

ПОТРАСАЮЩИЕ
ПРИКЛЮЧЕНИЯ
первоклассные
компьютерные
игры

DAN DARE



(PILOT OF THE FUTURE)

Bojtek

4,1

ВЕРСИЯ

ИГРЫ ДЛЯ

SPECTRUM ZX

ОПИСАНИЯ

программ

Оглавление

	Стр
1. TERRAMEX	1
2. THUNDERBIRDS	2
3. DAN DARE	3
4. SCOOPY DOO	3
5. OLLY & LISSA	4
6. SIR FRED	4
7. PACMANIA	5
8. COMMANDO	6
9. BATTY	7
10. GREEN BERET	7
11. TUJAD	10
12. PSSST	11
13. LIVINSTONE	11
14. TAPPER	12
15. HIGHWAY ENCOUNTER	13
16. URIDIUM	13
17. EXOLON	14
18. FAIRLIGHT	14

1. TERRAMEX

Над Землей нависла страшная угроза катастрофы. Астрономы узрели в свои телескопы, что на планету движется ворвавшийся в Солнечную систему огромный тероид. И вот профессор Энштейн придумывает гениальное приспособление, которое сможет изменить курс астероида. Для работы этого механизма нужны блоки, кристаллы, всевозможные жидкости. Все эти вещи разбросаны в пещерах подземной лаборатории. Профессор мог бы и сам собрать необходимое, но он слишком стар для такой работы. Для этой работы он нанял себе помощника, который должен справиться с этой нелегкой задачей. Если этот ученик не успеет сделать все необходимое за 4 попытки, то астероид обрушится на Землю, что приведет к гибели всех людей нашей двугушей планеты.

В сумку Том может положить только 23 предмета. Том - это поклонник профессора. По ходу всех событий ему придется встретить разных пресмыкающихся: летучие мыши, змей, выскакивающие из под камней, удавы, лежа-

щие на дороге свернувшись в кольцо, вампир охраняющий вход в лабораторию и не понятные существа без рук с большими головами, вероятно жители пещеры.

С потолка падают куски льда, а переходы ненадежны, поэтому их надо проходить с большой осторожностью. Том может воспользоваться машинными перемещения с этажа на этаж, а потом в корпус лаборатории, а также лифтами, двигающимися вверх и вниз в комнатах, которые соседствуют с лабораторией. В одной комнате есть радиация, а в другой невесомость, в которой трудно передвигаться. Чтобы взлететь на воздушном шаре, нужно положить на него свиток, а потом взять меха и забрать наверху справа радиоактивные таблетки. В комнате с радиацией использовать нужную бочку с порошком. Чтобы пройти через пропасть, - использовать раздвижной веревочный мост. Пройти через змеи (удавов в ямах) можно только использовав вспышку от фотоаппарата

использовав парус ты сможешь летать. Прогнать вампира можно голько показав ему серебряный крест. Вызвать лягушку можно переключением рычага, который ты тоже найдешь.

Вещи которые ты собираешь:

1. Нужная бочка с порошком для пушки;
2. Рулетка с веревкой (мост);
3. Энергетическое колесо;
4. Таблетки радиации (ионные);
5. Дудочка зачинателя змей;
6. Бочка с порошком малой мощности;
7. Фотоаппарат со вспышкой;
8. Бочка с порошком большой мощности;

9. Энергетический кристалл

10. Неопознанный предмет;

11. Атомный реактор;

12. Банка с непонятным веществом;

13. Оглашение (свиток);

14. Серебрянный слиток;

15. Зонтик;

16. Парус;

17. Мячик для крикета;
18. Ключка для крикета;
19. Меха;
20. Кувшин;
21. Кружка пива;
22. Аккумулятор
23. Шар;

B - воздушный шар;
 G - генератор;
 W - рычаг для люльки;
 X - машина перемещения;
 M - линолеумный мост;
 TR - трамплин;
 V - вампир,
 D - пушка;
 LAB - лаборатория,
 K - наковальня;
 TEL - телескоп.

УПРАВЛЕНИЕ:

- S - использование
 1. Клавиатура.
 L - влево. P - вправо
 T - вопрос. 1, 2 - выбор предметов
 2. Кемпстон джойстик.

2. THUNDERBIRDS

В одном из городов Америки участились случаи несчастных случаев на шахтах, на море, просто в жизни людей. Поэтому была создана интернациональная бригада спасателей, в последствии названной «грозовые птицы». В команду вошли такие спасатели как: Скотт, Вираджи, Алан, Брайнс, леди Пенелопа и другие.

Эта отважная команда проводила успешно все спасательные операции. В первой спасательной операции участвовали 2 спасателя: Алан и Брайнс. Суть операции заключалась в спасении шахты и шахтера, попавшего в каменную ловушку. Спасатели разделились, - один пошел верхом, другой низом.

Брайнс оказывается в самом низу шахты откуда он начинает свой путь. Быстро поднявшись на верхний этаж он находит гаечный ключ и молоток. Оставшись он подходит к лифту и дела-

ет небольшой ремонт с помощью молотка. Выбросив молоток, Брайнс поднимается на лифте, где по дороге наверх берет еще и плунжер для динамита. Наверху около помпы он оставляет плунжер и чинит гаечным ключом помпу, которая сразу же начинает откачивать воду из нижних штолен. Спустившись вниз, Брайнс забирает фонарь и поднимается обратно. Забрав плунжер, он относит его в штольню с огромным камнем посредине и возвращается за проводом для плунжера. Используя сразу и провод и плунжер около камня, Брайнс бежит подальше. Раздается оглушительный взрыв, камня как и не бывало. Брайнс выходит из укрытия и подходит вплотную к застрявшей вагонетке. Теперь Брайнс и Вираджи а именно так зовут шахтера дожидаются Алана.

