



ZX
SPECTRUM

Супермен (BATMAN)

Бэтмен - это супермен, у него есть маленький друг - мальчик Робин, которого враги посадили в пещеру летучих мышей, находящуюся глубоко под городом Готамом. Основная задача Бэтмена - найти своего приятеля, наш супермен должен пройти около 150 комнат и преодолеть много труда. В ходе поисков Бэтмен должен найти 7 составных частей своего транспортного средства - бэтмобиля - собрать его. По дороге он также будет находить и собирать предметы, которые помогут ему: бэтбус - башмаки, благодаря которым он приобретет возможность прыгать, пояс, помогающий изменять скорость падения, маленькую турбинку, с помощью которой можно изменять направление падения, сумку, в которой можно носить найденные предметы.

В начале игры Бэтмен может перемещаться только в четырех направлениях. После того, как найдет башмаки и турбинку, - сможет прыгать и падать. Начинает свои поиски Бэтмен с 10 жизнями, однако в процессе игры, собирая бэтпилс (пилюльки с символом "бэтмен"), он может восстанавливать затраченную энергию. Начинает быстрее двигаться и даже может получить дополнительную жизнь.

Кот Цезарь (CAEZAR THE CAT)

Жил на свете кот... Милое пушистое животное, которое также, как и все настоящие коты, больше всего любил спать, греться на печке, съесть что-нибудь вкусненькое и запить молочком. Но нашему коту не повезло, ему дали имя Цезарь и, хочешь не хочешь, он должен был его оправдывать, точить когти, бороться и побеждать.

А между тем причины неспокойной жизни оказались очень знакомыми: необходимо покончить с армией мышей, которые заполнили дом его хозяина, эта задача очень трудная и без нашей помощи Цезарь с ней не справится.

Мыши, как и все мыши в общем, нашли себе хорошее место для житья, где и сидят, спрятавшись за полкой с повидлом, за пахучей колбасой, либо за чем-либо другим, не менее аппетитным. Цезарь должен красться чрезвычайно тихо и осторожно, чтобы не всполошить мышей, после чего, с радостным мяуканьем, в подходящий момент - кинуться на них.

Скакание по заставленным продуктами полкам чрезвычайно трудно,

а сдвигание с места чего-либо или разбивание банки может для Цезаря кончиться чрезвычайно неприятно (разве что хозяева в признание его больших заслуг, которые выражаются количеством очков — простят его). Итак видно, что поле борьбы очень неудобное — когда Цезарь прыгает высоко, он стукает лбом об потолок, когда спрыгивает с большой высоты, разбивает себе лапки (хотя и говорят, что кошки падают всегда на четыре лапы, но и они могут заболеть).

Пойманных мышей Цезарь должен выносить из кладовки через специальную дверь, после каждой очередной десятки пойманных мышей, раздается звонок будильника, а количество очков показывается на вешах, стоящих на нижней полке. Цезарь должен сильно спешить, потому что, чем больше времени уходит, тем больше вкусных вещей исчезает в прожорливых пастиах мышей. Он не может даже позволить себе короткого отдыха, потому что иначе придется начинать все сначала.

Нужно помочь Цезарю победить мышей, иначе его дальнейшая жизнь может протекать на помойке рядом с кладовкой.

Это было бы жаль, потому, что он и вправду милый кот.

Колдунья (CAULDRON)

За горами, за лесами, за семью морями, в маленькой избушке на курьих ножках жила-поживала колдунья — Орфидина. Жилось ей хорошо, как у дьявола за печкой. Был у нее приятель — колдун Пумпкин, жил он в лесной глухи недалеко от избушки. Они часто ходили друг к другу в гости, но в последний раз Орфидина поругалась с Пумпкином, а тот со злости утащил ее новую метлу и ни за что не хотел отдавать. Орфидина поклялась, что она ему страшно отомстит. Она долго думала о том, как бы это получше сделать, и однажды нашла в старых книгах рецепт зелья, которое сможет лишить Пумпкина колдовской силы. Таинственная формула гласила: возьми рога оленя, глаза большой жабы, хвост ящерицы, кости великаны и крылья летучей мыши — сложи все в большой котел, разотри в порошок и вари на огне, взятом с дьявольского вулкана, в полнолуние. Однако запомни, что кости нужно собрать в чародейский ящик, а огонь принести в котелке, найденном в глубине склепа.

Волшебница отправилась на поиски. На старой метле она полетела

через моря, горы, леса и долы. По дороге нападали на нее чудовища, огромные птицы, с которыми приходилось сражаться, тратя при этом свою волшебную силу. Спасение находилось в животворных источниках. Орфидина знала, что составные части зелья можно отыскать только под землей. Она собирала разбросанные ключи около входов в пещеры гроты и скелепы, осторожно приземляясь только на плоские поверхности.

На старом кладбище, полном духов, она увидела большой склеп, вошла туда, там было 28 помещений. Именно здесь она нашла кости великаны (которые, однако, не могла забрать), летучую мышь и котелок. Потом она полетела к дьявольскому вулкану за огнем, там ее ожидал сюрприз — на самой нижней полке она обнаружила чародейский ящик. Обрадованная, она вышла через другую дверь и вернулась в склеп за костями великаны. До дома было недалеко, поэтому она туда и отнесла сокровища.

Усталая Орфидина тем не менее отправилась в дальнейшие поиски. Она летала над океаном до тех пор, пока не достигла большого грота, состоящего из 11 помещений. Именно здесь находились жаба, рога золотого оленя и ящерица. Теперь у Орфидины были все компоненты зелья. Из последних сил она вернулась в свой домик на курьих ножках, все бросила в котел, разожгла огонь в очаге и стала ждать полнолуния.

Наступила желанная ночь, шепча себе под нос заклинания, она варила зелье. Когда все было готово, Орфидина вязала кувшин с зельем, отправилась к Пумпкину, уговорила его выпить напиток. Пумпкин выпил и пропал, а Орфидина, очень довольная удавшейся местью, забрала свою новую метлу и полетела домой.

С той поры уже никто не лишил волшебницу Орфидину покоя, на-верное, она и до сих пор живет в своей маленькой избушке на курьих ножках.

Колдунья - 2 (CAULDRON-2)

Программа "Колдунья - 2" — это продолжение уже известной нам игры "Колдунья". Тогда колдунья Орфидина победила короля Дынь (именно так переводится английское слово "пумпкин"), завладела его замком и получила золотую метлу, которая сильно увеличила ее чародейские силы. Последняя борьба сильно утомила Орфидину и теперь она не покидает замка, отдыхает и мечтает о том, как бы завладеть всем миром. Но она однако не забыла о своей безопасности, поэтому снаружи

и внутри замка она расставила множество ловушек. Вместе с ними замок охраняют ужасные создания и мошара, бродячие скелеты и нетопыри (правда, последних двух можно уничтожить после того, как будут найдены соответствующие предметы).

В побежденном королевстве нашелся один смельчак (на самом деле — маленькая дыня, так как это королевство Дынь), который решил победить волшебницу, отобрать у нее волшебную золотую метлу и вернуть мир солнечному государству. В ходе игры мы управляем этой маленькой подскакивающей Дыней.

В начале игры у нас нет оружия и нам нужно найти магические силы, прыгая в середину искрящихся источников энергии. Каждое столкновение с чудовищем, которых полно во всем замке, приводит к убыванию сил в нашей маленькой Дыне. Правда, чудовищ можно на короткое время лишить силы, стреляя в них магическим лучом, но они вскоре снова оживают и начинают нам мешать. В нашем распоряжении

6 дынь и когда очередная превращается в желтую лепешку (под ужасный смех колдуньи), в дело вступает следующая. Замок, в котором нам предстоит действовать, довольно большой (128 комнат), и хорошо бы сделать карту, которая облегчит выполнение задания. Для того, чтобы победить колдунью, нам нужно найти пять предметов: магическую книгу, ножницы, топор, щит и кубок, каждый из которых использовать соответствующим образом.

Дыня управляется с помощью клавиатуры (игра позволяет выбрать собственные клавиши) или с помощью джойстика. Функция "стрельба" имеет двойное значение: повышение прыжка или стрельба магическим лучом.

Задание победить колдунью отнюдь не легкое и очень скоро оказывается, что запас из шести дынь маловат. Дающиеся ниже поправки (они относятся только к версии ZX спектрума), приводят к тому, что дыни будут возрождаться так же быстро, как и чудовища.

В программу "COPY-COPY" записываем последний сегмент длиной 1986 и стартовым адресом 23560 (поправки предназначены именно для такой версии) и вписываем РОКЕ 62997,0 (этот адрес содержит десятичное значение 61, что соответствует команде "Дес А").

Химера (CHIMERA)

Какие-то враги и грозный космический корабль крутятся на околоземной орбите, и есть кто-то, кто видел их, и теперь должен доподлинно узнать, кто же такие пришельцы, а также сделать невозможным их несомненно враждебные по отношению к нам, землянам, намерения.

Чужой вражеский космический корабль надо уничтожить — задача весьма опасная. Для этого есть только две возможности: либо погубить врага, либо погибнуть самому, итак, нужно отправляться на космический корабль.

Наш герой приближается к кораблю, но вот чудеса — в него никто не стреляет. Очевидно, какая-то хитрость? Без приключений он попадает на нижнюю палубу, двери за ним закрываются, и ... назад дороги нет. Нужно победить свой страх и начать выполнять трудное и небезопасное задание.

Наш герой оказывается в огромном помещении, совершенно пустом, и видит два выхода — налево и направо, один против другого. Теперь самая важная задача — найти гаечный ключ, так как без него невозможно попасть в глубь корабля.

Дорога очень долгая (4 этапа) и только на первый взгляд простая, хотя кажется, что экипаж покинул свой корабль и никто ни в кого не будет стрелять. Есть другие опасности: те самые помещения, в которые нельзя входить, — там ждет верная смерть, враждебным становится даже время — кончаются запасы воды и пищи, поэтому нужно торопиться.

Все предметы спрятаны, их не видно, поэтому нужно тщательно обыскать помещение за помещением.

В нижней части экрана помещается информация, отражающая настоящий момент игры — количество воды и пищи.

Трехмерная графика игры напоминает "Аlien 8" и "Найтло". Однако сама атмосфера игры показывает, что химера может доставить вам большое удовольствие, хотя она не так изысканна, как ее знаменитые собратья.

Путь взрывающегося кулака (THE WAY THE EXPLODING FIST)

Весь мир с интересом следил за приключениями уже ставшего легендарным Брюса Ли. Но далеко не каждый из нас способен регулярно тренироваться, тем более, что фирма MELBURN HOUSE дает возможность

достигнуть высот профессионализма, не покидая удобного кресла.

"Путь взрывающегося кулака" - игра, рекламируемая, как "лучший из возможных способов выиграть борьбу с вашими приятелями".

Играть может один или два участника. В первом случае вашим противником управляет компьютер. Сначала все легко, но по мере развития игры она становится все более острой и стремительной.

Своим игроком можно управлять при помощи джойстика или клавиатуры, последняя позволяет использовать 16 позиций, все движения легко запомнить. Управление джойстиком позволяет передвигаться по экрану, а дополнительное нажатие клавиш определяет различные виды ударов.

Лучше начинать с версии, рассчитанной на двух игроков, когда ваш противник не будет двигаться. Когда вы полностью овладеете мнемоникой движений, можно попробовать играть с компьютером, а также с друзьями.

Первая версия взрывающегося кулака была написана для Коммодора, а затем переписана для Спектрума и Амстрада. Обращает на себя внимание тщательно отделанная графика. Движения бойцов спокойны и обстоятельны. Эта игра - важный шаг в направлении следующей - "Кунг фу", которая является продолжением данной игры.

Сэр Галахед (FIRELORD)

Программу " FIRELORD " фирмы Хьюстон написал Стив Кроу, автор уже известных хороших игр "Стар Вейк" и "Визадз лэзар".

Мы оказываемся в стране Торот. В краю рыцарей, драконов и магий. Страной правит злая и прекрасная королева, которая завладела магическим камнем-фэстоном, позволяющим метать огненные молнии, и тем самым "терроризировала" Торот. Наша задача (в этой игре мы выступаем в образе сэра Галахеда) заключается в том, чтобы отобрать у королевы фэстон, используя ее тщеславие, постоянные опасения утратить молодость и красоту. Мы должны добить четыре части заклятия вечной молодости и поборовать обменяться с королевой.

Мы отправляемся на поиски, собирая по дороге оружие и продовольствие. Входим во встречающиеся дома и торгуем с жителями, предлагаю взамен за информацию различные предметы. В крайнем случае

пробуем в отпустим), в другую стать первую

Поиски нам абориги Правда, мы РОКЕ однако не Справном мире и

Страш Прежде просто обещания, т бах-бах-ба

В игр ного запад ный камень ний. Чтобы клавишу"Z"

Вы ше из-под сте таются бро револьверо

Игра набрать ка лошадей, а

Следу тюрьмы и в Слева на з тупник", к ниже - сум барабан с ми на пули

пробуем воровать (цель оправдывает средства, а этот грех мы себе отпустим). Только дожидаемся того момента, когда хозяин посмотрит в другую сторону. Если нас поймают на этом деле, придется предстать перед суровым судом.

Поиски по очень большой стране (свыше 500 экранов) затрудняют нам аборигены, с которыми надо бороться и не всегда с успехом. Правда, мы можем пять раз воскреснуть, но этого мало.

POKE 34509,0 обеспечит нам безнаказанность в этих стычках, однако не избавит нас от приговора суда (если попадемся на краже).

Справедливость все-таки должна восторжествовать, даже в условном мире игры.

Страшный револьвер (GUNFRIGHT)

Прежде всего эта игра - не "аркадное" приключение, а скорее просто обычная "стрелялка". Здесь нет никаких головоломок, требующих решения, никаких предметов, которые нужно собирать... Только баах-бах-баах...

В игре довольно реалистично изображены аллеи и домики обычного западно-американского городка. Называется этот городок "черный камень", по улицам рассыпаны груды камней и виден интерьер зданий. Чтобы посмотреть на экран под разными ракурсами, нужно нажать клавишу "Z" или "CAPS".

Вы шериф по прозвищу "быстрохват". Два острых глаза блестят из-под стетсоновской шляпы. Ваша цель патрулировать город, где шатаются бродяги и вооруженные бандиты. Вы вооружены шестизарядным револьвером.

