

СТРАТЕГИЯ

ВЕРСИЯ

170

СТРАТЕГИЯ ТАКТИКА
ЛОГИКА

СРЕКТРУМ

ЛОГИКА
ТАКТИКА

DICTATOR

Игра "DICTATOR" представляет русифицированную версию игры.

Ее смысл заключается в вашей возможности продержаться как можно дольше на посту диктатора одной маленькой южно-американской страны, если вы продержитесь более 35 месяцев считайте себя гением, управление игрой очень просто и в объяснениях не нуждается.

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.

0.2.1. 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, окрашенные 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 закрашивается черным цветом). Столица 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 останется на месте.

Максимально возможное количество легионов 16.

Завоевание соседних полей всегда бывает успешным, но варвары могут совершать набеги на границу 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;

С– продолжить просмотр инструкции;

0.2.2. 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 не победимы, 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, в результате этого начинается гражданская война "CIVIL WAR". В этом случае примерно половина легионов может отколоться и пойти за мятежными генералами, они не повинуются вам, то есть не подвижны. Привести их в повиновение можно только победив легионом, оставшимся лояльным, если у его командира боевой опыт больше или равен опыту командира легиона. Если мятежный легион побежден, то его командира казнят. Легион становится лояльным, а во главе его ставится офицер, которому присваивается 0 боевой опыт. Если 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 переживет 10 компаний и решит, что он достаточно могуч 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. Дальше предлагается нажать "R", "L" или "C".

0.2.3. УРОВЕНЬ 3.

Играя 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 течении нескольких лет воздерживается от боев, он может стать непопулярным в армии и пасть жертвой покушения "ASSASSINATION". Далее "R", "L", "C".

0.2.4. УРОВЕНЬ 4.

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

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

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".

0.2.5. 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".

0.2.6. 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).

АБЗ; теперь он имеет возможность неограниченного перемещения в пределах открытого моря. движение по морю прерывается при достижении квадрата, помеченного как суша. Если на нем построить 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 остальную 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 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".

LEGIONS OF DEATH

Фирма "LOTHLORIEN" 1967 года

Для сюжета этой интересной игры фирма выбрала один из наименее исследованных периодов военной истории. действие происходит в средиземноморье где-то между 264

годом до нашей эры и 146 г. 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 тоже время обеспечить надлежащую охрану собственных 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 решение ограничено, а от правильности стратегии зависит многое. Оригинальный подход, необычный для стратегических игр состоит в том: что вам самому надо назначить условия победы. Это может быть количество захваченного золота, количество уничтоженных кораблей противника или размеры захваченных территорий. Благодаря такой возможности у вас появляется способ регулировать продолжительность игры и уровень ее сложности.

“Легионы смерти” по праву можно было бы с полным правом 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 быстроходной, но слабо защищенной “Бирены” до могущественного, но неповоротливого “Гептареса”, после того, как корабль выбран, он оснащается парусами, надстройками и пр. среди модификаций вы можете выбрать даже специальный прочный настил, идущий вдоль борта, предназначенный для упрощения десантирования на вражеский корабль в абордажном бою. правда надо иметь в виду, что он точно также упрощает и 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 надо расположить свои суда по Средиземному морю. Здесь все проходит просто, особенно если учесть, что в вашем распоряжении две карты – одна контурная карта и мелкая локальная карта зоны боевых действий.

После этого наступает самая трудная часть игры – сражение, и здесь опять вы 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 столкнуть два своих судна и даже потопить их.

До этого шло обзорное описание игры “LEGIONS OF DEATH” из журнала “ZX-РЕВЮ”, далее пойдет описание составленное автором данного сборника описаний – Коровкиным А.А.

Ниже приводится полное описание правил игры, но из-за способа печати прошу сделать скидку на качество рисунков, а также на отсутствие изображения пиктограмм, используемых в игре. Вместо них будут надписи, которые есть под каждой (или в самой) пиктограммой.

0.3.1. 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 (ONE) (играть одному или двоим, далее будет описание для одного играющего, разница для игры вдвоем будет объяснена позднее)

Я буду объяснять по управлению игрой при выборе "KEYBOARD", клавиши:

O, P- для горизонтальных перемещений

Q, A — для вертикальных перемещений

SYMBOL SHIFT — выборка указанных действий

Установив все требуемые режимы, вы попадаете в меню 2:

0.3.2. МЕНЮ 2 "SELECT VICTORY CONDITIONS"

Нажмите "SYMBOL SHIFT". В этом меню вам предлагается выбрать условия окончания игры. Есть три условия: количество золотого запаса, количество потопленных кораблей, количество захваченных портов. окончание игры будут определяться по достижению логической суммы всех трех условий. Вот это меню:

SELECTORY CONDITIONS		
⇒GOLD	***.....	200 ⇐
SHIPS		0
PORTS		0
START GAME		

Максимально возможные значения для выбора:

Золота (GOLD) – 2000

Кораблей (SHIPS) – 16

Портов (PORTS) – 15

Полезные советы: при выборе условий победы руководствуйтесь тем временем которое есть в вашем распоряжении.

Так вот, в этом меню установка осуществляется горизонтальными перемещениями, а передвижение между пунктами – вертикальными. На текущее положение указывает стрелка, первоначально находящаяся напротив строки – "GOLD". выход из этого меню на строке – "START GAME"

0.3.3. МЕНЮ 3 "CARTHAGE" (KARFAGEN)

Запомните, что вы играете за Карфаген – "ЦАРФАГЕ", в этой игре у каждого противника свой цвет: у Карфагена – белый, у Рима – желтый, и есть еще один цвет – черный им обозначены на карте ничейные города.