Алан в это время только начинал свой путь. Взяв с собой фонарь и масленку, он уходит в штольни. Пройдя несколько комнат он натывается на яму но используя лестницу, которая лежит перед ней, он перебирается через яму и спускается дальше.

Около вагонетки придется немного попрыгать ведь у вагонетки заржавели колеса. Смазав из масленки колеса, Алан быстро пролетает опасные комнаты. Вернувшись немного назад, Алан берет перед второй ямой отбойный молоток и спускается на лифте вниз. Теперь фонарь можно выбросить. В нижней комнате Алан забирает молоток шанга для отбойного молотка и использует его около компрессора. Подключив молоток к шангу, Алан ломает стену и проходит к вагонетке с Вираджию с другой стороны. Подойдя вплотную к вагонетке он ждет, когда сверху спустится трос, после чего он отправляется с Вираджиом наверх. Взять с собой 2 спасателя они не смогли, так как трос едва выдерживает двоих, поэтому ему пришлось возвращаться к выходу своим ходом. Брайнс беспрепятственно дошел до выхода. Вот так закончилась

спасательная операция, которую успешно выполнил Алан и Брайнс, - спасатели из группы «громовые птицы»

3. DAN DARE

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

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

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

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

В рекламе на эту игру фирма-изготовитель заявила, что основным достоинством ее программы является запоминание компьютером последнего экрана, то есть, в случае вашей гибели вы будете выброшены в той же зоне и с тем же результатом, что и до гибели. Это очень удобно, ибо жизнь героя растянута до тех пор, пока он не выполнит задания. Начиная с третьей зоны в помещениях появляются летающие мины, которые нельзя уничтожить, а только лишь можно остановить на некоторое время стреляя в них.

В четвертой зоне установлены пулеметы, но их можно уничтожить, подп-

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

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

4. SCOOPY DOO

Сразу же обращает внимание высокий уровень графики, использованный в этой игре. Именно в этом, в добавлении к забавной фабуле, секрет несомненно популярности этой игры. Безусловно и вам она понравится.

В городе шатаются бродяги и вооруженные бандиты. У вас шестизарядный револьвер.

Игра начинается со сцены падения мешков с деньгами; их надо набрать как можно больше, потому что придется платить за патроны, лошадей, а также оплачивать штрафы.

Следующая сцена начинается с того, что шериф стоит в дверях тюрьмы, и вы можете перемещать его во всех направлениях и стрелять. Слева на экране показано объявление - «разыскивается опасный преступник». Количество пулек под ним - это количество оставшихся жизней. Еще ниже - сумма заработанных денег. В нижней части экрана показан барабан с оставшимися пулями и телеграфный бланк с последними ценами на пули и лошадей, а также уровнем штрафов.

Ваша задача - быстро проходить по городку, наполненному опасностями. Но самое страшное - это не бандиты, а мирные богобоязненные обитатели городка, которые бесцельно шляются по улицам. Одно столкновение с ними лишает шерифа жизни и 150 долларов. Вскоре вы обнаружите вооруженного налетчика, который выглядит довольно устрашающе. После того, как набьете его свинцом и успокоитесь, вы с удивлением обнаружите, что лишились еще 150 долларов. Этот парень всего лишь

указал своим револьвером направление, в котором находится ближайший бандит. С помощью других обитателей городка вы в конце концов все-таки доберетесь до Билла Быка, за поимку которого выплачивается премия в размере 350 долларов. Не ждите, пока он начнет стрелять, а быстро выстрелите в него сами - и игра перейдет в следующий уровень.

Вы столкнетесь с ним лицом к лицу - и теперь результат зависит от вашей реакции и меткости. Если вам удастся поразить его первым - вы возвращаетесь к начальной картинке, но теперь на очереди уже Билли Козленок, за которого платят уже больше - 700 долларов.

Еще одно: вы можете найти лошадь, которую зовут Панто, и сидя на ней, можно спокойно проскакать полгородка, сметая все на своем пути. К сожалению - лошади, довольствие дорогое, однако если вы встретите бандитов верхом на коне - то сможете пуститься за ними в погоню.

5. OLLY & LISSA

Чрезвычайно остросюжетная игра. Авторам программы не откажешь в чувстве юмора. Вам в роли привидения Олли досталась нелегкая доля пылакого влюбленного. Препятствие для любви - опекун Сэр Хэмпфри, который все свои способности направляет на то, чтобы придумать испытания для Олли, который безумно любит Лиссу и готов на все ради встречи с ней..

Нелегкие испытания ждут Олли. Первый предмет, чайник, - совсем рядом, но вам предстоит немало помучиться, чтобы доставить его Сэру Хэмпфри.

Управление джойстиком или клавиатурой, клавиша «FIRE» - прыжок.

6. SIR FRED

Наденьте ваши доспехи и смело пускайтесь в путешествие по скрытой туманом древности стране сварливых королей, прекрасных дам и рыцарей

без страха и упрека.

Сэр Фред попал в эту страну в то время, когда все остальные благородные рыцари находились в дальних странствиях, а оставшиеся забросили свое ремесло и спокойно доживали свой век в замках, построенных на золоте драконов.

Когда злой сэр Гуго Дьюни похитил принцессу, то король, ее отец, встал перед сложной проблемой: где найти благородного рыцаря, который бы проник в замок негодяя и спас дочь? Король остановил свой выбор на сэре Фреде. Хотя он и не знаменитый рыцарь королевства, но зато старательный.