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

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

Ваша задача - быстро проходить по городку, наполненному опасностями, но самое страшное - это не бандиты, а мирные богохульственные обитатели городка, которые бесцельно шляются по улицам. Одно столкновение с ними лишает шерифа жизни и 150 долларов. Вскоре вы обнаружите вооруженного налетчика, который выглядит довольно устрашающе. После того, как вы набьете его свинцом и успокоитесь, вы с удивлением обнаружите, что лишились еще 150 долларов. Этот парень всего лишь указал направление револьвером, в котором находится ближайший бандит. С помощью других обитателей городка вы в конце-концов все-таки доберетесь до Вилли-быка, за поимку которого выплачивается премия в размере 360 долларов. Не ждите, пока он начнет стрелять, а быстро стреляйте в него сами, и игра перейдет в следующий уровень.

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

Вы можете найти лошадь, которую зовут Панто, и, сидя на ней, можно спокойно прокататься полгородка, сметая все на своем пути. Но, к сожалению, лошадь - удовольствие дорогое. Если вы встретите бандитов верхом на коне - вы сможете пуститься за ними в погоню. Желаем успеха!

Похождение Сабревульфа (KNIGHT LORE)

Эта игра появилась в 1984 году и выдержала испытание временем. Она выполнена в трехмерной манере исполнения и нет сомнения в том, что те, кто уделил ей многодневного, об этом не пожалеет.

Задачей игры является освобождение Сабревульфа-путешественника, носящего тропический шлем, - от лежащего на нем заклятия. В течение дня все хорошо - Сабревульф жив. Когда наступает ночь и на небе показывается луна, заклятие начинает действовать. Наш герой превращается в вурдалака. Если в течение 40 дней и ночей ему не помочь, он навсегда останется вурдалаком.

Нужно провести Сабревульфа через все комнаты полного опасностей замка и найти волшебника, который по обыкновению всех магов, варит

в кotle волшебные зелья, одно из них может освободить Сабревульфа от заклятия. К сожалению, Мельхиор очень стар и не может сам ис-
кать по закулисам замка составные части для нужного зелья, но он подсказывает, что ему нужно для того, чтобы зелье набрало соответствующую силу.

Внимание! Мельхиор не переносит вурдалаков, и Сабревульф не может рассчитывать на помощь Мельхиора ночью.

Итак, Сабревульф должен пройти подзем лабиринтам замка в поисках необходимых ингредиентов (бутилку, кристаллы, башмаки...). Преодолевать встречающиеся препятствия чрезвычайно трудно, жизни нашего героя угрожают вооруженные стражники, привидения, а также невинные, на первый взгляд, прыгающие шарики и блуждающие огоньки. Везде сверкают отравленные острия, падают на голову тяжелые шары, лестницы проваливаются под ногами или вообще рассыпаются в пыль.

В информационной части экрана содержится календарь, отсчитывающий время: символ небосклона с передвигающимися по небу солнцем и луной, тут также показываются предметы, которые имеет Сабревульф, а также количество оставшихся превращений.

Ключи:

Первый ряд клавиш - забирать и оставлять предметы;

Второй - прыжок;

Третий - движение вперед;

Четвертый - поворот налево и направо.

Планета Нонтеррак (*NONTERRACUEOUS*)

Действие этой игры происходит на далекой планете Нонтеррак, которой управляет чудовищный тиран-компьютер. Он превратил всех людей в пешки для игры в космические шахматы. Население планеты взбунтовалось и решило построить ворота - так называемого "Искателя", который должен найти базу этого компьютера, спрятанную глубоко внутри гигантской горы и уничтожить ее.

Создание "Искателя" проходило в глубокой тайне из элементов, украшенных с монтажной линии роботов. Много месяцев спустя после начала изготовления "Искатель" готов начать свою опасную миссию.

Теперь вы должны проводить искателя через внутренности горы и уничтожить базу компьютера, для этого надо пройти 42 уровня, состоящих из 3 смыкающихся между собой секций. Выше всех находится

секция пещер, ниже ее - секция главного машинного зала, а на дне - секция подузлов, все 3 секции включают в себя примерно 1000 помещений.

Контакт с кем-либо из охраняющих компьютер слуг уменьшает вашу жизненную энергию. А в некоторых случаях может кончиться fatalno. Вы сможете дойти до конца только в том случае, если используете весь свой интеллект, а если потребуется, то и умение стрелять. Например, на дне центральной шахты находится ракета, с которой вы ничего не сможете сделать, если предварительно не найдете топливо. И в тоже время, только с помощью ракеты можно безопасно перебраться в газовую камеру.

Искатель может принимать две формы, а следовательно, и две тактики действий: в сферической форме можно применить лазерный луч, трансформация из формы в форму осуществляется в зале со специальным предметом.

Если искатель сильно ослаблен атакой фотонами, то необходимо подзарядиться энергией, которую можно получить в нескольких залах с заправочными емкостями.

Управление с помощью джойстика либо клавиатуры:

Q - вверх P - направо

A - вниз O - налево

SPACE - огонь

J - забирание предметов

U - бросание бомбы.

Еще одна тонкость: нет лучшего способа для прохождения через электрическое поле, чем уничтожение его бомбами, а через твердые преграды можно проложить себе путь лазерным лучом.

Помни, поработленные жители Нонтеррака ждут твоей помощи!

Освободитель Вселенной (NODES OF YESOD)

Очень повезло тем из вас, кто догадался, что человек в скафандре, который в первых картинках игры скакет себе по экрану, настойчиво ищет правильный (нужный) кратер. На самом деле зовут ни больше ни меньше, как Шарлеман "Чарли" Фортерингемпруинс и он является первым освободителем Вселенной. Если кто-либо об этом догадался - понятия, программы Исто
д о том, ка
ния межгра
мя с Луны
вождалась
возможнос
мог, да и
С эт
стает дей
перь прил
В пе
ризонте в
до времен
поймать л
кородичей
ример, ка
Зате
в кратер.
большое
но, служа
постарата
ними не с
передвига
иметь во:
Гла
также ск
"ключей"
(стараяс
"Ключи"
как тако
от игрок
Нап
подземел
кроме вс

дался — примите мои поздравления.. Я не имел об этом ни малейшего понятия, пока не прочитал инструкцию. Нужно признать, что авторы программы и в самом деле не претенциозные люди.

История, которая предшествует фабуле программы, рассказывает о том, как 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 посыпает эти сигналы. Чарли не мог, да и не хотел отказываться.

С этого момента и начинается собственно игра, и Чарли перестает действовать самостоятельно, контролировать его действия теперь придется вам.

В первой картинке Чарли оказывается в лунной пустыне (на горизонте видна красивая и очень 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 стенах 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 уничтожить. А если это невозможно — постараться избегать столкновения с ними, к счастью, столкновение с ними не опасно, хотя большое количество чудовищ мешает свободно передвигаться. На подставки нужно вскачивать таким образом, чтобы иметь возможность, перескакивая, передвигаться по подземельям.

Главным заданием Чарли является обнаружение монолита. Нужно также сказать, что реализация задания зависит от восьми собранных "ключей" (ALCHEMS). Для этого нужно обыскать весь лабиринт (стараясь при этом не потерять жизнь, что не очень-то легко). "Ключи" выглядят, как кристаллы, и достаточно красочны. Задание, как таковое, чрезвычайно простое — в том смысле, что не требует от игрока серьезного интеллектуального напряжения,

Напряжения сил тоже не требуется, однако огромные размеры подземелья сильно затрудняют выполнение задачи, а в подземельях, кроме всего прочего, Чарли ждут много неприятных сюрпризов.

Например, такие, как маленькие смерчи, которые переносят Чарли в какую-то другую, неизвестную часть лабиринта, глубокие пропасти, на дне которых ждет непременная смерть, и так далее.

Перемещаясь по пещерам, нужно помнить о том, что не из всех есть выход. В этом случае помочь оказывает крот, выгрызающий стеки туннелей.

Эта игра, которая может доставить немало удовольствия, не только благодаря интересной фабуле, но и благодаря интересному графическому решению - не только с визуальной стороны, но и со стороны безошибочности техники программирования.

А тем, кто любит кувыркаться в подлунных лабиринтах, можно только пожелать хорошего развлечения.

Приключения Волли (EVERYDNESS A WALLY)

Очередные приключения Волли происходят в городе. Здесь он с помощью своих родственников должен починить городской водопровод и заставить работать фонтан, в котором поселились какие-то подозрительные существа. По окончании работы Волли должен обратиться с лозунгом "BREAK" для получения платы. Волли, Том, Дик, Гарри и Вильма в процессе работы получают отдельные буквы лозунга.

1. Собирание букв лозунга.

1) поменявшись с Вильмой, поищи книжки N 1 и N 2.

2) поменяй в библиотеке книжку N 1 на JUMP LEADS , а книжку N 2 на BUNSEN BURNER.

3) найди книжку N 3 и поменяй в библиотеке на букву "B".

Буква "R"

1) Надень на себя противогаз (GAS MASK) и спуспись в фонтан или за акулой в пещеру.

2) Возьми из конца пещеры букву "R"

Буква "E".

1) Как Волли, ты должен починить испорченный крюк в подъемном кране, взять клей (SUPER CLUB) и сломанный крюк (BROKEN HOOK) и отнести в мастерскую.

2) Положи крюк на стол и пройди под тисками, имея с собой клей, подними крюк - он должен быть уже отремонтированным, крюк

буде

и по
рана
сылк

банк

прил
Букв

орех

(МОИ

когд
фонт
на),

(ЕМ

немн

все

стен

почи

(СО
рай
Потс
изол

в гр

будет пригоден к работе (HOOK WORKING)

3) Отнеси этот крюк к подъемному крану.

4) Теперь поменяйся с Вильмой и поищи посылку (PARCEL) и почтовые марки и обещаи отнеси на почту. На почте в глубине экрана приклей марку на посылку и подготовленную таким образом посылку поменяй на букву Е. Буква "A".

1) Поменяйся с Томом и найди банку с маслом (OIL CAN). С банкой иди в супермаркет и смажь маслом находящуюся там тележку.

2) Поищи Гарри и сделайся им. Иди до супермаркета. Прыгни на прилавок, оттолкнувшись от тележки, и забери букву "A".

Буква "K".

1) Как Вильма возьми из кондитерской (BAKERS) обезьяньи орехи (MONKEY NUTS).

2) Приди в зоопарк и забери обезьяний французский ключ (MONKEY WRENCH) и оставь на видном месте.

3) Превратись в Дика и поищи "водолаза" (PLUNGER). А когда найдешь его, возьми обезьяний французский ключ и иди чинить фонтан.

4) Прыгни с ключом и водолазом на статую (на верхушке фонтана), в результате чего произойдет ремонт, фонтан начнет работать.

5) Найди Волли и превратись в него. Найди пустое ведерко (EMPTY BUCKET) и горку песка (SAND).

6) Наполни ведерко водой из фонтана и поищи у бетономешалки немного цемента (CEMENT).

7) Поищи мастерок (TROWEL) и вместе с цементом отнеси все туда, где лежит куча кирпичей и, проходя мимо них, построй стенку.

8) Превратись в Гарри и поищи проволоку (FUSE WIRE) и почини с ее помощью предохранитель (BLOWN FUSE).

9) Поищи хороший изолятор (INSULATOR) и найди отвертку (SCREWDRIVER). После этого пойди в телефонную будку и сыграй в "астероид" до тех пор, пока не услышишь окончание сигнала. Потом иди туда, где стоит столб высокого напряжения и поменяй изолятор, починив тем самым столб.

10) превратись в Тома и поищи плоскую батарейку (BATTERY) в грузовике. Положи батарейку в удобное и видное место.

11) Превратись в Гарри. Возьми батарейку с JUMP LEADS и иди до бензоколонки (BEE PEE).

12) На станции заряди батарейку от другой (зеленой) и положи на видном месте.

13) Превратись в Тома, возьми батарейку и положи ее на подъемник. Превратись в Волли, включи подъемник и, поднявшись на каменную стену, возьми букву "K".

2. Ремонт трубопровода и окончание игры.

1) Как Дик, имея с собой противогаз, войди в пещеру и возьми протекающую трубу (здесь нужно обращать внимание на акулу).

2) После того, как выйдешь из пещеры, поищи жевательную резинку.

3) Имея пластырь и резинку, пройди в мастерской под столом — труба будет починена.

4) Возьми отремонтированную трубу и противогаз иди в пещеру, оставь трубу. Таким образом будет погашен свет на улице и пещера освободится от искр.

5) Всех персонажей проводи по дороге в банк. Каждый должен иметь свою букву:

Вильма — "B"

Том — "R"

Дик — "E"

Гарри — "A"

Волли — "K"

По завершении этой "операции" жди награды.

Внимание!

Экран с "бегающей акулой" проходит также, как и в игре "Декатлон": лево-право, лево-право, лево-право, и как можно быстрее.

Похождения Волли (RYJAMARAMA)

Для того, чтобы найти ключ от будильника и разбудить Волли, необходимо слетать на Луну. Экран с Луной закрыт на магнитный замок, который открывается только специальным магнитом.

1. Возьми ведро и наполни его водой в ванной комнате.

2. Принеси цветок в горшке и ведро в комнату с летающими капканами (ловушками) и батарейкой БР. Ловушки исчезнут. Оставь ведро и забери канистру.

3. Для того, чтобы наполнить канистру, нужно забрать трехгранный ключ из комнаты, находящейся на 3 этаже, это рядом с ракетой. Затем, имея с собой трехгранный ключ и батарейку, можно выйти на первый этаж через двери, находящейся на правой стороне. Канистра уже должна быть наполнена из топливной помпы.

4. На Луне находятся пришельцы. Единственный способ победить их - это стрельба из лазера. Трудности:

- A) Разменять фунт на пенсы,
- B) Пенсы пригодятся тебе в туалете,
- C) Возьми молоток из туалета и иди в движущуюся комнату, так поменяй молоток на огнетушитель,

D) Уйди из комнаты через двери № 3, выйди из следующей комнаты через наиболее выступающую в правую сторону дверь, заберись на ящик и выйди через окно. Иди прямо и окажешься в комнате, в которой горит огонь. Огнетушитель поможет тебе перейти через нее. Когда упадешь, ты должен сразу же повернуться налево и взять ключ. Иди теперь налево, но обращай внимание на удава. Имея с собой ключ, можешь пройти в комнату, в которой находится лазер,

E) Войдя в поднимающуюся комнату, убедись, что у тебя с собой есть и ключ и лазер.

