужно взять другой, иначе борьба с мазиаком будет длиться дольше и, вероятнее всего путешественник будет убит. Если путешественник отсиживается или убегает от мазиака, то любая атака паука на путешественника без меча за канчивается гибелью кладоискателя.

I — Мазиаки

Мазиаки — гигантские пауки — охраняют сокровища. Хотя они знают где вы находитесь, но они не достаточно умны, чтобы сразу найти путешественника, так как стараются пройти к нему по самому кратчайшему пути. Их поведение совершенно не предсказуемо.

Y — обзор лабиринта.

Главный экран показывает вам 1/50 часть лабиринта. Обзор дает, примерно 1/12 часть лабиринта. Это позволяет обнаружить ближайшие мечи и т. д. Однако во время обзора Мазиаки могут двигаться, а путешественник нет! (любая клавиша возвращает главный экран).

K — энергия и пища.

Бег по лабиринту и борьба с Мазиаками требует затрат большого количества энергии. Еда увеличивает энергию путешественника, но ее сначала нужно найти. Если энергия падает и исчезает совсем на энергосмере (см. справа на экране) то кладоискатель умрет от голодной смерти.

L — сокровища.

Сокровища находятся в ларце по крайней мере за 200 ходов от старта. Кладоискатель не может нести меч и клад одновременно. Однако он может поменять клад и меч, а убив Мазиака, снова взять клад на том же месте, где он его оставил. Убивание, а не избегание Мазиаков, вот путь к успеху.

M — конец.

Все заканчивается со смертью или же успехом. В случае успеха кладоискателя, вам на экране покажут результат игры: как отношение необходимого количества шагов к совершенным в процентах, плюс 0, 10, 20 или 30 в зависимости от сложности игры.

N — уровни сложности игры.

Используйте меню, и «D», чтобы выбрать из него уровень сложности игры:

1 — легко

2 — потеря энергии во время обзора

3 — то же что и 2, но еще и потеря прохода во время обзора длительность прохода хронометрируется.

4 — как и 3, но узники могут использоваться только 1 раз.

Дополнительные более сложные уровни включают в себя потемечей, пища и узников, а количество мазиаков тоже.

D — выбор клавиш управления и уровня игры

Чтобы взять клад или мечи, чтобы спросить узника о дороге чтобы съесть пищу или атаковать мазиака, постарайтесь войти в позицию, которую они занимают. Нажатие «I» во время игры даст вам инструкцию. Нажмите «K» а затем 5 клавиш, удобных для вас чтобы изменить управляющие клавиши. Нажмите «G» а затем 1-4 для выбора сложности игры.

В программу заложено следующее управление:

- X — влево
- C — вправо
- Q — вверх
- A — вниз
- V — обзор уровень игры — 1

METEOROIDS

Вы путешествие в космическом пространстве. На вашем пути множество метеоритов. Необходимо преодолеть этот участок. Вы можете перемещаться, поворачивать и стрелять одновременно. Каждый залп четырьмя лазерными пушками.

Очки

Подсчет очков	Сумма очков
20 — большой метеорит	2000 — начинающий
50 — средний метеорит	5000 — средний
100 — малый метеорит	20000 — мастер
200 — космолет	

Управление

- 0 — рывок
- 9 — огонь
- 8 — гиперпространство
- 7 — вращение вправо
- 6 — вращение влево
- Y...P — останов
- H...L — защита
- S — старт

MIAMI VICE

Цель игры — сорвать крупную сделку по переправке контрабанды. Крокед и Таббс получили сведения о том, что утром в четверг будет доставка в город крупной партии контрабанды стоимостью миллион долларов. Получатель — некто мистер «J». Известно, только, что сделка состоится в одном из портовых заведений и что произойдет между полночью воскресения и утром четверга. ваша задача — выехать на место и внедриться в сеть, начав с мелких агентов. Если вести себя с ними правильно, то можно через них выйти на поставщиков. Еще одно звено в цепи — держатели различных казино. Если их сразу не пристрелить, то через них можно получить много различной информации.

Управление:

1. Интерфейс-2 (синклер-джойстик)
2. Кемстон-джойстик
3. Курсор джойстик
4. Клавиатура.

управление клавиатурой:

- X — влево
- C — вправо
- M — вниз
- L — вверх

От Y до P — огонь; CAPS LOCK — остановка игры, запуск — повторным нажатием. E — выход из игры (работает только после паузы)

Стрельба из окна машины.

Сначала нужно перейти в режим стрельбы (кнопка «огонь»). при этом высвечивается автомобиль на дисплее. Чтобы выстрелить в указанном направлении нажмите «огонь» еще раз. Чтобы изменить направление пользуйтесь соответствующими клавишами. примечание: пассажир не может стрелять из машины влево.

Вход в здание.

Остановите машину на дороге. Нажмите и отпустите «огонь» теперь нажмите «влево» дисплей автомобиля изменится. На нем изобразится символ автомобиля с 2-мя мигающими стрелками. Если в машине есть вещественное доказательство, то справа будет мигать стилизованное изображение мешка, а если в машине задержанный, то изображение человека. Чтобы выйти из машины и зайти в помещение, нажмите «огонь», в тот момент, когда стрелка на дисплее есть, чтобы входить нажмите «огонь», когда стрелки на дисплее нет. Примечание: если в машине есть улики или задержанный и вы выйдете из машины и войдете в здание, то они будут утрачены.

Управление внутри здания.

Вверх — проход через дверь; вниз — режим выбор; влево, вправо соответственно;

Огонь — стрельба в текущем направлении; улики — (сумки) собираются простым перемещением на них при встрече с агентом его имя загорится на экране. Чтобы задержать его надо догнать. Иногда это удастся сделать только после перестрелки (если он остается жив). Если он сдастся добровольно то автоматически включается режим «выбор», для заключения с ним сделки. Выбирайте тот или иной вариант из предлагаемых нажатием клавиши «огонь». Если допрос прошел успешно, вы должны узнать имя и адрес явки, или время, или сумму сделки. Чтобы получить очки надо доставить арестованного в городское управление полиции. Специальные службы.

Они не имеют экранов, показывающих их внутреннее устройство но компьютер издает характерный звук при посещении этих зданий. в полицейское управление (CITY HALL) доставляются арестованные улики. Если машина с ними попадает в аварию, то они теряются. Вы не получите очков за преступника, который откажется говорить, но получите за имеющиеся при нем вещественные доказательства. Кроме того кроме допроса в полицейском управлении вам передадут его показания (примерно через 3 часа). Госпиталь — (HOSRITAL) его можно посетить один раз в день для восстановления сил.

Расписание.

Ваш шеф снабдил вас расписанием возможных появлений членов банды в местах явок, но они действуют только на понедельник. Имеется 2 возможных варианта на первую половину дня и 4 варианта на вторую. Все встречи в течении 12 часов идут по одному расписанию, хотя заранее не известно по которому.

Первая половина суток (а. м.)

кто	где	когда	или
BLADES	SAMS BAR	2:00	9:20
PADDY	ISLAND BAR	3:20	8:00
MAC	FATS BAR	4:40	6:40
RONNIE	DIXIE BAR	6:00	5:20
BONZO	LAMP BAR	7:20	4:00
CHICO	SURFER BAR	8:40	2:40

Вторая половина суток (р. м.).

кто	где	когда	или	или	или
DIND	JOES BAR	0:20	9:40	6:00	5:20
SHARKY	VINES BAR	1:20	8:40	7:00	4:20
TOOTS	SAMS BAR	2:20	7:40	8:00	3:20
HUGGY	ISLAND BAR	3:20	6:40	9:00	2:20
DUKE	FATS BAR	4:20	5:40	10:00	1:20
FRANKIE	DIXIE BAR	5:20	4:40	1:00	10:20
EDDIE	LAMP BAR	6:20	3:40	2:00	9:20
NAWKER	SURFER BAR	7:20	2:40	3:00	8:20
REEMO	JOES BAR	8:20	1:40	4:00	7:20
SHOWY	VINES BAR	9:20	0:40	5:00	6:20

Время

1 секунда реального времени — 1 минуте игры.

Если вы придете на явку до того как там появились члены банды, то они засекут вашу машину у выхода и успеют скрыться. Встреча будет сорвана. Если вы прибудете в течении 4-х минут после начала встречи, то они сумеют разбежаться, но оставят вещественные доказательства. Если вы прибудете от 4-х до 8-и минут после назначенного времени, то сумеет захватить гангстера вместе с уликами. Если вы прибудете от 8-ми до 13-ти минут после начала сбора, они успеют разойтись, но если вы поспешите, то успеете 'сесть на хвост' отъезжающей с преступниками машины (она красного цвета)

Очки.

Игра заканчивается автоматически при задержании м-ра «J» или гибели Крокета или Таббса. Очки начисляются за:

- доставку улик в полицейское управление;
- доставку гангстеров, если они заговорили (не ложь).
- уничтожение автомобиля с преступниками;

Очки снимаются за:

- аварию автомобиля;
- уничтожение автомобилей обычных граждан;
- за каждую рану Крокета и Таббса;
- за неудачную попытку подкупа;
- за несостоявшийся арест, если вы объявили преступнику.

Если вы не задержите к полудню четверга м-ра «J», то потеряете очки.

MIDWAY 1943

В основу игры положен реальный факт — боевая операция американских войск на атолле Мидуэй. Вы пилот штурмовика ВМС — должны помочь сухопутным войскам на этом атолле. После взлета с авианосца отбиваетесь от налетающих истребителей и при удобном случае бомбите вражеские корабли. Иногда, после сбития вражеских истребителей на их месте будет появляться странный предмет, изменяющийся при стрельбе

по нему — это бонус. Бонус в виде букв «PWR». То слова POWER — мощность. Это позволит вам уменьшить ваши повреждения. Бонус в виде бомбы добавит вам еще одну бомбу, другие бонусы заменят вам оружие на более эффективное или даже предоставят вам 2 истребителя сопровождения. Чтобы взять бонус, надо просто подлететь к нему. В общем, все просто и понятно.

MIG 29

Эта игра имитирует полет самолета МИГ-29.

Вы в роли пилота боевого истребителя. Ваш самолет перелетает от одной базы до другой, ведя боевые действия.

Каждый такой перелет премируется прибавлением 5000 очков и одной жизнью, плюс очки за сбитые самолеты. На вооружении находятся пулеметы различного калибра, а также ядерное вооружение. первоначально у вас имеется запас снаряды малого калибра на десять залпов, по мере израсходования запаса на парашютах опускаются боеприпасы. Содержимое груза показано на одной из картинок в нижней части экрана. Эти грузы необходимо ловить и тем самым пополнять арсенал. Таким же образом доставляется и оружие массового уничтожения. Оно отличается по форме в виде бомбы. Если вы подбираете бомбу, то она появляется под фюзеляжем истребителя. Нажмите «огонь» и бомба сбрасывается, уничтожая все вокруг, но вы в безопасности. Старайтесь использовать бомбу для крупных объектов. Например, на самолет-крепость, который не одолеть обычным вооружением. Простые самолеты и танки уничтожаются обычным пулеметом. За сбитый самолет дается 500 очков, за самолет-крепость 2000 очков, за танки очки не даются. Все средства противника ведут огонь по вашему истребителю.

Управление: О — влево; Р — вправо; Q — вверх; А — вниз; М — огонь; количество очков, жизней, уровень игры отображаются в левом нижнем углу экрана. Запас вооружения показан в нижнем правом углу. Расстояние до ближайшей базы показывает самолетик в низу экрана, двигающийся от S — старт до F — финиш. в начале более высоких уровней с парашютов сбрасываются боеприпасы, которые необходимо поймать, а затем начинается полет.

MIKIE

Вам никогда не приходилось убежать из школы на свидание? в этой игре вам предоставляется такая возможность. Ваша подруга ждет вас при выходе из школьного сада. Дорога туда проходит через классную комнату, столовую, кладовку, гимнастический зал и в заключение через школьный сад. Все эти комнаты соединяют коридоры, здесь вам необходимо уворачиваться от злых уборщиц и летающих ведер. Дверь, в которую вам комнату, обозначается надписью «IN», для входа в нее необходимо нажать «FIRE». В другие двери входить не советуем.

На протяжении всей игры Мики собирает красные сердца, которые необходимы для выхода из комнат. Для сбора сердец надо дойти в классной комнате сбоку к столу, около которого лежит сердечко е нажимаемая «FIRE» перебросят человечка на другую парту. Желательно все сделать как можно быстрее, так как все время старается догнать учитель и если вы его разозлите, он станет быстрее бегать и кидать в вас челюстями.

В следующем уровне у вас имеется возможность на некоторое время останавливать учителей. Для этого надо взять мяч из одной корзины и нажать «FIRE». Для взятия сердечек надо дойти к шкафу и, встав точно напротив сердечек, нажать на «FIRE». в столовой можно также остановить учителей, бросив им курицу, которая находится в кастрюле. В школьном саду вы увидите свою подругу, которая будет вам подмаргивать правым глазом. Собрав все сердечки вы легко можете выйти из сада.

В целом игра интересная. Необходимо также отметить нестандартное мышление автора игры.

MISSILE

Ваша ракета мчится в безмолвном космическом пространстве навстречу искусственным астероидам, инопланетянам. Радарная установка ракеты захватила стремительно приближающийся объект, но увидеть его воочию можно только с катастрофически малого расстояния или же используя аппаратуру увеличения изображения, установленную на вашем планетоете. Ваша цель, вовремя обнаружить объект, и точно направив прицел, уничтожить его своими снарядами, иначе астероид неминуемо атакует вас и вы погибните.

Игра требует от игрока упорства, терпения и внимательности а теперь вперед!

Управляющие клавиши:

- 1 — смещение ракеты влево и очень плавно
- 2 — плавно вправо
- 3 — вверх плавно
- 4 — вниз плавно
- 5 — огонь
- Z — влево грубо
- X — вправо грубо
- P — вверх грубо
- ENTER — вниз грубо
- M — увеличение изображения
- N — уменьшение изображения

Пока снаряды несутся к цели, ракета становится неуправляемой на табло внизу дается следующая информация (слева направо)

- количество подбитых астероидов
- % разрушения вашей ракеты после столкновения с астероидом
- условие полета (зеленое мигающее табло — спокойно, желтое мигающее табло — внимание, красное мигающее табло — астероид находится в непосредственной близости — условия очень опасные)
- расстояние до цели
- кратность увеличения
- показания радара о положении астероида относительно ракеты

MONTY MOLE

Смелому кроту MONTY дано три жизни и этого достаточно, чтобы осуществить его рискованные похождения в подземных лабиринтах драгоценного каменного угля, при этом всегда смотря в лицо опасностям.

Не позволяйте MONTY умирать понапрасну, а если это все же произошло, то не отчаивайтесь и попробуйте еще раз.

P.S. Прежде всего надо стащить ведро, стоящее возле лома и не попасться хозяину.

Управление:

Возможно управление сразу двумя игроками. Предусмотрено три уровня сложности все типы джойстиков.

MOON ALERT

В конце 2098 года на луне образовались небольшие поселения, в которых жили исследователи лунной поверхности. На одну из баз лунного поселения с земли было передано сообщение, что в последнее время из одной области луны часто замечались яркие вспышки света.

Так как люди из лунного поселения были очень озадачены этим сообщением, то было принято решение послать туда одного из исследователей для проверки и изучения этих вспышек. Чтобы быстрее добраться, решено было предоставить ему малый ракетолет, а для более быстрого перемещения по поверхности планеты космонавт-исследователь был снабжен колесным вездеходом.

При приземлении ракетолета случилось непредвиденное — ракетолет столкнулся с неизвестным телом, вследствие чего этот аппарат оказался непригодным для дальнейшего использования.

Для того, чтобы вернуться на базу, космонавту необходимо проделать длинный путь на своем лунном вездеходе, перепрыгивая через кратеры и преодолевая выступы.

Немного отъехав от своей разбитой ракеты, космонавт понял, кто виноват в том, что ракета разбилась. С горечью он подумал о своих детях, ибо в этом месте луны поселились враждебно настроенные к людям инопланетяне, которые на своих летающих тарелках хотят уничтожить космонавта.

С этого момента управление игрой передается вам. Управляя вездеходом, нужно проехать все зоны, обозначенные наверху буквами, и добраться до базы.

Внимание !!!

В ходе игры необходимо держать клавишу «вперед» нажатой, иначе произойдет взрыв вездехода.

На вашем пути будут попадаться красные камни: это препятствия, которые образовали пришельцы. Их нужно уничтожать.

Пройдя все зоны, вы доставите ценные сведения о пришельцах и спасете остальных людей.

MR. WIMPY

На первом игровом поле нужно собрать материал для гамбургера: сверху слева видны 3 подноса, справа сверху сыр, булочки и мясо (символы). На поле видны движущиеся вверх-вниз отверстия, которые надо обойти, иначе потеряете жизнь. Также на пол движется WALDO — личность голубого цвета — беспощадный. Необходимо отнести один поднос направо и принести обратно по очереди символы 3-х пищевых продуктов. Если вы встретитесь с WALDO, он отберет все, придется начать все с начала, после сбора гамбургера начинается сама игра. Здесь на 4-х уровнях видны верхние половины булочек, мясо, сыр. Внизу находятся тарелки. В них нужно уложить 4 гамбургера. Каждая часть падает вниз, если мы перейдем через нее. Если одна часть упадет на другую, то ее тоже толкает дальше. Вашей работе на 1-м этапе мешают SID SOS (сумасшедшая колыраби) и SAM SPOON (специфическая фигура). Встреча с ними угрожает вашей жизни. Если вы построите 4 гамбургера, появляется OGY EGG (яйцо) и играть становится труднее. После появляется PAM PICKLE (кислый огурец) и игра усложняется в первом круге кол-во очков зависит от кол-ва бонусов, отсчет начинается с 600 и идет вниз. В игре 5 жизней.

MR. WONGS

После ввода программы: на экране появляется таблица выбора режима игры:

Нажмите соответствующие клавиши:

1 — управление игрой клавиатурой компьютера и интерфейсом

II

2 — клавиатурой и курсорными клавишами

3 — клавиатурой и при помощи кемпстон джойстика

Мистер Вонг находится в трансе. Его жена уехала отдыхать на юг и поэтому мистеру Вонгу приходится заниматься домашним хозяйством самому. И как назло, почти все бытовые приборы: утюг, вентилятор и т. п. — ополчились, ни с того ни с сего, на Вонга. Если Вонг попадет им в лапы, то потеряет жизнь. Ему же необходимо собрать в доме все грязное белье и сдать в прачечную. Единственным союзником мистера Вонга является стиральный порошок и домашняя стиральная машина (чтобы они защищали его необходимо войти в позицию этих предметов). Имея в запасе эти ингредиенты и, вовремя используя их можно на некоторое время парализовать своих преследователей. Белье разбросано по всем этажам, как это часто бывает у холостяков, громадного многоэтажного дома мистера Вонга, а передавать ее в прачечную можно только через приемную, расположенную на верхнем этаже в правом верхнем углу. Перемещаться между этажами можно только по лестницам.

В игре несколько стадий. Возможность помочь Вонгу и пройти их вместе с ним предоставляется вам.

Управляющие клавиши:

Q — перемещение Вонга вверх

A — вниз

O — влево

P — вправо

SPACE, N — выпуск ингредиентов для парализации преследователей.

MUTANTS

Продукт принадлежит фирме OCEAN SOFTWARE, 1987 год.

Вам предлагается обследование 15 секторов галактики, в которых вас ожидают пренебрежительные встречи с различного вида мутантами, которые водятся там в изобилии. Ваша задача не так уж сложна: необходимо внимательно обследовать каждый сектор, отстреливаясь при этом от мутантов, пытающихся уничтожить независимого пришельца.

Сектор считается обследованным после того, как ваш звездолет пролетит над специальным значком в виде решетки и вернется в исходное положение. Надо отметить, что дело это непростое и поэтому для каждого сектора предусмотрен выбор своего оружия для успешной борьбы с мутантами. Оружие можно выбирать перед заходом в сектор. Для этого после появления полосы с четырьмя квадратами, обозначающей три различных вида оружия, необходимо нажать FIRE, установив указатель на нужный вид. После этого переведите указатель на нижний квадрат, обозначающий ваш звездолет, показывая тем самым, что выбор закончен. Точно так же можно выбрать сектор для обследования.

И еще пара советов. Попытка вам дается только одна, но ваш корабль имеет надежную защиту. Учтите: она постоянно иссякает поэтому нельзя находиться долго в окружении мутантов, иначе вы погибнете. Нельзя также пробовать пересечь границы сектора, это тоже опасно.

Управление:

R — переопределение клавиш J — выбор джойстика

NAVY MOVES-2

Код игры 63723. Вы в роли диверсанта. Ваша цель — уничтожить подводную лодку. Для этого вам нужно проплыть через кордон патрульных катеров и поля подводных мин на моторной лодке. После чего вы ныряете и попадаете в подводную пещеру. За вами будут гнаться акулы и аквалангисты. В пещере вы должны захватить батискаф. Далее ваш путь лежит по длинному туннелю, в котором обитает стая спрутов. Разделавшись с ними, вы подвергаетесь нападению мурены, уничтожить которую можно многократной стрельбой. Далее вы проплываете на батискафе к хвосту подводной лодке входите в шлюзовую камеру и ввязываетесь в перестрелку. Теперь вам предстоит найти атомный реактор, для этого нужно правильно использовать компьютер, который управляет ей. первым делом найдите нижний отсек лодки, затем найти вход в реактор, который закрыт герметичной стеной. Перед ней стоит компьютер и ним предстоит поработать.

кодировые слова, которыми владеет диверсант:

1. ASCI 2. TRAN 3. MOTO 4. PUER 5. DERD

ASCE TRAS PARA COMP

SUPE MAQU PARE

EMER STOP ABRI

END, FINH — для выхода из компьютера:

1) Чтобы лодка всплыла, нужно ввести кодировые слова и 1 группы, а затем код первого помощника капитана.

2) Для остановки двигателя нужно ввести кодировые слова из 3 группы и код 1-го пом. Капитана.

3) Чтобы открылась дверь в реактор нужно:

Ввести кодировые слова из 4-й группы, и код моториста. На кодировое слово из 5-й группы нужно ввести код капитана. Для того чтобы закончить игру нужно ввести кодировые слова из 2-й группы, а после ввести код, который вы должны обнаружить сами.

NETHER EARTH — освободитель Земли

Тревога! на землю напали исигнианцы, применяя новую тактику — автоматических боевых роботов. Эти роботы собираются в спец. Сборочных цехах, расположенных на планетоиде, летающем на орбите вокруг земли. Всего на планетоиде 4 таких цеха, один из которых нам удалось захватить, однако дальнейшее продвижение землян оказалось невозможным. Решили воспользоваться этим цехом для сборки своих роботов. Однако средств у землян явно недостаточно. Удалось наскрести всего 20 космодолларов. Это очень мало при действующих ценах:

электроника — мозги роботов	3
атомная бомба	20
фазор — лучевое оружие	4
ракеты — спаренная установка	4
пушки	2
шасси на антигравитации	10
шасси на траках	5
шасси на биподе	3

Помните, что каждый завод производит определенный компонент поэтому при его захвате вы будете получать бесплатно именно этот компонент и вам придется покупать недостающие детали за наличные: для удобства счета поставляемые бесплатно компоненты пересчитываются в космодолларах.

Игра начинается с того, что вам предлагают выбрать одно из устройств управления игрой:

KEYBOARD назначаемые клавиши
KEMRSTON J. джойстик кемпстон
SINCLAIR J. джойстик синклер
CURSOR J. клавиши курсора и «0»
REDEFINE KEYS переназначить клавиши
START GAME запустить игру

В игре используется 5 клавиш «вверх» (далее), «вниз» (ближе), «влево» (назад), «вправо» (вперед) и «огонь» (подъем вверх), либо джойстик.

После старта, вы командующий силами землян, находитесь на своем командирском катере над захваченным сборочным цехом-базой. Внизу под платформой вы видите отчетливую ее тень. Ориентируясь по этой тени, можно чувствовать высоту полета вашей платформы. Для набора высоты нажмите «огонь» и удерживайте ее, а для опускания отпустите клавишу. Все боевые действия будут вести сделанные вами роботы. Вы можете только наблюдать за боем, управлять роботами, собирать их и программировать. Справа на основном экране отображаются соотношения сил землян и исигнианцев в виде кол-ва баз, заводов и роботов. А также в виде кол-ва накопленных ресурсов. За наличные вы можете покупать недостающие ресурсы на неконтролируемых заводах.

Производство роботов !!!

Если вы сядете на букву «Н» на крыше сборочного здания, то окажитесь прямо в сборочном цеху. Слева перечислены имеющиеся ресурсы, справа указаны компоненты для сборки роботов, цена. Сборка робота осуществляется перемещением курсора, а соединение клавишей «огонь» устранение компонента аналогично.

Краткие характеристики компонентов:

Электроника — мозг роботов

Атомная бомба — очень дорогостоящая, разрушает все в пределах экрана.

Фазор — лучевая пушка. Выстрел проходит через 3 экрана.

Ракеты — имеют большую убойную силу, при повреждении робота более 50% стреляет 1 ракетой, теряя половину убойной силы. Выстрел проходит через 3 экрана.

Пушки — имеют убойную силу 1-й ракеты и проходят через 2 экрана.

Антигравитация — шасси, имеют высшую скорость и универсальную проходимость.

Траки — не проходят только через пропасти.

Бипод — низкая проходимость, только по гладкой поверхности. Предназначены для дешевых роботов и роботов-камикадзе. Из чего можно собрать робота !!!

1. Один из видов шасси, от 1 до 3-х различных видов оружия живучесть робота прямо пропорциональна его шасси и установленного оружия, не считая атомной бомбы.

Как выпустить собранного робота ???

С помощью курсора «влево-вправо» пункт «выпуск» в сборочном цеху и нажав клавишу «огонь». Выпущенный робот поедет вбок основного экрана до упора и остановится, ожидая программирования. Можно выпускать не программируя до 3-х роботов подряд.

Программирование робота !!!

Необходимо опустить ваш командирский катер на голову робота и на экране появится меню программирования. Можно выбрать режимы: Боевой — вы можете управлять роботом и стрелять из его оружия непосредственно.

Прямое управление — только управление роботом. Нажатие «огонь» дает возможность роботу стрелять самому.

Отдать приказ — это программирование.

При этом режиме вам предлагается еще 2 меню.

Внимание!!!!

Один и тот же приказ могут получать не более 4-х роботов
Примечание!!! вы можете перепрограммировать ваших роботов по на это время робот беззащитен.

При уничтожении большого кол-ва роботов появляются трудно проходимые завалы, парализующие боевые действия. Для расчистки завалов можно использовать атомные бомбы. Выстрелы не проходят через здания и завалы. Помните, что роботы этого не понимают.

Роботы также не могут отличить своих от чужих в режиме (поиск-уничтожение) помните об этом. Если вы увидите робота, которого вы не выпускали — это чужой робот. Цель игры: захват заводов и баз: Захват завода и базы — достаточно въехать в объект и простоять там около 45 сек. На захваченных базах можно собирать своих роботов. Вражеские объекты имеют серый флаг, объекты без флага — нейтральные. Трудность при захвате заключается в том что объекты открыты со всех сторон для выстрелов врага. Продержаться там очень сложно. Как правило захват производится 2-мя роботами.

Цель игры: захватить и разрушить все базы.

NIGHT SHADE CITY (ночная тень города)

Герой игры попадает в город умерших, из которого трудно выбраться. На каждом шагу его подстерегают чудовища, при соприкосновении с которыми герой теряет силы. Герой должен найти оружие и взять его как можно больше. Но истребление чудовищ не является целью (и попадание в такое чудовище приводит к его видоизменению и оно становится бессмертным). в лабиринте улиц ты должен найти: 4 фигуры, найти оружие против них и уничтожить их соответствующим оружием:

- 1 скелет — убивается молотком;
- 2 смерть — убивается склянкой;
- 3 вампир — крестом;
- 4 дух — книгой.

Однако не все, что движется можно уничтожать. Обращайте внимание на блуждающий огонек и облачко или изменяющиеся чудовища. Итак, начинаем играть. В таблице дан перечень оружия и чудо вищ.

NIM *N*

Вы играете против компьютера. Игра заключается в следующем задается банк из определенного числа предметов или очков, а затем из этого банка игроки поочередно берут от одного до 3 предметов (очков). Игрок, который берет последний предмет из банка проигрывает. После загрузки программы нажмите любую клавишу и компьютер вас спросит: «сколько предметов или очков вы хотите иметь в банке». наберите на клавиатуре число от 9 до 999 и нажмите «ENTER»

Спасибо в банке.... Предметов. Вы будете ходить первым? Ответьте «Y» если да и «N» если нет.

«Сколько предметов вы берете из банка в этот раз?» (берите 1, 2, 3 или 0 если хотите сдатьсь).

Введите число и нажмите «ENTER». Теперь проследите и вы увидите сколько возьмет компьютер. Теперь вопрос повторится и так до тех пор пока не закончатся все предметы в банке. Кто берет предмет последним тот проигрывает.

По окончании игры нажмите «A», если хотите повторить, а если нет то нажмите «S».

NINJA MASTER

В программе «NINJA MASTER» вам дается право участвовать в необычных соревнованиях и испытать свою ловкость. После запуска программы вы увидите действующее лицо — индейца, находящегося в центре экрана. У соревнования есть четыре этапа. На первом этапе вам в роли этого индейца необходимо работать руками и ногами, отбивая все летящие в него стрелы.

На втором этапе необходимо испытать силу руки. Вам представляется возможность разбить бревно, которое лежит перед вами.

На третьем этапе, управляя мечем индейца, вам необходимо отбить все летящие в него дротики.

Если в ходе трех этапов вы смогли набрать более 1000 очков, то вы перейдете в четвертый этап.

В заключительном этапе вы должны, стреляя из ружья, сбить все бутылки, подброшенные вверх.

Пройдя все эти четыре этапа вы докажете таким образом, что вы настолько ловки, выносливы, сильны и метки, что можете по праву занять место вождя одного из индейских племен.

NINJA WARRIOR

Играя в эту игру вы забываете обо всем на свете. Маленький проворный ниндзя не боится ни каких врагов и сражается (на 2-м уровне) с пантерами, даже танками. Игра запоминается прежде всего из-за замечательных прыжков главного героя: можно просто подпрыгнуть вверх, можно прыгнуть вперед или назад, а можно прыгнуть и сальто в воздухе. В прыжках и во всех положениях (кроме вниз головой) ниндзя

может стрелять в своих врагов своим традиционным оружием — заточенными звездочками. Красиво выглядят удары руками, особенно эффектно, если вы спереди подошли к противнику, перепрыгнули его и развернувшись ударили его задом. Звездочки следует беречь их у вас всего 30 штук. Возможна игра вдвоем. Клавиатура Q, A, O, P, SPACE. 6 подгружаемых уровней. Рейтинг 93%.

NODES OF YESOD

История, предшествующая фабуле программы, рассказывает как Чарли «первый освободитель вселенной» получает от шефа международной комиссии разрешения межгалактических проблем информацию о том, что с луны поступают какие-то сигналы. Полученная информация сопровождалась просьбой о том, чтобы Чарли слетал на луну и по мере возможности установил источник сигналов. Чарли не мог отказать такой маленькой просьбе. С этого момента и начинается собственно игра и Чарли перестает действовать самостоятельно и контролировать его небольшие действия теперь придется вам.

В первой картине Чарли оказывается в лунной пустыне (на горизонте видна очень красивая очень знакомая планета), стараясь не попасть до времени ни в один из лунных кратеров. Для начала нужно поймать лунного крота. Этот вид кротов отличается от своих земных сородичей тем, что легко и охотно оказывает помощь — такую, как выгрызание проходов в стенках тоннелей. Затем, когда крот будет пойман, Чарли может спокойно прыгать в один из кратеров. Он очутится в лабиринте подземных пещер. Там ждет его большое количество подставок и чудовищ (чем больше подставок, тем больше чудовищ). Чудовищ нужно уничтожать, а если это невозможно — постараться избежать встречи с ними. К счастью столкновение с ними не опасно, хотя большое количество чудовищ мешает свободному передвижению. На подставки нужно вскакивать таким образом, чтобы иметь возможность, перескакивая, передвигаться по подземельям.

Главным заданием Чарли является обнаружение монолита. Реализация задания зависит от восьми собранных «ключей» (алчхомс) для этого нужно обыскать лабиринт, стараясь при этом не потерять жизнь. «Ключи» выглядят как кристаллы и достаточно красочны. Огромные размеры подземелья сильно затрудняют выполнение задания. А в подземельях, кроме всего прочего, Чарли поджидают неприятные сюрпризы (например, маленькие смерчи, переносящие Чарли в неизвестную часть лабиринта, или глубокие пропасти на дне которых ждет верная смерть, и т. д.).

Перемещаясь по пещерам, нужно помнить, что не из всех есть выход. В таких случаях помощь оказывает крот, прогрызающий стенки тоннелей. Эта игра доставит удовольствие благодаря не только интересной фабуле, но и благодаря интересному графическому решению — как с визуальной стороны, так и со стороны безошибочной техники программирования. А кто любит кувыряться в интересных лабиринтах, можно только позавидовать хорошему развлечению!

NONAMED

Действие игры происходит в рыцарскую эпоху в старом заколдованном замке. Рыцари короля Абдера подвигались суровым испытаниям. Рыцарь, попавши в замок, должен был выбраться из него целым и невредимым иначе злой колдун замка превращал их в монстров.

В этой игре очень интересные персонажи:

Главный из них колдун — Носканфан, он большой специалист по белой и черной магии. Этот колдун заколдовал всех смельчаков, которые не могли найти выход из замка, в разные чудовища. Также в замке живет огнедышащий дракон. Он ленив и ты к нему можешь подойти достаточно близко. В замке обитает множество всякой нечисти, от которой нужно прятаться или вступать в бой наиболее опасны летающие топоры и птицы. Здесь необходимо вовремя присесть. Попадают бочки, которые нужно перепрыгнуть в замке есть висячие сады, в которых находится волшебный источник со священной водой, подойди к нему и попей — «вниз». После этого ты сможешь прыгать, чтобы собирать высоколежащие предметы. Путешествуя по замку ты увидишь черепа смельчаков, собери их. Не забудь залезть по колонне на самый верхний этаж замка. Если ты соберешь все черепа, то в магической книге колдуна ты увидишь изображение черепа. Там же отображается количество оставшихся жизней. Теперь иди к колдуну, взамен на черепа, он даст тебе волшебный кристалл, с помощью которого ты сможешь убить огнедышащего дракона. Чтобы подойти к дракону, нужно залезть по оборванной веревке и идти вправо. Убив дракона, ты станешь обладателем волшебного ключа, который дарует тебе путь к свободе и звание лучшего королевского рыцаря.

Управление:

O — влево P — вправо
Q — подпрыгнуть A — присесть
M — удар ногой

NONTERRAQUROUS

Действие этой игры происходит на далекой планете Нонтеррак, которой управляет чудовищный тиран-компьютер. Он превратил людей в пешки для игры в космические шахматы. Замученное население взбунтовалось и решило построить робота-искателя, который должен найти базу этого компьютера, спрятанную глубоко внутри гигантской горы, и уничтожить ее. Создание «искателя» происходит в глубокой тайне из элементов, украденных с монтажной линии фабрики роботов. Много месяцев спустя после начала изготовления «искателя» был готов начать свою опасную миссию.

Теперь ты должен провести «искателя» сквозь горы и уничтожить базу компьютера. Нужно пройти 42 уровня, образующие три каскающиеся секции. Самая верхняя — секция пещер, ниже — секция главного машинного зала, и на дне — секция модулов. Все три секции включают в себя примерно 1000 помещений. Поиск базы и разрушение ее — довольно сложные задачи. Контакт с кем-либо из охранников уменьшает запас жизненной энергии «искателя», а иногда может кончиться смертельно. Все препятствия ты должен стараться избежать и смело стремиться к цели, используя интеллект и оружие робота. Искатель может принимать два вида: сферический, когда можно использовать лаз, луч и вид, лишенный возможностей обороны. Трансформацию робота можно произвести в зале с предметом, который называется.... если «искатель» будет сильно ослаблен действиями фотонов, спасением может быть дополнительная порция энергии, которую можно получить в нескольких залах с одиночно стоящими резервуарами.

«Искатель» управляется с помощью джойстика или клавиатурой
Q — вверх, A — вниз,
P — направо, O — налево
SPACE — огонь, U — бросание бомбы,
I — взятие предметов, получение энергии, выбор вида.

Игра очень интересная и очень трудная. Не надейся, что сможешь дойти до конца в течение первого или второго дня! Есть одна подсказка: нет лучшего метода прохождения через электрическое поле, чем разбомбить его, а через твердые препятствия можно проложить себе дорогу, используя лазерный луч. Дальше по морю себе сам. Помни: жители Нонтеррак ждут твоей помощи.

NOSFERATU (PIRANHA)

NOSFERATU — большая игра. Три секции загружаются парой блоков и каждая из них представляет собой целую игру. Хотя эти секции тесно связаны невозможно двигаться от секции к секции без завершения, по крайней мере в некоторых разделах, задачи в первоначальной секции. Игру можно рассматривать как аркадную игру, так и игру приключение. В 3-х секциях управляете одним или более персонажами, включая: главного героя — мужчину, лиси, — женщину, имеющими полный набор движений. Фигуры могут ходить во всех направлениях, спускаться по ступенькам и, что особенно важно делают это естественно. Отсутствует даже операция прыгать, ее заменяет возможность спускаться и подниматься по лестницам (особенно в библиотеке).

Можно сказать, что NOSFERATU — игра-приключение с аркадными элементами, в которой решение загадок доминирует над действием. Правда вас регулярно будут атаковать летучие мыши, но это не потребует от вас быстрой реакции при работе джойстиком. Также будут места где вам надо пройти мимо злыдней (правда более похожих на больших собак), но это не будет для вас трудной задачей. Так что, в основном эта игра — игра загадок, к тому же обладающая прекрасной графикой по типу Бэтмен.

Загадки имеют различный характер. Процесс принятия пищи вы можете считать разумным и очевидным. Поиск ботинок, единственно для того, чтобы наступать на пауков и давить их, представляется менее очевидным. Иногда встречаются предметы в шкафах (чулках) и, следовательно, всякий раз когда вы найдете такой контейнер, необходимо подойти к нему и нажать ключ «взять предмет». Иногда при этом вы восстанавливаете запасы энергии, иногда вы можете найти оружие, иногда вы можете даже найти документы, и выйти из первой части игры.

В первой части игры вам надо сделать очень много — изобилие секретных комнат и коридоров, а также предметов с различными таинственными свойствами требует много времени и размышлений. Фоновое изображение в игре сделано очень хорошо, крысы суетящиеся в подвале, обстановка расположенная одна на другой имеет зловещий вид и т. д.

Во второй части вы управляете 3-мя персонажами и ваша задача более сложная. Деревня снаружи замка оборачивается в виллу вампира, где дракула превращает все новых и новых людей в безумных кровопийц-зомби. Вы должны убивать их колом в сердце, используя лиси в качестве приманки для дракулы, в ее комнате, где возможно удастся вам его убить.

Хотя замок в городе прекрасно изображен (в частности интерьеры комнат) жители городка представлены всего двумя спрайтами (видимо из за необходимости экономии памяти). Они выглядят довольно причудливо и дают только представление который из них находится под вашим управлением. Другая странность состоит в том что у женского персонажа отсутствуют ноги и она передвигается как бы на роликах.

Для продолжения игры вам надо заточить кол, что не просто сначала найдите топор, затем найдите подходящий деревянный предмет, например стул.

В третьей части вы должны заманить дракулу в комнату Люси и задержать его там. Это включает в себя хитрые манипуляции с колом, чесноком и со всеми другими предметами. Если ему не удастся вырваться до рассвета — вы победили, потому что как известно, на рассвете вампиры бесследно исчезают, если им не удалось скрыться в могиле.

OCEAN

Эта игра — превосходная научно-фантастическая каша, заваренная в привлекательной оболочке из пришельцев-ящеров, запутанных выдумок, доносов и т.д.

Командный корабль враждебных ящеров вышел на стационарную орбиту земли.

Вы должны помочь Доновану, герою этой истории, спасти человечество. Донован попадает в случайное место на корабле пришельцев — план, уровень и сектор устанавливается компьютером. Донован несет на себе лазер, взрывчатку и прибор, называемый коммуникационным компьютером, дающий ему информацию об активности палуб корабля и некоторые сведения, переходящие им из вражеских систем связи.

Донован может двигаться вверх и вниз, используя светящиеся «седла», которые выглядят как шляпки поганок. Большинство из них позволяет двигаться только в одном направлении — или вниз или вверх. Каждый уровень разделен на секторы, некоторые из них защищены секретными дверями, асам корабль наполнен шустрыми роботами, стремящимися устранить Донована. Атака — лучший способ защиты, но имеется ограниченное число выстрелов. Оставшуюся энергию оружия показывает первая тонкая линия на статус-панели. На действие оружия влияют, также электромагнитные поля роботов.

Уровни корабля патрулируют четыре класса роботов. Ремонтные роботы путешествуют по полям коридоров, роботы-чистильщики плавают по поверхности палуб корабля. Ни те ни другие не представляют большой опасности, однако при столкновении с ними энергия донована идет на убыль. На корабле есть роботы-убийцы, вооруженные лазером. Чтобы избежать смертельного воздействия убийцы, необходимо немедленно открыть по нему огонь, либо перепрыгнуть через него, двинув джойстик вверх.

На корабле есть также роботы-наблюдатели, которые сообщают о местоположении Донована Диане, лидеру рептилий. Она может послать еще роботов. Поэтому надо прекратить их существование до того, как они донесут на Донована. Вашей первоочередной задачей является уничтожение корабля. Вы должны установить взрывчатку на водном впуске, воздухоочистительной установке, центральном компьютере, ядерном реакторе и причальном ангаре. Порядок установки взрывчатки любой, но как только вы установите часовой механизм в детонаторе, у вас останется только 30 минут. Счет времени на корабле сбивает с толку: все числа на судовых дисплеях рептилий показаны в системе счисления рептилий. Часы на статус-панели разделены на шесть секторов, два из которых постоянно изменяют свое изображение, четыре других вращаются с течением времени. Эти шесть символов указывают часы, минуты и секунды.

Если вы успешно достигните одной из своих целей, например, реактора, и установите заряд, автоматически произойдет установка времени на детонаторе по первым четырем символам. Детонатор устанавливается нажатием джойстика вниз, что активизирует коммуникационный компьютер в режим операций операционная клавиатура появляется внизу справа на экране и главная статус-панель внизу слева очищается. На клавиатуре расположено 12 пиктограмм, которыми можно оперировать с помощью курсора. Первые две колонки вызывают действия, такие, как установка детонатора, другие маркированы символами числовой системы рептилий. Для установки взрывного устройства используется изображение во втором ряду второй колонки. вашей второй задачей является поиск формулы «красной пыли», которая убивает рептилий. Лаборатория на каждом уровне корабля содержит отдельные части «красной пыли». Для выполнения этой задачи вам необходимо найти секретные коды доступа к уровням, на которых находятся лаборатории. Для того, чтобы взять эти пять частей формулы, необходимо нажать второй ключ в первой колонке пиктограмм. Для того, чтобы добраться до них, нужно выключить системы защиты на уровнях, где расположены лаборатории, так как проникнуть в лабораторию с помощью светящихся «седел» невозможно. Вызов секретной системы прохода производится с помощью панели пиктограмм и серии почти вращающихся дисков, появляющихся на панели управления. Каждая из вертушек должна быть повернута так, чтобы они содержали 1 и тот же символ. Пиктограммы, которые использовались для выборки чисел пришельцев, могут быть использованы для вращения дисков в различных сочетаниях. Только с большим трудом данная последовательность может быть установлена, когда соберете формулу, станете мастером своего дела. Достигнув цели, не теряйте времени, установите взрывчатку найдите нишу «транзитного выхода» (ее местоположение показано на контрольной панели) и быстро отступайте, потому что при приближении к спасению, роботы безумствуют в попытках затравить вас.

OLLY & LISSA

Чрезвычайно остро сюжетная игра. Авторам программы не откажешь в чувстве юмора. Вам в роли привидения олли досталась нелегкая доля пылкого влюбленного. Препятствие для любви — опекун сэр Хэмпфри, который все свои способности направляет на то, чтобы придумать испытания для Олли, который безумно любит Лиссу и готов на все ради встречи с ней.

Нелегкие испытания ждут Олли. Первый предмет, чайник — совсем рядом, но вам предстоит немало помучиться, чтобы доставить его сэру Хэмпфри.

Управление джойстиком или клавиатурой, клавиша «FIRE» — прыжок.

ONE MAN AND HIS DROID

Эта программа фирмы Мастертроник подтверждает, что дешевая игра еще не значит плохая.

Действие происходит на планете Ануромадус. Ваш робот должен за ограниченное время собрать 6 рамбоидов, находящихся в одной из 20 различных пещер и принести их на базу для отправки на землю в нужном порядке. Каждая пещера содержит лабиринт туннелей, по которым робот может летать. Он может еще пробивать отверстия в стенах туннелей, чтобы провести рамбоидов за собой. Каждая из функций выбирается нажатием кнопки 'огонь', а если не отпустить ее, то можете увидеть местоположение оставшихся рамбоидов. Задача не так проста, как кажется на первый взгляд вам все время придется продираться сквозь толпы диких рамбоидов, которые блокируют вам путь и вообще действуют на нервы.

В игре предусмотрен набор паролей, введя которые можно начать игру с того места, с которого она была оставлена.

ONE OF OUR WOMBATS IS MISSING

Однажды ночью, через несколько дней после того, как вы устроились ночным сторожем в зоопарк, вас вызвал директор и приказал проверить, все ли звери на месте. Ну и конечно, кто-то сбежал!

Игра вполне добротна сработана, задачи интересны. Большая часть игры уходит на составление плана местности, хотя во многих местах делать нечего. Если вы введете конкретные названия или что-то подобное, то нарветесь на «остроумный» ответ.

OPERATION WOLF

Это очень интересная игра, хотя и сложна в начальном освоении. В ней супергерой — бесстрашный воин, очищающий различные участки земли от бандитов. На экране много боевой техники и солдат, большинство предметов плавно перемещаются. Кишащий врагами экран — прекрасная особенность данной игры. OP. WOLF несколько напоминает игру CABAL, но намного интересней. множество подзагружаемых уровней не дают игре надоесть, хотя сам сюжет прост — перемещая перекрестие прицела, вы должны убивать всех своих врагов, собирая по дороге дополнительные патроны и гранаты, а также пищу (дополнительные жизни).

Полоска в правой части экрана — энергия. Когда ее мало, то она начинает мигать. После набора 10000 очков, вы переходите на следующий уровень. Рейтинг игры на 1991 год — 86%.

ORBIX THE TERRORBALL

Прыгающий мячик, излучающий лучи лазера, называемый ORBIX главный герой. Он прожигает себе путь через развилки 4-х дорог, собирая части потерянного космического корабля, находит его экипаж и помогает ему спастись. Корабль погиб на планете NORKA. Планета кишит насекомыми и роботами. Их прикосновения к вам отбирают у вас энергию, но этого можно избежать, сшибая их лазером.

В развитии игры наступил момент, когда нужно восстановить энергию, растрченную при непрерывных атаках. ORBIX имеет набор карт, которые есть на экране.

Кнопки для управления, а это вращение право-лево и вперед немного раздражают, но с ними неплохо передвигаться по просторам с фабриками, пальмами, ямами и башнями.

OTW

Приказ центра управления галактической разведки забросил вас на неведомую планету. Ваша цель — разведка ее поверхности, осложняемая обилием летающих около планеты неизвестных объектов, столкновение с которыми означает одно — смерть. Выход один применение оружия (стандартного пулемета) надолго не хватит. Объектов становится слишком много, он не справится с ними. И тут на помощь приходит одна из загадок планеты: уничтоженные объекты выбрасывают шарик. Если вам удастся набрать достаточное количество шариков, то вы приобретете оружие инопланетян, которое во многом эффективнее собст-

венного. В нижней части экрана горит индикатор оружия и видов шариков, которые нужно собирать для ее получения.

OVERLANDER

Продукция фирмы ELITE не нуждается в особой рекламе, и игра OVERLANDER блестящее тому подтверждение. Она совмещает в себе свойства лучших имитаторов автогонок и нетривиального боевика.

Управление:

K — клавиатура J — джойстик
R — переопределение клавиш S — старт

При выборе джойстика появляется надпись «нажмите FIRE на джойстике» после чего происходит переопределение его типа.

... Преступному клану нужно перевести весьма важный груз. Им могут быть секретные документы (SECRET DOCUMENTS) или фальшивые деньги (COUNTERFEIT MONEU). Выбрав вид груза перемещением джойстика, нажмите «FIRE». Теперь нам предстоит израсходовать деньги, полученные для выполнения миссии. На экране отображаются оставшиеся деньги (CASH REMAINING). Деньги расходуются:

1. Заправка (GAS STATION). Отклоняя джойстик вперед, вы заправляете топливный бак. Уровень топлива показан индикатором «FUEL» в центре панели управления. В зависимости от количества топлива взимается плата. Окончив заправку, нажмите «FIRE».

2. Специализированный автосервис.

В вашем распоряжении:

1. SUPERBRAKES — супертормоза
2. TURBOCHARGER — турбоускоритель
3. LAENBURNER — дроссельная заслонка
4. BATTERING RAM — стенобитное орудие
5. ARMOUR PLATING — бронейное орудие
6. BULLETPROOFINS — противопульная защита
7. WHEELBLADES — вращающиеся секочи
8. FLAMETHROWER — огнемет
9. MISSILES — управляемые ракеты
10. SMART BOMB — мощная бомба
11. EXTRA LIFE — дополнительная жизнь

Среди товаров есть вещи, которые можно установить на вашем автомобиле, и расходные средства. Среди постоянно закрепленных:

1. Возможность мгновенного торможения

2. Быстрый разгон

3. Обогащение горючей смеси

5. Уничтожение бронешелл

7. Пригодится в борьбе с врагами

11. Право дополнительной попытки

Из расходных:

4. Индицируется на правой стороне панели — баранья голова (рядом цифра показывает запас)

6. Там же латинская «v» на бронелисте. Цифра — запас

8,9. В комментариях не нуждаются

10. Служит для разгона чего угодно в клочки. Индицируется маленьким ядерным грибом вместе с 8 и 9 в левом углу панели. Цифра рядом — имеющийся боекомплект.

Для выбора оружия, из имеющегося на автомобиле, необходимо нажать «FIRE» в верхнем положении джойстика и отметить инверсией необходимый. На индикаторах изображены:

Вспышка — огнемет

Ракета

Грибок — мощная бомба

В центре расположен спидометр евро-американского образца и индикаторы постоянно установленных систем, например,

Большая Т — турбоускоритель. В правой части панели расположено число оставшихся попыток рядом с рулевым колесом.

Закончив покупки, установите опцию «FINISHED» (окончание) и отправляйтесь в путь.

Этап первый — «шоссе дьявола».

На пути вы повстречаете:

— преследователей на автомобилях;

— гангстеров-рокеров (старайтесь избежать столкновений с ними

— это смерть, расстреляйте их издалека);

— террористов на обочинах (гасите перед ними скорость и расстреливайте в упор);

— бронетранспортеры (вам очень пригодится противопульная защита и тяжелое оружие).

Участки, контролируемые разными противниками, непрерывно сменяясь, дополняют друг друга. Требуется немалое умение быстро гасить и набирать скорость и маневрировать. во время посещения спецавтосервиса вы увидите, что многие товары не доступны из-за их высокой стоимости. Расправляясь по дороге с врагами, вы зарабатываете звонкие доллары. Их сумма отображается сверху экрана и лучший результат там же. И если вам посчастливится добраться до конца шоссе, вы сможете вновь сделать покупки и грамотно израсходовать свои сбережения. Впереди вас ждут новые испытания.

В игре замечательно показан рельеф местности, изображение трехмерное и перспективное. Безусловно, это одна из хиповых игр. GOOD LUCK!!!

OUT RUN EUROPA

Серия гоночных игр фирмы US GOLD пополнилась еще одной игрой, разработка которой началась несколько лет назад, однако была приурочена в связи с выходом игры TURBO OUT RUN. В этой игре к простой гоночной ситуации добавлена интрига: террористы похитили секретные бумаги, которые следовало доставить в берлин (с традиционным для серии OUT RUN автомобилем феррари). Командование заявило: «вы сами виноваты, или бумаги вернутся, или будете уничтожены жестоким образом». Поскольку феррари украден, у вас есть другие мощные средства чтобы пройти 7 этапов погони. Начало игры в Англии, где в вашем распоряжении мощный мотоцикл Ямаха, на котором вы мчитесь к побережью со скоростью 250 км/час. Там на водных лыжах с реактивным мотором вы перебираетесь через Ла-Манш, находите в удобном месте Порше-911 и через Францию мчитесь в Испанию, откуда на скоростном катере через Средиземное море в Италию. И там вас ждет знакомый Феррари-40, который и доведет вас, если вы выдержите гонку. До берлина, где и закончится миссия.

PAC-LAND

PACLAND — очень страшное место, будьте уверены. Оно заполнено странно выглядящими домами, фруктами, висающими в воздухе, и сумасшедшими призраками, которые водят автомобили и самолеты и убивают вас без всяких колебаний. Ваша задача — исследовать (дойдя до конца меняющихся экранов) местность, набирая при этом очки, как можно больше. Просто? Не думайте, жизнь теннисного мячика с обволакивающей улыбкой так уж проста. Призраки из предыдущих игр по-прежнему коварны, и надо очень постараться, чтобы, имея возможность двигаться только вправо-влево и подпрыгивать, избежать гибели от винта самолета или от удара пьяного водителя.

Графически игра выполнена хорошо. Развитие игры идет постепенно, сначала призраки на ножках догонят вас не могут, проблемы возникают только когда застрянете в препятствиях (иногда камни и блоки встречаются в самом начале текущего экрана, что мешает в него войти). Действительно, поначалу призраки лишь слегка раздражают, а если вы съедите энергетическую таблетку, то получите за призраков дополнительные очки.

Чаще всего несчастье случается при неправильном расчете времени, когда перепрыгивая через приближающийся автомобиль, вы попадаете под пропеллер самолета. Так что надо выбирать момент. Учтите, что не вы можете изменить направление в полете, не подпрыгнув, нельзя вернуться вниз до окончания прыжка. К тому же, частые прыжки приводят к гибели.

Число этапов игры огромно, сначала находитесь в городе, затем попадаете в лес и продвигаетесь через заросли, затем — в горную страну. Тут жизнь становится совсем сложной — приходится совершать прыжки из экрана в экран без особой надежды, что правильно выбрано невидимое место приземления. По пути вы собираете энергетические таблетки и фрукты, но от последних пользы мало, они только увеличивают ваш счет. Когда вы съедите таблетку, вы не только сможете поедать призраков, но и машины и самолеты на время исчезнут, освобождая проход. Для того, чтобы пройти на следующий уровень не нужно собирать никакие предметы, что упрощает игру. Игра очень увлекательна.

