

ZX·SPECTRUM

**ВЕРСИЯ
2.0**

**FREDDY
HARDEST**



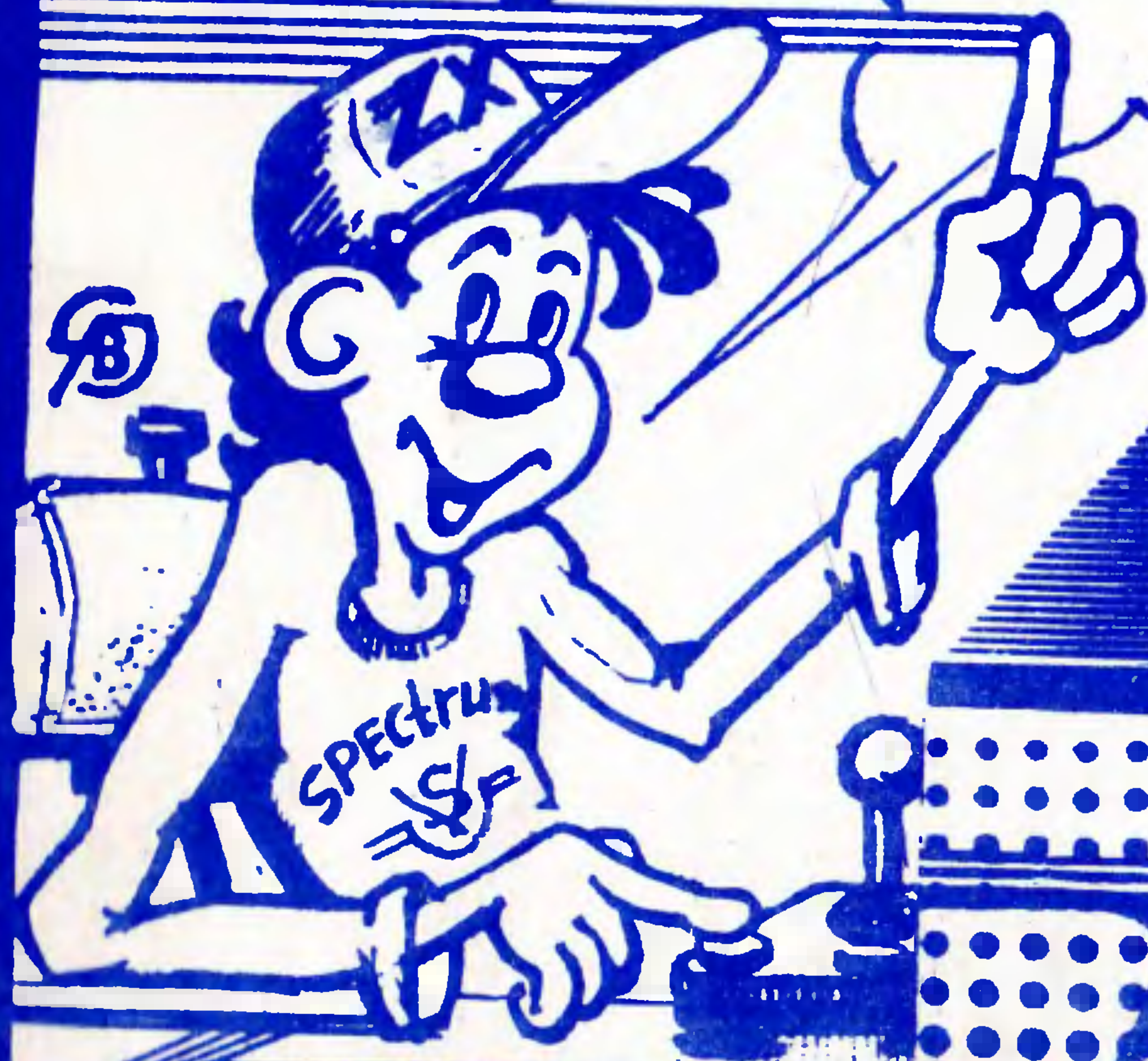
DURELL

ИГРОВАЯ КАССЕТА

... С ОПИСАНИЕМ !!!
ДЛЯ SINCLAIR
ZX SPECTRUM

O'CHESS

ПРОГРАММНЫЕ СРЕДСТВА
ДЛЯ КОМПЬЮТЕРОВ ТИПА
SPECTRUM



LEGEND

СОДЕРЖАНИЕ

Curse of sherwood	1
Draconus	2
Universal hero	3
Alien syndrome	
Levels 1—3	5
Phantis — 1	7
Phantis — 2	8
Arcanoid — 2	9
Heartbroken	11
Impact	12
Batman — 3	
Levels 1—3	13
Robocop	
Levels 1—5	14
Psi chess	14
Bomb jack	20
Barbarian — 3	21
Agent—X	
Levels 1—4	22

ВСе зак. Н

Это тот самый Шердвуд, в лесу которого происходили события связанные с легендарным Робин Гудом, только теперь в самом городе стало твориться что-то неладное. В одном из замков Шердвуда 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 колдуна 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 не уязвимым для стражников колдуна и зомби с ножами, которые хотят его зарезать. Для того, чтобы собрать зелье, монах отправился к Шердвудскому 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, серебрянный 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 серебрянным 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 сглупить» — 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 заклятье, 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.

D R A C O N U S

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 преодолеть трудный путь. По всему замку он расположил демонов и стражей, в некоторых комнатах спрятаны волшебные вещи, которые тебе очень помогут.

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

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

Когда найдешь глаз дракона, ты сможешь видеть все обманы дракона, прыгать точнее, а убивать врагов лучше кулаком, так как огонь у тебя быстро кончается, а он еще пригодится для борьбы с маленькими, ходящими на двух лапах демонами, которых в основном можно убить только огнем. Самая слабая сторона бестии — это его незащищенная шея и голова.

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

1. Восполнение утраченной энергии;
2. Огонь;
3. Демонская защита от падений;
4. Магический кристалл трансформации, ты можешь плавать;
5. Глаз дракона, с помощью его ты сможешь войти в потайные комнаты, которые закрыты каменными плитами
6. Семена волшебного колоса;
7. Плата, 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 постамента;
9. Попытка;
10. Комната, в которой применяется глаз дракона;