Первоначально у вас есть 1000 единиц золотого запаса, на эту сумму вы должны приобрести флот, которым будете воевать. Приведу изображение этого меню и объясню значение его пиктограмм:

CARTHAGE			
GOLD SHIPS			1000
BUY	REDO	COPY	RETURN

BUY – покупка корабля (вход в меню 4)

REDO – отмена последней покупки (деньги возвращаются)

COPY – дублирование последнего купленного корабля (т.е. у вас появляется два одинаковых корабля с вычитанием у вас их стоимости)

RETURN – выход в игру (возможен только при наличии купленных кораблей)

0.3.4. МЕНЮ 4 "SELECT SHIP" (ВЫБОР КОРАБЛЯ)

В этом меню вам предлагается выбрать тип кораблей, которыми вы будете воевать. для точного выбора того, что вам надо приведу таблицу характеристик каждого корабля

(в данной игре корабль называется – “HAMILKAR”):

Характеристики типы кораблей	Мин. стои- мость	Макс. кол. греб- цов	Макс. ско- рость	Макс. кол. моря- ков	Макс. кол. стрел- ков	Кол. пере- вози- мого золота	Макс. стои- мость	Кол. рей- дов	Уро- вень на- деж- ности
BIREME	15	2	4	3	1	10	96	3	2
TRIEME	33	5	5	5	2	13	137	4	3
QUADREME	42	10	5	8	3	23	167	4	4
QUINQUERE- ME	47	12	4	10	4	32	180	3	5
СТ HEPTARES	70	15	3	13	4	45	214	2	7

Пояснения:

Минимальная стоимость – стоимость корабля с минимальным снаряжением, то есть: без парусов, без кастила, без надстройки, без моряков, без стрелков, гребная команда – рабы.

Максимальное количество гребцов – величина фиктивная так как количество гребцов для каждого судна величина постоянная.

Количество перевозимого золота – величина определяющая сколько может взять на борт данное судно золота, для перевозки его по морю.

Количество моряков и стрелков пригодится при абордажных схватках с кораблями противника (чем больше, тем лучше).

Количество рейдов – характеристика странная, значение ее загадочно для меня, возможно в этом вопросе вам повезет больше. по крайней мере никаких других упоминаний, вы о ней не найдете.

Максимальная (МАХ) стоимость корабля определяется его полным возможным для него снаряжением. Для этого привожу таблицу стоимости снаряжения (гребная команда также включается в снаряжение):

Уровень надежности “HULL” величина определяющая сколько повреждения корпуса данного корабля приведет к его потоплению. Во время атаки корабля вам внизу экрана будет информация наносимом ущербе, как вам, так и вашему противнику зная первоначальный уровень надежности, вы сможете предугадать когда пора “сматывать ноги” или идти в “наш последний и решительный бой”.

Снаряжение типы корабля	Моряки	Стрелки	Настил	Надстро йка	Парус	Команда гребца		
						Зеленые	Средние	Классны е
BIREME	2	2	21	9	10	8	18	33
TRIEME	2	2	21	9	10	11	32	50
QUADREME	2	2	21	9	10	13	33	63
QUINQUEREME	2	2	21	9	10	15	33	65
СТ HEPTARES	2	2	21	9	10	16	38	70

Количество гребцов изменить нельзя, покупаются они командой. А вот и само меню:

SELECT SHIP
BIREME
TRIEME
QUADREME
QUINQUEREME
SEPTARES

Выбор осуществляется вертикальными перемещениями (выбранное судно отображается зеленым цветом) и нажатием на клавишу "SS" (заметьте, что при этом в нижней части экрана находится вспомогательное меню, в котором отображаются некоторые характеристики текущего корабля:)

[..Название..корабля..] HAMILCAR		
COST [цена корабля]		CREW TYPE SLAVES [типы гребцов рабы]
OARS [кол. гребцов] SPEED [макс. скорость] MARINES [кол. моряков] ARCHERS [кол. стрелков]	РИСУНОК КОРАБЛЯ	CRUISE [кол. рейдов] CORVUS [настил] TOWER [надстройка] SAIL [паруса]

0.3.5. МЕНЮ 5 "SELECT OPTIONS" – (ВЫБОР СНАРЯЖЕНИЯ)

После выбора определенного корабля и нажатия клавиши "SYMBOL SHIFT" вы попадаете в меню 5, в котором подбираете нужное вам снаряжение и нужную вам команду. первоначально на всех судах команда гребцов состоит из рабов, вы можете поменять ее на:

"GREEN" – зеленых (молодых)

"AVERAGE" – средних

"EXPERT" – классных гребцов

Соответственно и цена за это будет взиматься больше. Все ваши изменения в снаряжении корабля будут отображаться в вспомогательном меню. Вот изображение меню 5:

SELEKT OPTION	
DECK GREW	- ЗАМЕНИТЬ ЭКИПАЖ
MFRINES	- КУПИТЬ МОРЯКОВ
CORVUS	- -"– НАСТИЛ
TOWER	- -"– НАДСТРОЙКУ
ARCHERS	- -"– СТРЕЛКОВ
SAIL	- -"– ПАРУСА
ESCAPE	- ВЫХОД ИЗ МЕНЮ

Выбор строки изменения осуществляется вертикальными перемещениями, сами изменения горизонтальными, текущая строка отображается зеленым цветом. Выход из меню 5 осуществляется подводом к строке с надписью "ESCAPE" и нажатием клавиши горизонтального перемещения.

Полезные советы: как выяснилось в процессе игры (и неоднократных побед) на боевые качества вашего корабля влияет не так-уж много параметров. Состав команды влияет на быстроту набора максимальной скорости вашего корабля, а также на качество маневра.

Парус нужен для более быстрого набора максимально возможной скорости данного корабля, также нужен для произведения маневров в случае необходимости. Парус может

помочь вам мгновенно остановиться, если вы плывете против ветра. вообще в этой игре парус играет большую роль и управление им требует немалого мастерства.

Настил нужен для облегчения доступа к вражескому судну но он является “палкой о двух концах”, потому что облегчает этот доступ и вашему врагу.

Надстройка особой роли не играет если только чуть-чуть помогает вашей защите, а также защите ваших лучников и матросов от вражеских стрел.