Выход № 1. Иди через первую же дверь, попавшуюся тебе на дороге направо, выйди через эту дверь направо и сразу же запрыгивай на третий ящик и на стол. Возьми батарейку - лазер должен быть заряжен.

F) Выйди через нижний выход,

G) Теперь, имея с собой полную канистру и заряженный лазер, войди в подвижную комнату и выйди через двери № 3, иди к ракете и лети на Луну. Теперь пришельцы позволят тебе пройти через них. Теперь можешь взять ключ, необходимый для завода будильника, но сначала тебе необходимо иметь магнит.

H) Чтобы добыть ножницы, нужно взять детонатор и по поручням лестницы съехать вниз и взять шлем. Затем возьми читательский билет и поменяй на него книгу в библиотеке, книга и шлем помогут тебе взять ножницы.

I) Нажимаешь клавишу "HELP" - и в комнате с ключом появляется

ящик. Теперь нужно войти в комнату, в которой находится ключ и воздушный шарик (имея с собой ножницы), и дотронуться до шарика (не исключено, что тебе придется вернуться и еще раз нажать клавишу "HELP"). Воздушный шарик поднимет Волли, а ты должен прыгнуть и забрать ключ.

7. Идешь на кухню и меняешь ключ на магнит.

8. Дальше все уже просто — возвращаешься на Луну, где ты оставил лазер, входишь в следующую комнату, где подпрыгиваешь для того, чтобы достать до магнитного замка, за которым спрятан ключ для будильника. Решетка пропадает, забираешь ключ от будильника и идешь к самому будильнику, стараясь избегать опасностей. Дотрагиваешься до часов и заканчиваешь игру.

9. Для того, чтобы получить дополнительные очки, нужно поднимать предметы, не нужные, казалось бы, для завершения игры.

Три недели в раю (THREE WEEKS IN PARADISE)

Наш старый знакомый Волли вместе с женой Вильмой и сыном Гербертом оказываются на обитаемом острове, где попадают в лапы людоедам. Вилли удается убежать из плена. Его задача — освободить семью, иначе людоеды их сожрут. Вторая задача, стоящая перед Волли, построить плот, на котором они могли бы уплыть с острова. Плот строится автоматически: каждое правильное выполнение задания — сегмент плота.

1. Освобождение Герберта.

Герберт варится в большом котле, который сторожат два больших льва. Не подходите к ним близко, а то съедят, а также обратите внимание на то, что хвост первого льва прибит колючкой к земле. Помогите ему.

1. Заберите с почты (INDIAN POST) тапочки (FLIP FLOPS).

2. Возьмите ведро (CAN).

3. Идите с этими вещами к гейзеру через кухню и столовую (переходы вверх и вниз обозначаются двумя направленными друг на друга указателями) по ступеням направо, через поляну с домиком и машиной до поляны с гейзером.

4. Имея с собой тапочки и ведро, дерните за шнурок, включитесь гейзер. Быстро подойдите к нему и наполните ведро.

тапоч
ле чи
соба
дятся
Гербе
Лев
перед
лодца

(DE
в кол
разго
(клав
на по

приги
мам.

молни
тольк
вится
16. Т
разва

Забер
выбир

5. С полным ведром идите на пляж, где сидит краб, при этом тапочки нужно иметь с собой.

6. Вылейте воду из ведра на краба (клавиша "ENTER"), после чего он отбросит одну клешню, которую необходимо забрать с собой.

7. Тапочки оставьте на берегу перед пляжем - они еще пригодятся.

8. С клешней краба нужно дойти до поляны, на которой варится Герберт, и, стоя у правого льва, примените клешню (ENTER). Лев начнет махать хвостом, и можно спокойно проходить мимо.

9. Затем нужно забрать два перекрещенных полена, которые лежат перед крокодилом, и отнести их в кузницу.

10. Через столовую, а затем по ступенькам налево идти до колодца. На первый камешек с левой стороны можно вспрыгнуть.

11. Перепрыгнуть на колодец и забрать оттуда кузнецкие меха (DBLOWE). Внимание! Не нажмайтe "ENTER", можно провалиться в колодец.

12. Вернитесь в кузницу и разожгите огонь. После того, как он разгорится, раздуйте его мехами. Возьмите горящий огонь с собой (клавиша "ENTER").

13. Пепел и меха несите с собой до бога Дождя, который стоит на поляне перед почтой.

14. Стоя перед богом Дождя, примените пепел. Божок начнет подпрыгивать, а висящая в небе туча начнет передвигаться вперед к пальмам. Там остановится.

14. Нужно идти следом за тучей, из которой вылетает сверкающая молния. Но обгонять тучу нельзя, она вернется назад. Туча двигается только тогда, когда у вас есть меха - если их выпустить - она остановится.

16. Туча дойдет до домика под крышей, молния разобьет его, и на развалинах останется раковина. Оставьте меха и возьмите раковину.

17. Идите с раковиной до колодца и прыгайте в него (ENTER).

18. На дне колодца падающими каплями воды наполните раковину. Заберите бутылку и по правой стороне, используя клавишу " " выбирайтесь из колодца.

19. С полной раковиной идите к котлу, в котором людоеды варят Герберта, и примените раковину.

20. После этого Герберт спасен. Он появится в нижней правой части экрана на месте маленького скелета.

Спасение Вильмы.

Вильма подвешена на дереве, которое охраняет пожарник. Осторожно! Не подходите к нему близко, это опасно, для освобождения Вильмы его нужно убить.

1. Для начала нужно наточить топор:

- имеющуюся бутылку нужно отнести к крокодилу и там оставить,
- в кузнице забрать штопор и сумку Вильмы на пляже,
- обе вещи отнести к крокодилу (когда при вас сумка, крокодил ничего не может с вами сделать) и поочередно (сначала штопор, а затем бутылку) перенести к находящемуся за крокодилом кокосовому ореху,
- выжать из ореха масло (ENTER) им наполнится бутылка,
- выходя, иметь с собой топор и бутылку с маслом,
- оба предмета отнести на поляну, где стоит машина с квадратными колесами. Там надо применить оба эти предмета,
- топор станет острым.

2. Пойти в столовую. Забрать со стола миску с кашей и все отнести к охраняющему Вильму стражнику. Оставить топор.

3. С миской каши идти налево до поляны, где стоит огромный цыпленок.

4. Цыпленок снесет яйцо.

5. Забрать яйцо и отнести к гейзеру, оставить там - оно еще пригодится.

6. Идти на почту и перед входом в нее, за столбом с указателем, взять ритуальную монету (она не видна).

7. С монетой идти к крокодилу, пройти мимо него (имея в руках сумку) на следующую поляну (замороженный лес), где лежит шестигранный кристалл.

8. Применить монету, стоя рядом с кристаллом после чего появится дырка. Ее нужно взять (Внимание! Она не видна, появляется только надпись).

9. С дыркой нужно идти к колодцу, захватив по дороге аквариум для золотых рыбок.

10. С аквариумом и дыркой подойти к левой стене у колодца. После применения дырки в высокой стене появится проход. Войдите в него.

11. Вы окажетесь в кладовой, где на стене висят скелеты ваших предшественников, но вам нечего бояться, вас охраняет волшебный аквариум: если бы его не было, то паук сделал бы из вас то же самое.

12. Нужно забрать ключ и выйти. У колодца оставьте аквариум. Он вам больше не понадобится.

13. С ключом идите на пляж. Возьмите тапочки и выходите на берег моря.

14. Ныряйте.

15. Под водой откройте морской шкаф и заберите из него шпинат. Выбирайтесь на поверхность и возвращайтесь к гейзеру.

16. Возьмите яйцо, имея с собой его шпинат, дергайте за веревку и быстро пригнайте в работающий гейзер.

17. Гейзер вынесет вас на вершину дерева, где находится совине гнездо.

18. Из гнезда нужно забрать лук и стрелы, оставить шпинат и высочить из гнезда в струю гейзера, которая отнесет вас обратно.

19. Оставьте яйцо, оно уже больше не пригодится.

20. С луком и стрелами идите к тому месту, где висит Вильма.

21. Если выстрелить из лука (клавиша "ENTER") в ходячего дождя, то он пойдет в другую сторону.

22. На поляне, где висит Вильма, нужно выстрелить в стражника из лука, он пропадет.

23. Взять оставленный здесь топор и применять его, стоя под деревкой, на которой подвешена Вильма, она появится на месте большого скелета.

Обратите внимание, что в процессе игры вы уже собрали плот — можете спасаться с острова. Со всей семьей идите на пляж. Входите в воду и отправляйтесь навстречу новым приключениям.

Управление

1. Возможно использование джойстика, камстона или протека
2. Клавиатура.

Налево	от "0" до "0" через клавишу
Направо	от "W" до "P" через клавишу.
Прыжок	нижний ряд клавиш.
Применение	предметов, а также переход из картинки в картинку.

Кроме того, используются клавиши:

- 1 - забирание предметов, которые теперь оказываются на первом месте (когда там ничего нет, то пишется " NOTHING ").
- 2 - то же, что и 1, но предметы забираются на второе место.
- 3 - выключение цвета для черно-белого телевизора.
- 4 - пауза.
- 5 - включение и выключение музыки.

Пентаграмма (PENTAGRAM)

Если вам нравятся игры " ALIEN & " и " KNIGHT LORE " фирмы Ультимейт, то вам также понравится игра Пентаграмма, тем более что ее герой очень похож на предыдущих, только не вурдалак.

Молодой ученик чародейского искусства должен разгадать загадку забытого лабиринта. Он еще не пробовал пользоваться своими знаниями, так как это запрещено кодексом.

Так что же это за загадка?

За день до своего отправления в дорогу молодой чернокнижник получил от своего учителя старый план, но, к сожалению, без каких-либо пояснений к нему. Учитель сказал:

— Помни, что ключом к разгадке могут быть камни с иероглифами. Чернокнижник, уже находясь в лабиринте, увидел камень, о котором ему говорил учитель, забрав его и, используя свои чары, узнал, что таких камней в лабиринте 5 штук, а отнести их надо в комнату со звездой.

Использованием своей магической силы наш богатырь и нарушил законы лабиринта, за что его и настигла заслуженная кара: он должен начать путь с самого начала, причем с пустыми карманами. Когда он в следующий раз дошел до места, где лежал камень, оказалось, что его уже там нет. Так каждый раз оказываются они в разных местах.

После долгих единоборств с силами лабиринта наш герой все-таки собрал 5 камней и узнал тайну звездной комнаты.

В Пентаграмме есть 4 старта, что связано с различными положениями камней в лабиринте. В появляющихся чудовищ можно стрелять.

Попробуй счастья на пентаграмме, желаем удачи!

Пситрон (PSYTRON)

Выпуская на рынок игру "Пситрон", фирма Бейонд сделала следующий шаг вперед в категории игр в стиле "Убей его!"

Сам по себе сценарий игры не является таким уж сногшибательным. Нужно охранять космическое поселение от неприятельских атак. Чужаки будут стараться бомбардировать здания, оборудование и провести своих разрушителей в туннель.

Однако есть то, что отличает "Пситрон" от множества подобных игр: не встречавшаяся раньше сложность и высокий класс графики.

Картину битвы можем видеть на 10 экранах, представляющих различные области космической колонии. Каждая из этих картин может быть вызвана на монитор.

Первый уровень может показаться легким. Все, что нужно сделать, - это поймать дроидов в туннеле. Если пять раз подряд результат вашей борьбы достигнет 50% - игра перейдет в следующий уровень, т.е. вам нужно будет расстреливать вражеские космические корабли.

Пс мере движения вперед появляется большое количество элементов, сложностей, которые вы должны преодолеть по дороге к последнему уровню. Вы сейчас должны бороться не только с захватчиками, но также помнить о том, что уменьшить число разрушаемых ими зданий и чтобы не гибли люди. Если, например, будет разрушена плотина, можно потерять большое количество необходимых товаров.

Фирма Бейонд обязалась выплатить награду - компьютер каждому, кто сможет продержаться на высшем, последнем уровне игры в течение часа. Если вам удастся - напишите на фирму:

BEYOND COMPETITION HOUSE
FARNDON ROAD
MARKET HARborough
ZIEGESTERSHIA ZE 199NR
ENGLAND

Робин из леса (ROBIN THE WOOD)

История Робин Гуда вновь оживает в приключенческой игре "Робин из леса". Легенды тех времен существовали главным образом в устной форме. Отсюда возникла разница в вариантах и некоторая произвольность в трактовке фактов. Данная легенда рассказывает нам о Робине, сыне Алерика, который был стражником серебряной стрелы, являвшейся для саксонских племен символом свободы и мира. Но случилось несчастье — на саксонские земли напали норманы, уничтожая все на своем пути. Управляющий графством Ноттингем убил Алерика и завладел серебряной стрелой. Для саксонцев наступили тяжелые времена... Когда Робин вырос настолько, что смог владеть оружием, он стал для норманов грозным противником. Он отнимал у захватчиков набралленное добро и раздавал бедным. Воспитанный в лесу, он без труда ускользал от погони. Шериф из Ноттингема, зная о том, что серебряная стрела представляет для саксонцев, а также о том, что Робин Гуд не сможет уклониться от вызова на поединок, решил обманным путем заманить Робина в город. Шериф объявил состязание по стрельбе из лука. Главной наградой должна быть та самая серебряная стрела. Именно с этого места легенды и начинается твоя миссия.

Перед тем, как принять участие в состязании с другими стрелками, ты должен выполнить несколько других, также трудных и опасных заданий. Чтобы приступить к состязаниям и не быть опознанным, ты должен иметь три магические стрелы. Они находятся у старого умного Анта, кроме того у Анта находятся твои лук и меч. Чтобы их получить, ты должен дать взамен три кошелька с золотом за каждый вид оружия. Однако, для того, чтобы добить кошельки с золотом, нужно будет вступить в борьбу с норманами, составляющими эскорта злого и богатого епископа из Петерборо.

