

«ПИТЕР»



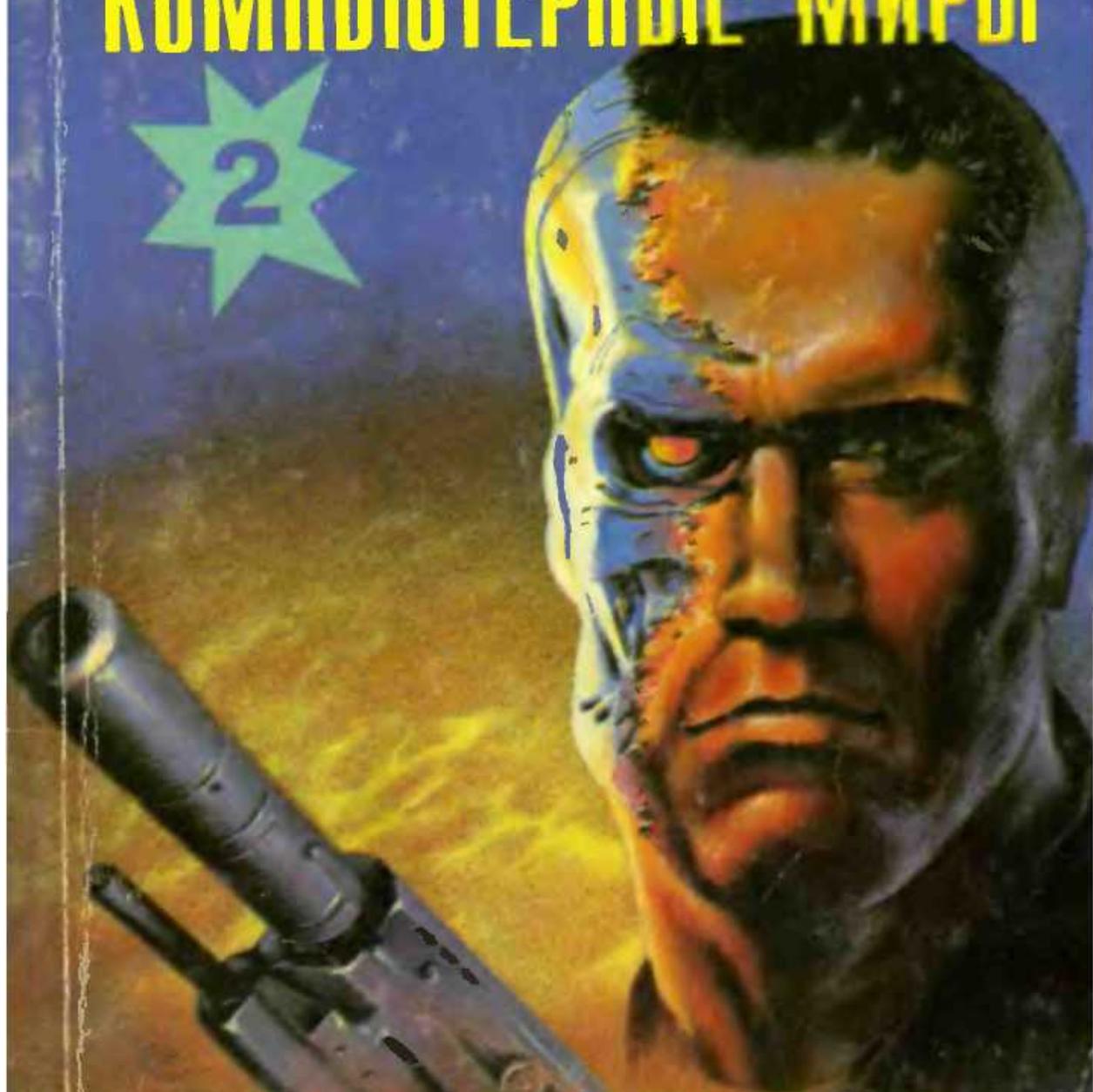
***КОМПЬЮТЕРНЫЕ  
МИРЫ 2***



PDF version by Deny (Денисенко Д.А.)  
e-mail: [DenyDA@mail.ru](mailto:DenyDA@mail.ru)  
2007

# КОМПЬЮТЕРНЫЕ МИРЫ

2



**ZX SPECTRUM**

ZX Spectrum 48 · ZX Spectrum 128  
Scorpion ZS 256™



**КОМПЬЮТЕРНЫЕ МИРЫ**

**ZX**

**Spectrum**

*Выпуск 2*



**«ПИТЕР»**  
**Санкт-Петербург**  
**1995**

# Компьютерные миры ZX Spectrum

Сборник описаний игровых программ. 2-й выпуск

## Серия «Все о ZX Spectrum» Книга восьмая

Главный редактор	В. Усманов
Составитель и редактор	Г. Кубатьян
Художественный редактор	В. Вавулпн
Художник	П. Борзенец
Корректор	Л. Арнаутова
Оригинал-макет подготовил	В. Кучукбаев

Продолжая описывать лучшие игры для популярного домашнего компьютера ZX Spectrum, предлагаем очередной выпуск уже любимейшего читателям цикла.

В сборник вошли подробные описания 30 наиболее интересных игровых программ (в том числе игры 1994 года). Все описания "отлично проиллюстрированы, дано множество полезных советов игрокам. Приведена классификация игр по жанрам, даны общие рекомендации по работе с игровыми программами.

© Издательство «Питер Пресс», 1995

ISBN 5-7190-0012-8

Издательство «Питер Пресс».  
194044, С.-Петербург, Выборгская наб., 27.  
Лицензия ЛР № 063798 от 26.12.94.  
Подписано к печати 20.03.95. Формат 84×108<sup>1</sup>/<sub>32</sub>  
Усл. печ. л. 11,8. Тираж 10 000. Заказ № 898.  
Отпечатано с готового оригинал-макета  
в типографии им. Володарского.  
191023, С.-Петербург, наб. р. Фонтанки, 57.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие.....				
Классификация игровых программ.....				
ADVANCED TACTICAL FIGHTER (A.T.F.).....				★★★★★
ARCADE FRUIT MACHINE.....				★★★★☆
BIGNOSE'S USA ADVENTURE.....				★★★★☆
BMX FREESTYLE.....				★★★★☆
DALEY THOMPSON'S SUPER TEST.....				★★★★★
EARTH SHAKER.....				★★★★★
FIGHTING SOCCER.....				★★★★☆
THE FLINTSTONES.....				★★★★☆
THE GHOST BUSTERS 2.....				★★★★☆
GUADALCANAL.....				★★★★☆
HEROES OF THE LANCE.....				★★★★★
IRON MAN.....				★★★★★
JET BIKE SIMULATOR.....				★★★★☆
LORDS OF CHAOS.....				★★★★★
MAGNETRON.....				★★★★★
MANCHESTER UNITED.....				★★★★★
MICROPROSE SOCCER.....				★★★★☆
MIDNIGHT RESISTANCE.....				★★★★☆
OLLI & LISSA 2. HALLOWEEN.....				★★★★☆
OLLI & LISSA 3. THE CANDLELIGHT ADVENTURE.....				★★★★★
PASSING SHOT.....				★★★★☆
POWER BOAT.....				★★★★☆
PRO TENNIS TOUR.....				★★★★☆
RAMPAGE.....				★★★★☆
ROBOCOP 2.....				★★★★★
SOLOMON'S KEY.....				★★★★☆
STAR PILOT.....				★★★★☆
TERMINATOR 2. JUDGMENT DAY.....				★★★★★
THEY STOLE A MILLION.....				★★★★☆
THE UNTOUCHABLES.....				★★★★★

## ПРЕДИСЛОВИЕ

Что бы там ни говорили злые языки, ZX Spectrum до сих пор крепко держится в ряду наиболее популярных домашних компьютеров. Думается, отчасти это происходит благодаря тому, что климатические условия нашей страны вообще способствуют росту числа простых и дешевых компьютеров, каковым и является ZX Spectrum. Выход этого сборника лишний раз подтверждает, что слухи о преждевременной кончине Спрессу сильно преувеличены.

Очень приятно, что первый выпуск «Компьютерных миров» не был обойден вашим вниманием, и в редакцию бурным потоком потекли письма с благожелательными откликами. Писем было так много, что мы, к сожалению, не смогли ответить всем, кто ждал этого. Точно так же приносим извинения тем авторам, чьи описания не были напечатаны в этом сборнике. Увы, не все присланные рукописи соответствовали нашим требованиям. Однако надеемся, что первые неудачи не обескуражат авторов этих работ, и они вновь попробуют себя на литературном поприще, тем более что многие их вещи сделаны совсем неплохо и «не прошли» лишь из-за одной-двух досадных оплошностей.

Мы продолжаем принимать описания, но теперь убедительно просим всех, кто решил пожертвовать своим временем ради создания нового сборника, несколько раз проверить и откорректировать свои тексты, дабы нам не пришлось отсылать их обратно с просьбами о доработке.

А тем, кто может что-то дополнить или исправить в уже опубликованных описаниях, также предлагаем написать нам в редакцию, и обещаем, что все замечания мы учтём.

*Издательство «Питер»*

## КЛАССИФИКАЦИЯ ИГРОВЫХ ПРОГРАММ

На сегодняшний день число игр для ZX Spectrum по различным оценкам уже перевалило за десять тысяч. Чтобы не утонуть в этом море программ, рано или поздно возникает желание разделить игры по каким-то определенным признакам. Мы не будем изобретать велосипед и воспользуемся классификацией, которая давно существует на Западе. Она проста и удобна, и ее придерживаются такие популярные английские журналы, как Sinclair User и Your Sinclair.

Для удобства мы ввели обозначения игровых жанров в виде пиктограмм.



### ADVENTURE (Текстовые)

Самый «древний», но ничуть не устаревший жанр компьютерных игр. Название он получил по имени первой игровой коммерческой программы **Adventure** (что в переводе с английского означает «приключение»). По своей сути это *текстовые* игры, часто имеющие очень интересные и закрученные сюжеты. Общение с компьютером в них ведется в режиме диалога и, естественно, на английском языке, что привлекает одних, желающих лучше изучить язык, и наоборот отпугивает других, не ладящих с иностранным.

Для этих программ характерно невероятное количество используемых предметов, каждый из которых приходится брать, проверять, пытаться использовать, куда-то переносить и опять пытаться найти ему применение. Немало забот и с игровым пространством: количество залов, пещер, коридоров, лестниц, комнат, где надо побывать, может достигать нескольких десятков, а то и сотен. Поэтому очень и очень пригодится в адвентюрных играх умение логически мыслить и принимать нестандартные решения.

Первые игры жанра Adventure были практически лишены графического и звукового оформления, оно появилось много позже, но его роль как была, так и осталась второстепенной.

Большинство программ этого жанра позволяют сохранить на магнитной ленте текущее состояние игры и продолжить её с этого момента в следующий раз.

Если Вы только осваиваете работу со Spessу, то, скорее всего, отдадите предпочтение играм других жанров. Но, пройдет какое-то время, и, обратившись к адвентюрным программам, Вы по достоинству оцените их.

К великому сожалению, в этой книге только одна из программ, **Heroes of The Lance**, может быть отнесена к жанру Adventure, да и то с солидной добавкой Arcade. А объясняется все очень даже просто - ох, как нелегко - пройти до конца игру с множеством персонажей и предметов, да ещё и написанную на английском языке.



### ARCADE (Аркадные)

Это, пожалуй, самый распространенный и любимый народом жанр компьютерных игр. В аркадных играх, в отличие от адвентюрных, героя можно видеть на экране и управлять им не командами, а с помощью джойстика или клавиш «вправо-влево-вверх-вниз», что гораздо удобнее. Обычно в играх этого жанра ставится какая-нибудь глобальная цель (найти сокровища, заминировать вражеский центр, освободить принцессу и пр.), и нужно, собирая различные предметы и умело, пользуясь ими, этой цели добиваться. Счёт в игре чаще всего вообще не ведется, важен только конечный результат.

Сюжеты, лежащие в основе большинства аркадных программ, обычно достаточно сложны, игровое пространство может быть огромным и весьма запутанным (хитросплетения лабиринтов, комнат). Правильный путь определяется методом проб и ошибок, и в аркадные игры можно упорно играть месяцами, изо дня в день, продвигаясь всё дальше и дальше, забредая в тупики и возвращаясь.

Довольно часто аркадные игры требуют составления карт лабиринтов и инструкций по использованию многочисленных предметов. Но, поверьте, это нисколько не портит удовольствия от множества открытий, которые ждут вас в таких играх, как **Olli & Lissa 2**, **Olli & Lissa 3**, **The Flintstones**.

Вообще к этому жанру можно отнести любые «нестандартные» игры, в которых вы управляете каким-либо персонажем и у вас есть какая-то определенная цель (**Ghost Blisters**, **Rampage**).



### ACTIONS (Боевики)

Название этого жанра переводится как «действие», но по-русски более точно называть игры жанра Actions боевиками или стрелялками. В них главные требования к игроку - точность, собранность, реакция, а основная цель - набегать, налетать, настрелять побольше очков. Типичным представителем этого жанра можно считать такую программу, как **Star Pilot**.

У программ-боевиков множество страстных поклонников. Правда, большинство из них впоследствии переходят к более серьезным играм, оставив стрелялки в своих игротехах как приятное воспоминание о детстве или как великолепное средство для расслабления.

Впрочем, в чистом виде игры жанра Actions встречаются не так уж часто. Это обусловлено тем, что наличие хоть какого-то самого простого сюжета превращает их в Arcade/Actions. Именно к этому смешанному жанру относятся такие известные программы как, **Midnight Resistance**, **Bignose's USA Adventnres**.



### PUZZLE (Головоломки)

В переводе с английского Puzzle - «загадка», «головоломка», что довольно точно характеризует этот жанр, включающий в себя всевозможные игры-головоломки, лабиринты, задачи по комбинаторике. Заметим, что лабиринты здесь являются не элементом игры, как в аркадных программах, а её сутью, так как главной задачей ставится прохождение лабиринта.

Классической головоломкой считается широкоизвестная игра **Tetris**, а в этой книге головоломки встречаются только лишь в виде специальных вставок в такие сложные игры, как **Robocop 2**, **Terminator 2**, или в виде «собиралок» типа **Solomon's Key** и **Earth Shaker**.



### SIMULATION (Имитаторы)

К этому жанру можно отнести множество программ: игры-имитаторы всевозможных транспортных средств (от самоката до суперсовременного сверхзвукового самолета и фантастического межпланетного корабля), имитаторы спортивных игр и, пожалуй, игры-единоборства.

Наиболее распространены самолетно-вертолетные (**A.T.F.**) и автомобильно-катерные (**Iron Man**, **Jet Bike Simulator**) имитации. Благодаря играм-имитаторам, со Спеccу можно сыграть в футбол, теннис, а если очень повезет, то поучаствовать в соревнованиях по десятиборью (**Fighting Soccer**, **Passing Shot**, **Daley Thompson's Super Test**)

Среди имитаторов есть и простейшие, доступные даже совсем маленьким детям (**Power Boat**), и такие, для освоения которых порой нужны профессиональные знания или, как минимум, подробные инструкции (**A.T.F.**).



### STRATEGY (Стратегические)

«Стратегия - искусство ведения крупных военных операций и войны в целом» - такое толкование дают словари этому термину, и оно абсолютно точно характеризует игровые программы жанра Strategy. Наиболее распространенный сюжет стратегических игр: вы, в качестве главнокомандующего, должны выиграть историческое или вымышленное сражение (**Guadalcanal**). В этих программах выше всего ценятся ваши полководческие качества.

В некоторых стратегических играх можно управлять не только целыми армиями, а и конкретными воинами, и, может быть, даже созданными собственноручно (**Lords of Chaos**)

К этому же жанру относят «деловые» игры - игры, в которых вам предлагается роль бизнесмена, чаще всего менеджера (**Manchester United**), но не исключено, что предложенный вам бизнес будет, мягко говоря, незаконным (**They Stole a Million**).



### TRADITIONAL (Традиционные)

Со Спеccу можно поиграть и в традиционные (настольные) игры, например, в шахматы. Шахматные программы весьма интересны, но, правда, не до такой степени мощны, чтобы им уступил перворазрядник - сказывается недостаток памяти и быстродействия ZX Spectrum. Если вы «давненько не брали в руки шашки», то можете сыграть и в них, но мы предлагаем вам в этот раз нечто другое - подергать ручку игрового автомата и выиграть кучу денег (**Arcade Fruit Machine**).

Отметим, что многие игры (причём чаще всего самые лучшие) невозможно отнести к какому-то одному жанру, они содержат в себе черты сразу нескольких. Ну, скажите, как можно одним словом охарактеризовать такие программы, как Robocop 2, Terminator 2 или Magnetron? Поэтому не удивляйтесь, обнаружив в характеристике какой-либо игры цепочку из нескольких пиктограмм, обозначающих различные жанры.

Для каждой игровой программы мы старались приводить следующие характеристики: ① название, ② фирму-изготовитель и год выпуска, ③ жанр (жанры), ④ условную оценку качества - рейтинг (до 5 звездочек). Например:

③

①

**THE UNTOUCHABLES**

④

---

 **Неприкасаемые** ★★★★★

② — *Ocean, 1991*

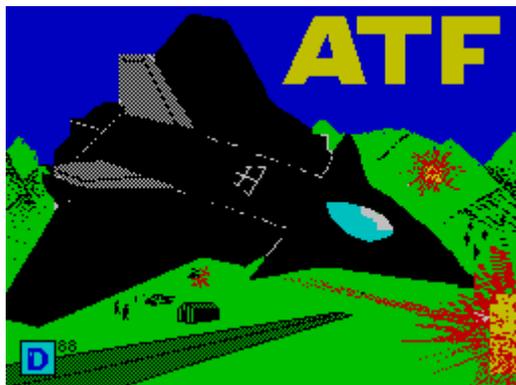
# ADVANCED TACTICAL FIGHTER (A.T.F.)



Ударный тактический истребитель

Digital Integration, 1988

★★★★★



Вот уже несколько лет, не прекращаясь, идет кровопролитная мировая война, и, чтобы положить ей конец, одна из сторон решает пустить в ход секретное оружие - суперсовременный тактический истребитель (A.T.F.). С его помощью союзники (ALLIED), на стороне которых сражаетесь вы, надеются изменить соотношение сил в свою пользу и выиграть войну. Вы получаете в свое распоряжение три новейших истребителя, базирующихся на одной из военно-воздушных баз, и ваша задача - подорвать боевую мощь врага (ENEMY) и вынудить его прекратить военные действия.

Итак, начинается игра.

Прежде всего, выберите управление (CONTROL): клавиатуру, Kempston-джойстик или правый Sinclair-джойстик. Перемещение курсора осуществляется клавишами 6 и 7, а выбор пункта - 0 или Space.

Далее выберите подходящий вам уровень игры - рейтинг (PILOT RATING), который имеет восемь градаций от новичка (ROOKIE) до аса (ATF-ACE).

Ещё один пункт меню - звук (SOUND). Его можно выключить совсем (OFF), что, наверное, не слишком разумно, поэтому лучше выбрать звук для ZX Spectrum 48K или для 128K с музыкальным сопроцессором.

Теперь - START GAME, и перед вами замигает надпись ANALIZING WAR DATA (анализируются военные данные). Затем появляется карта мира, на которой мигающими точками обозначены союзные и вражеские объекты, причем последние мигают в два раза чаще. Квадратиком отмечена военно-воздушная база, где располагаются ваши истребители. Под картой выводятся данные разведки об одной-двух ближайших вражеских целях, причем эта информация автоматически заносится в память бортового компьютера вашего самолета. Если сейчас нажать **Enter**, то территории союзников и противника на карте выделятся разными цветами.

Нажатие клавиши **огонь** выводит на экран информацию о соотношении сил. Здесь вы увидите свой рейтинг и, в виде двух шкал, оценку сил врагов (ENEMY) и союзников (ALLIED). В зависимости от выбранного уровня сложности силы врагов равны вашим или превышают их, так что не ждите поблажек - вас ждет бой, как минимум, с равным противником.

Ещё раз нажмите **огонь** и приступайте к подготовке истребителя к вылету. В общей сложности ваша боевая машина в состоянии поднять в воздух 6000 кг груза. Исходя из этого выбирайте:

- ✓ CANNON MAGAZINES - пулеметные магазины по 75 патронов в каждом. Вес 50 кг.
- ✓ ASRAAM MISSILES - ракеты «воздух-воздух». Вес 125 кг.
- ✓ MAVERICK MISSILES - ракеты «воздух-земля». Вес 250 кг.
- ✓ FUEL - авиационное топливо на 150-200 км. Вес 100 кг.

Перемещение по этому меню - клавиши **вверх/вниз**; выбор нужного количества - **вправо** (добавить)/**влево** (убавить).

Не торопитесь вылетать с базы, благоразумнее сначала разобраться куда лететь. Для этого, нажав клавишу **C**, обратитесь к бортовому компьютеру, и изображенная на его экране карта мира (WORLD MAP) сменится базой данных, в которую занесены как вражеские цели, так и объекты

союзников. Не лишним будет вспомнить перед вылетом о назначении органов управления и основных приборов истребителя.

Вот теперь можно и на взлётную полосу - нажимайте **огонь**, набирайте обороты двигателя (клавиша **Q**), взлетайте (джойстик на себя или клавиша **вниз**) и не забудьте убрать шасси (клавиша **U**). Очень полезной, особенно для новичков, может оказаться система автоматической регулировки высоты, включающаяся/выключающаяся клавишей **T**; она позволит полностью избавиться от проблем, связанных с рельефом местности.

Итак, вы летите, чтобы уничтожить выбранный вражеский объект. Прежде всего, разверните свой истребитель так, чтобы его курс совпадал с азимутом на цель. Лететь лучше на максимальной скорости, сбрасывая её до минимума, когда расстояние до объекта составит 20-25 километров. Для наземных целей выберите клавишей **N** ракету MAVERICK и запустите её клавишей **M**. В случае промаха или только частичного повреждения объекта развернитесь и повторите атаку. Так до тех пор, пока не сотрете его с лица земли. Если ракет «воздух-земля» у вас уже нет, а вражеский объект ещё каким-то чудом уцелел, рискните ударить по нему ракетой «воздух-воздух» - иногда это срабатывает.

Когда цель уничтожена, выберите из базы данных следующую, только не поленитесь перед новой атакой с помощью всё того же компьютера (клавиша **C**) проверить свой боезапас и состояние истребителя. Не исключено, что после этого, вместо новой атаки, вам придётся спешно искать место посадки - свою или союзную базу.

Основной источник повреждений - атаки вражеских перехватчиков. Особенно опасно, когда самолет противника пристраивается вам в хвост. В этом случае постарайтесь лететь не прямо, а в какую-либо сторону, тогда враг не сможет попасть в вас и постарается улететь. Тут уж не теряйте времени и отправьте ему вслед длинную пулеметную очередь. Вообще к воздушному бою лучше готовиться заранее, для этого достаточно держать в поле зрения экран своего локатора. На нем вражеские самолеты появляются в виде движущихся мигающих точек, в отличие от неподвижных и немигающих стационарных объектов. Советуем не уклоняться от воздушных боев, поскольку, чем больше перехватчиков вы уничтожите в начале игры, тем легче будет в конце.

Мерцание индикатора SAM и прерывистый звуковой сигнал - признаки вражеской ракетной атаки. Вряд ли это приятнее боя с перехватчиками - ведь попадание ракеты в самолет на 100% гарантирует смертельный исход, но, к счастью, такого финала можно избежать. Попробуйте при обнаружении идущей на вас ракеты противника нажать клавишу **J**, включающую противоракетную систему, и убедитесь в этом сами.

Как бы удачно ни складывался бой, наступит пора подумать о возвращении (кончается топливо, не осталось ракет или весьма значительны, полученные повреждения). Пользуясь компьютером, найдите ближайшую союзную базу и поворачивайте к ней. Когда до базы останется около 50 км, начнет мигать индикатор сигнала базы (AL). Клавишей **L** включайте систему автоматической посадки и, увидев взлетно-посадочную полосу, выпускайте шасси (клавиша **U**). Если ваш истребитель имеет значительные повреждения, с последней операцией лучше не спешить - рискуете слишком быстро потерять скорость и грохнуться на землю, не долетев нескольких сотен метров до родного порога.

Искренне надеемся, что такого не случится, и, благополучно приземлившись на базе, вы получите на экране информацию:

- ✓ количество уничтоженных целей - вражеских и, не дай Бог, своих;
- ✓ число сбитых самолетов противника;
- ✓ полученные повреждения истребителя;
- ✓ результаты боевой деятельности врагов и союзников.

Отметим, что чем успешнее будут ваши действия, тем больший урон нанесут врагу и ваши союзники, так что, в конечном итоге, всё зависит от вас - не забывайте об этом!

Учитывая, что в вашем распоряжении только три самолета, используйте посадку для того, чтобы полностью отремонтировать истребитель, пополнить запасы горючего, подобрать новый боекомплект. После чего можно продолжить полет.

## Датчики и приборы



*Истребитель во время атаки.*

На приборной панели можно увидеть следующее:

1. FUEL - датчик количества топлива.
2. SAM - индикатор ракетной атаки.
3. AL - индикатор сигнала базы. Если он чёрный - в радиусе 80 км нет ни одной базы; красный мигающий - база обнаружена и можно включать систему автоматической посадки (клавиша L); красный - посадочная автоматика включена, не забудьте выпустить шасси (клавиша U).
4. TF - индикатор системы автоматической регулировки высоты. Чёрный - система выключена, белый - включена.
5. UC - регулятор положения шасси. Рычаг вверх - убраны, рычаг вниз - выпущены.
6. Строка сообщений бортового компьютера. Здесь в ходе игры появляется информация о повреждении или уничтожении целей, о новых вражеских объектах и т. п.
7. THR - датчик оборотов двигателя.
8. SPD - указатель скорости. Скорость напрямую зависит от оборотов двигателя, а выпущенное в полёте шасси не способствует её увеличению.
9. GND - датчик высоты местности (на рисунке она равна нулю, так как истребитель летит над поверхностью моря, от которой и ведется отсчёт).
10. ALT - альтиметр. Определяет высоту полета.
11. Прицел. Буква в нём указывает тип выбранной ракеты; (M - MAVERICK, A - ASRAAM).
12. Курс истребителя (должен быть приблизительно равен BRG).
13. BRG - азимут цели.
14. RNG - датчик расстояния до цели (в километрах).
15. SCORE- набранные очки.
16. Количество имеющихся на базе истребителей.
17. Радиолокатор. Радиус его действия около 80 км. Мигающие точки - подвижные цели, немигающие - стационарные.
18. Экран бортового компьютера.

### **Бортовой компьютер**

Он работает в четырёх режимах, переключение которых производится клавишей C.

1. Карта - показывает положение самолёта и выбранной цели.
2. Выбор цели, осуществляется нажатием соответствующих клавиш:
  - D - переключатель противник/союзник;
  - E - переключатель типов целей;
  - G - автоматический поиск ближайшей цели;
  - F/R - просмотр списка целей выбранного типа, для каждой из которых даётся азимут (BRG) в градусах и расстояние (RNG) в километрах.

*Внимание!* При выборе цели постарайтесь не перепутать объекты союзников и противника. Последние выделены красным цветом, и бомбить рекомендуется именно их.

3. Оружие - компьютер показывает оставшийся боекомплект.
4. Статус - выдается информация о состоянии систем истребителя:
  - POWER - состояние двигателя. От этого показателя зависят высота и скорость полета. Если он меньше 25 - немедленно возвращайтесь на базу, а если меньше 15 - самолет уже ничто не спасет;
  - CONTROL - управление. Оценка состояния системы управления истребителя;
  - WEAPON - оружие. Эти данные определяют дистанцию и поражающую силу ракет;
  - DEFENCE - защита. Чем меньше этот показатель, тем тяжелее могут быть повреждения, полученные вашим истребителем в предстоящем воздушном бою.

### **Сообщения бортового компьютера**

При появлении на экране локатора новых вражеских целей ваш компьютер идентифицирует их, и результат выводит в строке сообщений. Вот список всех возможных военных объектов, данные о которых могут храниться в компьютере:

- BASE - база;
- COMMS BASE - радиолокатор;
- FACTORY - завод;
- LAND FORCES - сухопутные войска (изображены в виде танка);
- WARSHIP - военный корабль.

Когда ваша ракета попадает в один из этих объектов, выдается сообщение о его повреждении (DAMAGED) или уничтожении (DESTROYED). Учтите, что базу очень сложно полностью разрушить одной ракетой.

### **Управляющие клавиши**

- 5** - влево;
- 6** - набор высоты;
- 7** - снижение;
- 8** - вправо;
- O, Space** - огонь;
- Q** - добавить обороты двигателя;
- A** - сбросить обороты;
- N** - переключатель типа ракет;
- M** - пуск ракеты;
- J** - включение противоракетной системы;
- T** - включение/выключение системы автоматической регулировки высоты полета;
- L** - включение/выключение системы автоматической посадки;
- U** - убрать/выпустить шасси;
- C** - переключатель режимов работы бортового компьютера;
- D** - переключатель противник/союзник;
- E** - переключатель типов целей;
- G** - автоматический захват ближайшей цели;
- F/R** - просмотр списка целей выбранного типа;
- H** - пауза в игре;
- S. Shift** - включение/выключение разметки. Эта клавиша, позволяет нанести координатную сетку на стремительно несущуюся под крыльями истребителя земную поверхность или убрать её.

# ARCADE FRUIT MACHINE



Игровой автомат  
Zeppelin Games, 1991

★★★★☆



Если вы азартный человек, но не любите разбрасываться деньгами, то наверняка часто останавливались около игровых автоматов, глядя, как другие уходят с набитыми карманами или разоряются в пух и прах. С помощью игры Arcade Fruit Machine вы сможете проверить свою удачу, не тратя ни копейки. Однако сейчас перед вами не просто какой-то «однорукий бандит», а сверхсложный игровой автомат, имеющий множество функций, разобраться с которыми поможет это описание.



*Перед вами один из сложнейших игровых автоматов*

Когда программа загрузится и заиграет музыка, нажмите **Enter** для старта. Первоначально вы имеете в кармане всего половину английского фунта стерлингов, то есть 50 пенсов. На свои деньги, а их количество обозначено в окошке BANK, вы можете купить целую кучу кредитов (CREDITS) ценой 2 пенса (0,02 f). Если быть совсем точным, то всей вашей наличности хватит, чтобы крутануть барабан ровно 25 раз. Но не обязательно сразу тратить весь капитал. Чтобы купить побольше кредитов, нажимайте клавишу **I**, а при получении достаточного их количества (не менее одного) жмите **Enter**. В правом нижнем углу поочередно мерцают стрелки. Для того, чтобы запустить барабан по направлению стрелки, нажмите **Z**, против направления - **V**. Иногда перед запуском над изображением фруктов мерцает надпись HOLD и внизу горит CAMBLE/CANCEL. Это означает, что вы имеете право выбрать один или несколько фруктов из центральной линии (WIN LINE), и они зафиксируются, то есть не будут вращаться и выпадут в следующей игре. «Зажимать» фрукты нужно клавишами **1**, **2** или **3**.

## Начисляемые деньги

Деньги в игре начисляются за два одинаковых фрукта, оказавшихся после остановки барабана на центральной линии в первой и второй позиции; за три фрукта на центральной линии; за две или три звезды расположенные на любой линии, а также по диагонали.

- |                           |           |
|---------------------------|-----------|
| 2 фрукта или 2 звезды     | - 0,04 f; |
| 3 груши, яблока или вишни | - 0,08 f; |
| 3 колокольчика или головы | - 0,12 f; |
| 3 черепа                  | - 1,5 f.  |

В левом верхнем углу имеется колонка с цифрами. Сумма, которую вы выиграли, загорается белым цветом. Можно взять её клавишей **C**. Но у вас есть возможность увеличить эту сумму. Видите, сверху и снизу от нее мигают числа. Попробуйте рискнуть и получить больше денег, резко нажав клавишу **X** в тот момент, когда загорится верхнее число. Если вам повезет к выигранная сумма увеличится, можно повторить вышеописанное действие и выиграть ещё больше. Проиграли - получаете нижнюю мигающую сумму, а уж если это была надпись **LOSE** - не получаете ничего.

### Специальные игры

Если приглядеться, можно увидеть, что часто на выпадающих фруктах появляются цифры. Сумма этих цифр (в центральном ряду) равна количеству букв, высвеченных во фразе **CASH'n'GRAB**. Когда она высвечивается полностью, вы попадаете в режим специальных игр. Если на выпавшем фрукте нарисован знак вопроса, буквы будут последовательно высвечиваться, и, нажав на клавишу **C** во время высвечивания последней, можно заполнить всю надпись. Иногда над словом **CASH'n'GRAB** высвечивается строка **FEATURE HELD**, это означает, что высвеченные буквы сохраняются на следующую игру.

Квадратное меню с бегающим курсором позволяет выбрать следующие варианты специальных игр:

**SKILL RUN**. По надписи **CASH'n'GRAB** бегут буквы. Если вы нажмете на клавишу **C** во время загорания последней, выигрыш будет обозначен на столбе с деньгами. В этой игре дается 10 попыток.

**PICK A WIN**. На линии с деньгами высвечивается число. Вы можете взять это число клавишей **C** и войдете в режим выигрывания денег.

**FRUIT STEP**. По экрану бежит квадрат. Если вы нажмете на клавишу **C**, машина выберет вам фрукт, и он автоматически выпадет в трёх позициях на центральной линии.

**WIN SPINS**. Вам дается право бесплатной игры. Причем вы обязательно выиграете сразу 2 или 3 фрукта, и так может продолжаться несколько раз.

**CASH POT**. Если вы внимательный человек, то заметите, что в монетницу периодически падают монеты. Этот пункт меню позволит вам взять их оттуда.

**NUDGE POT**. На линии с деньгами периодически появляются числа. Можно увеличить свой выигрыш, нажав в нужный момент **X**. Но если вы довольны и этим, жмите **C**. Машина даст 3 фрукта на ваш выигрыш.

### Примечания

- ✓ Появляющаяся во второй позиции надпись **SHUFLE** дает право крутить барабан в разные стороны (клавиша **C**);
- ✓ если вы получили выигрыш, числа, написанные на фрукте, никакой роли не играют;
- ✓ после окончания специальной игры, если в командном окне выпала надпись **REPEAT**, все повторяется заново;
- ✓ некоторые варианты специгр включаются в процессе основной игры. Об этом свидетельствуют надписи в командном окне;
- ✓ если вы выиграли большую сумму денег, можете забрать её с собой, не покупая новые кредиты. Тогда ваше имя наверняка появится в списке самых удачливых игроков. И помните - кто не рискует, тот не пьёт шампанское!

*С. Коробейников*

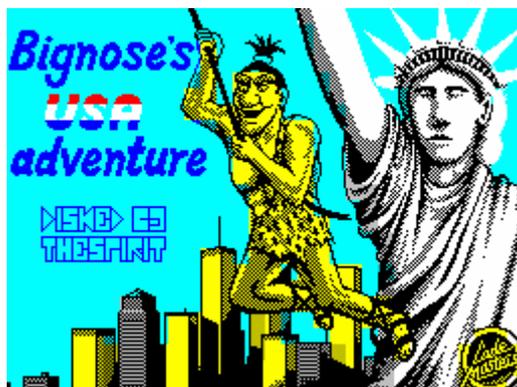
# BIGNOSE'S USA ADVENTURE



Приключение Большеносого в США\*

★★★★☆

Code Masters, 1991



Прекрасная игра, напоминающая по сюжету одну из последних версий фильма о Тарзане, позволит вам отдохнуть от заумных программ и попрыгать в свое удовольствие.

Чтобы выиграть, вам потребуется помочь забавному дикарю Большеносому спасти своих друзей. А предыстория всех его приключений такова.

## Сюжет

Наш беспечный герой, как и все африканские дикари, жил в джунглях, наслаждаясь дикой природой и огнедышащим солнцем, палящим здесь почти круглый год. Он жил один, но не был одинок - его окружали верные друзья, с которыми он проводил почти все свое время: лев, жираф, попугай, змея, обезьяна и черепаха: Ничто не мешало их счастью, пока однажды в джунгли не приехала группа наемников, отлавливающих зверей для нью-йоркского зоопарка. Для бандитов главное были деньги, поэтому они не церемонились с животными: сажали их в клетки и долго не кормили. Большеносый оказался бессилён перед захватчиками: они увезли всех его друзей. Но не так-то прост Большеносый, несмотря на свой большой нос! Он отправляется в Америку, где злодеи спрятали клетки с животными. Бандиты разбросали клетки по всей Америке, так что не надейтесь мгновенно найти их все. Придется терпеливо пройти все 3 уровня, чтобы выволить друзей.

## Этапы

### *Первый этап - Манхэттен (MANHATTAN)*

Поиски друзей вы начинаете в Манхэттене - центральном районе Нью-Йорка, расположенном на острове. Где-то здесь спрятаны клетки со львом и жирафом. Чтобы освободить животных, вам придется сначала найти ключи, а потом и сами клетки.

Игру можно было бы назвать скучноватой, если бы не внезапно появляющиеся враги. На первом этапе - это *полицейские* и *строители*. Большеносый должен бояться их, как огня, так как одно соприкосновение с ними несет смерть. Но разговор с ними будет короткий, если вы успеете вовремя швырнуть во врагов одним из *кокосовых орехов*, в избытке имеющихся у Большеносого; поэтому целесообразно «постреливать» по сторонам, даже когда рядом никого нет.

Неприятности доставляют также часто встречающиеся *костры*. Они, как заколдованные, носятся взад-вперед, норовя поджарить и без того чёрного, как ночь, негра Большеносого. Полезный совет: перед тем, как прыгать на площадку с кострами, уничтожьте их, а уж потом прыгайте. Иногда ваше безоблачное существование омрачается появлением *бомб*, летящих в вас неизвестно откуда. Спасти от них могут только быстрые ноги и ответный шквальный огонь.

Клетки с животными в игре выглядят следующим образом: это зеленые ящики, сколоченные из досок. Весьма забавно наблюдать, как в темноте между досок моргают и поворачиваются то вправо, то влево чьи-то глаза.

---

\*Только не подумайте, что главный герой - Буратино, а авторы программы решили поиздеваться над славным мальчиком, обозвав его большеносым.

После того как вы освобождаете какое-либо животное, вас поздравляют и сообщают, кого вы спасли (LION - лев, GIRAFFE - жираф). Вы получаете премию (BONUS) в размере 50 000 очков. Когда спасете обоих, то перейдете на второй этап.

#### *Второй этап - Дикий Запад (WILD WEST)*

Чтобы спасти попугая и змею, вам придется пережить полное опасностей путешествие по Дикому Западу. Эти края известны непрекращающимися стычками между ковбоями и индейцами. Поскольку вы не принадлежите ни к тем, ни к другим, вам надо быть осторожным вдвойне.



*Задача трудна, но цель благородна...*

К опасностям прибавляются также черепа, валяющиеся у вас на пути. Не прикасайтесь к ним, если не хотите стать одним из них. Индейские вигвамы никак не мешают вашему продвижению по лабиринту, однако предупреждают об опасности тех, кто не спешит расстаться со своим скальпом. Освободив попугая (PARROT) и змею (SNAKE), вы приступите к финальной части игры.

#### *Третий этап - Мост «Золотые Ворота» (GOLDEN GATE BRIDGE)*

Это сложнейшая часть игры. Обилие противников снижает скорость передвижения (а в играх с большими, но простыми лабиринтами, самое главное - бегать побыстрее в поисках правильного пути).

На мосту настроение вам будут портить строители, полицейские, уже известные бомбочки, а, кроме того, некие очумелые кисточки. Последние, как и положено всем ожившим кисточкам, норовят покрасить Большеносого чем-то, очевидно, очень ядовитым, поскольку, пройдясь по нему, отнимают ещё одну жизнь.

На третьем этапе среди прочих препятствий вы увидите реку. Большеносый может падать на суше с любой высоты без особого для себя вреда, но если упадет в реку, ничего не поделаешь - придется умирать.

На мосту вы найдете клетки с гориллой (GORILLA) и черепахой (TORTOISE). Освободив их, вы полностью выполните свой моральный долг. Вас поздравят (CONGRATULATIONS), похлопают по плечу, сказав что-то типа «хорошая работа!» (WELLDONE), и ещё раз напомнят, что вы спасли всех животных (ALL ANIMALS RESCUED). После этого вы выйдете в начальное меню программы.

Довольно скучный конец, в противоположность веселой и увлекательной игре.

### **Предметы**

Помимо бешеных человечков, старающихся убить вас своим прикосновением, в игре вы можете найти предметы с самым разнообразным назначением.

Начнём с полезных вещей. Для поддержки тонуса Большеносого в лабиринте раскиданы маленькие ведерки (наверное, с водой) и сэндвичи. На самом деле они не дают ничего, кроме очков (за то и другое по 500).

Очень редко встречаются дополнительные жизни в виде крошечных изображений Большеносого. Иногда можно взять временное бессмертие в виде щита, и на целых 20 секунд стать неуязвимым.

Однако попадаются и вещи откровенно вредные. Например, если наступить на коробочку с клеем (GLUE), то Большеносого временно хватит паралич. Десять секунд он будет абсолютно неподвижен.

Но это ещё что в сравнении с кружкой алкоголя, ждущей неутомимого героя в самых

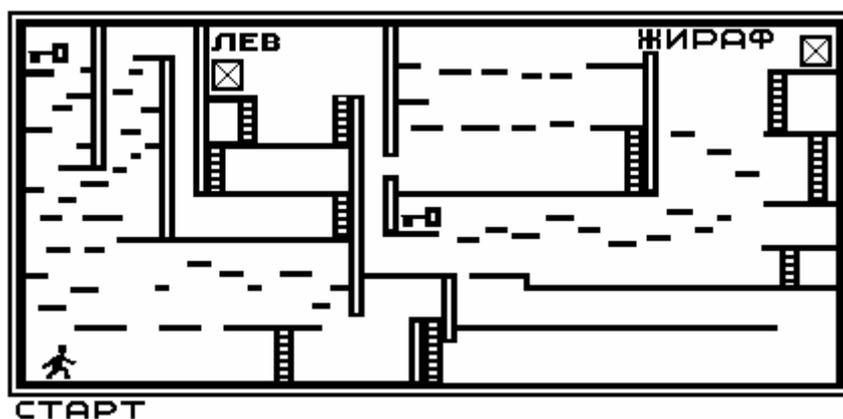
непредсказуемых местах. Если выпить её, то на время Большеносый теряет ориентировку, забывает, где право, а где лево, меняя их местами (управление по горизонтали инвертируется). Хуже всего, когда это случается на маленьких площадках, свалиться с которых можно очень просто. В таком случае лучше вообще не двигаться и подождать 20 секунд, пока ваш герой не протрезвеет.

Самые важные предметы в игре - ключи от клеток с животными, за которые дается по 500 очков. Приятно, когда любой ключ подходит к любой клетке.

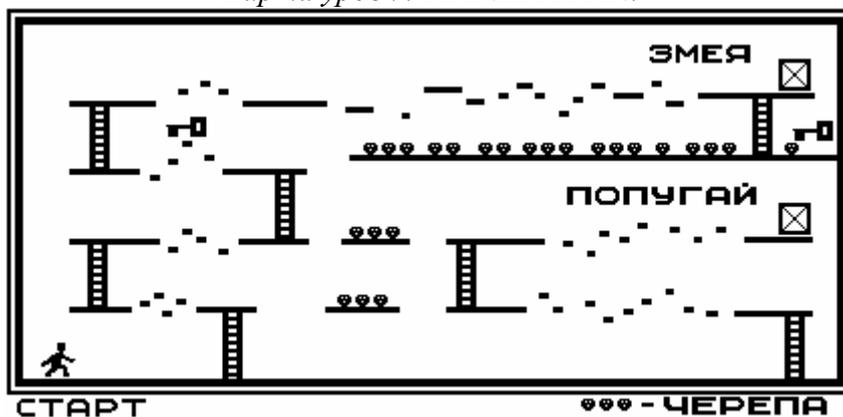
Если хотите приостановить игру (режим паузы), нажмите одновременно клавиши 1, 2, 3, 4 и 5. Выход из паузы - клавиша огонь. Если же вы хотите ещё и увидеть табличку с сообщением, что игра приостановлена, вам придется нажать «всего» 8 клавиш: **Caps Shift, A, S, D, F, R, T, Y** (причем одновременно!). Трудно сказать, шутка ли это автора программы или проделки хакеров, но эта функция исправно работает.

Кстати, если во время игры вы забудете про Большеносого на 20 секунд (то есть не будете прикасаться к клавишам), то он начнёт насвистывать мелодию (про себя) и нетерпеливо притопывать ножкой.

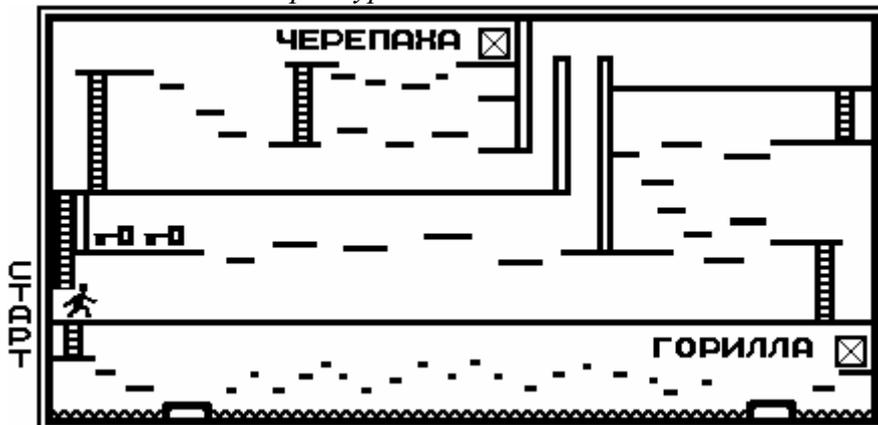
### Карты уровней



Карта уровня MANHATTAN.



Карта уровня WILD WEST.



Карта уровня GOLDEN GATE BRIDGE.

## Самое главное

Если вы хотите пройти всю игру полностью, то самое главное для вас - бессмертие в игре. Бессмертие - это как раз то, что делает любую игру привлекательной и просто обязывает пройти все уровни! Причем, играя с бессмертием, у вас появляется отличное средство от опьянения. Чтобы мгновенно протрезветь, достаточно потратить одну из своих бесконечных жизней.