0.3.6. РАССТАНОВКА КОРАБЛЕЙ

После того как вы набрали и вооружили свой флот в выборе пиктограммы “RETURN” в меню 3 попадаете в главный экран с 4 окнами:

ОКНО 1	ОКНО 2 ПИКТОГРАММ
ГЛОБАЛЬНАЯ КАРТА	_____
ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ	ОКНО 3 ЛОКАЛЬНАЯ КАРТА
ОКНО 4: ИНФОРМАЦИОННЫХ СООБЩЕНИЙ	

В окне 1 отображается участок средиземного моря, на котором вам предстоит совершать свои военные подвиги. В окне 2 отображается список пиктограмм, доступных в данный момент (при выходе из меню покупки корабля там отображается надпись: “PLACE CARTHAGINIAN SHIPS” обозначающая приглашение к расстановке на карте ваших купленных кораблей). В окне 3 находится мелкая (локальная) карта, на которой видны все подробности: такие как: четное 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, характеристиках вашего корабля, о типе корабля противника (в частности после выхода из меню покупки корабля там отображается надпись: “PLACE [..имя и тип..вашего корабля..] HAMILCAR” – 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. Внимательно посмотрите на изображение, вы увидите знаменитый итальянски “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, а также и ваши корабли, но 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 средиземномор. 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) порта на карте имеют разный цвет их значение я объяснял ранее, но повторю: белый – Карфаген, желтый – Рим, черный – ничей. Около каждого вашего порта вы увидите фигуру из голубых квадратов – это место парковки ваших судов. подведя курсор в окне 3 к голубому квадратику нажмите клавишу выбора (в данном случае “SIMBOLSHIFT”), 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.

Для удобства попробую схематично изобразить расположение городов:

Расшифровка следующая:

Н – ничейные порты: N1 – CORNUS, N2 – NIPPO REGIUS,
N3 – DRERAMA, N4 – PANORMUS,
N5 – SYRACUSE, N6 – THAPSUS.

С – порта карфагена: S – CARTHAGE, C2 – MESSANA.

C – ACRAGAS, C4 – CARALIS, C – ALERIA.

R – порта рима: R1 – ROME,
R2 – OCTIA,
R3 – CUMAE,
R4 – TARAS,
R5 – RHEGIUM.

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 Римским портом "OCTIA".

Прошу запомнить, что расстановку кораблей и перемещение среди пиктограмм производятся клавишами горизонтального и вертикального перемещения, но выбор конкретного действия только клавишей селекта (в данном случае "SIMBOL SHIFT").

0.3.7. ЧТО ГОВОРЯТ ПИКТОГРАММЫ

И так вы расставили свои корабли по карте. Сразу после последнего расставленного корабля в окне 2 появится изображения доступных вам пиктограмм, все пиктограммы в игре расположены наподобии вложенных меню, ниже приводятся эти меню и дается их расшифровка:

1 Уровень

ORDERS	LOOK	GO	ORDERS/SWAP
--------	------	----	-------------

"ЖКВУКУ" – переводит во 2 уровень для отдачи приказов по управлению кораблями, а также другими действиями по управлению ходом игры.

"LOOK" – выбор данной пиктограммы позволит вам рассмотреть игровую обстановку на всей карте. При выборе "LOOK" будьте внимательны на экране ничто не изменится, только при прохождении курсора через корабли и город будет появляться информация о них. Подробно об этом рассказывается при объяснении действия пиктограммы "SELECT".

"GO" – выбор этой пиктограммы производит ход вашими кораблями, которым вы назначили маршрут и скорость, а также позволяет сделать ход вашему сопернику.

"ORDERS/SWAP" – эта пиктограмма двойка, если вы играете против компьютера, то она работает как "ORDERS", а если вы играете с другом то ее назначение передача хода вашему сопернику.

2 Уровень

SELEKT	TAPE	STATUS	RETURN
--------	------	--------	--------

"SELECT" – выбор корабля для совершения с ним нужных вам действий, после выбора корабля нажмите клавишу "SIMBOL SHIFT". Если курсор стоял на корабле то вы попадете в уровень "3A" пиктограмм, иначе вы окажетесь там же где были, то есть в уровне 2. При прохождении курсора через города в окне 4 будет появляться информация о количестве золота в данном городе, при прохождении через вражеские корабли информация о типе и имени данного корабля. При прохождении курсора через ваш корабль там будет полная информация о вашем корабле. Приведу пример этой информации:

BIRENE	DODO	HAMILCAR	GOLD – 00
ARCHER – 1	TOWER	CORVUS SAIL	(GRAPPLE)
MARINES – 3	HULL 2	GREW	– EXPERT

Что обозначает: курсор указывает на ваш корабль типа: "BIREME" с именем "DODO".
 На его борту 0 золота, стрелков – 1 моряков – 3, уровень надежности – (для корабля типа "BIREME" он максимальный) команды гребцов состоит из классных ребят.

"TAPE" – переход в следующий подуровень:

NEW GAME	SAVE	LOAD	RETURN
----------	------	------	--------

Где: "NEW GAME" – начать новую игру, вы попадаете в меню 1.

"SAVE" – записать настройку 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 (не забудьте про цвета надписей, добавлю, что есть еще один цвет – бирюзовый, им пишутся надписи касающиеся обоих игроков), а также условия которые должны быть достигнуты для одержания победы.

"RETURN" – возврат в уровень 1

За уровень

SW. NENU	SOURCE	SPEED	RETURN
----------	--------	-------	--------

"SW. NENU" – переход в параллельный уровень "3B".

"SOURCE" – назначение направления движения данного корабля производится одиночным или одновременным нажатием клавиш горизонтального и вертикального перемещения. Выход из "SOURCE" нажатием клавиши "SIMBOL SHIFT".

"SPEED" – назначение скорости движения вашего судна. В информационном окне появляется сведения о максимальной скорости для данного корабля, о скорости в данное время, и о назначенной скорости. Корабль достигает указанной скорости не сразу а спустя несколько ходов, хотя из-за подводных течений может ни когда не достигнуть ее полностью. Установка производится клавишами вертикального перемещения. выход – "SIMBOL SHIFT".

"RETURN" – выход в уровень 2

За уровень

SW. NENU	SAIL	GOLD	RETURN
----------	------	------	--------

"SW. NENU" – действие аналогично уровню "3A".

"SAIL" – производит установку или снятие паруса с корабля. при условии, что он был куплен для данного корабля или что он не был сломан во время боевых действий этого корабля.

"GOLD" – выход в уровень 4 пиктограмм, для произведения действий связанных с тратой или накоплением золота, возможен только при нахождении данного корабля в порту, в море эта пиктограмма ни каких действий не производит.

"RETURN" – выход в уровень 2.

4 Уровень

COLLECT	DEPOSIT	REPAIR	RETURN
---------	---------	--------	--------

"COLLECT" – производит изъятие золота из порта в котором находится корабль, не больше положенной данному судну грузоподъемности (возможности всех кораблей, я давал в пункте **"SELECT SHIP"**). Действие производится клавишами вертикального перемещения. выход – **"SIMBOL SHIFT"**.

