

ЛУЧШЕЕ ИГРЫ

4



ДЛЯ ZX - SPECTRUM

1200



для ZX-SPECTRUM

Выпуск 4

Ижевск, УРИО "Алфавит" 1994

Фирма "ВИКТОРИЯ"

Авторы описаний

Дмитриев Виктор	Ролин Сергей	Филиппов Андрей
Кужелев Александр	Соколов Михаил	Чечиков Сергей
Ложечников Денис	Соколов Денис	Чураков Александр

Фирма "СБС" благодарит Н. Марданова и
Г. Щетникова за помощь в подготовке этого сборника.

Розничная продажа этого сборника и программного обеспечения к нему производится в Ижевске в магазинах:

"Видеотехника", ул. Воровского, 173

"Радикс", ул. Тимирязева, 3

"Бирюса", ул. Ленина, 142

По вопросам **оптовой продажи** сборника обращаться в фирму "СБС" по адресу:
426008, г. Ижевск, а/я 782 или по телефону (341-2) 370-111.

Минимальная партия 500 штук.

Авторские права на описания переданы авторами фирме "СБС" и охраняются "Законом об авторских правах Российской Федерации". Перепечатка в коммерческих целях без согласия "СБС" запрещена.

ISBN 5-85306-021-X

© Фирма "СБС", составление, оформление, верстка, 1994

Тем, кто сделал или собирается сделать первый шаг в удивительный мир компьютерной техники, фирма "ВИКТОРИЯ" предлагает:

- ☐ Недорогой бытовой компьютер (БК) "Компаньон-2D". Прост в обращении, имеет "ВЧ"-выход для подключения к антенному входу цветного телевизора. Расширенная клавиатура и дисковод предоставляют пользователю большие возможности по использованию БК как для домашних целей (игры, калькулятор, базы данных и т.д.), так и в малом бизнесе.

Технические характеристики

1. Центральный процессор - Z80A
2. Объем ОЗУ - 64 Кбайт
3. Время считывания одной программы с дискеты не более, сек - 8
4. Количество цветов - 8, градаций яркости - 2
5. Музыкальное сопровождение игровых программ.

- ☐ Всем владельцам БК "Компаньон-2" новый тип дисковода в комплекте с контроллером "Виктория М", который подключается к вашему компьютеру без всяких доработок.

Адрес:

Удмуртская республика,

г.Ижевск, ул. Ленина 142

Фирма "Виктория"

Розничная торговля производится в магазине "Бирюса", по адресу:

ул. Ленина 142,

телефон (341-2) 36-05-33.

По условиям оптовой продажи обращаться по телефонам:
36-02-88, 36-05-88.



ВИКТОРИЯ

В этом выпуске:

- Схватка с чужезвездными монстрами, проникшими на земной космический корабль (Alien);
- Поединок братьев-колдунов, ставших непримиримыми врагами, (Feud);
- Необыкновенные приключения и борьба с силами зла, пытающимися завоевать волшебную страну (Lords of Midnight);
- Уникальная возможность попробовать себя в роли командира ракетного катера (P.H.M.Pegasus), подводной лодки (Silent service), боевого (AFT) и пассажирского (B-747) самолетов, новейшего экспериментального танка (Panzadrome);

и многое, многое другое...

Суперигра выпуска - WALHALLA (в скандинавской мифологии - "чертог убитых" - принадлежащее богу Одину небесное царство для воинов, погибших в бою).

В этой игре вас ожидают невероятные приключения и единоборства в поисках шести магических предметов. Вы окунетесь в мир богов, драконов, великанов, карликов и других мифологических героев, каждый из которых имеет свой характер и может или помочь вам, или стать вашим врагом.

- Для тех, кто хочет приобрести дисковод (см.рекламу фирмы "Виктория") или уже имеет его, предназначена статья "ZX и дисковод".

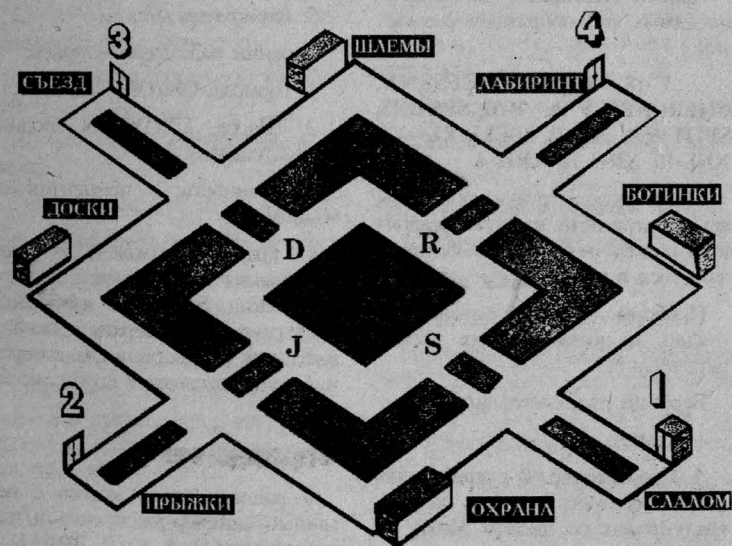
Санки, нарты и лыжи испокон веку были и остаются сейчас любимыми зимними забавами молодежи. Те же тенденции проглядывают и в компьютерных играх, отразивших уже, наверное, каждый элемент нашей жизни.

Непонятно откуда взялось удивительное название 720° для игры, посвященной езде на роликовых досках. Фактом является то, что игра очень хороша, обладает привлекательной графикой и неплохими звуковыми эффектами. Наилучшим подтверждением этому служит премия "Classic", присужденная игре известным английским журналом "Sinclair User".

720° складывается из четырех популярнейших соревнований, которые можно организовать на роликовых досках, а именно: слалом, спуск, прыжки и парные состязания.

В каждом из этих видов соревнований можно принять участие, въезжая на соответствующее место из сквера, расположенного в центре городка.

Советуем начинать с более легких видов соревнований, накопить на них необходимый опыт, заработать немного денег, закупить снаряжение, необходимое для езды, а затем испытать свои силы на более трудных трассах. Нужные для входа билеты можно





приобрести в будке перед воротами.

Главный девиз начинающего поллиста - выдержка и еще раз выдержка. На завершение объезда всего парка и участие в финале выделяется определенное время. На первый взгляд оно невелико, но его хватит на все, не надо только торопиться.

Еще одна рекомендация: перед тем, как ввязываться в серьезные

соревнования, попробуйте набрать как можно больше очков на учебных трассах, а затем начните соревноваться в тех видах, в которых вы добились наилучших результатов.

В целом, участие в соревнованиях не представляет особой сложности, нужно только разумно соотносить имеющиеся у вас денежные средства и билеты с накопленным опытом.

ADVANCED FLIGHT TRAINER (T:AFT)

Еще один подарок воздушным асам, не испытывающим особого влечения к кровавым схваткам. Трехмерная графика этой игры просто великолепна и не снижает быстротействия.

Пройти стажировку вы можете на самых разнообразных самолетах:

F-18, CAMEL, CESSNA, CHEROKEE, F-16, P-51, SPAD 13, SPITFIRE, SR-71, BELL-X1, X3, XNL-16, XRG 12, XRH 4.

Сразу после загрузки программы вы осматриваете взлетно-посадочную полосу из кабины F-18, находящегося в ангаре.

Приборы показаны очень наглядно, и достаточно их просто перечислить.

Верхний ряд, слева направо:

1. Компас.

2. Скоростемер. В истребителях скорее махометр, так как он проградуирован по числам Маха, то

есть одно деление - одна звуковая скорость.

3. Авиагоризонт.

4. Альтиметр. Большая стрелка отмечает сотни метров, а число показывает тысячи.

5. Вариометр, м/с.

Нижний ряд, слева направо:

1. Тормоза, ON/OFF (вкл/выкл).

2. Шасси, UP/DOWN (подняты/выпущены).

3. Мощность, в процентах от максимума.

С краю расположен тумблер управления закрылками, а до него - два окна. В нижнем изображен ваш самолет, в верхнем окне - имитация шарика в масле, которая наглядно показывает крен самолета.

Управление

Управлять игрой можно с помощью синклер-джойстика и/или клавиатуры Q, A, O, P, BREAK.



Обзор из кабины

R - вперед;

E - назад;

S - влево;

D - вправо;

W - вверх;

X - вниз.

Кратность увеличения изменяется от 0 до 9;

C - увеличение кратности;

Z - уменьшение кратности.

Кратность показывается в нижней строке после ZOOM.

Управление системами самолета

I-5 - быстрое изменение мощности.

J,K - медленное уменьшение/увеличение мощности.

I - остановка двигателя/двигателей.

B - включение/выключение тормозов.

F - выпустить/убрать закрылки.

G - выпустить/поднять шасси.

N,M - управление педалями, создающими малый крен. Отклонение педалей показано черточкой прямо над приборами.

Отклонение главных рулей управления показывается квадратом, перемещающимся относительно центрального крестика.

Нажатие на "FIRE" возвращает руль направления в нейтральное положение.

H - вкл/выкл индицирования состояний шасси, тормозов, флаперонов. Отображается в верхнем левом углу.

Управление программой

L - пауза;

U - загрузка следующего самолета.

После загрузки появляется название вашего нового самолета. Если вас устраивает этот самолет, нажмите Y, если хотите продолжить загрузку - N. Клавишей "BREAK" можно прекратить ввод.

Нажав "SYMBOL SHIFT", вы можете выбрать режим тренировки.

1. Ангар, отработка взлета.

2. Посадка, при этом взлетная полоса находится практически перед носом.

3. Посадка с высоты 3000 футов.

4. Посадка с высоты 10000 футов.

5. Северный аэродром.

6. Восточный аэродром,

7. Южный аэродром.

8. Западный аэродром.

Примечание. Выбор режимов "5"- "8" зависит от первоначальной установки "1-4"

9. Лого. Ориентир-цель - на овал.

10. Улица. Нужно пролететь между домами.



11. Слалом. Нужно облететь вокруг всех зданий.

12. Препятствия.

13. Ворота. Они находятся между зданиями по курсу.

14. С-курс.

15. Квадрат.

16. Посадка. До аэродрома достаточно далеко.

Сообщения

Сообщения появляются в нижней строке.

STALL - потеря скорости.

BLACK OUT - потеря сознания, при этом изображение пропадает.

FLAPS JAMMED - закрылки повреждены. Во избежание этой неприятности не выпускайте закрылки на большой скорости.

Остальные сообщения показывают богатый выбор способов разбиться.

Процедура взлета проста: запустите двигатель на полную катушку, разгоняйтесь и, увидев конец взлетной полосы, взлетайте.

Процедура посадки достаточно специфична для каждого типа самолета.

ALIEN - 8

Космический корабль, летящий в отдаленную галактику, находящуюся на самом краю света, потерпел аварию на своем пути. Его экипаж оказался парализованным из-за непредвиденного радиоактивного излучения, проникшего вовнутрь корабля из космического пространства.

Космический корабль имеет 128 отсеков, из которых этому излучению подверглись 24. В 30 отсеках находятся запасные части, необходимые для ремонта корабля.

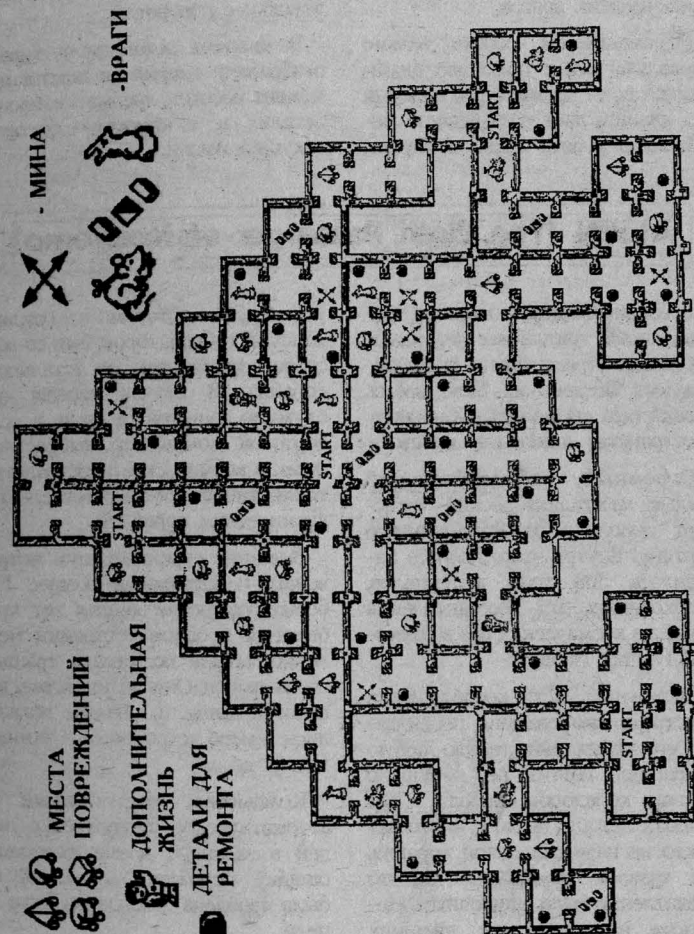
Игроющему предстоит управлять роботом, в задание которого и входит восстановление звездолета. Задача эта не так уж легко выполнима. Нужно находить запасные части, доставлять их в соответствующее место и производить ремонт. Место установки де-

тали отображается на экране ее мигающим изображением.

Энергичному роботу в выполнении его задания препятствуют многочисленные смертельные враги: кибернетические свинки, заводные мышки, неизвестные летающие предметы и таинственные огни. Столкновение со всеми ими небезопасно для робота!

Но не только враги препятствуют нашему роботу. Из-за нарушения герметичности корабля появились дополнительные опасные ловушки, угрожающие нашему богатырю - огненные проходы, скользкие спуски и т.д.

Робот имеет помощника в виде дистанционно управляемого сапера, помогающего ему в преодолении заминированных отсеков корабля.





Для выполнения своей миссии роботу дается пять жизней. Дополнительные две жизни можно отыскать в отсеках корабля и получить, если удастся миновать охраняющих их врагов.

Перемещением робота можно управлять как с помощью джойстика, так и с клавиатуры. Нижний ряд клавиш дает возможность перемещать робота влево и вправо,

следующий ряд - движение вперед, ряд выше - для прыжка, и, наконец, последний ряд управляет взятием и оставлением предметов. Нажатие клавиши "I" приводит к прыжку с поворотом.

В нижнем левом углу экрана отображен взятый в настоящий момент роботом предмет (запасная деталь), а в правом - остаток текущей жизни.

ALIEN (The Eighth Passenger of Nostromo)

Внезапный выброс энергии, произошедший триллионы лет назад, образовал стремительно расширяющуюся Вселенную. Шло время, облака газа сгущались, и черноту пространства заполнили звезды.

Огромный, отблескивающий сталью межгалактический транспорт дополнял эту грандиозную картину. Внутри этого колосса находилось 508 тонн материалов, необходимых для восстановления одной из космических баз в созвездии Гончих Псов.

Отдельные части корабля были конструктивно связаны переходами, что эффективно гасило любую вибрацию. Ничто не нарушало тишину коридоров корабля, в переходах лежала пыль, и много лет никто не нарушал покой корабля. Он казался вымершим, но это впечатление было ошибочным. Несмотря на отсутствие внешних признаков жизни, она существовала, правда в очень замедленном ритме.

Отсек, в котором находились капсулы гибернаторов, был со всех сторон изолирован от остального корабля. В случае взрыва это служило защитой от огня, а если бортовой компьютер выбрасывал отсек в космическое пространство, то он становился самостоятельным космическим кораблем.

Внезапно странный шум потревожил неподвижный воздух. Гибернаторы после многих лет пребывания в одном состоянии медленно начали поднимать крышки своих люков. Они поднимались все выше и выше, и наконец показались семеро астронавтов - экипаж Ностромо.

Компьютер, ответственный за автоматическое пробуждение людей в заданное время, совершил ошибку - сработал, когда еще не была пройдена и половина пути до цели.

Это был первый случай такого рода в межгалактических перелетах. Однако компьютер был в исправном состоянии, причиной



незапланированного пробуждения людей был радиосигнал, посланный с находившейся поблизости планеты, не интересовавшей до сих пор научные экспедиции.

В космических каталогах она фигурировала как LV-426. Сигнал, посланный с нее, немного напоминал земной SOS, но был закодирован странным образом. Поисками ключа к коду уже несколько часов был занят Главный Бортовой Компьютер.

Согласно галактическому праву экипаж любого космического корабля был обязан изучить неидентифицированные сигналы, даже если это не входило в программу полета. Команда Ностромо так и поступила.

Посадка на планету прошла без особых неожиданностей. Корабль, севший среди пустынных песков, был первым земным посланцем на этой планете, но, к сожалению, не последним...

Наверное, вы уже догадались, что речь идет о фильме "Alien". Игра основана на сюжете фильма, но не является его точной копией. Упрощенный сценарий оставил только сражение внутри корабля, когда Чужой уже проник на борт транспорта и убил одного из членов экипажа.

Существуют разные способы избавления от нежелательного пришельца: можно выбросить его через воздушный шлюз, можно располовинить его из огнемета, который предварительно должен быть отремонтирован.

Условные обозначения



- лесенка вниз



- лесенка вверх



- канал



- двери



- ключ



- клапан в эвакуационный корабль



- огнетушитель



- лазерный пистолет



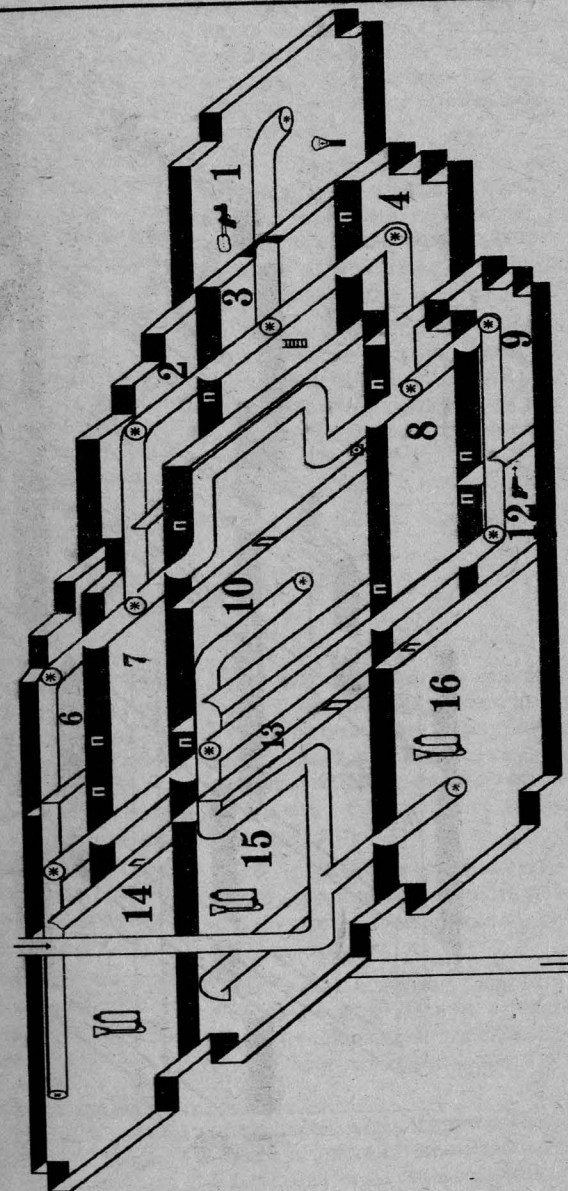
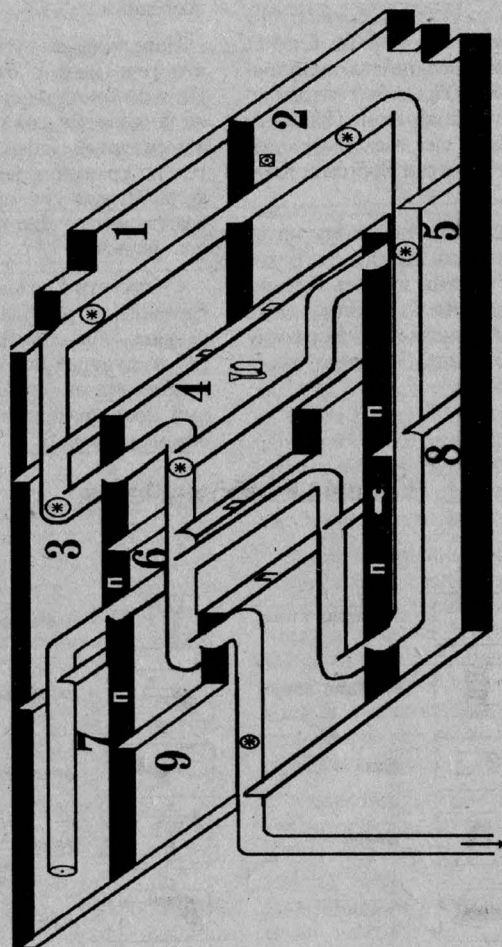
- огнемет

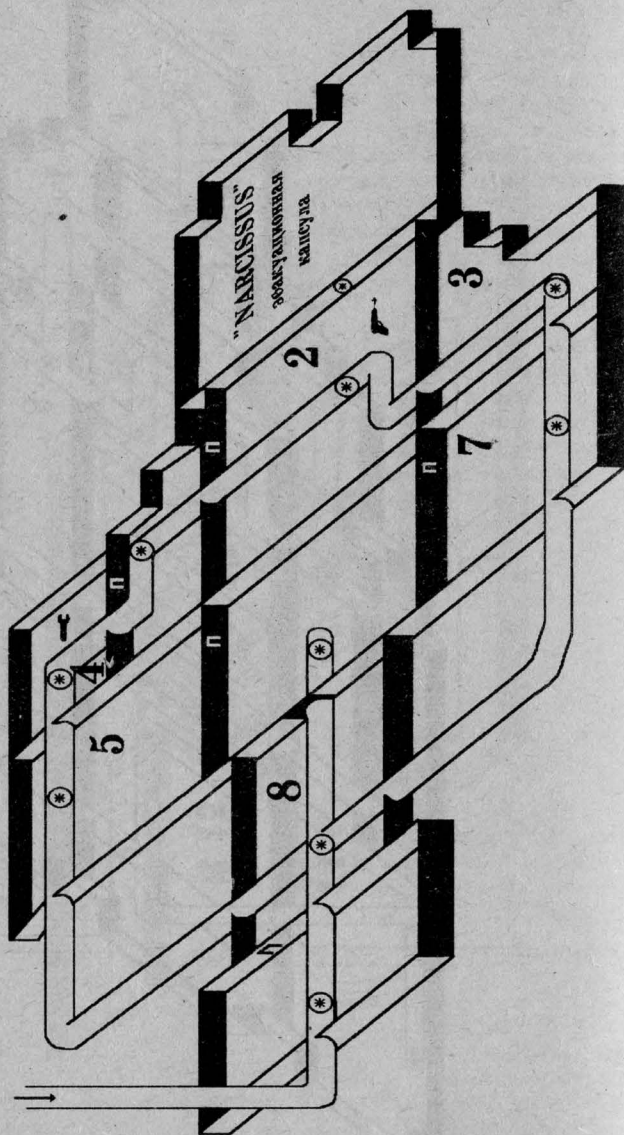


- радар



- гарпун





В крайнем случае можно включить устройство самоуничтожения транспорта с десятиминутной задержкой и покинуть корабль на эвакуационном космическом корабле Нарцисс. Недостатком этого способа является то, что необходимо поймать бортового кота - Джонса. Это часто труднее сделать, чем расправиться с Чужим. Этими тремя способами борьбы не исчерпываются ваши возможности - вы можете найти дополнительные способы.

Чужой передвигается по кораблю совершенно свободно, не опасаясь атак со стороны экипажа. Если вы не хотите повстречаться с этим монстром, перемещайтесь по вентиляционным каналам, которые размещены по всем стоякам

корабля. Сеть каналов пронизывает все отсеки корабля. Вход в них открывается командой "REMOVE", передвижение возможно как в горизонтальном, так и вертикальном направлениях.

Те, кто сможет пройти все испытания, увидят как одинокую Рипли, много лет прожившую в гибернаторе, единственную, оставшуюся в живых, найдет случайный космический корабль.

Ожидает вас еще и тяжелая борьба уже не с одним Чужим, а с тысячами таких монстров. А перед игрой очень рекомендуем вам для общего знакомства посмотреть фильмы "Чужой" и "Чужие" с Sigourney Weaver в главной роли.

ANTICS

Наверное, каждый из вас хотел бы быть сильным, отважным и уметь владеть собой в любой ситуации. Все это осуществимо, если вы раздобудете игру "Antics" и попытаетесь сыграть в нее. Конечно, в ней вам не представится возможность применить свою силу, но зато она поможет вам проявить ловкость, потренировать память и терпение.

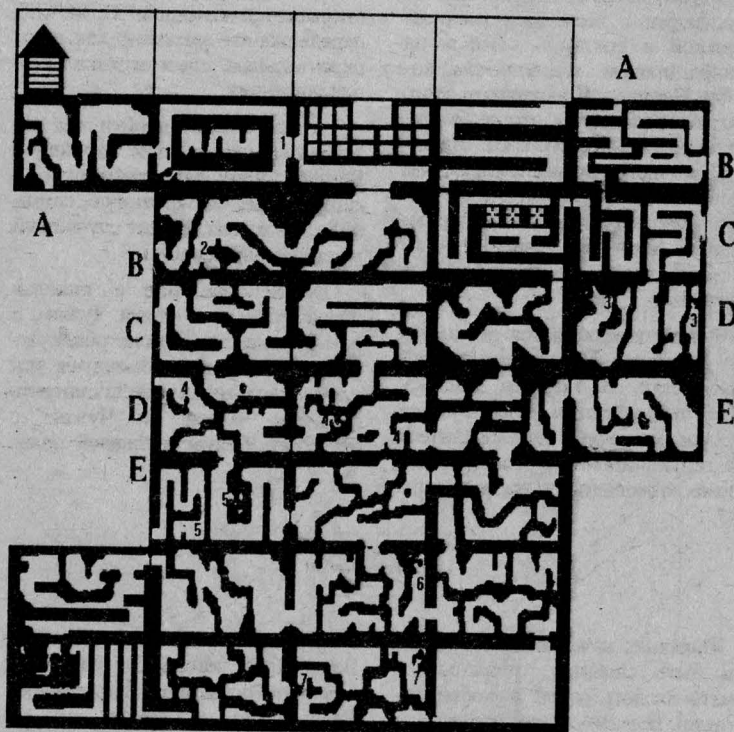
Видите на экране улей и пчелку около него? Проявите немного фантазии и представьте себе, что это вы. К сожалению, вы не можете больше беспечно летать между прекрасными цветами (как это было в игре "The Birds and The Bees" - первой части игры "Antics").

Случилось несчастье - ваш брат Борис был пойман и заточен в огромном подземном муравейнике. Если никто не придет ему на помощь, то Борис погибнет вдали от солнца и цветов. Как можно это допустить?

С другой стороны, чтобы освободить его, нужно преодолеть много трудностей и неоднократно riskовать жизнью.

Но что не сделаешь для брата? Короче, надо проникнуть в темноту муравейника. В поисках вам будет помогать приведенная здесь карта.

Муравьи вырыли в земле огромный лабиринт с множеством слепых коридоров, замаскированных



проходов, которые открываются перед вами, если приложить к ним соответствующий ключ-цветок. А кто же эти снующие повсюду муравьи и другие насекомые?

Это - население муравейника. Они будут сильно мешать вам в поисках, так как каждое столкновение с ними отбирает у вас часть силы и пыльца, необходимой для жизни и полета. Утрата всей энергии повлечет за собой вашу смерть и крушение всех надежд на освобождение Бориса.

В полете по лабиринту важно не забывать о растущих там цветах. Их количество невелико, но они - ваше спасение. Если увидите какой-либо цветок, то быстро летите и садитесь на него. Ваша сила и пыльца восстановятся. Не опасайтесь летающих шаров, но будьте всегда на чеку. По муравейнику ползает много маленьких, безвредных для вас гусениц.

Очень опасна божья коровка - прикосновение к ней отнимает часть вашей жизненной силы.



Помните, что нельзя садиться на маленький, незаметный бугорок - это ловушка.

Во время игры для вас постоянно выдается информация о количестве имеющейся у вас пыльцы (POLLEN), силы (STAMINA), а также о том, какая часть задания

уже выполнена. Почему же все-таки муравьи похитили Бориса?

Ответ прост: он знает тайный секрет бессмертия, закодированный в цветах, растущих в муравейнике. Поэтому вы должны все их собрать и только затем вернуться с братом в улей.

ARCHON

Electronics Arts, 1983

Сценарий игры, написанный Энн Уэстфолл, основан на извечной борьбе Добра и Зла.

Этой теме обязаны появлением на свет множество великолепных книг, таких, например, как трилогия Д.Р.Р.Толкиена "Властелин колец", или повесть Урсулы ле Гуинн "Волшебник Земноморья".

Нет ничего удивительного и в том, что эта идея получила воплощение в компьютерных программах.

Поле игры - стилизованная шахматная доска, на которой расставлены фигуры: по одну сторону - силы света и добра, по другую - силы тьмы.

Все фигуры объединены под одним условным названием ICONS. Каждая из них наделена таинственной силой и в своем роде незаурядна.

Вот как выглядит размещение ICONS перед началом игры.

Силы света:

VALKYRIE (archer) - лучница Валькирия;

GOLEM (knight) - рыцарь Голем;

UNICORN (knight) - рыцарь Единорог;

DJINNI (knight) - рыцарь Демон;

WIZARD (knight) - рыцарь Волшебник;

PHOENIX (knight) - рыцарь Феникс;

UNICORN (knight) - рыцарь Единорог;

GOLEM (knight) - рыцарь Голем;

VALKYRIE (archer) - лучница Валькирия. Валькирия - одна из воинствующих дев, передвигающаяся либо на коне, либо на волке и несущая неминуемую гибель.

Голем - это монстр неземной силы, вылепленный из ила и глины, в которого вдохнули жизнь.

Единорог - это очень опасный зверь, с выросшим из середины лба длинным рогом и мощными копытами.

Феникс - огромная птица, возродившаяся из праха молодых и сильных. Остальные персонажи не нуждаются в особом представлении.



**СИЛЫ ТЬМЫ**

Напротив сил света выстроены силы тьмы:

MANICORE (banshee) - птица-плакальщица;

GOBLIN (troll) - тролль Гоблин;

GOBLIN (basilisk) - василиск Гоблин;

GOBLIN (shapeshifter) - дух Гоблин;

GOBLIN (sorceress) - волшебник Гоблин;

GOBLIN (dragon) - дракон Гоблин;

GOBLIN (basilisk) - василиск Гоблин;

MANICORE (banshee) - птица-плакальщица.

Птица-плакальщица очень зла и непредсказуема, принимает образ зльфа.

Гоблины - кровожадные звери, воплощение темных сил.

Тролль - это горбатый исполин, убивающий свои жертвы по ночам, тихо и коварно.

Василиск - большая ящерица, не питающая ни к кому сострадания.

Ознакомившись с участниками поединка, перейдем к правилам игры.

Проходит она на двух независимых полях. О первом уже упоминалось. На нем играющие передвигают свои фигуры (ICONS) на нужные позиции. В случае столкновения с противником на одной и той же клетке поля игра переносится на другое поле (боевую арену). Там наступает решающий

момент - один из сражающихся погибает, при этом показатель его силы с правой или с левой стороны падает до нуля. Если результат уже известен, выигравшая сторона захватывает поле.

Дополнительные трудности для участников поединка создает смена цветов полей шахматной доски во время сражения.

Есть также и такие поля на доске, которые все время остаются белыми или черными. Силы света трудно одолеть на белых полях, а силы тьмы - на черных.

Кроме того, появляются "силовые поля" (красные мигающие точки). Это поля, на которых раны быстрее заживают, и не действуют никакие заклинания и чары.

Отдельные ходы выполняются участниками игры попеременно. Очередность выполнения хода в данный момент решает установка рамки с левой или правой стороны экрана. Чтобы сделать ход одной из выбранных ICONS нужно наехать рамкой с помощью джойстика на поле с выполняющей ход фигурой и нажать "FIRE". Затем, в зависимости от способа передвижения (по земле, по воздуху или телепортация), передвинуть ее на выбранное поле и снова нажать "FIRE".

Нужно помнить, что нельзя проходить по земле через поле, занятое другой фигурой, а также, что летающие монстры ограничены радиусом действия и могут передвигаться только по диагоналям.

При столкновении фигур поле игры меняется с шахматной доски на боевую арену.



Персонажи управляются джойстиком. Нажатие "FIRE" приводит в действие оружие. В зависимости от его вида, это может быть стрела или огненный шар, удар мечом или палицей, а также извержение огня.

Рыцари и гоблины должны для нанесения удара находиться в радиусе действия противника.

Птица-плакальщица и рыцарь Феникс атакуют, окружая себя огненными шарами, и в момент столкновения с ними тратится сила. Остальные фигуры могут вести борьбу на расстоянии. На боевой арене играющий движется в 8-и направлениях и останавливается при нажатии "FIRE".

Между отдельными атаками наступают короткие либо длинные перерывы (в зависимости от фигуры), необходимые для восстановления сил и повторного накопления энергии, для нанесения очередного удара. Компьютер информирует об этом выдачей звукового сигнала (высокого - для сил света и низкого - для сил тьмы). Этот момент может быть полезен при определении стратегии сражения. На боевой арене находятся непреодолимые преграды, барьеры и препятствия, которые при смене цветов полей принимают цвет фона. В этом случае они становятся невидимыми, и через них можно проходить.

Как было уже сказано, столбики указателя силы даже при небольшом ранении весомо падают вниз, а при опускании до нуля, т.е. когда сражение завершено, победившие ICONS возвращаются на шахматную доску, где могут залечивать свои раны. Происходит это срав-

нительно медленно, но исцеляющие чары на "силовых полях" могут ускорить это. Поэтому разумное использование этих чар может иметь большое значение для победы одной из сторон.

Применять чары-заклинания могут только два волшебника: WIZARD и SORCERESS. Каждый из них имеет право по одному разу использовать все заклинания, имеющиеся в их распоряжении. Бросание заклинаний ослабляет их волшебную силу, что может повлиять на исход схватки.

Перечень чар и заклинаний

а) Телепортация (TELEPORT) - перенесение любой из фигур на выбранное поле игры. Нельзя при этом переносить фигуры противника или телепортировать персонажей, находящихся на "силовых полях", либо других персонажей на эти поля, а также передвигать фигуры, захваченные противником.

б) Исцеление (HEAL) - моментальное излечение раны любой из ICONS, полученной на боевой арене. Однако нельзя исцелять фигуры, находящиеся на силовых полях.

в) Замена (EXCHANGE) - разрешенный обмен местами двух выбранных фигур. Чтобы использовать это заклинание, следует наехать рамкой на одну выбранную фигуру и нажать "FIRE", а затем повторить подобный маневр с другой выбранной фигурой. Невозможно использовать это на пленных и на находящихся на "силовых полях".



г) **Перенос во времени (SHIFT TIME)** - изменение цвета полей шахматной доски на противоположный (черный на белый и наоборот), а также перенос цикла митания. Это заклинание не действует на захваченные в плен фигуры и фигуры, находящиеся на "силовых полях".

д) **Воскрешение (REVIVE)** - возможность возврата в игру уже погибшей фигуры.

е) **Пленение (IMPRISON)** - возможность оставления фигурой поля, на котором она находится, хотя это и не мешает ей принять игру на себя во время атаки. Плен - явление временное, и освобождение наступает при изменении цвета полей. Пленный волшебник не может бросать заклинание.

ж) **Вызов стихии (SUMMON ELEMENTAL)** - возможность атаковать противника одной из 4-х стихий (землей, ветром, огнем или водой). После вызова стихия появляется на стороне экрана того, кто бросил заклинание, и ею можно воспользоваться при атаке на выбранную фигуру противника.

B-747

Этот самолет является крупнейшим четырехмоторным пассажирским "летуном" фирмы "Boing". С 1971 года выпускается серийно. Размах крыльев равен 59,6 метров, масса - около 350 тонн, включая массу топлива, равную 193 тонны, хотя в игре ваша максимальная заправка не превышает 150 тонн.

Нельзя направлять стихию на пустые поля доски.

з) **Отмена заклинаний и чар (CEASE CONJURING)** - прерывание действия заклинаний.

В заключение предлагаются три из множества подсказок-начал для успешного развития игры:

1. **"Волшебная атака"**. В начале игры нужно вывести из строя самых сильных противников с помощью заклинаний: IMPRISON, TELEPORT, SHIFT TIME.

2. **"Старое начало"**. Фигуры перемещаются на поля шахматной доски, наиболее благоприятные для их развития (белые - для сил света и черные - для сил тьмы). Эти перемещения следует начинать с фигур, наиболее подверженных атаке (Валькирия и птица-плакальщица).

3. **"Волшебный прыжок"**. Одна из сильнейших фигур передвигается или телепортируется в центр зоны, занимаемой противником. Правда, такое начало опасно и для нападающего.

Этот гигант перевозит около 500 пассажиров.

Этот имитатор не для любителей воздушных схваток, считающих себя асами, лихо управляясь лишь с ручкой джойстика. Пилоты, прошедшие стажировку в "FIGHTER BOMBER", обнаружат недостаточность своего пилотского опыта. Но



те, кто знаком с "T.AFT", смогут лучше управиться с авиамонстром.

Большинство систем управляет так называемым "тумблерным" методом, то есть клавиша "Z" (включает, клавиша "Z" ("выключает и так далее. Исключение составляют кнопки запуска/остановки двигателей, а также переключение радара на разные маяки.

1. Приборы и индикаторы

1) Индикация включения двигателей (зеленый - двигатель включен).

2) Индикация шасси (красный - выпущены).

3) Индикаторы установки лопастей (красный - "лопасти в нулевом положении. Это режим холостого хода, когда тяги не возникает).

4) Прибор, показывающий обороты, обеспечиваемые установленной мощностью.

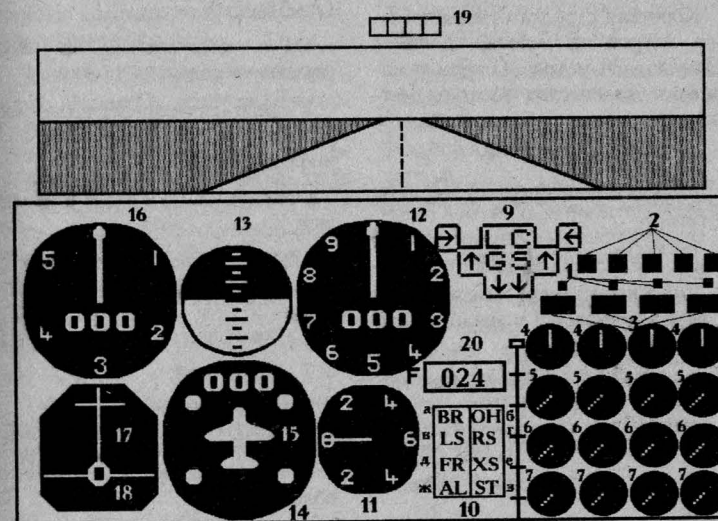
5) Прибор, показывающий мощность.

6) Прибор, показывающий фактические обороты винта. Сразу после пуска двигателей стремятся к положению, показываемому на приборах 4. Эти приборы показывают "остаточные" обороты после выключения двигателей.

7) Эти приборы дублируют аналогичные в пункте 5.

8) а) Ручка управления интерцептором, служащая для резкого гашения подъемной силы. Верхнее положение - нерабочее.

б) Ручка управления флаперонами также влияет на аэродинамическую силу планера, играет главную роль при взлете и посадке.



Верхнее положение - посадочная конфигурация.

Середина - нейтральное положение - не оказывает влияния.

Нижнее положение - взлетная конфигурация.

Одно большое деление составляет 10 градусов угла отклонения.

9) Вспомогательная индикация.

10) Индикация предупреждений.

Из них основные:

а) Наземные тормоза;

б) Недопустимый угол отклонения флаперонов;

в) Недопустимая скорость в данном режиме полета;

г) Мала высота;

11) Вариометр, м/с - скорость подъема/спуска.

12) Высотомер.

Короткая стрелка отмеряет сотни метров на деление, длинная стрелка - 10 метров. Цифры показывают количество десятков метров.

13) Авиагоризонт.

14) Указатель курса (0 градусов - север).

15) Индикация маяков.

16) Скоростемер (именно так обычно называется в авиации этот прибор).

Скорость измеряется в милях/час.

17) Имитация ручки управления.

18) Имитация педалей (создают крен).

19) Расстояние до маяка, в милях.

20) Топливо, в тоннах.

2. Органы управления

А - увеличить мощность двигателей;

С - перевести интерцепторы в гасящее положение;

Д - включение наземных тормозов;

Е - флапероны во взлетное положение (рычаг движется вниз);

Г - убрать шасси;

Н - "холостой" режим ориентировки лопастей;

Ј - сброс топлива в воздухе;

К - включение вспомогательной индикации.

Клавиши нижнего ряда выполняют противоположное действие (тумблерный метод).

О,Р - выруливание на ВПП (взлетно-посадочная полоса);

І - либо переключает с цветного режима на монохромный, либо инфравидение;

Q,W,E,R,T,Y,U - различные ма-
яки;

1,2,3,4 - старт/стоп двигателей;

5 - крен влево;

6 - крен вверх;

7 - крен вниз;

8 - крен вправо;

9 - фиксация данного крена, то есть педали встают в нейтральное положение;

0 - пауза.



3. Чтобы начать игру заново, нужно нажать одновременно CAPS SHIFT + BREAK.

Для отработки посадки нужно нажать одновременно CAPS SHIFT + ENTER.

4. Методика взлета

1) Включить двигатели;

2) Переключить двигатели в холостой режим. На тормозах прогреваться не рекомендуется - при старте может занести.

3) Набрать максимальные обороты;

4) Дозаправиться топливом (клавиша "М");

5) Выпустить закрылки (флапероны), довести рычаги до самого низа;

6) Отключить холостой режим;

7) При достижении скорости 160 выбрать ручку на себя.

Не забывайте, что вы управляете Боингом - он не такой послушный, как МИГ-29.

5. Посадка

Достаточно трудна, особенно для недостаточно опытных пилотов.

BATMAN I

Эта игра создана фирмой "Ocean" по фильму "Batman", к ее достоинствам можно отнести отличную графику и хорошее звуковое оформление.

Злой Джокер решил уничтожить город Потам. Он хочет это сделать с помощью компьютера, находящегося в его доме. В игре вы управляете Бэтманом. Ваша цель - остановить компьютер, вставив в него дискету с компьютерным вирусом, разработанным профессором Морроу.

После загрузки игры вы оказываетесь в пещере Бэтмана (BATCAVE).

Идите направо и возьмите личную дискету Бэтмана (BAT DISK). Сразу же вставьте ее в компьютер и идите дальше.

Пройдя мимо бэтмобиля (BATMOBILE), в следующей комнате возьмите бомбу (BOMB), затем вернитесь обратно и возьмите отмычку (LOCKPICK).

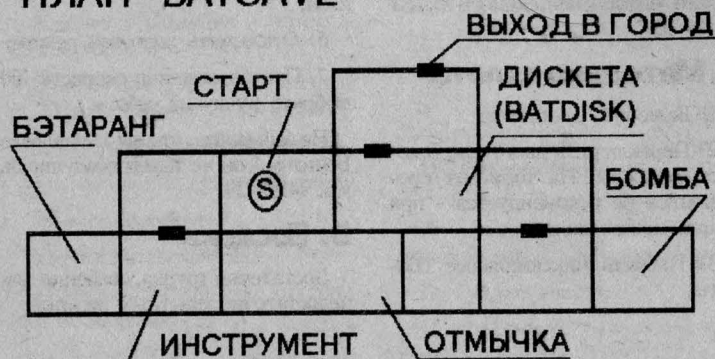
Пройдя дальше, вы найдете инструмент (TOOL), сразу же используйте его для ремонта сломанного оборудования.

Дальше найдите бэтранг (BATARANG), возьмите его, и вы сможете в дальнейшем бросать во врагов бэтранги.

Далее, возвратившись назад на один экран, зайдите в дверь и возьмите там "нос" (NOSE). Используя его в нужный момент, вы на некоторое время становитесь неуязвимым для врагов. Выходите из убежища и вы окажетесь в городе.



ПЛАН "BATCAVE"



По всему городу шныряют слуги Джокера (громилы с автоматами, пингины-убийцы) и даже сам Джокер. В них, за исключением пингинов, можно для защиты кидать бэтаранги. Приседая, вы можете уклониться от пуль наемников.

Идите налево и около бочки с мусором возьмите ключ (DOOR KEY), затем идите дальше, мимо большого дома, где живет Джокер. Запомните это место! Пройдя дальше, вы увидите лестницу, которая ведет на крышу дома, взбирайтесь по ней и на крыше вы найдете шипучий напиток (POP). Выпив напиток, идите дальше и вы найдете фонарик (TORCH).

Вернитесь обратно, спуститесь вниз по лестнице и идите налево. Когда увидите другую лестницу, поднимитесь по ней и пройдите

налево, пока не найдете дверь в дом профессора Морроу. Запомните это место! Идите дальше и вы найдете веревку (ROPE).

Далее спускайтесь по лестнице и идите направо. Возьмите конфету (SWEET) и съешьте ее. Идите дальше и возьмите полуботинок (SHOE).

Затем возвратитесь к лестнице, поднимитесь по ней и подойдите к двери, применив отмычку, откройте дверь и вы окажетесь внутри дома профессора.

На первом этаже вы найдете ключ от лифта (LIFT KEY). Идите к лифту и встаньте на то место, где должна находиться кабина от лифта. После использования ключа вы попадете на второй этаж.

Пользуясь планом, найдите на этом этаже ломтик хлеба (TOAST) и дротик (DART), причем хлеб

ПЛАН 1-го ЭТАЖА



ПЛАН 2-го ЭТАЖА



надо тут же съесть. От места, где вы нашли все это добро, идите вправо и вы найдете игровую дискету (GAME DISK) с компьютерным вирусом. После этого отправляйтесь в комнату с буквой S. Там вы должны найти яйцо (EGG) и съесть его. Тут же с помощью веревки залезайте вверх.

Наверху возьмите магнит (MAGNET), подойдите к тайнику, прикрытому портретом Бэтмана, используйте магнит, а затем дротик. Тайник откроется, и в нем вы найдете магнитную карточку-пропуск (PASS). Возьмите ее и идите к лифту, применив ключ от лифта, спускайтесь вниз и выходите из здания.

Далее идите к дому Джокера.

Начинается последний, самый сложный уровень. Чтобы его пройти, нужно точно следовать описанию. Подойдите к двери и используйте магнитную карточку. Дверь открыта. Заходите и сразу же включайте фонарик. Идите налево и возьмите магнитофон (TAPE).

Затем идите направо до конца и войдите в дверь. Подойдите к телевизору и поставьте рядом магнитофон (TAPE). Далее идите налево до конца, зайдите в дверь, возьмите там пирожное (CAKE) и съешьте его.

Затем идите направо до конца, зайдите в дверь, идите налево до конца, зайдите в дверь, затем идите

направо до упора, откройте ключом закрытую дверь, зайдите в нее, идите на следующий экран направо и зайдите в дверь.

Далее идите направо и возьмите банан (NANA), съешьте его, вернитесь налево, зайдите в дверь и идите направо, затем снова зайдите в дверь и идите налево, зайдите в дверь и идите налево, зайдите в дверь (TRUMPET). Исполните на трубе какую-нибудь незамысловатую мелодию, после чего идите вправо, пока не дойдете до комнаты с компьютером.

Вставьте в компьютер дискету (GAME DISK). Если вы все сделали правильно, то появится надпись "COMPUTER STOPPED", это означает, что компьютер остановлен, и город Потам спасен от уничтожения.

Кроме этого, на экране отобразится ваш результат в процентах. Его величина зависит не только от успешно выполненного задания, но и от того, насколько правильно вы смогли использовать все 24 предмета, встретившихся вам по ходу игры.

Полезные советы

1. Бомба и нож не принесут вам никакой пользы, а только отнимут у вас время и энергию;
2. Продукты питания помогут восстановить ваши силы.

BLACK CRYSTAL

*Двое сокрушают преграды
зла,*

Чет веро поддерживают их,

Пят еро зовут к себе шест ого,

*И вместе подавляют мощь
огня,*

*Ликут сейчас как от важных
герои*

Семеро во всеоружии,

Встают в сражение и победяют,

Семеро покоряют,

Семеро как один.

1. Вступление

Ослепительный призрак является вам - один из могучих Владык Света - и начинает свой рассказ:

- До сотворения мира здесь покоился одиноко на воде в окружении безбрежной и вечной пустоты энергетический шар. Внутри этого шара одиноко и бесцельно развивался разум. Но случилось непредвиденное. Шар раскололся надвое, а разум распался на два средоточия мысли - добро и зло. Зло подточило кольцо и явило на свет семь покровителей мрак - Властителей хаоса. Чтобы предотвратить распад великого кольца, сила света разделила его на семь меньших колец, для удержания власти над ними были рождены семь Владык Света. Они приняли кольца и с их помощью сотворили миры, посеяв в них семена жизни. Зло же создало свои причудливые формы жизни.



На планете Земля, рожденной первой, Властители Хаоса построили крепость и назвали ее Ньюгал. Людям она была известна как цитадель страха. За ее мрачными стенами Зло установило свой порядок. Этот порядок опирался на ненависть и страх, и тень его расплзалась, пока не заполнила всю крепость. Никто не мог противостоять силе зла - и люди, и эльфы стали ее рабами.

Завершив работы по мирозданию, Владыки Света вернулись на Землю и там сошлись в сражении с Властителями Хаоса. Мрачные властители и их дьявольская сила были заточены в Ньюгал. Вдобавок к этому Владыки Света сняли с них кольца и бросили их в крепость.

Последовал взрыв, разломивший горы и образовавший долину, которая укрыла кольца. Затем Властители Хаоса были изгнаны за пределы Вселенной, и на долгие века на Земле воцарился мир.

Эльфы назвали долину Берот. Земля ее была одарена на тысячи квадратных миль плодородными почвами, но воспоминания о зле прочно засели в сердцах эльфов, и никто из них не захотел поселиться здесь. Люди были менее чувствительны и, заселив Берот, сделали ее самой богатой в королевстве. Берот прославилась также как кузница знаний, и Совет мудрецов постоянно проводил свои заседания в большом зале Монмут, внутри королевского замка.

На своем хранении Совет держал пять колец мироздания. Шестое кольцо, кольцо времени, было заделано в крепкой скале внутри

подземного лабиринта. Оно было обнаружено предводителем шеготов, живых существ, доставленных на Землю Властителями Хаоса для участия в сражении с демонами. Предводитель сразу заявил на него свои права, провозгласил себя королем шеготов и владеет лабиринтом до сих пор.