К сожалению, автор описания не имел счастья пользоваться фирменной версией BIGNOSE, а лишь исправленной - со вставленным бессмертием (C.S.L. Studio). Скорее всего, вам попадется последняя версия, и сразу после загрузки вас спросят, хотите ли вы играть с бессмертием: INFINITIVE LIVES? (Y/N). Нажимайте **Y** - да, или **N** - нет.

Но даже если вас угораздило раздобыть какую-либо другую версию, вы все равно имеете шанс попрыгать на третьем уровне. Попробуйте вписать бессмертие самостоятельно.

Для этого надо загрузить первый блок программы (бейсик-загрузчик) с помощью MERGE"" и вывести на экран его листинг командой LIST 1. Если к этому времени вы увидите текст программы и компьютер ещё не зависнет, то можно поставить перед последней в программе инструкцией RANDOMIZE USR n свою команду POKE 42823,194.

Можно сохранить новый загрузчик на ленте с помощью SAVE "BIGNOSE" LINE 0. Теперь можно запустить программу командой RUN и посмотреть, что получится.

## Управление

Сразу же после окончания загрузки на экране появится меню, в котором можно выбрать удобное для себя управление:

1. KEYBOARD - клавиатура (**Q, A, O, P, M**);
2. KEMPSTON - Kempston-джойстик;
3. CURSOR - Cursor-джойстик (**5, 6, 7, 8, 0**);
4. SINCLAIR 1 - правый Sinclair-джойстик (**6, 7, 8, 9, 0**);
5. DEFINE KEYS - переназначение клавиш.

Если в процессе игры вы наберете хоть одно очко, то по окончании попадете в зал славы (HALL OF FAME), где хранятся имена пяти лучших игроков.

Теперь, когда вы разобрались с управлением и вдоволь налюбовались именами лучших игроков, неплохо бы самому начать играть. А сделать это весьма просто - нажмите огонь!

Кстати, создал программу один человек: и проект, и графика, и коды написаны программистом фирмы Code Masters Мартином Хартли (Martyn Hartley).

## Заключение

Автор искренне надеется, что его описание поможет вам не только разобраться с игрой, но и получить удовольствие, и играя и выигрывая в BIGNOSE. Кстати, с бессмертием и картой автор наострил себя проходить всю игру за 19 минут, и это ещё не предел! А вы смогли бы так?

*А. Погорельский*

# BMX FREESTYLE



Велофристайл

Code Masters, 1990

★★★★☆



Программой BMX Freestyle фирма Code Masters продолжает серию имитаторов спортивных соревнований, в которую также входят Jet Bike Simulator, Grand Prix 2 Simulator, Professional Skateboard Simulator, Motocros Simulator и Pro BMX Simulator. Продукция Code Masters в рекламе не нуждается, но всё же скажем - эти игры просто класс! И сейчас мы поучаствуем в соревнованиях по велофристайлу.

После загрузки компьютер попросит вас ввести свое имя (TYPE YOUR NAME), а также имя второго игрока.

Нажимайте **Enter** и увидите следующее меню:

- ✓ START GAME - начало игры;
- ✓ NO OF PLAYERS - количество игроков (1-2);
- ✓ CHOOSE CONTROLS - выбор управления;
- ✓ CHANGE NAMES - изменение имен игроков;
- ✓ WAFFLE - информация об авторах.

Передвигать стрелку по меню можно, нажимая **Space**. Клавиша **Enter** подтвердит ваш выбор. Разобравшись с управлением, смело начинайте игру.

## Задание 1. На заднем колесе (WHEELIE TRIALS)

Вам предстоит проехать на заднем колесе значительное расстояние. Из всего управления работает только одна кнопка **вправо**, которой можно одновременно поднимать переднее колесо и прокручивать педали. Просто? Попробуйте, и тот из читателей, кто с первого раза проедет хотя бы 15 метров, пусть первый кинет в меня камень.



*Такая езда вовсе не простое дело.*

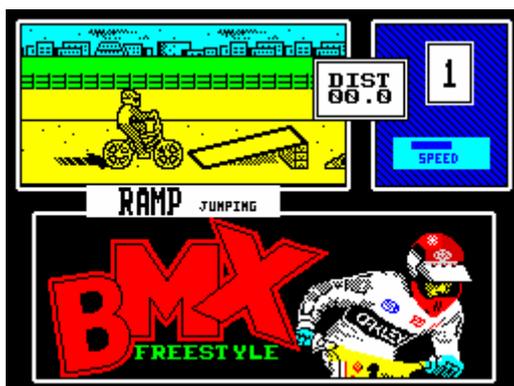
Если вы все же научились обуздывать свой велосипед, не радуйтесь - примерно на двадцатом метре вам попадет первый камень или лужа. Дальше они будут попадаться в изобилии, и их перечислять я не стану. Квалификационная дистанция этого уровня - 45 метров.

## Задание 2. Прыжки с трамплина (RUMP JUMPS)

Здесь все просто. Кнопками **влево-вправо** раскручиваем педали (покажите, чему вы

научились, играя в Daley Thompson's Super Test!) и, заехав на трамплин, на самом его краю нажимаем **огонь**. В верхней части экрана загорается надпись KICKED (оттолкнулся).

Если вы неудачно нажали **огонь**, то появится TOO SOON (слишком рано) или TOO LATE (слишком поздно).



*Чтобы хорошо прыгнуть, надо как следует разогнаться.*

В полёте постоянно поддерживайте переднее колесо на высоте около 15 градусов клавишей вверх. Это обеспечит вам мягкую посадку и переход на следующий уровень. Квалификационная отметка - 15 метров.

### Задание 3. Езда по металлической дуге (HALF PIPE)

Все читатели, скорее всего, видели такие тренажеры для скейтбордистов - широкий металлический лист, выгнутый в виде дуги. Спортсмен, разогнавшись в такой дуге на своем скейте и поездив, таким образом, туда-сюда, на ходу выполняет головокружительные трюки. Велосипед - не скейт, но все же и на нем, при высоком уровне мастерства, можно повторить штучки скейтбордистов. Итак, пробуйте!

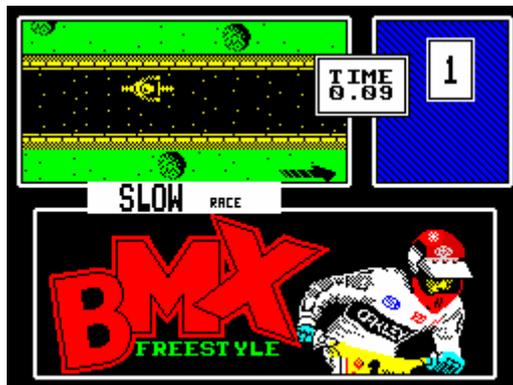
Клавиши **влево-вправо** разгоняют велосипед в соответствующем направлении. Самый сложный момент на этом уровне возникает, когда уже под углом 90° вы подъезжаете к краю дуги. Здесь действуйте так: в ту секунду, когда заднее колесо велосипеда окажется на самом краю (на белой полоске), быстро нажимайте огонь. Времени у вас всего 1 минута, а успеть проехать 12 раз туда-сюда - вовсе не простое занятие!



*Этот этап довольно сложен, но не для мастера.*

### Задание 4. Медленная езда (SLOW RACE)

Скажем честно: прототипа состязаний, которые вам предстоят на этом уровне, я не встречал. Так вот: вы едете по песку в гору, дорожка ограничена стенами. Управляя клавишами **влево-вправо** и ударяясь о стенки, за 5 секунд надо доехать до вершины горы. Дело осложняется и тем, что перепутаны кнопки **влево** и **вправо**. Вы изрядно помучаетесь, проходя этот уровень.



Если вам все-таки удастся доехать до долгожданной финишной черты, вы увидите надпись, в которой авторы поздравят вас и провозгласят королем фристайла (признаюсь, сам я всего один раз сумел дойти до конца).

Кстати, в версии программы, которую имел ваш покорный слуга, была возможность войти в режим тренировки (в нем не учитывается время). Для этого надо было в таблице рекордов набрать CHEAT.

Ну, вот вроде бы и все. Удачи!

***В. Иванов***

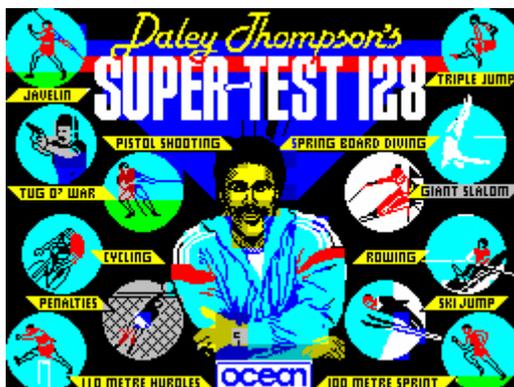
# DALEY THOMPSON'S SUPER TEST



Супер тест Дейли Томпсона

Ocean, 1990

★★★★★



Те, кто увлекается спортом, возможно, слышали про Дэйли Томпсона. Этот темнокожий англичанин является двукратным чемпионом мира по легкоатлетическому десятиборью. В честь его подвигов и была создана эта игра. Правда, авторы программы решили сделать совершенно фантастическое двенадцатиборье, которое вряд ли возможно в реальном мире, но, надеюсь, вас это не отпугнет, а, наоборот, заинтригует. Итак, приготовились? На старт... Внимание... Марш!

## Гребля (ROWING)

Ваша задача - прийти к финишу на байдарке за квалификационное время (40.00 секунд). Параллельно с вами будет грести ваш соперник. Его байдарка плывет довольно быстро, но если вам удастся «перегрести» его, то получите 1000 призовых очков.

Остается только упомянуть, как управлять байдаркой. Надо очень быстро перебирать клавиши **влево-вправо**. Технология довольно простая, и на протяжении всей игры вы будете ею пользоваться. В данной ситуации, чем быстрее перебираются клавиши, тем больше заполняется полоска SPEED (скорость). Если она заполнилась до конца - вы наверняка придете первым.

## Пенальти (PENALTIES)

Сейчас вы попробуете себя в роли футболиста и будете пробивать пенальти. Вначале футболист разбегается, и у вас есть время набрать полную полоску POWER (сила удара). Как только он подбегает к мячу, жмите клавишу **огонь** и держите, пока не наберется нужный угол удара (ANGLE). Затем отпускайте, и мяч полетит в ворота (во всяком случае, он полетит в их сторону). То, как разбегается футболист, пока не выбежит к воротам, отображается в левом нижнем углу экрана. Во время удара там же показываются ворота и место, куда полетит мяч (оно выбирается клавишами **влево** и **вправо**).



*Ещё не сделан удар, а вратарь уже бросился за мячом.*

Вообще, вероятность, что вы забьете гол, не слишком высока. Во-первых, можно промазать по мячу. Во-вторых, можно промазать по воротам. И, в-третьих, мяч может быть отбит вратарем. Всего дается 5 попыток, а набрать надо целых 2000 очков. Впрочем, набрать эти очки можно и ни разу не попав в ворота. Надо лишь бить по мячу как можно сильнее, а угол удара делать

поменьше.

### Прыжки на лыжах (SKI JUMP)

На этот раз вам предстоит прыгать с трамплина на лыжах, причем для квалификации (QUALIFY) необходимо пролететь 60 метров или больше. Это не очень сложно - главное, как следует разогнаться и вовремя прыгнуть. Если опоздаете с прыжком, то просто рухнете на землю.



*Сейчас главное - успеешь вовремя оттолкнуться, иначе...*

Пока вы летите, можете любоваться проплывающими мимо облаками. Но не увлекайтесь их разглядыванием, ведь вам ещё нужно как следует приземлиться. Тут наверняка возникнут небольшие сложности. Встать на лыжи можно с помощью клавиши **огонь**. Но если вы поторопитесь с посадкой, то просто покатитесь кубарем, а если опоздаете - сломаете себе лыжи (хорошо, если не шею). На этот этап дается 3 попытки.

В правой части экрана два раза изображен трамплин (виды сверху и сбоку). Маленькой точкой обозначен лыжник. Сомневаюсь, что всё это вам поможет совершить гигантский прыжок, но, тем не менее, смотреть, как перемещается точка, изображающая вас, довольно интересно.

### Перетягивание каната (TUG O WAR)

Теперь проверим вашу физическую силу. Уже 10 тяжеловесов выразили желание потягаться с вами. А вот их имена:

- |                  |                |
|------------------|----------------|
| 1. Hyper Bill    | 5. Marry Erdoo |
| 2. Eric Von Mean | 6. Curly Cobb  |
| 3. Arthur Snap   | 7. The Woods   |
| 4. Jessie Gee    | 8. Gus         |

Каждому из этих спортсменов соответствует определенный уровень мастерства. Для квалификации достаточно победить Нурер Bill'a. Конечно, тем, кто чувствует в себе небывалую силу, можно выбрать и более достойного соперника. Автору этого описания так и не удалось победить двух последних спортсменов.

Теперь о самих состязаниях. Вам точно так же, как и раньше, надо перебирать **влево-вправо**, постепенно утягивая соперника на свою сторону. Если долгое время никто не может победить, то веревка начинает рваться, а когда окончательно разорвется - будет объявлена ничья.

### Тройной прыжок (TRIPLE JUMP)

Это состязание уже посложнее предыдущих. Вам надо разбежаться и тремя прыжками покрыть значительную дистанцию (12.0 метров). При каждом прыжке необходимо определить его угол. Оптимальный угол прыжка - 45°. Что интересно: в таблицу мировых рекордов (WORLD RECORDS) по этому виду спорта вы можете войти, даже не пройдя квалификацию по нему.

### Бег на 100 метров (100M SPRINT)

Легче этого состязания, пожалуй, ничего нет. Конечно, если вы уже научились, как следует перебирать клавишами. Вам надо уложиться в 13.00 секунд, и, надеюсь, с этим проблем не возникнет.

### Метание копья (JAVELIN)



*Хороший разбег - залог хорошего броска.*

Здесь тоже все просто. Надо как следует разбежаться и кинуть, копьё подальше, предварительно набрав нужный угол броска. Минимальный угол - 20°, максимальный - 90°, но вам нужно набрать угол, близкий к 45°, иначе всё бесполезно. Да, кстати, когда будете разбегаться, не заступите за линию броска - это запрещено.

### **Бег с препятствиями на 110 метров (110M HURDLES)**

Поскольку вы уже научились неплохо бегать, то справитесь и здесь. Главное - вовремя прыгать и не наткаться на барьеры. Каждый упавший барьер снижает вашу скорость и, соответственно, увеличивает время забега, что крайне нежелательно, ведь для зачёта необходимо уложиться в 15.00 секунд.

### **Стрельба из пистолета (PISTOL SHOOT)**

Сейчас проверим вашу меткость и реакцию. Видите вон те мишени на экране? По ним и надо стрелять. Пока они стоят к вам боком - не стоит суетиться, а вот когда одна из них вдруг повернется, тут уж не зевайте. Клавиша **влево** поднимает прицел на нужную высоту, а клавиша **вправо** сдвигает его в сторону мишени. Как вы уже, наверное, догадались, клавиша **огонь** производит выстрел. При точном попадании в цель дается 600 очков, при неточном - меньше. Для квалификации нужно набрать 3000 очков или больше. Вам разрешено сделать 10 выстрелов, и если вы ни разу не промажете по мишени, то спокойно перейдете на следующий этап соревнований. Но даже если вы не наберете нужного количества очков - не расстраивайтесь, есть ещё две попытки.

### **Гонка на велосипеде (CYCLING)**

Вот уж где можно полностью вымотаться, так это здесь. Только представьте себе целых 40 секунд дерганья рукоятки джойстика или перебирания клавиш! Чувствовать себя вы будете так, словно действительно ехали на этом велосипеде, а то и хуже. Главное - правильно рассчитать свои силы и не выдохнуться на середине пути, только тогда вы сможете победить.

### **Прыжки в воду (DIVING)**

Вы когда-нибудь прыгали в воду с подкидной доски? Ну, так сейчас будете прыгать. Вон внизу уже сидят четверо судей и смотрят на вас во все глаза. Хорошо бы их сюда на ваше место. Ну да ладно, жмите огонь и прыгайте.

Чем быстрее вы будете перебирать клавиши **влево-вправо**, тем больше переворотов сделает в воздухе спортсмен, и тем лучше оценят его искусство судьи. Важно успеть вовремя закончить крутиться и, нажав огонь, аккуратно войти в воду. Не стоит только нырять ногами вперед - это плохо отразится на ваших оценках. За три прыжка вы должны набрать 65 баллов, а это, поверьте, очень непросто.

### **Слалом-гигант (GIANT SLALOM)**

Это самый сложный этап. Вы должны сначала как следует разогнаться, отталкиваясь палками, затем, постепенно скатываясь с горы, проехать между флажками, встречающимися по дороге. После того, как лыжник проедет сквозь первую пару, разгоняться уже не надо. Он будет это делать сам. На весь спуск отводится 60.00 секунд. Если вы не уложитесь в это время или, не дай Бог, решите не проезжать сквозь флажки, то будете дисквалифицированы. То же самое ждет за

частые столкновения с флажками.

### **Эпилог**

На все соревнования дается три жизни. Это значит, что если вас дисквалифицируют в третий раз, то вы навсегда выбываете из соревнований и будете рыдать от бессилья в ногах у победителя. Однако если вам все же удалось выиграть, то не торопитесь облегченно вздохнуть. Вас пригласят на следующие соревнования, которые проходят ровно год спустя. Новые соревнования будут уже посложнее предыдущих, но это шанс ещё раз доказать, что вы сильнее всех.

### **Управление**

1. KEYBOARD - клавиатура (**O, P, Q**).
2. KEMPSTON JOYSTICK - кемпстон-джойстик.
3. CURSOR JOYSTICK - курсор (**5, 8, 0**).
4. INTERFACE II - интерфейс 2 (**6, 7, 0**).
5. REDEFINE KEYS - переназначение клавиш.

Как всегда, выбор нужного пункта осуществляется при помощи соответствующих клавиш, но если немного подождать, то можно увидеть демонстрационную игру на одном из уровней.

***Г. Кубатьян***

# EARTH SHAKER



Сотрясающий землю

Michael Batty, 1990

★★★★★



В далеком-далеком будущем жил народ Пакменов. Жили они мирно, никого не трогали, но, проснувшись однажды утром, с ужасом узнали, что к ним на планету прибыл Повелитель Алмазов. Он был ужасным злодеем и решил уничтожить народ Пакменов. Повелитель Алмазов построил огромный подземный замок и начал было исполнять свои гнусные планы, но, к счастью, на него случайно упал самый большой, самый красивый алмаз, который и придавил Повелителя. К сожалению, не убил, а только придавил, ибо Повелитель Алмазов бессмертен.

Прошло несколько лет, и пакмены решились послать разведчика в замок. Разведчик преодолел огромное количество всяких препятствий и, наконец, очутился в самом центре замка - в зале Тарактал, где лежал придавленный алмазом Повелитель. Увидев Пака, а именно так звали бесстрашного разведчика, Повелитель разразился страшным смехом, а потом поинтересовался, не считают ли пакмены, что они его победили. Пак честно признался, что считают. Тогда Повелитель рассмеялся ещё более страшным смехом и открыл Паку страшную тайну. Самым ужасным творением сумасшедшего Повелителя Алмазов были алмазные мины, которые он разместил в недрах планеты. 32 шахты, полных алмазных мин! И эти мины могли взорваться в любую секунду. Пак понял, что вся надежда только на него, ведь только он один из народа Пакменов был способен есть алмазы. Тяжело вздохнув, Пак отправился к телепортатору, который и отправил его в недра планеты, навстречу неизвестным опасностям.

С этого момента, собственно, и начинается игра, а то, что вы сейчас прочли, было всего лишь вступление, которое мы сочинили сами, ради того, чтобы вам было интереснее играть. Хотя, возможно, эта история и могла бы произойти когда-нибудь, но нам ничего об этом не известно.

## Управление игрой

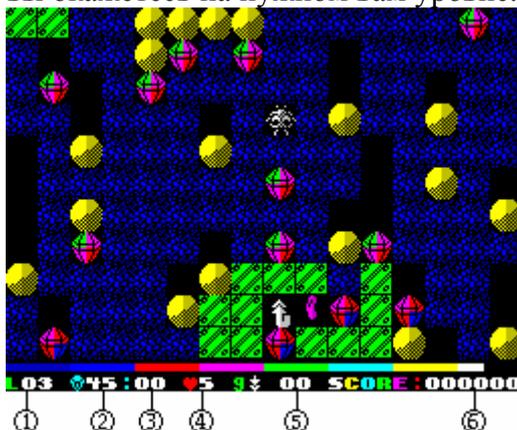
После загрузки игры на экране появится меню. Если немножко подождать и не нажимать клавиши, то на месте имени автора появится бегущая строка, которая содержит краткие сведения об игре.

Рассмотрим подробно пункты меню:

1. START GAME - начало игры.
2. REDEFINE KEYS - переназначение клавиш. Можете выбрать любые удобные для вас клавиши, но только не **G**, **H** или **F**. Они зарезервированы.
3. KEYBOARD CONTROL - управление с клавиатуры. Первоначально заданы следующие клавиши:
  - Q** - вверх;
  - A** - вниз;
  - O** - влево;
  - P** - вправо;
  - M** - огонь;
  - G** - возврат в начальное меню;
  - H** - заново начать прохождение экрана с потерей одной жизни;
  - F** - карта шахты. Показывается 30 секунд. Для каждой шахты вызывается только один раз в течение одной жизни.
4. JOYSTICK CONTROL - управление от Kempston-джойстика.
5. QUIT GAME - выход из игры.

Выбрав управление, можно начать игру, но сперва программа спросит у вас пароль (список паролей для всех уровней приведен в конце описания). Для того чтобы начать игру с первого

уровня, достаточно просто нажать клавишу **Enter**. Если вы правильно набрали пароль, то надпись замерцает разными цветами, и вы окажетесь на нужном вам уровне.



*Новый уровень, и новый вопрос - куда же идти?*

Когда, наконец, перед вами появится игровое поле, обратите внимание на две строки внизу экрана. Верхняя из них содержит цветную полосу, величина которой показывает, сколько у вас осталось сил. Между прочим, силы у вас уменьшаются со страшной скоростью. Посему не забывайте вовремя подкрепиться прыгающей желеобразной фасолью, которая всегда рада помочь в трудную минуту. В нижней строке слева направо расположены следующие указатели:

- 1) номер уровня;
- 2) общее количество алмазов в пещере;
- 3) количество съеденных алмазов;
- 4) количество оставшихся жизней;
- 5) уровень энергии антигравитатора;
- 6) количество набранных очков.

### **Типы лабиринтов**

Существует четыре типа уровней. Ниже приводится условное название каждого типа и его краткая характеристика.

*Пещера.* Характерной чертой этого типа является практически полное отсутствие стенок или перегородок. Такие уровни обычно не вызывают затруднений, главное - следить, чтобы на вас ничего не упало сверху.

*Три стены.* Этот тип характерен запутанными лабиринтами и большим количеством телепортаторов. Для прохождения уровней такого типа требуются много времени и логическое мышление, так как многие участки лабиринта в результате непродуманных действий могут стать ловушками.

*Угадай что где?* Для прохождения таких лабиринтов необходима карта, огромное терпение и лучший друг индейца - верный глаз. Некоторые предметы здесь совсем не такие, как выглядят на экране: похож на камень, а на самом деле алмаз. Найти подлог поможет карта.

*Водосток.* Главная отличительная черта уровней этого вида состоит в том, что положение алмазов, камней и остальных предметов непостоянно. Все они стремятся сползти вниз или сгореть в огне. Эти уровни требуют от играющего максимальной собранности и хорошей реакции, потому что, свалившись вниз, предметы могут блокировать различные места шахты, например, выход.

### **Предметы**

1. *Алмаз.* Это то, что вам надо искать и съесть.
2. *Камень.* Убивает, если падает сверху. Когда нет препятствий, его можно двигать по горизонтали. При попадании в огонь - сгорает.
3. *Кнопка.* Если на нее что-нибудь уронить, например, камень, то она сработает (включив или отключив что-либо) и исчезнет.
4. *Мыльный пузырь.* Висит на одном месте, пока его не трогают (упасть вниз не может). При соприкосновении с огнем гасит его и исчезает.
5. *Дуга.* Перегораживает проход. Касаться ее нельзя, иначе потеряете очень много энергии. Исчезает при нажатии соответствующей кнопки.

6. *Телепортатор*. Позволяет переместиться в пространстве. К сожалению, нельзя узнать заранее, куда тебя телепортируют.
7. *Бутылка*. Взяв ее, вы получите дополнительную жизнь.
8. *Выход*. Переход на другой уровень. Открывается только после, того, как будут собраны все алмазы. Об этом вас известит характерный звуковой сигнал.
9. *Антигравитатор*. В результате его действия камни будут падать вверх, а не вниз. Учтите, когда действие антигравитатора кончится, то все, что взлетело, упадет вниз. Наш вам совет - спрячьтесь подо что-нибудь.
10. *Прыгающая желеобразная фасоль*. Восстанавливает энергию.
11. *Вопрос*. Что это будет - узнаете сами.
12. *Огонь*. Если вы его коснетесь, то умрете быстро и без боли.

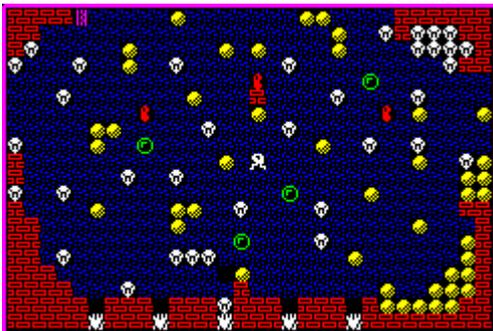
### Полезные советы

1. Есть одна маленькая хитрость. Если вы нажмете кнопку огонь и, не отпуская её, клавишу одного из направлений, то Пак съест кусочек пространства в этом направлении. То же самое происходит по отношению к алмазам.

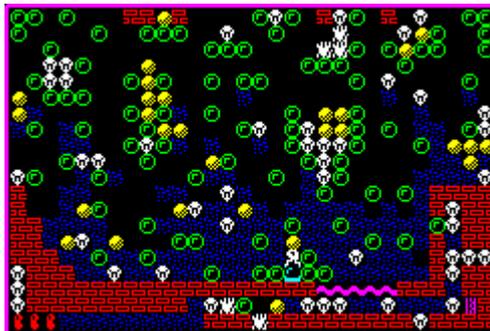
2. Учтите, что если на вас свалится фасоль или алмаз, это будет иметь такие же печальные последствия, как и падение камня.

### Карты уровней

Уровень 1. ROOM FOR IMPROVEMENT



Уровень 2. THE BUBBLE BATH



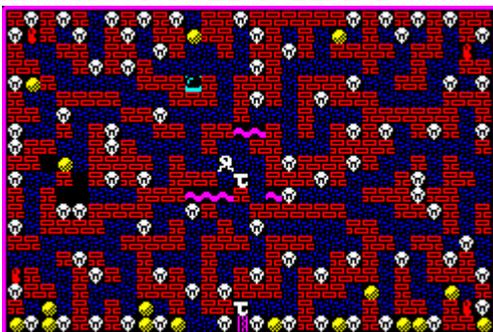
Уровень 3. THE GRAVITY CHAMBER



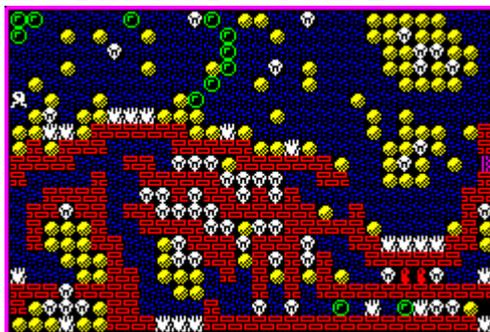
Уровень 4. HEAD IN THE CLOUDS



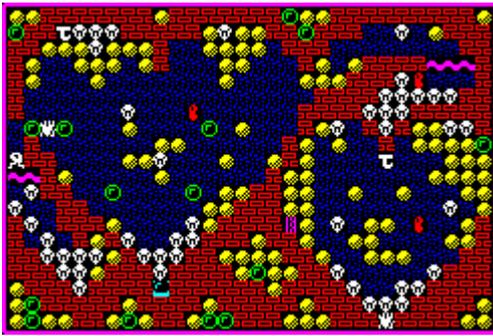
Уровень 5. HUST TOED ICELAND



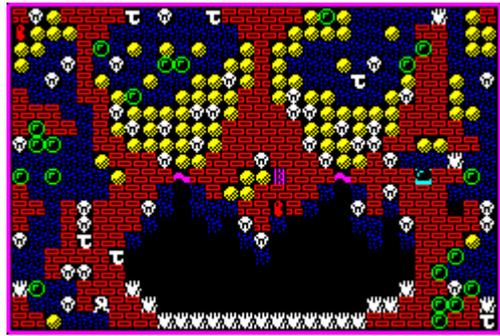
Уровень 6. DIAMONDS OF MINE



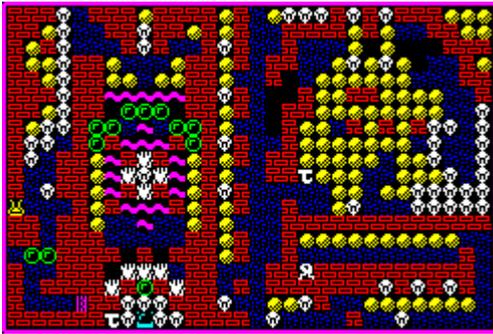
Уровень 7. THE TWO OF HEARTS



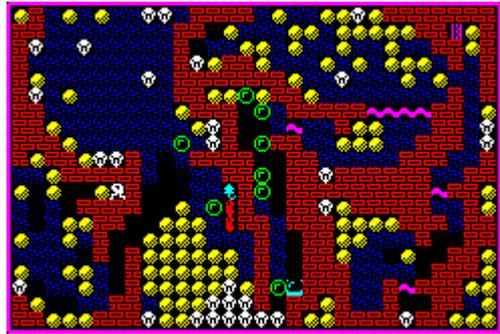
Уровень 8. CENTRAL INCINERATOR



Уровень 9. INTERNAL REACTOR INC



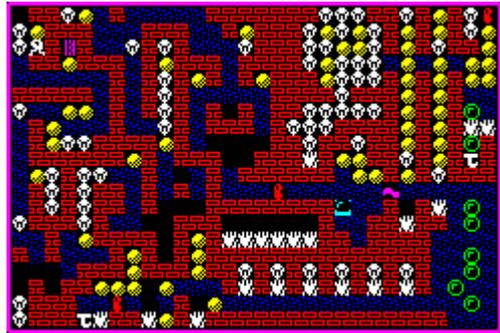
Уровень 10. NUCLEAR ORE CAVERNS



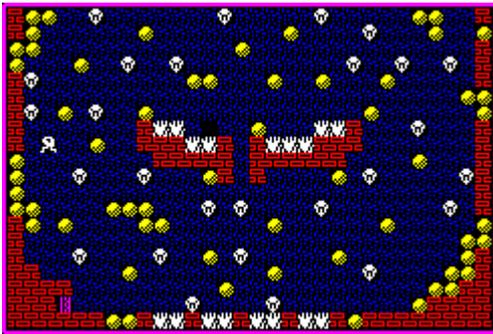
Уровень 11. GRAVITON SHELLS



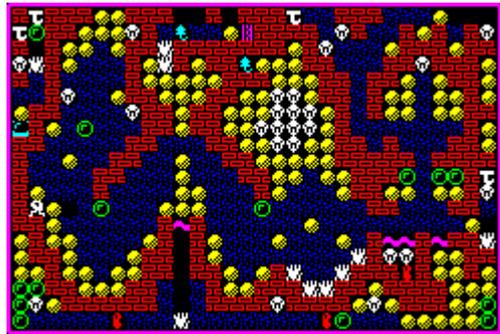
Уровень 12. THE OIL WELLS



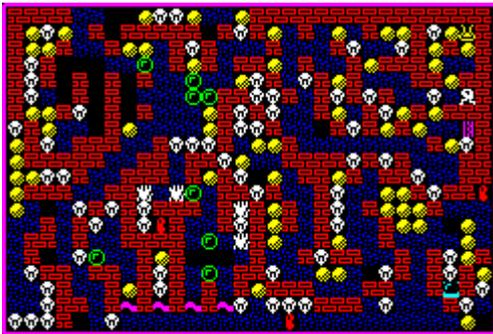
Уровень 13. WET HELL SOIL



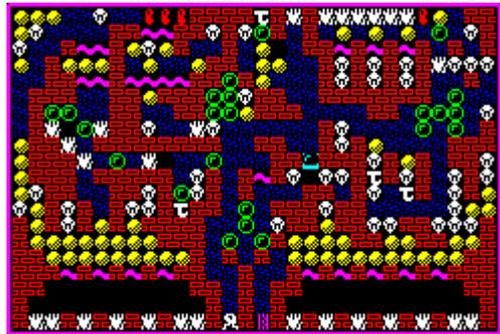
Уровень 14. THE GRAVLOCK CELL



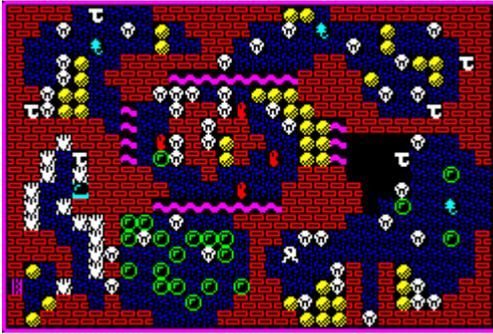
Уровень 15. HONEY COMBS



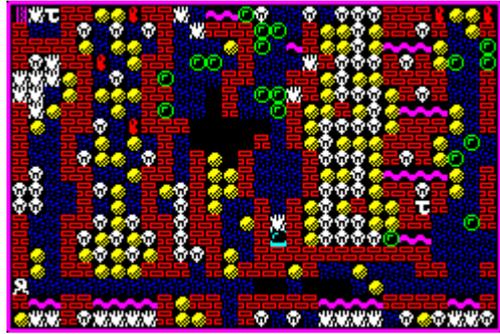
Уровень 16. HAIR BRAINED SURGERY



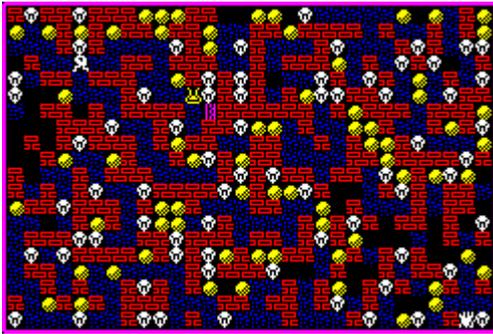
Уровень 17. BURY DRAINAGE HIRER



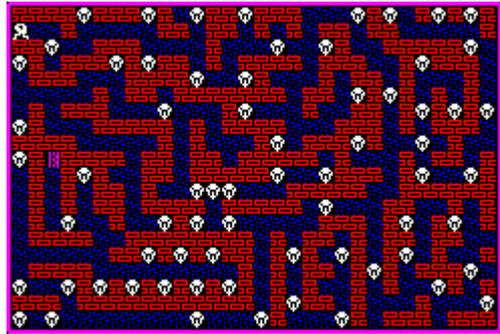
Уровень 18. SPACEBASE WASTEPIPER



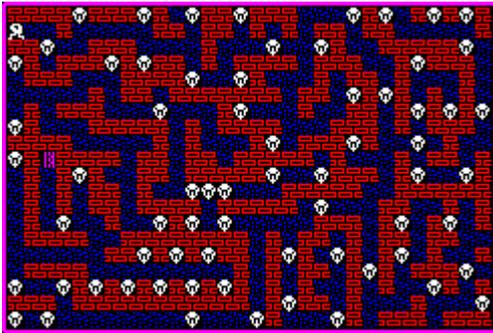
Уровень 19. THE SNARE



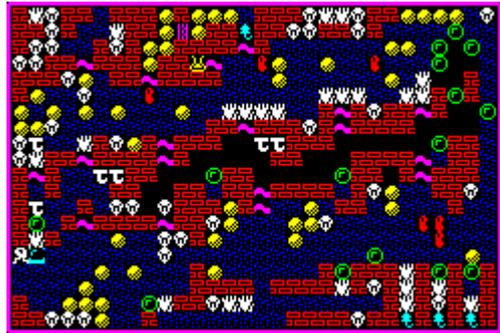
Уровень 20. RUSE NO DOUBT



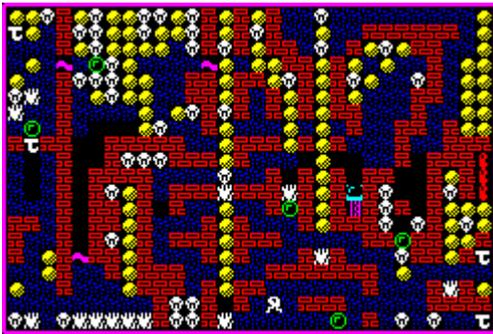
Уровень 21. OUTER BOUNDS



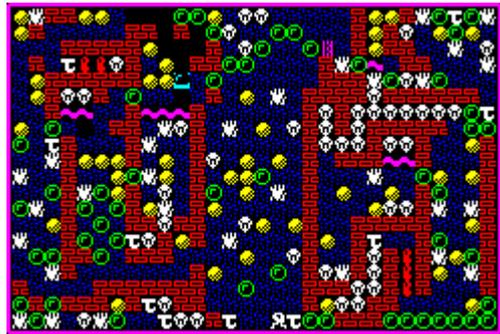
Уровень 22. SPRING LOADED



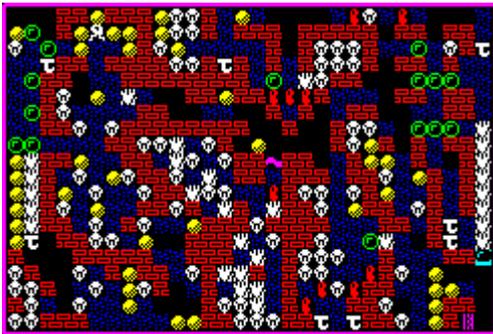
Уровень 23. ALARM CLOCK WORKS



Уровень 24. FOG RISE WATERFALL



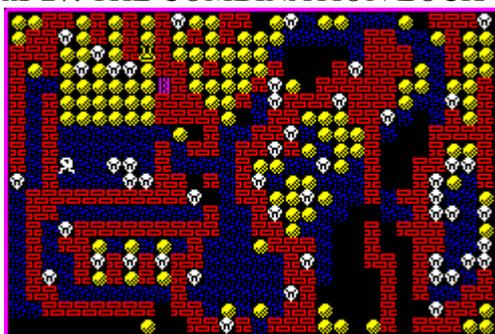
Уровень 25. GREAT WALLS OF FIRE



Уровень 26. CHINA CANAL



Уровень 27. THE COMBINATION LOCK



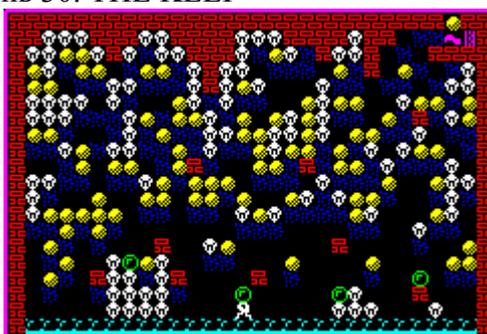
Уровень 28. YOUR SAFE WITH ME



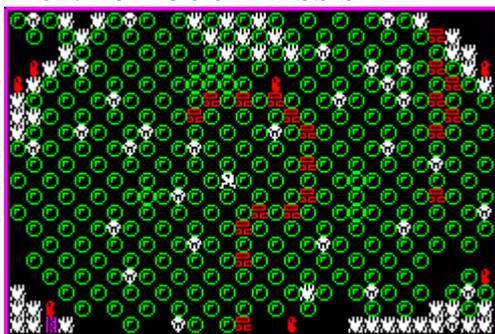
Уровень 29. YE FIT WARM HOUSE



Уровень 30. THE KEEP



Уровень 31. FOR GOODNESS SAKE



Уровень 32. NO DEVIL LIVED ON



### Резюме

В программе отличная графика, очень неплохая музыка. Лабиринты являются прекрасным синтезом логических задач с высоко-динамичной игрой. Что и говорить, мечта коллекционера.

*С. Титков, С. Лебедев*

# FIGHTING SOCCER



Боевой футбол

Activision/SNK

★★★★☆



Я люблю футбол. Люблю прорываться по флангу, получать точный пас, технично обрабатывать мяч и красивым ударом через себя посылать его прямо под перекладину... Но сегодня на улице сыро и холодно, неохота высовывать нос. Устроюська я лучше поудобнее в кресле и сыграю в мой любимый Fighting Soccer, да вам заодно покажу, насколько классная эта игра. Все-таки выступить за сборную Англии и, если повезёт, стать чемпионом мира - это гораздо приятней, чем долго и усердно гонять по лужам грязный мяч в надежде завоевать, наконец, Кубок Двора... Итак, начнем.

## Главное меню

После загрузки программы вам предстоит выбрать управление из следующего списка, причем сразу для двух игроков:

- ✓ KEMPSTON - Kempston-джойстик;
- ✓ JOYSTICK 1 - Sinclair-джойстик 1 (6, 7, 8, 9, 0);
- ✓ JOYSTICK 2 - Sinclair-джойстик 2 (1, 2, 3, 4, 5);
- ✓ KEYBOARD - клавиатура (Q, A, O, P, Space).

Если с этим не возникло трудностей, то смело жмите **Enter** и попадете в следующее меню.

Здесь нужно выбрать параметры грядущих матчей.

- ✓ PLAYER 1 VS COMPUTER - игрок 1 против компьютера.
- ✓ PLAYER 1 VS PLAYER 2 - игрок 1 против игрока 2.
- ✓ PLAYER 1, PLAYER 2 VS COMPUTER - игрок 1 и игрок 2 против компьютера. В идеале - игра двух игроков против компьютера, с их постоянным присутствием на поле. На самом деле это не совсем так. То первый, то второй игрок оказываются выведенными непреклонной волей компьютера из состава участников матча.
- ✓ ARROW MODE - управляющий режим. От того, что вы здесь выберете, будет зависеть судьба встречи. Лучше, если вы эту опцию вообще не будете трогать, как это делаю я.

Да, чуть не забыл, если в главном меню ничего не нажимать, то можно увидеть демонстрационную игру, сопровождаемую замечательной музыкой для AY-8910/12 (музыкально эта программа вообще оформлена очень хорошо).

## Ведение игры

Надеюсь, что никому не надо объяснять правила игры в футбол? После сбрасывания мяча игроки начинают бесцельно носиться по полю. Отыщите среди всей этой компании самого веселого футболиста, на которого ещё указывает здоровенная стрелка. Нашли? Вот и хорошо, теперь вы знаете, как выглядите со стороны. Немного попрыгав по полю (для разминки), отправляйтесь на поиски футбольного мяча, найдя который быстрее бегите забивать гол. Только не перепутайте ворота, иначе после матча будете разбираться со своими болельщиками.

В игре возможны удары, как ногами, так и головой, надо лишь зафиксировать направление удара и нажать **огонь**.

## Строение экрана



*Игровой экран программы Fighting Soccer.*

Экран разделен на две части. На одной стороне происходит непосредственно сама игра. На другой расположены часы, указывающие время, оставшееся до конца игры; радар, показывающий, где находятся другие игроки. В той же части экрана находятся указатели результативности каждой из команд, ну и, конечно, флаги стран, за которые выступают играющие команды.

### Ещё об игре

В игре, помимо прочих, можно пользоваться ещё двумя функциями:

- MUSIC ON/OFF - клавиша **Extend Mode** (или одновременно нажатые **Caps Shift** и **Simbol Shift**);
- PAUSE/QUIT - клавиша **Enter**. Если снова нажмете её же, то игра продолжится, **Q** - вернетесь в начальное меню, и ваши прежние победы не будут засчитаны.

Ну вот, пожалуй, и все. Успехов на футбольных полях. Да, чуть не забыл! Если вы блестяще проведете парочку встреч, то сможете оценить акробатические таланты вашей группы поддержки.

*А. Галахов*

# THE FLINTSTONES



## Семейство Флинтстоунов

Hanna Barbara Production Inc., 1988

★★★★☆



В этой игре мы встретимся с героями замечательного мультфильма о семействе пещёрных жителей. Кстати, управлять мы тоже будем одним из них. Познакомьтесь, его зовут Фред Флинтстоун (Fred Flintstone). У него есть жена Вильма (Wilma), маленькая дочка Пиблс (Pebbles) и верный друг по имени Барни (Barney), у которого тоже есть жена, но в игре она не появляется.

### Главное меню

Сразу после загрузки заиграет музыка (рассчитанная на музыкальный сопроцессор AY 8910/12), и перед вами появится следующее меню:

- 0 - PLAY GAME - начать игру;
- 1 - PRACTICE PART 1 - практика в части 1;
- 2 - PRACTICE PART 2 - практика в части 2;
- 3 - KEMPSTON JOYSTICK - Kempston-джойстик;
- 4 - SINCLAIR JOYSTICK - Sinclair-джойстик;
- 5 - KEYBOARD - клавиатура (Z - влево; O - вверх; X - вправо; K - вниз; Space - огонь).

Выбирайте себе нужный вариант управления, а затем начинайте игру. Если хотите, можете сперва попрактиковаться, выбрав в меню пункты 1 или 2, однако в этом случае вам дадут на две жизни меньше, чем положено.

### Часть 1.1. Покраска забора

Вильма попросила вас покрасить забор. В случае если все будет сделано в срок, она отпустит вас вместе с Барни поиграть в кегельбан. Конечно, сама мысль о покраске забора уже довольно неприятна. Однако отступать некуда, и вы соглашаетесь.



*Нелегкую работу задала вам жена, так что после её ухода очень хочется выругаться.*

Чтобы покрасить забор, надо, прежде всего, обмакнуть кисть в краску. Для этого просто пройдите мимо ведра с краской, которое стоит посреди двора. Теперь можно приступать к покраске. Подойдите вплотную к забору и несколько раз мажьте кистью (клавиша **огонь**).