Территория игрового поля разделена на три части. Наибольшая из них — это лес, потом — замок, в котором будут происходить состязания, и затем — подземелье замка, куда вас будут часто бросать. Лес это сложный лабиринт, образуемый зарослями и деревьями, по которому бегают красные кабаны, встреча с которыми не сулит ничего хорошего.

Робин начинает игру будучи вооруженным только короткой палкой, однако ее достаточно для того, чтобы победить шныряющих повсюду норманских воинов, которые имеют приказ убить Робина и стреляют без предупреждения. В лесу можно встретить собирающую зелье колдунью, которая будет требовать от тебя дань, а если ты не выполнишь ее

желание — она бросит тебя в подземелье. Однако, если ты к моменту встречи с колдуньей уже соберешь достаточное количество зелья (оно выглядит как цветочки), то она в награду перенесет тебя в другую часть леса. К сожалению, она также забирает и с таким трудом добывшие кошельки с золотом, поэтому встречи с колдуньей нужно избегать, несмотря на то, что выглядит она довольно симпатично.

Зелье, колчан со стрелами, а также премию в виде дополнительной жизни в лесу, собранные и уже имеющиеся предметы — высвечиваются в нижней части экрана. Выше находится сложный орнамент, стилизованные олени рога, цвет которых символизирует состояние здоровья Робина. Каждое ранение, полученное им в борьбе, уменьшает его силы. Если он не будет достаточно сильным и ловким, то погибнет, не успев выполнить задание. Очень полезным будет навестить старого пустырника, который излечивает раны. Однако нужно помнить о том, что пустырник не переносит вблизи от своего дома никакого оружия, и в таком случае встреча с ним может быть очень неприятной. Кроме того, по лесу путешествует епископ, охраняемый своими норманскими стражниками. Достаточно лишить его охраны, и епископ убегает, бросая полные кошельки золота.

Иногда во время своих путешествий Робин может встретиться с самим Нотингемским шерифом, что всегда кончается заточением в подземелье.

Итак, задача, стоящая перед Робином, трудная и ответственная, тут должен ему всячески помогать. Для того, чтобы запомнить и выучить 330 игровых экрана, нужно несколько часов потратить на попытки, при этом очень полезным является изготовление карты.

Графическая игра выполнена очень интересно, хотя подбор цветов может вызвать удивление.

Охрана Галактики (STARQUAKE)

В Польше очень долго ждали появления на рынке программы "Стар квейк", которая гораздо веселее и лучше других программ. Задание в игре обычное — охрана Галактики от уничтожения, которое может произойти от нестабильности одной из планет. Не нужно искать прямого смысла в играх. Однако было бы неплохо задуматься, почему они отражают такие катастрофические ситуации.

В данной игре мы управляем роботом по имени Блоб, который должен

забрать и перенести к центру дырячай планеты различные предметы: пакеты с амуницией, платформы, с помощью которых Блоб может подняться наверх, дополнительную энергию, а также премию в виде еще одной "жизни после смерти". Кроме того, в пещерах разбросаны ключи, карты с кодами (которые служат для открывания секретных дверей), универсальные отмычки, маленькие мостики, помогающие проходить над пропастями, пирамиды (которые можно менять на другие предметы), а также ракетный рюкзак, с которым можно летать. Что очень удобно, однако делает невозможным подбирание других предметов.

Лабиринт весьма большой (317 комнат) и поделен на несколько секторов, в каждом из них находится станция телепортации, ускоряющая передвижение. Однако нужно знать название нужного сектора лабиринта.

Выполнение задания было бы простым, если бы не встречающиеся на каждом шагу маленькие чудовища, весьма вредные, и столкновение с ними уменьшает силы Блоба. Начальное количество жизни очень маленькое, и даже найденные дополнительные жизни не гарантируют выполнение задания. Так как нам не безразлична судьба Галактики, то постараемся помочь Блобу. Вписаный "POKE 50274,0" приводит к тому, что программа не замечает очередных ошибок.

Очередное открывание станции телепортации - занятие довольно трудоемкое, поэтому для облегчения этого процесса приводятся названия станций: ULTRA, SONIO, AMIGA, OKTUR, TRAGE, RAMIX, TULSA, SDIC, DELTA, QUAKE, ALBOL, EXIAL, KUZIA, VEROX.

Игра имеет полный выбор для управления, в том числе предусмотрен и собственный выбор клавиш. Стандарт игры: 0 - лево, P - право, A - вниз (или постановка на место платформы), Q - вниз (или выбирание предметов) и M - стрельба. Кроме того, BREAK позволяет задерживать (останавливать) игру.

Бармен (TAPPER)

Вы обращали внимание на то, как трудно быть барменом? Не хотите ли сами попробовать? Может быть, что-нибудь и получится? В игре , созданной фирмой , вам нужно обслужить гостей в чрезвычайно популярном пивном баре. Самое печальное то, что клиенты - представители так называемого темного мира (ковбои, панки, люди вполне приличные на первый взгляд), однако достаточно агрессивны, все они хотят только одного - пепси!

Если кто-нибудь из них дойдет до конца стойки и не получит своего стаканчика пепси — их терпение моментально исчезает. Несчастный бармен сам начинает ехать по гладкой поверхности стойки, как какой-нибудь напиток. Наш работодатель не одобряет таких инцидентов, так же не одобряет того, что бьется посуда, пять упавших влекут за собой увольнение с работы и окончание игры. Нужно работать исключительно внимательно, но он может в порядке исключения забывать о каком-либо упущении.

Это еще не все. Изредка в бар влетает исключительно несимпатичный парень с маской на физиономии. Он всыпает яд во все кружки с пепси, за исключением одной. Ты должен указать на ту кружку, которую бандит не держал в руках.

С точки зрения графики и анимации игра сделана очень тщательно. Но, однако, не это составляет ее исключительную развлекательность. Гораздо важнее является чувство юмора и нетрадиционное мышление создателей игры.

ЗОРРО (ZORRO)

Игра начинается с осмотра города, причем все время приходится сражаться на шпагах с появившимися из ворот и закоулков гвардейцами.

Зорро должен взять черный платочек, который его дама сердцароняет с балкона и который повисает на ручке колодца. После этого нужно идти в другую часть города за ключом от дверей комнаты, в которой хранится прут для мечения скота. С прутом нужно идти в кузницу и накалить прут до красноты, после чего появится возможность поставить клеймо на быка. Потом нужно найти подкову, которую нужно взять с собой на счастье. На этом этапе игры на экране один за другим появляются два колокольчика, которые Зорро повесил на старой звоннице рядом с кладбищем, в этот же момент открывается склеп.

Зорро надолго задумывается, является ли подкова достаточным атрибутом счастья, чтобы войти в царство теней. Он решает еще раз более тщательно осмотреть городок, что оказалось очень полезным. Во время его осмотра в фалдах его плаща пропал, с большим трудом добывший в колодце золотой кубок, когда Зорро проходил рядом со звонницей, он сыграл сигнал на трубе и стал обладателем сапога.

После этого Зорро еще раз вернулся к склепу, обошлось без

приключений. Казалось, что спрятанные там кошельки с деньгами сулят Зорро долгую и счастливую жизнь, но... Когда он выходил из склепа, перед ним возникла секретная дверь с нарисованными на ней подковой, кубком и сапогом. Интересно, что за ней находится?

Надеемся, что вы в роли Зорро, спокойно решите эту проблему.

ALIENS

Каждый конечно, видел известный художественный фильм "ALIENS" (чужие-звездные монстры) режиссера Джеймса Чемерона, который является продолжением фильма "ALIEN". Фильм "ALIENS" получил много международных наград, в том числе Оскар. А точнее, два Оскара - за специальные эффекты и за игру роли "RIPLEY", т.е. для Сигурнея Веббера. Согласно с возникшей популярностью фильма, он дождался также своего воплощения в компьютерную программу с теми же называниями.

Мы займемся игрой "ALIENS" и разыграем вторую часть приключений RIPLEY.

Сама программа, имеющая так много общего с фильмом, тем не менее не является его полной копией, но она сходится с ним на главном мотиве фильма, т.е. поиске королевы (QUEEN OF ALIENS). Основная разница между фильмом и игрой заключается в том, что в игре королеву ищет специальная экспедиция, а не RIPLEY, как в фильме. В миссии примут участие 6 человек, заранее высланные на помощь колонизаторам (спасательная экспедиция), в состав спасательной экспедиции входят:

1. Риплей - летный офицер, эксперт по "чужим", пилот.
2. Бурке - консультант колонии. Группа командиров (SPACE MARINES) под руководством капитана Гормана.
3. Горман - маринес, пилот, навигатор, электрик (это его первая акция).
4. Хинс - капрал, маринес, специалист по оружию, пилот (в фильме его роль играет Михаэль Бенн, известный по фильму "TERMINATOR")
5. Бишоп - маринес, андроид, электрик, пилот.
6. Васньез - маринес.

Схема сопровождения по игре (путеводитель).

Главным во всей игре есть амуниция (оружие), которая расходуется довольно быстро. А пополнить ее можно только в помещении № 28 (оружейная).

А это один из возможных (и, вероятно, единственный) способ выполнить миссию.

Предлагается разделить всю группу на две по три человека каждая. Группа первая - боевая, а группа вторая - очищающая.

Группа боевая под руководством Риплея идет до помещения № 76, но осторожно и без убивания чужих по дороге, наилучшая и простейшая трасса следующая: с 1 по 4, потом - влево, с 10 по 36, потом опять влево - до 69, потом прямо - до 72, потом влево - до 107, до 96, вправо до 161 и затем прямо до 78.

Когда в 78 встретится чужой, то разнести его в щепки.

Когда вся тройка будет в сборе, то одному идти на связь прямо до 187, там убить чужого и соединиться с оставшейся частью групп (из 78). Дальше один из них предназначается на уничтожение (а может остаться жив) и выполняет марш самоубийцы, уничтожая всех чужих по следующему маршруту: 188-189-190-223-224-239-246-241-227-228-229-230-247-248. Оставшиеся две особы должны иметь полные магазины и полную энергию.

Эти две особы затем идут беспечено до 247, но дальше - с внимательностью, потому что в 248 находится королева и "летки" стволов.

Затем они должны отважно разнести королеву и ее стражу в мелкий пух и очистить помещение от яиц и коконов. После этого появится возможность поворота к команде 1. Это является сигналом для группы очищения.

Оставшимися тремя (группа очищения) раздавить всех оставшихся в живых существ (коконы тоже) и возвращаться в помещение № 1. Сопровождается боевая группа (тоже следует в помещение № 1), очищая дорогу от запомненных чужих. Когда все оставшиеся в живых соберутся в помещении № 1 (на базе) - появится возможность полного выполнения миссии.

Внимание!

Вот несколько дополнительных указаний:

1. Всегда целься в голову.
2. После очищения сектора "запечатай" его, стреляй в "контакт" от дверей.
3. Не убивай безоружного ребенка. Это Невт - маленькая девочка.

Получите за нее 1000 очков. Очевидно, за ее обнаружение, а не уничтожение.

4. Не пробуй силой открывать запертые двери - не хватит здоровья.

5. Стрелять тоже трупов.

6. Не устраивай боя в помещении генератора. Путеводитель поможет вам. Останется ли в живых последний чужой. 1 - база операционная, 28 - оружейная, 78 - центр управления, 174 - генератор, 248 - помещение королевы.

ALIEN 8

В 2163 автономный робот - исследователь межзвездного пространства потерпел крушение, попав в метеоритный поток.

С большими трудностями он приземлился на своем корабле на ближайшую планету и начал ремонт.

В этой игре вам предоставляется возможность путешествовать внутри корабля и собрать необходимые детали для ремонта.

После того, как вы найдете нужную деталь, ее нужно поставить на свое место. Детали имеют различную форму и ставить их необходимо туда, где мигает изображение этой детали.

Когда вы правильно поставите деталь, то в левом нижнем углу возле изображения колокольчика появится цифра (1 - первая деталь и так далее).

Вам нужно работать спокойно, чтобы не перепутать детали, и быстро, чтобы успеть закончить ремонт до того, пока вам хватит жизней. Это не так просто, потому что вы побываете в тех закоулках корабля, где вы ни разу ни были.

У вас есть пять жизней, каждая длиной 9999 единиц времени, что вполне достаточно, чтобы успеть выполнить ремонт.

Когда вы отремонтируете весь звездолет, то можете пресколько покинуть эту планету, которая не представляет для вас никакого интереса; и отправиться для дальнейшего изучения межзвездного пространства.

SABOUTER

Задачей играющего является минирование здания (заложить бомбу)

и вовремя покинуть его на вертолете. Начало игры простое - выброска "диверсанта".

Через подвал, к первой железной дороге, затем через лабиринт второго здания - ко второй железной дороге, по которой попадешь в третье здание. Здесь находятся бомба и диск. Диск нужен для того, чтобы остановить время, которое сразу же после выброски течет с неумолимой скоростью.

Время миссии ограничено!

Поэтому нужно спешить с закладыванием бомбы, иначе "диверсант" будет уничтожен. После обнаружения бомбы ее необходимо заложить в пульт управления. Как только бомба будет заложена, начнется отсчет времени до взрыва. Спешите! Задание трудное, но нужно успеть покинуть здание до взрыва, иначе вы останетесь под обломками. Вертолет находится на чердаке здания.

Вы успели улететь? Если да, то ваша миссия окончена!

И еще в ходе выполнения задания "диверсант" борется с охранниками и их собаками, которые размещены по всему лабиринту. Бороться он может руками и ногами, а также подручными предметами.

SABOUTER 2

Фирма DURELL , выпустившая программу SABOUTER , выпустила еще одну программу - SABOUTER 2 , действия этой программы аналогичны SABOUTER , но только имеется 6 миссий.

Лабиринт состоит из 3-х соединенных подвалами зданий. Он содержит 3 лифта и пульты управления к ним. Главным помещением лабиринта является туннель, проходящий 2/3 лабиринта и выходящий наружу на уровне земли.

По всем этажам лабиринта разбросаны ящики, в которых хранятся перфоленты, ключи, кинжалы и др.