PANAMA JOE

Пещера Монтесумы. Сюда пришел Панама Джо. Хотите пойти с ним пожалуйста! Сто лет назад была захоронена пирамида. Это наша сцена. Действуйте. Там внизу жил Монтесума. Здесь все в огне войдите и опалите себе лицо. Это ловушка. Увернитесь от скелета. Эй, осторожнее, змея! Если вы на нее наступите, то будут страшно болеть кости. Перепрыгните через расщелину, взбирайтесь по веревке. Если вы упадете, то разобьетесь, а вот здесь вы были уже раньше, но входили не в эту дверь. Пойдем по своим следам. Хватите ключ, откройте дверь и идите к следующей. Это лабиринт.

В игре надо быть очень активным. У Джо всего 5 жизней, но при хорошей игре их вполне достаточно, чтобы добраться до кладов. когда вы введете программу, вам будет предоставлен выбор:

1 — кэмпстон джойстик 2 — протек 3 — синклайер 4 — клавиатура

При игре джойстиком фирмы «SINCLAIR» контрольными клавишами являются:

- | | |
|------------|-------------|
| 6 — влево | 9 — вверх |
| 7 — вправо | 0 — прыгать |
| 8 — вниз | |

Если нажать клавишу 4 (использование клавиатуры), вам предложат выбрать для вас клавиши:

- | | |
|---------------|----------|
| 1-е сообщение | — влево |
| 2-е сообщение | — вправо |
| 3-е сообщение | — вниз |

- 4-е сообщение — вверх
- 5-е сообщение — прыжок
- Клавиши 'J', 'K', 'L' — выбирают уровень игры (1, 2, 3).
- Клавиша 'P' — останов и возобновление игры.

Игра:

Вы должны провести Панаму Джо через пирамиду Монтесумы к его сокровищу. Окошечко в левом верхнем углу показывает количество оставшихся жизней (вы начинаете с 5), а также любой предмет, который вы прихватили по пути и не использовали.

Счет:

- Взять фонарь, ключ, меч или молот — 50 очков;
- Открыть дверь — 300 очков;
- Взять драгоценности — 1000 очков;
- Убить череп — 2000 очков;
- Убить паука — 3000 очков;
- Добавочная жизнь дается на каждые 10000 набранных очков.

Подсказка:

Когда достигнете сокровищ монтесумы все время прыгайте.

PANZADROME

Танкодром. Вы управляете танком «Т-117», оснащенным 80-мм пушкой. Вас атакуют танки противника. Тип вражеского танка определяется его цветом. Наиболее опасны красные танки. Будьте осторожны, после вашего выстрела остается воронка, через которую не проехать. Опасайтесь мин — их расположение видно на карте. Управление: Z — поворот, X — назад, C — вперед, V — огонь, Q — выход из игры.

PAPER BOY

Персонаж едет на работу. Управление рулем и тормозами. Вы должны осторожно проложить свой путь по кругу, тщательно избегая любых пешеходов, легковых автомобилей, пьяниц, людей стригущих газоны, кирпичных стен и обеспечить доставку газет.

Каждый дом на вашем пути, который ожидает доставки обозначен маленьким знаком на внешней стороне их парадной двери. Очень удобно забросить газету к парадным дверям и отправиться дальше. Многие затруднения могут быть устранены с вашего пути если бросить в них, что-нибудь тяжелое (например рулон Санди Таймс), за что вы получите дополнительные очки. Вы можете получить дополнительные очки за разбиение стекол в домах которые не получают газет. Если вы собоете крышки мусоросборников, то за это вы получите больше очков. По мере движения вы можете подобрать несколько дополнительных рулонов газет. Так у вас окажутся лишние экземпляры которые вы можете бросить в проходящих мимо пешеходов. Подойдя к концу вы немного срезаете путь и немного просто покачайтесь на своем велосипеде. Вы можете увеличить свой счет используя оставшиеся газеты, чтобы бросать ими в пешеходов и другие удобные цели. Если в конце пути появляется аннулирование (подписчики отказываются от подписки) — это значит вы уволены, если все будет в порядке и вы доставили газеты большинству подписчиков, то появляется надпись вы допущены к работе на следующий день.

PARIS TO DAKAR

Еще одна гонка. Соревнования начинаются во Франции (скоростной этап), Испания (езда по скалистому бездорожью), Сахара (прыжки через барханы), финиш в восточно-африканском городе Дакар. У вас несколько транспортных средств: мотоцикл, багги, снегоход (пылеход?), гоночная машина. На этой технике вы мчитесь по пескам, через лес, будете совершать огромные прыжки, переворачиваться через капот и т. д. Гонка идет с лимитом времени, если не пройдете контрольный пункт за установленное время, то не будете допущены к следующему этапу. Кроме этого следует следить за исправностью машины количеством го-рочего.

PARK PATROL

Необходимо собрать двенадцать очень важных папирусов! Вы плывете на лодке по реке, а на берегу лежат папирусы! Когда вы найдете такой папирус, нужно подъехать к берегу, выпрыгнуть из лодки, взять папирус, подойти к лодке и выпрыгнуть в нее. Дальше вы ищите новый папирус! будьте осторожны, когда вы едете в лодке — не наезжайте на льдины, доски и на пловцов! На берегу вас также поджидают опасности — на вас могут напасть маленькие чудовища! Управление — клавиатура.

PEDRO

После загрузки программы на экране появляется таблица вы бора режима игры и таблица с управляющими клавишами. Нажмите соответствующую цифру если хотите:

- 1 — использование клавиатуры компьютера.
- 2 — джойстик фуллер
- 3 — джойстик синклар

4 — джойстик кемпстон

5 — джойстик протек

Если вы выбрали клавиатуру, то запомните функции следующих клавиш:

Движение влево — все клавиши нижнего ряда, начиная с CИMBOЛ SHIFT и через одну далее в ряду (X, V, N и т. д.). Оставшиеся клавиши в нижнем ряду являются клавишами движения вправо.

Любая клавиша из 2-го ряда (считается снизу вверх) является клавишей управления движения вниз: A, S, D, F и т. д.

Любая клавиша 3-го ряда является клавишей управления движением вверх: Q, W, E и т. д.

Прыжок, брать, положить:

Любая клавиша верхнего ряда или SPACE позволяет вам прыгать на животных, а также если вы стоите близко к компостной яме, возле стенки с кирпичами или ящика с семенами, нажатие указанных клавиш даст вам возможность взять один из указанных предметов. Если вы взяли или кирпич или компост и захотели заблокировать один из входов лабиринта, тонесите эти предметы до выбранного вами входа в лабиринт и затем на жмите любую клавишу верхнего ряда. Ваш кирпич или компост будет положен на место. Если вы взяли семена из ящика, тонесите их до лунки на цветочной грядке и нажимите любую клавишу верхнего ряда. Таким образом вы посадите новые цветы взамен съеденных животных.

Педро.

У Педро самый прекрасный сад в старом Мехико. Но одна беда все животные стараются сюда проникнуть, чтобы полакомиться цветами. Вечером, как только Педро отпускает работников, животные и насекомые не дают ему ни минуты покоя. Он пытается предпринять все возможное, чтобы хоть как то уберечь цветы. Загораживал дорожки сада компостом и кирпичом, преследовал их даже прыгал на них, но не смотря на это, некоторые твари все таки проникают в сад. Всякий раз как только животные проникнут в сад и съедят растения, Педро должен восстановить свой цветник, сажая семена в грядки. И даже все идет не так уж и плохо, нужно только опасаться как бы местный деревенский бродяга не украл семена из ящика. Поэтому Педро должен еще прогнать и бродягу. Из за животных насекомых и бродяг-воров у Педро даже нет выходных.

Цель игры:

Чтобы животные не съели растения в саду у Педро, он должен собрать кирпичи и компост из нижних углов сада и заблокировать выходы из лабиринта. Он не может нести больше одного предмета за раз. Любое животное проникшее в сад, бежит сразу же к грядкам, и начинает есть растения. Педро должен решить либо заблокировать лабиринт либо топтать животных ногами и при этом в свободное время должен успевать пересевать грядки.

Животные:

Эти твари приходят в лабиринт сверху и затем устремляются к цветочным грядкам. Так как целью игры является сохранение всех растений в саду, то защита растений и посадка новых взамен уничтоженных, является сложной задачей.

Бродяга:

Он появляется в саду самым случайным образом. Как правило бродяга пробирается в сад сбоку и немедленно пробирается к ящику с семенами. Педро должен бросится к нему и погнать его прочь. В противном случае он уничтожит все семена.

Замечания по игре:

В конце каждого уровня игры (в игре несколько стадий) подсчитываются очки за оставшиеся растения. При переходе к следующей стадии, за каждое оставшееся растение количество семян увеличивается на одно, вплоть до первоначального с которым вы начали игру. Чтобы перейти к следующей стадии нужно убить всех животных или тянуть время, пока не обнулится таймер.

PEEP SHOW

Эта программа среди подобного рода программ может считаться одной из лучших. В пользу этого говорит как сама оригинальная идея этапности игры, так и хорошая, очень откровенная графика. Тем, кто вооружился терпением и реакцией — добраться до кабинета с девочками не составит никакого труда.

Шесть прекрасных девочек желают поиграть с тобой! — так призывает вас к игре надпись на заставке. После того, как программа загружена, на экране появляется меню:

1. Выбор цвета фона и тона;
2. Выбор уровня игры;
3. Выбор девочек;
4. Старт.

На номер 1 в меню не следует обращать внимания — тон и цвет экрана авторами выбраны удачно. Да и изменение этих параметров даст большие трудности при прохождении 2-го этапа. Номер 2 — время игры. Изначально установлен на 15-минутный гейм. По желанию игрока можно выбрать и 12, 9 и 6 минутные геймы. Зачем это сделано непонятно, в том; насколько важна лишняя минута игры вы убедитесь сами.

Номер 3 — нажимая клавишу 3, можно изменить состав девочек в кабинетах, выбрать либо первую, либо вторую тройку. В меню это выглядит как изменение имен в строке 3.

Номер 4 — старт. Ну что ребята, начали!

Это игра лишняя раз подтверждает, что мужчина в достижении подобной цели может быть нежен и умен. Рыть рогом землю здесь бесполезно: даже за 15 минут вам не осилить и первый этап. Этапов всего 3: буквенная головоломка, диалог с компьютером, преодоление пипметра (что-то вроде измерителя).

На первом этапе вы увидите 15 квадратов, организованных в матрицу 4 на 4. На квадратах размещены буквы. Пользуясь одним свободным местом вы должны из них сложить 4 слова, в следующем размере:

GOTO
THE
PEEP
SHOW

Тем, кто в детстве играл в игру '15', это после небольшой тренировки не составит труда. Сначала построчно выложите слово GOTO, затем THE, в конце него поставьте букву P, это вам очень пригодится. Ну, а потом последние два слова выкладываете по столбцам.

Управление квадратами осуществляется клавишами Q и P. Q — выбор квадрата (он высвечивается более ярко), P — установка квадрата на свободное место. И еще совет — не ставьте только одну букву, тащите сразу 2-3 буквы, этим вы сэкономите время, а оно вам пригодится.

Музыка, которая начинает играть при появлении меню, известна вам о том, что слова выложены правильно, если нет — значит что-то не так — ищите ошибку.

Итак, заиграла музыка и вы можете передохнуть перед следующим этапом, выпить стакан виски с содовой (если есть), а затем вооружитесь бумагой и карандашом — вам придется писать.

Нажмите любую клавишу. Вы увидите холл публичного дома с тремя дверями, стол с парой стульев, на нем стакан и то самое виски, кадку с пальной и игровой автомат — компьютер.

На экране компьютера мелькает приглашение ко второму этапу. Если вы нажмете любую клавишу, то вместо него на экране появятся шесть цветных квадратов: синий, красный, фиолетовый, зеленый, голубой, красный.

Если у вас черно-белый монитор — не огорчайтесь. Все равно, чтобы преодолеть этот этап, вам придется прямо на экране монитора фломастером прямо на квадратах расставить цифры в следующей последовательности: 1, 2, 3 сверху и 4, 5, 6 внизу. Это будет соответствовать закреплению этих цветов за цифровыми клавишами.

Как только вы нажмете любую клавишу и увидите эти самые шесть квадратов, то, сопровождаемая звуками главной тональности и с интервалом около секунды, белым цветом, в случайной последовательности, высветятся все шесть квадратов и компьютер перейдет в режим ожидания ввода вами в такой же последовательности с цифровыми клавиш этого кода. Вот тут-то вам и понадобится бумага и карандаш — глядя на экран, вы тут же записываете высвеченные цвета, но теперь цифры. Ну, а потом просто вводите их. Нажав правильную цифру вы услышите звук, такой же, как и при высвечивании квадрата. Если вы ошиблись и нажали не тот номер компьютер сбрасывается и высвечивает на экране время, которое у вас осталось, при этом отнимая минуту. Тут нельзя зевать! После этого компьютер опять начнет высвечивать код и вам опять надо будет записывать его.

Если вы правильно ввели код, то на экране высветится надпись 'наберите номер кабины' — вы близки к цели! Введите номер от 1 до 3 и после музыкальной трели вы переходите к пип-метру.

После крупной надписи PEEP SHOW вы увидите строку с указанием номера кабины и именем девочки. Внизу будет шкала пип-метра, справа — индикация быстро убегającego времени. Вам надо быстро и ритмично нажимать на любую клавишу, следя за тем, чтобы показания пип-метра возрастали. Легче и быстрее заполнить шкалу можно, удерживая клавишу SYMBOL/SHIFT и нажимая клавишу P. Но очень не торопитесь, если у вас в запасе останется больше 35 секунд, то вместо желаемого вы увидите грозного и толстого мужика, изрыгающего проклятия за то, что вы его побеспокоили. Потом он сыграет вам похоронный марш и отнимет минуту времени.

Не зевайте, как только время этапа кончится, вы опять вернетесь на второй этап и снова должны будете записать новый код. Независимо от того, увидели вы то что хотели или нет. Кстати, мужик появляется и тогда, когда вы исчерпали лимит времени или не справились с одним из этапов.

Ознакомившись с содержимым трех кабинетов и по истечении времени, вы вернетесь в меню и можете выбрать другую тройку!

PENETRATOR

Очень динамичная игра. Советую прежде чем играть самому посмотреть демонстрационную игру.

Вы пилот самого современного, хорошо вооруженного, скоростного истребителя, должны пролететь над местностью, хорошо защищенной целыми комплексами: радарными и ракетными класса «земля-воздух». За каждый уничтоженный вами радар и ракету противника вам начисляются премиальные очки, в конце своего полета вы должны проникнуть в тоннель (крайне узкий) и уничтожить секретное оружие врага.

Вам предоставляется три попытки.

После ввода программы нажмите ENTER и перед вами появится таблица. Теперь не торопитесь трогать клавиши в соответствии с меню, так как программой предусмотрен показ демонстрационной игры. Вы увидите почти все стадии и тактику их прохода.

А вот теперь, после просмотра демонстрационной игры, когда вы ее себе полностью представляете нажмите ENTER и вы вернетесь снова к меню в котором указано:

Нажмите 1 или 2 для 1-го или 2-х игроков;
Нажмите T для тренировочного полета;
Нажмите E для вызова редактора ландшафта;
Нажмите L для вызова своего ландшафта с мл;
Нажмите S прекратить игру.

После окончания игры наберите свое имя для занесения в таблицу лучших результатов. Длина имени не более 6 символов. После набора имени нажмите ENTER.

Управляющие клавиши:

4, Q — перемещение истребителя вверх.
3, A — перемещение истребителя вниз.
1, O — замедление скорости.
2, P — увеличение скорости.
CAPS SHIFT, BREAK — бомбометание.

P — пакеты (нажать несколько раз)

Если вы нажали клавишу «T» из основного меню, то теперь нажимайте цифру указывающую на желаемое количество полетов от 1-го до 4-х.

Если вы нажали е то для обзора команд входящих в этот режим нажимайте C. Перед вами на экране появится таблица, в которой:

O, P — перемещение курсора редактора ландшафта влево-вправо
Q, A — перемещение курсора редактора ландшафта вверх-вниз
B — установить нижний уровень ландшафта
T — установить верхний уровень ландшафта
C — вызов данной таблицы команд
S — записать ландшафт на пленку
L — загрузить ландшафт с пленки
V — верифицировать (проверить правильно ли записался ландшафт на пленку).

N — удалить ракетные или радарные установки на позиции курсора.

M — установить ракету в позицию курсора

R — установить радары в позицию курсора

CAPS SHIFT — автоповторение вышеуказанных команд чтобы выйти к основному меню нажмите «ENTER» и Q одновременно. если вы нажали клавишу «L» из основного меню — загрузчик ландшафта пользователя, нажимается «L» и набирается имя ландшафта та пользователя. Чтобы выйти к основному меню, нажимайте «BREAK»

PENTAGRAM

Если вам нравятся игры ALIEN 8 и KNIGHT LORE фирмы Ультимейт, то вам понравится и игра Пентграм, тем более, что герой очень похож на предыдущих, только не Вурдалак. Молодой ученик чародейского искусства должен разгадать загадку забытого лабиринта. Он еще не пробовал пользоваться своими знаниями, так как это запрещено кодексом.

Что же это за загадка?

За день до своего отправления в дорогу молодой чернокнижник получил от своего учителя старый план, но, к сожалению без каких либо пояснений к нему. Учитель сказал:

— Помни что ключом к отгадке могут быть камни с иероглифами.

Чернокнижник, уже находясь в лабиринте, увидел камень, о котором говорил учитель. Забрал его и используя свои чары узнал, что таких камней в лабиринте 5 штук, а отнести эти камни нужно в комнату со звездой.

Использованием своей магической силы наш богатырь нарушил законы лабиринта, за что его и постигла заслуженная кара: он должен начать путь с самого начала, причем с пустыми карманами. Когда он в следующий раз дошел до того места, где лежал камень, оказалось, что его там уже нет, так как каждый раз оказываются они в разных местах. После долгих единоборств с силами лабиринта наш герой все таки собрал 5 камней и узнал тайну звездной комнаты.

В пентграмме есть 4 старта что связано с различными положениями камней в лабиринте. В появившихся чудовищ можно стрелять.

Попробуй счастья в пентграмме. Удачи!

PENTIS

Разработка МФТИ. Имеет три части. Первая — тетрис: укладываемые блоки состоят из четырех кубиков. Цель — заполнить целиком горизонтальный ряд, после чего он пропадает (а вам идут очки). Необходимо уложить максимальное количество кубиков в стакан, а исчезнувший ряд дает вам дополнительное место. Вторая часть игры — петрис: блоки состоят из пяти кубиков. Третья часть игры — пентис: есть блоки из четырех, есть блоки из пяти кубиков.

Игра очень наглядна, т. к. нет нагромождения цветов. На полях есть подсказки.

PHANTIS

Однажды прошли слухи, что нашу планету посетили инопланетяне и украли у нас одного человека, чтобы использовать его в качестве раба на своей планете. Видимо эти слухи дошли до одного из известных программистов Карлоса Абрила и ему пришла в голову интересная идея, создать игру по этому сюжету. В этой игре есть и космические полеты и путешествие на забавном животном, а во второй части будет и хороший интересный лабиринт.

Итак в свет вышла двойная игра фирмы DYNAMIC SOFT-PHANTIS а в 1987 году игра появилась на SPECTRUM.

Действие этой игры происходит в далеком будущем. Двое влюбленных Элиан и Рик гуляли по парку, как вдруг в небе зашумели двигатели приземляющегося космического корабля. Спрятавшись за деревьями Элиан и Рик наблюдали за посадкой космического корабля чужаков. После посадки из корабля вышли инопланетные пираты. Рик подумал, что это шутки и не разобравшись побежал к ним. Он был тут же схвачен чужаками, после этого пираты сели в корабль и скрылись в звездном небе.

Не раздумывая Элиан бросился к своему космическому истребителю и пустился в погоню. Не выпуская из виду корабль чужаков Элиан неслась в открытом космосе. Заметив погоню чужаки вызвали из базы корабль охраны. Отважная элиан продиралась сквозь дебри метеоритов и кораблей охраны. И вдруг показалась планета чужаков. Пробиравшись к планете корабль прошел сквозь защитное поле из метеоритов и полетел над землей, но тут же был атакован вертолетами и ракетами, выпускаемыми с земли. Пролетев немного вперед, Элиан увидела вход в подземный тоннель, ведущий к подземному озеру. В тоннеле корабль наткнулся на подземных ящеров и опять же корабль охраны. Иногда на нее вылетали огненные диски. Пролетев с большим трудом тоннель Элиан посадила свой корабль на небольшую площадку на берегу озера. При посадке она увидела милое животное, похожее на земное кенгуру. Это существо объяснило Элиан, что оно ждет ее, и что он хочет помочь найти своего возлюбленного. Взобравшись на спину этому милому ящеру, элиан отправляется по озеру в замаскированное под селение базу пиратов. Дорога оказалась трудной. На пути то и дело попадались зеленые водяные ящеры, отдельные пираты, которые прилетали на летающих драконах и наконец сами драконы которые пытаются сбить Элиан с ее помощника. И вот долгожданное селение.

Продолжение в PHANTIS II.

PHANTIS II

Все селение было заполнено здоровыми человеческими существами, которые выходят к элиан и спереди и сзади. Но добрый Дракоша который вез Элиан через озеро, позвал своего круглого друга. С помощью этого существа Элиан спокойно прошла к подземному ходу. (для облегчения прохождения этого этапа лучше держать это существо всегда спереди. Для этого нужно нажать «FIRE» и клавишу влево. Но в последней комнате перед входом в подземелье его нужно отпустить. Прыгнув вниз, Элиан тут же оказалась на подземной базе и сразу нашла турбозарядный пистолет. Слегка постреливая она пробралась в одну из комнат базы, где нашла лазерный ускоритель, после чего она отправилась собирать энергетические сердца, дающие элиан дополнительную энергию. Собрав все сердца Элиан находит кодовый медальон к калитке и отправляется к выходу. Пройдя калитку Элиан проходит еще ниже, где попадает сразу в болото. В болоте ее постоянно будут атаковать зеленые ящеры, выпрыгивающие из воды. Иногда Элиан ловит на ходу рыбку, выпрыгивающую из воды, что прибавляет ей немного энергии. Пройдя, с небольшими трудностями болото Элиан приходит на стартовую площадку вертолета. Элиан села в вертолет и полетела по длинному тоннелю к ловящему месту, дорога по которой Элиан пыталась пройти к камере, в которой сидит прикованный к стене ее возлюбленный Рик была размыта кипящей лавой выбрасывая вверх огромные горящие камни. Элиан пришлось перебираться прыжками с кошки на кошку это все что осталось от дороги.

Сильно уставшая и потрепанная Элиан, с огромным трудом поднимается в камеру, где находится прикованный к стене Рик.

Сбив с него цепи Элиан обнимает своего дорогого друга.

Условные обозначения на карте:

1. Турбозарядный пистолет
2. Лазерный ускоритель
3. Кодовый медальон

4. «D» калитка которая откроется только если есть кодовый медальон

Сердца — попытка

Управление:

1. Клавиатура (выход программируется)

2. Джойстик (выход клавиша «R», «н» — пауза, «е» — запуск игры).

На карте могут быть небольшие неточности, которые не повлияют на вашу игру.

PHM PEGASUS

PHM PEGASUS — название экспериментального водолета, который мы будем использовать против пиратов. 2-мя существующими экземплярами владеет армия великобритании, и очень тщательно их охраняет. И так вы владеете водолетом, но не знаете как им пользоваться. Для начала внимательно просмотрите карту развешенную в кабине, вы увидите часть моря кусок берега, и несколько точек. Та которая обведена красным кругом — это PEGASUS. Окружность показывает область действия его радаров и пушек. Другие точки — это летающая и плавающая техника. Кругами обведены ваши друзья.

Клавишами F1-F4 можно переключать передатчик и назначать для каждой единицы. Курсор передвигается джойстиком, скорость регулируется клавишами 1-5.

Если время течет очень медленно используйте клавишу '+' и это время можно ускорить.

Нажмите V и вы окажитесь около окна, пробелом можно менять режим со стрельбы и обратно. Дальность действия локатора изменяется клавишей R. Клавиша T приводит к захвату цели в бинокль и к смене цели. Клавишей W можно сменить вид оружия переместив курсор в бинокль и можно стрелять. В погоне за убегающей целью не приближайтесь близко к берегу, о критической глубине проинформирует надпись на приборном щитке.

Это и все, что может твой пегас, это не мало, сам увидишь.

PINBALL

Распространенная детская игра. Пружинная пусковая установка (смотрите с правой стороны экрана) выбрасывает шарик, шарик пролетая ударяет встречающиеся предметы. За это игроку начисляются очки. Падает шарик в провалы с правой и левой стороны доски. Можно, однако несколько продлить игру, если вовремя отбить шарик специальными рычагами.

Клавиши управления:

8, 9, 0 — пуск шарика

T, Y — подъем рычагов.

Игроку дается 5 попыток. Сила запуска шарика зависит от длительности нажатия клавиши, но не передержите. На экране видно как сжимается пружина. Поймайте момент когда пружина максимально сжата. Количество очков показано на табло в центре экрана.

Для возобновления игры нажмите ENTER.

PITMAN-7

Вы — командир спасательного отряда на золотом прииске. Подземный взрыв загнал в ловушку две группы из семи шахтеров в 5 галерею. Вы отвечаете за их спасение. Спасательная операция состоит из двух фаз. На первой фазе, опасность при спасении шахтеров представляют катящиеся камни, которые летят по всем галереям и исчезают во чреве земли. Удар таким камнем, несомненно, означает смерть. В зависимости от вашего успеха на первой фазе спасательной операции, вам помогут позволить пройти вторую фазу и попытаться преодолеть блуждающие скопления смертоносного газа.

На первой фазе операции:

— вы увидите такие катящиеся камни;

— увидите этих попавших в ловушку шахтеров. Людей выводят на поверхность из ловушки по одному.

Они могут:

— бежать влево или вправо;

— подниматься по лестницам или спускаться;

— падать в откидные двери;

— прыгать вверх чтобы схватиться за стержень, пока камни пролетят под ними.

На второй стадии спасательной операции опасность представляют блуждающие скопления смертоносного газа. Все ранее описанные приемы движения шахтеров применимы и здесь. Шахтер может спокойно пробежать через небольшие скопления газов, но через большие скопления, такая попытка может для него оказаться смертельной. Нужно одевать противогаз. Эти противогазы располагаются в разных местах. Противогазы могут быть перенесены из верхних галерей в более нижние, чтобы было легче к ним добраться.

Подсказка:

Постарайтесь на первой фазе операции перенести противогазы в низлежащие галереи, это поможет вам спасти шахтеров на второй фазе спасательной операции.

Есть 3 уровня сложности игры. Для выбора уровня нажмите соответствующие клавиши:

1 — наилегчайший 2 — трудный 3 — сверхсложный

Чтобы вам разрешили провести спасательную операцию 2-й группы шахтеров из 7 человек (вторая фаза) вы должны на 1-й фазе:

Спаси всех семерых шахтеров на 1-м уровне сложности или

Спаси 5-х шахтеров на 2-м уровне сложности или

Спаси 3 шахтера на 3-м уровне сложности.

Управляющие клавиши:

Q — бежать влево; P — бежать вправо

W — взбираться вверх по лестнице

O — спускаться вниз по лестнице

E, I — прыгать; C — одеть противогаз

X, M — падать N — подвесить противогаз

T — начать игру.

Нажмите клавишу 1, 2 или 3, чтобы выбрать уровень сложности игры, который вам захотелось.

Выбран уровень.....

Игра начинается.

Будьте гуманны не подвергайте шахтеров смертельной опасности!!!

Они надеются что вы их спасете.

PLANETOIDS

Ваш космический корабль находится в дальнем космосе. К сожалению вы попали в зону пояса астероидов. Вы можете уничтожить астероиды выстрелами своих аннигиляторов. Кроме того будьте внимательны, на вас может напасть и внезапно появившийся корабль инопланетян. В случае крайней необходимости, когда вас очень прижмет, можно перевести свой корабль в гиперпространство. Вы станете невидимым и перенесетесь в другое место.

Управляющие клавиши:

Z — вращение корабля влево

X — вращение корабля вправо

ENTER — перемещение корабля вперед по ходу

SPACE — огонь аннигиляторов

N — уход в гиперпространство

C — старт игры

Для возобновления игры нажмите клавишу «C».

PLANET 10

Двенадцать лабиринтов с воинами — планетоидами представлены в 3-мерной перспективе со звездным тылом. По мере того, как вы двигаетесь через лабиринт, вы видите движущиеся мимо стены. Углы лабиринта появляются слева и справа от вас. Энергетическое табло появляется на полу в виде голубых блоков, энергетические таблетки в виде голубых сфер, и привидения большие слюнявые шары из многокрасочной протоплазмы с блестящими глазами опускаются на вас с высоты. Выбраться из лабиринта невозможно без вспомогательной карты. Она находится в нижнем правом углу. Она показывает ваше положение в лабиринте и все несъеденные энергетические таблетки, но не показывает положение привидений. Эти духи появляются на вашем коротко-диапазонном сканере, а слева от него находится индикатор направлений который показывает с какой стороны смотришь и не блокировано ли ваше передвижение вперед. Кроме мелодий с мрачной темой лучшей частью игры являются сами привидения. Когда убегаешь от них их внешность становится расплывчатой, но если вы проглотите энергетическую пилюлю. И начнете преследование, то они превращаются в трупов, готовых к тому, чтобы их уничтожили.

PLUMMET

После ввода программы появляется таблица на экране для выбора режима игры: нажмите соответствующую цифру:

1 — управление игрой при помощи клавиатуры

2 — управление игрой при помощи джойстика

3 — управление игрой при помощи синклера джойстика

4 — управление игрой при помощи протек джойстика

Во время открытия новейшего Нью-Йоркского небоскреба, майор застрял в лифте между этажами. Цепь удерживающая лифт, постепенно рвется. Наш неустрашимый герой Орсон собрался помочь и спасти жизнь майора. Орсон должен захватить веревку и подвязать ее сверху. Однако одной веревки не достаточно. В общей сложности, чтобы лифт не упал вниз, Орсону нужно подвязать 30 веревочек. А это занятие далеко не безопасное.

Небоскреб занимает несколько этажей — стадий. Орсон может свободно перемещаться между стадиями по лестницам, придерживаясь стрелок, указывающих путь. Затянув веревку наверх, Орсон должен положить ее сверху лифта. На первой стадии на Орсона рушатся бетонные блоки, которые могут его убить. Кроме того ему нельзя попадаться

зомби-швейцару. Во второй стадии орсон должен открыть выстрелами (Орсон может стрелять, если несет веревку) вражеские объятия пламенем двери и, наконец, в третьей стадии орсону мешают спасти майора падающие капли расплавленного металла и четыре швейцара.

Зомби-швейцар безвреден только тогда, когда он начинает материализоваться или же когда вы его, выстрелами своего лазера дематериализуете.

Итак, чтобы спасти майора, орсону нужно подвязать к лифту 30 веревочек. Задача, конечно сложная, но при определенной ловкости возможная.

После окончания игры внесите свое имя в таблицу лучших результатов. Для этого наберите его на клавиатуре, а затем нажмите ENTER.

Управляющие клавиши:

Q — вверх; O — влево;

A — вниз; P — вправо;

SPACE — огонь.

POD

Ваш космический корабль попал в подпространственную координатную сетку, и вам необходимо отразить атаку вражеской эскадры! Главное — побольше стрелять! В эту игру можно играть одновременно вдвоем, но если убьют одного, погибает и напарник.

Управление:

1-й пилот

A — огонь,

S, D — влево, вправо

F, G — вперед, назад

2-й пилот

H — огонь

J, K — влево, вправо

L, ENTER — вперед, назад

POLE POSITION

Вам предоставляется шанс испытать себя в качестве профессионального гонщика в борьбе за звание чемпиона мира в классе машин «Формула-1».

Игра начинается с квалификационного заезда, который длится 90 секунд. Пройти трассу вам надо за время, не превышающее 73 секунд, т. е. Только в этом случае присваивается определенная квалификация. После получения такой квалификации вы становитесь участником реальной гонки.

Если произошло столкновение с одним из ваших соперников, то ваш автомобиль взрывается и вы теряете драгоценное время. Однако не расстраивайтесь — пока время заезда не истекло, вы всегда получите взамен новый автомобиль.

Рекомендации:

1. Быстрый старт. В квалификационном заезде, как только ваш автомобиль появится на экране. Надо немедленно подготовиться к старту. В реальной гонке будьте готовы тронуться с места как только вспыхнет зеленый стартовый фонарь.

2. Использование внутренней части дороги. Оставайтесь на внутренней стороне дороги до тех пор, пока это возможно здесь вы можете разбить большую скорость и значительно упростить маневрирование среди ваших соперников.

3. Избегайте торможения. Торможение дает возможность другим участникам гонки обогнать вас, а за каждый обгон вы теряете 50 очков.

4. Использование коротких передач. Начинать движение на старте необходимо на пониженной передаче (LO). Но как только ваша скорость станет равной 105 миль/час переключайтесь на повышенную (HI).

Управление:

Клавиатура: O — влево P — вправо

Q — конец A — переключение передач

джойстик: переднее положение — включение пониженной

передачи (LO), а назад — повышенной (HI).

S — начало игры

N — вкл/выкл паузы

Счет:

стартовая позиция (квалификационная)	время (сек)	премия (очки)
1	58	4000
2	60	2000
3	62	1400
4	64	1000
5	66	800
6	68	600
7	70	400
8	73	200
Преодоление каждых 5 метров трассы		50
Каждый обгон		+ 50
Каждый следующий заезд после достижения клетчатого флага		200

POOL

Цель игры: забить все шары в лузы. Играть можно одному или вдвоем (набрать соответствующую цифру на клавиатуре компьютера после загрузки программы).

Управляющие клавиши:

- A — используют для передвижения курсора
- S — (точки прицеливания) вокруг игрового поля
- L — сила удара (изменяется от 1 до 5).

ENTER — удар.

Игровое поле:

В левом верхнем углу экрана отмечается количество заработанных очков 1-го игрока, а в правом верхнем для второго игрока. Посередине отмечается рекордный счет. На стол выставляется 6 шаров (три светлых и 3 темных, цена которых соответственно равна 10 и 20 очков). Удар каждый раз производится белым шаром. В нижнем правом углу экрана маленькими прямоугольниками указывается сила удара, а в левом углу экрана показаны: уровень игры — FRAME, количество ударов (изменяется от 1-го до 3-х) — SHOTS — три белых шара, указывающих на продолжительность игры.

Описание игры:

Описание дается для двух игроков.

Каждому игроку дается по 2 удара. Если после 3-х ударов он не забил ни одного шара, то игра переходит ко второму игроку если шар забит внизу ведется подсчет очков за этот шар, а наверху высвечивается результат. После забитого шара количество ударов восстанавливается до 3-х. Если же и 2-й игрок не забил ни одного шара после 3-х ударов, то из левого угла внизу экрана исчезает белый шарик. Когда на первом уровне все шары забиты, игра переходит на второй уровень. Если игрок попал белым бьющим шаром в лузу, наступает очередь играть 2-му игроку. Если и второй попал этим шаром в лузу то опять внизу исчезает белый шарик.

Подсчет очков осуществляется по формуле $A*B*C$ (например $20*3*1=60$), где $a=10$ или 20 в зависимости от того светлый или темный шар забит; $B=SHOTS$ (3, 2 или 1) т. е. учитывается после какого удара забит шар; c — уровень игры.

POPEYE

Помогите Попаю спасти Оливию! Оливия Ойл стоит у своего окна и ждет мужчину, который вернет ей ее сердца. Тем временем массивная фигура Блутто проходит поперек экрана, выжидая появления попайи.

Задача Попайи — найти все сердца и вернуть их Оливии до того, как ее любовный огонь угаснет. Он также должен собрать банки со шпинатом, ключи и др. вещи, которые могут ему пригодиться во время путешествия.

Шпинат — единственное, что может оживить Попайю после удара Блутто, стервятника, ведьмы на помеле и т. п. Ключи потребуются, чтобы проникать в комнаты и дома, где содержатся др. вещи и персонажи.

Чтобы достать какую-либо вещь, Попай может прыгать, карабкаться вверх и вниз по канатам и лестницам. Действуйте смело и будете вознаграждены, открыв много новых мест.

Вначале играть сложно. Попай так медленно реагирует на ваши команды, что погибает после первого же удара. Когда вы привыкните к слегка замедленной реакции и раскусите, как спастись от Блутто, вы сможете по-настоящему оценить игру.

Графика отличная и очень крупная. Попай, Оливия Ойл и Блутто точные копии известных персонажей мультфильмов.

POTTY PROFESSOR

Вам предстоит решать такие задачи в игре:

Сначала вам предстоит изобрести машину, которая спускает воду в унитазе. Перед вами находится набор предметов, которые вы можете выбирать и расставлять в различных местах, чтобы создать механизм выполняющий поставленную задачу.

Некоторые из предметов могут не пригодиться, другие нужно использовать несколько раз. На самом деле задача будет решена если вы построите именно ту машину, которую имел ввиду программист. Точность расположения деталей механизма весьма существенна и допускаются только небольшие отклонения.

POWERDOAT

Эта игра интересна и достаточно проста. Выбирая один из двух видов катеров клавишами 1 и 2 соответственно вы начинаете гонку века, нажав клавишу «р». Необходимо осторожно управлять своим катером, не врезаясь в соседние катера, берега, избегая вехи и буи. Если вы врезаетесь, то получаете штрафные очки. Регулируя скорость и направление движения, старайтесь пройти этап гонки как можно быстрее. На втором этапе вас ожидает водный слалом, от вас требуется хорошая реакция. Попадая на круглые части загрязнений, вы разбиваетесь и выбываете с этапа, но чтобы наверстать упущенное, вам предоставляется право выступить в третьем этапе, который похож на первый.

Клавиши управления:

O — влево; P — вправо; Q — вверх; W — вниз.
Желаем победить в гонке!

POZYCYE MILOSNE (позиции любви)

Загрузка стандартная. Эта программа несет в себе свойства познавательного характера. Она явится ценным приобретением для молодых супружеских пар. Ведь не секрет, что основной процент разводов происходит из-за неудовлетворенности партнеров в сексе. С этой точки зрения программа вызовет интерес, так как содержит информацию о 22 различных позах для совершения полового акта. В программе предусмотрено 4 режима. Первый, который вы выберете, нажав в ответ на меню (1), позволяет ввести номер от 1 до 22, после вывода всего текста бегущей строкой внизу экрана, вы опять попадете в основное меню. Режим (2) позволяет провести ретроспективный показ всех позиций, не акцентируя внимание ни на одной из них. И, наконец, третий режим поможет вам в выборе той или иной. Для этого после выхода в подменю, соответствующего данной позиции, необходимо нажать «S». Вы получите информацию о преимуществах той или иной позиции. Режим (4) соответствует выходу из игры.

PREDATOR

Каждый конечно смотрел художественный фильм «Хищник» или «PREDATOR» с Арнольдом Шварценегером в главной роли. Отряд Коммандос сталкивается в джунглях южной америки с инопланетным чудовищем. Такова завязка фильма и предлагаемой игры. В игре 5 уровней и вы не сразу будете биться с пришельцем, хотя его пристальный взгляд будет неотступно преследовать на протяжении всей вашей миссии, мешая вам преодолевать препятствия. А их будет больше чем достаточно. Это и огромное количество повстанцев, вооруженных до зубов и водные преграды и многое другое.

Помните, что ваш боезапас ограничен и для достижения поставленной цели вам придется приложить немало изобретательности. Удачи вам! Не отчаивайтесь ведь вы непобедимый Арнольд.

PRESIDENT

Такая игра как президент — единственное средство проверить ваши способности по управлению современным государством в одиночку. Вам предстоит принимать все ответственные решения: распределить продукты питания, где производить поиск нефти как и когда наносить военные удары по соседним государствам. игра как бы разделена на множество разделов, в каждом вы принимаете решения посредством выбора из альтернативных вариантов. каждые 2 года проводятся президентские выборы. В управление вам досталась типичная средиземноморская страна, в процветании которой решающую роль играет нефть. На экране нанесена карта вашей страны с нанесенными на ней символами танковых дивизий, нефтеперерабатывающих заводов, нефтехранилищ, посевов зерновых и др. Там же показаны транспортные пути, вы можете искать нефть и ставить нефтешки, прокладывать дороги и регулировать транспортировку продуктов и товаров. Время от времени соседи будут наносить по вам воздушные удары, имея ввиду в первую очередь поражение нефтяных полей. Интенсивность налетов можно снизить тщательно продуманной стратегией размещения зенитных батарей. Могут вражеские силы проводить и наземные атаки. В этом случае предстоит управление своими танковыми частями. При слабой армии вражеские заводы разнесут заводы и погубят урожай. При чрезмерных затратах на армию население начнет погибать от малярии и туберкулеза. А укреплять армию можно, например, импортом товаров военного назначения. Упрощенный русифицированный вариант носит название «Диктатор».

PREVIEW

Игрой это назвать нельзя — разве что на любителя. После загрузки программы вы можете выбрать управление — джойстик, клавиатура или запрограммировать клавиши, а также выбрать уровень игры — соответствующий уровню (жидкости) в сосуде в левой части экрана, выполненному в виде... каком — увидите.

Нажимая поочередно две клавиши или манипулируя джойстиком влево-вправо вам нужно заставить двигаться пару в окошке и наполнять сосуд до... счастливого конца.

PRISONER

Покорение 60-х несомненно помнит, какой фурор произвел первый показ сериала «Заклоченный», недавно возврат к нему породил новых почитателей, и не удивительно, что по его сценарию была создана компьютерная игра — приключение. Действие игры происходит в странной деревне, где все жители различаются только по личным номерам. Вы, естественно, играете роль номера 6 — бывшего шпиона. Попытайтесь спастись построив лодку. Все материалы перед вами. Попробуйте разгадать темную загадку, расположенную позади деревни.

Загадки попадают то и дело, и вам будет нелегко разгадать некоторые из них, если вы не видели фильм.

PRODIGY

Это — игра требующая чувства сострадания, вы солосинтетический человек и кроме того, что вам нужно выбраться из страшного ночного лабиринта, полного генетических мутантов, вам необходимо еще вывести оттуда человеческого детеныша Нейю и спасти его. Идите достаточно медленно, чтобы он поспевал за вами, мойте его дождем, который вас застанет в пути и поите его молоком, не боясь тревожить повара.

Игра происходит в нескольких областях. игровые зоны:

Огонь, растительность, промышленная зона и лед. Очень красиво сделано скольжение Соло в зоне льда. Активная часть экрана очень мала. А звуки требуют особого внимания. Это постоянные шумы, весьма навязчивы.

Игру отличает высокая сложность, уклонится от мутантов довольно тяжело, особенно если они приближаются довольно близко, к тому же при столкновении энергия не уменьшается, а вас просто бросает на 1-2 экрана назад. Это делает многие попытки тщетными.

PSI CHESS

Пси шахматы — это наиболее совершенная из шахматных программ для домашних компьютеров и не только потому, что она обладает такими свойствами как трехмерное графическое представление шахматной доски и фигур, но и потому, что лишь немногие другие программы располагают более выгодными возможностями.

Полностью воспринимая все правила игры, «PSI» дает возможность:

- Двинуть пешку через битое поле;
- «Превратить» пешку в любую фигуру, а не только в ферзя;
- Сделать ничью при отсутствии необходимого игрового материала.

Руководство для быстрого старта.

После загрузки «PSI» предстает в виде трехмерной доски с деревянными фигурами и ждет, что вы будете играть белыми против противника с уровнем а 1.

В режиме CHANCE, показанному в низу экрана, вы можете поменять доски, установки на партию и выбрать разные варианты ведения протокола, расстановки позиции и игры.

Так, нажав «S» и «I», вы не только сможете иметь алгебраический протокол партии, но и основные параметры игры (цвет, уровень и т. п.). Нажав «S» и «2» вы выберете двухмерную доску.

При «S» и «4» вы сможете играть средневековыми фигурами а при «S» и «3» — вернетесь к деревянным фигурам.

Используя «O» вместе с цифрами от 1 до 4, можно выбрать ракурс наблюдения за доской.

Чтобы начать игру сразу, нажмите «M» и «I».

Символ «G» справа снизу показывает, что вы должны сделать ход. После хода ваши часы слева начнут отсчет — справа находятся часы компьютера (черные).

Сделать ход можно, используя алгебраическую нотацию или с помощью экранного курсора. Для этого наберите фигуру и укажите квадрат, в который вы хотите ее поставить.

Напомним, что при алгебраическом задании хода слева направо поля обозначены от а до н, а снизу вверх — от 1 до 8. J1, J2, J3 — варианты игры с джойстиком. В режиме J1 и J2 можно использовать и кнопки:

Влево — 1, 6	вправо — 2, 7
Вниз — 3, 8	вверх — 4, 9
Выбор — 5, 0	

Желая управлять игрой с клавиатуры, нажмите «K». Если захотите сыграть еще партию, нажмите «I», затем «P» и «I».

Изменение параметров.

При появлении слова «CHANGE» вам дозволяется изменить параметры игры. Кнопки «X», «C», «B» совместно с цифровыми клавишами 0-7 позволяют изменить цвет: чернил — «X», бумаги — «C», рамки — «B».

Звуковые эффекты.

Кнопка «Z» совместно с цифровыми клавишами позволяет регулировать громкость:

(Z и 1) — быстрый высокий тон;

(Z и) — громкий звук. наличие звукового сигнала после хода компьютера, играющего на высоком уровне, полезно, так как машина может долго думать.

Типы экранов.

Нажатием клавиши «S» и одной из цифровых кнопок 1-4 вы можете получить различные версии экранов:

«S» и 1 — протокол и основные параметры партии;

«S» и 2 — двумерная доска;

«S» и 3 — трехмерная доска типа 1;

«S» и 4 — трехмерная доска типа 2.

Определение игровых условий.

Определить игровые условия лучше всего можно, используя первую версию экрана.

Для этого надо, нажав «I», войти в модификацию «CHANGE» и оттуда, нажав «S» и 1, перейти в режим задания параметров. Здесь вы найдете имена игроков, протокол последних 15 ходов и пару шахматных часов.

Выбор цвета игроков.

Вы имеете четыре возможности:

1. ЭВМ играет черными;
2. ЭВМ играет белыми;
3. ЭВМ играет за белых и за черных;
4. Играют два человека.

Выбор осуществляется после входа в режим «SETUP» (клавиша «S»), используя кнопки «M» и «3», а набирая комбинацию «T» и «1» или «2». «T» и «3» позволяет выбрать игрока, который должен делать ход.

Установка часов.

Этот этап осуществляется в режиме «S». Часы начинают идти после сделанного хода. Чтобы установить их на 0, нажмите «T» и «4». А для фиксации другого времени, для белого игрока цифры от 1 до 5 при уменьшении и от 0 до 6 при увеличении. для черных фигур те же цифры + «R». Играя блиц, можно установить равное время или дать гандикап одному из игроков.

Установка уровней игры.

Из режима «S» (после входа в него с помощью «M» и «3») можно задать 7 средних уровней игры по переписке и 3 специальных уровня. Двух из них не было ни на одном прежнем компьютере.

Начиная игру, программа выбирает нижний уровень — A1. изменить его можно, используя «A» и цифры от 2 до 7.

Нажимая «C» и цифры от 1 до 6, можно выбрать уровни игры по переписке. Уровни игры отличаются не только по времени «обдумывания» хода компьютером, но и (это главное) степенью совершенства программы «искусственного интеллекта». Например, на первом уровне ЭВМ не может форсировать мат в эндшпиле, а на самом высоком уровне она просматривает большее число ходов вперед.

Приблизительное различие уровней:

Пост. время хода

A1 — обычный игрок 3 сек.

A2 — средний игрок 10 сек.

A3 — опытный игрок 20 сек.

A4 — знаток 40 сек.

A5 — клубный игрок 1 мин. 30 сек.

A6 — шахматный сбор 3 мин.

A7 — турнир от 10 мин. и более. Еще три специальных версии выбираются нажатием «B» и «1», «2» или «3».

B1 — блиц.

Установится 5-минутный лимит времени игры, который можно поменять, используя «T4» и «R8». Победителем определяется тот, кто поставит мат или у которого оппонент просрочит время. Заметьте, что при истечении времени часы устанавливаются на 99 часов.

B2 — сбалансированная игра.

ЭВМ постарается выбрать время своей реакции на основе анализа ваших ходов.

B3 — для новичков.

ЭВМ будет играть из рук вон плохо, т. к. не включены ее программы искусственного интеллекта.

Протокол партии

В режиме «SCORRESHEET» «S» программа покажет вам протокол 15-ти последних ходов из запасенных 60, которые можно просмотреть, нажимая «Q» и 5, получите последние 15 ходов. пошаговый просмотр ходов делается в режиме «S» после нажатия «Z» и «X».

Это важно, если вы хотите «переходить» после глупого хода, или вдруг провести иную версию продолжения партии с любого хода.

Чтобы не отвлекаться во время обдумывания ходов, можно отключить часы и протокол («L» и «2»). («L» и «1») вернет их вновь.

В режиме трехмерной игры («S3» или «S4») можно поворачивать доску, выбирая желаемый ракурс, используя клавишу «O» и 1-4.

Запоминание партии и ее загрузка.

Запись партии на ленту можно сделать из режима «SETUP» (S), нажав «S» и «8». Загрузить вновь ранее записанную партию можно, нажав «C» и «9».

Расстановка позиции.

Нажав кнопки «М» и «2» в режиме «CHANGE», вы попадете в ситуацию расстановки позиции (буква «Р» появится внизу экрана).

Исходное положение фигур на доске достигается использованием «Р» и «1». Кнопки «I» и «1» позволяют изменить позицию белых фигур. Кроме того имеются два пути расстановки позиции отличающейся от исходной.

Использование алгебраической записи фигур и перемещение их на двумерной доске.

Алгебраический путь требует знания следующих записей:

К — конь
Q — ферзь
R — ладья
B — слон
N — конь
P — пешка
B — черная фигура
W — белая фигура
S — освободить место

Процесс расстановки тактов:

Желая поставить черного короля на клетку e7, нажимайте BK E7. Набрав «S» «D3», вы потребуете убрать с клетки D3 ошибочно поставленную фигуру.

Расстановка фигур с использованием курсора делается так:

Из режима «Р» в ситуации с двумерной доской нажимите «S» и «2».

Используя «I», получите изображение фигур «ICON».

Поместив стрелку рядом с нужной фигурой, захватите ее кнопкой «огонь», передвиньте на требуемую позицию и нажимайте снова «огонь».

Режим «J1» и «J2» для джойстиков также можно использовать для этой операции.

Чтобы расставить позицию эндшпиля с малым числом фигур, лучше использовать P3 и P3. Фигуры, которые появятся на доске, считаются неподвижными. Если одна из них задвигалась, «снимите» ее и снова поставьте на место.

Вы можете во время игры прорваться и добавить (!!!) себе фигур, или убрать их (!!!) у ЭВМ.

По желанию можно, нарушив единоначалие, двух и более королей одного цвета или набрать себе несколько ферзей. За обычной шахматной доской это сделать непросто (из-за физического отсутствия фигур).

Игра.

Можно вести фигуру, используя алгебраическую запись и курсор. Первый способ применяется во многих эвм. Доска расположена так, что белые находятся на вашей стороне. Левый нижний угол — A1, а правый — A8. Традиционный ход E2 — E4 (при ходе белых) проясняет как ведет себя игра. Метод игры курсором проявляется после входа в режим «J» и выбора «I1», «I2» или «I3». Если сейчас вы нажмете «K», то кнопки 1-5 и 6-0 будут подавать курсор с клавиатуры. В остальных случаях работают джойстики. Исчезновение стрелок с экрана означает, что машина «думает». Стрелка внизу экрана показывает направление движения белых фигур.

Немного о правилах игры.

Надеясь на то, что правила вам известны, отметим, что «PSI шахматы» понимает все правила, включая правило 50 ходов, правило ничьей при трехкратном повторении позиции или из-за недостаточности материала для матовой позиции.

Превращение фигур.

При достижении пешкой 8 горизонтали она автоматически превращается в ферзя, но ее можно превратить в любую другую фигуру, если счете нужным.

Когда пешка доходит до 8 горизонтали, на экране появляется сообщение: Q, R, B, N.

Нажав на одну из этих букв, вы можете превратить пешку в ферзя, ладью, слона или коня.

Предупреждение.

Если нажмете по ошибке «S9» или «S0», то лучше отключить компьютер и перегрузить игру.

Немного истории.

Фигуры Льюиса (LEWIS) старейшие из известных в Европе.

Найдены на шотландском полуострове в 1831 году. Сейчас они находятся в музее античности в Эринбурге. Изготовлены или в Шотландии, или на скандинавском полуострове в 11 или 12 столетии. В 1835 году Н. Кук избрал так называемые фигуры STANTON, чтобы исключить ошибки из-за сходства некоторых из прошлых.

Шахматы — старейшая игра. В 1474 году Экстон опубликовал книгу «игра в шахматы». С этого момента история игры интересует очень многих. Ранний ее вариант (2500 лет до н. э.) игрался четырьмя игроками на 64-клеточной доске, когда каждый владел 8 фигурами и назывался «CHATARONGA».

PPSSST

Сова-агроном. На своем приусадебном участке она пытается вырастить из рассады огромный подсолнух. Дело сложное, так как вредителей насекомых очень много.

В игре несколько стадий. На первой Сова охраняет свое растение от гусениц, на второй от гусениц и жуков, на 3-й от гусениц жуков и ос. По мере прохождения стадий количество насекомых (вредителей) увеличивается. Отбивается сова с помощью химикатов.

Сбоку в нишах у нее стоят самые различные химикаты. Но вот беда — определенный вид химикатов действует на определенный вид вредителей. Поэтому Сове нужно быть очень расторопной охраняя растение.

Если химикат не действует то его нужно срочно менять на другой. Попробуйте и вы вместе с Совой вырастить подсолнух.

После загрузки программы на экране появляется таблица выбора режима игры:

1 — один игрок 2 — два игрока
3 — игра при помощи клавиатуры
4 — управление джойстиком кемпстон
5 — старт игры.

Управляющие клавиши:

Q — движение совы влево W — вправо
E — вниз R — вверх
T — опрыскивание насекомых.

Для возобновления игры нажимайте клавишу 5.