Обычно достаточно четырех раз, чтобы в том месте, куда вы подошли, образовался светлый квадрат. Но краска на кисти быстро кончается, поэтому почаще навешивайтесь к ведру. То, сколько краски осталось на кисти, показывает полоска BRUSH, расположенная внизу игрового экрана. Ну, а полоска COVER увеличивается по мере закрашивания забора.

Для того чтобы покрасить верхнюю часть забора, воспользуйтесь переносной лестницей. Развернуться на ней можно, не спускаясь на землю, а когда потребуется переставить лестницу в новое место - встаньте к ней вплотную и двигайтесь в нужном направлении. Если не покрашенные места остались у самой земли, то чуть отойдите от забора, прежде чем нажать **ОГОНЬ**.

За тем, как идет покраска забора, наблюдает ваша дочурка Пиблс. Пока она сидит в своей детской кроватке, вам нечего опасаться, но как только малышка покинет ее, тут уж держитесь! Непоседливая девчонка начинает рисовать на заборе различные рожицы и надписи. Чтобы она не испортила всю вашу работу, хватайте её поскорее и несите обратно в кроватку. Правда, при этом приходится на время бросить кисть, и та, как сумасшедшая, начинает скакать по двору. Поймать же её совсем не просто.

Вообще начинать красить лучше сверху, чтобы лишний раз не бегать за дочкой и не закрашивать заново те места, где она расписалась.

Если весь забор уже покрашен, а игра все не переходит на следующий уровень, значит, чего-то не хватает. Посмотрите внимательно ещё раз. Даже несколько не покрашенных точек может рассердить привередливую жену. Попробуйте снова пройти кистью в сомнительных местах.

Не забывайте посматривать на время, оставшееся у вас. Оно показано в виде песочных часов. Как только в последних часах иссякнет весь песок, появится Вильма, и вам не поздоровится.

Однако хочется верить, что вы все же уложитесь в срок и порадуете свою жену.

## Часть 1.2. Гонка на машине

Покрасив забор, вы вместе с Барни отправляетесь играть в кегельбан. Времени осталось мало, и вы решаете воспользоваться своим старым автомобилем. Однако, поскольку в Каменном веке автомобили делать не умели, надежность вашего драндулета явно находится под сомнением. Так что если на дороге встретится какое-либо препятствие, его лучше перепрыгнуть. Не успеете - случится авария! Заднее колесо вашего автомобиля не желает сидеть на месте и при каждом удобном случае норовит удрать. Если это все-таки произошло - быстрее вылезайте и бегите устанавливать колесо на место. Но сначала поднимите машину домкратом, используя клавиши **вверх** и **вниз**, а уж затем подбирайте отвалившееся колесо и прикрепляйте его на место клавишей **ОГОНЬ**.



*Времени почти не осталось, а ещё надо проехать так много.*

Забавно, но у вашего автомобиля нет днища, как, впрочем, и мотора тоже, так что вам придется всю дорогу бежать своими ногами, да ещё волоча на себе и машину, и сидящего в ней Барни. Понятно, что при этом прыгать довольно неудобно. Поэтому после каждого вашего прыжка скорость автомобиля резко снижается. Времени же на эту сумасшедшую гонку дается ничтожно мало. Так что не удивляйтесь, если к концу пути окажетесь перед закрытыми дверьми. Однако если вы все-таки успеете, то сможете неплохо провести время.

## Часть 2.1. Кегельбан

Правила игры в кегельбан известны каждому. Необходимо, кинув шар, сбить как можно больше кеглей. Вам даются две попытки. Затем свои силы пробует Барни. Если все кегли сбиты с первой попытки, то вторая экономится и может быть использована в конце игры.

В этой версии кегельбана нет логического конца, поэтому Вы будете играть, бросая по очереди шары пока не надоест. Очки начисляются в зависимости от количества сбитых кеглей.

Чтобы хорошо кинуть шар, вначале надо встать на линию броска. Сделайте это, используя клавиши **вверх** и **вниз**. Затем, прицельтесь с помощью клавиш **вправо** и **влево**. О том, как сильно в сторону покатится шар, свидетельствует полоска RIGHT (если вправо) или LEFT (если влево). Теперь можно и кидать. Нажмите **огонь** и держите, пока полоска SPEED не достигнет приличной величины. Однако будьте аккуратны: если передержите, то полоска будет набираться сначала, а вы рискуете просто не добросить шар до цели.



*Хорошо поработав, можно немного и развлечься.*

Наконец бросок сделан, и вы в нетерпении смотрите, куда же попали. В правой части экрана как раз и изображены кегли, а также дорожка, по которой катится ваш шар. Внизу слева показаны те же самые кегли, но уже сверху.

На этом уровне идет и время, но оно не оказывает почти никакого влияния на игру. Также не изменяется состояние жизни и очков, поэтому ничего не случится, даже если вы проиграете Барни. Настоящие друзья прощают и не такое!

## Часть 2.2. Спасение ребенка

Игра в кегельбан неожиданно прерывается, так как вам приносят экстренный выпуск газеты «Пещерная труба». Вы узнаете, что потерялась ваша маленькая дочь. Последний раз её видели ползущей по направлению к стройке. Обеспокоенная мать зовет всех на поиски.

Не мешкая, вы отправляетесь на стройку. Верный Барни увязывается за вами. Однако искать дочку в строящемся доме придется вам одному. Прыгая по деревянным мосткам, вы должны добраться до самого верха. При этом опасайтесь летающих по дому привидений. Они так и норовят столкнуть вас вниз. Не позволяйте им это сделать, иначе разобьетесь.



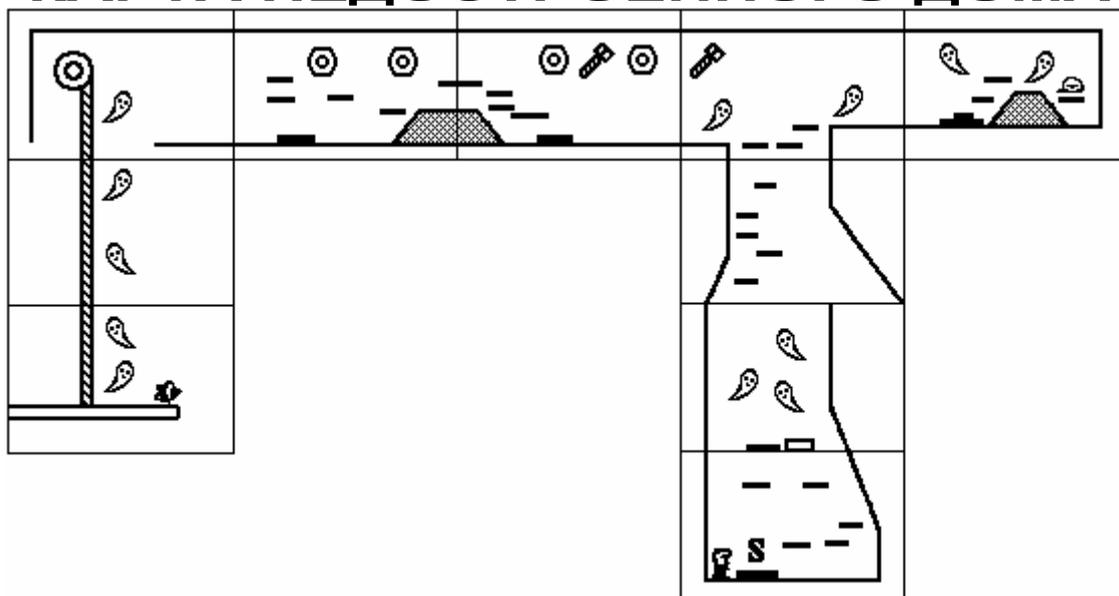
*Сейчас вы отправитесь на поиски ребенка, а Барни будет ждать здесь.*

Добравшись до верха, вы обнаружите два прохода: направо и налево. Однако идти налево довольно страшно. Того и гляди на голову свалится какой-нибудь гигантских размеров болт или не менее огромная гайка. Лучше идите направо, и тогда ваши старания будут вознаграждены. В

конце пути вы найдете, очевидно, оставленную кем-то из рабочих, строительную каску. Теперь вам не страшны ни болты, ни гайки.

Возвращайтесь обратно и идите налево. Дойдя до пропасти, остановитесь. Здесь не стоит спешить. Вы увидите, что посреди пропасти висит цепь, по которой следует спуститься вниз. Постарайтесь прыгнуть на неё, но берегитесь привидения. Оно будет стараться оторвать вас от цепи. Осторожно спускайтесь вниз, сопротивляясь встречающимся по дороге привидениям. На конце цепи висит балка, на краю которой и сидит ваша дочка. Аккуратно возьмите её на руки и поспешите обратно, к ожидающему вас Барни.

### КАРТА НЕДОСТРОЕННОГО ДОМА



#### Условные обозначения:

- S - место старта;
- B - Барни;
- ☹ - ребенок;
- 📡 - каска;
- 👻 - летающее привидение;
- 🔩 - падающий болт;
- ⊙ - падающая гайка.

Если у вас все получилось, то вы будете объявлены героем. Ну а если нет, то вашего ребенка спасёт Барни, а вы останетесь всего лишь неудачником. Все же, я думаю, быть героем гораздо лучше, так что дерзайте!

*Г. Кубатьян*

# THE GHOST BUSTERS 2



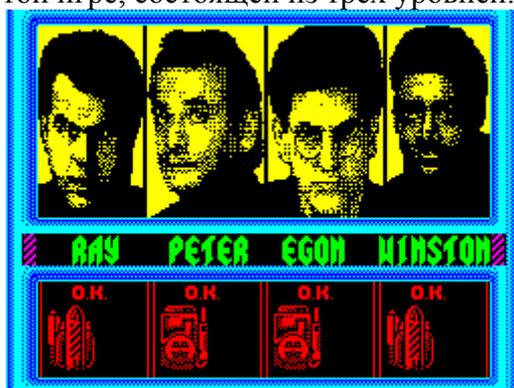
## Охотники за приведениями 2

Activision, 1989

★★★★☆



**Краткий сюжет:** четыре молодых человека - Рей Стантз, Питер Бенкман, Игон Спенглер и Винстон Зендмар - организуют в Нью-Йорке агентство по борьбе с привидениями. На банковскую ссуду они покупают домик на Бродвее, обзаводятся специальным снаряжением и объявляют о себе по телевидению... Заявка на работу не заставила себя ждать: жалоба на паранормальные явления в нью-йоркском музее искусств. Привидения наводняют все окрестности вокруг музея - метро, улицы, дома... Игон (организатор и идейный вдохновитель охотников) проводит небольшое историческое расследование, которое показывает, что виной всему является изображение молдавского чёрта Виго, заключенного в одну из картин, очевидно, древними коллегами наших героев. И вот в наше время Виго начинает материализовываться. А уничтожение его является вашей задачей в этой игре, состоящей из трёх уровней.



*Четвёрка отважных охотников*

Итак, загружайте игру, но, прежде чем она начнется, вас заставят просмотреть вертикальный скроллинг с именами авторов, а затем краткую предысторию происходящего, оформленную в виде картинок с текстом (перед каждым уровнем будут появляться новые картинки и текст).

После загрузки основного блока заиграет музыка и появится надпись **Press space to start with keyboard. Press fire to start with joystick.** Это означает, что вы можете играть как с помощью клавиатуры (**J, N, Z, X, K**), так и джойстика, причем для старта достаточно нажать огонь.

Программа распознает следующие типы джойстиков: Sinclair 1 (**6, 7, 8, 9, 0**) и Kempston.

### Уровень 1

Вам предстоит, управляя Питером, спуститься на канате в вентиляционную шахту метро станции Van Home, наиболее густо заселенную привидениями, и собрать специальным устройством плазму на дне шахты для её изучения. К сожалению, при спуске в шахту Питер уронил вниз три составных части этого устройства, и теперь придётся их собрать (они застряли в нишах на стенках шахты).

#### *Управление Питером*

**Влево - вправо** - качание на тросе.

**Огонь** и одновременно **влево** или **вправо** - верчение вокруг своей оси.

**Вверх - вниз** - сматывание/разматывание троса.

**Огонь** и одновременно **вверх** или **вниз** - направление стрельбы.

## **Неприятности**

*Простые привидения* - летят снизу, незначительно уменьшают храбрость (COURAGE) Питера. Легко убиваются.

*Точильщики* - пристраиваются к тросу над головой у Питера и постепенно начинают подтачивать трос, что может привести к самым нежелательным последствиям. Уничтожаются, если их как следует обстрелять из лазера.

*Руки и лица* - находятся на стенах. Пытаются схватить охотника, и, если им это удастся, то они сильно уменьшают его храбрость. Некоторые из лиц могут плевать небольшими сгустками плазмы. Не уничтожаются.

*Камни* - падают сверху и уменьшают храбрость.

*Плазма* - порождает самых ужасных тварей, против которых очень сложно продержаться.

## **Приборная панель**



*Точильщик делает свое дело, и ваша жизнь буквально висит на волоске.*

На панели справа хорошо различимы следующие датчики:

**WEAPON** - вид оружия. Их всего три: обычный лазер, лазерная перегородка и энергетические щиты. Нужный вид выбирается клавишей Space. В нишах можно подобрать дополнительные заряды для любого оружия.

**DEPTH** - указатель длины троса в метрах.

**CABLE** - указатель целостности троса.

**COURAGE** - остаток храбрости у Питера. Когда красная полоска внизу экрана совсем кончится, Питер отпустит трос и рухнет вниз, а вы потеряете одну из трёх жизней. К этому же датчику относится и физиономия Питера, который корчит ужасно забавные рожи.

В чёрном пустом окне будут появляться одна за другой три составных части плазмосборника.

## **Уровень 2**

Игон, используя собранную плазму, оживляет статую Свободы и с её помощью пытается пробиться к музею. Дело осложняется тем, что на часах без пятнадцати двенадцать, а Виго ровно в двенадцать часов выйдет из картины и игра окончится как для вас, так и для всех жителей Нью-Йорка. Так что придется поспешить.



*Чего только не увидишь на Бродвее в полночь.*

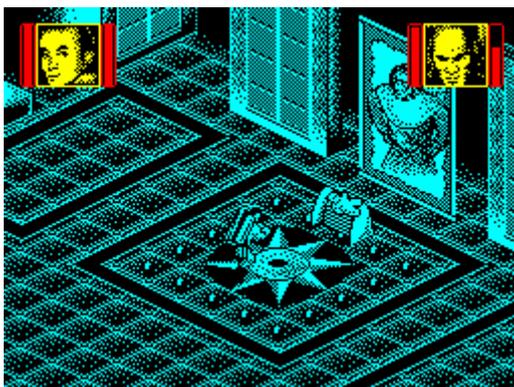
И вот огромная статуя мерно вышагивает по ночному Бродвее, а вы можете управлять маленьким привидением, которое летит перед ней и расстреливает злых призраков. Энергия

статуи изображена в нижней части экрана в виде банки с плазмой. При столкновении статуи с призраками количество плазмы уменьшается, а восполнить её можно следующим образом. Вы, наверное, заметили, что после смерти каждого плохого привидения на землю падают странные капли. Вот их и надо собирать. Но как? Очень, просто. За спиной статуи идут три маленьких человечка. Нажмите Space, и они, обогнав статую, начнут собирать капли. С повторным нажатием они вернуться на место.

### Уровень 3

Вот, наконец, и злополучный музей. Как назло, нужная картина находится в подвале, и попасть туда можно только через дыру в потолке, так что первой задачей охотников будет спуск в подвал по очереди. Во время спуска охотника работает только одна клавиша - **вниз**, но надо быть очень осторожным, так как при быстром спуске можно разбиться насмерть.

Подвал изображен в трёх измерениях и расположен на двух экранах. Картина находится на втором.



*Рей спасает ребенка.*

Итак, последний охотник коснулся ногами земли и махнул вам рукой. Теперь выполняйте строгую последовательность действий:

1. Бегите во второй экран. Там перед картиной на маленьком жертвенном столике увидите ребенка. Подбегите к нему.

2. Нажмите **Enter**. Увидите лица охотников, а под ними тип оружия. Вы сейчас управляете первым - Реом (RAY). Наведите стрелку на его оружие, нажмите огонь и переместите оружие к кому-нибудь другому. Снова нажмите **Enter**.

3. Возьмите ребёнка на руки и бегите в первый экран, где и оставайтесь.

4. Нажав два раза **Space**, переключитесь на Игона. Вы уже заметили, что здесь бегают какой-то тип и стреляет в вас. Пора от него избавиться.

5. После гибели своего помощника рассерженный Виго, сидевший до сих пор в картине, выскочит. Не дайте ему подбежать к Рею с ребенком, так как последний в мгновение ока будет перенесен на столик.

6. Убить Виго можно, стреляя в него сразу из двух лазеров двумя охотниками.

7. Если вам удалось уничтожить тело Виго, его дух вселится в Питера. Помочь несчастному охотнику можно только одним способом: затолкайте Питера с помощью лазера в пустой холст.

Все эти операции следует выполнять как можно быстрее. И если вы освободили Питера, то злой дух Виго будет окончательно побеждён, а вы увидите самую последнюю картинку с поздравлениями авторов.

**В. Иванов**

# GUADALCANAL



## Гуадалканал

Ian Bird, 1987

★★★★☆



Во время Тихоокеанской кампании 1942-43 годов США вели упорные бои против Японии. В боях за Соломоновы острова одним из важнейших стратегических объектов был остров Гуадалканал. Захват этого острова и является главной целью игры. Чтобы овладеть им, надо нанести серьёзный урон войскам противника и заставить их отступить. Вы можете играть как за американцев, так и за японцев. Правда, в последнем случае у вас не будет морального права на победу, ведь американцы в итоге победили. Тем не менее можно попробовать поставить на место зазнавшихся янки, доказав при этом, что как полководец вы не имеете себе равных.

### Начало игры

С самого начала вы должны выбрать один из сценариев игры или загрузить предварительно отложенную партию.

#### *Сценарий 1*

Самый лёгкий. Вы играете за американцев. Время вступления в должность командующего-12 ноября 19:30.

В этом сценарии японцы довольно трусливы и сдадутся, как только вы нанесёте им даже незначительный урон. Вам это тем более легко удастся, что на карте указаны все места расположения вражеских войск.

#### *Сценарий 2*

Вы вновь играете за американцев, однако теперь в бой активно вступает вражеская авиация, которая может доставить вам много хлопот. Впрочем, вы можете ответить тем же. Время начала боевых действий 24 августа 6:30.

#### *Сценарий 3*

Почти полностью повторяет второй сценарий. Отличие лишь в том, что сражаться вам предстоит на стороне японцев.

### Игровой экран

Сверху оставлено место для сообщений, появляющихся в процессе игры. Ниже расположены пиктограммы, которые помогут вам вести игру:

*Карта* - ведение боевых действий.

*Ключ от будильника* - ускорение времени. Без использования этой пиктограммы время идёт в шесть раз быстрее обычного.

*Фотоаппарат* - заброска шпиона, причем, чем выше его звание, тем лучше он будет шпионить для вас.

*Ухо* - разведка и контрразведка. Вы можете перебрасывать сотрудников из одной организации в другую, если, конечно, считаете, что это вам сильно поможет.

*Самолет, корабль и солдат* - количество морских и наземных сил, а также самолётов, если они находятся в полёте.

*Грозовая туча* - погода. Она влияет на скорость передвижения ваших войск. Если появится надпись STORMY (шторм), то лучше не выпускать самолёты с баз и временно воздержаться от их применения.

*Тонуций корабль* - количество потопленных кораблей, причём только ваших. Постарайтесь, чтобы эта графа как можно дольше оставалась пустой.

*Hold* - пауза. На случай, если вам необходимо отлучиться, время приостанавливается.

*Кассета* - запись текущего состояния игры на кассету.

*Зачеркнутая карта* - выход из игры в начальное меню.

Чуть ниже находится глобальная карта района боевых действий, на которой мигающими точками указаны ваши войска, а также видимые войска противника.

Справа указаны данные о времени. В квадратном окошечке находится символ, который позволяет судить о времени суток. Солнце - день, луна - вечер, луна и звёзды - ночь, восходящее солнце - утро. Ниже находятся часы, показывающие время. Рядом расположены данные о нынешнем месяце и числе, а также вновь указано текущее время. Флажок символизирует то государство, за которое вы сражаетесь в данном сценарии.



*Игровой экран программы Guadalcanal.*

На рисунке цифрами обозначены:

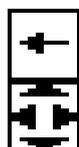
1. - появляющиеся сообщения;
2. - пиктограммы основного меню;
3. - глобальная карта района боевых действий;
4. - локальная карта местности;
5. - место появления дополнительных пиктограмм;
6. - время суток;
7. - дата и точное время;
8. - флаг, под которым сражаются ваши войска;
9. - циферблат часов;
10. - порт снабжения японской стороны;
11. - порт снабжения американской стороны;
12. - курсор, которым вы управляете;
13. - место, где в данный момент находится курсор;
14. - военные объекты.

В нижней половине экрана слева находится локальная карта боевых действий. На общей карте она изображена в виде небольшого прямоугольника. Чтобы выйти в локальную карту, достаточно воспользоваться пиктограммой в виде карты. С помощью квадратика - курсора, выберите военный объект, нажмите **огонь**, и вы сможете получить информацию о нём или отдать приказ, если, конечно, этот объект не является собственностью противника. Если вы нажмете **огонь**, ничего не выбрав, то вернетесь в главное меню.

При установке курсора на один из военных объектов справа от локальной карты возникает очередное меню, состоящее из пиктограмм. Над этим меню в верхней полоске указывается название данного объекта. В нижней полоске появляется название военного объекта противника, который обстреливается вами в данный момент.

В зависимости от того, какой именно военный объект находится под вашим контролем, появляются соответствующие пиктограммы.

### Возможные пиктограммы



- EXIT - выход из данного меню.

- MOVE - движение. Выбрав эту пиктограмму, вы оказываетесь в дополнительном меню, где находится эта же самая пиктограмма. Вам просто предстоит подтвердить приказ или

отменить его. На общей карте линией указан предыдущий курс этой боевой единицы. При выборе курса появляется надпись AWAITING ORDERS (ожидание указаний), и вы смело можете двигать курсор в место назначения. Закончив, нажмите огонь. Если маршрут слишком запутан, то компьютер сам остановит прокладку курса.



- COMBAT - сражение. Появляется новое меню с дополнительными пиктограммами «А» и «W».

Буква А - ATTACK - атака вражеского военного объекта, если он находится в пределах достигаемости ваших выстрелов. Следует учитывать, что самолёты могут атаковать любые боевые объекты, но сами остаются неуязвимы. Морские эскадры могут атаковать эскадры или военные базы противника, причём даже на некотором расстоянии. Пехота может атаковать пехоту или военные базы. Асами военные базы довольно беззащитны.

Буква W - WITHDRAWING - отмена атаки.

В этом же меню указываются сила (STRENGTH) боевой единицы и выбранная цель (TARGET).



- FORMATION - построение эскадры. Эта пиктограмма относится лишь к морскому флоту и показывает количество и названия больших военных кораблей, количество сторожевых (DESTROYERS) и транспортных (TRANSPORTS) кораблей. Выбрав одно из названий, можно посмотреть количество повреждений данного корабля. Если их слишком много и требуется ремонт (REPAIRS NEEDED) или даже появилась надпись ON TOW (корабль на буксире), стоит немедленно направиться в порт снабжения (SUPPLY PORT) вашей страны и там постоять немного, пока не отремонтируетесь. В противном случае вы рискуете просто потерять корабль.



- HOME - возврат на базу. Применяется только для самолётов и транспортных эскадр. Кстати, если эскадрилья самолетов стартовала с авианосца, а тот затем куда-нибудь уплыл с места запуска, то самолёты могут слегка заблудиться и можно им помочь, проложив курс до авианосца. Главное - не перепутать авианосцы, если у вас их два, ведь самолеты могут сесть лишь туда, откуда вылетели. Транспортная эскадра отправляется в порт снабжения (SUPPLY PORT).



- STATUS - текущее положение дел. Применяется для пехоты, авиации и аэропорта Henderson.

Для пехоты вам сообщат:

*Mobility* - маневренность;

*Strenyth* - сила;

*Ammo* - боеприпасы;

*Arms* - вооружение;

*Malaria* - эпидемия малярии;

*Morale* - боевой дух.

Для авиации:

*Fuel* - топливо;

*Ammo* - боеприпасы;

*Fighters* - истребители;

*Bombers* - бомбардировщики;

*Torpedoes* - торпедоносцы.

Для аэропорта Henderson данные о топливе (Aviation fuel), а также о работоспособности самого аэропорта. Если он поврежден, указано время, которое отнимет ремонт.



- ANCHOR - встать на якорь. Используется лишь на транспортных эскадрах, во время стоянки в порту. Прежде всего надо заменить надпись ANCHOR UP (якорь поднят) на ANCHORED (стоит на якоре). При этом, если вы находитесь в порту снабжения, появляется возможность загрузить эскадру дополнительной дивизией и различными припасами, а если вы в гавани на острове Гуадалканал, то, наоборот, сможете выгрузить все это. По окончании этих операций (после разгрузки появляется надпись UNLOADING COMPLETE) вы можете начинать сниматься с якоря (WEIGHING), а когда появится сообщение о том, что ваша эскадра ANCHOR UP, можно трогаться в путь.



- SUPPLY - снабжение. Применяется на транспортных эскадрах, военных базах и для пехоты.

В порту снабжения, оставаясь на якоре, транспортная эскадра может набрать припасов:

*Troops* - войска;

*Ammunition* - боеприпасы;

*Arms* - оружие;

*Medical* - лекарства;

*General* - генералы.

*Aviation fuel* - авиационное топливо (только для американской стороны).

При выборе припасов надо учитывать вместительность эскадры (CAPACITY).

Прейдя на остров Гуадалканал и встав в нужный порт (для американцев Lunga Point, для японцев Tassafaronga и Taivu Point), начинайте разгружаться, и ваши припасы постепенно будут перемешаться на соответствующую военную базу (для американцев Henderson, для японцев Guadalcanal W и Guadalcanal E).

С военной базы вы уже можете перемещать припасы в нужную вам пехотную дивизию. Для этого надо подвести её поближе к военной базе, войти в графу SUPPLY базы и установить курсор на дивизию. Затем нажимать огонь до тех пор, пока не отправите столько припасов, сколько вам нужно. После переместите курсор с дивизии на любое другое место и вновь нажмите **огонь**.

Пехотные дивизии же используют припасы по своему усмотрению, причем когда припасы кончаются - резко падает боеспособность дивизий.



- AIR - авиация. Пиктограмма применяется на авианосцах и в аэропортах. Чтобы запустить эскадрилью самолётов, надо сперва снять чехол (CAP) с площадки (DECK). Затем, когда будет получено сообщение DECK READY, можно начинать запуск (LAUNCHING). Запуск и снятие чехла производится пиктограммой с буквой L. Если эскадрилья только что вернулась на базу, то её нельзя сразу отправлять на следующее задание. Вначале самолеты должны заправиться (ARMING).



- TACTIC - тактика. Используется только у американской пехоты. А точнее, у морских пехотинцев. Возможность окапываться удваивает их боевую мощь. Правда, в положении DIG IN невозможно ни преследовать врага, ни отступить самому, но в случае необходимости всегда можно сделать DIG OUT.



- TRANSFER. Перенос кораблей из одной эскадры в другую. Действует, лишь, когда эскадры соприкасаются краями друг с другом. Флагманский корабль, а чаще всего это авианосец, переносить в другую эскадру нельзя.

## **Боевые действия**

### ***Морской флот***

Морская эскадра может состоять из пяти боевых кораблей (максимум) и неограниченного числа сторожевых (Destroyers) и транспортных (Transporters) кораблей. Чем больше сторожевиков в эскадре, тем больше её сила (STRENGTH). Однако сила не может быть больше 99 единиц. Поэтому нежелательно забивать одну эскадру «разрушителями», когда соседняя стоит совсем без охраны. Транспортные суда входят в состав транспортной эскадры, и не стоит пристраивать их к обычным боевым эскадрам.

Наиболее важной боевой единицей в эскадре является авианосец (CV). Задача эскадры с авианосцем (у американцев TF16, TF17; у японцев SUPPORT GROUP, CARRIER GROUP) - как можно ближе подобраться к военным объектам противника, чтобы самолёты могли свободно летать, не опасаясь нехватки топлива. В то же время следует учитывать опасность, исходящую со стороны вражеских авианосцев.

Транспортная эскадра (у американцев TF67; у японцев TRANSPORT GROUP) должна добраться до острова, выгрузить войска и припасы, а затем вернуться в порт снабжения. Таких рейсов за игру можно сделать сколько угодно, правда, со временем дополнительные пехотные дивизии кончаются, и придётся забивать трюмы лекарствами и боеприпасами для тех дивизий, которые уже стоят на поле боя. Активно вступать в сражения транспортной эскадре не рекомендуется, лучше постараться незаметно скрыться от противника и не принимать навязываемого вам боя. Уничтоженные транспортные суда не восстанавливаются.

Остальные эскадры могут либо смело искать встречи с неприятелем, либо не мозолить глаза вражеским самолётам и спрятаться поближе к порту снабжения (желательно своему, а не противника).

### ***Авиация***

Вылетевшую на задание эскадрилью надо подвести вплотную к военному объекту противника, а затем начать бомбить его. Достаточно лишь приказать эскадрилье атаковать цель, и

можете переключаться на что-либо другое. Бомбардировка пройдет без вас. Через некоторое время, убедившись, что боеприпасы на самолётах кончились, отправляйте эскадрилью домой (НОМЕ). Внимательно следите за топливом. Если его не хватит, то самолёты разобьются.

С 18:00 наступает вечер, и всем самолётам лучше вернуться на базу. Вновь начать свою деятельность авиация может лишь с наступлением утра в 4:00.

### ***Пехота***

Сразу надо отметить, что прославленные морские пехотинцы США намного сильнее японских солдат. Главным образом потому, что у них есть возможность окапываться. Японцы, по видимому, лопату в руках держать не умеют, поэтому могут победить, лишь используя одновременно две своих дивизии против одной американской.

### ***Военные базы***

По совместительству они же являются аэропортами. Правда, японские аэропорты отказываются правильно функционировать и самолёты не принимают. Зато американский Henderson просто незаменим, поскольку на него можно сажать неспособные дотянуть до авианосца самолёты. Кроме того, время от времени американцам присылают эскадрильи С.А.Ф., чьи самолёты мощнее, чем обычные. Однако японцам довольно просто вывести из строя этот аэродром, поскольку он совершенно незащищен. Если это им удастся, то все находящиеся в полёте самолёты С.А.Ф. будут вынуждены висеть над поврежденным аэродромом, пока у них не кончится горючее.

### ***Разведка***

На суше разведчик (SCOUT) будет докладывать о перемещении пехоты неприятеля. Но не позволяйте ему слишком близко подходить к вражеским дивизиям, так как это может кончиться для него плачевно, а вам придется выбирать нового разведчика.

На море эту роль выполняет гидросамолет (SEAPLANE). К сожалению, он не может бомбить обнаруженные суда неприятеля. Зато запас топлива у него неограничен. Кроме того, неприятель не может обнаружить ваш SEAPLANE, как, впрочем, и вы не можете обнаружить неприятельский. Лучшая тактика для этого самолёта - «пасти» одну вражескую эскадру, чтобы боевые эскадрильи не блуждали попусту над морем, силясь куда-нибудь выбросить свой опасный груз. Ночью, как и все другие самолёты, SEAPLANE летать не может.

Кстати, если вы выбрали первый сценарий игры, разведка вам не потребуется.

### ***Полезные советы***

1. Прежде всего, старайтесь повредить военные базы и авианосцы противника.
2. В ночное время можно смело двигать вперед военные эскадры, не опасаясь вражеской авиации.
3. Иногда может появиться сообщение, что вашу эскадру атаковала вражеская подводная лодка. Сделать вы все равно ничего не сможете, так что беспокоиться не о чем. Обычно вреда субмарина неприятеля вам не причиняет и служит лишь как оружие психологическое.

### ***Финал***

Конец игры наступает, когда одна из сторон получит настолько серьезные потери, что ей придется отступить. Как правило, это случается после потери одной из эскадр и поражения на суше.

В финале вам выдадут сводку верховного командования о победе одной из сторон и то звание, которое присвоено вам в результате этой военной операции. Если вы проиграете, то не рассчитывайте получить звание выше, чем матрос. Очень интересный эффект получается, если вы играли за японцев, поскольку звание вы получаете тоже по-японски. Чтобы получить самое высокое звание, постарайтесь победить как можно быстрее и без потерь.

***Г. Кубатьян***

# HEROES OF THE LANCE



Герои Копья

U.S. Gold, 1988

★★★★★



Эта игра обязательно привлечет внимание игроков со стажем. Здесь они смогут найти великолепную графику и музыку, а также разветвленный лабиринт с множеством персонажей и предметов. Размеры лабиринта, разделенного на блоки, а также наличие 8 персонажей, подчиненных вам, позволяют отнести эту игру к особому жанру ролевых игр, по-английски - RPG (ROLE-PLAYING GAMES).

Используя полезные качества каждого из героев, вам предстоит проложить себе путь среди огнедышащих драконов, варваров, демонов и прочей нечисти. Ваше путешествие пройдет в стенах каменных замков, на средневековых улицах, в доисторических пещерах - в мире, где, помимо искусного владения мечом, необходимо знание магии и колдовства. Качественно выполненный антураж придает игре неповторимый стиль, способный увлечь как делающих первые шаги в мире компьютерных игр любителей, так и умудренных опытом игроков.

К положительным качествам игры следует отнести сравнительно большое количество уровней с разнообразной графикой, а также возможность записи текущего положения на ленту. Последнее обстоятельство в играх подобного объема порой оказывается решающим. Трудности в игре может вызвать порядок работы с файлами программы (в кассетной версии).

## Сюжет игры

Скажем сразу: сюжет игры окутан мраком неизвестности. Дело в том, что программа Heroes of The Lance создана по мотивам такого объемного литературного произведения, как «Сага о Копье». И, к сожалению, автор этого описания не читал ни одного тома этой саги. Известны лишь некоторые общие факты. Героев, которыми вы управляете, объединяет одно стремление: все они хотят найти волшебное Копье, обладающее сверхъестественными свойствами. Обилие легенд о Копье привлекает воинов со всего света, заставляя их принимать участие в своеобразных крестовых походах за этим Копьем. Ясно и дураку: прежде чем непосредственно приступить к поискам такого сокровища, как Копье, необходимо запастись и оружием, и магическими предметами, способными облегчить путь к цели.

Итак, герои Копья отправляются на поиски Дисков Мишакала (DISKS OF MISHAKAL), похищенных в свое время огромным драконом по имени Кисант (KHISANTH), которого вам и нужно будет убить в конце игры.

Итак, в Heroes of The Lance ваши главные цели - это Диски Мишакала и Кисант.

## Герон Копья



### *Золотая Луна (GOLDMOON)*

Молодая женщина, посвятившая свою жизнь служению Богу. Дочь вождя клана Кви-Шу, она помолвлена с Речным Ветром. Владеет Голубым Хрустальным Посохом (BLUE CRISTAL STAFF), обладающим сверхъестественными свойствами. Посох подвластен только ей и полные его возможности остаются пока тайной.



### *Стурм (STURM)*

Сын Рыцаря Соламнии, Стурм-Сверкающий Клинок - боец, многому научившийся у Флинта. Он связан кодексом чести и никогда не использует стрелковое оружие, считая его оружием трусов. Мастерское владение двуручным мечом делает его незаменимым в близком бою.



### *Карамон (CARAMON)*

Карамон Майер - тренированный боец. Немалый опыт приобрёл, путешествуя с Флинтом и Танисом. Вооруженный копьём и длинным мечом (SPEAR & LONGSWORD), он - весьма ценный компаньон.



### *Рэйстлин (RAISTLIN)*

Брат Карамона. Необыкновенный магический талант сделал его самым молодым из магов, когда-либо прошедших Испытание (THE TEST), которое укрепило его врожденные способности, но лишило физической мощи. Во время этого Испытания он овладел магическим посохом (STAFF OF MAGIUS).

### ***Танис (TANIS)***



Танталас, больше известен как Танис-полуэльф. Он - лучший фехтовальщик и стрелок из лука. Благодаря своей богатой родословной он стал одним из смертоноснейших бойцов века. Танис - прирожденный лидер.

### ***Тасслехофф (TASSLEHOFF)***



Кендер Тасслехофф-Непоседа отличается необузданной любознательностью, особенно насчет чужого имущества. Назвать его вором - значит смертельно оскорбить, но он действительно не понимает, почему люди раздражаются, когда он берёт их вещи. Привык сражаться с помощью посоха.

### ***Речной Ветер (RIVERWIND)***



Изгнанный из клана Кви-Шу, он имел смелость влюбиться в Золотую Луну. С мастерством бродячего рыцаря он сражается, используя лук (BOW) и длинный меч (LONGSWORD). Вместе со своей невестой он пытается раскрыть все секреты Голубого Хрустального Посоха.

### ***Флинт (FLINT)***



Рожденный и выросший среди гномов, Флинт-Огненный Горн - мастер своего дела, бесстрашный воин и друг эльфов. Мало кто устоит перед его боевым топором в ближнем бою. Ещё меньше существует людей, способных увернуться от его дротиков.

Эти сведения вы сможете получить при загрузке программы. Но полезно знать и о некоторых скрытых особенностях героев Копья. Скажем, то, что Речной Ветер никогда не позволит Золотой Луне погибнуть в бою. Прежде, чем она успеет взмахнуть своим оружием, он сам уже бросится в бой, о чем будет свидетельствовать сообщение RIVERWIND PROTECTS GOLDMOON (Речной Ветер защищает Золотую Луну).

Как уже было сказано ранее, вам предстоит путешествие в мире, где законы природы заменяет магия. Вы сможете использовать церковные и колдовские заклинания. Первыми владеет Золотая Луна, последними - Рейстлин. Посему вам следует больше всего беречь этих двух персонажей. Лишившись кого-либо из них, вы существенно сузите круг своих возможностей. Чем

это может обернуться на практике, вы узнаете в следующей главе.

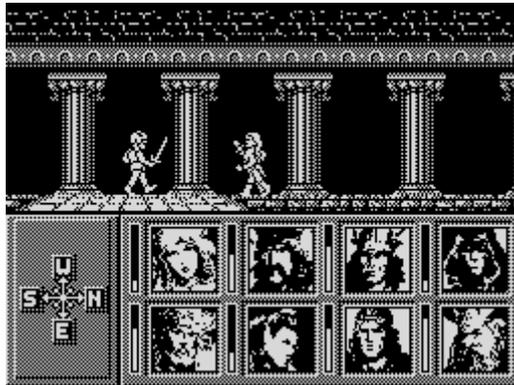
## Управление игрой

В процессе загрузки вы сможете выбрать управление от правого Sinclair-джойстика (6, 7, 8, 9, 0), Kempston-джойстика или от клавиатуры (Q, A, O, P, K). Назначать собственные клавиши, к сожалению, невозможно.

После загрузки вы окажетесь в самом начале первого уровня. Прежде чем начать играть, обязательно нужно познакомиться с главным меню, посредством которого вы будете управлять всеми героями, а также с информацией, которая будет сопровождать вас во время игры.

### Информация на экране

Внизу вы видите портреты всех восьми персонажей. Слева от каждого расположен указатель жизненной энергии. Понятное дело, что, исчерпав её, герой умирает. Портрет персонажа, которым вы сейчас управляете, - первый слева в верхнем ряду. Если ваш герой погибнет, его место займет сосед справа, а изображение умершего появится справа в нижнем ряду. Причем безвозвратно погибшим его можно считать только в том случае, если на его картинке появилась печально известная многим игрокам надпись RIP. Если же картинка всего лишь покрылась сеточкой, это значит, что, умело, пользуясь заклинаниями, его ещё можно оживить. При грамотной игре вы будете терять персонажей только в том случае, если они провалились в какую-нибудь пропасть.



Игровой экран программы *Heroes of The Lance*.

Слева от портретов внимательный читатель найдет некое подобие компаса, указывающее расположение сторон света (N - север, S - юг, W - запад, E - восток). Буквы расположены крестообразно, так что нетрудно определить то, куда вы попадете, если пойдете, скажем, вправо. Если верхняя или нижняя буквы начинают мигать, это означает, что у вас есть возможность свернуть в боковой проход. Для этого надо использовать соответственно клавиши **вверх** и **вниз**. Не забывайте о том, что мигание «сторон света» вернее всего подскажет расположение очередного ответвления лабиринта. Порой бывает очень просто не заметить новый боковой туннель.

## Игровое меню

Я уже упомянул о том, что касается работы основных управляющих клавиш, но это все же не главное. Возможности развития сюжета игры вы почувствуете, пользуясь меню, которое можно вызвать клавишей **Space**. Менять опции в ней можно при помощи клавиш **вверх** и **вниз**, а подтвердить выбор - клавишей **огонь**.

### Выбор персонажа (CHARACTER SELECT)

Используя этот пункт, вы сможете, во-первых, переставить персонажи в любом порядке, а во-вторых, узнать их характеристики, что будет весьма занятно. Сначала, перемещаясь с помощью управляющих клавиш по портретам, вы старательно изучаете такие показатели героев, как STRENGTH (сила), INTELLIGENCE (интеллект), WISDOM (мудрость), DEXTERITY (ловкость), CONSTITUTION (телосложение), CHARISMA (способность к магии) и HIT POINTS (жизненная энергия). Зачем вам эти показатели нужны, известно, наверное, только авторам программы. По-видимому, практическое значение имеет только HIT POINTS.

Итак, подведите курсор к нужному вам герою и нажмите **огонь**. Портрет будет выделен

цветом. После этого найдите героя, который должен быть заменен, и снова нажмите **ОГОНЬ** - персонажи поменяются местами. В случае если вы не хотите ничего менять, достаточно дважды указать на одного героя, и вы вернетесь в главное меню.

Режим перестановки компаньонов очень полезен, а в некоторых ситуациях даже незаменим.

Как уже было сказано ранее, Рейстлин и Золотая Луна - очень важные персонажи, так что умирать им ни в коем случае не следует. Посему никогда не позволяйте им принимать участие в битвах, ведь их главное оружие - магия. (Напомним: участие в схватках принимает левый крайний персонаж в верхнем ряду.)

Однако если вы хотите применять заклинания, специально для этого не переключаясь на Рейстлина и Золотую Луну (а именно так и лучше всего делать), вы должны поместить их в верхнем ряду (неважно даже где, но желательно слева). Таким образом вы сможете объединить, скажем; выдающиеся боевые способности Таниса с магическими талантами Рейстлина и Золотой Луны.

### ***Магические заклинания (MAGIC USER SPELLS)***

Этим вы обязаны Рейстлину и его волшебному посоху. Для того чтобы ведущий персонаж произнес заклинание, надо сделать следующее. Выберите пункт MAGIC USER SPELLS, а в нём - нужное вам заклятие. С помощью пункта EXIT MENU вы выйдете снова в главное меню, где также надо выбрать нижний пункт EXIT MENU.

Вернувшись к реальности, если заклинание было произнесено, вы услышите характерное потрескивание. Если этого не случилось, знайте: ваше заклинание применить в данной ситуации нельзя. Вообще, если в игре вы заклинаете противника и хотите, чтобы заклинание наверняка подействовало, следует произносить его непосредственно в момент боя.

Насколько известно автору этого описания, с положительными героями в лабиринте вам не придется встречаться. Поэтому, если к вам приближается какое-нибудь чудовище, не стоит пытаться вступить с ним в честный бой, полагаясь на свой острый меч и сильные руки. Как только мерзкая тварь приблизится настолько, что появится надпись COMBAT (бой), жмите **Space** и выбирайте нужное заклинание. Важно успеть сделать это до того, как ваш герой успеет получить первый удар.

Учтите: в лабиринтах есть такие зверюги, которых одним заклятием не проймешь, надо либо повторять его несколько раз, либо использовать целую серию из разных заклинаний. Например, это относится к огнедышащему демону, способному отнять у вас всю энергию в мгновение ока. Вполне возможно даже, что вы не сможете сблизиться с ним, чтобы загорелся COMBAT, ведь ему это не нужно - он может изжарить вас на расстоянии. Эти огнедышащие бестии, пожалуй, доставят вам больше хлопот, чем любой другой обитатель волшебного мира.

Итак, если вам успешно удалось заколдовать противника при помощи одного из заклинаний, о которых будет сказано ниже, вы можете смело приступить к его измельчению на мелкие кусочки. Убедившись, что враг неподвижен, наносите ему один за другим удары мечом или тыкайте копьём. Рано или поздно он отдаст концы, сопроводив это уже знакомым вам треском, и растворится в воздухе.

Бить нечисть нужно, используя клавишу **огонь** вместе с клавишей **вправо** или **влево**. Разнообразить удары можно, добавляя к этой комбинации ещё **вверх** или **вниз**.

Это все касалось использования чар Рейстлина. А вот и, собственно, их перечень:

BURNING HANDS - пылающие руки. Огонь, вылетающий прямо из ваших рук, способен уничтожить практически любого врага.

CHARM - магические чары. Парализуют противника. Это заклинание наиболее часто используется в игре, так как действует на подавляющее большинство демонов, варваров и неандертальцев.

SLEEP - усыпление. Действует аналогично предыдущему, но, по личному мнению автора описания, менее эффективно.

WEB - паутина. Незаменима при встрече с гигантскими пауками, которых она лишает возможности передвигаться. Может быть также использована против других существ, населяющих лабиринт.

MAGIC MISSILE - волшебная ракета. Судя по названию, плод сотрудничества магов и

ученых. Уничтожает врага на расстоянии и обладает огромной мощностью.

DETECT MAGIC - обнаружение магии. Служит для поисков волшебных предметов.

DETECT INVISIBLE - обнаружение невидимости. Поможет найти невидимые предметы, спрятанные подальше от посторонних глаз по причине особой их ценности.

FINAL STRIKE - последний удар. Это заклинание следует использовать только в самом крайнем случае, поскольку оно настолько мощное, что способно уничтожить буквально всех, кто находится рядом с местом его действия.