"DEPOSIT" – действие обратное **"COLLECT"**, выполняется аналогично.

"REPAIR" – при выборе данной пиктограммы вы попадете в уровень 5, где можете производить полный ремонт данного корабля, замену старых на новые паруса, а также при наличии денег покупки еще одного корабля.

"RETURN" – возврат в уровень **"3A"**.

5 Уровень

BUY	SHIP	SAIL	RETURN
-----	------	------	--------

"BUY" – по этой команде вы попадаете в меню 3. Действия в нем объяснилось в пункте 3 настоящего описания. Только с одной лишь разницей: покупать корабль вы можете только при наличии минимальной суммы необходимой для покупки корабля (15 ед. золота) а так же, то что по пиктограмме **"RETURN"** вы возвращаетесь не в начало игры, а продолжаете ее.

"SHIP" – производится ремонт корабля, при этом в информационном окне появляется текущая информация о корабле. Выходить из этой пиктограммы не надо, просто перемещайте указатель на другую нужную вам пиктограмму.

"SAIL" – ремонт парусов. Действия аналогичны описанным выше.

"RETURN" – возврат в уровень 4.

ПРИМЕЧАНИЯ: за ремонт корабля и починку парусов, взимается некоторая сумма в зависимости от данного корабля ремонт и починка производится мгновенно, то есть после них вы можете сразу же ходить данным кораблем.

0.3.8. НУ А КАКЖЕ ВСЕ-ТАКИ ИГРАТЬ?

Играть просто. Выбери **"SELECT SHIP"** нужный корабль, потом назначили ему нужную скорость, выставить ему направление движения. Если хотите атаковать чужой корабль, поставьте направление движения на чужой корабль, и выберите пиктограмму **"GO"**. Все корабли сделают ход.

Если вы поставили в условии победы выигрыш по золоту то вам будут просто необходимы мощные **"СТ НЕPTARES"**. Вы должны будете перевозить большие суммы денег из захваченных портов в свою столицу.

Если вы поставили на победу по кораблям вам будут также необходимы **"СТ НЕPTARES"** вместе с быстрыми и в тоже время довольно выносливыми **"QUADREME"**. Тактика здесь такова: быстрыми кораблями вы берете на бордаж вражеское судно и держите его на бордаже поджидая подхода мощного **"СТ НЕPTARES"** которым и добиваете его, но учтите, что предлагаю я, это не есть стопроцентный выигрыш, возможно вам придется делать свой выбор кораблей, которыми вы будете воевать. В морских сражениях огромную роль играет парус, с его помощью враг может легко уйти от вас в самый неподходящий момент. Например атакуя его с двух сторон, будьте осторожны он может уйти, а вы будете атаковать свои собственные корабли и наверняка нанесете им повреждения. Поучитесь маневрировать с парусом и без него до сражений, чтобы не попасть в просак.

Примечания: при атаке кораблей в окне пиктограмм появляется сообщение: **"CARTHAGE GRAPPLE?"** спрашивающее вас: "вы идете на бордаж", после бордажа у вас спросят: **"CARTHAGE DEGRAPPLE?"** – "закончить бордаж". Ответьте в зависимости от ситуации. Во время сражения в информационном

окне появляются сообщения о ходе битвы: "COLLIDES WITH"— "столкновение", "ONE[TWO]DAMAGEPOINT"—"одно [два] повреждения", и самое страшное: "IS SINKING"— "корабль потоплен. Количество повреждений в прямую связано с уровнем надежности ("HULL") вашего судна, так что будьте внимательны не рискуйте по напрасну.

При ставке на захваченные порта вам просто будут необходимы очень быстроходные корабли, которыми вы могли бы быстро добраться до портов противника и до ничейных портов и захватить их пока корабли противника медленно плывут до ваших (этакий "блицкриг"). Но и здесь могут быть сюрпризы со стороны противника, так что лучше подстраховаться и купить кое-что помощнее.

Я постарался как можно более полно раскрыть возможности игры "LEGIONS OF DEATH", но все это слабый отблеск ее возможностей. У нее не плохая графика, хорошо подобранный цвет, она честна и интересна. Обязательно-сыграйте в нее и вы будете покороны ею.

Надеюсь, что данное описание поможет вам быстрее усвоить управление игрой и скорее приступить к увлекательному действию морских сражений.

Желаю вам успеха!

SIDE B

WAR GAME 1, 2

Игры "WAR GAME 1" и "WAR GAME 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 вы играете "N" и вы попадете в другое меню, где вам потребуется набрать имя вашей армии, разрешается вводить до 11 символов. Следующим 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 = LOM— 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 находиться мерцающий квадрат. Клавишами курсора вы можете передвигать его на некотором ограниченном пространстве карты, этим мерцающим квадратом расставляются ваши войска по карте. Предвигая 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 каваллерии (3 полка), артиллерия (2 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 возможно атака ваших войск ("ENEMY ATTACKING"). Заканчивает все это появление внизу общего счета войск с предложением сделать ход вам.

В начале каждого предложения у вас будут спрашивать нужна ли вам справка о общем рейтинге ваших войск. Если она вам будет не нужна то вас попросят отдать приказ вашему полку (он будет выделен мерцанием), приказ может быть на перемещение ("MOVE") и на огонь ("FIRE"), исключение составляет инженерный полк который может также построить переправу ("BUILD BRIDGE") и устранить препятствие ("CLEAR FOREST"). После поочередного опроса всех ваших полков на перемещение (у кавалерии ходов больше) у вас спросят нужно ли передвинуть местоположение штаба. После этого пойдет поочередный опрос на сражение ваших войск (в случае если данный полк будет сражаться у вас попросят показать клавишами курсора направление атаки, а у артиллерии дополнительно дальность выстрела). Во время сражения ведется счет потерь, а после всех сражений итоговый счет. После чего ход передается противнику, и так до окончательной победы. Если вы победите то вам покажут ваш выигрыш в дукатах, и спросят желаете ли вы начать новое сражение "С" или закончить совсем "S".

STALINGRAD

Долго еще II-ая мировая война будет давать богатую пищу создателям различных компьютерных игр.

Одним из представителей логическо-военных их разновидностей является и STALINGRAD. В ней вы выступаете на стороне фашистского командования. Ваша задача – сломить сопротивление русских войск и захватить Сталинград.