PSYTRON

Выпуская на рынок игру Псайтрон, фирма Бейонд сделала следующий шаг вперед в категории «ловкостьных» игр в стиле «убей его!» Сам сценарий игры не является таким уж сногшибательным: нужно охранять космическое поселение от вражеских атак. Чужаки будут стараться бомбить здания, оборудование и провести своих разрушителей-дрондов в туннель.

Однако есть, что отличает Псайтрон от множества подобных игр: не встречавшаяся ранее сложность и уровень графики. Картины битвы можно видеть на 10 экранах, изображающих разные области космической колонии. Каждая из этих картин может быть вызвана на монитор. Первый уровень может показаться легким: все, что нужно сделать — это поймать дроидов в туннеле. Если пять раз подряд результаты вашей борьбы достигнут 50% — игра перейдет в следующий уровень. По мере увеличения уровня, игра будет усложняться. Нужно будет бороться с захватчиками, защищать от них здания и людей.

PUNCHY

Панч запер Джуду в хижине. Вы должны освободить ее, управляя действиями храброго полисмена бобби.

Для полного успеха предприятия необходимо провести бобби через все препятствия, усадить персонажи на ковер-самолет и улететь.

Как играть:

Перепрыгивая через ямы и через Панча, уклоняясь от гнилых помидоров и пирогов, летающих справа и слева. Затем, чтобы уберечь бобби от неминуемой гибели в зубах аллигаторов, ему нужно забраться на ковер-самолет, и при переходе к следующей сцене не забывайте «умыкнуть красавицу».

Время от времени Джуду будет бросать колбасу, которую бобби должен поймать. Если поймано 3 колбасы, можно нажать клавишу 8 и бобби невредимым перенесется к началу следующей сцены. Но эту возможность следует приберечь для действительно безвыходных ситуаций.

Успехи бобби отражаются на бегущей строке сверху экрана. При переходе к следующей сцене бобби награждается новой каской (в верхней левой части экрана). За 5 касок прибавляются призовые очки. Но при каждой неудаче бобби теряет все каски и колбасы, собранные в данной сцене. При гибели бобби начинается с той сцены, где он потерпел неудачу.

Максимальное количество просязлов для бобби — 3. Оно увеличивается на 1 когда счет достигает 60000 очков. Перед тем как удастся достичь хижин и освободить Джуду, необходимо пройти 16 сцен.

А после все начинается сначала, и Панч опять запирает Джуду в хижине!

Управление:

6 — влево 8 — воспользоваться колбасой
7 — вправо H — остановить игру
0 — прыжок O — продолжить игру

PYJAMARAMA

Для того, чтобы найти ключ от будильника и разбудить Волли, нужно слетать на луну. Экран с лунной закрыт на магнитный замок который открывается магнитом.

1. Возьми ведро и наполни его водой в ванной комнате.

2. Перенеси цветок в горшке, ведро в комнату с летающими капканами (ловушками) и батареей в. Ловушки исчезнут. Оставь ведро и забирай батарею.

3. Для того, чтобы зарядить батарейку, нужно забрать граненый ключ из комнаты, находящейся на 3 этаже. Это рядом с ракетой, затем, имея с собой и ключ и батарейку, можно выйти на 1 этаж через двери, находящиеся на правой стороне. Батарейка уже должна быть наполнена топливом из «топливной комли».

4. На луне находятся пришельцы. Единственный способ победить их — это стрельба из лазера. Трудности:

- А) разменять фунт на пенсы,
- Б) пенс пригодится тебе в туалете,
- В) возьми молоток в туалете и иди в движущуюся комнату: там поменяй молоток на огнетушитель.

Г) уйди из комнаты через дверь номер 3, выйди из следующей комнаты через наиболее выступающую в правую сторону дверь, заберись на ящик и выйди через окно. Иди прямо, окажешься в комнате, где горит огонь — огнетушитель поможет пройти тебе через эту комнату. Когда упадешь, ты должен сразу же повернуться налево и взять ключ. Иди теперь налево, но обращай внимание на удава. Имея с собой ключ, можешь пройти в комнату, в которой находится лазер. Входя в поднимающуюся комнату, убедись, что у тебя с собой и ключ и лазер. Выход номер 1. Иди через первую же дверь, попавшую тебе по дороге направо. Выйди через эту дверь направо и сразу же прыгай на 3 ящик и на стол. Возьми батарейку — лазер должен быть заряжен. Выйди через нижний выход. Теперь, имея с собой полную банку и заряженный лазер, войди в подвижную комнату и выйди через дверь номер 3, иди к ракете и лети на луну. Теперь пришельцы позволят тебе пройти мимо них. Теперь можешь взять ключ необходимый для завода будильника, но сначала тебе необходимо иметь магнит.

5. Чтобы добыть ножницы, нужно взять детонатор и по поручням лестницы съехать вниз и взять шлем. Затем возьми читательский билет и поменяй его на книгу в библиотеке, книга и шлем помогут тебе взять ножницы.

6. Жми на клавишу «хелп» — и в комнате с ключом появится ящик. войди в комнату в которой находится ключ и воздушный шарик (имея с собой ножницы) и дотронься до шарика (не исключено, что тебе придется вернуться и еще раз нажать на клавишу HELP) воздушный шарик поднимет Волли, а ты должен прыгнуть и забрать ключ.

7. Иди на кухню и поменяй ключ на магнит.

8. Дальше уже все просто — возвращаешься на луну, где ты оставил лазер, входишь в следующую комнату, где подпрыгиваешь для того, чтобы достать до магнитного замка, за которым спрятан ключ и идешь к будильнику, стараясь избегать опасностей. дотрагиваешься до часов и заканчиваешь игру.

9. Для того, чтобы получить дополнительные очки, нужно поднимать и опускать предметы, не нужные, казалось бы, для завершения игры.

PYRACURSE

Я установил коды вечных жизней в этой игре: фокус делается посредством POKE 562789, 0*. Вот несколько основных моментов игры:

— По мере возможности собирайте все емкости с энзимами и храните их в каком-либо безопасном месте.

— Старайтесь проследить как ходят монстры. А потом не пересекайте их путь. У некоторых имеется определенная система, которую можно легко раскрыть и избежать встречи. Других не так просто надуть, и они склонны немедленно ринуться в погоню.

— Где бы вы не увидели кучу мусора на земле, заставьте Фросби подойти к ней и раскопать лапами. В этих кучах часто можно найти очень интересные вещи, например энзимы и ключи.

— Если вы набредете на стену, представляющую песчаной старательно ищите замочную скважину. Если на ней будет цифра, то это, возможно, ключ. Если ключ подойдет, то стена исчезнет. если нет попробуйте другую цифру.

— Когда ваша энергия начнет иссякать вы можете спасти свой персонаж, погнавшись за дейферсом и приложившись к его губам. Тьфу! я не представлял, что игра такого рода.

QUAZATRON

Действия разворачиваются на планете QUARTECH, на которой в свое время была обнаружена цивилизация неорганического содержания. Специальная военная экспедиция, открывшая эту планету, до своей гибели успела передать об обнаруженных ею обширных военных коммуникациях и городах, населенных дроидами неизвестного происхождения. Вскоре была предпринята интенсивная операция по дезактивации населяющих планету дроидов, которая потерпела полный провал — последние овладели небывалым по своей мощи, доселе никому неизвестным оружием. Однако при этом погибающей экспедиции все же удалось передать на базу достаточно данных о природе «аборигенов». полученная таким образом информация позволила разработать ориентированное на аппаратные особенности дроидов эффективное устройство предназначенное для ведения ближнего боя в схватке с ними — GRAPPLE UNIT — своего рода приспособление для абордажа, захвата противника. В случае умелого его использования оно гарантировало надежную победу над

врагом и позволяло также получить доступ к внутренним резервам поверженного дроида. Однако, испытания показали, что возможность достижения такого успеха — дело рискованное: сам по себе ближний бой (не зависимо от того, используется ли GRAPPLE UNIT или нет) требует огромных расходов энергии — это та цена, которую приходится платить за взлом устройства защиты соперника (его SECURITY DEVICE). Ваши аккумуляторы протянут не более минуты — дальше наступает разрушение. Но если при этом применяется GRAPPLE UNIT, весь энергорасход идет за счет аккумуляторов противника. В случае же успешного завершения такой схватки к вам может перейти весь остальной силовой блок противника (если он остался цел после боя), а заодно с ним и трофейное оружие, двигатель и прочие приспособления. Таким образом применение GRAPPLE UNIT, хоть и рискованное само по себе, позволяет вести успешную борьбу с дроидами их же оружием, а заодно и восполнять все свои расходуемые ресурсы за счет поверженного противника. Использование одного только этого приспособления при ведении ближнего боя давало шанс одержать победу в неравной схватке с планетой QUARTECH.

Итак, потребовался доброволец для испытания GRAPPLE UNIT в боевых условиях — непосредственно в цитадели дроидов города QUAZATRON...

Им оказался дроид MECHNOTECH KLP2 по кличке KLEPTO. Пройдя огонь, воду и медные трубы, многое успев повидать, наш KLEPTO с новейшим GRAPPLE UNIT под мышкой несется сквозь космическую базу. На этот раз на планету QUARTECH, чтобы в одиночку схватиться с грозными и доселе непобедимыми дроидами, населяющими эту планету. В ваших руках его судьба.

Город QUAZATRON, как впервые было сообщено открывшей эту планету и таинственно погибшей экспедицией, — это один из подземных городов, построенных дроидами. Он имеет 8 уровней этажей, сообщающихся друг с другом коммуникационными шахтами. На каждом уровне есть специальные люки, через которые можно попасть на другой этаж. Сам уровень представляет собой что-то вроде трехмерного лабиринта — множество разной конфигурации площадок, расположенных на разных высотах и соединенных друг с другом наклонными переходами. Некоторые этажи состоят из двух групп площадок, не сообщающихся друг с другом.

Дроиды, населяющие город, имеют довольно развитую иерархическую структуру. Здесь можно встретить командиров, программистов, ремонтных, военных, утилитных, лакеев и других. Подробный их перечень приведен в приложении. На обычном их поведении, когда KLP2 приходится иметь с ними дело, их служебное положение и статус почти никак не отражаются. Тем не менее, всегда важно знать, с кем именно ты сталкиваешься в данный момент. Важно потому, что все дроиды, роботы и киборги, населяющие город, поделены на 5 групп безопасности (SECURITY CLASS), а также защищенности: ALPHA, BETA, GAMMA, DELTA и EPSILON. Он определяется не только тем, каким оружием владеет тот или иной дроид, но и тем, насколько он вынослив и живуч в ближнем бою. А значит и в GRAPPLE — режиме. На каждом дроиде сбоку нанесена аббревиатура, в большинстве своем состоящая из буквы и цифры. буква означает его «специализацию» (например R — REPAIR — ремонтный, B — BATTLE — военный и т.п.). Номер указывает его статус — чем больше число, тем на более низкой ступени он находится. А в соответствии с этим, тем более уязвим он в бою. Как правило, и оружие у него менее мощное. Закономерно, что и по этажам дроиды расселяются в соответствии со своим статусом: на низких этажах обитает всякая пузатая мелочь — утилиты, лакеи и т. п. Силдидные дроиды живут на низких этажах.

Каждый дроид состоит из 5-ти основных модулей (UNITS PARTS): DRIVE (двигатель), WEAPON (оружие), CHASSIS (шасси, подвеска), DEVICE (устройство, приспособление). Подробные их характеристики приведены в приложении вместе с таблицей принадлежности устройств каждому дроиду.

Именно на эти трофеи и рассчитывает KLEPTO в своей борьбе с жителями QUAZATRONA.

Сам MECHNOTECH KLP2 по кличке KLEPTO имеет SECURITY CLASS еще ниже — его класс безопасности ZETA. Среди всего этого дроидного сброда он — самый уязвимый. Пока...

Он имеет самый низкий движок, самые маломощные батарейки оружие, шумовую подвеску и у него нет никаких особых приспособлений (кроме GRAPPLE UNIT — она у него всегда). По своим данным он соответствует самому низкому из дроидов. Кроме всего прочего, KLEPTO имеет аккумуляторы. Наличие достаточного количества энергии у KLEPTO — залог его успеха. Отсутствие ее это его гибель.

А энергия тратится на все, буквально за все надо платить даже за жизнь: самоподдержание жизнедеятельности KLEPTO тоже требует расхода энергии. Об этом следует всегда помнить. некоторые энергозатраты покрываются за счет аккумуляторов, которые всегда можно подзарядить — достаточно проехать к зарядной площадке, которых на каждом этаже по несколько штук. такие зарядные площадки помечены на каждом этаже квадратом с вписанным в него кругом и крестом.

Кроме зарядных площадок на этажах имеются мониторы и люки шахт. С помощью мониторов KLEPTO может воспользоваться информацией, выводимой ими, в соответствии с тем классом безопасности,

который он сейчас имеет. Для вывода информации нужно подойти к монитору и нажать ENTER. Аналогично, чтобы попасть на другой этаж, надо встать над люком и нажать ENTER далее клавишами управления задавайте спуск или подъем. По ENTER'у же выйдете наружу.

Теперь о самом ведении схватки. Вы нажали ENTER, отпустив все остальные клавиши, и перешли в режим GRAPPLE. Теперь KLEPTO готов вступить в такой ближний бой, при котором не просто даром будет тратиться энергия, как это случается при обычных столкновениях, а он будет воевать за возможность взломать устройство защиты дроида (SECURITY DEVICE) и получить доступ к его потрохам. Вот тут-то и сказывается класс безопасности вашего противника.

На экране монитора мелькнула надпись: «Приготовиться к столкновению с устройством защиты», и следом за ней появилась логическая схема. Всякий раз эти схемы бывают разные, а сложность их зависит и масти вашего противника. В начале схватки вам дается 10 секунд на то, чтобы сориентироваться в ситуации и выбрать за желтых или за синих (т. е. слева или справа) вы будете играть. Изначально вам предлагается играть слева, желтыми. Выбор стороны производится клавишами перемещения при этом криптограмма с изображением KLEPTO перемещается в соответствующую сторону.

Цель схватки — окрасить как можно больше прямоугольников в свой цвет, больше, чем прямоугольников цвета вашего противника. В конце схватки каждый прямоугольник принимает тот цвет, которым по нему был произведен последний выстрел. Назначение инвентаря, зашелок и разветвителей вы поймете, поиграв в эту игру. Остается только добавить, что для вашего удобства состояние текущего момента схватки отображается цветом большого квадрата наверху пирамиды. Он окрашивается в тот цвет, чьих прямоугольников больше. Учитывайте, что время схватки ограничено.

После того, как защита с дроида будет снята (т. е. вы одержите победу в схватке), на экране появится список его основных частей. Теперь из них можно что-нибудь взять себе если оно уцелело после боя за блок защиты. Перемещая клавишами управления инверсный курсор вверх и вниз по списку доступных узлов разломанного дроида, вы можете, нажимая ENTER, что-нибудь взять себе. Если при этом соответствующий модуль в сохранности, то после нажатия ENTER в соответствующей строке появится сообщение «INTERFACED». В случай же, если данный узел не удалось спасти, надпись будет «DEMANGET». После того, как вы взяли все, что сочли нужным, выходите в основной режим и продолжайте свою миссию в QUAZATRONE...

В заключении необходимо отметить два важных момента. Во-первых, если у вас есть RAM THRUSTER, дроиды при соприкосновении с вами спорают. Во-вторых, остерегайтесь дроидов B2, B3 и B4. Они имеют самое мощное оружие — DISRUPTOR. Это оружие неконтактного действия. Если в момент его применения KLEPTO оказался рядом, и у него нет защиты от DISRUPTORA — DISRUPTOR SHIELDS, которая отлично отбрасывается у R5-ГО, — спасение одно: бежать на зарядную площадку и там отсиживаться. Если не применять защиты или не стоять на зарядной площадке, то 3-5 выстрелов достаточно для гибели KLEPTO.

И в конце об управлении. Для управления KLEPTO лучше выбрать клавиатуру. Имейте в виду, что устройство, с которого вы будете управлять вашим KLP2, выбирается один раз в начале игры и больше его переопределить нельзя.

Управляющая клавиатура:

A, S, D, G — влево-вверх;

H, J, K, L — вправо-вверх;

CS, Z, X, C, V — вправо-вниз;

B, N, M, SS, BS — влево-вниз;

ENTER — огонь;

W — оружие (режим автоматической стрельбы);

P — пауза.

Стреляет KLP2 лишь во время движения. Для перевода в режим GRAPPLE нажмите ENTER без нажатия на другие клавиши. При этом внизу появляется соответствующая надпись и буква: «G».

Приложение 1

В этом приложении даны названия элементов снаряжения, расход энергии, тяговая мощность.

DRIVES

LINEAR MK1 10K 60E

Стандартный двигатель. Слабый, но надежный.

LINEAR MK2 10K 70E

Двигатель с улучшенной грузоподъемностью, достигаемой без увеличения энергопотребления.

LINEAR MK3 20K 80E

Турбовариант MK2. Увеличение грузоподъемности происходит за счет избыточного расхода энергии.

GRAVITRONIC MK1 30K 90E

Один из первых антигравитационных двигателей. До сих пор используется из-за высокой надежности.

GRAVITRONIC MK2 30K 100E

Усовершенствованный антигравитационный двигатель. Стандартный недорогой двигатель для младших дроидов.

HEAVY DUTY 80K 120E

Мощный двигатель. Стандартный боевой двигатель, устанавливается на младших дроидах

DUAL LINEAR 160K 130E

Двойной LINEAR-двигатель. Рассчитанный на дроидов, использующих тяжелые шасси.

ULTRAGRAV 180K 150E

Устанавливается избранным дроидам. Очень очень дорогой двигатель.

ROWERS

CHEMIFAX MK1 20K 10E

Дешевый надежный силовой блок, устанавливаемый на короткоживущих дроидах.

CHEMIFAX MK2 40K 10E

Усовершенствованный силовой блок с увеличенной энергоемкостью.

ROBOTRONIC MK1 60K 10E

Первый стандартный силовой блок.

ROBOTRONIC MK2 100K 10E

Усовершенствованный силовой блок, устанавливаемый на дроидах с высоким энергопотреблением.

ROBOTRONIC MK3 160K 10E

Новый энергоблок, проходящий испытания для быстрых дроидов.

TRIOBATIC 240K 20E

Мощный энергоблок для боевого использования.

CYBONIC MK1 320K 30E

Энергоблок высокого класса. Рассчитан на большое энергопотребление.

CYBONIC MK2 400K 40E

Мощный, высокого класса, дорогой энергоблок для избранных дроидов.

WEAPONS

PULSE LAZER 10K 10E (вес)

Стандартный лазер для промышленного и боевого использования.

DUAL LAZER 20K 20E

Мощное оружие для применения против дроидов. Установлено на боевых дроидах низкого класса.

DISINTEGRATOR 30K 30E

Сверхмощное смертельное оружие. Потребляет много энергии.

AUTOCANNON 50K 80E

THE GILLEN AUTOCANNON. Разработано для схваток один на один. Тяжелое и смертельное.

DISRUPTOR 80k 50E

Оружие высшего класса, рассчитано на стрельбу по дроидам всех категорий.

CHASSIS

DURALITE NONE (мах. расход) 10E(вес)

Дешевое шасси. Восстанавливается при поражении.

TRIALIUM MK1 NONE 10E

Шасси низкого класса, установлено на младших дроидах.

TRIALIUM MK2 10K 10E

Мощное шасси низкого класса усовершенствованного действия.

CHROMITE 20K 10E

Дорогое шасси. Устаревшее но до сих пор не снято с производства для установки на старых дроидах.

PLASTEEL 30K 10E

Новое шасси с ударной защитой. Рассчитано для защиты памяти LOGIC-дроидов.

STRESSED 40K 20E

Мощная боевая подвеска для младших BATTLE PLASTEEL дроидов.

CORALLOY MK1 50K 20E

Мощное шасси высокого класса

CORALLOY MK2 80K 20E

Сверхмощное шасси, устанавливаемое избранным дроидам.

DEVICES

DETECTOR NONE 10E

Установлен на дроидах-защитниках (SECURITY DROIDS) для отображения активного уровня радиации (3-е окно на нижней панели).

LAZER SHIELDS 80K 20E

Предназначено для защиты от лазерного нападения. Невысокая энергопотребность.

OVERDRIVE 80K 40E

Рассчитано для увеличения мощности двигателя

POWER BOOST 80K 50E

Увеличивает энергоемкость и благодаря добавочной тяге, повышает грузоподъемность.

RAM THRUSTER 160K 20E

Установлено для схватки с дроидами в ближнем бою.

DISRUPTOR 160K 20E

Установлен на боевых дроидах высокого класса для защиты от дисрутора.

QUEST FOR TIRES

Доисторический человек Тор прыгнул на экран компьютера прямо со страниц комиксов. С бешеной скоростью накручивая педали своего одноколесного велосипеда, он должен перепрыгнуть через холмики и ямки, чтобы сначала добраться до реки. Через реку можно перебраться, только запрыгнув на спину черепахи, а оттуда улететь на попутном орле. После этого вам предстоит прорываться сквозь падающие вулканические бомбы и другие препятствия, прежде, чем вы достигнете пещеры, где толстяк прячет красотку.

Управление довольно просто: вперед, быстрее, медленнее, прыжок и приседание. На клавиатуре: 'W', 'Q', 'M', 'K' и 'ENTER' соответственно. Джойстик, естественно, упрощает эту процедуру. В игре неплохая графика, все персонажи нарисованы с любовью, мультипликация превосходная, а общий фон очень живописен. Немного мерцают атрибуты, но это не смертельно.

RAIDERS

На дальних подступах к земле ведёт бой с космическими пришельцами земляная заградительная установка. У нее есть возможность скрываться в одном из 3-х бункеров, так как кораблей пришельцев чересчур много, и расстреливать их из укрытия, пробив предварительно амбразуры в дзоте своими ракетами.

Вверху экрана на табло указывается счет и рекорд. За матку-корабль, перемещающуюся выше, начисляются премиальные очки.

Игра очень привлекательна и проста в управлении.

Попробуйте сами!!!

Клавиши управления:

X — движение земной установки вправо

Z — влево

SPACE — огонь

Для возобновления игры нажмите SPACE.

RAMBO

Вы включаетесь в игру где вашей целью будет являться следующее: Собрать в джунглях оружие, найти вертолет, освободить военнопленных и уничтожить командующего и охрану. Для того чтобы вы могли найти командующего и выполнить все остальные требования игры, вам понадобится не отступая от описания ни на шаг, выполнить следующие условия:

1. Собрать все оружие в джунглях, оно находится около палм вы можете взять автоматическую винтовку, гранатомет, лук с реактивными стрелами. Для выбора оружия используйте назначенную вами клавишу или BREAK если вы играете на джойстике.

2. После того как вы собрали оружие вам необходимо, пробить дверь реактивными стрелами или гранатами и пройти во вторую зону. Там вы встретите солдатский городок и множество охотящихся на вас солдат. Нужно нанести городку как можно больше разрушений пользуясь гранатами и реактивными стрелами.

3. В центре городка вы увидите пленника привязанного к кресту. Его нужно освободить при помощи ножа, пленник убежит, но гнаться за ним не следует.

4. В одной из зон вам надо найти вертолет (зоны разделены забором) сесть в него и лететь во вторую зону. Вам надо найти посадочную площадку, изображенную как «n» зависнуть над ней и вертолет автоматически приземлится.

5. Недалеко от посадочной площадки находится сарай из бревен. Вам нужно разрушить сарай и выпустить из него пленников помните, что это можно сделать только если вы прилетели на вертолете.

6. После выполнения этого задания вы должны отправиться на поиски ангара, где находится командующий. Искать ангар следует на вертолете. Однако будьте осторожны вам придется сразиться с вражескими вертолетами. Затем вы должны уничтожить командующего и охрану. Если все сделано считайте себя победителем, а игру законченной.

Запомните следующее:

1. Вы имете только 4 жизни.

2. По джунглям бегают люди: зеленые это солдаты за уничтожение которых дается 100 очков, синие это офицеры за них дается 200 очков.

3. Если вы находитесь в первой зоне и вас убивают, то вы оказываетесь вначале пути, если вы пробили дверь во вторую зону и вас убили то вы оказываетесь перед этой дверью во 2-ю зону. Если вы освободили пленника и погибли, то вы оказываетесь перед крестом к которому он был прикован.

4. За каждую сожженную пальму или уничтоженный пустой дом вы получаете соответственно 100 и 200 очков, если дом будет полон людьми вы получаете 500 очков.

RASTAN

O-o-o!!! опять мы попали в средневековье, и нашему рыцарю Растану приходится нелегко — со всех сторон сбегает ся к нему всяческие враги. Чтобы помочь Растану нажмите одновременно <BREAK>+<SPACE> и вы получите бесконечную жизнь.

REBEL STAR 1 & STAR 2

Игры «REBEL STAR 1» и «REBEL STAR 2» фирмы «FIREBIRD» имеют почти одинаковое содержание. Их единственным отличием является то, что первая игра для игры с компьютером, а вторая для игры вдвоем.

История такова: на одной из лунных баз типа «DELTA» произошло «ЧП» власть перешла к враждебным по отношению к землянам друидам. Ваша задача очистить лунную базу.

После загрузки на экране видна локальная карта с изображением части лунной базы. На карте виден мерцающий курсор. Справа от карты есть надписи:

MAP — показывает название неживых объектов,

OBJECT — относится к предметам, которые можно забрать командой «PUCKUP»,

UNIT — относится к живым предметам

OBJECT

IN USE — показывает вооружение объектов.

Перемещения курсора и объектов осуществляется клавишами, которые находятся в непосредственном окружении клавиши «S». Выбор объекта производится клавишей «S».

Клавишей «N» можно перемещать курсор по своей группе захвата (в нее входят несколько человек и 3 робота).

Клавиша «J» осуществляет центровку выбранного объекта относительно локальной карты.

Клавиша «O» осуществляет передачу хода противнику.

Клавиша «I» выдает полную информацию об объекте, на котором в данное время находится курсор.

Подведите курсор к члену вашей группы и нажмите «S». После этого вы можете перемещать его по игровому полю. Количество ходов у каждого землянина разное. Обращайте внимание на показание строки «POINTS», каждого из группы вам нужно вооружить. Для этого нажмите «O». Перед вами появится список возможных вооружений. Выбор осуществляется нажатием клавиши, соответствующей номеру вооружения. Выход из этого режима производится нажатием клавиши «K».

Для произведения стрельбы нажмите «F». Появится изображение возможных для уничтожения объектов в виде кружков двух цветов. Запомните: ваш цвет — желтый, а соперника — зеленый. На кружке, изображающем стрелка, будет видна мишень. Передвигайте мишень на нужный вам объект и нажимайте клавишу выстрела (их может быть до 4-х, но обычно доступны «1» и «2». Они отличаются по потреблению энергии). Выход из данного режима — клавиша «K».

Вперед, друзья! Очистим лунную базу для землян!

REDHAWK

Вы — Келвин Оливер, переживший амнезию, обладатель удивительных способностей. Достаточно произнести слово «KWAN!» и вы превратитесь в красного ястреба, супергероя, одетый в очень экстравагантный капюшон с головными украшениями, напоминающими о горнусах — божестве — ястребе древнего Египта. Под окном с графическими изображениями в стиле комиксов находится область для ввода текста, используемая для общения с программой, а также два индикатора состояния, один из которых показывает уровень вашей энергии на данный момент, а другой — уровень вашей популярности. Имеется также небольшая картинка, показывающая, кем вы являетесь на данный момент; это полезно, когда имеешь дело с расщеплением личности.

Под текстовым окном находится строка из десяти функций. Это — команды, доступ к которым осуществляется простым нажатием цифровых клавиш в сочетании с символьным регистром. Так нажатие 3, 4 с символьным регистром означает, что вы ввели: «скажи» «KWAN!», которое служит волшебным словом для превращения из кевина в красного ястреба и обратно. Над окном графики имеется как раз достаточно места для одной строки текста, которая является одним из двух способов общения программы с вами. Если вы ввели что-то такое, чего она не понимает, то высвечивается «красный ястреб затрудняется». Эта строка может дать вам дополнительную информацию о вашем статусе или местонахождении.

Другой способ, которым игра разговаривает с вами — речевые пузыри, формирующиеся над головой говорящего персонажа. Все, что вы говорите кому-либо, появляется в одном из таких пузырей. так же, как и то, что говорят вам. Это о механике игры. А на что она похожа?

В начале игры вы оказываетесь стоящим у выхода из больницы вы не помните ничего, кроме волшебного слова. Первое, что надо сделать — это принять образ уважаемого супергероя, чтобы полицейские не смеялись над вами, когда вы обратитесь к ним в своем святочном костюме. Затем займитесь приличной работой с тем, чтобы иметь воз-

возможность заглядывать в места, где вас обычно не очень приветствуют, и позволить себе ездить по городу на такси.

Начните игру с путешествия на юго-восток от больницы. Вы окажетесь в противном и вонючем месте. Где-то здесь вы найдете нечто такое, что побудит кое-кого нанять вас на работу. Это должен быть знак. Когда он спросит, чего вы хотите — ответьте отрицательно, но держитесь за него. Отсюда идите на зеленые просторы и поболтайте в поисках такого человека, который не затруднится свести вас с ребятами в синем. Возьмите его с собой, но не забывайте о выстрелах исподтишка.

После того, как горожане вас поздравили, они должны будут дать вам кое-что хрустящее, и я имею в виду не рисовые хлопья. Не забывайте должным образом выполнять свою работу и ваш работодатель тоже будет давать вам что-то хрустящее, но на этот раз это будут зеленые складывающиеся листья.

Конечно, эта игра не класса «Шерлока». Закаленные авантюристы сочтут, что она идет слишком легко.

RENEGADE

Наш герой решил покончить с преступным миром. Но у мафии есть свои законы. «Коза ностра» не прощает отступников и четыре клана поклялись отомстить за измену. Вам предстоит последовательно бороться с каждым из них.

- 1-ый клан — просто уголовники с палками;
- 2-ой клан — рокеры;
- 3-ий клан — местные амазонки;
- 4-ый клан — мафия с ножами и пистолетами.

Управление:

1 — без участия кнопки — передвижения вправо / влево / вверх / вниз / по диагонали.

2 — с участием кнопки, где: 1 — прыжок вверх; 2 — прыжок-удар ногой 3, 7 — удар ногой назад; 4, 6 — удар кулаком.

Жизненные силы героя отображает линейка в нижней части экрана. Там же находится и указатель времени, за которое необходимо уложиться. Там же появится линейка сил босса очередной банды. До поры до времени он ожидает, но после того, как вы расправитесь с парой его человек, он выйдет сам сразиться с вами. Для того, чтобы покончить с врагами в первой зоне, необходимо свалить каждого по два раза. С каждым уровнем число ударов растет.

Маленькие хитрости: — в 1-ой и 2-ой зонах врагов можно сбрасывать в обрыв.

Но при этом будьте осторожны и не упадите туда сами; — босса можно свалить только задним ударом ноги, а потом добить (клавиши 4 и 6).

Во второй зоне необходимо сбить трех рокеров на мотоциклах ударом ноги в прыжке. Если вы все сделаете правильно, то и с этой бандой будет покончено.

На третьем уровне вас встретят девушки, вооруженные плетками. Забудьте о том, что вы джентльмен, иначе погибнете.

С четвертой бандой будет очень трудно справиться. Один удар ножом будет стоить жизни. К тому же босс стреляет из пистолета.

RENEGADE 3

Знаменитая компьютерная фирма IMAGINE спустила на голову Рене еще одну сложную задачу. Рене спокойно сидел дома. Он дал себе слово, что больше никогда не полезет ни в одну из заварушек. А дело было в том, что Рене женился на самой красивой девушке города, и теперь он занимался только семейными делами и ему стало не до приключений. Но вот в один ненастный день, когда на улице была гроза, Рене услышал за окном странный звук было такое ощущение, что садиться самолет, но звук был намного тоньше. И вдруг все стихло. Рене поднялся и подошел к входной двери, за дверью стоял какой-то странный шорох.

Рене открыл дверь и тут же упал парализованный. Хотя он не мог двигаться, он мог видеть и слышать все, что происходило в доме.

А происходило то, что группа странно одетых и немножко похожих на людей существ, обыскав весь дом ворвались в спальню к молодой супруге Рене. Парализовав ее таким же образом, они продолжили обыск, но не найдя ничего схватили молодую женщину и потащили к своим кораблям. Кораблей было 4, столько было и захватчиков. Увлеченные своей добычей они не заметили как очнулся Рене. Как ни странно, но он чувствовал себя очень хорошо и сразу рванул к ближайшему кораблю. Несколько кораблей стали подниматься в воздух, но один по непонятной причине стоял на земле.

Ворвавшись в корабль Рене двинул кулаком еще ничего неуспешного сообразить инопланетянина и, забрав у него все оружие, стал ждать когда он очнется. Когда он очнулся, Рене заставил его лететь вслед за остальными кораблями. Но те, заподозрив неладное, попытались скрыться, но на счастье, захваченный Рене корабль оказался самым быстродвижным. Поняв, что им не оторваться, они включили систему перемещения во времени и улетели в далекое прошлое, чтобы хоть там укрыться от Рене, но не тут то было. Они на верное в пылу побега позабыли, что на последнем корабле тоже есть система перемещения во времени. И вот отважный Рене перемещается в далекое прошлое, где

превосходят древние племена людей, готовых сожрать любую живность, а также динозавры и первобытные летающие ящеры.

1. Историческая зона.

Корабль Рене сел на древнюю землю. Не успев оглянуться, Рене увидел группу странно одетых людей, которые бежали к нему со всех сторон с явно плохими намерениями. Рене пустился наутек от оглоделой толпы в сторону посадки инопланетян. В пути Рене пережил много тревожных минут. Звероящеры, которые всячески пытаются преградить ему дорогу, да и сама дорога была опасна, встречается много ям с белыми шипами на дне. На отвесной скале имеются небольшие отверстия в виде лестницы, по которой можно взобраться на второй ярус отвесной скалы, где проходит горная дорога с пещерами. На Рене то и дело кидали яйца птеродактили, а из пещер на верхнем ярусе выбегали первобытные люди и кидали в него камнями. Поняв, что инопланетяне уже смыслили из этого времени, Рене пытается пробиться к своему кораблю. Дорогу к кораблю преградила целая стая древних людей, звероящеров и птеродактилей. Окончив борьбу, он уставший подходит к кораблю и садиться в него. Вызвав из компьютера корабля карту, Рене находит корабль инопланетян уже в древнем Египте.

2. Египетские ужасы.

Корабль Рене садится возле знаменитых фараонских гробниц. Появление непонятного для данного времени человека вызвало панику среди фараонов. Дикий шум, которые подняли фараоны разбудил зловещих зомби, которые стали вылезать из земли, обмотанные в рваные тряпки. Так же выскочили какие-то странные мелкие животные на двух ногах. Все это злое общество бросилось на Рене, но зная все уловки врагов Рене спокойно отбивался от ударов. В корабле Рене была карта, по которой он специально наметил себе курс, самый короткий и прямой. Египетские пирамиды оказались для него ненамного сложнее предыдущей зоны. На протяжении всей дороги ему пришлось преодолеть множество мостов, лестниц и глубоких черных ям, неожиданно оказывающихся перед его носом.

Космические пираты, а именно они были этими инопланетянами, уже давно сместились в следующее время. Заметив это, Рене сел в свой корабль и включил машину перемещения в следующее время, которое оказалось временем рыцарских турниров.

3. Зона средневековья.

В этом времени рыцарей и их верных оруженосцев все оказалось сложнее, так как защищенные от ударов рыцари почти не замечали ударов Рене. Вот тут то и пришлось немного попотеть. Все рыцари ополчились и пошли войной на Рене, но тот быстро нашел уязвимые места у нападающих и вступил с ними в неравную схватку. Тут Рене надо действовать осторожно, так как все рыцари вооружены острыми мечами и копыями, а это грозит лишением ему головы. Дойдя до последнего места, где могли спрятаться космические пираты, Рене обнаружил, что здесь уже никого нет. Расправившись с последним рыцарем, он быстро вскакивает в свой корабль и, взглянув на карту, видит, что пираты уже давно улетели на свою пиратскую базу. Рене немедленно перемещается в будущее.

4. Будущее. Зона железных монстров.

В этой зоне Рене очень быстро может полатиться жизнью, так как нападающие монстры почти не уязвимы, а их ядовитые укусы очень опасны для Рене. В туннеле, так же как и в первой зоне, имеются еле заметные ступеньки, позволяющие Рене подниматься на второй этаж. Кроме монстров на Рене нападали роботы, в голове у которых имелась только одна программа — убивать. Для этого их вооружили сверхэлектронными пистолетами, что затрудняет их уничтожение для Рене.

Дойдя до последней стадии Рене находит свою возлюбленную и они вдвоем спокойно возвращаются к себе домой, на этом и заканчивается последняя глава для Рене.

Управление:

- 1. Клавиатура;
- 2. Синклер джойстик;
- 3. Кемпстон джойстик;
- 4. Курсорный джойстик;
- 5. Программирование клавиш управления;
- 6. Включение музыки и звуковых эффектов.

REPTON MANIA

Основной персонаж, похожий на лягушку рептон. Плоская графика, показывающая сверху лабиринт, унылое блочное построение общего вида, движения как у деревянных человечков. В этой игре задача — провести рептона вокруг ямы, раскапывая землю и собирая алмазы, избегая при этом опасностей. Каждый уровень надо до закончить за определенный лимит времени. При этом условно вам дается пароль для прохода на следующий уровень. Вы можете посмотреть карту, для этого надо нажать ENTER/M.

Опасности бывают разные — это каменные глыбы, которые падают, если под ними подрыть землю, и дают вас насмерть, яйца, из

которых вылупляются драконы и гонятся за вами, летающие ящеры и пр.

REPTON 2

Основным отличием от «REPTON MANIA» являются дополнительные опасности — мертвые черепа, привидения, метеоры, чудовища. Задача — прорыть всю землю, собрать все алмазы, убить все 18 чудовищ и составить 42 куска составной головоломки. Чтобы сделать это, вы должны использовать все 64 транспорта, которые переносят вас в скрытые секции лабиринта. Лимита времени нет, но зато некоторые алмазы спрятаны в сейфах, чтобы их открыть, надо найти ключ.

RETURN TO OZ

Волшебник изумрудного города. Еще один пример использования книги-сказки. Прошло некоторое время после вашего последнего визита и, как вам кажется, ваши друзья в опасности.

Но есть ведьма, которая не хочет, чтобы вы им помогли. Игра сделана в режиме графического меню и может быть привлекательна. Ничего, кроме своего имени писать не надо.

Все управление это три клавиши.

Пробел — выбор пункта в меню;

Ввод — утверждение пункта;

SHIFT — возврат в меню.

Есть 6 позиций для выбора: смотреть, говорить, искать, брать, оставить, изучать.

«Изучать» делится на: выходить, бросать и использовать. Когда вы выбираете одну из частей меню, все необходимое высвечивается, а переключается вновь пробелом.

Основная проблема в убогости графики. Картинки весьма и весьма малы, что вызывает трудности, к тому же неудобно высвечивать отдельные пункты клавиш. Пробела, хотя бы может это недостаток моей резиновой клавиатуры. И почему-то нужно нажимать весьма коротко, чтобы переключить следующий пункт, и бывает, что необходимая позиция проскакивает. Игра вроде бы должна была сделать путешествие простым, но оказалось наоборот и по мере продвижения вперед еще усложнилась. Книга повторяется довольно точно, но нужно слишком любить ее, чтобы играть в эту игру. И одно последнее замечание: всюду есть упоминание, что сделано это Диснеем, но почему-то нет упоминания истинного автора. Вообще-то лучше всего просто почитать книжку.

REVERSI

Введение: реверси — настольная игра 19 века, известная также под названием «Отелло». Название отражает строгую мораль той эпохи, а также викторианское увлечение захватом территорий.

Это стратегическая игра двух соперников (черные и белые) на квадратном игровом поле похожем на шахматы. Наиболее непривычная для новичка черта игры — драматический переменный успех то одной то другой стороны: сначала черные могут владеть территорией, затем белые могут доминировать, пока черные вновь не получат на нее права и т.д.

В связи с этим до самого конца игры невозможно предугадать победителя. Имеется много миллионов возможных вариантов ведения игры, что позволяет проявить индивидуальность своего стиля. И все же в отличии от шахмат каждая игра заканчивается в пределах 60 ходов с каждой стороны. Большинство же вариантов потребуют от вас не более 30 ходов.

Программа игры почти полностью записана в машинных кодах.

Программа запрограммирована так, что может предложить интересный вариант на любом уровне ее ведения. Пока вы учитесь уровень игры может быть установлен на «новичок», и вы также сможете установить выгодное для вас положение на доске. По мере совершенствования вы можете усложнять игру и уменьшать фору, так чтобы каждая игра становилась соревнованием равных партнеров.

Правила игры:

1. REVERSI это стратегическая игра 2-х игроков, черных и белых, которые делают ходы по очереди на игровом поле 8*8. Первыми ходят черные.

2. Человек может начинать первым или дать возможность машине начать игру. Также можно играть вдвоем. В этом случае компьютер будет судить игру и вести счет.

3. Ход делается установкой новой фишки на свободное место доски рядом с фишкой противника.

4. Каждый ход должен приводить к захвату фишек противника.

5. Захват производится в том случае, когда фишка одного цвета или целая линия фишек попадает между двумя фишками другого цвета, (только что размещенной или уже находившейся в игре). Захват может производиться только по прямой линии (горизонтальной, вертикальной или диагональной) или в любой их комбинации одновременно. Все захваченные фишки принимают цвет армии противника. Если вы не совсем понимаете, как производится захват, не беспокойтесь. Компьютер проследит за тем, чтобы все захваты выполнялись правильно, и вы сможете увидеть результат на экране. Игру можно переиграть вперед и

назад, вы можете сменить армию и продолжать игру с любого положения, поэтому не бойтесь экспериментировать пока изучаете игру.

6. Фишки не перемещаются после их установки на поле, но меняют цвет при захвате. Поэтому простая игра на увеличение численного преимущества не всегда лучший вариант игры, так как вы можете утратить контроль над своей стороной.

7. Если захват фишек не возможен, тогда игрок должен спасовать «PASS» и наступают очередь другого партнера.

8. Игра заканчивается, когда ни один игрок не может сделать ни одного хода. Это происходит либо когда поле заполнено, либо когда при установке новых фишек нет возможности захвата, то есть оба игрока вынуждены играть «PASS». Крайний случай когда у одного игрока нет фишек.

9. Победитель тот, кто обладает наибольшей армией в конце игры. Компьютер ведет счет во время игры.

Как играть с компьютером.

Если вы никогда не играли — выберите предполагаемый образец игры. Вы можете проиграть ее вперед и назад с тем, чтобы проследить результат игры на экране. На любой стадии вы можете менять фишки и играть против компьютера.

Во время игры делайте ход (выставляйте фишку) на выбранный квадрат, имея ввиду что, буквы от А до Н представляют вертикальный столбик, а цифры от 1 до 8 горизонтальный ряд.

После того как набрали свой ход нажмите «ENTER».

Если вы сделали ход неправильно — компьютер попросит вас переходить. В случае когда у вас нет возможности сделать ход по правилам игры необходимо нажать «PASS». Если ваша очередь делать ход, вы можете просмотреть различные варианты, нажав клавишу «ENTER» до того как вы сделаете ход. Экран тогда переключается на выбор вариантов. Если вы снова нажмете на «ENTER», экран переключается на игру и вы можете делать ход.

Чтобы активизировать игру выберите один из вариантов игры, предлагаемых на выбор, запомните его номер и заведите в игру.

Одна из возможностей предлагаемых компьютером — возможность выбора уровня мастерства игры. Введите число от 1 «новичок» до 9 «мастер». Компьютеру потребуется больше времени на более высоком уровне игры, так как ему приходится оценивать большое количество вариантов. Если вы захотите прервать ход мыслей компьютера на уровне мастеров, держите палец на клавише BREAK. Программа в конце концов заметит это и немедленно ответит ходом (вероятно, не самым удачным). Если вы все время проигрываете на уровне «новичка» воспользуйтесь правом выбора позиции. Заберите себе 4 угловых клеток и другие, которые считаете благоприятными и попробуйте снова.

Несколько советов как создать преимущество:

1. Угловые клетки обычно считаются наиболее ценными позициями. Они не могут быть захвачены и контролируют линии в 3-х направлениях. Однако занимать угловые клетки не всегда просто и не всегда выгодно.

2. Клетки у края площадки не очень популярны, так как фишка на них оказывается камнем преткновения на пути к границе или углу.

3. Центральные диагонали — хорошие позиции, если вы уверены за противоположные угловые клетки. В обратном случае, они легко подвергаются атаке.

4. В начале игры, оставайтесь в центре поля как можно дольше.

5. Если ваш противник все же занял угловую клетку, постарайтесь умелой игрой отгородить угол и уменьшить его преимущество. Ищите пути выполнения такого хода.

6. К концу игры старайтесь сократить противнику возможность выбора и всегда помните, что победитель тот, у кого больше фишек на поле в конце игры.

Стратегия игры:

Игра предоставляет игрокам богатый выбор вариантов. Кроме обычных вариантов во время игры против компьютера или другого игрока. Есть возможность испытать различные собственные идеи, обеспечивающие выигрыш.

Имейте ввиду, что игра начинается с 4-х центральных клеток D4, E4, D5, E5.

Черные делают первый ход. В начале игры черные могут ходить и на C5, D6, E3 или E4, захватывая белую фишку, которая теперь становится черной.

Положим, что черные выбирают D6.

Черные теперь имеют три фишки, а белые только 1. Не увеличивая свою армию вы можете ограничить выбор противника. Однако, это ограничивает и ваш собственный выбор, что более важно. Вы рискуете потерять все свои фишки.

Что лучше: позиция или количество?

Вы увидите при проведении учебной игры, что удача переходит от одного к другому и оканчивается победой белых, (которые в этом случае принадлежат компьютеру). Часто хороший ход заставляет противника делать нежелательный ему ход, так как возможности его ограничены.

Вы можете испытать стратегию на компьютере, воспользовавшись правом начать новую игру, а затем выбрать вариант игры. Причем вы можете играть белыми и черными и на любой стадии вы можете пере-

играть игру дать возможность компьютеру взять любую сторону. В этом случае вы можете воспользоваться умением компьютера делать ход в любой ситуации.

Если вы хотите решать сложную задачу или доиграть чей-то вариант, вы можете выбрать исходную позицию прежде, чем начать игру и затем исследовать возможность каждого хода, используя возможность компьютера проигрывать вариант вновь и вновь и исследовать каждый из путей ведения игры.

RING WARS

RING WARS — «кольцевые войны». Одна из характерных игр типа «космические войны». В этой игре вам надо будет защищать солнечную систему от разрушения таинственными пришельцами из кольцевого мира. Этот «кольцевой мир» болтается на орбите около Сатурна, и оттуда вылетают корабли пришельцев, разбирающие планеты солнечной системы на строительные материалы. Радикальным методом борьбы с ними является взрыв всего их кольцевого мира с помощью атомной бомбы. Для этого вам надо влететь внутрь кольцевого мира, пройти его защитные заграждения и оставить внутри него атомную бомбу (предварительно установив ее часовой механизм на необходимое вам время). При слишком маленьком времени вы взорветесь вместе с пришельцами, при слишком большом — они успеют найти бомбу. Можете также повоевать с пришельцами около планет.

Следите за мигающей строкой подсказок — ваш космический корабль будет сам подсказывать вам, какие клавиши вам необходимо нажимать для работы. Клавиши с 1 по 5 переключают режимы работы бортового компьютера корабля (вам особенно понадобятся клавиша 5 — навигация). Управление полетом осуществляется обычными 5-ю клавишами или джойстиком.

RIVER RAID

В вашем распоряжении 4 самолета. Попробуйте совершить полет над рекой и преодолеть (уничтожить) большинство встречающихся препятствий. Не забывайте, что во время полета количество топлива в баках вашего самолета все время уменьшается и без дозаправки в пунктах FUEL не обойтись.

Полет проходит на малой высоте, поэтому опасайтесь подлета к береговой линии — это опасно. Помните, что танки на берегу и вертолеты в воздухе могут вести ответный огонь.

Управление:

1 — клавиатура; 3 — SINCLAIR;
2 — KEMPSTON; 4 — курсор (0-огонь);
H — пауза; CS+ENTER — выход в начало
выбранной игры;
ENTER — старт; SS+ENTER — выход в меню.

Счет:

корабль	— 30	мост	— 560
самолет	— 30	мост с танком	— 780
вертолет	— 60	воздушный шар	— 150
FUEL	— 80	стреляющий вертолет	— 250

При количестве очков кратном 10000 вам добавляется жизнь.

Уровень игры:

номер игры	число игроков	уровень игры	начальный мост
1	1	1	1
2	2	1	1
3	1	2	5
4	2	2	5
5	1	3	20
6	2	3	20
7	1	4	30
8	2	4	30

ROAD RACE

Ралли Париж — Дакар.

Вам предоставляется возможность поучаствовать в ралли. Выберите удобные клавиши для «ВПРАВО», «ВЛЕВО», «ГАЗ», «ТОРМОЗ» и джойстик. Стартуете вы 680-м, а прийти нужно первым, но это ничего. Весь маршрут разбит на этапы. На каждом этапе вам нужно проявить максимум мастерства. Перед началом каждого этапа сообщается какое место нужно занять, чтобы выйти в следующий круг соревнований. Старайтесь в каждой игре обойти соперника, т.к. после сравнительно простого первого этапа (нужно обогнать всего 30 машин), будет сложнее.

Все ждут гонки, гонки ночью, гонки по дороге зимой и весной. Нужно отдать должное авторам программы, они очень точно имитируют скольжение по льду. Машин становится все больше, они стараются перегородить всю дорогу, а для того, чтобы войти в число стартующих на следующем этапе нужно обогнать все большее число соперников. Если

вы, наконец доехали до Египта, то можете не бояться садиться за руль автомобиля. Если вы прошли еще дальше — рекомендуется гулять в компании участвующих в ралли Париж — Дакар.

В левом верхнем углу экрана ваши скорости. По середине сверху передача, на которой вы едете: L — низкая, H — высокая. Передача переключается повторным нажатием кнопки «ГАЗ», при скорости около 200 миль в час. Расстояние финиша можно оценить по обрезку, нарисованному в нижней части экрана. Ваша машина показана точкой, каждое столкновение приводит к резкой потере скорости. Вы не бойтесь быть в числе проигравших на первых же этапах. Немного тренировки — и все будет хорошо.

Счастливого пути.

ROBIN THE WOOD

История Робин Гуда вновь оживает в приключенческой игре «Робин из леса». Легенда гласит нам о Робине, сыне Алерика, который был стражником серебряной стрелы (символа свободы и мира для саксонских племен). Управляющий графством Ноттингем убил Алерика и завладел серебряной стрелой. Для саксонцев наступили тяжелые времена... Когда Робин подросток, он стал для норманнов грозным противником. Он отнимал у захватчиков награбленное добро и раздавал беднякам.

Воспитанный в лесу, он без труда уходил от погони. Шериф из Ноттингема решил обманым путем заманить Робина в город: он объявил состязания по стрельбе из лука, а главной наградой победителю будет та самая стрела.

Именно с этого места легенды начинается ваша миссия... Перед тем как начать состязание с другими стрелками, вы должны выполнить несколько других также трудных и опасных задач. Чтобы приступить к состязаниям ты не должен быть опознан, ты должен иметь три магических стрелы. Стрелы находятся у старого умного Анта. Кроме того, у него же находятся твой лук и меч. Чтобы их получить, ты должен дать взамен три кошелька с золотом за каждый вид оружия. Однако, для того чтобы добыть кошельки с золотом нужно вступить в борьбу с норманами, составляющими эскорт богатого и злого епископа из Петерборо.

Территория игрового поля разделена на три части. Наибольшая из них — это лес, потом замок, в котором будут происходить состязания, и затем — подземелье замка, куда вас будут часто бросать. Лес — это сложный лабиринт, образуемый взрослыми деревьями, по которому бегут красные кабаны, встреча с которыми не сулит ничего хорошего.

Робин начинает игру; вооруженным только короткой палкой, однако ее достаточно, чтобы победить шныряющих повсюду норманских воинов, которые имеют приказ убить Робина и стреляют без предупреждения. Вся их беда в том, что они могут стрелять в Робина только с дальнего расстояния. В лесу можно встретить собирающую зелье колдунью, которая потребует от тебя дань. Если ты не исполнишь ее приказ, она бросит тебя в подземелье, вы браться из которого нужно, имея при себе ключ. Если к моменту встречи с колдуньей ты соберешь достаточное количество зелья (выглядит как цветочки), то в награду колдунья перенесет тебя в другую часть леса (забирая у тебя кошельки с золотом). Лучше иметь четное количество цветков.

Зелье, колчан со стрелами, и примерно в виде дополнительной жизни, можно найти в лесу. Собранные и уже имеющиеся предметы высвечиваются в нижней части экрана. В верхней части находится сложный орнамент (стилизованные оленьи рога), цвет которого сообщает о состоянии здоровья Робина. Каждое ранение, полученное им, уменьшает его силы. Если он не будет достаточно сильным и ловким, то погибнет, не успев выполнить задание. Очень полезно навестить старого пустынного, который лечит раны. Однако нужно помнить о том, что пустынный не переносит вблизи своего дома никакого оружия, и встреча с ним может быть очень неприятной. Кроме того, по лесу путешествует епископ из Петерборо, охраняемый своими стражниками. Достаточно лишить его эскорта, и епископ убежит, бросая два полных кошелька с золотыми монетами. Иногда Робин может встретиться с самим ноттингемским шерифом, что всегда кончается заточением Робина в темницу.

Итак, задача, стоящая перед Робинсом, трудна и ответственна. Ты должен ему всячески помогать. Для того, чтобы запомнить и выучить 350 игровых экранов, нужно несколько часов потратить на попытки. При этом очень полезным является изготовление карты.

ROBOCOP

Самая лучшая игра для Спектрума — это игра «робот-полицейский». Графика заслуживает всяческих похвал. Эта игра создана фирмой OCEAN, специализирующейся только играми по сюжетам прекрасных фильмов.

Смысл игры — управлять роботом-полицейским. Робот бродит по городу и борется с преступностью, а именно: убивает преступников с бензопилами, ружьями и бандитов на мотоциклах.

В первом уровне ROBOCOP идет сперва на право по городу.

Во втором, идет по зданию фирмы, выпускающей роботов ED-209. Самых плохих роботов из серии роботов-полицейских.

В третьем уровне ROBOCOP поднимается на лифтах и лестницах на крышу здания фирмы, где он вступает в борьбу с бандитами, вооруженными гранатометами и роботами ED-209

Дойдя до конца уровня ROBOCOP должен будет защитить мэра города от бандита, захватившего его в виде заложника.

В игре интересный смысл, а графика напоминает игру BATMAN3, так что играйте и радуйтесь.