Если после того, как выбрано заклинание, на экране появилась надпись RAISTLIN IS NOT ONE OF THE FIRST FOUR CHARACTERS, это значит, что вы невнимательно прочли описание. В этом случае, чтобы задобрить программу, все-таки придется переместить Рейстлина в верхний ряд (используя пункт меню CHARACTER SELECT).

Надпись THE STAFF OF MAGIUS HAS NO CHARGES LEFT означает, что у вас большие неприятности. Переводится она так: «Магический посох исчерпал все свои силы».

Ещё бывает очень вредно для здоровья, воскресив Рейстлина, забывать поднять Магический посох, так как без посоха вы вряд ли сможете пользоваться меню MAGIC USER SPELLS. Программа обругает вас сообщением типа CHARACTERS 1 TO 4 DO NOT HAVE THE STAFF OF MAGIUS (у первых четырех персонажей нет Магического посоха).

Самое обидное то, что многие заклинания отказываются работать до тех пор, пока вы не найдете и не прочтете свиток (SCROLL), соответствующий данному заклинанию.

На этом мы, пожалуй, закончим рассмотрение чар Рейстлина и перейдем к магии, которую использует Золотая Луна.

### ***Заклинания священного посоха (CLERICAL STAFF SPELLS)***

Способ их применения - такой же, как и чар Магического посоха. При этом конечно, Золотая Луна должна иметь при себе Голубой Хрустальный Посох (BLUE CRYSTAL STAFF) и находиться в верхнем ряду персонажей.

Если Золотая Луна погибнет в одном из боев, самым лучшим будет начать игру заново либо загрузить ранее записанный блок. Дело в том, что благодаря ей вы можете быть практически бессмертным в игре (за исключением случаев, когда ваш герой проваливается в бездну какой-либо пропасти). Только она владеет искусством оживления мертвых, а её не сможет воскресить уже никто. Если вы попытаетесь поднять Голубой Хрустальный посох, который останется после её смерти, программа выдаст сообщение BLUE FLASH BURNS YOUR ARM (голубое пламя обожгло вашу руку) и посох останется лежать на земле. Правда, Речной Ветер может рискнуть воспользоваться посохом, но у него это получится гораздо хуже, чем у его погибшей возлюбленной.

Если вы что-нибудь делаете не так, при попытке использования церковных заклинаний программа может плевать сообщениями типа: CHARACTERS 1 TO 4 DO NOT HAVE THE BLUE CRYSTAL STAFF (у первых четырех героев нет Голубого Хрустального посоха) или THERE ARE NOT ENOUGH CHARGES LEFT FOR THIS SPELL (недостаточный запас волшебных сил для этого заклинания). Последнее рано или поздно происходит из-за частого использования посоха, в этом случае необходимо срочно искать любые средства, которые могли бы восстановить волшебные силы посоха.

А заклинания в этом меню вы сможете выбрать такие:

CURE LIGHT WOUNDS - лечение незначительных ранений. Это заклинание частично восстанавливает энергию (HIT POINTS) текущего героя.

FIND TRAPS - поиск ловушек. «Ловушка» - это когда ваш герой спокойно идет по замку, а на него сверху падает каменная плита. Конечно, такой сюрприз не может не отразиться на состоянии жизненных сил героя. Правда, опасное место можно благополучно миновать, если пробежать его без остановки или воспользоваться данным заклинанием.

CURE CRITICAL WOUNDS - лечение серьезных ранений. Исцеление ран - вещь, конечно, очень хорошая, но не надо этим злоупотреблять. В противном случае волшебные силы посоха могут преждевременно иссякнуть.

DEFLECT DRAGON BREATH - отражение дыхания драконов. Если вы видите, что к вам, попыхивая огнем, приближается такой маленький дракончик, единственное спасение - применить это заклинание. В итоге он не сможет изжарить вас, а вы - изрубить его.

PROTECTION FROM EVIL - защита от зла. Делает вас частично неуязвимым для врагов, однако действует недолго.

HOLD PERSON - удержание врага. Очень полезное заклинание, с помощью которого можно держать противника на одном месте, пока вы пытаетесь при помощи своего оружия отправить бедолагу на тот свет.

SPIRITUAL HAMMER - одухотворенный молоток. Может быть, это заклинание позволит оживить такое орудие, как обычный молоток, а может - нанести удар по душевному состоянию вашего врага (того же самого Кисанта, скажем).

PRAYER - молитва. Похоже, что это средство вам следует использовать в том случае, когда уже ничто другое не поможет.

RAISE DEAD - воскрешение мертвых. Это - самая полезная функция в меню. С её помощью можно воскрешать воинов, чьи изображения в программе покрылись сеточкой после смерти. Чтобы воскресить воина, надо встать над его телом и прочесть это заклинание. Герой оживет, заняв место слева в верхнем ряду. Сразу после воскрешения целесообразно поднять все предметы, которыми владел вновь оживший и которые остались там, где лежало тело.

### *Работа с предметами*

TAKE - взять предмет. Если предметов несколько, то у вас будет возможность выбрать один из них. Но в любом случае есть возможность отказаться (EXIT MENU). Обратите внимание: чтобы взять предмет, ваш персонаж не должен закрывать его собой. Он должен стоять рядом с предметом, а не на нем.

Поиграв порядочно, вы сможете получить сообщение THIS CHARACTER CANNOT CARRY ANY MORE ITEMS (этот персонаж не может взять больше предметов). В таком случае, чтобы взять этот предмет, необходимо сначала отдать один из тех, что у вас есть, с помощью следующей опции меню.

GIVE - отдать предмет. Выбрав этот пункт, вы сможете сначала выбрать предмет, а потом и персонаж (разумеется, из числа героев Копья), которому вы хотите отдать выбранный предмет.

Если у вас есть несколько одинаковых предметов, желательно распределить их по всей компании. (Ну, скажите: зачем одному воину шесть одинаковых щитов?)

DROP - бросить предмет. Если вам надоело тащить весь хлам, который вы собрали в лабиринте, то можете облегчить себе жизнь этой функцией. Тем более что назначение большинства предметов остается пока тайной и неизвестно вообще, если ли оно у них.

USE - использовать предмет. Надо отметить, что использовать можно не каждый предмет, причем некоторые предметы следует, видимо, использовать в определенных местах. Всегда стоит выбирать этот пункт меню, если только что воскрешенный персонаж подобрал свое собственное оружие, иначе он просто не сможет им вое пользоваться.

### *Запись игровой ситуации*

SAVE GAME - сохранить текущее состояние игры на магнитном носителе. После нажатия любой клавиши начнется запись двух кодовых блоков.

RESTORE GAME - восстановить игру с ранее записанного положения. Повторное нажатие клавиши огонь после выбора этого пункта меню означает отказ от загрузки. Подтвердив же выбор данной функции в кассетной версии программы, вам придется загрузить записанный блок, во что бы то ни стало. Иначе вы не сможете вернуться в главное меню. Поэтому будьте осторожны, дабы не вызвать случайно эту функцию без надобности.

После загрузки старого положения вас, скорее всего, попросят загрузить уровень программы, соответствующий этому положению.

Остается только добавить, что записывать положение полезно перед какими-нибудь рискованными действиями.

EXIT MENU - выход из меню. Самая главная функция в главном меню, означающая возврат к реальности, продолжение игры.

### **Немного о лабиринте и о том, что в нём можно найти**

Лабиринт, который вам предстоит преодолеть, поделен на уровни, которые будут загружаться последовательно. Таким образом, ваша цель в каждом отдельном уровне - найти

выход из него, предварительно собрав все необходимые предметы и сохранив целыми и невредимыми всех членов вашей компании. Поскольку свойства большинства предметов остаются пока загадкой, имеет смысл собирать всё подряд, параллельно пытаясь выяснить область применения того, что вы подбираете.

В бескрайних лабиринтах игры Heroes of The Lance вы сможете обнаружить следующие предметы:

BOW - лук;  
BRACELET - браслет;  
COINS - монеты;  
DAGGER - кинжал;  
DISKS OF MISHAKAL - диски Мишакала;  
GEM - драгоценный камень;  
GEM RING - перстень с бриллиантом;  
GOLD BAR - слиток золота;  
GOLD CHALICE - золотая чаша;  
HAND AXE - боевой топор;  
HUNTING KNIFE - охотничий нож;  
LONGSWORD - длинный меч;  
POTION - лекарство;  
POUCH (20) - кошелек;  
QUIVER (12) - колчан с 12 стрелами;  
QUIVER (20) - колчан с 20 стрелами;  
RING - волшебное кольцо;  
SILVER BAR - серебряный слиток;  
SILVER CHALICE - серебряная чаша;  
SLING - праща;  
SHIELD - щит;  
SCROLL - свиток;  
SPEAR - копье;  
TWO HANDED SWORD - двуручный меч;  
WAND - жезл или волшебная палочка.

Для чего нужны BLUE CRYSTAL STAFF и STAFF OF MAGIUS, вы уже знаете.

Взяв такие вещи, как BOW и QUIVER, вы сможете стрелять (предварительно воспользовавшись функцией USE - использовать предмет). Кстати, чтобы стрелять или метать что-нибудь во врага, надо, удерживая огонь, нажать клавишу **влево (вправо)**.

Найдя на первом уровне лекарство (POTION) и использовав его, вы будете приятно удивлены, узнав, что SOME WOUNDS ARE HEALED (часть ран залечена). Однако на следующих уровнях эффект от выпитого зелья может быть иным.

Разные ценные предметы, например алмазы или золотые слитки, вам не удастся использовать в процессе игры. Они служат лишь для увеличения счёта.

При прогулках по лабиринту вам могут попадаться ловушки. Эти штуки убьют любого, кроме любознательного Тасслехоффа. Если, управляя им, вы подойдете к месту, где должна быть ловушка, то узнаете, что Тасслехофф нашел и обезвредил её (TASSLEHOFF LOCATED AND REMOVED A TRAP).

В лабиринте вы сможете встретить множество неприятностей, среди них: демоны-карлики с крыльями; рыцари; огнедышащие демоны; гигантские пауки; бородатые варвары; маленькие дракончики, готовые сжечь всех и вся; огненные люди, летающие подобно привидениям; здоровенные неандертальцы с дубинами и другие.

Немалую опасность представляют бездонные пропасти. Упав туда, герой уже никогда не воскреснет. На 2-м и 4-м уровнях такие пропасти обойти невозможно, и придется через них прыгать. Делает это лучше всех Рейстлин, если, конечно, в момент прыжка крепко держится за свой волшебный посох. Чтобы заставить персонажа прыгнуть, сперва надо нажать клавишу **влево (вправо)**, а затем **огонь**.

Полезно также знать, что делать с пауками. Парализовав такого заклинанием WEB, следует

бить его ударом, получающимся сочетанием 3 клавиш: **огонь, вниз и вправо** либо **влево**. Убивать зачарованных противников, в принципе, необязательно, но если этого не сделать, то, вернувшись сюда в следующий раз, придется снова тратить магию, чтобы нейтрализовать их.

Остается лишь добавить, что переход на следующий уровень может выглядеть либо как заурядная дверь, либо, что более выразительно, как огромный круг размером чуть ли не во всю стену. В любом случае мигание указателя сторон света укажет вам на боковой проход.

В конце игры, помимо сообщения о том, найдены ли Диски Мишакала, вам сообщат о набранных очках (TOTAL POINTS).

### **Подробности загрузки**

Этот параграф призван помочь несчастным обладателям кассетных версий Heroes of The Lance (к которым относится и сам автор) разобраться с запутанной файловой структурой программы.

Загрузив первые 3 сегмента программы, пользователь насладится великолепной музыкой, одновременно созерцая заставку программы. Нажмите любую клавишу, и перед вами предстанет огромный список авторов игры. После загрузки очередной части программы вы сможете ознакомиться с характеристиками героев и их портретами. Затем вас попросят ввести число, соответствующее одному из показателей какого-нибудь героя (сила, интеллект, мудрость, ловкость и т. д.). Введите любое число. Если бы вы купили эту игру у фирмы-изготовителя, то, наверное, могли бы открыть фирменное описание и ввести вполне определенное число, указанное там. Возможно, что в этом случае игра выглядела бы несколько иначе, чем сейчас.

Нажать **Enter** после числа надо очень быстро, чтобы не проскочить следующее меню, где вы сможете выбрать управление с помощью клавиш **6** и **7**. Далее загружаются 5 кодовых блоков.

Здесь и начинается область, которую программа называет SIDE 2. Если у вашего магнитофона есть счётчик, хорошо будет записать сейчас его значение. Для того чтобы, умерев, начать игру заново, надо будет перемотать ленту именно досюда. Дальше идут 2 кодовых блока, после которых, собственно, и размещаются уровни программы. Каждый уровень занимает 1 блок.

Теперь вы сможете самостоятельно рассчитать, сколько блоков вам придется перемотать назад, чтобы начать игру заново. Это избавит вас от лишнего ожидания и загрузки ненужных блоков. Сообщения программы REWIND THE TAPE и FORWARD THE TAPE переводятся соответственно как «Перемотай пленку назад» и «Перемотай вперед».

Автор этого описания искренне надеется, что читателю не придется возвращаться к началу игры, и он, словно ураган, пронесётся по всем уровням, выполнив миссию героев Копья.

Желаю хорошо провести время, играя в Heroes of The Lance!

*А. Погорельский*

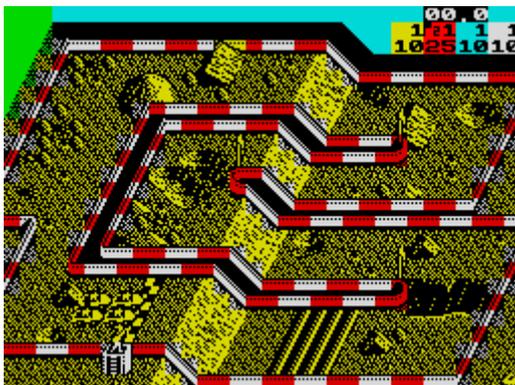
# IRON MAN



## Железный Человек

Graftgold, 1990

★★★★★



Эта игра поистине, для людей с железными нервами. Вы находитесь за рулем джипа-вездехода, на котором вам предстоит преодолеть много разных препятствий. Это и бугры, и трамплины, и ямы с водой, а также многое другое.

### Соревнования

Для начала вам надо будет проехать четыре трассы, а потом их же, но только в противоположном направлении. После этого появится одна новая и так далее. Первые трассы почти квадратные по форме дороги на них не пересекаются, чего не скажешь о последующих, где очень легко запутаться и сбиться с правильного маршрута.

Отбор в соревнованиях очень строгий, так что если гонщик хоть раз займёт не первое место - он выбывает из соревнований. Правда, у вас есть возможность проиграть пару раз, если вы дадите взятку судье (в размере 200000 долларов за каждый проигрыш), однако на третий раз это ему надоедает, и, увы, игра кончается.



*На этот раз победили не вы, но удача вообще очень непостоянная штука.*

За первое место вам дадут 100 000 долларов, за второе - 90 000, за третье - 80 000 и за четвертое - 70 000 долларов. Время от времени на трассе появляются мешки с деньгами, взяв которые вы сможете значительно улучшить свое материальное положение. Точно так же можно подобрать баллоны с химической смесью (NITRO), которая активируется при нажатии кнопки огонь. При этом происходит сильный толчок, от которого машину бросает вперед.

В верхней части экрана находится небольшая табличка, откуда можно узнать, кто из гонщиков вырвался вперед, а кто отстает. Там же указано количество NITRO-смеси для каждой из машин.

Все джипы очень похожи, а ваши отличаются от других тем, что над ними у первого игрока - светлый кружок, а у второго - темный.

### Покупка деталей

После каждого удачно пройденного этапа у вас появляется возможность истратить

заработанные во время соревнований деньги и купить следующее оборудование для своего автомобиля:



NITRO - химическая смесь. Цена-10 000 долларов.

TIRES - шины. Цена - 40 000 долларов.

SHOCKS - рессоры. Цена - 60 000 долларов.

ACCEL - акселератор. Цена - 80 000 долларов.

TOP SPD - спидометр. Цена - 100 000 долларов.

В зависимости от того, насколько заполнилась полоска, находящаяся рядом с покупаемым предметом, изменяются его характеристики - от совсем плохих до самых лучших.

Если вы решили не давать взятку судье, то можете истратить и эти деньги на покупку оборудования. Количество «конвертов с деньгами» указано в левом верхнем углу экрана. Рядом расположен счётчик тех денег, которые заработаны в результате прошедших соревнований.

Когда все покупки сделаны - смело устанавливайте курсор на надпись RACE, жмите огонь и отправляйтесь за новыми победами.

### Полезные советы

1. Не забывайте покупать химическую смесь. Её отсутствие может вам сильно повредить в самый ответственный момент.
2. Не используйте химическую смесь при повороте, лучше сделайте это, когда будете въезжать в гору или на ровном участке дороги.
3. Не тратьте деньги, отложенные на «подмазку» судьи, если не уверены в своих силах.
4. В самом начале тратьте деньги на акселератор. Он увеличивает скорость и не кончается. Хотя при отсутствии остальных составляющих оборудования автомобиля его будет сильно заносить на поворотах.

### Управление

Выбор управления происходит сразу после загрузки:

SINCLAIR PORT 1 - Sinclair-джойстик 1 (6, 7, 8, 9, 0);

SINCLAIR PORT 2 - Sinclair-джойстик 2 (1, 2, 3, 4, 5);

KEYS: R, M, X, C, Space - первая группа клавиш;

KEYS: A, Z, N, M, Space - вторая группа клавиш;

CURSOR KEYS - клавиши курсора (5, 6, 7, 8, 0);

KEMPSTON JOYSTICK - Kempston-джойстик;

NONE - управление отсутствует.

Нужный пункт выбирается клавишами: 6 - вниз, 7 - вверх и Enter - закрепить выбор. Если вы играете один, то выберите управление для себя и NONE для второго игрока.

*Е. Паршин*

# JET BIKE SIMULATOR



Имитатор водных мотоциклов  
Code Masters

★★★★☆



Вы когда-нибудь пробовали ездить на водных мотоциклах? Неужели пробовали?! А вот я даже толком не знал, что это такое, пока не достал игру Jet Bike. Водный мотоцикл - это такая штука... Ну, в общем, чего объяснять, загружайте игру и сами увидите.

## Главное меню

START 1 PLAYER - старт одного игрока

START 2 PLAYERS - старт двух игроков

NEW PLAYER 1 - задать имя игроку 1

NEW PLAYER 2 - задать имя игроку 2

LOAD NEW COURSES - загрузить новые трассы

VIEW HIGH SCORES - просмотр высших результатов

VIEW INSTRUCTIONS - просмотр инструкций

VIEW CREDITS - сведения о создателях игры

CHANGE CONTROLS - изменить управление

Перемещение курсора по пунктам меню производится клавишей **Space**, а выбор - клавишей **Enter**.

## Управление

Если вы выберете этот пункт меню, то вам предложат разнообразные варианты управления для обоих игроков. Не стоит останавливаться на каждом из вариантов, можно лишь заметить, что первоначально заданы клавиши для первого игрока - **A**, **S**, **D**, для второго - **N**, **M**, **Enter**. Пере назначить клавиши невозможно, так что если вам такое управление не нравится - смело выбирайте себе джойстик.

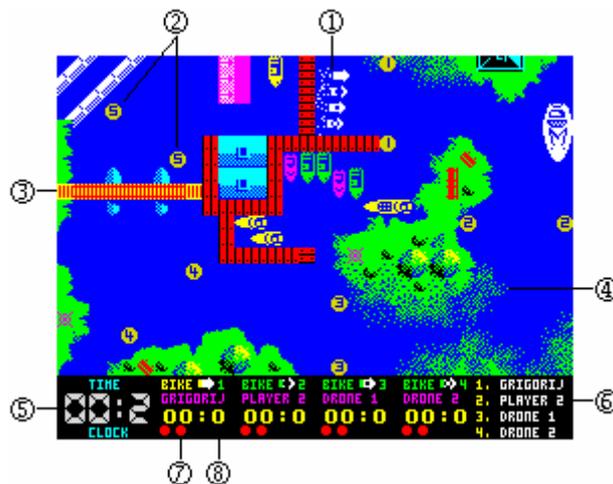
## Инструкции к игре

Для того чтобы закончить круг, направляйте свой водный мотоцикл между буйками в правильном направлении. Для перехода на следующую трассу за квалификационное время должно быть пройдено установленное количество кругов. В каждом чемпионате пять трасс.

## Начало чемпионата

Этот параграф я назвал так потому, что до конца чемпионата вы вряд ли дойдете. Если же вам это все-таки удастся - примите мои поздравления.

Соревнования начинаются так: четыре водных мотоцикла стоят на старте, одним из них управляете вы. Каким именно - указано в нижней строке игрового экрана. Пока вы стоите на стартовой линии, то ещё можете надеяться, что всех обгоните и выиграете чемпионат. Но сразу после старта, неизвестно почему, ваши соперники оказываются уже на полкруга впереди, а вы остаетесь стоять, мечтательно глядя на воду. По крайней мере, сам я так познакомился с этой игрой.



Игровой экран программы *Jet Bike*. 1 - участники соревнований в момент старта; 2 - буйки; 3 - мост; 4 - болото; 5 - таймер, отсчитывающий время заезда; 6 - список всех участников, по порядку их расположения на трассе; 7 - указатели прохождения круга (загораются по одному с каждым новым кругом); 8 - количество времени, потраченное гонщиком на один круг.

Оказывается, катание на водных мотоциклах - невероятно сложное дело. Тут надо уметь и объезжать все препятствия, и следить за курсом, правильно проплывая между буйками с цифрами. Чистая водная поверхность так и норовит превратиться в труднопроходимое болото. Откуда ни возьмись вдруг появляются мосты, под которыми нужно проплывать. Чем шире мост, тем больше вероятность, что вы под ним застрянете и потеряете уйму времени. Но самое главное - это ваши соперники, которые чихать хотели на все вышеперечисленные трудности и обычно всегда плывут гораздо точнее, а главное, быстрее вас.

Стоит отметить, что гонщик, пришедший к финишу последним, автоматически выбывает из соревнований. Можно, правда, схитрить и оставить катер игрока 2 стоять у старта, пока вы потихоньку двигаетесь к финишу. В таком случае переход на следующий уровень обеспечен, но там такие фокусы уже не проходят. За игрока 2 будет играть компьютер. Остается лишь одно - тренироваться, тренироваться и ещё раз тренироваться.

### Информация о заезде

После окончания заезда компьютер анализирует всю информацию о нём и выдает следующие данные:

PLAYERS - игроки. Имена всех гонщиков, принимавших участие в заезде.

LAP TIME 1-4 - время, потраченное игроками на каждый круг. Количество кругов в каждом конкретном заезде может быть любое, но не больше четырёх.

TOTAL TIME - общее время, потраченное на прохождение всех кругов. Сумма времени всех кругов. Кстати, если вместо времени появилась надпись FAILED, то, значит, заезд данного гонщика провален.

POSITION BONUS - бонус за позицию. Тут все просто. Чем позже вы пришли, тем меньше очков заработали.

BEST LAP BONUS - бонус за лучший круг. У кого из гонщиков минимальное время прохождения круга, тому присваиваются дополнительные очки.

TIME BONUS - бонус за время. Этот пункт интересен тем, что чем позже придет гонщик, претендующий на третье место, тем больше очков получают гонщики, занявшие первое и второе места. После того как третий пересек линию финиша (проехал между последней парой буйков), время ещё идет, пока не достигнет целого числа. Таким образом, тот, кто проехал третьим, получает бонус за время 200 очков и плюс по 10 очков за каждую десятую долю секунды, которую он отвоевал.

TOTAL BONUS - общий бонус. Максимальное количество очков, которое вы получили за последний заезд.

NEW SCORE - новый результат. То количество очков, которое вы получили за все пройденные этапы.

Если вы хотите ещё раз полюбоваться последним заездом, то можете нажать клавишу **R** и

на экране покажут его видеозапись.

После нажатия клавиши **Space** на экране появится таблица рекордов, в которой напротив каждого результата указан комментарий к нему. Например, 8000 - это результат мастера (MASTER). Но даже если вы получите результат бедняги (POOR) - 500 очков - это уже очень неплохо.

*Желаю вам хорошо поплавать и не утонуть по дороге!*

***Г. Кубатьян***

# LORD OF CHAOS



## Повелитель Хаоса

Mythos/Blade, 1994

★★★★★



В те времена, когда магия была реальностью, когда знания о мире ограничивались легендами, о слонах и черепахах, Земля была покрыта Тьмой. О времени, когда мир ещё не был покрыт Тьмой, не помнил никто, да и не могли помнить этого люди, веками жившие при ней. Они платили непомерную дань Тьме, а те жалкие крохи, что у них оставались, все равно рано или поздно попадали в жадные лапы Служителей Мрака. Но вот Черный Колдун Рагарил (RAGARIL), живущий в замке Хаоса, завладел Алмазом Мира - последним, что хоть как-то согревало человеческие сердца, и переполнилась чаша терпения у людей.

Несмотря на извечный страх перед Тьмой, поднялись люди и зароптали. И пришел Герой - молодой чародей, который был готов пожертвовать собой за счастье людей. И поверили ему люди, и собрали ему в дорогу последнее - добрые пожелания.

Но узнал обо всем Рагарил. И стали покидать замок Хаоса темные орды, чтобы огнём и мечом уничтожить непокорных людей, осмелившихся бросить ему вызов.

И только Герой мог остановить нашествие тьмы. Но для этого нужен был ему Алмаз Мира. И предстоял герою долгий путь, через тёмные леса и глубокие реки, через широкие поля и высокие горы, по болотам и трясинам, в замок Хаоса, что на Гномьей Горе.

И предстояла ужасная битва с темными магами и их вассалами, а также со злобными обитателями иных миров, облюбовавших Темную Землю...

### Создание волшебников (WIZARD DESIGNER)

После того, как игра загружена, а управление выбрано, вы попадаете в основное меню игры - меню WIZARD DESIGNER.

Слева расположены команды, справа - имена четырёх магов.

Команды:

DESIGN WIZARD - создать волшебника;

LOAD WIZARD - загрузить, записанные ранее характеристики волшебника;

SAVE WIZARD - выгрузить характеристики волшебника;

DELETE WIZARD - удалить волшебника и его характеристики из памяти;

LOAD SCENARIO - загрузить сценарий игры. При выборе, этой функции вас попросят ввести номер сценария (1-3);

LOAD SAVED GAME - загрузить ранее отложенную игровую ситуацию.

### **DESIGN WIZARD (создать волшебника)**

Выбрав эту команду в основном меню, вам предложат следующие функции:

NAME - ввод имени вашего мага;

CHARACTER - изменение существующих характеристик волшебника;

SPELLS - покупка заклинаний;

EXIT - выход в основное меню.

### **CHARACTER (характеристики)**

Поскольку вы являетесь совсем молодым магом, то опыта (EXPERIENCE) вам явно не хватает. Если его измерять в неких абстрактных единицах, то получается ровно 600 единиц, которые и можно потратить, приобретя на них следующие характеристики мага:

MANA - магическая сила мага. Она тратится на заклинания, причем в зависимости от сложности её тратится больше или меньше. Максимум - 200.

ACTION POINTS - количество ходов. От их количества зависит, как много действий произведёт маг за один ход. Максимальное значение - 40.

STAMINA - выносливость мага. При выполнении физических действий она убывает. Можно восстановить различными способами. Максимальное значение - 90.

CONSTITUTION - жизненные силы мага. От них зависит, как долго маг останется цел. При ранениях они убывают. Можно восстанавливать, но сделать это не просто. Максимальное значение - 90.

COMBAT - боевая мощь мага. От этого зависит удачливость мага в рукопашном бою. При ранениях теряется, но можно её восстановить. Максимальное значение - 30.

DEFENCE - защита мага. От её величины зависит возможность оказания сопротивления при физической (не магической!) атаке со стороны противника. Максимальное значение - 30.

MAGIC RESISTANCE - сопротивляемость магии. Она поможет вашему магу выдерживать магические нападки других магов. Максимальное значение - 100.

### **SPELLS (заклинания)**

Если у вас ещё остался магический опыт, то сейчас вы можете купить на него различные заклинания. Одно и то же заклинание можно покупать несколько раз, при этом возрастает его сила, но только до определенного уровня. Чем выше этот уровень, тем больший эффект произведет заклинание. Однако вы должны быть готовы к тому, что вместо ожидаемого результата появится ехидная надпись SPELLS FAILED. Что поделаешь, даже у великих магов иногда не все получается. Действие различных заклинаний может быть совершенно противоположным. Например, при помощи одних можно создать какое-либо существо и подчинить его себе. Другие заклинания наоборот рассчитаны на уничтожение таких существ или их хозяев. Используя магию, несложно сварить какое-либо зелье, которое способно расширить ваши физические возможности или, по крайней мере, восстановить пошатнувшееся здоровье. Словом, волшебство достаточно сложная штука, поэтому для того, чтобы у вас не возникло с этим особых проблем, разделим все существующие заклинания на подгруппы.

#### **Существа**



- GOLD DRAGON, GREEN DRAGON, RED DRAGON - золотой, зелёный и красный драконы. Заклинаний, их порождающих, можно взять не больше восьми (всех вместе). Различие в цене объясняется не цветом чешуи, а тем, что у них различная сопротивляемость магии. Они способны летать, полыхать огнём. Умеют открывать - двери и сундуки, перетаскивать предметы, использовать их. Это, а также их прекрасные физические данные делают драконов универсальными существами.



- PIXIE - эльфы. Маленькие невидимые существа, способные открывать сундуки и двери, носить предметы, использовать их. Их боевые характеристики оставляют желать лучшего, однако невидимость делает их неплохими добытчиками и разведчиками.



- DWARF- гномы. Они могут использовать предметы, открывать сундуки и двери. В бою от них пользы мало, зато они прекрасно подходят в качестве жертвы на алтарь.



- GOBLIN - гоблины. Они - ни что иное, как пародия на людей, однако по своим характеристикам скорее средни гномам, хотя и малость посильнее.



- TROLL - тролли. Довольно сильные существа, кроме того, могут брать и использовать предметы, что делает их неплохими лучниками, у которых не так-то просто отобрать лук.



- GIANT - гиганты. Сильные, выносливые существа. Открывают сундуки и двери, а также поднимают и используют предметы. Однако, в отличие от всех предыдущих персонажей, никудышные наездники.



- CENTAUR - кентавры. Очень быстрые, выносливые, но достаточно безобидные существа, пока у них в руках нет лука. Их физические данные, а также возможность работы с предметами делает их хорошими добытчиками.



- UNICORN - единороги. Быстрые, выносливые существа. Не способны работать с предметами. Используются как транспортное средство для мага и его подручных, из тех, конечно, кто умеет ездить верхом.



- PEGASUS - пегасы. Летающие существа, полностью повторяющие характеристики единорогов, но, в отличие от последних, имеющие большую скорость при передвижении в воздухе и меньшую при передвижении по земле.



- GRYPHON - грифоны. Летающие, сильные существа. Они менее выносливы, чем пегасы, зато хорошо сражаются. Являются лучшим транспортным средством для магов.



- ELEPHANT - слоны. Выносливые, достаточно сильные, но очень медлительные существа. Их добродушие не позволяет им хорошо сражаться. Используются как транспорт.



- GORILLA - гориллы. Небыстрые, слабые существа, которые, как не странно, умеют обращаться с предметами. Используются, как и тролли, но лучше на них особо не рассчитывать.



- LION - львы. Сильные животные, однако, не умеют ничего делать, кроме как драться. Хорошо атакуют врага, но почему-то не способны оказывать сопротивление. Так, например, кентавры из луков вполне могут отстрелять большое количество львов.



- BEAR - медведи. Более сильные и опасные, чем львы, существа. Оказывают яростное сопротивление при попытке атаковать их.



- CROCODILE - крокодилы. В отличие от львов удачно противостоят атакам и лучше перемещаются по воде и болотам, хотя физические характеристики у них одинаковы.



- GIANT BAT - гигантские летучие мыши. Слабые, но очень быстрые и выносливые в воздухе. Используются как воздушные разведчики, но в закрытых помещениях им нечего делать.



- HARPY - гарпии. Летающие быстрые существа. Способны работать с предметами. Однако, по непонятным причинам, поднять могут немного и из лука не стреляют.



- GIANT SPIDER - гигантские пауки. Очень сильные существа, у которых начисто отсутствует головной и спинной мозг. Не способны оказать сопротивление некоторым из существ.



- ZOMBI - ожившие мертвецы. Слабые, небыстрые существа, имеющие навыки работы с предметами. Имеет смысл использовать их большими группами.



- GHOST - привидения. Летающие, относительно быстрые существа. Способны проходить сквозь стены, что делает их весьма полезными.



- VAMPIRE - вампиры. Сильные летающие существа. Работают с предметами, но из лука не стреляют (колчан дома забыли?!).



- SPECTRE - фантомы. Мощные, очень сильные, но не быстрые. Лучшие кандидаты в «ударную бригаду». Умеют открывать двери и незапертые сундуки.



- DEMON - демоны. Более сильные, чем фантомы, хотя немного медленнее. В ближнем бою без применения магии им не страшен никто.

Последние пять описанных существ не являются живыми и могут быть уничтожены только следующими способами:

- а). магией. Например, MAGIC LIGHTING;
- б). одним из себе подобных (одним из пяти);
- в). пламенем дракона;
- г). магическим луком (MAGIC BOW).



- DUNGEON THING - пещерные твари. Не слишком сильны и ничего не умеют делать, зато невидимы и могут путаться у врагов под ногами, сбивая их с толку. Встречаются во втором уровне. Они, как существа совершенно независимые, не могут быть вызваны соответствующим заклинанием, но вы все-таки сможете воспользоваться их услугами, если примените заклинания MAGIC EYE и SUBVERSION.

### Магические напитки

STRENGTH POTION - напиток силы. Увеличивает силу существа. В зависимости от того, какое это существо, напитки действуют то или иное время.

PROTECTION POTION - защитный напиток. После его употребления персонаж не окрасится в цвет хаки, а лишь станет более защищенным.

INVISIBILITY POTION - напиток невидимости. Существо станет невидимым для врагов, но очень даже видимым для друзей.

SPEED POTION - напиток скорости. Он увеличивает количество ходов (ACTION POINTS) и выносливость существа.

FLYING POTION - летательный напиток. Существо, выпившее его, сможет летать, причем в воздухе скорость у него будет больше, чем на земле.

SUPER POTION - супернапиток. Выпившее его существо сразу станет сильнее, быстрее, выносливее и защищеннее.

HEALING POTION - лекарственный напиток. Восстанавливает утраченные в боях энергию, силу и стойкость.

### Боевая магия

MAGIC FIRE - магический огонь. Является неплохим заклинанием, если надо что-то или кого-то сжечь. Огонь быстро распространяется и сжигает леса, травы и даже стены зданий, правда, он может точно так же быстро затухнуть.

GOOEY BLOB - липкий сгусток. Отнимающее силы липкое вещество. Распространяется медленно. Удобно использовать там, где надо преградить дорогу врагу. Без труда уничтожается любым достаточно сильным существом.

TANGLE VINE - виноградная лоза. Используется для того, чтобы поймать в ловушку врага. Медленно распространяется, а уж если поймает какое-нибудь существо, то проникает внутрь него, медленно убивая.

FLOOD - наводнение. Вернее, немного воды. Не распространяется, однако может проникать сквозь стены зданий, и в этой воде можно утонуть, так что лучше не пытаться перейти её вброд. А если вы все-таки не послушаетесь, то от вас может остаться одно лишь мокрое место.

ENCHANT - очарование. Заклинание, действующее аналогично «святой воде» в Heroquest'e.

SUBVERSION - заклинание, с помощью которого можно завладеть сознанием врага и использовать его (врага) в своих целях.

CURSE - проклятие. Существо, подвергнутое этому заклинанию, медленно, но верно умирает.

MAGIC ATTACK - магическая атака. Заклинание, действующее на существо непосредственно и отнимающее у него жизненную силу.

MAGIC BOLT - магический болт. Действует аналогично, но слабее, зато и стоит дешевле.

MAGIC LIGHTING - магическая молния. Самое сильное заклинание, способное поражать сразу несколько врагов одновременно, если они стоят рядом.

### **Обычная магия**

TELEPORT - телепортация. Используется для мгновенного преодоления большого расстояния, хотя лучше всего действует на небольшой дистанции.

MAGIC EYE - магический глаз. Помогает увидеть врага сквозь чары невидимости. Весьма полезное заклинание, особенно во втором уровне.

MAGIC SHIELD - волшебный щит. Увеличивает защиту мага. Рекомендуется использовать при телепортации или во время схватки.

### **Сценарии игры**

После того, как вы решили, сколько магов примут участие в игре и сделали необходимые приготовления, надо загружать один из трёх сценариев. При игре один на один с компьютером сценарии можно загружать лишь последовательно, то есть, пройдя первый уровень, вы переходите во второй и так далее. Если же около вашего Спрессу собралась целая компания начинающих магов, то можно выбрать либо первый сценарий, либо второй.

#### ***Сценарий 1***

Действия первого уровня игры происходят у подножья Гномьей горы. Все игровое пространство покрыто болотами, реками, узкими тропами и странного вида постройками, откуда и появляются маги. Повсюду растут различные растения и качают своими кронами вековые деревья.

Но не думайте, что вы единственный, кто любит этот пейзаж. Так же за ним наблюдают дикие гигантские пауки и ваш враг, злобный чародей Торквемада (TORQUEMADA) со своими подручными.

Ваша цель - сокровища. Они лежат в четырёх запертых сундуках, которые, в свою очередь, находятся в центре волшебного леса (MAGIC WOOD), в запертом старом доме. Забрав сокровища и уничтожив Торквемаду, вы должны уйти в портал (PORTAL), который откроется через 10-15 ходов.

#### ***Сценарий 2***

Все события разворачиваются внутри Гномьей горы. Кстати, то, что она когда-то действительно была гномьей, видно по большому количеству пещер и туннелей, прорытых в ней. Правда, сейчас гномы покинули её, и вся гора оказалась в полном распоряжении различных тварей, явно не испытывающих к вам (как, впрочем, и к вашим врагам тоже) никаких дружеских чувств.

Через все туннели проходит река расплавленной лавы (RIVER OF MOLTEN LAVA), что затрудняет продвижение по ним. А если кто-то из персонажей попытается пересечь поток лавы вброд, то потеряет драгоценную энергию.

Поскольку действие происходит внутри горы, то все летающие существа сразу же теряют свое главное преимущество перед остальными персонажами. Исключение составляют лишь бесплотные привидения, которые могут взлетать, предварительно войдя в одну из стен.

Ваша цель - магический эликсир (MAGIC ELEXIR) и смертоносная сабля (SLAYER) - находится в запертом сундуке. Его охраняют демон и два фантома. А ваш противник - правая рука самого Рагарила, ужасный маг Эльбо Смогг (ELBO SMOGG).

Портал откроется через двадцать с чем-то ходов в самой большой, сквозной пещере.

#### ***Сценарий 3***

Вот и замок Хаоса. Он занимает почти все игровое пространство и представляет из себя

очень непростое архитектурное сооружение. Во-первых, в замке есть несколько ловушек и мест, где ходить нежелательно. Во-вторых, есть телепортирующие устройства, которые неплохо было бы охранять, чтобы ими не пользовались ваши враги. В-третьих, в замке находится алтарь для жертвоприношений (что поделаешь - искусство магии требует жертв). В-четвертых, можно обнаружить пару магических луков (MAGIC BOW) и в придачу к ним пару лучников, которые, что довольно странно, не являются вассалами Рагарила, а стреляют в вас по своей собственной инициативе. В-пятых, в стенах замка есть тайные проходы, которыми можно воспользоваться. В-шестых, в комнате, рядом с местом вашего появления, в стеклянных шкафах находятся различные виды оружия, причём, чтобы разбить такой шкаф, придется использовать довольно сильное существо (не слабее фантома). В-седьмых, в замке существует три вида пола: каменный, деревянный и волшебный. Причем второй можно сжигать огнем, устраивая себе что-то вроде взлетно-посадочной полосы, а третий вид пола может сам сжечь любое существо, решившее по нему прогуляться.

Сам Повелитель Тьмы Рагарил ждёт вас в центральной комнате с телепортационными устройствами, которые работают только "в одну сторону. Поэтому проникнуть к нему можно лишь телепортировавшись с помощью заклинания. Сразу хочу вас предупредить - он будет не один.

Не стоит пытаться взять Алмаз Мира голыми руками. Вы попадете в ловушку. Попробуйте телепортироваться туда или создать на месте алмаза свое существо, которое смогло бы его взять.

Портал откроется не скоро, так что у вас будет время побродить по замку и попытаться раскрыть все его секреты.

### ***Начало игры***

Загрузив любой из трёх сценариев, вы попадете в меню, аналогичное WIZARD DESIGNER, но имеющее две новые команды:

PLAY GAME - начать игру. Программа попросит ввести количество игроков;

LOAD DESIGNER - возврат в меню WIZARD DESIGNER.

### **Система меню в игре**

#### ***Основное меню***

SELECT-A (Air) - выбор персонажа в воздухе;

SELECT-G (Ground) - выбор персонажа на земле;

NEXT - переход к следующему персонажу;

INFORM- информация о состоянии персонажа;

BIG MAP - большая карта;

END TURN - конец хода;

CANCEL - выход.

#### ***Меню управления персонажем***

END MOVE - конец хода персонажа;

CENTRE - центровка экрана; BIG MAP - большая карта;

CAST-A (G)- произносить заклинания;

USE - использовать предмет. Открывать двери, сундуки;

DROP - выкинуть предмет, находящийся в руках;

CHANGE - сменить предмет;

PICK UP - подобрать предмет с земли;

FILL - заполнить пустую бутылку магическим напитком;

DRINK - выпить напиток;

EAT - съесть предмет, пригодный для этого;

THROW-A (G) - бросить предмет по летящему (стоящему) персонажу;

READ - читать свиток;

RIDE - оседлать пригодный для езды персонаж;

RIDER - выбор наездника;  
FLY - взлет;  
LAND - приземление;  
FIRE-A (G) - огонь из лука в воздух (по земле), драконий огонь в воздух (по земле);  
CANCEL - выход.

После того, как последний маг походил всеми персонажами, появится следующее меню.

CONTINUE - продолжение игры;  
SAVE GAME - запись игровой ситуации;  
ABANDON GAME - прервать игру и вернуться в начальное меню.

### **Предметы в игре**

Здесь будут описаны почти все предметы, встречающиеся в игре, кроме совсем бесполезных или имеющих непонятное назначение (вроде горящих свечей в третьем уровне). Следует помнить, что многие из персонажей не могут пользоваться предметами, а существа посообразительнее имеют определенные ограничения (LIMIT) на количество переносимых вещей.

#### ***Оружие***



- SWORD - меч. Лучшее оружие для ближнего боя, хотя и несколько тяжеловато. Самое разумное - вооружать им сильных выносливых существ которые к тому же должны знать, для чего меч вообще нужен.



- CLUB - дубина. Хорошо использовать в ближнем бою. Можно кинуть во врага, однако лучше воспользоваться ею как дубиной. Неплохо бы ею вооружить вашего тролля или гиганта.



- SPEAR - копье. Служит для метания во врагов, хотя и увеличивает ваши силы во время рукопашной. Лучше всех им пользуются эльфы и кентавры.



- AXE - топор. Кроме плотницких работ, пригоден для ближнего боя и метания. Последнее, впрочем, принесет меньший результат. Бросив топор, можно довольно сильно ранить плохо защищенного врага, но никогда не торопитесь избавляться от этого оружия таким способом, ведь враг может и уцелеть. Лучше всех топором пользуются гномы и тролли.



- KNIFE - нож. Служит для метания. Как и все метательные-швырятельные предметы, его лучше кидать в раненого противника, иначе нож может не принести желаемого эффекта.



- NINJA STAR - звездочка ниндзя. Пригодна только для метания и часто бывает последним предметом, который видел в своей жизни поверженный враг.



- SHIELD - щит. Полезен в любом бою, поскольку увеличивает вашу защиту. Чтобы им воспользоваться, необходимо специально выбрать его опцией CHANGE, а затем можно вооружаться другим оружием. Щит будет действовать.



- BOW, MAGIC BOW - лук, магический лук. Служат для уничтожения врагов с дальней дистанции. Магический лук более совершенен, чем обычный, поскольку может убивать даже восставших из ада монстров (таких, как демон или фантом).



- SLAYER - смертоносная сабля. Помимо своего утилитарного значения, она явно имеет некие особенности ритуального характера, однако ничего более вразумительного по этому поводу я вам сказать не смогу.

#### ***Магические предметы***



- CAULDRON - котел для различных магических действий. С помощью него можно, например, вызвать дракона или сварить какое-нибудь зелье. Для этого сперва необходимо положить внутрь котла соответствующий ингредиент, а уж потом

произнести нужное заклинание. К сожалению, получившегося варева хватает ненадолго, и после нескольких глотков мага или его воинов котел вновь становится пуст.



- MAGIC APPLE - магическое яблоко. Служит для восстановления выносливости персонажа, а магу немного увеличивает ману, что делает это яблоко весьма привлекательным. Внешне отличается от обычного яблока тем, что слегка мерцает.



- MAGIC MUSHROOM - магический гриб. Увеличивает Ману у мага, так что если вы не испытываете врожденной неприязни к мухоморам, то обязательно съешьте его при случае.



- MAGIC ELEXIR - магический эликсир. Восстанавливает выносливость, заживает раны, увеличивает ману, а также оказывает чисто психологическое приятное воздействие на игрока, добывшего его, поскольку сделать это было очень непросто. Как ни странно, но хоть эликсир и находится в бутылке, выпить его нельзя. Что же делать, спросите вы - да просто съесть его вместе с бутылкой.

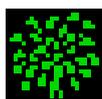
### ***Магические травы***



- DRAGON HERB - драконий цветок. Необходимый ингредиент для вызова драконов.



- APPLE - яблоко. Если вы его ещё не съели, то можете приготовить лекарственный отвар (HEALING POTION).



- MISTLETOE - омела белая (по латыни Viscum album). Служит для приготовления напитка силы (STRENGTH POTION).



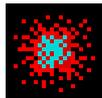
- CLOVER - клевер (по латыни Trifolium gen.). Предназначен для приготовления защитного напитка (PROTECTION POTION).



- CRYSTAL – кристалл. Используется для приготовления напитка невидимости (INVISIBILITY POTION).