По комнатам и подвалам зданий ходят охранники с пантерами, летают мыши, охранники хорошо вооружены, у некоторых имеются даже огнеметы. И если вы замешкались, то ваша жизнь не стоит лома-ного гроша. Но не стоит огорчаться, вы можете с ними бороться, используя некоторые предметы (звезда, кинжал). В вашем распоряжении есть также некоторые приемы каратэ, которыми вы владеете еще со временем обучения в диверсантской школе (удары рукой и ногой).

В правом здании находятся ракеты и два пульта управления. Первый пульт - для загрузки перфоленты, второй - для снятия электронной защиты.

Итак, диверсант должен выполнить следующие миссии:

1. ENTER - убить несколько охранников и покинуть здание на мотоцикле (использовав ключ из ящика), который находится в конце тоннеля.

2. JONIN - убить вражеских охранников и покинуть здание через тоннель.

3. KIME - убить вражеских охранников, забрать два куска перфоленты и покинуть здание на мотоцикле через тоннель.

4. KUJIKIRI - уничтожить вражеских охранников, собрать 5 кусков перфоленты, отключить электронную защиту, покинуть здание на мотоцикле.

5. SAIMENJIT ^{SU} - то же самое, но собрать 9 кусков перфоленты.

6. GENIN - уничтожить охранников, собрать 9 кусков перфоленты, ввести ее в пульт управления ракетой. Отключить электронную защиту и покинуть здание на мотоцикле.

7. MI LU KATA - уничтожить охранников. Собрать 11 кусков перфоленты, ввести перфоленту в пульт управления и покинуть здание через тоннель.

8. DIM MAK - уничтожить охранников, собрать 14 кусков перфоленты, ввести перфоленту в пульт управления и покинуть здание через тоннель на мотоцикле.

Примечание: в каждой новой миссии количество времени, отведенное на операцию убывает на 50.

THE INFERN

RISHARD SHEPHERD - предлагает одну из самых скоростных и графически красиво оформленную игру THE INFERN ("В ад").

По пути к центру ада вас ждет масса приключений, которые благодаря вашему умению вы преодолеете.

У вас впереди 9 кругов, которые подробно описаны еще в XII столетии Данте. Пройти их не так просто, но надо суметь выжить, достичь центра ада и вернуться на землю живым.

В этом нелегком путешествии вам поможет Вергилий - ваш гид. На пути вас подстерегают и мешают всякие демоны и чудовища, такие, как крылатый Герион, Гария (крылатая тварь с лицом женщины, богиня вихрей и бурь) и верный страж подземелья трехглавый пес Цербер с хвостом и гривой змеи.

Но не страшитесь этого.

Смелее в путь!

SKYFOX

Вы находитесь внутри самолета-человека, который может лететь со скоростью до 1200 км/ч и подниматься до 340 км.

Ваша задача: охранять Землю от врагов.

SKYFOX - это захватывающая игра, которая моделирует реальный старт со стратегическим уклоном. Ваша машина снабжена указателями скорости, направления, высоты, горючего и защиты. В вашем распоряжении две ядерные установки и самоуправляющиеся ракеты. Вам также будут помогать компьютерные радары, автопилот и автопоиск. Это только малая часть вашего вооружения. Напротив, ваш противник хорошо вооружен.

Вы несете благородную миссию, защищая свой народ, его фабрики и заводы, энергетические станции в радиусе до 1250 км.

Вы должны проявить себя как хороший летчик и стратег. От ваших способностей в борьбе воздух-земля и воздух-воздух зависит судьба вашего народа.

Перед началом игры нужно определить отдельные факторы игры, после чего SKYFOX будет ставить вам долгое время новые и новые задачи.

SABRE WULF

Наверняка вам уже приходилось играть в такую известную игру, как ATIK-ATAK (фирма ULTIMATIK), где вам нужно выбраться из лабиринтов замка. А сейчас вам предлагается игра "Сабля Вульфа". На огромном пространстве непроходимых джунглей (действие происходит в Бразилии), где очень много диких обезьян, встречаются пропеки и поляны. В этом обилии лесов спрятаны четыре части амулета, помочь которого поможет вам выбраться из дебрей этого непролазного,

красивого и ужасного леса. Ужасного потому, что на вашем пути встречается огромное количество страшных зверей, желающих вас погубить.

Здесь вам понадобится сабля, и от вашей ловкости будет зависеть успех путешествия. Вам надо обратить внимание на сокровища, лежащие на вашем пути, — они могут пригодиться, берите их. И еще в коридорах зарослей встречаются гиппопотамы, которых не следует убивать (они травоядные) — их надо прогонять. Но бойтесь, если они повернутся, то могут растоптать вас своими ногами. В таких случаях следует уворачиваться.

Как бы не было страшно в лесу, есть в нем прекрасное — это красивые цветные орхидеи. Если вы до них дотронетесь — вы себя не узнаете: или вы побежите в другую сторону, или вы станете бессмертным, или умрете. Орхидеи появляются мгновенно, и эффект их действия недолог.

В этой игре лучше пользоваться джойстиком из-за быстроты происходящего.

ZAXXON

Это классическая игра, в которой вы находитесь в составе команды космического корабля.

Вы должны пролететь над неприятельским городом-астероидом и при этом вы должны причинить как можно больше ущерба, одновременно разрушая баки с горючим, площадки ракетных баз, радарные установки и неприятельские самолеты, летящие вам навстречу.

С помощью вашего счетчика высоты вы прокладываете себе путь через узкие стены, пролеты, подвижные высоковольтные установки и смертоносный ракетный огонь.

После того, как вы успешно пронеслись над городом-астероидом, миновав все опасности, вы попадаете в открытый космос.

Но это еще не все. Здесь вас ждет целая армада неприятельских кораблей-роботов, которым дано задание уничтожить ваш корабль во что бы то ни стало. После этого, как вы преодолеете все эти трудности живым, вы попадаете в крепость "непобедимого" борца — ZAXXON.

Здесь в зависимости от вашей готовности, собранности и скорости реакции, можно достичь конца этой неравной борьбы.

Фантастическое трехмерное представление диагонально врачающе-

гося экрана и сумасшедший эффект игрового звука - все это вам предоставит эта игра.

FRANK

Вам предлагается компьютерная игра, где вы выступаете в роли создателя. На первом уровне вы собираете свое детище по частям, в строгой последовательности, соблюдая осторожность в лаборатории. Здесь все двигается, все живет - это опасно для жизни.

У вас под рукой три кнопки управления - это влево, вправо, прыжок. Но прыжок можно сделать только встав на пружину. Собрав скелет робота, спешите его оживить, включив электричество.

На втором уровне ваше создание вам не подчиняется, его надо обезвредить и переделать на послушного помощника. Это можно сделать на последующих уровнях. Если вам это удалось, то считайте, что человечество спасено!

DUET

Игра "Дуэт" очень похожа на игру " COMMANDO ". Преимущество этой игры работа пары человек - дуэтом.

Играя в эту игру, необходимо сражаться с противником, полностью его уничтожить, переходя от одного экрана к другому. При этом используются различные предметы: динамит, клещи для перекусывания проволоки и так далее.

CHUKIE 2/2

Эта игра имеет еще одно название - "Шоколадная фабрика". В начале игры, чтобы попасть на шоколадную фабрику, необходимо взять косточку и отнести ее собаке. Собака отвернется, и вы проходите.

В следующей комнате вы, используя свою ловкость и умение, должны собрать необходимые компоненты: молоко, сахар, какао, засыпая их в соответствующие емкости, причем иметь можно не более одного ингредиента.

В каждой новой комнате игрока подстерегает масса интересных

и сложных препятствий.

Еще одно напустившее!

Игра построена так, что для прохождения комнаты от ее входа до выхода нужно проделать длинный и сложный путь, если даже кажется, что до перехода рукой подать.

МИКИ

Действие этой игры происходит в школе, где мальчику Мики необходимо добраться до девушки (сравнительно легкого поведения). Но для того, чтобы добраться с ней, ему необходимо преодолеть несколько комнат, в которых его ожидают опасности.

Мики может кричать и толкаться.

В первой комнате, где идет урок, наш герой должен (несколько раз толкнув) сгонять учениц со стула, под которым мигает сердечко.

Когда Мики таким образом соберет все сердечки и не попадется учителю, над дверью загорится надпись "OUT" - это и будет сигналом для выхода Мики из комнаты. Он может идти дальше.

Выходя из двери, Мики попадает в коридор. Над дверью, в которую нужно войти, мигает надпись "IN", но в коридоре есть опасность в виде уборщицы с ведром, которая следит за порядком в комнате. Ее обязанностью является то, чтобы кто бы то ни стало поймать Мики и строго его наказать. Но она не может пройти мимо разбросанного мусора. Уборщица плохо бегает, но с успехом бросает ведро, если не может догнать.

В следующей комнате Мики должен кричать на сердечки. По комнате расставлены урны с мусором. Они служат для того, чтобы хоть как-то задержать уборщицу, которая продолжает преследовать мальчика. Этот мусор выбросить из урны на пол. Воспользоваться одной урной можно не более трех раз.

В следующей комнате задача похожа на предыдущую.

Далее Мики попадает в зал танцев, который полон прекрасными девушками, но прикасаться к ним опасно, хотя так не хочется упустить момента. Девушки очень красивы и поэтому прикосновение к ним вызывает обморок у Мики и его могут поймать.

В последней комнате Мики ожидает его девушка.

DAN DARE

Игра DAN DARE напоминает уже известные игры SABOUTER и SABOUTER 2, лабиринт состоит из 5-ти зон.

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

В начале игры вы попадаете в 1-ю зону. Снизу находится реактор и пульт управления. Это охраняемый объект, и поэтому по всем зонам перемещаются охранники. В некоторых комнатах есть лифты, на которых указано направление перемещения. В зоне также есть взрывчатые вещества, боеприпасы, мины. Найдите взрывчатку, заложите ее в пульт и можете спокойно покидать зону по направлению к другой. Выход в третью зону возможен через первую. О переходе из зоны в зону дается сообщение.

Конечно, есть и свои сложности – выход из первой в третью. Он осуществляется на лифте из двухэтажной комнаты, который ездит только вниз со второго этажа комнаты. С закладкой взрывчатки, найденной в этой зоне, открываются двери в следующую.

В рекламе на эту игру фирма-изготовитель заявила, что основным достоинством игры является запоминание компьютером последнего экрана, то есть в случае вашей гибели вы будете выброшены в той же зоне и с тем же результатом, что и до гибели. Это очень удобно, ибо жизнь героя растянута до тех пор, пока он не выполнит задания.

Начиная с третьей зоны, в помещениях появляются летающие мины, которые нельзя уничтожить, а только лишь можно остановить не некоторое время, стреляя в них.

В четвертой зоне установлены пулеметы, но их можно уничтожить, подпрыгнув вверх и выстрелив из автомата. После закладки пятой части взрывчатки в пульте управления откроется дверь, через которую можно выйти на крышу и покинуть планету на ракете.

Через 5 секунд произойдет взрыв, и планета исчезнет, после чего можно считать задание выполненным.

XONIX

Эта игра обошла почти все компьютеры мира. Преимуществом игры, несмотря на то, что она довольно простая и занимает мало места

в памяти, является динамичность, очень хорошая организация и постановка игры. Игра вырабатывает реакцию, логическое мышление и т.д., как в шахматах, но в очень упрощенной форме.

Игра, которую мы вам предлагаем, была адаптирована на ZX. SPECTRUM в 1987 году.

Правила игры:

Экран размечается на белые и черные поля. В начальной конфигурации черным цветом окрашены только края поля, а весь экран белым.

Ваша задача - окрасить в черный цвет 1000 пикселей (чтобы перейти на следующий уровень).

В вашем распоряжении бегунок, который в начале игры появляется слева вверху, он может перемещаться под управлением клавиш:

"R" - вверх,

"F" - вниз,

"D" - влево,

"G" - вправо.

Если бегунок выходит на белое поле, то он оставляет след в виде окрашенных пикселей. При возврате на чёрное поле след окрашивается в черный цвет.

На белых и черных полях живут враги. Нельзя дать им задеть бегунок или его след. При этом вы теряете жизнь. Всего у вас 10 жизней.

Если след бегунка очертил часть белого поля без врагов, поле также становится черным, и в засчет вам идут очки.

При переходе на следующий уровень прибавляется одна жизнь и один враг, и еще: с каждой минутой на родном вашем поле чёрного цвета появляется еще один враг, так что не ожидайте, а смелее отправляйтесь в бой за "жизненное пространство".

GREEN BERET

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

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

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

Если вас убивают огнеметом, то в следующий раз вы появляйтесь без него. Под мостом есть мины, на которых вы теряете жизнь. В конце моста есть миномет, который также необходимо уничтожить.

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

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

Здесь склады горючего чередуются с блокадами, практически возле каждого блокады находится миномет и мины. Далее идут ящики, уложенные в два этажа. За ящиками стоит танк. Если вы дошли до него, то с неба появляется парашютист, который замечает вас и начинает стрелять из пулемета. Дальше опять ящики, танк, парашютист.

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

Но можно обойтись и без кровопролития, если стадо и солдаты бегут справа. В этом случае только противник для вас представляет угрозу. Если вы предпочитаете очки, то можете убивать и баранов. Это нужно делать лежа. В этой зоне вы также можете пополнить свое вооружение, взяв у солдат гранатомет с 4-мя зарядами.

Третья зона "BRIDGE" начинается с кирпичной стены и блокадой. Здесь вы можете получить гранаты. Однако это малоэффективное оружие, т.к. они поражают противника на небольшом расстоянии

(они понадобятся позже). Далее идет ряд очень высоких ящиков, в конце которых вас ожидает парашютист.

Затем, минуя рощу, вы выходите к мосту, возле которого вас атакуют 3 вертолета с пулеметами. Их можно уничтожить 2-мя способами: выстрелив из гранатомета или убив ножом пилота.

Если вы все это сделаете, то попадаете в последнюю - 4-ю зону под названием "PRISO SAMP". Здесь вы можете получить любой из видов оружия, которыми вы пользовались раньше. Это зависит от того, какого солдата вы убьете раньше.

Зона напичкана тем же оружием, что и раньше, но зенитные установки вы увидите впервые, в конце зоны, возле почти уничтоженной кирпичной стены. Почти уничтоженный вражеский лагерь встретит вас тремя огнеметчиками, с которыми придется нелегко. Им уже нечего терять, на карту поставлена жизнь!