Трудности начинаются с первых секунд игры. На первом экране сэр Фред, облаченный в доспехи, стоит на краю пропасти, по дну которой ползет змея. Ее укусы лишают неосторожных рыцарей сил. Можно перепрыгнуть через пропасть, раскачавшись на одной из многих веревок, которые встречаются в игре, а можно просто спрыгнуть вниз, перепрыгнуть через змею и выбраться вверх по виноградной лозе, которая свешивается с края пропасти вниз.

Кстати, если вы хотите выиграть в этой игре, вам нужно быстренько научиться раскачиваться на веревках. На большей части ранов имеется по крайней мере одна веревка. Залезть на такой канат очень просто, а вот раскачаться на нем, вьюремя переноса тяжесть тела с одной стороны на другую, - это уже искусство. К сожалению, пока вы им не овладеете, большинство полезных предметов будет вам недоступно.

Уйдя с 1-го экрана направо, вы окажетесь перед рвом с водой. Многие предметы находятся на дне водоемов, так что Фреду надо еще и уметь плавать. Как только вы спрыгнете в ров с водой, то ощутите сопротивление воды. В воде действует выталкивающая сила, и чтобы нырнуть, необходимо нажать

кнопку «вниз». Управляя таким образом нашим пловцом, вы убедитесь, что попасть в подводную пещеру довольно трудно.

Эффект инерции чувствуется и на суше. Во время движения не держите слишком долго кнопку «вперед», иначе Фрэд рискует врезаться на полном ходу в какое-нибудь препятствие. Но вернемся ко рву. Стена над рвом имеет два плана. Сперва вы должны по стене замка подняться наверх и, раскачавшись там на веревке, запрыгнуть на облако, чтобы включить там рубильник. При этом необходимо уклоняться от ударов молнии. Любая неточность - и вы летите в ров к пиранье на обед.

В замок можно попасть и через подводный туннель, захватив по дороге горсть камней, если повезет. Камни могут пригодиться. Проплыв через туннель, вы окажетесь на экране с двумя лагунами. Выбирайтесь из первой и ныряйте во вторую. Осторожно! Не наткнитесь на гигантского фиолетового осьминога! Если вам повезет, на дне лагуны вы найдете меч Фрэда. Но уверенности в этом никакой нет, он может находиться и в каком-нибудь другом из 50 мест, где лежат разные предметы. Меч - главное оружие Фрэда в игре. Как и все остальные предметы, его можно взять с помощью клавиши «SELF», а в действие он придёт после того как к обозначающему меч символу на нижней половине экрана подведёт курсор и нажмёт клавишу «USE». Все остальные предметы, которые несёт Фрэд, тоже показаны в нижней части экрана в «окошках». С мечом в руках можно нападать и защищаться.

Первый, сделавший выпад, имеет преимущество. У врагов может быть семь уровней фехтовального мастерства и справиться с ними, даже на самом первом уровне не так просто. Чтобы победить соперника, его нужно поразить три раза, если только вы не приперли его к стене.

Другое ваше оружие - лук и стрелы

(о том, как его добыть, смотри ниже).

После попадания в замок события убыстряются, а испытания усложняются.

Как попасть в замок?

Вариант 1.

Взять веревку со дна пропасти. Выбраться оттуда и идти налево. Там сбросить веревку с обрыва вниз и спуститься по ней на дно. Взять лук и стрелы. Раскачавшись на веревке, перепрыгнуть через желтую скалу слева. Перейдя на левый экран, подняться по цепи подвесного моста и, пригнувшись, прыгнуть в замок.

Вариант 2.

Взять мясо со дна пропасти. Бросить его в ров, чтобы отвлечь пиранию. Проплыть через туннель под стеной. Из лагуны с осьминогом взять спички и снова выбраться в ров. Забраться по виноградной лозе на стену, раскачавшись на веревке, запрыгнуть на облако. Включить рубильник, пройти в открывшийся проход. Подойти к трезубцу, на котором лежит бомба. Поджечь бомбу спичками. Бомба взорвется и уничтожит препятствие. Перепрыгнуть через обломки, войти в замок.

Вариант 3.

Взять меч в лагуне с осьминогом. Подняться по стене замка, залезть на облако, включить рубильник и пройти в открывшийся проход, взять бутылку. Снова поднырнуть под стену. На экране справа от осьминога подожать паромщика с помощью бутылки. Далее идти направо, убить фехтовальщика и пройти в замок, поднявшись по свисающей сверху веревке.

7. RASMANIA

RASMANIA - любитель фруктов и овощей. Он забрался в огород лабиринт, которые охраняют 4 цветных духа (красный, желтый, зеленый и белый). Его задача съесть как можно больше растений (гочек) в их огороде пока его не поймали. Время от времени в лабиринте, почти у самого входа

духов, появляются на некоторое время его любимые фрукты: вишни, яблоки, бананы и так далее, за которые он может получить соответствующее количество премиальных очков. В углах лабиринта лежат энергопилюли. Если РАКМАНIA проглотит их, то становится настолько сильным, что может померяться силами со сторожами-приведениями. Духи это прекрасно понимают и чувствуют. Они сразу же меняются в цвете и начинают смыкаться от озверевшего РАКМАНIA. Однако, действие пилюль длится не очень долго (примерно 2-3 секунды) и все возвращается на «круги своя». ФАКМАНIA в период принятия энергопилюль, должен как можно быстрее уничтожить бегающих духов.