Игра выполнена максимально приближенно к реальным событиям тех дней. В вашем распоряжении 3 основных вида войск – пехота, автоматчики и бронетехника – их изображения в виде соответствующих значков вы увидите на карте. Из-за крупномасштабности военных операций размеры карты довольно внушительны – на экране вы видите, примерно, лишь 1/4 ее часть. Перемещение по карте – с помощью курсорных клавиш. Все ваши перемещения и передислокации противника немедленно отображаются на карте. На ней также показываются цифры потерь (в %) войск. Обычно они невелики: 5-10%, но при проведении затяжных боев или если один ваш взвод сражается сразу с двумя – тремя другими, потери могут возрасти (суммарно) до 40-60% за один бой. Также не следует пускать пехоту с одними ружьями на танки – в лучшем случае противник потеряет 5-15% танков, а вы – 80-90% убитыми.

Всего в вашем распоряжении 7 армий, однако, вначале игры вы командуете всего лишь 6-ю, а седьмая, резервная армия присоединится только в том случае, если вам удастся оккупировать Новороссийск. Из 7 армий всего 4 состоят из германских солдат, и моральный дух их наиболее высок. Они также наиболее обучены – все это сказывается на уменьшении потерь. 1-ая и 4-ая польские армии воюют также неплохо, однако, несколько слабее. Хуже всех сражаются румыны – они вооружены только легким стрелковым оружием и из-за этого несут постоянные и очень большие потери, политически они неблагонадежны и при явных провалах наступлений немцев вообще воюют из рук вон плохо.

При начальном пуске программа запросит ваш уровень игры – от 1 до 3. Первый уровень – самый легкий. Третий уровень сложен тем, что в нем присутствуют маленькие хитрости, внешне не заметные, но оказывающие решающее значение на ход боев.

Сразу после этого вы увидите карту, по которой можно "лазать". В нижних двух строках экрана будет простейшее меню: "расположение армий": нажатие А и "передислокация" – Ф.

При нажатии на клавишу А на этом же месте выскочит под меню: расположение – О
укомплектованность армии личным составом – D
территория, которая контролируется армией – T
выход из меню – E.

Еще одна деталь, требующая пояснений – иногда на месте Азовского моря появляются изображения свастики со стрелкой – это специализированное меню для вызова подкрепления для какой-либо армии. Вы выбираете род войск подкрепления, численность

и т.п. Не забудьте, однако, что подкрепление прибудет только через 3 хода, и на это время желательно армию отвести назад в тыл и дать отдохнуть.

STONCERS

Игра во многом напоминает STALINGRAD, хотя является более усложненной. Прототипом для нее могла послужить книга А.Кортон "Звездный патруль".

Действие игры происходит на планете земледобного типа. Уровень развития техники на планете невысок. И несмотря на то, что в космосе давно летают корабли других цивилизаций, эта живет прежней архаичной жизнью, где рядом соседствуют межгалактические космолеты и танки времен I-ой Мировой войны. Земляне на этой планете выполняют роль наемников – два местных феодала поссорились из-за спорной территории и наняли вооруженных землян, чтобы их руками разрешить спор.

Корабль, на котором летел ваш отряд, осуществил посадку первым. У вас есть несколько свободных минут для осмотра окружающей местности и расстановки войск.

Карта местности расположена в верхней части экрана. На такой карте видны возвышенности, речки и т.п., однако, местоположение войск на такой карте не показано. Для этого необходима подробная (локальная) карта. Вызвать подробную карту несложно – достаточно переместить указатель на нужное место и нажать любую клавишу верхнего ряда (от 1 до 0). На локальной карте четко видны ваши войска – пехота, артиллерия, танки и части снабжения.

Вначале все ваши войска неподвижны и стоят в определенных стратегических позициях – это господствующая высота, устье реки и т.п., а лагерь и командный пункт находятся в правом верхнем углу общей карты и обозначаются крестиком. Лагерь врагов – строго напротив (в левом нижнем углу карты), и он помечен кружочком с точкой внутри.

Для того, чтобы заставить двигаться войска, вы должны на локальной карте установить перекрестье прицела точно на той единице вооружения, которой вы будете передислоцировать, затем нажмите 0 или любую другую клавишу верхнего ряда, переместите указатель (его внешний вид изменится) в нужное место и вновь нажмите 0.

Помните, что если на пути следования войск будет находиться болото или речка, то войска в них могут погибнуть. Это также произойдет, если снабжение слишком отстанет от передовых отрядов.

В игре возможно управление от любого джойстика или с клавиатуры. Для выбора нужного типа в меню KEYBOARD/JOISTICS OPTION подождите немного, пока бегущей строчкой не появится нужный тип джойстика. Как только это произойдет, нажмите любую клавишу, и выбор будет закреплен.

ARNHEM

В отличие от большинства аналогичных игр тактического типа, в которых вы можете проявить себя в роли полководца на поле сражения, и крайне упрощенных, ARNHEN представляет собой игру более высокого класса, с современным вооружением и методами ведения воев.

Действие игры происходит на северном побережье Германии во время II-ой мировой войны. Английские войска десантируются над территорией фашистской Германии, причем, вы выбираете те места, куда будут заброшены различные виды войск. Выбор видов войск чрезвычайно широк, он включает в себя парашютистов-десантников, танки, гаубицы, самоходные орудия, мотопехоту и т.д.

Сразу после загрузки программа предложит меню: 1 – начало игры

2 – загрузить отложенную игру

3 – сократить текущую игру.

Ответ осуществляется путем нажатия цифровой клавиши от 1 до 3.

Если вы нажали 1, то на экране появится:

Выберите сценарий:

- 1) Следовать в Эйндковен
- 2) Операция "сад"
- 3) Операция "рынок"
- 4) вблизи моста
- 5) "рынок" и "сад"

После того, как вы выберете одно из сражений, реально происходивших в конце войны, программа предложит ввести количество игроков: 1 или 2 человека. Если вы играете один, то компьютер будет управлять германскими войсками, в противном случае, один из игроков выступит за англичан, а другой – за немцев.

Первый этап высадки британцев начинается утром 17 сентября. На экране появляется карта, на которой показано текущее расположение войск. Каждому подразделению (DIVISION, BRIGADE и т.п.) вы должны дать персональное задание. Для этого мигающий квадратик (курсор) подведите к нужному подразделению и нажмите: С – изменить размер;

D – окопаться и приступить к обороне;

ENTER – оставить эту часть;

T – передвижение по экрану;

R – подробное сообщение о подразделении;

B – обстрелять район (для гаубиц и пушек).