Если у вас нет гранат, то вам придется туго. Уворачиваясь от выстрелов, вы должны поразить их ножом, что не очень просто.

Если вам это удастся - то радуйтесь, ваша игра закончена.

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

Желаем вам удачи!

EXOLON

Суть этой игры сводится к уничтожения всего, что встретится на вашем пути. Цель - прохождение как можно большего количества экранов. Причем не обязательно пользоваться всеми станциями телепортации, т.к. путь в пройденные экраны уже закрыт.

В 25-м экране вы должны быть более внимательны - можете получить 7000 очков.

В некоторых экранах вам встретится непроницаемая электрическая стена, к которой подходить довольно опасно. Пройти ее можно только выпустив в нее продолжительную серию выстрелов.

Если вам встретится красная кабина, то войдите в нее, не пожалеете - второй лазер и закрытый шлем дадут вас возможность не погибать на минах.

Итак, перед вами стоит задача - пройти 125 экранов.

Если у вас это не получится, то при выборе игровых клавиш выберите клавиши "Z.O.R.B.A.", и музыка возвестит вас о том, что вы получили бесконечную жизнь.

AKWAPLAN

Вы когда-нибудь катались на водных лыжах? А управляли катером, за которым прицеплен водный лыжник?

Если да, то, несомненно, вам никогда не приходилось делать эти два дела сразу. Игра, которую мы вам представляем, поможет вам в этом.

В программе AKWAPLAN вам представляется возможность проверить свой глазомер, ловкость и умение ездить на водных лыжах.

Вы управляете катером и лыжником, стараясь избежать столкновения с препятствиями. Вы должны пройти через лабиринты этих препятствий, а в нужных местах просто объехать их. Помимо буйков и камней на вашем пути будут встречаться и движущиеся препятствия в виде яхт и катеров.

Задание проехать все зоны - очень трудное, но увлекательное; поэтому не будем раскрывать все подробности игры, а скажем лишь одно: в этой игре есть зоны, в которых встречаются только им свойственные препятствия.

Желаем успеха!

THANATOS

Эта игра рассказывает о верной любви и очень добром сердце. Любовь всегда творила чудеса, чему есть подтверждение - эта игра. В некотором царстве, в некотором государстве жила-была красавица принцесса. Был у нее жених - благородный юноша, который очень любил принцессу и хотел на ней жениться. Но отец принцессы - злой колдун, невзлюбил принца и поклялся во что бы то ни стало помешать их любви. Он превратил принца в огнедышащего дракона, но принцесса узнала заклятия от своего учителя - доброго волшебника, который мог бы сам расколдовать принца, но был очень стар, да и боялся колдуна - отца принцессы.

Итак, принцесса узнала, что расколдовать принца можно, лишь при-

готовив зелье из девяти трав, которые росли в девяти государствах, далеко за лесами и морями. Путь предстоял нелегкий, и они стали готовиться к путешествию. Но принцесса была спрятана своим отцом в городе, за большими стенами, поэтому принцу необходимо сначала освободить принцессу.

В начале игры вам необходимо лететь к городу и освободить принцессу, которая находится за красными воротами. Для того, чтобы попасть в город, вам необходимо промежь ворота.

Жители города очень испугаются дракона, будут кидать в вас камни и копья, но на крыльце вы увидите переодетую в юношу принцессу. Вам необходимо сесть рядом с ней (она будет махать вам руками). Принцесса заберется к вам на шею и вы можете отправляться в путь за травами для зелья.

Вам необходимо пролететь через пещеру, где на паутинах сидят пауки. Пауки ловят свою жертву, и этой жертвой может оказаться принцесса. Если пауки сбили принцессу с шеи дракона, то необходимо вернуться за ней и сесть рядом прежде, чем пауки успеют спуститься за ней. Если вы не успеете и она погибнет, то игра будет закончена.

Если с самого начала игры вы полетите влево, то вы не долете и до первого замка. Нужно лететь только вправо! Дракон может брать в лапы камни и бросать на людей. На него нападают огромные пчелы и морские змеи.

Во втором замке опять будут красные ворота, но вам может не хватить запаса огня, чтобы их промежь. Не волнуйтесь, жгите ворота тем огнем, что у вас есть. А когда его не хватит, возвращайтесь назад.

Летя назад за новой порцией огня, вы увидите девушку, закованную в цепи у столбов, помогите ей.

Когда вы спуститесь возле нее, то немедленно стражи, которая ее охраняет, забеспокоются, и вы услышите стук копыт. Вам сразу же необходимо взлететь. Справа появится всадник, который бросает свое копье. Если вы не взлетите, он вас убьет. Летите за всадником и схватите его. Он погибнет, но это еще не все – таким же образом поступите и с лошадью.

Тут вы узнаете, что закованная девушка – это старая колдунья, которая убивает всех, кто хочет ее освободить.

Вернитесь к ней и съешьте ее. Таким образом вы получите новую порцию огня для прожигания ворот.

После того, как вы проедете ворота и войдете в город, там тоже будут бегать люди, но вас поджидает и огромная удача.

Вам необходимо сесть рядом с клумбой, принцесса сойдет с вашей шеи, нарвет нужные травы для зелья и опять сядет вам на шею.

Когда вы покинете замок, на вас нападет трехголовый дракон, посланный отцом, чтобы он погубил принца и принцессу. Необходимо вступить с ним в схватку и несколько раз опалить его огнем.

В конце, в девятом замке, варится зелье. Принцесса подбегает к котлу, бросает в него все травы, собранные в девяти замках, и принц превращается в прекрасного юношу.

PSSST

Робот Робби сидит в саду с сумкой компоста (удобрения) для цветов. Неожиданно сад наполняется ужасного вида насекомыми, но Робби готов к борьбе!

Вооруженный тремя банками аэрозолей против вредителей, дымом и паром, Робби борется. Все, что ему надо сделать - это решить, какой аэрозоль убьет насекомых наповал, а какой лишь остановит их на время.

Если Робби оставит растение без присмотра, насекомые нападут на него, съедят листья, растение засохнет и погибнет.

Рост растения может быть ускорен, если вы удобряете его компостом из всех сумок.

Сохраняйте молодые побеги от вредителей и присматривайте за листьями, которые собирают солнечные лучи. Помните - чем больше у растения листьев, тем быстрее оно растет.

Так как молодые побеги издают экзотический аромат, растения привлекают космических слизняков, пиявок, страшных комаров.

Только 80% всех растений зацветут, время роста от 2 до 6 минут.

Управление роботом

Q - влево,

W - вправо,

E - вверх,

R - вниз,

T - банки с распылителем,

CAPS SHIFT-паузу.

Линия отсчета показывает:

- очки, набранные игроками.
- сколько осталось играть,
- наибольшее количество очков.

MOON ALERT

В конце 2098 года на Луне образовались небольшие поселения, в которых жили исследователи лунной поверхности. В одну из баз лунного поселения было передано сообщение, что в последнее время из одной области Луны часто замечались яркие вспышки света.

Так как люди из лунного поселения были весьма озадачены этим сообщением, то было принято решение послать туда одного из исследователей для проверки и изучения этих вспышек. Чтобы быстрее добраться, решено было представить этому исследователю малый ракетолет, а для более быстрого перемещения по поверхности космонавт был оснащен колесным вездеходом.

При приземлении ракетолета случилось непредвиденное: ракетолет столкнулся с неизвестным телом, вследствие чего этот аппарат оказался непригоден для дальнейшего возвращения.

Для того, чтобы вернуться на базу, космонавту необходимо сделать длинный путь на своем колесном вездеходе, перепрыгивая кратеры и преодолевая выступы.

Немного отъехав от своей разбитой ракеты, космонавт понял, что виноват в том, что его ракета разбилась. С горечью он подумал о своих детях, ибо в этом месте Луны поселились враждебно настроенные к людям инопланетяне, которые на своих летающих тарелках хотят уничтожить космонавта.

С этого момента управление передается вам. Управляя вездеходом, нужно проехать все зоны, обозначенные наверху буквами, и добраться до базы.

Внимание!

В ходе игры всегда необходимо держать клавишу "вперед" нажатой, иначе произойдет взрыв вездехода.

На вашем пути будут попадаться красные камни - это препятствия,

которые образовали пришельцы: их необходимо уничтожать.

Пройдя все зоны, вы доставите ценные сведения о пришельцах и спасете оставшихся людей.

COOKIE

Шей Чарли хранит все продукты в кладовке и пользуется ими тогда, когда хочет что-либо приготовить себе.

Несомненно, это чертовски их удручет, и когда у продуктов появляется возможность, они вылезают из кладовки, выпуская все возможных вредителей из ящиков и шкафов.

Бедняга Чарли!

Он вынужден останавливать продукты мучными бомбами и выталкивать их в смесительную миску, т.е., если они попадут в мусорное ведро, то их съест чудовище, которое там сидит.

В случае попадания в состав пирога мусора или вредителей счетчик " " поменяется, и Чарли придется работать быстрее, если он хочет приготовить свой пирог.

Для управления Чарли нажимайте на клавиши:

W - влево,

E - вниз,

R - вверх,

T - бросить кулек с мукой,

SPACE SHIFT - пауза.

JET PAC

Компания "ACVE INTERSTELLAR TRANSPORT" занимается доставкой наборов космических кораблей на различные планеты Солнечной системы.

Как главный летчик-испытатель вы должны собрать ракету и лететь к месту назначения, так как у вас не часто бывает возможность путешествовать по Галактике бесплатно, и это прекрасный случай разбогатеть.

Остановитесь на нескольких планетах. Наберите несколько мешков драгоценных камней, элементов или золота и забираете их с собой.

Однако прежде, чем сделаться самым богатым человеком вселенной, не забывайте заправить корабль шестью топливными контейнерами всякий раз, когда приземлитесь. Любые ценности, которые вы соберете, ваши. При приземлении вам предоставляется самый современный аппарат - HYDROVAC JET PAC, который может поднимать любую ступень ракеты, топливный контейнер и доставить их на базу. Не забывайте о том, что ваш сверхмощный лазер "QUAD PROTON LASER PHASER" может уничтожить любых врагов, которые, возможно, будут недовольны вашим визитом.

Как управлять реактивным человеком.

Для этого пользуйтесь клавишами:

Z;B;M - лети или иди налево,

X;Y;N - лети или иди направо,

любая клавиша второго ряда - огонь (быстрый огонь можно получить при продолжительном нажатии клавиши),

любая клавиша в третьем ряду - реактивное ускорение,

любая цифровая клавиша - зависание.

Линия счета показывает:

- счет одного или двух игроков,

- время, оставшееся у одного или другого игрока,

- наибольшее количество очков в игре.

BRUCE LEE

Вам наверняка приходилось играть в такие игры, как "COMMANDO" или "REMBO". Игра "BRUCE LEE" является подобной игрой.

В этой игре вы управляете маленьким, но очень сильным, выносливым и хитрым человечком и должны пройти все препятствия, собирая фонарики под потолком, которые в свое время станут ключами. Вам необходимо собрать все фонарики, иначе вам придется возвращаться в уже пройденные зоны и собирать оставшиеся, чтобы перейти на следующий уровень.

Вам нужно защищаться от двух стражников, которые по приказу дракона хотят вас убить. Вы можете их игнорировать и не вступать с ними в борьбу, одновременно не попадаясь под их удары. В противном случае вам придется расстаться с жизнью.

Если вы хотите набрать больше очков (а за определенное количество очков вам добавляется жизнь), то убивайте их.

Когда вы пройдете все зоны, которые наполнены всяческими неожиданностями и ловушками, которые могут вам повредить, то дойдите до последнего уровня, где сидит сам дракон - злой дух. Он будет бросать в вас ядра с отравленными шипами, вам необходимо взять последний фонарик, тогда злой дух начнет корчиться в предсмертных муках и умрет.

Вам будет предоставлена возможность начать игру заново, при этом вы получите приз.

BOMB JACK

BOMB JACK - это уже хорошо известная игра, которую отличает динамичность и захватывающая скорость.

В этой игре вы управляете небольшим человечком (BOMB JACK) который собирает бомбы. Он умеет летать и не разбивается при посадке.

Начиная с глубокого прошлого, вы должны, управляя им, пройти пять зон. Зона считается пройденной, если собраны все бомбы, висящие в этой зоне. Если вам попадается бомба с горящим фитилем и вы успеваете схватить ее прежде, чем она взорвётся, вы получаете 200 очков. Обыкновенная бомба оценивается в 100 очков.

Сбору бомб вам препятствуют различные существа. А также исконочное существо в виде летающего ящера, который повсюду преследует вас. С этими существами необходимо бороться различными способами, иногда в зонах появляются осколки, которые необходимо тоже брать. За них вы можете получить дополнительную жизнь или на время обезвредить существ, преследующих вас.

Наиболее труднопроходимой является последняя зона, потому что в ней нет подставок, на которые мог бы встать

После прохождения всех зон, машина рисует новую сеть подставок . А фон остается прежним.

NINJA MASTER

Каталог кассеты - " NINJA "

В программе вам дается право участвовать в необычных соревнованиях и испытать свою ловкость. После пуска программы вы увидите действующее лицо - индейца, находящегося в центре экрана. У соревнования есть 4 этапа. На первом этапе вам в роли этого индейца необходимо работать руками и ногами, отбивая все летящие в него стрелы.

На втором этапе необходимо испытать силу руки. Вам предоставляется возможность разбить бревно, которое лежит перед вами.

На третьем этапе, управляя мечом индейца, вам необходимо отбить все летящие в него дротики.

Если в ходе трех этапов вы смогли набрать более 1000 очков, то вы перейдете в четвертый этап.

В заключительном этапе вы должны, стреляя из ружья, сбить все бутылки, подброшенные вверх.

Пройдя все 4 этапа, вы докажете таким образом, что вы настолько ловки, выносливы и метки, что можете по праву занять место вохдя одного из индейских племен.

CYCLONE

Игра CYCLONE поможет вам развить свою реакцию и глазомер. С помощью этой игры вы сможете научиться ориентироваться по карте и сможете проверить, насколько у вас развито чувство трехмерного пространства.

Вы летчик, который получил сообщение, что в районе, в котором вы находитесь, страшный циклон и что вам необходимо спасти людей и ценный груз.