Седьмое кольцо, кольцо Огня, носил Мендас, восьмой король Берота.

Горе было двенадцать лет, когда Призрак вернулся в Берот. Он учился у волшебника Немора, верховного советника мудрейших. Гора дружески относился к принцу Тобиасу, сыну Мендаса и наследнику престола Берота. Тобиас же жаждал знаний, которыми владел Гора.

Он обратился в Совет с просьбой принять его в Братство Волшебников, но Немор заглянул в его сердце и увидел, что оно было заражено жадой власти. Отвернутый Тобиас пришел за помощью к Горе. Тот одолжил ему старинные книги и рукописи, содержащие неизвестные ему тайны.

Вскоре Тобиасу наскучило учиться, и он сам решил попробовать действие тайных заклинаний. Однажды, поздним вечером, он решил вызвать самого Демона Огня. Тот поделился с ним рецептом, сулящим силу и знания, недоступные самым мудрым. Тобиас, обуреваемый желанием постичь черную магию, использовал этот рецепт. И тогда на свет появился маленький Кристалл, символизирующий сгусток зла. Тобиас принес ему в жертву несколько мел-

ких животных, и Кристалл начал расти.

Прошло немного времени, и Кристалл вырос настолько, что смог оказывать воздействие на поступки и мысли принца. Тобиас, как марионетка, прокрался в дом своего отца и вонзил свой кинжал в сердце старого короля. Между тем Кристалл продолжал расти и набирать силу.

После коронования Тобиаса зло обрело косвенный контроль над Беротом и кольцом Огня. Вскоре воздействие Кристалла стало таким сильным, что он подчинил себе большинство обитателей замка. Предвидя угрозу, Немор вызвал Гору на заседание Совета и передал ему одно из колец мироздания.

Каждому из четырех всадников, ожидающих во внутреннем дворе замка, Немор тоже дал по кольцу и объяснил, что надо двигаться в различных направлениях, чтобы вывезти кольца из страны. Он попрощался с Горой и посоветовал ему тоже покинуть страну. Со слезами на глазах Гора оседлал коня и покинул замок.

Проехав один день в направлении южных гор, он решил, что теперь он в безопасности, но ни он, ни Немор не знали, что кольца мироздания связаны между собой и не могут быть удалены на большие расстояния. Таким образом, ни одно кольцо не могло оставить Берот без других.

Итак, Гора развернулся и направился обратно домой, но путь назад был уже, мягко говоря, небезопасен. Дороги патрулировали отряды троллей, убивая и пожирая неосто-

рожных путешественников, поэтому Гора повернул на восток, чтобы утопить свое кольцо в болоте.

Судьба других всадников осталась неизвестной, но лишь в одном была уверенность, - в том, что ни одно из колец не осталось в долине. Кольцо Огня было передано Демону Огня Тобиасом, и в честь Демона Огня был построен храм. Также была построена высокая башня, в которую поместили Черный Кристалл. Прошли века, и он вырос в свою полную силу. Принц Тобиас и его спутники покинули свои бранные тела, но их души не нашли успокоения и бродят по замку.

После отъезда из Берота Гора двинулся на север, к дворцу волшебника Ледяной Горы. Там он завершил свое обучение и отправился искать уязвимые места в Черном Кристалле Зла. В течение пяти веков, невзирая на свой возраст, бродил он тайными тропами.

В конце концов он добрался до крепости Марса, где на алмазной стене он нашел повествование о сотворении мира и сражении демонов, высеченное в рунах. Вдруг появился призрак и сказал:

- Кольца Мироздания, размещенные в разных местах вокруг сил зла, изгнаны его из нашей Вселенной. Гора ждет вас, собирайтесь в путь.

2. Работа с программой

2.1. Загрузка

"Черный Кристалл" - многоуровневое приключение. Начните свой поиск с загрузки уровня 1. Содержащаяся в нем программа

откроет путь на другие уровни. На вопрос с экрана "Do you start a new adventure?" (Хотите начать новое приключение?) нажмите клавишу Y в случае положительного ответа. После входа в пещеру шэгготов, замок, храм или башню вам будет сообщен код уровня. Для продолжения вашего приключения найдите и загрузите программу с именем файла, соответствующим коду уровня.

Уровень 1 - MAP 1/29833 байта

Уровень 2 - MAP 2/22604 байта

Уровень 3 - MAP 3/22750 байтов

Уровень 4 - MAP 4/40152 байта

Уровень 5 - MAP 5/23905 байтов

Уровень 6 - MAP 6/19745 байтов

После загрузки следующей программы компьютер попросит вас ввести контрольный номер уровня. Введите этот номер, его вам сообщила предыдущая программа. "Черный Кристалл" - четко сбалансированная игра, и отсутствие кода может положить конец вашему приключению.

Зная код каждого уровня, вы можете не один раз повторить наиболее интересные фрагменты вашего приключения, не возвращаясь для этого на первый уровень. В своем приключении вы еще не раз будете возвращаться к уровню 1, каждый раз программа будет интересоваться, не хотите ли вы начать новое приключение. Вы должны дать отрицательный ответ, нажав клавишу N, далее компьютер спросит вас о коде уровня, и вы должны повторить вышеописанную процедуру.

2.2. Предупреждение

Владельцам ZX 81 не следует использовать RUN. В случае использования этой команды запуска сотрутся хранящиеся в памяти важные переменные.

2.3. Чистота

Это важный критерий. Когда вы убиты, Гора может воскресить вас, внеся обратно в святилище, но это возможно, если ваша чистота больше нуля. Вы теряете баллы чистоты при использовании заклинаний, которые вы можете найти сами или при помощи оракула Зеноби.

2.4. Физическая сила

Она необходима для владения материальным оружием (мечом, щитом).

2.5. Духовная сила

Она необходима для произнесения заклинаний (молнии, упадка силы и прочих). Использование заклинаний молнии и упадка силы не влияет на вашу чистоту.

2.6. Подпрограмма записи игры

Каждая программа содержит подпрограмму записи. Это позволяет вам записать игру по частям. Чтобы использовать подпрограмму записи с одноклавишными командами (т.е. последовательностями в реальном времени), вы должны использовать только одну клавишу S на вашем компьютере. Для использования подпрограммы записи с двухклавишными командами вы должны ввести SAVE и затем нажать ENTER.

После записи основной программы компьютер повторно выдаст инструкцию "START TAPE AND PRESS ANY KEY" (запустить ленту и нажать любую клавишу). Продолжите запись на ленту и нажмите клавишу. При этом запишется данный экран. После загрузки первой части вторая часть (экран) загрузится автоматически.

3. Детализовка каждого уровня

3.1. Уровень 1

На первом уровне показана карта королевства Берот. Нажимая клавиши с 5 по 8 (по стрелкам), вы сможете перемещаться по экрану. Если ваши действия не соответствуют вашим командам, это значит, что вы пытаетесь войти в запрещенную область, или вам бросает вызов чудовище. Прежде чем что-либо предпринимать, взгляните на нижнюю часть экрана, чтобы увидеть, атакуют ли вас. Атака происходит в реальном времени, так что вы должны поспешить. Вы можете действовать, нажимая различные клавиши.

Клавиша Q - Меч вверх - расходуется физическая сила.

Клавиша R - Меч вперед - расходуется физическая сила.

Клавиша U - Меч вниз - расходуется физическая сила.

Клавиша A - Щит вверх - расходуется физическая сила.

Клавиша L - Щит вперед - расходуется физическая сила.

Клавиша Z - Молния - расходуется духовная сила.

Клавиша B - Упадок сил - расходуется духовная сила.

Клавиша P - Отклонение - в сражении поднимает вашу физическую и духовную силу на одну единицу, но берегитесь - чудовище все еще может убить вас.

Не нажимайте клавиши до тех пор, пока не решите, какую хотите нажать. Компьютер тотчас же реагирует на нажатие клавиши. Держите клавишу нажатой, пока компьютер полностью не реагирует на это.

Владельцы ZX SPECTRUM имеют дополнительное преимущество: когда чудовище бросает вызов, слышится предупреждение. Они также имеют возможность выбрать уровень сложности от MISFIT (Неудачника) до DEMI-GOD (Полубога).

3.2. Уровень 2

Он содержит три этажа Замка Призраков. Характер игры такой же, как и на первом уровне, но на втором уровне возникают дополнительные трудности при отыскании потайных переходов и Невидимый Лабиринт.

3.3. Уровни 3 и 4 "Берлога Шэгготов"

Эта часть поисков сделана в традиционном стиле приключенческой игры. Используя команды из одного или двух слов или чисел (если запрашиваются числа), вы можете предпринимать определенные действия и влиять на окружающую обстановку. Например, команда "MOVE NORTH" позволит двигаться на север. Вы должны



найти свой путь в лабиринте пещер и попасть в сокровищницу шэгготов. Имеется несколько приемов, основанных на реальном времени или стратегии графических игр, которые используют одну клавишу.

3.4. Уровень 5

"Храм Демона Огня"

Демон Огня окружен большим огненным кольцом. Чтобы добраться до него, вы должны пересечь мост и Невидимый Лабиринт, ко-

торые охраняются волшебными огнедышащими драконами. Большая часть уровня 5 - графика в реальном времени, вводимая одной клавишей.

3.5. Уровень 6

"Башня Берота"

В верхней комнате мрачной башни покоится Черный Кристалл. Эта часть игры вводится одной клавишей.

Условные обозначения

	- головка		- барьер bariera
	- хлеб bread		- компьютер computer
	- чашка с водой mug		- излучение
	- тостер toaster		- ключ key
	- коробка box		- ключ к ограждению spander
	- двери door		- карманный фонарик torch
	- песочные часы		- пирамидка к песочным часам piramid



4. Инструкции для особых мест

4.1. Море песка

Используйте для передвижения клавиши 1-8.

4.2. Подземное болото

Используйте для передвижения клавиши 1-8.

4.3. Золотой рудник

Используйте для поиска золота клавиши 5-8 (см п. 3.1). Остерегайтесь пустой породы и страшных горных змей.

4.4. Мост через Абисс и Лабиринт в Храме

Используйте для передвижения клавиши 5-8 (см п. 3.1) и клавишу 0 для вашего меча. Для ударов молнии и грома используйте клавишу Z.

Огнедышащие драконы подстерегают вас на другой стороне моста в лабиринте.

Ваши духовные и физические силы не будут восполняться до тех пор, пока вы не пройдете лабиринт.

4.5. Комната с ловушками

Используйте для передвижения клавиши 1-8 (см п. 4.1). Стремитесь к выходу с другой стороны комнаты, пытаясь уклониться от ловушек. Делать это труднее, когда появляются сирены и отвлекают вас.

При появлении сирен вашими движениями будет управлять только одна клавиша и эта клавиша будет находиться между цифрами 5-8. Вам остается только подобрать нужную клавишу, прежде чем сирены потребуют следующую жертву.

4.6. Властители Хаоса

Используйте для передвижения клавиши 1-8. Вы делаете свои ходы, а Властители Хаоса - свои.

Используйте клавишу P для поиска силы. Вы должны провести Властителей Хаоса через Кольцо Огня, чтобы потом изгнать их.

Когда они видят кольцо, то бросают его через комнату. Вы можете подобрать кольцо мимоходом или использовать поиск силы, которая поднимет его откуда угодно.

Остерегайтесь смерти, не двигайтесь прямо на нее. Если вы пристально посмотрите ей в лицо, то станете бессмертны.

4.7. Черный Кристалл

Используйте для передвижения клавиши 1-8. Для поднятия кольца используйте клавишу T, а для совершения противоположного действия - клавишу O. Черный

Кристалл окружен пьедесталами. Чтобы разрушить кристалл, вы должны поместить кольцо на каждый пьедестал. Черный Кристалл может стряхнуть кольца или убить вас.



CHIMERA

Вокруг Земли на орбите кружится загадочный космический корабль, лишившийся своего экипажа и оснащенный удивительными приборами. Вашим заданием будет по прибытию на борт корабля найти и собрать четыре головки, которые дадут возможность расшифровать закодированную информацию о корабле. Эта информация необходима механикам Земли. Прочитать ее можно в четырех голубых комнатах, в квадратах F5, G6, B6 и B8.

Игра начинается в помещении B3. Идем сначала до комнаты E3, где заперт ключ для уничтожения энергетических барьеров. Только после этого начинается собственно игра.

Нужные головки находятся в помещениях C1, C7, C6 и G3. После ликвидации энергетического барьера забираем первую головку из помещения C1 и несем ее в голубую комнату F5.

Помните, что на указателях на левой стороне и внизу экрана вашего компьютера можно видеть обозначение предмета, который вы несете. Поднимать или оставлять предметы, а также пользоваться ими можно нажатием клавиши "FIRE". Хлеб (BREAD) и воду (MUG) можно переносить только тогда, когда нет других предметов. В ином случае немедленным последствием будет увеличение расхода запаса силы робота или его охлаждение. Доставив головку в голубую комнату, помните, что

нельзя слишком сильно сближать ее с хлебом, находящимся в этом же помещении. После доставки головки из C1 до F5 нужно приступить к поиску следующей головки. Препятствует этому тостер, блокируя проход (G4, G8). Сначала нужно избавиться от тостера в квадрате G8.

Появится вода, но пока пить ее не нужно - помните о следующем тостере. За тостером в квадрате G4 есть спрятанный ключ (KEY), которым нужно отпереть двери (DOOR) в комнатах D1, F8, H3 и A5. Ключ открывает также коробку (BOX) в квадратах E7, E6, D7, A7.

После открытия дверей и коридор можно будет взять следующую головку в G7 и отнести ее в какую-нибудь свободную в данный момент голубую комнату.

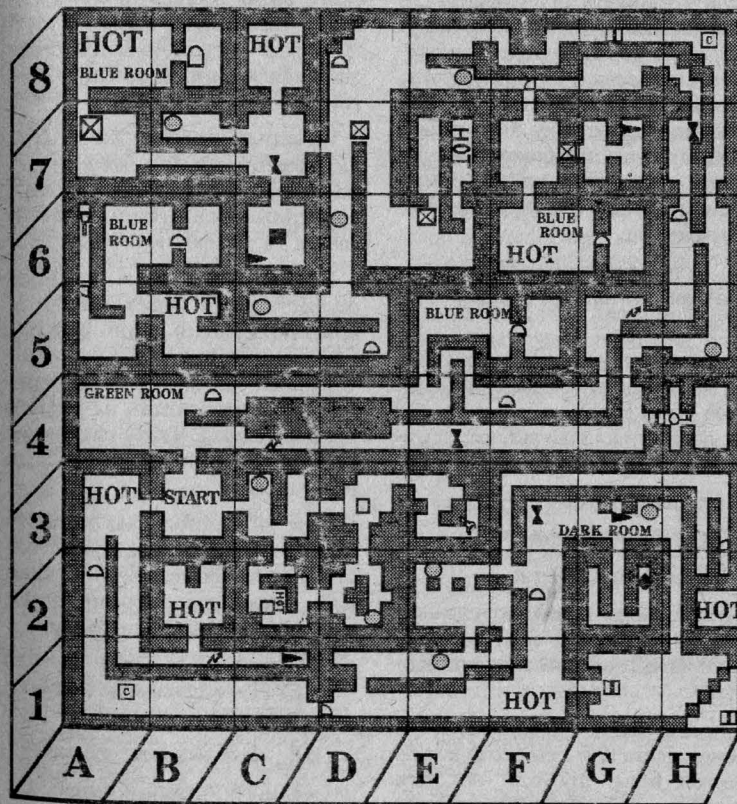
Затем возьмите фонарик (TORCH) в квадрате A6 и идите в темную комнату G3. После включения фонарика становится видна следующая головка, которую сразу же нужно отнести в голубую комнату.

Внимание! В темной комнате (DARK ROOM) воду нужно выпить перед включением света, так как после включения света вода исчезнет.

Затем пройдите в комнату G2, где укрыта пирамидка, служащая для устранения песочных часов. Эти песочные часы находятся в помещениях F3, E4, H7 и C7.

После удаления песочных часов в квадрате C7 нужно добраться до комнаты C6, где спрятана последняя головка. Отнесите ее в оставшуюся свободной голубую комнату. Теперь осталось проследовать в зеленую комнату (GREEN ROOM), которая находится в квадрате A4. В качестве премии вы получите новую игру, а также возможность ее запуска. Не посчи-

тайте, что это описание предлагает единственно правильную последовательность действий, попробуйте сами установить кратчайший путь к достижению цели, определить момент, когда нужно брать хлеб и воду, а также как избежать гибели в помещении с тепловыми лучами (HOT). К сожалению, их многократно приходится пробегать.



Эта игра была создана фирмой "Atlantis Software" и имеет хорошее графическое и звуковое оформление.

В ней вы являетесь отважным космическим путешественником, которого судьба забросила на одну из планет дальнего космоса. Ваша цель - покинуть эту планету, собрав из восьми частей космолета, и забрать с собой четырех инопланетных зверьков - глазастиков, которые водятся только на этой планете. За доставку этих удивительных существ космический зоопарк, расположенный на Земле, обещает выплатить крупное вознаграждение.

Итак, загружайте игру и отправляйтесь навстречу приключениям.

После загрузки играет музыка, и вы увидите имена создателей этой игры. Нажав на клавишу "8", вы попадете в меню выбора управления.

- 1.Клавиатура;
- 2.Синклер-джойстик;
- 3.Кемпстон-джойстик.

Выбирайте устройство управления и вы увидите свой космический катер, несущийся в пространстве.

Затем катер приземляется на поверхность планеты около космической базы. Эта база не столь давно была покинута людьми из-за нашествия космических монстров,

которых и сейчас полно на этой планете.

И вот вы стоите около своего катера, перед дверью, ведущей на территорию базы. А в левом углу стоит глазастик, который забрел сюда в надежде поживиться чем-нибудь вкусеньким. Ну а сейчас самое время рассказать об управлении героем. Нажатием "влево" и "вправо" осуществляется передвижение в соответствующую сторону.

Нажатием клавиши "вверх" осуществляется прыжок вверх, прыжок вперед осуществляется одновременным нажатием клавиш "вверх" и "вперед".

Перемещение с этажа на этаж осуществляется через двери. У каждой двери есть знак - стрелка, указывающая направление перемещения. Чтобы попасть на верхний этаж, надо встать на дверь и нажать "вверх". Чтобы спуститься на нижний этаж, на двери надо нажать "вниз".

Если вы не стоите на двери, то нажатие "вниз" останавливает ход игры, и вы попадаете в игровое меню, с помощью которого производятся различные манипуляции с предметами.

REFVEL - восполнение кислорода и патронов;

USE - использовать предмет;

COLLECT - взять предмет;

DROP - выложить предмет;

BUY - покупать предмет;

CONTINUE - выход из меню и продолжение игры.

Теперь разберемся с информационной частью экрана. В верхнем левом углу есть две шкалы. Шкала АММО показывает количество патронов, которые расходуются при стрельбе, а шкала OXYGEN - запас кислорода, необходимого для дыхания, который расходуется при столкновении с монстрами.

Чуть ниже находится графа KREDIT. Кредит можно пополнить, уничтожая монстров. Расходуется кредит при покупке предметов.

В нижней части экрана находится информационное табло голубого цвета, куда выводятся различные сообщения, на него можете пока не смотреть.

Теперь можно приступить непосредственно к игре. С самого начала вы еще не можете стрелять, поэтому надо побыстрее действовать.

Идите влево и забирайте глазастика. Раздастся звуковой сигнал, и вы увидите глазастика в правом верхнем углу, в графе SKWIBBLES. Это значит, что теперь забота о нем ложится на ваши плечи.

Не задерживаясь, через дверь проходите на этаж ниже. Там лежит крайне необходимая вещь - пистолет (YOUR ZAPPA GUN). Встаньте на пистолет и войдите в игровое меню. Передвиньте курсор на слово COLLECT и нажимайте "FIRE". После взятия пистолета его надо применить. Снова войдите в меню, поставьте курсор на USE

и нажимайте "FIRE". Вы увидите список предметов, которые вы имеете. Пока у вас есть только один предмет - пистолет, в дальнейшем вы можете иметь до пяти различных предметов. Ставьте курсор на предмет, который хотите использовать и нажимайте "FIRE".

Теперь вы вооружены и можете уничтожать монстров. Помните, что запас патронов у вас ограничен, поэтому стрелять надо с умом.

Пройдитесь по всем этажам базы и соберите всех четырех глазастиков. На табло под изображением каждого из них стоит число, которое показывает энергию зверька. С течением времени энергия глазастиков будет убывать. Полная потеря энергии приведет к смерти глазастика, поэтому их надо периодически подкармливать продуктами, найденными по пути. Один из таких продуктов - A LARGE NAPPLE находится около глазастика голубого цвета. Возьмите его и после сбора всех четырех глазастиков примените. После этого энергия каждого глазастика пополнится на три единицы.

В левой части базы у стены находится еще один предмет - MAINSTREAM L.P., который выглядит как черный ящик. Если вы возьмете, а затем примените его, то у вас только пополнится кредит. Никакого другого эффекта не будет. Если в дальнейшем он вам встретится, можете не обращать на него внимания. Больше на базе ничего интересного нет, и вы можете возвращаться к катеру.

Садитесь в него, и после непродолжительного полета вы окаже-

тес в космическом городке, который тоже покинут всеми людьми. Недалеко от вас лежит бомба (A SHINEY V.X.B.), но не обращайтесь на нее внимания, так как после ее "применения" вы погибнете.

Далее идите направо, по пути постреливая по монстрам. Рано или поздно вам встретится необычное существо - это торговец, которого зовут Леонердо (LEONERDO).

Подойдя к нему, входите в меню и применяйте команду BUY. Появится список предметов, которые торговец может вам продать, и цена на каждый предмет в кредитах.

GRAPPLES FRUIT - 250 кредитов;

THE LIFT LEVER - 650 кредитов;

YELLOW KIPPER - 850 кредитов.

Вам следует взять GRAPPLES FRUIT (скормите глазику) и THE LIFT LEVER (позволяет перемещаться на лифте). YELLOW KIPPER (желтую рыбу) брать не стоит, она вам не понадобится.

Если вы хотите что-то купить, а у вас не хватает кредитов, то постреляйте по монстрам для набора нужной суммы.

Сделав покупки, идите дальше направо.

В двери, попадающие на пути, вы войти не сможете, так как для этого нужны специальные карточки, которых у вас пока нет. Скоро вы дойдете до комнаты, где расположен лифт. Левая кабинка позво-

ляет перемещаться вверх, а правая - вниз.

Над лифтом указана зона (ZONE), в которой вы находитесь. Из зоны "A" вниз ехать бесполезно, так как ниже уже некуда. Встаньте в левую кабинку и используйте THE LIFT LEVER. Вы должны переместиться в зону "B". Если этого не произойдет, попробуйте встать в кабинку по-другому и снова примените THE LIFT LEVER. После длительного звукового сигнала вы окажетесь в зоне "B".

Идите налево и вы встретите торговца, которого зовут 4Q BVDEE.

У этого торговца надо купить все, что он предложит.

ZAPPA BOOSTA 1 - 150 кредитов;

TRIALESS CARD - 450 кредитов;

RADIATION SUIT - 750 кредитов.

Сразу используйте ZAPPA BOOSTA 1 (улучшенное оружие) и RADIATION SUIT (противорадиационный костюм), который пригодится вам позже. TRIALESS CARD (треугольная карточка) поможет вам проникнуть за двери с изображенным на них треугольником.

С новыми ценными приобретениями возвращайтесь к лифту. На лифте поднимитесь еще выше - в зону "D". Кстати, не забывайте следить за энергией глазику. Любой попавшийся вам продукт берите и применяйте сразу.

В зоне "D" вы найдете торговца, которого зовут SHADES. Он вам тоже предложит кое-какой товар.

SPACESHIP PART - 50 кредитов;

A PINEGROOPPLE - 300 кредитов;

CIRCALESS CARD - 500 кредитов.

Покупайте все три предмета. A PINEGROOPPLE используйте сразу, и энергия каждого гластика увеличится на две единицы. CIRCALESS CARD (круглая карточка) нужна для прохода через двери, обозначенные кружком. SPACESHIP PART (часть космического корабля), вам тоже впоследствии пригодится, так как вам нужно будет собрать корабль из восьми частей и вернуться на нем на Землю.

Теперь снова идите к лифту и перемещайтесь в самую верхнюю зону. В этой зоне очень высокий уровень радиации. Если вы попытаетесь войти в нее без противорадиационного костюма, купленного ранее, то ваш запас кислорода очень быстро истощится. Потеря всего кислорода очень быстро приведет к вашей смерти. Но если на вас защитный костюм, вы смело можете идти к торговцу OBT 123, который расположился в этой зоне. Посмотрите его товар.

ZAPPA BOOSTA 2 - 200 кредитов;

BUNCH OF PLUMS - 400 кредитов;

DOOWDERMAN I.D. - 600 кредитов.

Все эти вещи вам очень пригодятся.

Применяйте сразу ZAPPA BOOSTA 2, ваше оружие станет еще мощнее, и BUNCH OF PLUMS - это еда для гластиков, она увеличивает энергию каждого гластика на четыре единицы. Используя DOOWDERMAN I.D., вы сможете войти в дверь со знаком в виде буквы I.

Теперь, когда вы имеете три разных карточки, вы можете пройти по всем зонам, заходя в любые двери, к которым у вас есть карточки.

Самой полезной является карточка DOOWDERMAN I.D. С ее помощью в зоне "B" можно попасть на заправочную станцию. Это комната, где нет ничего, кроме кабинки с надписью FUEL. Встаньте в кабинку, войдите в меню и примените опцию REFUEL. Если вы все правильно сделали, запас патронов и кислорода у вас снова станет полным. Пополнять его здесь можно неограниченное число раз, что, несомненно, очень полезно.

С помощью треугольной карточки в зоне "D" за одной из дверей находим квадратную карточку (SQUALESS CARD). Она позволит вам пройти за двери с изображением квадрата.

Между прочим, треугольную, круглую и квадратную карточки можно и не брать, так как за соответствующими им дверями ничего полезного для вас нет, кроме, разве что, какого-нибудь фрукта.

Теперь о самом главном.

Набегавшись по всем зонам, заглянув за все двери и полностью удовлетворив свое любопытство, оставьте (опция DROP) где-нибудь все карточки, кроме DOOWDERMAN I.D, и идите в зону "D". Там за одной из дверей находится космодром и стартовая площадка для космолета, часть от которого вы уже приобрели. На космодроме используйте часть космолета, и она прочно займет положенное ей на стартовой площадке место.

Дальше вам нужно раздобыть еще шесть частей. Пробегитесь по всем торговцам, у каждого применяя BUY. У какого-нибудь из них найдется вторая часть космолета. После того как вы купите и примените эту часть, у следующего торговца найдется еще одна часть и так далее.

К сожалению, невозможно заранее предсказать, у кого именно появится следующая часть, поэтому вам каждый раз придется бегать в ее поисках по всем торговцам.

Таким образом, в результате этой беготни вы должны собрать свой космолет. После того как будет поставлена на место последняя часть космического корабля, вы сядете в него и отправитесь на Землю.

После этого вас поздравят с окончанием задания и покажут в процентном отношении, насколько успешно оно было выполнено. Это зависит от количества глазастиков, доставленных в зоопарк живыми. Задание считается полностью выполненным, если вы доставили всех четверых.

Словарь к игре

A LARGE NAPPLE - пицца глазастиков, пополняет энергию каждого на три единицы.

A PINEGROOPPLE - пицца для глазастиков, пополняет энергию каждого на две единицы.

A SHINEY V.X.B - бомба.

BUNCH OF PLUMS - пицца для глазастиков, пополняет энергию каждого на четыре единицы.

CIRCALESS CARD - круглая карточка, служит для прохода через двери с изображением круга.

DOOWDERMAN I.D - карточка для прохода через двери с изображением буквы I.

GRAPPLES FRUIT - пицца для глазастиков, пополняет энергию каждого на одну единицу.

MAINSTREAM L.P - пополняет ваш кредит.

RADIATION SUIT - противорадиационный костюм, защищает от радиации в верхней зоне.

SPACESHIP PART - часть космического корабля.

SQUAXESS CARD - квадратная карточка, служит для прохода через дверь с изображением квадрата.

THE LIFT DRIVER - для перемещений на лифте.

TRIAXESS CARD - треугольная карточка, служит для прохода через двери с изображением треугольника.

YELLOW KIPPER - желтая рыба, применение непонятно, но можно взять с собой.

YOUR ZAPPA GUN - ваш пистолет.

ZAPPA BOOSTA 2 - улучшенное оружие 2.

ZAPPA BOOSTA 1 - улучшенное

оружие 1.

DRACONUS

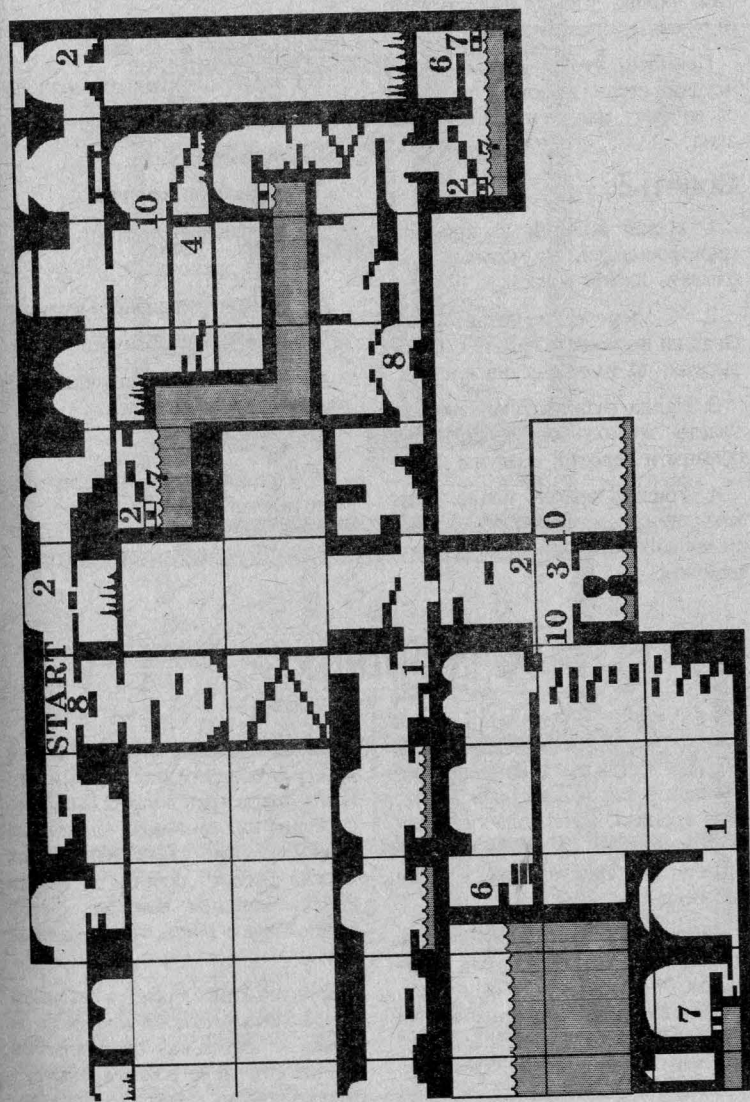
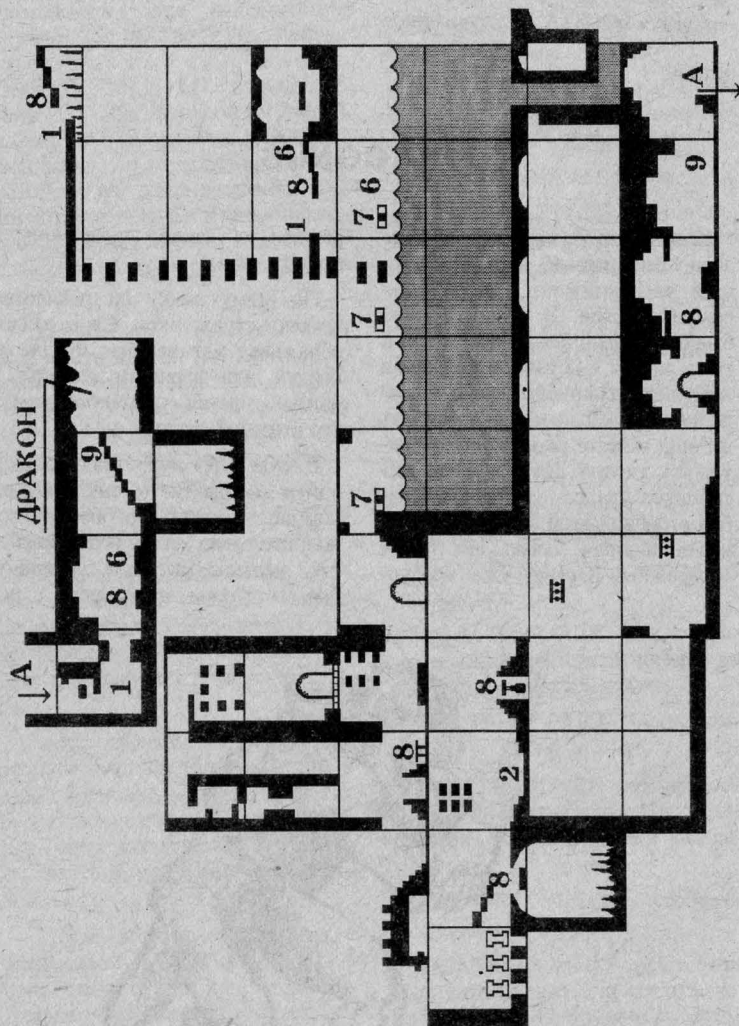
Королевством, которым еще недавно вы правили, овладел злобный чернокнижник в образе огромной бестии. В сердца ваших бывших подданных вселился страх. Ваша армия в неравном сражении потерпела сокрушительное поражение. Но еще не все потеряно, вы еще можете попробовать уничтожить тирана. Из надежных источников удалось узнать, что слабой стороной этой бестии является незащищенная голова. Но будьте осторожны! Колдун уже предуп-

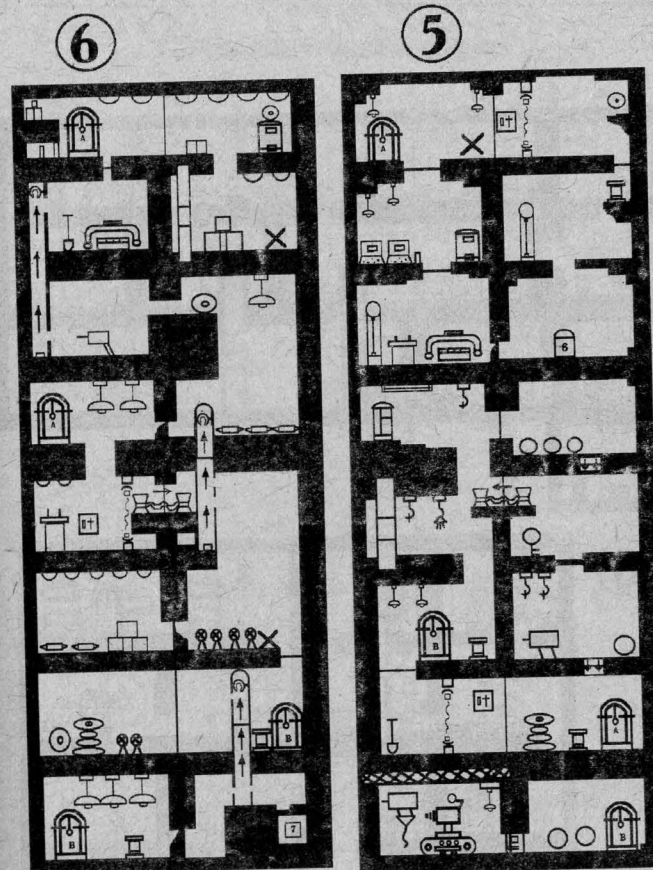
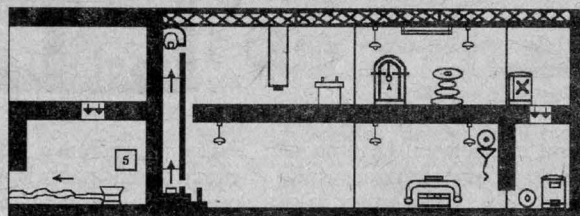
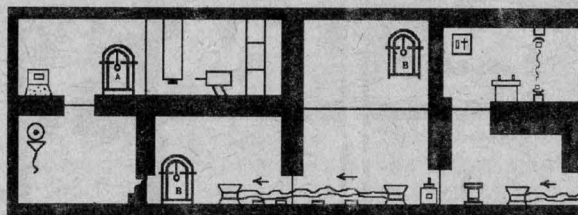
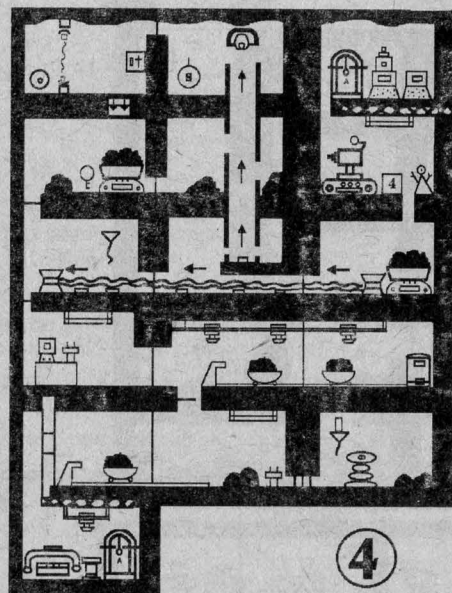
режден о вашем появлении и принял меры.

По всему замку он разместил демонов-стражников. Свои разнообразные магические предметы колдун для верности спрятал в разных частях огромного замка под охраной верных слуг.

В ходе игры нужно постараться найти эти предметы, так как с их помощью можно приобрести дополнительные силы и возможности, необходимые для успешной борьбы. Кроме этого, лишь с по-





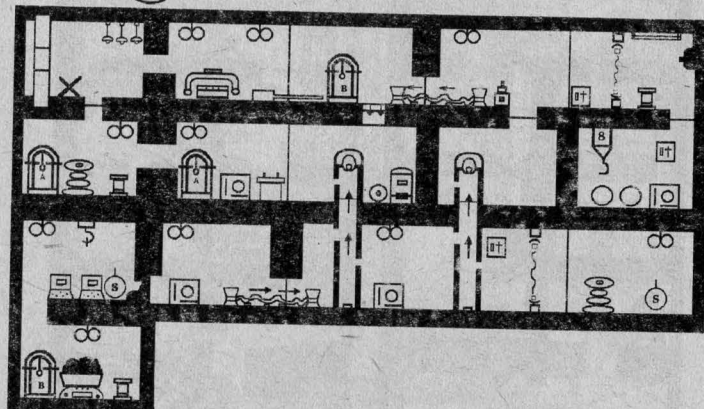


На своем пути Paul встретит глубокие шахты с магнитом наверху. Вход в шахту ведет к втягиванию робота наверх.

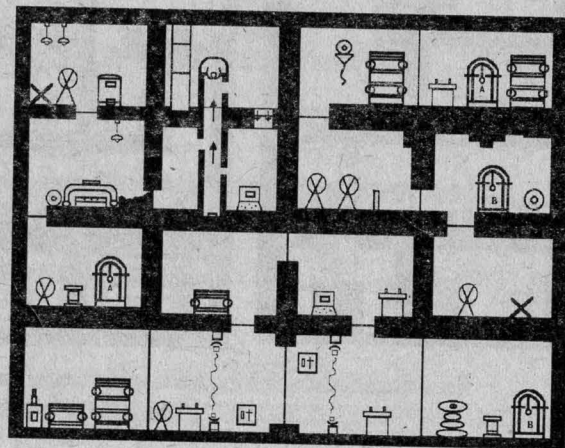
Попасть в некоторые части шахты можно только с помощью телепортации. Однако за нее нужно платить. Плата составляет одну монету за транспортировку туда и

обратно. Может случиться, что у Paula не хватит денег. Тогда единственным выходом будет ... переплавка себя в тигле (то есть своей одной запасной оболочки) на деньги. У Paula только две запасные оболочки, поэтому он должен быть очень внимательным.

7



8



Некоторые проходы засыпаны. В такой ситуации спасает лопата или динамит. Их можно найти в закрытых бронированных сейфах, которые можно открыть только дрелью. Иногда можно найти ключ

к двери. Трудности появятся при одной лопате и 2-х завалах. Выбор не очень прост - ошибка заканчивает игру.

Каждая встреча с эквинитами уменьшает энергию Paula. Спаси



48

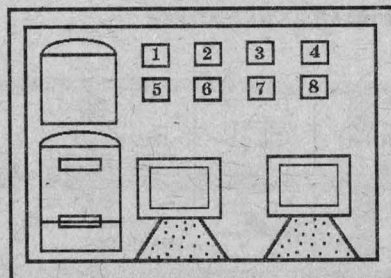
Условные обозначения

	ПРЕДМЕТЫ		ДРЕЛЬ
	ДВЕРЬ		ВЕРТИКАЛЬНЫЙ ЗАВАЛ
	КЛЮЧ К ДВЕРИ		ГОРИЗОНТАЛЬНЫЙ ЗАВАЛ
	ЛАЗЕРНЫЙ ЗАМОК		ЛИФТ
	ПРЕДОХРАНИТЕЛЬ		ТИГЛЬ
	КАНИСТРА С УРАНОМ		ЛИФТ ДЛЯ КАНИСТРЫ
	МОНЕТА ДЛЯ ТЕЛЕПОРТАЦИИ		ШКАФ
	МЕСТО ДЛЯ ПРЕДОХРАНИТЕЛЯ		БИЛЕТ В БЕССМЕРТИЕ
	ЛОПАТА		БИЛЕТ В СЕКТОР
	ЛОВУШКА		БОЧКА С ТОПЛИВОМ
	ТЕЛЕПОРТАТОР		АККУМУЛЯТОР
	ПЕРЕХОД МЕЖДУ СЕКТОРАМИ		ДИНАМИТ



49

CENTRUM



может найденный аккумулятор, восстанавливающий энергию. Пригодятся также бочки с топливом, так как двигатель, позволяющий роботу подниматься, потребляет очень много топлива при своей работе. Найденные карты с номерами от 1 до 8 позволяют перемещаться между секторами с помощью центра (CENTRUM).

FEUD

Поначалу все складывалось хорошо. В маленькой деревушке Дулфорд, в графстве Йоркшир проживали в одном доме два брата - начинающие колдуны. По роду своей деятельности Леарик и Леанорик много экспериментировали. И по взаимному согласию они часто ставили опыты друг на друге.

Однажды, в один из обычных дней, дело дошло до трагедии. Леанорик во внезапном приступе безумия превратил своего брата в жабу. Придя в себя через несколько дней, он сразу же исправил свою ошибку, но этот инцидент омрачил их совместную жизнь. Ничего

У Paula только один карман, поэтому он должен тщательно контролировать свою ношу.

Управление:

- 1 - клавиатура;
- 2 - джойстик

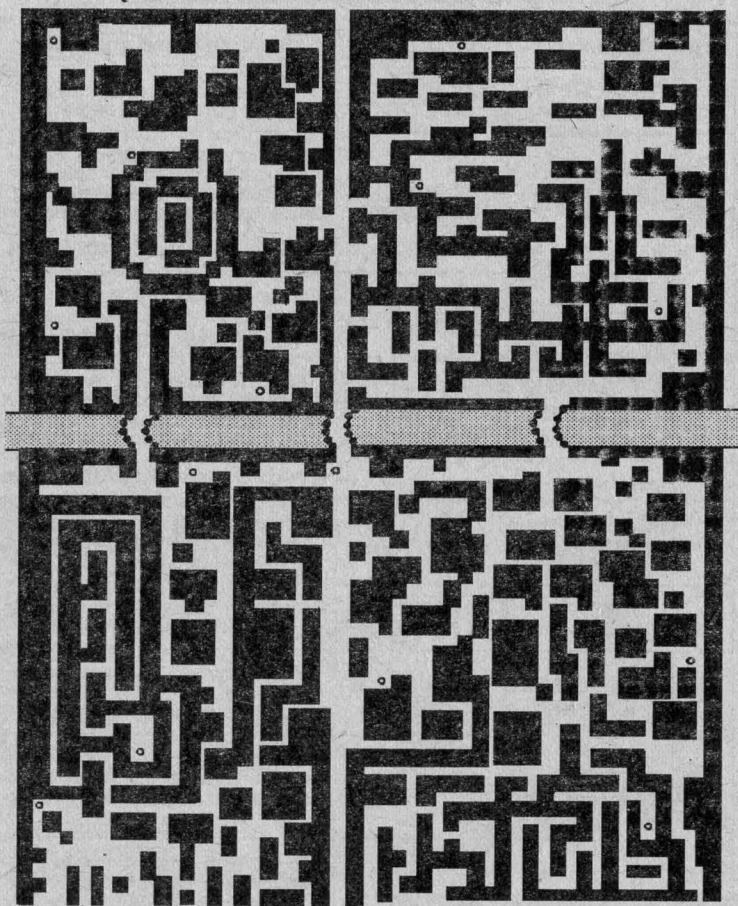
Нажатие вверх ведет к перемещению робота вверх, а вниз - это поднятие предметов или применение силы. Еще один совет. Находясь в первом секторе, найдите карту, вернитесь в стартовое помещение и, находясь в левом верхнем углу, нажмите одновременно клавиши R,N,C. Вы станете бессмертным, но ограничение по времени все равно сохранится.

страшного вроде бы не произошло, и братья продолжали бы жить в мире и согласии, если бы не повторная шалость Леанорика. Так вот, поздним вечером, используя силу Луны, он попытался превратить Леарика в ящерицу. Благодаря своей бдительности Леарик избежал этой малоприятной участи, но братья рассорились окончательно. После этого Леанорик уехал куда глаза глядят.

Оказалось, это место не так далеко от дома Леарика. Поэтому вражда братьев все разгоралась, и вскоре дело дошло до того, что вся Земля стала мала для них двоих.

Страницы Волшебной Кни-

Стр.	Заклятие	Состав зелья	Выполняемая функция
1	TELEPORT (телепортация)	DANDELION & BURDOCK	Переносит к котлу для приготовления зелий
2	LIGHTING (молния)	CUD WEED & KNAP WEED	Вызывает удар молнии, который автоматически поражает врага. Средство эффективно даже при большом количестве врагов. Может применяться три раза
3	FIREBALL (огненный шар)	DRAGONTEETH & MOUSETAIL	Аналогично молнии, только враги поражаются огненными шарами
4	HEAL (оздоровление)	BALM & FEVERFEW	Восстановление утраченной энергии. Это заклинание можно использовать не более двух раз, нужно применять его только в критических ситуациях
5	REVERSE (противоположность)	THISTLE & SCULLCAP	Трехкратная смена направления движения ручки джойстика на обратное
6	INVISIBLE (невидимость)	CHONDRILLA & HEMLOCK	Позволяет три раза на минуту делаться невидимым.
7	DOPPLEGANGER (двойник)	FOXGLOVE & CATSEAR	Трехкратный вызов вашего двойника, которого можно использовать как живой щит.
8	FREEZE(замораживание)	BIND WEED & BOG WEED	Парализует на некоторое время противника, который, однако, может по-прежнему насыщать чары.
9	SWIFT (скорость)	SPEEDWELL & MADSAGE	Можно три раза, в случае необходимости, ускорять свое движение. Очень полезная вещь, особенно когда нужно удирать от разгневанного фермера Hieke.
10	ZOMBIE (оживший труп)	DEVILSBIT & BONES	Оживление трупов. Человек в капюшоне с вилами, превратившийся в зомби, встает против ваших врагов.
11	SPIRITIES (духи)	SNAPDRAGON & TOADFLAX	Однократный вызов на помощь себе духов-черепов.



Уже были произнесены сакраментальные слова: "Или ты, или я!". Братья стали готовиться к смертельной схватке и решили призвать на помощь весь свой колдовской опыт.

Начав игру, вы окажетесь в облике Леарика, который имеет

единственный и мизерный шанс победить злого брата. Выбор у вас невелик, и протестовать не имеет смысла. Не забудьте также о том, что ваш брат опередил вас в приготовлениях к войне, следовательно дорога каждая секунда.



В верхней части экрана находится изображение части войска, в которой вы находитесь. Небольшие цветки, растущие вокруг вас, это лечебные травы, а также другие составляющие, необходимые для приготовления чародейских микстур. Когда вы сорвете очередное растение, Волшебная Книга, находящаяся на левой стороне экрана, внизу, открывается на соответствующей странице, а название цветка загорается красным цветом.

Волшебная Книга содержит список всевозможных заклинаний, просмотреть которые можно, двигая джойстик влево-вправо и нажимая кнопку "FIRE". На каждой странице находится название очередного заклятия и перечень необходимых составных частей для приготовления зелья для него.

Сбоку от Книги находятся два саркофага, символизирующих силу обоих братьев. Когда какой-либо

из них исчезнет, это означает смерть одного из братьев.

Указатель в правом нижнем углу экрана направлен на место пребывания Леанорика.

Далее, во время прогулки по деревне, вы уже обязаны иметь при себе большую часть из нужных зелий, а также "CAULDRON" - котел, в котором их можно приготовить. Приготовление зелья не представляет особых трудностей - достаточно приблизиться к котлу и открыть Волшебную Книгу на нужной странице.

Волшебная книга имеет двенадцать страниц, на каждой странице описано одно заклятие с рецептурой приготовления соответствующего зелья, с помощью которого осуществляется заклятие.

Колдун Леанорик накопил огромную силу, но с помощью этих заклинаний вы сможете победить его. Удачи!

GOLDEN TALISMAN

В этой игре ваша задача - собрать пять частей золотого талисмана, разбросанного злым волшебником по огромному лабиринту, населенному всевозможными чудовищами. В поисках, кроме останков ваших предшественников, вам попадется множество полезных вещей. Но помните, что одновременно вы сможете унести только 5 предметов!