- FAIRY WING - волшебные крылья. Необходимы для приготовления «взлётно-посадочного» заклинания (FLYING POTION).



- SULPH - сера. Нужна для приготовления напитка скорости (SPEED POTION).

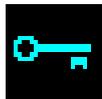


- AMBERGRIS - серая амбра. Поможет при создании супер напитка (SUPER POTION).

### ***Прочие предметы***



- CHEST - сундук. Возможно несколько его состояний, то есть сундук может быть открытым, закрытым и запертым. Чтобы отпереть сундук ключом или просто открыть его, надо встать рядом с ним, выбрать в меню пункт USE и, предварительно установив стрелку на сундук, нажать огонь. Кстати, точно так же отпираются и открываются двери. В сундуках обычно лежат ключи, сокровища и оружие. Взять сундук с собой нельзя.

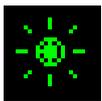


- KEY - ключ. Самая полезная в игре вещь. Он может быть от двери (DOOR KEY) или от сундука (CHEST KEY). Без ключей зачастую вы не сможете нормально закончить игру, поэтому обязательно отправьте кого-нибудь на их поиски. Надеюсь, вы догадаетесь, что, прежде чем начать отпирать что-либо, надо сперва взять ключ в руки (командами PICK UP или CHANGE).



- VIAL - бутылка. Бывает пустая (EMPTY) или заполненная каким-либо напитком. Используется для хранения и переноски выше обозначенных напитков. В том случае, если у вас нет особого желания тащить на себе котёл с только что сваренным зельем, а,

кстати, поднять такой котел, в принципе, невозможно, то найти такую бутылку просто необходимо.



- RUBY, EMERALD, GOLD, DIAMOND - соответственно рубин, изумруд, золотой слиток, Алмаз Мира. Это и есть сокровища, которые надо найти и вернуть людям. В конце каждого уровня вам прибавляется магический опыт за каждого уничтоженного врага и собранные драгоценности. Теперь можно будет купить в лавке дополнительные заклинания и улучшить свои магические характеристики.



*Строение экрана.*

На экране, кроме самого мага, который является главным персонажем в игре (если это, конечно, ваш маг), можно увидеть:

- 1). курсор, которым вы управляете;
- 2). строку сообщений, указывающей местоположение курсора;
- 3). изображение места или персонажа, на котором находится курсор;
- 4). указатель предмета, находящегося в руках у выбранного персонажа;
- 5). указатели предметов, лежащих на земле (или в сундуке), на том самом месте, где находится курсор;
- 6). индикатор «бессмертности» выбранного существа, который загорается в том случае, если данное существо нельзя убить обычным способом;
- 7). индикатор, указывающий на способность существа перемещаться по воздуху;
- 8). индикатор, указывающий на способность существа перевозить на себе какое-либо другое существо, способное ездить верхом;
- 9). индикатор ранений, который загорается в ситуации, когда жизнь данного существа находится под угрозой;
- 10). индикатор невидимости существа.

При выборе персонажа на курсоре появляется изображение двух ног. Это значит, что выбранное существо готово к перемещению. Установите курсор рядом с персонажем и нажмите огонь. Фигурка сместится на одну позицию в сторону курсора (если, конечно, там нет никакого препятствия). Можно проходить там, где уже стоит один ваш воин, но останавливаться там нельзя. Если существо может летать, то этим можно воспользоваться, и тогда оно будет перемещаться гораздо быстрее, чем обычно, при этом на курсоре изображены крылья. Когда вы используете функции USE, FIRE или некоторые из магических заклинаний, то курсор (на этот раз со стрелкой) надо будет подвести к соответствующему месту (например, при стрельбе - к противнику), после чего и нажать клавишу огонь.

### **Обманные режимы**

Надо сказать, что версия игры, которой мы располагаем, далеко не идеальна. Вообще-то в ней предусмотрены дополнительные блоки, о чём, кстати, свидетельствует следующее: попробуйте сделать LOAD SAVED GAME, не набирая имени файла, а просто нажав **Enter**. Иногда получаются самые непредсказуемые эффекты, которые обычно заканчиваются «зависанием»

программы. Мы будем очень рады, если нам напишут те, у кого есть полная версия этой игры, и расскажут, что же там дальше.

А теперь информация для любителей быстрых и легких побед. Ну, во-первых, как попасть во второй и в третий уровни, минуя первый. Для этого надо просто не создавать своего мага, а воспользоваться тем, которого вам предложит компьютер, то есть сразу загружайте нужный уровень, не задерживаясь в меню WIZARD DESIGNER.

Еще один момент, который, может быть, вам поможет. При загрузке ранее созданного волшебника потраченные на заклинания деньги уже не вернуть. Попробуйте продавать все, что только можно. Иногда это удастся, и вы будете увеличивать EXPERIENCE, постоянно уменьшая данное заклинание или характеристику до нуля, пока она вновь не получает максимальное значение (2SS), и так до того момента, когда все это неожиданно прекратится, а у вашего мага уже успеет накопиться столько опыта, как будто за спиной три обычных уровня и еще десять новых. Однако вероятность того, что этот способ у вас сработает, не слишком высока, да и не очень-то интересно идти воевать с целой армией демонов за спиной. Сражайтесь лучше честно, и тогда вы действительно получите удовольствие от этой игры.

### **Управление**

KEYBOARD - клавиатура (Q, A, O, P, Space);

KEMPSTON - Kempston-джойстик;

SINCLAIR - левый и правый Sinclair-джойстики.

*А. Галахов*

# MAGNETRON



**Магнетрон**  
Hewson Consuit

★★★★★

Известный космический суперагент робот MEKNOTECH KLP2 по прозвищу Клепто (KLEPTO) был вновь призван Главным Управлением Галактической Безопасности. На этот раз Галактике угрожает ужасная планета Магнетрон, и в частности её восемь орбитальных станций, которые заселены безумными дроидами. Эти станции - гигантские скопления обломков звездолётов, кусков металла, остатков поврежденных механизмов и прочего мусора, ранее бесцельно плавающего в космосе, а ныне притянутого к планете и ставшего её спутниками. Появившиеся на этих станциях дроиды основали там свою цивилизацию и теперь хотят поработить галактику, предварительно уничтожив в ней все живое. С целью предотвратить это Клепто отправляется в путь. Он должен вывести из строя 32 реактора, энергией которых питаются дроиды, и тем самым помешать их злодейским планам.

## Орбитальные станции

Вокруг планеты Магнетрон вращается 8 станций. На каждой станции находится 4 реактора, обозначенных буквами греческого алфавита (ALPHA, BETA, GAMMA, DELTA). Выведя из строя эти реакторы, можно воспользоваться телепортационными устройствами для перемещения на следующую станцию.

Все станции до отказа забиты вражескими дроидами, которые постоянно создаются где-то в недрах этих ужасных конструкций. Чем больше её номер, тем серьезнее роботы там обитают.

Орбитальная станция - это не лучшее место для прогулок, ведь здесь надо опасаться буквально всего. Поверхность станции изломана так, что пройти по ней бывает весьма непросто, а уж удержаться от падений вообще практически невозможно. Кстати, падение отнимает у Клепто уйму сил, а иногда даже может привести к летальному исходу.

В некоторых местах встречаются темные участки пола с нарисованными на них стрелками. Такие места лучше всего обходить стороной или, по крайней мере, быть предельно осторожным. Какие-то неведомые силы пытаются вытолкнуть Клепто в самом непредсказуемом направлении, а чаще всего в пропасть.

## Отключение реакторов



*Даже такое простое дело, как отключение реактора, требует хотя бы элементарного знания математики.*

Чтобы войти в реактор, надо встать на специальную площадку в виде темного квадрата и нажать **огонь**. Прямо перед вами появится изображение реактора. Между двух шаров проскакивают электрические разряды - это явный признак того, что реактор в норме. Чуть ниже четыре энергетические ёмкости, положительные и отрицательные числа под которыми указывают на количество вырабатываемой или потребляемой энергии. Сложите все числа вместе, не забывая учитывать их знаки, и разделите полученную сумму на четыре. При результате от 6 и больше реактор перегружен (OVERLOAD), от 1 до 5 - работает нормально (STABLE), от 0 и меньше - отключен (SHUTDOWN). В верхней части экрана информация об этом дублируется соответствующим сообщением. Чтобы вывести реактор из строя, необходимо поменять надпись

STABLE на какую-либо другую. Для этого постарайтесь изменить действие энергетических ёмкостей, чтобы они по возможности делали одно и то же. Например, чтобы все вырабатывали энергию или, наоборот, её поглощали. Делается это так: управляя клавишами **влево - вправо** либо **вверх - вниз**, выделите цветом нужное вам числовое значение и жмите огонь. В правом нижнем углу экрана находится специальный прибор, указывающий число, которое заменит выбранное. Максимальное число 4, минимальное - тоже 4, но со знаком «минус». Если вам удалось расширить приборную шкалу до таких пределов, то это очень хорошо, и теперь ни один реактор не сможет устоять под вашим натиском. Надо сказать, что возможность манипулировать числами зависит от самого робота. В левом нижнем углу экрана находится ещё один прибор, который показывает энергетический уровень Клепто. Он изменяется в результате работы с реакторами и при захвате вражеских дроидов. Максимальная ёмкость - 8 единиц.

Вообще можно долго рассуждать о всех этих числах и их зависимости друг от друга, но я этого делать не буду, дабы не утомлять читателя бесполезной информацией. Добавлю лишь, что, обезвредив реактор, выйти из него можно выбрав пункт EXIT.

### Подключение к компьютерной сети

Довольно часто на станциях встречаются предметы, похожие на экраны дисплеев. Подойдя к такому экрану и нажав «огонь», вы сможете подключиться к компьютерной сети орбитальной станции. Появившаяся надпись ACCESS GRANTED указывает на то, что подключение прошло благополучно.

Здесь вы увидите 4 пиктограммы:



— выход из компьютерной сети.



— состояние реакторов. Это очень полезный пункт. Здесь можно получить следующую информацию: номер орбитальной станции, кодовое обозначение реакторов, координаты местоположения (первое число - координаты по оси X, второе - по оси Y), состояние реакторов и вырабатываемой ими энергии.



— информация о роботах. Первым из роботов, конечно же, идет KLP2. Здесь можно узнать название робота (UNIT), класс защищенности (SECURITY CLASS), двигатель (DRIVE), энергоблок (POWER), оружие (WEAPON), дополнительные устройства (DEVICE), а также краткую характеристику робота. Если Клепто уже успел ограбить какого-нибудь беднягу (клептомания - тяга к воровству) и приобрел его оснащение и характеристики, то список роботов будет тянуться до тех пор, пока не дойдет до ограбленного робота. Однако если KLP2 ещё не успел никого захватить, то вам покажут, кроме него самого, ещё характеристики одного-двух вражеских роботов, и то, если очень повезёт.



— оружие и дополнительные устройства. Эту пиктограмму следует выбирать только в том случае, если вы уже успели где-то захватить новое оснащение для своего робота. Иначе лаконичное сообщение ACCESS DENIED может сильно испортить вам настроение. В этой графе рассказывается о различных видах оружия и дополнительных устройств, из тех, что применялись на дроидах, которых вы захватили.

### Ведение боевых действий

Самый неразумный, по моему мнению, способ уничтожения дроидов - это физическое их уничтожение с помощью оружия во время движения в режиме MOBILE. Хотя, не буду спорить, этот способ очень эффективен, и в некоторых случаях даже необходимо его применять. Однако существует более изящный вариант борьбы с дроидами - это их захват.

Чтобы захватить вражеского дроида, необходимо переключиться из режима MOBILE (движение) в режим GRAPPLE (захват) с помощью клавиши огонь (обязательно стоя на месте). Затем надо подвести KLP2 поближе к выбранному дрвиду до полного их соприкосновения. В этом случае вам предстоит разгадать логическую схему дроида. На экране появятся три ряда символов по три символа в каждом ряду. Ваша задача - перемещая курсор и меняя между собой соседние символы, установить их в таком порядке, чтобы в нижнем ряду было 3 символа в виде шаров, в среднем - 3 в виде кубов, в верхнем - 3 в виде ромбов с вопросами.

Все это было бы очень просто, если бы на операцию не отводилось слишком мало времени.

Чем выше класс защищённости дроида (обозначается греческими буквами от ALPHA до EPSILON, причём ALPHA - это самый высокий класс защищенности), тем меньше дается времени на решение головоломки.

Как только светлый квадратик, бегущий по полоске слева, достигнет отметки 0 - срабатывает детонатор, вмонтированный в дроида, и вы оба разлетитесь на мелкие кусочки. Нижний ряд символов как раз отключает детонатор, и поэтому имеет смысл в первую очередь собрать именно его. Средний ряд присвоит вам характеристику дроида (в частности его класс защищенности, что позволит без проблем захватывать даже высших дроидов), а, собрав верхний ряд, вы получите всё оснащение дроида.

Если вам удалось полностью собрать логическую схему, то KLP2 как бы переселяется во вражеского робота (при этом, конечно, оставаясь самим собой) и, как немого свидетеля, оставляет на месте преступления своего двойника, который начнёт действовать после гибели Клепто.

Поскольку никаких устройств подзарядки на орбитальных станциях нет, то имеет смысл менять дроидов даже при малейших признаках потери энергии. А узнать состояние Клепто очень просто. Достаточно оставить его на месте некоторое время, и он повернётся к вам, широко улыбнувшись или состроив печальную гримасу. Последнее является верным признаком нехватки энергии. А уж если на месте надписи MOBILE появилась мигающая надпись POWER, сопровождаемая довольно неприятными прерывающимися гудками, значит, дело совсем плохо. Бросайте всё и бегите срочно кого-нибудь захватывать, иначе произойдет большой взрыв, источником которого будет сам Клепто.

Для самых агрессивных игроков предусмотрен режим WEAPON, в который KLP2 переходит при нажатии клавиши W. В этом случае робот будет стрелять по врагам без перерыва, однако хочу предупредить, что при этом резко повышается уровень радиации KLP2 (о чём свидетельствует мигающий индикатор A внизу экрана), и это очень негативно влияет на состояние его энергии.



Игровой экран программы Magnetron. 1 - наименование робота, чьи характеристики имеет Клепто; 2 - указатель энергетического уровня KLP2; 3 - указатель возможностей KLP2 при работе с реакторами; 4 - индикатор GRAPPLE-режима; 5 - индикатор повышенной радиации; 6 - режим работы робота; 7 - количество набранных очков.

### Двигатели

Чем мощнее двигатель робота, тем больше его скорость и выносливость, однако и энергии такой двигатель потребляет гораздо больше. Перечислим все двигатели дроидов, встречающиеся в игре, в порядке возрастания их мощности:

- HOVERDRIVE;
- MAGNADRIVE;
- ELECTRODRIVE;
- ASTRON;
- SYNCRON;
- CYCLIC;
- INTERPHASE;
- ULTRAPHASE.

### Энергоблоки

Оттого, какой у робота энергоблок, зависит время существования этого робота до момента, пока он не превратится в груды металлолома. Важно помнить, что KLP2 тратит энергии не меньше, чем средних размеров сталелитейный завод в конце месяца, поэтому ему надо почаще

менять энергоблоки.

Всего существует 8 типов энергоблоков:

- CYBATIC 1;
- CYBATIC 2;
- CYBATIC 3;
- CYBATIC 4;
- NEURON 1;
- NEURON 2;
- NEURON 3;
- NEURON 4.

### Виды оружия

PROTONDISK - оружие большой мощности. Спроектировано для рабочих дроидов.

PROTONDISK 2 - мощный PROTONDISK с увеличенной скоростью стрельбы.

CRUISER - опытный образец «разумного» самонаводящегося оружия. Все ещё проходит испытания.

PLASMARON - очень мощное оружие с большой скорострельностью.

MORTAR - мощные энергетические сферы.

BOUNCING BONB - энергетические сферы с расширенным радиусом действия.

ANTIDRIVE - способен уничтожать все двигатели роботов в окрестностях.

SEEKER - образец оружия с системой самонаведения на пришельцев.

### Виды дополнительных устройств

DUROCELL - устройство, дублирующее энергоблок робота.

OVERDRIVE - устройство, расширяющее возможности двигателя робота.

SUPERSHIELD – супер защита. Может защитить от выстрелов любого мощного оружия.

ULTRARAM - уничтожает ходовую часть любого робота при контакте.

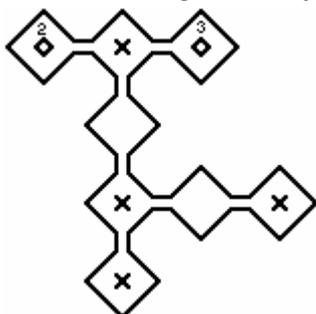
ANTIGRAV - делает пружинящим шасси дроида, что смягчает его падение.

GRAPPLE - копирует иноземное устройство GRAPPLE. Пока что проходит испытания.

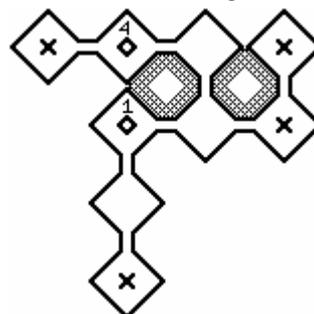
ANTIFREEZE - способно противостоять действию ANTIDRIVE.

SCRAMBLER - способно противостоять действию SEEKER.

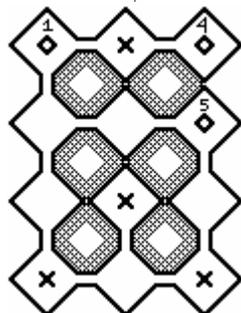
### КАРТА ОРБИТАЛЬНЫХ СТАНЦИЙ ПЛАНЕТЫ МАГНЕТРОН



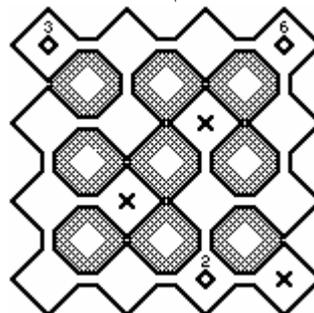
станция 1



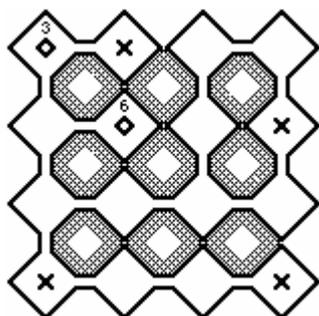
станция 2



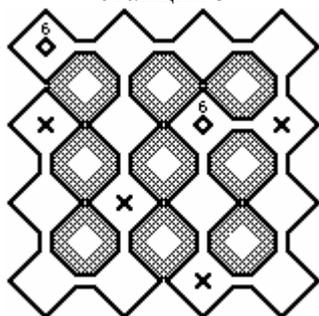
станция 3



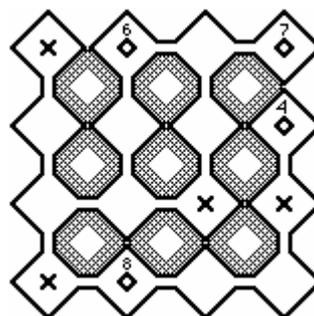
станция 4



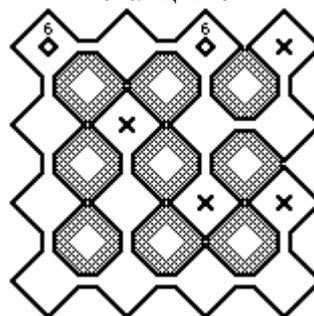
станция 5



станция 7



станция 6



станция 8

Условные обозначения:

◆ - телепортационное устройство;

цифра - номер станции, куда происходит телепортация;

✕ - реактор.

### Виды роботов

Наименование робота	Класс защищенности	Техническое оснащение	Комментарии
MEKNOTECH KLP2	EPSILON	HOVERDRIVE CYBATIC 1 PROTONDISK GRAPPLE	Комментарии излишни
VS VOID DEVICE Рабочее устройство	EPSILON-	HOVERDRIVE CYBATIC 1 PROTONDISK DUROCELL	Основной рабочий дроид. Пригоден для любой грязной работы.
V4 VOID DRONE Рабочий механизм	EPSILON	MAGNADRIVE CYBATIC 2 PROTONDISK 2 DUROCELL	Специальный дроид-инженер, экипированный оружием с большим разрушительным действием.
V3 VOID ROBOT Рабочий робот	EPSILON	ELECTRODRIVE CYBATIC 3 PROTONDISK DUROCELL	Быстрый легкий дроид, приспособленный для служебных работ.
V2 VOID DROID Рабочий дроид	EPSILON	INTERPHASE CYBATIC 3 PROTONDISK DUROCELL	Служебный дроид с двигателем высокого класса. Предназначен для тяжёлых работ.
P4 RURSUIT DRONE Разведывательный механизм	DELTA	ASTRON CYBATIC 4 PROTONDISK 2 OVERDRIVE	Новый класс высокозащищенных дроидов, экипированных устройством OVERDRIVE

Наименование робота	Класс защищенности	Техническое оснащение	Комментарии
P3 PURSUIT ROBOT Разведывательный робот	DELTA	ASTRON CYBATIC 4 CRUISER OVERDRIVE	Имеет повышенную защиту и экспериментальное «разумное» оружие.
P2 PURSUIT DROID Разведывательный дроид	DELTA	SYNCRON CYBATIC 4 PLASMARON ANTIFREEZE	Специально защищённый дроид, экипированный устройством, отражающим действие ANTIDRIVE.
P1 PURSUIT CYBORG Разведывательный киборг	DELTA	SYNCRON CYBATIC 4 PLASMARON ULTRARAM	Специально защищённый дроид, снабженный устройством ULTRARAM.
G3 GUARD ROBOT Охранный робот	GAMMA	CYCLIC NEURON 1 MORTAR GRAPPLE	Этот класс дроидов пригоден для ведения сражений, но тяжёлая ходовая часть делает их более подходящими для выполнения обязанностей охранников.
G2 GUARD DROID Охранный дроид	GAMMA	CYCLIC NEURON 1 MORTAR DUROCELL	Высший дроид с расширенными возможностями в условиях низкой гравитации.
G1 GUARD CYBORG Охранный киборг	GAMMA	CYCLIC NEURON 1 ANTIDRIVE SUPERSHIELD	Боевой дроид с тяжёлым снаряжением.
F3 FURY ROBOT Полицейский робот	GAMMA	INTERPHASE NEURON 2 BOUNCING BOMB SUPERSHIELD	"Новый прототип боевых дроидов, созданных противостоять пришельцам
F2 FURY DROID Полицейский дроид	GAMMA	INTERPHASE NEURON 2 BOUNCING BOMB SCRAMBLER	Новая версия полицейских дроидов, снабженных устройством ULTRARAM. Находятся под испытаниями.
E3 ELITE ROBOT Элитный робот	BETA	ULTRAPHASE NEURON 3 SEEKER ANTIGRAV	Дроид высокого класса, экипированный антигравитационным устройством и самонаводящимся оружием.
E2 EUTE DROID Элитный дроид	BETA	ULTRAPHASE NEURON 3 SEEKER ANTIFREEZE	Дроид высокого класса, созданный для уничтожения пришельцев.
E1 EUTE CYBORG Элитный киборг	ALPHA	ULTRAPHASE NEURON 4 ANTIDRIVE OVERDRIVE	Дроид высшего класса, созданный управлять всеми остальными дроидами

### Полезные советы

1. Не пытайтесь захватить высшего робота, имея низкий класс защищенности. Вы просто не успеете ничего сделать, как сразу же будете уничтожены.

2. Никогда не пытайтесь захватить дроида G3 - это всегда плохо кончается, ибо он тоже пытается захватить вас. Лучше расстреляйте его издалека.
3. Остерегайтесь дроидов G1 и E1 - они могут уничтожить вас бесконтактным способом, используя ANTIDRIVE.
4. Если вам удалось захватить ANTIDRIVE - не применяйте его слишком часто. Быстро кончится энергия.
5. Оружие такого типа, как MORTAR и BOUNCING BOMB, лучше использовать на большом расстоянии, стреляя снизу вверх или сверху вниз.
6. Не позволяйте вражеским дроидам «бодаться» - лучше отойдите в сторону или включите GRAPPLE-режим.
7. Будьте осторожны при переходе на новый экран, не неситесь туда сломя голову. Кто знает - что там вас ждёт?
8. При телепортации на следующую станцию используйте мощного дроида. Во всяком случае, не суйтесь туда, предварительно не оставив своего двойника возле телепортационного устройства.
9. Последним отключайте реактор, находящийся поближе к нужному вам телепортационному устройству.
10. Рекомендуемая последовательность прохождения станций: 1,2,4,3,5,6,8,7.

### **Управление**

Оно задается всего один раз в начале игры, так что будьте внимательны.

KEYBOARD - клавиатура.

CURSOR KEYS OR AGF - Cursor-джойстик (5, 6, 7, 8, 0).

SINCLAIR INTERFACE - Sinclair-джойстик (6, 7, 8, 9, 0).

KEMPSTON OR PORT 31 - Kempston-джойстик.

Если вы решили выбрать пункт 1, то сами виноваты. Клавиши заданы не слишком-то удобно, да ещё и не перевыбираются:

**H, J, K, L, Enter** - - вверх;

**B, N, M** - - вниз;

**A, S, D, F, G** - влево;

**Caps Shift, Z, X, C, V** - вправо;

**Symbol Shift, Space** - огонь;

**P** - пауза,

Для закрепления сделанного вами выбора нажмите клавишу **Enter**.

*Г. Кубатьян*

# MANCHESTER UNITED



**Сборная Манчестера**  
*Krisalis Software, 1990*

★★★★★



Эта игра и по сей день является, пожалуй, лучшим футбольным имитатором: ведь она включает в себя и менеджерскую, и аркадную части. В отличие от *Advanced Soccer Simulator* и *Kenny Dalglish's Soccer Manager*, здесь вы можете собственноручно управлять действиями своей команды в поле. Имеется музыка для музыкального сопроцессора, а управление происходит с помощью пиктограммных меню, что делает игру ещё привлекательнее. Любители футбольно-менеджерских игр просто обязаны включить её в свою коллекцию.

## Управление

Первоначально заданы клавиши **Q, A, O, P, Space**, а как их изменить - будет написано чуть ниже. Сейчас же упомяну, что выбор нужной пиктограммы осуществляется путем наведения на неё стрелки и закрепляется зажатием клавиши **огонь**. В некоторых местах программы встречаются различные списки, например, футболистов, где рядом расположены две совсем маленькие пиктограммки, на которых изображены знаки плюс и минус. Это значит, что для просмотра следующего или предыдущего пункта таблицы необходимо выбрать соответствующую пиктограммку.

## Система меню



— выбрав эту пиктограмму, вы попадаете в системное меню, в котором можно произвести манипуляции с кассетой или диском, а также изменить параметры игры:



— служит для выгрузки текущего состояния игры. На вопрос, действительно ли необходимо записать информацию о ваших спортивно-экономических достижениях, выбирайте **OK** (да) или **CANCEL** (отмена).



— действует аналогично предыдущей, только на этот раз загружается, ранее отложенная игровая ситуация.



— выведет вас в следующее меню:

**SET GAME TIME** - выбор времени, отводящегося на один матч (от 2 до 90 минут);

**CHOOSE CONTROL METHOD** - изменение способа управления. Возможные способы: Sinclair-джойстик 1 (**6, 7, 8, 9, 0**); Sinclair-джойстик 2 (**1, 2, 3, 4, 5**) и клавиатура (**Q, A, O, P, Space**);

**SHANGE NAME OF MANAGER** - изменить имя менеджера. Выбрав этот пункт, вы можете ввести имя менеджера, правда, в игре оно не играет никакой роли, так что все это довольно бессмысленно;

**CHANGE NAME OF PLAYERS** - изменение имен игроков. Первоначально заданы настоящие имена футболистов Манчестера, но вы можете включить в сборную кого угодно;

**SET DIFFICULTY LEVEL** - выбор уровня сложности. Здесь вы можете установить любой уровень игры футболистов (от 50% до 100%) как для своих, так и для соперников;

IN GOAL - вратарь;  
DEFENCE - защитники;  
MIDFIELD - полузащитники;  
ATTACK - нападающие.

Сразу стоит отметить, что вратарю с 100% уровнем игры практически невозможно забить гол. Лучше выбрать для него от 70% до 80%, чтобы были хоть какие-то шансы. Между прочим, установка требуемого уровня сложности перед особо ответственным матчем порой бывает гораздо важнее, чем тренировки ваших футболистов.

CHANGE GAME TYPE - изменение типа игры. Можно поменять полный менеджерский вариант игры на только аркадную секцию и наоборот.

CREDITS - здесь вы получите информацию о создателях программы.

EXIT - выход.



— чаще всего встречающаяся пиктограмма, с помощью которой можно вернуться в предыдущее меню.



— здесь вы можете просмотреть последний выпуск ежедневной спортивной газеты DAILY SPORT, где печатают названия трех лучших команд первого дивизиона и сообщают последние новости о MAN UTD. При этом комментарии бывают от весьма едких при ваших поражениях до восторженных при победах. Особое внимание в этих новостях уделяется кубкам.



— вызвав эту функцию, вы можете получить информацию об уровне мастерства ваших игроков и их физической форме. Перед вами появится примерно такая таблица:

1. Имя футболиста.
2. Его амплуа, (может быть следующим: GK - Goalkeeper - вратарь, DE - Defender - защитник, MI - Midfield - полузащитник, ST - Striker - бомбардир).
3. Его рейтинг в процентах.

Выбрав стрелкой одно из понравившихся имен и нажав **ОГОНЬ**, вы узнаете все характеристики данного игрока:

POSITIONING - выбор позиции;  
HANDLING - ловля мяча руками;  
CONFIDENCE - уверенность в себе;  
AGILITY - реакция;  
FITNESS - здоровье;  
SPEED - скорость;  
HEADING - игра головой;  
SHOOTING - удары ногами;  
BALL CONTROL - контроль мяча;  
FINISHING - завершение атаки;  
TACKLING - игра на удержание атаки противника;  
PASSING - игра в пас;  
DISCIPLINE - дисциплинированность;  
STAMINA - выносливость.

Получив нужную вам информацию, выходите отсюда при помощи функции EXIT.



— красный крест, изображенный на пиктограмме, красноречиво говорит сам за себя. Здесь вам покажут имена всех игроков, которые в связи со своими травмами не смогут встать в строй указанное количество недель, и конкретные причины их вынужденного отдыха (например, сломанный нос - BROKEN NOSE).



— пиктограмма, где виднеется судейский свисток, тоже не из слишком радостных. Вы сможете узреть имена нарушителей футбольных правил, которые не будут топтать травку любимого стадиона какое-то количество недель.



— служит для операций покупки-продажи игроков. Здесь вы попадаете в новый экран, где есть ещё четыре пиктограммы. С пиктограммой выхода все ясно, но что это ещё за три пиктограммы? Пиктограмма, аналогичная только что выбранной вами, служит для покупки игроков. Она приводит вас в следующее меню:

VIEW TRANSFER LIST - просмотр предложений о продаже игроков.

SCOUT FOR A PLAYER - разведчик об игроках.

EXIT - выход.

Две первых функции одинаковы, но при выборе второй будет больше игроков для покупки. Вы увидите список игроков, выставленных на продажу. Выбрав понравившегося, нажимайте огонь и получите информацию о его цене и позиции в игре. Решившись на сделку, вы снова нажимаете огонь, выбрав соответствующую опцию. Если вы покупаете игрока, то директор клуба (вы всего лишь менеджер!) оценивает нужность игрока, его рейтинг. Если бюджет позволяет пойти на такую жертву и если уровень игры футболиста удовлетворяет вашего директора, то сделка будет разрешена (OFFER ACCEPTED).

Когда в команде будет двадцать пять игроков, считая удаленных, то купить никого не удастся, так как директор клуба не считает нужным оплачивать столько простаивающих игроков (и как он прав!). Это вносит кое-какие ограничения в ваши действия, но как же без них.



— пиктограмма с футболистом, застывшим в прощальной позе, служит для продажи игроков. Вы, как и прежде, получите список, на этот раз своей команды, и, выбрав ненужного вам игрока, нажимаете на огонь и попадаете в меню с двумя командами:

ON/OFF TRANSFER LIST - внесение игрока в список продающихся игроков.

EXIT - выход.

Сделав ON TRANSFER LIST, с чистой совестью ждите, пока кто-нибудь купит вашего игрока (предложения о покупке обновляются после каждого матча). Но это уже следующая пиктограмма.



— пиктограмма в виде ну очень жадного менеджера другой команды с чемоданом, где ну очень много денег (но не для вас!). Выбрав её, вы увидите следующее сообщение:

*Менеджер команды (название) предлагает вам (сумма) за игрока (имя).*

Как вы уже и сами догадались, выбирать свои действия вы можете из трех нижних пунктов; ACCEPT - продавать; REJECT - надо подумать; INSULT - полный отказ.

Обычно предлагают не очень большие деньги за ваших футболистов, так что советую сначала сопоставить цену и рейтинг игрока и лишь, затем решать вопрос о сделке в ту или иную сторону.



— пиктограмма выбора тренировок для ваших футболистов. Здесь вам покажут уровень развития игрока и, в зависимости от этого, выберите для футболиста те или иные тренировки.

На экране вы увидите:

1. Имя игрока;
2. Рейтинг;
3. Тренировка есть/нет;
4. Тип тренировки нормальная/усиленная;

Виды тренировок:

PASSING - пасование;

TACKLING - удержание атаки противника;

FINISHING - завершение атаки;

MARKING - подача сигналов;

FITNESS - здоровье;

SET PIECES - следование расстановке.

Можно выбрать до четырёх различных тренировок одновременно. При нормальных тренировках (NORMAL) игрок медленно улучшает свои данные, при усиленных же (HARD) он это делает быстрее. Но в последнем случае игрок не может выходить на поле, так как это его доконали, и он на девять недель попадет в больницу с диагнозом «стресс».



— закончив предварительную подготовку к матчу, выбирайте эту пиктограмму и попадете в экран с двумя новыми, откуда уже и можно начать саму игру.



— турнирная таблица, содержащая список двадцати команд первого дивизиона, для каждой из которых приводятся:

P - сыгранные матчи;

W - выигрыши;  
D - ничьи;  
L - поражения;  
F - забитые голы;  
A - пропущенные голы;  
Pts - набранные очки.

В зависимости от количества заработанных очков команды и расположены в таблице. А очки начисляются следующим образом: за победу - 3 очка, за ничью - 1 очко и за поражение - очки не даются.

Чуть ниже таблицы расположены два дополнительных пункта:

VIEW FIXTURES - просмотр результатов сыгранных матчей, а также порядок проведения оставшихся матчей и информация о том, где они будут проводиться - дома (HOME) или на чужом поле (AWAY).

REPLACE TEAM - переименование команд. Название вашей команды изменить нельзя.



— футбольное поле. Здесь и рождаются великие победы, великие поражения и не менее великие ничьи в исполнении красных манчестерцев (не подумайте ничего такого, просто это цвета команды). Итак, сначала вам сообщат о футболистах, которые не смогут принять участие во встрече и вернуться в главный экран с тем, чтобы вы сделали корректировку в составе - купили новых игроков. После этого смело возвращайтесь сюда. Загружается аркадная секция, и матч начинается.

### Футбольный матч

Как только загрузится аркадный блок (в режиме 128К его грузить не требуется), вы должны выбрать тактику игры и указать футболистам их места на поле. Если они достаточно дисциплинированы, то и будут придерживаться этих мест, а не просто хаотично бегать по полю.

Игра начинается после того, как прозвучит свисток судьи, а на экране появится сообщение о том, какая команда будет сбрасывать мяч (WILL KICK OFF). Футболисты Манчестера одеты в светлую форму, а их противники в чёрную. Постоянно путающийся под ногами судья, которого временами очень хочется послать «на мыло», одет в какую-то странную форму, которая по цвету скорее ближе к вашей. Чтобы упростить некоторые моменты матча, связанные с тайм-аутами и прочими задержками, пользуйтесь клавишей огонь.

Одно из самых больших достоинств игры - это полная самостоятельность всех футболистов, то есть, если и первый, и второй играющий решат передохнуть от всех футбольных дел, то бегающие по экрану спортсмены прекрасно справятся без них. Именно здесь и выражаются личные качества футболистов, которых вы тренировали. Довольно забавно смотреть со стороны, как они ловко обыгрывают всех соперников, прорываются к воротам и, наконец, забивают долгожданный гол.

### Строение экрана.



Игровой экран делится на две части.

Первая часть - непосредственно игровое пространство, где и будут вестись основные действия.

Насчёт второй части экрана можно остановиться чуть подробнее и перечислить все, что там находится:

1. Это что-то вроде карты, показывающей кто есть, где на игровом поле. При выбрасывании мяча из аута и пробитии штрафных ударов там появляется квадратик, символизирующий прицел.
2. Счётчик голов, забитых манчестерцами.
3. Счётчик голов, забитых их соперниками.
4. Время, оставшееся до конца матча.

Надпись 1st HALF, находящаяся под всеми этими указателями, свидетельствует о том, что идёт первая половина матча.

### **Ведение игры**

Во время матча вы можете сами управлять игроками или, как я уже говорил, поручить это дело компьютеру. Сделать последнее можно не нажимая клавиш управления игрой. А вот управлять футболистами самому куда сложнее.

Игрок, которым вы управляете, отмечен стрелкой, так что вы его узнаете без проблем. Чтобы забить гол, надо сперва завладеть мячом, но как это сделать, если он у противника, надо объяснить поподробнее.

Чтобы отобрать мяч у чужого футболиста, нужно или обыграть его, или выбить мяч в подкате. Как это делается, я вам точно не смогу объяснить, поскольку такие вещи познаются лишь на практике. Следует лишь заметить, что нападать на владеющего мячом соперника можно только спереди, а не сзади. Иначе вас оштрафуют. Правда, в исключительных случаях не возбраняется пытаться выбить мяч ногой (клавиша огонь), находясь сзади или сбоку от противника.

### **Система ударов**

Я надеюсь, вам все же удалось завладеть мячом, теперь осталось только им правильно воспользоваться.

Есть несколько типов ударов:

- чтобы мяч летел высоко, сильно и точно вперед, надо два раза нажать **ОГОНЬ**;
- чтобы мяч летел низко, слабо и точно вперед, надо один раз нажать **ОГОНЬ**;
- чтобы послать мяч верхом над штрафной соперника, надо находиться рядом с ним и, удерживая клавишу направления, в котором находится штрафная площадка, дважды нажать **ОГОНЬ**.

С подачей угловых тоже проблем возникнуть не должно. Вы знаете как послать мяч верхом и низом, а остальное - дело техники.

### **Послесловие**

Честно говоря, мне не хочется в очередной раз повторять вам то, что так часто встречается в конце многих описаний, но больше, к сожалению, ничего придумать не могу и поэтому...

*ЖЕЛАЮ УДАЧИ!*

*А. Галахов*

# MICROPROSE SOCCER



**Футбол Микропроса**  
*Microprose, 1989*

★★★★☆



Разве вы не хотели обыграть все сборные мира по футболу, не выходя из дому? Может быть, вы никогда не задумывались о такой возможности. Но теперь она у вас есть, так что бросайте все дела и начинайте свою головокружительную спортивную карьеру.

## **Главное меню**

Загрузив игру, вы попадете в её единственное, а, следовательно, самое главное, меню, в котором можно установить следующие параметры.

## **Игроки**

Это самый первый пункт меню и здесь можно выбрать, кто же все-таки попытается выиграть очередной футбольный матч и у кого. Возможные претенденты на победу:

PLAYER 1 - игрок 1;

PLAYER 2 - игрок 2;

COMPUTER - компьютер.

Всех этих претендентов можно расставлять попарно и в любом порядке.

## **Управление**

Оно выбирается для каждого из участников и, следовательно, тоже попарно:

KEYBOARD 1 - клавиатура (Q, A, W, E, Z);

KEYBOARD 2 - клавиатура (O, L, U, I, M);

SINCLAIR 1 - Sinclair-джойстик 1 (6, 7, 8, 9, 0);

SINCLAIR 2 - Sinclair-джойстик 2 (1, 2, 3, 4, 5).

## **Погода**

Погодные условия влияют на скорость футболистов и мяча. Первоначально они отсутствуют (WEATHER OFF), но если вы хотите усложнить себе игру, то можете легко это сделать (WEATHER ON)

## **Уровень игры**

Предлагается на выбор целых 16 стран, чьим командам не терпится встретиться с вами на футбольном поле. Так что можете сыграть с кем угодно, но учтите, что в зависимости от названия страны изменяется и уровень игры соперников. Самым низким обладают футболисты Омана - государства в Саудовской Аравии, первоначально компьютер и рекомендует их в качестве ваших противников. Однако решать, разумеется, вам.

OMAN	- Оман;
CAMEROON	- Камерун;
USA	- США;
CHILE	- Чили;
AUSTRIA	- Австрия;
SWEDEN	- Швеция;
DENMARK	- Дания;
ENGLAND	- Англия;
URUGUAY	- Уругвай;
FRANCE	- Франция;

USSR	- СССР;
HOLLAND	- Голландия;
W.GERMANY	- Западная Германия;
ARGENTINA	-Аргентина;
ITALY	- Италия;
BRAZIL	- Бразилия.

### ***Скорость игры***

Честно говоря, я не знаю, почему создатели программы обозвали этот пункт меню BANANA POWER, что означает банановая энергия. Видимо, у них были на это какие-то свои причины, так что теперь вы должны выбрать себе нужный банановый уровень. Он, кстати, может быть низким (LO), средним (MED) и высоким (HI). В зависимости оттого, что вы выбрали, бананов вам не дадут, а лишь изменят скорость игры.

### ***Продолжительность матча***

Это очень важный пункт, от которого зависит, как долго вы будете носиться по футбольному полю в бесплодных поисках ворот соперников. Я, конечно же, шучу, а время матча можно выбрать от 2 до 12 минут, причем ровно в середине отпущенного на игру времени будет перерыв, после которого команды поменяются воротами.

### ***Выбор футболиста***

В процессе игры по футбольному полю будет бегать огромная толпа народа, и будет очень непросто разобраться, кто есть кто. Однако если вы установите в пункте SELECTION MODE значение AUTO, то компьютер сам определит ближайшего к мячу футболиста вашей команды и передаст управление этим бедолагой прямо вам в руки. Если же вы не хотите воспользоваться помощью компьютера, а привыкли все делать сами, то смело выбирайте в данном пункте значение MAN, и, образно говоря, вам уже никто, не поможет.

### ***Начало игры***

Установив в меню нужные параметры игры, вы можете начинать свое восхождение к вершинам спортивной славы, но предварительно не забудьте выбрать пункт PLAY THE GAME.

### ***Действия во время матча***

Сначала есть смысл определить, «где наши, где ваши», и лишь затем попытаться отобрать мяч. Это можно сделать в подкате или просто обыграв соперника. Подкат выполняется, если вы удерживаете **огонь** или клавиши того направления, в котором несётся ваш соперник.



*Вратарь обыгран, мощнейший удар, и...*

Удары в этой игре весьма разнообразны, и с ними не так-то легко разобраться. Но главное, что клавиши **влево** и **вправо** указывают направление удара, а от того, как долго вы удерживали **огонь**, зависит сила удара. Из аута мяч сбрасывается с помощью клавиши **огонь** и клавиши направления броска, то же самое - с угловыми.

Да, чуть не забыл сказать, футболист, которым вы в данный момент управляете, мерцает, наверное, от восторга, что за него взялся такой профессионал, как вы. Или от ужаса? Хотелось бы верить, что ему уготована счастливая судьба победителя, а не горькая участь проигравшего.

*А. Галахов*

# MIDNIGHT RESISTANCE



## Полночное сопротивление

Ocean, 1990

★★★★★



У нашего героя, бывшего десантника, некий злой гений похитил всю его семью. Не в силах сидеть, сложа руки, герой решает спасти своих родных и уничтожить злодея. Однако это не так просто сделать, как может показаться на первый взгляд. У похитителя целые армии телохранителей и множество самой совершенной военной техники. Тем не менее, он, не колеблясь, отправляется в путь.

С этого момента и начинается, собственно, сама игра. Всего в ней 9 уровней, и вам предстоит пройти их все. Не стоит забывать, что от вашего умения и осторожности зависят судьбы родственников отважного десантника.

### *Военный склад*

Чтобы с блеском пройти все уровни, вы должны уметь, как и настоящий десантник, пользоваться любым оружием. Первоначально у вас имеется автомат, но его часто бывает недостаточно в сложных ситуациях. Постарайтесь приобрести себе новое, более мощное оружие. Это можно сделать в помещении военного склада. Такой склад находится в конце каждого уровня.

Чтобы проникнуть внутрь, необходимо сперва расстрелять дверь склада очередь из своего оружия. Купить себе что-то новое можно лишь при наличии специальных ключей, которые остаются после убитых бандитов. Под каждым из имеющихся видов оружия указана его цена в ключах. Максимум можно иметь при себе только шесть ключей. На начальных уровнях этого достаточно, но далее цены будут постоянно расти. Можно взять одновременно только один вид основного оружия и один вид дополнительного. Не стоит пытаться получить несколько видов сразу. Вы просто растратите бесценные ключи, а приобретете то, что взяли последним. Кстати, чтобы купить оружие, надо встать под выбранным видом и подпрыгнуть. Покупая себе новое супероружие, вы бесплатно получаете 500 патронов к нему.

### *Основное оружие*

SHOT GUN - пулемет. Стреляет так же, как и обычный автомат, однако убойная сила у него больше.

3-WAY - трёхстволка. Самая незаменимая вещь. Стреляет сразу в три стороны такими круглыми снарядами, которые сшибают всё на своем пути.

FIRE - огнемёт. Эффективное оружие, но кончается очень быстро.

FULL AUTO - суперавтомат. Стреляет обычными пулями, но абсолютно непрерывно. Этот вид оружия, как и FIRE, быстро кончается.

### *Дополнительное оружие*

SHOWER - падающие шары. Так же, как и 3-WAY, эффективное оружие. При одновременном нажатии **вверх** и **огонь** (если вы играете на клавиатуре, то можно нажимать только Space) сверху на врагов посыпятся одной линией круглые снаряды.

NITRO - летающие шары. То же, что и SHOWER, но теперь шары появляются прямо над

вашей головой и разлетаются в разные стороны, сея смерть среди перепуганных врагов.