Циклон уже начал свое разрушительное действие, и вначале игры вы уже находитесь среди почти затопленных водой островов.

Вашей целью является спасение людей и пяти ящиков с ценным грузом. Для этого необходимо облететь все острова и забрать к себе на вертолет людей и груз. Вам необходимо опасться циклона. Степень опасности показывается красной линией внизу экрана, чем она меньше, тем меньше опасность и дальше циклон.

После обнаружения людей вы должны накрыть их тенью вертолета,

затем, когда это условие будет выполнено, у вертолета появится веревка с крюком на конце. Вы должны очень осторожно спускаться, но не садиться на остров, так, чтобы крюк коснулся человека и он мог залезть в вертолет.

Если у вас будет заканчиваться горючее, то для заправки вертолета на некоторых островах есть посадочные площадки, куда можно садиться.

После выполнения задания игра начинается заново.

CHOPPER

Эта игра похожа на предыдущую, в этой игре вы управляете вертолетом-спасателем и должны спасти 5 человек, которые находятся в очень труднодоступных местах. В игре введен счетчик времени, и если вы до 999 единиц времени (примерно 200 с) не успеете спасти людей, то вы потеряете жизнь.

После того, как вы возьмете последнего человека, вы переходите в следующий лабиринт с препятствиями, и так продолжается несколько раз. Все препятствия в этой игре движутся, поэтому пройти их без тренировки очень трудно, но не пугайтесь, а попытайтесь счастья.

COMBAT

Игра " COMBAT " - это очень сложная и интересная игра. В эту игру можно играть неопределенно долго, и при этом вы будете испытывать еще больший интерес к ней. Вы управляете вертолетом и находитесь в зоне одного из крупнейших сражений. Ваша цель - уничтожение как можно большего количества вражеской техники и живой силы.

Перед вами карта. Вражеские войска показаны на ней как темные точки и крестики. Перед вылетом необходимо записать координаты базы, где вы находитесь, так как потом будет трудно ее найти.

Для того, чтобы взять оружие, вам необходимо после появления первой картинки плавно посадить вертолет. Перед вами появится выбор из нескольких видов вертолетов и их технические характеристики. Затем необходимо два раза нажать клавишу " ENTER ". На экране начнут мигать различные виды оружия, переключать их можно при помощи клавиши " ENTER ". Если вы хотите взять какое-либо оружие, то,

нажимая кнопки J,K,L , выберите все, что вам нужно, но не более 2145 кг. Затем, нажав клавишу "BREAK SPACE", вы начнете боевые действия. Перед вами будут столбы с буквами вверху (они находятся внизу экрана). Сверху и снизу будут черточки, нажимая клавиши 11, 12, вы можете выбирать оружие, но не задерживайтесь и отправляйтесь в путь. Но не забывайте изредка залетать на базу заправиться.

Клавиши управления:

- | | |
|--|---|
| 1. UP | подъем вертолета вверх. |
| 2. DOWN | спуск вертолета вниз. |
| 3. LEFT | поворот влево. |
| 4. RIGHT | поворот вправо. |
| 5. FASTER | газ вперед. |
| 6. SLOWER | газ назад |
| 7. ENABLE | включение карты. - управление сдвигом карты - сверткой. |
| 8. FIRE | огонь. |
| 9. ARM LEFT | выбор оружия (сдвиг стрелки влево). |
| 10. ARM RIGHT | выбор оружия (сдвиг стрелки вправо). |
| 11. SIGHTON | включение прицела, |
| | - управление прицелом |
| 12. PAUSE | для стрельбы ракетами. |
| 13. SOUND | пауза вкл/выкл. |
| 14. MESSAGE | звук вкл/выкл. |
| 15. BASE MANNING, BASE POSITION, BASE NUMBER | сообщение о состоянии экипажа. |
| | - сообщение о состоянии вертолета и базы. |

FROST BYTE

На одной планете приземлился космический корабль. В нем было 6 роботов-исследователей. Планета была вся в подземных лабиринтах, и роботы приняли решение отправиться на исследование этих лабиринтов. В разведку отправились 5 роботов. Шестой остался охранять корабль и в случае опасности прийти на помощь.

Прошло 6 дней, но никаких вестей от исследователей не поступило, что встревожило и обеспокоило шестого робота, и он вынужден был пойти на поиски.

Вам предоставляется возможность управлять последним роботом, за определенное время найти хотя бы одного из пропавших роботов, и время жизни шестого возобновится.

При путешествии по подземным лабиринтам шестой откроет для себя, что подземелья населены враждебно настроенными существами. Именно они похитили и заковали в клетки всех роботов. Возле каждого робота в клетке стоит свеча, которая является ключом.

Для того, чтобы освободить робота, необходимо подойти к клетке и нажать на свечу.

Освобожденный робот тут же перенесется на корабль для ремонта. После освобождения отправляйтесь на дальнейшие поиски.

Желаем успеха!

HARRIER

В этой игре вы, управляя своим самолетом марки "HARRIER", должны пролететь сначала над морем, затем над горами, над городом и сесть на свой авианосец, с которого вы взлетели.

Конечно, ваш полет над противником пройдет негладко. Вам будут препятствовать зенитные орудия и самолеты. Все это необходимо уничтожить ракетами и бомбами.

Клавиши управления:

- 1-4 выбор уровня игры,
- 5 уменьшение скорости,
- 6 вниз,
- 7 вверх,
- 8 увеличение скорости,
- 9 пуск ракеты,
- 10 сброс бомбы,
- BREAK выброс тормозного парашюта.

LEGEND

Существует очень старая легенда, в которой рассказывается о том, как некогда старый колдун похитил со свадьбы очаровательную девушки - невесту прекрасного юноши, и решил сделать ее своей женой.

Девушка отчаянно сопротивлялась, но что она могла поделать с колдуном. Много дней и ночей колдун заставлял девушку выйти за него замуж, но она все время отказывалась. Тогда он приковал девушку к столбу и поклялся, что не освободит ее, пока она не согласится стать его женой.

Жених девушки отправился на поиски своей возлюбленной. Долго он бродил по лесам и полям, переплыval реки и моря. Во время своего путешествия он познакомился с чародеем Мельхиором, который научил юношу летать и указал, где живет старый колдун.

С этого момента вы управляете этим юношем. На вашем пути будут встречаться различные препятствия, будут и два верных охранника, которых нужно убить. Они будут появляться еще и еще, пока вы их всех не убьете. Затем на вас нападет старый колдун, который умеет пускать огонь из пасти и также умеет летать, на то он и колдун. Но он очень старый и очень плохо бегает, так что вам не доставит труда от него убежать. Для того, чтобы его убить, необходимо 10 раз поразить его камнем.

После того, как вы пройдете все зоны и избавите замок от его обитателей, вы займетесь поисками своей невесты. Немного побегав по лестницам, вы найдете ее и освободите.

STAR WARS

Вам наверняка приходилось видеть фильм "Звездные войны". Вашему вниманию предлагается игра, поставленная по сценарию последней серии " STAR WARS ". Благодаря мощной компьютерной графике, которая имеется у фирмы-изготовителя, достигнут эффект фильма.

В игре " STAR WARS " вы как главный герой находитесь на флагманском корабле. Вашей целью является уничтожение "звезды смерти".

В вашем распоряжении есть 4 мощных лазера, сделанных по последнему слову техники и имеющие огромную разрушительную силу. Вы, летая в космическом пространстве, уничтожаете при помощи этих лазеров вражеские корабли.

После того, как вы пройдете первый пост врагов, вы попадете на саму "звезду смерти". Тут вам необходимо найти люк прямоугольной формы, который ведет в жизненно важный центр "звезды смерти" и выстрелив по этому люку, уничтожить звезду. При этом необходимо уклоняться от выстрелов врагов, которые хотят прожечь вас своими лазерами, хотя и не такими мощными, как у вас. Но не менее разрушительными.

Удачно выстрелив из своего оружия по люку, вы переноситесь в космос, и ваш взгляд радуется, как взрывается " DEATH STAR ". После этого вы попадаете в другой лабиринт препятствий и так до полной победы.

TIL

Игра "TIL" - это продукт той же фирмы, что и "CYCLONE". Если вы играли в игру "CYCLONE", то вам понравится игра "TIL".

В игре нужно найти на карте мигающие точки - это вражеские объекты. Ваш самолет - последнее слово техники. Он может складывать крылья, превращаясь в ракету. После обнаружения точек вы должны кружиться над ними с малой скоростью (крылья должны быть раскрыты). Когда скорость будет достаточно маленькой и вы, медленно пролетая над этой точкой, услышите звук - это будет означать, что один объект уже собран.

Если вы заметите, что горючее на исходе, а это, несомненно, произойдет, то найдите на карте 2 ваших аэродрома, на которые вы можете сесть и получить топливо. Когда вы будете садиться на аэродром, обратите внимание на крылья вашего самолета. Они должны быть выдвинуты.

После сбора всех точек вы попадете в другую местность и продолжите игру.

WEST BANK

Эта игра рассчитана на любителей красиво оформленных игр с хорошей реакцией. Если у вас недостаточно ловкости, то вы можете ее потренировать, пользуясь игрой "WEST BANK".

В этой игре вы являетесь банкиром и одновременно охранником "западного банка". В вашем банке есть 12 дверей, в которые время от времени входят воспитанные и хорошо одетые люди. Иногда попадаются и грабители, которые преследуют одну цель - завладеть вашими деньгами, используя свое оружие и ловкость.

Этого никак нельзя допустить, а при случае их необходимо убить. Но самое сложно, это отличить грабителей от остальных посетителей банка.

В игре есть 9 уровней сложности, на каждом уровне есть свои грабители.

Если вы, перепутав, убьете женщину или человека, который привнес вам деньги, то вас осудят или лишат жизни. Но цель игры - это не только борьба с грабителями, хотя и это немаловажно. Главное, чтобы над всеми окошками с цифрами вверху загорался знак доллара -

вашей прибыли. Этот знак появляется, когда приличные люди пришли, отдали вам деньги и ушли. Но вы можете встретить таких грабителей, которые входят в банк уже с вынутым оружием. Таких надо убивать как можно скорее. Но могут появиться и более хитрые гангстеры.

На третьем уровне уже встретятся три вида грабителей, среди которых будут и террористы. Толстый, одетый в черное человек — один из них. Входя в банк, он сразу же бросает в вас бомбу, поэтому его нужно обезвредить раньше, чем он это сделает. Может появиться относительно мирный человек с пистолетом в кобуре. Но не зря же он взял с собой оружие. Не спускайте с него глаз и, дождавшись, когда он вынет пистолет, — стреляйте. Изредка в банк вбегает маленький мальчик с 10 шляпами на голове. Их нужно сбивать, пока не появится хвостик или на голове у мальчика не засветится доллар. После того, как вы наберете 12 долларов, вам предстоит прямая дузль с бандитами. Сигналом для стрельбы служит оружие в их руках.

Степень вашей реакции оценивается очками. Если вы убили бандита вовремя, то загорается надпись: "EXTRA" и вы получите еще одну жизнь.

ROQUE TRUPPER

Каталог кассеты "ROQUE T"

В игре "ROQUE TRUPPER" вы являетесь десантником и находитесь на вражеской территории. Враги знают о вас и хотят вас убить.

Ваша цель — документы, которые находятся в восьми сейфах. Сейфы разбросаны по всей территории врага и найти их не так легко. Ваши враги приняли некоторые меры безопасности, расставив механизмы и устройства для своей защиты. Эти устройства очень мешают сбору документов. Беря ящики, вы можете пополнить свои запасы оружия и получить даже дополнительную жизнь. Будьте осторожны! Вас подстерегают и мины, которые легко обнаружить по усикам, торчащим из песка.

В левом верхнем углу у вас есть карта, которая поможет вам в выполнении задания. На карте обозначены стрелочками солдаты противника, от которых нужно либо убегать или просто их стрелять.

После выполнения задания и сбора всей важной информации вы садитесь в ракету и улетаете на свою базу, на которой вас ждет заслуженная награда.

BARBARIAN

Если вы любите играть в такие игры, как "KARATE", "FIST", "KUND FU" то вам, несомненно, понравится игра " BARBARIAN " В этой игре обязательно играют двое. Вы можете предложить сразиться со своим другом или поиграть с компьютером.

Если вы не играли в эту игру и сюжет вам незнаком, то попытайтесь счастья сами с собой, выбрав из меню игру для двух человек, а управляя только одним, отработайте удары.

Вы должны различными приемами борьбы с мечом поразить своего противника.

Каждому дается по три жизни. Они отражены в верхних углах в виде кружочков. При ударе часть кружочков поедает змея, которая обвивает палку.

Если противники настолько сильны, что не могут друг друга победить, то компьютер по окончании игры переносит вас на другую картинку, не забывая перенести и ваши оставшиеся жизни.

TAPE-FILE-COPY 11/86

Данный копировальщик имеет следующие режимы работы:

кл."0" - "START2" - нажимается после выбора меню,
кл."1" - "CLOCK SET" - включение часов программы-копировщика,
кл."2" - "MODE SELECT" - выбор режима копирования,
кл."3" - "RENAME" - изменение заголовка файла,
кл."4" - 41984- BYTES - свободной области озу,
кл."5" - 44032 BYTES - свободной области озу,
кл."6"- 44288 BYTES - свободной области озу.

В этом копировщике используется компрессия сигнала

1. LOAD "L" - LOAD - загрузить программу с номером 1. Если ранее уже был загружен файл, то загрузка идет с очередного номера.

Пример

01 LSD	4,5 BASIC	0	44
02			44
03 LSD	4,5 CODE	25500	4000

Где BASIC - программа на бейсике, CODE - файл, записанный в машинных кодах, без наименования - файл, записанный в десятичном коде.

2. SAVE - кл."S" - сохранить файл на магнитной ленте,
SAVE N 01 TO N 04 - сохранить файлы с номерами от 1 до 4.
После этого номера файлы окрашиваются в другой цвет.

3. VERIFY кл."V" - проверка записанных файлов. Аналогична LOAD.

4. RENAME кл."A" - изменение полей заголовка файлов введенных программ.

5. DELETE кл."D" - удаляет файлы, записанные с ошибкой или любые другие файлы из памяти.

6. ALL кл."A" - выдает команду LOAD,SAVE,VERIFY,DELETE на все файлы, введенные в озу.

7. кл."5" и кл."6" делает просмотр в сторону увеличения номеров заголовков, введенных в озу файлов.