Перемещение указателя осуществляется курсорными клавишами.

После 2-ой высадки британцев начинается высадка американцев, и вам предстоит вновь определить место, куда они будут заброшены с самолетов.

BATTLE 1917

Эта игра предназначена для игры вдвоем с человеком-соперником.

Экран игрового поля по внешнему виду напоминает шахматное поле, но вместо привычных фигур – условные обозначения родов войск. Их передвижения и правила ведения боев также напоминают шахматные. По краям экрана (флангам) расположена легковооруженная конница, ближе к центру экрана находится пехота, затем танки и, наконец, в самом центре – пушки и король. Кроме того, по экрану хаотически расставлены минные поля – ваши и противника. Через свои мины можно спокойно проходить, однако, существует очень малая (ок. 5%) вероятность подрыва.

Краткие характеристики вашей армии:

Пехота – 8 батальонов. Перемещается за 1 ход на 5 шагов, условная боевая мощь +1, не проходит ни через какие заградительные сооружения, как естественные, так и искусственные (колючая проволока).

Кавалерия – 8 подразделений. За 1 ход проходит 6 клеток – это самая высокая скорость из всех родов войск. Боевая мощь +2. Не преодолевает никаких преград.

Танки – 8 штук. Перемещаются за ход на 3 шага. Боевая мощь +3. Свободно проходят через лес и колючую проволоку.

Артиллерия – 4 пушки. В ближнем бою – никакой сопротивляемости, но могут стрелять на расстоянии до 9 клеток по цели. За один раз передвигаются на 2 шага, не проходят через озера и леса. Малую скорость перемещения можно компенсировать, если их прицепить к танкам.

Король – один-единственный. Выигрывает тот, кто сумел убить короля противника. Король абсолютно беззащитен и не может постоять за себя, поэтому желательно, чтобы он все время находился под охраной. За 1 ход двигается на 2 клетки. Любые препятствия являются непреодолимой преградой.

Минные поля – по своим можно ходить свободно. Чужие мины можно попытаться обезвредить – это удастся, примерно, в 50% случаев.

Необычен способ задания перемещения родов войск. В левом нижнем углу экрана появляется изображение рода войск, и компьютер запросит направление движения. Ответ осуществляется нажатием клавиши от 0 до 8, затем вы вводите количество шагов, на которое должны передвинуться ваши войска.

Направления движения – 0 – остаться на месте;

1 – север;

2 – северо-восток;

3 – восток;

4 – юго-восток;

5 – юг и т.д.

Управление в игре несложно. Игра рекомендуется начинающим.

REBEL STAR 1, REBEL STAR 2

Игры “REBELSTAR1” и “REBELSTAR2” фирмы “FIREBIRD” имеют почти одинаковое содержание. Единственным их отличием является то, что первая игра для игры с компьютером, а вторая для игры в двоём.

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 куска 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 “PACKUP”

УНИТ – относится к живым предметам

OBJECT IN USE – показывает вооружение объектов.

Перемещения курсора и объектов осуществляется следующими клавишами которые находятся в непосредственном окружении вокруг клавиши “S” выбор объекта производится клавишей “S”. Можно перемещать курсор по своей группе захвата (в нее входит несколько людей и 3 робота) клавишей “N”. Клавиша “J” осуществляет центровку выбранного объекта относительно локальной карты, клавиша “O” осуществляет передачу хода противнику, клавиша “I” выдает подробную информацию о объекте на котором в данное время находится курсор.

Подведите курсор к члену вашей группы и нажмите “S”, после этого вы можете перемещать этого члена по игровому полю. Количество ходов у каждого из них разное. Обращайте внимание на показание строки “POINTS”, каждого из группы вам надо вооружить, для этого нажмите “O” перед вами появится список возможных вооружений, нажмите соответствующую номеру данного вооружения клавишу. Выход из данного режима клавиша “K” закончит управление данным членом группы нажатие той же клавиши “K”. Для произведения стрельбы нажмите клавишу “F”, появится изображение объектов возможных для уничтожения в виде кружков двух цветов, ваш цвет желтый, соперника зеленый. На кружке изображающим стрелками будет видна мишень передвигайте мишень на нужный вам объект и нажмите клавишу выстрела (их может быть до 4-х, обычно доступны “1”, “2”; отличаются они по потреблению энергии). Выход из данного режим клавиша “K”.

Вперед друзья, очистим лунную базу для землян!

ZULU WAR

Действие этой игры происходит на одном из африканских островов. Английская армия во главе с генералом “CHALMFOROS” должна освободить остров от злобных дикарей населяющих его. Вы играете за англичан.

После загрузки вы увидите меню предлагающее вам выбрать уровень сложности игры. После этого выбора вы попадете в главный экран игры. На нем видно одно большое окно являющееся локальной картой с изображением в ней части острова. Справа окно с изображением генерала (когда ходят дикари, то в нем видны они), ниже действующий в данный момент игры режим. Под ним видно окно в котором показано

количество войск в данном полку. Под всеми ними надпись какой именно полк текущий в данный момент времени 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 направлении и повторно нажать клавишу “M”).

Желаю вам успеха в этой игре!

GB 1942

Действие игры происходит во время второй мировой войны в Великобритании. Летом, в августе 1942 года, правительство Великобритании поставило перед собой задачу огромной важности – обезопасить южное побережье Англии от налетов фашистских ВВС и сохранить контроль над Ла-Маншем.

В вашем подчинении все самолеты западной, восточной и центральной групп войск. Также под вашим командованием система ПВО.

На экране постоянно отображается карта боевых действий. Ваши самолеты показаны на ней квадратиками, а вражеские – крестиками.

Возможности управления ВВС довольно широки – можно все самолеты посадить на базы или, наоборот, поднять в воздух для патрулирования. При патрулировании вы должны задать “степень агрессии” – цифрой от 0 до 6. 0 – самолет уйдет от самолетов противника, а задание степени, равной 6, приведет к тому, что ваши самолеты будут вступать в бой даже с сильно превосходящими силами.

В любой момент игры вы можете получить статистику воздушных боев, потери с вашей и немецкой стороны и т.п.