Таблица начисления очков:

Растение (точка)	- 10
груша	- 500
Энергопилюли	- 50
Клубника	- 1000
Вишня	- 100
Дыня или арбуз	- 2000
Банан	- 200

Духи - красный, желтый, зеленый, белый

За уничтожение 1 духа РАКМАНIA получает 200 очков, за 2 - 400 за 3 - 800, за 4 - 1600 очков.

После ввода программы на экран появляется таблица выбора режима управления игрой.

Нажмите:

1 - клавиатура, AGF джойстик или PROTEK джойстик.

2 - кэмпстон джойстик

3 - START GAME

Управляющие клавиши:

5 или 0 - движение влево

7 или Q - вверх

6 или P - вправо

8 или A - вниз

H - останов в игре

S - старт игры

После игры внесите имя в таблицу лучших результатов. Длина имени не должна превышать 3-х символов. Для

поиска символов используйте курсорные клавиши, а для выбора - клавишу ENTER.

8. COMMANDO

Загрузка стандартная. Вы наверняка помните кульминационный момент одноименного фильма - Джон Метрикс прорывается в глубину острова, где расположена база террористов. Специалисты фирмы IMAGINE SOFTWARE предоставляют вам возможность побывать в ситуации, похожей на ту, в которой действует герой Арнольда Шварценегера. База террористов разделена на сектора, разделенные друг от друга стальными воротами. Чтобы пройти через них, необходимо уничтожить всех террористов, охраняющих дорогу к воротам, всех перед воротами, а также тех, кто атакует вас из следующего сектора после открытия ворот. После выполнения этой задачи управление блокируется, команда входит в ворота, а на экране появляется надпись: «сектор 1 завоеван, переход в «сектор 2», где вы продолжаете выполнение задачи. Вы вооружены автоматом и гранатами. Выстрел из автомата производится клавишей «FIRE», а метание гранаты - длительным нажатием той же клавиши. Противник вооружен сильнее: кроме стрелкового оружия он имеет гранатометы, минометы, расположенные на местности и в инженерных сооружениях - за каменными брустверами, в окопах, дотах, блиндажах и т.д.

За уничтожение террориста вы получаете очки - от 200 и выше в зависимости от его звания (индикация цветом фигурки). За уничтожение образцов техники и захват ящиков с боеприпасами также идут очки - по 1000 за каждый (одновременно вы пополните свой боекомплект).

ВНИМАНИЕ : не пытайтесь разрушить ворота и стены они слишком мощные, обходите мотоциклистов, броневики. Не стойте на одном месте -

вас уничтожит граната. В начале у вас 5 запасных жизней, при наборе (в течении одной жизни) 1000 очков вам предоставляется еще одна.

Итак вперед, на защиту демократии!!!

9. BATTY

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

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

Поверьте, что ловить призы и одновременно отбивать шарик - дело не простое. Но будьте внимательны ! Научившись распознавать призы, вы вскоре уже будете выбирать удобные и избегать нежелательные. И самое главное - не попадайте под падающие на вас смерти

УПРАВЛЕНИЕ:

- 0 - старт; 1 - один игрок;
- 2 - два игрока; 3 - двойная игра.
- Клавиатура кемстон
- Курсор интерфейс II

Для режима с двумя игроками:

А - управление первым;

В - управление вторым.

10. GREEN BERET

Эта игра предназначена прежде всего для тех, кто обладает хорошей редакцией и терпением.

Цель игры состоит в том, что зеленый берет, которым вы управляете, должен пройти через вражеский лагерь. Весь путь вашего героя разбит на 4 зоны.

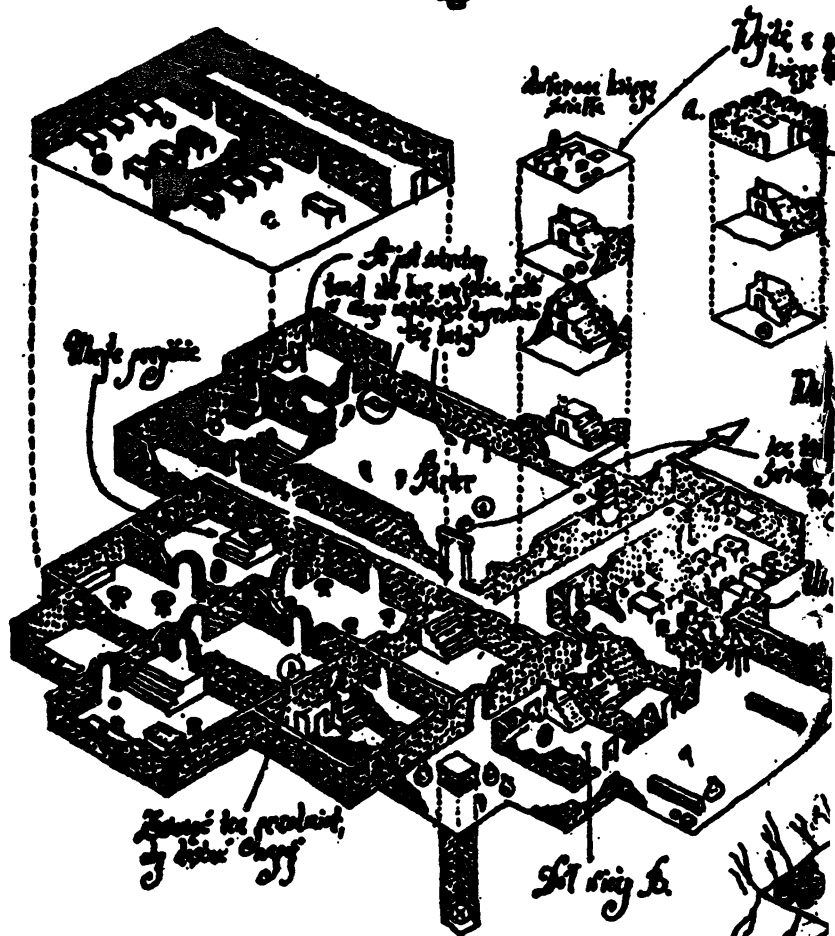
Первая зона называется MISSILE BASE. Она начинается с моста. Вы можете идти по внешним пролетам, по середине моста и под мостом. Это как вам уже нравится. Со всех сторон на вас нападают автоматчики и люди из спецотрядов, которые убивают с помощью приемов каратэ. Ваша задача осложнена тем, что от них вы можете отбиваться только при помощи ножа. Но вы можете завладеть и оружием, которое находится у солдата на мосту. Убив его, вы станете обладателем огнемета и трех зарядов к нему.