А для любителей играть со 128-м Спектрумом — эта игра просто прелесть.

ROCET RANGER

1940 год. Немецкие фабрики работают на полную мощность. Кованые сапоги народного социализма намереваются пройти по бескрайним просторам Франции и России и уже скоро появятся в Югославии и Испании. Нет такой страны или системы, которая могла бы победить эту заразу. Но есть один человек, который может превратить всю немецкую машину в груды обломков. Однажды ночью, когда ты, сидя за столом, рисовал модель паровой машины, комната, в которой ты сидел вдруг начала дрожать и вибрировать. На столе появились чертежи странного устройства, похожего на кастролю. Когда это устройство, собрав в одной из лабораторий, в твоих руках оказался сверхсовременный реактивный ранец, способный переносить тебя во времени и в пространстве. С его помощью ты сможешь бороться с ненавистным тебе фашизмом, с вермахтом, люфтваффе и крисмарином.

Достичь победы может человек с сильным характером, который проведет возле компьютера как минимум месяц. В начале игры ты можешь выполнить одно из 4-х действий WOR-MAP — карта мира. На ней обозначены страны еще играющие какую-то роль в войне. Ты располагаешь 5 агентами, которых можешь размещать где угодно. Но они всегда могут провалиться, что чревато им смертью или концентрационным лагерем.

Каждый из агентов может организовать движение сопротивления. Ты имеешь возможность увеличить их скорость и эффективность их действий.

FUELDEPOT — топливный склад. Здесь ты запасешься топливом для своего ранца и ракеты. Помни, что все топливо сразу расходовать нельзя, надо оставить часть для полета назад или в другую страну.

ROCKET LAB — информация о полученных частях от новой немецкой ракеты.

TAKE OFF — старт. Тебя перевозят в FORT DIX, откуда ты стартуешь с бетонной полосы. Для каждого касания земли нажимаешь FIRE+BLEVO. Когда появится звуковой сигнал, сообщающий что ты можешь оторваться от земли, нажми FIRE+BBEPX. Расстояние полета зависит от количества топлива, заправленного в бак ранца. Эта зависимость приведена в таблице.

В информации, получаемый от агентуры, обычно говорится о новой секретной базе. На эту базу необходимо слетать, так как там ты можешь найти одну из пяти частей ракеты, которую немцы хотят использовать для полета на Луну. Остальная информация переданная агентами касалась военных транспортов, найденных заводов и т.д. В самом начале игры немецкие десантники совершают налет на Нью-Йорк и похищают одного из ученых Америки Оттона Барншторфа и его дочь Джейн. Поэтому единственное средство спасти это найти самолет, возвращающийся в Германию, и захватить его. Но помни, что попадание в оболочку, начиненную водородом приведет к взрыву, от которого тебя никто, кроме тебя самого не спасет.

Когда ты попадешь внутрь самолета твоя миссия не закончится, другими словами тебе надо уговорить Джейн, что ты друг, и если она тебе не поверит, то полетит прямо в Германию. итак судьбы европы и всего мира в твоих руках

Цель полета:

Ал. — Алжир	Ар. — Аравия
Ат. — Атлантика	Бр. — Бразилия
Ка. — Канада	Кол. — Колумбия
Кон. — Конго	В.А. — Восточная Африка
Ег. — Египет	Ан. — Англия
Фр. — Франция	Гер. — Германия
Ит. — Италия	Кен. — Кения
Лив. — Ливия	С.в. — Средний Восток
Ниг. — Нигерия	Пер. — Персия
П. — Перу	Ск. — Скандинавия
Ис. — Исландия	Суд. — Судан
США — США	СССР — СССР
Вен. — Венесуэла	З.А. — Западная Африка
Ис. — Испания	Юг. — Югославия

ROSKFALL 2

Продолжение игры, имевшей большую популярность в прошлом году. На этот раз игра будет еще интереснее, так как некоторые из 20 уровней игры придуманы читателями журнала. Цель — собрать на каждом уровне требуемое количество алмазов. Это количество указано в правом нижнем углу экрана. Как только вы это выполните, появится знак

EXIT — выход, находящийся, как правило, в самом неудобном месте, через него вы попадаете на следующий уровень.

По окончании вы записываете свой счет в таблицу достижений (его можно сохранить на магнитной ленте). После этого появляется титульное изображение с указанием максимального достигнутого уровня, и снова начать игру. При этом после завершения уровня '0' вам будет задан вопрос: «На какой уровень вы хотели бы попасть?» Можно выбрать любой уровень от '0' до максимального достигнутого вами. Сейчас опишем смысл элементов изображения:

Пространство — черное пространство, по которому можно свободно передвигаться.

Трава — зеленые квадраты, вы можете пройти по ним, оставляя за собой черное пространство;

Камни — красные, круглые и тяжелые. Они могут держаться на траве или другом твердом объекте. Вы можете удержать камень, но если он падает на вас — прочь с дороги. Одиночные камни вы можете столкнуть в сторону, если для этого есть пространство;

Стены — внутренние стены имеют красно-желтые кирпичи, а внешние, которые появляются в конце уровня, — желто-голубые. Стены непроходимы, но внутренние стены можно разрушить взрывом; выход — большая буква «Е» в квадрате. Смотрите, не повредите (не взорвите) выход, иначе уровень невозможно закончить.

Алмазы — желтые предметы, они падают так же, как и камни, и легко пробивают голову, а вы теряете жизнь. Выход появляется после того, как собрано требуемое количество алмазов;

Бомбы — лиловые бомбы, их можно толкать, они взрываются в конце падения, уничтожая 9 окружающих квадратов;

Враги — три типа врагов могут двигаться только по черному пространству, их можно убить, бросая камни или бомбы.

ROCKY HORROR SHOW

В игре искривление времени заносит вас в огромный особняк доктора FRANK'N'FURTER. Сюжет игры следующий: ваша возлюбленная Жаннет или возлюбленный Бред (зависит от того, мужчина вы или женщина) был затянут в машину «медуза» — гигантский цементодетельный миксер злого доктора. Ваша задача — найти 15 потеранных частей машины, способной нейтрализовать деятельность «медузы».

Части разбросаны в комнатах двухэтажного особняка. Вы можете нести только одну часть за один раз. Вы принесете их на сцену и поместите в мигающий корпус машины. В комнатах встречаются лазерные пушки, волшебные грибы и сумасшедшие шприцы, так что будьте осторожны. Вас также будут преследовать герои, с которыми вы будете общаться. Это Риф-Раф, депрессивный маньяк-дворецкий, обслуживающий электрические эксперименты хозяина. Служанка Магнетка снимет с вас всю одежду. Это напоминает компьютерный вариант дешевого боевика.

Остальные герои — горничная Коламбия; ужасный Рокки, творение доктора, возникающий в самых неожиданных местах; мотоциклист Эдди, замораживающий все на своем пути. Некоторые герои убоют вас сразу, другие оставят вам шанс выжить. Когда несколько героев двигаются по экрану, ход игры замедляется. Если вы видели фильм, давший сценарий игре, она вам, безусловно, понравится.

ROD LAND

Там и Рид — очень симпатичные девчонки, живущие в стране ROD LAND, наполненной благоухающими цветами, тысячами ушастых кроликов, ушастых котят, послушных слонят с ушами, как тарелки. На экране вашего SPECTRUM появятся тонко прорисованные картинки в японском стиле.

Симпатичная парочка вооружена крепкими дубинками, которыми они проламывают черепа не менее симпатичным врагам. Они к тому же неплохие борцы — по крайней мере, совершают мастерские броски через голову. Несколько приемов — и противник исчезает в луже волшебной грязи.

В конце каждого уровня им противостоит огромный (но тоже симпатичный) монстр. Но с помощью собранного ранее вооружения бомб, пуль, и ледяных кристаллов его тоже удастся победить. Задача всего этого приключения — освободить мамочку, украденную злым волшебником.

ROGUE TROOPER

Милитаристская тематика. На этот раз мы боремся за жизнь и спасение последнего оставшегося в живых после кровавой расправы солдата планеты Кварц, на которую предательски напали и уничтожили корты. Цель игры — собрать и вывезти на землю 8 видеокассет, на которых записаны факты, подтверждающие это нападение. Кассеты разбросаны вокруг развалин последнего форта, там же лежат остатки продовольствия и амуниции. В лесу на поляне ждет готовый к полету космический корабль. Личный компьютер солдата содержит записанную память 3-х его коллег, которые помогают ему советами и подсказками.

Избежать столкновения с кортами задача отнюдь не легкая, поэтому попытаемся помочь нашему солдату. Введенный РОКЕ 30374,0 приводит к бессмертию нашего солдата, даже в том случае если он попадает на мину. Такие параметры имела программа которую правили мы. Ваша программа, читатель может выглядеть иначе, однако надеемся что нахождение собственного адреса для вас не явится тяжелой проблемой.

ROLAND'S RAT RACE

Крыса Роланд, суперзвезда, знаменитый своей сверхзвуковой манерой говорить, забыл завести свой будильник. Он опаздывает на телевидение.

В подвалах, где он живет, также обитают здоровенные сапоги-мутанты, ходящие с одного этажа на другой и сбивающие всех на своем пути. У Роланда от них болит хвост, поэтому он защищается от них при помощи водяного пистолета, который заправляет клейкой жидкостью, разбросанной по этажам. Сапоги на некоторое время приклеиваются к полу. Потребуется много жидкости, чтобы добраться до двери телестудии.

Чтобы открыть дверь и присоединиться к Нику, Анне и Винсе, он должен собирать кусочки светящегося материала и по одному приносить их к двери. Он должен собрать ключ и в самом конце открыть им дверь.

Чтобы усложнить задачу существует 2 уровня подвалов. Когда Роланд найдет стрелку вниз, он сможет путешествовать по туннелям метрополитена. Поезда часто проносятся мимо, но Роланд может спокойно проходить по краю путей, избегая опасности. Если ему повезет он найдет черную дверь, куда можно приносить кусочки светящегося материала. Он должен действовать быстро, поскольку время потихоньку идет и передача скоро закончится.

Поиск кусочков тяжелая работа, а Роланд не успел позавтракать. Он вынужден сесть на диету из биг-маков и чипсов, которые поддержат уровень его энергии.

Игра слабо соответствует прототипу крысы-суперзвезды, и те, кто не влюблены в Роланда без памяти, могут найти игру несколько монотонной через тридцать минут, несмотря на то, что по верхней части экрана ездят мотороллеры CS и всякий другой транспорт, оживляя обстановку.

Разные экраны игры обманчиво похожи. Рисуйте карту подземелья, если не хотите, чтобы Роланд бегал кругами.

Графика, хоть и выдающаяся, но плавная и быстрая. Плавный рулон экрана от одной комнаты к другой очень выразителен.

«Крысиные гонки Роланда» заинтересует многих фанатов знаменитой крысы. Хотя он и выступает не в своем обычном качестве, его компьютерные приключения показывают новые стороны его известной сообразительности.

Так хорошая ли игра в конце концов? Да!

(Билл Гилберт, SINCLER USER, August 1985)

ROOM TEN

Эта игра больше всего напоминает теннис, но в трехмерном пространстве с пониженной гравитацией в прямоугольной комнате. Вся программа изящно обслуживается с помощью меню.

Представлены на выбор различные скорости, возможность играть вдвоем. Содержится инструкция и т.д.

ROGOTTEN WORLDS

Земля в далеком будущем атакуется враждебными пришельцами и роботами, переодетыми в людей, стреляющих и пускающих в вас ракеты. Вы парите над планетой и стреляете в врагов. Игра напоминает R-TYPE или ZYNAPS, но намного хуже их. Скрытая возможность игры в том, что в нее могут играть как один, так и два игрока. Активизация первого игрока — <SPACE>, второго — <0>.

Первый игрок управляется:

Q — вверх, O — влево, A — вниз, P — право, SPACE — огонь.

Управление 2-м игроком — синклер джойстик.

Вы парите над поверхностью планеты и стреляете во все стороны.

Рейтинг игры на 1991 — 36%.

R-TYPE

Это космическая игра с очень красивой графикой. Для того, чтобы научиться правильно в нее играть, необходимо знать следующее:

— космический корабль берет энергию для стрельбы из атмосферы. Он может стрелять короткими очередями при кратковременном нажатии кнопки или крупным зарядом — при длительном. Длительность нажатия отображается индикатором внизу экрана.

— к середине первой зоны вы должны внимательно следить за круглым, синего цвета, прыгающим роботом. Вы должны расстрелять его, после чего на его месте останется шар, который будет медленно приближаться к вам. Его необходимо поймать и прицепить к носу вашего корабля. Это будет ваше оружие — щит. Он будет оберегать вас от прямого столкновения с врагами. Во время игры оружие не меняется, а как бы наращивает свой потенциал.

— во второй части второй зоны (а до этого места еще предстоит добраться) опять появится робот. С ним необходимо сделать тоже самое. Расстрелять его глаза, а потом звено, которое в свою очередь, попытается уничтожить вас.

Желательно, чтобы от начала игры до конца вы прошли с одной жизнью. Если вас разобьют, то вы потеряете накопленное оружие. Жизней у вас всего пять.

Управление выбирается клавишей «ENTER». После этого необходимо нажать «FIRE» для начала игры.

RUNNING MAN

Игра сделана по одноименному фильму с участием А. Шварценегера. Явно не дотягивает до фильма-оригинала. Заставка не блещет особой красотой, звук и графика низкого качества. Суть: иди и бей, круши собак и сталкеров. (при этом увеличивается энергия). Игра быстро надоедает из-за плохой динамичности. Блоки подзагрузки мало чем отличаются друг от друга.

RUN THE GAUNTLET

Итак, настала пора книг. Вам представлена компьютерная версия того, что компьютеризации не поддается! Игра хороша, а то, что в ней присутствует Марти шоу, делает ее еще лучше. И, хотя его портрет весьма условный, узнать его очень легко, потому, что ко рту пририсована надпись «Хэлло, я — Марти шоу».

Ну, а теперь о самой игре. Игроку в нее от одного до четырех человек, каждый из которых представляет свою страну в многоэтапной международной гонке. В каждой игре три заезда, каждый заезд состоит из трех этапов. Чтобы пробиться в следующий заезд надо не быть последним. Гонка — с выбыванием, последний покидает соревнование.

Разнообразных этапов множество, но их можно разделить на три типа. Первый — вводный, в нем идет соревнование одного игрока и двух судов, управляемых компьютером. Эти разнообразные суда — от моторки до катера на воздушной подушке — мчатся как угорелые.

SABOTEUR

Задачей играющего является минирование здания (заложить бомбу) и вовремя покинуть его на вертолете. Начало игры простое — выбор «диверсанта».

Через подвал, к первой железной дороге, затем через лабиринт второго здания — ко второй железной дороге, по которой попадешь в третье здание. Здесь находятся бомба и диск. Диск нужен для того, чтобы остановить время, которое сразу же после высадки течет с неуправляемой скоростью.

Время миссии ограничено!

Поэтому нужно спешить с закладыванием бомбы, иначе «диверсант» будет уничтожен. После обнаружения бомбы ее необходимо заложить в пульт управления. Как только бомба будет на месте, начнется отсчет времени до взрыва. Спешите! Задание трудное, но нужно успеть покинуть здание до взрыва, иначе вы останетесь под обломками. Вертолет находится на чердаке здания.

Вы успели улететь? Если да, то миссия окончена!

И еще: в ходе выполнения задания «диверсант» борется с охранниками и их собаками, которые размещены по всему лабиринту. Бороться он может руками, ногами, а также всеми подручными предметами.

SABOTEUR-2

Эта игра является продолжением предыдущей (диверсант-1), но имеет ряд отличий. Во-первых, вы управляете не диверсантом, а симпатичной диверсанткой. Во-вторых, ее движения более разнообразны, так например, она может бить в прыжке (нажатие: «вперед» + «FIRE»), сидя (нажатие: «вниз» + «FIRE»).

Лабиринт только один, но его вполне достаточно, чтобы безнадежно заблудиться, поэтому советуем потратить время на составление плана, который оправдает себя во время игры.

Вначале игры, чтобы прыгнуть с дельтаплана, нужно нажать «FIRE». И берегитесь роботов — некоторые из них используют отпугиватели, но даже простого робота трудно убить. Поэтому будет полезно дать вам несколько советов:

1. Роботов и пантер лучше убивать сидя.

2. В процессе игры, сражаясь с роботами, вы будете терять энергию. Вы можете восстановить ее, остановившись на какое-то время (но не на лестнице).

3. Не надо падать с большой высоты, если вы пролетите больше 4 экранов вниз, то смерть неминуема.

У каждого уровня в игре своя задача и, соответственно, свой пароль. Задача заданного уровня возникает при нажатии клавиши «S» («START»). После выполнения задания на экране возникает пароль следующего уровня. Для выбора уровня нужно нажать клавишу «M» (ALTER MISSION) и ввести пароль нужного уровня.

Например:

1-й уровень: задача — найти мотоцикл и уехать на нем.
2-й уровень: пароль «JONIN», задача — выйти пешком из лабиринта (по туннелю, где находился мотоцикл).
3-й уровень: пароль «KIME», задача — найти две части перфоленты и уехать на мотоцикле.

4-й уровень: пароль «KUI KIRI», задача — собрать все части перфоленты (их всего 14), заложить перфоленту в декодирующее устройство и улечь на ракете и т.д.

Для посадки на мотоцикл надо подойти к седлу и нажать «вверх». Кроме того, в лабиринте находится «комната жизни», одно пребывание в которой дает вам бессмертие, что весьма полезно, т.к. не надо тратить время на борьбу с роботами и пантерами. Находится эта комната на этаже «0» в левом крыле замка.

Бегая по лабиринту, вы будете находить ящики с оружием, которое понадобится для борьбы с роботами. В некоторых из них находятся части перфоленты. Узнать об этом можно, перебирая оружие (нажатием клавиши «FIRE»). Если они есть, то над линией уровня энергии появится белый квадратик. Длина перфоленты равна максимальной длине энергии. После того, как вы ее соберете, ее надо заложить в декодирующее устройство, находящееся слева от ракеты, нажатием клавиши «FIRE». Затем нужно открыть перегородку, мешающую вам пройти к ракете, при помощи специального выключателя, находящегося справа от ракеты («FIRE»).

SABRE WOLF

Наверняка вам уже приходилось сталкиваться и играть в такую известную игру, как АТЮ-АТАС (фирма ULTIMATE), где вам нужно было выбраться из лабиринтов замка. А сейчас вам предлагается игра «Сабля Вульфа».

На огромном пространстве непроходимых джунглей (действие происходит в Бразилии, где в лесах много диких обезьян), встречаются просеки и поляны. В этом обилии лесов спрятаны четыре части амулета, который поможет вам выбраться из дебрей этого непролазного, красивого и ужасного леса. Ужасного потому, что на вашем пути встретится огромное количество страшных зверей, желающих вас погубить.

Здесь вам понадобится сабля, и от вашей ловкости зависит успех путешествия. Вам надо обратить внимание на сокровища, лежащие на вашем пути — они могут пригодиться, берите их, и еще, в коридорах зарослей встречаются гиппопотамы, которых не следует убивать (они травоядные) — их надо прогонять, но бойтесь, если они повернутся, то могут растоптать своими ногами. В таких случаях следует уворачиваться.

Как бы ни было страшно в лесу, есть в нем прекрасное. Это красивые цветные орхидеи. Если до них дотронетесь — вы себя не узнаете: или вы побежите в другую сторону, или вы станете бессмертным, или умрете. Орхидеи появляются мгновенно и эффект их действия недолог.

В этой игре лучше пользоваться джойстиком из-за скорости происходящего.

SAMANTA FOX

Вероятнее всего, вы знакомы со звездой западногерманской поп-музыки и известной фотомоделью для мужских журналов. Учитывая популярность этой двадцатилетней девушки именно в последнем качестве, авторы предлагают вам самому оценить ее женские «достоинства». Но для этого необходимо потрудиться, и немало. Вам предлагается сыграть с девушкой в стрип-покер (а проще, в покер на раздевание). Правда, вам раздеваться не требуется, необходимо лишь максимум терпения (в зависимости от класса игрока), минимальные знания правил и немножко везения.

Для упрощения игры все ваши и Саманты возможные действия отображаются на экране в порядке очередности ходов. Не вдаваясь в подробности этой интересной карточной игры, расскажем основное.

Игра начинается с персональной ставки (BET). В процессе игры на банк ставятся дополнительные средства с обеих сторон. Они суммируются, и текущий итог отображается в центре экрана (ROT). Ход поочередно переходит от вас к Саманте и обратно. После того, как инверсией выделятся ваши варианты ответа (они сменяются клавишей BREAK SPACE, а утверждаются ENTER) в правом нижнем углу экрана, вам необходимо выбрать необходимый и ход перейдет к Саманте.

Итак, игра начинается со ставки на банк. Вы получаете по 3 карты (все они отображаются на экране в соответствующих углах, правда 2 первых у Саманты перевернуты). Далее, в зависимости от того чья очередь, можно либо просто попросить еще карту (CHECK) или поставить деньги, не беря очередную карту (BET). В ответ на это необходимо ответить тем же, причем если на CHECK не согласится один из игроков, то второй сможет взять карту только поставив размер (BET) на банк (CALL). Он также может бросить карты (PASS) или повысить ставку, не беря карту (RAISE).

Итак:

в ответ на BET —

PASS (бросить карты)

CALL (взять очередную, поставив на банк)

RAISE (не беря карту, повысить ставку)

в ответ на CHECK —

BET (поставить на банк)

CHECK (просто взять карту)

Это все о деньгах, теперь о картах. В колоде 52 карты (джокеры отсутствуют). Вы получите в общей сложности по 7. Первые 2 и последнюю карты Саманты вы не увидите и сможете их только предугадывать. Из этих набранных 7 карт необходимо выбрать любые 5 и по ним определить 1 из возможных комбинаций.

Возможные комбинации (по возрастанию приоритета):

— 2 одинаковых по старшинству карты (например, 2 короля);

— 2 пары одинаковых по старшинству карты (2 короля и две шестерки);

— 3 одинаковых по старшинству карты;

— последовательность из 5 карт (например, 2, 3, 4, 5, 6);

— 5 карт одинаковой масти;

— 3 одинаковых + 2 одинаковых по старшинству карты;

— каре (4 одинаковых по старшинству карты).

После того, как вы наберете по 7 карт и кто-нибудь в очередной раз даст CALL, выигрывает весь банк тот, у кого имеется старшее комбинация. Весь банк получает также соперник того, кто бросил карты.

В начале игры вы и Саманта имеете по 1000 долларов. По мере того, как выиграш Саманты будет переходить в ваши руки, она начнет постепенно раздеваться.

SAMURAI

Это игра одного игрока имеющая три различных сценария и три уровня сложности. Вы управляете сборным отрядом из воинов различного боевого амплуа. Ваша задача — уничтожить вражеские силы, охраняющие замок.

Управляется игра методом пиктограмм и начинается с того, что вы собираете под свои знамена войско, выбирая себе воинов 4-х типов. Каждый из них чего-либо «стоит», а ваши возможности расплаты ограничены. В вашем распоряжении:

— ашигари — легкая пехота;

— самураи — традиционные японские воины;

— конные самураи;

— смертоносные ниндзя;

Механика игры очень проста. Состоит из перемещений, нападений. Особенно аккуратно надо распоряжаться с ниндзя, поскольку это единственные воины, способные наносить удар на расстоянии. Самая лучшая тактика их применения — диверсионная — убей и беги. Во многом игра напоминает «SWORDS OF BANE» фирмы «CCS».

SAS COMBAT SIMULATOR

О чем эта игра? Представьте, что вы в черной каске, в черном комбинезоне, с черным противогазом и черным пулеметом готовитесь атаковать по выбору три из десяти иностранных посольств в Африке — это типичная игра в командос с горизонтальным перемещением экрана.

В начале игры вы вооружены винтовкой и ручными гранатами — как обычно в таких играх. Передвигаетесь слева направо, жмите на спусковой крючок, чтобы подстрелить встречающихся на пути вражеских солдат, чтобы бросить гранату, надо удерживать кнопку «огонь» некоторое время. Графика и звук выполнены достаточно хорошо, перемещение экрана плавное, действие разворачивается непрерывно.

Вы добываете дополнительное оружие или жизни. Первый трофей это джип. Он может двигаться взад-вперед, вверх-вниз и даже по-диагонали, совершенно не разворачиваясь. Находясь в джипе, вы защищены от вражеских пуль, но не от гранат. В свою очередь враги падают, вращаясь, на землю по мере того, как вы прокладываете с боем свой путь вперед. В конце каждого уровня вы выходите к железной дороге. После того, как вы подорвете поезд ручной гранатой, надо повернуть наверх, пробиться мимо мощного ДОТа и закончить уровень.

Между уровнями вы участвуете в рукопашной схватке. Она представлена как вид сбоку (а не сверху, как на основном этапе), и ваш головорез прокладывает путь слева направо, поражая врагов в брюхо чем-то похожим на финский нож. Здесь установлен лимит времени, это, пожалуй, единственное, что требует ловкости. Совершив очередной подвиг, вы попадаете на второй уровень, который отличается от первого только зеленым цветом.

Общий рейтинг — 60%

SAVAGE

Первая демонстрационная часть серии игр под общим названием «Дикарь». Все игры этой серии отличаются великолепной цветной графикой и прекрасным музыкальным оформлением! В этой части вам необходимо пройти через замок кишущий разными чудовищами! В вашем распоряжении сначала только боевой топорик. Убив птицу вы увидите кристалл, взяв его вы получите дополнительные очки. Убив осу вы получите «защитное кольцо». В пути вам встретятся великан и огненный змей. Чтобы расправиться с ними вам потребуется большее количе-

ство выстрелов! Иногда мимо вас прокатываются бочки. Расстреляв бочку вы увидите бутылку — в ней дополнительная для вас энергия! Бутылку берите с собой! Самое сложное это огненная река. Прыгая по кочкам — островкам не останавливайтесь — иначе погибнете! Пройдя полностью первую игру вы получите секретный код для второй игры! Желаем вам удачи!

Управление: стандартный набор.

SCALEXTRIC

Игра содержит неограниченные возможности для конструирования своего варианта трека, но можно выбрать один из 17 треков для кольцевых гонок в классе машин формула 1, заложенных в программу.

Конструирование своего варианта кольца из готовых блоков дело несложное, тем более, что трек можно сохранить на ленте. В гонках принимают участие две машины. По желанию вы можете соревноваться друг с другом, или игрок против компьютера. В нижней части экрана изображен план маршрута, на котором обозначено месторасположение вашей машины, что очень удобно, особенно при приближении поворота.

Разнообразие треков в этой игре, безусловно, радует, но из-за того, что в каждой гонке участие принимают только две машины, игра может быстро надоесть. Поэтому, видимо, игру можно улучшить, добавив машин, принимающих участие в гонке, которые будут вам мешать на всех участках трассы. В гонках всегда неизбежны аварии. В большинстве программ, моделирующих гонки, виновник столкновения всегда вы и вас дисквалифицируют (обычно в таких играх реализован режим «игрок против компьютера»). В игре SCALEXTRIC проигрывает тот, кто на момент столкновения шел вторым. Впрочем, если разница в скоростях меньше 20 миль в час, то столкновение не приводит к аварии. Передняя машина лишь немного протолкнется вперед.

SCRAMBLE SPIRITS

Игра для двух игроков. Вдвоем с товарищем вы летаете над вражескими позициями и расстреливаете боевую технику противника.

Каждому пилоту дается по пять жизней. В эту игру вы можете играть и в одиночку, поскольку второй игрок вступает в игру после нажатия клавиши <ОГОНЬ>. Таким образом, если вы играете один, то у вас получается 10 жизней. Все наземные объекты изображены реалистично с высоты птичьего полета.

SCOOBY AND SCRAPPY

Вам нужно провести Скраппи через четыре уровня с движущимся экраном, чтобы спасти Скуби. Его атакуют, но Скраппи ловко расправляется с врагами, насаживая их на крючок. Привлекательная, веселая игра.

Общий рейтинг игры на 1991 год - 90 %.

SCRAMBLE

Вы пилот боевого самолета, осуществляющего боевой вылет по уничтожению объектов противника.

Перед началом игры надо выбрать скорость движения:

N — нормально; F — быстро;
S — медленно.

На этапе вашего полета вы встретите:

1 — ракеты; 2 — НЛО;
3 — метеориты; 4 — крепость;

A — изменение курса вашего полета.

В ходе игры можете задать ваше имя длиной не более 9 букв.

Управление:

2 — вниз; 8 — ускорение;
4 — вверх; 0 — пушка;
5 — замедление; SP — бомбы (C, N, Z, V, I, B, CS, SS).

SEX CRIME

Вы находитесь в 3-этажном здании, на каждом из которых есть две комнаты. В каждой из них на кровати лежит девушка. На первом этаже сидит полицейский, задача которого — помешать вам. Во время прогулки по дому он неожиданно встает из-за стола и начинает обход всех девушек. Он проходит через все комнаты, но в одну и ту же комнату дважды не заходит. Если вы встретитесь с ним, то от вас останется только холмик. Вы должны обойти всех девушек и сделать свое дело. После того, как вы уходите от кого-либо из девушек, лампочка над дверью меняет цвет, сигнализируя о том, что здесь можно больше не появляться.

Управление:

P — вызов лифта, O — вправо, I — влево, 1, 2, 3 — этаж.

SGRISAM

В этой игре не только крутое название, в нее еще и невозможно играть.

Предположительно 25-й век. Вы — воин мирдав. Вам необходимо освободить принцессу Доксафин. Понятно само собой, что она убийственно красива и если вы ее освободите, то ее рука (нога, голова и т.д.) ваши, и вы пускаетесь в опасное путешествие по планете Ккиндоос.

Освободить запертую в клетке принцессу можно лишь пройдя по длинным коридорам, уворачиваясь и убивая противников, находящихся на вашем пути. Противники — воины с мечами, крысы, змеи и прочая нечисть. Большую часть из этого убивать нельзя, но можно увернуться, если присесть, или подпрыгнуть.

Как только вы проигрываете три схватки, игра заканчивается. Когда бы я ни садился играть в нее, игра заканчивалась примерно через 3 секунды. Беда еще в том, что собственно игры нет, вы идете по коридору, прыгаете, уворачиваетесь, или тыкаете мечом в направлении врага. И знать не нужно особого мастерства, чтобы этого делать. Игра надоедает сразу.

Графика неплохая. Мирдав — довольно крупная жизнеспособная фигура и выглядела бы довольно неплохо в более сложных прикладных или приключенческих программах. А здесь просто жаль, что все так скучно.

SHANNER

Вы прогуливаетесь по улице, никого не трогая и насвистывая простенький мотивчик. Но вдруг вы замечаете странное движение и это вас жутко заинтересовывает. Вперед! Говорите вы себе и начинаете взбираться на рядом стоящее дерево, с целью рассмотреть, что там творится в этом окне.

С этого момента управление игрой передается вам. Нажмите клавишу A и вы увидите, что слева от дерева появится несколько пробелов, среди них будут одна или несколько букв A. Далее вам следует вводить предполагаемые буквы этого слова. Каждая неправильная буква отображается ниже. Как только неправильных букв наберется 3-5 штук — за вами приезжает полицейская машина и ваше развлечение заканчивается участком.

В программе закодировано около 20 слов на польском языке. Для того, чтобы вы не гадали приводим некоторые из них:

KOMINIARS, ANALOGICZNE, MOTOCYKLISTA,
KARAWANIARECZKA, PANJENKA, ZEGAREK, PEDERASTA,
EROTSEKSMANIA, KOMBINATOR, FOTOSYNTeza.

SHARK

Это довольно увлекательная игра, в которой необходимо уничтожить наземные, надводные и воздушные силы врага.

Вы управляете самолетом системы SHARK (летающая акула).

Цель игры: как можно больше уничтожить сил противника. Вы можете стрелять из пушек и бросать бомбы.

Для успешного прохождения зон необходимо:

1. Стрелять в танки по 2 раза.

2. Появившийся на экране символ, который обозначает дополнительную жизнь, необходимо взять, врезавшись в него.

3. Как и жизнь берется запас бомб и снарядов («S»).

4. У самолетов противника есть возможность стрелять назад при движении вперед.

Управление

5 — влево; 7 — вверх; 0 — огонь;
6 — вниз; 8 — вправо.

SHARKEY'S MOLL

Вы недовольны, когда нужен полицейский, а ни одного поблизости нет? Тогда станьте сами лейтенантом Шарки и возьмите паршивых парней за шкуру. Один из этих мерзавцев — Резиновый Арбуз, идет первым номером в вашем списке.

С надежным автоматом и запасом коктейлей и энергии вы рыщете по улицам в поисках бандита.

Игра имеет 6 уровней, изображение медленно перемещается слева направо. Процесс игры напоминает OP WOLF — вы наводите перекрестие прицела и нажимаете на спуск.

Можете быть уверены, что ваши противники, шайка отпетых негодяев, посыплет на вас, как тараканы из мешка, буквально через микросекунду. Большинство из них идет с разных сторон по улицам, но некоторые стреляют из проходящих машин или из окон близлежащих зданий.

Справа от игрового экрана находится табло состояния, показывающее (сверху вниз) число оставшихся патронов, запас коктейлей, уровень энергии.

Пока вы прокладываете путь под свинцовым дождем, уклоняетесь от брошенных в вас бутылок, можно найти много полезных вещей. Это аптечки первой помощи, восстанавливающие энергию, ящики с патронами для пополнения боезапаса, пулеметы для усиления огневой мощи и бутылки коктейлей для пополнения запаса. В конце каждого уровня вы встретите стукача, который подскажет направление дальнейших поисков. Запомните: что бы ни случилось ни в коем случае не подстрелите

его, даже случайно !! Если это произойдет, вы окажетесь в начале текущего уровня. Неприятно, правда ? Если вы любите игры с обилием стрельбы, то SHARKEY'S MOLL — то, что надо! Старая кровь закипит в жилах, когда бандиты окружают вас и поведут перекрестный огонь. При соответствующем темпераменте стрельба доставит вам удовольствие.

SHERLOCK

Вы играете роль Шерлока Холмса и должны раскрыть ряд преступлений. Если вы погибнете, игра прекратится. Ваша работа похожа на работу кукловода. Вы будете контролировать все, что Холмс будет говорить или делать. Команды вы будете отдавать компьютеру на английском языке. Словарь компьютера содержит свыше 800 слов, может выполнять 53 разных действия. Вы вводите свои указания в виде простых предложений. Верхняя часть экрана служит для изображения места действия, описания ситуации. Графическое изображение появляется когда входите в новое место, но при повторном входе его уже не будет. Чтобы вызвать рисунок надо дать команду LOOK (смотреть). Здесь же описываются все действия, совершенные вами или другими персонажами:

«YOU TAKE THE NOTE» (вы берете записку), «WATSON EXAMINES THE PISTOL» (Ватсон изучает пистолет). Нижняя часть экрана служит для связи между вами и компьютером. Все, что вы здесь наберете будет показано заглавными буквами. Здесь же изображаются вопросы, подсказки от компьютера, например: «I DON'T UNDERSTAND THE WORD »DDR« (я не понимаю слово »DDR«).

Стирание неправильного символа: CAPS SHIFT + 0.

Стирание всей командной строки: SYMBOL SHIFT + 0.

Правила английского языка.

1. Каждое предложение должно иметь глагол и только глагол: SIT — сидеть; SLIMB — взбираться. Значение глагола может быть изменено добавлением наречия: FOLLOW QUICKLY быстро преследовать; QUICKLY COUNT THE MONEY — быстро пересчитать деньги.

2. Глагол должен стоять первым:

Правильно:

OPEN THE WINDOW CAREFULLY WITH THE STICK — аккуратно открыть окно с помощью палки.

Неправильно: WITH THE STICK CAREFULLY OPEN THE WINDOW.

3. Прилагательные должны стоять перед существительными:

OPEN THE GREEN DOOR — открыть зеленую дверь.

4. Предлоги, такие как WITH (с) UNDER (под), ON (на), OFF (из)

обычно должны стоять перед существительными:

OPEN THE DOOR WITH THE KEY — открыть дверь с помощью ключа.

5. Можно увязывать несколько команд в одну с помощью союза AND (и): PICK UP THE NOTE AND TAKE THE LAMP OUT OF THE HOUSE — поднять записку и вынести лампу из дома.

6. Можно применять запятые и точки, но фраза не должна быть длиннее 128 символов.

Всегда имейте в виду, в ответ на ваши действия другие персонажи действуют независимо. Если вы дадите слишком много инструкций в одной команде, результат может оказаться неожиданным. Шерлок умеет «говорить» — это позволяет вам инструктировать других персонажи. Вы можете дать ему команду, чтобы он сказал кому-либо, что вы хотите, чтобы тот сделал, а уж делать это или нет тот решает сам.

«SAU TO WATSON »READ NOTE« — скажи Ватсону: «прочитай записку». Если вы, например начали диалог с Ватсоном так:

«SAU TO WATSON »HELLO« — сказать Ватсону «привет», то далее

уже не надо повторять команду «SAY TO WATSON» — дальнейшая беседа идет просто путем черенения кавычек.

«READ THE DEILY CHRONICLE» — прочитай «Дейли Хроникл».

Если же после этого вы хотите обратиться еще к кому-либо, то опять надо будет начинать с «TO SAY».

Обсуждение.

Холмс не только может давать указания другим персонажам, но может обсуждать обстоятельства дела вместе с Ватсоном, Лейстредом. При этом он может отвечать на вопросы, которые они ему ставят. Лейстреду и Ватсону можно предложить о подумать. Такие заявления в адрес других персонажей не могут начинаться с глагола (чтобы отличаться от команд) и должны быть построены по одной из 2-х форм. Первая форма описывает взаимоотношения между субъектом и объектом

«BROWN KILLER SMITH» — Браун убил Смита.

Вторая форма содержит глагол «TO BE» для описания какого-либо аспекта: THE GUN IS GREEN — пистолет зеленый

Очень часто Холмсу удается извлекать необходимую информацию из свидетелей. Это можно сделать командой «TELL ME ABOUT» — расскажите мне о...

Естественно, вначале перечня должна стоять инструкция «SAY TO»:

SAY TO WATSON «TELL ME ABOUT THE PISTOL» — сказать Ватсону «расскажите мне о пистолете»

Вы можете расспрашивать кого угодно о людях, информации, предметах, адресах, алиби.

Обобщение команд.

Вам может быть неудобно давать описание всем предметам, которые вы хотите, например, поднять. Для этого вы можете обобщать команду, используя слова «ALL» (все), «EVERYTHING» (все), «EXCEPT» (за исключением): ALL BOTTLES — все бутылки, EVERYTHING EXCEPT GREEN BOTTLES — все, кроме зеленых бутылок.

Сокращения.

Рассмотрим игровую ситуацию. На экране горит описание: YOU ARE IN YOUR SITTING ROOM> TO THE WETS THERE IS YOUR DOOR, TO THE NORTH IS A GREEN DOOR. > (вы находитесь в гостиной, к западу от вас расположена ваша дверь, к северу — зеленая дверь).

Вы решили дать команду: OPEN THE GREEN DOOR (открыть зеленую дверь), но для краткости дали только слово OPEN (открыть). Для вас ситуация ясна, но компьютер ответит: OPEN WATH ? — если вы теперь дадите команду OPEN ALL, то увидите результат своих действий: YOUR OPEN THE DOOR (вы открыли вашу дверь), YOU OPEN THE PLAIN CHEST (вы открываете шкаф).

Если вы опять дадите команду OPEN, то получите ответ: I SEE NOTHING TO OPEN (я не вижу, что можно открыть).

Если вы бы сразу дали команду: OPEN YOU DOOR, то сразу бы и получили результат: YOUR DOOR IS OPEN (ваша дверь открыта).

Как видите, за краткость иногда приходится платить. Описывая объект вы можете давать его названия и при нем определения. Предположим, вы видите вкусное пенящееся пиво в бутылке. Можно дать команду: DRINK BEER — пить пиво; DRINK DELICIOUS BEER — пить вкусное пиво; DRINK FOAMING BEER — пить пенящееся пиво; DRINK DELICIOUS FOAMING BEER — пить вкусное пенящееся пиво. Во всех случаях утолите жажду. Нельзя использовать местоположение предмета, в качестве его определения DRINK BEER IN BOTTLE (пить пиво в бутылке). Это не правильно т.к. BOTTLE не прилагательное. Нельзя также делать что-либо с вещью более чем одним образом. Например, можно сказать: PUT THE ROPE ON THE CHAIR — положить веревку на стул, или: PUT THE ROPE ON THE TABLE — положить веревку на стол.

Но нельзя сказать: PUT THE ROPE ON THE CHAIR AND THE TABLE; PUT THE ROPE ON THE EVERY THING — положить веревку на все.

Движение и перемещение.

После того как вы приходите на новое место на экране появляется изображение и игра останавливается на время, чтобы вы могли рассмотреть экран. Нажатие любой клавиши продолжит игру. Существует несколько способов перемещения из одного места в другое:

1. С помощью курсорных клавиш 5,6,7,8 — соответственно запад, юг, север, восток. При этом эта клавиша должна быть первой в команде. Этим методом нельзя двигаться вверх (UP) или вниз (DOWN), а также, например на северо-восток.

2. В 8-ми направлениях, а также вверх и вниз можно двигаться, набирая команду по буквам: EAST — восток; GO EAST — идти на восток; QUICKLY GO EAST — идти на восток быстро.

Перемещение в заданное место.

Если вы знаете, куда вам надо пройти, то можете давать команду, используя место назначения: GO TO LODGINGS — идти к домику.

Если вам надо переместиться в удаленное место, то вы можете пользоваться кэбом или поездом. Для этого вам нужны деньги. Чтобы успеть на поезд вы должны знать время его отправления.

Кэбы и поезда.

Кэб можно нанять на большинстве лондонских улиц, извозчик ничего не знает, кроме названия улиц, так, чтобы поехать на вокзал Виктория, надо дать команду:

SAY TO CABBIE «GO TO BUCKINGHAM PALACE ROAD» — сказать извозчику «ехать на Бэкингам Палас Роуд»

Чтобы попасть на поезд, вы должны приехать на нужный вокзал и пройти на нужную платформу. Во время движения в кэбе или на поезде время идет в реальном масштабе, в это время вы можете обсуждать с Ватсоном обстоятельства дела или отдыхать.

Вход и выход.

Если вы знаете местоположение, например перед входом в строение, можно задавать команду на вход, например, так: ENTER LODGINGS — войти в домик; GO INTO LODGINS — пройти в домик можете проходить через открытые двери: GO THROUGH THE DOOR — пройти в дверь; можно также проходить через окна (WINDOWS), сквозь них можно также смотреть (LOOK). Это может быть очень полезным, если хотите знать, куда попадете, если пройдете в этом направлении. Бывает, можно увидеть, кто вас там ждет.

Преследование других людей.

Если вы знаете, куда отправился тот, с кем вы хотите поговорить, то можете отправиться за ним следом, например:
FOLLOW WATSON — идти за Ватсоном.

Хождение по улицам Лондона.

В этой игре ваши возможности хождения по улицам Лондона ограничены. Это согласуется с характером Холмса и вызвано ограничением памяти компьютера. Он никогда не ходил пешком туда, куда можно доехать на кэбе.

Ход времени.

Течение времени оказывает большое влияние на игру, даже когда Холмс ничего не делает, а просто рассуждает. Реальное время изображается на экране телевизора и все время персонажи независимо действуют. Взаимосвязь событий во времени — критический фактор в данной игре. Единственно когда компьютер не работает — это во время набора очередной команды. Течение времени может быть ускорено командой **WAIT** (ждать).

День и ночь.

Если попадете без фонаря в темное место, то ничего не увидите. К счастью, в некоторых местах есть искусственное освещение. В темноте можете проверять ориентиры, ждать опасно.

Сон.

Холмс, когда глубоко погружается в дело может долго обходиться без сна. Но такой энергии нет у окружающих его людей, им приходится спать. Однако помните, что большинство наиболее точных дел вершиться под покровом ночи.

Ускорение времени.

Если вы дадите команду **WAIT** (ждать), то некоторое время компьютер ничего не будете делать. Будьте осторожны, последствия непредсказуемы. Команда **WAIT** имеет 2 формата:

WAIT — по ней вы ничего не делаете в течении 5 минут.

WAIT UNTIL.. — ждать до... По этой команде Холмс ничего не делает до заданного времени. **WAIT UNTIL 10** — ждать до 10 часов. **WAIT UNTIL 11 PM** — ждать до 10 часов вечера.

Поведение персонажей.

Все персонажи игры живут собственной жизнью и ведут себя независимо. Их поведение зависит как от ваших действий так и от действий других персонажей, поэтому, казалось, бы в равных ситуациях оно может быть различным. Каждая ситуация в игре является уникальной, однозначного решения в игре не может быть. Повторяя игру снова и снова вы будете сталкиваться с новыми ситуациями, играть в нее можно не один раз.

Сотрудничество с другими персонажами.

Многие проблемы игры могут быть разрешены только если вы проявите готовность к сотрудничеству с другими персонажами. Холмсу нужна помощь для отыскания дополнительных улик и получения информации.

Деньги.

Без них далеко не уйдете. Вам надо покупать билеты на поезд, оплачивать информацию и другие услуги. Фунты вводятся так:

.. 99 — 99 фунтов

для фунтов и шиллингов:.. 99 19S или.. 99 19/

только для шиллингов: 10/- или 10S

для шиллингов и пенсов: 15/11

только для пенсов: 9D

Команда на уплату денег: **PAY** или **PAY TO: PAY TO WATSON.. 1** — «уплатить Ватсону 1 фунт». **PAY 6D TO THE CABBIE** — «уплатить 6 пенсов извозчику».

Стратегия игры.

Мы советуем во время игры создать собственную карту, чтобы вы могли легко возвращаться назад. Когда вы впервые приходите на какое-либо место, компьютер дает вам его описание и список возможных выходов. Если вам нужны подробности надо дать команду **LOOK**. В игре имеются и определенные физические законы:

1. Вы не можете поднять предмет, который превышает ваши силы, а также если вы несете тяжелый груз. Это же относится и к другим персонажам игры. Но если они крепче вас, то и поднять смогут больше.

2. Не обязательно владеть предметом (нести его), которым вы собираетесь как-то воспользоваться. Если камень лежит на земле вы даете команду: **THROW STONE AT WINDOW** — брось камень в окно. Исключение составляют предметы, которыми кто-то уже владеет.

3. Некоторые предметы могут играть роль емкостей или контейнеров. Это чемоданы, бочки и т.п. Нельзя положить в контейнер предмет если он велик для этого. Также если емкость закрыта.

4. Некоторые емкости могут быть прозрачными, а некоторые — нет. Вы можете увидеть, что находится внутри прозрачного контейнера, а для непрозрачного надо его сначала открыть ключом.

5. Некоторые предметы могут ломаться. Вы должны быть осторожными в обращении с ними. Например, если вы дадите команду сломать дверь с помощью бутылки — результат может быть совсем противоположный — разобьется бутылка.

Повторение команд.

Нажатие @ приводит к повторению ранее заданной команды.

Изучение текущей ситуации.

1. **LOOK** — можно давать сокращенно «L».

2. **LOOK THROUGH** <объект>. По этой команде дается изображение и описание того, что можно увидеть через открытую дверь, окно.

3. **INVENTORY**. По этой команде выдается описание всего того, что вы имеете в своем распоряжении. Сокращение — «I».

4. **EXAMINE** <объект>. Эта команда позволяет более детально рассмотреть любой предмет, в пределах вашей досягаемости.

Прерывание игры и выгрузка позиции.

1. **PAUSE** — игра приостанавливается до тех пор, пока не будет нажата какая-нибудь клавиша.

2. **SAVE** — по команде производится выгрузка незаконченной игры на ленту. После выгрузки игра продолжается как обычно.

3. **LOAD** — загрузка ранее отложенной позиции.

4. **QUIT** — прекращение текущей игры.

5. **PRINT** — по этой команде включается принтер, если он есть.

6. **NOPRINT** — эта команда отменяет **PRINT**.

SHIOBI

Это — боевая игра. Ваша задача спасти бесконечное число детей из множества злых ниндзя. Фактически дети являются членами младшего класса ниндзя в академии военных искусств. Они были похищены главным **MEANI** по имени Фу. И если Фу не получит большой выкуп, то его подручные убьют детей. Игра имеет несколько уровней. На каждом уровне есть площадки для отдыха. Выбирая супер-прыжок вы можете прыгнуть на второй уровень, чтобы схватить побольше детей.

SHOW JUMPING

В качестве зрителя я не особенно интересуюсь конными соревнованиями по преодолению препятствий. Можно сказать не интересуюсь, однако вынужден признать, что эта имитация задела меня за живое, и, с моей точки зрения, это очень подходящая игра для любителей.

Успех имитации подобного рода во многом зависит от качества мультипликации. В этой игре она необыкновенно хороша по стандартам Спектрума. Лошадь может двигаться в 12 различных направлениях, а это значит, что необходимо очень точное управление. Даже при наличии джойстика, чтобы за отведенные 100 секунд преодолеть все препятствия и не заработать штрафных очков больше чем это дозволяется. Необходимо как можно точнее рассчитать угол преодоления препятствия. Если вы коснетесь его во время прыжка, получите штрафные очки. Если вы забудете прыгнуть через препятствие, лошадь на полном скаку врежется в него и вы на некоторое время потеряете над ней контроль. Если вы трижды не справитесь с лошадью, игра заканчивается.

Имеется шесть различных полос препятствий и в игре могут принимать участие до восьми игроков. Если вам удастся пройти все шесть полос препятствий, то вы переходите на более сложный уровень, где количество допустимых штрафных очков уменьшено. Поистине, это игра, где вы с нетерпением будете ждать своей очереди!

SIEGE

Эта занимательная игра, довольно простая на вид, но если вы желаете развить свой глазомер и интеллект, то фирма советует вам потренироваться в этой игре.

В этой игре вы должны управлять действиями защитника древнего города, а точнее одной его стены. Вы сбрасываете камни со стены на наступающих захватчиков, которые позарились на богатство города и его жителей.

Внимание: если хоть один враг перелезет через крепостную стену то он убьет вас кинжалом, и город останется без защиты. Если вы хотите спасти жителей города, то будьте предельно внимательны. Когда вы наберете нужное число очков начнется следующая зона. Всего их 3. Прежде чем покинуть город (после прохождения 3 зон), вы должны посоревноваться на меткость с соперником. Кто наберет больше очков — тот и выиграл.

SIGMA

Игра — обычная переработка в 3 измерения старой игры. На первой стадии **SIGMA** должен лететь к заводу, сражаясь с космическими минами, которые кружатся вокруг вас. Их будет несколько, эти мины

похожи на корабли, они выпускают в вас ракеты. После стандартного первого этапа вы прилетаете на базу и оказываетесь в последней версии игры типа PACSMAN.

Внутри фабрики нужно очистить путь, собирая точки, причем вас непрерывно атакуют роботы-мины, снующие по всем лабиринтам. Их можно убивать лазером, но основная задача — неснимаемые точки: это комбинация для третьего уровня.

Третий и последний уровень — футуристическая загадка, вам нужно в образце. В контрольной коробочке, уворачиваясь от уброя, которая стремится коснуться курсора и отобрать жизнь. Вы начинаете жизнь со стандартными тремя попытками, но вам добавят 3 жизни после завершения стадии. После первого уровня можно иметь 9 жизней, и они вам понадобятся в дальнейшем графике очень хорошая, есть интересные новинки.

SIGMA-7

После появления заставки нажмите «К» для выбора управления. На вопрос об использовании джойстика ответьте «У», если хотите управлять им, «N» — управление с клавиатуры.

С межгалактической станции стартует корабль-разведчик. Двигаясь в открытом космосе, он обследует межгалактическое космическое пространство. Встречающиеся звездолеты враждебных цивилизаций необходимо уничтожить из лазерной пушки. Не допускайте столкновения с ними — это погубит вас.

На старте вы имеете 3 жизни, но в случае успешного прохождения открытого пространства вы заработаете еще 2.

На следующем этапе вас ждут новые испытания. Ваш звездолет осуществит посадку на межгалактической базе. Превращается в танк и продолжает выполнение своего задания. Продвигаясь по грунту, вам необходимо преодолеть несложный лабиринт, в котором встретите технику противника.

Далее чередуются участки с открытым космическим пространством и галактические базы. Теперь вы знакомы с тем, как себя вести, и вам не составит особого труда расправляться с противником. За каждый успешно проведенный этап вам будут начисляться очки и добавляться премиальные жизни.

SIR FRED

Наденьте ваши доспехи и смело пускайтесь в путешествие по скрытой туманом древности стране сварливых королей, прекрасных дам и рыцарей без страха и упрека.

Сэр Фред попал в эту страну в то время, когда все остальные благородные рыцари находились в дальних странствиях, а оставшиеся забросили свое ремесло и спокойно дожили свой век в замках, построенных на золотом драконов.

Когда злой сэр Гуго Дьюни похитил принцессу, то король, ее отец, встал перед сложной проблемой: где найти благородного рыцаря, который бы проник в замок негодяя и спас дочь? Король остановил свой выбор на сэре Фреде. Хотя он и не знаменитый рыцарь королевства, но зато старательный.

Трудности начинаются с первых секунд игры. На первом экране сэр Фред, облаченный в доспехи, стоит на краю пропасти, по дну которой ползет змея. Ее укусы лишают неосторожных рыцарей сил. Можно перепрыгнуть через пропасть, раскачавшись на одной из многих веревок, которые встречаются в игре, а можно просто прыгнуть вниз, перепрыгнуть через змею и выбраться вверх по виноградной лозе, которая свешивается с края пропасти вниз. Кстати, если вы хотите выиграть в этой игре, вам нужно быстро научиться раскачиваться на веревках. На большей части экранов имеется по крайней мере 1-а веревка. Залезть на такой канат очень просто, а вот раскачаться на нем, вовремя перенося тяжесть тела с одной стороны на другую, — это уже искусство. К сожалению, пока вы им не овладеете. Большинство полезных предметов будет вам недоступно.

Уйдя с 1-го экрана направо, вы окажетесь перед рвом с водой. Многие предметы находятся на дне водоемов, так что Фреду надо еще и уметь плавать. Как только вы прыгнете в ров с водой, то ощутите сопротивление воды. В воде действует выталкивающая сила, и чтобы нырнуть, необходимо нажать кнопку "вниз". Управляя таким образом нашим пловцом, вы убедитесь, что попасть в подводную пещеру довольно трудно. Эффект инерции чувствуется и на суше. Во время движения не держите слишком долго кнопку «вперед», иначе Фред рискует врезаться на полном ходу в какое-нибудь препятствие. Но вернемся ко рву. Стена надо рвом имеет два плана. Сперва вы должны по стене замка подняться наверх и, раскачавшись там на веревке, запрыгнуть на облако, чтобы включить там рубильник. При этом необходимо уклоняться от ударов молнии. Любая неточность — и вы летите в ров к пиранье на обед.