Английские пилоты стоят до конца и выполняют любой ваш приказ, но злоупотреблять этим не следует: после того, как пилот какого-либо самолета запросил разрешение на посадку или ремонт, оставлять его в воздухе очень опасно. Он может, конечно, подбить еще 1-2 самолета типа Me-109, но вскоре плюхнется на землю с пустыми топливными баками или из-за отказа одного из моторов.

Старайтесь не поднимать в воздух одновременно более нескольких сот самолетов, кроме экстренных случаев. Вследствии массовых длительных перелетов пилоты могут устать, и для поддержания сил их всех придется отправить назад, на базы.

Карта на экране имеет слишком большой масштаб, и чтобы его уменьшить, вызовите локальную карту – нажатие CAPS SHIFT. Эта клавиша действует как двойной переключатель, и ее повторное нажатие вернет экрану прежний вид.

Z – эта клавиша позволит узнать текущую боевую сводку и перечень наиболее неотложных проблем, например, сведения о разрушенных фашистами аэродромах.

S – вызывает ускорение течения времени, приблизительно в 5-7 раз.

Во вспомогательных графических меню SPACE – перемещение указателя (стрелки), а ENTER – выбор пункта.

При вызове локальной карты укрупнится тот участок, на который указывает большой крестик. Передвигать его по экрану можно при помощи клавиш A, W, X, D – основные направления. Q, E, Z – промежуточные, по диагонали.

END ZONE

Очень многие часто представляют себя в качестве менеджера американской футбольной команды и, анализируя действия других менеджеров, думают: “Почему этот клуб купил именно этого игрока?” или “Это неспособный менеджер, я могу сделать

все лучше". Теперь у вас появился шанс проверить себя в роли менеджера и поднять свой деловой уровень.

Игра очень широка в своих возможностях. На выбор в начале игры вам предстоит избрать одну из 16 различных команд американского футбола. После этого в дополнительном меню (SELECT):

- 1 – посмотреть таблицу лиги
- 2 – где будут играть команды (А – выезд, Н – игра дома)
- 3 – продать игроков
- 4 – обзор рыночных цен игроков (по совершенным сделкам) и покупка игроков
- Р – играть следующий матч
- Х – перезапуск игры, инструкция.

0 – вход в под-меню

BANK: \$ 003000 – счет в банке

TEAM SKILL: 3 TEAM MORAL: 8 (техника – на "троечку", боевой дух – 8 условных единиц)

NEXT OPPONENTS: HOME (следующая игра проводится на своем поле) AWAY (выездная игра)

GREEN BAY PACKERS

СКИЛЛ: 9 МОРАЛ: 8 – данные по команде соперника.

Если вы нажмете 0, то появится под-меню:

- 1 – посмотреть недельное расписание встреч
- 2 – распределение очков в вашей подгруппе
- 3 – сократить игру на ленте
- 4 – загрузить игру

Т – проверка статистики команд (уровень подготовки и моральное состояние)

0 – возврат в предыдущее меню

Вначале счет в банке невелик, но постепенно он будет увеличиваться за счет поступлений от зрителей и от спортивных лотерей, которые разыгрываются на каждом матче. Расходы возрастают при травмах игроков или при игре на выезде. Если игрок получил серьезную травму, то команда будет неукомплектована, и компьютер выведет сообщение: YOU DO NOT HAVE A FULL TEAM. Покупка или продажа игроков – дело несложное. На рынке всегда есть несколько предложений. Цена колеблется от 20 тыс. до 90 и более тыс. долларов за игрока. Но всего за 1 игру, в зависимости от типа стадиона вы получите от 10 до 60 тыс. долларов. Но если вы проиграли, то можете получить значительные убытки.

С покупкой игроков технический уровень команды возрастет, и играть она станет значительно лучше. Начальная команда, которая дается вам, имеет уровень ниже среднего.

На плохих игроков покупателей не найти. Но через несколько матчей можно снова попытаться продать. Это, как правило, игроки с техническим уровнем менее 3-х.

SAMURAI

Фирма "CRL" 1987 года

Это игра для 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 четырех типов, каждый из них чего-то стоит, а ваши возможности расплаты ограничены.

В вашем распоряжении:

Ашигари – легкая пехота

Самурай – объяснять ненадо

Конные самурай

Ниндзя – смерть врагам

Механика игры очень проста и состоит в перемещении и нападении. Особенно аккуратно надо распоряжаться с пиддзя, поскольку это единственные воины способные нанести удар на расстоянии. Самая лучшая тактика их применения – деверсионная – на расстоянии.

Игра настолько проста, что ее смело можно рекомендовать начинающим карьеру в стратегических играх. Во многом она напоминает игру "SWORDS OF BANE" фирмы "CCS"

NAPOLEON

Видно, что в Великобритании уважают русскую историю – NAPOLEON уже вторая игра (после STALINGRAD), где русские войска сражаются с захватчиками.

Игра является практически полным аналогом STALINGRADA, только действие происходит в 1812 году в конце лета – это знаменитая Бородинская битва.

Родов войск всего три – пехота с мушкетами, пехота со шпагами и пушки.

Управление также не отличается от STALINGRADA, однако, пушки довольно сложно оперативно перебросить с одного участка фронта на другой, особенно если до этого пушки были защищены в редутах.

Перемещение карты по экрану осуществляется при помощи курсорных клавиш. 0 – начало перемещений войск.

Каждому подразделению можно дать одну из двух команд – атаковать противника или защищаться. При длительной обороне противник также может окопаться, что приведет к резкому уменьшению потерь и возникновению затяжных малоуспешных боев.

После того как вы осмотрите всю карту предстоящего сражения, смело нажимайте А и приступайте к управлению подразделениями.

Вначале вы должны переместить мигающий квадратик (курсорными клавишами) на ту позицию, куда будут следовать ваши войска, затем нажмите А для проведения атаки или D для защиты.

В отличие от STALINGRADA поле боя довольно ограничено, а войск много. В результате управлять ими сложно, и провал на локальном участке фронта может иметь катастрофические последствия.

Рекомендуемая тактика боев – вначале выстройте войска в одну прямую линию и держите оборону до тех пор, пока русские не введут в бой резервы, затем все свои силы бросайте на прорыв узкого участка фронта и постарайтесь разъединить силы противника. Потом не составит особого труда добить их по отдельности.