11. 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.

Желаем успеха в игре!!!

U N I V E R S A L H E R O

Если Вы любите, чтобы в игре был большой лабиринт с трудным заданием, то эта игра для Вас!

Создана эта игра фирмой «MASTERTRONIC». Смысл игры «УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ГЕРОЙ» заключается в том, чтобы принести на склад кусок радиоактивного плутония, потерянного на базе одним из служителей склада.

Итак, если Вы готовы, можно начинать. Вы управляете космонавтом, способным, как ходить, так и летать по лабиринту. Космонавт появляется в комнате А—1 и идет в комнату А—3, где он должен взять краник для воды (A TAP). В комнате А—6 нужно взять стеклянный глаз (ROUGH GLASS). В комнате А—8 Вы увидите торчащую из выступа трубу, на которой используйте краник. В комнате D—6 исчез радиоактивный фонтан, выбивающийся из земли. Идите до комнаты В комнате А—8 Вы увидите торчащую из выступа трубу на которой используйте краник. В комнате D—6 исчез радиоактивный фонтан, выбивающийся из земли. Идите до комнаты С—8, где возьмите кинокамеру (ATHREE PIN PLUG), а в комнате D—8 возьмите двойной моток проволоки (TWO CORO WIRE), в В—7 заберите выключатель (A REMOTE SWITCH). В В—6 заберите карточку. Выключатель используйте в секторе В—5, исчезнет силовое поле около дискеты. В комнате В—4 заберите взрывную машину (A PLUNGER). Если Вы попали в комнату В—1, увидите кусок плутония. В данный момент его трогать нельзя, он радиоактивен и может отнять у Вас жизнь. Возьмите динамит в комнате D—2 и используйте его машиной (A PLUNGER) в комнате С—3. Идите в комнату С—5 и используйте кинокамеру у силового поля. У компьютера использовать дискиту, на запрос компьютера написать кодовое слово «SLARTIBARDFAST» и силовое поле исчезнет. Идите в комнату С—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 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 HANDLE). В комнате H—7 заберите марку, а в комнате H—6 заберите монету. В комнате F—6 найти яйцо и использовать 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 капсулам, потеряете жизнь. В E—8 используйте летную ракету (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 можешь смело идти мимо них. Идите в E—5 и возьмите лейку с водой, идите в комнату E—6, возьмите и используйте ключ, откроется вход 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 дверной 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 третий уровень.