В замок можно попасть и через подводный туннель, захватив по дороге горсть камней, если повезет. Камни могут пригодиться. Проплыв через туннель, вы окажетесь на экране с двумя лагунами. Выбирайтесь из первой и ныряйте во вторую. Осторожно! Не наткнитесь на гигантского фиолетового осьминога! Если вам повезет, на дне лагуны вы найдете меч Фреда. Но уверенности в этом никакой нет, он может

находиться и в каком-нибудь другом из 50 мест, где лежат разные предметы. Меч — главное оружие Фреда в игре. Как все остальные предметы, его можно взять с помощью клавиши «SELECT», а в действие он приводится после того, как к обозначающему меч символу в нижней половине экрана подводят курсор и нажимают клавишу «USE». Все остальные предметы, которые несет Фред, тоже показаны в нижней части экрана в «окошках». С мечом в руках можно нападать и защищаться. Первый, сделавший выпад, имеет преимущество. У врагов может быть семь уровней фехтовального мастерства и справиться с ними, даже на самом первом уровне не так просто. Чтобы победить соперника, его нужно поразить три раза, если только не приперли его к стене.

Другое ваше оружие — лук и стрелы (о том, как его добыть, см. ниже).

После попадания в замок события убыстряются, а испытания усложняются.

Как попасть в замок?

Вариант 1. Взять веревку со дна пропасти. Выбраться оттуда и идти налево. Там сбросить веревку с обрыва вниз спуститься по ней на дно. Взять лук и стрелы. Раскачавшись на веревке, перепрыгнуть через желтую скалу слева. Перейдя на левый экран, подняться по цепи подвесного моста и, пригнувшись, прыгнуть в замок.

Вариант 2. Взять мясо со дна пропасти. Бросить его в ров, чтобы отвлечь пиранью. Проплыть через туннель под стеной. Из лагуны с осьминогом взять спички и снова выбраться в ров. Забраться по виноградной лозе на стену, раскачавшись на веревке, запрыгнуть на облако. Включить рубильник, пройти в открывшийся проход. Подойти к трезубцу, на котором лежит бомба. Поджечь бомбу спичками. Бомба взорвется и уничтожит препятствие. Перепрыгнуть через обломок, войти в замок.

Вариант 3. Взять меч в лагуна с осьминогом. Подняться по стене замка, залезть на облако, включить рубильник и пройдя в открывшийся проход, взять бутылку. Снова поднырнуть под стену. На экране справа от осьминога подозвать паромщика с помощью бутылки дальше идти направо. Убить фехтовальщика и пройти в замок, поднявшись по свисающей сверху веревке.

SKATE CRAZY

Умеете ли вы ездить на роликах? Нет? Ну, тогда как раз наилучшее время научиться этому искусству. При этом совсем не обязательно выходить из дома. В то же время, для умеющих игра будет великолепной проверкой. Игра состоит из 2-х частей в первой части — CRAZY PARK CHALLENGE — Фреда (так зовут человека, которым ты управляешь) должен переехать 4 дорожки на автомобильной стоянке. Правда, там нет автомобилей, но направление езды задается нарисованными на земле стрелками и рядами шин по сторонам. Наезд на шину приводит к падению, а значит к увеличению усталости (рисунок FATIGUE). Но не только шины затрудняют езду — на дороге появляются лужи масла. При переезде лужи Фреда начинает забавно качаться, а ты теряешь управление, к счастью, не на долго. Часто перед тобой появляются ряд шин или ящиков, лежащих поперек дороги. Иногда перед такой преградой есть трамплин. Тогда надо разогнаться и попросту перелететь над преградой. Если же нет трамплина, следует нажать FIRE (растет энергия) и в соответствующий момент отпустить, на что Фред среагирует прыжком. Эти прыжки очень важны. Могут быть отличным тех, что уже освоил езду на роликах. Соответствующее движение джойстика приводит к тому, что Фред выполнит в воздухе поворот или даже сальто. Можно приземлиться задом. Следует помнить, что в этом случае меняются функции джойстика. Очки можно заработать за прыжки, собранные предметы или при переезде через числа, нарисованные на земле. Следует избегать неровного асфальта, разбитых бутылок, двигающихся автомобилей и других любителей роликов, огромных крыс и проводов под напряжением. При столкновении с этими предметами падаешь, а твоя усталость возрастает. Когда она дойдет до максимума, теряешь жизнь, которых у тебя три. Если дойдешь до конца дорожки, не радуясь преждевременно. Судьи (их лица в нижней части экрана) решают, засчитать поездку или нет. Если показал достаточно фантазии и умения ездить на роликах, играешь дальше, иначе возвращаешься на старт.

Вторая часть игры называется:

«SKATE CRAZY CHAMPIONSHIP COURSE» это дорога для мастеров. Правда, в этой части графика попроще, но игра от этого не проще. Напротив, количество препятствий значительно возрастает. Недостаточно прыгать, требуется нагибаться и даже стрелять. Сверху сыплются разнообразные предметы, от плюшевых мишек до пилотов камикадзе. Время поездки ограничено. как видите, стать мастером непросто.

SKYFOX

Истребитель скайфокс — это настоящий летающий арсенал, управление которым может доставить много часов острых ощущений, когда вы будете отбивать атаку за атакой вражеских сил, направляемых против вас таинственным кораблем-маткой.

Некоторое представление о возможностях этой игры можно получить, рассматривая меню, которое на выбор вам предоставляет 7 различных видов тренировочных полета, которые вам необходимы чтобы

подготовиться к игре. Вы можете висеть на хвосте у вражеского истребителя, или сталкиваться с различными ситуациями, которыми насыщена игра.

Сначала окинем взглядом приборную доску. На ней мы увидим не только лазер непрерывного действия, но также управляемые ракеты, ракеты с тепловым наведением и прочие смертоносные орудия. В рубке также находится бортовой компьютер, который в любой момент по вашему запросу выдает информацию о вашем местоположении, счете игры, а также о расположении вражеских сил.

Очень полезен автопилот, который выводит вас к ближайшему скоплению вражеских сил противника.

На приборной доске полно приборов, снабжающей вас различной информацией — радары, координатные мониторы, указатель горючего, высоты и состояния защитного поля. Во время игры вам необходимо уничтожить 8 волн нападающего противника, причем с каждым разом задача становится все труднее и труднее. Задача осложняется тем, что вам постоянно необходимо охранять от уничтожения собственную базу, при разрушении которой отказывает ваш компьютер. При этом вы лишаетесь ценной информации о противнике и его местонахождении.

Даже при самом маленьком вторжении силы противника превосходят ваши, тем не менее вы в состоянии нанести ему ощутимый урон перед тем, как бордюр вспыхнет и замигает красным цветом, сигнализируя о том, что ваше защитное поле уничтожено и игра окончена.

Лазерная пушка имеет неограниченный боекомплект, а вот с управляемыми и тепловыми ракетами нужно обращаться экономно! Хуже всего если, направив теплонаводящую ракету на скопление противника, вы неосторожно пересечете ее путь. Вид собственной ракеты возвращающейся к вам подобно бумерангу, не доставит вам удовольствия, и несколько не облегчит и без того трудного положения.

Для того, чтобы научиться делать ощутимые бреши в рядах нападающих на более высоких уровнях требуется усидчивость и увлеченность. Если вам удастся даже просто бросить взгляд на корабль-матку, то вы уже можете поздравить себя с немалыми успехами. Если же вы наберете для игры вариант 4 «массового вторжения», то скорее всего единственное что вы увидите это мигающий красный бордюр.

Сама по себе графика игры достаточно приемлема, хотя искажения перспективы при приближении к цели часто сбивают с толка. Очень часто при приближении к цели на прямом курсе они резко смещаются вправо или влево.

Скайфокс — одна из самых лучших игр, требующей меткой стрельбы и позволяющая поупражняться вволю. Множество уровней сложности позволяют поддерживать интерес к игре, и после того как притупится новизна впечатлений. Если вы ищете насыщенную военными действиями игру для Спектрума, то она перед вами.

SKY HIGH STUNTMAN

Каскадеры — бесстрашные люди, не так ли? Они выскакивают из горящих домов, летают, стоя на крыле самолета и многое другое. Вот этому посвящена игра SKY HIGH STUNTMAN, вторая игра фирмы CODE MASTERS в каскадерской серии. Наш старый знакомый суперкаскдер — центральная фигура недавно вышедшего фильма, по которому сделана игра. Она имеет пять уровней, в которых вам приходится управлять несколькими летательными аппаратами, начиная с вертолета. Режиссер кричит «Начали!», пошла пленка — точнее изображение на экране начало двигаться сверху вниз. Против вас множество вертолетов, самолетов и зенитных пушек — патронов они не жалеют и, уж поверьте, эти парни не стреляют в молоко.

Для того, чтобы закончить уровень вам дается пять дублей (жизней). Если все они будут потеряны — это конец игры (и карьеры суперкаскдера). К счастью, вы тоже меткий стрелок, так что подавляете огонь противника, и пусть они захлебнутся своей кровью. За каждого уничтоженного врага начисляются очки, значительный тонус дается за победу над большим вражеским самолетом в середине уровня.

На втором уровне вы в монгольфьере — тут вы не можете управлять направлением своего движения, так что остается только молиться, чтобы никуда не врезаться. Взамен вы можете управлять направлением курсора — рамки бомбового прицела — и направлять бомбы на атакующих (не ошибитесь и не направьте прицел на себя — шар лопнет). Если удастся уцелеть, то третий, четвертый уровень вы преодолеете в реактивном истребителе и в моноплане соответственно.

Графика игры нормальная, не повод для восторгов, но многоцветная и легко читаемая. Игра проста, вы сможете ее завершить раза с десятого. Игры такого типа доставляют определенное удовольствие, но простота замысла снижает общее впечатление.

Общий рейтинг игры на 1991 год — 55%

SKYRANGER

Цель игры — носится на вертолете над городом, пока вы не собьете 4-х разведчиков с именами Драгс, Трамс, Рикс и Дорес. Экран выглядит очень выразительно. Кроме вида из кабины на городские небоскребы, вы имеете на экране ряд приборных панелей — высоты, радар и индикатора топлива. Когда кончается топливо, вы должны приземлиться на

заправочной станции, если, конечно, сумеете ее найти. Индикатор на приборной панели сообщает, что станция поблизости, и по сигналу вы должны перелететь в ближайшие кварталы и найти ее. Экран черный с желтой контурной графикой. Когда начинается ночь, цвета инвертируются, иногда поднимается непроницаемый туман, полностью стирая все изображение.

Трамса, Рикса и остальных разведчиков узнать тяжело: они выглядят как черные пузыри. Когда они попадают в поле зрения, их показывает радар и мигает красная лампочка. Когда вы задеваете здание или падаете на землю, окно кабины разбивается и покрывается трещинами. В конце оно выглядит как экран телевизора, по которому долго били кувалдой.

Это и хочется сделать, поиграв в такую игру.

SLAP FIGHT

Трудности начинаются с загрузки. Авторы позаботились о максимальном комфорте для вас. Через некоторое время после начала загрузки появляется меню:

NORMAL GAME — нормальная игра;
INFINITE LIVES — бессмертие;
INVINCIBILITY — непобедимость;
ALL — все прелести;
[-] — сброс игры.

Клавишами курсора -6- и -7- выберите необходимую вам опцию нажмите ENTER или 0 и продолжайте загрузку.

Игра очень напоминает своих сородичей типа XECUTOR, ZYNAPS HEVIOUS. Вам необходимо совершить глубокий рейд в тыл противника, где вам противостоят космические корабли противника, наземные оборонительные сооружения, танки, орбитальные платформы и другие технические монстры. Уничтожая врага и пролетая над звездочкой, оставшейся от него, вы меняете свое оружие или характеристику полета.

Это отображается в левом углу экрана:

SHOT — заряд; SPEED — скорость;
WING — крыло; SIDE — сторона;
H. MISS — ракета; BOMB — бомба;
SHIELD — гравитационный щит.

Управление:

0 — клавиатура; 1 — кенпстон;
2 — синклейр; 3 — один игрок;
4 — два игрока.

SNAKE PIT

Цель игры — съесть Колобка как можно больше яблок в саду, опередив в этом деле семь разноцветных змей. Если Колобок попадет в пасть хоть одной змее он погибнет.

На верху экрана показывается счет, набранный Колобком за съеденные яблоки. За каждое яблоко начисляется 10 очков.

Для старта игры нажмите клавишу «S».

Управляющие клавиши:

W — вправо; Q — влево;
L — вниз; P — вверх.

Как только змея съест Колобка, можете начинать игру с самого начала. Нажмите клавишу «S».

SNAKMAN

Традиционная компьютерная игра. Среди лабиринта ползает червяк и ест шары. Он не должен сталкиваться со стенками лабиринта. Червяку надо постараться съесть все шары на поле. По мере съедания шаров червяк все удлиняется (за каждые съеденные 5 шаров он удлиняется на одно сочленение). За каждый шар дается 1 очко. Дается 3 попытки. Счет и количество оставшихся попыток дается вверху игрового поля. Иногда в центре лабиринта появляются 2 ягодки. Если червяк съест их, то получит сразу 20 премиальных очков.

После загрузки программы игра начинается автоматически.

Управляющие клавиши:

A — вниз; Q — вверх;
P — вправо; O — влево.

Как только вы используете все 3 попытки, потребуется внести ваше имя в таблицу лучших результатов. Перед вами предстанет ряд символов. Для выбора символов используйте курсор, а для его перемещения вправо клавишу «8», влево клавишу «5», для фиксации выбранного символа нажмите клавишу «7». Если вы выйдете за пределы данного ряда символов, то программа переходит в бейсик. Об этом говорит мигающий курсор «K» внизу экрана. Вы можете тогда взять листинг программы.

Для того чтобы снова войти из бейсика в игру, наберите на клавиатуре GO TO 1.

S. FORTUNE

Солдату фортуны выпало сложное задание: в лабиринте пещер собрать части таинственного письма. Выполнить это задание не так-то просто, ведь на каждом шагу солдата подстерегают ловушки, чудовища прочая нечисть.

Управление: «стандартный набор» клавиатуры:

O, P — влево, вправо;
Q, A — вверх, вниз;
SPACE или M — огонь;
либо джойстик.

SOLITAIRE

В этой игре у вас на крестовидной площадке стоит 44 фишки. Вы можете передвигать фишку, делая прыжок через соседнюю фишку. Фишка, через которую перепрыгнули удаляется. Цель игры — закончить имея только одну фишку, расположенную в центре площадки.

Для начала игры нажмите любую клавишу, а затем введите номер ряда и номер колонки той фишки, для которой делается ход, затем нажмите «ENTER».

Когда компьютеру не ясно как сделать ход: вверх, вниз, влево или вправо то он запрашивает: «Куда ходить? Введите направление хода».

Вот таблица для определения направления хода:

5 — влево; 6 — вниз;
7 — вверх; 8 — вправо.

Помните должна остаться в центре площадки всего лишь 1 фишка! Только в этом случае вы выиграли.

Чтобы начать игру снова, нажмите любую клавишу, кроме SPACE. SPACE — выход в бейсик т.е. равносильно нажатию RESET.

SOUTHERN BELLE

Занимайте ваши места в двенадцатичасовом поезде, отправляющемся с Лондонского вокзала Виктории. Его остановки: Клэпхэм, Мэртэм, Хейвортз Хелс и далее все станции до Брайтона. Southern Belle, знаменитый пульман двадцатых годов, отправляется в свой последний рейс.

Компания HEWSON CONSULTANTS попыталась сделать наиболее приближенную к жизни модель кабины одного из самых элегантных поездов. Вы должны управлять локомотивом 4-6-0 класса короля Артура, регулируя давление пара, подбрасывая уголь в топку, повинаясь сигналам семафоров и даже давая гудки в нужные моменты.

Экран показывает внутреннюю часть кабины и очертания проходящей мимо дороги. Она включает в себя 24 станции, туннели (в том числе двухпутный Клейтонский туннель), сигнальные щиты, Баттерскую электростанцию и другие характерные детали.

Управлять поездом не так просто, несмотря на то, что в приглашающем буклете описана вся история дороги. Чтобы набрать максимальное количество очков, вы должны доехать до Брайтона вовремя, используя максимальное количество угля. В игре есть несколько тренировочных режимов, когда компьютер управляет многими функциями. Есть ускоренная демонстрация, но сама игра проходит с естественной скоростью так что вы не доберетесь до конца менее чем через час. Любителям поездов, конечно, понравится эта хорошая, тщательная имитация. Тем, кто увлекается имитаторами полетов, полезно будет отдохнуть денек на земле.

SPACE HARRIER 2

В этой игре герой — одинокий космический рыцарь, парящий в антигравитационном костюме над поверхностью неведомых планет, где на него тысячами нападают свои же братья космонавты и чрезвычайно враждебные инопланетяне, стреляющие в вас чем попало, а на поверхности появляются препятствия, которые необходимо облетать.

S — начало игры; C — контроль; P — пауза; R — выход.

При нажатии <C> вы можете выбрать джойстик или клавиши. В начале игры клавишами <влево> <право>, вы выбираете планету, на которую сейчас полетите. <огонь> — выбор планеты.

SPACE RAIDERS 2

Эта игра просто прелесть. А началось все с того что на землю, и соседние с нами планеты напали корабли из соседствующей с нами галактики.

Земляне не хотят мириться с вторжением чужих, посылают самого лучшего летчика-истребителя. На своем знаменитом сверхскоростном планере он одержал победу не в одном сражении.

В грузовом отсеке космической базы стоял планер готовый к вылету. Со сложными крыльями и выступающей застекленной кабиной. Он напоминал фюзеляж маленького скоростного истребителя для особых заданий. На свободном месте между планером и картонными ящиками с продуктами стоял командир корабля Алан Вуд. Он уже знал, что предстоит делать и был готов в любой момент лететь в космический поход против вражеских кораблей.

Капитан стоял в напряжении возле репродуктора и вот раздался сигнал готовности. Алан вскочил в планер, включил приборную доску еще раз проверил оружие и топливо. Диспетчер объявил о начале отсчета.

Перед окном виднелась звездная россыпь в неспросветной темноте. Как только планер вылетел на околоземную орбиту, он сразу же наткнулся на вражеские корабли. Уничтожив десяток разведчиков, Алан взглянул на карту галактики и понял, что бой должен быть крепкий. В нашу галактику постоянно залетали вражеские базы с кораблями разрушителями, сопровождаемые огромным войском истребителей. Освободив несколько атакованных планет Алан перемещается во вражескую галактику и тут же начинает истреблять все базы с которых стартуют вражеские корабли разрушители. Уничтожив на одной из вражеских планет все базы, Алан перемещается обратно где вступает в неравную схватку с разрушителями.

В нашей галактике есть также и заправочно-ремонтные станции, на которые постоянно будут совершать налеты вражеские корабли. Когда Алан расправляется с очередной партией истребителей, он взглянув на карту увидел, что одна заправочно-ремонтная станция плохо схватывается радаром. Добив истребителей, он перемещается на станцию, где вступает в схватку с разрушителями. После того как Алан очистил все планеты во вражеской галактике от баз, он окончательно распотрошил все истребители и разрушители в своей родной галактике. Уставший Алан Вуд возвращается на землю. Жесткий бой был окончен. На земле и других планетах Алан Вуд стал национальным героем.

Примечание: самое главное уничтожить все базы противника, все разрушители и истребители. Зеленые истребители во вражеской галактике не уничтожаются. Спасти все города на наших планетах вряд ли удастся, поэтому если одну заправочную станцию или несколько городов уничтожили, не огорчайтесь. Со временем все получится.

Управление:

1. Клавиатура.
2. Кемпстон джойстик.
3. Курсор джойстик.

SPECTRUM CHESS 2

Традиционная хорошая шахматная программа, где можно не только играть, но и анализировать любое положение (например, эндшпиль), или можно закрепить какое-либо положение, чтобы потом продолжить.

После ввода программы надо ответить на 3 вопроса:

P — полная игра; A — анализ, L — ввод ранее запомненной позиции; W — белые; B — черные; и, наконец, надо установить время размышления машины в секундах, 3-х значной цифрой, например, 001.

В процессе игры при нажатии клавиши S машина делает ход сразу, независимо от прошедшего времени.

Для передвижения фигур записываем сначала их полевые координаты, нажимаем SPACE, записываем куда переставляем фигуру и нажимаем ENTER. Стереть неправильную запись можно, нажав клавишу CAPS SHIFT. В случае недействительного хода появляется надпись INVALID MOVE, и машина ждет запись правильного хода. Программа знает конвенцию EN — PASSANT, на экране появляется надпись RXPER. Для рокировки надо задать ход короля.

Дальнейшие функции: M — машина предлагает ход (за исключением 1 секундного уровня); O — выдаст на экране первые 20 ходов, или есть принтер, тогда на него.

Дальнейшие ходы можно запросить клавишей L, конец перечисления ходов клавишей U. S — прерывает игру и возвращается к начальным вопросам. Нажатием на a и изменением цвета можно добиться того, что игра продолжится с перемены мест, или, например, нажатием на P начинаем новую игру. T — переведет данную позицию на кассету. Z — нарисует позицию на принтере.

Анализ

После ответа а надо задать какие фигуры на какое место на доске попадут, это можно сделать следующим образом: ** ENTER ENTER ENTER стирает поле с координатами XX. * и 5 раз ENTER стирает таблицу. ** SFM на поле (клетку) с координатами XX поставит фигуру F цвета S. S может быть черная (B) или белая (W). F может быть P — пешка, R — ладья, N — конь, B — слон, Q — ферзь,

K — король.

M — если после хода, тогда Y, если нет, тогда N.

Q — конец установленной таблицы, после чего машина спросит чей ход следует (B, W), который по счету ход, какой наш цвет (B, W) и сколько времени на размышление.

SPECTIPEDE

В этой игре вам необходимо уничтожить как можно больше встречающихся насекомых.

Во-первых — это гусеница, которая движется среди грибов. При попадании ее тело разделяется на две части.

Во-вторых — это блохи. Они всегда спускаются сверху и восстанавливаются уже уничтоженные вами грибы. Для своего уничтожения они требуют два удара, удваивая при этом скорость вашей стрельбы.

Скорпион всегда блуждает среди ядовитых грибов, касаясь их — некоторые насекомые пробегают мимо ядовитых грибов, отравляются сами по себе и после этого падают вниз.

Остерегайтесь паука, который будет стараться допрыгнуть до вас.

В качестве премии за очистку экрана от насекомых вы можете получить до 500 очков. Дополнительные жизни даются за каждые 20000 очков, но не более 5 жизней.

Управление: I — инструкция;
U — выбор типа дойстика;
P — начало игры;

При выборе управления с клавиатуры вы имеете:

K — вверх; M — вниз;
Z — вправо; CS — влево;
L — огонь или курсорные клавиши (5-8).

SPIKE IN TRANSYLVANIA

Викинги древние завоеватели, плававшие по морям в своих кораблях с драконьими головами, они грабили и убивали. Но более того, все они носили бороды даже женщины (так в игре). Один из них Спайк, которому предстоит приключения в замке. Спайк и его бородатые приятели потерпели кораблекрушение у берегов Трансильвании. Будучи в дрезину пьяными, они совершенно не соображали, что происходит, и не успели оклематься, как оказались заключенными в подземелье в одном из замков.

Пока бородатые кретины приходят в себя, Спайк умудрился бежать из лап полиции и оказался один в совершенно незнакомой стране. Вы должны помочь Спайку разыскать, освободить друзей из королевской тюрьмы. Игра является классическим аркадным приключением. Действие происходит на многих экранах. Вам встретятся персонажи, с которыми надо иметь дело, и мерзавцы, которых следует избегать; рычаги, которые надо поворачивать, и много предметов, некоторые полезные, а некоторые лучше не трогать. Картинки в игре выглядят великолепно, персонажи игры имеют занимательные выражения лиц, фоновые изображения красочны и детально прописаны. К сожалению, Спайк становится прозрачным, когда движется по цветному фону. Т. к. ведь он не призрак. К управлению Спайком надо привыкнуть, т. к. изображения квази-трехмерные и при нажатии «вверх» и «вниз» фигурка движется по диагонали. Неопытный игрок приведет Спайка прямо в объятия преследующего призрака, но это не беда, управление осваивается довольно быстро. Общий рейтинг — 82 %.

SPITFIRE 40

Спитфайер 40 — весьма впечатляющий стимулятор полета, который дает вам возможность стать одним из тех немногих летчиков, которые защищали юго-восток Англии от немецких Люфтваффе. Переключая экран с панели управления на вид из кабины вы поймете, какими глазами смотрели асы на 2-ю мировую войну.

Игра имеет 3 варианта — тренировочный полет, учебный бой и воздушный бой с противником. Если вы хотите избежать непростой процедуры взлета, то можете сразу перенестись на высоту 10000 футов в соответствии с вашим выбором сценария.

Совсем не просто поймать вражеский истребитель в прицел круто разворачиваясь и пикируя, не забудьте посматривать на искусственный горизонт — не слишком ли часто вы висите в небе вниз головой? На начальной стадии, пока вы еще не овладели искусством пилота в надлежательной степени, такая потеря ориентации практически неизбежна.

Тем не менее оказывается что в перевернутом положении подбивать вражеские истребители легче, хотя эта поза и лишена особого изящества.

SPOKED-89

Вы — маленький гномик и должны собрать волшебнику различных букашек и таракашек для приготовления «эликсира жизни». Если вы не справитесь со своей задачей, то вас просто «вздернут». имейте ввиду, что в горшках, колокольчиках и арках спрятаны многие полезные вещи, там можно обменять букашек на «огонь».

SPY HUNTER

US GOLD 1984 48K

Во время игры гангстеры убегают по шоссе или по реке на катере. Цель — спасение. Совершить как можно больше кругов по трассе. После успешного завершения круга получаем в награду автомобиль. Наш автомобиль столкнет с дороги мотоцикл, машину, идущие впереди нас. В качестве вспомогательных средств можно использовать масло, а против полицейского вертолета-ракеты, которую можно достать с грузовика. Грузовик всегда следует за нами. Для взятия масла или ракеты его надо подождать.

SPY VS SPY II (THE ISLAND CAPER)

Каждый, кто успешно выполнил задание в посольстве ("SPY VS SPY"), знает, герой улетает самолетом, чтобы доложить командованию об успехе. По прибытию он узнает, что его ожидает новый приказ командования. Вот он: «попасть на остров PIONER и выкрасть протокол новой ракеты с базы, находящейся под вулканом».

Ракета состоит из трех частей, каждая из которых находится на своей части острова. Следует добавить, что ты будешь не один на острове — твой, уже знакомый тебе враг получит такое же задание и наверняка будет тебе мешать. С тобой тот же TRAPULATOR, что и при выполнении предыдущего задания. На нем отражается состояние и наличие предметов, которые обнаруживаешь на острове. Кроме того, на острове тебя ожидает множество ловушек чаще всего оставленных врагом и естественных (подвижные пески акула вблизи берега и т. п.), но и ты можешь мешать врагу.

Бомба — прячется в песке

Ловушка — помещается на дереве

Напалм — размещается в воде

Лопата — ею можно выкопать яму и закрыть ее прутьями

Для обеспечения безопасности имейте при себе пистолет (не всегда исправный), которым можешь убить противника. Имейте также карту, на которой можешь видеть все положение и места укрытия частей ракеты.

Внимание! Когда оказываешься на одном экране с противником, предметы, которые ты несешь, исчезают, а ты вынужден сражаться.

В игре можно выбрать несколько режимов: количество игроков, степень сложности, мастерство противника, появление или нет подложки (перед окончанием игры) — все их надо задать до начала игры.

STACK UP

Соедините TETRIS и CONNECT 4, и вы получите представление об этой игре. Нужно устанавливать падающие блоки так, чтобы они составляли горизонтальные, вертикальные или наклонные линии одного цвета из трех и более квадратов.

Общий рейтинг игры на 1991 год — 80 %

STANLEY (маленькая пчелка)

Вы имеете возможность удивить всех своих друзей тем, с какой легкостью ваша пчелка покусывает ядовитых пауков и тому подобных, избегая при этом всяких неприятностей. Легкость достигается длительной тренировкой. Все в ваших руках, а успех зависит от ваших способностей.

Правила игры:

Цель игры заключается в управлении маленькой бедной пчелкой, которая не должна сталкиваться с посторонними предметами внутри дома. И тогда все будет в порядке. Чтобы двигаться из комнаты в комнату, пчелка должна плотно подкрепиться в каждой из них и постараться съесть все съедобное. Только в этом случае путь в следующую комнату будет свободным. в начале игры пчелке дается четыре жизни, надо постараться не тратить их попусту.

Начало игры не такое уж сложное, однако в дальнейшем появляются новые опасности, которые надо научиться успешно преодолевать.

Управление:

Q — вверх;

Z — вниз;

I — влево;

P — вправо.

Будьте внимательны, иначе вам не избежать похоронного марша по вашей душе!

STARQUE

Задача в игре обычная — охрана галактики от уничтожения, которое может произойти из-за нестабильности одной из планет. В данной игре мы управляем роботом по имени Блоб, который должен забрать и перенести к центру дырчатой планеты различные предметы: ракеты с амуницией, платформы, с помощью которых Блоб может подниматься вверх; дополнительную энергию и премию в виде еще одной жизни. Кроме того в пещере разбросаны ключи, карты с ходами (служат для открывания секретных дверей), универсальные отмычки, маленькие мостики, помогающие проходить над пропастью, пирамиды (можно менять на другие предметы), а также реактивный рюкзак-ракета, с помощью которого можно летать (очень удобно, однако делает невозможным подбирание других предметов). Лабиринт весьма большой (512 комнат) и поделен на несколько секторов. В каждом из них находится станция телепортации, ускоряющая передвижение, однако здесь нужно знать название нужного сектора лабиринта.

Выполнение задания было бы простым, если бы не встречающиеся на каждом шагу маленькие чудовища, весьма вредные, и столкновения с ними уменьшают силы Блоба. Начальное количество жизней мало и даже найденные дополнительные жизни не гарантируют вы полнее задания. Так как нам безразлична судьба галактики, то постараемся

помочь Блобу. Вписанный роке 50374, 0 приводит к тому, что программа «не замечает» очередных ошибок. Очередное открывание станции телепортации — занятие довольно трудоемкое, поэтому для облегчения этого процесса приводятся названия станций:

ULTRA, TULDA, DELTA, AROIK, QUAKE, ALCOL, IRAGE, VEROX и др.

Игра имеет полный выбор для управления, в том числе предусмотрен и собственный выбор управляющих клавиш. Стандарт игры: 'C' — лево, 'P' — право, 'A' — вниз, (или постановка на место платформы), 'O' — вверх (или забирание предметов) и 'M' — стрельба. Кроме того, 'BREAK' — позволяет останавливать игру.

★ STAR WARS

Вам наверное приходилось уже видеть фильм «Звездные войны». Вашему вниманию предлагается игра, поставленная по сценарию последней серии «STAR WARS». Благодаря мощной компьютерной графике, которая имеется у фирмы изготовителя, достигнут эффект фильма.

В игре «STAR WARS» вы, как главный герой, находитесь на флагманском корабле. Вашей целью является уничтожение «Звезд смерти».

В вашем распоряжении есть четыре мощных лазера, сделанных по последнему слову техники и имеющие огромную разрушительную силу. Вы, летя в космическом пространстве, уничтожаете с помощью этих лазеров вражеские корабли.

После того, как вы пройдете первый пост врагов, вы попадаете на саму «Звезду смерти». Тут вам необходим люк прямоугольной формы, который ведет в жизненно важный центр «Звезды смерти». Выстрелив по этому люку, вы уничтожите звезду. При этом необходимо уклоняться от выстрелов врагов, которые хотят вас прожечь своими лазерами, хотя и не таким как у вас, но все же не менее разрушительными.

Удачно выстрелив из своего оружия по люку, вы перенесетесь в космос и ваш взгляд радуется, когда взрывается DEATH STAR. После этого вы попадаете в другой лабиринт препятствий и так до полной победы.

STORM

Продукция фирмы MASTERTRONIC. Загрузка стандартная (LOAD " "). После загрузки программы нажмите -1- или -2- для определения числа играющих.

Злой колдун, Уна Кам, похитил прекрасную Карину, жену принца Шторма, и заточил ее в подземное логово, пока он занят поисками страны, на которую нужно нагнать страх.

Шторм заручился поддержкой своего старого друга, Агравейна бессмертного, волшебника, который знает местоположение логова Уны и некоторые его секреты.

Агравейн захватил шторма с собой на западную окраину страны и показал ему окно заброшенного монастыря, которое выходит в другое измерение с другими пропорциями и соотношениями. «Жилище Уны расположено в подвале монастыря» — объясняет Агравейн. — «Ты можешь увидеть его сквозь настил на полу вот здесь».

Они потратили несколько дней на изучение активности в подвале для того, чтобы оценить возможности защиты. Было решено, что Агравейн пойдет один, как более опытный в вопросах магии и колдовства.

Управление Агравейном:

C — вправо; X — влево;
A — огонь; Z — вперед;
CAPS — использование инвентаря;
U — использование маски.

При использовании джойстика:

Вверх/вниз — поворот;
Влево/вправо — вперед.

Генераторы производят мониторов, которые могут быть временно уничтожены стрельбой по ним или бросанием магической маски.

Пища:

— батон;
— окорок;
— вино.

Питание способствует повышению жизненных сил. Бутылка с буквой «B» содержит восстановительные флюиды. Для открытия двери в лабораторию колдуна необходимо собрать три вертела со змеями. Используйте амулеты или инвентарь для уничтожения всех монстров. Освещение подвала пробивается сквозь разбитые щели пола. при игре вдвоем шторм помогает Агравейну.

Управление Штормом:

M — вправо; N — влево; P — огонь; L — вперед; ENTER — использование амулета.

STREET FIGHTER

В средствах массовой информации все чаще говорится о том что делается на улицах большинства городов с наступлением сумерек. Это уже не спонтанные драки, а организованная преступность. Чаще в драке работают не только руками и ногами, но и цепями, кастетами, палками.

Полиция всегда вмешивается, но некоторые из участников оказываются в больнице. Кого переполняют эмоции, у нас есть альтернатива — игра S. F. Вместо палки — джойстик. Монитор вместо улицы и можно начинать вполне безобидное развлечение.

Игра состоит из 5 частей, действие в каждой из которых происходит в разных местах.

Задание простое, необходимо победить противника. Он выглядит характерно для каждого места, где будет идти борьба.

Достигнуть конца уровня сможем после победы в трех раундах. Раунд выигрывает тот, кто сохранит энергию или тот, кто затратит меньше времени, если игра на время. Оружием служат руки и техника приближена к той, которая работает в игре «THEWAY OF THE EXPLODING FIST». В процессе можно отнимать выпавшее из рук неприятеля оружие и усиливать тем свои возможности. Когда управимся со своим противником, окажемся перед одним серьезным испытанием. Герой перед грудой кирпичей, которую должен разбить. Над головой указатель колеблющейся энергии. Нажатием «удар», указатель блокируется и можно сразу подсчитать сколько кирпичей можно разбить с этим значением. игра не трудна, закончить ее можно за 2-3 часа. Она похожа на другие игры «KARATE». Но кое в чем она отличается. Фигуры бойцов большие, достигают 1/3 экрана, и нарисованы очень тщательно. Это касается и окружающего пейзажа. есть и недостаток. Плохая анимация, а также схематичность атак, особенно при игре с компьютером. Но это все же лучше, чем настоящая драка на настоящей улице.

STREET GANG FOOTBALL

Оба игрока управляют членами банды из южного Бронкса, которые встретились в пустынном месте, чтобы подраться (м.б. сыграть в футбол) однако это не совсем привычный футбол, это скорее игра без правил, в которой за каждый толчок или неправильно забитый гол следует удар в морду. Однако так просто в морду не бьют. Обычно все начинается так: у одного из пацанов вылетает надпись (прямая речь): «гол!», — затем у остальных десяти тоже вылетают слова: «не было!», «было!», «а в морду!», «сам получишь!» и т.д.) конечно по-английски.

Сама по себе драка — это какое-то грязное облачко среди кучи мальчишек, подбадривающих драчунов. Чтобы выиграть драку, надо шевелить джойстиком как можно чаще, чтобы измеритель вашего уровня энергии повышался, а у соперника — снижался. Проигрывает тот, чей энергетический уровень первым достигнет 0.

Общий рейтинг — 50 %

STREET HAWK

Вас зовут Джесси Мах, вы полицейский со способностями летчика-испытателя, именно вам доверили испытание сверхсекретного мотоцикла «STREET HAWK». С его помощью вы должны выследить и уничтожить банду преступников.

На первом этапе вы преследуете и уничтожаете автомобили «XR-3», в которых сидят гангстеры. При этом внимательно следите по сторонам. Спрятавшиеся снайперы могут быть смертельно опасны. Не застрелите обычных граждан. Если это случится, полиция бросится за вами в погоню.

В свое время вам сообщат об ограблении. Надо действовать быстро, чтобы застать и уничтожить негодяев на месте преступления.

В следующей сцене ваша цель будет большой черный «седан». и, наконец, главное событие — погоня за «Порше», в котором сидит главарь банды.

Управление:

Управление может осуществляться джойстиком или клавиатурой.

клавиши могут быть заданы:

LEFT — влево	RIGHT — вправо
ACSELERATION — газ	BRAKE — тормоз
FIRE — огонь	JAMP — прыжок
TURBO — турбо	

Режим «турбо»:

При нажатии клавиши турбо мотоцикл развивает максимальную скорость и, если дорога впереди свободна, переходит на гипертягу. Режим действует только пока нажата клавиша турбо.

Приборная панель на приборной панели имеются указатели температуры двигателя, запасы топлива, гипертяги, повреждений, лазера, а также экран локатора.

STRIP POKER 2+

Одна из новых программ с богатой графикой, простым управлением и относительной легкостью выигрыша. По праву может стать в один ряд с лучшими программами этого типа.

Сначала о размещении программы. Конструктивно она состоит из традиционного загрузчика, основного блока с заставкой, на которой вы увидите ваших будущих соперников по игре в покер, и загрузчика двух последующих блоков. После того как загрузится основной блок, вам надо

подождают загрузки первого игрового блока, о его загрузке сообщают надписи: с 23 по 1 'BLOK LEFT', а в конце загрузки надпись: 'STOP TAPE AND PRESS SPACE'. После того как вы нажмете эту клавишу или 0, появится картинка с изображением женщины, а внизу пойдет надпись, сообщающая о том, что ее зовут Донна и она страстно желает поиграть с вами в стрип-покер.

Теперь поговорим о самом покере. Он традиционен, но несколько изменен в сторону упрощения. Для тех кто не умеет играть в покер немного о правилах этой игры. Вамдается 5 карт и отталкиваясь от их состава вы делаете ставки, пропускаете ход, заменяете карты или пасуете. Младшая карта — 2, старшая — туз (A), валет — (J), дама — (Q), король — (K). Вам надо для того, чтобы спорить с Донной иметь определенную комбинацию карт, далее они перечисляются в порядке возрастания веса:

Пара — две одинаковые карты (например 5 и 5);

Тройка — три одинаковые карты;

Каре — последовательность карт по возрастанию (2, 3, 4, 5, 6);

Флеш — пять карт одинаковой масти;

Флеш роаяль — пять карт одинаковой масти с королем.

Управление игрой осуществляется курсорными клавишами, фиксация выбранного режима клавиши 0 или SPACE.

После того как Донна вам представится еще раз нажмите 0 и вы увидите в нижней части экрана игровое поле. Донна даст вам карты, а в левом углу появится сообщение о количестве денег у вас, у Донны и в банке:

PLAYER — & 100 — это вы;

POT — & 0 — это банк;

DONNA — & 100 — это Донна.

Слева же, в зависимости от того, сыграла Донна пропуск хода или поспорила с вами появится одно маленькое меню:

RASE — спорю на... BET — ставлю

CALL — меняю карты SEARTING — пропускаю ход

PASS — пасс DONE — пасс

Выбранный вами режим мерцает его можно изменить клавишами 5, 6, 7, 8 или подтвердить — 0. Появляется меню 3, выбор количества фунтов, которое вы хотите поставить.

Надо внимательно следить за сообщениями, которые в процессе игры будут появляться над вашими картами, сколько ставит Донна, сколько карт она меняет, чтобы иметь представление о ее картах.

Выше был изложен тот минимум, который необходим для понимания азов игры. Этого вам должно быть достаточно, чтобы научиться играть. А теперь рассмотрим главное меню:

1. Продолжение игры — в режиме 1 вы всегда выходите после выигранной партии. Исключение составляют лишь два варианта: вы полностью раздели противника или раздели вас.

2. Просмотр картинки полностью — в режиме 2 нажав '0' вы просмотрите полную картинку, не прикрытую в нижней части игровым полем.

3. Игра с начала — в режиме 3 вы возвращаетесь в исходное состояние. У вас 100 очков.

4. Загрузка другой девочки — режим 4 следует использовать после того, как вы полностью разденете Донну и захотите загрузить следующий блок с другой девочкой (Самантой).

5. Выход из игры — режим 5 сброс программы!

В игре ваша задача отыграть в сумме 500 фунтов у соперницы, как только вы отыграете очередные 100 очков, Донна заложит какую либо часть своего туалета, за следующие 100 очков вы увидите свою соперницу уже без нее. Если проиграете вы то Донна снимает ваши вещи.

STRIKE FORCE COBRA

Злой гений хочет взорвать планету и вы должны остановить его, проникнув в компьютер. Ваша задача — выбрать четырех членов отряда (из восьми), войти во вражескую крепость и найти выход из нее в компьютер. Необходимо будет открыть массу запретных комнат, найти множество компьютерных кодов и выпустить на свободу заложников.

Сначала нужно выбрать ваших помощников, используя их характеристики. Вы можете переключаться между членами отряда в любой момент, исходя из эффективности их работы, в то время как они находятся в различных частях крепости. В крепости разнообразные комнаты содержат контрольные механизмы дверей, которые открываются в различных секциях крепости и, возможно, открытие одного запора блокирует остальных членов вашего отряда.

В крепости существует множество предметов различного вида: круглых, квадратных, гексагональных. Большинство из них атакуют. Некоторые нападения несутся, но другие очень опасны. Припадая к земле, можно избежать губительного огня. Помните, что ваши герои могут устать и им понадобится отдых.

STUNTBIKE SIMULATOR

В этой игре, кроме обычной езды на мотоцикле вам придется еще совершать массу акробатических трюков, также внимательно следить за предметами на дороге. Когда вам надоест умирать на одном и том же

уровне, можете сделать так: стартуйте игру и, когда на экране появится мотоцикл и глайдер, нажмите клавиши <O>+<BREAK>+<ENTER> — уровень автоматически закончится.

STUNTMAN

Захватывающее ралли на машине. Вы видите все происходящее сверху, как бы с вертолета. У вас есть возможность стрелять, но надо спасаться от мин, которые разбросаны по всему пути. Когда вы доедете до речки, ее надо перепрыгнуть, воспользовавшись трамплином.

Если за заданное время вы дойдете до финиша, то перейдете во второй уровень, где уже будут лодки и новые приключения.

Управление — стандартный набор.

SUNSHINE

Несколько лет назад человек передал в далекий космос радиосигналы в надежде обнаружить братьев по разуму. Однако эти сигналы были перехвачены Вругенами — расой, которая намеревается управлять вселенной.

Вы имеете возможность передвигаться на вашем космическом истребителе, расстреливать вражеские корабли и даже, если вам это удастся, уничтожить их центральный корабль X-2-0.

Для начала вы должны вступить в бой с истребителями Вругенов. Ваш корабль вооружен лазерной пушкой, прицеливание осуществляется через крестик, расположенный первоначально в центре экрана.

Вражеские корабли начнут перемещаться то влево, то вправо прямо перед вами. Остерегайтесь их разворотов. В этом случае они начинают атаковать и могут направлять ваш огонь в другую сторону. Это будет продолжаться 6 минут и только после этого вы проникнете сквозь вражескую оборону. Если вы вышли и не истощили свои энергетические запасы, то вы можете высадиться на ближайшей планете для ремонта. Если нет, то вы имеете возможность вернуться на свою базу за новым кораблем.

Теперь займемся системой управления вашим истребителем. 8 клавиш управляют движением вашего корабля.

Вверх — J

Вверх-влево — Н закрасненные клавиши можно переопределить

Вверх-вправо — K

Влево — G еще одна клавиша управляет огнем вашей пушки

Вправо — L

Вниз — N

Вниз-влево — B

Вниз-вправо — M

Правила первого этапа:

Точками отмечаются расстрелянные вражеские корабли (UFO).

Вы не должны двигаться до полного истощения энергии или ваша миссия на этом будет окончена. С целью более экономного расхода энергии используйте клавиши:

1 — стрельба

2 — удар по врагу

3 — переход к скорострельности

Переход к скорострельности будет эффективнее при нажатии клавиши «U». Максимально может быть только 5 таких переходов, а использовать их целесообразно в том случае, если атакует сразу несколько истребителей, которых вы не можете никак уничтожить.

Правила второго этапа:

Если вы выжили на первом этапе, то ваш корабль может приземлиться на ближайшей вражеской базе, а затем можно продолжить путь вашего десанта.

У Вругенов осталось еще немало сил: истребители и бронированные роботы, от них вам и надо защищаться. Снова вам надо продержаться 6 минут. Роботы будут появляться в виде фигур зеленого цвета, а по мере их приближения будут меняться их рост и окраска. Цвета в этом случае показывают удаленность роботов от вас, эту удаленность вам надо правильно оценить и затем нанести удар.

Клавиши 1, 2, 3 управляют дальностью, причем клавиша 3 начинает ее увеличивать, а 1 — сокращать. Когда робот становится красным, то он начинает стрелять в вас. Вражеские истребители, если они достигли верхней части экрана, тоже начинают атаковать, открывая огонь. Все истребители могут быть уничтожены без выбора дальности вашего оружия, если все это время вы играли без потерь и повреждений (5000 точек), то у вас имеется возможность перейти к третьему этапу.

Правила третьего этапа:

Если ваш корабль выжил, то он может быть отремонтирован, а затем вы должны осуществить атаку главного вражеского корабля X-2-0. Вы должны продвигаться вдоль канала. Этот канал приведет вас к ядерной сердцевине в корпусе X-2-0. На это продвижение вам дается еще 6 минут. В течение этого времени вы должны увиливать от снарядов, посылаемых в вашу сторону. Сколько времени у вас еще в запасе указывается цветом вашего корабля. Если вы достигли своей цели (сердцевины X-2-0), то компьютер будет вести вас последние несколько сот метров.

Помните — вы потеряете жизнь, если со всего маха врежетесь в Х-2-0. У самой цели будут поданы сигналы тревоги и вспыхнут красные стрелы. Теперь у вас осталось очень мало времени, в течение которого вы можете выпустить вашу нейтронную торпеду.

SWEEDODS WORLD

Увлекательная и забавная игра. Свиво — имя робота, сделанного для наведения порядка на запущенных планетах в глубинах космоса к сожалению, свиво не явился на тестирование памяти и по этому несовершенен. Его создатели решили дать ему последний шанс для реабилитации...

Искусственный астероид Фолли, созданный безумным бароном Кнатцем и его женой, населен всевозможными генетическими уродцами. Свиво надо проникнуть в самые отдаленные уголки этого мира и очистить его.

Управление — клавишами. Свиво не может перепрыгивать через препятствия, а должен находить скрытые подъемники. Впрочем не всегда ясно, как использовать эти лифты. Поэтому Свиво должен собирать различные предметы: всякие там банки и ботинки, иногда попадающие к нему на дороге.

Фрукты, разбросанные по комнатам, очень опасны!

Чтобы подзарядить батареи, надо встать перед гусем и крикнуть: «воо». Он испугается и снесет золотое яйцо. Взяв это яйцо, вы подзарядите батареи. В комнатах есть трамплины. Дальше информация отсутствует...

SWORDS AND SORCERY

Эту игру нельзя назвать аркадной. В отличие от Тау Кита — игры с приключенческим сюжетом и аркадными действиями, данная игра «Замки и драконы» — игра стратегии и графики. Пока это наилучшая версия «Замков и драконов» для SPECTRUM. Набор действий очень большой, а управление игрой ведется с помощью клавиатуры, причем используется шесть клавиш: три для движения и три для вызова меню. Используется два больших окна: Главное окно посередине экрана — это план лабиринта, на котором показано ваше положение и положение ближайших монстров. Ваш персонаж перемещается по лабиринту, а когда вступаете в бой, на экране показывается состояние вас и монстра. Справа на экране трехмерная перспектива того, что вы видите, при движении она меняется. На нижней части отображаются ваши действия и переговоры. И, наконец, есть еще меню функций, которые можно выбирать, перемещая нужную строку влево до конца, а потом нажимая на клавишу 9. Персонаж может быть загружен с ленты. Его можно также сконструировать и обучить самостоятельно. По умолчанию это Флаббит Дулл.

TAMAHAWK

Игра является имитацией полетов на вертолете английских ВВС «Апач» в программе есть возможность тренировки, когда в вас никто не стреляет.

Игра развевается на всей карте: некоторые ее квадраты контролируются вами, другие — противником. Надо выбить неприятеля с его позиций не дав ему проделать то же самое с вами. Каждый квадрат имеет восемь целей.

Можно лететь ночью или в тумане (вы не видите предмета, пока с ним не столкнетесь). Самое трудное — уменьшать скорость. Лучше задирайте нос вертолета вверх, но тогда набираете высоту. При слишком быстром пикировании могут оторваться лопасти несущего винта.

Настоящий вертолет Апач стабилизируется с помощью компьютерной системы, без нее невозможно летать, и он очень мощно вооружен: 16 ракет Хелфайер, 30 мм орудие и 19 навесных пусковых установок для реактивных снарядов калибра 70 мм. Создатели программы это показались слишком много и они ограничились орудием 2-мя ракетами и одной пусковой установкой для снарядов. Впрочем вы всегда можете приземлиться и восстановить ваши запасы.

У настоящего вертолета имеется лазерный прицел в носовой части. Этим прицелом можно управлять с помощью системы, носящей название интегральной системы связи шлема пилота с прицелом. Это неудобное название означает простую вещь: вы двигаете головой и одновременно перемещаете прицел. Тактика боевых действий такова: вы на мгновение поднимаетесь из за холма и ваш компьютер запоминает ландшафт в виде картинки. Вы спускаетесь вниз не торопясь наводите прицел по изображению и снова взмываете вверх лишь на одно мгновение, чтобы выпустить ракету. После этого можете прятаться ракета сама найдет цель по лазерному лучу. Ночью все это делается с помощью приборов ночного видения. Одним словом стрельба из Апачи очень напоминает видеоигру.

Если не считать шлемонаведения, оружие в игре работает почти также. Отметка цели на радаре появляется задолго до самой цели на главном экране. Как только цель из линейчатой превратится в сплошную, можно выпустить ракету она попадет даже если цель будет за горами, деревьями или облаками. Рад вам сообщить что вражеские вер-

толеты не являются Апачами, но пилоты их отчаянно смелы. Вертолет появляется сразу как только сбит его предшественник. То что они появляются по одному, это облегчает вам жизнь. Они всегда летят на одной высоте, а радиус действия их ракет 4000 футов. Так как ваши ракеты достигают цели за 3 мили, то эта игра в одни ворота, правда следует помнить, что вражеские вертолеты появляются снова и снова, а ваш вертолет в единственном экземпляре.

10 советов начинающему пилоту.

1. Для быстрого набора высоты во время боя, выжмите до отказа газ и опустите нос на 30 градусов, меньше чем за 6 секунд вы наберете 100 метров.

2. Не бойтесь садиться на землю. Можете приземлиться где хотите, а потом добраться до базы, руля по граниту.

3. Выбирайте среднюю высоту при атаке, все равно придется опустить нос. Если вы будете на большой высоте то слишком быстро наберете недопустимую скорость.

4. Танки можно подбить только ракетами.

5. Наиболее удобный способ сбавить скорость, делать быстрые повороты вправо-влево.

6. Чтобы круче развернуться задирайте нос вверх.

7. Проще всего поразить вертолет противника, когда он поворачивает. Через горы он пролететь не может поэтому устраивайте засады за горами, и ждите пока он будет маневрировать.

8. Сразу наберите ракет и подымайтесь на высоту 512 футов поворачиваясь на месте засеките все цели в радиусе 3 мили. уничтожьте их, спускаясь за новыми ракетами по мере надобности.

9. В стратегическом варианте игры начальное расположение сторон все время разное. Если вы хотите выбрать игру попроще прерывайте ее в самом начале, пока позиция вам не понравится.

10. Если вам удастся целиком занять весь ряд вражеских позиций, то противник уже не сможет их вернуть. Будьте осторожны, противник может поступить с вами подобным образом!

TANX

Вы — командир танка. Ваш танк оставлен в засаде. По широкому тракту движется колонна бронированной техники противника: легкие и тяжелые танки, самоходки. Маневрируя только стволом своей пушки вы должны уничтожить как можно больше машин врага. Если же вы не будете маневрировать то вражеские снаряды очень быстро заклинят башню вашего танка и вы погибните. Начальный запас снарядов ограничен — 20, но если вы хотите увеличить количество снарядов, а также заменить на бронебойные, то воспользуйтесь меню «С».

После загрузки программы на экране появляется основное меню в соответствии с которым нажимите на выбор:

I — инструкция игры

C — дополнительное меню

1 — играет 1 человек

2 — большее количество человек

Управляющие клавиши:

F — поворот ствола пушки влево; T — вправо; W — вниз;

S — вверх; Y — огонь; H — останов игры.

SPACE — возврат в игру

После нажатия клавиши «I» основного меню на экране появляется таблица, в соответствии с которой начисляются очки:

За подбитый в башню движущийся танк — 500

В гусеницы — 200

За уничтожение подбитого танка — 200

Если невредимый вражеский танк успевает очистить себе дорогу, сметаая своим выстрелом подбитый танк, то из вашего счета вычитается 200.

После нажатия клавиши «C» основного меню на экране появляется таблица выбора режима игры:

1 — легкий уровень

2 — средней сложности

3 — сложный уровень игры

4 — увеличение количества снарядов до 200

5 — замена обычных снарядов на бронебойные

6 — выбор удобных для вас клавиш

7 — практическое занятие (ваш танк не уничтожается)

R — возврат к основному меню.

Для выбора управляющих клавиш нажимите «6» затем по порядку как указано в следующей таблице, нажимите клавиши которые вам удобны в игре:

Влево, вправо, вверх, вниз, останов в игре, огонь..

Если вы нажали «2» из основного меню то на экране появляется сообщение:

Сколько человек будет играть? (мах 6)

После набора на клавиатуре компьютера ответа, появляется таблица для занесения результатов игроков. Чтобы начать игру после этого нажимите 2 раза SPACE.