Если вас убивают с огнеметом, то в следующий раз вы появляетесь без него. Под мостом есть мины, на которых вы теряете жизнь. В конце моста есть миномет, который тоже надо уничтожить

Далее вы проходите мимо машин с ракетами и просто вертикально стоящих ракет. Проходя каждую ракету, вы должны уничтожать ее обслуживающий персонал - около взвода, который подъезжает на машине. Уничтожать взвод удобно из огнемета, отойдя в левый угол экрана. Чтобы не тратить заряды попусту, нужно дождаться, когда появится наибольшее количество противника.

Если вы все выполнили правильно, то попадаете в другую зону, которая называется MARWOW.

Здесь склады горючего чередуются с блиндажами. Практически возле каждого блиндажа находится миномет и мины. Далее идут ящики, уложенные в два этажа. За ящиками стоит танк



Baitex

Если вы дошли до него, то с неба появляется парашютист, который замечает вас и начинает стрелять из пулемета. Далее опять ящики; танк, парашютист.

В конце последнего штабеля стоит подводная лодка. Дойдя до нее, вас попытаются остановить с помощью стада баранов, управляемого солдатами. Стадо необходимо уничтожить, превратив его в кучу превосходной баранины. Причем, обязательным является уничтожение солдат.

Но можно обойтись и без кровопролития, если стадо и солдаты бегут справа. В этом случае только противник представляет угрозу. Если вы предпочитаете очки, то можно убивать и баранов. Это нужно делать лежа. В этой зоне вы также можете пополнить свое вооружение, взяв у солдат гранатомет с четырьмя зарядами.

Третья зона BRIDGE начинается с кирпичной стены и блиндажей. Здесь вы можете получить гранаты, однако это малоэффективное оружие, т.к. они поражают противника на большом расстоянии (они понадобятся позже). Далее идет ряд очень высоких ящиков, в конце которого вас ждет парашютист. Затем, минуя рошу, вы выходите к мосту, возле которого вас атакуют три вертолета с пулеметами. Их можно уничтожить 2-мя способами: выстрелив из гранатомета или убив ножом пилота.

Если вы это сделаете, то попадете в последнюю 4-ую зону под названием PRISO SAMP. Здесь вы можете получить любой из видов оружия, которым вы пользовались раньше. Это зависит от того, какого солдатики вы убьете раньше.

Зона напичкана тем же оружием, что и раньше, но зенитные установки вы увидите впервые. В конце зоны, возле глухой кирпичной стены, - почти уничтоженный вражеский лагерь встретит вас 4-мя огнеметчиками, с которыми придется нелегко. Им нечего терять, на карту поставлена жизнь: если у вас нет гранат, то вам придется

очень туго.

Уворачиваясь от выстрелов, вы должны поразить их ножом, что не очень просто. Если вам это удастся, - то радуйтесь - игра закончена.

Дополнительные очки у вас появляются при наборе 30, 100, 150 тысяч очков.

11. TUIJAD

Только в космосе стало спокойно, как с одной из планет пришел сигнал о поломке базового компьютера

В этой игре очень хорошая графика, полно экранов и много всяких движущихся дряней. Ваша задача заключается в том, чтобы спасти планету находящуюся на грани катастрофы, так как планету захватил злой пират BUNDA. Поэтому если хотите спасти жителей планеты от этого козла, то скорей вводите игру и вперед.

Герой нашей игры, доблестный рыцарь космоса, капитан корабля спасения. Собрав полное снаряжение он отправляется в космическую экспедицию. Летя на планету, Джон, так зовут нашего героя, думает о жителях планеты. Как их спасти? Во время всего полета Джон не выходил из своей комнаты, он просидел все это время в глубоких раздумьях. И как раз к прилету на планету он продумал весь маршрут продвижения. Попад в главную комнату базового управления городом, он обнаружил тут полный беспорядок. Джон подошел к главному компьютеру и захотел посмотреть, что же все таки случилось здесь? Вся эта процедура оказалась невозможной так как пират разбил блок памяти компьютера на мелкие куски. Продумав весь дальнейший маршрут, Джон отправился на поиски кусков блока памяти. Вначале ему поиски показались трудными, но добрые жители планеты решили помочь ему. Они стали подбрасывать ему блоки с едой, придающие Джону немного энергии, патроны и поэтому ему стало немного лучше. Но вот Джон

повстречал на дороге робота. Джон был предупрежден жителями планеты, что каждый робот убивает только выстрелами. После того как наш герой собрал все куски блока памяти компьютера, он направился к главной комнате, где уже склеенную плату памяти вставил в компьютер и с его помощью сумел разобратся в произошедшем. Прочитав все сведения о злодеяниях пирата Джон сильно на него разозлился и решил освободить город от него, но сражаться с ним не пришлось, так как Бунда узнал, что он раскрыт и решил сдаться добровольно. Все довольные жители поздравляют Джона с победой.