В комнате I—3 оставьте ручку и робота, заберите трубу для помпы (PIPE). В комнате I—5 взять несколько веревок (SOME ROPE). В комнате K—8 возьмите нож (KNIFE), в L—8 возьмите большой камень (LARGE ROCK), со всем этим иди до до комнаты L—7 и используйте нож, согнется древо и камень полетит в каткус. Только тогда можно будет пройти дальше до комнаты L—5, где возьмите гнутый ключ (BANT 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 выправленный 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—6 и откачать воду, встать на берегу и использовать помпу. Вода

исчезнет в этой комнате и появится в соседней комнате P—6, заберите рыбу (BABLING FISH), оставьте помпу и трубу. В P—8 заберите рычаг (WRAKE LEVVER) и идите с ним в P—5, где лежит красный камень. Нужно осторожно пролететь над ним и бежать к надписи «EXIT». Заранее включите ключ, потом используйте смазку, потом рычаг и Вы сможете проехать в вагонетке в P—2. Можете оставить ключ и рычаг. В комнате O—3 взять звезду (PENTAULE), в комнате K—2 заберите рубин (RUBIN), в L—4 заберите кольцо (RING), в J—1 забрать кристалл (URISTAL), в J—5 забрать талисман (TALISMAN) будь осторожен, там вода, над которой нужно очень осторожно 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 в 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 забирайте 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.

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 Spektrum.

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. Ни какой 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 рации 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 кровожадных 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 этаже 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 зловещих 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 гадости 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» — пулемёт сзади, можно взять не больше двух пулемётов;
4. «FB» — плазма;
5. «MAP» — карта лабиринта;
6. «B» — бомба.

PHANTIS — 1

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 знаменитых программистов Карлоса Абрила и ему пришла в голову хорошая 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 двоинная игра фирмы DYNAMIC SOFT — PHANTIS.

Действие этой игры происходит в далеком будущем. Двое влюбленных Элиан и Рик гуляли по парку, как вдруг в небе зашумели двигатели космического корабля. Спрятавшись за дерево, Элиан и Рик наблюдали за посадкой корабля чужаков. После посадки из корабля вышли инопланетные пираты, Рик думал, что это свои 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 бросилась к своему космическому истребителю и пустилась в погоню. Не выпуская из виду корабль чужаков, Элиан неслась в космосе. Заметив погоню, чужаки вызвали с базы корабли охраны. Отважная Элиан продиралась сквозь дебри метеоритов и кораблей охраны. И вдруг показалась планета чужаков. Пробившись к планете корабль прошел сквозь защитное поле из метеоритов и поле-

тел над землей, но тут же был атакован вертолетами и ракетами, выпускаемыми с земли. Пролетев немного вперед, Элиан увидела вход в подземный туннель, ведущий к подземному озеру. В туннеле корабль Элиан наткнулся на подземных ящеров и опять корабли охраны. Иногда на нее вылетали огненные диски, пролетев, с большим трудом туннель, Элиан посадила свой корабль на небольшую площадку на берегу озера. При посадке Элиан увидела милое животное, похожее на земное кенгуру. Это существо объяснило Элиан, что оно хочет помочь ей найти своего возлюбленного.

Взобравшись на спину этому милому ящеру, Элиан отправляется по озеру к замаскированной под селение базе пиратов. Дорога оказалась трудной, на пути, то и дело, появлялись зеленые водяные ящеры, отдельные пираты, которые прилетали на летающих драконах и, наконец, сами драконы, которые стараются сбить Элиан с ее помощника. И вот долгожданное селение.