TAPPER

Вы обращали когда-нибудь внимание на то, как трудно быть барменом? Не хотите ли сами попробовать? Может быть, чтонибудь и получится.

В игре Тэппер, созданной фирмой US GOLD, вам нужно обслуживать гостей в очень популярном пивном баре. Самое печальное то, что клиенты — представители так называемого «темного мира»: ковбои, индейцы, вполне приличные на первый взгляд, достаточно агрессивны, все они хотят только одного — пива и только пива!

Если кто-нибудь из них дойдет до конца стойки и не получит свою кружку пива, то их терпению тут же приходит конец и несчастный бармен начинает ехать по гладкой поверхности стойки как кружка пива. Ваш хозяин не одобряет таких инцидентов, так же, как и не одобряет того, что бьется посуда. Нужно успевать подхватывать пустые кружки и не давать большего количества напитка, чем требуется. Пять упущений влекут за собой увольнение с работы и конец игры. Нужно работать очень внимательно, и шеф может, в порядке исключения, забыть о каком-нибудь упущении.

Это еще не все. Иногда в бар влетает несимпатичный парень с маской на физиономии и выпивает яд во все кружки, кроме одной. Ты должен указать на эту кружку.

С точки зрения графики и мультипликации игра сделана весьма тщательно. Однако, не это составляет ее привлекательность. Более важным в этом отношении были чувство юмора и нестандартное мышление создателей игры.

TARGET RENEGADE

По сути дела, эта игра стала продолжением предыдущей, сюжет в общем-то, похож. Программа состоит из 5-ти блоков, которые необходимо последовательно подгужать с ленты по мере прохождения предыдущих.

Порядок: после загрузки основной части появится сообщение о том, что ищется первый блок.

1. После появления надписи «STOP THE TAPE» остановите ленту и играйте очередной блок;

2. После прохождения очередного этапа снова запустите ленту и повторите пункт один.

Игра имеет отличия от своего предшественника. Наш герой может брать предметы, с помощью которых он защищает свою жизнь. Например, в первой части игры, сбив с ног бандита с кувалдой, вы можете взять ее, подойдя ближе и нажав кнопку джойстика в нейтральном положении. Играя, не забывайте постоянно двигаться по стрелке указателя. Вскоре вы достигнете лифта и, если банда уничтожена, игра перейдет в автоматический режим и герой окажется на следующем уровне, а вам необходимо загрузить следующий блок. Учтите, если вам не повезет на каком-либо этапе, то придется начинать все сначала. За каждые 50000 очков дополняется дополнительная жизнь.

Управление:

1. без кнопки джойстиком — во все стороны
2. с нажатой кнопкой:
 - 1 — удар в прыжке вверх;
 - 2, 8 — удар в прыжке с полетом и приземлением;
 - 3, 7 — удары руками и оружием;
 - 4, 6 — добивание противника.

Оружие: 1-ый блок — кувалда;
2-ой блок — палица (оба предмета надо отнять у врагов);
3-ий блок — топор на земле;
4-ый блок — кий для бильярда.

Меню:

1. 1 игрок
 2. 2 игрока;
 3. Выбор управления;
 4. Определение клавиш;
 5. Включение музыки;
- Нажав -3-, вы сможете выбрать управление:
1 — клавиатура;
2 — синклейр джойстик;
3 — кенпстон джойстик.

TERMINATOR 2

Игра создана по сюжету фильма «TERMINATOR 2». История начинается в будущем, когда землю захватили вражеские киберноидные системы (плохие). Им противостоят восставшие земляне (хорошие), которые стремятся свергнуть захватчиков. Дела восставших идут хорошо, благодаря мудрому руководству вождя Джона Коннора, поэтому враги решили его уничтожить. Просто пристрелить его не удастся, и киберноиды выработали коварный план: они решили послать киберноида (полуробота-получеловека) назад в прошлое (в сегодняшний день) с заданием уничтожить мать Джона — Сару. Терминатор прибывает в сегодняшний день без одежды, но немедленно принимается за выполнение задания — найти и убить Сару. Делает он это просто — просматривает телефонную книгу и убивает всех по фамилии Коннор. Прибыл и

второй киберноид, который охотится за отцом Джона. Фильм кончается счастливо — терминатора взрывают, Сара остается в живых, рождается Джон и спасает землю, а вот и продолжение — TERMINATOR 2. Теперь воинственные механизмы из будущего охотятся за малолетним Джоном. Они послали усовершенствованную модель T1000, в то время, как старый терминатор, T800, стал хорошим и защищает маленького Джона от робота-убийцы. Новый терминатор обладает богатым арсеналом оружия, он может менять внешний вид.

А теперь о самой игре. В ней соединено три типа игр — «бей-их всех», «застрели-их-всех» и игра-головоломка. Из-за сложности программы игра выпускается только для SPECTRUM 128K. Игра имеет 7 уровней и начинается как бы с конца. Вы управляете терминатором T800. Вам с ходу приходится сражаться с T1000 на этапе схватки T1000 преобразился в полицейского, и в фильме он побеждает T800, так что для сохранения реализма вы перейдете на второй уровень даже если T1000 окажется слишком силен для вас. Второй этап прост. Это гонка с вертикально перемещающимся экраном. Вы на мотоцикле мчитесь, спасаясь от T1000.

На третьем уровне идет игра-головоломка. Вам надо собрать поврежденное лицо терминатора на экране из нескольких блоков: В случае успеха вам снова предстоит схватка на 4-м уровне. После боя терминатор нуждается в ремонте, что составляет задачу второй головоломки, которой нет прототипа в фильме, она придумана самостоятельно.

Задача обеих головоломок — восстановить энергетический запас терминатора, т. е. игра идет с одной жизнью, однако имеется три продолжения.

Шестой уровень — снова вертикально перемещающийся экран, почти как на втором уровне, в этот раз терминатор ведет машину, в которой сидит Сара, и отстреливается от T1000, преследующего его на вертолете. И наконец, на последнем уровне, происходит последний и решительный бой терминаторов. В фильме все выглядит прекрасно и величественно, тяжело раненый T800 побеждает T1000. Неудивительно, что последний этап в игре — рукопашная схватка, в которой роботы бьются до электронной смерти. T1000 не собирается сдаваться, он вновь и вновь атакует.

Теперь подробнее об элементах игры.

Схватка — тщательная проработка графики делает картину схватки, наблюдаемой сбоку, очень впечатляющей. Схватки происходят в начале, середине и в конце игры, когда нужно уничтожить T1000. Каждый их спрайтов занимает 6x8 знакомств, полный графический код, используемый в этой части, достигает 100к.

Первая гонка

Этап с вертикально перемещающимся экраном, вы ведете мощный Харлей, Джон Коннор сидит сзади. T1000 гонится за вами в грузовике. Вам нужно все умение, чтобы оторваться от преследования, избегая различные препятствия и избегая столкновений, подпрыгивая на ухабах.

Вторая гонка

Опять скоростной этап на вертикально перемещающемся экране, обстановка немного изменена. Теперь вы за рулем автомобиля и увозите Сару, T1000 преследует вас на вертолете. Новый метод управления позволил показать играющего, направляющего автомобиль влево-вправо, в то время, как Сара с заднего сидения стреляет по вертолету. В этом нет ничего оригинального, однако всякий раз, когда водитель делает резкий поворот, чтобы избежать препятствие, Сару бросает в сторону, сбивая прицел винтовки.

Ремонт

С каждым ударом, который получает T800, энергия его убывает, поэтому два раздела игры посвящены восстановлению сил. Это две головоломки, которые надо выполнить за ограниченное время. Тема обеих — ремонт терминатора, восстановление проводов и выключателей электронной схемы, а также приведение в порядок лица и рук. Лицо собирается в ходе решения головоломки с движущимися блоками, перепутанные части изображения надо расставить так, чтобы получилось правильное лицо. Ремонт рук производится аналогично: надо установить элементы конструкции в соответствии с принципиальной схемой. Если вы успешно справитесь с задачей, то картинка оживет.

TERRAMEX

Над землей нависла страшная угроза катастрофы. Астрономы узрели в свои телескопы, что на планету движется ворвавшийся в солнечную систему огромный астероид. И вот профессор Энштейн придумывает гениальное приспособление, которое сможет изменить курс астероида. Для работы этого механизма нужны блоки, кристаллы, всевозможные жидкости. Все эти вещи разбросаны в пещерах подземной лаборатории. Профессор мог бы и сам собрать эти вещи, но его преклонный возраст не позволяет этого сделать. Вот именно и для этого он нанял себе помощника, который мог бы справиться с этой нелегкой задачей. Если этот ученик не успеет сделать все это за 4 попытки, то

астероид обрушится на землю что приведет к гибели всех людей нашей цветущей планеты.

В сумку Том может положить только 23 предмета. Том — это поклонник профессора. По ходу всех событий ему придется встретить разных пресмыкающихся: летучие мыши, змеи, выскакивающие из под камней, удавы, лежащие на дороге свернувшись в кольцо, вампир охраняющий вход в лабораторию и не понятные существа без рук с большими головами, вероятно жители пещеры. С потолка падают куски льда, а переходы не надежны, поэтому их надо проходить с большой осторожностью. Так же том может воспользоваться машинами перемещения с этажа на этаж, а потом в корпус лаборатории, а также лифтами, движущимися вверх и вниз в комнатах, которые соседствуют с лабораторией. В одной комнате есть радиация, а в другой невесомость, в которой трудно передвигаться. Чтобы взлететь на воздушном шаре нужно положить на него свиток, а потом взять меха и забрать наверху справа радиоактивные таблетки. В комнате с радиацией использовать нужную бочку с порошком. Чтобы пройти через пропасть используй раздвижной веревочный мост. Пройти через змей (удавов в ямах) можно только использовав вспышку от фотоаппарата. Исползовав парус ты сможешь летать. Прогнать вампира можно только показав ему серебряный крест. Вызвать люльку можно только переключив рычаг, который ты тоже найдешь.

Вещи которые ты собираешь:

1. нужная бочка с порошком для пушки
2. рулетка с веревкой (мост)
3. оглашение (свиток)
4. серебряный слиток
5. энергетическое колесо
6. зонтик
7. таблетки антирадиационные
8. парус
9. дудочка заклинателя змей
10. мячик для крикета
11. меха
12. клюшка для крикета
13. бочка с порошком малой мощности
14. фотоаппарат со вспышкой
15. бочка с порошком большой мощности
16. кувшин
17. кружка пива
18. энергетический кристалл
19. неопознанный предмет
20. аккумулятор
21. атомный реактор
22. шар
23. банка с непонятным веществом

V — воздушный шар

G — генератор

W — рычаг для люльки

X — машина перемещения

M — линолеумный мост

TR — ТРАМПЛИН

V — вампир

D — пушка

LAB — лаборатория

K — наковальня

TEL — телескоп

Управление:

1. Клавиатура.

L — влево

R — вправо

T — вопрос

1, 2 — выбор предметов

S — использование

2. Кемпстон джойстик.

TERROR-DASTIL 4D (терродактиль)

Командир корабля приглашает вас в увлекательное авиационное путешествие по авиалинии над глухими джунглями, где вы сможете осмотреть с высоты птичьего полета... Это рейс номер 13. Командир самолета и его пассажиры надеялись, что экскурсия будет приятной. Некоторые закурили и расстегнули привязные ремни кресел. Итак, вы в полете.

Вдруг командир корабля объявил, что у него появились трудности в управлении самолетом. Он просит пристегнуть ремни и прекратить курение...

Управление:

Курсор вверх — пистолет вправо;

Курсор вниз — пистолет влево;

0 — огонь.

Угол наклона пистолета

8 — уменьшение угла;

9 — увеличение угла;

45 градусов — стрельба по самым дальним объектам;

52 градуса — стрельба по верхнему ряду яиц Терродактилей;

59 градусов — по среднему ряду;

66 градусов — по нижнему ряду;

73 градуса — стрельба по близколетящим целям.

Счет

Яйцо терродактиля — 30

Терродактиль — 100

На борьбу с этими страшными существами вам отводится три дня и три ночи!

TERRORO

Вы осваиваете новую планету. Уже установлено оборудование и тут на планету прилетели «Чужие», которые тоже претендуют на планету. Вам нужно уничтожить «Чужих», разгуливающих среди вашего оборудования, которое они взрывают. При этом необходимо увиливать от ракет, запускаемых с корабля «Чужих».

Управление:

I — выход к меню (задача управления); R — фазер; M — катра; Q, A — вверх, вниз; Q, P — влево, вниз; ENTER — огонь.

TETRIS

Эта увлекательная игра, разработанная Белясовым В. А. и Со. совершенствует пространственное воображение и реакцию играющего. Разработано 9 уровней сложности игры.

Управление: 5 — влево

6 — падение;

7 — разворот;

8 — вправо;

9 — увеличение скорости падения;

0 — индикация очередной фигуры;

1 — прекращение игры (QUIT).

После загрузки необходимо два раза нажать любую из клавиш, выбрать уровень вашей подготовки и начать игру.

По окончании заполнения очередного колодца:

Y — продолжение игры

N — останов

Желаем удачи!!!

T. ECLIPES

Если вы что-нибудь слышали о знаменитых гробницах фараонов в Египте, со всевозможными ловушками и неожиданностями, то эта игра вам понравится. Действие происходит в Египте, к пирамиде вы прилетели на самолете. Смело входите в пирамиду — вас ждут неожиданности и богатства. Игра обладает великолепной объемной графикой, подчеркивающей реальность происходящего. Управление: O, K — вперед, назад; I — запись, загрузка позиции; U — повернуться назад; Q, W — влево, вправо; A — изменение угла поворота; B — убрать центр; S — длина шага; H — лечь, встать; L — посмотреть вниз; P — посмотреть вверх; «пробел» — включение прицела.

THANATOS

Эта игра рассказывает о вечной любви и очень добром сердце. любовь всегда творила чудеса, чему есть подтверждение — эта игра.

В некотором царстве, в некотором государстве жила-была красавица принцесса. Был у нее жених — благородный юноша, который очень любил принцессу и хотел на ней жениться, но отец принцессы — злой колдун невзлюбил принца и поклялся во что бы то ни стало, помешать их любви. Он превратил принца в огнедышащего дракона, но принцесса узнала тайну заклания от своего учителя — доброго волшебника, который мог бы сам расколдовать принца, но был очень стар да и боялся колдуна — отца принцессы.

Итак, принцесса узнала, что расколдовать принца можно, лишь приготовив зелье из 9 трав, которые росли в 9 государствах, да леко за лесами и морями. Путь предстоял нелегкий, и они стали готовиться к путешествию. Но принцесса была спрятана своим отцом в городе, за большими стенами, поэтому принцу необходимо сначала освободить принцессу.

В начале игры вам необходимо лететь к городу и освободить принцессу, которая находится за красными воротами. Для того, чтобы попасть в город вам необходимо прожечь ворота.

Жители города очень боятся дракона, будут кидать в вас камнями и копья, но на крыльце вы увидите переодетую в юношу принцессу. Вам необходимо сесть рядом с ней (она будет махать вам руками). Принцесса заберется вам на шею и вы можете отправляться в путь за травами для зелья.

Вам необходимо пролететь через пещеру, где на паутинах сидят пауки. Пауки ловят свою жертву и этой жертвой может оказаться принцесса. Если пауки сбили принцессу с шеи дракона, то необходимо вернуться за ней и сесть рядом с ней до того, прежде чем пауки успеют спуститься по своим нитям и подберутся к ней. Если вы не успеете и она погибнет, то игра окончена.

Если вы с самого начала полетите влево, то вы не долетите и до первого замка. Нужно лететь только вправо.

Дракон может брать камни в лапы и сбрасывать на людей. На него нападают огромные пчелы и морские змеи.

Во втором замке будут опять красные ворота, но вам может не хватить запаса огня, чтобы их прожечь. Не волнуйтесь, жгите ворота тем огнем, что остался, а когда его не хватит, то возвращайтесь назад.

Лета назад за новой порцией огня, вы увидите девушку, закованную в цепи у столбов. Помогите ей.

Когда вы опуститесь возле нее, то немедленно стража, которая ее охраняет, забеспокоится, и вы услышите стук копыт, вам сразу необходимо взлететь. Справа появится всадник, который бросает в вас копье. Если вы не взлетите, то он вас убьет. Лети те за всадником и схватите его, сбросив с коня. А затем, подняв ширь в небо, бросить его на землю. Он погибнет, но это еще не все, таким же образом поступите и с лошадей.

Тут вы узнаете, что заколдованная девушка — это старая колдунья, которая убивает всех, кто захочет ее освободить. Вернитесь к ней и съешьте ее. Таким образом вы получите новую порцию огня для прожигания ворот.

После того, как вы прожигаете вторые ворота и войдете в город, то там тоже будут бегать люди, но вас поджидает и огромная удача. Вам необходимо сесть рядом с клумбой. Принцесса сойдет с вашей шеи и нарвет нужные травы для зелья, и опять сядет к вам на шею.

Когда вы покинете замок, то на вас нападет трехголовый дракон, посланный отцом, чтобы он погубил принца и принцессу. Необходимо вступить с ним в схватку и несколько раз опалить его огнем.

В конце, в девятом замке, варится зелье. Принцесса подбегает к котлу, бросает в него все травы, собранные в девяти замках и принц превращается из страшного дракона в прекрасного юношу.

THE CURSE OF SHERWOOD

Это тот самый Шервуд, в лесу которого происходили события связанные с легендарным Робин Гудом. Только теперь в самом городе стало твориться что-то неладное. В одном из замков Шервуда злой колдун наложил заклятие на город и всех его жителей. Но один из монахов городской церкви не захотел примириться с горем, в которое погрузился город, поэтому он решил снять заклятие и убить злого колдуна. Оказалось, что колдун так просто не возьмешь. Поэтому монаху пришлось обратиться к добрым силам магии, а именно к одной доброй колдунье, живущей в зеленом доме. Именно она должна приготовить зелье, с помощью которого монах сможет стать неуязвимым для стражников колдуна и зомби с ножами, которые хотят его резать. Для того, чтобы собрать зелье, монах отправился к шервудскому мосту через реку, где он встретился с вооруженными арбалетами и враждебно настроенными бандитами. Вступив в небольшую перестрелку с ними, монах забирает щит. Пройдя немного дальше, он встречается со звездочетом. Убив его, монах заполучает дубинку, с помощью которой он сможет теперь легко разбить любую преграду.

Дойдя, наконец, до хижины злой ведьмы, которую охраняют зомби, монах входит в дом. Завидев монаха, ведьма тут же набрасывается на него, но наш герой, служащий добру, смог за себя постоять и после того, как он уничтожил ведьму, забрал у нее флакон с порошком для зелья. После этого он идет к магическому кругу, обозначенному грибами. После перемещения он разбивает дубинкой дверь, забирает крест, он отнимает у злого монаха, охранявшего крест, серебряный нож и опять идет к магическому кругу. После этого монах возвращается к дому доброй колдуньи. Подойдя к ней, он отдает ей флакон с зельем и идет в соседний лес, в котором гуляет оборотень. Убив оборотня серебряным ножом, монах забирает его челюсти и идет к колдунье. Отдав ей челюсти, монах получает долгожданный пузырек с зельем, с помощью которого теперь можно стать неуязвимым для сил зла. Вот теперь можно идти к замку. Самый опасный участок пути — это болото, только пройдя которое можно придти в замок. После того, как монах с большим трудом все таки прошел болото, он попадает к стенам замка, пройдя которые он оказывается у входа. «Теперь только бы не сплутить» — подумал монах и шагнул вперед. Перед ним открылась просторная комната с большим памятником в конце и большой звездой в центре зала. Только он было собрался начать разгадывать заклятие, как на него набросился дракон. Если бы монах растерялся, то на этом может быть все и кончилось, но в самый последний момент он дотянулся до центра звезды, в которую он положил крест, тем самым все и кончилось.

Свободные жители маленького города, пережившие много страха, на руках несли монаха до церкви. Теперь у них есть надежный защитник, в роли которого выступили вы сами.

Примечание: бесконечные жизни можно получить вместе с картой.

Управление:

1. Кемпстон;
2. Клавиатура.

THE DAY AFTER (на следующий день)

Завтра старшие братья вас разрушат и миру придется искать возможность для выживания. Вы уже определили, что энергия вашей планеты иссякает и эту энергию надо пополнить.

Давным давно часть ядерной плазмы была вывезена на четыре соседних планеты. Ваша задача состоит в том, чтобы посетить двенадцать планетных ландшафтов и отыскать спрятанную энергию. Управляя вашим маленьким космическим кораблем, вы должны покинуть космическую базу для того, чтобы собрать всю ядерную оболочку на каждой планете.

Если все будет сделано успешно, то вы получите право на то, чтобы забрать последнее расплавленное ядро из наиболее недоступной пещеры. Используйте клавишу «огонь» для управления движущимся лучом.

Z — вращение влево

X — вращение вправо

SPACE — атака

THE GOLDEN SWORD OF BHAKHOR

В городе Бхакхор находится золотой меч — символ принадлежности к царской семье и ключ к трону. Ваша задача — отыскать меч и остаться при этом в живых. Вам надо продрасть через вводную картинку и текст введения который сложновато воспринять — слишком много «сделайте то...», «сделайте это...», но вот наконец и начало игры.

Текст пишется белым по черному, шрифт — традиционный, к нему быстро привыкнете. Описание предметов короткое, однако есть немного и подробных, чтобы придать живость игре. Технически игра выполнена просто, нет дополнительных возможностей, например, записи текущего состояния игры.

Игра состоит из 3-х частей, в первой вы должны выяснить, как войти в город и остаться в нем — это делается обманом и подкупом. Во второй части вы окружены множеством предметов, в которых надо найти и спасти принцессу. Бродя по лабиринту, вы собираете ключи. В третьей части происходит кульминация игры, вы находите меч. Головоломки достаточно сложны, описания подробны, хотя и втиснуты в 48K.

THE HIT SQUAD

Игра выполнена в традиционном стиле аркадных приключений, имеет множество уровней, разнообразных экранов. Действие происходит в Лос-Анджелесе, в 2125 году, и вам предстоит совершить приключение вместе с четверкой доблестных бойцов и постараться выследить и уничтожить главаря преступного мира. Перед началом игры надо выбрать, каким персонажем вы будете управлять — надутый сварливой Ксеной, трусливым Стэком, хитроумным Асом или жилистой Зарой. И, хотя по компьютеризированной картинке трудно понять кто есть кто — выбирайте.

Фоновые изображения двенадцати уровней очень хороши, это полуразрушенные системы трубопроводов, сломанные торговые автоматы, уличные фонари, горы упаковочных ящиков и прочего мусора. Одно из развлечений — просто найти путь с одной стороны экрана к другой, избега ям и открытых канализационных люков и используя предметы, чтобы взбираться все выше и выше.

Кстати, приходится как следует шевелиться — на экранах вы увидите чудовищ, скрученные пружины, молотки, всяких демонов и прочую нечисть. Они вываливаются из вентиляционных труб, и расправляться надо одним ударом, иначе они успеют высосать у вас много энергии, уровень которой вы видите наверху экрана. Начало игры — с простым пистолетом, отыскивая буквы W и подбирая их, вы улучшите арсенал, заполучите базуку, гранатомет и т. д. Все эти виды оружия позволяют стрелять в разных направлениях с разной силой, все они гораздо лучше очищают местность от всякой нечисти. Для того, чтобы закончить уровень, вам надо найти знак порта телепортации. Как правило, он находится в труднодоступном месте, в верхней части экрана, так что придется сначала перестрелять всех врагов, взбираясь при этом вверх, затем найти проход к порту телепортации, войти в него и переместиться на следующий уровень. Звуковые эффекты очень приятны, графика подробна, движения фигур быстры, плавны. Кажется странным лишь то, что очередной уровень завершается очень быстро: как только вы выяснили, где находятся знаки оружия и порт телепортации, например, на первом уровне, то закончите его через 10 секунд. Конечно, следующие уровни сложнее, но не психуйте, если сразу не найдете порт телепортации на каком-то уровне.

Выбор разных персонажей не слишком влияет на ход игры, так что это не совсем «имитация проникновения в секретное убежище главаря преступного мира», но игра так быстра и увлекательна, что об этом вы просто не успеваете задуматься.

THE LAMBERLY MYSTERY

Перед вами три части текстовой приключенческой игры, построенной на эпизодах из известных рассказов о Шерлоке Холмсе и его приятеле Ватсоне.

Текст читается хорошо и написан очень живо. Разбиение экрана делает его легко воспринимаемым, верхние строки состояния хорошо выделяются из остального текста. Тут содержится информация о том, сколько у вас осталось денег, дате и времени суток, текущем счете игры.

Описание предметов и местности полные и кажутся длинноватыми, хотя можно найти много предметов, которые игнорируются командой EXAM. Может быть экономия памяти превыше всего, но хотелось бы иметь описание знаменитой скрипки Шерлока Холмса. На самом деле, прямое отрицание существования предметов, или того, что ими можно манипулировать, иногда раздражает. К тому же, не всегда можно обратиться к людям — они не отвечают. Текущее состояние игры можно записать на ленту, а потом загрузить. Общий рейтинг 73 %.

THE RATS (крысы)

Самый страшный враг человечества напряженно замер в темноте. Запах человеческой крови возбуждает, как ничто другое. Вкус холодного, сырого мяса еще на языке. Приближается время вторжения крыс.

Игра, выпущенная Ходдером и Стоутоном по книге ужасов, бестселлеру Джеймса Херберта с тем же названием, — прекрасный опыт написания приложения под управлением меню с добавками элементов стратегии. Вы попадаете на место героев книги: Фоскина, государственного служащего, который должен спланировать кампанию по спасению Лондона от нашествия крыс, и Харриса, сильного и выносливого человека, чья борьба с крысами в их зловещем логове составляет стержень романа.

Игра загружается по частям. Сначала идет демонстрационная программа. Звук не так хорош, но отличная и необыкновенно быстрая мультипликация, в которой факел перемещается по затопленным подвалам, освещающая сотни разрозненных чумы — одна из лучших, что я видел.

Когда вы прервете демонстрационную программу, или она закончится, с первой стороны кассеты грузится случайно выбранная процедура. Загрузка происходит беспорядочно, поскольку головная управляющая программа игры выбирает секцию, включаемую в игру случайным образом. Следовательно, часть кода с кассеты не грузится и вы можете подумать, что лента испорчена. Но это не ошибка, с ленты загружаются случайные участки игры.

Когда игра загрузится, вы должны быть готовы к быстрым действиям. В игре 2 уровня, полностью находящиеся под управлением компьютера. Первый уровень включает некоторое число сцен, в которых действуют разные второстепенные персонажи. Как в книге Джеймса Херберта, этими людьми можно пожертвовать, чтобы получить информацию о крысах-мутантах.

Каждая сцена предваряется предупредительной сиреной. Затем экран делится на три окна. В самом большом в виде текста отображаются текущие события. Длинное окно слева представляет окно команд, а окно внизу предназначено для ввода. Задать действие, которое должен произвести ваш персонаж очень просто — надо только построить предложение внизу экрана, используя функции меню. Поскольку вы не знаете, какое меню будет выведено дальше, создается эффект напряженности.

Если вам не повезло и вы повстречали крысу, она может убить вас несколькими способами. Во-первых, она может прорваться сквозь экран и укусить вас или может попытаться процарапать экран когтями. Когда начинается атака, из дыры в экране появляется полное ужаса человеческое лицо.

Жизни второстепенных персонажей можно спасти. Например, маленькая девочка во время своего путешествия может не ходить в дом на другой стороне дороги, но тогда вы не узнаете крысиные секреты.

Главные персонажи, Харрис и Фоскин, также уязвимы при атаках, как и второстепенные. В некоторых случаях Харрис должен быть расчетлив, давая крысам убить своих друзей, чтобы узнать крысиные повадки. Например, собираясь взять крысу в плен, он должен быть уверен, что его товарищ идет впереди — лидер становится жертвой крысы.

Другая часть игры — борьба между крысами и правительственными войсками. Вы командуете распределением сил на гигантской карте, которая отражает распределение крыс по Лондону. Если они выйдут за границы — вы проиграли, так же как и в случае потери одного из главных героев.

Вы используете графическое меню, чтобы распределять силы и ресурсы. То, что вы пометили курсором, вступает в действие на части карты. В то же время вы должны изучать крысиное поведение.

THE RATS — сложная и отлично сделанная игра с графикой выше среднего уровня, но с минимальными звуковыми эффектами. Я рекомендую ее всем, у кого крепкие нервы.

THE ROADS OF PLEXAR

Фирма MASTERTRONIC представляет свой продукт на суд пользователей. Действующее лицо: робот-автомат с аппаратурой для исследования на борту.

Задача: прохождение энергетических лабиринтов, исследование электромагнитных полей и излучений для обобщения научных изысканий в дальнейшем.

Предмет исследований: каждый сектор галактики состоит из зон. Первая проходится плексаром в режиме автоматического управления, остальные — при ручном дистанционном управлении.

Советы:

При прохождении лабиринтов не рекомендуется попадать в зоны сильного энергетического воздействия, обозначенные черным цветом. Различные виды штриховок соответствуют возможным энергетическим полям. Их воздействие не тривиально и не однозначно. Некоторые переносят Плексара в следующие зоны, другие лишают его управления или отбрасывают назад. Не пугайтесь, если окажетесь вниз головой. Со временем вы научитесь различать поля по их штриховкам и рационально использовать излучения. При прохождении разрушенных мостов следите за тем, чтобы не попасть во временно образующиеся преграды. И избегайте соприкосновения с подвижными предметами, они лишают энергетического запаса.

После прохождения каждой зоны или сектора появляется соответствующая надпись. Для прохождения игры необходимо нажать «FIR». В правом верхнем углу расположено изображение Плексара с числом оставшихся жизней, а в левом верхнем — цветовой индикатор, отображающий время прохождения. После того, как он примет красный цвет и появится надпись «DANGER» (опасность), вам угрожает потеря жизни из-за того, что вы не вложились в отведенное время.

После высвечивания заставки необходимо клавишей «F» выбрать один из трех секторов:

1. ALPHA
2. DORTO
3. PASTI

Клавиша «S» обеспечивает выбор управления.

- клавиатура
- кемпстон
- синклер

THE TRAIN

Действие игры происходит в годы великой отечественной войны во Франции. Немецкие оккупанты осаждали Париж. Горстка французских патриотов прорывается на одну из железнодорожных станций и угоняет паровоз. По пути они подбирают на паровоз еще народу и отваживаются отбить у фашистов все станции и мосты. Преодолев последний путь до первого моста, обстрелянный мессершмиттами паровоз выезжает на мост где вступает в перестрелку с катерами противника. Хорошо что друзья прихватили с собой маленький миномет, а то паровозу пришлось бы худо. Подстрелив все катера друзья подбрасывают в топку еще дровишек, и на полном ходу пускаются к первой станции, которую уже захватили немцы. Вовремя начав тормозить паровоз останавливается на станции. Из паровоза выскакивает один из патриотов и под прикрытием своего товарища направляется к дверям станции. Из разных окон по нему начинают стрелять, но его меткий друг перестрелял всех и дал ему возможность пройти в помещение станции освобожденные от немецких захватчиков французские железнодорожные рабочие чинят паровоз и доверху набрасывают в паровозный прицепчик дрова. Прямо со станции патриоты дают сообщение по телеграфу, что будут брать следующий мост город.

Таким образом они освободили от немецких захватчиков все французские мосты и станции. Через некоторое время во Францию пришла победа над гитлеровцами.

Управление:

1. THROTTLE — скорость
2. FURNACE DOOR — дверь топки
3. FORWARD REVERSE LEVER
4. STEAM BLOWOFF
5. BREAK — тормоз
6. WHISTLE —

Условные обозначения на приборах:

- PSI — выпускать пар
- MPH — давление в котле
- TEMP — температура в котле

Какие сообщения ты сможешь дать на станции:

1. TAKE STATIO — можешь рассказать какую будешь брать станцию
2. TAKE BRIDGE — какой будешь брать мост.
3. NO MESSAGE — если не хочешь давать никаких приказаний

виды обзора:

- 1 — вид спереди
- 2 — вид сзади
- 3 — карта
- 4 — кабина машиниста

Сообщения появляющиеся на экране:

1. ENEMY FIGHTERS ATAKING FRONT — вражеские истребители атакуют ваш фронт;
2. ENEMY BRIDGE BETTER STOP — мост захвачен врагами останавливайтесь.

THE WAY THE EXPLODING FIST

Весь мир с интересом следил за приключениями уже ставшего легендарным Брюса Ли. Далеко не каждый из нас способен регулярно тренироваться, поэтому фирма «Мельбурн Хаус» дает возможность достигнуть высот в высших ступенях профессионализма, не покидая удобного кресла.

«Путь взрывающегося кулака» — игра, рекламируемая как лучший из возможных способов выиграть борьбу с вашим противником. Играть может один, либо два участника. В первом случае вашим противником управляет компьютер. Сначала все легко, но по мере развития борьбы, игра становится все более стремительной. Своим игроком можно управлять при помощи джойстика или клавиатуры. Последняя позволяет использовать 16 позиций. Все движение легко запомнить: управление джойстиком позволяет перемещаться по экрану, а дополнительное нажатие на клавиши определяет основные виды ударов.

Лучше всего начинать с версии, рассчитанной на двух игроков, когда ваш противник не будет двигаться. Когда вы полностью овладеете всей механикой движения, можно попробовать поиграть с компьютером.

Первая версия «взрывающегося кулака» была написана для Commodore, а затем переписана для Спектрума и Амстрада. Обращает на себя внимание тщательно отделанная графика. Эта игра — важный шаг в направлении следующей игры: «Кунг-фу», которая является продолжением «Взрывающегося кулака».

THINGY AD THE DUDAX

Игры делятся на две части, игры, в которые играют все, и игры, которые мало кто вспоминает. Игры типа этой не очень хорошо идут. В них пройти до конца невозможно. Нет хорошей инструкции — описания к ней.

Что касается именно этой игры:

THINGY — маленький человечек с повадками идиота испортил свой «SPECTRUM», должен заменить его на новый до тех пор, пока это не заметили родители. Это можно сделать лишь одним путем — собрать деньги на новый (Z60). Для этого ему необходимо совершить путешествие по 20-ти пунктам, включая комнаты дома и ближайшие окрестности. И как обычно, появляются монстры, которые его отлавливают, это — «Дудак», они всегда разные. Зовут их «WHATISNAMES», «THINGUMMYBOBS», «WHAGHANAMACALLITS» и «SOANDSO». Дохнут они все одинаково и одинаково сильно.

Игра в старом добром стиле монет по 1, которые вы собираете, сделана неплохо, но большая часть пути и монстров, небольшие рисованные блоки, сделанные с помощью графики в одном знакомстве и больше похожи на те, которые были распространены до 1897 года. Она не очень быстра и захватывающая, но убежать от монстров и преодолевать препятствия довольно интересно. Авторы немало труда уложили на заполнения мелкими рисунками каждой из картинок. Не знаю, стоит ли вам ее приобрести, но она не столь плоха, чтобы считать копейки и не так хороша, чтобы вспомнить о ней спустя пару месяцев.

THREE WEEK'S IN PARADISE

Наш старый знакомый Волли, известный по программам «PYJAMARAMA» и «EVERYWONOS A WALLY», вместе с женой Вильмой и сыном Гербертом на необитаемом острове попадают в лапы людоедов. Волли удается бежать из плена. Его задача — освободить семью, иначе людоеды их всех сожрут. Вторая задача — построить плот, на котором они смогли бы уплыть с острова. Плот строит ся автоматически в процессе игры: каждое правильно выполненное задание это сегмент плота.

1. Освобождение Герберта.

Герберт варится в большом котле, который сторожат два льва.

Внимание! Волли нельзя подходить к ним близко, а то они его съедят. Также обрати внимание на то, что хвост одного из львов прибит колышком к земле — помочи ему.

1. Заберите с почты (INDIAN POST) тапочки (FLIP FLOPS).

2. Возьмите ведро (CAN).

3. Идите с этими вещами к гейзеру через кухню и столовую (переходы вверх и вниз обозначаются двумя направленными друг на друга указателями) по ступеням направо, через поляну с домиком и машиной до поляны с гейзером.

4. Дерните за шнурок, включите гейзер, быстро подойдите к нему и наполните ведро.

5. С полным ведром и тапочками идите на пляж, где сидит краб.

6. Влейте воду из ведра на краба (клавиша «ENTER» или «ВВЕРХ» на джойстике), он отбросит клешню, ее надо забрать.

7. Тапочки оставьте на берегу, они еще пригодятся.

8. С клешней надо дойти до поляны, где варится Герберт, и стоя у правого льва использовать клешню (кл «ENTER» или «ВВЕРХ» на джойстике) лев освободится, начнет вилять хвостом — можно проходить мимо него.

9. Затем нужно забрать 2 перекрещенных полена, которые лежат перед крокодилом и отнести их в кузницу.

10. Через столовую, затем по ступенькам налево идти до колодца на первый камешек слева можно запрыгнуть.

11. Перепрыгнуть на колодец и забрать оттуда меха (BELLOWE). Внимание! не нажимайте «ENTER» — можете провалиться в колодец. DDNAME (MODNAME) — вызов раздела для чтения

12. Вернитесь в кузницу и разожгите огонь. После того как он разгорится, задуите его мехами, возьмите пепел с собой.

13. Меха, пепел несите с собой до бога дождя, который стоит на поляне перед почтой.

14. Стоя перед богом, используйте пепел. Божок начнет прыгать, а висющая в небе туча передвинется направо к пальмам и там остановится.

15. Нужно идти следом за тучей, из нее вылетает молния.

Внимание! Обгонять тучу не надо — иначе она вернется назад. Туча передвигается только тогда, когда у вас есть с собой меха — если их выпустить она остановится.

16. Туча дойдет до домика, молния разобьет его и на развалинах останется только раковина. Оставьте меха и заберите раковину.

17. Идите к колодцу и прыгайте в него (кл. «ENTER»).

18. На дне колодца падающими каплями наполните раковину. Заберите бутылку, она позже пригодится, и по правой стене, используя клавишу «ENTER» выберетесь из колодца.

19. С полной раковиной идите к котлу и используйте раковину.

20. После этого Герберт будет спасен (появится в нижней правой части экрана на месте маленького скелетика).

2. Спасение Вильмы.

Вильма подвешена на дереве, которое охраняет стражник. Осторожно! Не подходите к нему слишком близко, это опасно. Для освобождения Вильмы его надо убить.

1. Для этого нужно заточить топор:

— имеющуюся бутылку отнести к крокодилу и там оставить.

— в кузнице забрать топор, а на пляже — сумку Вильмы.

— обе вещи отнести к крокодилу (когда сумка с собой крокодил не опасен) поочередно топор и бутылку перенести к кокосовому ореху, находящемуся за крокодилом.

— выжать из ореха масло (кл. «ENTER») в бутылку.

— выходя надо иметь с собой топор и бутылку с маслом.

— оба предмета отнести на поляну, где стоит машина с квадратными колесами. Там нужно использовать оба предмета. Топор станет острым.

2. Пойти в столовую, забрать со стола миску с кашей и все нести к стражнику. Оставить топор.

3. С миской каши идти налево до поляны, где стоит огромный чыпленок.

4. Чыпленок снесет яйцо.

5. Забрать яйцо, отнести к гейзеру и там оставить.

6. Ийти на почту и перед входом в нее, за столбом с указателем, взять ритуальную монету (она не видна).

7. С монетой идти к крокодилу, пройти мимо него, имея сумку, на следующую поляну (замороженный лес), где лежит кристалл.

8. «Использовать» монету, стоя рядом с кристаллом, после чего по явится дырка. Ее нужно «взять». Внимание! Она не видна, появится только надпись.

9. С дыркой нужно идти к колодцу захватив с собой аквариум для золотых рыбок.

10. Подойти к левой стене у колодца. После «использования» дырки в высокой стене появится проход. Войдите в него.

11. Вы окажетесь в кладовой, где на стенах висят останки смельчаков, которые пытались счастья перед вами. Но вам нечего бояться — вас охраняет волшебный аквариум.

12. Нужно забрать ключ и выйти. У колодца оставьте аквариум, он больше не нужен.

13. С ключом идите на пляж, возьмите тапочки и выходите на берег моря.

14. Ныряйте.

15. Под водой откройте морской шкаф и заберите из него шпинат выбирайтесь на поверхность и возвращайтесь скорее к гейзеру.

16. Возьмите яйцо, дергайте за веревку и прыгайте в действующий гейзер.

17. Гейзер вынесет вас на вершину дерева, где находится орлиное гнездо.

18. Из гнезда нужно забрать лук и стрелы, оставить шпинат и выскочить из гнезда в струю гейзера, которая отнесет вас обратно.

19. Оставить яйцо, оно больше никогда не понадобится.

20. С луком и стрелами идти туда, где висит вильма.

21. Если выстрелить из лука в ходящего вождя, то он развернется и пойдет в другую сторону.

22. На поляне нужно выстрелить в стражника и он пропадет.

23. Взять оставленный здесь топор и использовать его, стоя под пальмой, на которой висит вильма. Она покажется на месте большого скелетика. Вильма спасена. Обратите внимание, что в процессе игры вы

уже создали плот можете спастись с острова. Со всей семьей идите на пляж. Входите в воду и отплывайте на поиски новых приключений.

Управление.

Возможно использование джойстиков — кемпстона и протекта.

Клавиатура:

- налево: от Q до O через клавишу;
- направо: от W до P »;
- прыжок: нижний ряд клавиш;
- «использование» предметов, а также переход к другим картинкам — клавиша «ENTER».

Кроме того:

Клавиши: '1' — взятие предметов с переднего плана (когда нет ничего появляется транспарант «NOTHING»);

'2' — взятие с заднего плана;

'3' — выкл. Цвета для ч/б телевизора;

'4' — остановка игры;

'5' — вкл/выкл музыки.

THRUST

THRUST довольно простая игра. Это путешествие между астероидами и лунной поверхностью.

Вначале игры вам передается управление небольшим U образным кораблем, который бежит по поверхности планеты. Сперва он довольно медленно снижается, но скоро начинает ускоряться, т. к. Гравитация делает свое дело. Используя кнопки право-лево, вращение и ускорение, вы сможете вести аппарат над поверхностью и собирать значки, обозначающие энергию. Вести корабль довольно трудно, потому что есть гравитация, с которой трудно справиться и защитные устройства значков. Эти орудия питаются ядерными зарядами. Если вам удастся несколько раз трахнуть по ним, то орудия временно отключатся, но если вы перестаетесь, то крит. масса превысит допустимую и планета взорвется (не самая заманчивая перспектива!). Добавьте ко всему этому трудности с собственным жизнеобеспечением и не смотря на кажущуюся простоту все в совокупности тем не менее является довольно сложным. Полет над планетой нетруден, собирание топлива и энергоблоков не сложнее, но когда вы будете делать это одновременно, еще экономить при этом силы и постреливать, то пеняйте на себя. На каждой планете находится лишь один (база-склад) и если вы взяли с нее все, что нужно, то летите вертикально вверх, так вы попадете на другую планету. От планеты к планете сложность возрастает, склады более глубокие и интересней спрятаны и лучше защищены, вам потребуются больше времени, чтобы с ними справиться. Графика довольно проста, но жизнеспособность вашего корабля не плохая (в конце концов эта простота помогает вам в чем-то). Единственное сомнение вызывает необходимость проходить все планеты в одном и том же порядке. Кроме этого, в процессе игры невозможно переопределить клавиши без перезагрузки.

У человека, играющего после вас может вызвать недовольство, если он предпочитает другие кнопки. Идея Тракт не нова и поэтому она не перевернет мир, но сделана достаточно хорошо для того, чтобы потратить на нее несколько дождливых дней. Одна из лучших игр стиля «TIREBIRD».

THUNDERBIRDS I

В одном из городов Америки участились случаи несчастных случаев на шахтах, на море, просто в жизни людей. Поэтому была создана интернациональная бригада спасателей, в последствии названной «Громовые птицы». В команду вошли такие спасатели как: Скот, Вирджил, Алан, Брайнс, леди Пенелопа и другие.

Эта отважная команда проводила успешно все спасательные операции. В первой спасательной операции участвовали 2 спасателя: Алан и Брайнс. Суть операции заключалась в спасении шахты и шахтера, попавшего в каменную ловушку. Спасатели разделились один пошел верхом, другой низом.

Брайнс оказывается в самом низу шахты откуда он начинает свой путь. Быстро поднявшись на верхний этаж он находит гаечный ключ и молоток. Оставив фонарь он подходит к лифту и делает небольшой ремонт с помощью молотка. Выбросив молоток Брайнс поднимается на лифте где по дороге на верх берет еще и плунжер для динамита. Наверху около помпы он оставляет плунжер и чинит гаечным ключом помпу, которая сразу же начинает откачивать воду из нижних штолен. Спустившись вниз Брайнс забирает фонарь и поднимается обратно. Забрав плунжер он относит его в штольню с огромным камнем посредине и возвращается за проводом для плунжера. Используя сразу и провод и плунжер около камня Брайнс бежит подальше. Раздается оглушительный взрыв, камня как и не бывало. Брайнс выходит из укрытия и подходит к застрявшей вагонетке вплотную. Теперь Брайнс и Вирджин, а именно так зовут шахтера дожидаются Алана.

Алан в это время только начинал свой путь. Взяв с собой фонарь и масленку он уходит в штольню. Пройдя несколько комнат он натывается на яму но используя лестницу, которая лежит перед ней он перебирается через яму и спускается дальше. Около вагонетки придется немного

попытаться, ведь у вагонетки заржавели колеса. Смазав из масленки колеса Алан быстро пролетает опасные комнаты. Вернувшись немного назад Алан берет перед второй ямой отбойный молоток, спускается на лифте вниз теперь фонарь можно выбросить. В нижней комнате Алан забирает моток шланга для отбойного молотка и использует его около компрессора. Подключив молоток к шлангу Алан ломает стену и проходит к вагонетке с Вирджилом с другой стороны. Подойдя вплотную к вагонетке он ждет когда сверху спустится трос, после чего он отправляется с Вирджилом наверх. Взять с собой 2 спасателя они не смогли так как трос едва выдерживает двоих, поэтому ему пришлось возвращаться к выходу своим ходом. Брайнс беспрепятственно дошел до выхода. Вот так закончилась 1 спасательная операция, которую успешно выполнил Алан и Брайнс спасатели из группы «Громовые птицы».

THUNDERCATS

Мам-ра украла глаз Тандара и только вы можете получить его назад. Но для того, чтобы сделать это, вам придется преодолеть много препятствий и проложить путь среди скопищ любимцев Мамры. На своем пути вы встретите премии, но не спешите их брать. Вы должны прежде всего уничтожить упаковку. Эти премии на первом уровне находятся на деревьях и выглядят похожими на поплавок.

THUNDER JAWS

Наша планета вновь в опасности! Одержимая идеей мирового господства, ужасная женщина-маньяк, мадам Q, осуществляет план захвата власти с помощью армии генетических мутантов. Глубоко в подземной пещере она создает полчища не знающих страха помощников. Выполнение этого замысла надо остановить, и вы будете тем молодцом, который проникнет в ее штаб и нанесет уничтожающий удар!

THUNDER JAWS — игра, построенная на основе игрового автомата и адаптированная для SPECTRUM. Конечно, пришлось кое-чем пожертвовать, прежде всего это игра для одного игрока, а не для двух, как в автомате. Число уровней игры снижено до 4 (хотя число уровней игры в автомате делало ее несколько затянутой).

На самом деле игра состоит из 8 частей, две части составляют один уровень. Первая часть каждого уровня — это подводное приключение, в ходе которого вы под водой прокладываете свой путь к одной из баз мадам Q. Во второй части вы попадаете в расположение базы и ведете борьбу на горизонтальных платформах.

Итак, первая часть первого уровня. Вы вышли в море с аквалангом, вооружены гарпунным ружьем. Вы плывете вдоль океанического дна, отбоя подводные холмы и камни, картина движется навстречу вам по мере того, как увеличивается пройденный путь. Остерегайтесь мин-ловушек — прикосновение к ним заметно сокращает вашу энергию. Ее можно пополнить, собирая энергетические канистры.

Мадам Q начинает атаковать — выпускает против вас кибернетических акул, но меткий выстрел — и вот уже одна из них скрывается в облаке воздушных пузырьков (что довольно красиво). Кроме того, вооруженные киберы-ныряльщики появляются со всех сторон. Враги атакуют хаотически, так что выработать какой-то план защиты не удастся, чаще жмите на спусковой крючок. К счастью, вы можете найти дополнительное оружие. Если в начале у вас один гарпун, то потом можно вооружиться подводным автоматом типа узи, делающего три выстрела одновременно, гарпунами с разрывной головкой, огнеметом, сметающим все на своем пути, пушкой с тройным выстрелом и неким подобием самонаводящейся ракеты. Но запас боеприпасов ограничен, счетчик в левом углу экрана покажет, сколько еще осталось.

Для завершения первой части взорвите входную дверь, и вы окажетесь в одной из баз мадам Q. Снимите акваланг и приготовьтесь к прыжкам, ударам, стрельбе и прочему, что составляет изрядную часть захватывающей схватки на платформах.

Внутри пещеры игра THUNDER JAWS подобна известной игре ROLLING THUNDER. Противники (охранники, автоматические собаки и т. п.) появляются из-за дверей на нижнем уровне и на платформах над вами. Можно пролезть между платформами, чтобы избежать ударов врагов и подобрать что-нибудь из боеприпасов, которые там находятся. Перемещения очень быстрые и действие насыщено — после всей этой акробатики придется перевести дух. Достигнув конца уровня, вы вступаете в схватку с огромным, хорошо вооруженным противником (хотя это и не оригинально — но ведь без монстра конец уровня был бы скучен). На первом уровне это нечто, похожее на подводную лодку, плавающую внутри.

Следующие уровни имеют то же построение — сначала вылазка с аквалангом, затем сцены борьбы на платформах. Однако с каждым разом приходится все труднее, так как мадам Q усиливает сопротивление, посылая все более и более диких врагов. Графика игры все время остается насыщенной, яркой и многоцветной, и, хотя спрайты велики по размерам, движения очень быстрые.

На 2-м уровне вам предстоит преодолеть подобие подводной свалки и попасть на следующую базу, сильнее охраняемую, с лазерными пушками.

Уровень три напоминает SCRAMBLE, где вы перемещаетесь в глубоких таинственных пещерах, населенных ужасными существами, в конце уровня вас ждет огромный монстр, под ударами которого сотрясается земля (и экран тоже). Последний уровень довольно утомителен, так как мадам Q бросает все свои надличные силы, пока вы пробиваетесь через два этапа, в конце вы вступите в схватку с самой мадам Q, а у нее есть в запасе еще парочка сюрпризов — берегитесь!

Нужно сказать, что очень тщательное программирование сделало из средней игры для автомата отличную игру для SPECTRUM. Игра действительно вызывает азарт, использование двух этапов на каждом уровне делает ее не слишком однообразной, чем грешат многие программы сегодня. Естественно, вариант для 128K лучше, с отличными звуковыми эффектами, к тому же загружается за один раз.

Владельцам 48K предлагается многоблочный вариант, звуковые эффекты которого гораздо беднее. Общий рейтинг — 90 %

TIGER ROAD

Пролог этой игры демонстрируется вам сразу после старта. Некий нехороший господин похитил двух очаровательных детей и хочет получить от родителей крупный выкуп. Только вы, самурай по прозвищу «Тигр», получив приказание, способны помешать осуществлению коварных замыслов.

У похитителя множество телохранителей, он ставит вам всевозможные ловушки.

Путь пролегает по открытой местности, где вам противостоят многочисленные враги. Их удары отнимают у тигра силы, крушите их своим топором. Разбив встреченный по пути кувшин тремя ударами, вы получите звездочку и сможете уничтожать врагов на расстоянии. За сбор предметов вам будут начисляться очки (по 200 за каждый).

Вы входите в помещение. Огромный монстр с камнем угрожает вашей жизни. Не приближайтесь к нему, бросайте звездочку издали как можно чаще или прыгните на него сверху и убейте в ближнем бою. Вы сможете получить меч, разбив один из кувшинов. На верхнем этаже находится выход в следующую комнату. Перепрыгните через катящиеся колеса, разбивайте их оружием и не прилипайте к стене. Не упадите в проем, и тогда вы попадете в комнату с врагом (ENEMY), только победив которого, вы сможете продолжить путешествие состояние сил ваше и врага отображается линейками в нижней части экрана. Далее предстоит путь по коридору, вам вновь придется отбиваться от телохранителей. И, наконец, последняя комната, двигаясь вверх по которой, вы увидите справа выход из замка, и попадете на стену с обваливающимися плитами. Попробуйте преодолеть и это препятствие.

Помните о том, что у вас всего три дополнительных жизни которые убывают либо сразу, либо постепенно. И кроме того на прохождение каждой зоны отводится определенное время.

Управление:

- 1 — один игрок
- 2 — два игрока
- 3 — клавиатура
- 4 — кемпстон
- 5 — синклейр
- CAPS SHIFT — пауза

TILER

Вы связаны договором покрыть черепицей крышу «Робба Робберса». Однако эта задача не из легких, так как Роб не останавливаясь скачет вокруг. Если он упадет на вас то вы будете убиты. Игра состоит из 3-х сцен: дом, гараж и сад. А чтобы попасть на крышу гаража надо пройти на крышу сарая через сад движение на разных уровнях в гараже, доме и саду, осуществляется по ступенькам, причем идти можно только в одном направлении, указанном стрелками. Если вы находитесь в опасности быть убитым Робом нажмите кнопку памяти и вы перенесетесь на соседнюю сцену. Однако вы лишитесь черепицы если уже взяли ее на крыше гаража. Помните чтобы, пройти в двери нужно иметь обязательно ключ.

Управление игрой:

- Q — движение вверх
- A — вниз
- P — вправо
- O — влево
- SPACE — «паника»
- Можно пользоваться джойстиком.

TIR NA NOG

Главное действующее лицо герой по имени Кучулиан. Он путешествует по сказочной стране Тир-на-ног. Высокий и целеустремленный, он широко шагает по дорогам своей страны. Передний, средний и задний фон проплывает мимо независимо друг от друга, создавая ощущение реального движения. Точка, с которой мы видим картину, может быть изменена. И мы можем наблюдать за нашим героем с 4-х различных сторон, также меняется и задний план. Облака бегут по небу, дым клубится. Другие персонажи изображены с той же тщательностью и живут

своей собственной жизнью, в то время, как Кучулиан, повинувшись тебе, ищет части волшебного клейма. Не обязательно все время продолжать поиски. Вы можете побродить по дорогам, исследовать этот запутанный мир сделать второстепенные дела, это может оказаться полезным для достижения главной цели. Другие персонажи также могут давать вам задания, ваша жизнь может круто измениться в любой миг. Остерегайтесь Сидхи, этого сильного и опасного волшебника, который тоже бродит по дорогам. Если все же встреча произошла, Кучулиан может драться любым найденным оружием.