На плане обозначены:

черный кружок - защита от чудовищ,

1,2,3,4,5 - части талисмана,

A - запас воздуха, E - энергия,

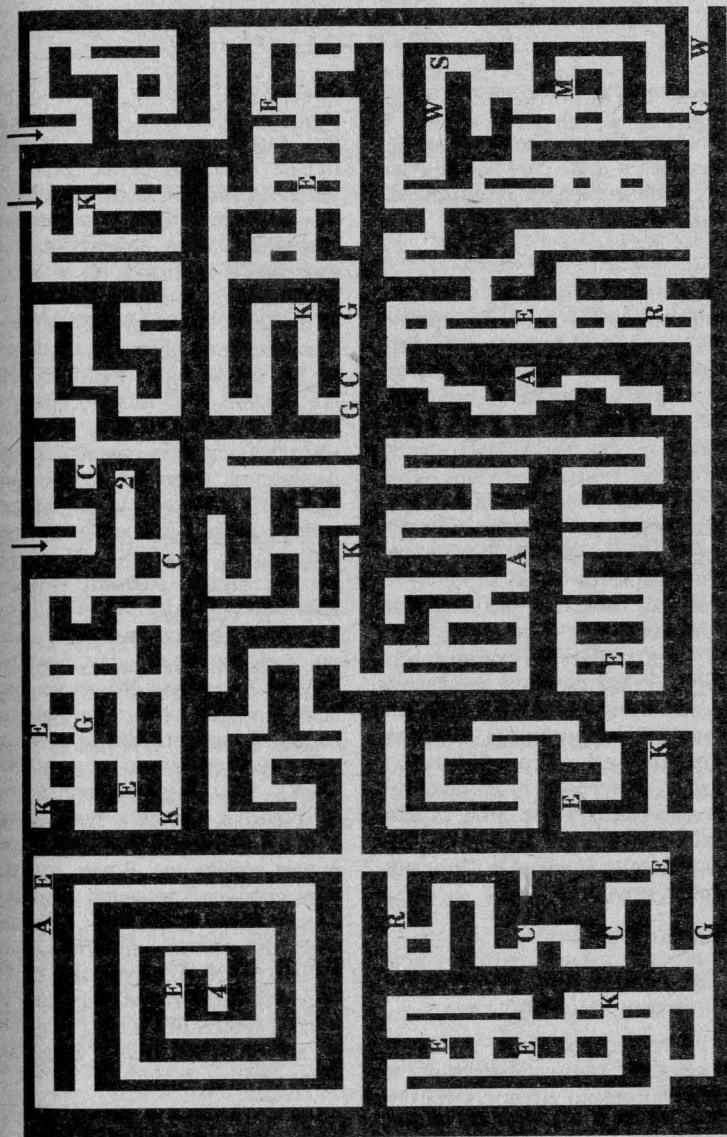
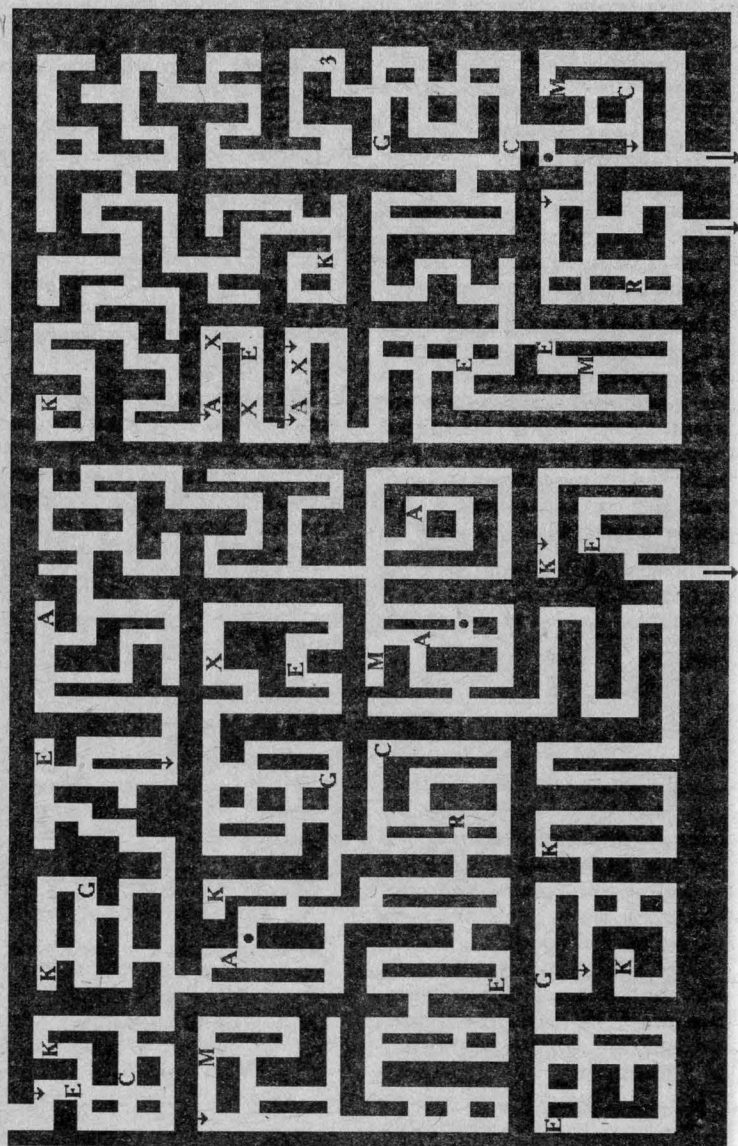
G - чудовище, C - светильник,

R - канат, K - ключ,

W - чары, D - рубашка,

M - карта.







HULK

Комиксы о Халке являются одними из самых популярных за рубежом. По ним делаются мультфильмы и даже снимаются художественные фильмы. Возможно, вы спросите:

- Кто такой этот Халк?

А вот кто! Однажды талантливый ученый Брюс Баннер присутствовал на испытаниях новой ядерной бомбы. По стечению обстоятельств там появляется его близкий друг Рик. Спасая Рика, Брюс попадает под воздействие специфического гамма-излучения. Но он не погибает от лучевой болезни. Происходит невероятное - его сознание раздваивается. В его сознание внедряется Халк! Это полукровка-полумонстр с неограниченной физической силой. Естественно, с этого момента жизнь Брюса круто меняется. Она становится полной неожиданностей и приключений. В критические моменты Халк овладевает его сознанием, и Брюс претерпевает физическую трансформацию. На этой сюжетной основе фирмой QUESTPROBE создана предлагаемая вашему вниманию игра.

Примечание

Все слова в игре распознаются по первым четырем буквам.

После загрузки игры на экране появляется картинка, взглянув на которую можно сразу понять, что Брюс попал в трудную ситуацию, - он сидит на стуле связанный по рукам и ногам. Наглядевшись по

сторонам и поерзав на стуле, вы ничем не облегчите свое положение, вам остается только опрокинуться (TIP) со стула. Боль от удара вызывает из глубины сознания Халка, который освобождает Брюса. Но вдруг комнату наполняет какой-то газ, и Халк снова превращается в Брюса и обнаруживает, что его окружает множество предметов. Прочитав находящийся там же знак (READ SIGN), вы узнаете, что можете превращаться в Халка, и для лучшего контроля над его сознанием вам необходимо найти все сокровища (*GEM) и сложить их в определенном месте. Первое можете подобрать тут же (TAKE GEM). На всякий случай возьмите ручной вентилятор (TAKE FAN). Далее осмотрите большое железное кольцо, укрепленное на полу, самостоятельно выдернуть его вы не сможете, придется позвать на помощь Халка. А превратиться в него вы сможете, хорошенько стукнув себя (DEST ME). К сожалению, газ сводит ваши усилия к нулю, и вам остается только отправиться в соседнее помещение. В нем вы увидите туннель, ведущий наружу. Однако рядом висит знак, который явно о чем-то предупреждает (READ SIGN). Предупреждал он о высокой гравитации. Нажав на кнопку (PRES BUTT), вы услышите механический голос: Поле активировано.

Превратившись в Халка (DEST ME), выходите наружу (GO TUNN). Свобода встретит вас со-



кровищами, которыми не гнушались даже Халк. Дальше идите на запад, вы увидите знак, который сообщит, что свои сокровища вы можете оставить здесь. Тут же вы можете узнать, сколько процентов игры пройдено; SCORE - оценивается количеством собранных *GEM).

Далее вам не мешает присмотреться к окружающему (EXAM ARCA). Прямо перед глазами вы увидите карту этого мира. Идя на север, вы попадете в замкнутое помещение, в которое можно войти, а выйти нельзя. Остальные части света представляют собой замкнутую систему: вы можете попасть куда угодно, кроме помещений.

Пройдя на юг, Халк попал прямо в комнату шефа, который работал за столом, не обращая ни на кого внимания. Поглядите на стол (EXAM DESK) и вы найдете сокровище. Если вы задаетесь вопросом, чем занимается шеф (EXAM CHIE), то узнаете, что он пишет компьютерную программу (EXAM PROG). Эта программа - следующая адвентюра. Если вы решите прихватить программу с собой (TAKE PROG), поднимется страшный крик. Сначала соберите все сокровища. Выходите за дверь и пройдитесь по этому чудному миру, собирая все видимые сокровища.

Дальше вы можете начать копать яму (DIG), затем залезьте в нее (GO HOLE) и покопайте дальше, - не пропадет ваш скорбный труд, - вы найдете сокровище. Если вы не утомитесь и будете продолжать рыть землю дальше, то ощутите идущее снизу тепло - это магма. С магмой шутки плохи,

поэтому возвращайтесь наверх (GO UP). Халк был полон сил и энергии и поднял купол (LIFT DOME). Под куполом оказалось сокровище. Повторите эти действия во всех известных вам местах и загляните под все встреченные вами купола.

При ближайшем рассмотрении (EXAM DOME) первого купола на нем была обнаружена проволочная петля. Оставьте ее пока и идите в дом (GO DOME). Немного задержавшись в тоннеле (не так уж это приятно - претерпевать трансформацию), Брюс вошел в главное помещение. Там он обнаружил: воск, пчел-убийцу, а также знакомую уже петлю на стене с дырочками. Его попытки завладеть воском пришлось не по душе пчелам-убийцам. Брюс рассердился и пошел в туннель. Там он превратился в Халка и вышел наружу. Халк был в гневе. Кстати, в списке вещей у Халка имеется гнев (RAGE), и если вы хотите пожить еще какое-то время - не выбрасывайте его.

Чтобы избавиться от пчел, подуйте на вентилятор (WAVE FAN) и далее (AT DOME). Возвратившись в дом, пчел вы уже не найдете - их сдуло. Теперь вы можете беспрепятственно взять кусочек воска (TAKE WAX).

Дальше зайдите под купол рядом с муравьиными кучами, внутри него Брюс нашел очередное сокровище. Больше ничего интересного на уровне глаз Брюса не обнаружилось, и он решил стать повыше, то есть превратиться в Халка (DEST ME). В краткий миг перехода из одного состояния в



другое Брюс заметил астральную проекцию доктора Стрэнжа. Он стал переходить из одного состояния в другое, пока не заметил, что доктор Стрэнж находится на плинтусе. Поинтересовавшись, что это за плинтус (EXAM BASE), вы найдете маленькую газовую отдушину. Заткните ее воском (PLUG OUTL) и (USE WAX). После этого взору Халка предстал странный доктор. В ответ на ваш вопрос (SAY STRA) доктор посоветует вспомнить самый страшный ваш кошмар. Если вы еще раз попытаетесь его о чем-либо спросить, он прервет вас советом найти следующую адвентюру Скотта за ваши любимые сокровища. После этого охваченный энергетическим сиянием доктор исчез, оставив в подарок еще одно сокровище. После этого нужно забрать воск (TAKE WAX) и попытаться вспомнить кошмары (REME NIGH). Оказывается, больше одного раза Халку кошмары вспоминать не рекомендуется - он становится совершенно неуправляемым. Но если сделать это всего один раз, кровь насыщается адреналином, что делает Халка еще более неуязвимым.

Брюс решает отдохнуть в переходнике купола, откуда начались его приключения, после отдыха он снова превращается в Халка (DEST ME). Вспомнив свой кошмар (REME NIGH), Халк врывается под купол и дергает за кольцо (LIFT RING). Очнувшись, Брюс видит в полу огромную рваную дыру. Спуститесь туда и сделайте когти (GO HOLE) - пульсирующее яйцо готово вот-вот рвануть. Пожалуй, это яйцо Брюсу не по зубам.



Тут Брюс вовремя вспомнил, что судя по карте, если идти на север, то попадешь в эту же подземную комнату. Таким образом, он вышел наружу, прошел на север до искаженного пространства, вспомнил кошмар и сделал шаг на север. Вот и яйцо, которое Халк, естественно, съел.

Живое сокровище Брюс пока решил не трогать: здесь стоит, а из другого места может просто пропасть. А вот стена заслуживала внимания (EXAM WALL). На ней была царапина. Брюс тоже попробовал царапнуть (SCRA WALL), но не смог. Через некоторое время вместо Брюса появился Халк и царапнул. Уж царапнул, так царапнул - в полу появилась трещина, в которую он и полез (GO CRAC). Подобрал очередное сокровище, он попытался заговорить с неким Ультроном (SAY ULTR). Тот был не слишком вежлив:

- Назад! Тебе никогда не освободить моего создателя из заключения.

После этого герой обратил внимание на маленькую клетку (LOOK CAGE). Жалкое зрелище являл собой ее пленник - человек-муравей. Халк решил подбодрить его (SAY MAN). Но человек-муравей хотел гораздо большего:

- Помоги мне! Приведи моих друзей!

К сожалению, эти самые друзья в прошлый раз Халку не очень понравились - они залепили ему глаза, уши, нос. Но Халк решил, что Ультрон должен быть проучен за свою грубость, и отправился искать муравьев.

Стоя в туннеле купола перед муравьиными кучами, Халк готовился к



предстоящей операции. Прежде всего он подобрал незамеченную раньше "сверкашку" (сокровище), потом заткнул уши воском (PLUG EAR) и (USE WAX), взялся за нос (TAKE NOSE), закрыл глаза (CLOS EYE), взвыл Халком и вошел. Муравьи были беспомощны. Халк зажал одного из них в кулаке (TAKE ANT), прошел на север. Остальные муравьи следовали за Халком, видимо они не хотели бросать своего собрата в беде. Далее Халк вспомнил кошмар и сделал еще один шаг на север. Газ начал разъедать кожу - значит Халк уже находится в подземной комнате (GO CRAC). Человек-муравей взял под контроль муравьев. Ультрон оказался трусоват - испугался и освободил своего пленника.

Халк открыл глаза (OPEN EYES) и увидел еще одну сверкашку, подаренную человеком-муравьем.

Прихватив по пути живое сокровище, отправляйтесь в место с искаженным пространством. Там выложите все свои сокровища и посчитайте (SCORE). После чего появится шеф и скажет:

- Запомни этот пароль: ARIA.

В конце игры вас похвалят и сообщат, что игра окончена.

Словарь к игре

ANY - любой;

ABOM - атомная бомба;

ARCA - площадь;

AROU - кругом;

BEES - пчелы;

BASE - плинтус;

BACK - назад;

BUTTON - кнопка;

BYE - побочный;

BEAM - балка (луч);

CEILING - потолок;

CHAIR - стул;

CRACK - треск;

CAGE - клетка;

CAVE - полость;

CLIMB - карабкаться;

DOME - купол;

DIRT - почва;

DOOR - дверь;

DESK - стол;

DROP - бросать;

DIG - вонзить;

EAT - есть;

ENERGY - сила;

EYES - глаза;

EARS - уши;

EGG - яйцо;

FAN - вентилятор, дуть;

FING - конечность;

FIEL - поле;

FLOO - пол;

GAME - игра;

GOOD - хороший;

GO - идти;

HOLE - яма, отверстие;

HELLO - привет;

HOW DO YOU DO - как?

INSIDE - внутри;

INVENTORY - инструмент;





JUMP - прыжок;	ROPE - веревка;
KILL - убить;	RAGE - гнев;
LOOSE - свободный;	RING - кольцо;
LIMB - конечность, ветка;	REMEMBER - вспомнить;
LOOK - смотреть;	SKIN - лица;
LIFT - поднять;	SIGN - знак;
MIRROR - зеркало;	SPACE - пространство;
ME - мне;	SCRAPE - скоблить;
MESH - петля, проволока;	SAY - сказать;
MAN - человек;	SCORE - очки;
MACHINE - механизм;	SLEEP - спать;
MARK - отметка;	TAKE - взять;
NOSE - нос;	USE - использовать;
NIGHT - темнота;	ULTR - сверх;
PROG - программа;	UNPLUG - откупоривать;
PANTS - брюки;	WAX - воск;
PLUG - вставить;	WALL - стена;
PRESS - нажать;	WARP - деформация.

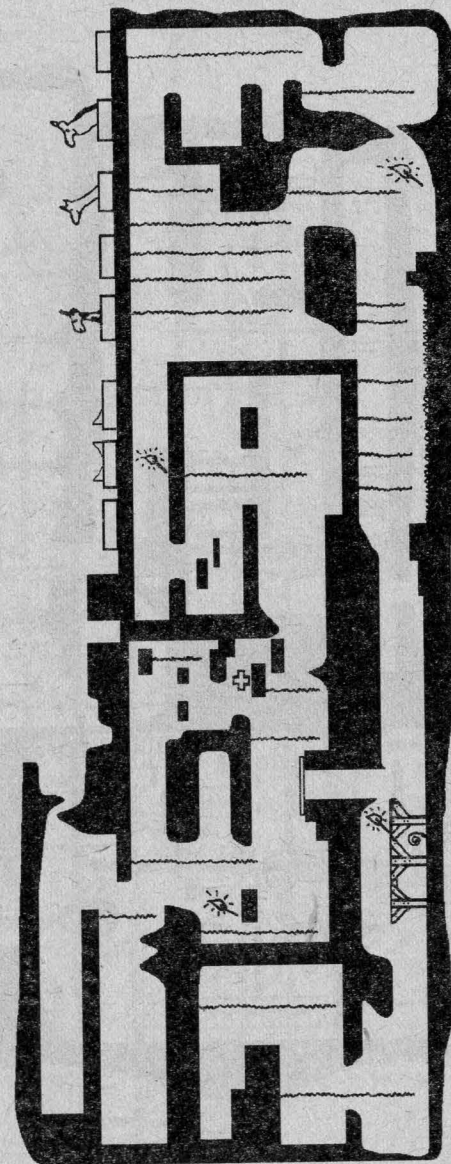
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

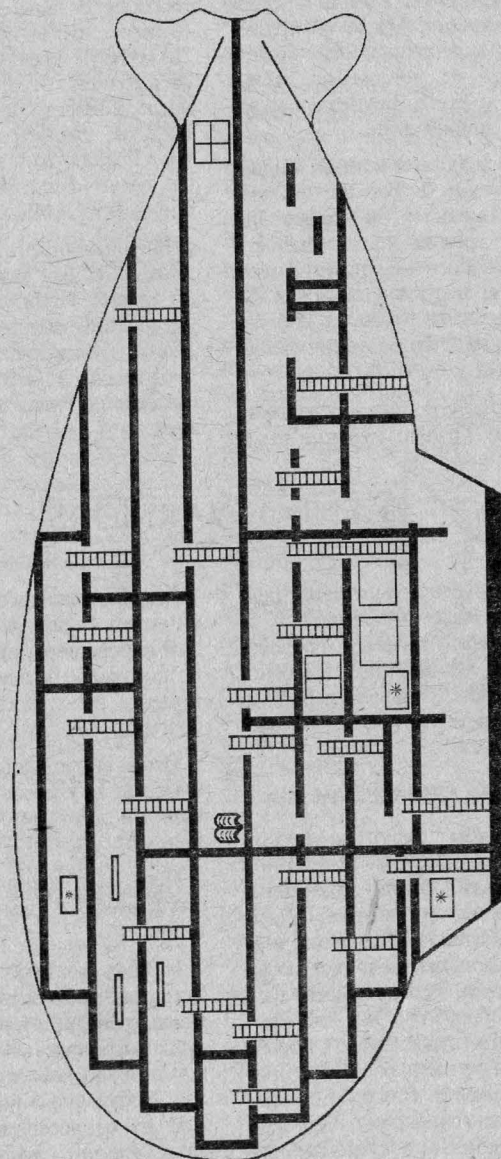
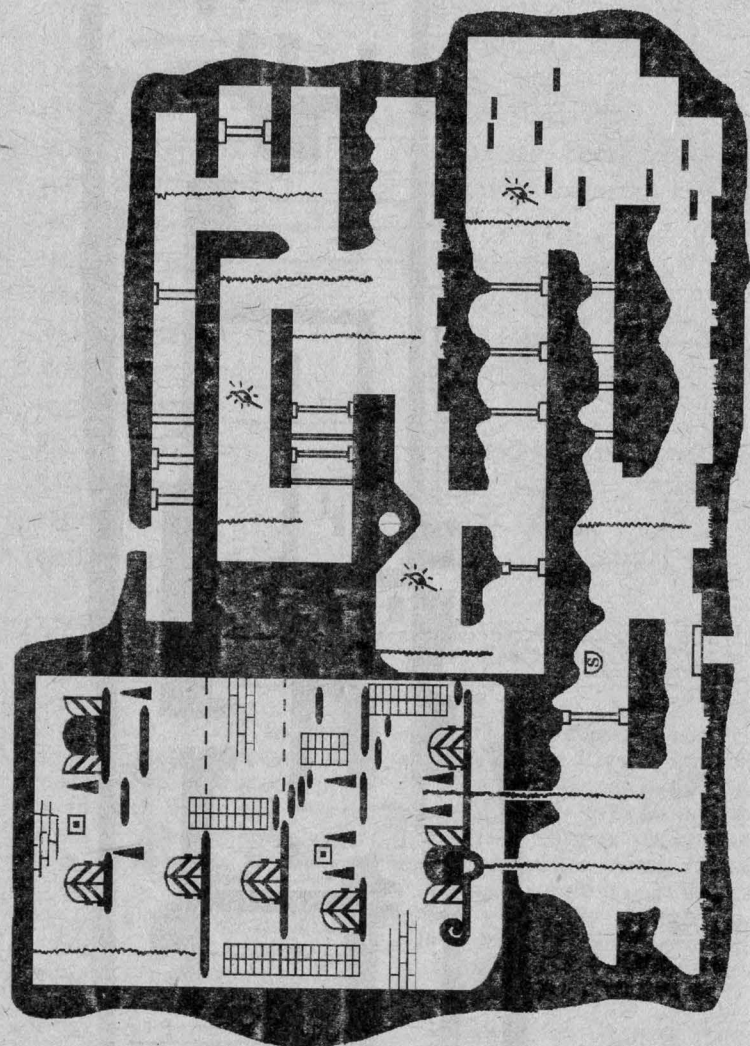
Интересный, гладко выбритый Гаррисон Форд имеет немалое число поклонников. Не так давно под впечатлением от игры "Indiana Jones III" к ним добавились любители и любительницы компьютерных игр.

Экранные приключения Индианы Джонса в фильмах знаменитого режиссера Стивена Спилберга захватывают и увлекают. По мотивам одного из фильмов специалисты фирмы "Ocean" и создали эту игру.

Действие развивается так же, как и в фильме. Вначале молодой Индиана, раздобывший священный крест в своих блужданиях по подземелью, должен убежать от преследователей по крыше поезда, в вагонах которого перевозятся животные цирковой труппы. Первый этап игры заканчивается, когда Индиана достигнет последнего вагона.

Через много лет Индиана обнаруживает в Венеции подземелье с гробницей Последнего Крестоносца. Там он должен отыскать вто-







рую половину карты места, где хранится Святой Грааль - кубок Иисуса Христа. После обнаружения карты Индиане надо быстро подняться из подземелья, чтобы попасть в замок Брунвельд и закончить второй этап.

Продолжая свои поиски, Индиана прибывает в Берлин, где ему удается попасть на дирижабль. Цель на третьем этапе - найти и забрать записную книжку отца, попавшую в руки нацистов. Спустившись после этого на дно дирижабля, он благополучно покинет воздушный корабль.

На последнем этапе, продвигаясь к Святому Граалю, нужно в такой

последовательности ступать по плиткам с нанесенными на них буквами, чтобы получилось слово "IAHWE" и, кроме этого, уложиться в заданное время, которое, как назло, убывает очень быстро. Если Индиане удалось достигнуть Святого Грааля, то игра заканчивается, звучат фанфары, выдается сообщение "GAME OVER".

Внешняя простота игры обманчива, на самом деле она достаточно трудна. Помимо всевозможных опасностей, подстерегающих Индиану, нужно на каждом этапе уложиться в отведенное время, показанное внизу экрана компьютера.

KENDO WARRIORS

Эта игра была выпущена фирмой "Byte Back" в 1989 году. К ее достоинствам относятся проработанная до мельчайших подробностей графика, большой лабиринт, наличие элементов "Quest" и боевых искусств.

Краткий сюжет игры

В далеком будущем боссом крупной китайской мафиозной группировки были похищены очень важные документы. Правительству Китая крайне важно вернуть эти документы и они посылают киборга, в совершенстве владеющего борьбой "кен-до", выкрасть эти документы. Борьба "кен-до" - это вид борьбы с применением шеста. В борьбе с охраной на подступах к дому, в котором были спрятаны документы, все

телохранители киборга погибли, и он остался один. С большим трудом киборг справляется с охраной и попадает в здание. С этого момента вы управляете этим киборгом.

Итак, вы должны выкрасть документы и улететь на вертолете, который ждет вас на крыше здания.

При выполнении задачи вы столкнетесь с врагами четырех видов:

1. Дама, у которой все карманы буквально набиты звездочками, ножами, гранатами и прочим оружием, которое она при каждом удобном и неудобном случае пускает в ход. Попадание в вас любого оружия из ее арсенала лишает вас двух единиц энергии, которая



обозначена полосой в нижней части экрана. Еще ниже располагается полоса энергии вашего соперника. Уничтожается дама следующим образом: нужно подойти к ней поближе и спереди ударить ее шестом (в сторону и нажать "FIRE"). После этого она вас больше не побеспокоит.

2. Панк, в совершенстве владеющий приемами карате. Уничтожается таким же образом, то есть ударами ниже пояса.

3. Головорез с секирой. Очень надоедливый тип, отлично владеющий секирой. Его слабо берут удары палкой, поэтому уничтожается он другим способом. Сначала можно прыгнуть ему на голову, для этого джойстик нужно повернуть по диагонали. Когда он упадет, его нужно потоптать, а потом снова прыгнуть ему на голову.

4. Собака. Это самое вредное существо во всем доме, она будет прыгать на вас пока не убьет. Уничтожается двумя способами:

1) Нужно нанести два удара палкой, когда она в прыжке.

2) Применение подкатов.

Кроме этого, вам будут усложнять задачу устройства сигнализации (ALARM-POINT). Одна очередь такого устройства лишает вас 50 процентов энергии. Вдобавок замок оборудован защитными экранами, пройти которые можно только имея щит. Экраны бывают двух видов: кобальтовые и урановые. Для каждого вида экрана должен быть свой щит - кобальтовый или урановый.

Чтобы попасть на другой этаж, нужно встать над или под приспособлением, напоминающим трубу, и нажать вверх или вниз.

Вот, в общих чертах, все, что касается устройства дома. Теперь поговорим о самой игре. В начале игры вы находитесь в комнате A2. Пройдите в комнату B2, возьмите пару щитов и идите в комнату D11. В ней вы обнаружите странного вида ключ (APIPE WRENCH). Возьмите его и спуститесь в комнату A9. В ней вы увидите нечто, напоминающее водопроводный кран. Перекройте его с помощью ключа. Вследствие этого в комнатах D5, E8 и E12 отключится газ, вырывающийся из труб.

Затем идите в комнату C4 и возьмите кусачки (A PAIR OF WIRE - CUTTERS). Теперь вы можете справиться с аппаратами сигнализации, для этого просто пройдитесь под ними, после этого они замрут и перестанут стрелять, а в окне сообщений появится надпись: "ALARM-POINT DEACTIVATED" (сигнализация отключена). После этого отправляйтесь в комнату E16 и возьмите шифр для сейфа (AUTO DIGITAL SEQUENCER).

Этаж E имеет кольцевую структуру, то есть при выходе из комнаты E17 вы оказываетесь в комнате E1. После того как вы взяли шифр, пополните запас щитов в комнате B2 и идите в комнату A13. Там находится третий вид щита. Только имея этот щит, вы можете попасть в комнату с сейфом. С этим щитом вам не страшен экран в отсеках B11 и B12. Идите в отсек B11 и откройте сейф. Возьмите из



него документы и идите в комнату B13.

Возьмите там первую часть проволоки (15 AMP FUSE WIRE). Затем идите в комнату F1 и возьмите вторую часть проволоки (5 AMP FUSE WIRE). Из комнаты F1 посредством телепортации вы попадаете в комнату F7. Преодолев экран, идите в комнату G9, в этой комнате вы столкнетесь с главарем мафии, который превосходит вас размерами примерно в пять раз. При попытке приблизиться к нему во всем доме гаснет свет. После того как это произойдет, вы увидите себя и большие глаза главара. Он искушен во всех видах борьбы, единственное его слабое место, - это то, что из-за своей толщины он не может делать подкаты. Вос-

пользуйтесь этим, и у вас есть шанс его победить.

Пройдите на экран вперед и возьмите последнюю часть проволоки (10 AMP FUSE WIRE). После этого почините выключатель в отсеке G8 и возвращайтесь в зал G10. Там вы увидите ход наверх, взобравшись по нему, вы окажетесь на крыше. Бейте телохранителей главара, пока не появится лестница, спустившаяся с вертолета. Зацепитесь за нее с помощью шеста и улетайте подальше от этого опасного места. Государство спасено!

P.S. Если игра вам покажется слишком сложной, то вскройте загрузчик и вставьте перед оператором RANDOMIZE USR 24700 команду POKE 36095,255.

KING'S QUEST

Эта игра - легенда. Легенда о приходящем в упадок королевстве и о молодом Сэре Грэхеме, который должен вернуть ему былую славу. На троне восседает король Эдвард - добрый, но очень старый и больной. Такой старый, что не может подняться со своего золотого трона. Не может управлять своим королевством, которое вследствие этого все больше и больше разоряется. Поэтому король выбрал молодого Сэра Грэхэма как достойного преемника трона. Чтобы доказать, что он достоин такой чести, ему необходимо добыть три волшебных предмета - зеркало, показывающее будущее, щит, за-

щищающий от любого оружия, и сундук, всегда полный денег.

Надеяться Сэр Грэхэм может только на собственную ловкость.

Для любителей быстро закончить игру пригодится шпаргалка:

1. Передвиньте камень (MOVE ROCK) F-3 и достаньте из дыры стилет (TAKE DAGGER).

2. В E-1 прыгните в колодец (ENIER WELL), плывите (SWIM), а потом ныряйте (DIVE). Заплывите в дыру с левой стороны, подойдите к дракону и бросьте в него стилет (THROW DAGGER).

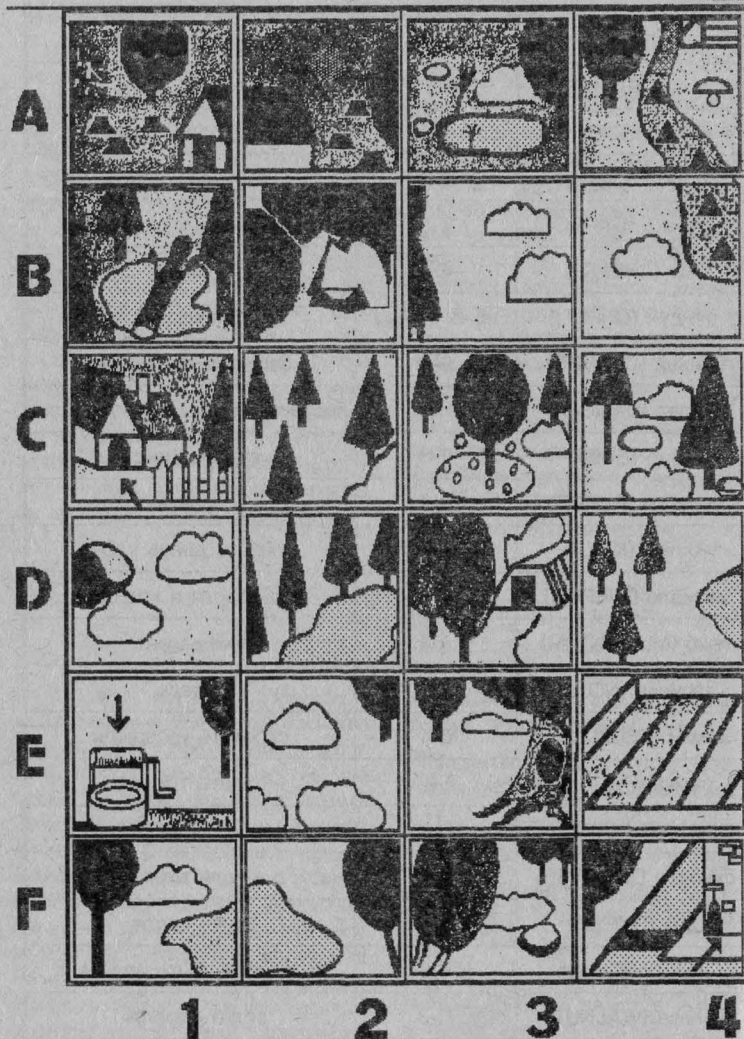


ЧТО?	ГДЕ?	ДЛЯ ЧЕГО?
фасоль (BEANS)	B-6	посадить в B-8
миска (BOUL)	C-4	отдать дровосеку в A-1
ведро (BUSKET)	E-1	наполнить водой
морковка (GARROT)	E-5	съесть или отдать козе
сыр (CHEESE)	C-1	съесть
сундук (CHEST)	B-8 (в тучах)	для короля
клевер (CLOVER)	D-6	защитит от гномов
стиллет (DAGGER)	F-3	срезать ведро, убить дракона
яйцо (EGG)	E-3	отдать крысе
скрипка (FIDDLE)	A-1	играть
ключ (KEY)	B-6	открыть дверь в D-3
зеркало (MIRROR)	E-1	для короля в колодце
гриб (MUSHROOM)	A-4	уменьшает
записка (NOTE)	C-1	читать
камни (PEBBLES)	B-4	стрелять из пращи
сумка (POUGH)	F-8	отдать троллю
перстень (RING)	D-4	делает невидимым
скипетр (SCEPTRE)	A-5	для тебя
щит (SHIELD)	A-5	для короля
праща (SLING)	B-8	в облаках убить великана
шишка (WALNUT)	C-3	отдать троллю
вода (WATER)	озеро	пить или облить дракона

3. Возьмите зеркало (MIRROR) и вернитесь на поверхность, взбираясь по веревке (CLIMB ROPE).

4. В E-3 залезьте на дуб (CLIMB THREE), возьмите из гнезда яйцо (EGG) и осторожно спуститесь.



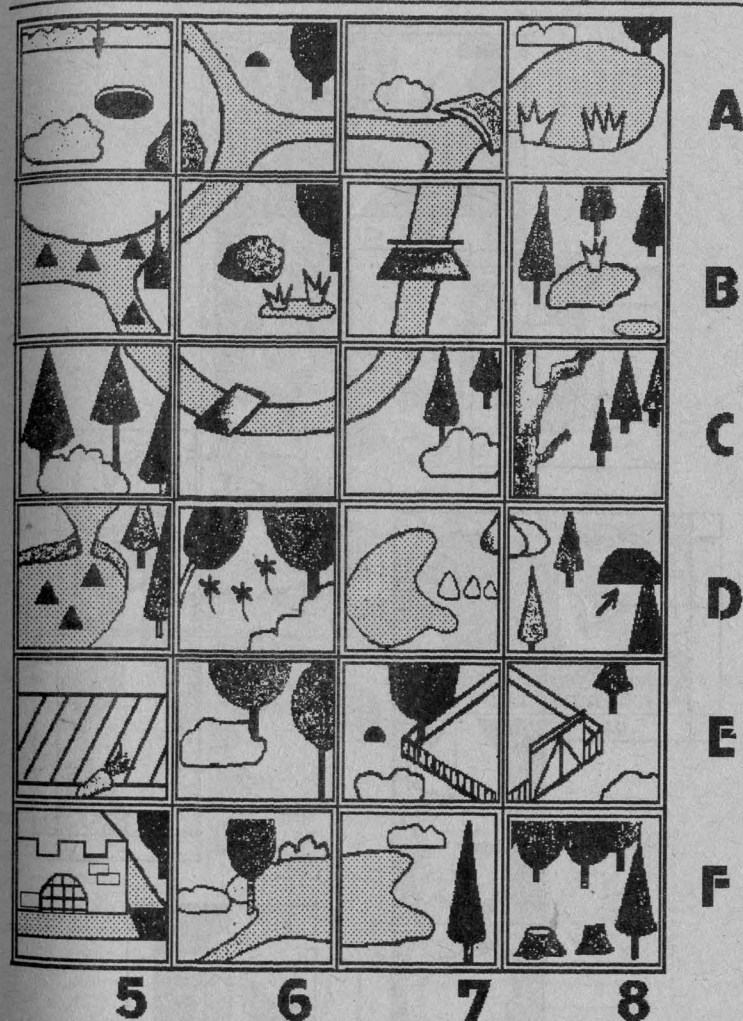


5. В D-6 сорвите 4-х лепестковый клевер (TAKE CLOVER) и идите в D-8.

6. Встаньте в центре и в нужный момент подпрыгните (JUMP), чтобы ухватиться за птицу.

7. Упадете на остров, с A-4 возьмите гриб (MUSHROOM) и запрыгните в дыру в A-5.

8. Крысе дайте яйцо (GIVE EGG) и откройте дверь, сойдите вниз, возле трона стоит щит



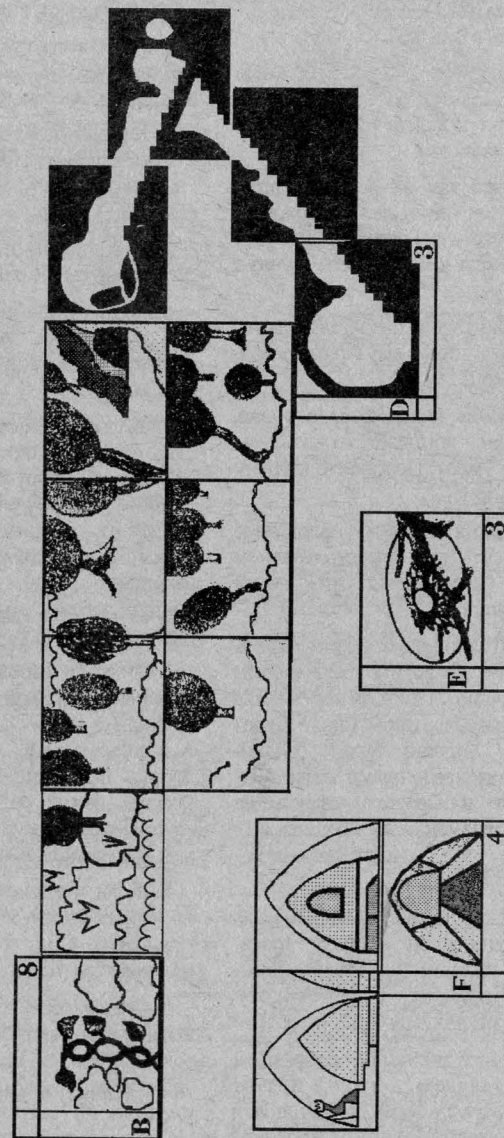
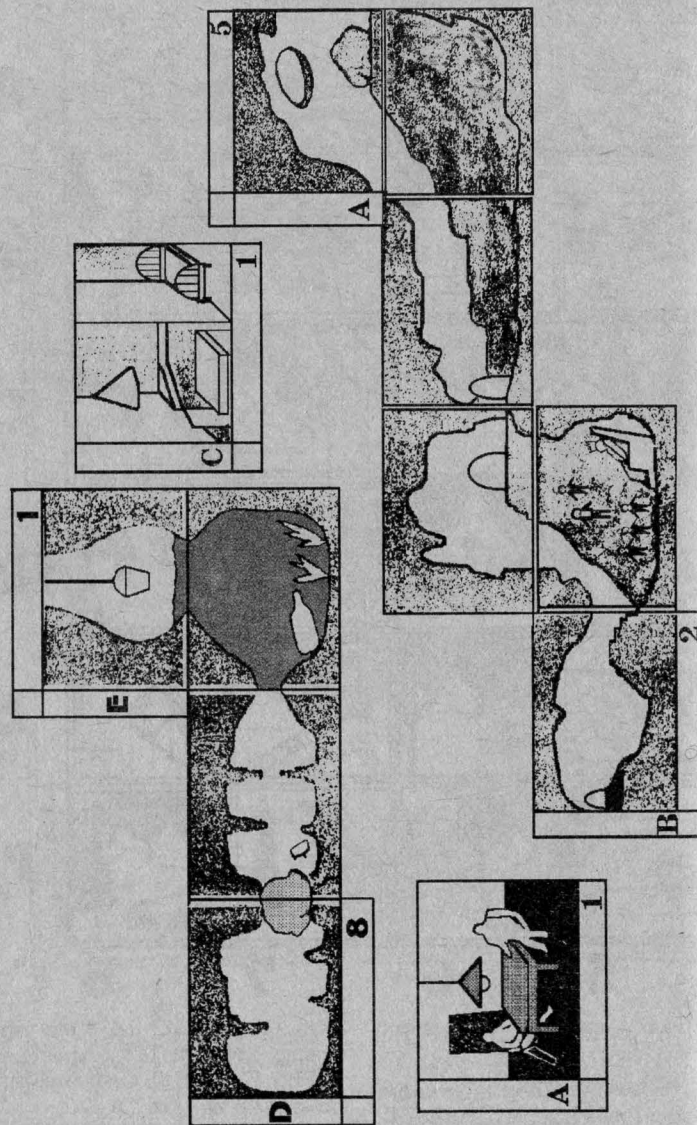
(SHIELD), который необходимо взять.

9. Подойдите влево к дыре, съешьте гриб (EAT MUSHROOM), пройдите через нору и окажетесь в B-2.

10. Под деревом в C-3 возьмите шишку (WALNUT), раскройте ее (OPEN WALNUT). Откройте, дайте троллю на мосту в C-6.

11. Заговорите с гномом (SPEAK GNOME) в B-6, он предложит







отгадать его имя. Ответьте "IFNKOVHGROGHPRM", получите фасоль (BEANS).

12. Посадите фасоль в болотце в В-8 - вырастет большое фасолевое дерево. Войдите на вершину и пойдите вправо.

13. Встав так за дерево, чтобы великан вас не видел, подождите пока он заснет. Тогда подойдите к нему и возьмите у него сундук (CHEST).

14. Вернитесь в замок, подойдите к королю и низко ему поклонитесь (BOW KING).

15. Король поднимется с трона, чтобы вас поприветствовать, но упадет и умрет. Подойдите к трону и вы - король.

Однако большее удовольствие вы получите при самостоятельном ведении игры, хотя это почти невозможно.

Те, кто захочет попробовать должны будут посвятить этому минимум неделю. Пригодится знание английского, словарь также будет полезен. Хорошо будет ознакомиться с приведенными ниже подсказками и бросить взгляд на таблицу размещения предметов:

Советы

1. Миска, лежащая в С-4, сама заполняется гуляшом после произнесения заклинания FILL. Дровосек за полную миску даст скрипку, на которой можно будет играть.

2. Крыса также не побрезгует золотой шишкой, а тролль примет сумку с бриллиантами. Пещера в D-8 завалена валуном. Отодвинет

его дракон, убегающий от воды, которой можно его облить.

3. Место того, чтобы ждать когда великан заснет, можно убить его из пращи, заряженной камнем.

4. Король гномов имеет скипетр и щит, однако, чтобы войти в его королевство надо иметь 4-х лепестковый клевер.

5. У волшебницы в шкафу есть отличный сыр (швейцарский).

6. Если отгадаете имя гнома, то он даст ключ, которым можно открыть туннель в D-3, ведущий в облака.

7. В лесу бегают разные существа и среди них: лесовик (убивает), карлик (ворует добычу), волшебник (морозит), волшебница (запирает в доме), эльф (дает перстень-невидимку), колдунья (охраняет мост), гном (шляется вокруг логова), птица (переносит на остров), коза (пасется в загоне).

Ко всему прочему, в пещере управляет дракон, в облаках - великан, в доме - дровосек с женой. А в подземельях - крысы и гномы. Звери, находящиеся в лесу, не опасны, когда за рыцарем идет коза. Нужно приманить ее морковкой, сорванной в поле.

8. Если Грэхэм упадет в воду, то утонет через 5 секунд, если не поплывет. Под водой он может находиться только 20 секунд.

9. Некоторые функции могут выдаваться автоматически, например: "3"-запись текущей позиции, "5"-воспроизведение записанной позиции, "7"-начало игры заново, "9"-повтор последней программы,



"0"-прыжок, "4"-плавание, "-"-коленипреклонение.

10. Войдя в помещение, прежде всего осмотритесь (LOOK AROUND), также будет полезен внимательный взгляд на предметы.

LIVINGSTONE - 2

Эта игра для тех, кто любит приключения в диких джунглях Африки. Оригинальная идея сюжета, превосходная графика, динамичность и логичность - все это относится к достоинствам этой игры. Для того чтобы достичь успеха в этой игре, нужно иметь точный глазомер.

Задача сложна, но цель - благородна. Нужно вернуть очаровательной языческой богине пять волшебных камней, похищенных у нее грабителями, и тогда в этом чудесном уголке вновь установятся привычные мир и спокойствие.

После загрузки нажмите ENTER, далее появится надпись: "PRESS FIRE". После этого включается режим демонстрации. Показываются лишь отдельные участки пути, на самом деле путь долог и труден.

Управление осуществляется с помощью клавиш "Q", "A", "O", "P", клавиши "SPACE" или "M" обозначают "огонь".

Клавиши 1, 2, 3, 4 - переключение вида оружия: бумеранг, кнут, бомба, шест.

С помощью клавиши "ENTER" осуществляется разворот.

11. Не используйте слов "до", "от", "для", "с", "на" и т.д. Они опускаются. Например, команда "SPEAK KING" делает то же, что и "SPEAK TO KING".

Слева внизу - шкала силы удара или прыжка. Если клавиши "огонь" держать нажатой, сила копится. Когда вы отпускаете клавишу - герой прыгает или бьет.

Справа внизу показаны жизни (LIVES), их количество равно девяти. Рядом обозначены очки (SCORE) и рекорд (HISCORE).

Вы хорошо экипированы - в вашем распоряжении:

тропический шлем - защита от палящего солнца; шест для преодоления препятствий; металлические ножи; бумеранг; бомбы.

Этого вполне достаточно для осуществления своей миссии при определенной сноровке и знании тонкостей игры.

Начав игру, взять бумеранг (клавиша 1).

Когда на вас едет вагонетка, держите клавишу "огонь", тогда она не причинит вам вреда. Дойдя до конца, подойдите вплотную к стене.

Теперь накопите максимальную энергию бумеранга, подпрыгните и киньте его, чтобы переключить им рычаг. Когда переключите, идите влево, до начала.





При помощи шеста (4) запрыгните на второй этаж. На втором этаже тоже ездит вагонетка. Идите вправо до конца и смотрите, чтобы рудокоп сверху вас не убил камнем.

Теперь дождитесь лифта и поднимитесь на нем на третий этаж. Идите вправо и запрыгните на уступ.

Бумерангом с силой в 6 запустите в рычаг и переключите его. Теперь двигайтесь влево, перейдите через шахту лифта и идите к провалу. Рудокопа на той стороне убейте гранатой и займите его площадку.

Таким образом действуйте до площадки, на которой будут два рудокопа. Остерегайтесь газа, выходящего из сопла на потолке.

Площадка, на которой вы стоите, имеет уступ. Убейте первого рудокопа на следующей площадке и остановитесь сразу, как сойдете с уступа.

Возьмите шест, накопите полную силу и прыгните, как только из потолка выйдет газ. Вы попадете в такое место, где ни газ, ни камни рудокопа вас не достанут.

Теперь убейте кнутом рудокопа и продолжайте путь, пока не достигнете выступа в стене, на котором стоит рудокоп. Убейте его гранатой и, взяв шест, запрыгните на уступ.

Отойдите к стене, развернитесь и, накопив силу в 7.5, прыгните и сразу идите вправо, не останавливаясь. Вы должны успешно миновать сопла в земле и криок, который

может сбросить вас в провал к рудокопам.

Теперь идите дальше. Если вы подпрыгнете, то увидите последний этап вашего путешествия - лес с туземцами. Вам надо отнять у последних 5 камней.

Итак, перепрыгните через первый провал, идите дальше, провалитесь во второй и падайте на уступ. Развернитесь влево и прыгайте, после этого вы попадете на другой уступ. Далее повернитесь направо и падайте вниз.

Вы стоите на маленьком камушке, вокруг бушует вода. Между камнями курсирует бегемот. Отойдите как можно дальше назад и, как только бегемот появится на экране, бегите вперед и на краю камня прыгайте. Тут вы должны научиться прыгать на бегемота и спрыгивать с него вовремя.

На бегемоте и по камешкам доберитесь до островка с удавом. Кнутом (2) убейте удава и идите дальше. Опять появляется бегемот.

На этом этапе нужно остерегаться птицы, которая может вас схватить и отнести в свое гнездо, расположенное над островком с удавом. После этого вам придется начать все сначала.

Опять по камешкам и на бегемотах доберитесь до камня с пальмой, а потом до островка с водопадом. Теперь, остерегаясь птицы, возьмите шест и прыгайте вверх на уступ.

Таким образом доберитесь до самого верха. Здесь стоите и ждете птицу - она отнесет вас к болотам. Когда это случится, подойдите



вплотную к уступу слева от гнезда и прыгайте наверх.

Кнутом убейте удава и идите влево, взяв гранату, дальше до болота. Здесь дождитесь крокодила и убейте его гранатой. Теперь по черепашкам перейдите болото. Совет: отходите на черепашке назад, чтобы чуть-чуть зависать над водой. А потом бегите вперед и на середине прыгайте.

Перейдя первое болото, убейте удавов на деревьях и крокодила во втором болоте. Перейдите и это болото.

Дойдя до второй черепашки, убейте крокодила и идите дальше.

Перейдя болото, убейте удава и идите к провалу, взяв шест.

Прыгайте, подходя как можно ближе к провалу. Вы попадете на уступ.

Сойдя вниз, вы увидите лужу с крокодилом. Подойдите к ней и с силой в 6.5 при помощи шеста перепрыгните ее. Теперь вы должны добыть пять камней.

Это очень трудно, так как во всех направлениях летают стрелы, сверху - туземцы, внизу - неуязвимые гориллы.

Отыскав 5 камней, разбросанных во всевозможных местах, двигайтесь к храму и в святилище богини

и верните их на прежнее место. Дальнейшее развитие событий подскажет вам верные действия.