Не старайтесь сразу идти в атаку – вначале надо выманить основные силы врага, и, когда он станет нести большие потери в наступательных боях, решительно устремляйтесь вперед.

Игра имеет 3 уровня сложности. Первый уровень – самый легкий. На 2-ом и 3-ем уровнях у вас будет гораздо меньше войска, и восвать станет намного сложнее.

CAZINO

Очень красочная игра с великолепной графикой. Хотя фабула игры и проста – имитация игорного дома в Монте-Карло, в этой игре вас встретят все возможные удовольствия: "однорукий бандит", лото, рулетка и азартные игры в карты. Правила игры просты. Начинаете вы с 1000 золотых и ваша обязанность не продуть их со свистом. В управлении игрой очень помогают существующие там пиктограммы и вложенные меню.

Успеха вам на игорном поприще!

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 внизу экрана, Вы можете поменять доски, установки на партию и выбрать разные варианты введения протокола, расстановки позиции и игры.

Так, нажав "S" и "1", 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 "0" вместе с цифрами от 1 до 4, можно выбрать ракурс наблюдений за доской.

Чтобы начать игру сразу, нажмите "M" и "1".

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 "1", затем "R" и "1".

Изменение параметров

При появлении слова "Change" Вам допускается 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 – двухмерная 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 "1", 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 переносном 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.

Установить 5-минутный лимит времени игры, который можно поменять, используя "T4" и "R8". Победителем определяется тот, кто поставит мат или у которого аппонент 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, так как не включены ее программы искусственного интеллекта.

Протокол партии.

В режиме "Scotchesheet" "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 "0" и 1-4.

Запоминание партии и ее загрузка.

Запись партии на ленту можно сделать из режима "Setur" (S), нажав "S" и "8". Загрузить вновь ранее записанную партию можно, нажав "C" и "9".

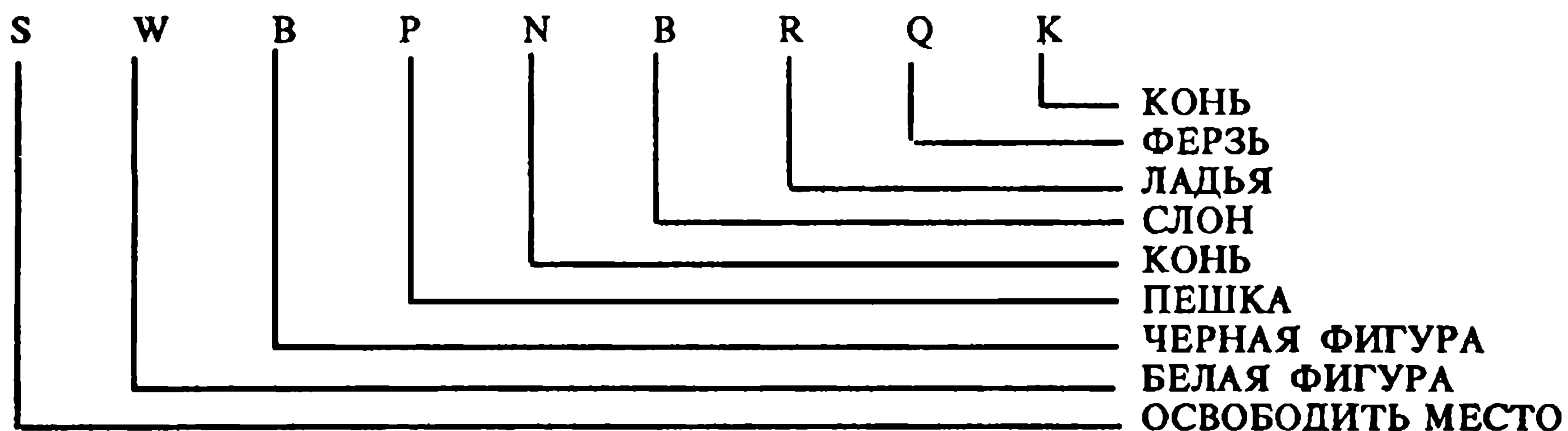
Расстановка позиции.

Нажав кнопки "M" и "2" в режиме "Change", Вы попадаете в ситуацию расстановки позиции (буква "P" появится внизу экрана).

Исходное положение фигур на доске достигается использованием "P" 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 двухмерной доске.

Алгебраический путь требует знания следующих значений:



ПРОЦЕСС РАССТАНОВКИ ТАКТОВ:

Желая поставить черного короля на клетку E7, нажимайте BK E7. Набрав "S" и "D3", Вы потребуете убрать с клетки D3 ошибочно поставленную фигуру.

Расстановка фигур с использованием курсора делается так:

Из режима "P" в ситуации с двухмерной 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 нажимите 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 – А1, а правый – А8. Традиционный ход – Е2–Е4 (при ходе белых) проясняет как ведет себя игра. Метод игры курсором проявляется после входа в режим "J" и выбора "11", "12" или "13". Если сейчас Вы нажмете "К", 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 сочтете 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.

Предупреждения

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 13 столетии. В 1835 году Н.Кук изобрел так называемые фигуры Stanton, чтобы исключить ошибки из-за сходства некоторых из прошлых.

Шахматы – старейшая игра. В 1474 году Кэкстон опубликовал книгу "Игра в шахматы". С этого момента история игры интересует очень многих. Ранний ее вариант (2500 лет до н.э.) игрался четверьмя игроками на 64-клеточной доске, когда каждый владел 8 фигурами и назывался "Chataronga".

SIDE A

DICTATOR	1
CONQUEST	1
LEGIONS OF DEATH	3
WAR GAME 1, 2	12
STALINGRAD	13
STONCERS	14
ARNHEM	14
BATTLE 1917	15

SIDE B

REBEL STAR 1, REBEL STAR 2	16
ZULU WAR	16
GB 1942	17
END ZONE	17
SAMURAI	18
NAPOLEON.	19
CAZINO	19
PSI CHESS	20

Владельцам SPECTRUM-
совместимых ПК

ТАКТИКА

ЛОГИКА
СТРАТЕГИЯ



SPECTRUM ZX

ЭТО ИМЕННО ТО,
ЧТО ВАМ НЕОБХОДИМО!

ПРОГРАММНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ КОМПЬЮТЕРОВ ТИПА
SPECTRUM