Чтобы выжить и победить вам потребуется упорство, хитрость и удача — хотя вас конечно же не убьют, но путешествие начнется с самого начала.

В этой игре для выполнения различных действий используются клавиши клавиатуры. Это настоящее приключение, в котором не найдете легкого пути к победе.

TITANIC

Найден «Титаник», затонувший во время своего первого рейса. Исследовать его останки можно только с помощью дистанционно управляемого подводного аппарата, сложность управления которым приводит к тому, что исследования идут черепашим шагом. А ведь там, под водой, скрыт великий секрет, который надо открыть как можно скорее.

Необходимо в специальном костюме аквалангиста добраться до огромной серой металлической громады, лежащей в ледяных водах Северной Атлантики, прокладывая себе путь по лабиринту подводных пещер, обломков коралла, избегая встреч с акулами и ядовитыми растениями. Когда вы достигнете корабля, то получите пароль из 5 букв для прохода на следующий уровень, где действия разворачиваются на самом «Титанике».

Эта игра в стиле «застрели-их-всех» с перемещением экрана в восьми направлениях с небольшой долей аркадного приключения.

Недостатки игры — плохая графика и экран перемещается только тогда, когда фигура на экране достигнет границы игровой зоны.

Общий рейтинг на 1991 год — 52 %

TITANIC 2

Автор: Эмилио Мартинед.

Фирма: TAPE

Год выпуска: 1988

Компьютер: ZX SPECTRUM 48/128K

Вы, наверно, много раз слышали о том, что в океане затонул самый большой корабль с романтическим названием «Титаник». Уже много раз показывали фильмы про этот корабль, много писали в газетах о трагедии, разыгравшейся в один из ненастных дней, повлекшей за собой сотни человеческих смертей.

Автор данной программы предлагает свою версию по спасению оставшихся на корабле ценностей и важных документов.

Узнав, что в сейфе каюты капитана находятся важные документы, один спасательный катер, с 3 аквалангистами на борту отправляется на поиски затонувшего «Титаника».

Обнаружив на дне корабль, 2 спасателя отправляются снаружи исследовать корпус корабля. Закончив исследования, они стали готовить все к миссии 3-го спасателя. Закончив подготовку, они передали 3-му схему карту корабля и тот отправился в мертвый корабль, где сразу пускается на поиски сейфа. Обследуя изнутри каюты, спасатель не переставал удивляться огромным размерам корабля. Но вот и небольшая неуязвка. Каюты и трюмы корабля обосновали огромные акулы и осьминоги, а также ядовитые медузы и звезды.

Осмотрев карту корабля спасатель сразу заметил, что в каютах A1, I1, F2, C3, E3, C4, G4, D5, B6, G6 находятся ящики со стрелами для подводного ружья, а в каютах D2, G3, C5, A6, F6 находятся запасные баллоны с воздухом, оставшиеся в этом месте с момента гибели корабля. Представив примерную дорогу к каюте капитана, спасатель отправляется в нелегкий путь сквозь кордон акул и осьминогов. Помочь ему в этой миссии может только профессиональное мастерство и хладнокровие. Сейф можно открыть только с помощью динамита. Данная игра прекрасна по смыслу и графике.

Управление:

- 1. Клавиатура
- 2. Кемпстон джойстик
- 3. Синклер джойстик
- 4. Программирование управления
- 0. Запуск игры

Круглый прибор показывает объем кислорода в акваланге. Синяя полоса со стрелками показывает наличие стрел для подводного ружья. Желтое окошко показывает количество попыток. Маленькое квадратное окошко показывает наличие специального предмета «TNT».

T. FIGHTER

Эта игра вначале появилась на компьютере «Ямаха». Ваш маленький самолетик находится в тылу врага. В воздухе разбросаны шарики с

буквами. Нужно собрать несколько таких шариков, чтобы получилось слово. Все время вас атакуют вражеские самолеты. Управление: джойстик, клавиатура: Q — влево, P — вправо, «пробел» — огонь.

TLL

Игра «TLL» — это продукт той же фирмы, что и «CYCLON». Если вы играли в игру «CYCLON», то вам эта игра несомненно понравится.

В игре «TLL» вам нужно найти на карте мигающие точки — это вражеские объекты. Ваш самолет — последнее достижение техники, он может складывать крылья, превращаясь в ракету. После обнаружения точек вы должны, кружась над ними с малой скоростью (крылья должны быть раскрыты), собрать их. Когда скорость будет достаточно маленькой и вы, медленно пролетая над этой точкой, услышите звук — это будет означать, что один объект уже собран.

Если вы заметите, что горючее на исходе, а это несомненно произойдет, то найдите на карте два ваших аэродрома, на которые вы можете сесть и получить топливо. Когда вы будете садиться на аэродром, обратите внимание на крылья вашего самолета, они должны быть выдвинуты.

После сбора всех точек вы попадаете в другую местность и продолжаете игру

TOBRUK

Тема этой игры — танковые сражения. В основу событий положены реальные факты второй мировой войны. Тобрук — маленький городок на средиземноморском побережье Ливии. В январе 1941 г он был занят английскими войсками и с апреля по декабрь 1941 выдержал длительную осаду объединенных немецко-итальянских войск.

Играть можно как вдвоем, так и против компьютера. В последнем случае компьютер исполняет роль союзных войск, вам представляется возможность испытать себя в роли командующего германскими вооруженными силами и захватить Тобрук. Ко времени начала наступления союзные войска не успели закончить минирование подступов к городу, тем не менее возникли 3 проблемы:

- прорывать оборону, не взирая на потери?
- искать обходные пути и возможности для маневра?
- полагаться на длительную работу инженерных войск по подготовке прорыва?

Основной же целью плана наступления являются 6 оазисов, через которые идет снабжение союзников. Игра проходит в виде последовательности ходов. Во время хода войска могут атаковать армии противника. Если с помощью джойстика или курсорных клавиш установить курсор на боевом соединении, то на экране появится окно, в котором показаны: наименование соединения; количество пехоты (INF); артиллерии (ARI); бронетехники (AFV); условия снабжения (SUP); фактор мобильности (MOB). Определяется, на сколько полей может быть передвинуто это соединение за очередной ход. Естественно, на него оказывает влияние рельеф местности и качество снабжения.

Снабжение осуществляется боеприпасами, горючим, подкреплением. В этой игре в первую очередь нужно организовать обеспечение. Союзники получают обеспечение через сеть транспортных путей, опирающихся на 6 основных оазисов и вынуждены отступать по мере их потери. Германские войска имеют 2 мобильных снабженческих подразделения, которые могут питать войска, расположенные от них не более, чем на 6 игровых полей. Вы должны обеспечить самую лучшую защиту отрядам снабжения, иначе грузовики будут уничтожены и игра проиграна.

В Тобруке есть командная стадия игры. На этой стадии можете назначить одну из 6 диспозиций своим воздушным силам и инженерным подразделениям. ВВС может быть отдан приказ на завоевание превосходства в воздухе или на поддержку наземных атак, инженерным подразделениям — на восстановление бронетехники или на расчистку минных полей или организацию противотанковой обороны. Каждая из дислокаций изображается цветным квадратом на экране, цвет которого меняется от того, как идет выполнение данной задачи. Красный — противник вас обошел, желтый — успехи ваши примерно равны; зеленый — успех на вашей стороне. Если в обеспечении наземных подразделений вы вышли вперед, то имеете право на проведение дополнительной атаки или воздушного рейда против вражеских соединений. Если в расчистке минных полей вы получите зеленый квадрат, то один участок будет освобожден от мин. Когда вы их расчистите достаточно, сможете порадовать противника неожиданной атакой.

В игре существуют аркадные вставки. В ней вы можете проверить свои силы в качестве командира танка на поле боя. Вы можете выбрать один из 4-х постов управления танком и вооружением: общий обзор; пулемет; орудие (башня); ходовая часть.

Ваша задача — подавить как можно больше целей, располагая ограниченными боекомплект. Поскольку постоянно требуется переключаться между 4-мя экранами и делать это очень быстро, пока вас не разбили, требуется хорошая реакция. Ваш успех в этой аркадной вставке определяет результат сражения между вашими соединениями. Пока нет опыта, лучше избегать этих аркадных вставок, тем более, их можно

отключать по желанию. Даже и без них Тобрук выглядит одной из лучших стратегических игр.

TOMB OF SYRINX

В этой игре вы попадаете в могилу SYRINX'a. Вам необходимо добыть 5 ключей, чтобы спастись.

У вас есть лазер, чтобы убивать стражников (маленькие фигурки). Для передвижения нажимайте +.... И нет даже кнопки прыжка, чтобы хоть как-то оживить действие.

Графика на уровне 1893 г. И картинка изменяется рывком при переходе из комнаты в комнату.

TOP GUN

Увлекательный самолетный бой. Играть можно с компьютером, а можно друг с другом — вдвоем. Если вы никогда не чувствовали себя на месте летчика-испытателя самолетов, то вам будет сложно, поскольку вам предстоит управлять, во-первых, экспериментальной моделью самолета, во-вторых, атаковать противника. Это очень сложно.

TOWER OF HANOY

Цель этой игры — передвинуть пирамиду, имея всего 3 площадки и следуя следующим правилам:

Вы можете за 1 раз передвигать только 1 диск пирамиды. Диск можно положить только на больший по размеру но не меньший.

После ввода программы на экране появляется сообщение:

«сколько дисков вы хотите иметь в пирамиде?»

Наберите число от 1 до 9 и нажимите «ENTER».

«где начинается пирамида (позиции 1, 2 или 3)»

Наберите число и введите «ENTER».

«в какой позиции должна собираться пирамида (в 1, 2 или 3)»

Наберите число и нажимите «ENTER».

Если вы хотите посмотреть демонстрационную игру, нажимите «W». Если будете играть сами, то нажимите любую другую клавишу. Чтобы возобновить игру нажимите «A», а чтобы закончить — «S».

TRANZ AM

3472 год до нашей эры на одном большом марсианском континенте. Начинается век автомобилей. Ваш «RED RACER» оборудован новейшей техникой. Используйте ваше мастерство для отыскания «BLACK TURBO», стремящихся уничтожить вас, а приборы — для поиска «больших кубков», пока у вас есть оружие.

Управление:

Z, C, B, M — поворот против часовой стрелки

X, V, N, SS — по часовой стрелке

A... L — останов

Q... P — акселератор

CC — пауза в игре

TRAGER

Увлекательная космическая стрелька. Вам нужно обезвредить 3 планеты. На каждой из таких планет стоит несколько блоков изменения реальности. Эти блоки вы должны зарядить устройствами устойчивости. Существуют три типа таких устройств: красный, зеленый и белый. Они разбросаны по планете и время от времени планета выкидывает их на поверхность. В каждый блок нужно вставить одно красное, одно зеленое, одно белое устройство устойчивости. Это нужно сделать с ограничением по времени.

Управление: джойстик, клавиатура задается.

TRAP DOOR 1

Один из героев комиксов, попадает в замок зловещею тирана всех сказочных героев. Берк пытается найти выход, но безрезультатно. После долгих поисков выхода он попадает в комнату тирана. За свободу тиран предложил рисованному персонажу выполнить 4 задания. На каждое задание злодей дает несколько попыток, но ограниченное время. И вот наш герой стоит в ожидании 1-го задания.

В самом первом задании злодей просит его принести ему червей на завтрак.

1. Берк стремглав бежит в кладовую и берет там серебряное ведро.
2. С этим ведром он направляется в комнату с люком в подвал.
3. Открыв люк, герой комиксов достает несколько червей и бросает их в ведро.

4. Взяв ведро с червями он относит их к лифту.
5. После ставит ведро в лифт, дергает рычаг и отправляется к тирану.

После поздравления наш герой ждет следующего задания. Во втором задании тиран просит его принести яичницу на обед.

1. И опять наш неутомимый труженик несет в кладовую.

2. Схватив сковородку, он бежит к газовой плите.
3. Кладет сковородку рядом и опять бежит в кладовую.
4. В кладовой он перетряхивает все вещи и находит в деревянном ведре патрон.

5. Поставив патрон около люка в подполье, Берк открывает люк, и выпускает синюю птицу. Но в подвале живет очень много и других обитателей, так что самое главное не ошибиться и выпустить именно синюю птицу, а то можно сильно поплатиться за ошибку.

6. Вылетев, птица начнет летать из комнаты в комнату, поэтому нужно быстро закрыть люк и поставить патрон точно на середину люка.

7. Как только птица зависла на некоторое время над люком, наш герой дернул рычаг, люк открылся, патрон подскочил и немного побил птицу.

8. Со страху у птицы округлились глаза и она полетела в комнату с плитой.

9. Берк хватая сковородку и, бегая за птицей в этой комнате, пытается поймать в сковородку яйцо, которое должна нести испуганная птица.

10. Поймав яйцо, наш герой бежит к плите и ставит на нее сковородку.

11. Подождя, пока яичница будет готова, он хватая раскаленную сковородку и быстро ставит ее в лифт.

12. Послав яичницу вверх и получив очередное поздравление, наш труженик ждет новое задание. Не забыв, естественно, отправить птицу снова в подвал.

В третьем задании ненасытный тиран просит принести ему сок из глазных яблок.

1. Берк бежит в кладовую и достает оттуда большую деревянную бочку на ножках с краном для воды.

2. Поставив ее к стене в комнате с люком, он снова возвращается в кладовую.

3. Взяв коричневый глиняный горшок, Берк вытаскивает из него коробку с семенами.

4. Посадив семена, он ждет, когда плоды созреют и сами упадут на пол.

5. Собрав плоды, наш отважный герой отправляется к бочке и бросает их туда.

6. Наполненную бочку Берк двигает в комнату с плитой, ставит ее на середину комнаты так, чтобы в нее могла запрыгнуть большая лягушка в железных ботинках.

7. Поставив стеклянную банку точно под кран бочки, неугомонный труженик выпускает из подвала лягушку.

8. Забрав выдавленную лягушку, он отправляет лягушку обратно в подвал, а банку с соком ставит в лифт и отправляет вверх.

В последнем 4 задании злодей просит принести ему на ужин вареных слизней.

1. Берк в последний раз бежит в кладовую и выдвигает большой чутунный горшок

2. Поставив горшок в комнате с люком к стене, наш герой отправляется в подполье, затопленное водой и ловит слизней.

3. Бросив в горшок слизней, двигает бочку до конца вниз, а потом в комнату с плитой.

4. Выпустив из подвала огнеметную пушку, Берк бросается наутек от пушки, так как она всегда старается зажарить нашего неуклюжего героя.

5. Неугомонный пленник спрятался за горшок со слизнями и пушка стрельнула в горшок, тем самым сварив там всех слизней.

6. Вроде бы задача и выполнена, но теперь перед Берком встала трудная задача отделаться от пушки.

7. Заманив пушку под пресс, наш герой разделяется с преследователем и отправляет слизней вверх.

8. Теперь Берку, не потерявшему веру в победу, открыта дорога на свободу.

Несколько советов на чинающим.

В первом задании не спешите отправлять ведро с червями вверх, а лучше поставьте его в лифт и идите готовить все для предстоящих нелегких заданий злого тирана.

Желаем успеха!

TRASHMAN

В этой игре вы управляете действиями мусорщика. Вы должны, обходя дома и газоны, переходя улицы и избегая встреч с автомобилями, собирать мусор и относить его в машину.

Игра начинается с первой игровой картинке. Всего их 3. За определенное время 999 вы должны бегать между домами и собирать стоящие около домов черные ящики с мусором. Вы можете увидеть собачью будку. Будьте осторожны, если вы оступитесь и зайдете на газон с цветами, собака кинется на вас. Убегайте через калитку на улицу. Вы заметите, что время обозначенное на игровой доске, будет идти очень быстро, если вас начнут кусать собаки, когда вы будете ходить по газонам.

В вашем городе левостороннее движение. По левой стороне дороги будет ехать мусоровоз, куда вы сбрасываете мусор. Для того, чтобы

выкинуть мусор, вам необходимо сзади подойти к машине и нажать кнопку «вперед». Вы увидите, что TRASHMAN перегнулся через борт машины, высыпал мусор в кузов и вернулся в первоначальное положение. Для того чтобы опустошить новый ящик, вам нужно старый ставить на место. при переходе дороги будьте осторожны. На вас может наехать автомобиль. Когда вы соберете все ящики вы окажетесь в усложненном варианте, где повторяется все сначала. Если вы погибаете, то игра кончается. Всего у вас есть 3 жизни, и вы должны собрать весь мусор во всем городе. Игра на вид довольно проста, но попробуйте пройти ее хотя бы первую часть.

TREASURE ISLAND

Сначала Джим Хоукис на пути к борту «Эспаньолы» должен избежать смертельных объятий слепого Пью. Затем ему нужно бояться разоблачения в тот момент, когда он подслушивает заговор мятежной команды корабля. И только после этого начинается собственно приключение на острове сокровищ.

Поиск начинается с форта, который искатели приключений построили на острове. Джим должен опередить пиратов и найти пещеру Бенна Ганна. Поиски ведутся в соответствии с картой, части которой появляются на экране. Всего таких частей — 64.

Когда найдена пещера, сокровища обнаружены, то для завершения игры их нужно перенести на корабль, спрятанный в бухте.

В конце каждой игры приводится счет, отражающий скорость, с какой сокровища были найдены, а также бойцовский дух игрока. Чтобы добиться абсолютного результата 100% вам придется потрудиться.

Управляющие клавиши: Q — вверх O — влево A — вниз P — вправо

Для полного успеха недостаточно избежать ловушек пиратов, необходимо приблизиться на такое расстояние к пирату, чтобы он метнул в Джима кортик, и при этом успеть увернуться.

Чтобы взять что-то, Джим должен быть помещен на подбираемый объект. Бросая кортик, Джим должен двигаться в направлении броска; в момент броска нажимается клавиша «M» или кнопка джойстика.

При нажатии клавиши «H» в игре наступает пауза. «T» продолжает игру. Одновременное нажатие «D» и «T» вызывает рестарт.

TT RACER

Эта программа очень точно имитирует гонки на мотоциклах. Машина управляется точно также, как настоящий гоночный ТТ. В этом смысле игра очень реалистична. Однако с точки зрения зрелищности эта игра маловыразительна.

В смысле динамических качеств: ускорение, маневренность и другие технические характеристики — мотоцикл SUZUKI представлен очень тщательно. Вы можете принимать участие в гонках по различным трассам и в различных условиях действует реальная тактика гонок. Ее основа: уход от противника, обгон конкурентов на поворотах и т.д. Управление — джойстиком. Комбинации: «вперед-огонь» и «назад-огонь» дают возможность менять передачи. В нижней части экрана — приборы управления мотоциклом. Очень оживляет игру изображение передвигающейся рукоятки газа и сцепления, которые поворачиваются в соответствии с движениями джойстика.

TTR 2

Вашу родную молекулу захватили враждебные «электроны»! Для того, чтобы освободить ее, вашему «нейтрону» придется потрудиться! На каждом из уровней нужно найти компоненты магической формулы, собрать их воедино, а затем выйти из этого уровня. Формула появляется перед входом в уровень, а собрать ее нужно только в правильном порядке! Задание усложняется тем, что ваш «нейтрон», как и все элементарные частицы, может двигаться только по орбитам вокруг ядра! Чтобы взять компоненты формулы, «нейтрон» должен бежать по орбите вокруг ядра полный круг. Остерегайтесь враждебных частиц, которые двигаются по орбитам! Управление: ENTER — задание управления.

TRUENO 1,2

Замечательная и очень интересная игра про трех древних рыцарей. Очень прекрасная первая часть (I). В первой части надо убивать колдунов и, собирая оставшиеся от них монеты, покупать жизни или энергию.

Аналогична вторая часть (II). Здесь вы путешествуете по древней пещере, где на вас валятся потолки пещеры и стреляющие воины. Прелесть игры в том, что вы можете оперативно менять персонажа игры, что делает ее замечательной. У вас есть три совершенно разных рыцаря: Капитон — способный поражать противника своим любимым холодным оружием, добродушный толстяк Голирт, одним ударом убивающий всех наповал и маленький юркий Грастин, способный ползать по канатам. Останки врагов — это деньги, которые надо собирать. Для того, чтобы выбрать кого-то из 3-х рыцарей, необходимо нажать предварительно выбранные вами 3 соответствующие клавиши. Переход в режим покуп-

ки — клавиша <O>. Шиты — жизни. Колбы — энергия. Чтобы перейти на другой уровень, Гастин должен найти волшебный ключ, для чего ему надо попрыгать на различные стенки в разных экранах. Когда он возьмет ключ раздается характерный звук.

TUJAD

Только мы предположили, что в окружающем нас космосе стало спокойно, как с одной из планет пришел сигнал о поломке базового компьютера.

В этой игре очень хорошая графика, полно экранов и много всяких движущихся дряней. Ваша задача заключается в том, чтобы спасти планету, находящуюся на грани катастрофы, так как планету захватил злой пират BUNDA. Поэтому, если хотите спасти жителей планеты от этого козла, то скорее вводите игру и вперед.

Герой нашей игры — доблестный рыцарь космоса, капитан корабля спасения. Собрав полное снаряжение он отправляется в космическую экспедицию. Летя на планету, Джон, так зовут нашего героя, думает о жителях планеты. Как их спасти? Во время всего полета Джон не выходил из своей комнаты, он просидел все это время в глубоких раздумьях. И, как раз к прилету на планету, он продумал весь маршрут продвижения. Попав в главную комнату базового управления городом, он обнаружил тут полный беспорядок. Джон подошел к главному компьютеру и захотел посмотреть, что же все таки случилось здесь? Вся эта процедура оказалась невозможной, так как пират разбил блок памяти компьютера на мелкие куски. Продумав весь дальнейший маршрут, Джон отправился на поиски кусков блока памяти. Вначале ему поиски показались трудными, но добрые жители планеты решили помочь ему. Они стали подбрасывать ему блоки с едой, придающие Джону немного энергии, патроны и поэтому ему стало немного лучше. Но вот Джон повстречал на дороге робота. Жителями Джон был предупрежден, что каждый робот убивает только своим патроном. После того, как наш герой собрал все куски блока памяти компьютера, он направился к главной комнате, где уже склеенную плату вставил в компьютер и с его помощью сумел разобраться в происшедшем. Прочитав все сведения о злодеяниях пирата, Джон сильно на него разозлился и решил освободить город от него, но этого не произошло, так как Бунда узнал, что он раскрыт и решил сдаться добровольно. Все довольные жители поздравляют Джона с победой.

Не забудьте беречь энергию.

Управление:

1. Возможно использование джойстика кемпстона и курсора
2. Клавиатура, CAPS SHIFT — выбор патронов.

TUNNEL 1,2

Представьте себе, что вы попали в туннель. Навстречу вам попадают всякие мерзкие животные: летучие мыши, лягушки, крысы и т.п. Вот их то и надо уничтожить и чем больше, тем лучше. Не забывайте, что туннель имеет повороты, за которыми очень необходимо следить во время игры.

Программа TUNNEL 1

Возможность выбора режимов.

Клавиши:

- F — игра с большой скоростью
- M — игра со средней скоростью
- S — игра с низкой скоростью

Данная игра ориентирована на уровень подготовленности играющего равный 2.

Для начала игры необходимо нажать на любую из клавиш выбора скорости F, M или S.

Если вы уверены, что уровень ваших навыков возрос, то загрузите программу TUNNEL 2 или TUNNEL. Перед выбором скорости и запуском игры надо выбрать тип джойстика, которым вы располагаете. Это происходит при нажатии клавиши CAPS SHIFT и одной из клавиш:

- K — KEMPSTON
- A — курсорные клавиши и 0 для стрельбы
- Z — запасной вариант: клавиши от 6 до 0
- 6 — влево 7 — вправо
- 8 — вверх 9 — вниз
- 0 — огонь
- R — нормальный клавиатурный джойстик.

Выбранный тип джойстика отмечается звездочкой.

За каждое попадание в летучую мышь: пришел — огонь, вы получаете 20 очков.

Программа TUNNEL 2 За каждое попадание в прыгающую лягушку вы получите 60 очков.

Программа TUNNEL

Кроме возможностей, описанных в TUNNEL 1 и 2, можно попросить ЭВМ показать, как надо охотиться на мерзких тварей. Для этого нажимите клавишу D. Если вы хотите вернуться к игре, то выдайте команду BREAK.

Здесь также можно настроить игру на уровень практических навыков, которого вы достигли. Для этого нажимите одну из клавиш 1, 2, 3, 4 или 5. Выбранный уровень отмечается звездочкой.

Выбор типа джойстика и скорости ведения игры такой же, как и в программе TUNNEL 1 или 2.

Внимание: за попадание в

Летучую мышь — 20 очков

Паука — 40 очков

Лягушку — 60 очков

Крысу — 80 очков

Мишень — 100 очков

TURBO SPEIT

Управлять машиной LOTUS в центре одного из городов на скорости 150 миль/ч — дело непростое. Особенно, если вы — пай-мальчик, вам нужно избежать непрерывно движущихся пешеходов и других водителей. В это же время нехорошие ребята производят какие-то операции с наркотиками и ваша задача найти и отловить вооруженный броневичок и 4 машины с наркотиками до того, как вас обнаружат неприятели, способные вас разбить. Вам необходимо останавливаться около светофоров и соблюдать другие правила дорожного движения. Отслеживание вашей цели весьма незамысловато. Их можно контролировать с помощью карты. Следите за приближением моторизованных неприятелей. Чтобы уничтожить их, можешь использовать оружие. Но нужно совершить довольно сложный маневр, чтобы оказаться позади противника. Это прекрасная игрушка на машинах, но не удивляйтесь, если ваши штрафные очки за разбитые машины, нарушение дорожных правил, убивание невинных людей превысят ваш счет.

TURRICAN 2

Кто-то считает эту игру самой лучшей игрой SPECTRUM, но о вкусах не спорят. Это очень скоростная игра в стиле «застрели-их-всех», содержит тринадцать уровней с различными сюжетами. На одном уровне — вы кибернетический агрегат, прокладывающий путь сквозь полчища врагов и стреляющий во все, что движется. На другом — вы в космическом корабле и т.д. Это не простая игра. Разнообразные враги упорно выполняют свою задачу — уничтожить вас, а в конце каждого уровня вы встречаете особого противника, который выглядит интересно, но смертельно опасен. Графика игры оценивается высоко. Изображения крупные, красочные, довольно сложные. Общий рейтинг игры на 1991 год — 95%

TUSKER

Представьте себе выжженное солнцем небо Африки, среди тысяч звуков джунглей, отдаленных криков туземцев племени бинго. Выжить может только сильный. Есть 2 пути стать богатым: первый — построить свой бинго-зал; второй — найти место последнего отдыха слонов (слоновые кладбища). Бивни слонов могут принести вам деньги. К счастью для вас, ваш отец сделал целью своей жизни найти это кладбище. Он умер и теперь это ваша задача. Вы должны найти свой путь через пустыню в джунгли через подземные лабиринты, деревни туземцев, населенные крокодилами пруды. Вы должны найти и убить случайного гостя из племени бинго.

Управление производится по 4-м компасным направлениям. При этом клавишу «огонь» надо использовать, чтобы выбить противников или использовать вещи, которые подбираются вдоль дороги. На экране показано 2 кулака. Левая рука держит объекты и произведения искусства, которые могут вам понадобиться. Правая рука показывает оружие, которое вы имеете в своем распоряжении. Уровень жизни показан в виде изменяющегося стержня в левой части. А справа стержень показывает количество воды, которое вы можете использовать, чтобы пополнить свою энергию, если у вас имеется бутылка для воды. Игра начинается в пустыне, где племена кочевников с длинными изогнутыми саблями будут стараться разорвать вас на куски. До тех пор, пока вы не подберете оружие, от них нужно убежать. Как только вы выбрали предмет при спуске правой или левой кнопкой «огонь», вы можете подобрать его, при этом кнопка «A» — это предмет, «S» — это оружие. Как только вы будете иметь оружие то, ударяя ногой, рукой в разных направлениях и на разных высотах, можете атаковать туземцев.

TUTANKHAMUN

Множество легенд оставили древние цивилизации. Над многими загадками бьются ученые, используя современнейшую технику. Но не теряют времени и неутомимые искатели приключений, древних сокровищ и новых неизведанных путей.

Итак, нашему герою предстоит очередная попытка завладеть несметными сокровищами пирамиды Тутанхамона. Сокровищница охраняется всевозможными тварями. Египетский фараон не хочет расставаться со своими богатствами. Но наш «солдат удачи» напорист и алчен, к тому же вооружен фантастическим оружием, уничтожающим нечисть по обе стороны от героя.

Кроме сокровищ, за взятие которых начисляются очки, в лабиринтах разбросаны ключи, лишь подобрав которые, можно попасть в следу-

ющую комнату. Следует отметить, что иметь при себе можно только один ключ, и может так случиться, что вам придется вернуться обратно за оставшимися ключами. Имея при себе ключ, необходимо отыскать плиту закрывающую выход из очередной комнаты, и очистить себе проход, приблизившись к ней.

Сначала вы можете выбрать любую из первых пяти комнат для путешествий по ней. Но это только разминка. Далее вам предстоит проделать путь самостоятельно, пробираясь к сердцу захоронения.

TWISTER

Эта игра имеет еще и другое название: «мать Шарлотты» и рекламируется как «путешествие по аду».

Для игры в TWISTER надо иметь либо чувствительные пальцы, либо хороший джойстик, что более предпочтительно.

В игре вам надо пройти различные «круги ада», которые считаются пройденными после того, как вы уничтожите определенное количество демонов и соберете нужные символы, встречающиеся у вас на пути. На каждом круге вы становитесь обладателем части психологического щита, а чтобы победить Твистера, вам нужно иметь этот щит целиком.

Графически игра просто превосходна. Все круги тщательно спроектированы и нарисованы так, что создается полная иллюзия перемещения вглубь экрана.

На каждом новом круге появляются свои демоны, а старые продолжают действовать. В таком недружелюбном окружении вы должны собирать различные символы и, когда вы наберете их достаточно, перейдете на следующий круг. Продолжительность игры зависит от вашей способности прыгать, стрелять по демонам и внимательно осматриваться по сторонам, чтобы собирать только полезные предметы. На первом экране в роли символов выступают тrefфы, бубны, пики и черви. На втором экране это семь букв, составляющие заклятие Твистера, и так далее.

По стандартам SPECIRUM'a звуковое оформление игры очень хорошее. TWISTER — оригинальная игра, отдаленно напоминающая игру TEMPEST на игральном автомате, может понравиться и любителям аркадных игр и любителям аркадных приключений, которые не прочь пострелять.

UNDERGROUND

Коля забирается на высокую стену, прыгивает в заброшенный сад, погруженный в тень от раскидистых крон. В замке нет ни единого огонька. Он пробирается сквозь колючую чащу и в каждую минуту ожидает нападения какого-нибудь чудовища. Страх перед смертью в зубах этого чудовища, которое он не мог даже себе представить, все-таки не останавливает его от дальнейшего путешествия в сторону крепости. Сильно стиснут в руке огромный меч, единственное его оружие. Но меч опасен. Сильно толкнул перед собой приоткрытую дверь, за которой был длинный коридор, пропитанный кровью. И вот Коля крадется по коридору. Останавливается в конце его, чтобы сквозь щель в занавесе посмотреть комнату с окнами. Комната вроде пуста. Но Коля чувствует присутствие живого существа. Не желая закончить свою жизнь на этом каменном паркете, он решил использовать одну хитрость. Посередине комнаты возник богато убранный столик из красного дерева. Варвар взял в руки один из многочисленных погасших канделябров и метнул его в самую середину столика. Вино на разбитой посуде смешалось с шелестом сетки, падающей с потолка и покрывающей почти всю комнату. Через минуту из одной из многочисленных щелей появилась фигура, напоминающая немного человека, но гораздо больше похожая на большую обезьяну. Ее густой голубой мех сильно контрастирует с кроваво-красными большими глазами. Коля не заставил себя долго ждать. Два больших прыжка и чудовище теряет голову. К сожалению, он допускает ошибку, в этот момент зацепился ногой за рычаг, открывающий западню. Каждый из вас догадался, что придется Колю выручать из лабиринта. Лабиринт переполнен различными существами. Это силачи с гигантскими дубинками, драконы, скорпионы, крабы. Смерть может быть очень проста. Знай: убиваешь или ты или он. В подземелье текут также отравленные реки. Очень опасны также глубокие ущелья. Меч, помещенный внизу экрана показывает направление, в котором ты должен идти. Когда тебе нужно пройти через пещеру, нажми клавишу «.....». Не забудь подобрать магические амулеты, а также очень симпатичные черепа. Предупрежденный заранее волшебник Дранс отомстит тебе, если поймает в погребах своего замка. И снова борьба не на жизнь, а на смерть.

UNIVERSAL HERO

Если вы любите чтобы в игре был лабиринт, с трудным заданием, то эта игра для вас!

Создана эта игра в 1986 году фирмой «MASTERTRONIC». Смысл игры заключается в том, чтобы принести на склад кусок радиоактивного плутония, потерянного на базе одним из служителей склада.

Вы управляете космонавтом, способным как ходить, так и летать по лабиринту. Космонавт появляется в комнате A-1 и идет в комнату A-3, где он должен взять краник для воды. В комнате A-6 нужно взять стек-

лянный глаз (ROUGH GLASS). В комнате A-8 вы увидите торчащую из выступа трубу, на которой используйте краник. В комнате D-6 исчез радиоактивный фонтан выбивающийся из земли. Идите до комнаты C-8, где возьмите кинокамеру (A THREE PIN PLUG), а в комнате D-8 возьмите двойной моток проволоки (TWO CORO WIRE), в B-7 заберите выключатель (A REMOTE SWITCH). В B-6 заберите карточку. Выключатель используйте в секторе B-5. Исчезнет силовое поле около дискеты. В комнате B-4 заберите взрывную машину (A PLUNGER). Если вы попали в комнату B-1, увидите кусок плутония. В данный момент его трогать нельзя, он радиоактивен и может отнять у вас жизнь. Возьмите динамит в комнате C-2 и используйте его машиной (A PLUNGER) в комнате C-3. Идите в комнату C-5 и используйте кинокамеру у силового поля. У компьютера использовать дискету, на запрос компьютера написать кодовое слово «SLARTIBARDFAST» и силовое поле исчезнет. Идите в комнату C-7 и возьмите за кактусом банку с маслом (OIL). Банку несите в комнату D-3 и там ее используйте. За масло вы получите канистру с горючим (AN AIR TANK), перед кораблем используйте канистру. Корабль взлетит и перенесет вас во второй уровень.

В комнате E-3 возьмите энергетическую капсулу и тут же используйте ее — это пополнит вашу энергию. Карточку можно выбросить. В комнате F-4 возьмите блок от системы машины перемещения (DRUID). В комнате G-4 возьмите робота (DROID), а в комнате G-5 заберите летную ракету (FLY SWATHER). В комнате H-5 используйте блок (DRUID). В комнате H-4 вставьте в пресс стеклянный глаз, он превратится в линзу ее можно забрать. В комнате G-7 заберите редкость (CURIOSITY), а в соседней комнате G-8 заберите стартовую ручку для машины перемещения (STARTING HENDLE). В комнате H-7 заберите марку, а в комнате H-6 монету. В комнате F-6 найди яйцо и используйте как энергетическую капсулу, только в комнате F-8. В F-1 используйте монету и посмотрите погоду для следующего уровня. В F-3 оставьте вещь, которая не нужна. В комнате E-4 не подходите к кактусам, портят жизнь. В E-8 использовать летную ракетку (FLY SWATHER). Заберите дохлого таракана и идите с ним в комнату F-3. Оставьте все ненужное, после чего идите в E-4 и используйте там остатки таракана. Кактусы сдохнут и можете смело идти мимо. Возьмите и используйте ключ, откроется ход в E-6, где возьмите яд для травы (SOME WEED KILLER). В комнате E-8 используйте яд для травы и за травой заберите воровские ботинки (ROBBER BOOTS). В комнате E-3 оставьте двойной ключ. Заберите все то, что вы оставили здесь. В H-3 заберите гаечный ключ. В комнате G-1 используйте марку и линзу. В комнате G-2 используйте гаечный ключ и робота. В комнате H-1 вставьте в машину и используйте ручку (STARTING HANDLE). Встать в машину и переместиться в 3-й уровень.

В комнате I-3 оставьте ручку и робота, заберите трубу для помпы (PIPE). В комнате I-5 возьмите несколько веревок (SOME ROPE). В комнате K-8 возьмите нож (KNIFE). В L-8 возьмите большой камень (LARGE ROCK), со всем этим идите до комнаты L-7 и используйте нож.

Загнется дерево и камень полетит в кактус. Только тогда можно пройти в комнату L-5, где возьмите гнутый ключ (BENT KEY). Можете оставить нож, после чего идите в комнату N-6 и заберите молоток (SLEDGE HAMMER). Идти в N-8 и найти алмаз (DIAMOND). В комнате O-8 находится наковальня, на которой используйте молоток, на наковальне появится выпрямленный ключ, его нужно забрать. Молоток можно оставить. В комнате M-8 заберите банку со смазкой для оси (SOME AXLE GREASE). Идите в комнату P-5 и возьмите водяную помпу (WATER PUMP). С ней идти в P-7 и откачать воду. Встать на берег и использовать помпу. Вода исчезнет в этой комнате и появится в соседней P-6. Заберите рыбу (BABLING FISH). Оставьте помпу и трубу. В P-8 заберите рычаг (BRAKE LEVER) и идти с ним в P-5, где лежит красный камень. Нужно осторожно пролететь над ним и быстро бежать к надписи «EXIT». Заранее включите ключ. Потом используйте смазку, затем рычаг и вы сможете проехать на вагонетке в P-2. Можете оставить ключ и рычаг. В комнате O-3 взять звезду (PENTACLE), в комнате K-2 заберите рубин (RUBIN). В L-4 заберите кольцо (RING), в J-1 заберите кристалл (CRUSTAL), а в J-5 заберите талисман (TALISMAN). Будь осторожен, там вода, над которой нужно пролететь и также обратно. Идите в O-4 и используйте талисман. Появится неопознанная вещь (ORB) и закроется ход вверх. Используйте кольцо (RING), вас переместят в O-7, спуститесь на одну комнату N-7 и возьмите кристалл. Не забудьте, что в комнате P-6 вода. Осторожно пролетите в P-8 и встаньте на стол. Вас переместят в F-5. Возьмите оставленный вами паспорт, оставьте редкость (CURIOSITY), кольцо (RING), талисман (TALISMAN) и летите в D-8. Поднимитесь до комнаты A-5 и заберите радиоактивный бокс. Дальше летите до комнаты B-1 и спокойно заберите кусок плутония. Не заходите на подъемники в комнате C-1.

Идите до D-8 и используйте бак для перелета. Перелетев, идите до комнаты H-7 и используйте рубин (RUBIN) и ваша миссия окончена.

UNTACHEBLES

Демонстрация игры.

Раздел второй показывает сцену из кинофильма, вы должны перекатываться по мосту, стреляя из винтовки во врагов, пытающихся укрываться за грузовиками и бочками.

Место действия: Чикаго, 1930 годы. Город трещит под властью Аль-Калоне. Агента Элиота Несса отправляют из Вашингтона в Чикаго для чистки города. Игра состоит из нескольких картин:

1. Склад.

Нелегальный склад водки Калоне. Вы должны сделать налет и захватить людей Калоне. Вы должны побежать и перепрыгнуть через штабель тюков, следуя в направлении, указанном стрелками, и опасаясь поворотов. Когда вы захватите достаточно много бандитов, вы окажетесь на мосту.

2. Мост.

Вы устраиваете засаду на банду гангстеров вблизи американо-канадской границы. Вам необходимо уничтожить их. Вы принимаете позицию лежа, винтовка направлена в сторону грузовиков и бочек. Перекачиваясь влево-вправо, вы можете обстреливать различные участки моста. Нижняя часть экрана содержит увеличенное изображение того, что вы увидели, если бы смотрели в ствол своей винтовки. Это, очевидно, поможет вам прицелиться.

3. Аллеи

Несс стоит под защитой стены, в правой части экрана с винтовкой в руке. Вдаль экрана простирается темная аллея. Закрытые окна, баки с мусором, грязь, вдаль проходят случайные машины. Его привели сюда следы человека Калоне. Вы должны пройти по аллеям к ж/д станции. Люди Калоне прячутся в каждой аллее, если вы промахнетесь, вас убьют. Несс заряжает еще одну обойму в винтовку, выскакивает на аллею, стреляет и снова прячется в свою безопасную нишу. Если вы продолжите свой путь, вы придете на станцию.

4. Железнодорожная станция

Вы устроили засаду на человека Калоне. Когда женщина с детской коляской входит на станцию, она пускает вниз по лестнице коляску, и угрожает разрушить ваши планы на засаду. Когда бандиты выбегают со всех сторон, вам видна лестница. Вы должны оттолкнуть коляску от боковой стороны лестницы и от людей Калоне. Одновременно вы должны бороться остаться целым.

5. Заложник

Вы убили всех людей, кроме одного Калоне. Последний человек, осознавая свое ужасное положение, берет заложником бухгалтера. Стоуп самый ловкий стрелок в фильме, он должен сделать выстрел и убить негода прежде, чем тот успеет выстрелить в бухгалтера.

6. Крыша.

Последняя сцена. Френк Нити — психопат и негодяй, который преследовал людей Несса, загнан на крышу суда, где предстал перед судом Калоне. Как в фильме, вы должны сделать так, чтобы Нити не покинул крышу своим ходом. Вы должны использовать надстройки крыши, прикрываясь вентиляционными трубами.

URBAN UPSTART

Эта игра довольно проста и не отнимает такого количества времени, как например «NOBBIT» или «SHERLOCK».

Открывает игру короткое введение в место и время действия. Вы оказываетесь в незнакомом городе в качестве туриста. Вся сложность в том, что попасть в город просто, выбраться из него очень трудно. Вашей задачей является побег из города. Вначале вы оказываетесь на этаже огромного пустующего дома. Первым делом нужно надеть комбинезон, лежащий в одной из комнат на полу. После этого вы спускаетесь в холл, где находится главный выход. Ключ от него лежит в стороне. В доме можно найти еще несколько предметов, их лучше не брать.

Вы берете ключ, отпираете дверь, выходите на улицу и сразу оказываетесь на «зеленой улице». Перед вами книжный магазин — входите в него и забирайте с полки книгу. Выйдя из него, отправляйтесь к автобусной остановке, где какой-то рассеянный прохожий оставил зонт, который нужно забрать. От остановки всего несколько шагов до свалки. Здесь в одном из мусорных баков лежит письмо, а в нем кредитная карточка и номер телефона вашего приятеля, от него вы должны узнать номер вашего счета в банке. Потом отправляйтесь к телефонной будке, узнайте номер счета и быстро в банк. Взяв деньги, вы выходите на улицу, рядом стоит грузовик. Лучше не разглядывать его долго, так как местная полиция не любит любопытных. Дальше отправляйтесь на юг и на первом перекрестке («аллея грусти») поворачиваем на запад. Дойдите до «дождливой улицы». Открывайте зонт, иначе простудитесь и идите прямо на север. Рядом с каналом находится ключик — забирайте его и идите на автостанку, здесь можно подкрепиться, а именно попить молока. После небольшого отдыха отправляйтесь по «дождливой улице», а затем на запад по «спортивной улице», пока не пройдете больницу. Дойдя до холма, забирайтесь на него и забирайте кейс, после чего идите напрямик в городскую управу. В городской управе вы похищаете бумаги, дающие право нанять самолет. Потом идите в парк и возле костела немного

поешьте. Подкрепившись, отправляйтесь на стройку, там среди труб спрятан летный костюм. Наденьте его.

Быстро, чтобы не увязнуть в грязи отправляйтесь, на аэродром. Отдайте дежурному офицеру бумаги и платите за полет. Выходите на стартовую полосу и усаживайтесь в самолет. Читайте заранее захваченную книгу о технике пилотирования. Вставляйте ключик в замок зажигания и вы свободны.

Но это еще не все. Вот несколько советов:

1. Не сорите на улицах.

2. Не интересуйтесь оставленными автомобилями.

3. В этом городе можно запросто заработать по голове, так как фанаты 2-х местных команд очень безответственны. Не одевайте цвета ни одной из команд и не приближайтесь к фанату на темной аллее.

4. Попав в больницу, оденьте белый халат, иначе не выберетесь.

5. Если вас все-таки забрали в полицию, предлагаю быть терпеливым и благоразумным. Дождитесь, пока вашего охранника не отлекут по телефону и уходите.

Если будете соблюдать все эти пункты, то никогда не окажетесь в больнице и в полиции.

Желаю успеха в этой простой игре!

URIDIUM

Вы управляете истребителем, атакующем огромный вражеский звездный корабль. Вы должны вывести из строя системы защиты врага: его пушки и эскадру конвойных истребителей, появляющихся в звеньях до шести штук сразу.

Некоторые полезные советы:

— первый уровень. Цинк. Лучше всего здесь передвигаться с малой скоростью. В этом случае вы подвергнетесь атаке справа волны медленно летящих истребителей. Продолжайте лететь прямо, не изменяя скорости и не переставая стрелять. Вы уничтожите только 1 истребитель, но избегнете остальных. Пролетев дальше, развернитесь и уничтожьте их всех. Это позволит вам заработать дополнительные очки. Двигаясь, вы увидите, что справа торчат 2 антенны, которые нужно облететь, а посредине помещен генератор. Ни в коем случае не пролежайте над генератором — в этом случае активизируется мина, которая полетит в вашем направлении. Тщательно следите за вашей тенью. Как только она составит одну линию с краем генератора, можете лететь: вы в безопасности если только не задержались на этом экране слишком долго. Другой метод: повернитесь боком и проследуйте по самому низу экрана между антеннами. Затем можно увеличивать скорость.

— второй уровень. Свинец. Его закончить гораздо легче. Только совет: сразу спускайтесь вниз. Вы увидите несколько целей, их все можно уничтожить, если постараться. Миновав стену, вы окажетесь между антеннами и тут придется повернуть джойстик, чтобы не столкнуться с ними.

— третий уровень. Медь. В его начале много стен, так что начинайте медленно. Лучше всего сначала забраться на верх экрана, а после второй стены двигаться вниз по диагонали. Переждите внизу волну истребителей и вверх, чтобы избежать столкновения с антеннами. Увеличьте скорость, чтобы проскочить генератор. Смотрите внимательно, должна возникнуть стена, единственный проход в которой — туннель справа внизу.

— четвертый уровень. Серебро. Миновав первый набор стен, быстрее спуститесь вниз. Сделайте поворот и двигайтесь вдоль узкого канала вверх экрана. Летите поверху, избегая антенн и уничтожая цели. Одно сложное место — это диагональная стена. Подойдите к ней сверху и двигайтесь медленно. Убедитесь, что поблизости нет врагов и затем перемещайтесь по диагонали вниз.

VICTORY ROAD

VICTORYROAD — «дорога победы» — завершающая часть боевой трилогии в которую входят также игры командос и икары. Ваша задача крайне проста — прорваться по шоссе к командному пункту противника и захватить его. Однако, чтобы вы не слишком быстро с ней справились, на вашем пути вас ждут (кроме обычных солдат противника) какие-то странные животные-мутанты, минные поля, доты с пулеметами и многое другое.

Полезные советы:

— минные поля очень удобно чистить с помощью огнемета, поставьте его подобрать по пути.

— не обязательно убивать всех солдат противника, бегущих вам навстречу. От них можно просто спрятаться за каким-нибудь препятствием.

VIDEOPOOL (бильярд)

Известно, насколько тонко надо владеть кием и быть искусственным в хитросплетениях ударов, чтобы слить мастером этой игры. Вам представляется возможность совершенствоваться в искусстве разгонять шары по лузам, не беря в руки кий. И неважно, если вы не осведомлены в правилах этой игры. Компьютер вам поможет. Он сам будет начислять

очки, вести счет и фиксировать нарушения правил. Он же расставляет шары в исходное положение. Шары пронумерованы. Номер соответствует количеству очков, которые вы получите, если шар попадет в лузу. Очки умножаются на номер лузы (лузы тоже пронумерованы). Шар, которым вы будете наносить удар, номера не имеет. Он единственный из всех будет соприкасаться с кием. Не нужно пробовать загнать его в лузу — у вас станет на одну попытку меньше завершить игру успешно. Крестик, который движется вокруг борта, определяет направление вашего удара, а сила удара определяется длительностью нажатия на кнопку джойстика или клавишу вашей клавиатуры (в зависимости от управления). Длительность индицируется на шкале в левом верхнем углу.

Управление джойстиком или от клавиатуры. Выбор обеспечивает меню.

VULCAN

Эта игра имитирует события боевых действий в Тунисе в 1942-1943 годах и является образцом среди игр этого жанра.

В игре есть 5 сценариев, рассчитанных на то, чтобы ее продолжительность составляла от получаса до 16 часов. Вы можете выбрать, за кого вы будете воевать — за немецко-итальянские войска (AXIS) или за англо-американские (ALLIED). Играть можно как против партнера, так и против компьютера.

Существует версия и для компьютера 128К, в которой существуют дополнительные возможности:

серьезный информационный блок; несколько исторических сценариев, разработанных по принципу «что бы было, если...»; устранена необходимость подзагрузки данных после каждого сеанса игры, что необходимо в модели 48К по причине нехватки памяти. В игре есть приятная особенность. Здесь можно сделать перемещение войск противника скрытым от вас. Вы обнаруживаете вражескую часть, буквально столкнувшись с ней.

Существуют 3 способа перемещения своих частей: нормальное перемещение — MOVING, нападение — ASSAULT, перемещение походной колонной — TRAVEL. При нападении подразделение идет до достижения своей цели, а при походном марше может двигаться только по дорогам, но зато с удвоенной скоростью. Правда в этих условиях оно очень легко уязвимо для вражеских атак. Если вы не хотите перемещать часть, то можете выбрать один из 2-х режимов: обороняться (HOLD POSITION) или закрепляться (FORTIFY).

Рельеф местности играет в игре большую роль. Он сказывается на скорости перемещения частей, а также насколько успешно вы проведете или отразите атаку. Успех сражения зависит от многих факторов: от силы частей, от условий снабжения и даже от погоды. Снабжение войск — важнейший элемент вашей стратегии. необходимо также хорошо использовать авиацию для нанесения ударов по врагу и для решения разведывательных задач.

WANDERER

Это, наверное, самая смешная комбинация элементов, когда-либо включавшихся в компьютерные игры. Здесь есть космический герой по имени «скиталец» (WANDERER), он скитается по галактике и побеждает врагов, играя в карты с инопланетянами. Это трехмерная игра. Она трехмерная в том прямом смысле, когда для достижения эффекта одевают красно-синие очки и смотрят через них стереоизображение. Однако это не дает удовлетворительного эффекта, изображения не совмещаются. К счастью, этот стереорежим можно отключить.

Итак, помолчим о примочках, поговорим о самой игре. Здесь действительно две игры в одной игре — есть эпизоды в космосе и эпизоды на планетах, все очень захватывает. В космосе приходится немного пострелять. Вы стреляете в объекты, выполненные провололочной графикой, которые появляются всегда в одном направлении. Чем быстрее вы справитесь с врагами (а это они так выглядят), тем больше будет счет ваших возможностей. Ну, а чем выше счет, тем больше черных дыр вы сможете обследовать, но об этом потом.

Когда вы приземляетесь на планету, начинается игра в карты, идея которой состоит в том, чтобы обмениваться картами, сданными вам в начале игры, с теми, которыми обладают инопланетяне. Игра довольно сумасшедшая, настоящие поддавки. Надо передать сопернику хорошие карты, за что вы получите деньги, на которые вы купите энергию и защитные устройства. Но это сделать невозможно. Когда на этапе «покупка защиты/энергии» компьютер подтвердит, что все в порядке, ни один индикатор на вашем табло не шевельнется. Стратегия игры должна быть такой: вы мотаетесь по галактике от планеты к планете, обмениваете свои очень хорошие карты на не очень хорошие, а те, в свою очередь, на плохие, пока не распахаете всю колоду по галактике, собираете очки и взрывные устройства. Ага! Вот тут-то мы и добрались до черных дыр! В черной дыре из черноты (на самом деле синего цвета) появляется ужасная схема с квадратами в инвертированных цветах, через нее надо пролететь. Вот там вы можете собрать взрывчатку. Ее можно обменять на деньги на других планетах. Набрав изрядно денег, вы можете переместиться в сектор VADD и там сразиться со злым существом. Общий рейтинг — 45 %.

WAR GAME 1 & 2

Игры «WAR GAME 1 & 2» фирмы REELEX в принципе похожи. Единственное их отличие, это то, что первая игра это игра против компьютера, а вторая это игра для двоих. В остальном все одинаково.

Тематика этой игры проста: сражаются две армии — англичан и американцев (во второй игре: англичане и французы).

В первом меню, куда вы попадаете после загрузки, вас спрашивают хотите ли вы иметь копию игры на другой ленте. Думаю, вам этот выбор не нужен, поэтому выберите 'N' и вы попадете в другое меню, где вам придется набрать имя вашей армии. Разрешается вводить до 11 символов. Следующее меню, которое вас встретит, это меню выбора поля сражения:

- P — PLAIN — равнинная битва;
- R — RIVERS — поле битвы с водными препятствиями;
- F — FOREST — битва в лесу.

После сделанного вами выбора вам предложат выбрать уровень морали вражеских войск (от этого уровня зависит качество игры противника):

- L — LOW — слабый уровень;
- M — MEDIUM — средний уровень;
- H — HIGH — высокий уровень.

Потом идет выбор уровня трудности по количеству полков вражеской армии: 1 — 17; 2 — 25; 3 — 34.

После этого на экране строится карта, на которой рисуется расположение вражеских войск голубым цветом. В каком-то месте карты будет находится мерцающий квадрат. Клавишами курсора вы можете передвигать его на некотором ограниченном пространстве карты. Этим мерцающим квадратом расставляются ваши войска по карте. Передвигая квадрат в нужное вам место и нажимая 'ENTER', вы будете осуществлять расстановку. Первым будет расставляться ваш штаб. Постарайтесь поставить его в труднодоступное место для противника. Потом расставляются: полки пехоты (6 полков), полки кавалерии (3 полка), артиллерия (3 полка), инженерные войска (1 полк).

После расстановки последнего полка внизу появится сообщение о количестве войск у вас и у вашего врага с просьбой нажать любую клавишу. После чего начнутся вражеские перемещения, о чем будет свидетельствовать сообщение: ('ENEMY ADVANCING'). и возможна атака ваших войск ('ENEMY ATTACKING'). Заканчивает все это появлением внизу общего счета войск с предложением сделать ход вам.