Продолжение в Phantis-2.

PHANTIS - 2

Все селение было заполнено здоровенными человекоподобными существами, которые выходят к Элиан сразу, 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 данного этапа лучше держать это существо 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 турболозерный пистолет. Слегка постреливая, она пробралась в одну из комнат базы, где нашла лазерный ускоритель, после чего она отправилась искать 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 сразу попадает в болото. В болоте ее постоянно будут атаковать зеленые ящеры, выпрыгивающие из воды. Иногда Элиан ловит на ходу рыбку, выскакивающую из воды, что прибавляет ей немного энергии. Пройдя, с небольшими трудностями болото, Элиан выходит на стартовую площадку вертолета. Элиан села в вертолет и полетела по длинному туннелю к зловещему месту. Дорога, по которой Элиан собиралась пройти к камере, в которой сидит прикованный к стене ее возлюбленный Рик, была размыта кипящей лавой, выбрасывающей вверх огромные огненные камни. Элиан пришлось перебираться прыжками с кочки на кочку — 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. Турболазерный 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», «N» — пауза, «E» — запуск игры).

На карте могут быть небольшие неточности, которые не повлияют на вашу игру.

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 исчезнувших кирпичей остаются полу-прозрачные кирпичики, которые движутся по направлению вниз. Это призы, все их можно ловить, но не все они являются полезными.

Для начала обратить внимание на букву, находящуюся внутри кирпича — 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.

«С» — этот приз является «Магнитным». Поймав его ваша ракетка приобретает возможность «Примагнитить» мячик, который вы можете бросать, нажимая букву «А».

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

«Е» — 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 биткой. 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 белосерым 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.

«T» — 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 скорострельностью,

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 полу-прозрачными предметами, которые напоминают леденцы, и которые меняют траекторию мяча. Они могут как мешать, так и помогать.

И в заключении 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 «зарастающих» 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.

HEARTBROKEN

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.

Наколдовав в котле много хороших вещей, герой отправляется в замок и спасает принцессу из заточения...

к В игре хорошая графика и смысл. Желаю приятных впечатлений от игры!!!

I M P A C T

Steven Tucker сидел у себя на работе и скучал и 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 плывет 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, 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 понапрасну, 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, так как, эти уровни невидимые. Включи фонарь и все невидимые кирпичи станут видимые;
6. Пулемет лучше Вам не использовать, он Вам не пригодится;
7. Бомбу тоже лучше не брать, так как она уничтожит на несколько секунд все мешающие Вам предметы — это планеты и созвездия;

8. Ракета Вам также, как и пулемет, много не даст, так как у Вас их всего три штуки;

9. Старайтесь всегда ставить на этот тяжелый мяч, потому, что он пробьет 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. Использовать 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 кирпичах желтого цвета, которые отталкивают от себя все Ваши патроны обратно в Вас, что приведет к потере жизни.
4. На 80 уровне старайтесь набрать 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.

ЖЕЛАЕМ УСПЕХА!!!

В А Т М А N 3

Все началось с начала 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 героев.

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 раз-

ворачиваются 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.

ЖЕЛАЮ УСПЕХА В ИГРЕ!!!

R O B O S O R

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 Robosor идет сперва направо по городу.

Во втором, идет по зданию фирмы, выпускающей роботов ED-209, самых плохих роботов из серии роботов—полицейских.

В третьем уровне Robosor 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 Robosor должен будет защитить мэра города от бандита, захватившего его в виде заложника.

В игре интересный смысл, а графика напоминает игру «Batman 3», так что играйте и радуйтесь.

А для любителей играть со 128-м спектрумом — эта игра просто прелесть.

P S I C H E S S

Пси шахматы — это наиболее совершенная из шахматных программ для домашних компьютеров и не только потому, что она обладает такими свойствами как трехмерное графиче-

ское 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 «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 «0» вместе с цифрами от 1 до 4, можно выбрать ракурс наблюдения 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 джойстиками. 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 «P» и «1».