Не забудьте, что надо беречь энергию.

УПРАВЛЕНИЕ:

1. Возможно использование джойстика кемпстона и курсора
2. Клавиатура, CAPS SHIFT - выбор патронов.

12. PSSST

Сова-агроном на своем приусадебном участке пытается вырастить из рассады огромный подсолнух. Дело сложное, так как вредителей насекомых очень много.

В игре несколько стадий. На первой Сова охраняет свое растение от гусениц, на второй - от гусениц и жуков, на 3-й - от гусениц жуков и ос. По мере прохождения стадий количество насекомых (вредителей) увеличивается. Отбивается Сова с помощью химикатов.

Сбоку в нишах у нее стоят самые различные химикаты. Но вот беда, - каждый химикат действует только на свой вид вредителей. Поэтому Сове нужно быть очень расторопной, охраняя растение.

Если химикат не действует, его нужно срочно заменить на другой

Попытайтесь вместе с Совой вырастить подсолнух. После загрузки программы на экране появляется таблица выбора режима игры:

- 1 - один игрок
 - 2 - два игрока
 - 3 - игра при помощи клавиатуры
 - 4 - управление джойстиком кемпстона
 - 5 - старт игры
 - Управляющие клавиши.
 - Q - движение Совы влево
 - E - вниз
 - W - вправо
 - R - вверх
 - T - опрыскивание насекомых.
- Для возобновления игры нажмите клавишу 5.

13. LIVINGSTONE

Версия программы для компьютера ZX-SPECTRUM разработана фирмой « CHERASOFT » в 1987 году. Авторы не стали выдумывать велосипед, а просто адаптировали созданную для IBM PC и уже очень популярную игру. В роли известного путешественника Ливингстона вам предлагается отправиться в путешествие по джунглям. Задача сложна, но цель - благородна. Нужно вернуть очаровательной языческой богине пять волшебных камней, похищенных у нее грабителями, и тогда в этом чудесном уголке вновь установятся привычные мир и спокойствие. Вы хорошо экипированы, - в вашем распоряжении :

Тропический шлем - защита от палящего солнца;

Шест для преодоления препятствий;

Метательные ножи;

Бумеранг;

Бомбы...

Этого вполне достаточно для осуществления миссии при определенной сноровке и знании тонкостей игры. На стадии знакомства рекомендуем составление карты - в игре свыше 200 экранов и заблудиться тут очень просто. Отыскав 5 камней, разбросанных во всевозможных местах, двигайтесь к храму и в святилище богини положите их на прежнее место. Дальнейшее раз-

вение событий подскажет вам верные действия.

Ряд советов начинающему путешественнику:

1. Остерегайтесь зверей, все они опасны, их можно обойти, перепрыгнуть, при необходимости поразить, выбрав один из видов оружия. Близкие встречи с местной флорой (цветок - людоед) тоже нежелательны - исход может быть летальным.

2. Обезьяны, кидающие в нашего героя орехи, не лишают его жизни, а лишь временно лишают сознания. Птица (орел-попугай), если на нее не поохотится, затащит вас черт знает куда, что в начале, возможно и познавательно, но не желательно, пока вы не будете знать маршрутов этого «такси».

3. Встреча с прогуливающимися по лесу дикарями или бандитами может кончиться очень печально. Помните, либо вы их, либо они вас.

4. Если вы провалитесь в ловушку - необходимо попасть чем-нибудь в рычаг, расположенный обычно на потолке, и появится выход. Не пытайтесь поразить «глаза», блуждающие в темноте - они неистребимы.

Индикация:

В таблице выбора предмета выбранный предмет выделен инверсно. Линейка уровня энергии показывает силу броска оружия или толчка шестом. Количество оставшиеся пиццы (FOOD) и воды (WATER) и пробковые шляпы (в начале их семь) отображают, соответственно, сколько осталось самого необходимого в этой жизни и сколько раз Линингстон может еще воскреснуть (по возможности не забывайте подкрепиться найденным на дороге и прихватывайте кувшин с водой)

УПРАВЛЕНИЕ:

Клавиши выбора оружия или шеста:

- 1 - бумеранг;
- 2 - нож;
- 3 - бомба;
- 4 - шест

BREAK SPACE - старт игры.

Нажать - регулировка силы броска (толчка);

Отпустить - бросок (толчок шестом).

О - влево;

Р - вправо;

А - присесть;

Q - прыжок;

G - рестарт игры;

M - пауза.

12. TAPPER

Вы обращали когда-нибудь внимание на то, как трудно быть барменом? Не хотите ли сами попробовать? Может быть, что-нибудь и получится.

В игре TAPPAR, созданной фирмой US GOLD, вам нужно обслуживать гостей в очень популярном пивном баре. Самое печальное то, что клиенты - представители так называемого «темного мира»: ковбои, индейцы, вполне приличные на первый взгляд, достаточно агрессивны. Все они хотят только одного - пива и только пива!

Если кто-нибудь из них дойдет до конца стойки и не получит свою кружку пива, то их терпению тут же приходит конец и несчастный бармен начинает сходить по гладкой поверхности стойки как кружка пива. Ваш хозяин не одобряет таких инцидентов, так же, как и не одобряет того, что бьется посуда. Нужно успевать подхватывать пустые кружки и не давать большого количества напитка, чем требуется. Пять упущений влекут за собой увольнение с работы и конец игры. Нужно работать очень внимательно, и шеф может, в порядке исключения, забыть о каком-нибудь упущении.