Советы

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

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

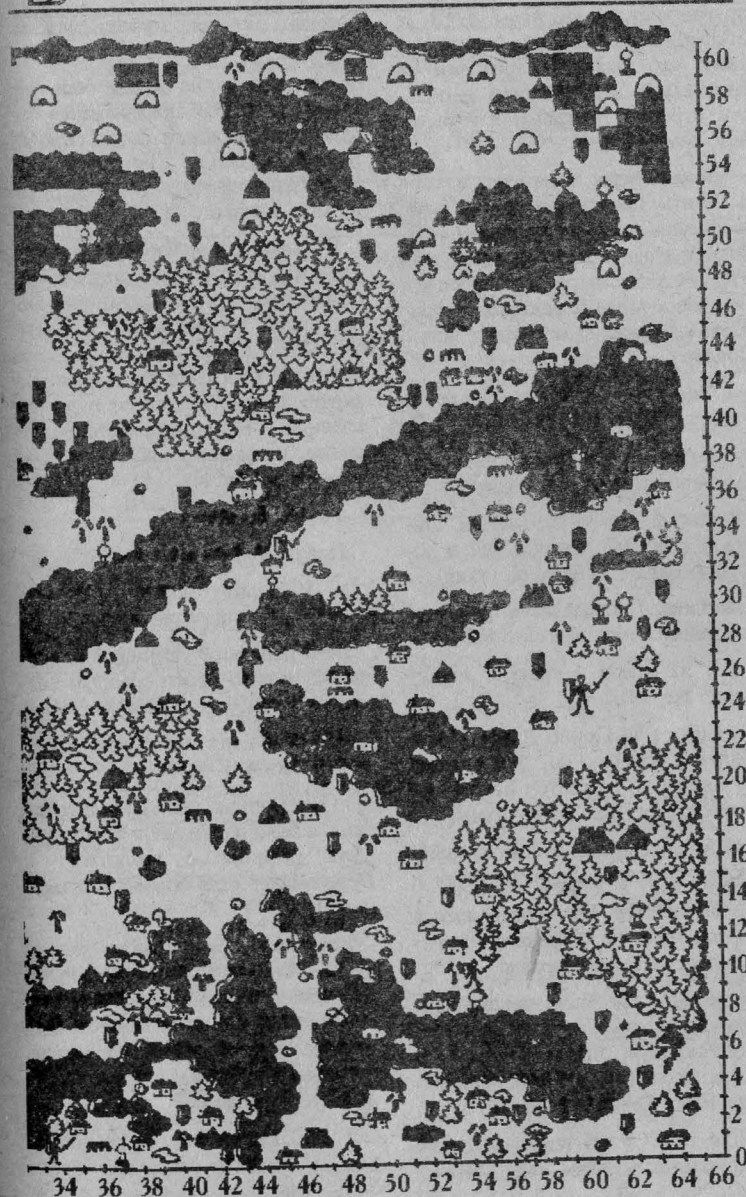
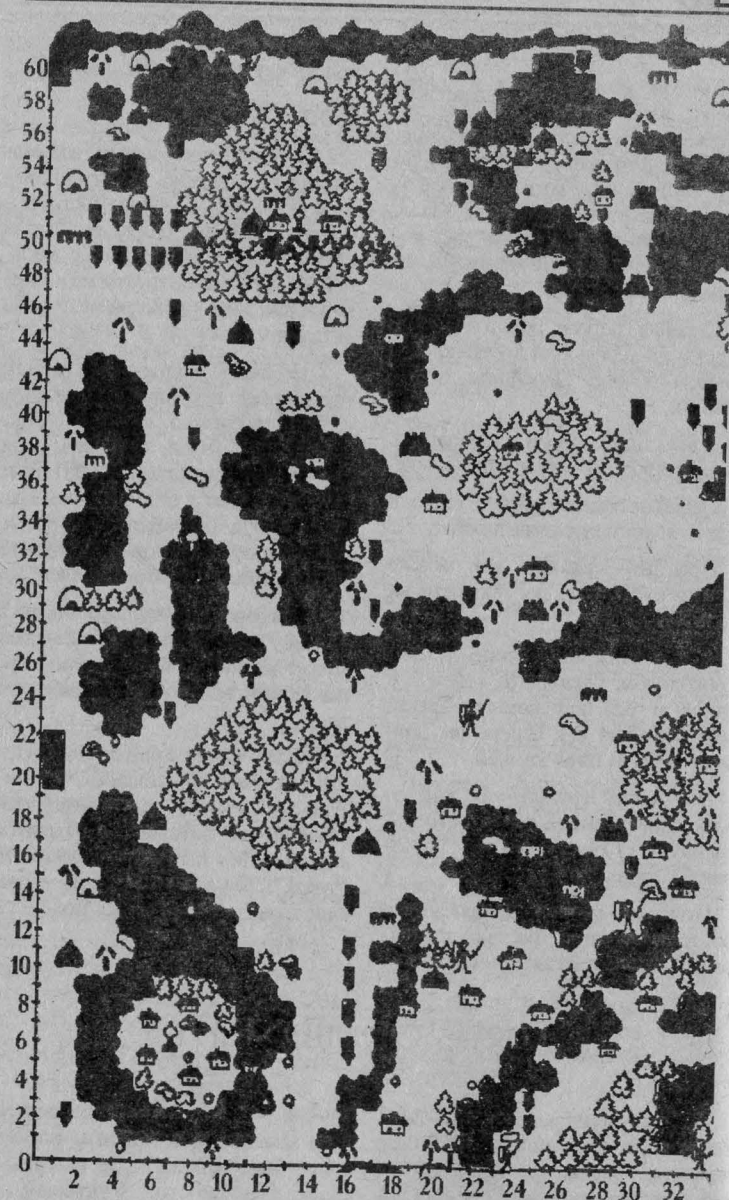
3. Встреча с прогуливающимися по лесу дикарями или бандитами может кончиться довольно печально. Помните, либо вы их, либо они вас.

4. Если вы провалитесь в ловушку - необходимо попасть чем-нибудь в рычаг, расположенный обычно на потолке, и появится выход. Не пытайтесь поразить "глаза", блуждающие в темноте, они неистребимы. 2 - нож; 3 - бомба; 4 - шест.

LORDS OF MIDNIGHT

В этой игре реализовано 3904 возможных ситуаций с 31232 различными экранами. При памяти вашего компьютера, имеющей

49152 (48 Кб) свободной памяти, это кажется невозможным, но уверяем вас, что так оно и есть в действительности. Учитывая и





другие достоинства игры "Lords of Midnight", можно не удивляться тому, что эксперты признают ее наивысшим достижением в области игровых программ для бытовых компьютеров.

Сюжет игры включает в себя элементы приключенческих, стратегических и адвентюрных игр. Задача игры - одержать победу над силами зла - войсками Doomdarlena, угрожающим территориям, находящимся под властью Лордов.

Существует два способа вести борьбу:

- первый основывается на захвате крепости врага "Ushgarah";

- второй - на уничтожении "Ледовой короны", хранящейся в дозорной башне (Tower of Doom).

В начале игры вы управляете действиями четырех Лордов.

Вот их имена и краткая характеристика каждого:

- Luxor или Принц Луны. Предводитель оппозиции, владеющий символом сопротивления Doomdarleny - Кольцом Луны;

- Morhin, его сын. Только он один сможет отыскать Ледовую корону;

- Carleth the Fey, предводитель Лордов Фей, не слишком доверяющих остальным Лордам;

- Rothron the Wise, колдун-чернокнижник, обладающий редкими способностями преодоления всех, без исключения, препятствий, создаваемых Doomdarlenom.

Для того, чтобы выбрать Лорда, которым мы хотим управлять в

данный момент, нужно нажать клавишу "M".

После этого на экране появится меню, в котором показывается соответствие каждого Лорда определенной клавише. Например, для управления Лордом Luxorом надо нажать клавишу "C".

В дальнейшем управление действиями Лорда производится выбором соответствующей опции меню, доступной в настоящий момент. Это меню возможных для данного момента операций выдается на экран компьютера после нажатия клавиши "T", а выполнение операции начинается после выбора нужной клавиши:

1 - SEEK, поиск.

Найти можно следующее:

а) В башнях можно услышать советы, облегчающие игру;

б) В деревнях, темницах и крепостях можно найти средства восстановления утраченной энергии;

в) Среди скал и в озерах можно найти "живую" воду;

г) В темницах, крепостях и среди скал можно найти мечи Wolfslayer (для борьбы с волками) и Dragonslayer (для борьбы с драконами).

Внимание! Брать следует далеко не все, что попадает на дороге, а только то, что действительно необходимо в данный момент. Вышеприведенный список предметов, которые вы будете находить, далеко не полный.

2 - HIDE, укрытие. Возможность укрыть Лорда от опасности может быть использована только в том



Условные обозначения

	РЫЦАРЬ		БАШНЯ
	РОТОНДА		ГРОТ
	ОЗЕРО		ХОЛМЫ
	КРЕПОСТЬ		ЛЕС
	ДЕРЕВНЯ		ХИЖИНА - ИГЛУ
	СКАЛА		РАЗВАЛИНЫ
	СТОРОЖЕВАЯ ВЫШКА		СТОРОЖЕВАЯ ВЫШКА ПРОТИВНИКА

случае, когда он не сопровождает войском.

Чтобы продолжить затем движение вперед, нужно снова нажать клавишу "2". На экране должно появиться сообщение "do not hide".

3 - FIGHT THE ..., борьба с ... Дает возможность вступить в борьбу с волками, троллями, драконами и прочими врагами, находящимися поблизости от Лорда.

4 - RECRUIT, подключение, для примера, следующего лорда.

5 - RECRUIT MEN, набор войск или крепостей. Однократное нажатие подключает к управлению дополнительно 100 воинов.

6 - STAND MEN AN GUARD, расстановка охраны. Однократное нажатие также мобилизует 100 воинов.

7 - TO BATTLE ! (в атаку!) Нападение на силы Doomdarlena.

R - REPORT, рапорт. Выдает на экран данные о состоянии Лорда в настоящий момент, о его физическом состоянии (tired - уставший, invigorated - отдохнувший), о силе Ледового ужаса, а также о возможностях Лорда.

Кроме этого, показывается также предмет, которым в данное время владеет Лорд (например, Dragonlayer). Дальнейшее нажатие клавиши "R" вызывает выдачу:

- данных об итогах прошедшей схватки, сведения о потерях с обеих сторон;

- положения оставшихся в твоём распоряжении воинов и крепостей;

- состояния и количества войск Doomdarlena;

- состояния войска данного Лорда;

- состояния армий других Лордов.



Если в следующей локации тоже кто-то находится, то управление сохраняется то же, что и было.

Клавиша "E" - разворот для осмотра местности.

Клавиша "Q" - движение на одну позицию вперед.

Клавиши 1-8 - смена направления обзора. От клавиши 1 - направление на север, до клавиши 8 - северо-запад.

Лорд может смотреть по восьми направлениям. Движение вперед осуществляется в том же направ-

лении, которое установлено для обзора.

Для продвижения Лорду установлено ограничение по времени. Когда кончается день, экран темнеет - наступает ночь.

Клавиша "U" - позволяет управлять перемещением сразу всех лордов. Компьютер определяет результаты сражений и также перемещает войска противников.

Клавиша "G" - позволяет закончить игру после вопроса "Do you want dawn?".

MASTERBRAIN

Программа "Masterbrain" была создана в 1990 году фирмой Vienna soft и представлена фирмой Crash.

Она представляет собой логическую игру. Перед вами на экране изображен набор карт, лежащих рубашками вверх. За один ход вы можете открыть две карты. Если эти карты совпадают, то они выходят из игры, а если нет, то закрываются обратно.

Таким образом, запоминая расположение карт, нужно очистить поле.

После загрузки на экран выйдет меню.

1. Один игрок
2. Два игрока
3. Этап 1, 2, 3
4. Вид карт (цветные, цифры, персонажи игр, детские)

5. Звук (нужно выбрать "+", если звуковое сопровождение желательно, и "-", если нет).

6. Сдвиг карт ("+" - есть, "-" - нет)

7. Просмотр карт.

Перед тем, как начать игру, можно установить условия игры.

1. Этап

Изменяется клавишей 3. На первом этапе вы играете с двадцатью картами, на втором - с тридцатью, на третьем в вашем распоряжении уже сорок карт.

Чем меньше уровень сложности этапа, тем быстрее вы очистите поле, но тем меньше очков получите.

2. Вид карт

Изменяется клавишей 4.



Цветные карты. Этот вид карт не рекомендуется пользователям компьютера с черно-белым монитором.

Цифровые карты. При использовании этого вида карт легче запоминается расположение карт.

Карты с изображением персонажей игр. Степень запоминаемости снижена.

Детские карты. Их можно легко запомнить по ассоциации, рекомендуются новичкам.

3. Звук

Звук можно отключить или включить клавишей 5. Сопровождающие игру звуки довольно разнообразны.

MUGSY

Программа "Mugsy" была создана фирмой Melbourn House в 1984 году. Эта игра относится к классу Business/Management.

Итак, Чикаго, начало века. В городе разгул преступности. Вы - главарь одной из банд. Для того чтобы жить, нужны деньги. Заработать их - ваша задача. Итак, ваш помощник предлагает вам определенный вид бизнеса - охранять состоятельных клиентов.

В городе существует тайная ассоциация организаций, занимающихся таким же бизнесом. Все клиенты проходят через руки этой ассоциации, она же назначает цену за каждого клиента.

Все дела вы вершите при помощи своих подчиненных. От вас

4. Движение карт

При включенном режиме движения карт после каждого хода влево сдвигается одна линия карт. Это усложняет игру, но делает ее интересней и дает дополнительные очки.

Нажав клавишу 7, вы можете ознакомиться с рисунками карт (но не расположением). Это полезно для тех, кто еще мало знаком с игрой.

Запустить игру можно нажав клавиши 1 (один игрок) или 2 (два игрока). Игра вдвоем очень увлекательна.

требуется распределять деньги, клиентов и т.п. Однако не все так просто.

Во-первых, ваше дело незаконно, выручает лишь то, что полицейские продажны, и все можно уладить с помощью денег.

Во-вторых, у вас есть конкуренты, и в результате стычек с ними вы можете терять деньги и людей.

И, наконец, вы иногда сталкиваетесь с такой "совковой" проблемой, как текучесть кадров. Социальная неудовлетворенность, высокая смертность могут побудить людей уйти из банды.

После загрузки на экране вы увидите своего помощника Луи,





который обратится к вам со словами;

- Привет, босс, это твой помощник Луи со своей бандой.

Кстати, Луи - довольно крутой парень и разговаривает только на американском сленге. Поэтому будет приведен не только перевод фразы, но и ее оригинал, поскольку язык изменен до неузнаваемости.

Итак, нажав любую клавишу, вы попадете в полосу автоплея. С нее начинается каждый игровой год.

1. Last year xx guys got rubber out by other mobs and yu wuz recruited by de organization.

В этом году xx парней перешли в другие банды, и уу было завербовано бандой.

Здесь xx - количество ушедших парней, а уу - количество нанятых.

2. So da mob now contains xx loyal hoodlums.

Итак, в банде теперь xx классных ребят.

3. We protected xxx of our yyy clients last year and squeezed them for an average of \$ zzzz so we made aaa thousands bucks.

Мы взяли под защиту xxx клиентов, с каждого в среднем получили по zzzz долларов, таким образом, мы заработали aaa тысяч долларов.

Полиция время от времени устраивает облавы, особенно, если вы ей мало платите. В этом случае появляется следующее сообщение: But de cops raided us and took xxx thousand bucks from our safe.

Полицейские устроили облаву и забрали xxx тысяч долларов из нашего сейфа.

В том случае, если вы платите достаточно, появляется сообщение: And we kept our noses clean of da precinct house.

Вы чисты в отношениях с полицией.

Затем выводится сообщение об имеющейся наличности.

You got xxx thousand bucks.

У вас xxx тысяч долларов.

Далее Луи обычно делится своими впечатлениями о вашей работе. Чаще всего это восклицания типа:

- Я просто не знаю, как тебе это удастся!

Но иногда вместо восклицания может быть сообщение о том, что каждый гангстер должен защищать одного клиента, и что на охрану одного клиента уходит 1000 долларов.

Далее могут быть самые разные происшествия. Например, в начале игры на вас насаждает банды неизвестного Рокко. Время от времени он забирает у вас половину прибыли, но иногда предоставляется возможность купить банду Рокко. Если вы заплатите достаточно большую сумму, то больше не будете иметь с ними проблем,

Может также пройти слух, что вы утонули, это может произойти в том случае, когда вы не набираете людей. На экране появляется сообщение: City Hall think you sink. В такой ситуации полицейские



временно перестают вас преследовать.

Полоса автоплея кончилась, начинается диалоговая часть. Основную часть экрана занимает картинка. В общей сложности вы увидите шесть картинок, поочередно сменяющих друг друга. Верхний левый угол экрана занимает окно реплик Луи. Верхний правый угол занимает окно ввода запрашиваемых данных.

Две строки внизу экрана занимают сведения о количестве людей в банде (Hoods), клиентов (Customers) и денег в сейфе, в тысячах долларов (Doudh in da safe).

Итак, сначала Луи сообщает вам цену одного клиента в ассоциации (This year we can buy or sell on each client). Затем он спрашивает, сколько клиентов вы хотите купить (How many do we buy from the

syndicate this year, boss?). Отвечайте, исходя из ваших возможностей и цены клиента. Самая низкая цена - 11 тысяч долларов, а самая высокая - 21 тысяч долларов. Если вы не хотите покупать клиентов, тогда можно их продать. Для этого вы должны на запрос о покупке ответить 0, и Луи спросит вас, сколько клиентов вы хотите продать (How many do ya wanna sell?). Если вы откажетесь и от продажи, нажав на клавишу 0, Луи скажет следующую вещь:

As you know, boss, that leaves xxx thousand bucks in the safe. How many grand are ya gonna give the boys for artillery and ammo.

Как ты знаешь, босс, в сейфе осталось xxx тысяч долларов. Сколько кусков ты даешь ребятам на вооружение и боеприпасы?

Целесообразно выделять на эти цели от 100 до 200 тысяч долларов.



Луи выскажет мнение по поводу суммы, отпущенной его парням, а затем скажет:

- У нас xxx клиентов, нуждающихся в защите. Сколько из них мы будем защищать?

(We got xxx clients in need of protection, boss. How many do we put the squeeze on this year?)

Лучше ответить xxx, то есть то число, которое там стоит. Исключения могут составлять случаи, когда у вас не хватает денег. Ни в коем случае не отвечайте 0, поскольку игра тут же закончится. Затем вам предстоит дать взятку полицейским.

Сколько из наших xxx кусков ты дашь полицейским, чтобы задобрить их?

Outa you xxx grand, how much are you putting a side for the annual kickbacks to the cops? Сумма не должна быть слишком маленькой, иначе участятся облавы, но если вы будете давать слишком много, вас уличат в даче взятки. Оптимальная сумма - от 100 до 200 тысяч долларов.

MUGSY'S REVENGE

Программа "Mugsy's revenge" была создана в 1985 году фирмой "Melbourn House". Она является продолжением более распространенной игры "Mugsy".

Сюжет этой игры таков. Действие происходит в 1919 году, в

Вообще, все расходы рассчитывайте так, чтобы у вас оставалось не менее 500 тысяч долларов.

Далее Луи последний раз в этом году выразит свое мнение по поводу происходящего. Если вы платили слишком мало, или вы на грани банкротства, то есть у вас меньше 500 тысяч долларов, а также по некоторым другим причинам, может приехать вышибала из Детройта. В этом случае игра заканчивается.

Дальше начинается часть мультипликации, состоящая из трех мультфильмов. После третьего мультфильма игра заканчивается. Мультфильм показывает приезд вышибалы из Детройта, действие происходит в кафе. После мультфильмов игровой год заканчивается, и все начинается сначала.

Однако, если вы допустили несколько грубых ошибок, игра заканчивается. Луи скажет вам все, что он о вас думает и сообщит о том, что не него и его банду вы можете больше не рассчитывать. Еще он сообщит вам ваш рейтинг в процентах.

Игра достаточно интересна, графика на довольно высоком уровне.

Чикаго. В США действует "сухой" закон. Торговля спиртными напитками запрещена. Вы - главарь одной из чикагских банд. В прошлом вы занимались рэкетом. Один из ваших конкурентов попытался вас устранить, в результате



вы ранены. Вам нужны деньги, и ваш помощник предлагает вам заняться прибыльным, но опасным ремеслом - бутлегерством.

Бутлегеры привозили из Канады ликер и продавали его в США.

После загрузки вам предложат выбрать управление. По ходу игры вы должны будете вводить некоторые цифры, но время от времени придется участвовать в перестрелках. В этих случаях вам понадобится джойстик. На экране появится вопрос "Kempston Joystick Y/N". Одна из букв мигает. Это указывает на текущее состояние (Y - включен, N - выключен).

Изменить текущее состояние можно, нажав любую клавишу, нажав клавишу ENTER, вы начнете игру.

Здесь Луи сообщает вам о том, что ликер запрещен, и настоящие "бабки" могут быть сделаны из ликера, похожего на лунный свет. Затем он спросит, согласны ли вы начать игру.

Все ваши ответы вводятся в окошко в правом нижнем углу. Слова Луи в левом верхнем углу, а данные о количестве денег (money) и ликера (barrels) находятся внизу экрана.

Итак, нажимайте на "Y" и приступайте к игре. Луи предложит вам взять еще кого-нибудь в банду. Поскольку без людей вы не сможете провести ни одной операции, вам придется нанять хотя бы одного человека. Чем больше у вас людей, тем более у вас развязаны руки, но вместе с тем больше шансов, что вас предадут. Кроме

того, руководствуйтесь своими материальными возможностями.

Итак, определившись с тем, сколько людей вы нанимаете, одного или двух, вы должны остановиться на конкретной кандидатуре. Луи по очереди будет представлять вам кандидатов, а вы вольны принять его ("Y") или нет ("N"). Однако имейте в виду, что если вам не понравится и третий кандидат, то вы надоедите Луи своей привередливостью, и он покинет вас, что повлечет за собой окончание игры.

Далее вы должны будете заплатить выбранным людям, причем платить нужно не меньше указанной суммы, последствия вашей скупости могут быть непредсказуемы. Итак, вводите аванс за год каждому нанятому вами человеку, затем Луи сообщает вам, что можно купить ликер по столько-то долларов за бочку и спрашивает не хотите ли купить несколько бочек. За один ход можно привезти не больше шестидесяти бочек. Если вы откажетесь, то перейдете ко второму полугодью, а если согласитесь, то вам придется проделать еще ряд процедур.

Во-первых, вам нужно указать количество покупаемых бочек, затем вы должны будете ввести номер человека, которого вы хотите отправить, чтобы уладить все вопросы относительно поставки ликера. Далее Луи сообщает, что ваши дела в Канаде идут хорошо, однако необходимо послать туда некоторое количество денег. Вам нужно ввести сумму, которую вы хотите послать.



Чтобы полицейские смотрели сквозь пальцы на ваши дела, вам нужно сделать взнос в "благотворительный фонд полицейских".

После окончания этой операции вы переходите во второе полугодие. Здесь Луи сообщает, что у вас есть шанс продать свои запасы ликера. Самые высокие цены в городе на аукционе, но там можно выставить только контейнер, в который входит сто бочек.

Если у вас есть большая партия ликера, то вас спросят, не хотите ли продать несколько контейнеров. Если вы согласитесь, то поинтересуются сколько контейнеров вы можете продать и какую назначите минимальную цену за контейнер.

Если эта цена будет достигнута, то вам отдадут деньги и заберут проданный ликер. Однако цена может и не подняться до минимальной, тогда вам придется уйти ни с чем.

Но есть еще один способ сбыть ликер. Темная личность по имени Брюс предлагает вам некоторую сумму за бочку. Вы можете согласиться или отказаться. Здесь могут случиться самые неожиданные вещи: у вас может пропасть треть наличности, наличность может удвоиться, вам могут подарить 50 бочек, а могут и донести на вас в полицию.

Затем вас спросят, не хотите ли вы кого-нибудь наказать, если вы ответите согласием, то вам распечатают список членов вашей банды и попросят ввести номер того, кого нужно убрать. Если вы передумали, то введите 0. Вы можете

наказать не всех - среди членов банды есть "железные", то есть те, кого наказывать нельзя. За других нужно платить, если вы заплатите недостаточно, то работа может быть и не сделана.

В конце года вам сообщат о прибыли, наличности, запасах ликера и количестве клубов. В конце вам покажут небольшой мультфильм.

Клубы

При наличии достаточного количества денег вам предложат открыть бары в ночных клубах. Вам нужно только назначить количество баров в одном клубе (1-5) и цену одного бокала ликера в нем. За это вы получаете дополнительную прибыль.

Аукционы

При наличии достаточного количества денег вас приглашают на аукцион. Здесь вам предлагают ввести количество контейнеров, которое вы хотите купить. Затем сообщат, каково предложение. Вам необходимо ввести свое предложение, рассчитывайте так, чтобы хватило еще и на уплату комиссионного сбора в размере 20 процентов.

Рэкет

Иногда в начале года вам звонит представитель какого-либо синдиката и предлагает заплатить 10 процентов с прибыли в обмен на спокойную жизнь.

Полиция

Иногда Уинстон Хупер, член вашей банды, доносит на вас в



полицию. В таких случаях Луи трусит и смывается, оставляя вас один на один с полицией. Вам с помощью кемпстон-джойстика или клавиатуры придется отстреливаться. В случае неудачи вы сквозь застилающую глаза кровавую пе-

лену увидите лицо Луи и услышите его голос:

- Может тебе следовало поупражняться в стрельбе, Магс?

Ну вот и все. Удачи!

NODES OF YESOD

История, которая предшествует фабуле программы, рассказывает о том, что Чарли получил от шефа международной комиссии разрешения межгалактических проблем информацию о том, что в последнее время с Луны поступают какие-то сигналы. Полученная информация сопровождалась просьбой о том, чтобы Чарли слетал на Луну и, по мере возможности, установил, кто или что посылает эти сигналы. Чарли не мог и не хотел отказываться. С этого момента и начинается собственно игра и Чарли перестаёт действовать самостоятельно. Контролировать его действия придется теперь вам.

В первой картине Чарли оказывается в пустыне (на горизонте видна очень красивая и знакомая планета), стараясь не попасть до времени ни в один из лунных кратеров. Для начала ему нужно поймать лунного крота. Этот вид

кротов отличается от своих земных сородичей тем, что легко и охотно оказывает помощь, такую например, как выгрызание проходов в некоторых стенках туннелей. Затем, когда крот будет пойман, Чарли может спокойно прыгать в кратер. Он очутится в лабиринте подземных пещер. Там ждет его большое количество подставок и подземных чудовищ, которые, естественно, служат для того, чтобы их уничтожать, если это невозможно - надо постараться избегать

Условные обозначения



- доп. жизнь



- западня



- телепортатор



- анти-телепортатор



- кристалл



- платформа



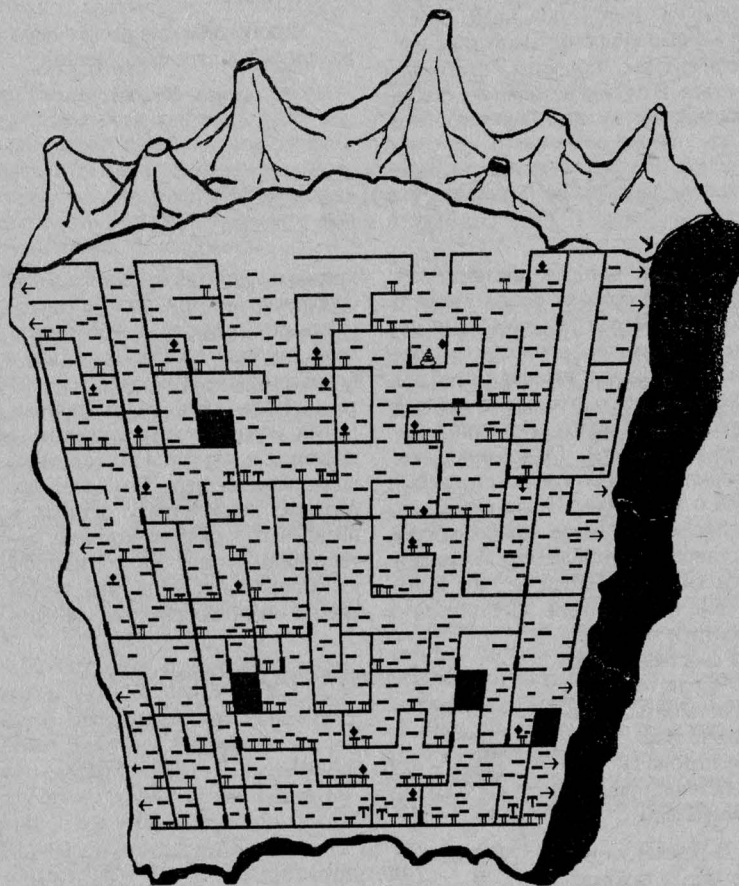
- монолит



- проход



- полки



столкновения с ними. К счастью, столкновение с ними не опасно, хотя большое количество чудовищ мешает свободно передвигаться. На подставки нужно вскакивать таким образом, чтобы иметь воз-

можность, перескакивая, передвигаться по подземельям.

Главным заданием Чарли является обнаружение монолита. Нужно также сказать, что реализация задания зависит от восьми собранных "ключей" (ALCHEMIS). Для



этого нужно обыскать весь лабиринт (стараясь при этом не потерять жизнь, что не очень то легко). "Ключи" выглядят как кристаллы и достаточно красочны. Однако огромные размеры подземелья сильно затрудняют выполнение задания. А в подземельях, кроме всего прочего, Чарли ждёт много неприятных сюрпризов, например, такие, как маленькие смерчи, которые переносят Чарли в какую-то другую, неизвестную часть лабиринта; глубокие пропасти, на дне которых ждет верная смерть. И так далее...

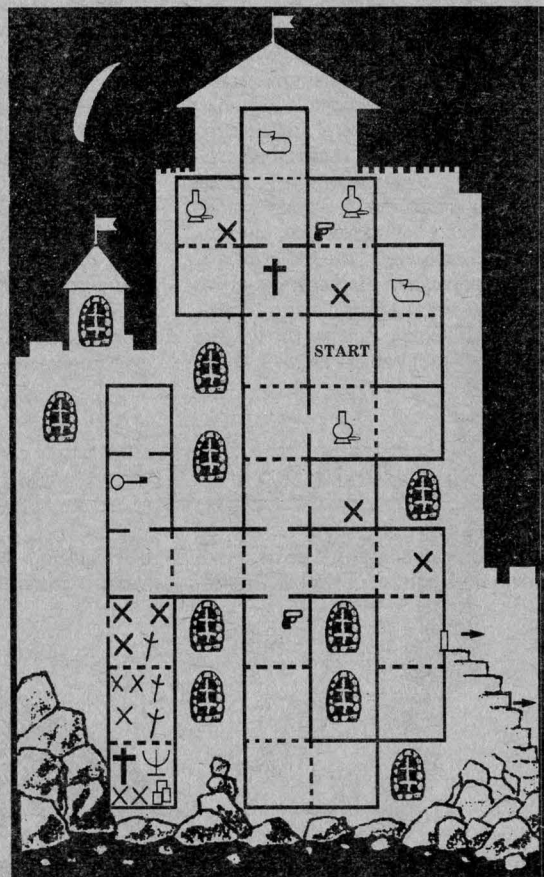
Перемещаясь по пещерам, нужно помнить о том, что не из всех есть выход. В таком случае, помощь оказывает крот, вырывающийся стенки туннелей. Это - игра, которая может доставить немало удовольствия не только благодаря интересной фабуле, но и интересному графическому решению - не только с визуальной стороны, но и со стороны безошибочной техники программирования, а тем кто любит кувыряться в подлунных лабиринтах, можно только пожелать хорошего развлечения!

NOSFERATU THE VAMPIRE

В том проклятом месте уже давно никто не знал покоя. Страш-

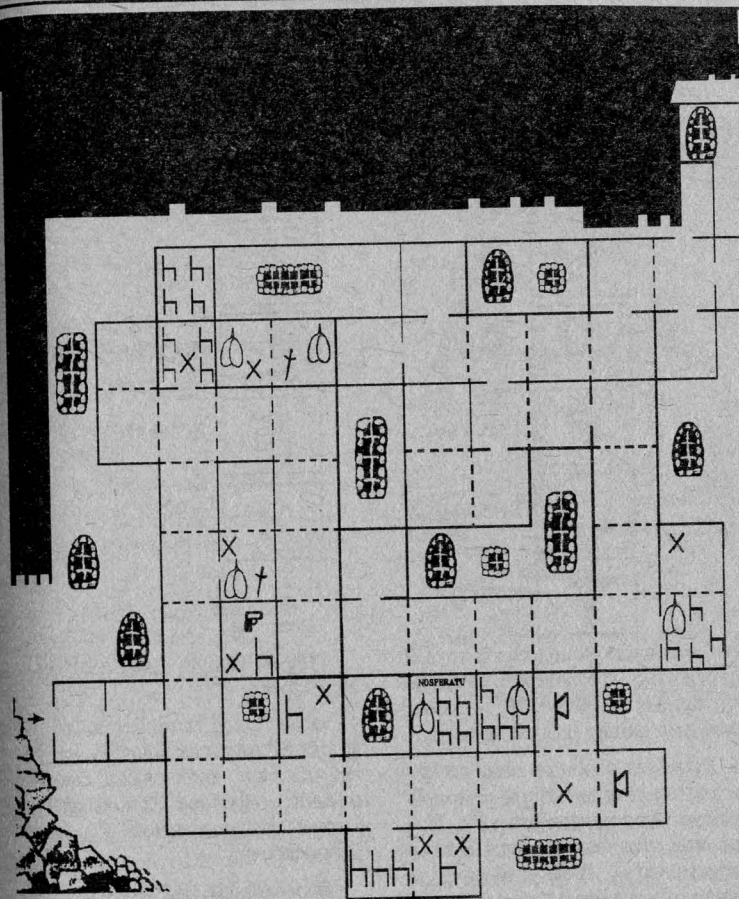
ный вампир NOSFERATU поселился в старом замке, стоящем на





холме, у подножия которого располагался городок. Вампир ежедневно появлялся в городке, беспрепятственно выбирал любого человека и уводил с собой в замок. Никто и никогда больше не слышал о несчастной жертве. Все население было охвачено страхом, и не было смельчака, который бы отважился выступить против вампира.

Шли годы... Однажды трое приятелей - Jonathan, Lucy и Van Helsing решили убить вампира и похоронить его за оградой кладбища. Несколько недель друзья тщательно готовили эту операцию против NOSFERATU. Lucy послала ему письмо с просьбой встретиться по очень важному делу. Предполагалось, что во время разговора Van Helsing должен был



незаметно подкрасться к вампиру и пронзить его сердце деревянным колом.

К сожалению, этот план не удался. Jonathan, который ежедневно следил за каждым шагом вампира, внезапно исчез. Вскоре выяснилось, что он схвачен и заключен в темницу замка. Попытки приятелей освободить Jonathanа не

привели к успеху - все входы в замок тщательно охранялись стражниками вампира, а окна замка были зарешечены и, кроме этого, расположены высоко над поверхностью земли.

Осталась последняя надежда на тебя, несчастный игрок, заинтересовавшийся этой игрой. В твоих силах освободить из-под стражи



Условные обозначения

	МЕЧ		КЛЮЧ
	ЧЕСНОК		ЗАКРЫТЫЕ ДВЕРИ
	КРЕСЛО		ЛАМПА
	ТОПОР		ПОДСВЕЧНИК
	ПИСТОЛЕТ		ДОКУМЕНТЫ
	БОТИНКИ		ЕДА
	КРЕСТ		

Jonathana и с помощью трех друзей расправиться с вампиром. Задание это далеко не простое - замок буквально кишит разной нечистью.

Огромные злобные псы, ядовитые пауки, летучие мыши-вампиры постараются уничтожить тебя. Помни, что утраченные силы можно восстановить, съев пойманную живность или выпив "живой" воды. Удастся ли освободить несчастных жителей городка от власти вампира - это зависит сейчас только от тебя!

Советы

- не пей вина из бутылок, так как у тебя разболится голова и ухудшится управление;

- прикосновение к NOSFERATU смертельно;

- если Lucy потеряется, то не останется никаких шансов на успех, так как только она сможет выманить вампира из комнаты, в которой он находится в полной безопасности;

- деревянный кол вытесывается топором из кресла;

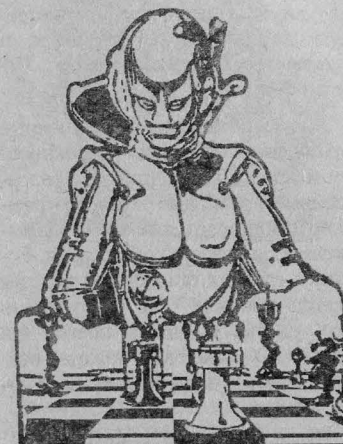
- будь внимательным при поиске предметов - некоторые из них запрятаны очень тщательно;

- давить ядовитых пауков нужно предварительно найденными ботинками.



К Шахматному Олимпу

1. Chess (Psion, 1982)
2. Psi Chess (The Edge, 1987)
3. Spectrum Voice Chess (Artic Computing, 1982)
4. Super Chess 3.0 (C P Software, 1983)
5. Super Chess 3.5 (Deep Thought Software, 1985)
6. The Turk (O C P, 1982)
7. Cyrus - II Chess (128k) (Alligata Software 1986)
8. The Chessmaster 2000 (Drosoft, 1990)
9. The Chess Player (Quicksilver, 1982)
10. Colossus chess 4.0 (CDS Software, 1986)
11. Draughts Genius (Hewson, 1987)



12. Deathchess 5000 (Artic Computing, 1984)
13. Is Chess 48 (Intelligent Software, 1983)
14. Figh Chess (A Figgis Production, 1985)

1.Chess

После ввода программы на экране появляется шахматная доска с расставленными для игры фигурами. Программа спросит пользователя, хочет ли он играть или сделать другую установку к игре. Нажмите "r" для игры. Затем будет вопрос о цвете фигур. Нажмите "W" (White - белые), или B (Black - черные). И последний вопрос - об уровне игры. Выберите цифру от 0 до 9. Обычно достаточно играть на низких уровнях (от 0 до 3, например) для достаточно быстрых ходов.

Позиции фигур на доске вводятся с помощью алгебраической записи. Вертикали на доске отмечены буквами от A до H, а горизонтали - цифрами от 1 до 8. В начальной установке белая ладья со стороны ферзя всегда находится на поле A1.

Для выполнения хода введите координаты той фигуры, которой вы собираетесь ходить (сначала буква, потом - цифра) и после этого - координаты того поля, на которое хотите пойти.





Никакого разделителя между теми и другими координатами вводить не нужно, он будет вставляться при наборе автоматически. После ввода вашего хода соответствующая фигура передвинется, и компьютер, подумав, сделает ответный ход.

Допускаются все разрешенные правилами ходы, включая рокировку и проходную пешку. Не разрешенные правилами ходы программой игнорируются. Рокировка выполняется вводом хода короля. Если вы сделали ошибочный ход, вы всегда можете скорректировать его, удалив и сделав новый. На каждом уровне вы можете воспользоваться дополнительными командами.

Нажимая клавишу "R", вы можете попросить машину выбрать для вас ход, и она сделает это на том же самом уровне, что и для себя.

С помощью клавиши "L" вы можете изменить уровень игры.

Нажатие клавиши "Z" позволяет вывести полную копию экрана на принтер, если он подключен, а

клавиша "T" позволит записать на ленту текущее состояние игры с последующей выгрузкой его обратно.

Клавиша "X" возвращает программу в исходное состояние для начала новой игры или расстановки позиции.

Вы можете расставить на доске любую позицию для ее изучения или решения. С самого начала игры или после выхода из нее нажмните "S" для расстановки позиции.

Клавиши "5,6,7" и "8" могут быть использованы для перемещения курсора по экрану.

Нажатие клавиши "C" полностью удаляет фигуры с доски. Клавиша DELETE удаляет только ту фигуру, которая отмечена курсором.

Клавиши с буквами K,Q,R,B,N и P используются для размещения на шахматной доске соответственно, короля, ферзя, ладьи, слона, коня и пешки.

Клавиша "X" возвращает программу в исходное состояние.

2. Psi Chess

Psi Chess - наиболее совершенная шахматная программа, написанная для микрокомпьютеров. Она не только может воспроизводить трехмерное изображение игровой доски и фигур, но и играет в силу, к которой приближаются очень немногие программисты.

Psi Chess понимает абсолютно все правила шахматной игры.

После загрузки программы вы попадаете в режим трехмерной графики. Предполагается, что вы играете белыми против компьютера. Уровень силы игры компьютера установлен в A1 (ответный ход выполняется немедленно).

В нижней части экрана вы видите слово "CHANGE" (изменить). Оно означает, что в этом режиме вы можете переключать экраны,



менять исходную настройку, изменять режимы: Scoresheet (таблица ходов), Position (позиция) или Game (игра).

Возможные экраны

Нажмите "S" и одновременно "1". Вы попадете в режим "таблицы ходов". Здесь приводится не только запись партии, но и отображаются основные параметры, на которые настроена игра.

Так, например, в верхней части вы увидите, кто играет белыми, а кто - черными, а также уровень сложности "A1" (но об этом чуть позже).

Теперь нажмите S и одновременно 2. Вы увидите двумерное изображение доски. Фигуры изображены символически. К этому режиму мы тоже вернемся чуть позже.

Нажатие "S" и одновременно "3" переводит вас в исходный трехмерный экран с классическими фигурами.

Нажмите "S" и "4". Вы увидите трехмерное изображение доски с фигурами, выполненными в виде старинных шахмат. Теперь попробуйте вращать шахматную доску. Это выполняется нажатием клавиши "0" и одной из цифр, от "0" до "4".

Игра

Чтобы начать игру, вам надо нажать "M" и "1" одновременно. Вы видите, что на дисплее появилась буква "G" (Game - игра). Программа ждет вашего первого хода. Вы также видите, что пошли ваши часы (они слева).



Россия, 16-й век

Ввод ходов очень простой и может выполняться двумя способами. Это можно делать обычной алгебраической записью или пользоваться курсором на экране для выбора фигуры, которой вы собираетесь ходить, и выбора поля, на которое хотите пойти.

При алгебраической записи вы должны забрать букву или цифру, указывающие на то поле, на которое вы хотите пойти. Вертикали пронумерованы буквами от "A" до "H", а горизонтали - от "1" до "8".

Наберите "E2-E4", а если играете черными - "E7-E5" (о смене цвета фигур мы скажем ниже).

По второму способу вы можете работать с курсором. Это выполняется нажатием "J" и цифры "1", "2" или "3". Под "J1" подразумевается имитация левого Синклер-джойстика, под "J2" - правого Синклер-джойстика, и под "J3" - Кемпстон-джойстика. Это не означает, что вам необходимо иметь джойстик. Синклер-джойстик вполне заменяется клавишами:

J1/1 и J2/6 - влево,



J1/2 и J2/7 - вправо,

J1/3 и J2/8 - вниз,

J1/4 и J2/9 - вверх,

J1/5 и J2/0 - выбор.

В этом режиме работать очень просто. На экране появляется курсор в виде стрелки. Его надо навести на нижнюю часть шахматной фигуры и нажать клавиши J1,5 либо J2,0. Теперь переместите курсор на поле, на которое хотите пойти и опять нажмите "выбор". Фигура передвинется, если ход, который вы сделали, разрешен. Если ход запрещен, то в нижней части экрана появится сообщение: "ILLEGAL MOVE". Если вы хотите перейти к первоначальному способу управления фигурами, то в любой момент можете нажать клавишу "K". Закончив игру, если хотите, можете сыграть еще раз. Для этого нажмите "I", и на экране появится слово "CHANGE". Теперь нажмите "I" и "I" вместе. Фигуры будут вновь расставлены на доске. Сейчас опять дайте "I", чтобы появилось слово "CHANGE", а затем "M" и "I" одновременно, как и раньше.

Детальное описание программы

Psi Chess располагает большими возможностями для игры, и одна из них состоит в том, что вы можете не пользоваться этими возможностями, если хотите просто играть в шахматы или заниматься их изучением. Как вы уже видели выше, играть очень просто, и по мере усиления вашей игры вы можете повышать уровень сложности игры программы.



Изменение параметров игры

Когда на экране есть слово "CHANGE", вы можете вносить изменения в настройку игры. Полный список возможностей программы для быстрого освоения вы найдете в конце данного описания.

Изменение цветов экрана

Это делается нажатием клавиш "X", "C", или "B" и одной из клавиш от "0" до "9". Эти клавиши меняют цвета INC, PAPER и BORDER.

Звук

Вы можете получать звуковые эффекты при нажатии клавиш. Для этого служит клавиша "Z" совместно с клавишами от 1 до 8. "Z" и 1 дают тихий короткий звук, а "Z" и 8 - более громкий сигнал.

Вы поймете, что это свойство программы неопенимо, когда будете играть на более высоких уровнях, т.е. когда компьютер думает над каждым ходом по несколько минут. Звук будет сигнализировать в этом случае, что сейчас ваша очередь ходить.

Режимы экрана

Об этом мы уже говорили: это клавиша "S" и клавиши от "1" до "4" одновременно.

Настройка игры. Режим "S". Таблица ходов

Настройку программы, по видимому, лучше всего выполнять, когда на экране изображена таблица ходов. Этот режим вызывается нажатием "S","I" в тот момент,



когда на экране появляется слово "CHANGE". Если этого нет, то перейдите в режим "CHANGE" нажатием "I".

В таблице вы увидите имена игроков, список последних 15-и ходов, уровень игры и часы.

Выбор цвета фигур

Здесь у вас есть 4 возможных выбора:

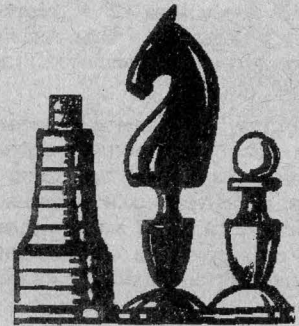
1. Пользователь (User) - белые, компьютер - черные.
2. Пользователь черные, компьютер - белые.
3. Компьютер играет и за черных, и за белых.
4. Два партнера играют друг против друга.

Выбор осуществляется после перехода в режим настройки совместным нажатием "M" и "3". В нижней части экрана появляется "S". Слова "CHANGE" на экране в это время быть не должно, поэтому, если оно есть, нажмите "I", чтобы режим работал нормально.

Находясь в режиме "S", вы можете переключить играющих с помощью клавиши "T". "T", "I" переключает того, кто играет белыми, а "T", "2" того, кто играет черными. "T", "3" переключает того, кто делает следующий ход.

На экране тот, чей ход, обозначается надписью "TO MOVE".

Обратите внимание, что хотя мы и использовали для этой настройки экран, тем не менее, все то же самое можно сделать и в любом другом экране, хотя подтверждения правильности своих действий вы там не увидите.



Англия, 17-й век

Настройка часов

Это также выполняется в режиме "S", но находиться в экране таблицы ходов не обязательно.

Часы начинают идти, как только начинается игра, и уже не останавливаются и не устанавливаются в исходное положение, даже если вы уже играете вторую, третью партию и т.д. Тем не менее, если вы хотите обнулить показания часов перед началом игры или установить их на заданное время, это можно сделать следующим образом:

- 1) Установка на ноль - клавиши "T" и "4".
- 2) Установка заданного времени:

в режиме "S" для белых фигур нажмите "W" и цифру от 1 до 5 для уменьшения показаний часов в разрядах или "W" и цифру от 6 до 0 - для увеличения показаний в разрядах.

Для черных процедура такая же, но вместо "W" надо нажимать "R". Клавиша "5" - секунды, клавиша





"4" - десятки секунд, клавиша "3" - минуты, клавиша "2" - десятки минут, клавиша "1" - часы. Аналогично работают клавиши от 6 до 0.

Обратите внимание, что изменение показаний в минутах и секундах может влиять на показания в часах и минутах, соответственно. Используя часы, вы можете задавать себе время на обдумывание больше или меньше, чем своему партнеру.

Играя в режиме "BLITZ" (блиц), вы можете устанавливать каждому игроку по 5 минут, или давать одному из них фору.

Уровни игры

Изменение уровня игры также выполняется в режиме "S" (вход в него через "M", "3"). Настройка уровня видна только в экране, изображающем таблицу ходов, хотя изменять уровень можно и в любом другом экране.

Программа Psi Chess имеет 7 уровней для обычной игры, 6 уровней - для игры по переписке и 3 специальных уровня, по крайней мере два из которых впервые введены в программу для бытового компьютера. Когда программа начинает работать, она настроена на уровень A1. Чтобы перейти на A2 нажмите "A" и "2" и т.д.. Аналогично выбирается уровень игры по переписке "C1", "C6".

Разница в силе игры зависит от того, сколько времени программа расходует на обдумывание хода. От этого зависит, в первую очередь, глубина просмотра ходов вперед, а также степень "изоэкономно-

сти" тех процедур, к которым программа имеет доступ на данном уровне игры.

На своем самом низком уровне (для начинающих) программа отвечает практически немедленно. Здесь программа не использует свое знание дебютной теории и не форсирует мат в выигрышных ситуациях. С другой стороны, на самом высоком уровне "C6" обдумывание занимает очень много времени, и программа использует все процедуры для наилучшей игры по переписке (не турнирной).

Краткие сведения об уровнях игры

Уровень	Время ответа	
A1	немедленно	для играющих нерегулярно
A2	3 сек.	средняя сила
A3	10 сек.	для опытных игроков
A4	20 сек.	для сильных игроков
A5	40 сек.	клубный стандарт
A6A7	1,5 мин.	турнирная игра
C1	10 мин.	для игры по переписке
C2	свыше 10 мин.	для игры по переписке

Специальные уровни

В программе есть три специальных уровня игры: B3 (Beginner) -



начинающий; B2 (Balance) баланс, B1 (Blitz) - блиц. Эти уровни вызываются нажатием клавиш "B" и "1", "2" или "3".

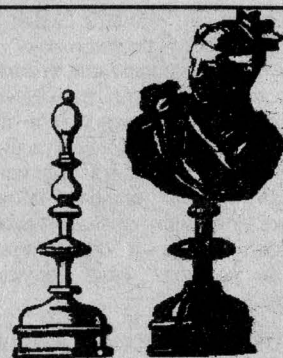
B1 - блиц. На этом уровне вся игра должна быть сыграна в заданное время. Обычное время - 5 мин. Поэтому прежде чем входить в этот режим, надо соответственно установить часы. Это лучше всего сделать путем сброса часов "T4", а затем установкой разряда в минутах - W8 и R8.

Программа не дает сообщения о том, что время истекло, т.е. "технически" вы можете продолжать игру и далее. В этом режиме программа варьирует свое время ответа в зависимости от того, сколько времени у нее осталось. Если компьютер просрочит время, и игра будет продолжена, то дальше он работает в режиме немедленного ответного хода.

B2 - баланс. В этом режиме программа меняет свой уровень игры и, соответственно, время на обдумывание хода так, чтобы оно соответствовало вашему. Если вы будете думать долго, то и она тоже, и наоборот. На практике показания часов могут немного расходиться, в пределах нескольких минут.

B3 - начинающий. Это уникальный уровень игры. Здесь компьютер специально играет слабо. Он не пользуется стандартными началами, не ищет матовых окончаний и не обращается ко многим встроенным процедурам.

Таким образом, этот уровень идеален для абсолютного новичка, который не в состоянии играть в



Франция, 18-й век

силу компьютера даже на самом слабом уровне A1.

Таблица ходов

Вы можете просмотреть запись партии через "S1". Программа держит в памяти 60 ходов и одновременно отображает 15 из них: Q1 - первые 15 ходов,

Q2 - ходы 15...30,

Q3 - ходы 31...45,

Q4 - ходы 46...60.