HOMING - самонаводящиеся пули. Точно так же нажмите **вверх** и **огонь**, тогда из дула вашего оружия вылетят несколько пуль и, независимо от направления выстрела, устремятся к врагу.

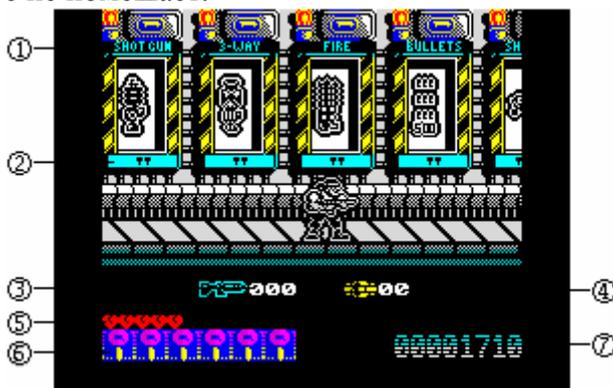
### *Другие товары*

S. CHARGE - улучшенная убойная сила имеющегося в вашем распоряжении оружия.

BULLETS - патроны. Если вы считаете, что 500 патронов для выбранного оружия недостаточно, то можете получить ещё столько же.

BARRIER - защита от врагов. Два диска некоторое время будут кружиться вокруг десантника, уничтожая попавших им на пути врагов. Защита далеко не идеальна, да и время её действия кончается очень быстро.

1 UP - дополнительная жизнь. Хотя к оружию это никакого отношения не имеет, купить 1 UP вовсе не помешает.



*Рис. 1. Военный склад.*

На экране (рис. 1) можно увидеть:

1. - наименование оружия;
2. - цена в ключах;
3. - количество патронов супероружия;
4. - количество патронов дополнительного оружия;
5. - число жизней героя;
6. - количество имеющихся ключей;
7. - набранные очки.

Если в процессе игры вас все-таки достала вражеская пуля, отняв при этом драгоценную жизнь, то имеющееся в наличии супероружие и собранные ключи вы роняете. Хорошо, если они упали на ровное место и их можно вновь подобрать. В противном случае все это будет потеряно навсегда.

### *Уровень 1*

Помочь в выполнении его миссии вызвалась девушка бравого десантника. Она как раз и управляет джипом, на который он должен запрыгнуть (рис. 2). Если ему это удалось, то часть пути может быть пройдена даже без стрельбы. Бандиты сами будут погибать под колесами автомобиля. Хотя, безопасности ради, все же стоит пострелять. Иначе одному из врагов, быть может, все-таки удастся совершить свое черное дело.



Рис. 2. Езда на джипе может превратить опасное путешествие в увеселительную прогулку.

Когда ровная дорога кончилась, смельчаку приходится слезть с джипа и отправить девушку домой ждать его возвращения. Теперь от него требуется сделать всё, чтобы вернуться домой живым и невредимым, да ещё прихватить с собой своих родственников.

Вообще-то, на этом уровне ничего сложного нет. Однако у вас могут возникнуть сложности с *броневиком*. Самый надежный способ его уничтожения - встать от броневика как можно дальше и стрелять, не забывая вовремя подпрыгивать или пригнуться, когда он стреляет в вас.

### Уровень 2

Здесь через некоторое время вы встретитесь с узкими подземными туннелями, передвигаться по которым можно лишь ползя по-пластунски и отстреливаясь от ползающих бандитов. После туннелей вас радостным урчанием встретят огромные шестерни, с натянутыми между ними красными ремнями. Необходимо расстрелять одно из звеньев ремня под вами до того, как шестерня подомнёт вас под себя.



Рис. 3. Ракетная установка - ещё один сюрприз злого гения.

Расстреливая звенья ремней и постепенно проваливаясь вниз, вы выберетесь в помещение, где находится *ракетная установка*. Не ждите, пока вас собьют ракетой, а сразу же прыгайте обратно на самую верхнюю панель. Встаньте так, чтобы видны были только ваши ноги. Теперь вы неуязвимы для ракет. Подождите, когда ракетная установка отъедет в сторону, ложитесь на живот (рис. 3) и начинайте стрелять по ней. Затем снова вставайте. Так до тех пор, пока она не будет уничтожена.

### Уровень 3

Самое подходящее для этого этапа оружие - это 3-WAY и SHOWER. На этот раз события происходят в лесу. Встретив на пути лучевую пушку, надо лечь и стрелять по ней до её полного уничтожения. Когда вы поедете на лифте вверх, то не жалейте SHOWER'a для летающих врагов. В листве гигантского дерева вас встретят четыре шестерёнки. Не стойте на одном месте, а постоянно перемещайтесь, при этом, не забывая стрелять вверх. После их уничтожения встаньте как можно правее.

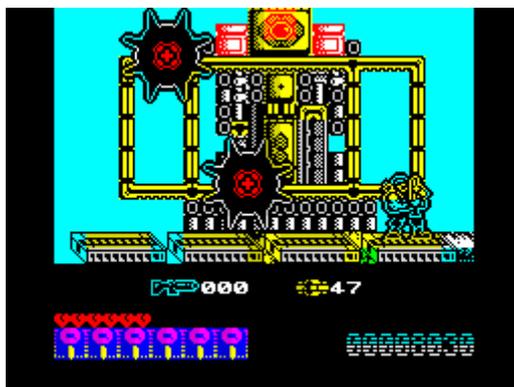


Рис. 4. Чёрные шестерни могут превратить героя в фарш, если он не успеет сразу их уничтожить.

Лифт поднимается, и вы видите ещё одно творение злого гения - две огромные *чёрные шестерни* (рис. 4). Первую вы уничтожите, стреляя по ней вверх (если, конечно, стоите в правом углу экрана). Вторая проедет мимо вас. Стреляйте ей вслед, пока её не постигнет участь первой. Но и это ещё не все. Чтобы полностью разрушить дьявольский механизм, требуется расстрелять *красный кристалл*, находящийся сверху. Будьте осторожны, ведь он тоже пытается поразить вас своими выстрелами. Покончив с ним и убив по пути несколько солдат, отправляйтесь дальше.

#### Уровень 4

На этом уровне есть несколько водопадов, которые очень вам помогут. Когда окажетесь под одним из них, стреляйте вверх по водопаду. Там должна появиться рыбка, и если вы её собьёте, то получите дополнительную жизнь.

В конце уровня вас уже ждет целая эскадрилья сверхсовременных истребителей (рис. 5). Они будут пролетать над вами по одному, и стрелять ракетами. Против истребителя лучше использовать *SHOWER* или *NITRO*, но если нет ни того, ни другого, то просто бегайте влево-вправо по экрану, постоянно стреляя вверх и уворачиваясь от ракет.



Рис. 5. Такой истребитель был бы ценным подарком для российских ВВС, но пока что является собственностью злого гения.

Периодически пролетающие по экрану стрелки показывают количество оставшихся истребителей.

#### Уровень 5

Не успеете вы далеко уйти, как встретите очень *симпатичный вертолётчик*, обстреливающий вас ракетами (рис. 6). Никаких хитрых способов борьбы с ним нет. Можно лишь посоветовать одно: уворачивайтесь и стреляйте.

Расправившись с вертолётком, идите дальше, и дорогу вам преградят *лазерные лучи*. Расстреляйте лазеры сверху и снизу, и путь свободен.

Спрыгнув с обрыва вниз, вы обнаружите *странное существо*, окруженное с двух сторон лазерными лучами. Это существо, постоянно перемещаясь вверх-вниз, будет отстреливаться ракетами. Чтобы достать его, надо сперва уничтожить все лазеры. После всего этого поднимайтесь вверх по лестнице, уничтожая всех на своем пути, и идите дальше.



*Рис. 6. Этот вертолёт явно не хочет пропустить вас дальше. Что ж, придётся перешагнуть через него.*

### **Уровень 6**

Пройти этот уровень будет довольно непросто, так как здесь бандитов гораздо больше, чем обычно, и атакуют они вас с обеих сторон одновременно. Отдыхая в перерывах между схватками, расстреляйте пару-тройку шестеренок, тем более что, если лечь на пол, они вас достать не смогут.

В конце уровня непобедимого десантника ждёт довольно неприятный сюрприз. По экрану монитора злой гений покажет заключенную у него семью героя, да ещё будет грозить, что всех убьёт. Печальный момент.

### **Уровень 7**

Вы оказались в порту и должны разнести в пух и прах маленькое судёнышко, которое, надо сказать, не помещается в одном экране. Лучше всего вам иметь при себе SHOWER или NITRO и обязательно 3-WAY.

### **Уровень 8**

На этом этапе обязательно имейте при себе BARRIER и что-нибудь из мощного оружия. Вы оказываетесь в очень затруднительной ситуации. Перед вами большой выбор ходов. Идите к самой правой лестнице и взбирайтесь вверх. Здесь-то и пригодится BARRIER. На вас будут нападать с двух сторон одновременно: сверху и снизу. Лезть вверх лучше, постоянно стреляя перед собой. Наверху вас поджидает механический змий. Он настолько крепок, что, имея при себе простое оружие, его почти невозможно убить.

Если вам удалось пройти и змия, то разрушайте вход в военный склад, который находится наверху лестницы. В помещении склада вы увидите не привычное вам оружие, а прикованных к стене членов вашей семьи. Хотите всех спасти? Тогда покупайте их, тем более что на каждого из них требуется потратить всего один ключ. Однако если ключей не хватит, то с кем-то из ваших родственников придётся расстаться. Не допускайте такой ситуации, иначе какой же вы герой?

### **Уровень 9**

После спасения своих родных наш герой решает отомстить своему врагу. На этом уровне на него будут нападать очень милые вещи: уродливые головы злого гения, летающие мозги, череп размером с дом и т.д. Но это уже агония умирающей цивилизации злодея. Последнее усилие - и он будет побежден.

Здесь вам вновь может пригодиться быстрота, меткость и упорство, которые вы уже проявили, пройдя все предыдущие уровни. Несомненно, вы справитесь.

В конце игры вас ожидает семейный сюрприз!

### **Управление**

- KEYBOARD - клавиатура (Q, A, O, P, M, Space);
- KEMPSTON - Kempston-джойстик;
- SINCLAIR - Sinclair-джойстик;
- CURSOR - Cursor-джойстик;
- REDEFINE - переназначение клавиш.

# OLLI & LISSA 2. HALLOWEEN



**Олли и Лисса 2. Хэллоуин**

*Ionis Software International, 1987*

★★★★☆



Вы, наверное, помните парочку по уши влюбленных друг в друга привидений Олли и Лиссу? На этот раз близится Halloween - канун Дня Всех Святых. Это традиционный праздник нечистой силы, и к нему необходимо как следует подготовиться. Для этого малышка Лисса должна привести в порядок Шилморский замок (CASTLE OF SHILMOORE), принадлежащий её опекуну - сэру Хамфри (SIR HUMPHREY). Этот довольно злой призрак ко всему прочему ещё и ужасный неряха. Многие предметы в его замке лежат явно не на своих местах, поэтому вот и ваше задание: расставить предметы в нужном порядке.

## **Враги**

В гости к сэру Хамфри набилось огромное количество его родственников и просто знакомых. Все они чувствуют себя в Шилморском замке как дома и очень недовольны, если их вдруг побеспокоят. Встречи с ними надо старательно избегать, иначе можно нарваться на неприятности.

Все эти существа ведут себя по-разному. Некоторые из них, особенно различные духи и демоны, вселившиеся в предметы, просто хаотично носятся по комнате. Другие двигаются по определенной траектории и их можно просто обойти. Самые опасные - те существа, которые пытаются познакомиться с вами поближе и, возможно, даже попробовать на вкус. Эти твари сразу же замечают вас и спешат навстречу.

Одно хорошо - от всей этой братии можно убежать, используя двери или каминную трубу. Причём когда вы только появляетесь в какой-либо комнате, некоторое время она свободна от призраков.

Если подольше побродить по замку, нетрудно обнаружить бутылочки с магией. Взяв такую бутылочку, вы сможете какое-то время противостоять выходкам своих врагов. Но все равно не стоит лезть на рожон, ведь магия в бутылочке с каждым столкновением будет убывать, а, оставшись без защиты, вы уже сильно рискуете. Ваша собственная энергия изображена в виде хрустального шара. Постепенно этот шар начинает биться, пока не превратится в хрустальную пыль. Тогда на экране появляется сэр Хамфри, который, похоже, радуется вашим неудачам и готовится к предстоящей расправе над вами. Всего дается 4 жизни в начале и ещё 3 можно найти в процессе игры, но все равно не стоит давать сэру Хамфри повода для появления.



Игровой экран программы *Olli & Lissa 2*. 1 - волшебная палочка; 2 - магический шар; 3 - ключ; 4 - бутылочка с магией; 5 - хрустальный шар, обозначающий ваши жизненные силы; 6 - оставшиеся жизни; 7 - указатель этажей замка; 8 - указатель оставшихся предметов (при установке предмета на свое место исчезает один квадратик); 9 - PNTS - набранные очки; 10 - HIGH - высший результат.

### Двери и каминные трубы

Комнат и этажей в замке ужасно много, поэтому не мудрено заблудиться в нём и потерять целую уйму времени в поисках нужного предмета. Я бы посоветовал вам составить карту всех помещений, если бы уже не сделал этого сам. Надеюсь, что она поможет тем, кто сумеет в ней разобраться. Каждый камин я обозначил кодом. Цифра указывает этаж, на который ведет данная каминная труба, а латинская буква обозначает саму каминную трубу. В двух местах встречаются такие трубы, с помощью которых налажена связь между тремя этажами одновременно.

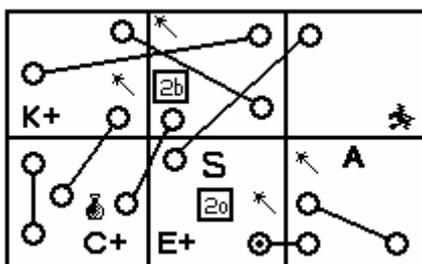
Как воспользоваться камином или дверью? Вы, наверное, уже заметили, что у Лиссы в руках волшебная палочка. Замок сэра Хамфри, как и всякий уважающий себя старинный замок, заколдован, и, чтобы проникнуть в дверь или в каминную трубу, не обойтись без волшебства. Соответственно стоя рядом с дверью, достаточно взмахнуть волшебной палочкой (клавиша **огонь**), а стоя рядом с камином надо ещё и обозначить направление «вверх по трубе» (клавиши **вверх и огонь**).

Увлечшись каминами, я совсем упустил из виду сложности, связанные с дверьми, а их тут не меньше. Во-первых, некоторые двери заперты и без ключа не стоит даже соваться к ним. Во-вторых, расположение дверей ещё больше запутано, чем каминов. Ну, например, в некоторые двери можно войти, но выйти из них нельзя. Не подумайте, что это ловушка. Просто вы выйдете из другой двери, войдя в которую снова окажетесь совсем в новом месте. Чувствую, я окончательно все запутал. Но что делать - лабиринт этой игры действительно очень запутан.

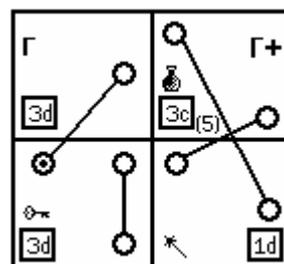
### Расстановка предметов

Поскольку все предметы заколдованы, взять что-либо без помощи магии не представляется возможным. В нижней части экрана расположены различные указатели. Два самых левых (находящихся слева) указателя свидетельствуют об уровне вашей магии. Если одно окошко пустое, а во втором пунктиром изображена волшебная палочка, то вы можете пользоваться только дверьми и каминами. А если вы подобрали специальную волшебную палочку, то в одном окошке появится она, а в другом магический шар, и это значит, что можно брать предметы и расставлять их по местам.

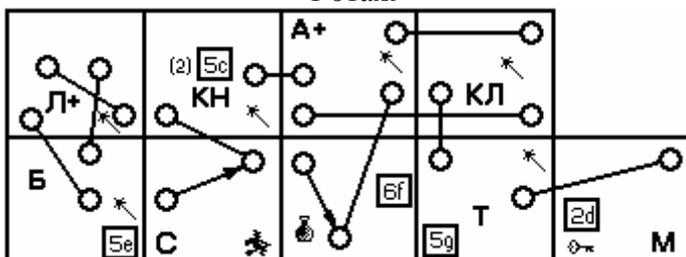
## План Шилморского замка



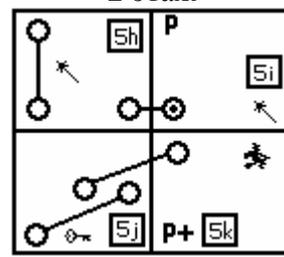
1 этаж



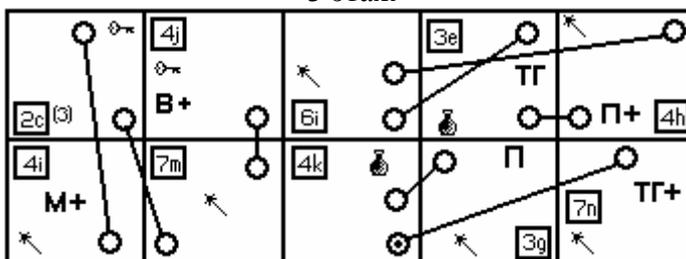
2 этаж



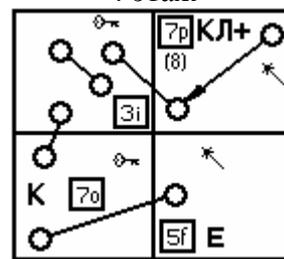
3 этаж



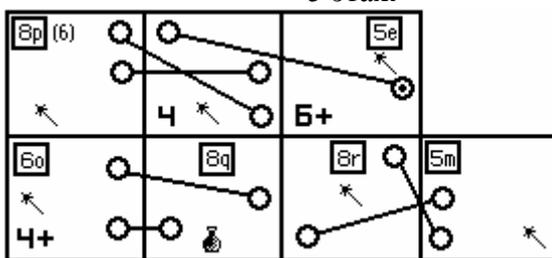
4 этаж



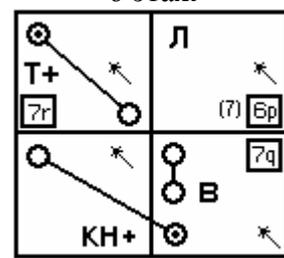
5 этаж



6 этаж



7 этаж



8 этаж

Условные обозначения:

**S** - место старта;

**□** - камин (цифра в скобках, рядом с ним - этаж, с которого можно попасть в данный камин);

**○** - дверь;

**⊙** - запертая дверь;

**\*** - волшебная палочка;

**⌘** - дверной ключ;

**🍷** - бутылочка с магией;

**🌿** - дополнительная жизнь.

Кстати, в том месте, куда надо ставить данный предмет, находится его пунктирное изображение. Только попытайтесь поставить предмет не на свое место, появится рассерженный Олли и всем своим видом покажет, что он думает о ваших умственных способностях.

Вот список всех предметов, которые надо будет расставить по местам:

А - аквариум;

Л - лампа;

Б - бутылка;

М - мумия;

В - веник;

П - подсвечник;

Г - глобус;

Р - рыцарь;

Е - единорог;

С - сундук;

К - котел;

КЛ - ключ;

КН - книга;

Т - телефон;

ТГ - тыквенная голова;

Ч - часы,

Буквами эти предметы обозначены на карте. Знаком «+» помечены места, куда требуется поставить тот или иной предмет.

Если, несмотря на многочисленные трудности, вам удастся выполнить это задание, то все будут счастливы и даже старый зануда сэр Хамфри не омрачит вашего праздника.

### **Управление**

1. KEYBOARD - клавиатура (**Q, A, O, P, Caps Shift**);
2. REDEFINE - переназначение клавиш;
3. KEMPSTON - Kempston-джойстик;
4. INTERFACE 2 - Sinclair-джойстик (**6, 7, 8, 9, 0**);
5. PROTEK AFG - Protek-джойстик (**5, 6, 7, 8, 0**);

**Enter** - начало игры;

**Break** - выход.

*Г. Кубатьян*

# OLLI & LISSA 3. THE CANDLELIGHT ADVENTURE



**Олли и Лисса 3. Приключение при свете свечи**

★★★★★

*Ionis Software International (ISI), 1989*



Ну, вот мы и вновь встретились с двумя симпатичными привидениями Олли и Лиссой. Вам всё ещё интересно узнать - что же приключилось на этот раз? Эта парочка просто не может жить без всяких выкрутасов. Вот и сейчас романтично настроенная Лисса решила устроить Олли сюрприз и пригласить его на пикник. И уж, конечно, поехать на этот самый пикник надо обязательно на собственном автомобиле. Не беда, что он в разобранном состоянии раскидан по всему Шилморскому замку. Олли - прекрасный механик и сможет собрать весь автомобиль за одну ночь.

## **План Шилморского замка**

Если вы видели две предыдущие игры из этой серии и думаете, что знаете Шилморский замок как свои пять пальцев, то мне придется вас разочаровать. После того, как старик Хамфри ушёл на покой, устав после всех своих злобных выходок, его преемником стал Олли. Последний как раз и сделал капитальный ремонт замка. Впрочем, все комнаты, а их в замке 48, остались. Также не произошло изменений и с восемью этажами. Передвигаться с этажа на этаж теперь можно с помощью Современных лифтов. Чтобы воспользоваться таким лифтом, нужно нажать кнопку рядом с ним, на которой указано направление его движения.

Двери тоже перестали быть заколдованными, а стали обычными дверьми, ну разве что иногда запертыми. Правда, когда Олли все это делал, он так запутался в этих этажах, комнатах и дверях, что сделал Шилморский замок каким-то подобием Критского лабиринта.

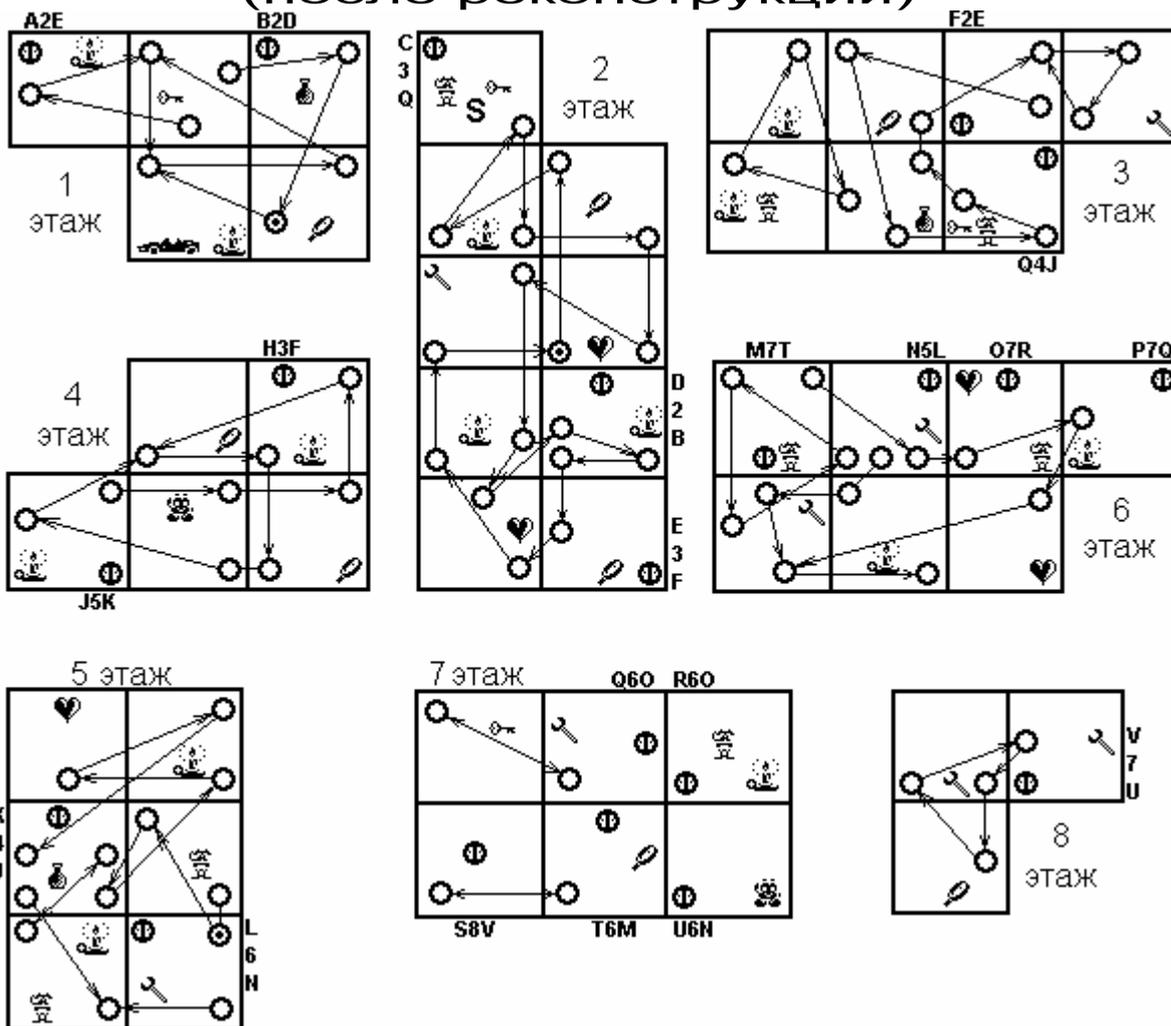
## **Сборка автомобиля**

В самом начале игры, после выбора управления, вам предложат указать один из двух автомобилей, какой больше понравится. Затем вы определите цвет автомобиля.

И вот уже известно как выглядит автомобиль, и какого он цвета. Теперь будем искать детали от него. Найдите в одной из комнат лупу... Да-да, вы не ошиблись - именно лупу. Уж не знаю, то ли Олли настолько близорук, что не сможет без специальных оптических приборов обнаружить здоровенные куски автомобиля, то ли это просто шутка авторов программы, но факт в том, что без лупы вы ничего не найдете.

Этого подслеповатого Олли оправдывает лишь то, что поиски придётся вести в кромешной темноте при слабом мерцании свечи. Как только свеча догорит - игра кончится, поэтому не забывайте подбирать новую свечу, если увидите, что старая на пределе.

## План Шилморского замка (после реконструкции)



- S** - место старта;
- ⊕** - лифт;
- 🚗** - автомобиль;
- ⊙** - запертая дверь;
- 🔍** - лупа;
- ♥** - сердце;
- 🍷** - бутылочка с магией;

### Условные обозначения:

- ⊙** - дверь;
- ☎** - телефон;
- 🕯** - свеча
- 🔑** - гаечный ключ;
- 👤** - дополнительная жизнь;
- 🔑** - ключ.

**A2E** - обозначение лифта, где А – его код; 2 - этаж, на который можно попасть; E - код дверей лифта, из которых вы подаетесь;

Итак, взяв лупу, начинайте поиски. Для начала пройдитесь лупой (клавиша **огонь**) по всем сомнительным местам, имеющим тот же цвет, что и у вашего автомобиля. Если это не помогло, рассмотрите, как следует все находящиеся в комнатах предметы. Под какими-нибудь из них обязательно лежит то, что вы ищете. Разумеется, вести поиски вот так, вслепую, очень сложно и, по меньшей мере, нерационально. Вам помогут телефоны, стоящие в некоторых из комнат. Это ещё одно нововведение Олли, кстати, весьма полезное. По телефону можно позвонить Лиссе, и она подскажет вам, где искать ту или иную деталь. Если в облачке над вами появилась стрелка, то целесообразно идти искать в том направлении, куда она указывает. Если вы увидите восклицательный знак - это значит, что вы уже пришли и должны обыскать до основания эту комнату. Нужная деталь где-то здесь. Найдя ту самую деталь, вы можете ещё раз «звякнуть» по телефону Лиссе, и она сообщит, что теперь надо идти собирать автомобиль.

Поищите где-нибудь в комнатах гаечный ключ и спускайтесь в гараж. Там, найдя пунктирное изображение автомобиля, выкладывайте деталь и снова отправляйтесь в путь.



Игровой экран программы *Olli & Lissa 3*. 1 - указатель времени в виде свечи; 2 - луна; 3 - ключ; 4 - бутылочка с магией; 5 - индикатор жизненных сил в виде сердца; 6 - оставшиеся жизни; 7 - указатель этажа; 8 - указатель объёма проделанной работы (постепенно закрашивается чёрным цветом); 9 - PNTS - количество набранных очков; 10 - HIGH - высший результат.

### Различные неприятности

В этой игре их будет предостаточно. Начнём с того, что весь Шилморский замок традиционно кишит различными призраками, привидениями, духами и прочей нечистью. Что действительно должен был бы сделать Олли, так это навести порядок в собственном замке, а не заниматься любовными делами. Хорошо, он хоть догадался расставить по комнатам бутылочки с магией, которые могут ненадолго защитить от нападок распоясавшихся тварей.

Самая главная неприятность - это то, что, в отличие от своей подружки, Олли не может летать на метле и очень не любит падать с лестниц. Но аккуратно ходить по замку практически невозможно. Во-первых, на вашем пути встречаются здоровенные пропасти, через которые надо перепрыгивать. Во-вторых, чтобы спуститься с лестницы, надо потратить много времени, хотя куда как заманчивей просто сигануть вниз. В-третьих, в замке появилось ещё одно новшество, на этот раз довольно глупое. Это движущиеся платформы, с помощью которых можно перемещаться по комнате. Вот уж откуда точно немудрено свалиться, так это с такой платформы.

В самом начале даются 4 жизни и ещё 2 дополнительных жизни ожидают вас где-то в глубинах замка. Запас жизненных сил Олли можно определить по сердцу, бьющемуся в нижней части экрана. Чем медленнее оно бьётся, тем опаснее ваше положение. В этом случае стоит бросить все дела и начать искать предмет в виде сердца, который восстановит ваши силы.

### Управление

1. KEYBOARD - клавиатура (Q, A, O, P, Z);
  2. REDEFINE - переназначение клавиш;
  3. KEMPSTON - Kempston-джойстик;
  4. INTERFACE 2 - Interface 2 (6, 7, 8, 9, 0);
  5. PROTEK AFG - ProteK-джойстик (5, 6, 7, 8, 0);
- Enter** - начало игры;  
**Break** - выход из игры.

*Г. Кубатьян*

# PASSING SHOT



## Случайный удар

Image Works, 1988

★★★★☆



«Ну что тут сложного - перебрасывать маленький мяч через сетку?» - можно услышать от человека, впервые заглянувшего на теннисный корт. Однако стоит ему взять ракетку в руки, как его представления о теннисе сразу меняются. «Теннис - очень сложная игра», - говорит он.

А вы можете поиграть в теннис и, не выходя на корт. Эту возможность дает игра Passing Shot. Хорошая графика и музыка (для 128 К), а также необычайная простота делают эту программу неплохим подарком для любителей спортивных игр.

А теперь немного поговорим о правилах тенниса.

Розыгрыш каждого очка начинается с подачи - первого удара, которым мяч направляется через сетку в одно из двух *полей подачи* (на каждую подачу даются две попытки).

По мячу можно бить после его первого отскока от площадки либо сразу, как только он перелетел через сетку. Вторичное приземление мяча не допускается. За выигрыш первого и второго мяча начисляется 15 очков, а за третий - 10 очков. Выигрыш четвертого мяча означает победу. После счёта 40:40, для удобства, соотношение очков поясняется словами «равный счет» (DEUCE) и «преимущество» (ADVANTAGE).



*Подача выполняется приблизительно так.*

На протяжении первого сета подает один и тот же игрок, в следующем - другой. Чтобы выиграть партию, надо сыграть не меньше шести сетов и получить перевес над соперником не менее чем в две игры.

### Ведение игры

По окончании выбора управления вам покажут страны, в которых вы будете играть, и игроков. Нажмите **огонь** и наберите свое имя - к сожалению, только из трёх символов. Далее выберите уровень сложности с первого по четвёртый (первый - самый простой). Если играют два игрока, игра идет по принципу двое на двое.

Вам предстоит сыграть в финале чемпионата Франции, Австралии, США и, наконец, в четверть- и полуфинале, а затем и в финале чемпионата Англии. Не ясно, правда, почему четвертьфинал чемпионата Англии - это круче, чем финал чемпионата США, но с этой особенностью программы ничего не поделаешь.

Для того, чтобы совершить подачу, надо только повернуть ручку джойстика в сторону. Удар по мячу - **огонь**, но не сделайте его слишком поздно, ведь мяч недолго будет находиться в воздухе.

Направление полёта мяча задаётся так: если при ударе вы находитесь левее мяча - он летит вправо от вас, а если находитесь справа, то соответственно мяч летит влево.

Во время игры появляются следующие сообщения:

- Advantage - преимущество;
- Deuce - равный счет;
- Fault - неправильно поданный мяч;
- Double fault - дважды не правильно поданный мяч;
- Ace - очко;
- Service ace - очко с подачи;
- Return ace - возврат очка;
- Out - мяч вне поля;
- Body touch - касание тела;
- Net - касание сетки;
- Direct - неправильный удар.

Над трибунами - информация о ходе матча. Справа текущий счёт, слева счёт других матчей (первые две колонки) и вашего (третья колонка). Посередине ваше имя и имя вашего соперника.

### **Полезные советы**

1. Не запаздывайте с подачей.
2. Как только подадите мяч - выходите к середине поля.
3. Находитесь недалеко от сетки, но и не слишком близко соперник может просто перебросить мяч через вас.
4. Если видите, что мяч летит за поле, не уподобляйтесь примеру соперника, который иногда отбивает его даже там.

### **Управление**

1. KEMPSTON - Kempston-джойстик.
2. JOYSTICK 1 - Sinclair-джойстик 1 (6, 7, 8, 9, 0).
3. JOYSTICK 2 - Sinclair-джойстик 2 (5, 6, 7, 8, 0).

***Е. Паришин***

# POWER BOAT



## Моторная лодка

Code Masters, 1989

★★★★☆



Вы, наверное, не раз наблюдали по телевизору, как лихие парни на скутерах или моторных лодках рассекают водную гладь. И вам наверняка тоже хочется прокатиться на подобном катере. Так не теряйте же зря свое драгоценное время, а лучше загрузите Power Boat. Благодаря этой игре вы можете управлять моторной лодкой без риска для своей жизни. Хорошая графика и неплохое звуковое оформление, а также другие её достоинства могут сделать эту игру одной из ваших любимейших.

### Управление

После загрузки вам предложат выбрать управление сразу для двух игроков:

1. START 1 PLAYER GAME - старт для одного игрока.
2. START 2 PLAYER GAME - старт для двух игроков.
3. CHANGE CONTROL - выбор управления.
4. VIEW CREDITS - информация о создателях игры.

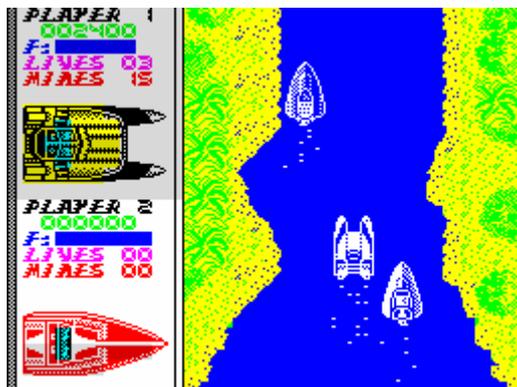
Внизу будет показано, какое управление вы выбрали:

PLAYER 1	PLAYER 2
A, Z, X, C, V	I, K, O, P, 8
Kempston-джойстик	Sinclair-джойстик
Sinclair-джойстик	Q, A, O, P, Space
Q, A, O, P, Space	Sinclair-джойстик

После нажатия на клавишу 1 вам представится возможность выбрать обычный катер или катамаран (жмите соответственно клавиши **влево** или **вправо**), а если выбран пункт 2, то обе эти лодки будут плыть одновременно.

### Об игре

Вы плывёте на катере (или катамаране) по реке, и ваша задача - прийти к финишу. Правда, в этом, без сомнения увлекательном, деле есть некоторые сложности. Я имею в виду ещё более сумасшедших гонщиков, чем вы сами. А разве может нормальный человек пускаться в такое плавание, когда через каждые 2 секунды рядом с ним взрывается чей-то катер, а через каждые несколько метров пути появляются клочки суши или огромные плавающие мины? Да ещё моторные лодки ваших соперников так и норовят устроить какую-нибудь пакость по отношению к вашей лодке. Хорошо ещё то, что вы сами можете толкать их и взрывать минами.



*Соперников много, но они не смогут заслонить вам путь к победе.*

Некоторые участки суши необходимо аккуратно объезжать, некоторые - придётся перепрыгивать с помощью трамплинов, которые предусмотрительно установлены в таких местах. Надо только въехать на нужный трамплин (довольно часто они стоят целым рядом) на большей скорости, и вы уже летите. Когда катер находится в полёте, на экране он становится шире. Через небольшое время он опять окажется в родной стихии.

В этой игре пять уровней, которые вы, после не очень длительной тренировки, сможете пройти без особых осложнений. После каждого удачно пройденного уровня вас ждёт сюрприз - призовой уровень, где можно набрать очки, проплывая в ворота, образованные минами. За прохождение каждых ворот вам начисляют 25 очков. Во время игры можно собирать разные, очень полезные вещи.

### **Полезные вещи**

*Флажок* - дает 200 дополнительных очков и оказывает прекрасную психологическую поддержку начинающему гонщику.

*Топливо (FUEL)* - полностью заполняет ваш бак, что предохраняет от бессмысленной потери жизни из-за нехватки горючего. За то топливо, что у вас было, в конце уровня начисляются очки.

*Мины (MINES)* - 5 штук. Благодаря им вы можете взрывать катера, плывущие за вами (клавиша огонь). Не стоит их экономить, и тогда часть проблем, связанных с вашими соперниками, пройдет сама собой.

*Дополнительная жизнь (LIFE)*. В начале игры у вас 3 жизни. Но не думайте, что этого более чем достаточно. Пока вы не стали многоопытным гонщиком - обязательно их подбирайте.

### **Ваши враги**

1. *Байдарки* - относительно катера плывут довольно медленно, хотя и гребут веслами с такой скоростью, что им позавидует любой мастер спорта по гребле. Старайтесь не сталкиваться с ними, так как запросто можете отправиться на дно.
2. *Катера* - плывут гораздо быстрее вашей моторной лодки, стараются вытолкнуть вас на берег, что, впрочем, частенько им удается. В результате всего вышеизложенного самый надежный способ борьбы с ними - это держаться от них подальше. Хотя, конечно, ассы морских боев могут посражаться с ними.
3. *Вертолёт*ы - время от времени пролетают над рекой, и, чтобы вы не скучали, сбрасывают на воду мины. Не плывите за ними, лучше держитесь правее или левее.
4. *Полицейская машина* - сопровождает вас в течение нескольких секунд и стреляет с небольшим интервалом. Сначала вы находитесь перед машиной, а после её выстрела должны сбавить скорость, и окажетесь за ней. Тогда она не сможет вас подстрелить.

А теперь о каждом уровне отдельно.

## **Уровень 1**

На этом уровне опасность для вас будут представлять лодки, байдарки, вертолёты и плавучие мины. Короче говоря, всё, что встретится, будет опасным. Почти сразу в начале уровня вы сможете взять дополнительные мины и топливо, а ближе к концу надо будет проплыть в ворота, образованные гигантскими плавучими минами. После этого увеличьте скорость и въезжайте на один из двух трамплинов, чтобы перелететь через препятствие. Если это вам удалось, можете считать, что уровень пройден.

## **Уровень 2**

Здесь лучше всего огибать все острова с правой стороны, так как именно с правой стороны мыса, на первый взгляд очень похожего на остров, находится трамплин. Перед ним не стоит слишком сильно разгоняться, потому что почти сразу же за трамплином у вас появится шанс получить дополнительную жизнь, которая очень пригодится. Для этого сразу после приземления (то есть приводнения) уменьшайте скорость и старайтесь подплыть ближе к левому берегу, где вас ждет дополнительная жизнь. Но на этом уровень не кончается, впереди вас ждёт ещё один трамплин, но я не советую им пользоваться, так как, во-первых, то, через что вы хотите перелететь, - огромный остров и его можно объехать. А во-вторых - вы всё равно не долетите до воды, а упадете на сушу и потеряете жизнь.

## **Уровень 3**

Третий уровень гораздо сложнее двух первых. Вы будете плыть ночью, и поэтому обзор будет примерно в  $\frac{1}{3}$  нормального экрана. Здесь придётся пользоваться трамплинами три раза. И всё время на большей скорости. Для того чтобы преодолеть первое препятствие, воспользуйтесь крайним левым трамплином, в остальных двух случаях пользуйтесь крайними правыми трамплинами. Во время прохождения уровня плывите со средней скоростью, чтобы в нужный момент успеть разогнаться или сбавить скорость.

## **Уровень 4**

Вы будете рассекал волны одного из тропических морей с огромным количеством коралловых рифов и водоворотов, а также трамплинов. В начале уровня будет трамплин, которым можно воспользоваться, а можно и объехать. Здесь лучше особо не разгоняться, так как свободные от кораллов места очень узки. Уже ближе к концу уровня надо будет проехать в ворота, образованные минами. Сразу за ними два трамплина, вам нужен левый. Почти сразу после первого вы попадете на второй ряд трамплинов. Здесь воспользуйтесь вторым слева. Далее вы сможете получить ещё одну жизнь.

## **Уровень 5**

Теперь вы находитесь в порту. Тут вас поджидают все те же лодки, катера, вертолёты, а также полицейская машина и узкие шлюзы. Вас как обычно ждут трамплины и другие препятствия.

1. Для преодоления первого вам опять надо будет воспользоваться трамплином. Их три, а нужны два последних. Перед трамплином либо разгонитесь как можно лучше, либо разгоняйтесь не слишком сильно, потому что за ним будет следующее препятствие. У вас есть шанс перелететь через него, но безопаснее будет объехать.

2. Следующей опасностью являются вертолёт и полицейская машина. Как их обхитрить - описано в параграфе «Ваши враги». Тут же вам встретится трамплин. Им можно воспользоваться, а можно и пропустить.

3. Следующую полосу трамплинов надо проходить на максимальной скорости. Въезжайте на трамплин с правого края.

4. Если вы преодолели эти препятствия, то всё время держитесь правой стороны водоёма, так как только с правой стороны следующего препятствия будет трамплин, на который надо въезжать на большой скорости. На этом все серьезные преграды этого уровня закончатся, а вам остается только в самом конце увернуться от вертолета - и дело сделано.

Этот этап последний, но после того, как вы пройдёте его, вас не поздравят с победой, а

«перекинут» на первый уровень. Только теперь его и другие три дневных уровня вам придётся проходить в ночных условиях, а третий, ночной, в обыкновенных дневных.

### **Полезные советы**

1. Старайтесь не оказываться между вражеской лодкой и участками суши. Это необоснованный риск.

2. Весьма полезно бывает помочь катерам соперников разбиться об землю.

3. Хорошо разгонитесь перед трамплином, ведь если вы это не сделаете - можете не долететь до воды.

4. Внимательно прочитайте эти советы.

*Счастливого плавания!*

***Е. Паршин***

# PRO TENNIS TOUR



## Профессиональный теннис

★★★★☆

Если вы всегда мечтали достичь высот в большом теннисе, но вам никогда не хватало на это времени, да и другие причины ведь тоже были, то сейчас, имея на диске программу РТТ, а на руках - это описание, вы легко сможете победить лучших теннисистов мира, не вылезая из любимого кресла.

Pro Tennis Tour, пожалуй, является одной из лучших игр такого плана. Основной её особенностью является музыка для музыкального сопроцессора и превосходящая все ожидания графика.

### Управление

Управление в игре следующее (и изменено быть не может):

ИГРОК 1:	ИГРОК 2:
Q - вверх;	4 - вверх;
A - вниз;	3 - вниз;
E - влево;	1 - влево;
R - вправо;	2 - вправо;
Z - огонь.	5 - огонь.

### Основное меню

Основное меню, появляющееся сразу после загрузки, состоит из следующих опций, выбор которых осуществляется с помощью приведенного ранее управления:

TOORNAMENT - турнир. С помощью этой опции вы сможете участвовать в одном из проходящих турниров, причем, победив, вы увеличиваете свой рейтинг.

Возможные турниры:

- AUSTRALIA OPEN (MELBOURN);
- ROCAND CARPOS (PARIS);
- WIMBLEDON (ENGLAND);
- US. OPEN (USA).

Как только вы выбираете эту опцию, вам сообщают, какой сейчас турнир, нажав на огонь ещё раз, вы увидите имя своего противника, его и ваш рейтинг. Далее снова огонь, и начинается аркадная часть игры.

2 PLAYERS - два игрока. Этой опцией стоит воспользоваться, если вы хотите поиграть в большой теннис с приятелем, но на вашем рейтинге это никак не отразится.

PRACTISE - тренировка. Выбрав этот пункт, вы попадете в подменю, где есть три функции:

MACHINE - тренировка приёма мяча;

SERVICE - тренировка подачи мяча;

MAIN MENU - выход в основное меню.

Войдя в опцию MACHINE, вы попадёте в очередное подменю, где сможете выбрать любую из шести программ тренировки приёма (PROGRAMM 1, ... , 6) или выход в основное меню. А выход из режима самой тренировки осуществляется при помощи клавиши **Enter**.

RANKING - просмотр рейтингов. Здесь вам выдадут список семнадцати сильнейших игроков мира. Вы являетесь семнадцатым в начале игры и чем выше подниметесь по этой таблице, тем лучше.

MODE - смена режимов игры. Эта опция служит для того, чтобы поменять некоторые детали в игре. Выбрав её, вы увидите следующее подменю:

EASY - лёгкий уровень игры;

ADVANCED - средний уровень игры. Тут противник подает более сложные и быстрые подачи, подать же самому нелегко;

PROFESSIONAL - профессиональная игра. Это игра усиленной сложности со всеми вытекающими отсюда последствиями;

PLAY BACK - игра сзади. Вы будете управлять дальним теннисистом, что, по моему

мнению, не слишком удобно.

PLAY FRONT - игра спереди. Во время игры не происходит смена мест игроков, поэтому эта и предыдущая функции позволят выбрать то, что вам больше нравится;

MAIN MENU - выход в основное меню.