WAR CARS

Загрузка стандартная. Цель игры, в общем-то, тривиальна — двигаясь по запутанному лабиринту на автомобиле достигнуть цели раньше вашего соперника. За каждую подобную успешную попытку вам начисляются очки.

На экране перед вами два поля, изображающих движение по лабиринту автомобиля соперника (слева) и вашего собственного (справа). В правом нижнем углу располагается радар, на котором фиксируется положение ваших машин в лабиринте и цель, которую необходимо достичь. Несмотря на то, что радар отображает лабиринт довольно приблизительно, уяснить направление движения все же можно.

И самое главное. Игра не бесконечна. Ввиду того, что вы путешествуете со своим противником по одному и тому же лабиринту, то даже умелое управление джойстиком и использование хитросплетений трассы не сможет уберечь вас от столкновений, а вот аварий вам можно совершать ограниченное количество. И, наконец, набрав определенное количество очков, вы получите возможность записать свой результат.

Управление джойстиком или от клавиатуры. В начале игры вам высвечивается меню:

- START GAME — старт игры
- DEMO — режим демонстрации
- DESIGN ROADWAY —
- SAVE ROADWAY —
- LOAD ROADWAY —

Последние три опции позволяют самому спроектировать и загрузить трассу. Для этого необходимо последовательно выбрать каждую из них в том порядке, в котором они описаны. Начать нужно с проектирования (DESIGN), что позволит создать довольно сложный лабиринт. Двигаясь по полю будущего лабиринта, расставляйте бордюры (кнопка джойстика). Израсходовав весь запас кубиков (счет в правом углу), вы выйдете обратно в меню, затем, закончив проектирование, сохраните его (SAVE) и далее — загрузите (LOAD).

WAY OF TIGER 1 (путь тигра 1)

Загрузка стандартная. Несомненно, сюжетом для этой игры послужили многочисленные фильмы об японских шпионах — ниндзя. Автор привлекла их изворотливость, хитрость, умелое владение восточными единоборствами, ловкость и быстрота реакции. Хотите попробовать проделать путь по безжизненной равнине с изредка встречающимися деревьями в роли одного из подобных людей, породивших легенды?

Скучный ландшафт украшают горы и архитектурные сооружения, встречающиеся по дороге нашему герою. Мимо фонтанов и стелл, мимо колонн и памятников идет ниндзя, выполняющая волю своего господина. У него много врагов, которых необходимо уничтожить, иначе ему никогда не выполнить своего поручения. Противники не заставляют себя долго ждать, стоит поразить одного, появляется следующий. Только умелое управление джойстиком, позволяющее совершать хитроумные прыжки и наносить молниеносные удары позволит противостоять им. Удары, которые вы пропускаете, лишают ниндзя сил, и это фиксируется в нижнем правом углу, уменьшая количество лучей у солнца. Другое солнце отображает жизнь ниндзя.

Постепенно совершенствуя свое мастерство, вы можете выбрать один из четырех уровней мастерства (клавиши от 1 до 4). На более высоких уровнях удары, которые вы пропускаете, лишают вас сил гораздо быстрее.

WDW-2

Недавно в свет вышла новая увлекательная игра WDW-2. Она понравится тем, кто любит играть «RAMBO», «COMMANDO». В США мафия очень широко торговала оружием в соседние страны. Однажды была проведена очень крупная сделка с заокеанскими потребителями, но в рядах торговцев нашлись люди, недовольные своей прибылью. Они сообщили о своем желании шефу не получили отказ. Тогда эти люди указали полиции склады, где находится оружие и боеприпасы, как потом оказалось эта местность находится в пустыне. Полиция штата посылает сообщение в пограничные части, на территории которых находится база. Пограничники выбирают одного человека для наблюдения за базой. Он вступает в бой. С этого момента вы вступаете в игру и вам предоставляется возможность разгромить мафию. Вы должны, управляя действиями пограничника, уничтожить людей танки, самолеты и добраться до укрытия главаря. У вас есть 5 жизней, а следовательно и 5 возможностей довести дело до конца. В начале пути вы имеете 5 гранат, которые нужно пополнить в пути из ящиков, спускающихся на парашютах. Для того, чтобы взять гранату, вы должны пробежать по ящику. Чтобы не погибнуть от танка, вы должны подбежать к боковой стороне экрана и танк, следуя за вами (на определенном расстоянии), сам заедет за экран и исчезнет. При броске гранаты, она летит в том направлении, в котором бежит ваш герой. Вражеские пули летят быстрее, чем вы бежите, вы должны от них ловко уворачиваться. За набор каждых 10000 очков вы получаете еще одну жизнь. Конец зоны маркируется надписью «OUTROSTE-N», где N — это номер зоны, из которой вы выходите.

WEC LE MANS

Эта игра представляет собой гонки длительностью 24 часа. Вы стартуете по сигналу стартового пистолета. Количество объектов на экране особенно отличает эту программу. Дорога поднимается и опускается, когда вы взбираетесь на холмы. По сторонам дороги множество объектов: это указатели, а также подложки машин соперников. И все это движется быстрее, чем в SUPER HUNG ON. Хватило памяти для машин соперников что делает игру очень реалистичной. Компьютер помнит, где находятся другие машины. Если вы обогнали 3 автомобиля соперников, а затем уменьшили скорость, то эти машины обгонят вас. Подобным образом, 2 машины будут появляться на горизонте. Остановитесь на несколько секунд, а затем увеличивайте скорость и вы вновь увидите эти машины на горизонте.

Эта игра и увлекательна и трудна. Руль заменен поступательной рулевой системой, поэтому чем дольше вы удерживаете джойстик в нужном направлении, тем больше получаете у вас угол поворота. К сожалению звуковые эффекты в игре ограничены, но графика хорошая. Имеется возможность переопределить клавиши.

WEREWOLVES

Война оборотней с обычными гражданами в лондоне. Игра сделана как приключения и обладает объемной графикой. Самое интересное, что ваш герой — оборотень. Когда вы будете ходить по городу, вы можете найти различные вещи. Чтобы их взять, нужно подойти и нажать клавишу «огонь». При этом клавиши Q, R определяют, на какое место вы положите вещь. Это место будет выделено синим цветом. Если вы выделите синим цветом свое изображение, то по клавише «огонь» будете совершать прыжок.

Управление: джойстик, клавиатура: Q, A — вверх, вниз; N, M — влево, вправо; CAPS SHIFT — огонь; O, P — выбор предмета.

WEST BANK

Вы — кассир западного банка, и вам необходимо отстреливаться из-за прилавка от бандитов, пытающихся вас ограбить. Одновременно необходимо принимать вклады от лояльных граждан, которых не всегда можно отличить от налетчиков.

Перед вами 3 двери и в каждой может возникнуть фигура вкладчика или бандита. Кроме этого есть еще карлик, который носит одновре-

менно 7 шляп. В перерывах между перестрелками и денежными операциями вы должны уложить момент и заработать несколько дополнительных очков, сбив пулями его шляпы одну за другой. Под самой нижней лежит либо мешок с деньгами, либо бомба, которая лишает вас одной жизни.

Всего имеется 10 дверей, которые можно осматривать по очереди и когда знак доллара над всеми дверями начинает мигать, это значит, что вы приняли от выживших клиентов достаточную сумму денег для перехода на следующий уровень. Но перед этим вы должны уложить в перестрелке трех зловещих типов, или они вас пошлют к праотцам. На следующих уровнях двери открываются чаще, причем на их порогах появляется все больше и больше бандитов и все меньше вкладчиков.

WIBSTARS

Где-то кому-то пришла в голову гениальная идея. Положить в основу игры все приключения и неудачи, происходящие с фирмой-производителем программного обеспечения. Вы должны идти вверх по ступеням успеха. Великолепные игры могут выходить за пределы общепринятых норм, но не WIBSTARS.

В WIBSTARS есть как бы три игры, которые собраны в одну. В начале нужно собрать фургон под правым желобом, чтобы получить продукцию для отправки. На следующем этапе ваш фургон и дорога выводятся на экран с высоты птичьего полета. Впереди вас фургон конкурирующей фирмы, который выбрасывает за борт обломки на дорогу, по которой вы едете, ваша задача — огнать их. В результате — платформа, как зона передачи товаров. Вам нужно перетащить все, что у вас есть, избегая всяческих помех и, наконец, выдать их на рынок это лучшая и единственная неплохая картинка в этой игре. Любая площадочная игра, которую вы назовете навскидку, не хуже, пожалуй, даже при меньшей сложности.

Три игры, входящие в WIBSTARS, не интересны. Они безнадежно далеки от стандартов настоящих игр бизнеса.

WIZARD WAR

Ближний восток. 1400 год. Темное средневековье. Но вот появляется светоч человечества — географ и исследователь, отважный человек, не боящийся никаких трудностей. Цель игры заключается в поисках замков и нанесении их изображений на карту (делается компьютером). В начале надо заправиться энергией — клавиша «E», затем нажимается «T» до упора. По пути вам будут встречаться различные чудовища. Если их съест, то они перенесут вас в другую область, однако запас энергии при этом уменьшится. По болотам ходить опасно — быстро убывает энергия, но чудовища обычно обитают там.

WORLD GAMES

Вам предоставляется возможность лично поучаствовать во всех мирных спортивных играх в 8-ми различных летних и зимних видах спорта. После загрузки появляется меню: 1 — все виды спорта; 2 — некоторые виды; 3 — какой-либо один вид; 4 — пробная игра; 5 — просмотр всемирных рекордов; 6 — новые клавиши; 7 — загрузка. Сохранение рекордов. Перемещение указателя джойстиком или клавиатурой:

Q — вверх, A — вниз, выбор нужного пункта — «огонь».

После выбора — новое меню: какой вид спорта желаете?

Поднятие тяжестей, прыжки через бочку, прыжки в воду с утесов, слалом, свалили противника на бревне, укрощение быка, перенос бревна, борьба. Затем загрузите желаемый вид спорта. CAPS+BREAK — возврат в главное меню.

W.T.H.A.S

W.T.H.A.S — довольно простая игра. Вы должны бороться за живучесть корабля, везущего товары из одного порта в другой. У вас имеется три робота, которые могут затыкать пробойны, откачивать воду из трюмов, управлять кораблем и следить за работой корабельного двигателя.

Особенности игры:

— на весь корабль имеется лишь 6 ручек водоотливных помп, поэтому вам придется иногда таскать ручки с собой.

— на каждый отсек корабля имеется по одной затычке для заделки пробойны, поэтому вам придется таскать затычки из отсека в отсек;

— батареей робота постоянно разряжаются, особенно в воде, поэтому вам придется время от времени бегать в рубку, где стоит RECHARGE CHAMBER — подзарядная камера и подзаряжаться;

— на более высоких уровнях игры корабль начнет сбиваться с курса (вам придется время от времени вставать за штурвал и поправлять курс), а также начнет перегреваться двигатель (вам придется собирать по кораблю масленки с маслом и заливать их в маслозаливную горловину двигателя).

Ситуацию несколько облегчает возможность телетранспортировки робота через закрытые двери, для чего при движении робота в нуж-

ную сторону нажать клавишу использования энергии и робот окажется в нужной комнате.

Чтобы открыть дверь или люк в трюм, подойдите к нему плотнее и нажмите клавишу «взять» (FIRE на джойстике). Повторное нажатие закроет дверь или люк. Учтите, если вода попадет в рубку, то в ней перестанет работать подзарядная камера, и вы не сможете заряжаться.

XEVIOUS

Много тысячелетий назад, еще до ледникового периода, технически развитая цивилизация была вынуждена покинуть Землю. Теперь тот народ, называемый хевиус, возвращается обратно с целью завоевать то, что они оставили. Управляя вашим кораблем, вы должны защитить Землю от нашествия завоевателей.

Смелее бросайтесь в бой и выполняйте свою миссию. Совершая свой полет над местностью, вы можете бомбить вражеские наземные объекты, которые небезопасны для вашего корабля и тоже огрызаются огнем своих ракет. Следите за вражескими летательными тарелками, поражайте их огнем ваших пушек, избегайте их огневых атак и столкновений с ними — это ваша смерть.

Если вы выжили, пройдя благополучно несколько вражеских штурмов, то впереди вас ждут новые силы хевиусов. И это не все. Главная база хевиусов — вот ваша цель. Прямое попадание в ее главный реактор лишает базу возможности противодействовать вам. Однако чувство безопасности и успокоенности ошибочно. Вражеские силы еще велики, а их атаки станут еще яростнее.

Управление:

0 — клавиатура (определите клавишу);

1 — кempcтон;

2 — курсор: 0 — огонь

1 — бомбометание

3 — синклейр;

4 — один игрок;

5 — два игрока;

P — вкл/выкл паузы;

CAPS SHIFT/BREAK — сброс и начало игры.

XONIX

Приглашаем поиграть в XONIX.

Эта игра обошла почти все компьютеры мира. Преимуществом игры, несмотря на то, что она довольно простая и занимает мало места в памяти, является динамичность, очень хорошая организация и постановка игры. Игра вырабатывает реакцию, логическое мышление и т.д.

Игра, которую мы предлагаем, была адаптирована на ZX SPECTRUM в 1987 году.

Правила игры:

Экран размечается на белые и черные поля. В начальной конфигурации черным цветом окрашены только края поля, а весь экран белым. Ваша задача — окрасить в черный цвет 1000 пикселей (чтобы перейти на следующий уровень). В вашем распоряжении бегунок, который в начале игры появляется слева сверху. Он может перемещаться под управлением клавиш:

«R» — вверх

«F» — вниз

«D» — влево

«G» — вправо

Если бегунок выходит на белое поле, то он оставляет за собой след в виде окрашенных пикселей. При возврате на черное поле след окрашивается в черный след.

На белых и черных полях живут враги. Нельзя дать им задеть бегунок или его след. При этом вы теряете 1 жизнь. Всего у вас 10 жизней. Если след бегунка очертил часть белого поля без врагов, поле также становится черным и в зачет вам идут очки.

При переходе на следующий уровень прибавляется одна жизнь и один враг. И еще: с каждой минутой на родном вашем поле, черного цвета, появляется еще один враг. Так что не выжидайте, а смелее отправляйтесь в бой за жизненное пространство.

YABBA DABBA DOO

Персонажи еще одного телесериала — Фред и Вильма Флинстовы жили в этой игре, не самой лучшей... Выглядит эта игра так: Фред пытается обосновать процветающую общину в каменном веке, в городе Бедрок, и хочет, чтобы вместе с ним родоначальницей была очаровашка Вильма. Но, так как им пока негде жить, Фред должен начать с постройки дома.

Игра начинается с пустынного ландшафта с горами на горизонте и с валунами, хаотично разбросанными. Здесь Фред должен построить свой дом. Валуны бывают двух видов: те, что поменьше, Фред должен собрать и сложить в кучу, чтобы очистить место, а из тех, что покрупнее, он должен возвести свое строение. Он может переносить не более одного валуна за один раз, поэтому игра становится немного скучной. Для раз-

нообразия Фреду мешают птеродактили, динозавры и черепахи, которых он должен избегать, чтобы не тратить силы.

В поисках материалов для строительства Фреду может помочь автомобиль, который тоже надо найти, кроме того нужно найти и Вильму.

Управлять движениями Фреда очень трудно, т.к. он может двигаться по различным тропинкам — ближе и дальше к горам, но переходить с дорожки на дорожку он может только в начале экрана. Т.к. все экраны похожи, то легко сбиться со счета и заблудиться. Соседи Фреда тоже строят свои дома и привлекают туда Вильму, поэтому Фред должен торопиться. Если он успеет построить свой дом раньше других, то он получит большую премию в счете. Однако эта игра такая скучная, что никакая премия не может ее развеселить. Графика — это лучшее, что есть в этой игре. Мультипликация очень гладкая и напоминает общие очертания героев комиксов

YIE AR KUNG-FU (кунг-фу)

Загрузка стандартная. Обращаем внимание на то, что загрузка происходит без полос, обозначающих наличие цифровой информации.

Эта программа является развитием такой известной игры, как «THE WAY OF EXPLORING FIST». Если вы посвятили хотя бы некоторое время «пути взрывающегося кулака», то без сомнения «кунг-фу» доставит вам еще большее удовольствие.

Игра включает несколько стадий. По мере совершенствования своего мастерства вы будете открывать для себя все новые и новые продолжения этой замечательной игры. Напомним, что перемещения бойца определяют различные положения джойстика или клавиш управления от клавиатуры, а одновременное нажатие клавиши «FIRE» позволит наносить всевозможные виды ударов.

На первой сцене вас ждет внушительного вида мужчина, который вдвое толще, чем вы. Но не бойтесь, воспользуйтесь его неповоротливостью, нанесите несколько точных ударов и он будет повержен.

На второй вас ожидает более искусный боец. Прежде всего необходимо увернуться от звездочки, которую он бросит, а затем действуйте как и раньше, только намного проворнее и решительнее.

Далее вас ожидают вооруженные противники. Постепенно схватка переносится из леса ко двору. Враги будут все искуснее и искуснее и бороться с ними будет все труднее. Пропускаемые удары уменьшают ваши силы. Это отмечается на верхней строке справа, там же располагается линейка противника.

ZAXXON

Это классическая космическая игра, в которой вы находитесь в составе команды боевого корабля.

Вы должны пролететь над неприятельским городом-астероидом и при этом вы должны причинить как можно больше ущерба, одновременно разрушая баки с горючим, площадки ракетных баз, радарные установки и неприятельские самолеты, летящие вам навстречу.

С помощью вашего счетчика высоты вы прокладываете себе путь через узкие стальные пролеты, подвижные высоковольтные установки и смертоносный ракетный огонь.

После того, как вы успешно пронеслись над городом-астероидом, миновав все опасности, вы попадаете в открытый космос, но и это еще не все. Здесь вас ждет целая армия неприятельских кораблей-роботов, которым дано задание уничтожить ваш корабль во что бы то ни стало.

После того, как все эти трудности преодолите живым, вы попадете в крепость «непобедимого» борца — ZAXXON. Здесь, в зависимости от вашей готовности, реакции и собранности, можно достичь конца этой неравной борьбы.

Фантастическое трехмерное представление диагонально вращающегося экрана и сумасшедший эффект игрового звука — все это вам предоставит игра.

ZIGZAG

Цель игры: пройти в патрульной машине по шести секторам лабиринта в минимальное время. В каждом секторе живут скарабаги. Чтобы войти в очередной сектор надо знать код. Код состоит из нескольких знаков. Для прохода из первого сектора во второй этот код однозначный, из второго в третий — двузначный и т.д. Узнать знаки кода можно, допросив захваченных скарабагов. Каждый знает по одной цифре.

Порядок работы:

1. Обыскать каждый сектор в поисках скарабага.
2. Преследовать его, загнать в тупик и допросить.
3. Можно его уничтожить, можно и нет.
4. Повторить п.п. 1-3 для определения следующих цифр кода.
5. Пройти в следующий сектор.

Опасности: в секторах патрулируют ховердронды. Если они вас атакуют, вы теряете часть своей энергетической плазмы. Их можно уничтожать мгновенным выстрелом. Смертельной опасностью является полная потеря плазмы. К ее расходу приводят следующие факторы:

1. Уничтожение скарабага.
2. Допрос скарабага.

3. Атака ховердроидов.

4. Слишком большие затраты на передвижение.

Советы начинающим для каждого сектора:

1. Обойдите сектор и изучите его структуру. Не обращайтесь на скарабагов, пока не найдете тупик.

2. Разыщите скарабага. Во время погони они все время идут на два пролета впереди вас, пока не попадут в тупик, где завернут за угол и остановятся. Используя стрелки-указатели, маневрируйте и гоните скарабагов в тупик. Если вы свернете не в ту же сторону, то скарабаг убежит.

3. Загнав скарабага в тупик, приступайте к допросу. Первый выстрел даст вам необходимую цифру кода. Вторым выстрелом скарабага можно уничтожить. Это обеспечит вам гарантию того, что не придется гоняться за ним еще раз впустую, но увеличивает расход энергии.

4. Всегда будьте начеку: опасайтесь ховердроидов.

Органы управления:

Влево	— «O»
Вправо	— «P»
Вперед	— «A»
Огонь	— «Z»
Сброс в начало игры	— «G»
Старт	— «S»
Полный сброс	— «C»

ZIP-ZAP

Галлюционар, неисследованная планета, недавно открытая в звездной системе. Зонд зарегистрировал жизнь и нормальные гравитационные условия. Планета запланирована для срочной колонизации и подлежит благоустройству с помощью команды роботов.

В течении 2-х месяцев было немного работы по охране, если аборигены и появлялись то быстрый предупреждающий выстрел бластера обращал их в бегство, но затем...

Как только сеть телепортала была обесточена они атаковали. Охранники атаковали их, но многие из них погибли и теперь вы можете перемещаться только влево, электрическая цепь повреждена, нет возможности включить двигатели, нельзя замедлить падение, даже включая тормозную систему. Необходимо заправиться и пройти через «телепортал», чтобы восстановить энергию.

Телепортал.

Как играть ZIP-ZAP:

Цель игры — выжить на как можно больших секторах (уровнях) планеты Галлюционар. Вы должны вести робота-разведчика через энергетические баки, чтобы поднять их вверх. После прохождения через энергетические баки, они автоматически располагаются в своей позиции вокруг телепортала так, чтобы можно было обеспечить его энергией.

Телепортал будет полностью обеспечен энергией в том случае, когда 4 энергетических бака располагаются вокруг телепортала. При этом вы будете переведены на следующий сектор, а для этого вы просто ведете робота-разведчика через центр обеспеченного энергией телепортала.

Телепортал автоматически будет опускаться и перемещать вас к следующему сектору. Используйте ваш лазерный бластер, для того чтобы защитить себя от атакующих вас чужаков. Тормоза могут быть использованы для уменьшения скорости на 1/3, что дает вам возможность поворачиваться с меньшим радиусом и избежать встречи с чужаками.

Вы начинаете с 99 единицами энергии в ваших аккумуляторных батареях. Энергия расходуется медленно при передвижении вокруг, но вам нежелательно встречаться и сталкиваться с чужаками, так как при столкновении с чужаком расход автоматически возрастает на 10 единиц.

10 единиц энергии вы можете заработать, когда вы пройдете через телепортал к следующему сектору.

Управление игрой:

Статус верхней строки:

Верхняя строка показывает слева направо — число секторов, премиальные очки, счет, максимальный счет. Вторая линия добавочно показывает количество энергии, оставшееся в ваших аккумуляторных батареях.

Счет:

Ваш счет за каждого уничтоженного чужака равен номеру сектора т.е. 3 очка за чужака в секторе 3. Премиальные очки будут добавлены вам в конце игры.

Вращение влево:

Для вращения робота влево можно использовать клавиши в нижнем ряду клавиатуры компьютера через одну, начиная с CAPS SHIFT, т.е. X, V, M, SYMBOL SHIFT.

Вращение вправо:

Оставшиеся клавиши в нижнем ряду могут быть использованы для управлением вращением робота вправо.

Торможение:

Любая клавиша из 2-го ряда клавиатуры компьютера.

Огонь бластера:

Любая клавиша 3-го ряда клавиатуры компьютера.

Сбор топливных баков:

Просто необходимо пройти сквозь них вашим роботом. При этом происходит их естественное притяжение к особому телепорталу, которому они предназначены и (после быстрого свистящего звука через гиперпространство) они будут автоматически расположены вокруг телепортала.

Z-MAN

Зетман — любитель фруктов и овощей. Он забрался в огород — лабиринт, который охраняют 4 цветных духа (красный, желтый, зеленый и белый). Его задача съесть как можно больше растений (точек) в их огороде, пока его не поймали. Время от времени в лабиринте, почти у самого логова духов, появляются на некоторое время его любимые фрукты: вишни, яблоки, бананы и т.д., за которые он может получить соответствующее количество премиальных очков. В углах лабиринта лежат энерго-пилюли. Если Зетман проглотит их, то становится настолько сильным, что может померяться силами со сторожами-приведениями. Духи это прекрасно понимают и чувствуют. Они сразу же меняются в цвете и начинают смыываться от озверевшего Зетмана. Однако действие пилюль длится не очень долго (примерно 2-3 секунды) и все возвращается на «круги своя». Зетман, в период принятия энерго-пилюль, должен как можно быстрее уничтожить бегущих духов.

Таблица начисления очков

Растение (точка)	— 10
Энергопилюли	— 50
Вишня	— 100
Банан	— 200
Груша	— 500
Клубника	— 1000

Дыня или арбуз — 2000

Духи — красный, желтый, зеленый, белый.

За уничтожение 1 духа Зетман получает 200 очков, за 2 — 400 за 3 — 800, за 4 — 1600 очков.

После ввода программы на экране появляется таблица выбора режима управления игрой.

Нажмите:

1 — клавиатура, AGF джойстик или PROTEK джойстик.

2 — кэмпстон джойстик

3 — START GAME

Управляющие клавиши:

5 или O — движение влево

6 или P — вправо

7 или Q — вверх

8 или A — вниз

H — останов в игре

S — старт игры

После игры внесите имя в таблицу лучших результатов. Длина имени не должна превышать 3-х символов. Для поиска символов используйте курсорные клавиши, а для фиксации клавишу ENTER.

ZOIDS — THE BATTLE BEGINS

История несколько длинна и тяжела для слуха. Но если вы внимательно прочтаете сопроводительное описание, то вы поймете тяжелую историю непримиримых синих зойдов. Как ни странно, но они продолжают вести войну друг с другом вместо того, чтобы обратить внимание на возрастающую мощь красных зойдов.

Зойды — раса боевых роботов, внешне похожих на древних бронированных ящеров. Они обладают чувством самосохранения и зачатками интеллекта. Зойды могут функционировать как самостоятельно, так и под управлением гуманоида, для чего внутри робота расположен пост управления. Управление производится с помощью пиктограмм, экранов и курсора. Панель управления отображается в процессе игры.

Итак, пребывая в страшном отчаянии, синие зойды погрузили страшного убийцу — зойдиллу — в космический корабль для того, чтобы перенести его вместе с управляющим им гуманоидом на вражескую планету. Космический корабль потерпел аварию при посадке, разбросав шесть своих обломков под куполом вражеских городов-крепостей.

Вы — гуманоид. Управляете выпущенным из разбитого корабля спидерзойдом, слившись с ним в единую боевую машину. Ваша задача состоит в том, чтобы проникнуть в крепости красных зойдов и восстановить из обломков зойдиллу. Как только спидерзойд находит очередной обломок, его мощь возрастает и с каждой находкой он (и вы вместе с ним) постепенно превращается в зойдиллу. После превращения вы можете сражаться с реджорном терриблом (ужасным краснорогом) и с маммосом десройером (мамонтом-разрушителем).

«Zoids...» — стратегическая игра с аркадными элементами. Управление похоже на игру «SMODOWFIRE» фирмы BEYOND и ведется с помощью экранов и пиктограмм.

Находясь внутри спидерзойда, вы не можете видеть окружающий мир своими глазами. Вы ведете битву, пользуясь зрением спидерзойда. Ваши инструкции должны передаваться таким способом, чтобы зойд мог их понять и выполнить — они должны передаваться в пиктограммах, экранов и положением курсора.

Однако вы не можете контролировать зойда полностью. Если вы двинетесь в опасную зону, зойд может отвергнуть ваш приказ и отправиться в безопасное место. Всего существует 10 городов и только 6 обломков зойдзиллы. Так что четыре города просто отвлекают ваше внимание. Пока вы обходите восемь куполов каждого города, вы теряете свое время. Города соединены долинами, проходящими через горные массивы, которые контролируются красными зойдами.

Каждый город имеет только одну энергостанцию — радиомаяк, который передает сигнал тревоги редхорну и маммосу о нарушении защиты города. Большинство могут изготавливать противозойдные мины. Восемь куполов каждого города защищены силовым полем энергетической станции. Ваша первая задача — в каждом городе найти и разрушить энергетическую станцию. Это лишает купола защиты примерно на минуты.

Во время этой войны вы пытаетесь уничтожить каждый город, подвергаясь вражеским нападениям, собираете энергетические контейнеры, извлекаемые из-под обломков строений.

В процессе игры можно на середину экрана вывести крупно- и мелкомасштабную карты. Используя пиктограммы движения, надо поместить курсор в желаемом направлении и нажать «огонь». Ваш зойд, представленный желтым квадратом, сместится в этом направлении. Эта стадия надоедает — зойд движется черепашими шагами. Если возможно, переключитесь на изображение радиомаяка, что даст вам крупномасштабную карту. Идентифицируйте энергетическую станцию и пошлите сигнал на вашу базу на синей планете, которая отправит ракету для уничтожения базы. Для достижения цели ракете потребуется около 30 секунд.

Когда защита куполов будет преодолена, вы можете использовать пиктограмму ракеты и переключить тип игры на аркадный. При идентификации цели вы можете пустить ракету через горы в эту цель, изображенную маленьким красным крестиком на горизонте. После этого вы должны как можно скорее укрыться за горами.

Если цель будет уничтожена, ее изображение на крупномасштабной карте исчезнет. После этого можно двигаться в эту зону и производить поиск с помощью пиктограммы «сканер». Сканер автоматически подберет обломок зойдзиллы, если он там находится, а также подберет энергетические контейнеры или расщепляющиеся материалы, что является жизненно важным для успеха вашей миссии. Ваша энергия убывает, когда вы двигаетесь или сражаетесь и любой перечисленный предмет пополняет ее запасы.

Такая же тактика может быть использована в борьбе с зойдами: когда ваша ракета готова к пуску, перенесите курсор на маленький движущийся силуэт и нажмите клавишу «огонь». Тип зойда будет показан на экране и можно его уничтожить. При осмотре обломков зойда вы можете обнаружить боеприпасы и пополнить свой боезапас.

Другая аркадная задача состоит в следующем. Окно вашего дисплея отобразит трехмерный туннель с красным зойдом, двигающимся вам навстречу. Вы имеете трассера, которые пересекаются в конце туннеля. Двигая их вправо или влево, попытайтесь уничтожить красного зойда перед тем, как он столкнется с вами. Если это все-таки произойдет, изображение на экране задрожит и ваша энергия начнет быстро уменьшаться.

Имеются и другие пиктограммы. С помощью пиктограммы «ZOID-ID» произойдет идентификация объектов и красных зойдов. Пиктограмма «STATUS» указывает, когда ваша энергия и боезапас приходят к критическому уровню, а также укажет количество собранных обломков зойдзиллы и степень повреждения вашего зойда. Пиктограмма «GUNS» в чем-то избыточна, так как вы пользуетесь оружием, когда на вас нападают, а в этом случае переключение в этот режим происходит автоматически и, наконец, пиктограмма «INFO», которая также не обязательна, так как идентификацию объектов можно производить с помощью пиктограммы «ZOID-ID».

ZOMBIES

ZOMBIES — одна из игр о войне с космическими пришельцами. Цель игры — сбить как можно больше кораблей пришельцев лавируя влево и вправо и избегая неприятельские ракеты.

После ввода программы нажмите клавишу «J», если используете джойстик, и «K», если клавиатуру.

Нажмите «1» — если играет 1 игрок

Нажмите «2» — если играет 2 игрока

Выберите уровень сложности и игры (с какой скоростью вас будут обстреливать ракетами).

F — быстро

N — нормально

S — медленно

Управляющие клавиши:

2 — движение корабля землян влево.

4 — вправо.

0 — огонь.

Для возобновления игры нажмите 1 если играет 1 человек и 2 если играет 2 человека.

ZORRO

Игра начинается с осмотра города, причем все время приходится сражаться на шпагах с появляющимися из ворот и закоулков гвардейцами. Зорро должен взять черный платочек, который его дама сердца роняет с балкона и который повисает на ручке колодца.

После этого нужно идти в другую часть города за ключом от дверей комнаты, в которой закрыт железный прут для мечения скота. С прутом нужно идти в кузницу и накалить прут докрасна, после чего появится возможность поставить клеймо на быка. Потом нужно найти подкову, которую необходимо взять с собой на счастье. На этом этапе игры на экране, один за другим, появляются два колокольчика, которые Зорро повесил на старой звоннице рядом с кладбищем. В этот момент открывается склеп... Зорро надолго задумывается, является ли подкова достоянием аристократии, чтобы войти в царство теней. Он решает еще раз более внимательно осмотреть городок, что оказалось очень полезно: во время осмотра в фалдах его плаща пропал, с большим трудом добытый в колодеце, золотой кубок. Когда Зорро проходил рядом со звонницей, он сыграл сигнал на трубе и стал обладателем сапога. После этого Зорро еще раз вернулся к склепу. Обошлось без приключений. Казалось, что спрятанные там кошельки с деньгами сулят Зорро долгую и счастливую жизнь, но... Когда он выходил из склепа, перед ним возникла секретная дверь с нарисованными на ней подковой, крюком и сапогом. Интересно что за ней находится? надеемся, что вы в роли зорро спокойно решите и эту проблему...

ZULU WAR

Действие этой игры происходит на одном из африканских островов. Английская армия во главе с генералом Челмфордсом должна освободить остров от злобных дикарей, населяющих его. Вы и есть тот самый освободитель, который должен сделать это.

После загрузки вам будет предложено выбрать уровень сложности игры. Далее вы попадаете в главный экран, на котором видно большое окно, являющееся локальной картой с изображением на нем части острова. Справа находится окно с изображением генерала (когда ходят дикари, то видны и они). Ниже показан действующий в данный момент режим игры. Под ним видно окно, в котором имеется информация о количестве войск в данном полку. Под всеми ними надпись — какой именно полк сейчас в игре.

Управление осуществляется следующими клавишами:

V — просмотр карты;

E — передача хода противнику;

Q, A, O, P — перемещения;

S — переход к следующему полку;

M — стрельба (клавишами «O» и «P» установить направление стрелки в верхнем правом углу экрана в нужном вам направлении и повторно нажать клавишу «M»).

Желаем успехов в этой благородной миссии!

ZYNARS

Это самая лучшая из последних космических стрелялок. Она очень энергичная и требует терпения и, когда вы немножко поиграете в эту игру, она обязательно станет для вас одной из самых лучших.

Игра не очень сложная, но требует терпения и внимательности. Ваша задача — уберечь свой корабль от нападения врагов, а также пролететь как можно больше уровней. При стрельбе, если вы попали во вражеский корабль, он взрывается и после него остается розовый шар, пролетая над которым, вы можете взять новое оружие или просто поменять оружие на другое. Для того, чтобы поменять оружие (его изображение находится в левом нижнем углу), вы должны просто пролететь над розовым шаром, а для того, чтобы взять нужное вам, необходимо в этот момент нажать кнопку на джойстике.

В вашем распоряжении:

— скорострельное орудие;

— бомба;

— крест (служит для уничтожения базовых объектов в конце каждой зоны);

— самонаводящаяся ракета;

— турбоускоритель.

Каждое оружие обозначается по-своему в левом углу экрана.

Играть можно одному или вдвоем. Для этого после загрузки нажмите «1» или «2» соответственно. Управление джойстиком устанавливается по умолчанию.

За каждые 10000 очков, набранных вами во время игры, дается дополнительная жизнь. Игра имеет более 33 различных зон (из зафиксированных).

ZYTNUM 2

Жили были добрый и злой волшебник. Добрый дарил людям счастье и радость, а злой волшебник забирал у людей хлеб и превращал их в рабов. Добрый волшебник старался помешать злему и освобождал людей из рабства. Но пока он этим занимался, злой дух сварил зелье «желаний». Это было волшебное зелье: что пожелаешь, то и исполнится. Злой дух приказал чудо-зелью, чтобы у доброго волшебника исчезла колдовская сила. И это злое заклинание сбылось. Добрый волшебник стал обыкновенным человеком, с той лишь разницей, что умел использовать некоторые волшебные предметы, стрелять из волшебного кольца и очень высоко прыгать. Он отправился в тяжелый путь для того, чтобы спасти людей и вернуть свою колдовскую силу. С этого момента вы включаетесь в игру ZYTNUM-2.

Вы управляете добрым волшебником и используете его магическое стреляющее кольцо и 4 бомбы, которые можно пополнять по дороге. Ваша задача: перепрыгивая через ямы, идти вперед и собирать все предметы на своем пути. Вы можете брать средство, которое будет повышать длину вашего прыжка. Когда вы его возьмете, в приборной части экрана появится надпись LEVI-TATE (левитация). По мере использования этого вещества табличка будет гореть, потом погаснет. На приборной части экрана, в самом низу расположена карта — указатель местности, а голубая стрелка указывает ваше место.

Начинаете вы свой путь в горах, среди ледников, где вам будут мешать злые летающие духи, которых послал злой дух для того, чтобы вас задержать. Когда вы пройдете горы, то вы окажетесь в саду, где вам надо будет перепрыгивать болота.

На вашем пути будут попадаться маленькие кусты с опавшими листьями. Если волшебник коснется этого куста, то станет невидимым для вас. В этом случае вам необходимо подождать, пока средняя табличка в углу не погаснет, и волшебник опять станет видимым. На этом этапе на вашем пути будут встречаться небольшие, похожие на маленькие буторки, образования. Если волшебник становится на них, он погибает и появляется в начале зоны. Все препятствия на пути нужно перепрыгивать, и стараться по мере возможности избегать столкновения с духами и приведениями. Прохождение каждой большой зоны отмечается как LEVEL-1. Каждая большая зона разбита на группу маленьких, чтобы не начинать прохождение зоны сначала, если вас убили. Если в 1 зоне вы достигли вершины второй горы, и вас убили, то вы появляетесь на вершине второй горы. После прохождения LEVEL-2 вы появляетесь в начале нового лабиринта, в подземелье, где вас преследуют существа, похожие на снежного человека.

Искусно манипулируя действиями волшебника, вы должны пройти все зоны и закончить игру на LEVEL-10.

ZZOOM

Эта игра, моделирующая реальный полет и тренирующая меткость стрельбы с использованием подвижного прицела. В этой игре вы находитесь внутри истребителя. Ваш самолет может менять курс и высоту. В приборной части экрана имеется указатель высоты и отклонения от центра общего курса. Если высота очень мала, то над горизонтальной планкой будет мигать красным светом линия. Если вы спуститесь еще ниже, то вы разобьетесь и погибнете. Кроме этого, на приборной панели есть указатель топлива, который расположен в виде треугольника. По мере использования топлива треугольник уменьшается. Далее расположен докатор дальнего обзора, на котором изображается вся местность и движущиеся цели. А сверху находится счетчик очков и указатель состояния (RED, GREEN, YELLOW). Этот указатель отображает состояние опасности вашего полета. У самолета имеется автопилот, который в нужный момент берет управление на себя. В этой игре существуют 3 зоны. Первая — это дорога. По ней и по траве ходят люди и машут вам руками. Людей убивать нельзя, так как это свои. Впереди по курсу будут появляться вражеские самолеты, они будут бросать бомбы на людей. Вы должны, увертываясь от ракет противника, сбивать самолеты. Постарайтесь не допустить того, чтобы попадали на проходящих внизу людей. За каждый сбитый самолет вы набираете необходимое количество очков, для того, чтобы автопилот перевел вас в другую зону. В следующей зоне вы пролетаете над пустыней с оазисами. Используя ракеты, вы должны уничтожить появляющиеся по курсу самолета танки. При этом постарайтесь не попасть в людей. По истечении времени и при наборе количества очков, автопилот переводит вас в третью зону. В этой зоне по морю плавают подводные лодки и крейсера. Подводные лодки на время всплывают из-под воды. Постарайтесь использовать для уничтожения торпеды, находящиеся у вас на борту. Кроме того, внизу находятся лодки, в которых сидят люди, просящие о помощи. После прохождения третьей зоны компьютер начинает показывать все зоны с самого начала, только несколько усложняет их.

2112 A.D.

Год 2112 от рождения Христова... Технология ушла далеко вперед... Покупки делаются с помощью компьютера, работа связана только с компьютерами и выполняется дома, на собственных компьютерах.

Ваша задача — исследовать вычислительный комплекс, выяснить местоположение карт ПЗУ, перенести их в главное помещение и разместить в правильной последовательности. Тем самым вы восстановите работоспособность главного компьютера.

В вашей миссии вас сопровождает Подди — ищейка-робот. Ниже игрового экрана расположено окно с бегущими сообщениями, рядом с которыми — пиктографическое меню. Оно используется для того, чтобы брать объекты, использовать их и выбрасывать, для проверки статуса человека или собаки, для высвечивания набора предметов, которые они несут. Имеются пиктограммы первой помощи, питания, открывания дверей.

На других экранах появляются в избытке и другие пиктограммы, в основном для определения типа джойстика и работы компьютера.

Одновременно вы можете нести только 3 предмета, но Подди перетаскивает гораздо больше, поэтому менее существенные — консервные банки, консервный нож, лампочку, — следует перепоручать ему. Все предохранители пусть несет он. Брать вещи у Подди и отдавать их ему можно лишь когда он рядом с вами, поэтому аптечку первой помощи всегда имейте при себе.

С Подди, как и со всякой собакой, справиться нелегко, ее поведение непредсказуемо и часто глупо. В любой момент он может убежать от вас в (пределах комнаты), но если вы будете оставаться на месте, он через какое-то время к вам прибежит.

Если вы хотите, чтобы он немедленно вернулся, например, если нужно покинуть комнату, встаньте на линию его взгляда и постарайтесь оттолкнуть его к двери. Подождите, пока он не окажется у ваших ног и смотрит в направлении двери: Подди не может выйти из комнаты в одиночку без вас.

В целом польза от собаки небольшая, основная его задача — переносить вещи. Однако, имеется несколько ситуаций, где он ведет себя странно и на его действия следует обратить внимание.

Подди требует постоянного подзаряда энергией, для чего его нужно подводить к стенной розетке и включить пиктограмму подзарядки: с помощью пиктограммы контроля состояния затем проверяют, достаточно ли Подди подзарядился. Старайтесь избежать перезарядки: если у него вылетит предохранитель, а запасного нет, то собака окажется неподвижной.

Вы тоже можете истощить свои силы, поэтому по дороге подбирайте консервы, найдите консервный нож и периодически «подзаряжайтесь».

Большинство дверей на пути закрыто и, чтобы их открыть, нужны различные ключи. Чтобы проникать везде, потребуется три ключа.

К числу полезных ключей относятся и бомбы. Их следует использовать в качестве противопехотных мин, располагая на пути надвигающихся роботов. Ожидая взрыва, не болтайте по соседству!

Лампочка нужна для освещения комнаты, в которой погас свет — без нее вы не можете воспользоваться аптечкой первой помощи при поражении роботом.

Когда найдете одну из карт ПЗУ, несите ее на центральный пульт управления и бросьте на пол. Если она вскоит в одну из ячеек, тогда все в порядке; если нет, ищите следующую.

При переходе из одной комнаты — желтой — в соседнюю произошла неожиданность: меня перебросило сразу на центральный пульт. Полезное открытие, но жаль, что телетранспортировка действует только в одну сторону: пришлось долго искать собаку.

180'

Это интересная игра по бросанию дротиков в мишень. Вы можете играть с компьютером или с товарищем. Каждый поочередно делает по три броска (бросок — нажатие на огонь). При наборе 500 очков вы выигрываете. Сделать это очень не просто: компьютер стреляет метко, поэтому вам сначала надо потренироваться.

Кроме того, постоянно дрожит ваша меткая рука, отображаемая на экране. Начальный выбор: 1 — клавиатура; 2 — кемпстон; 3 — синклер; 4 — курсор джойстик; 5 — новые клавиши; 0 — начало игры.

После нажатия <0> появится дополнительное меню: 1 — тренировка; 2 — игра; 3 — два игрока; 4 — выход из игры.

3DC

Подводное царство — это так интересно! У вас есть возможность исследовать дно океана. Вы можете найти клад, а можете погибнуть в шупальцах спрута.

Игра объемная с хорошей графикой. Ваш герой — небольшой симпатичный аквангист, забавно выпускающий пузырьки воздуха. Старайтесь много не прыгать, иначе у вас закончится энергия и вы можете погибнуть!

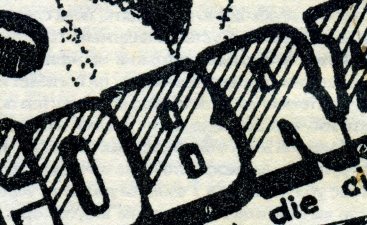
ПОТРЕБСЯЮЩИЕ

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

первоклассные

игры

Описание программ



AIRBORNE

LANE

fist

Игры

die city

ACADEMY
ACADEMY
ACE
ACE OF ACES
ADVENTURE "A"
ADVENTURE 1
ADVENTURE "C"
AFTER THE WAR
PART - I, II
AGENT-X
AGENT ORANGE
AIRBORNE RANGER
AKWAPLAN
ALCHEMIST
ALIEN HIGHWAY 2
ALLEN KILL
ALIENS
ALIEN SYNDROME
ALIEN-8
AMAUROTE
AMC 1
AMC 2
ANTICS
ARCADE FL SYM
ARKANOID 2
ARMU MOVES
ASTRO
ASTROCLONE
ATARY ROLE
AUSTERLITZ
AVALON
BACKGAMMON
BAD ATTACK
BALL BREAK
BARBARIAN
BARBARIAN 2
BARBARIAN 3
BASKETBALL
BASKETMASTER
BATCHER (1-4)
BATMAN
BATMAN 3
BATTLE OF BRITAIN
BATTLE COMMAND
BATTY
BEACH HEAD
BIG TROUBLE IN LITTLE
CHINA
BIORITM "BIO"
BLACK
BLASTERIDS
BLIND ALLEY
BLOCKMAN
BMX SIMULATOR
BOMBER
BOMB JACK
BOMB JACK 2
BOOGABOO
BOOTY
BOULDER DASH 2
BOULDER DASH 3
BOXING
BREAK THROUGH
BRISTLER
BRUCE LEE
BUBBLE
BUBBLE BUBBLE
BUCK ROGERS
BUTCH HARD GUY
CABAL
CAEZAR THE CAT
CAPTAIN BLOOD
CAPTAIN KELLY
CAULDRON
CAULDRON 2
CAZINO
CHAIN REACTION
CHEQUERED FLAG
CHESS
CHICAGO 30'S
CHIMERA
CHOPPER
CHUCKMAN
CHUKIE 2.2
COBRA (STALONE)
COBRA FORCE
COLOSSEUM
COMBAT
COMBAT LYNX
COMET GAME
COMMANDO
CONQUEST
COOKIE
COSMIC
COSMIC SHERIFF
COSMOGOIG
CRYSTAL C
CRITICAL MASSE
CYBERNOID 2
CYBER RATS

DANCE ELECTRIC
DREAMS
DARKMAN
DARK SIDE
DEATHCHASE
DEATH STAR
INTERCEPTION
DEEP STRIKE
DEFCOM
DEFENDERS OF THE
EARTH
DEJA VU
DELTA WING
DESERT RATS
DNA WARRIOR
DOOMARK'S REVENG
DRACONUS
DRACONHOLD
DRACON'S LAIR 2
DRAUGHT
DUET
DYNAMITE DAN
EAGLE-87
EDIK
ELIMINATOR
ELITE
EMBASSY
ENCH
ENTERPRI
EQUINOX
ERIC AND THE
FLOATERS
ESCAPE
EVERYONES A WOLLY
EXOLON
EXPLORER
EXPRESS
FALKLANDS '82
FAIRLIGHT
FARENGEIT
FAST FOOD
FEUD
FIGHTING WARRIOR
FINAL FIGHT
FIND OF MATE
FIRE BIRDS
FIRELORD
FIRE TRAP
FLAG
FLIGHT
FLUNKY
FLYING DRAGON
FLYER FOX
FOX FB: FOX +
FRANK
FRANKIE (GOES TO
HOLLYWOOD)
FRED
FREDDY HARDEST 1,2
FRENZI
FRIGHTMARE
FROGGER
FRONTIER PILOT
FROST BYTE
FULL THROTTLE
FUTURE KNIGHT
F-15
GAME OVER
GALAXIANS
GEO E
GEOFF GATES STRONG
MAN
GERRY THE GERM
GIANT REVENGE
GIROSCOPE
GHOSBUSTER
GLADIATOR
GO 1994
GOLDEN AXE
GOTHIC
GREEN BERET
GRYZOR
GUNFIGHT
GYRON
HALAGA
HAMMERFIRST
HARRIER ATTACK
H.A.T.E.
HEART
HEART BROKEN
HEAVY ON THE MAGIC
HELLFIRE
HERBERT'S DUMMY RUN
HEROQUEST
HIGHWAY ENCOUNTER
HOBBIT
HORAGE
HORAGE GOES SKIING
HOTCH-POTCH
HUMPHREY

ICE TEMPLE
I.MISSION 2
IMPACT
IMPLOSION
INDIANA JONES AND
LASTC RUSADE
INFERNE
INSPECTOR HESTI IN
THE INTERCHANGE
INTERCARATE
INTO AFRICA
INTO EAGLE'S NEST
INTO THE MYSTIC
INTRUDERS
INVAZION
ISS-89
JAMPING JACK
JET PAC
JETRAC
JET SET WILLY
JOE BLADE 2
JS - CHESS 48 "CYRUS"
JUDGE DREDD
JURENAUT
KAMIKADZE
KARNOV
KICK BOX
KICK OFF
KILLER TOMATOUS
KING'S QUEST
KLAX
KNIGHT LORE
KNITE RIDER
KOKOTON WILF
KOMPLEX CITY
KRAKOUT 1
KRAKOUT 2
KUNG-FU
KUNG-FU MASTER
LABIRINT
LAZY JONES
LC
LEAPFROG
LEGEND
LEGIONS OF DEATH
LEVEL - 5
LIGHTFORCE
LIVE AND KET DIE
LIVINGSTONE
LUNA CRABS
MAD NURSE
MANCHESTER UNITED
MANIC MINER
MARSPORT
MATCH DAY
MATCH POINT
MAT 2
MAZIACS
METEORIDS
MIAMI VICE
MIDWAY 1943
MIG 29
MIKIE
MISSILE
MONTY MOLE
MOON ALERT
MR. WIMPY
MR. WONGS
MUTANTS
NAVY MOVES-2
NETHER EARTH
NIGHT SHADE CITY
NIM "N"
NINJA MASTER
NINJA WARRIOR
NODES OF YESOD
NONAMED
NONTERRAQUOUS
NOSFERATU (PIRANHA)
OCEAN
OLLY & LISSA
ONE MAN AND HIS
DROID
ONE OF OUR WOMBATS
IS MISSING
OPERATION WOLF
ORBIX
TERRORBALL
OTW
OVERLANDER
OUT RUN EUROPA
PAC-LAND
PANAMA JOE
PANZADROME
PAPER BOY
PARIS TO DAKAR
PARK PATROL
PEDRO
PEEP SHOW
PENETRATOR

PINBALL
PITMAN-7
PLANETIDS
PLANET 10
PLUMMET
POD
POLEPOSITION
POOL
POPEYE
POTTY PROFESSOR
POWERDOAT
POZYCYE MILOSNE
PREDATOR
PRESIDENT
PREVIEW
PRISONER
PRODIGY
PSI CHESS
PSSST
PSYTRON
PUNCHY
PYJAMARAMA
PYRACURSE
QUAZATRON
QUEST FOR TIRES
RAIDERS
RAMBO
RASTAN
REBEL STAR 1
& STAR 2
REDHAWK
RENEGADE
RENEGADE 3
REPTON MANIA
REPTON 2
RETURN TO OZ
REVERSI
RING WARS
RIVER RAID
ROAD RACE
ROBIN THE WOOD
ROBOCOP
ROCKET RANGER
ROSKFALL 2
ROCKY HORROR SHOW
ROD LAND
ROGUE TROOPER
ROLAND'S RAT RACE
ROOM TEN
RORGOTTEN WORLDS
R-TYPE
RUNNING MAN
RUN THE GAUNTLET
SABOTEUR
SABOTEUR-2
SABRE WOLF
SAMANTA FOX
SAMURAI
SAS COMBAT
SIMULATOR
SAVAGE
SCALEXTRIC
SCARAMBLE SPIRITS
SCOOPY AND SCRAPPY
SEX CRIME
SGRISAM
SHANNER
SHARK
SHARKEY'S MOLL
SHERLOCK
SHIOBI
SHOW JUMPING
SIEGE
SIGMA
SIGMA-7
SIR FRED
SKATE CRAZY
SKYFOX
SKY HIGH STUNTMAN
SKYRANGER
SLAP FIGHT
SNAKE PIT
SNAKMAN
S. FORTUNE
SOLITAIRE
SOUTHERN BELLE
SPACE HARRIER 2
SPACE RAIDERS 2
SPECTRUM CHESS 2
SPECTIPEDE
SPIKE IN
TRANSYLVANIA
SPITFIRE 40
SPOKED-89
SPY HUNTER
SPY VS SPY II (THE
ISLAND CAPER)
STACK UP
STANLEY

STREET GANG
FOOTBALL
STREET HAWK
STRIP POKER 2+
STRIKE FORCE COBRA
STUNTBike SIMULATOR
STUNTMAN
SUNSHINE
SWEETWOODS WORLD
SWORDS AND SORCERY
TAMAHAWK
TANX
TAPPER
TARGET RENEGADE
TERMINATOR 2
TERRAMEX
TERROR-DACTIL 4D
TERRORO
TETRIS
T. ECLIPES
THANATOS
THE CURSE OF
SHERWOOD
THE DAY AFTER
THE GOLDEN SWORD
OF BHAKHOR
THE HIT SQUAD
THE LAMBERLY
MYSTERY
THE RATS
THE ROADS OF PLEXAR
THE TRAIN
THE WAY THE
EXPLODING FIST
THINGY AND THE DUDAX
THREE WEEKS IN
PARADISE
THRUST
THUNDERBIRDS I
THUNDERCATS
THUNDER JAWS
TIGER ROAD
TILER
TIR NA NOG
TITANIC
TITANIC 2
T. FIGHTER
TTL
TOBRUK
TOMB OF SYRINX
TOP GUN
TOWER OF HANDY
TRANZ AM
TRAGER
TRAP DOOR 1
TRANSMAN
TREASURE ISLAND
TT RAGER
TTR 2
TRUENO 1,2
TUJAD
TUNNEL 1,2
TURBO SPEIT
TURRIGAN 2
TUSKER
TUTANKHAMUN
TWISTER
UNDERGROUND
UNIVERSAL HERO
UNTACHEBLES
URBAN UPSTART
URIDIUM
VICTORY ROAD
VIDEOPOOL
VULGAN
WANDERER
WAR GAME 1 & 2
WAR CARS
WAY OF TIGER 1
WDW-2
WEC LE MANS
WEREWOLVES
WEST BANK
WIBSTARS
WIZARD WAR
WORLD GAMES
W.T.H.A.S
XEVIOUS
XONIX
YABBA DABBA DOO
YIE AR KUNG-FU
ZAXXON
ZIGZAG
ZIP-ZAP
Z-MAN
ZOIDS - THE BATTLE
BEGINS
ZOMBIES
ZORRO
ZULU WAR