Это еще не все. Иногда в бар влетает несимпатичный парень с маской на физиономии и всыпает яд во все кружки, кроме одной, ты должен указать на эту кружку.

С точки зрения графики и мультипликации игра сделана весьма тщательно. Однако, не это составляет ее развле-

кательность. Более важным в этом отношении были чувство юмора и нестандартное мышление создателей игры.

15. HIGHWAY ENCOUNTER

В конце XXII века человечество достигло больших успехов в робототехнике и исследованиях космоса. На одном из крупных полигонов по исследованию ракетной техники, ночью приземлился неизвестный космический корабль без опознавательных знаков. Посланные к нему по специальной дороге роботы были уничтожены при подходе. Была создана комиссия, и эксперты решили пробить корпус корабля небольшой ракетой. Однако выпущенная ракета не достигла цели и взорвалась под действием защитного поля звездолета. Через несколько дней наблюдатели за кораблем сообщили, что роботы с неизвестного корабля начали разрушать посадочную площадку, на которую через несколько дней должна приземлиться долгожданная экспедиция. Обслуживающий персонал принял решение: послать к космическому кораблю робота «LAZETRON» для того, чтобы он уничтожил звездолет. Этот робот был необычный. Он имел систему нейтрализации защитного поля любого типа. «LAZETRON» не имел возможности автономного перемещения и его должны были сопровождать пять роботов-носильщиков. Для того, чтобы пройти к звездолету, нужно было расчистить весь мусор и отходы, которыми забаррикадировались инопланетяне. Дорога к звездолету очень длинная и трудная, она состоит из 30 зон. Вашей задачей является очистка двух центральных клеток в каждой зоне, для того, чтобы «LAZETRON», толкаемый вами, смог проехать и добраться до квадрата в нулевой зоне. На вас будут нападать роботы, выпущенные из звездолета. Вы должны будете их уничтожать. Самым главным препятствием являются шаровые молнии, которые в огромном количестве

встречаются у вас на пути. Их нельзя уничтожить, но можно запереть в ловушку из бочек, которых повсюду множество. «LAZETRON» вы можете двигать только вперед и никакие преграды ему не страшны. После очистки всех 30 зон, вы должны вернуться в начало пути и выбить бочку из-под «LAZETRON». Он, толкаемый всеми остальными роботами поедет вперед.

После того, как вы поставите его в квадрат, у вас исчезнут все жизни и вы погибнете. В табло где были ваши жизни, появится надпись: «LAZETRON ACTIVATION», и он начнет двигаться сам. После того, как он подъедет к космическому кораблю, у него поднимается крышка и появляется лазер. После уничтожения космических пришельцев из-за недостатка энергии он сам погибает. На этом игра заканчивается.

Внимание: роботы-носильщики, которыми вы управляете, имеют 2 скорости. После нажатия кнопки вперед - включается первая скорость, после второго - вторая, останавливаться нужно в обратном порядке.

16. URIDIUM

Вы управляете истребителем, атакующем огромный вражеский звездный корабль. Вы должны вывести из строя системы защиты врага: его пушки и эскадру конвойных истребителей, появляющихся в звеньях до шести штук сразу.

Некоторые полезные советы.

-первый уровень цинк Лучшее всего здесь передвигаться с малой скоростью. В этом случае вы подвергнетесь атаке справа волны медленно летящих истребителей. Продолжайте лететь прямо не изменяя скорости и не переставая стрелять. Вы уничтожите только 1 истребитель, но избегнете остальных. Пролетев дальше, развернитесь и уничтожьте их всех. Это позволит вам заработать дополнительные очки. Двигаясь вы увидите, что справа торчат 2 антенны, которые нужно обле-

теть, а посредине помещен генератор. Ни в коем случае не пролетайте над генератором - в этом случае активизируется мина, которая полетит в вашем направлении. Тщательно следите за вашей тенью. Как только она составит одну линию с краем генератора, можете лететь: вы в безопасности, если только не задержались на этом экране слишком долго.

Другой метод: повернитесь боком и проследуйте по самому низу экрана между антеннами. Затем можно увеличивать скорость.

- второй уровень свинец. Его закончить гораздо легче. Только совет: сразу спускайтесь вниз. Вы увидите несколько целей, их все можно уничтожить, если постараться. Миновав стену вы окажетесь между антеннами и тут придется повернуть джойстик, чтобы не столкнуться с ними.

- третий уровень медь. В его начале много стен, так что начинайте медленно. Лучшие всего сначала забраться на верх экрана, а после второй стены двигаться вниз по диагонали. Переждите внизу волну истребителей и вверх, чтобы избежать столкновения с антеннами. Увеличьте скорость, чтобы проскочить генератор. Смотрите внимательно, должна возникнуть стена, единственный проход в которой туннель справа внизу.

- четвертый уровень серебро. Миновав первый набор стен, быстрее спуститесь вниз. Сделайте поворот и двигайтесь вдоль узкого канала в верх экрана. Летите поверху, избегая антенн и уничтожая цели. Одно сложное место - это диагональная стена. Подойдите к ней сверху и двигайтесь медленно. Убедитесь, что поблизости нет врагов и затем перемещайтесь по диагонали вниз.

17. EXOLON

Эта игра рассчитана на большую ловкость. Инструментом в этой игре служит суперпулемет в руках нашего главного героя. Наш главный герой

вооружен до зубов и начинает опасный путь.