DEMO - демонстрационная игра COMPUTER-COMPUTER. Эта опция выбирается также автоматически, если некоторое время не прикасаться к своей клавиатуре.

### **Ведение игры**

Здесь будет более или менее подробно рассказано, как играть против компьютера.

### **Строение игрового экрана**

Цвет игрового экрана меняется в зависимости от покрытия корта.

Слева и справа находятся болельщики и судьи, посередине - сетка и корт, где она натянута. Внизу и вверху два теннисиста; один из них - вы. За спиной верхнего игрока показано табло со счётом. Также там появляются следующие сообщения:

DEUCE - ровно;

ADV PL1 - впереди игрок 1;

ADV PL2 - впереди игрок 2.

### **Ваша цель**

Чтобы выиграть партию, надо заработать не менее трёх очков. При счете 6:6 будет тай-брек (ничья), и тогда, чтобы победить, придется отвоевывать подряд сразу два очка.

### **Подача**

Чтобы подать мяч, вы должны выбрать тип вращения и угол подачи. Выбор типа вращения осуществляется клавишами **вверх** и **вниз**, соответственно верхнее и нижнее вращение мяча. Выбор места, куда будет подаваться мяч, осуществляется с помощью крестика, который перемещается после того, как вы нажали и удерживаете **огонь**. Клавиши **влево** и **вправо** корректируют направление. Подача осуществляется, когда вы отпускаете огонь.



*Теннисист в момент подачи.*

### **Система ударов**

Удар по мячу ракеткой происходит после того, как вы отпускаете клавишу огонь. Направление полёта мяча зависит от силы удара, типа вращения, места, откуда мяч был послан, и от того, где вы были по отношению к мячу во время его приема. Звучит несколько запутано, но настоящие спортсмены меня поймут.

С ударами в принципе нельзя быть в чем-то стопроцентно уверенным, так что не буду вас запутывать дальше.

### **Приём мяча**

Для желающих играть честно только один совет: увидев крестик при подаче соперника, бегите к нему с отведенной для удара ракеткой, и бейте.

Для жаждущих хоть в чем-то обдурить компьютер: приём мяча осуществлять у сетки! И делать то же, что и при честной игре, но не надо бежать к крестику или рассчитывать траекторию...

### *Изменение имени*

Ну, а теперь самое главное. Изменить имя теннисиста, а первоначально оно - ESPRIT, можно при первом турнире. Вас сразу спросят ваше настоящее имя. Ответьте честно и войдите в историю большого тенниса.

*А. Галахов*

# RAMPAGE



**Ярость**  
Activision, 1988

★★★★☆



Небольшой провинциальный городок, живущий неторопливой размеренной жизнью, внезапно подвергся нападению ужасных монстров. Они рушили дома и пожирали людей. Муниципалитет города призвал армию и добровольцев из мирных граждан на борьбу с монстрами. Газеты высказывали различные предположения о причинах появления чудовищ. Несмотря на поднятый газетчиками шум, мэр города заявил, что эти бесчинства должны скоро прекратиться.

Вот тут-то в игру и вступаете вы, но, как ни странно, в роли... одного из монстров. Ваша задача за определенный срок уничтожить весь город. При этом надо опасаться солдат национальной гвардии, полиции, а также различной военной техники.

## Управление

Перед началом игры вам предложат выбрать:

**S** - START GAME - начало игры;

**C** - CHANGE GAME CONTROLS - изменить управление.

Первоначально выбраны клавиши:

**Q** - влево;

**W** - вправо;

**O** - вверх;

**K** - вниз;

**P** - прыжок/удар.

Вы управляете монстром по имени Джордж (GEORGE), за двух других - Лиззи (LIZZY) и Ральфа (RALPH) - играет компьютер.

Если вы решите изменить управление, то можете выбрать для каждого из монстров:

**K** - KEYBOARD - задать клавиши;

**1.** SINCLAIR 1 - Sinclair-джойстик 1 (6, 7, 8, 9, 0);

**2.** SINCLAIR 2 - Sinclair-джойстик 2 (1, 2, 3, 4, 5);

**3.** KEMPSTON - Kempston-джойстик;

**C** - COMPUTER CONTROLLED - контролируется компьютером.

## Начало игры

Некоторое время экран пестрит газетными заголовками, и вот, наконец, начинается сама игра. Три монстра буквально сваливаются с неба на головы перепуганным обывателям. Какое-то время последним потребуется, чтобы набраться мужества и взяться за оружие. Пока они соображают, постарайтесь разрушить как можно больше.



*Монстры ждут ваших указаний.*

Прежде чем начать разрушать, заберитесь на дом. Для этого встаньте у края дома и нажмите **вверх**. Оказавшись на стене, бейте по дому кулаками что есть мочи, но не забывайте придерживать клавишу **вправо**, если вы на левой стороне дома, или **влево**, если на правой. Иначе, размахнувшись, вы не удержитесь на стене и спрыгните вниз, а после этого придётся снова лезть обратно. Кроме прямых ударов, можно бить кулаком вверх или вниз, для этого также надо нажимать соответствующие клавиши.

Забравшись на крышу дома, будьте осторожны. Если вам потребуется срочно спуститься вниз - лучше прыгайте. Старайтесь ни в коем случае не падать. Это ужасно больно и может неблагоприятно отразиться на состоянии вашей энергии.

Разрушив все дома в одном квартале, вы переходите в следующий.

### **Техника разрушения**

Самое главное - это вовремя разбить все окна, откуда могут появиться злые солдаты. Если не успеете, то они здорово подпортят вам кожу. Некоторые из них вооружены автоматами, другие, очевидно, носят с собой целые ящики гранат. И те, и другие одинаково неприятны.

В процессе разрушения сначала разбивайте дом прямыми ударами, а лишь затем обрабатывайте края домов ударами вниз. Это потому, что вам иногда могут встретиться полезные призы, которые можно съесть. Аналогично можно съесть и случайно вылезших из окон мирных жителей или солдат.

Когда дому нанесены значительные повреждения и он начинает рушиться, не забудьте вовремя спрыгнуть с него (кнопка огонь), иначе все это плохо кончится.

Вертолёт можно и нужно сбивать, находясь на стене дома или с земли. В последнем случае надо подпрыгнуть и нанести удар вверх. Чтобы быть готовым к появлению вертолётчиков, смотрите на задний план экрана. Там можно заметить летящие маленькие безобидные вертолётчики, которые через секунду-другую прилетят и начнут вас обстреливать.

Время от времени по дороге проезжают полицейские машины и различная военная техника. Все это можно сбивать, нанося удары вниз.

На некоторых уровнях вместо машин по дороге едет здоровенный трамвай. Иногда получается так его стукнуть, что он едет в другую сторону.

### **Призы**

Они делятся на хорошие (восстанавливают часть энергии), плохие (отнимают часть энергии) и нейтральные (прибавляют лишь очки).

К хорошим относятся:

- ✓ жареная курица;
- ✓ свиной окорок;
- ✓ чашка кофе;
- ✓ бутылка лимонада.

К плохим:

- ✓ репа;
- ✓ железный сейф;
- ✓ унитаз;
- ✓ банка с ядом.

К нейтральным:

- ✓ батарейка;
- ✓ лампочка;
- ✓ ваза с цветами;
- ✓ мешок с деньгами.

### **Полезные советы**

1. Старайтесь разрушить как можно больше сами. Не надейтесь на помощь остальных монстров.

2. Держитесь подальше от своих «помощников». Они настолько глупы, что могут случайно покалечить вас.

3. При игре с друзьями вы всегда уйдете дальше, чем в одиночку.

4. Если кого-то из монстров убили после того, как все дома уже разрушены, то он появится снова на следующем уровне, но совсем без энергии.

5. Не рассчитывайте быстро вернуть утраченную энергию с помощью призов. Иногда их очень долго не появляется.

*Надеюсь, что, вволю покрутив и поубивав в игре, вы не станете применять полученный опыт в жизни!*

***Г. Кубатьян***

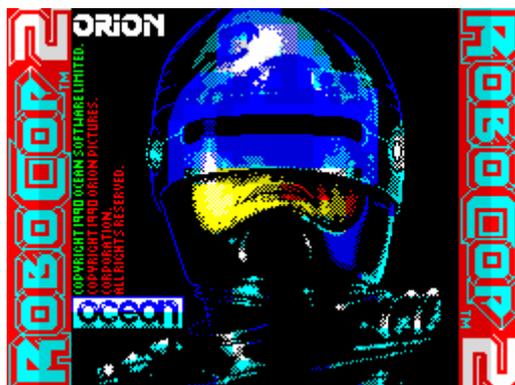
# ROBOCOP 2



## Робот-полицейский 2

Ocean/Orion, 1990

★★★★★



Вы, конечно, смотрели фильм «Робосор2»? В нем отважному роботу-полицейскому противостоят воротилы наркобизнеса и чудовищный Robosor 2, носящий в себе мозги наркомана. Как вы уже, наверное, догадались, игра полностью повторяет фильм, хотя и позволяет вам кое в чем превзойти киношного робота-полицейского.

### Управление

1. Keyboard - клавиатура (Q, A, O, P, M, и R - пауза);
2. Sinclair - Sinclair-джойстик;
3. Cursor - Cursor-джойстик;
4. Kempston - Kempston-джойстик;
5. Define keys - переназначение клавиш;
6. View scores - просмотр рекордов.

### Бортовой компьютер

Он с вами на протяжении всей игры и служит для вывода на экран различной информации, в частности касающейся состояния робота.



*Игровой экран игры Robosor 2, а точнее, самого первого уровня, где бортовой компьютер будет наиболее полезен.*

На экране при желании всегда можно обнаружить:

1. - полосу, показывающую состояние вашей энергии. Когда она полностью исчезает, то наступает летальный исход;
2. - T - счётчик зарядов трехстволки;
3. - S - счётчик зарядов шестистволки;
4. - A - количество арестованных преступников;
5. - счётчик времени;
6. - количество оставшихся жизней робота-полицейского;
7. - количество набранных очков.

Иногда в левой части экрана возникает специальное сообщение, - в каком из возможных режимов работает робот: ARREST, THERMO или TARGETS. Подробнее об этих режимах будет написано ниже.

## Уровень 1

*Место:* заброшенный очистительный завод (THE RIVER ROUGE SLUDGE PLANT).

*Задание:* найти и уничтожить лабораторию по производству наркотиков «Nuke» (FIND AND DESTROY THE SLUDGE PLANT NUKE LAB).



*Для нашего робота приходит специальное сообщение из главного полицейского управления, и он отправляется в путь.*

## Устройство завода

Это сооружение, почему-то называемое «очистительный завод», по своему устройству скорее напоминает лабиринт. Передвигаться с этажа на этаж по нему можно с помощью лифтов и движущихся дорожек. По всему заводу установлены хитроумные ловушки; в проходах стоят деревянные ящики, мешающие идти дальше; пол в некоторых местах совершенно прогнил и грозит провалиться прямо под ногами; в стенах иногда встречаются замаскированные проходы, не различимые невооруженным глазом; и, в довершение всего, здание завода буквально кишит злобными бандитами, которые так и норовят использовать робота-полицейского в качестве мишени. Пройдя сквозь одну из Дверей, вы окажетесь с внутренней стороны стены, но там ситуация точно такая же.

А теперь обо всем этом несколько подробнее.



*Никто не будет помогать стальному полицейскому, даже его храбрая напарница, так что придется все делать самому.*

## Лифты

В начале игры все лифты выключены, и при попытке воспользоваться одним из них вас отошлют искать место включения лифтов. Чтобы вы не теряли времени напрасно в поисках оно, сразу же скажу - вам надо включить рубильник, находящийся на стене возле противоположного от старта края дома. То есть предстоит двигаться вправо и, найдя рубильник, пальнуть по нему из пистолета, чтобы он поменял свое положение на обратное, и тогда лифты заработают. А вот как туда добраться - этот вопрос предстоит решить вам самим. Могу лишь посоветовать воспользоваться бегущими дорожками.

Да, кстати, чтобы подняться на лифте, надо нажать клавишу **вверх** (спуститься - **вниз**). Но

сперва необходимо встать точно напротив лифта, иначе ваш робот будет просто прыгать. Однако существует способ, как без особых проблем воспользоваться лифтом. Нужно пройти мимо него, удерживая клавиши **вверх** и **огонь**.

### *Движущиеся дорожки*

Они расположены на разной высоте и двигаются в разные стороны. Единственный способ передвижения по ним - это прыжки, причём только вперед или на месте, в зависимости от того, как выстоите на дорожке - по направлению движения или против. Развернуться в другую сторону, как и идти по ним - невозможно.

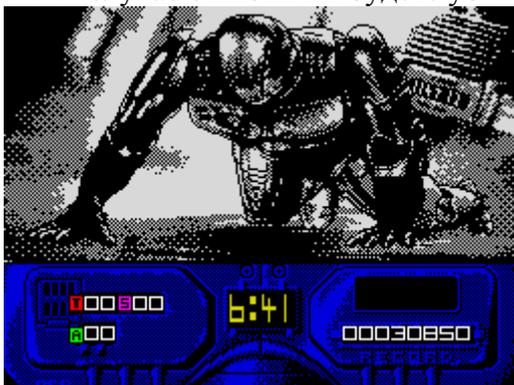
### *Двери*

Как я уже говорил, двери ведут на другую сторону стены. Остается только добавить, что пройти через дверь можно, нажав одновременно клавиши **вниз** и **огонь**. Если робот-полицейский будет убит, то вновь появится возле той двери, которой он пользовался последний раз. Это, конечно, в том случае, если он до сих пор не растратил все свои жизни.

### *Ловушки*

Некоторые ловушки действуют по принципу магнита. Вас просто приподнимает над полом и начинает трясти. Я думаю, что такой эффект возникает в результате того, что робот пытается высвободиться из ловушки. Однако нервничать не следует. Надо лишь пострелять по сторонам, и один из выстрелов непременно попадет в рубильник, отключающий действие магнита.

Ещё одна ловушка расположена неподалеку от финиша. Она напоминает вечно работающую гильотину. Отключить её можно, выстрелив в расположенный сразу же за ней рубильник, точно такой же, как и все предыдущие. При этом будьте осторожны, ведь стрелять придётся с движущейся дорожки и в случае ошибки вы будете убиты.



*На этот раз не повезло, и робот был повержен, но это не мешает ему попытаться вновь ринуться в бой.*

### *Деревянные ящики*

Стрелять по ним бесполезно, а чтобы очистить себе дорогу, нужно подойти к ящику вплотную и немного поработать кулаками. Будьте начеку, так как сзади внезапно могут появиться бандиты, которые всегда рады изрешетить вас пулями. Ящик полностью разрушается с трёх ударов.

### *Гнилой пол*

Там, где пол сильно покореблен, желательно не ходить: есть шанс провалиться. Если опасное место невелико, то можно аккуратно пройти по нему. Прыгать на таком участке категорически запрещено, провалитесь наверняка. Когда же вы увидите довольно большой участок гнилого пола (приблизительно равный длине вашего прыжка), перекреститесь и ищите другой путь.

### *Замаскированные проходы*

Такие проходы встречаются всего два раза: на первом и третьем уровнях. Но полезен замаскированный проход лишь на первом уровне. Его можно увидеть, подстрелив падающий приз в виде прицела. В этот момент робот переходит в режим THERMO, что как раз и позволяет ему

искать в стенах такие проходы. Правда, можно их поискать и без всяких специальных режимов. После опасной ловушки в виде гильотины идет довольно странный участок пути. Какие-то неведомые силы так и стараются вытолкнуть робота-полицейского назад, постоянно инвертируя ему управление. Попробуйте попрыгать, это должно помочь пройти заколдованное место. Допрыгав до конца пути, вы с удивлением обнаружите, что оказались в тупике. Не удивляйтесь. Где-то здесь и скрыт замаскированный проход. Идите обратно, слегка постреливая из пистолета. В нужном месте робот сам применит свои кулаки и разобьет непрочную стену. Войти в образовавшийся проход можно точно так же, как и в дверь.

### *Аресты*

Не всех бандитов нужно убивать. Некоторых из них лучше арестовать. Узнать нужного бандита из толпы остальных несложно. Хотя он и выглядит довольно устрашающе, но, подбежав к вам, не стреляет, а остается стоять на месте. Видимо, этот парень никогда раньше не видел обыкновенных роботов-полицейских - от страха он даже слегка мерцает. Как бы то ни было, ваш бортовой компьютер сообщает, что робот перешел в режим ARREST. Проще, конечно, не рисковать собственным здоровьем и шлепнуть мерцающего молодчика из пистолета, заодно с другими. Но в этом случае вы лишаетесь части своей энергии, а, кроме того, сильно уменьшается и без того ограниченное время. Так что лучше, не взирая на пальбу остальных бандитов, подойти к арестовываемому вплотную и увеличить на единицу число в окошечке «А» вашего бортового компьютера.

### *Падающие призы*

Они немного облегчат вам жизнь, хотя среди них и попадаются иногда довольно неприятные штуки. Чтобы получить приз, надо попасть в него из пистолета или ударить кулаком, если он пролетает рядом. Независимо оттого, хороший приз или плохой, вы всегда получите призовые очки за попадание по нему.

*Щит* - временная неуязвимость для вражеских выстрелов.

*Белый горшочек* - частичное восстановление энергии.

*Часы* - частичное восстановление времени.

*Стрелка* - уменьшение энергий.

*Прицел* - режим THERMO.

*Буква R* - инвертирование управления.

*Буква T* - трехстволка (20 зарядов).

*Буква S* - шестистволка (25 зарядов).

*Вопрос* - любой из вышеперечисленных призов.

### *Лаборатория*

По своему внешнему виду она напоминает склад каких-то коробок. Вплотную к этим коробкам подходить не стоит. Лучше выстрелить в них из пистолета. Коробки взорвутся, а вам сообщат, что робот-полицейский успешно выполнил задание, покажут его счёт и количество арестованных преступников.



*Уровень пройден, но расслабляться не следует. Впереди ещё не одна схватка с мафией.*

## Уровень 2

*Место: главное западное управление полиции (METRO WEST POLICE HEADQUATERS).*

*Задание: установить свою личность (DISCOVER YOUR HUMAN IDENTITY).*

Робот-полицейский пытается вспомнить, кем же он был раньше, до того, как стал роботом.

Этот уровень напоминает головоломку. Передвигая курсор по электронной схеме, вы должны собрать все данные о себе, которые заключены в двойных микросхемах. При этом ни в коем случае нельзя становиться на микросхемы с кружком посередине. Курсор можно двигать только по тем местам, где расположены дорожки, соединяющие микросхемы. Там, где побывает ваш курсор, остается пустое место, через которое уже не пройти. Можно, правда, вообще не двигать курсор, а передвигать целую полосу, на которой он находится, по вертикали или горизонтали. Для этого надо нажать огонь и, удерживая его, двигать полосу клавишами **вверх-вниз** или **влево-вправо**. С каждой взятой микросхемой на экране справа проявляется ваш портрет.



*Несложно разобраться во всех этих микросхемах, если, конечно, вы сам наполовину состоите из них.*

Собрав все нужные микросхемы в первом банке данных (DATA BANK), вы переходите во второй. И так далее, пока не пройдете все четыре банка данных. На решение головоломки в каждом из них вам дается 30 секунд. Общее время - 2 минуты 30 секунд, так что если вы зайдете в тупик, то сможете вновь попробовать свои силы.

Даже если вы не справитесь с заданием, игра все равно перейдет на следующий уровень, и вы даже не потеряете ни одной жизни. Поэтому самые нетерпеливые могут даже не утруждать себя решением этой головоломки.

## Уровень 3

*Место: главное западное полицейское стрельбище (METRO WEST POLICE SHOOTING RANGE).*

*Задание: стрельба по движущимся мишеням (SHOOT TARGETS SO THE DEPARTMENT CAN RE-ADJUST YOUR AIM).*

Чтобы робот-полицейский не расслаблялся, начальство иногда устраивает проверки его меткости и реакции. Так что сейчас робот переходит в режим TARGETING и ему придется пострелять.

Вы видите перед собой два дома, из окон и дверей которых появляются на некоторое время фанерные изображения преступников и мирных граждан. Преступников нужно убивать. Если же вы примете за преступника невиновного, то ваш рейтинг будет снижен. Времени на стрельбу дается ровно одна минута. За эту минуту необходимо уничтожить как можно больше «преступных» целей. Палить в воздух не следует - с каждым промахом снижается ваш рейтинг.



*Хотя все враги и сделаны из фанеры, тем не менее, они должны быть уничтожены.*

По окончании, выделенного на этот этап времени компьютер анализирует, вашу стрельбу:

- SHOOT RRED - сделано выстрелов;
- ENEMY TARGETS HIT - уничтожено вражеских целей;
- CIVILIAN TARGETS HIT - уничтожено мирных целей;
- RATING - ваш рейтинг в процентах;
- COMMENT - комментарий.

Комментарий зависит от вашего рейтинга и может быть:

- VERY POOR - очень плохо;
- POOR - плохо;
- AVERAGE - средне;
- GOOD - хорошо;
- VERY GOOD - очень Хорошо;
- EXCELLENT - прекрасно.

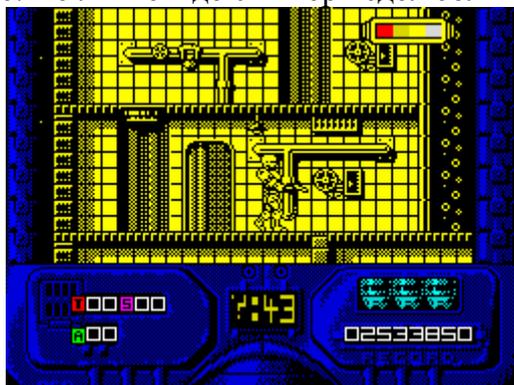
#### **Уровень 4**

*Место: пивоваренный завод «Tokugawa» (THE TOKUGAWA BREWERY)*

*Задание: найти и уничтожить склад наркотиков «Nike» (FIND AND DESTROY THE BREWERY NUKE STORAGE).*

#### ***Устройство пивоваренного завода***

Это место немного напоминает очистительный завод из первого уровня. Однако путешествовать здесь намного сложнее. Начнём с того, что дорогу вам преграждают гигантские чаны с пивом, и даже если вы большой любитель пива, нырять туда не советую: для робота это может оказаться смертельно. Лучше постараться переправиться над чаном на подвесном крюке, который и перенесёт вас на другую сторону. Прицепиться к крюку не так-то просто. Надо подождать, когда он подъедет поближе, и прыгнуть вверх. Если у вас получится с первой попытки, то это просто здорово. Но лично я до сих пор недолюбиваю эти штуки.



*Если среди читателей есть члены партии любителей пива, то этот уровень для них.*

Будьте все время начеку - нанюхавшись пива, робот временами отказывается вам подчиняться, что выражается в постоянном инвертировании управления. Тут недолго и свалиться в какой-нибудь чан с пивом. Если вы не уверены, в какую сторону сейчас пойдет робот - заставьте его попрыгать или присесть, и тогда все станет ясно.

Движущихся дорожек на этом уровне нет, но вы быстро устанете прыгать по обычным

деревянными настилами, беспорядочно прикрепленным к стене. Мало того, что вечно инвертируется управление, так еще из дырявых труб капают огромные капли пива. Эти капли так и норовят лишить вас драгоценной энергии. Я уж не говорю о снующих повсюду бандитах.

Найдя, наконец, нужную дверь и оказавшись по другую сторону стены, вы увидите слева и справа от себя два огромных чана с пивом. Всего они занимают четыре яруса, передвигаться между которыми можно на лифте. На каждом из ярусов расположено по два рубильника. Включая и выключая их с помощью выстрелов, добейтесь, чтобы пиво из левого чана переключалось в правый. Сделав это, спуститесь вниз и кулаками разбейте дверь, ведущую в левый чан. Пройдя внутрь, вы обнаружите поршень. Нажмите его, и слева от чана откроется проход в потолке. Как раз туда вам и надо попасть.

Поднимайтесь наверх и ищите выход. Когда вы после долгих поисков все же попадете в хранилище наркотиков, то с удивлением обнаружите, что оно находится совсем рядом с местом старта. Однако раз уж вы проделали столь долгий путь, то не мешает взорвать склад наркотиков, расстреляв его из пистолета.

### Уровень 5

*Место:* главное западное полицейское управление (METRO WEST POLICE HEADQUARTERS).

*Задание:* установить личность вашей жены (DISCOVER YOUR WIFE IDENTITY).

Этот уровень полностью повторяет второй, за исключением того, что новые четыре банка данных пройти неизмеримо сложнее, чем предыдущие. Лично я так и не смог справиться с последним банком данных и «жена» на экранчике справа получилась ущербная.

### Уровень 6

*Место:* главное западное полицейское стрельбище (METRO WEST POLICE SHOOTING RANGE).

*Задание:* стрельба по движущимся мишеням (SHOOT TARGETS SO THE DEPARTMENT CAN READJUST YOUR AIM).

Этот уровень просто до неприличия повторяет третий. Тем не менее, советую вам хорошенько пострелять. Меткость и реакция очень пригодятся роботу-полицейскому на следующем уровне.

### Уровень 7

*Место:* здание муниципалитета (THE CIVIC CENTRUM BUILDING)

*Задание:* найти и уничтожить Robocop'a 2 (FIND ROBOCOP 2 AND DESTROY).

То, что вашего робота изрешетили, только он успел появиться на экране, не должно вас шокировать. Могу лишь сказать: будьте мужественны - худшее ещё впереди.

В этом уровне вам предстоит здорово понервничать (особенно, если вы играете без «бессмертия»). Ни в коем случае не убирайте руку от кнопки **огонь**. Иначе несчастный робот очень быстро превратится в кучу металлолома и останется навсегда лежать на дороге, если только его не подберут пионеры.



*Хотелось бы верить, что весь уровень будет пройден также легко, как убит этот преступник.*

В этом приличном на вид здании будет все, что только может присниться в кошмарном сне: и различной конфигурации роботы, и уже порядком успевшие надоест бандиты, и необычные

воины с пулемётами, и даже самонаводящиеся ракеты. Из призов будут падать лишь белые горшочки. Зато при попадании в такой горшочек энергия, потраченная в перестрелках, полностью восстанавливается. Пропустите хоть один из горшочков - резко возрастут ваши шансы быть убитым.

Ваша задача - пробежать по коридору до лифта и подняться вверх, а дальше предстоит бежать уже в обратную сторону. Так, короткими перебежками от лифта к лифту, вы будете постепенно подниматься вверх. Но вот беда - лифты закодированы и подняться вверх можно, лишь зная специальный код. Вам предложат ряд чисел, одно из которых отсутствует. Например, 2, ..., 6, 8. Нетрудно догадаться, что здесь пропущено число 4. Однако, чем выше, тем сложнее понять, по какому принципу построен данный ряд чисел. Не буду лишать вас радости открытия новых паролей. Подумайте, вспомните математику.

Добравшись до самого последнего этажа, вы увидите заветную дверь. Пройдите сквозь неё и... ВОТ ОНО - ХУДШЕЕ! Армии бандитов покажутся вам сущей ерундой по сравнению с этим чудовищем. Представьте себе железного монстра, намного крупнее и тяжелее вас, стреляющего ракетами как из пулемёта, да ещё имеющего мозги наркомана, так что надеяться на жалость бесполезно. Но даже сейчас постарайтесь продать подороже свою жизнь и стреляйте по чудовищу без остановки. Начав уворачиваться от ваших выстрелов, Robosop 2 совершает гигантские прыжки, и постепенно пол под ним начинает проваливаться. Так, все время падая вниз, вы без усталости палите друг в друга, пока, наконец, не достигаете первого этажа. Последний выстрел, и монстр разлетается в клочья!

Финал приключений робота-полицейского довольно обычен для такого рода игр, да и для такого рода фильмов тоже, ведь если вам даже и удалось всех победить - не думайте, что это конец. Авторы игры сообщают, что хотя Дельта-сити и спасен, роботу-полицейскому ещё не раз придется вступать в борьбу с преступностью.

Итак, до встречи в игре Robosop 3.

### **Эпилог**

Существует много версий игры Robosop 2. Я видел только те версии, где можно выбрать «нормальную» игру и «бессмертную» (с бесконечными жизнями и временем), поэтому и буду описывать именно эти версии. Шутка программистов состоит в том, что с бесконечным временем не пройти третий уровень. Но то, о чем я вам сейчас сообщу, позволит пройти игру вообще за две минуты. Ибо когда выбрано «бессмертие» - активизируются клавиши G, T, I, одновременное нажатие которых мгновенно перенесет вас на следующий уровень. Кстати, обладатели любых других версий этой игры также могут войти в режим CHEAT MOOE, если переназначат клавиши управления на MSYULE. Но все же хочется верить, что вам доставит удовольствие самому пройти всю-игру, а не использовать разные «бессмертия» и обманные режимы.

*Г. Кубатьян*

# SOLOMON'S KEY



Ключ Соломона

Probe Software, 1987

★★★★☆



Несмотря на кажущуюся простоту и незатейливость обычной «собиралки», эта игра относится к жанру логических. Ваша задача банальна до неприличия - надо помочь грабителю добыть легендарный Ключ Соломона. Однако не думайте, чтобы пронесетесь как вихрь через все комнаты дворца Соломона и запросто соберёте все сокровища. В этих таинственных комнатах-ловушках осталось немало любителей легкой наживы. Дворец до сих пор охраняют верные слуги давно погибшего царя, и они не жалуют непрошенных гостей. Но если вы все-таки решились отправиться в путь, то помните, что по пути вам встретятся демоны, огненные шары, зомби, адское пламя и прочие ужасные создания, одно лишь соприкосновение с которыми несёт верную смерть.

## Управление

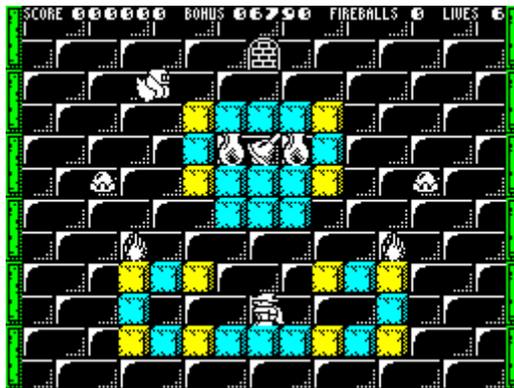
1. START GAME - начало игры.
2. DEFINE KEYS - назначение клавиш.
3. KEYBOARD - клавиатура.
4. INTERFACE 2 - Sinclair-джойстик (6, 7, 8, 9, 0).
5. KEMPSTON - Kempston-джойстик.

Если вы решили собственноручно назначить клавиши с помощью опции DEFINE KEYS, то перед вами появится следующий список команд:

- LEFT - влево;
- RIGHT - вправо;
- JUMP - прыгнуть;
- DUCK - присесть;
- BLOCK - установить/снять камень.

Внимание! При выборе управления нельзя использовать клавишу V, она зарезервирована. С её помощью можно стрелять во врага огненными шарами, разумеется, при условии их наличия.

Разобравшись с управлением и нажав клавишу 1, отправляйтесь в длительное (надеюсь, что оно будет таким) и опасное путешествие, в самом конце которого, очевидно, и будет найден вожаемый Ключ Соломона. И если, сразу пройдя первую комнату, вы победно ухмыльнетесь, то, увидев вторую, поймёте, что не все так просто в этой жизни.



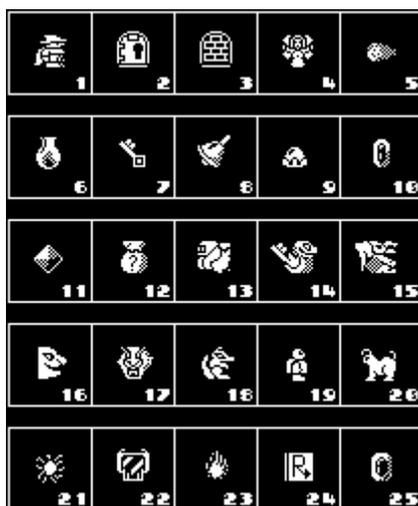
Начав игру, обратите внимание на информационную строку в верхней части экрана. Там можно обнаружить:

- ✓ ваши очки (SCORE), начисляемые за каждый найденный предмет;
- ✓ количество призовых очков (BONUS), которые можно получить за пройденный этап (в процессе игры их число постоянно уменьшается, что, в конце концов, может привести к потере одной жизни);
- ✓ количество огненных шаров (FIREBALLS), с помощью которых можно уничтожить врагов;
- ✓ количество оставшихся жизней (LIVES).

Комнаты разделяются на два типа: нормальные и призовые. Последние отличаются тем, что в них полностью отсутствуют демоны и можно набрать огромное количество призовых очков. Но не будем поднимать вопрос о том, какие комнаты встречаются во дворце, а лучше немного поговорим о том, как же все-таки действовать нашему герою (хотя, конечно, заурядный вор не может быть настоящим героем, но будем считать, что вы станете выдающимся специалистом в этой области).

Оказывается, в молодости, до того как сбиться с пути истинного, наш маленький воришка был неплохим строителем. У него и сейчас осталось с собой некоторое количество каменных блоков, которые ставятся и убираются с помощью клавиши огонь. С помощью этих блоков можно забираться вверх и соответственно спускаться вниз, в общем, перемещаться по комнате. Белые блоки, ранее находившиеся в комнате, являются постоянными, и их брать нельзя. Все остальные блоки можно ставить и убирать, как находясь прямо перед ними, так и вверху по диагонали (**вверх + огонь**) или внизу по диагонали (**вниз + огонь**). Кроме того, вы можете снять блок весьма экзотическим способом: несколько раз подпрыгнув и ударив его головой.

### Предметы и персонажи



1. Вы, собственной персоной.
2. Закрытая дверь, ведущая в следующую комнату.
3. Открытая дверь. Не обращайте внимания, что путь преграждает кирпичная стена - это галлюцинация.
4. Неупокоенная душа вашего предшественника. Когда она коснется вас, то обретёт

покой, а вы - 2000 очков.

5. Это единственное оружие против многочисленных врагов. При этом обратите внимание, что вражеский огненный шар летит по прямой, уничтожая всё на своем пути, а ваш огибает все препятствия.
6. Колба, в которой содержатся огненные шары.
7. Ключ - первоочередная цель на каждом уровне, так как именно он откроет запертую дверь.
8. Колокольчик, на звон которого появляется неупокоенная душа.
9. Древняя корона. Дает 1000 очков.
10. Маленький браслет. Дает 500 очков.
11. Алмаз. Очевидно, очень дешевый, поскольку дает всего 200 очков.
12. Мешочек с сюрпризом. Появляется на месте убитого огненным шаром монстра. Подбирая этот мешочек, помните, что дареному коню в зубы не смотрят.
13. Утка. Передвигается по прямой линии. Может разрушить каменный блок, столкнувшись с ним, но при этом меняет направление движения. Попробуйте познакомиться с ней поближе опасно для здоровья.
14. Нетопырь. Имеет такие же свойства, что и утка, а потому тоже неприятный собеседник. Старайтесь избегать встречи с ним.
15. Собака. Двигается по прямой поверхности до первого препятствия. Видя вас находящимся на одной линии с ней, открывает огонь. Прикосновение смертельно. Боится высоты.
16. Рожа. Периодически стреляет огненными шарами.
17. Демон. Способен разрушать блоки, правда, со сменой направления движения. Стремится вниз.
18. Лиса. Самый опасный противник, старается приблизиться к вам, при этом разрушает каменные блоки без смены направления движения.
19. Зомби. Двигается по поверхности блоков, способен к разрушению со сменой направления. Боится высоты, так что можно этим воспользоваться, вовремя выбив под ним каменный блок.
20. Единорог. По своим характеристикам похож на зомби, но при разрушении блока не меняет направления.
21. Звезда. Скользит по поверхности блоков, легко огибая их, что делает её опасным противником.
22. Дверь в потусторонний мир. Отсюда появляются монстры такого типа, как лиса или демон.
23. Адский огонь. Ничем не уничтожается. Прикосновение смертельно.
24. Рисунок на стене (один из возможных вариантов). Совершенно не играет никакой роли, и нужен лишь для того, чтобы сбивать с толку всех, кто пытается разобраться, что же это такое.
25. Большой браслет. Дает 5000 очков.

P.S. В игре прекрасная графика, неплохая музыка и высокий коэффициент задействия мозгов. К сожалению, полностью отсутствует система паролей, что очень затрудняет процесс прохождения уровней. Данную игру можно посоветовать тем, кто хочет не просто подергать за ручку джойстика, а при этом ещё и думать, зачем он это делает.

*С. Тутков, С. Лебедев.*

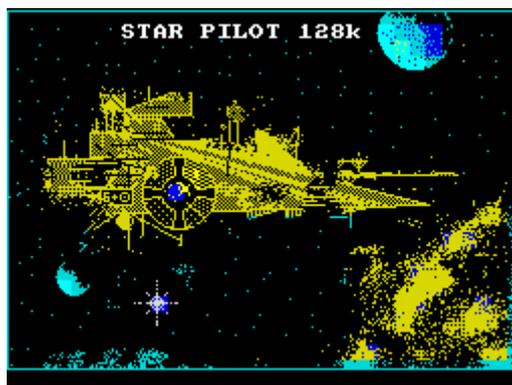
# STAR PILOT



## Звёздный пилот

J. Bond, 1987

★★★★☆



Конечно, игр такого плана, как эта, сделано бесчисленное множество, и искушенному пользователю они уже не доставят тех радостных минут, как человеку, только что окунувшемуся в мир компьютерных игр. Однако смею вас уверить, эта игра не является посредственностью, скажу даже больше - она, по-своему маленький шедевр, в основном благодаря графике и великолепному музыкальному оформлению (только для обладателей АУ 8910-12). Сюжет прост: надо лететь и стрелять.

Вам предстоит лететь над длиннейшей платформой, расположенной где-то в глубинах космоса и расстреливать вражеские корабли. Вся платформа разбита на уровня, за прохождение которых будут начисляться 10 000 очков и 800 денежных единиц (CASH UNITS). В конце каждого уровня находится космическая лавка, где можно потратить заработанные деньги на дополнительное оснащение корабля.

### Главное меню

Вы можете поиграть как один, так и с другом, причём игра вдвоем проходит одновременно, но на разных полях. Вследствие этого не рекомендуется выбирать управление, одинаковое для обоих игроков.

1. Старт одного игрока.

2. Старт двух игроков.

Игрок 1

3. Клавиатура (Q, A, S, D, Z);

5. Kempston-джойстик;

7. Переназначение клавиш;

Игрок 2

4. Клавиатура (8, I, K, L, M);

6. Kempston-джойстик;

8. Переназначение клавиш;

Выбор нужного пункта осуществляется соответствующей клавишей. Если в игре участвуют сразу два игрока, то идет игра на опережение. Это значит, что призовые очки и деньги получит тот из соперников, кто придёт первым.

### Ваши враги

Их будет предостаточно, чего нельзя сказать об отпущенных на игру жизнях (вначале их - 6). Впрочем, в процессе набора очков будут даваться дополнительные жизни (первую дадут, когда наберете примерно 50 000 очков), к тому же я объясню ниже как разумнее всего вести игру, но, в конечном счёте, все зависит от вас.

А теперь конкретно о врагах:

*Космические корабли* - бывают четырёх видов, но действуют одинаково. Вылетают небольшими группами с левой или правой стороны экрана, а иногда и с двух сторон одновременно, и начинают обстреливать вас. Строго говоря, они стреляют не именно в вас, а так вообще, поскольку могут выпускать снаряды только спереди или сзади. От этих снарядов несложно увернуться, но если их будет выпущено слишком много, то ситуация обострится. Корабли противника можно расстреливать, но ни в коем случае нельзя таранить. Хотя они и меньше по размерам, чем ваш звездолёт, но гораздо защищённее и даже могут пролетать в тех

местах, где вы точно разобьётесь.

При уничтожении одной группы космических кораблей сразу же появляется другая, поэтому самое умное, что можно сделать - это, расстреляв все лишние корабли, оставить тот, который летит с вами параллельным курсом. Встаньте рядом с ним так, чтобы он не смог вас подбить, и летите себе, наслаждаясь относительной тишиной и покоем. Этот способ позволит, не отвлекаясь на вражеские корабли, заняться маневрированием между другими, не менее опасными штуками.

*Наземная ракетная установка* - это довольно неприятная штука в виде круга с дыркой посередине. Она будет изо всех сил обстреливать вас, и если их скопится достаточное количество на узком участке пространства, то прохождение участка может превратиться в серьёзную проблему. Следует ещё учитывать, что поскольку эта установка сильно возвышается над землей, нетрудно будет в неё врезаться. А хуже всего то, что её невозможно уничтожить.

*Подземная ракетная установка* - отличается от предыдущей не только формой (внушительных размеров восьмиугольник с аналогичной дыркой посередине), но и тем, что в неё нельзя врезаться. Обхитрить её несложно, достаточно просто летать из стороны в сторону, и она будет стрелять в нужном вам направлении.

*Башня* - это некое подобие дома в виде квадрата с уже успевшей надоесть дыркой посередине. Не стоит пытаться пролететь над ней - почти наверняка разобьётесь, но, поскольку она стоит неподвижно, не составит никакого труда её облететь.

*Перегородки и шипы* - отличие между ними только в том, что последние выглядят более устрашающе. Эти препятствия встречаются довольно часто, и удачно облететь их не так уж просто, особенно если в этот момент кто-то выпустил в вас парочку снарядов.



*Даже самый хитрый способ полёта требует определенной осторожности.*

### **Космическая лавка**

При попадании в нее вам сообщат о количестве имеющихся у вас денег и о том, какое оборудование установлено на вашем корабле. Загадочная надпись NO EQUIPMENT означает, что у вас ничего нет, кроме возможности что-то приобрести.

Используйте клавиши курсора (6 - вниз, 7 - вверх) для выбора нужного устройства и жмите:

1. Купить устройство;
2. Продать устройство;
3. Информация;
4. Выход.

**DESTRUCTOR BOMB** - разрывная бомба. Мощное устройство, которое может быть установлено на любой корабль. Обеспечивает мощное разрушительное действие во время боя. При использовании уничтожает все вражеские корабли в окружающем пространстве и может быть применена 5 раз, прежде чем потребуется её заменить. Действует при нажатии клавиш 1 для первого игрока и 0 для второго. Цена 600 CU.

**WAVE LASER UNIT** - волновой лазер. Очень мощное оружие, которое производит большую волну плазменной энергии при использовании. Имеет неограниченное время действия и очень рекомендуется для космических боев. Цена 1800 CU.

**TIME DELAY UNIT** - устройство задержки времени. Полезное приспособление, которое использует концепцию четвертого измерения и создаёт поле замедленного времени вокруг вражеских кораблей, заставляя их двигаться в два раза медленнее. Цена 1000 CU.

SHIELD GENERATOR - генератор защитного поля. Это устройство генерирует атомное защитное поле вокруг корабля, которое отразит 5 непосредственных попаданий в него, прежде чем будет разрушено. Цена 1600 CU.

ALIEN DESTABILIZER - дестабилизатор врагов. Полезное устройство, которое использует высокоэнергетические частицы, излучаемые с каждого крыла вашего корабля, что является причиной самоликвидации вражеских кораблей, которая происходит случайным образом. Это устройство может действовать бесконечно. Цена 500 CU.

### **Полезные советы**

1. Если вы решили по моему примеру следовать параллельно вражескому кораблю, то не используйте TIME DELAY UNIT и ALIEN DESTABILIZER.

2. Чтобы вечно пользоваться такими устройствами, как ENERGY BOMB и SHIELD DESTABILIZER, старайтесь не истратить их полностью при прохождении уровня. Попав в лавку, их можно продать, а затем купить вновь за ту же цену, но восстановленными.

3. А уж если вы - совсем обленившийся пилот, и у вас не хватает терпения играть аккуратно, то могу посоветовать вам проделать такой фокус: наберите необходимую сумму очков, чтобы попасть в таблицу рекордов, затем введите пароль TOASTIE. Вы получите 9 жизней, а вражеские корабли будут летать еле-еле, так что на них можно будет даже не обращать внимания.

4. Это не совет, а просто предупреждение. Когда я дошел до 14-го уровня, та часть экрана, где летел мой корабль, внезапно посветлела так, что ничего не стало видно. Таким образом, пришлось потратить всю защиту и все набранные жизни. Не знаю, то ли это был сбой в моём компьютере, то ли ошибка в программе, то ли авторы игры думают, что, дойдя до этого уровня, вы уже можете играть с закрытыми глазами. Ответ на этот вопрос предстоит выяснить именно вам.

***Г. Кубатьян***

# TERMINATOR 2. JUDGMENT DAY



## Терминатор 2. Судный день

Ocean/Ljn, 1991

★★★★★



Наверное, нет такого человека, который не смотрел хотя бы один из фильмов посвященных стальному киборгу-терминатору, с одним из самых кассовых американских актеров в главной роли - Арнольдом Шварценеггером!

Фирма Ocean постаралась для вас, сделав игру Terminator 2. Если кто всё же не знает содержание второй части фильма, напомним: 2030 год. Человечество ведёт кровопролитную борьбу с роботами-киборгами, много лет назад вышедшими из-под контроля людей и решившими уничтожить всё живое на земле. Но под мудрым руководством испытанного стратега Джона Коннора война близится к победному концу. Киборги, видя это, пытаются, послав в прошлое робота, замаскированного под человека, убить малолетнего Джона и тем самым в корне уничтожить всякую возможность серьёзного сопротивления со стороны людей. Коннор, узнав об этом, понял, что медлить нельзя, и люди посылают в 1990 год ещё одного робота, запрограммированного на защиту Джона и его матери Сары. Вот о приключениях этого робота и повествует фильм.

### Характеристики роботов

#### Вражеский робот

Название: *T-1000.*

Скелет: *отсутствует.*

Мозг: *микрочип, находящийся в нижней части туловища.*

Внешний вид: *так как этот робот сделан из особого металла, то он может принимать форму и цвет всего, что его окружает, но, как только он появился в нашем времени, сразу же принял вид встреченного им полицейского и старается придерживаться этой формы.*

Примечания: *неуязвим. Разрушается исключительно методом переплавки.*

#### Ваш робот

Название: *T-101.*

Скелет: *металлический.*

Мозг: *микрочип в голове.*

Внешний вид: *мужчина атлетического телосложения.*

Примечания: *наиболее уязвимы глаза и запястья.*

### Уровень 1

LOCATION: THE SHOPPING MALL

OBJECTIVE: DELAY T-1000

Место: супермаркет.