Изменение параметров

При появлении слова «Change» Вам допускается изменить параметры игры, кнопки «Х», «С», «В» совместно с цифровыми клавишами 0—7 позволяют изменить цвет: чернил — «Х», бумаги — «С», рамки — «В».

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 «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 «М» И «3», а набирая комбинацию «Т» И «1» или «2», «Т» 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 «Т» 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 эндшпилье, 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 «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 «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 попадете 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 алгеброической записи фигур и перемещение их на двухмерной доске.

Алгеброический путь требует знания следующий значений:

S	W	B	P	N	B	R	Q	K	
									КОНЬ
									ФЕРЗЬ
									ЛАДЬЯ
									СЛОН
									КОНЬ
									ПЕШКА
									ЧЕРНАЯ ФИГУРА
									БЕЛАЯ ФИГУРА
									ОСВОБОДИТЬ МЕСТО

ПРОЦЕСС РАССТАНОВКИ ТАКТОВ:

Желая поставить черного короля на клетку E7, нажимайте ВК 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 двухмерной доской нажмите «S» и «2».

Используя «I», получите изображение фигур «Icon».

Поместив стрелку рядом с нужной фигурой, захватите ее кнопкой «Огонь», передвиньте на требуемую позицию и нажмите 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 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.

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 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 четырьмя игроками на 64-клеточной доске, когда каждый владел 8 фигурами и назывался «Chataronga».

В О М В J A S K

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

1 — один игрок;

2 — два игрока;

K — управление при помощи клавиатуры;

T — турбо-режим при управлении клавиатурой.

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

Микки-Маус должен как можно больше обезвредить (собрать) бомб, за которые ему начисляются очки, причем, за бомбу, с загоревшимся фителем, дается 200 баллов, работе Мики-Мауса мешают всякие бестии: комар-кровосос, гномики, летающая тарелка и т. п. Поймай они мышонка, он погибнет, а ему дается лишь три жизни.

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

В игре довольно много стадий, если Микки обезвредит на любой стадии 23 бомбы с загоревшимися фитилями, он получит бонус = 5000, если 23, то 3000, а за 21 — 1000 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.

У п р а в л е н и е :

М — передвижение мышонка вправо;

N — влево;

X — прыжок.

Одновременное нажатие «X» и одной из клавиш («M» или «N») вызывает некоторый полет в соответствующем направлении.

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

BARBARIAN — 3

В последнее десятилетие мир охватила лихорадка фантастических игр. Широко распространились компьютерные игры, в которых приходится вступать в единоборство с 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 Барбориан должен пройти сложные лабиринты с множеством всяких чудовищ и ловушек. С потолка на него будут падать огромные плиты с зловещими шипами. Дорога не равнозначна. Иногда мосты через пропасть обламываются и Барбариаиан 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 Барбариаиана (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 глоблинов 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 махает топором. Учтите, щит нужно взять обязательно;

5. Пройдя еще несколько лабиринтов, Вы попадаете 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.

A G E N T — 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—X 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.

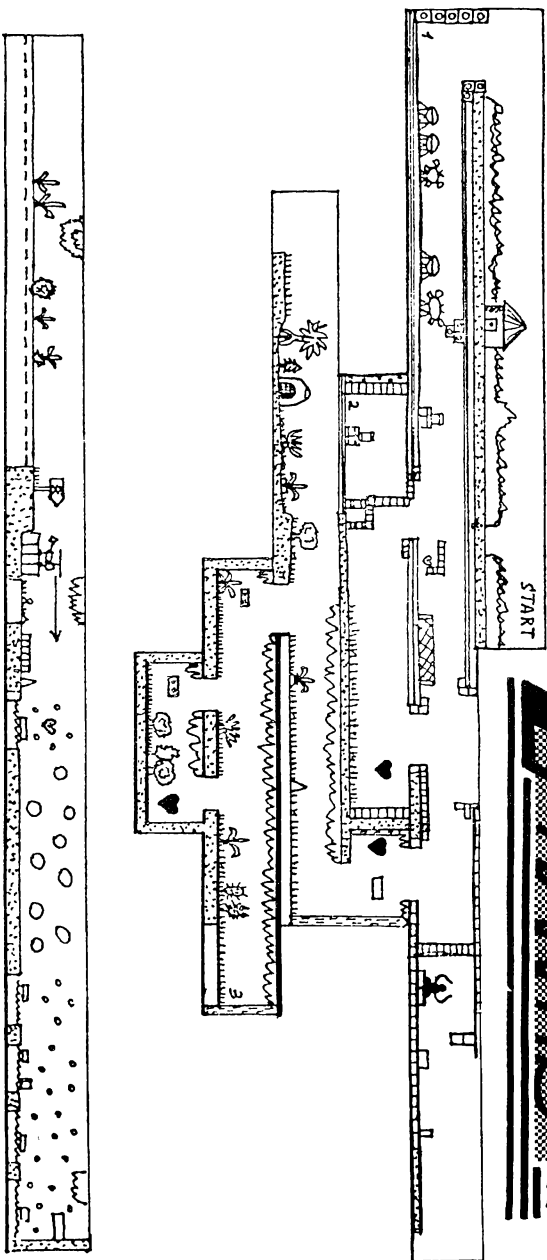
Третий уровень.