Целью игры является уничтожение всего, что попадает на твоем пути. Уничтожать необходимо как движущиеся предметы так и встречающиеся на твоем пути препятствия. Ты также можешь стрелять в снаряды недвижущихся транспортеров, стоящих на дороге. Необходимо быть очень осторожным. В управляемую ракету стрелять не нужно - нужно подбить пульт управления ракетой, учитывается также твоя реакция, без нее далеко не уйдешь. Будут попадаться пути и мины. Одно прикосновение к ним приводит к гибели. Обязательно собирай коробки с боеприпасами. Вообще-то ты можешь и не собирать их, но если у тебя кончатся патроны то пеняй на себя. В коробках ты можешь найти боезапас для гранатомета и карабина. Итак продолжим. В одном из экранов появится кабина, в которой тебе удвоят оружие, а так же ты сможешь получить защиту от мин.

В конце так называемое «СНЕЕТ» или мошенничество: выбери определение клавиши, впиши поочередно буквы Z, O, R, B, A. Услышишь сигнал и после повторного нажатия клавиши станешь бессмертным.

Краткие указания начинающим:

1. Для стрельбы ракетами надо дольше держать «FIRE»
2. Прижки совершать как можно точнее
3. Вертикальный силовой барьер будет разрушен после продолжительной стрельбы по нему.
4. Будь внимателен у движущихся подъемников
5. Не старайся уничтожить все, так как для тебя это может плохо кончиться.

18. FAIRLIGHT.

На безбрежной равнине, на ничем не примечательном плато, по ту сторону непроходимого густого леса, на берегах пропадающей в углу карты реки,

расположен закодированный замок... Опять замок? Разве не достаточно нам всех этих авалонов, найтлоров, драгон-торгов? Особой новостью сюжет не отличается: в замке томится волшебник. Необходимо волшебную книгу, чтобы вызвать его из темницы. Не беспокойтесь, когда вы начнете играть, вы позабудете ваши опасения. Файрлайт - игра, созданная компанией THE EDGE (отделение фирмы SOFTEK), - это совершенно новая игра. Отличие, в основном, лежит в графике. Она самая лучшая из всех тех, которые мы до сих пор видели среди трехмерных двухцветных вариантов. Она намного опережает графику Найтло и Аллайн 8 по разнообразию и элегантности дизайна. В интерьере присутствуют лестницы и подвесные мостики, коридоры и комнаты, люки в полу и внутренние дворы. Составить карту замка очень непросто, так как он спроектирован как настоящий замок, а не как шахматная доска, разделенная перегородками. Ваш персонаж - это путешественник и исследователь, одетый в плащ и вооруженный мечом, чтобы отбиваться от антисоциальных типов. Фигурка может двигаться в четырех направлениях, прыгать и поднимать различные предметы. Она также может вступать в бой. Схватку наш персонаж ведет намного живее, чем, скажем, персонаж Сэйбрувульфа, который на фоне современной волны аркадных игр выглядит просто антиаркадной дремностью. Вы можете также передвигать предметы, толкая их, ставя стулья на столы, чтобы добраться до высоко расположенных дверей или окон. Можно также просто переставлять мебель для собственного удовольствия. Проблемы, которые нужно решить, обычно более реалистичны, чем всегда. Ключи каким-то образом дают понять, к какой двери они подходят. После совершения ряда операций открываются дальнейшие глубины замка, после того, как открываются очередные двери.

Вам противодействуют охранники и тролли, которые размахивают большими дубинками. Их можно перехитрить или вступить с ними в бой. Реализм схваток заключается в сопоставлении сил сражающихся.

Каждый предмет и персонаж в игре имеет вес. Предметы, которые вы несете, изображаются на маленьком свитке в углу экрана по одному за раз. Можно нести до пяти предметов одновременно, но их вес играет существенную роль. Возможно, силы вашей хватки: только на меньшее количество. Аналогично, удар дубинки тролля намного чувствительнее, чем наскок маленького охранника. Файрлайт - это первая игра в трилогии о земле Файрлайта, где игрок будет действовать в окрестностях замка.

Секрет потрясающей графики заключается в использовании GRAX - сложного графического языка низкого уровня, разработанного фирмой SOFTEK. Во Джангеборг, который вносит в настоящий момент последние штрихи в игру, используя GRAX, чтобы конструировать сложные картинки, занимающие в памяти всего несколько сот байтов. Первоначально компания хотела ограничиться 35 экранами, но окончательный вариант содержит около 100 экранов.

Тим Линдел, директор фирмы Софтек, говорит, что GRAX использует адаптированное ядро программы THE ARTIST. Фирма подумывает о том, чтобы выпустить GRAX отдельным изданием для создателей аркадно-приключенческих игр.

Файрлайт обещает быть одной из лучших игр сезона.

DAN DARE (PILOT OF THE FUTURE)

- PRZEJŚCIE MIĘDZY SEKTORAMI GAY



- 1) NAZWIENIE DRZĄZO ☐ KLUCZ (SOS KEY)
 2) EMERGENCJA ☐ LASER ŚCIENNY
 3) AMBULANCJA ☐ DRZĄZKO ŚCIENNE
 4) MINDA ☐ MIĘZIE

Boltak





Владельцам SPECTRUM-
совместимых ПК



отличное качество записи
на фирменных кассетах
превосходную динамику игр
прекрасный отдых и размин-
ку для ума
великолепную цветную гра-
фику
оригинальное музыкальное
сопровождение
фирменную поддержку
программных продуктов
минимальные цены

ГАРАНТИРУЕТ



SPECTRUM ZX

ЭТО ИМЕННО ТО,
ЧТО ВАМ НЕОБХОДИМО!

ПРОГРАММНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ КОМПЬЮТЕРОВ ТИПА
SPECTRUM

computer

complete
programme

ОЛЬВА