Задание: задержать T-1000.

T-101 бродит по Нью-Йорку, ища Сару или Джона, но совершенно неожиданно натывается

на T-1000, который занят тем же, чем и его собрат. Обрадовавшись встрече, роботы устраивают драку в близлежащем супермаркете. Ваша задача - помочь T-101 выйти из этого боя как можно менее повреждённым.

Вражеский терминатор, конечно, не может без своих подлых штучек с перевоплощениями и постоянно пытается проткнуть T-101, трансформируя различные части своего тела в холодное оружие.

У вас на вооружении есть:

движение вперед-назад (влево/вправо);  
приседание (вниз);  
удар головой (вверх);  
удар рукой в корпус (огонь/влево);  
удар ногой (огонь/вправо);  
удар коленом в пах (огонь/вниз);  
удар рукой в лицо (огонь/вверх).

Надо сказать, что самый действенный из всех ударов - это удар головой. Если, изловчившись, ударить три раза таким образом противника, то он растечётся перед вами в симпатичную поблескивающую лужицу.

В нижней части экрана различимы:

количество ваших очков;  
энергия T-101 (фотография слева);  
энергия T-1000 (фотография справа).

Когда ваш робот теряет энергию, то на фотографии его портрет постепенно превращается в череп. В процессе игры можно будет поправить здоровье терминатора, но, тем не менее, старайтесь экономить его энергию, ведь надо будет ещё так много сделать.

## Уровень 2

LOCATION: THE FLOOD CHANNEL

OBJECTIVE: PROTECT JOHN

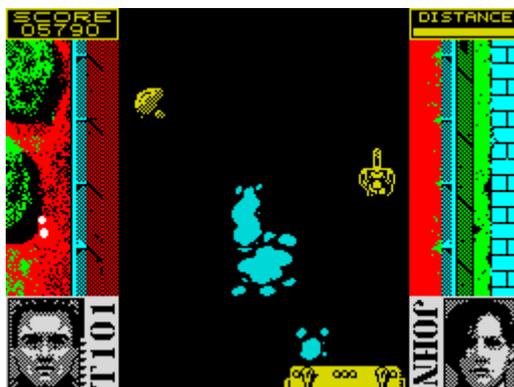
*Место: захламленный переулок.*

*Задание: защитить Джона*

Очухавшись после свидания с T-1000, наш герой находит, наконец, Джона, беззаботно катающегося на мопеде в каком-то переулке. Зоркий сенсор T-101 заметил ещё и радостного T-1000, догоняющего Коннора на огромном грузовике.

Казалось, что Джона уже ничто не спасёт... Но, отняв у какого-то рокера мощный мотоцикл HARLEY DAVIDISON, T-101 выхватывает паренька прямо из-под колес ужасного трейлера.

Начинается погоня...



*Что бы там ни говорили, но в Америке дороги гораздо хуже, чем у нас. В этом вы сейчас убедитесь.*

Джон сидит у вас за спиной, трейлер едет сзади. Свернуть вы никуда из переулка не можете, выход один - ехать вперед до моста, под которым не сможет проехать грузовик. Расстояние, которое вам осталось проехать, отображается в виде полоски DISTANCE в верхнем правом углу экрана.

Управление мотоциклом:

**Влево/вправо** - поворот руля;

**Вверх/вниз** - газ/тормоз;

**Огонь** - не функционирует.

По пути вам в изобилии будут встречаться различные препятствия и трамплины, с помощью которых эти препятствия можно преодолевать. Верное направление по дороге вам укажут стрелки, однако не стоит всецело полагаться на них. Рассчитывайте лучше на собственную реакцию.

Совет: не ведите мотоцикл слишком быстро, иначе не успеете сориентироваться и врежетесь во что-нибудь, но и не тормозите сильно, иначе вас настигнет грузовик. Столкновение с препятствиями уменьшают энергию T-101, а удары грузовика - энергию Джона. Кстати, на дороге можно подобрать этикие крутящиеся штуки, с помощью которых можно частично восстановить энергию T-101 и Джона.

Для тех, кому будет всё же трудно мчаться по улице, совершенно забитой каким-то мусором, ещё один совет. Если ехать по правому краю дороги, то препятствий встретится меньше.

### Уровень 3

LOCATION: SAFE HAVEN

OBJECTIVE: REPAIR TENDONS

*Место: надежное укрытие.*

*Задание: восстановить сухожилия.*

Во время поездки на мотоцикле вражеская пуля разворотила нашему терминатору запястье, да так, что теперь ни один палец у него не работает. Теперь придется лечиться, а иначе как же противостоять целехонькому T-1000.

Весь экран занимает пятерня T-101. Разрез на запястье обнажает 16 частей сухожилий (квадрат 4x4), которые надо собрать в определенном порядке, сверяясь с принципиальной схемой внизу экрана.

**Вверх/вниз/влево/вправо** / - свободное перемещение курсора по ране.

**Вверх/вниз/влево/вправо** + **огонь** - передвижение выбранной части сухожилия. По мере собирания головоломки пальцы будут двигаться.



*Времени на лечение мало, а пальцы даже не шевелятся.*

Всего на починку дается около одной минуты, чего впрочем, вполне достаточно, если только вас не испугает звуковое оформление таймера, постоянно держащее в напряжении даже самого опытного игрока. В конце этого этапа вы увидите, как терминатору добавилась потерянная в боях энергия.

### Уровень 4

LOCATION: THE HOSPITAL

OBJECTIVE: PROTECT SARAH

*Место: больница.*

*Задание: защитить Сару.*

Пришло время навестить мать Джона - Сару. По довольно понятным причинам (всем рассказывала про терминаторов) она была заключена в больницу. Итак, вы должны забрать её оттуда, но вот неприятность - такая же мысль пришла в голову T-1000. И снова происходит драка, но теперь уже в больнице. Надо задержать T-1000, пока Сара с Джоном отбегут на безопасное

расстояние.

Управление терминатором аналогично первому уровню, и всё было бы точно так же, как раньше, однако T-1000 очень зол на вас и дерётся гораздо лучше. Кстати, его гораздо удобнее бить, прижав к стене.

### Уровень 5

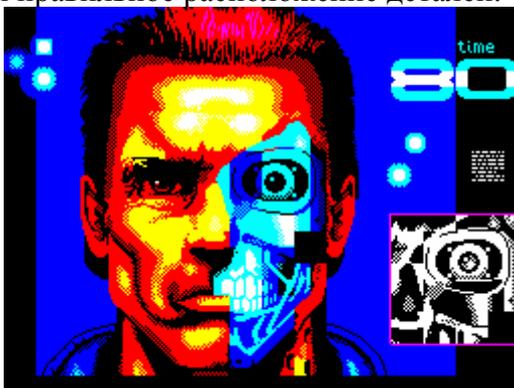
LOCATION: ELEVATOR  
OBJECTIVE: REPAIR EYE

*Место: подъемник.*

*Задание: восстановить глаз.*

В драке T-101 подбили глаз, и сейчас он был бы похож на обычного хулигана, если бы не являлся терминатором. Итак, мы снова лечимся, но теперь задача предстоит посложнее.

Времени мало - 91 секунда, так что торопитесь. Вот и добродушная физиономия Шварценеггера подмигивает вам — шевелись, мол! Правила головоломки — такие же, как в популярной игре «15». На всякий случай объясню, что все-таки нужно делать. Перед вами квадрат 4x4, полностью заполненный частями глаза; исключение составляет только один кусочек основного квадрата. Вот туда и можно двигать рядом стоящую деталь, освобождая пустое место, которое она занимала. Так, передвигая детали одну за другой, вы должны полностью собрать поврежденную часть лица терминатора, иногда поглядывая в левый нижний угол экрана, где находится схема, указывающая правильное расположение деталей.



*Вот так приблизительно и должен выглядеть нормальный терминатор.*

В общем, я бы мог привести последовательность всех действий, необходимых для полного решения этой головоломки, но не буду лишать вас возможности лишний раз пораскинуть мозгами.

### Уровень 6

LOCATION: THE FREEWAY  
OBJECTIVE: DESTROY HELICOPTER

*Место: автомагистраль.*

*Задание: уничтожить вертолет.*

T-101 вместе с Сарой и Джоном спасаются от T-1000 на полицейском фургоне. Вездесущий вражеский робот гонится за ними на вертолёте и пытается расстрелять неуловимый фургон. Вам, как опытному в боях Терминатору, остается делать только одно - ехать вперед, пока низко летящий вертолёт не врежется в висящие над дорогой провода. Уровень в целом похож на второй, но вместо грязи и луж вам навстречу будут попадаться различные автомобили, столкновение с которыми сильно уменьшает энергию T-101.



*Сейчас главное одно - ехать побыстрее и стрелять почаще.*

Сара, сидящая на заднем сиденье фургона, может отстреливаться от вертолётa с помощью автоматической винтовки. Однако при каждом толчке фургона во время объезда очередного автомобиля прицел сбивается, и требуется какое-то время, чтобы он вновь вернулся в исходное положение. Не стоит все время ехать по одной полосе, ведь выстрелы T-1000 могут убить Сару, что будет иметь для вас самые трагические последствия. Так что совет один: энергичнее маневрируйте и больше стреляйте.

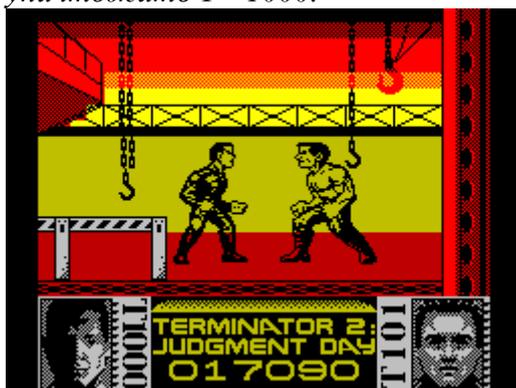
### Уровень 7

LOCATION: STEEL MILL

OBJECTIVE: TOTALLY DESTROY T-1000

*Место: сталелитейный завод.*

*Задание: окончательно уничтожить T-1000.*



*Очередная встреча двух терминаторов, и для кого-то из них она будет последней.*

Финальная схватка с T-1000. Враг очень разъярён и убить его будет очень трудно. Однако если это удастся, то вы увидите кадр из фильма, где непобедимый T-1000 погибает в озере расплавленного металла. Ну, вот и всё. Враг уничтожен, планета спасена. А что же дальше - спросите вы. На этот вопрос смогут ответить лишь авторы фильма. Понадеемся на них и будем ждать «Терминатор-3».

### Управление

Выбрать его можно только после загрузки программы, так что не ошибитесь, иначе придется заново перегружать всю игру, которая, между прочим, занимает 128к памяти.

SINCLAIR - Sinclair-джойстик (6, 7, 8, 9, 0);

KEMPSTON - Kempston-джойстик;

PROTEK - Protek-джойстик (5, 6, 7, 8, 0);

KEYBOARD - назначение клавиш.

Клавишей **Space** происходит выбор конкретного пункта меню. Клавиша **Enter** закрепляет сделанный выбор.

*В. Иванов*

# THEY STOLE A MILLION



Они украли миллион

Ariolasoft, 1986

★★★★☆



Эта игра может служить прекрасным тренажером для тех, кто обучается по специальности «Воровское дело» (предмет «Организация и планирование краж»), а также для тех, кто изучает английский язык.

Вам предстоит выбрать подходящий объект для ограбления, подобрать надёжных помощников, заранее подыскать скупщика краденого, которому вы сразу же после удачной кражи сможете без лишних проблем сплавить похищенное, и, наконец, выбрав ночь потемнее, совершить налёт.

Игра состоит из двух частей, загружаемых последовательно. После загрузки первой части игры для входа в меню нужно нажать **O** или **Enter**.

Меню предлагает пользователю следующий набор опций:

- NEW GAME - новая игра;
- LOAD TEAM - загрузка состояния;
- SAVE TEAM - выгрузка состояния;
- BUY PLANS - покупка планов;
- HIRE TEAM - подбор сообщников;
- GET FENCE - поиск скупщика краденого;
- JOYSTICK - выбор джойстика;
- PLAN RAID - планирование налета.

Выбор, как в данном меню, так и во всей дальнейшей игре осуществляется с помощью наведения курсора на нужную опцию и нажатия клавиши **огонь**.

Остановимся на каждой из этих опций поподробнее.

## NEW GAME

При выборе этой опции происходит установка начального состояния (наличие - 55.000 фунтов стерлингов, никаких планов ограбления не намечено, шайка не сколочена, связей со скупщиками не установлено, управление - без изменения).

## LOAD TEAM

В этой опции происходит загрузка состояния прерванной игры.

## SAVE TEAM

Здесь происходит выгрузка текущего состояния игры.

**ВНИМАНИЕ.** При переходе от первой части игры ко второй выгрузку состояния выполнять не нужно. Выгрузка должна быть выполнена при переходе от второй части к первой или при выходе из игры (если, конечно, текущее состояние необходимо сохранить).

## BUY PLANS

В этой опции перечисляются пять возможных объектов для ограбления:

*Coin Dealers* - торговцы монетами. Монетная лавка старого мистера Хамбага и его сына

Генри, в которой можно найти редчайшие монеты, разыскиваемые коллекционерами со всего света. Кроме монет там имеются серебряные кубки и наличные деньги - дневная выручка. Охраны внутри нет. Имеется сейф. Сигнализацией охвачены только витрины с ценностями.

*Art Gallery* - картинная галерея. Частная коллекция нефтяного короля Риккенбэкера. В ней есть три очень ценных полотна, три серебряных и одна золотая статуэтка. Охраны внутри нет. Все ценные полотна и витрины, а также некоторые комнаты защищены сигнализацией.

*Diamond Merchant* - ювелирный магазин. Самый престижный ювелирный магазин в стране.

*High Street Bank* - банк на Хай Стрит. В этом банке многие хранят свои ценности, и он должен быть готов вернуть их в любую минуту.

*Narburak Museum* - музей Нарбурак. Построен в Египте для хранения ценностей фараонов. Там есть посмертная золотая маска фараона, украшенная камнями.

При выборе одного из объектов на экран выводится информация о нём, которая может быть очень полезной для вас при совершении ограбления. Затем сообщается, сколько денег компьютер просит за этот план и сколько у вас после этого останется. Вы можете последний раз подумать, стоит ли вам брать этот план, и если да, то компьютер снабжает вас планом объекта (увидеть его вы сможете во второй части). Затем компьютер предложит вам ещё кое-какую полезную информацию (разумеется, не просто так). При этом на экране появляется следующее меню:

## VALUE OF SWAG

В этом разделе дается описание ценностей, которые можно похитить, причём сначала дается общее их описание, а затем каждый их вид (например, монеты, серебро, золото) в отдельности. Конечно, за отдельную плату. Если вы согласитесь приобрести эту информацию, то на плане вашего объекта будет показано, где лежат те или иные ценности. Следует также очень внимательно прочитать всю информацию, так как кое-что компьютер может забыть нанести на план.

## SECURITY

Здесь для вашего взломщика сейфов приводятся их чертежи. Вы эти чертежи видеть не будете, однако при их наличии взломщику удастся открыть сейф гораздо быстрее, чем без них.

## ALARM SYSTEM

В этой части компьютер продаст вам сведения о сигнализации, а затем предложит купить её схему. Здесь лучше покупать не раздумывая, так как тогда на ваш план будет нанесено, какие шкафы, ящики, сейфы охвачены сигнализацией, а какие нет. Сигнализация - вещь гораздо более сложная и серьезная, чем сейф, и без схемы даже лучший специалист не сможет её отключить.

Ну что, выбрали себе подходящий объект? Теперь пора подобрать надёжных ребят, ведь в одиночку вы с ограблением не справитесь.

## HIRE TEAM

При выборе этой опции компьютер выдает вам список из восемнадцати имен. Наведите курсор на интересующего вас товарища, и компьютер совершенно бесплатно выдает его фотографию, небольшую, страниц так на пять, характеристику, а в конце две его *специальности* и гонорар. Гонорар состоит из двух частей: задатка и процента с похищенного. Задаток вы должны заплатить сразу, а процент - после того, как вы сдадите скупщику украденное вами. Вот краткие характеристики каждого из ваших потенциальных сообщников:

*Baby-Face Clive* - профессиональный водитель, неплохой электронщик, но его идеи не всегда удачны. Специальности: водитель, слесарь-взломщик.

*Clint The Nod* - прекрасный слух и знание самых современных систем сигнализации. Специальности: «шухер», сигнализаторщик.

*Big Dave Canon* - новый, но прекрасно зарекомендовавший себя человек в преступном мире. Специальности: «шухер», головорез.

*Keyhole Carter* - начал преступную деятельность случайно. Когда он работал слесарем, его

однажды вызвали, чтобы он открыл входную дверь, но он перепутал дома и случайно открыл чужую дверь. Там к нему пришла идея украсть немного серебра. После этого его никто никогда не видел. Специальности: слесарь, взломщик сейфов.

*Ckeleton Joe* - может виртуозно открыть любой замок с помощью любого предмета, который попадет к нему под руку. Его высшее достижение - побег из особо охраняемой камеры. Специальности: слесарь-взломщик, «шухер».

*Brusier Branigan* - начал свою карьеру как профессиональный боксер. Вскоре он решил, что может зарабатывать больше, чем на ринге. Когда однажды он зашел в контору бывшего менеджера, то случайно обнаружил в себе способности к открытию сейфов. Сочетает в себе грубую силу и чувствительные пальцы. Специальности: головорез, взломщик сейфов.

*Fingers Flanigan* - его невероятные таланты были использованы в легендарном ограблении 1983 г., когда в один воскресный день были ограблены три крупнейших банка. Знает работу взрывника. Специальности: взломщик сейфов, взрывник.

*Tumbler Fredriks* - представитель старой школы, который считает, что для успеха нужны только умение и стетоскоп. В последние годы увлекся компьютерами, но считает, что в работе они ему не помогают. Специальности: взломщик сейфов, слесарь.

*James Jelly Roll* - специалист по разрушению городских коммуникаций. Пытался перенаправить Лондонскую кольцевую дорогу подальше от дома своего друга. Специальности: взломщик сейфов, «шухер».

*Detonator D'Arcy* - один из лучших взрывников. Сочетает динамит с быстро движущимся автомобилем. Специальности: взрывник, шофер.

*Bill Wires Smith* - в свое время работал в команде «Формула-1» наладчиком электронного оборудования автомобилей. До сих пор непонятно, почему он ушел оттуда. Специальности: сигнализаторщик, водитель.

*Charlie Volts* - начал преступный путь с 6 лет, когда отключил систему слежения за сестренкой, чтобы незаметно от родителей издеваться над ней. Он очень рад, когда ему удастся нарушить работу чьей-то электроники. Специальности: сигнализаторщик, головорез.

*Bert Bell Davies* - имеет университетский диплом по электронике, не нашел работу и устроился охранником. Во время работы заинтересовался системами безопасности и сейфами. Специальности: сигнализаторщик, взломщик сейфов.

*Harry Chimes* - работал банковским клерком. Частенько путал банковские деньги со своими. Специальности: сигнализаторщик, слесарь-взломщик.

*Wheels Williams* - работал водителем в небольшой фирме. В свое время занимался военным искусством. Специальности: шофер, головорез.

*Adam Prost* - первый конфликт с законом имел в возрасте 10 лет, когда его остановил полицейский за превышение скорости на самодельном автомобиле с двигателем, украденным у соседа. Специальности: шофер, «шухер».

*Crusher Jones* - он сделал свое имя, сломав челюсти трем офицерам, которые пытались арестовать его за наркотики. Специальности: головорез, «шухер».

*Mad Man Martin* - чемпион по борьбе без правил. Низкий интеллект в сочетании с патологической любовью к взрывам. Наводит страх на всё, что попадает к нему на пути. Специальности: головорез, взрывник.

Работая с программой, я нашел в ней одну особенность: каждый персонаж может выполнять любую работу, например, взломщик сейфов может отключать сигнализацию, а специалист по сигнализации открывать замки, и т. д. Правда, профессионал делает свою работу немного быстрее, чем дилетант. Однако водить машину умеет только человек, имеющий права, поэтому водителя нужно брать в свою шайку обязательно. Пешком от полиции вы не уйдете, да и добычу нести будет тяжело.

## GET FENCE

Здесь вам предложат свои услуги пять скупщиков краденого. Интересующий вас человек выбирается также наведением курсора на имя. Внимательно прочитайте их характеристики, в конце которых указано, какими ценностями интересуется этот человек. Здесь вы не несёте никаких расходов, единственное ограничение - можно войти в контакт только с одним скупщиком. Вот их краткая характеристика.

*Oils O'Sullivan* - неудавшийся артист, продавал подделки произведений искусства начинающим коллекционерам. Был судим за махинации с золотом. Потом занялся перепродажей краденых произведений искусства подпольным коллекционерам. Предметы торговли: искусство, золото.

*Small Change Sue* - имеет ученую степень по археологии, большой авторитет в области древних монет, время от времени продает их на аукционах, иногда занимается серебром. Предметы торговли: монеты, серебро.

*The Ice Man* - построил из ничего сеть ювелирных магазинов в конце 50-х годов. Некоторые из них специализируются также на монетах. Предметы торговли: монеты, серебро.

*Art Argent* - проработав 4 года, он основал собственную компанию по продаже серебра и посеребренных рам для картин. Предметы торговли: серебро, искусство.

*Eldorado Eddie* - стал знаменитостью за одну ночь, когда, играя на повышение, заставил смущенное правительство США впервые разрешить съемку в Форт-Ноксе, чтобы опровергнуть слухи, что казна пуста. Часто путешествует, в основном в ювелирные кварталы Антверпена. Предметы торговли: золото, драгоценные камни.

## JOYSTICK

Здесь вы можете выбрать наиболее подходящий для вас джойстик из трех, предусмотренных в программе.

SINCLAIR - Sinclair-джойстик (6, 7, 8, 9, 0);

PROTEK - Cursor-джойстик (5, 6, 7, 8, 0);

KEMPSTON - Kempston-джойстик (порт 31).

По умолчанию в начале игры задаётся Sinclair-джойстик.

Ну, вот и все. Цель намечена, план у вас в руках, все ваши помощники в сборе, покупатель на вашу добычу есть, теперь нужно распределить обязанности между членами вашей шайки. Для этого выбирайте опцию PLAN RAID и приступайте к загрузке второй части игры. Если же что-то не в порядке (например, вы в спешке забыли купить план объекта, не договорились со скупщиком или, может быть, среди ваших ребят нет водителя), то компьютер напомнит вам об этом и предложит устранить эти неполадки.

До загрузки второй части ещё не поздно что-то изменить, например, заменить кого-то из сообщников или скупщика. Если же вторая часть загружена, то вернуться в меню первой части уже нельзя.

## Ограбление

После загрузки второй части вы приступаете к обсуждению деталей предстоящего ограбления с вашими подчиненными. Накануне вы собрались вместе, чтобы распределить свои обязанности, развернули карту вашего объекта со всеми подробностями, на которые вы не поскупились в первой части. Квадратик с цифрой - это один из ваших подчиненных, его портрет и имя выделены цветом в нижней части экрана. Также в нижней части экрана находится меню, с помощью которого можно дать какую-либо команду выбранному персонажу или переключиться на другого. Действия ваших подчиненных задаются путём наведения курсора на ту или иную пиктограмму и нажатием клавиши огонь. При выборе пиктограммы в правой нижней части экрана появляется слово, поясняющее данную команду. Вот список возможных команд:

MOVE	- сделать шаг (направление задается джойстиком);
WAIT	- ждать (время задается клавишами <b>вверх-вниз</b> );
OPEN DOOR	- открыть дверь;

CLOSE DOOR	- закрыть дверь;
LOCK DOOR	- запереть дверь;
PICK LOCK	- снять замок;
OPEN CASE	- открыть сейф;
SMASH CASE	- разбить сейф;
ROB CASE	- ограбить сейф;
ENABLE ALARM	- включить сигнализацию;
DISABLE ALARM	- выключить сигнализацию;
DELETE STEP	- отменить последнюю команду;
COMMIT ROBBERY	- начать операцию.

Переключение на другого соучастника осуществляется наведением курсора на пиктограмму, где изображено лицо. При этом в правой нижней части экрана появляется имя того персонажа, с которым вы работаете. Клавишей огонь вы можете перебрать всех своих подчиненных и остановиться на нужном вам в данный момент.

На часах справа внизу фиксируется время, которое затратит выбранный персонаж. Так, если вы дадите ему задание СНЯТЬ ЗАМОК (PICK LOCK), то после этого показания часов увеличатся на 17 секунд (если этот человек не слесарь). Само пиктограммное меню может видоизменяться в зависимости от места нахождения того, кому вы даете указания. Так, например, если ваш подчиненный находится у закрытой двери, меню не будет содержать опции ОГРАБИТЬ СЕЙФ или ОТКЛЮЧИТЬ СИГНАЛИЗАЦИЮ.

При планировании операции надо стараться сделать так, чтобы в одно и то же время, в одном и том же месте не находились сразу несколько членов вашей группы. Для этого лучше всего задавать ходы следующим образом: сначала задать каждому подчиненному по одному ходу, затем по второму и т. д., не забывая, конечно, следить за часами.

Если во время планирования вами было что-то упущено, то можно отредактировать путь персонажей следующими командами:

EDIT TRACK	- редактировать путь;
STEP BACK	- шаг назад;
STEP FORWARD	- шаг вперед;
INSERT TRACK	- вставить в середину пути;
SCRAP TO END	- закончить путь;
LINK TRACK	- дополнить путь.

После того, как вы раздадите всем ребятам свои указания и они хорошо усвоят, кто что должен делать, можно приступать непосредственно к делу (опция COMMIT ROBBERY).



*За работу принимается профессиональный взломщик, и ни одна дверь не устоит против его отмычек.*

При выборе этой опции план объекта исчезает, а вместо него появляется сам объект, к которому ваша бригада подъезжает на машине. Часы начинают отсчёт времени, а в левом нижнем углу появляется такое же меню, как и во время раздачи указаний, подчиненным. Правда, теперь вы руководите уже своими действиями (ведь современный босс должен не только командовать подчиненными, но и сам что-то делать), а ваши молодчики действуют согласно тем указаниям, которые выдали им накануне ограбления. В экстренном случае вы можете переключиться на управление подчиненными и давать им какие-либо команды. Здесь уже потребуется ваша реакция, так как время не остановишь, а каждая секунда дорога.

Во время ограбления переключение на подчиненных производится командой ASSIST (курсор наводится на соответствующую пиктограмму, и клавишей огонь перебираются подчиненные). При этом на экране появляется выбранный персонаж и меню пиктограмм - команд, которые можно ему дать в данный момент. Также во время ограбления, кроме вышеупомянутой, есть ещё следующие команды:

- ABORT JOB - прекратить работу (вернуться к этапу планирования).
- RUN FOR IT - всё бросить и смыываться.
- RETURN TO CAR - вернуться в машину.
- DRIVE CAR - вести машину (по этой команде вы уезжаете с места ограбления и приступаете к дележу награбленного. Полиция вас уже не поймает).
- FREEZE - замереть на месте.

Если вам удалось справиться с делом и скрыться от полиции, то вместе со своими ребятами вы начинаете делёж добычи. Все складывают добытое в одну кучу, а затем каждый берёт оттуда положенный ему процент. После этого, если вы довольны своей долей, обязательно произведите выгрузку текущего состояния и, загрузив снова первую часть, планируйте новую операцию. Если же вас что-то не устраивает, то загружайте первую часть без выгрузки состояния. К сожалению, если вы похитили хоть один фунт, то начать вторую часть сначала уже не сможете (это относится к недостаткам программы). Однако если вы попали в полицию или оказались с пустыми руками, то можно попробовать ещё раз. При этом все ваши предыдущие указания подчиненным остаются в силе, но, если хотите, можно их отменить и спланировать все заново.

Один большой недостаток этой программы - необходимость постоянных перезагрузок первой и второй частей и сложность поиска нужного места на ленте. Гораздо удобнее играть, если программа записана на дискете (мне удалось перенести её на диск с организацией дисковой загрузки и выгрузки текущего состояния).

Ещё одна проблема, с которой в свое время столкнулся я и с которой могут столкнуться владельцы кассетной версии этой игры: при загрузке второй части загрузка двух бесхэдрных файлов идет нормально, а затем компьютер ожидает загрузки ещё какого-то файла, пропуская при этом пять кодовых файлов с одинаковым названием "million". Для устранения этой неполадки эти файлы необходимо с помощью копировщика переименовать в "MAP1", "MAP2", и т. д. в порядке их следования на ленте. Тогда после загрузки одного из них вы сможете без проблем приступить ко второй части игры.

### **Некоторые полезные советы для начинающих грабителей**

1. При покупке плана объекта не следует экономить на приобретении подробных сведений. В противном случае могут произойти накладки (сигнализаторщик не сможет отключить сигнализацию или же вы пропустите какие-нибудь ценности). Также нужно внимательно читать все предлагаемые тексты, в них может говориться о ценностях, которых нет на плане.

2. Если вы не успели всё очистить и вас забрала полиция, не отчаивайтесь, а попробуйте ещё раз по старому плану. В следующий раз полиция может приехать позже (обычно она приезжает минуты через 2-3 после начала операции, но иногда может и чуть опоздать).

3. Тех сообщников, которые по плану не имеют никакой добычи, лучше оставить полиции (хотя это и противоречит нашим воровским законам), тогда им не нужно будет выдавать их долю.

4. Грабить следует только те ящики, сейфы и т. д., где есть ценности (это указано на плане и в приобретаемых вами описаниях объекта). Если же на плане и в описании об этом ящике ничего не говорится, значит, ничего ценного там нет.

5. Не удирайте с объекта, если вы не успели похитить всё, что там есть. Лучше сдайтесь полиции, а потом попробуйте снова. Иначе вам не хватит средств для планирования следующей операции.

6. При столкновении с охранниками (ювелирный магазин) охранник побеждает и включает сигнализацию (даже если ему противостоит профессиональный головорез). Лучше в ходе ограбления запомнить передвижения охранников и планировать свои ходы так, чтобы с охранниками не сталкиваться.

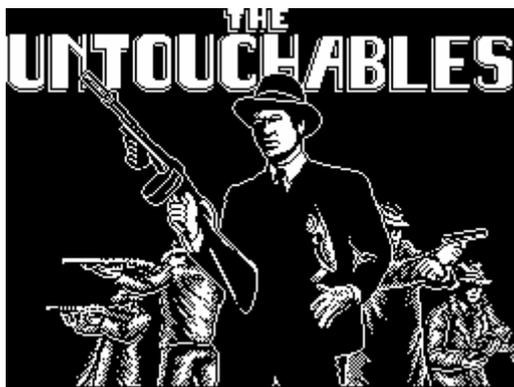
# THE UNTOUCHABLES



Неприкасаемые

Ocean, 1991

★★★★★



Фирма Ocean вновь дарит нам свою новую разработку - игру The Untouchables. Программа написана по сценарию известного фильма компании, Paramount. '

Вот его краткий сюжет:

30-е годы. Время сухого закона. Чикаго находится под властью Аль-Капоне, крупного торговца запрещёнными спиртными напитками и крёстного отца местной мафии. Именно в это время в городе появляется четверка первоклассных полицейских - Несс, Стоун, Уиллис и Мэлоун. Они-то и предпринимают попытку уничтожить Капоне и все нелегальные запасы спиртного в Америке. Итак, включайте свой Спрессу, пробуйте джойстик - сейчас мы им в этом поможем, благо борьба с пьянством для нас не новость, а мафия - вообще знакомая с детства вещь.



*Несс собирает свою команду.*

После загрузки программы заиграет музыка (она будет сопровождать вас на протяжении всех уровней, если у вас есть, конечно, AY-8910/12), и на экране высветятся имена авторов игры.

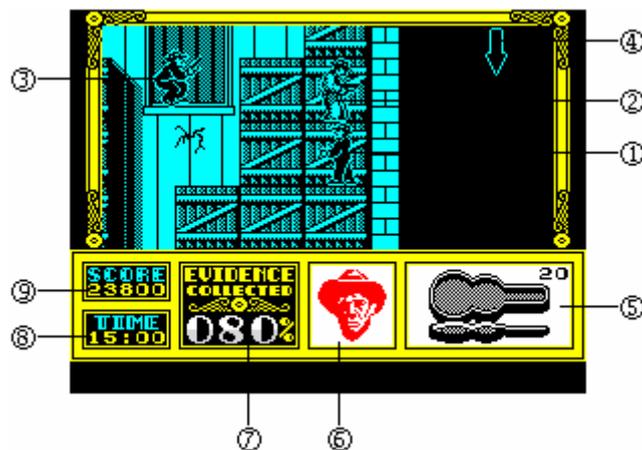
Нажимайте **Enter** и перед вами появится следующее меню:

1. START GAME - начало игры;
2. SINCLAIR - тип управления (можно поменять на KEYBOARD, KEMPSTON или CURSOR);
3. REDEFINE KEYS - переназначение клавиш;
4. MUSIC ON/OFF - музыка включена/выключена;
5. VIEW SCORES - таблица рекордов.

Выбирайте управление и начинайте игру.

## Сцена 1. Налёт на склад (THE WAREHOUSE RAID)

В поисках улик против Капоне Элиот Несс (лидер отряда) попадает на склад, набитый ликёроводочными изделиями, которыми, как было известно Нессу, и промышлял Капоне. При попытке проникнуть в здание наш герой был атакован целой армией бандитов. Не вступая особо с ними в переговоры, Несс, прыгая по ящикам с водкой, пошел искать улики...



*Налёт на склад. 1 - Элиот Несс; 2 - обладатель необходимых вам сведений; 3 - бандит в чёрном костюме; 4 - стрелка, указывающая нужное направление; 5 - оружие полицейского; 6 – энергия Несса; 7 - процент собранных улик; 8 - время, отведенное на этот уровень; 9 - количество очков.*

Делается это таким образом: идите по направлению стрелки в верхнем правом углу экрана и скоро увидите необычного человека в длинном плаще, который явно не желает с вами общаться. Опыт показывает, что десяти пуль вполне достаточно, чтобы он кинулся бежать, оставив лист с планами Капоне. Всего таких листов 10, и каждый составляет 10% от достаточного количества информации. В нижней части экрана есть специальный датчик, показывающий собранные проценты (COLLECTED EVIDENCE). Также здесь можно увидеть время, очки, количество энергии Несса (в виде его портрета, который постепенно превращается в портрет Капоне) и тип оружия (чехол от скрипки, в котором может появиться что-либо помощнее вашего пистолета). Пополнить оружие и энергию можно, убивая людей в черных костюмах, которые изредка появляются на экране.

Если вы собрали все десять кусков плана, то увидите газетную вырезку (они будут появляться в конце каждого уровня и сообщать о состоянии дел у Несса и его компании).

## **Сдана 2. Мост (THE BRIDGE)**

Раскрыв планы Капоне, Несс с остальными устраивают засаду на мосту недалеко от города.



*Перестрелка на мосту. 1 - выбранный полицейский; 2 - бочка с ликером; 3 - преступник; 4 - имя полицейского; 5 - полоска энергии; 6 - оптический прицел; 7 - количество захваченного ликера; 8 - оставшееся время; 9 - набранные очки.*

Мост широкий и весь заставлен грузовиками и ящиками с ликёром. Вы перекачиваетесь по мосту туда-сюда, управляя также и прицелом винтовки, так как людям Капоне явно не хочется расставаться со своим товаром, и они стреляют изо всех сил. Некоторые, особенно опасные, кидаются бутылками. Цель - сбить как можно больше бочек с ликером, не потеряв при этом всех четырех героев. Количество захваченного ликёра отображается в нижней части экрана (LIQUOR SEIZED). Ещё здесь есть оптический прицел винтовки (совершенно лишний, кстати), энергия (разноцветная полоска) и имя действующего в данный момент полицейского, сменить которого можно, подкатившись к левому или правому краю моста.

Прошли уровень - опять статья в «CHICAGO CRONICLE» и новое задание для отважной четвёрки!

### Сцена 3. Аллеи (THE ALLEYWAYS)

На этот раз ваша цель - миновав 6 захламленных аллеек, набитых бандитами, прорваться к железнодорожному вокзалу. Нижняя часть экрана такая же, как и во второй сцене, с одним лишь отличием. Вместо прицела вы увидите количество патронов в ружье (максимальное количество - 2).

Сразу после начала высветится фигурка Несса, спрятавшегося за углом и перезаряжающего ружье. В верхнем правом углу - его фотография. Если вы хотите поменять Несса на другого (живого, конечно) героя, наведите прицел на нижний правый угол фотографии.

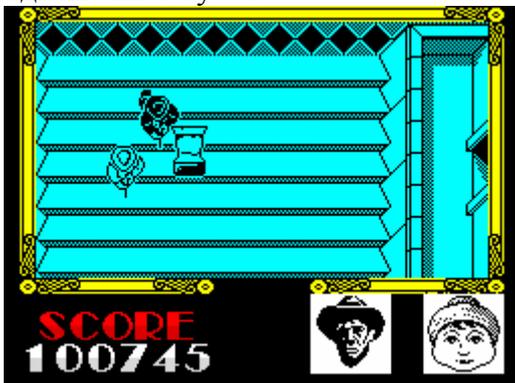


*Здесь действует один закон - или ты убьешь, или тебя.*

Подведите прицел к левой границе экрана. Тогда ваш полицейский, резко развернувшись, выскочит на аллею. Управляя прицелом, убивайте бандитов, но при этом не забывайте и о патронах. Кстати, когда вы истратите последний второй патрон, прицел сам подскочит к краю экрана, и вам останется лишь нажать вправо, чтобы спрятаться обратно за угол.

### Сцена 4. Железнодорожная станция (THE RAILWAY STATION)

Четвёрка полицейских, во главе с Нессом попадает на вокзал. Начинается перестрелка. Одинокая женщина с коляской бежит по платформе. Услышав звуки стрельбы, она отпускает коляску с ребёнком и падает, подкошенная пулей...



*Чего не сделаешь ради спасения ребенка.*

Цель Несса (здесь участвует только он) - придерживая коляску, летящую вниз по ступеням, и отстреливаясь от нападающих бандитов, спуститься в город. На ступенях изредка будут попадаться аптечки. Если на такую аптечку набежать самому, то восстановится энергия Несса, а если накатить на нее коляску - энергия ребенка.

И ни в коем случае не стреляйте в коляску сами, если хотите пройти уровень до конца!

### Сцена 5. Спасение бухгалтера (RESCUING THE ACCOUNTANT)

Единственный человек, имеющий полную информацию об Аль-Капоне, захвачен сумасшедшим бандитом! У вас есть всего лишь 15 секунд на обезвреживание последнего. Если не успеете, то увидите, как выглядят человеческие мозги, размазанные по стене.



*Надо быть предельно аккуратным, иначе быть беде.*

Резких движений револьвером не делайте - псих ведь. В барабане один патрон. Действуйте так: плавно, по краю экрана, переведите руку наверх и зафиксируйте её над головой бандита. Резкое движение вниз, выстрел, и...

### **Сцена 6. Погоня на крыше (THE ROOFTOP CHASE)**

Капоне остался один! Несс настигает его на крыше отеля. Теперь надо, прячась за углами и отстреливаясь от Капоне, скинуть его вниз.

Уровень похож на третий, с тем лишь отличием, что стреляет Несс из револьвера и может рассчитывать только на свои силы, ведь сейчас он один на один с преступником. Если вы добежали до карниза и убили злодея, то вам покажут, как он падает с шестого этажа и что от него остается.

### **Самое главное!**

Игра настолько сложна, что полностью пройти её очень сложно, так что те, кто уже успел обломать себе зубы, пройдя не дальше первого уровня, и те, кто не являются ярыми сторонниками исключительно честной игры, могут использовать следующий метод.



*Ещё немного, и с мафией будет покончено.*

Загрузив игру, постреляйте бандитов в первом уровне, пока не наберете 2000 очков, чтобы попасть в таблицу рекордов. Там вместо своего имени наберите пароль HUMPHREY BOGART. Теперь в главном меню загорится надпись TEST MODE: ACTIVE. Это значит, что при нажатии во время игры клавиш **Q**, **W** и **E** вы спокойно перейдете на следующий уровень, не потратив ни единого патрона. Замечу лишь, что в этом случае вам никогда не бывать настоящим борцом с преступностью, даже если и будет побежден игрушечный Аль-Капоне.

***В. Иванов***

# **Спрашивайте в магазинах новые книги издательства «Питер»**

Справки для оптовых покупателей:  
тел. (812) 235-3749, факс 230-2596

**А. Капутьцевич, И. Капутьцевич, А. Евдокимов**

## **Как написать игру для ZX Spectrum**

*280 страниц. Срок выхода - январь 1995 года*

Второе, исправленное издание этой популярнейшей книги выпускается по многочисленным просьбам синклеристов. Она рассчитана в основном на начинающих программистов, но будет полезна всем, кто всерьез интересуется этой темой.

Читатель научится составлять игровые программы на языке Бейсик, рисовать заставку к программе и делать многоуровневое меню, узнает, как создать и заставить двигаться по экрану спрайты, как ввести в программу звуковые эффекты. Он сможет использовать для создания программ диалект Laser Basic и процедуры в кодах из пакетов Supercode и New Supercode, генератор игр Games Designer.

**А Капутьцевич, И. Капутьцевич, А. Евдокимов**

## **Как написать игру на ассемблере для ZX Spectrum**

*352 страницы. Срок выхода - январь 1995 года*

Эта книга - вторая из цикла «Как написать игру для ZX Spectrum». Речь в ней пойдет о применении ассемблера для написания игровых программ, что позволяет создавать более яркие и динамичные игры, применять разнообразные спецэффекты.

Из книги вы узнаете: что такое ассемблер; как вводить и редактировать программы на этом языке; как работает микропроцессор Z80; как использовать подпрограммы ПЗУ; как создаются различные видео- и аудиоэффекты.

Книга написана очень доступным языком и будет полезна как начинающим, так и более «продвинутым» программистам.

## **Программирование игр на IBM PC: советы мастеров**

*700 страниц. Срок выхода - II кв. 1995 года*

Если вы хотите попробовать свои силы в создании игровых программ для компьютера IBM PC, то в этом вам поможет полное руководство по программированию игр, написанное известными американскими специалистами. В нём содержатся все сведения, необходимые для создания современных игровых программ, включая сложные динамические игры со звуковыми эффектами (типа DOOM). Авторы поделятся ценнейшими советами по программированию различных игровых эффектов с использованием всего спектра аппаратного обеспечения персонального компьютера (видеокарт, звуковых карт и т.п.). Для чтения книги достаточно начального знакомства с языком C. На прилагаемой дискете содержатся все исходные тексты примеров, приведенных в книге.

**А. Нейбауэр**

## **Моя первая программа на C/C++**

*300 страниц. Срок выхода - II кв. 1995 года*

Книга, выпускаемая по лицензии американского издательства Sybex, является прекрасным учебником для любого человека, решившего попробовать свои силы в программировании на C для компьютера IBM PC и узнать азы работы на языке более высокого уровня - C++, реализующего объектно-ориентированную технологию. Книга идеально подходит как для обучения программированию в школах и высших учебных заведениях, так и в качестве самоучителя.

# **Лучшие игры для IBM PC. Выпуск 1**

*250 страниц. Срок выхода - февраль 1995 года*

В книге дается описание более десятка популярных программ для компьютера типа IBM PC, среди которых есть и стратегические игры, и динамические игры, и игры для детей. Среди них: Civilization, Doom II, Seabattle, Tetsad, El-Fish, Mickey 'S Jigsaw Puzzles, DinoPark Tycoon, F19 Stealth Fighter, The Incredible Machine, MechWarrior, UFO - Enemy Unknown и другие. Описание той или иной игры даётся в форме живого рассказа, часто как будто бы от лица участника событий, что делает книгу интересной и привлекательной для читателей всех возрастов. Вместе с тем, в ней содержится подробное описание стратегии и задач каждой игры, которое сопровождается наглядными иллюстрациями, призванными помочь читателю ориентироваться в книге.



# isDOS3.0

## ОТКРЫТАЯ МНОГОКЛАДОВОГЛЯ ДИСКОВАЯ ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА

Вам нужна удобная и простая среда для работы на ZX Spectrum? Купите новую версию уникальной операционной системы IsDOS, созданную фирмой «ИскраСофт». Она не требует переделки компьютера, работает с дисковыми, «винчестером», принтером и модемом. IsDOS - решение большинства Ваших проблем с ZX Spectrum!

**Вы много работаете с текстами и Вашему Спрессу нужен мощный редактор?** Приобретите IBM-совместимый редактор Is-Editor фирмы «ИскраСофт» - и Вы избавитесь от хлопот! Различные режимы отображения, строчные и блочные операции, поиск и замена, многооконный режим редактирования нескольких текстов, совместимость с форматом Multi-Edit - все это обеспечит Вам редактор Is-Editor, работающий под управлением IsDOS 2.0.

**Вам приходится много печатать?** Нет проблем. Программа Is-Printer 1.2 для ОС IsDOS распечатает на любом принтере документы, созданные в Is-Editor или на IBM. Различные шрифты, форматы страницы, управление печатью из текста - далеко не полный список достоинств Is-Printer.

**Вам необходимо переносить тексты с IBM на ZX Spectrum и обратно?** К Вашим услугам - пакет копировщиков для системы IsDOS - MS-Copy. Он позволяет «перебрасывать» тексты из Multi-Edit на ZX Spectrum для обработки в редакторе Is-Editor и обратно.

**Управление малым предприятием на компьютере ZX Spectrum - это реальность!** Специализированный пакет программ поможет Вам управлять предприятием, освободит от рутины и сэкономит время.

**И, наконец, НОВИНКА - IsDOS Assembler.** Для тех, кто мечтал программировать под IsDOS в машинных кодах и ранее не имел такой возможности.

Систему IsDOS версии 2.0 Вы можете приобрести в компьютерных салонах и специализированных магазинах С.-Петербурга и в фирме «ИскраСофт».

***IskraSOFT Publicity Division, 1994***

---

***С.-Петербург, Лесной пр., д. 65, к. 1***

***Телефон программного отдела***

***(812) 245-00-91***

**ZX SPECTRUM**



**ПИТЕР**