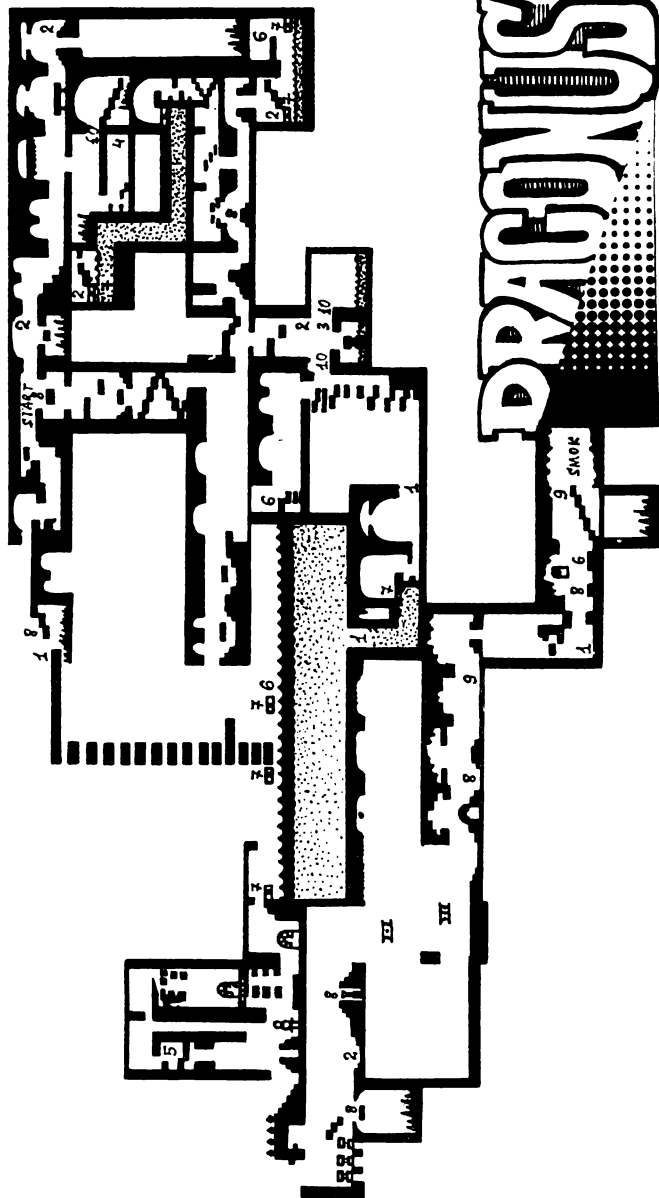
Войдя в дверь с надписью «No smoking», Вы оказываетесь лицом к лицу с адской машиной, которая управляя радиоуправляемыми снарядами, пытается убить Вас. Здесь Вам необходимо быть особенно внимательным и не пропустить ни одного робота.

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 в том уровне.

PHANTASIS II





UNIVERSAL HERO