Кроме этого, есть еще режим Q5. Он показывает ту часть таблицы, в которую входит последний сыгранный ход.

Программа позволяет также просматривать партию по записи, как вперед, так и назад и воспроизводить "разыгрывание" в двухмерном и трехмерном виде. Это выполняется нажатием клавиш "Z" и "X" в режиме "S". Для этого нажатием "I" вызовите "CHANGE", затем выберите режим "S" нажатием "M3", а затем "Z" или "X" для просмотра партии вперед и назад.



В экране таблицы ходов вы будете просто пролистывать запись, а в двумерном или трехмерном экране увидите перемещение фигур. Эта возможность в программе является очень удобной, если вы хотите взять ход назад, сделав грубую ошибку. Можно также проанализировать проигранную партию и определить, в каком же ходе была допущена ошибка.

Удаление строки с часами

Если вам мешает эта строка, вы можете ее убрать нажатием клавиш "L2". Возврат строки - нажатие "L1".

Вращение доски в трехмерном режиме

Вы можете вращать доску в обоих трехмерных экранах: "S3" и "S4".

Это выполняется нажатием буквы "O" с цифрой от 1 до 4.

Загрузка и выгрузка игры

Программа Psi Chess позволяет выгружать позицию на ленту или загружать отложенную позицию с магнитофона.

Все факторы, сопутствующие игре, будут выгружены также, например, делали ладья и король ходы, или нет, т.е. после загрузки отложенной партии программа сможет оценить, правильно выполнялся рокировка или нет.

Для записи позиции на ленту убедитесь в том, что программа находится в режиме "S", и что магнитофон включен на запись.

После пуска ленты нажмите "S8". Выгрузка выполняется немедленно.

Загрузка выполняется аналогичным образом. Нажмите "S9".

Эти режимы являются незамеченными, например, при игре по переписке.

Режим "P" (позиция)

Вход в этот режим выполняется из режима "CHANGE" нажатием "M2". В нижней части экрана появится символ "P".

Расстановка фигур

По видимому, наиболее часто расстановка начинается с установкой исходной позиции нажатием в режиме "P" клавиш "P1". При этом индикатор хода "TO MOVE" устанавливается на очередность хода белых.

В то же время есть и другие возможности расстановки. Существуют два основных способа расстановки. В первом случае вы вводите расположение фигур, используя алгебраическую запись, во втором случае вы расставляете символы фигур на двумерной доске. Вы можете также снять фигуру с доски, если она стоит неправильно.

Алгебраическая расстановка

В этом случае вы вводите буквы, обозначающие фигуры и их координаты. Эти обозначения следующие:

- K - король,
- Q - ферзь,
- R - ладья,



- B - слон,
- N - конь,
- P - пешка,
- W - белая фигура,
- B - черная фигура,
- S - удаление фигуры.

Для того, чтобы установить, например, белого короля на E7 наберите WKE7. Удаление ошибочно поставленной фигуры с поля D3 выполняется так: SD3.

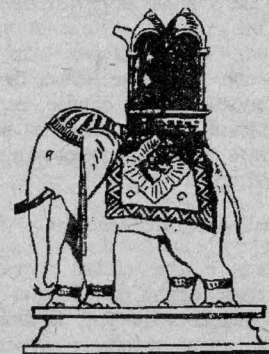
Такую расстановку можно выполнять как на двумерном, так и на трехмерном экране. Однако, если в в трехмерном режиме установите одну фигуру на другую, забыв ее предварительно снять с доски, то на экране возникнет "мешанина" из двух изображений.

Если теперь перейти в двумерную графику и опять вернуться в трехмерную, то непорядок устранится.

Можно устранить его и изменением ориентации. Естественно, останется фигура, которая была установлена последней.

Расстановка с помощью курсора

Этот способ также реализуется из режима "P", но в двумерном экране и вызывается "S2". При этом способе вы можете выбрать тип джойстика: "J"+цифра. По обоим сторонам доски появятся символы фигур. Расстановка очень проста. Вы просто подводите курсор к нужному символу и нажимаете кнопку на джойстике. Также, как и в игре вы можете



Индия, 19-й век

обходиться и без джойстика, так как Синклер-джойстик имитирует работу цифровых клавиш.

Итак, если вы хотите начать игру сначала, или почти сначала, то клавишами "P1" вы можете установить исходную позицию начала партии. Если же вам нужно установить позицию в эндшпиле, то можете воспользоваться "P2" или "P3". В первом случае устанавливаются только короли и ладьи, во втором - только короли.

Обратите внимание, что в этих расстановках предполагается, что короли и ладьи еще не ходили. Если же они уже ходили, то после установки надо их снять и опять поставить на то же место.

Расстановка предлагает вам ряд интересных вариаций. Например, вы можете прервать игру, изменив ее характер перестановкой фигур и опять продолжить партию.

Расстановка не ограничивает количество фигур, которые вы можете расставить на доске.



В заключение обратите внимание на стрелку в нижней части экрана. Она указывает, куда направлено движение белых фигур. Это нужно в том случае, если в финальной стадии игры вы в результате поворотов доски потеряли ориентацию.

Продвижение пешки

Когда в игре пешка достигнет 8-ой горизонтали, она должна быть превращена в фигуру. В нижней части экрана появится запрос: Q R B N? Вам в ответ надо нажать одну из этих клавиш, чтобы пешка превратилась, соответственно, в ферзя, ладью, слона или коня.

Решение задач

Хотя программа Psi Chess и не создавалась для этих целей, но на уровне A4 она может искать мат в два хода, а на уровне C1 - в три хода. Для этого надо переключить в режиме "S" клавишами T1 и T2 программу так, чтобы она играла сама против себя.

Внимание! S1 служит для загрузки отложенной позиции. S0 служит для загрузки другой формы фигур (эта функция заложена для более поздних версий программы, но пока не реализована).

Если вы по ошибке нажмете эти клавиши, то не сможете выйти из состояния ожидания загрузки. В этом случае придется отключать питание и перезагружать игру.

Основные команды режима "CHANGE"

B0...B7 цвет бордюра

C0...C7 - цвет фона

- X0...X7 - цвет фигур
 - L1,L2 - удаление часов
 - O1...O4 - ориентация доски
 - Q1...Q4 - выбор части записи партии
 - Q5 - выбор той части записи, в которую входит последний ход
 - S1...S4 - выбор экрана
 - S1 - таблица ходов
 - S2 - двумерная доска,
 - S3 - классические трехмерные шахматы
 - S4 - старинные трехмерные фигуры.
 - Z1...Z8 - громкость звука
 - I - включение/выключение режима "CHANGE"
 - M1...M3 - основные режимы
 - M1 - игра (GAME).
- ### Основные команды режима настройки "S"
- A1...A7 - уровни обычной игры
 - C1...C6 - уровни игры по переписке
 - B1 - блиц, B2 - баланс, B3 - начинающий
 - S0 - загрузка новой формы фигур (пока не реализовано)
 - S8 - запись отложенной партии
 - S9 - загрузка отложенной партии
 - R0...R9 - настройка часов черных
 - W0...W9 - настройка часов белых
 - T1 - переключение играющего белыми



T2 - переключение играющего черными

T3 - переключение очередности хода

Z - просмотр партии вперед

X - просмотр партии назад

3. Spectrum Voice Chess

Программа Spectrum Voice Chess обращается к вам через встроенный в компьютер капсюль. Усилить его звучание можно с помощью внешнего усилителя, а качество - вводом тембра низких частот.

Перед началом игры вам будет задано несколько вопросов. При ответе на первый вопрос "PLAY ANALYSE OR LOAD" (игра, анализ или загрузка) нажатие клавиш "L N/L" загрузит ранее отложенную и записанную игру.

При ответе "A" вы можете сделать расстановку позиции на доске для анализа. Однако мы сейчас рассмотрим обычный вариант, даваемый ответом "P".

При запросе о цвете фигур можете выбрать ответ "W" (White - белые) или "B" (Black - черные)

Наконец вы можете выбрать уровень игры в программе. Их семь и вводятся они клавишами от "0" до "6".

Уровень 0 (самая легкая игра) отводит на обдумывание хода 2 сек.

Уровень 1 (умеренная игра) отводит на обдумывание хода 15 сек.

Уровень 2 (средняя игра) отводит на обдумывание хода 40 сек.

Уровень 3 (игра выше средней) отводит на обдумывание хода 3 мин.

Уровень 4 отводит на обдумывание хода 5 мин.

Уровни 5 и 6 (по переписке) предлагают очень сильную игру.

Время, отводимое на обдумывание хода на каждом уровне, разумеется, примерное и может изменяться в зависимости от игровой ситуации.

Итак, вы готовы к игре. Шахматные фигуры показаны на доске графическими символами. Все поля доски представляются координатами (буквы от A до H, слева направо для вертикалей и цифры от 1 до 8 для горизонталей).

Для выполнения хода введите координату поля с фигурой, которой вы собирались ходить, пробел (SPACE), затем координату поля, на которое хотите пойти и, наконец, ENTER.

Например, E2-E4 ENTER. В том случае, если ваш ход сделан по правилам, компьютер выполнит его. Если же ход запрещен правилами, он выдаст сообщение "INVALID", и вам придется переходить.

Если вам нужна подсказка хода, нажмите клавишу "M". Программа подскажет ваш ход на всех уров-





нях, кроме нулевого и начала игры. В обоих вышеуказанных случаях ввод "М" будет игнорироваться.

Если вы сделали при вводе ошибку, вы можете скорректировать ее при помощи клавиши DELETE.

Если вы хотите сделать рокировку, вы должны сделать ход королем, и программа поймет вас: она выполнит либо короткую (0-0), либо длинную (0-0-0) рокировку. Вы можете также захватить фигуру, используя право рубки, а если этим преимуществом пользуется компьютер, то он выдает сообщение PXREP.

Нажатие клавиши "Т" запишет состояние игры на ленту для последующей выгрузки и продолжения ее.

Клавиша "Z" распечатает копию экрана, если подключен принтер.

Клавиша "0" отобразит все ходы на экране и одновременно на принтере, если он подключен. При выводе на экран показываются первые 20 ходов, и после нажатия любой клавиши - последующие. Нажатие N/L в конце перечня ходов возвращает в игру.

Если вы хотите прекратить игру, нажмите клавишу "S" (stop).

Анализ позиции

Если вы ответили "А" на первый запрос к вам, то на экране отобразится шахматная доска со всеми фигурами в той позиции, в которой вы ее загрузили. Вы можете сейчас изменить любое поле на доске следующим образом:

XX000: очищает поле XXX, где XX - координаты полей. Например, E2 xx смт означает: поставить фигуру р, цветом "с" на поле xx, где "с", "р", "m" расшифровываются как:

"с" - цвет фигуры W или B,

"р" - фигура:

"P" - пешка,

"R" - ладья,

"N" - конь,

"B" - слон,

"Q" - ферзь,

"K" - король,

"m" - не делает хода.

Это важно, в частности, для пешки, короля и ладьи. Ввод "X..." очистит доску. Это наиболее удобно для анализа эндшпиля. Если вы закончили расстановку на доске, то ввод "Q..." вернет вас в исходное состояние программы. К вам будет вопрос о цвете ваших фигур и уровне игры, что обычно для начала. Игра затем будет проходить с той позиции, которую вы установили. Другой способ ввода подпрограммы анализа позиции - нажатие клавиши "S" во время игры. Тогда к вам будет вопрос "PLAY, ANALYSE OR LOAD", на который вы ответите "А". После этого вы можете изменить уровень игры или даже цвет фигур во время самой игры. Игра обычно заканчивается матом.

Для возврата программы в исходное состояние достаточно нажатия любой клавиши.



4. Super Chess 3.0

Программа Super Chess 3.0 использует все чаще встречающуюся стратегию поиска "альфа-бета", очень эффективную эвристику и генератор вероятностных ходов при поиске лучшего хода. Программа пытается имитировать процесс человеческого мышления путем введения поиска в процесс игры по нужным направлениям.

В любой момент поиска программа отображает ход, "обдумыванием" которого она занята вместе с подсчетом очков. В конце поиска этот ход, или возможно другой, который по жребию программа сочла бы лучшим, будет сделан и сообщено число узловых точек поиска.

Программа в состоянии распознать по правилу 50 ходов вничью и запомнить позицию в любое время в течение последних 64 ходов. Что и говорить, она будет превосходить вас в поиске лучшего хода, как и ваших партнеров.

Программа способна также решать матовые ситуации использованием в полном объеме оптимального поиска на требуемую глубину (для мата в 4 хода).

С таким же успехом она отыскивает наличие многочисленных решений, если таковые имеются. Если же решения не существует, программа сообщит об этом и вернется в режим анализа.

Шахматный материал оценивается примерно следующим образом:

Пешка (Pawn) - 16 очков

Конь (Knight) - 48 очков

Слон (Bishop) - 48 очков

Ладья (Rook) - 80 очков

Ферзь (Queen) - 144 очка.

Позиционные возможности оцениваются менее сурово, а именно:

атака на фигуры противника - дополнительные очки (bonus)

сильная угроза противнику - дополнительные очки

создание шаховой ситуации - дополнительные очки

открытие шаха - дополнительные очки

оставление фигуры без защиты - штрафные очки (penalty).

Для отдельных фигур оценка этих возможностей следующая:

Пешки:

Изолированная пешка - штрафные очки

сдвоенная пешка - штрафные очки

блокированная пешка - штрафные очки

продвинутая пешка - дополнительные очки

проходная пешка - дополнительные очки

заблокированное развитие - штрафные очки

Кони:

Хорошая мобильность - дополнительные очки;



Контроль центра - дополнительные очки;

Неразвернутость фигуры - штрафные очки.

Слоны:

Хорошая мобильность - дополнительные очки;

Контроль центра - дополнительные очки;

Неразвернутость фигуры - штрафные очки.

Ладьи:

Контроль открытых вертикалей - дополнительные очки;

Хорошая мобильность - дополнительные очки;

занятие горизонтали - дополнительные очки.

Ферзь:

Ходы в дебюте: - штрафные очки;

Хорошая мобильность - немного дополнительных очков;

контроль центра - немного дополнительных очков.

Король:

Выполнение рокировки - немного дополнительных очков;

потеря права на рокировку - штрафные очки;

выигрышное положение - дополнительные очки;

находится в центре в эндшпиле - дополнительные очки.

Нажатием клавиш 1..5 выбирается опция меню. Для начала игры нажмите клавишу "1". Программа запрашивает уровень игры: клави-

ши 0..9. Для быстрого ответа достаточно одного из низких уровней (0..3). Затем задается вопрос о цвете фигур. Нажмите "W" - для игры белыми фигурами, или "B" - для игры черными.

Позиция фигур на доске определяется использованием алгебраической формы записи. Поля шахматной доски обозначены по горизонтали буквами от А до Н, и по вертикали цифрами от 1 до 8. Белая ладья находится в начальном положении на А1.

При выполнении хода введите координаты фигуры, которой вы собирались ходить (сначала букву, а затем - цифру), а затем - координаты поля, на которое хотите пойти.

Никакого разделителя между начальными и конечными координатами вводить не нужно, программа его вставляет автоматически.

После сообщения вашего хода машине соответствующая фигура будет передвинута, и компьютер, подумав немного, ответит своим ходом. Разрешены все ходы, включенные в правила игры, включая рокировку и первый ход пешки на два поля. Программа игнорирует ходы, не разрешенные правилами. Рокировка выполняется заданием хода короля.

Сделав ход и заметив свой промах при выборе хода, вы всегда можете скорректировать его, используя клавишу DELETE. Ряд команд может быть применен на любом уровне.

Нажав на клавишу "M", вы можете запросить у машины под-



сказку своего хода. Она сделает это за вас на том же уровне, на котором ведется игра.

Клавиша "L" позволяет изменить уровень сложности игры.

Клавиша "Z" дает возможность вывести состояние игры на принтер, если он подключен.

Клавиша "T" выгрузит текущее состояние игры на кассету с тем, чтобы потом продолжить ее.

Клавиша "X" означает выход из игры для передышки, либо для установки на доске другой позиции.

После нажатия клавиши "2" вы можете установить на доске любую позицию и проанализировать ее.

5. Super Chess 3.5

Начальное меню

1. Новая игра:

время на обдумывание хода (1..999 сек.) цвет ваших фигур (W или B).

2. Расстановка позиции:

"..." - обозначение поля

K, Q, R, N, B, P - фигуры

W,B - выбор цвета фигур

X - выход из опции

Z - очистка доски

очередность хода (W или B)

3а. Изменение цвета фигур:

белые фигуры - 0..7

черные фигуры - 0..9

3б. Изменение цвета полей:

темное поле 2A1 - 0..7

светлое поле H1 - 0..7

без изменения цвета - 8

4. Дополнительные возможности в режиме вашего хода:

L - изменение уровня игры

X - вход в меню

P - изменение цвета фигур

R - подсказка вашего хода

V - просмотр таблицы ходов

O - переворот доски

5. Работа с дисководом: меню L..4

В случае отсутствия дисковода: Y - выход из программы, N - выход в меню

6. Возврат к текущей позиции

7. Просмотр таблицы ходов

Обозначения

"K" - король

"W" - белые фигуры (светлые поля)

"Q" - ферзь

"B" - черные фигуры (темные поля)

"R" - ладья

"Y" - ответ "ДА"

"B" - слон



"N" - ответ "НЕТ"

"N" - конь

"S" - выгрузка на ленту

"P" - пешка

"L" - загрузка с ленты.

6. The Turk

Предварительный запрос о цвете монитора: черно-белый или цветной (соответственно, B -Black и C - Colour)

Меню

1. Новая игра: уровень 1...6 цвет фигур (W/B) Q - выход в меню BACK - возврат назад HELP - подсказка хода

2. Продолжение отложенной партии.

3. Блиц-партия с контролем времени по 5 минут.

4. Демонстрация.

5. Игра с партнером.

6. Повтор сыгранной партии.

7. Расстановка позиции:

очистка доски - Y,N

начальная позиция - Y,N

текущая позиция - Y,N

5,6,7,8 - перемещение курсора по доске

C - убрать фигуру

ENTER - выход - Y,N

очередность хода (W, B)

8. Просмотр протокола партии.

9. Вывод протокола на принтер.

10. Вывод позиции на принтер.

11. Запись позиции на ленту.

12. Запись протокола на ленту.

13. Загрузка протокола с ленты.

14. Загрузка позиции с ленты.

Ввод всех обозначений и опций меню:

K - король;

W - белые;

Q - ферзь;

B - черные;

R - ладья;

Y - да;

N - нет;

H - конь;

B - слон;

S - запись на ленту;

P - пешка;

L - загрузка с ленты.

7. Cyrus - II Chess (128K)

Программа имеет два экрана: 1 - шахматная доска, 2 - таблица ходов и меню. Переход из одного экрана в другой осуществляется нажатием клавиши SPACE.

Экран меню имеет два режима:

1. Your move (ваш ход)

2. Thinking (обдумывание хода).

a - анализ позиции;



f - просмотр таблицы ходов;

c - выгрузка (S) или загрузка с ленты (L) отложенной партии

h - демонстрация сильнейшего очередного хода на доске.

l - изменение уровня игры:

* (1...9) - игровые уровни

* adap - уровень для начинающих

* inf - уровень для анализа позиции

* prob - поиск мата программой (в 5 ходов)

p - вывод таблицы ходов на принтер

b - возврат к предыдущему ходу

g - новая игра (y/n)

d - показательная игра:

m - выход с продолжения игры

h - демонстрация на доске следующего хода

i - разворот доски

m - изменение цвета фигур

s - расстановка позиции:

c - очистка всей доски

e - очистка поля доски

g - новая игра

l - изменение уровня

m - назначение цвета играющим

s - выход

x - изменение цвета фигур при расстановке и право первого хода

z - обнуление часов

Режим 2 аналогичен опции "d":

CAPS SHIFT /(5,6,7,8) - перемещение курсора по доске ENTER - фиксация курсора на соответствующем поле доски.

8. The Chessmaster 2000

Одна из самых лучших графически оформленных программ для ZX SPECTRUM. После загрузки вы увидите на экране шахматную доску с расставленными фигурами, а сверху - таймер.

Программа имеет разноязычные версии, но меню во всех версиях одинаковое. Первоначально компьютер играет черными. После нажатия клавиши BREAK появляется меню:

Меню

1. Выбор уровня игры компьютера;

2. Выбор играющего;

3. D - изменение изображения с двумерного на трехмерное

4. R - вращение шахматной доски;

5. Работа с дисководом или магнитофоном;

6. Y - обучение;

7. F - включение/выключение "скольжения" фигур по доске;

8. Расстановка позиции;

10. Сведения о разработчиках программы.

Некоторые из пунктов главного меню являются режимами ON LINE, т.е. доступны во время игры.





Они выполняются при нажатии следующих клавиш: "D", "F", "R", "Y". А теперь более подробно об этой игре.

Уровень игры. В игре 9 уровней (от 10 сек до 12 часов на обдумывание хода). Уже на 3-ем, 4-ом уровнях компьютер становится сильным соперником.

Выбор игроков определяет, кто с кем будет играть:

1. Партнер против компьютера;
2. Компьютер против компьютера (демонстрационная игра);
3. Партнер против партнера.

Обучение

Это отличный режим для тех, кто делает первые шаги в шахматах. Перед тем, как вы сделаете ход, компьютер подскажет вам, куда в данный момент лучше сходить данной фигурой и все ее возможные ходы.

Работа с дисководом или магнитофоном

В этом режиме вы можете записать оставленную на доске позицию на диск или на ленту, либо загрузить ранее отложенную партию с диска или с ленты. Из главного меню при выборе этой опции вы перейдете в подменю:

Клавиша "1" - загрузка отложенной партии с диска;

Клавиша "2" - загрузка отложенной партии с ленты;

Клавиша "3" - запись отложенной позиции на диск;

Клавиша "4" - запись отложенной позиции на ленту.

Вспомогательные опции

Подменю:

1. Новая партия.
2. Компьютер рекомендует ход.
3. Модификация доски в процессе игры.
4. Выбор фигур играющим:
LAS NEGRAS - черные,
LAS BLANKAS - белые.

Расстановка позиций:

После входа в этот режим появится чистая доска и экранный курсор на ней.

Клавиши для перемещения курсора:

"Q" - вверх;

"A" - вниз;

"O" - влево;

"P" - вправо.

Клавиши расстановки фигур:

"E" - пешка;

"F" - слон;

"T" - ладья;

"C" - конь;

"D" - ферзь;

"R" - король (если его нет на доске).

Клавиша "K" - изменение цвета расставляемых фигур;

"Z" - удаление фигур. Указание позиции фигуры на доске должно быть правильным, иначе компьютер ее не примет.

После расстановки выберите цвет ваших фигур.



Ведение игры

Экранный курсор перемещается клавишами "Q", "A", "O" и "P". Подведите курсор к фигуре, которой вы собираетесь ходить и нажмите ENTER. Затем установите курсор на поле, на которое вы хотите поставить фигуру, и опять нажмите ENTER. Компьютер после расчета своего хода ответит вам.

Во время игры можно модифицировать шахматную доску. В этом случае все процедуры аналогичны вашим действиям при расстановке позиции. Только в этом случае доска не очищается.

В заключение еще раз следует отметить высокое качество программы в отношении управления, сервисных возможностей и графики. Оригинальная версия программы написана фирмой "THE TOOLWORKS SOFT" в 1990 году.

9. The Chess Player

Словно зависшая в пустоте, вращается вокруг своей оси Земля, ласкаемая Солнцем. Ее брэнное существование до сих пор не омрачили особо ни два оледенения, ни две мировые войны. Была, правда, в ее молодости грустная нотка: чуть было не состоявшееся свидание с кометой, а была и радостная - пришествие из глубин Вселенной Луны, отныне ее постоянной спутницы в вечном космическом вальсе.

Все, в общем-то, было хорошо для нее и для жителей-землян, предвкушающих мирную зрелость своей колыбели.

Но пришли мрачные времена. Некая далекая планета явила из забытой заводи Вселенной миру землян крайне недружелюбного, но в высшей степени разумного киборга-Шахматиста. Много дьявольских тварей уживаются в нашем мироздании, и если одни довольствуются лишь тем, что они есть, то большинство других настроено весьма агрессивно по от-

ношению к слабым: напускают на них мор в обличье войн, бедствий, соблазнов и прочего. Стражам Мирового порядка удается совладать со всем этим: каждому они отводят свое место в этой небесной круговерти. Так землянам было уготовано преуспеть в извлечении урана из своих недр.

Совсем другое дело - этот киборг-Шахматист. В сравнении с лобой небесной тварью он слишком отвратителен и опасен. Шахматист предпочитает разыгрывать партии с планетами, прежде чем их уничтожить, а их обитателей покорить. Вот и сейчас Шахматист склонился над плотной оболочкой нашей планеты и посмеивается про себя. Он знает, что у планеты землян мало надежд на выживание и что она - его будущая жертва. Властным жестом он отводит с орбиты нашу спутницу и задумывается, в нерешительности обозревая Землю. Затем склоняется над нею снова, просовывая сквозь оболочку свою киберголову, и сотрясающим земные своды громовым



голосом вызывает претендента. После этого, откинувшись назад, достает из измерения "X" шахматную доску, расставляет на ней фигуры и застывает в ожидании первого хода претендента...

Загрузите программу командой LOAD "" CODE. Программа загружается двумя блоками. Сразу же после загрузки к вам будет несколько вопросов. Сначала - о том, хотите ли вы играть партию или анализировать положение на доске. Отвечайте: P (Play) - игра, или A (Analysis) - анализ. Допустим, что вы нажимаете "P" (обычный ответ), и тогда сразу же вопрос - каким монитором будете пользоваться: чернобелым или цветным. Отвечайте: B (Black - черно-белый) или C (Color - цветной). Затем будет предложен выбор: загрузить ранее отложенную партию или нет. И в завершение - вопросы о выборе цвета фигур (Black - черные, или White - белые) и уровне игры (1..6).

Уровень 1 отводит на обдумывание хода 7 секунд и предлагает легкую игру.

Уровень 2 отводит на обдумывание хода 50 секунд и предлагает игру умеренной сложности.

Уровень 3 отводит на обдумывание хода 3-4 минуты и предлагает игру сложности выше средней.

Уровень 4 отводит на обдумывание хода 6 минуты и предлагает добротную игру.

Уровни 5 и 6 отводят на обдумывание хода до 6 часов и предлагают очень сильную игру.

Примечание. Время на обдумывание одного хода для каждого уровня примерное и зависит от игровой ситуации.

Для выполнения хода введите координаты клетки игрового поля, с которой вы собираетесь ходить, например E2-E4. Ошибочный ход можно исправить, используя DELETE, а при запрещенном ходе вам будет выдано сообщение. Для выполнения рокировки просто введите ход короля, и программа поймет вас. При рокировке же Шахматиста отреагирует сообщением "0-0" или "0-0-0". Вы можете использовать возникшие преимущества, а если преимуществом пользуется Шахматист, то это фиксируется сообщением PXREP.

Другие команды, доступные в процессе игры:

M - выводит все сделанные ходы на экран (или принтер, при его подключении);

Z - копирует положение на доске на принтер (если он подключен);

S - записывает на ленту текущее состояние игры тремя короткими блоками (после прекращения записи игру можно продолжить);

R - отмена программы;

X - изменяет стороны игрового поля и/или уровень игры в процессе игры.

После титульной страницы при ответе на первый вопрос вариантом "A" вы можете проанализировать отложенную позицию на доске. Положение на доске в каждый момент курсор отмечает мигающим полем или фигурой. Переме-



нение курсора осуществляется нажатием SPACE. Для изменения положения фигуры (или поля) поступайте следующим образом: нажмите "0" для очистки поля или (если хотите поставить или изменить фигуру) PCM, где P - фигура, которую ставите, C - цвет фигуры и M - обозначает, ходили ли вы фигурой, или нет.

Для "P" используйте:

K - король;

Q - ферзь;

R - ладья;

N - конь;

B - слон;
P - пешка.

Для M введите Y (ход сделан) или N (хода нет). Например, NBY означает "черный конь, сделавший ход". После установки на доске исходной позиции введите Y и ответьте на три вопроса о том, каковы ваши условия игры.

Партия, как правило, заканчивается шахом и матом. Затем программа ожидает нажатия соответствующей клавиши для рестарта игры.

10. Colossus chess 4.0

Компьютер стал первым инструментом в истории цивилизации, способным проверять гипотезы при их имитации. Человек создал его, как и многие другие вещи, по причине своей лени, даже логическое мышление пытаюсь доверить машине.

Возможности компьютера уже давно поражают всех, но создатели до сих пор не могут научить его думать самостоятельно. Пока это остается исключительно правом человека. Попыткой привить кремниевым ЧИПам зачатки ума без условно являются шахматные программы.

Описываемая программа относится к довольно скромному семейству подобных программ (версии 1.0, 2.0, 3.0, и 4.0).

Не без сожаления приходится отметить, что и она не является вершиной программистских возможностей. Программа соблюдает абсолютно все правила шахматной

игры, даже такие, например, как взятие фигур по ходу игры и ничью после трехкратного повторения одних и тех же ходов.

Colossus chess 4.0 предоставляет вам два экрана, переключаемые клавишей SPACE. Основной экран отображает шахматную доску с буквенно-цифровым обозначением полей. На второй экран выводится следующая информация:

Lockahead - прогнозирование ваших ходов вместе с предполагаемым вариантом ответов. Число за надписью означает количество уже проанализированных ходов.

Best Line - наилучшее, по мнению компьютера, продолжение игры. Ситуация на шахматной доске оценивается по двум показателям: материалу и тактике. Оба они анализируются компьютером не очень-то объективно, и на них не следует полагаться. Иногда случается такая ситуация, что компьютер буквально через минуту вы-



полняет мат, а оценку дает отрицательную.

Программа Colossus chess 4.0 может играть в одном из 6-и режимов:

1. Турнирный режим.
2. Режим с заданием времени на ход.
3. Режим с заданием времени на всю партию.
4. Режим с учетом компьютером вашего ответного хода.
5. Режим с поиском наилучшего хода из любой позиции.
6. Режим с поиском матового положения.

После ознакомления с возможностями программы рассмотрим, как она работает:

SHIFT + T(M) - предоставляет возможность игры в одном из 6-и режимов:

1. Турнирный режим с заданием параметров. Сначала вводите число с числом ходов до первого контрольного времени, потом - до второго. Затем устанавливаете первое и второе контрольное время. Нужно помнить о том, что компьютер не проверяет соблюдения заданных вами параметров, но сам строго следует установленным правилам.

2. Режим с заданием времени на ход. Вы сами задаете время обдумывания хода компьютером. Программа становится грозной при установке времени на обдумывание хода от 30 сек. и выше.

3. Режим с заданием времени на всю партию. При нехватке одной

из играющих сторон отведенного времени партия заканчивается не в его пользу.

4. Режим с учетом сделанного вами хода. Компьютер может обдумывать свой очередной ход столь же долго, сколько и вы.

5. Режим с поиском наилучшего хода из любой позиции.

6. Режим с поиском матового положения.

SHIFT + A - выбор новой позиции.

С помощью клавиши S можно изменить цвет фигур (черные на белые и наоборот, Black - черные, White - белые).

Клавишей O все фигуры удаляются с доски.

Клавиша G возвращает к обычной игре.

Клавиша M определяет, с какого момента производится запись ходов.

SHIFT + E - предварительная установка шахматных часов.

SHIFT + R - повтор всей партии.

SHIFT + I - возможность игры вслепую.

Клавиша O удаляет все фигуры, клавиша 1 - только белые, клавиша 2 - только черные.

SHIFT + O - переворот шахматной доски.

SHIFT + P - демонстрационная игра.

SHIFT + S - игра для двух участников.

SHIFT + C - смена цветов фигур.



SHIFT + V - регулировка громкости.

SHIFT + B - отмена одного хода.

SHIFT + F - восстановление отмененного ранее хода.

SHIFT + J - включение/отключение джойстика.

SHIFT + D - возможность записи партии в отложенной позиции.

SHIFT + Q - смена двумерного изображения шахматной доски на 3-х мерное а также вид оцениваемой позиции.

SHIFT + G - ход того участника, на чьей стороне находится курсор.

SHIFT + U - отмена последнего хода программы и выполнение другого (равноценного) хода.

11. Draughts Genius

Хорошие объемные шашки с несколькими вариантами. Авторы программы выбрали вам в соперники самого Эйнштейна. Видимо, он сильно играл в шашки. Вам предстоит проверить свое умение на этой программе. После ее загрузки заиграет бодрая мелодия, появится меню и курсор в виде крестика.

Управление

Подведите курсор к выбранному вами режиму управления и нажмите FIRE. После этого управлять курсором будет выбранное вами устройство. Теперь таким же образом выберите вариант игры и цвет своих шашек. Вариант игры: партнер-компьютер, компьютер-компьютер и партнер-партнер. А теперь переведите курсор на PLAY и нажмите ENTER. В первом

варианте игры Эйнштейн вам поддается и выиграть здесь проще простого. Ход делается так: курсор подводится к шашке, которой вы собираетесь ходить, и нажимается FIRE. Затем курсор перемещается на поле, которое вы облюбовали для хода, и два раза нажимается FIRE. Эйнштейн подумает и ответит.

Программу написали итальянцы - ребята с юмором, за что и наградили они Эйнштейна такой оригинальной мимикой и жестами. Когда вы думаете, он дремлет, но как только вы делаете ход, он оживляется и начинает шевелить бровями и руками. Ну а компьютерный вариант игры следует обычным правилам, только дамки могут ходить назад, но на одно поле. Итак, шашки в руках и повышайте свое мастерство.

12. Deathchess 5000

Название шахматной программы в переводе с английского означает "смертельные шахматы 5000", но что скрывается за этим названием узнает только тот, кто окунется в

эту программу с головой. А пока после загрузки программы и ответа на вопрос: "Kempston Joystick attached?" (подключен ли Кемпстон-джойстик?) мы увидим гроз-





ное предупреждение: "PREPARE FOR COMBAT" (готовьтесь к сражению).

Прежде чем готовиться к сражению нужно, видимо, выполнить сначала необходимые процедуры, предваряющие любую шахматную игру, а именно:

1. PLAY ANALYSE OR LOAD? (игра, анализ или загрузка?)

2. YOUR COLOUR? (B,W) (какие фигуры выбираете?)

13. Is Chess 48

После загрузки перед вами высвечивается следующая информация:

1. Шахматная доска с исходной позицией.

2. Играющие: партнер против компьютера (HUMAN V. CYRUS).

3. Исходная установка:

- уровень игры 2 (LEVEL 2):

- звук включен (SOUND ON)

- принтер отключен (LISTING OFF).

4. Главное меню.

5. Вопрос "Ваш ход?" (YOUR MOVE?)

Одна из мигающих клеток доски - курсор. С помощью курсорных клавиш (5 влево, 6 вниз, 7 вверх, 8 вправо) установите курсор на ту фигуру, которой вы будете ходить.

Затем переместите курсор на то поле, на которое предполагаете сделать ход и нажмите клавише ENTER. Если ваш ход сделан не по правилам, появится надпись:

3. LEVEL OF PLAY? (0-6) (уровень игры?)

4. ORDINARY CHESS (1 YES 2 NO) (обычные шахматы?)

В вопросе 4 подразумевается либо обычная шахматная игра, либо шахматная игра, перемежаемая с игровым боевым действием. А так ли это, или не так, давайте разберемся сообща, партнеры! Тогда не проиграем ни саму игру, ни сражение при ней.

"ILLEGAL MOVE", и ход нужно повторить.

Рассмотрим опции главного меню:

A - ALTER - изменение цвета полей и фигур (если у вас черно-белый монитор, то вы можете изменить градации серого);

D - DEMO - демонстрационная игра;

G - NEW GAME - начало новой игры;

N - NEXT BEST - выполнение другого хода (наилучшего из рассмотренных);

R - REPLAY - повтор партии;

B - TAKE BACK - взятие хода (или нескольких ходов) назад;

E - ENTER - переключение на игру: партнер против партнера (HUMAN V HUMAN)

L - LEVEL - изменение уровня игры

O - ORIENT'N - изменение ориентации доски;



S - SOUND - включение/выключение звука;

C - CHANGE POSITION - установка заранее заданной позиции;

F - TAKE FORWARD MOVE - восстановление взятого назад одного или нескольких ходов;

P - PRINTER - распечатка на принтере;

T - TAPE - запись позиции на магнитофон или загрузка отложенной партии с магнитофона.

Остановимся более подробно на содержании нескольких опций.

1. A - изменение цвета. Вам предлагается последовательно выбрать: цвет черных фигур, цвет белых фигур, цвет темных полей, цвет светлых полей. Для этого вы можете в ответ на каждый из этих запросов нажать клавиши от 0 до 7: 0 - черный; 1 - синий; 2 - красный; 3 - пурпурный; 4 - зеленый; 5 - голубой; 6 - желтый; 7 - белый; 8 - оставить цвет без изменения; D - вернуть исходные цвета.

Любая другая клавиша - возврат к главному меню.

2. D - демонстрация. В этом случае компьютер играет против компьютера (CYRUS V. CYRUS). Для прекращения демонстрационной игры нажмите любую клавишу.

3. G - начало новой игры. Эта команда требует подтверждения: "Y" (да) или "N" (нет), если вы набрали команду "G" случайно.

4. R - переигровка. Для прекращения нажмите любую клавишу.

5. B - взятие назад хода. Многократным нажатием клавиши можно взять назад несколько ходов. Обратная команда - F.

6. L - установка уровня. Всего 8 уровней игры (от 1 до 8), и три уровня для решения комбинационных задач и анализа позиций (от P1 до P3).

7. C - расстановка (изменение позиции). По этой команде вызывается дополнительное меню:

A - ALL CLEAR - убрать все фигуры с доски;

O - ORIENT'N - ориентация доски;

T - переключатель цвета расставляемых фигур (WHITE - белые, BLACK - черные);

E - выход из этого меню и возврат в главное. Эта опция не срабатывает, если на доске расставлена позиция, не соответствующая правилам игры, или не расставлены никакие фигуры (по крайней мере, должны быть белый и черный короли).

S - включение/выключение звука;

G - начало новой игры (требуется подтверждения "Y");

U - удаление данной фигуры.

Расстановка выполняется так: клавишей "T" выбираете цвет расставленных фигур. Затем подводите курсор к полю, на которое хотите установить фигуру и нажимаете нужную клавишу:

B - слон, R - ладья,

Q - ферзь, K - король.

Закончив расстановку белых фигур, переключитесь (T) на чер-

ные и расставьте их тоже, а потом перейдите (E) в главное меню. Неправильно расставленные фигуры удаляйте клавишей "U" или "A" (удаление всех фигур с доски).

Работа с магнитофоном:

S - запись на магнитофон,
L - загрузка с магнитофона.

Любая другая клавиша - возврат в главное меню. Прервать запись или загрузку можно клавишей BREAK.

14. Figh Chess

Данная программа коренным образом отличается от всех остальных шахматных программ. И самое главное отличие - в ней компьютеру не отводится роль полноценного партнера в одном из режимов игры. Да и сама игра с помощью этой программы требует обязательного участия в ней двух партнеров или, на худой конец, одного, но тогда ему придется играть... с самим собой.

Итак, после загрузки программы перед вами появляется шахматная доска с расставленными для игры фигурами и первым вопросом к вам: "Do you want instructions? y/n" (хотите ли вы инструкцию?). Если вы обратитесь к ней, ответив "Y", то выудите из нее не очень-то много.

В основном, о порядке выполнения ходов партнерами и рокировке: сначала вводите координаты фигуры, которой собираетесь ходить, а затем - координаты поля шахматной доски, на которое хотите пойти выбранной фигурой. Рокировка же короля происходит заданием коор-

динат короля и поля, на которое он собирается пойти, например, E1-C1. Вот и вся инструкция! Об обозначениях фигур вы знаете по другим шахматным программам, ибо они здесь точно такие же. Есть, конечно, в этой программе, как и во всех других, меню. Для входа в него достаточно нажать любую клавишу.

Меню

C - выгрузка состояния игры на ленты

L - загрузка ранее отложенной игры с ленты;

R - разворот шахматной доски;

Q - выход из программы;

I - инструкция;

P - продолжение игры;

Вот и все о шахматных программах. Желаем вам приятно провести время!

PANZADROME

Panzadrome не является типичной игрой. Она представляет собой удачное сочетание нескольких типов игр: обычной "стрелялки", стратегической игры, и, наконец, неплохого симулятора. Сам по себе Panzadrom - это секретный войсковой полигон, на котором производятся испытания новых видов танков. На этом полигоне была опробована новая конструкция легкого плавающего танка ET-1347/87a "Lake".

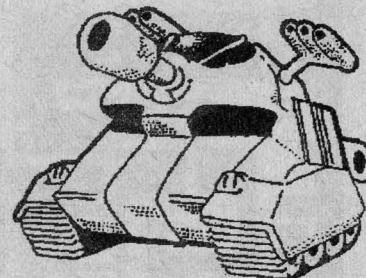
Базовая конфигурация танка "Lake" без особого труда модифицируется по ходу действия, что делает эту машину достаточно универсальной.

На территории полигона находятся постоянно действующие базы, производящие мелкий ремонт, а также устраняющие легкие повреждения брони танков. Можно поменять корпус, в том числе и орудие танка. Добраться до базы нелегко - часть территории полигона заминирована.

Боевые технические данные танка

1. Корпус - HELL-TEK T117;
2. Ходовая часть - на многослойных пневматических колесах;
3. Орудие безоткатное, однократной зарядки, T/S 80 мм.

Кроме того, на полигоне для вашего танка имеются следующие приспособления:

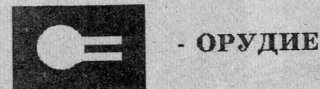
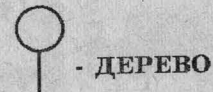


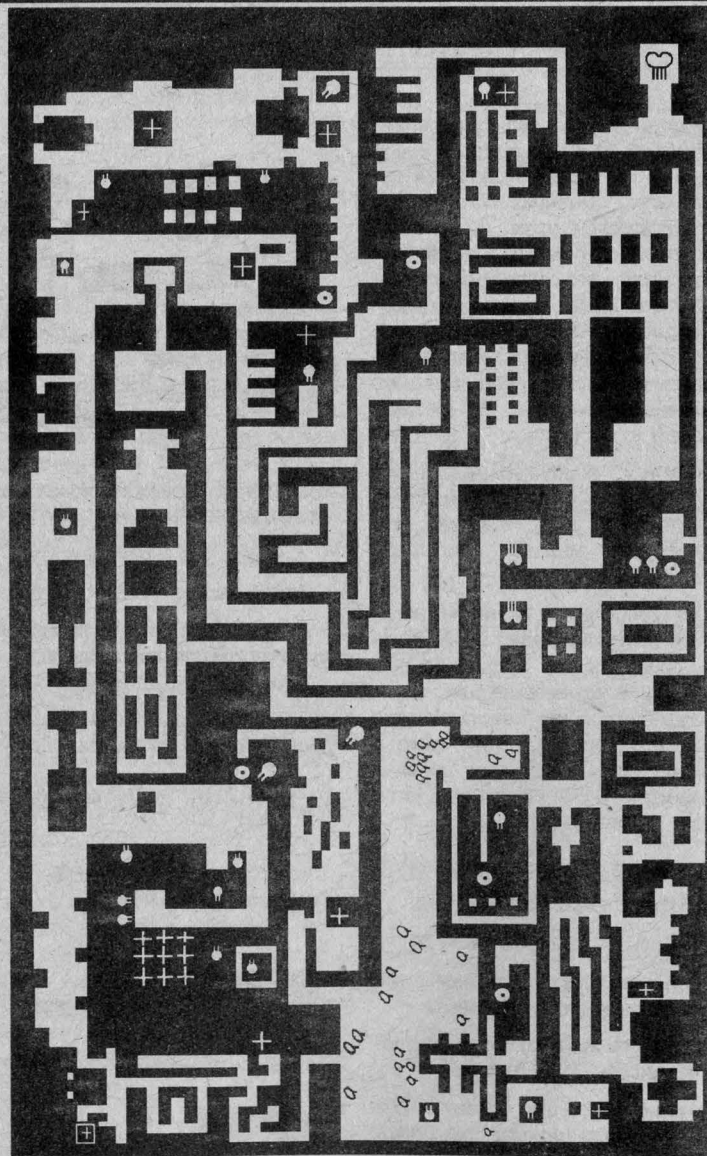
1. Орудие безоткатное, автоматическое, T/S 160 мм;
2. Буфер для таранных атак;
3. Гусеницы.

А также другие специальные приспособления для борьбы.

На территории полигона размещены также различные средства противоборства с нашим танком:

Условные обозначения





1. Орудия с дистанционным управлением калибра 160 мм;

2. Кибер-танки, управляемые дистанционно из центра полигона;

3. Мины противотанковые.

А также другие противотанковые средства как стационарные, так и подвижные.

Вашим заданием является обойти весь полигон, доукомплектовать

ваш танк дополнительными средствами, благополучно пройти минные поля, опробовать танковую защиту. После выполнения задания вы должны вернуться в место старта.

Трудно предсказать, какое снаряжение понадобится вам раньше для выполнения задания.

P.H.M. PEGASUS

Вечером, 21 октября 1967 года египетская радиолокационная станция засекла корабль, вторгшийся в территориальные воды арабского государства. Это был израильский эсминец "Эйлат", шедший вдоль северного побережья Синайского полуострова, недалеко от Порт-Саида. Его командир, капитан 3-го ранга Ицхак, опасался только подводных лодок и вел свой корабль противолодочным зигзагом. Он даже не обратил внимания на обнаруженные радаром два малых катера, находившихся в море на боевом патрулировании. В 17.00 он приказал лечь на обратный курс, но через 16 минут сигнальщик доложил о каких-то ярких вспышках и клубах дыма, появившихся со стороны Порт-Саида. Вслед за этим небо прочертили огненные хвосты летящих ракет. Ицхак объявил боевую тревогу и снова повел эсминец зигзагом, одновременно открыв шквальный огонь из 40-мм зенитных автоматов по приближающимся ракетам.

Но все оказалось напрасным. Ракеты упорно следовали за кораблем пока не настигли его. Первая попала в борт около машинного отделения, а через некоторое время вторая попала в котельное отделение.

Несмотря на отчаянные попытки экипажа спасти корабль, "Эйлат" начал медленно погружаться. И тут его поразила третья ракета... Эсминец развалился на две части и быстро затонул. Из 200 человек экипажа, находившихся на борту, 47 погибли, а 81 получили ранения.

Так впервые миру было продемонстрировано новое мощное оружие, созданное в Советском Союзе в конце 50-х годов, - ракетные катера.

После событий у Порт-Саида в мире начался настоящий "ракетно-катерный" бум. И если в начале 70-х годов в ВМС капиталистических государств насчитывалось лишь несколько таких катеров, то к середине 80-х их число превы-

шло 400. На волне этого бума в начале 70-х годов фирма "Боинг", занимающейся кроме прочего еще и постройкой судов на подводных крыльях, был заказан проект океанского ракетного катера на подводных крыльях для вооружения флотов стран НАТО. Результатом работ стал "Пегасус", построенный в 1975 году. Фирма "Боинг" рассчитывала на большой заказ: 25 катеров собирался заказать ей американский флот, 10 - ФРГ, 4 - Италия. Заинтересованность в проекте выразили Канада, Норвегия, Великобритания, Франция, Швеция, Япония, Австралия и Израиль. Однако, когда выяснилась серийная стоимость кораблей, все потенциальные заказчики дружно отказались, а конгресс США выделил средства всего на 6 катеров, вместо 25.

Вот их имена: "Пегасус", 1975; "Таурус", 1981; "Акила", 1982; "Эриес", 1982; "Джемини", 1982; "Геркулес", 1983.

Параллельно с созданием новых катеров во многих странах, шла

разработка противокорабельных крылатых ракет (ПКР).

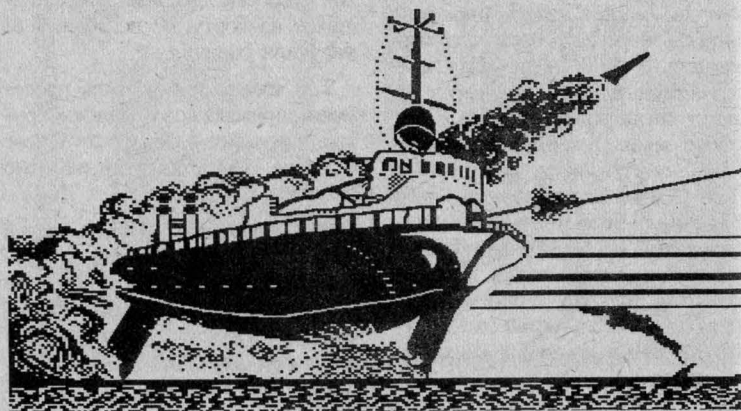
Первыми зарубежными ПКР специальной разработки стали французская "Экзосет", израильская "Табриэль" и норвежская "Пингвин", принятые на вооружение в 1970-1971 годах.

Наиболее совершенной из них оказалась французская, поэтому в настоящее время ею оснащено более 250 кораблей и катеров почти 30 стран мира.

На ракетных катерах используются две модификации этой ракеты: ММ-38, 1971 года и ММ-40, 1980 года, различающиеся мощностью маршевого двигателя и, соответственно, дальностью стрельбы 40 и 70 километров.

Активная радиолокационная система наведения позволяет ракете захватывать цель средних размеров (эсминец, фрегат) на расстоянии около 26 километров.

Запуск ракеты осуществляется твердотопливным стартовым ускорителем, после чего включаются



маршевый и твердотопливный двигатель.

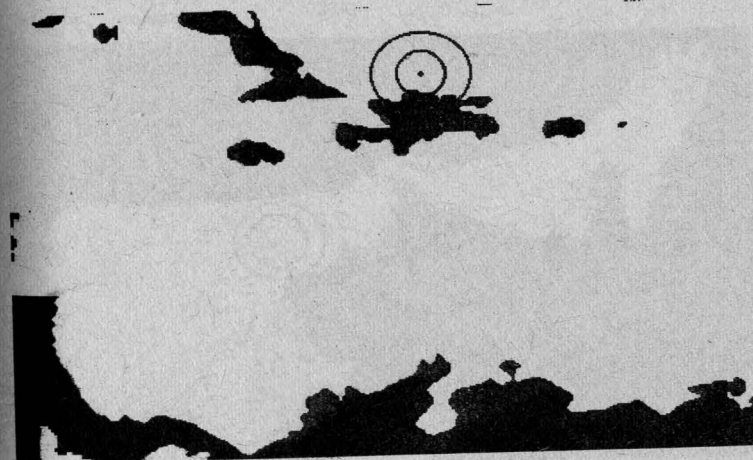
Высота полета контролируется высотомером и составляет 10-15 метров, а на конечном участке траектории - 2-3 метра.

Полубронебойная боевая часть массой 165 килограммов, оснащенная контактными и неконтактными взрывателями, способна вывести из строя любой корабль водоизмещением 3000-4000 тонн, - достаточно вспомнить гибель эсминца "Шеффилд" в ходе англо-аргентинского конфликта из-за Фолклендских островов и тяжелые повреждения американского фрегата "Старк" в Персидском заливе, правда в обоих случаях удар по кораблям был нанесен авиационной модификацией этой ракеты АМ-39. Израильская ПКР "Табриэль" поступила на вооружение в 1970 году. Первый ее вариант МК-1 имел дальность 20 километров и оснащался полупассивной радиолокационной сис-

темой самонаведения, что с одной стороны снижало ее стоимость, - за это ее "полубили" страны третьего мира, - а с другой стороны требовало подсветки цели радаром с катера-носителя и снижало ее боевую эффективность.

В дальнейшем предпринимались неоднократные попытки модернизировать ракету: повысить дальность и усовершенствовать систему наведения, но это привело к удорожанию ракеты, то есть лишило ее основного достоинства - дешевизны. Второе поколение ПКР, разработанное в середине 70-х - начале 80-х годов, в первую очередь отличает применение нового типа маршевого двигателя - турбореактивного. Это было связано с потребностью увеличения дальности стрельбы и улучшения летных характеристик ракет.

Лучшей из ракет второго поколения является американская ПКР "Гарпун" 1977 года. Благодаря со-



SURVEILLANCE MISSION

вершенным техническим решениям дальность полета удалось повысить до 120 километров, боевой заряд довести до 225 килограммов при общем снижении массы ракеты до 520 килограммов. Для сравнения: ММ-38 весит 735 килограммов, а ММ-40 - 825 килограммов.

Поэтому несмотря на высокую стоимость - более миллиона долларов, "Тарпун" стал одной из самых распространенных на Западе систем.

Говоря о ракетах, нельзя оставить без внимания важную составную часть любого ракетного комплекса - средства обнаружения целей и управления огнем.

Центральное место в электронной "начинке" занимают боевые информационно-управляющие системы (БИУС), без которых, учитывая скорость современного боя, немисливо обеспечить требуемую быстроту реакции оружия на угрозу со стороны противника.

БИУС включает в себя:

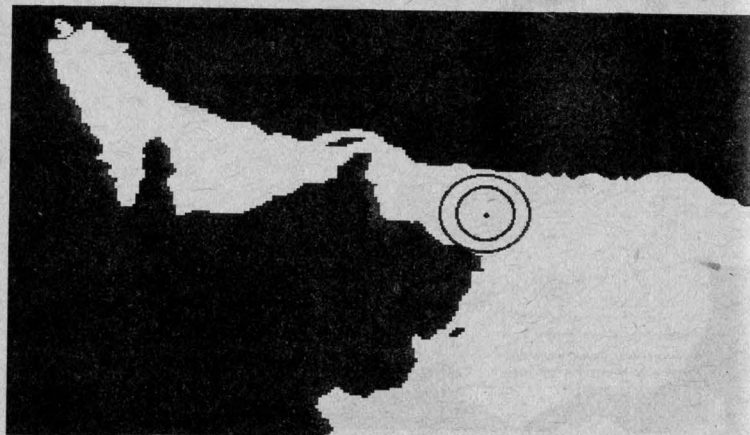
1. Радиолокационную станцию (РЛС) обнаружения целей;
2. РЛС управления огнем;
3. Ракетный комплекс;
4. Универсальный артиллерийский комплекс;
5. Комплекс постановки помех;
6. ЭВМ;
7. Пульты управления огнем и ракетным оружием.

В настоящее время практически все современные ракетные катера оснащаются БИУС, стоимость которых приближается к 80 процентам общих расходов на постройку катера.

Технико-тактические характеристики (ТТХ)

Водоизмещение - 235 тонн;

Длина максимальная - 40 метров;



JIHAD. THE PERSIAN GULF

Ширина корпуса - 8,6 метров;

Среднее углубление на стоянке - 7,1 метров;

Среднее углубление на ходу - 2,5 метра;

Мощность газотурбинной установки - 18000 л.с.

Мощность 2-х дизелей экономического хода - 2х800 л.с.

Максимальная скорость - приблизительно 50 узлов (92,6 километров в час);

Вооружение:

2х4 ПУ ПКР "Тарпун";

Одна 76мм артиллерийская установка

Устройство постановки пассивных помех.

Все системы оружия управляются БИУС NA-10 итальянского производства.

Примечание

В пятом сценарии катер вооружен 2 ПУ "Экзосет" ММ38, как планировали итальянцы.

В третьем сценарии катер вооружен четырьмя ПУ ПКР "Тарпун" и двумя ПУ "Габриэль".

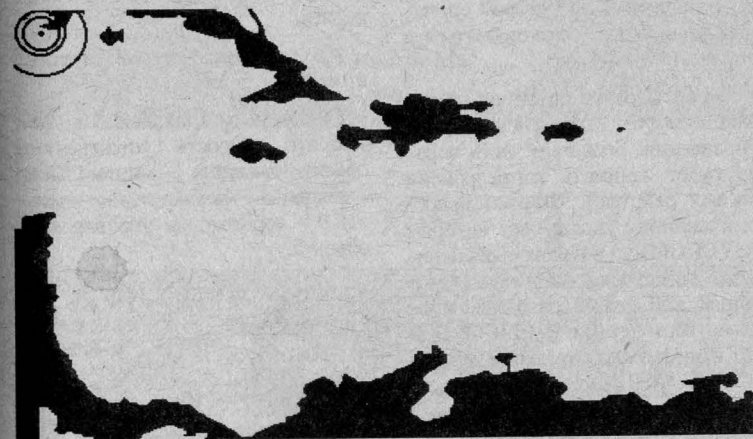
Загрузка программы и управление

Программа создана фирмой "Lucasfilm" в 1987 году и относится к жанру военно-стратегических. После загрузки появляется меню, из которого вы можете выбрать сценарий игры.

Сценарии

0 - DEMO MODE (демонстрационный режим)

1 - BATTLE TRAINING (боевые учения)



SUPPLY CONVOY. SCENARIO ENDS

2 - GRADUATION EXERCISE (квалификационные учения)

3 - TERRORIST ATTACK (атака террористов)

4 - A BETTER PART OF VALOUR (лучшая партия доблести)

5 - SEARCH FOR TERRORISTS (поиск террористов)

6 - SUPPLY CONVOY (сопровождение конвоя)

7 - SURVEILLANCE MISSION (наблюдательная миссия)

8 - JIHAD (священная война)

9 - KEMPSTON JOYSTICK IS OFF/ON (в программной версии автора эта версия не работала) Выбор сценария осуществляется цифровыми клавишами, а начало игры BREAK/SPACE (BS).

В каждом сценарии вам предстоит выполнить определенную миссию, суть которой ясна из названия, можно отметить, что выбрав первый или второй сценарий, вы можете потренироваться в управлении катером.

После загрузки сценария на экране появится штурманский пульт управления. Большую часть экрана будет занимать карта района боевых действий. Помимо непосредственного управления катером (HYDROFOIL) в некоторых сценариях предстоит командовать еще одним или двумя разведывательными вертолетами (HELICOPTER 12) и, возможно, грузовым судном (CARGO SHIP). Поэтому на карте будет мигать одна или несколько точек с окружностями (зона действия радара).

Ниже карты расположено информационное табло, на которое выводятся слева-направо, сверху-вниз:

Наименование управляемого объекта

Его скорость в узлах (1 узел = 1852 м/час);

Масштаб времени

Текущее время и время окончания миссии;

Наименование миссии.

Под табло расположена информационная строка для текущих сообщений.

Клавиши управления штурманского пульта

С помощью клавиш 6-9 можно выбрать управляемый объект:

6 - катер;

7 - грузовое судно;

8 - разведывательный вертолет первый;

9 - разведывательный вертолет второй.

С помощью клавиш 1-5 можно выбрать скорость управляемого объекта, клавиша 1 - минимальная, клавиша 5 - максимальная, клавиша 0 - торможение управляемого объекта.

Клавиши управления курсором

Q - вверх;

A - вниз;

O - влево;

P - вправо.

BS - включение автопилота или задание нового курса;

K - увеличение масштаба времени в 2 раза;

L - уменьшение масштаба времени в 2 раза;

N - отключение масштаба времени;

X - пауза;

D - просмотр расположения своих сил;

V - переход в боевую рубку.

При выборе объекта появляется курсор. Переместив этот курсор в необходимую точку, задайте скорость объекта, при этом автоматически либо включится автопилот у катера, либо пилоты вертолетов или капитан судна берут новый курс и следуют в указанную точку. В дальнейшем можно не менять скорость объекта, а задавать новый

курс клавишей BS. После этого нужно увеличить масштаб времени и ждать, когда будет обнаружена цель.

Если курс катера задан неверно (в направлении берега), или катер атакован противником, прозвучит сигнал тревоги.

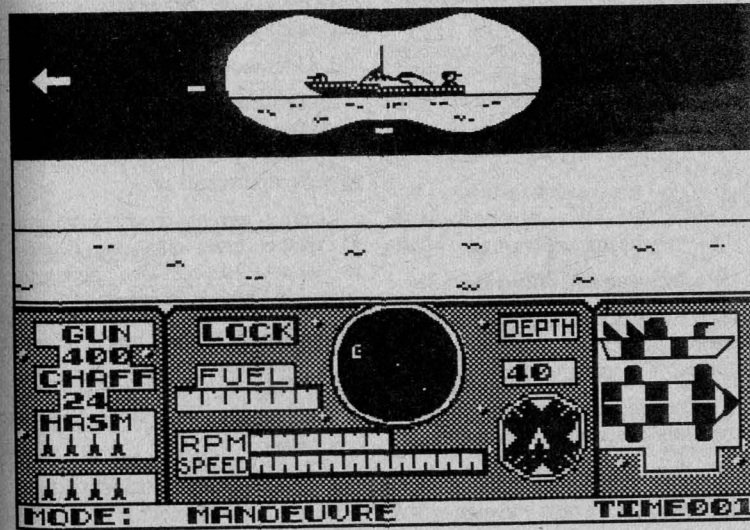
Атаковать противника или отразить его атаку можно только из боевой рубки (клавиша V).

Экран в этой ситуации разделен по горизонтали на три части.

В средней части изображен вид из рубки.

В нижней части расположен пульт с приборами управления (сверху-вниз, слева-направо):

Вооружение катера и боекомплект; пушка, пассивные помехи (мелко нарезанная фольга), ПКР; датчик боевой тревоги, индикатор количества топлива, индикатор



оборотов двигателя, индикатор скорости, боевой радар, датчик, показывающий, что катер уперся в берег, индикатор диапазонов радара, гироскоп, дисплей, показывающий степень повреждения катера (зеленый - исправен, желтый - поврежден, красный - выведен из строя).

Под панелью расположено табло показывающее режим, в котором работает катер, и масштаб времени. Под табло находится информационная строка. При захвате цели на боевом радаре точка охватывается квадратом, а в верхней части экрана появляется ее изображение в окне дальномера, причем стрелка показывает ее курс в относительно катера.

Клавиши управления боевого пульта

1-5 - скорость хода (1 - минимальная скорость, 5 - максимальная скорость);

6-8 - выбор оружия;

6 - универсальное орудие;

7 - пассивные помехи;

8 - ПКР;

0 - стоп;

Q - увеличение оборотов;

A - уменьшение оборотов;

R,Y - переключение диапазонов боевого радара (R - уменьшение радиуса, Y - увеличение радиуса);

T - "захват" (включение системы наведения и сопровождение цели);

O - поворот катера влево;

P - поворот катера вправо;

BS - огонь;

K,L,N,X - функции этих клавиш такие же, как и в штурманском пульте;

V - переход в штурманскую рубку;

D - режим ручного прицеливания, в этом режиме клавиши Q,A,O,P управляют прицелом в окне дальномера, а штрихи, появляющиеся после выстрела, - направление корректировки прицела.

При появлении цели на экране радара нужно "захватить" ее и рассмотреть, и если это вражеский катер, то можно (и нужно) атаковать его. Это можно сделать ракетами или, - если позволяет дальность, равная пяти милям, - из универсального орудия.

Если противник оказался более расторопным и атаковал ваш катер быстрее, то нужно отражать ракетную атаку. Это можно сделать двумя способами:

1. Постановка пассивных помех.

2. Зенитным огнем из универсального орудия (аналогично атаке, только в этом случае цель - ракеты противника).

Если у катера будет выведена из строя система наведения (захвата цели), то все эти действия придется делать вручную.

Сообщения, появляющиеся по ходу игры

NEW COURSE SET - новый курс взят;

AIMING - прицеливание;

MANOEUVRE - маневрирование;

AUTOPILOT OFF: MANUAL CONTROL - автопилот отключен, ручной контроль;

NO TARGET SELECTED - цель не определена;

TARGET TO REAL - цель близка;

TARGET OUT OF WEAPON RANGE - цель недостижима для оружия;

TARGET TOO CLOSE FOR LAUNCH - цель закрыта от захвата;

CAN ONLY TRACK TWO TARGETS - на одном месте две цели;

SHELL FIRED AT TARGET - снаряд выпущен по цели;

MISSILE LAUNCHED AT TARGET - ракета захватила цель;

ENEMY SHIPS ARE FIRING AT US - корабль противника обстреливает вас;

ENEMY MISSILE MISSED US - ракета противника миновала вас;

WE HAVE BEEN HIT - вы повреждены;

WEAPON INOPERATIVE - оружие не действует;

NO MISSILES AVAILABLE - нет ракеты в наличии;

THAT ONE OF OURS! - это один из наших;

WEAPON MISFIRES - оружие дало осечку;

NO MORE SHELLS AVAILABLE - снарядов больше нет;

NO MORE CHAFF AVAILABLE - фольги больше нет;

MISSILE MISSED TARGET - ракета прошла мимо цели;

SHELL MAGAZINE EMPTIED - магазины снарядов пусты;

CANT LOCK ON TO MISSILES - нет предохранителя на ракетах;

TIME IS UP - время истекло;

FUEL TANK EMPTY - баки с горючим;

COLLISION DAMAGE - несчастный случай;

CARGO DESTROYED - груз уничтожен;

ATTACK ON CARGO - атака на груз;

MISSION ACHIEVED - миссия выполнена.

Финал игры

По окончании игры компьютер выдаст ваши достижения в виде таблицы под странным заголовком - Пегасус обращение к манчестерским японцам. Смысл этого заголовка понять трудно, может быть это какой-то сленг.

В первой колонке этой таблицы выводятся параметры, по которым оцениваются ваши действия.

MAIN OBJECTIVE - свои цели;

ENEMIES SUNK - корабли противника;

ENEMIES DAMAGED - повреждения кораблей противника;

TIME BONUS - очки за время;

SURVIVAL BONUS - очки за выживаемость.

Во второй колонке вы увидите максимальное количество очков за одно действие. В третьей колонке выводятся набранные очки. Внизу выводится набранное количество очков и присвоенное по результатам игры звание. Оно может варь-

ироваться от DECK MOPPER (драйльщика палуб) до ADMIRAL (адмирала).

После ознакомления с таблицей можно начать игру заново, нажав "BS".

PYRAMANIA

После долгих поисков археологическая экспедиция, участником которой являетесь и вы, открыла вход в пирамиду Хеопса, внутри которой спрятана мумия фараона. После того как вы отодвинете входную плиту, из отверстия начнет выходить густой белый дым. Все ваши спутники погрузятся в сон, и только предусмотрительно надетый вами защитный комбинезон предохранит вас от этого.

Вы углубляетесь в пирамиду, чтобы разгадать ее тайну. Нужно торопиться, так как об открытии входа в пирамиду уже проводили грабители.

RICK DANGEROUS II

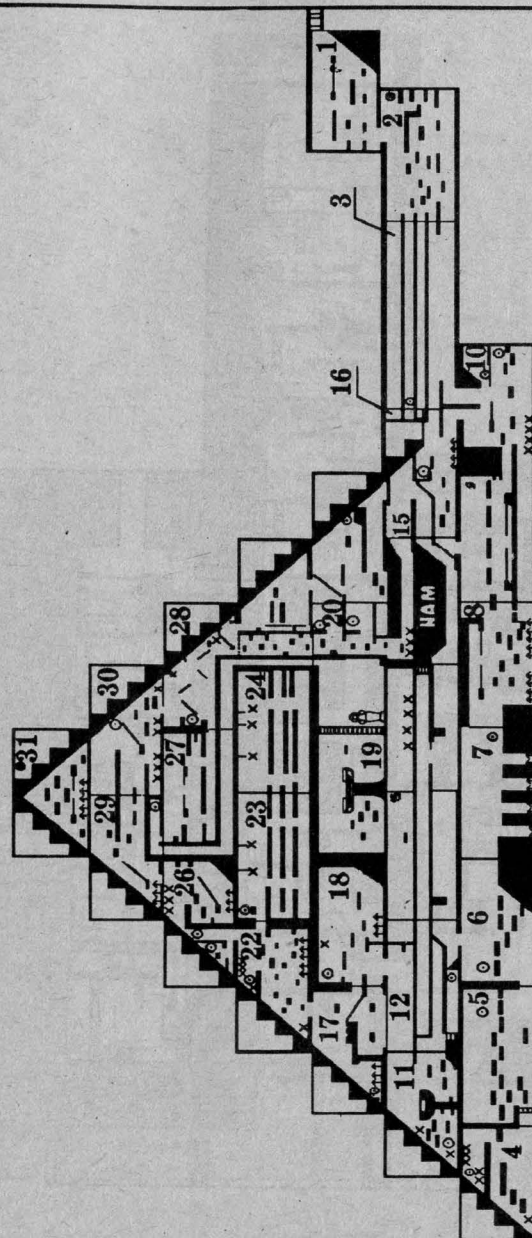
Эта игра создана фирмой RAJSOFT в 1991 году. Она предназначена для любителей лабиринтов со множеством секретов и имеет сложное задание.

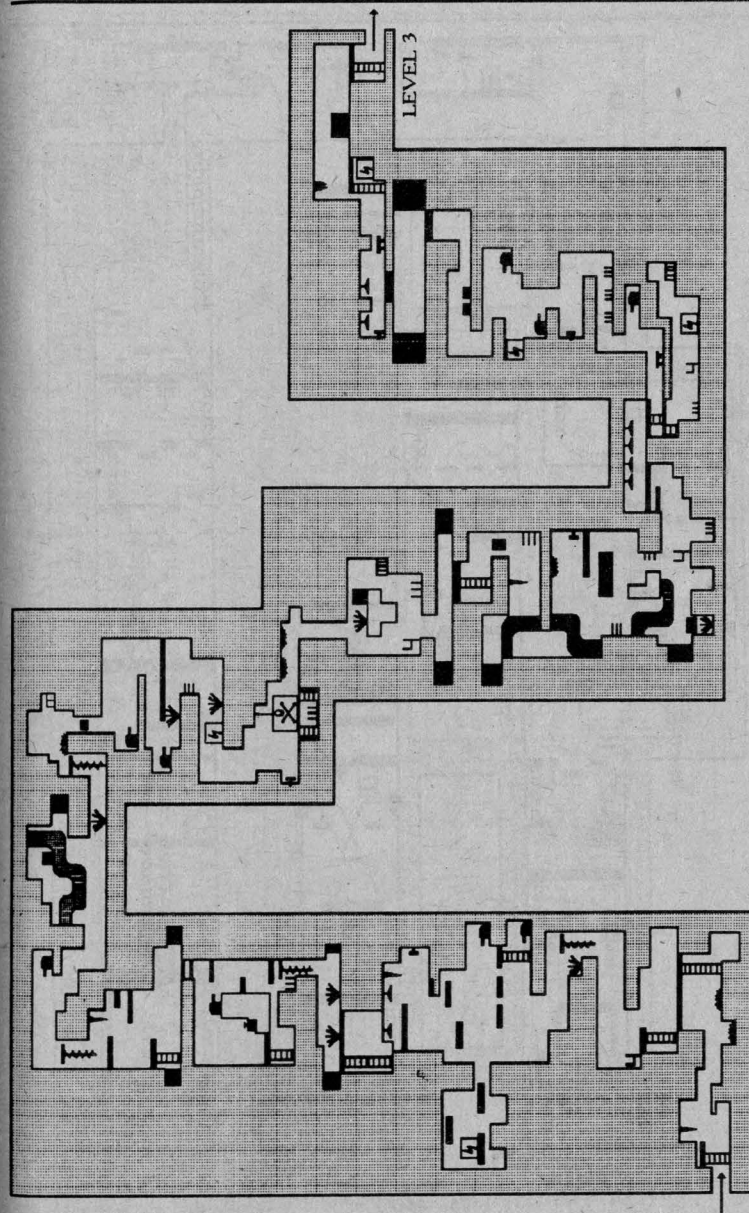
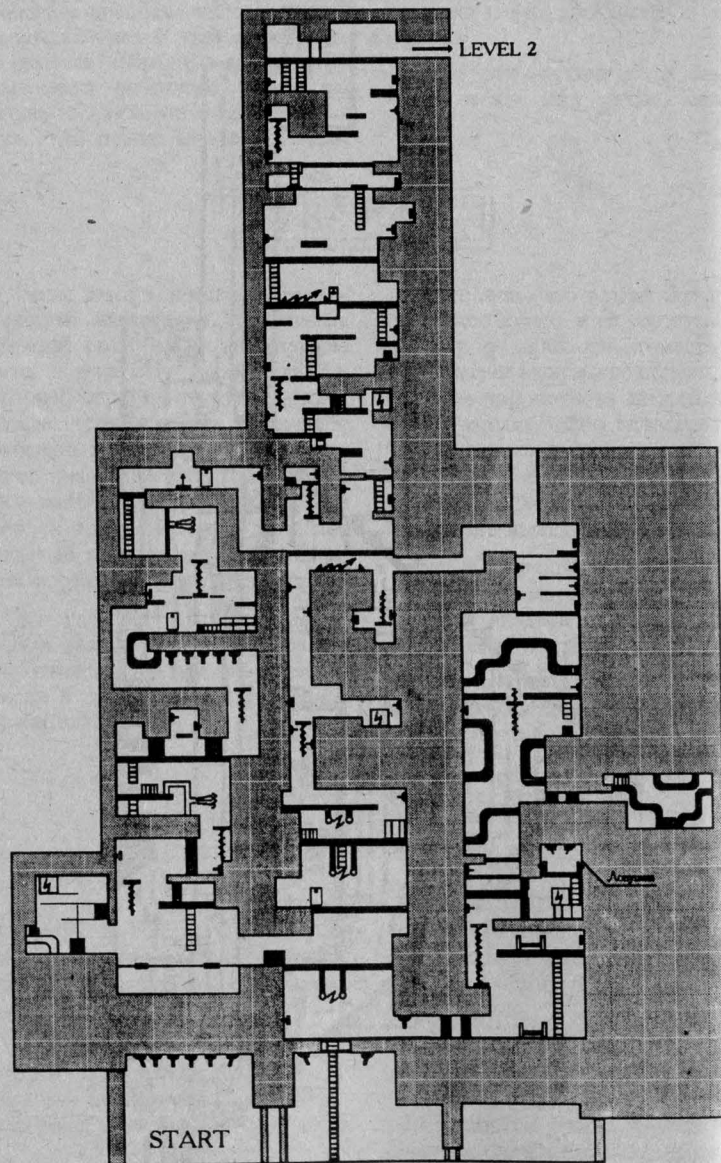
Цель игры - пройти все четыре уровня и остаться невредимым. Причем можно выбирать понравившийся уровень до начала игры.

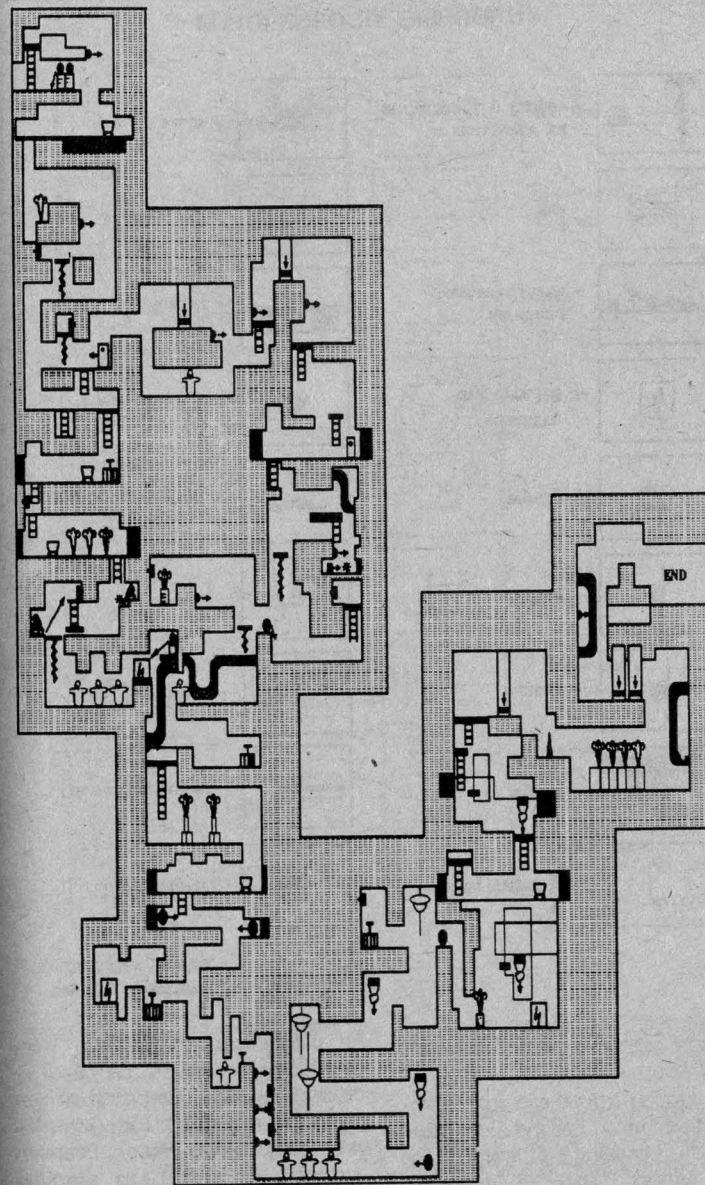
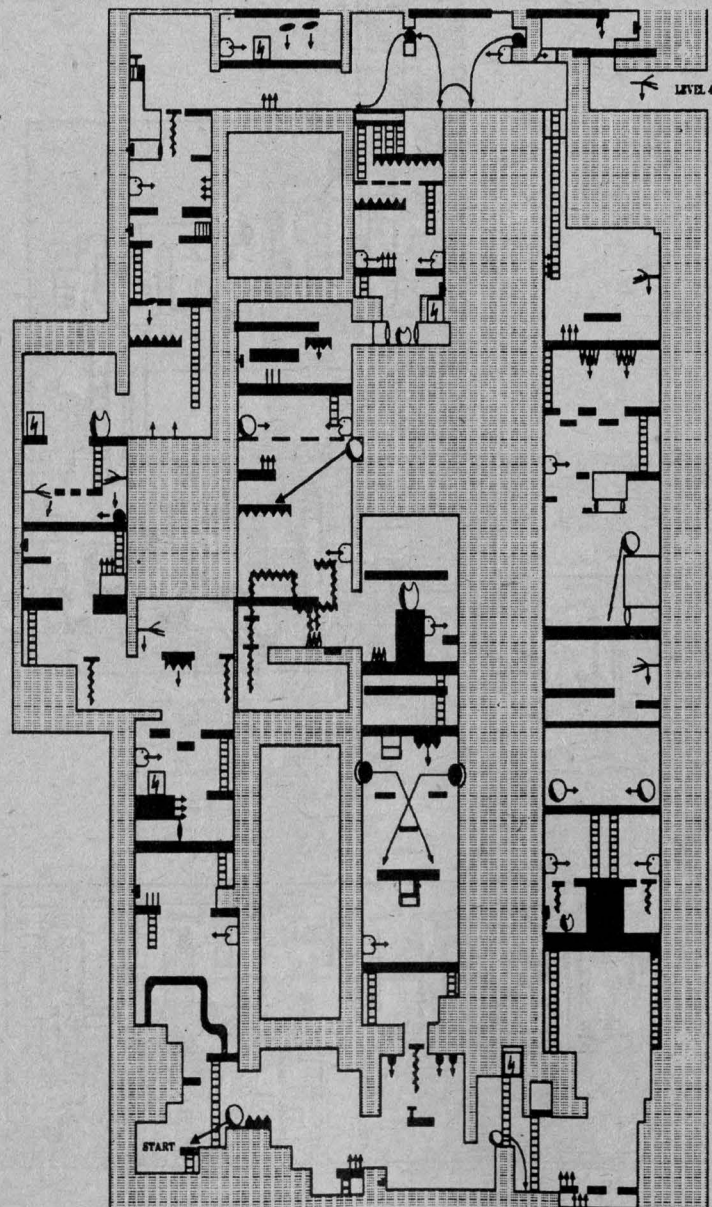
Хеопс знал, что людей больше привлечет золото, а не его мумия, поэтому он приказал разместить по комнатам в пирамиде несколько десятков предметов из чистого золота. Разгадка тайны невозможна без сбора всех сокровищ, так как только с их помощью можно открыть саркофаг фараона и беспрепятственно выйти из пирамиды.

Будьте осторожны: повсюду в пирамиде вас ждут ловушки в виде колеи, западной, смертоносных стен и ядовитых скорпионов.

Всего в пирамиде имеется 31 комната. Хорошим помощником будет прилагаемая карта.







Условные обозначения

	- лифты и тракторы и движения		- пушка
	- газ		- чудовище
	- электрические разряды		- катящиеся глыбы льда
	- заряды для бластера		- ледяные кусты
	- бомбы		- пила
	- пушка		- колыки
	- кнопка		- сосулька
	- труба		- скользкие места
	- ходящая бочка		- глыбы льда
			- трубы, из которых сыплется ледяная пыль

кивающие между шарами или пластинами.

На втором этаже вас ждут циркулярные пилы, движущиеся глыбы льда, чудовища. Причем чудовища могут быть до поры до времени закованы в лед или гулять

по небольшим площадкам. Вам предстоит встретить сосульки и скользкие места. Перед скользким участком нужно оттолкнуться, - и вы проедете это место. Венчают этот список трубы, из которых

	- потайные мостики		- летающая тарелка
	- камень		- железная дорога с вагоном
	- пушка		- газ
	- цветок людоед		- крот
	- камень		- катящаяся бочка
	- батут		- поршень
	- туннель		- "сгусток", заменяет пушку
	- смертоносные листья		- тележка, скидывающая груз, и траектория ее движения
	- падающая ветка		- падающие колыки

сыплется ледяная пыль, опасная для жизни.

На третьем уровне наибольший интерес представляют потайные мостики, которые бывают двух видов:

1. Через мостик первого типа можно прыгнуть только один раз, после чего мостик пропадает.

2. На мостике второго типа можно и постоять. Они появляются при вашем приближении.

На четвертом уровне главную опасность представляют бочки и вагонетки. На вагонетки можно вставать и кататься, но под колеса им попадать не рекомендуется. Обращайте внимание на газ.

Каждый уровень изобилует пушками, также на каждом уровне присутствуют лифты и кнопки, которые вызывают эти лифты или снимают препятствия.

Во втором и четвертом уровне в лабиринте встречаются зоны, где вы будете летать.

3. Бомбы бросать нельзя, а выстрел производится простым нажатием кнопки "FIRE". Заштрихованные места являются зонами полета.

Если в вашем распоряжении находится SPECTRUM-128, вас

ROBIN GOOD

Эта игра выпущена фирмой "Code Masters". В игре хорошая графика и неплохое звуковое оформление.

Выбор управления осуществляется после старта игры нажатием на клавишу "0".

Нажатие на клавишу "0" - старт игры.

Главное действующее лицо игры - Робин Гуд. Цель игры - собрать все сердечки, разбросанные по этажам замка и отнести их возлюбленной Робина.

Чтобы иметь возможность передвигаться по замку, вам придется

ожидать неплохие звуковые эффекты и музыка. Шести жизней вполне хватает при соответствующей квалификации на прохождение каждого из уровней.

Советы

1. При отключении какого-либо препятствия необходимо, чтобы объект отключения был в поле видимости, иначе кнопка не работает.

2. В зоне полета кнопки срабатывают при нажатии клавиши "FIRE", то есть с помощью выстрела.

3. В четвертом уровне есть места, которые можно назвать "липучками", их лучше преодолевать прыжками.

4. Бомбы можно катать.

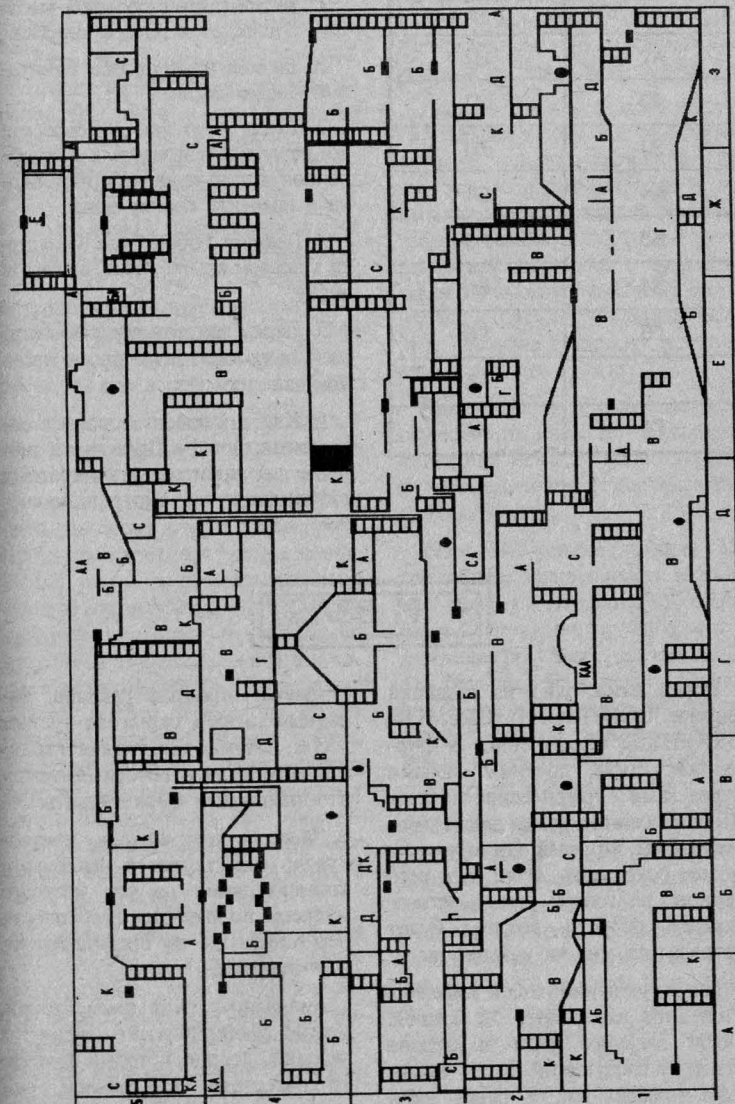
5. Трубы заменяют лестницы.

постоянно отыскивать и использовать ключи от лифтов.

В выполнении его миссии Робину мешает всякая нечисть, а именно: пауки, крысы, мертвецы, магические шары.

Присутствуют также солдаты, которые непрерывно стреляют. Все это отбирает у Робина энергию.

В распоряжении Робина всего одна жизнь, показанная на экране в виде оставшихся процентов жизненной энергии, которая у неопытного игрока катастрофически быстро убывает. Энергию можно пополнить, взяв блинчик.



Комната, где находится лифт	Комната, где находится ключ от лифта
A2	B2
E1	31
31	D1
A4	B4
B5	A5
34	B5
Г5	Г5
B5	A4
Г4	D4

Советы

1. Не прыгайте с большой высоты - это ведет к потере энергии.
2. Пауков и мертвецов уничтожить невозможно.
3. После того как вы соберете все сердечки и придете к возлюбленной, встаньте на середину лифта и нажмите кнопку вниз.
4. Подруга Робин Гуда находится в правом крыле замка, на самом верху.
5. Перед тем как идти по бегущей дорожке надо просмотреть комбинацию.
6. Каждый ключ запускает определенный лифт. Приводится таблица для примера, в конкретных ситуациях нужно смотреть по карте.

S H BEAST

Перед вами одно из созданий фирмы COPYRIGHT GREMLIN GRAPHICS, оформленное в фирменном стиле, другими словами перед вами - графический шедевр. Вы управляете крепко сложенным гремлином, который одним ударом может сокрушать летящие в него секиры, не говоря уже о всевозможной нечисти, которая будет встречаться вам на каждом шагу.

На выполнение вашей миссии в этой игре вам дается 12 жизней. После загрузки игры на экране появится следующий текст: "Туман стал прозрачным, и перед вами возник жуткий образ леса. На восток до самого горизонта про-

стирается огромная равнина. Западный дворец скрыт за густым лесом и туманом. Тысячи странников вернулись, потеряв надежду что-либо найти из-за темноты".

Далее по ходу игры вы неоднократно столкнетесь с подобными комментариями из уст местного мудреца, но ввиду их сумбурности переводить их не представляется необходимым.

Анализируя этот комментарий, можно сформулировать задачу: в западном дворце, который почему-то находится под землей, вам необходимо уничтожить двух монстров, один из которых похож на

носорога, и найти три волшебных сосуда, которые помогут вернуть к жизни благодатную долину, в которой вы находитесь. Итак, вперед!

После того как вы увидите своего героя идите налево, то есть на запад. На пути к замку вас на каждом шагу будут подстерегать порождения нечистой силы, которая захватила власть.

После небольшой тренировки вы научитесь бороться с этими бестиями. Как правило, вы должны встречать их ударом кулака, если ваш враг движется по потолку или летит слишком высоко, лучше всего пнуть его в прыжке.

Недалеко от входа в западный дворец находится "проклятое" захоронение, которое расположено у одиноко стоящего дерева. Причем, если вы через него не перепрыгнете, то потеряете одну жизнь. После входа во дворец возьмите первый волшебный сосуд (1). Затем найдите дракона (он обозначен крестиком в кружке), который является вашим другом, но после долгой дороги никак не может остыть и поэтому пышет жаром. На этом этапе вы должны постараться, уклоняясь от огненных струй, выхватить из его руки огненный шар, который поможет вам справиться с самым большим и сильным монстром.

Помните, что энергия данной вам силы не бесконечна, поэтому не стреляйте попусту. Далее поспешите к телепорту, который поможет вам добраться до монстра. После переброски поднимайтесь наверх, а потом направо.

Дальше вы окажетесь между монстром и неизвестно откуда взявшимся камнем. Прижмитесь к камню, и монстр вас не достанет. Далее примените все свои возможности и расправьтесь с монстром.

После этого вам придется пройти через плотный строй наемников, которые попытаются нанять вас на свои шпаги. Выдержав и это испытание, по ближней лестнице поднимитесь вверх. Там вы должны отыскать ключ, с помощью которого сможете выйти из подвала, а также рубильник, который отключает систему вентиляции в нижних этажах.

Сделав все эти полезные дела, спускайтесь вниз по коридорам, кишащим всякой нечистью. По пути возьмите два оставшихся волшебных сосуда.

Если вы удачно прошли под горелками, периодичность зажигания которых, по-видимому, совершенно случайна, и победили в кулачном бою носорога, то в замке вам больше делать нечего. Открывайте дверь и поднимайтесь по шахте колодца наверх. Поднявшись, вы окажетесь недалеко от того места, где начали игру.

Дальше ваш путь лежит на восток. На пути к восточному замку вы встретите огромное количество песчаных пауков, которые периодически выползают подышать свежим воздухом. Если реакция вас не подвела, и вы подошли к дверям замка, - не спешите в него входить, потому что в замке крошечная тьма. Чтобы хоть что-то увидеть пройдите правой гороских ворот и возьмите факел.



После того как вы вошли в замок, вы должны уничтожить последнего монстра, который находится в месте, обозначенном как "END".

Не спешите набрасываться на него, так как голыми руками вы его не одолеете, вам нужен пулемет, который стреляет каплями той адской жидкости, которая капает сверху в подвале и на третьем этаже.

Если вы опрометчиво прыгнули в подвал, то вам из него не выбраться из-за неполадок в системе вентиляции. Вентиляцию можно починить ключом, который

находится на шестом этаже и спрятан между ящиками, которые можно открыть ударом кулака. Если вы взяли ключ, то на обратном пути вам нужно будет прыгнуть со второго этажа (место обозначено стрелкой), при этом вы потеряете одну жизнь. Вентиляция в подвале заработает сразу же, как только вы возьмете ключ.

Теперь спускайтесь в подвал и, захватив пулемет, идите к последнему монстру и уничтожьте его.

Сразу после этого радостного события обретут силу волшебные сосуды, мир и благодать восстановятся в этом сказочном мире.

SILENT SERVICE

Пролог

- Самый храбрый человек из всех, кого я знаю, так отзывался о Дике О'Кейне, своем старшем помощнике, Мортон, командир американской подводной лодки "Ваху".

А эта характеристика что-нибудь да значит, если учесть, что именно так говорили и о самом Мортоне.

Мортон применял очень смелый и опасный тактический прием. Он держал перископ на виду у вражеского эскадренного миноносца (эсминца), позволяя ему нацелиться на себя, а потом, когда наступал самый критический момент, и эсминец, держа наготове глубинные бомбы, оказывался уже почти над

самой лодкой, пускал торпеды прямо по врагу.

Такая практика требовала крепких нервов и очень искусного старшего помощника. Мортон обладал и тем и другим, так как старшим помощником был Дик О'Кейн.

В июле 1943 года О'Кейна перевели с "Ваху" на строившуюся еще лодку "Тэнг" и назначили ее командиром. Новое назначение спасло ему жизнь: через три месяца "Ваху" была потоплена в Японском море вместе с командиром Мртоном и всем личным составом. О'Кейн поклялся отомстить за них.

Через три месяца он покинул Пёрл-Харбор и отправился на "Тэнге" в первое плавание, а к сентябрю 1944 года лодка уже



имела на своем счету около семнадцати потопленных судов.

Часть 1

Японцы послали на Филиппины срочное подкрепление, в котором там весьма нуждались. Так как это было не в первый раз, у них уже был постоянный маршрут, который лежал через Тайваньский пролив, разделяющий Китай и Формозу, где были расположены мощные минные заграждения и дозоры.

Никто не ожидал, что американские подводные лодки могут войти в этот пролив. Но капитан 3-го ранга Дик О'Кейн имел привычку появляться там, где его меньше всего ждали.

Он сам попросил командование его лодку на эту операцию и сообщил об этом членам экипажа, чтобы желающие могли перевестись на другой корабль. Однако из 88 человек личного состава никто не воспользовался такой возможностью.

В сентябре 1944 года лодка вышла в боевой поход и две недели спустя прибыла в район назначения, имея на борту 24 торпеды.

Часть 2

Рано утром на лодке заметили японское грузовое судно и выпустили по нему одну за другой три торпеды. Когда судно взорвалось, О'Кейн понял, что достаточно было и одной торпеды, две остальные ушли без пользы. В следующий раз он выпустил только одну торпеду и увидел, что не ошибся.

Потом была обнаружена японская оперативная группа, состоящая из крейсера и двух эсминцев.

Лодка начала преследование, пока ее не отогнали выстрелами из восьмидюймовых орудий.

Вскоре после полуночи радарная установка "Тэнга" нащупала конвой: три танкера, два транспорта и эскорт из противолодочных кораблей. "Тэнг" обогнала их и остановилась в ожидании, приоткрыв торпеды.

Шесть носовых торпедных аппаратов (ТА) были нацелены на танкеры, а четыре кормовых ТА - на транспорты. Засада была превосходная.

Конвой продолжал идти по курсу. Когда расстояние между ним и подводной лодкой составило всего триста ярдов, "Тэнг" дала зал. Две торпеды были выпущены в первый танкер, одна - во второй и две в третий. Одна осталась в запасе, но она не понадобилась.

Все три судна были объаты пламенем. Теперь пришла очередь транспортов, но они при свете огня заметили лодку, изменили курс и явно намеревались нанести по ней удар.

Погружаться под воду было поздно, так как во время погружения лодка становилась еще более уязвимой. Бессмысленно было и стрелять из кормовых ТА, поскольку ни один из транспортов не представлял удобной мишени.

Чтобы выбраться из трудного положения, О'Кейн решил использовать высокую маневренность лодки на поверхности.

- Право руля! Полный вперед! Лечь на контркурс! - быстро командовал командир. И лодка медленно, очень медленно пошла, крепясь на левый борт и огибая носовую часть транспорта, от которого исходила наибольшая угроза.

В ответ на этот маневр японское судно повернуло влево, намереваясь протаранить подлодку. О'Кейн смотрел и выжидал, а потом, когда настал решающий момент, командовал:

- Лево руля!

Корма лодки проскочила мимо транспорта на расстоянии всего лишь нескольких ярдов.

Возвышаясь над подводной лодкой, японцы открыли по ней пулеметный огонь. На мостике был нужен один человек, поэтому О'Кейн приказал остальным сойти вниз.

Тем временем один из двух транспортов, пытавшихся потопить его лодку, вот-вот должен был наскочить на другой. Желая предотвратить столкновение, транспорт продолжал разворачиваться и вследствие этого стал более уязвимым для атаки. О'Кейн не замедлил воспользоваться этим, и лодка, быстро сманеврировав, выпустила все четыре кормовые торпеды.

Торпеды вышли одна за другой, с интервалом в десять секунд, и были прекрасно нацелены и рассчитаны во времени. Попадание в транспорт было неизбежным. Ему так и не удалось сманеврировать, и его столкновение с другим судном оказалось неотвратимым.

Два огромных судна столкнулись друг с другом, раздался лязг и скрежет металла. В это же время начали рваться торпеды. Ужасные взрывы следовали один за другим, с промежутками в 10 секунд. Караван из пяти судов был уничтожен.

Часть 3

На следующий день радиолокатор на "Тэнг" обнаружил в проливе еще один конвой.

Была проведена серия обычных маневров, и лодка снова обогнала конвой, чтобы устроить ночную засаду.

На этот раз японцы были настороже. Эскортные корабли снова влод каравана судов и стреляли в темноту по подозрительным объектам.

Вдруг один из них стал подавать большим прожектором сигналы нападения. О'Кейн ясно различил три громадных судна - два транспорта с десантным снаряжением и тяжело нагруженный танкер. "Тэнг" как привеление пробралась между ними и распределила свои передние шесть торпед между тремя мишенями. Все торпеды достигли цели, и все три судна затонули.

Сзади подходили еще танкер и транспорт, и О'Кейн сманеврировал, изготовившись для нанесения удара кормовыми торпедами.

- Кормовые торпедные аппараты, товсь! - командовал он.

- Есть товсь!

- Пли!

Три торпеды устремились к целям. В тот же миг раздался залп японских орудий, и вокруг рубки поднялись водяные столбы.

- Полный вперед! - командовал О'Кейн. Подводная лодка врезалась винтами в воду и стала быстро удаляться. О'Кейн, внимательно всмотревшись в темноту за кормой, увидел силуэт большого эсминца. Он не сомневался, что именно этот корабль и был виновником последнего залпа.

Можно ли ускользнуть, оставаясь на поверхности, или лучше пойти на погружение, рискуя стать мишенью глубинных бомб?

У него было всего несколько секунд на размышление, но когда эти секунды прошли, решать было уже нечего, ибо три выпущенные торпеды сделали свое дело: одна подорвала транспорт, вторая - танкер (судя по силе взрыва он был полон нефти), третья каким-то чудом попала в тот самый эсминец, который преследовал лодку.

У О'Кейна оставались еще две торпеды. Пока их приводили в боевую готовность, он проверил, не сохранилось ли что-нибудь от каравана. Оказалось, что транспорт, в который попала торпеда, еще не затонул. Он стоял, накренившись, под охраной двух миноносцев.

О'Кейн сделал обманный маневр и выпустил одну из торпед, которая устремилась в сторону поврежденного судна. Для верности, поскольку делать было больше нечего, он послал вдогонку еще одну, последнюю торпеду.

Когда была выпущена последняя торпеда, весь личный состав лодки

восторженно закричал. Все торпеды израсходованы, подводная лодка "Тэнг" выполнила свое боевое задание.

Но тут послышался встревоженный голос О'Кейна:

- Самый полный вперед!

Оказалось, что выпущенная лодкой торпеда двигалась не к заданной цели. Что-то разладилось в ней (возможно рулевое управление) и она пошла по кругу. А как известно, круг замыкается там, где начался. Погружаться было уже некогда.

- Право руля! - командовал О'Кейн, когда лодка начала двигаться.

О'Кейн с девятью членами экипажа стоял на мостике и смотрел на торпеду, которая шла по совершенно правильному кругу, оставляя за собой слегка фосфоресцирующий след.

Вот она сделала почти полный оборот и устремилась к лодке как бумеранг. Люди стояли и ничего не могли сделать. Торпеда ударила в лодку.

Удар пришелся по кормовому торпедному отсеку. Были разрушены три отсека и лодка сразу же начала тонуть с дифферентом на корму.

- Задраить люки! - крикнул О'Кейн. Это был его последний приказ, который невозможно было выполнить. В следующий миг его сбросило в море.

Когда он вынырнул, то увидел яркое пламя, а в ушах раздавался треск и грохот.

Эпилог

Японский миноносец подобрал О'Кейна и еще несколько человек. В общей сложности уцелело и было взято в плен пятнадцать человек. Шестеро умерли в плену, а девять человек после войны вернулись домой. О'Кейн возобновил службу на флоте.

Настройка программы

Программа создана в 1989 г. фирмой "Microprose" и представляет собой имитатор подводной лодки. В ходе игры Вам предстоит управлять ею на тихоокеанском театре боевых действий во время Второй мировой войны в период с 1942 по 1944 год.

После загрузки появляется меню, из которого можно выбрать сценарии будущей игры.

Меню

1. Torpedo/Gun Practice (Торпедно-артиллерийская практика);

2. Convoy Action (Конвойная акция);

3. War Patrols (Боевое патрулирование).

Рассмотрим подробнее первый сценарий. Выбрав торпедно-артиллерийскую практику, можно ознакомиться с управлением подлодкой и попрактиковаться в уничтожении пассивных, не охраняемых мишеней: танкеров, грузовых и транспортных судов.

Сразу после выбора сценария появляется дополнительное меню, в котором задается уровень сложности игры (от 1 до 9).

Для этого нужно сначала задать рейтинг командира подлодки, который варьируется от мичмана до капитана (клавиши 1-4), а затем задать параметры, усложняющие игру:

1. Ограничение видимости;
2. Зигзаги конвоя;
3. Неудачное торпедирование;
4. Ликвидация повреждений только в порту;
5. Опытные "охотники";
6. Поиск конвоя;
7. Введение угла предупреждения.

Управление

вверх - "У";

вниз - "Н";

выбор - "М".

После выбора нижняя строка меню покажет уровень сложности игры. Чтобы выйти из меню и начать игру, нужно нажать клавишу "SPACE".

Под вторым номером идет сценарий под названием "Конвойная акция".

В этом сценарии подлодке необходимо уничтожить вражеский (японский) конвой, тщательно охраняемый сторожевыми кораблями.

Исторический сюжет, который является основой сценария, выбирается из дополнительного меню с помощью клавиш 1-6. Затем появится меню уровня сложности игры, и после выбора можно начать игру.

Третий сценарий - боевое патрулирование. В этом сценарии американской подводной лодке предстоит вести подводную войну с японским транспортным флотом.

После выбора исторической основы (клавиши 1-5), необходимо пройти специальный тест - определить тип вражеского эсминца. Для этого нужно нажать на соответствующую клавишу (1-4).

При неправильном определении типа игра переходит в первый сценарий. В случае правильного ответа после появления меню задания уровня сложности появится сообщение:

-Топлива на 50 дней. Нажмите "Огонь" для патрулирования.

Нажмите на клавишу "М", и на экране появится карта Тихого океана с тремя мигающими и одной немигающей точкой. Мигающие точки - военно-морские базы США. Немигающая - подлодка.

Передвигая по карте подлодку, нужно обнаружить вражеский конвой с помощью клавиш "У", "Н", "9" и "0". После обнаружения конвоя все точки и бордюр перестают мигать.

Нажав на "М", можно осуществлять непосредственное преследование и разгром конвоя (аналогично второму сценарию).

Возврат в режим боевого патрулирования осуществляется последовательным нажатием клавиш "9 + Н + М", при этом появится сообщение о количестве оставшегося топлива.

Если топлива останется совсем мало, можно возвратиться на базу.

Для этого нужно совместить точки в режиме боевого патрулирования (бордюр при этом станет зеленым) и нажать на "М".

Управление

Действие игры происходит в нескольких экранах. Основной связующий экран - боевая рубка.

Боевая рубка

На экране изображено внутреннее помещение боевой рубки и капитан, стоящий около перископа или у карты.

Находясь в боевой рубке, можно:

1. Посмотреть в перископ, если подлодка находится на перископной глубине (не более 45 футов), и перископ поднят.

Это можно сделать с помощью клавиши "М".

2. Подняться на палубу, если подлодка находится на поверхности. Клавиши "У + М".

3. Обратиться к штурманским картам. Клавиши "0 + М".

4. Осмотреть приборы, показывающие состояние подлодки. Клавиши "9 + М".

5. Осмотреть повреждения подлодки. Клавиши "Н + М".

6. Вывести на экран список потопленных судов. Клавиши "0 + Н + М".

7. Выйти из игры (или вернуться в режим боевого патрулирования. Клавиши "9 + Н + М".

8. Возвратиться в рубку с помощью клавиши "SPACE".



Перископ

На экране изображен вид из перископа подлодки, цифра в центре перископа означает угол его поворота. Под ним находятся данные системы наведения торпед, которые загораются в случае захвата цели:

- расстояние до цели в ярдах;
- скорость цели в узлах;
- угол упреждения в градусах;
- директивный угол в градусах;
- курс цели в градусах.

В нижней части экрана находится информационное табло, верхняя строка которого служит для приема сообщений капитаном, а нижняя показывает скорость подлодки в узлах, глубину погружения в футах и курс подлодки в градусах.

Пиктограмма слева от табло показывает положение рулей подлодки.

Палуба

В этот экран можно выйти только в надводном положении. Вид, открывающийся с палубы, гораздо шире, чем из перископа.

В верхней части экрана выдается сообщение об условиях видимости и угле зрения.

В нижней части экрана расположено информационное табло.

Экраны карт

В экраны карт игра переходит сразу после начала. Количество карт равно трем.

1) Навигационная. Масштаб "1"x25600;

2) Патрульная. Масштаб "1"x3200;

3) Карта атаки "1"x400.

"1" - расстояние между стрелками на экране монитора.

Переключение экранов карт производится клавишами "Z" и "X".

Под экранами находится информационное табло.

Приборная панель

На этом экране отображены приборы, необходимые для плавания и контроля состояния подлодки.

Перечислим их по порядку: слева-направо, сверху-вниз.

1) Эхолот;

2) Спидометр;

3) Глубинометр;

4) Табло, показывающее наличие торпед в аппаратах, а также количество оставшихся торпед и снарядов и положение перископа;

5) Шкалы приборов, показывающие наличие вредных примесей в атмосфере подлодки;

6) Два манометра, показывающие, соответственно, заполняемость балластных цистерн сжатым воздухом или водой;

7) Индикатор заполняемости балластных цистерн;

8) Компас;

9) Часы;



10) Прибор, показывающий направление движения подлодки;

11) Индикатор центра тяжести подлодки.

В нижней части экрана находится информационное табло.

Экран повреждений

На этом экране можно рассмотреть повреждения подлодки и узнать, сколько забортной воды попало в нее. В нижней части экрана находится информационное табло.

Экран побед

На этом экране отображается информация о потопленных кораблях (их тип и тоннаж), а также информация об оставшихся торпедах.

По окончании игры на экран выводится рейтинг капитана в зависимости от тоннажа потопленных судов.

Клавиши управления

1 - выключение двигателей;

2-5 - задание скорости подлодки;

2 - 1/3 полной скорости - 4 узла в надводном положении;

3 - 2/3 полной скорости - 10 узлов в надводном положении;

4 - полная скорость - 14 узлов в надводном положении;

5 - предельная скорость - 20 узлов в надводном положении.

R - выключение заднего хода;

C - поворот влево рулями;

V - поворот вправо рулями;

C + C - поворот влево рулями и двигателями;

V + V - поворот вправо рулями и двигателями;

D - команда на погружение;

S - команда на всплытие;

ENTER - остановка поворота или всплытия-погружения;

P - подъем-опускание перископа;

9 - поворот влево перископа (в экране перископа), изменение угла зрения (на палубе) или поворот вправо;

0 - поворот вправо перископа (в экране перископа), изменение угла зрения (на палубе) или поворот вправо;

T - пуск торпеды (только в экране перископа);

J - увеличение угла возвышения орудия (дальность стрельбы);

K - уменьшение угла возвышения орудия;

G - огонь из орудия (пушки);

F - изменение временной шкалы масштаба времени;

N - возврат в нормальный масштаб времени;

I - идентификация типа судна противника (только при захвате цели в экран перископа);

W - пауза;

A - установка угла упреждения (только в режиме перископа). Клавишей "0" устанавливается увеличение, клавишей "9" - уменьшение. С помощью клавиши "M" осуществляется выход из этого режима.



Z, X - переключение масштаба карт.

Советы

1. Не все корабли тонут от одной торпеды.

2. При повороте перископа более чем на 90 градусов от курса в ход вступают кормовые Т.А.

3. Скорость заднего хода и скорость под водой в два раза меньше надводной.

4. Старайтесь, чтобы перископ был поднят.

5. При повреждении подводной лодки лучше всплыть - больше шансов сохранить лодку.

6. Следите за расстоянием до судов противника и за береговой линией, чтобы избежать столкновения.

7. Торпеды лучше запускать с расстояния в 1000 ярдов, иначе противник может увернуться.

8. Максимальная глубина погружения - 500 футов.

9. В третьем сценарии не тратьте времени на уничтожение охотников, а переключайтесь на патрулирование.

Словарь к игре

1. Torpedo/Gun Practice - торпедно-орудийная практика;

2. Convoy Action - конвойная акция;

3. War Patrol - боевой патруль;

4. Limited Visibility - ограничение видимости;

5. Convoy Zigzags - конвой зигзаг;

6. Dud Torpedoes - неудачное торпедирование;

7. Port Repairs Only - порт только для ремонта;

8. Expert Destroyers - искусные сторожевики;

9. Convoy Search - поиск конвоя;

10. Angle on Bow Input - ввести угол отклонения;

11. Plunger In The Indian Sea - ныряние в Индийском океане;

12. Surface Attack - поверхностная атака;

13. Wahoo Vs Convoy - конвой на Ваху;

14. Hammerhead At Borneo - рыба-молот у Борнео;

15. Night Radar Attack - ночная радарная атака;

16. Sea Raven At Toagel Mligui - морские поиски;

17. Tautog Vs&. Convoy - конвой Таутоги;

18. Night Visual Attack - ночная визуальная атака;

19. Grayback In The China Sea - невесело в Китайском море;

20. Submerged Radar Attack - объединенная радарная атака;

21. Speed Ahead/Back - скорость вперед/назад;

22. Clear The Bridge! Dive! - Очистить мостик! Погружение!

23. Rudder - руль;

24. Aft Torp Tubes Empty - задние ТА пусты;

25. Damaged Bow - повреждено отклонение;



26. Deck Gun Fired - палубное орудие стреляют;

27. Scope Damage - перископ поврежден;

27. Up/Down - вверх/вниз;

28. Periscope - перископ;

29. Estimated Bow Angle - оценка угла отражения;

30. Normal Time Scale - нормальная временная шкала;

31. Days Fuel - дневное горючее;

32. Press Fire To Patrol - ведется огонь по патрулю;

33. The Navigation Map - навигационная карта;

34. Target Range - расстояние до цели;

35. Target Speed - скорость цели;

36. Angle On Bow - угол упреждения;

37. Lead Angle - директивный угол;

38. Target Course - курс цели;

39. Scope Under Water - перископ под водой;

40. Report - репортаж;

41. Engine - двигатель;

42. Leaking - течь;

43. Battery - батареи;

44. Machinery - машины;

45. Dive Plane - погружение уровней;

SKI STAR 2000

Наверняка многие из вас хотели бы испытать себя в качестве гонщика-слаломиста, не обладая возможностью покататься в Швейцарских Альпах.

Предлагаемая игра предоставит вам такую возможность, имеется в виду возможность испытать себя в качестве гонщика-слаломиста.

Эта игра написана в 1984 году, но несмотря на свой почтенный возраст, она обладает хорошей трехмерной графикой и богатыми возможностями настройки.

Итак, после загрузки нажмите ENTER и выберите необходимую опцию главного меню, используя клавиши 1-5 и ENTER.

1. Начать игру;
2. Изменить маршрут;
3. Спроектировать маршрут;
4. Лучшее время;

5. Переопределить клавиши (исходные: A,Z,O,P,M).

Начнем с детализации меню 3. Выбор осуществляется с помощью управляемого крестика.

В верхнем правом углу указан номер редактируемого маршрута.

Под и над этим номером находятся стрелки.

Нажимая на эти стрелки своим крестиком, выберите подлежащий редактированию маршрут.



Справа в середине экрана изображена корзина, в которую вы будете складывать ненужные элементы.

Еще ниже расположена дверь выхода из меню.

Названия элементов расположены вдоль левого края оранжевого экрана:

1. Правый треугольный флажок;
2. Левый треугольный флажок;
3. Холм - HILL;
4. Дерево - TREE;
5. Трава - GRASS;
6. Бугор - HILLOCK;
7. Расселина в леднике - CREVASSE;
8. Гравий - GRIT;
9. Столб - PILLAR;
10. Правый квадратный флаг;
11. Левый квадратный флаг.

Выбор прост: укажите крестиком на нужный элемент, затем нажмите "FIRE" и перенесите его в требуемое место на карте маршрута. Точно так же можно передвигать элементы на самой карте.

На карте "BANNER" - это флаг старта/финиша.

Теперь можно описать подробнее меню 2.

1. MODE - выбор заготовок с различными параметрами, которые будут перечислены ниже.

2. COURSE - выбор маршрута;

3. HEIGHT - высота, на которой находится ваш уровень зрения.

4. RATE OF TURN - темп изменения крена.

5. LINK (TURNANGLE) - связь между углом наклона и скоростью поворота.

Если вы установите его равным 10, то сильно кренясь, поворачивать вы будете медленно.

6. ACCELERATION - ускорение разгона (оптимальное значение - 255).

7. DECELERATION - ускорение торможения;

8. MAX SPEED - максимальная скорость;

9. MAX ROLL - максимальный крен;

10. OVERPLOT - чертит график, если включен. Имеет вид точки (вид сверху) и не оставляет следа, если выключен.

11. VISIBILITY - предел видимости;

12. PAPER COLOUR - цвет бумаги;

13. INK COLOUR - цвет чернил;

14. BORDER COLOUR - цвет бордюра;

15. BRIGHT - яркость экрана;

16. SNOW - на очках постепенно появляется снежный налет; 0 - снега нет.

17. GOGGLES - тип защитных очков; 0 - очки отсутствуют.

18. SAFE (ROLL) - безопасность при крене.

При включенном режиме крен контролируется и не превышает



максимального, то есть падение невозможно.

19. PRACTICE MODE ON - если нажать клавишу 1, то программа будет работать в режиме практики.

20. TO TAPE MENU - работа с магнитофоном;

21. EXIT TO MAIN MENU - выход в главное меню.

Экран

Внизу слева отображается график вашего движения.

Внизу справа отображаются:

- 1) COURSE - маршрут;
- 2) SPEED - скорость;
- 3) TIME - время;
- 4) FAULTS - количество флажков, которые вам не удалось объехать;
- 5) PASSED - количество всех пройденных флажков;

6) Если мигает ON, значит включена индикация напоминаний;

7) SAFEROLL - безопасность крена;

8) VIS - видимость;

9) MROLL - максимальный крен.

Тактика игры

Наберите скорость, пройдите через стартовый флаг (ворота), обогните флаги со стороны, куда указывает полотнище. После прохода через финишный флаг сбросьте скорость до нуля.

Настройка для опытных игроков

VISIBILITY - 0

SNOW - 20

SAFE (ROLL) - 0

GOGGLES - 2

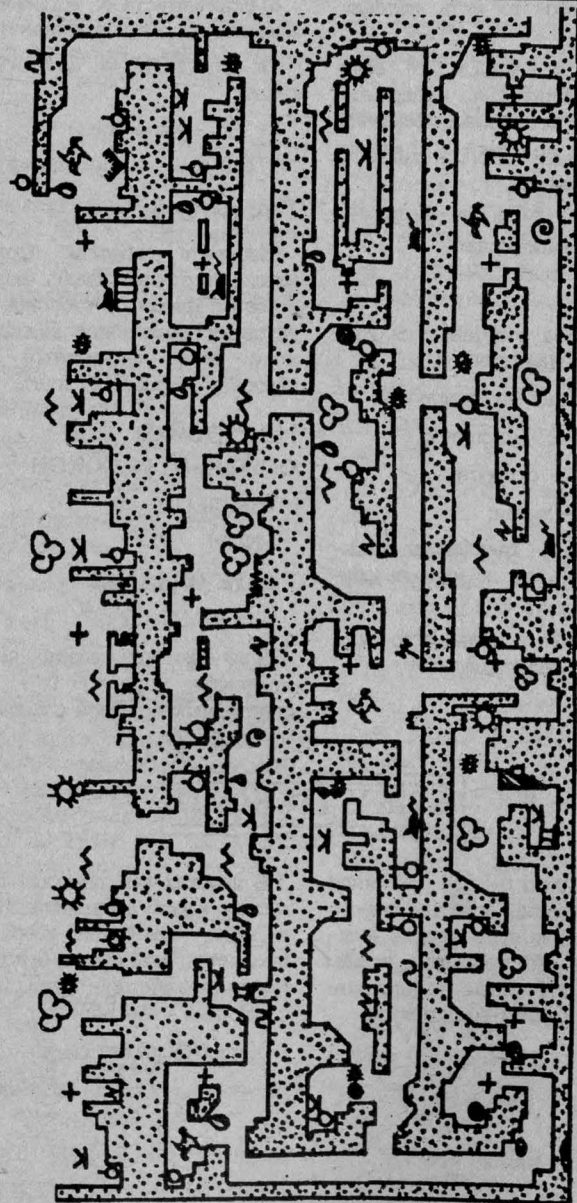
Для новичков можно порекомендовать маршрут 0 - чисто спортивный большой слалом.

SPIKY HAROLD

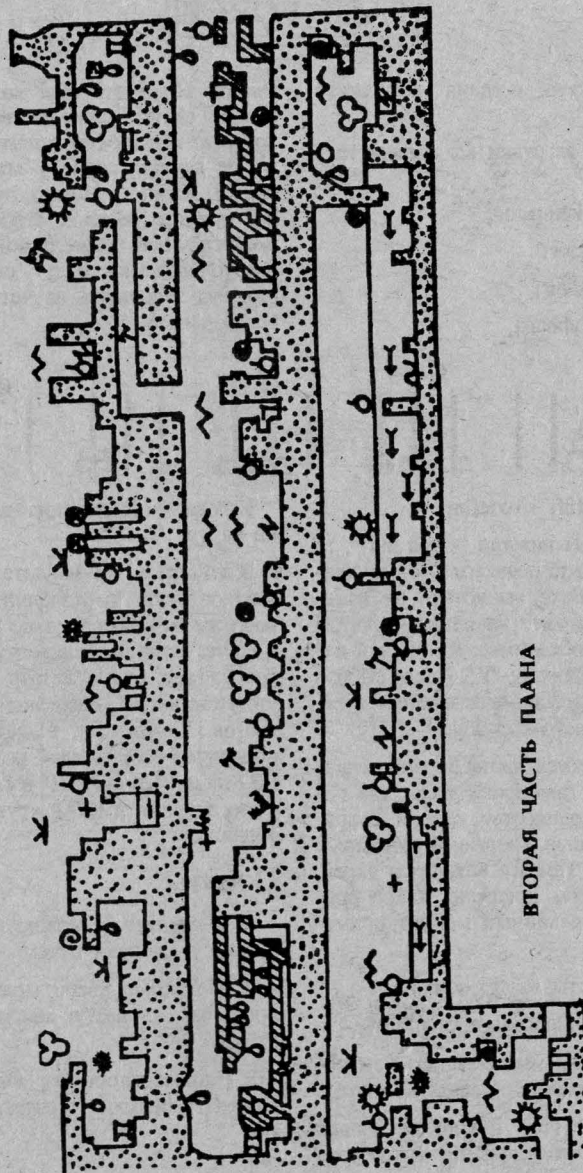
Spiky Harold - это типичная приключенческая игра для любого возраста. Цель игры проста: нужно собрать все предметы, размещенные в лабиринте, населенном недружелюбными созданиями.

В поисках вам поможет прилагаемая карта лабиринта. Имейте в виду, что после сбора всех предметов, вам нужно будет идти по направлению, указанному стрелками - там вас ждет награда!

Какая? Узнайте сами!



ПЕРВАЯ ЧАСТЬ ПЛАНА



ВТОРАЯ ЧАСТЬ ПЛАНА

TASK FORCE

Эта игра создана компанией "Premier".

После загрузки вы попадаете в меню:

Fire - kempston;

0 - cursor;

S - Sinclair;

D - keyboard;



Caps shift - redefine.

Если вы нажали "Caps shift", то перед вами появятся старые клавиши. Если вы хотите их изменить, нажмите на клавишу "N", а после необходимых изменений нажмите клавишу "Y". После выбора управления вы оказываетесь в кабине вашего корабля.

В верхней части экрана располагается приборная доска, где показано количество жизней, снарядов, топлива, энергии и собранных слитков. Там же находится экран, на котором показано, какое оружие вы в данный момент применяете:

1. Ракеты воздух-земля,
2. Самонаводящиеся ракеты,
3. Бомбы замедленного и мгновенного действия, защитное поле.

В этой игре нужно не только пройти лабиринт, но и собрать

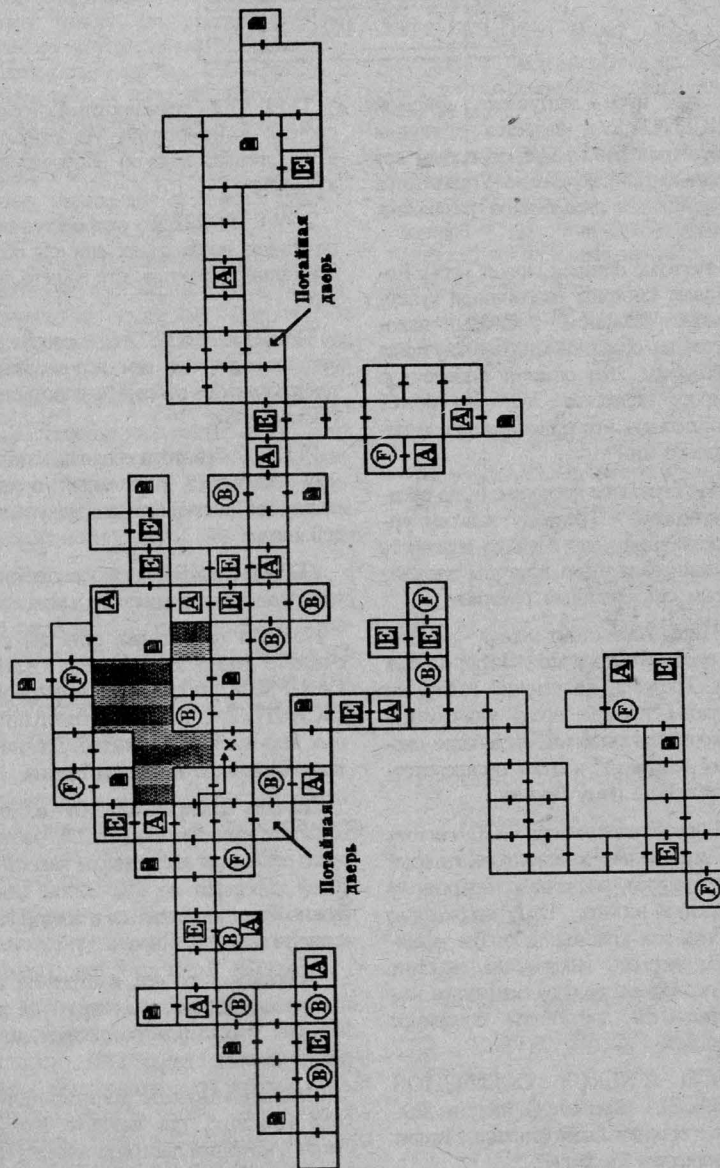
свитки. Но и это еще не все! В каждом свитке лежит головоломка, которую вам нужно решить. Если вы не решили ее, то у вас отбирается жизнь. Можно привести для примера решение относительно несложной головоломки. Дальше головоломки будут сложнее: они будут состоять из четырех и более частей.

Условные обозначения нанесены на карту.

В комнатах вы найдете, кроме свитков, еще и дополнительное оружие, обозначенное как "B" в круге. Если вы решите взять его, вокруг вас будет летать звезда, уничтожающая всех подвижных врагов. Символ "A" в квадратике пополняет оружие, но только по одному. Символ "E" в квадрате - это энергия, и "F" в круге - это топливо.

Советы

1. В комнату X можно попасть только указанным путем.
2. Потайные двери можно открыть ракетой воздух-земля и бомбами.
3. На поверхности водоемов долго стоять нельзя - теряется энергия.



THE DARK SIDE

Эта игра выпущена фирмой INCENTIVE и является отличным крупномасштабным трехмерным аркадным приключением. Управляется с помощью джойстиков различных типов.

Вкратце опишем сюжет игры. Коварные катарцы разработали супер-огнемет "Зефир-1", который находится на обратной стороне спутника Трезубец. Этот огнемет нацелен на мирное общество Эват. Он может уничтожить эту цивилизацию за несколько минут.

Но страшное несчастье было предотвращено, - Трезубцу нанесен угрожающий удар. Однако опасность не миновала, пока катарцы владеют своим сверхмощным оружием.

Перед вами стоит задача - вывести из строя суперогнемет "Зефир-1". Так как Трезубец достаточно велик, вы должны прежде всего уничтожить накопители энергии, питающие систему "Зефир-1" и этим воспрепятствовать Большому Взрыву.

Накопители энергии (ECD) состоят из подвижных кристаллов, которые преобразуют солнечную энергию в энергию взрыва. Вам необходимо выбить эти кристаллы, чтобы замедлить скорость накопления энергии. Из-под шлема вашего скафандра вам открывается достаточно обозримое поле боя.

ECD (ENERGY COLLECTION DEVICE) - накопитель энергии. Выбейте эти важнейшие мишени - значит обезвредить "Зефир-1".

TELEPOD - транспортный отсек в системе телепортации, ускоряющий ваше продвижение по направлению к "Зефиру-1".

POWERPORTER - устройство перезарядки, необходимое вам для поддержания эффективности вашего лазера.

TELEPOD CRYSTAL - сооружение, позволяющее вам использовать транспортный отсек телепортации (TELEPODS).

PLEXOR - система обороны катарцев. Открывает шквальный огонь, когда вы попадаете в радиус ее действия.

ZEPHYR ONE - ударное оружие катарцев и ваша конечная цель.

Нет вам оправдания, если вы не сможете завершить эпопею "THE DARK SIDE", предлагаемую фирмой INCENTIVE, с помощью бесстрашных искателей приключений Джона-тана Хампшира и Дэвида Мейна.

Сначала расправьтесь со всеми накопительными энергия (ECD), после этого показания энергомеров накопителей сбросятся до 4%. Затем вам нужно будет направиться в сектор К, к двойной звезде Сириус.

Добравшись до нее, выстрелите в планку над дверью, она закрутится и исчезнет вместе с заграждением перед дверью.

Теперь вы можете достичь прохода Канопус, где найдете Кристалл I, который даст вам надежду.

Советы

1. В секторе Q, чтобы пробраться в строение с исчезающими дверями, вы должны пролететь в двери, пока они на месте.

2. В секторе K, после того, как исчезнет планка над перегородочной дверью, выстрелите в место ее расположения до того, как появится перекрестие, и вы заработаете дополнительные очки.

3. В сектор E вы должны входить из тоннеля по экватору.

Секторы

- A - OBERON (Оберон)
- B - ANTARES (Антарес)
- C - TITANIA (Титания)
- D - NERICL (Нерикл)
- E - UMBRIEL (Амбриел)
- F - MONOCEROS (Моноцерос)
- G - FOMALHAUT (Фомэлхаут)
- H - POLLUX (Поллукс)
- I - PROCYON (Процион)
- J - REGULUS (Регулус)
- K - SIRIUS (Сириус)
- L - PSYCHE (Рсихе)
- M - IAPETUS (Япетус)
- N - TRITON (Тритон)
- O - GANYMEDE (Ганимед)
- P - THETHYS (Тэтис)
- Q - LIGHT DARK (Видимая сторона)
- R - DARK SIDE (Обратная (невидимая) сторона).

В следующем задании добейтесь того, чтобы вас арестовали. Это вполне осуществимо в секторе I (Процион) и секторе E (Амбриел). В тюрме вы найдете Кристалл II транспортного отсека телепортации. Далее пальните по одному из двух отверстий в ящике (левое для топлива, правое для экрана), и дверь в конце концов откроется.

Оказавшись на свободе, расстреляйте первый экран. Потом переберитесь в сектор D (Нерикл) и воспользуйтесь третьим кристаллом. Войдите во второй транспортный отсек и выберите второй кристалл.

Переберитесь в сектор A (Оберон). Уничтожьте третий кристалл. Перелетите в сектор P (Обратная сторона). Перевернитесь вниз головой и медленно продвигайтесь вперед.

Войдите в хранилище Ганимед в секторе J (Регулус), поверните влево и проберитесь сквозь дыру. Выстрелите в топор и проходите в сектор K (Сириус), где, найдя в крыше дыру, проберитесь через нее и выстрелите в куб внутри строения.

Затем пройдите в туннель по экватору и найдите там устройство с тремя лампами внутри. Выстрел в нить средней лампы вернет вас в телепорт.

Вернитесь в транспортный отсек и выстрелите в кристалл K, а затем перелетите в сектор K (Сириус).

Выстрелите во второй кристалл и пройдите через ворота на обратную сторону. Не заходите слишком далеко. Выстрелите в последний накопитель энергии, чтобы наконец обезвредить "Зефир-1". Как только вы это сделаете, игра закончится.

1. Начало работы

Для загрузки игры используйте стандартную процедуру загрузки СПЕКТРУМА: наберите LOAD"" и нажмите ENTER.

Загрузка игры длится около четырех минут. Во время загрузки лучше не нажимать клавишу BREAK.

Чтобы настроить монитор на восприятие графики игры, используйте Вальхейм как стартовую позицию игры. Поставьте регулятор цветности на максимум насыщенности зелени травы и синевы озера, а регуляторы яркости и контрастности - на максимальную четкость текста.

Примечание

Так как Вальгалла использует в своих подпрограммах на машинном коде расширенные возможности процессора Z80, не пытайтесь загружать Вальгаллу с дополнительными внешними устройствами, такими как Интерфейс 1, микродрайв или устройство сопряжения полноразмерного принтера. Попробуйте сами выяснить, будут ли работать с Вальгаллой другие внешние устройства. В общем, любое устройство, использующее ОЗУ или прерывания Z80, не будет взаимодействовать с Вальгаллой.

Если вы новичок, выберите время и прочтите инструкцию к вашему Спектруму. Вы узнаете как подсоединить и включить компьютер и как подготовить кассетный

магнитофон для работы со Спектрумом.

2. Экран

Весь экран разбит на три окна. В верхнем экране расположена изобразительная часть игры. В среднем окне на белом фоне выводится информация по ходу игры. Нижнее окно используется для набора команд.

3. Клавиатура

Связь с персонажами осуществляется через клавиатуру, ваше участие в игре сводится в основном к набору команд.

Вводя команды, не забывайте нажимать ENTER после каждой команды.

Например:

GET FOOD

ENTER (взять еду)

TPOR GET AXE

ENTER (Тору взять топорик)

WHERE

ENTER (где?)

JUMP

ENTER (переход в другое место).

Примечания

Иногда будет иметь место задержка в несколько секунд после нажатия ENTER. Это объясняется тем, что каждый персонаж в Вальгалле наравне с другими должен



ждать своего момента вступления в игру. Так, например, если Локи атаковал Тора, то пока не закончится их поединок, ваша команда не будет выполняться.

Вводить команды можно при любом сочетании заглавных и строчных букв, соблюдение пунктуации необязательно. Таким образом, самым удобным способом ввода будет набор строчных букв без знаков препинания.

Вы можете при наборе отредактировать текст команды, используя команды редактирования Спектрума. CAPS SHIFT+5,6,7,8 перемещают мигающий курсор в направлении редактируемого знака, а CAPS SHIFT+0 стирает знак, находящийся слева от курсора. CAPS SHIFT+1 стирает все введенное вами в нижнем окне. CAPS SHIFT+2 используется для восстановления в этом окне последнего вашего набора.



Орфографические ошибки исправляются двумя способами. Если вы делаете незначительную ошибку или пропускаете букву, это исправляется автоматически, например, "GE SORD" вместо "GET SWORD". Порою машина будет стараться хотя бы приблизительно угадать, какую команду вы намеревались ввести, но выявить точный смысл она не всегда в состоянии.

Встречаются ситуации, когда система команд совсем не может понять о чем речь. В этом случае непонятное место будет выделено красным цветом, и вы можете отредактировать его вручную.



Бог Один
(верховный бог) - Odin

Доброта - 3	Отвага - 4
Обаяние - 5	Ум - 5
Сила - 4	

Примечание

Система команд может тремя способами реагировать на непонятные команды. Может вывести фразу "This doesn't make sense" (это не имеет смысла), либо вопросительное слово "What" (что?), либо молча проигнорирует вашу команду. Однако ничего этого не произойдет, если набор произведен правильно.

4. Поиски и приключения

Для начала вам доставит большое удовольствие просто разглядывать персонажей и отдавать им



Богиня Saga - Saga

Доброта - 4	Отвага - 4
Обаяние - 5	Ум - 5
Сила - 3	



различные команды. Однако в этой игре вас ожидают шесть поисков с приключениями, вам нужно будет найти шесть предметов, спрятанных в различных местах игрового пространства.

Эти предметы необходимо отыскать в следующем порядке:

1. OFNIR (ключ) - не может быть использован как обычный ключ;
2. DRAPHIR (кольцо) - не может быть использовано как обычное кольцо;
3. SKORNIR (щит);
4. SKALIR (меч);
5. FEISTRONG (боевой топорик);
6. GRIMNIR (шлем).



Бог Локи (бог огня, демон хитрости) - Loki

Зло - 5	Отвага - 4
Обаяние - 5	Ум - 5
Сила - 4	



Богиня Хель (богиня смерти из царства мертвых) - Hel

Зло - 5	Отвага - 4
Обаяние - 3	Ум - 5
Сила - 4	



5. Путеводные нити

Ofnir (ключ) - мрак в Мидгарде;

Drapnir (кольцо) - такой большой выбор, что можно впасть в отчаяние.

Skornir (щит) - необычный старт, трудное решение, кое-кто нуждается в защите.

Примечания

1. Если вы всерьез относитесь к определению последовательности поисков, продумайте заранее, что вы собираетесь делать с предметами, которые можете найти. Не

забывайте, что в случае вашей смерти ключ и кольцо уже не будут принадлежать вам. Также вы не сможете нести топорик одновременно с мечом.

2. Когда вы умираете, то все предметы, отнятые у вас, произвольно рассеиваются по всему игровому пространству. Если вы лишаетесь ключа или кольца, то вам ничего не остается, как загрузить программу повторно и начать все поиски снова.

Если вы умираете от голода или погибаете в поединке, то появляетесь снова уже в преисподней. Вы утрачиваете все предметы, кроме



Бог Тор (бог грома и плодородия) - Thor

Доброта - 5	Отвага - 5
Обаяние - 4	Ум - 2
Сила - 5	



Богиня Талис - Talis

Доброта - 2	Отвага - 3
Обаяние - 5	Ум - 4
Сила - 3	



шлема, меча, топорика или денег, если они у вас были при жизни. У вас на руках останется несколько предметов, приобретенных в результате поиска, за исключением кольца и ключа.

Когда кто-либо из персонажей умирает от голода и в поединке, он тоже теряет все, чем обладает, за исключением своего оружия.

У вас может быть одновременно один меч и один щит, и вы можете нести только меч, или только топорик, но не оба предмета сразу. Топорик, меч, щит и шлем могут быть использованы как обычные,

однако весят они больше. Это означает, что вы слабее, когда несете эти предметы, и, следовательно, необходимо больше есть и пить.

Ключ и кольцо - предметы чисто ритуальные, а это значит, что вам нужен будет обычный ключ, чтобы открывать сундуки и шкафы, и обычное кольцо, чтобы воспользоваться кольцевыми дорогами.

Умерев и появившись снова в преисподней, с помощью команды "HOW" вы обнаружите, что вы очень сильны.



Бог Од (муж Фрейи, богини плодородия, любви и красоты) - Od

Доброта - 4	Отвага - 1
Обаяние - 3	Ум - 5
Сила - 1	



Богиня Мистра - Mistr

Доброта - 1	Отвага - 3
Обаяние - 5	Ум - 3
Сила - 3	



6. Игровое действие

Не бойтесь экспериментировать! Возможно вы будете разочарованы, но в этой игре нужно решать задачи на возрастающем уровне сложности.

7. Странствия

Лишь в очень немногих случаях у вас возникнет необходимость использовать простую команду движения "Go" (идти). Большинство команд, такие как "Attack" (атаковать) и "Get" (брать) так или иначе предполагают выполнение необходимых движений, а излишнее дви-

жение без особых причин лишь истощит ваши силы. Нажимая клавиши "I" и "R", вы будете понемногу передвигаться соответственно влево и вправо. По желанию вы можете использовать команды "Go" и "Go to" (просто идти и идти по направлению к какому-либо предмету или персонажу). Например, "Go to Odin" (идти к Одину).

В равной мере, если вы предпочитаете короткие команды, например, "Go Odin", это даст тот же результат. Во всех случаях, когда вы двигаетесь к новому месту, исключая тот момент, когда вы



Бог Тюр (однорукий бог войны, сын Одина) - Tyr

Доброта - 2	Отвага - 5
Обаяние - 3	Ум - 1
Сила - 4	



Бог Хеймдалль (страж богов) - Heimdall

Доброта - 2	Отвага - 2
Обаяние - 4	Ум - 3
Сила - 3	



выполняете переход по кольцевой дорожке, вы всегда используете команду "Go" (идти) с указанием направления. Например, "Go north" (идти на север), или "Go southeast" (идти на юго-восток).

Примечания

1. Вы можете также использовать сокращения, такие как "Go n" (идти на север), или "Go se" (идти на юго-восток).

2. В большинстве мест вам будет предлагаться выбор направлений, по которым вы можете двигаться. Не всегда это будет выбор из всех восьми возможных направлений, в одном или двух местах не будет

других выходов, кроме кольцевой дорожки.

3. Чем быстрее вы двигаетесь в том или ином месте, тем труднее другим персонажам не отставать от вас.

4. Вы можете двигаться по указанным направлениям, не используя в команде названия мест. Например, команда "Go to Walgalla" (идти к Вальгалле) выполняться не будет.

5. Вы не можете использовать слово "Enter" (входить), чтобы войти в строение. Не забывая всегда поворачиваться лицом на север, то есть, если вы видите в глубине экрана замок, то входите в него



Богиня Идун (богиня молодости, жена бога поэзии Браги) - Idun

Доброта - 5	Сила - 2
Обаяние - 2	Отвага - 2



Бог Бальдр (бог света) - Boldir

Доброта - 5	Отвага - 4
Обаяние - 5	Ум - 3
Сила - 4	



по команде "Go north" (иди на север).

6. Вы не можете входить в хижины.

8. Кольца и кольцевые дороги

В некоторых местах находятся кольцевые дороги, которые позволяют вам переходить на другое место в игре. Вам, однако, не сообщают, с какого места начался ваш переход. Единственная возможность узнать об этом - обратиться к команде "Help" (помощь).

Чтобы воспользоваться кольцевой дорогой, вам нужно иметь

кольцо. Вы лишаетесь кольца когда умираете, отдаете, продаете или оставляете его.

"Grarnir" (кольцо) - ритуальный предмет и не может быть использовано для перехода.

9. Еда и питье

Ваша сила расходуется постоянно, даже когда вы стоите. Удержание трех тяжелых предметов отнимет больше сил, чем один легкий.

Путешествие к новому месту и поединок уменьшают вашу силу. Вы можете пополнить ее с помощью еды и питья.



Бог Кир - Kir

Доброта - 4	Отвага - 4
Обаяние - 5	Ум - 3
Сила - 3	



Бог Браги (бог поэзии) - Bragi

Доброта - 3	Отвага - 3
Обаяние - 2	Ум - 3
Сила - 2	



Примечание

Еда принесет вам больше пользы, чем вино.

В некоторых местах вы найдете вино и/или еду с удобным доступом к ним. Вы можете употребить их на месте или запастись на будущее. Однако вокруг много других персонажей, которые могут составить вам конкуренцию, поэтому решайте и действуйте быстрее.

Не везде еда и вино лежат свободно и ждут вас, они могут быть в закрытом шкафу или сун-

дуке. Если вы уже ослабели, то скорее всего не сможете самостоятельно открыть сундук или шкаф. Тогда вам придется убедить кого-либо из персонажей сделать это для вас.

В начале игры многие из персонажей имеют при себе еду и/или вино. Любой из персонажей в ходе игры может подкрепляться время от времени. Они будут подбирать еду и вино, лежащие повсюду, обмениваться между собой, а наиболее глупые персонажи могут даже оставить еду по дороге.



Карлик Кон - Kon

Зло - 4	Отвага - 1
Обаяние - 4	Ум - 4
Сила - 3	



Карлица Мэри - Mary

Доброта - 3	Отвага - 1
Обаяние - 1	Ум - 3
Сила - 1	



Если вы слабы, и вам неоткуда взять еду и питье, вы можете попросить кого-либо из персонажей продать вам еду или просто угостить.

У вас есть необходимый запас потенциальных сил, и поэтому нет необходимости есть и пить просто ради желудка. Вокруг имеется неизменное количество еды и питья, и чем больше вы будете есть и пить без особой необходимости, тем меньше останется к тому времени, когда вы действительно проголодаетесь.

Есть смысл запастись едой и питьем впрок, таская их с собой или складывая в сундук или шкаф.



Карлик Клепто - Klepto

Зло - 1	Отвага - 3
Обаяние - 4	Ум - 5
Сила - 2	

10. Поединок

Нет способа остановить поединок сразу после его начала. Но вы можете, однако, ввести последующую команду, пока идет поединок. Участвовать в поединке могут одновременно только два персонажа. Поединок может закончиться победой одного из персонажей или ничьей.

Когда персонаж умирает, он исчезает с экрана и появляется вскоре в другом месте, причем необязательно в преисподней.

Исход поединка определяется силой персонажа и имеющимся у него оружием.



Карлик Альвин - Alvin

Доброта - 2	Отвага - 1
Обаяние - 4	Ум - 2
Сила - 2	



Карлик Бооги - Boogi

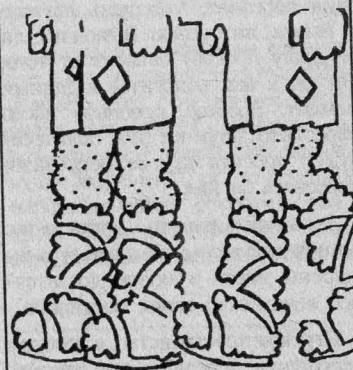
Зло - 1	Отвага - 1
Обаяние - 4	Ум - 1
Сила - 1	

Карлик Буг - Bug

Доброта - 2	Отвага - 3
Обаяние - 3	Ум - 2
Сила - 3	

Карлик Леер - Leer

Зло - 3	Отвага - 3
Обаяние - 2	Ум - 3
Сила - 3	



Великан Снор - Snor

Доброта - 1	Отвага - 1
Обаяние - 3	Ум - 1
Сила - 3	

Великан Глут - Glut

Доброта - 1	Отвага - 2
Обаяние - 2	Ум - 2
Сила - 3	

Примечание

Шлем и щит служат исключительно для обороны. Ваша сила в атаке определяется наличием у вас меча или боевого топорика. Меч будет эффективней топорика, если топорик не метает.



Фактор везения влияет очень мало. Вступить в поединок можно лично, атаковав какой-нибудь персонаж, также вы можете попросить один персонаж атаковать другого в ваших интересах. Выполнит ли он вашу просьбу зависит от того, как он к вам относится в данный момент. Вообще, довольно часто персонажи поумнее (или похитрее) будут просить другие персонажи повоевать за них.

Заманчиво, конечно, когда за вас воюют другие, но помните, что вы должны иметь в активе достаточное количество своих поединков.

Игровое пространство, в котором персонажи передают вам предметы, вступают в поединки в ваших интересах, открывают для вас хранилища еды и питья, определяется персонажем, которого вы выберете для поединка.

Например, если вы атакуете Хель и Грепа, которые относятся к положительным персонажам, то положительный персонаж Один поможет вам больше, чем отрицательный персонаж Локи. Если вы атакуете Одина, помощь Локи будет более предпочтительна.

Даже если вы полны сил, вы никогда не будете достаточно сильны, чтобы одолеть самых сильных персонажей, как положительных, так и отрицательных.

Маловероятно, чтобы даже самые сильные персонажи одолели вас сразу, учитывая, что вы достаточно хорошо вооружены и едой и питьем поддерживаете свои силы.

Любой персонаж, включая вас, может вызвать другой персонаж на

поединок, бросив в его сторону любой предмет из имеющихся, кроме денег.

Эффект будет разный, в зависимости от того, что именно вы бросили. Например, бутылка не принесет большого вреда, но молния или огненный шар могут убить, особенно если персонаж слишком слаб.

Если очень не хочется вступать в поединок, можно склонить дружественный вам персонаж напасть на противника, собирающегося вас атаковать. Второй способ не вступать в поединок - двигаться как можно быстрее, чтобы потенциальному противнику было труднее вас догнать.

Правда, друзьям тоже будет затруднительно с вами пообщаться. Даже если поединок окончится вничью, это скажется на силе персонажей.

11. Как взять, оставить или передать предмет

Если вы хотите взять какой-либо предмет, он должен быть доступен, то есть лежать на земле или в открытом сундуке или шкафу. Для этого вводится команда "Get" и название предмета, который нужно взять.

Например, "Get axe" - взять топорик;

"Get lightning" - взять молнию.

Вы всегда можете проверить, какие предметы находятся в открытых хранилищах с помощью команды "What".



Команда "Take" аналогична "What".

Чтобы взять что-то у персонажа, нужно, чтобы сначала он это "что-то" оставил.

Например, сначала вы команду-ете Тору оставить топорик "Thor drop the axe", если он вам подчинится, следующей командой вы возьмете этот топор. Это идеальный Звариянт, так как любой персонаж может опередить вас и взять желанный предмет. Также есть опасность появления Клетто.



Великан Грунт - Grunt

Зло - 2 Отвага - 5
Обаяние - 4 Ум - 3
Сила - 4

Великан Ранкль - Rankle

Зло - 4 Отвага - 4
Обаяние - 1 Ум - 4
Сила - 4

Великан Кранк - Krank

Зло - 4 Отвага - 5
Обаяние - 1 Ум - 5
Сила - 4



Великан Клоут - Klout

Доброта - 3 Отвага - 4
Обаяние - 2 Ум - 2
Сила - 4

Великан Друдж - Drudge

Доброта - 2 Отвага - 2
Обаяние - 1 Ум - 1
Сила - 3



Если вы оставили предмет, его может подобрать любой персонаж, как говорится, что с возу упало, то пропало.

Вы можете оставить любой предмет в любое время, это бывает полезно, если вы ослабели и хотите облегчить свою ношу. Вы можете оставлять предметы только на земле, за исключением огненных шаров и молний, которые невидимы.

Другие персонажи, особенно слабые и глупые, могут оставлять предметы во время движения.

Если вы оставили предмет, а потом передумали, вы можете вернуться на то же место и посмотреть, на месте ли он, и если его еще никто не подобрал, попытаться взять его снова.

Если вы хотите кому-либо передать предмет, воспользуйтесь командой "Give". Введите команду, название предмета, который вы хотите передать, и имя персонажа, которому вы хотите этот предмет передать, причем, последние две части можно вводить в любом порядке.

Например:

"Give axe to Thor"

"Give Thor the axe"

"Give axe Thor"

Все три команды аналогичны по смыслу и означают, что Тору надо передать топорик.

Вы можете попросить один персонаж передать предмет другому.

Например:

"Odin, give Thor axe" (Один, передайте топор Тору).

"Odin, give me the axe" (Один, отдай топор).

Дело это сугубо добровольное, и передаст ли вам персонаж то, что вы просите, зависит от его расположения к вам.

12. Покупка и продажа предметов

Есть три способа начать торговые операции. Можно использовать команды "Buy" (покупать), "Offer" (предлагать), "Sell" (продавать).

Например:

"Buy axe from Thor for 20 crowns" (купить топорик у Тора за двадцать крон).

"Offer 20 crowns to Thor for axe" (предложить 20 крон Тору за топор).

"Thor, sell me your axe for 20 crown" (Тор, продайте мне ваш топорик за 20 крон).

Персонаж, к которому вы обращаетесь, может принять или отвергнуть ваше предложение, в зависимости от ситуации.

Если предложение отклонено, вы можете набрать другую команду или откорректировать предыдущую, повысив, например, цену.

Вы должны сами определить сколько запросить или предложить за предмет, так как другие персонажи сами не могут начинать операции купли-продажи.

Что-то продать вам может понадобиться, если срочно будут нужны деньги. Для этого вы можете использовать команды "Sell" или "Buy".



Например:

"Sell axe to Thor for 20 crowns" (продать топорик Тору за 20 крон).

"Thor, buy axe from me for 20 crowns" (Тор, купите топорик у меня за 20 крон).

Персонаж, к которому вы обращаетесь со своим предложением, вправе отвергнуть или принять его.



Волк Горе - Gore

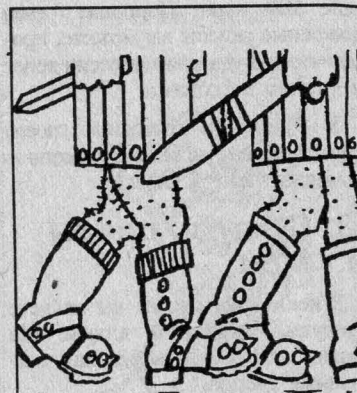
Зло - 4	Отвага - 3
Обаяние - 2	Ум - 2
Сила - 3	

Волк Гастро - Gastro

Зло - 5	Отвага - 4
Обаяние - 2	Ум - 4
Сила - 3	

Волк Франтик - Frantic

Зло - 3	Отвага - 5
Обаяние - 1	Ум - 4
Сила - 4	



Великан Тудд - Thudd

Зло - 2	Отвага - 4
Обаяние - 2	Ум - 3
Сила - 2	

Великан Грип - Gripe

Зло - 3	Отвага - 3
Обаяние - 4	Ум - 2
Сила - 4	



Если предложение отвергнуто, вы можете сделать еще одну попытку, отредактировав текст команды.

Примечания

1. Если вы не вводили новых команд, вы можете нажать CAPS SHIFT+2, чтобы вывести последнюю команду в окно, а затем отредактировать сумму в кронах.

2. Вы начинаете игру, имея при себе 200 крон. Пополнить свои денежные запасы вы можете, продав что-нибудь или попросив денег у другого персонажа.

3. Проверить состояние своего кошелька вы можете с помощью команды "List" (список).

13. Сундуки, шкафы и ключи

В некоторых местах вы найдете сундуки, шкафы и ключи. На экране шкаф выглядит как маленькая дверца.

Все сундуки и шкафы могут быть использованы в качестве хранилищ для любого предмета, который у вас имеется.

Если шкаф или сундук закрываются, то они автоматически запираются на замок, а чтобы открыть этот замок, нужен ключ.

Один ключ подходит ко всем замкам. Вы лишаетесь ключа в случае своей смерти, а также, если продадите, оставите или отдадите его.

Различные замки требуют разных усилий для их открывания, таким образом, наличие ключа еще

не гарантирует успеха, у вас может просто не хватить сил.

Может быть несколько хранилищ, которые вы не сможете открыть даже при полной силе. В этом случае вам остается надеяться на помощь какого-нибудь дружелюбно настроенного персонажа.

Примечание

Любое хранилище закрывается и запирается на замок, когда вы покидаете то место, где оно находится. Все это происходит автоматически, то есть вам не нужен ключ, чтобы закрыть за собой дверь. Важно отметить, что другие персонажи не откроют хранилище, пока вы сами не попросите их об этом, однако, если хранилище открыто, они могут брать предметы или класть их в хранилище.

Существует ряд правил, определяющих, сколько предметов вы можете положить внутрь и сколько вынуть из сундука и шкафа. Вам нужно найти эти правила в процессе игры. Однако остерегайтесь Клепто.

Примечание

"Ofnir" (ключ) - ритуальный предмет и им не открыть хранилища.

14. Вызов персонажей

Иногда вам захочется вызвать на экран конкретного персонажа и попросить его о чем-нибудь. В этом случае вы можете использовать команду "Summon" (вызывать).

Например:

"Summon Odin" (вызвать Одина).



Примечание

Эта команда может быть использована только вместе с именем персонажа. Вы можете вызвать любой персонаж, даже если он только что умер. Однако иногда персонажи не реагируют и на экране появляется "Sorry" (извините). Вы можете попробовать повторить свою просьбу. При вызове персонажа, уже находящегося на экране, вызов игнорируется.

15. Просьбы

Иногда возникает необходимость или желание попросить какой-либо персонаж сделать что-либо для вас. Вы можете попросить любой персонаж сделать почти все, что можете делать сами, но он, конечно, может отказаться.

Например:



Дракон Скади - Skadi

Доброта - 3	Отвага - 3
Обаяние - 5	Ум - 1
Сила - 4	

"Odin, get the ring" (Один, возьми кольцо).

"Thor attack Krank" (Тор, атакуй Кранка).

"Odin, put ring in chest" (Один, возьми кольцо в сундуке).

"Saga, eat the food" (Cara, съешь пищу).

Примечание

Другие персонажи не могут покупать и продавать за вас.



Дракон Насхер - Nasher

Зло - 5	Отвага - 1
Обаяние - 1	Ум - 1
Сила - 2	

Дракон Нидхор - Nidxor

Зло - 3	Отвага - 4
Обаяние - 2	Ум - 2
Сила - 4	



16. Команды WHAT, WHERE и WHO

С помощью команды "What" (что?) вы можете узнать, какие предметы в настоящий момент находятся на экране. Это касается и содержимого любого открытого сундука или шкафа.

С помощью команды "Where" (где?) вы можете узнать, где вы в этот момент находитесь и в каком направлении можете идти.

Есть случаи, когда вам необходимо присутствие или, напротив, отсутствие определенного предмета или персонажа рядом с вами, чтобы идти в том или ином направлении.

Даже если нужный персонаж или предмет присутствуют на экране, ввод команды "Where" не выдаст вам сведений об этих дополнительных направлениях. В этом случае вам нужно использовать команду "Help" (помощь) или при отсутствии помощи действовать по методу проб и ошибок.

Команда "Where" также сообщает вам, имеется ли в данном месте кольцевая дорога, но не скажет, куда она ведет. В этом случае можно опять обратиться за помощью.

С помощью команды "Who" вы можете узнать имена персонажей, находящихся в данный момент на экране.

17. Команды "How" и "List"

С помощью команды "How" (как) вы можете узнать о вашей текущей силе.

Например:

"You are feeling very strong" (Вы чувствуете себя очень сильным).

Введя команду "List" (список), вы увидите на экране список всего, что вы имеете в данный момент при себе, в том числе и денежную наличность в кронах.

18. Помощь

Играя в Валгаллу, вы обнаружите, что бывают моменты, когда не обойтись без помощи или совета, особенно тогда, когда вы всерьез заняты поиском какого-либо предмета.

С помощью команды "Help" можно получить информацию трех типов:

1. В каких направлениях вы можете идти при наличии или отсутствии у вас определенного предмета или персонажа.

2. Она может случайным образом выбрать на экране один из персонажей и сообщить вам, какие предметы и какая сумма денег находятся при нем.

3. Наконец, вы узнаете также, куда ведет кольцевая дорога, если таковая имеется.

Примечание

Команда "Help" не всегда даст вам исчерпывающие сведения, но и вводить в заблуждение тоже не будет, а может и вообще ничего не сказать, только извинится.

Однако, если вы проявите настойчивость и повторите команду, это может дать результат.



19. Пауза

Если вы хотите прервать игру на неопределенный промежуток времени, то введите команду "Pause" (пауза). Любое действие в игре, стартовавшее до подтверждения команды нажатием клавиши "Enter", будет завершено.

Для повторного запуска остановленной игры введите любую команду и как обычно нажмните "Enter".

20. Запись и загрузка

В любое время вы можете записать на ленту текущее состояние игры и потом возобновить игру с того момента, на котором вы ее остановили. Не пытайтесь записывать и загружать Валгаллу, пока не прочитаете этот раздел, так как команды на запись и загрузку Валгаллы исполняются не так, как обычно для Спектрума.

Для записи введите "Save", затем включите ваш кассетник и нажмните "Enter". Не нажимайте "Enter", прежде, чем включите ваш кассетник.

Примечание

Не используйте "" или имя файла - просто введите "Save" и нажмните "Enter".

Не следует останавливать запись или загрузку после того, как вы нажали "Enter". Не прибегайте к клавише "Break", чтобы остановить какой-либо процесс.

При записи примерно в течении 30 секунд любое ранее открытое хранилище закрывается, хотя иг-

ровая позиция остается неизменной.

Валгалла не имеет команды "Verify" (проверка). Если вы раньше не пробовали записывать на ваш кассетник, вы можете использовать команду проверки вашего Спектрума. Таким образом, вы узнаете, пишет ли ваш кассетник, и загружает ли ваш Спектрум.

Примечание

Так как запись идет всего лишь 30 секунд, вы можете на всякий случай продублировать запись.

Чтобы загрузить ранее записанную игру вы должны загрузить саму Валгаллу, если она ранее не запускалась. Введите команду "Load", нажмните "Enter" и затем включите кассетник. Как и при записи не используйте "" или имя файла и не нажимайте клавишу "Break".

Примечание

Если не идет загрузка записанной ранее игровой позиции, единственный выход - выключить компьютер, затем снова включить его и перезагрузить Валгаллу.

21. Распечатка и копирование

Если у вас есть принтер, сопряженный с вашим Спектрумом, вы можете использовать его совместно с Валгаллой. Только сначала изучите инструкцию по пользованию принтером. Не пытайтесь подсоединять принтер к включенному Спектруму и запущенной Валгалле.





"Print" - распечатывает сообщения, выдаваемые в среднее окно с белым фоном.

"Noprint" - отключает принтер.

"Copy" - полностью копирует экран, как графику, так и текст.

Распечатка по качеству несравнима с реальной графикой экрана и имеет ограниченное применение. Она может быть подтверждением тому, что вы на верном пути, или добрались до одного из отыскиваемых предметов.

22. Персонажи

Рядом с рисунком каждого персонажа вы найдете черты определяющие характер каждого персонажа, оцененные по пятибалльной системе.

Встретится ситуация, когда вы, вероятно, подумаете, что все персонажи глупы. Это когда они умирают от голода при наличии еды вокруг них. В действительности они могут выйти из трудной ситуации или покинуть то или иное место, могут тут же вернуться полными сил.

23. Команды

Attack (атаковать) - attack Odin with axe (атаковать Одина Топориком).

Buy (покупать) - buy axe from Thor for 20 crowns (покупать топорик у Тора за 20 крон).

Close (закрывать) - close chest (закрывать сундук).

Copy (копировать)

Drink (пить) - drink wine (пить вино)

Drop (оставлять) - drop lightning (оставить молнию)

Eat (есть) - eat food (есть пищу)

Get (брать) - get axe (брать топорик)

Give (давать) - give axe to Thor (дать топорик Тору)

Go (идти) - go north (идти на север)

Help (помощь)

How (как)

Jump (переход) - путешествие по кольцевым дорогам с помощью кольца

Kill (убивать) - kill Odin (убить Одина)

L (движение влево)

List (список)

Load (загрузка)

Lock (запирать) - lock chest (запереть на замок сундук)

Noprint (отключение принтера)

Offer (предлагать) - offer 10 crowns to Odin for axe (предложить 10 крон Одину за топорик)

Open (открывать) - open chest (открыть сундук)

Pause (пауза)

Print (распечатка)

Put (класть) - put ring in chest (положить кольцо в сундук)

R (движение вправо)

Save (записывать)

Sell (продавать) - sell axe to Loki for 30 crown (продать топорик Локи за 30 крон)



Shut (закрывать) - shut chest (закрывать сундук)

Summon (вызывать) - summon Thor (вызвать Тора)

Take (брать) - take axe (взять топорик)

Throw (бросать) - throw fireball at Loki (бросить огненный шар в Локи)

Unlock (отмыкать) - unlock chest (отпереть сундук)

What (что)

Where (где)

Who (кто)

Не нажимайте клавишу BREAK.

Чтобы попросить персонажа сделать что-либо, введите имя персонажа с последующей командой и нажмите ENTER.

Вы можете войти в любое строение, кроме хижины, командой "Go north" (иди на север (на юг, запад, восток)).

CAPS SHIFT "1" - стирает всю введенную вами строку.

CAPS SHIFT "2" - выводит в нижнее окно с черным фоном.

SIMBOL SHIFT "Q, A, Z" - используется для прокрутки содержимого среднего окна с белым фоном на 20 строк назад.

CAPS SHIFT "5, 6, 7, 8" и DELETE "0" - обеспечивают обычные возможности редактирования.

24. Предметы

Axe - топор

Chest - сундук

Crowns - кроны

Cupboard - шкаф

Drapnir - кольцо

Fireball - огненный шар (невидимый)

Food - еда

Grimnir - шлем

Helmet - шлем

Jewel - драгоценный камень

Key - ключ

Lightning - молния

Ofnir - ключ

Ring - кольцо

Rock - камень

Shield - щит

Skalir - меч

Skornir - щит

Sword - меч

Wine - вино



ZX И ДИСКОВОД

1. Введение в дисковую систему

Дисковая система - это профессиональный способ хранения программ и файлов с данными в домашних и профессиональных компьютерных системах.

Дисковый интерфейс "BETA PLUS" TECHNOLOGY RESEARCH может использовать дисководы на 5,25 дюйма.

Дорожки, секторы и плотность

TR DOS дает 16 секторов на дорожке и 256 байт в секторе.

40 дор., одна сторона = $39 \cdot 16 = 624$ сектора * 256 = 156 Kб

40 дор., две стороны = $79 \cdot 16 = 1264$ сектора * 256 = 316 Kб

80 дор., одна сторона = $79 \cdot 16 = 1264$ сектора * 256 = 316 Kб

80 дор., две стороны = $159 \cdot 16 = 2544$ сектора * 256 = 636 Kб

2. Начало запуска

После включения компьютера вы увидите следующее изображение:

TR-DOS VER.5.XX (C) 1986
TECHNOLOGY RESEARCH LTD.
(U.K.)

A>

где 5.XX - номер версии, A - подсказка TR DOS

Возможно, что после включения питания "SPECTRUM" не сможет распознать дисковый интерфейс. Тогда для того, чтобы перейти к TR DOS, введите следующее:

RANDOMIZE USR 15616

и после этого появится вышеуказанная надпись. Системой всегда выбирается дисковод "A". При использовании показанные слова являются ключевыми словами "SPECTRUM", полученными в обычном режиме SOS.

3. Синтаксис команд

TR DOS является гибкой системой, и вы можете получить доступ к дисковой системе:

a) непосредственно из TR DOS

b) прямой ввод из "SPECTRUM" SOS

v) из Бейсика

г) из программы в машинных кодах

При работе в TR DOS всегда присутствует подсказка в виде дисковода и стрелки. Подсказка TR DOS:

A>

B>

В соответствии с операцией после подсказки может следовать команда TR DOS, например:

A>RUN "boot"

Команды TR DOS могут быть введены непосредственно после подсказки TR DOS. Если за под-



сказкой должна следовать предыдущая команда, вы можете ее вызвать клавишей "DELETE" (CAPS SHIFT 0).

Переход из TR DOS в SOS

Для перехода в SOS используется команда RETURN.

В следующем примере слова в () являются пояснением, а не частью синтаксиса.

A> (Подсказка TR DOS на экране)

A>RETURN (нажали "N"-сейчас на экране)

(C) SINCLAIR
COPYRIGHT...(Нажали "ENTER"-сейчас на экране)

Переход из SOS в TR DOS

Для перехода из SOS в TR DOS, когда мигает курсор, требуется ввести следующее:

RANDOMIZE USR 15616

Это достигается так: за ключевым словом на букву "T" (RANDOMIZE) следует режим E буквы L (USR), затем цифры и клавиша "ENTER" для завершения команды. Если у вас подключен только один дисковод, то вы возвратитесь на дисковод "A".

Однако, если подключено более одного дисковода, то эта команда возвращает вас к тому дисководу, который был выбран последним.

Вызов TR DOS из SOS и БЕЙСИК-программ

Синтаксис команд всегда одинаков, но должен быть использован соответствующий префикс, если

команда вызывается из SOS или программы. Когда команда вводится непосредственно из SOS, она выполняется и происходит возврат в SOS. В этом случае префикс будет следующим:

RANDOMIZE USR 15616 : REM:

В добавление можно сказать, что команда должна быть последней в строке.

При написании программы или при преобразовании ее для запуска с диска вместо кассеты, вы должны подчиняться следующему правилу - команда TR DOS заканчивает строку.

Например, строка программы на кассете:

10 INK 7: PAPER 1: LOAD
"CODE:GOSUB 500:CLS:PRINT"
PRESS ANY KEY "

преобразована для диска следующим образом:

10 INK 7: PAPER 1:
RANDOMIZE USR 15616: REM:
LOAD "TITLE" CODE

20 GOSUB 500:CLS: PRINT
"PRESS ANY KEY"

Заметьте, что "" неприменимо для диска. В добавление к команде TR DOS, завершающей строку 10, вы должны указать имя, под которым сохранен код.

Выбор дисковода по умолчанию

Дисковод по умолчанию - тот, к которому можно получить доступ любой командой, в которой не определена буква дисковода. При включении питания или сбросе системы дисководом по умолчанию



является "А". TR DOS поддерживает работу 4-х дисководов А,В,С,Д. Чтобы сменить дисковод по умолчанию, вводится следующая команда:

*"DRIVE:", где DRIVE - А,В,С,Д. Например: *"B:" сменить на "B"

*"A:" сменить на "A"

Если подключен только один дисковод, на экране останется "А>", и гибкий режим с несколькими дисководами не реализуется.

Временный выбор дисковода

Иногда нужно оставаться на одном дисководе по умолчанию, но получить доступ к другому дисководу. Синтаксис в данном случае -

это суффикс к команде, указывающий требуемый дисковод. Суффикс напоминает смену дисковода, но без ":", т.е.:

"А:" или "В:" или "С:" или "D:".

Пример полного высказывания из SOS:

RANDOMIZE USR 15619: REM: LOAD "B:PROGRAMM".

Это позволяет загрузить "PROGRAMM" с дисковода "В", независимо от того, какой дисковод установлен по умолчанию.

LOAD "B:PROGRAMM".

Это позволяет загрузить "PROGRAMM" с дисковода "В", но оставить по умолчанию дисковод "А" для дальнейшей работы TR DOS.

4. Справочник команд TR DOS

Команда	Ф у н к ц и я
"A:"	Устанавливает по умолчанию дисковод "А"
"B:"	Устанавливает по умолчанию дисковод "В"
"C:"	Устанавливает по умолчанию дисковод "С"
"D:"	Устанавливает по умолчанию дисковод "D"
40	Информ. TR DOS, что по умолчанию дисковод с 40 дорожками
80	Информ. TR DOS, что по умолчанию дисковод с 80 дорожками
CAT	Отображает на экране каталог диска
CAT#	Распечатывает каталог диска
CLOSE#	Закрывает последовательный файл или файл прямого доступа



COPY	Копирует с одного диска на другой
COPY A	Копирует файлы в системе с одним диск-дом
COPY B	Дублирует диск в системе с одним диск-дом
ERASE	Удаляет файлы с диска
LIST	Отображает детали содержимого диска
LIST#	Распечатывает детали содержимого диска
LOAD	Загружает программу с диска
INPUT#	Читает из последовательного файла или файла прямого доступа
MERGE	Объединяет Бейсик-программу с диска с такой же программой в ОЗУ
MOVE	Реорганизовывает и упаковывает вместе файлы на диске
REN	Изменяет существующее имя файла
OPEN#	Открывает канал для последовательного файла или файла прямого доступа
PEEK	Считывает сектор файла с диска в ОЗУ
POKE	Сохраняет данные из ОЗУ на диске
PRINT#	Записывает последовательные файлы и файлы прямого доступа
RANDOMIZE USR 15616	Осуществляет переход в TR DOS из SOS
RANDOMIZE USR 15619	Осуществляет вызов команды TR DOS из SOS
RETURN	Осуществляет возврат в SOS из TR DOS
RUN	Загрузка и запуск программы с диска
SAVE	Записывает программу на диск
VERIFY	Верификация (сверка)





5. Форматирование диска

Диск должен быть отформатирован перед использованием его в компьютере. Это означает, что секторы на каждой дорожке должны быть проверены, идентифицированы и помечены TR DOS.

TR DOS содержит программу форматирования диска, и никакого дополнительного программного обеспечения загружать не надо.

Чтобы отформатировать диск, вставьте его в дисковод (по умолчанию "А") и закройте дверцу. Введите ключевое слово FORMAT (CAPS SHIFT + SYMBOL SHIFT, SYMBOL SHIFT и 0), за ним наберите название диска в кавычках. Название может иметь не более 8 символов в любом регистре, включая пробелы. Например:

FORMAT "Disk N10"

Нажмите "Enter" и ждите. По окончании на экране высветится:

Disk N10

624/624 или 1264/1264 или 2544/2544

A>

Эта картинка показывает имя диска, за которым следует количество отформатированных секторов, а затем максимально возможное значение для определенного формата диска. Если первое количество больше, чем второе, то у вас сбойный диск.

Максимальное количество секторов изменяется в зависимости от спецификации дисковода. Нулевая дорожка всегда используется системой, которая оставляет 39 доро-

жек на 40-дорожечном диске, 79 на 80-дорожечном или 159 на 80-дорожечном двухстороннем диске. Имея 16 секторов на дорожке, мы получим 624, 1264 или 2544 как максимально возможное количество.

Существуют ситуации, когда необходимо отформатировать диск как односторонний. Если дисковод односторонний, то никакого специального форматирования не требуется: используйте стандартную команду TR DOS FORMAT. Если дисковод двухсторонний, то первый символ в имени должен быть "F", например:

FORMAT "\$COUPER"

После того как вы ввели "ENTER" и форматирование завершилось, на экране появится:

\$COUPER

624/624 или 1264/1264 (в зависимости от того, 40 или 80).

A>

6. Каталог диска

Имеются две команды для отображения каталога диска на экране. Первая и наиболее часто используемая, это команда CAT.

Другая команда - LIST.

Команда CAT отображает заголовки, тип и размер сектора файлов и используется для многих целей. Команда LIST отображает каталог с расширенной информацией и идеальна для анализа программы. Синтаксис для получения каталога диска такой:

CAT или

LIST



Вы можете отобразить каталог диска не только на дисководе по умолчанию:

CAT "B:" или

LIST "B:"

Эти команды могут быть также вызваны из SOS:

RANDOMIZE USR 15616: REM:
CAT "A:"

Информация, отображаемая на экране командой CAT:

название диска;

количество файлов;

количество стертых файлов;

дисковод: имя файла: тип файла:
размер файла: (в 2 столбца)

количество свободных секторов;

подсказка TR DOS.

Например:

TITLE ACCOUNTS имя диска

4 FILE (S)

1 DELFILE (S) 4 Файла + 1 стертый

A: BONE 12 B=бейсик - прог.
12 сектор. (3Кб)

A: BONE1 6 C=машинный код 6 сект. (1,5Кб)

A: BONE2 13 I=послед/прям.
дос.13 сект.(3,25Кб)

A: BONE3 7 D=массив данных 7 сект.(1,75Кб)

FREE 2503 2544=38=2506, стертый файл занимает 3 сектора, оставляя свободными 2503 сектора.

A> По умолчанию диск "A"

Если количество отображаемых файлов больше 30, появится над-

пись "SCROLL?" (листать?). При нажатии любой клавиши "SPECTRUM" продолжит отображение.

Пример результата выполнения команды LIST:

TITLE POOLPENS DISK DRIVE
B:

4 FILE (S) 80 TRACK D. SIDED

1 DELFILE(S) FREE SECTOR
2480

FILE NAME START LENGTH
LINE

POOLCALC B 00298 01200
25

POOLI C 32768 08000

POOLFACT B 01780 01780

POOLBONE C 30000 32000

Картинка показывает все обычные подробности диска, который находится в дисководе "B", а именно: что он 80-ти дорожечный, двухсторонний, с четырьмя файлами и 2480 свободными секторами (около 620 Kb свободны). В добавление к подробностям CAT о названии, типе, размере добавляются начальный адрес, длина и, если мы в Бейсике, начальная строка программы.

7. Копирование файлов

Имеется три команды для копирования файлов:

COPY - для обычного копирования файлов,

COPY A - для копир. файлов в системе с одним дисководом,



COPY В - для дублирования в системе с одним дисководом.

Основной элемент синтаксиса - COPY. Это ключевое слово "SPECTRUM" на клавише Z. Основной синтаксис:

COPY
"NEWFILE","OLDFILE"TYPE

В SOS синтаксис требует набор имен нового и старого файлов в кавычках и определения типа файлов и их наборов с клавиатуры:

- Бейсик-программа
- программа в машинных кодах CODE
- файл массива данных DATA
- файл послед./прям.доступа

Заметьте, что программа Бейсика имеет пустой тип.

Все структуры должны иметь точную форму имени, включая верхний и нижний регистры, так же, как и тип файла. Лучше всего иметь отображение на экране, полученное при помощи CAT. Очень важно помнить, что когда бы ни были два имени заключены в кавычки, т.е. для команд COPY и NEW, новое имя должно быть заключено в первые кавычки.

Копирование на тот же диск

Вставьте диск, содержащий файлы, которые надо копировать на дисковод "А" (на самом деле нет разницы, какой дисковод). Необходимо сообщить TR DOS имя файла, который будет копироваться, и имя, под которым будет записан: COPY "VAT69","WHISKY"CODE

Заметьте, что новое и старое имена файлов должны быть в кавычках и разделяться запятой. Нажмите "ENTER", и команда исчезнет на пару секунд. Когда подсказка TR DOS появится снова, не будет никакой перемены. Снова выдав команду CAT, мы увидим на диске новый файл VAT69.

Нельзя записать два файла на один и тот же диск с одинаковыми именами. Возможно иметь одинаковые имена, но одно в верхнем, а другое в нижнем регистре. Одно имя может быть у Бейсик-программы, а второе - у программы в машинных кодах.

STOCKFILE Применимо, потому что

STOCKFILE различны типы файлов.

Копирование и дублирование на одном диске

Если у вас только один дисковод, то обычная команда COPY не может быть использована. Для системы с одним дисководом предназначены команды COPY А и COPY В.

Первая команда (COPY А) используется для копирования одного файла с одного диска на другой, используя тот же дисковод; при этом вторая команда (COPY В) используется для дублирования диска на другом диске, т.е. копирование всех файлов. Несколько примеров команды COPY А:

COPY А "WINE" или
COPY А "BEER" CODE
где "WINE" и "BEER" CODE - существующие файлы.



Команда "COPY В" действует как расширение команды "COPY А".

Копирование и дублирование на двух дисководах

Копирование на другой дисковод автоматически означает, что вы будете копировать на другой диск.

Введите ключевое слово COPY, за которым следуют другие названия в кавычках, но на сей раз установите временный индикатор дисковода.

Находясь на различных дисках, мы можем использовать, если хотим, то же имя и на другом диске: COPY "A:WHISKY","B:WHISKY"

Операция дублирования намного проще при использовании системы с двумя дисководами. Диск, который будет копироваться, помещается в один дисковод, а принимающий диск (чистый и отформатированный или частично использованный) - в другой дисковод.

Мы будем использовать дисковод "А" как источник и дисковод "В" как принимающий. Командный синтаксис напоминает копирование единственного файла с "А", которая заменяет имя файла:

COPY "В","А."

Если имя файла дублируется, то появится сообщение об ошибке "OVERWRITE EXISTING FILE ? Y/N" (переписать существующий файл? да/нет).

Преимущество команды COPY С "С" - это скорость, сравнимая со скоростью ввода каждого файла отдельно.

8. Переименование, уничтожение файлов и ведение диска

Переименование файлов. Команда NEW

В отличие от других команд TR DOS, диск должен быть в дисководе по умолчанию, и это должен быть дисковод "А". Это одна из нескольких дисковых команд, для которых вы должны находиться в TR DOS, а не в SOS.

Введите ключевое слово "NEW", за ним новое имя файла (как всегда в кавычках), затем существующее, разделив их запятой:

NEW "BOOT","PROG"

Нажмите "ENTER", и имя будет изменено.

Удаление файла. Команда ERASE

Если файл на диске устарел и больше не требуется, его можно удалить. Командное ключевое слово - ERASE, и оно получается входом в режим E, удержанием клавиши "SHIFT" и нажатием клавиши "7".

Например:

ERASE "OLDPROG", или
ERASE "OLDPROG" DATA

Упаковка пространства диска. Команда MOVE

Когда файл удален, сектора, которые он занимал, можно использовать для других файлов. Чтобы восстановить "утраченные" сектора мы используем команду



MOVE. Это ключевое слово получается вводом в режим и нажатием одновременно клавиши "SHIFT" и клавиши "?".

MOVE или

MOVE "B."

Это команда, которая обязательно должна быть использована внутри TR DOS, а не в SOS.

Всю работу по реорганизации диска и его директория делает сама команда MOVE. По окончании снова появляется подсказка TR DOS.

9. Сохранение, верифицирование, загрузка, запуск и слияние программ

Синтаксис для этих команд подобен. Все эти команды оперируют с файлами. Файл на диске может быть Бейсик-программой, программой в машинных кодах, файлом с массивом данных, последовательным файлом или файлом прямого доступа.

Команды SAVE и VERIFY

Команда SAVE запишет команду на диск. Имя программы должно быть определено и заключено в кавычки.

Для Бейсик-программ тип файла не требуется. Однако номер строки может быть определен после того, как автоматически запущено ключевое слово "LINE". Если номер строки неопределен, то программа запустится с самой первой строки.

Например:

SAVE "HONDACC" LINE 100

SAVE "GRAPH" LINE

SAVE "A:DESIGN"

Для программы в машинных кодах мы должны определить тип файла CODE, за которым следует начальный адрес и количество байт которое нужно сохранить, т.е.:

SAVE "DISOUIT" CODE 47800,955

SAVE "B:COLLEC" CODE 32768,40000

Команда "VERIFY" проверяет, является ли файл, записанный на диск, таким же, как в памяти. Команда VERIFY может быть использована для верификации программ Бейсика, программ в машинных кодах и файлов с данными, т.е.:

VERIFY "A:DESIGN"

VERIFY "DISOUIT" CODE 47800, 955

VERIFY "MONEY" DATA M0

Если файлы на диске и в памяти отличны друг от друга, то сообщение об ошибке верификации отобразится на экране.

Команды LOAD и RUN

Если Бейсик-программа записана с автозапуском с номера строки, например:

SAVE "INTEREST" LINE 25,

то она автоматически запустится при использовании команд LOAD или RUN. Если Бейсик-программа записана без автозапуска, то команда LOAD произведет загрузку программы и будет ее "листать", в то время, как команда RUN - загрузит и будет "прогонять" про-



грамму без автозапуска. Например:

LOAD "INTEREST"

RUN "DESIGN"

Если вы введете LOAD или RUN без имени файла, TR DOS загрузит и запустит Бейсик-программу "BOOT".

Команда MERGE

Объединение в TR DOS такое же, как и в SOS. Оно использует то же ключевое слово (режим E, SYMBOL SHIFT+T) и служит той же цели, т.е. объединению в памяти "SPECTRUM" Бейсик-программ с диска с программой, уже находящейся в памяти. Например:

MERGE "SOBCOUL"

MERGE "B:FUNST2"

10. Перемещение программ, располагающихся на кассете

Если программа записана на кассете, то при копировании ее на диск возникнут проблемы. Вы загружаете вашу программу с кассеты в SOS как обычно. В "SPECTRUM" программа может быть записана на диск непосредственной командой с клавиатуры т.е.:

RANDOMIZE USR 15619: REM: SAVE "XXXX" или

RANDOMIZE USR 15619: REM: SAVE "XXXX" CODE NNNN,DSS

Многие другие программы могут быть скопированы путем использования программ PCOPIER или L-COPY.

Для успешного преобразования кассетной версии программы в дисковую необходимо помнить, что:

1. Команда TR DOS должна быть последним утверждением в строке.
2. Необходимо добавить ко всем существующим командам LOAD и SAVE только префикс RANDOMIZE USR 195619: REM:
3. Необходимо убедиться, что используется правильный дисковод, если есть более одного дисковода.
4. Все файлы должны иметь имя.
5. Необходимо проверить ход программы при добавлении промежуточных строк.

11. Файлы массивов данных

Файлы SOS для загрузки или сохранения нестрочного массива, названного MONEY:

LOAD "MONEY" DATA M0 или
SAVE "MONEY" DATA M0

Для строчного массива требуется добавлять знак \$:

LOAD "MONEY" DATA M\$0.

Синтаксис SOS для работы с файлами из Бейсик-программы:

RANDOMIZE USR 15619: REM: LOAD "MONEY" DATA M0 или

RANDOMIZE USR 15619: REM: LOAD "MONEY" DATA M0

Замечание: этот синтаксис предполагает использование дисковода А. Если у вас имеется система из двух одинаковых дисководов, то в качестве альтернативы предпо-



жим, что диск с данными вставляется во второй, укажите "В", если главная программа и основной дисковод "А". В этом случае будет использоваться временный управляющий признак:

RANDOMIZE USR 15619: REM: LOAD "B:MONEY"DATA.

При копировании, стирании или создании нового файла данных, команда всегда должна заканчиваться указанием типа файла т.е. DATA, иначе TR DOS предполагает, что это файл Бейсика:

COPY "A:MONEY",
"B:MONEY"DATA.

12. Файлы последовательного и прямого доступа

Общее описание

Файлы с обычным форматом данных рассматривались в предыдущем разделе. В TR DOS возможны два дополнительных типа файлов данных: это файлы последовательного и прямого доступа. Чтобы использовать эти два типа файлов, вы должны сначала открыть канал. "SPECTRUM" имеет 15 каналов. SOS резервирует каналы с 0 по 3 для собственных нужд, а каналы с 4 по 15 доступны TR DOS. Когда открыт канал для файла последовательного или прямого доступа, то используется 336 байтов оперативной памяти.

Числовые и строковые переменные могут быть сохранены в файле с данными. Числовые переменные преобразуются в строковые компьютером. Строка заканчивается (системой) "BK" (в ASCII код 13).

Файл последовательного доступа сохраняет данные частями, например магнитофонной кассеты.

Чтобы прочитать строчку в конце файла, нужно начать с начала файла. Файлы прямого доступа, с другой стороны, сохраняют данные как набор записей. Любая запись в этих файлах может быть записана или прочитана путем определения номера этой записи. Поэтому получить доступ к последней записи так же просто, как и к первой.

Другие команды TR DOS для выбора дискового, копирования, изменения заголовков и т.д. в равной степени используют оба способа доступа. Единственное отличие состоит в типе признака файла, который является "C" вместо "CODE" или "DATA", т.е.:

COPY "B:PHONE", "A:PHONE"
REMO "NEWFILE", "OLDFILE"
ERASE "NAMEOLD"

Подобно файлам с массивами данных файлы последовательного и прямого доступа редко управляются из TR DOS.

Файлы последовательного доступа

Файл последовательного доступа может быть открыт командой "WRITE" или READ, но не той или другой одновременно. Открытие файла командой WRITE:

10 LET DOS = 15619
20 RANDOMIZE USR DOS:
REM: OPEN 4, "TEST", W
30 PRINT 4; "THIS IS A TEST LINE"



40 RANDOMIZE USR DOS:
REM: CLOSE 4

Отметим использование DOS вместо 15619 и закрытия файла. Символьная строка в 30 строке программы будет записана в файл TEST на диске. Если файл не будет закрыт, данные будут утеряны. Любой закрытый файл может быть повторно открыт для последующей записи и чтения, изменения и повторной записи под другим именем.

Открытие файла командой "READ": OPEN STREAM NUMBER, "FILENAME", R.

Когда открыт канал для READ, ключевое слово INPUT в SOS используется для чтения данных в этом канале:

10 LET DOS = 15619
20 RANDOMIZE USR DOS:
REM: OPEN 7, "TEST", R
30 INPUT 7; A\$

Данные из файла TEST будут записаны в переменную A\$.

Файлы прямого доступа

Файл прямого доступа - это файл с данными, который содержит набор записей, пронумерованных с 0 и далее. Длина записей (максимум 254 байта каждая) выбирается и определяется при первом открытии файла.

Запись сохраняется как одна строка. Любая строка длиной менее, чем указанная длина сохраняется и заканчивается "BK" (код ASCII 13). Оставшиеся байты этой записи не определяются. Любая строка, которая длиннее, чем указано, будет "обрезана" до указан-

ной длины и сохранена без "BK". Когда файл прямого доступа открыт впервые, TR DOS определит 16 секторов (примерно 4K) в этом файле. Тем самым предполагается, что длина файла 4K. Открытие файла прямого доступа:

OPEN STREAM NUMBER;
RECORD NUMBER, VARIABLE NAME.

Чтобы записать запись в файл (префикс RANDOMIZE не требуется для команд PRINT и INPUT):

PRINT STREAM NUMBER;
RECORD NUMBER VARIABLE NAME.

13. Непосредственное чтение/запись сектора

В добавление к трем типам файлов с данными, описанных в трех предыдущих пунктах TR DOS также имеет возможность непосредственного чтения / записи сектора файла на диске (1 сектор содержит 256 байт).

Команда PEEK

Команда PEEK позволяет читать любую часть файла на диске и перемещать данные в оперативную память. Вы можете только читать сектор, а данные будут перемещаться в любом направлении в оперативной памяти:

PEEK "FILENAME" BUFFER ADDRESS, SECTOR NUMBER.

Иначе:

PEEK "RECORD" 30023,5.

В этом примере читается 5 сектор файла "RECORD" и его



содержимое записывается в оперативную память с адреса 30023.

Команда POKE

Команда POKE позволяет вам записывать сектор с данными из оперативной памяти в файл на диске. Синтаксис аналогичен команде PEEK:

POKE "FILENAME" BUFFER ADDRESS, SECTOR NUMBER.

Иначе:

POKE "B:OLD" 30024,10.

В этом примере содержимое области оперативной памяти, начинающейся с адреса 30024 и длинной в один сектор, записывается в 10 сектор файла "OLD" на диске "B". Так как эта команда изменяет содержимое файла на диске, ее надо использовать с осторожностью.

14. Сообщения об ошибках

Строчные сообщения

(1) NO DISK

Нет диска, диск не размечен или открыта дверца дисковода. 2 (2) NO FILE(S)

TR DOS не может найти файл на диске.

(3) "ERROR"

Это сообщение появится, если есть синтаксическая ошибка в команде.

(4) OUT OF MEMORY

Это сообщение появится при загрузке программы с диска и в случае недостаточного объема

ОЗУ, и при использовании команд MOVE, если нет необходимых 4K рабочего пространства в памяти.

(5) FILE EXIST

Файл с таким же именем и типом, как и тот, который вы хотите сохранить, уже существует на диске.

(6) OVERWRITE EXISTING FILE ?(Y/N)

Это сообщение появляется, когда копируются все файлы с одного диска на другой. Уже есть такой же файл. Y - переписать и N - игнорировать его.

(7) WRITE ERROR

TRK XX SEC YY
RETRY,ABORT,IGNORE ?

Диск имеет сбой на дорожке XX в секторе YY. Ввести:

"R" - еще раз попытаться

"A" - исключить эту операцию и вернуться в TR DOS

"I" - игнорировать и продолжать дальше

(8) WRITE PROTECT

TRK 0 SEC 1

RETRY,ABORT,IGNORE ?

Диск защищен от записи. Есть три возможности (см. выше)

(9) VERIFY ERROR

Файл на диске не такой, как файл в памяти.

Коды ошибок

Если сообщения об ошибках появляются только из TR DOS. Если команда поступила из SOS



или из программы в машинных кодах, то сообщения не появляются на экране. Однако они хранятся как код в регистровой паре WC Z80.

Ключ к коду:

- 0 - нет ошибок
- 1 - нет файлов
- 2 - файл существует
- 3 - нет пространства памяти
- 4 - сбой в каталоге
- 5 - номер записи переполнен
- 6 - нет диска
- 7 - дисковые ошибки
- 8 - синтаксические ошибки
- 10 - канал уже открыт
- 11 - нет файла на диске
- 12 - канал не открыт

Чтобы получить код ошибки установите переменную равной команде TR DOS. Переменная примет значение кода ошибки при завершении команды TR DOS.

Пример: LET A=USR 15619: REM: SAT

15. Сведения о TR DOS

1. TR DOS занимает 112 байт оперативной памяти.

2. Без TR DOS память пользователя начинается с:

а) адреса 23755, без связи с интерфейсом I;

б) адреса 23813, со связью с интерфейсом I.

При использовании TR DOS пользовательская память начинается с:

а) адреса 23867, без связи с интерфейсом I;

б) адреса 23925, со связью с интерфейсом I.

Чтобы записать/загрузить/запустить программу, которая использует байты между адресом 23755 и указанным в процедуре пункта 11.3 (MAGIC BUTTON) адресом 23925, надо выполнить то, что предписывает упомянутый пункт.

3. TR DOS для сохранения использует секторы на диске (см. пункт 1.2.).

Если количество байтов превышает 256, используется следующий сектор. И так пока весь файл не запишется.

Запись 522 байтов занимает 3 сектора. 3-й сектор будет занимать только 10 байтов. Только эти 10 байтов будут загружаться с диска.

Оставшиеся пустые 246 байт не загружаются и не портят другие данные, которые могут находиться в памяти SOS.

4. В добавление к 112 байтам оперативной памяти TR DOS также использует 256-байтный буфер при доступе к диску. Этот буфер размещается в памяти динамически.

При выполнении многих команд TR DOS сначала перемещается Бейсик-программа (если таковая имеется) для создания буфера. По окончании команды Бейсик-программа перемещается в свое первоначальное положение. Эта операция "прозрачна" для пользователя.



5. Команда MOVE требует 4К (минимум) оперативной памяти "SPECTRUM" в качестве рабочего пространства.

Если команда MOVE выполняется вместе с программой, которая все еще находится в памяти, необходимо будет

очистить компьютер и затем выполнить команду MOVE.

Очистка компьютера может быть осуществлена возвратом в SOS и вводом "RANDOMIZE USR 0" или использованием клавиши перезагрузки на системном блоке.

16. Точки входа в TR-DOS

Для обращения к TR-DOS существует специальная точка входа с адресом 15663.

15663 # 00 NOP

15664 # C9 RET

Эта точка позволяет осуществлять переход по адресу, помещенному на верх стека. При непосредственном обращении к TR-DOS наиболее важной является точка с адресом 15635 (# 3D13).

Эта точка в свою очередь обращается к процедуре 10300. Перед обращением к 15635 необходимо загрузить в регистр С определенное значение.

Процедура 10300, проанализировав содержимое регистра С, осуществляет переход к требуемой процедуре. При вызове подпрограммы 10469 (косвенно, через стек и 15663) происходит перемещение заголовка (16 байт) с адреса HL в область СП, регистр А:=0. 2

Порядковый номер заголовка на системной дорожке имеет следующие свойства: старший полубайт соответствует номеру сектора, в котором записан заголовок, а младший - номеру заголовка в секторе.

N	рег.С	рег.А	Применение процедуры
1	5	0	Чтение с диска по адресу HL, количество секторов В, первый из которых имеет номер Е на дорожке D.
2	6	255	Из буфера по адресу HL на диск (дорожка D, сектор Е), записывается В секторов
3	7	-	Чтение каталога диска, рег.А содержит номер канала куда будет идти вывод
4	8	-	Считывается заголовок с номером А в область С.П. (по адресу 23773-23788)
5	9	-	Пункт 4, но с записью заголовка на диск.



6	10	-	Поиск файла, имя которого находится в С.П. Номер найденного файла заносится в рег.С
7	11	-	Запись на диск файла типа CODE длиной DE с адреса HL (имя долж. находится в С.П.)
9	14	0	Чтение блока типа CODE (имя в С.П.) адрес и длина в заголовке
9	14	3	адрес в HL, длина в DE
9	14	255	255 адрес в HL, длина в заголовке
10	18	-	Удаление файла, порядковый номер в рег.А

17. Структура заголовка в формате TR-DOS



18. Структура системной дорожки

На С.Д. первые (с 0 по 7) 8 секторов отведены для заголовков

файлов. Максимальное количество файлов 128

(16 байт [1 загол.] ** 8 секторов).

Восьмой сектор содержит информацию о состоянии диска:





- 225 (# E1) Первый свободный сектор
- 226 (# E2) Первая свободная дорожка
- 227 (# E3) Тип диска: 22-двусторонний, 24-односторонний.
- 228 (# E4) Количество файлов (128=MAX)
- 229 (# E5) (LOW) - Кол. свободных секторов (мл. байт)
- 230 (# E6) (HIGH) - Количество свободных секторов (ст. байт)
- 231 (# E7) Количество секторов в дорожке (const:=16)
- 232 (# E8) 0
- 233 (# E9) 0
- 234 (# EA) — 242 (# F2) - Код пробела
- (# 20 в ASCII)
- 243 (# F3) 0
- 244 (# F4) Количество удаленных файлов
- 245 (# F5) — 252 (FC) - Имя диска (8 символов)
- 253 (# FD) 0
- 254 (# FE) 0
- 255 (# FF) 0

19. Неполная карта содержимого ПЗУ TR-DOS

- 00102-00105 переход на процедуру Magic button
- 00864-00939 название и номер версии
- 02048-04095 свободное место
- 04099-04119 текст "Подсоединен интерфейс 1"
- 04261-04432 текст системной информации для LIST
- 04445-04519 печать целого DEC-числа (регистр HL)
- 08121-08137 таблица
- 10086-10299 текст сообщений TR-DOS
- 10380-10455 таблица адресов программ, адресуемых регистром C
- 10838-12038 MAGIC Button
- 12275-12337 таблица
- 12541-12768 ключевые слова TR-DOS
- 12797-15360 свободное место
- 15610-15664 точки входа



Перечень игр, описания которых были приведены в сборниках "Лучшие игры для ZX-Spectrum" с 1-го по 4-й номер

720	 4	Battle ships	 1
A		Beach volleyball	 3
		Benny Hill	 3
		Beyond the Ice Palace	.. 3
		Bill	 3
		Bionic commandos	 3
		Bismarck	 2
		Black Crystal	 4
		Blasteroids	 3
		Blinky's	 1
		Blitzkrieg	 3
		Bored of the Rings	 3
		Bumpy	 3
		C	
		Captain Fizz	 2
		Captain Trueno I	 3
		Captain Trueno II	 3
		Carlos sains	 1
		Cease fire	 3
		Chase H.Q.	 3
		Chequered flag	 3
B		Chess (Psion, 1982)	 4
		Chimera	 4
		Chocolate factory	 3
		Colossus chess 4.0 (CDS Software, 1986)	... 4
		Columns	 3
		Conquest	 2
		B-747	 4
		Backgammon	 1
		Ball breaker	 1
		Barbarian III	 1
		Barry McGuigan world champion	 3
		Basketmaster	 3
		Batman I	 4
		Batman II	 1
		Batman III	 1
		Battle command (128K)	.. 2
		Battle ships	 1
		Beach volleyball	 3
		Benny Hill	 3
		Beyond the Ice Palace	.. 3



Cosmos	4
Cybernoid I	3
Cybernoid II	3
Cyrus - II Chess (128k)	
(Alligata Software 1986)	4

D

Dam busters	3
Dan Dare - Pilot of Future 1	
Dan Dare 3	2
Deathchess 5000	
(Artic Computing, 1984)	4
Defender of the Crown	1
Deflektor	1
Dizzy I	1
Dizzy II	1
Dizzy III	1
Dizzy IV	1
Dizzy V (Spell bound)	3
Dizzy VI (Prince of the	
Yolkfolk)	3
Draconus	4
Draughts Genius (Hewson,	
1987)	4
Dunger Mouse	1
Dynamite Dan	3
Dustin	1

E

Elite	3
Elvin warrior	1
Encyclopedia of the war	1
Enduro racer	3
Equinox	4

F

F-16 combat pilot	2
Falkland's 82	3
Fast food	3
Feud	4
Figh Chess (A Figging	
Production, 1985)	4
Fighter bomber	1
Fighter pilot	1
Firelord	1
Footballer of the year-2	2
Formula One manager	1
Formula one simulator	3
Fruit machine	3

G

G.I.Hero	2
Genghis	2
Golden Axe	1
Golden Talisman	4
Grand Prix simulatjon 2	3
Grange hill	3
Great escape	2
Grid Iron	1
Gyron attrium	3

H

Hacker	2
Harrier attack	3
He - man	3
Heartbroken	1
Heavy on the Magic	1
Heroquest	1



High steel	3
High pro	3
Highway encounter	3
Hijack	1
Hollywood poker	1
Hulk	4
Hunchback	1

I

Ikari	3
Indiana Jones 2	2
Indiana Jones and The Last	
Crusade	4
Intersoccer	1
Into the Eagles Nest	2
Iron Lord	2
Is Chess 48	
(Intelligent Software, 1983)	4

J

Jaws	3
Johnny Reb 2	3

K

Karateka	3
Kendo warriors	4
King's quest	4
Klax	3
Knight's quest	3
Knight tyme	3

L

Last ninja II	1
Las Vegas II	1

Legions of death	1
Lemmings	3
Little Puff	1
Livingstone - 2	4
Lords of Midnight	4

M

Mad mix	3
Mad mix 2	3
Masterbrain	4
Match day II	1
Mega Bucks	1
Mercenary (Escape from	
Targ)	2
Message from Andromeda	1
Metall army	1
Metrocross	3
Micronaut-1	2
Minedout	3
Monopoly	2
Mugsy	4
Mugsy's revenge	4
Multi player soccer manager	3
Myth	1

N

Napoleon	3
Nodes of Yesod	4
Nosferatu The Vampire	4

O

Ocean Conqueror	2
Operation Gunship	1
Operation Hormuz	3



Operation Thunderbolt .. 3	Robin Good 4
P	Rock star ate my Hamster 1
P.H.M.Pegasus 4	S
Panzadrome 4	S H Beast 4
Paris - Dakar 1	Sceptre 1
Perico Delgado 3	Sceptre of Bagdad 2
Peter pack 3	Sexmachine 1
Phantom Club 2	Seymour 3
Pi-in'ere 3	Sherlock 1
Pipemania 3	Silent Service 4
Prezident 3	Sim city 1
Pro golf II 1	Sir Fred 2
Psi Chess (The Edge, 1987) 4	Skateball 2
Pulsoids 3	Ski Star 2000 4
Puzznic 3	Snooker 2
Pyramania 4	Snoopy & Peanuts 2
Q	Snowstrike 1
Quazatron 2	Sokoban 1
R	Solomon's key 3
Raid over Moscov 3	Spectrum chess II 3
Ransom 3	Spectrum Voice Chess
Raw recruit 3	(Artic Computing, 1982) .. 4
Read heat 3	Speedking 3
Rebel Star II (Alien	Spiderman 2
Encounter) 2	Spiky Harold 4
Redhawk 1	Spirits 3
Rex I 3	Stalingrad 3
Rex II 3	Stonkers 3
Rick Dangerous I 2	Strip poker II 1
Rick Dangerous II 4	Subbuteo football 3
Ring wars 3	Super Chess 3.0
	(C P Software, 1983) 4



Super Chess 3.5	Tobruk 3
(Deep Thought Software,	Total eclipse I 1
1985) 4	Total eclipse II 1
Super pipelines 3	Transforms 1
Supertank 3	Treasure island 1
T	Turbo esprit 1
Tank bat 3	U
Task Force 4	Urban upstart 1
Tellywise 2	W
Terminator II 3	Walhalla 4
Tetris II 3	War in the Middle Earth . 2
The Chessmaster 2000	Waterloo 1
(Drosoft, 1990) 4	Wham 3
The Armageddon Man .. 2	Who dares wins II 3
The Chess Player	World class rugby 3
(Quicksilver, 1982) 4	World Cup challenge ... 3
The curse of Sherwood .. 1	World war I 3
The Dark Side 4	Z
The Eidolon 2	Zodiak strip 1
The hobbit 1	Zoids -the battle begins .. 1
The never ending Story .. 1	Zombi 3
The Race against Time .. 2	Zulu wars 3
The slightly Magic 2	ZX и адвентюрные игры 1
The Train 2	ZX и джойстик 3
The Turk (O C P, 1982) 4	ZX и дисковод 4
Their finest hour 1	ZX и магнитофон 2
Throne of Fire 3	
Thunderbirds I 1	
Thunderbirds II 1	
Thunderbirds III 1	
Thunderbirds.Mission 4 .. 2	
Titanic I 1	
Titanic II 1	

Оглавление

720°	5	LORDS OF MIDNIGHT	75
ADVANCED FLIGHT TRAINER (T:AFT)	6	MASTERBRAIN	80
ALIEN - 8	8	MUGSY	81
ALIEN (The Eighth Passenger of Nostromo)	10	MUGSY'S REVENGE	84
ANTICS	15	NODES OF YESOD	87
ARCHON	17	NOSFERATU THE VAMPIRE	89
B-747	20	К Шахматному Олимпу (Описания 14 шахматных программ)	93
BATMAN I	23	PANZADROME	119
BLACK CRYSTAL	27	P.H.M. PEGASUS	121
CHIMERA	34	PYRAMANIA	130
COSMOS	36	RICK DANGEROUS II ...	130
DRACONUS	41	ROBIN GOOD	138
EQUINOX	44	S H BEAST	140
FEUD	50	SILENT SERVICE	142
GOLDEN TALISMAN	53	SKI STAR 2000	151
HULK	56	SPIKY HAROLD	153
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE	60	TASK FORCE	156
KENDO WARRIORS	64	THE DARK SIDE	158
KING'S QUEST	66	WALHALLA	160
LIVINGSTONE - 2	73	ZX И ДИСКОВОД	182

ИЖЕВСКИЙ ПОЛИГРАФИЧЕСКИЙ КОМБИНАТ

-Изготовит

- бланки

- этикетки

- упаковку

- книги

- удостоверения личности

- газеты

Отдел сбыта:
телефон 21-37-04
21-38-61

**Всегда
имеются**

блочки:
блочки
еженедельники
персональные календари
книжки-раскраски

Производственный
отдел:
телефоны:
24-47-60,
21-37-27.

Наш адрес: г.Ижевск, Воткинское шоссе, 10 км, Дом печати
Проезд троллейбусом № 1, 2 до конечной.



Кроме того,
Ижевский
полиграфкомбинат
оказывает
транспортные услуги
на автомобилях
«МАЗ», «КаМАЗ», «ЗИЛ».

Телефон: 21-47-93.

Столярный цех изготовит на заказ
рамы для лоджий, встроенные
шкафы, установит вторые двери,
окажет иные услуги.

Телефон: 21-99-67.

Сборник

ЛУЧШИЕ ИГРЫ для ZX-SPECTRUM

Выпуск 4

Редактирование, компьютерная верстка

Лариса Дроздова

Руководитель проекта

Виктор Семенов

Подписано в печать 21.04.94

Формат 84×108¹/₃₂

Бумага газетная. Печать офсетная

Усл. печ. л. 10,92. Зак. 0024.

Отпечатано в Ижевском полиграфическом комбинате
426039, г. Ижевск, Воткинское шоссе, 10 км.