8. кл."7" и "8" - делает просмотр в сторону уменьшения номеров заголовков файлов.

9. кл."C" - CURS N - WAIT : 4160 SAMpte 65536 в первом режиме меню.

В случае ошибки вводимого файла программа TP/COPY делает сообщение: NEEELPT PARITY и число ошибок в файле по программе.

Внимание: После нажатия клавиши команда выполняется сразу.

COPY/86M

1. LOAD - клавиша "L" - загрузка файлов в память с очередным номером, свободной памяти 45000 байт.

Внимание!

В случае ошибки при считывании с магнитной ленты или дискеты в левом углу вместо LOAD появляется TAPE ERROR и знак вопроса возле файла, введенного с ошибкой. Нажать клавишу BREAK, после чего клавишу "L" и продолжать ввод дальше.

Пример: TAPE ERROR FREE : 38541 1:16
F DAN DARE 20 164
C 65235 168
H 28723 534
N NOT FOUND 41000

где Р - программа (BASIC)

С - машинные коды (BYTES)

Н - неименованный файл.

Внимание!

В случае появления надписи "OUT OF MEMORY" необходимо файл, который не помещается в озу, перегрузить на ленту (при этом записать предидущие на ленту, а потом их же удалить).

2. COPY - клавиша "C" - режим "COPY" - перевод программы в специальный режим для копирования файлов. После нажатия клавиши "C" напротив каждого файла появляется буква "C". После этого нажмите клавишу "ENTER" для запуска режима копирования - появляется надпись "START TAPE ...". После второго нажатия "ENTER" - надпись "COPY" и переходит в режим копирования.

COPY-PAUSE - клавиша "M" - режим копирования файлов с паузой в 6 секунд между файлами. В конце каждого копируемого файла появляется надпись "CP".

Пример:

	COPY	FREE:	991	7:
P	GREEN BERET	2	175	175
C		30000	6912	6912
C			41000	41000
P	HARD GUY	2	191	191
C		28000	6912	6912

3. VERIFY - клавиша "V" - проверка скопированных файлов.

Возле каждого файла появляется буква "V".

4. Клавиша "X" - отмена ранее поставленной операции с файлами.

5. Клавиша "S" - просмотр загруженных файлов.

6. ALL - клавиша "A" - применяется при операциях со всеми загруженными файлами.

7. DELETE - клавиша "D" - удаление ранее загруженных файлов.

Напротив каждого файла, подлежащего удалению, ставится буква "D", а поверх букв появляется пунктирная линия.

8. Адресация - клавиша "H" - тригерная команда. При нажатии вместо десятичного отображения свободной памяти появляется шестнадцатиричное. По второму нажатию - наоборот. При первом нажатии все загруженные файлы будут иметь указанные адреса. Символьное значение, десятичное значение, обозначенное в шестнадцатиричном коде.

9. PRINT - клавиша "B" - распечатка загруженных файлов (BASIC). "ENTER" - для перевода в рабочий режим команд копировщика. "BREAK" - эта клавиша используется при переходе из одного режима в другой.

COPY-COPY

1. "CAT" - клавиша "C" - просмотр содержимого магнитной ленты.
2. "LOAD" - клавиша "J" - загрузка файлов в память.
 - LOAD - загрузить программу с очередным номером,
 - LOAD N - загрузить файл на место N. Если N=1, то ранее загруженная информация теряется и загрузка идет в начало рабочей области (с адреса 23296),
 - LOADN 1 TO N 2 - загрузить файлы с номерами от N 1 до N 2,
 - LOAD TO N - загрузить файлы с очередного номера до N,
 - LOAD AT NN - загрузить файлы с адреса NN. По умолчанию файл загружается с адреса 23296. Можно задать NN=23040 - в этом случае длина рабочей области увеличивается до 42496 байт,
 - LOAD NN - загрузить первые NN байт файла.
3. SAVE - сохранить файл на магнитной ленте,
 - SAVE - сохранить все загруженные файлы без пауз,
 - SAVE N - сохранить все файлы. Начиная с файла с номером N.
 - SAVE N 1 TO N 2 - сохранить все файлы с номерами от N 1 до N 2,
 - SAVE TO N - сохранить файлы от 1 до N,
 - SAVE STEP N - сохранить все загруженные файлы, между файлами делать паузу в N секунд. Если N≠9, то после каждого файла делать зап-рОС "PRESS ANY KEY"
 - SAVE N 1 TO N 2 STEP N 3 - сохранить файлы от 1 до 2. N 3 - пауза в секундах.
4. "VERIFY" - клавиша "V" - проверка сохраненных файлов.
 - VERIFY - аналогично SAVE
 - VERIFY N 1 TO N 2 - аналогично SAVE N 1 TO N 2,
 - VERIFY N - аналогична LOAD N.
- 5."SET"-клавиша "1" - изменение полей заголовка файла.
- 6."LIST"клавиша "K" - распечатка памяти.
- 7."POKE"клавиша "0" - изменение десятичного значения байта.
 - "POKE ADR,NN" - ADR - адрес байта. NN - значение двух смежных байтов (>255),
 - "POKE ADR, N" - N - десятичное значение байта.

8. "USR"- клавиша "U" - вызвать программу пользователя.
- "USR ADR" - -адрес программы.
9. "COPY" - клавиша " " - перевод в специальный режим для копирования файлов без заголовка длиной до 49096 байт. После команды программа загружает файл в память, а затем по нажатию клавиши "CAPS SHIFT" выгружает ее необходимое число раз. Повторная выгрузка возможна, если остается свободной не менее 200/ байт памяти.
"COPY NN" - копирование файлов длиной NN байт (только 1 раз).

Т и п ы ф а й л о в .

Р - программа

В - машинный код

- символьный код

- числовой массив

"ENTER" повторяет последнюю команду

"CAPS SHIFT+0" - уничтожает последнюю команду.
(DELETE)

SPECTRUM MONITOR

Программа " MONITOR " для ввода в машинных кодах и отладки, включающая в себя дизассемблер.

И н с т р у к ц и я по п о ль з о в а н и ю .

В в е д е н и е .

SPECTRUM MONITOR - это мониторная программа для ввода в машинных кодах и отладки с расширенными возможностями, включающая в себя дизассемблер, и предназначена для программирования.

Монитор позволяет свободно обмениваться с бейсиком и тщательно инструктирован так, чтобы подпрограммы в машинных кодах могли запускаться как из бейсика, так и из монитора, и чтобы монитор был доступен в любой момент без изменения стека. Любой ввод с клавиатуры допустим, и при этом невозможно повредить компьютер. Программная касета, прилагаемая к этой книге, содержит две версии монитора: одна для SPECTRUM 16K, другая - для SPECTRUM 48K. Вы можете использовать любую.

Монитор занимает чуть больше 4К памяти у ее вершины и не может перемещаться. При загрузке в ваш SPECTRUM RAMTOP автоматически устанавливается под монитором и может быть только смешена книзу. Другими словами, если вы используете правильную версию монитора для объема памяти вашего компьютера, вы сможете сместить RAMTOP

еще ниже, чтобы образовалось пространство для ваших собственных программ в машинных кодах, но монитор занимает 4К непосредственно перед началом UOG области озу. Если вы загружаете версию 16K монитора в SPECTRUM 48K, вы можете использовать память под монитором. Но если вы смещаете RAMTOP, то подвергаетесь риску повреждения мониторных подпрограмм командами бейсика.

Загрузка монитора.

Подключите ваш компьютер к магнитофону и телевизору, введите LOAD "MONITOR 16", или LOAD "MONITOR 48", или LOAD "". Включите воспроизведение магнитофона и нажмите клавишу "ENTER".

Доступ к монитору.

Если монитор успешно загружен, он автоматически размещается в правильном участке памяти, устанавливает RAMTOP под собой и сообщает об этом на дисплее.

Для доступа к монитору адресуйтесь к нему в зависимости от его версии.

RANDOMIZE USR 30479 (для 16K)

RANDOMIZE USR 63247 (для 48K)

Таким образом вы можете в любой момент обратиться к монитору из бейсика. При этом в нижней части экрана в дополнение к преждеписанному появится сообщение:

PRESS BREAK FOR MONITOR

После нажатия клавиши "BREAK" экран очищается, и курсор помещается в нижней части экрана. Монитор использует свой собственный внутренний стек, делая его недоступным для ваших программ. Это положение будет подробно рассмотрено ниже.

Приглашение и курсор.

Приглашение (>) указывает, что монитор готов к приему команды. Оно не появляется на экране в начале каждой строки, но появляется тогда, когда команда выполнена и монитор ожидает ввода новой команды. Мигающий курсор виден почти все время и указывает место ввода команды или место последующего вывода.

Команды монитора.

Монитор имеет следующие команды:

- М (MEMORY) - выводит адрес ячейки памяти, ее содержимое и может изменить его.
- Х (EXSCAPE) - выводит из командного режима к началу монитора действует на все команды, кроме R и K.
- А (AREA) - переводит область озу в новое место.
- Р (FULL) - заполняет обозначенную область озу обозначенным значением байта.
- І (INSERT) - вставляет до 255 байт в программу, написанную в машинных кодах.
- Д (DELETE) - стирает до 255 байт из программы, написанной в машинных кодах.
- Ј (JUMP) - переходит на указанный адрес и там начинает выполнение программы.
- В (BREAKPOINT) - устанавливает адрес останова в программе, написанной в машинных кодах с возвращением управления монитору.
- К (CODES) - восстанавливает коды после прохождения останова.
- Р (REGISTERS) - высвечивает содержимое регистров процессора.
- С (CONTINUE) - продолжает выполнение программы после останова.
- Ү (RETURN) - возвращение к бейсику.
- Р (PRINTER) - печать на принтере в нех-виде.
- Х (DOLLAR) - ввод текста.
- З (Z80) - дизассемблирует любую область памяти в мнемонике Z80 на экране или принтере.
- Н (NUMBER) - превращение чисел нех-ес или ес-нх.
- Все команды выполняются после однократного нажатия на клавишу.
- Все команды проверяются на правильность и в любой момент только разрешенные команды принимаются монитором. Нажатие непредусмотренной клавиши отвергается, и клавиатура опрашивается снова.
- Все численные вводы и выводы даются в нех-виде для облегчения ввода кодов Z80. Подпрограмма превращения чисел упрощает доступ к нех-адресам.

Внимание!

Все обращения к адресам и их содержимому в этой инструкции будет в нех-виде и приводится в виде двух- или трехзначных чисел без суффикса "Н".

Теперь каждая команда будет разработана детально, с примерами, для разъяснения ее действия.

M - После ввода команды необходимо ввести адрес требуемой ячейки памяти (озу или пзу). После ввода четвертой цифры адреса "на" справа от него появится значение ячейки: > M6000 00.

Как только введена вторая нех-цифра, содержимое ячейки изменилось. Теперь нажмите " ".

>M6000 00

6001 00

Монитор выводит адрес следующей ячейки и ее содержимое. Выйти из режима "M" можно нажав клавишу "X".

X - Команда позволяет выйти из командного режима и возвращает вас к подпрограмме монитора, запрашивающей клавиатуру. Этой командой вы можете прервать выполнение любой команды, кроме и K.

I - Команда позволяет вставить до 255 байтов в любое место вашей программы, сдвигая конечную часть программы на соответствующее число байтов.

Формат команды:

1 AAAA BBBB NN

AAAA - начальный адрес вставки

BBB - исходный адрес конца смещаемого блока

NN - количество вставляемых байтов, например:

6000 01

6001 02

6002 03

6003 04

(место, в которое надо вставить 5 байтов)

6004 05

6005 06

6006 07

!_вводим команду: >1 6004 600B 05 !

6007 08

6008 09

6009 0A

600A 0B

600B 0C

- конец программы.

D Команда имеет действие, противоположное действию INSERT и имеет вид:

Д AAAA XXXX NN

параметры команды аналогичны параметрам команды INSERT

A Команда перемещает указанную область озу и имеет форму:

А AAAA BBBB CCCC

Где AAAA-начальная и BBBB- конечная исходные адреса смещаемой области, CCCC - новый начальный адрес.

Эта команда смещает заданную область, накладывается на исходную. Исходная область памяти сохраняется, если она переписана в результате перемещения.

F Эта команда позволяет заполнить произвольную область памяти произвольным значением.

Формат команды:

F AAAA BBBB XX

Где AAAA и BBBB - начальный и конечный адреса указанной области, XXX - вводимое значение.

Y Над клавишей "Y" надпечатана команда " RETURN ", и после нажатия этой клавиши и клавиши "ENTER ", когда на нижней строке экрана появится приглашение и курсор, происходит возвращение в бейсик. Теперь вы можете использовать любую клавишу BASIC . Поскольку этот монитор не имеет собственных команд " SAVE " и " LOAD ", вы можете воспользоваться командой " Y" для использования их из бейсика. Если вернувшись в бейсик, вы снова хотите обратиться к монитору, используйте следующие адреса с функцией

USR для различных версий монитора:

Версия 16K - RANDOMIZE USR 30479

Версия 48K - RANDOMIZE USR 63247

B Позволяет вас временно прервать выполнение программы в машинных кодах в любой точке и вернуть управление монитору, так что вы можете проверить содержимое регистров процессора, озу и сделать исправление при необходимости. Формат команды:

В AAAA

Где В - команда " BREAKPOINT ", AAAA - адрес останова. (AAAA должен быть первым байтом многобайтовой команды). Коды трех адресов (AAAA,AAA+1,AAA+2) автоматически сохраняются в байтах данных внутри монитора, а эти ячейки загружаются командами:

CD 0 1 (для версии 48K)
CD 0 7 (для версии 16K),

что является обращением к монитору.

J Команда позволяет запустить любую вашу программу, формат команды: J AAAA, где J- команда "JUMP", AAAA - начальный адрес вашей программы. Команда начнет свое выполнение с очистки экрана.

Эта команда восстанавливает правильное значение в трех байтах, перечисленных командой "BREAKPOINT". Одновременно может вводиться только одна команда "BREAKPOINT", поскольку имеется место только для одного адреса и трех байтов данных. Поэтому восстанавливающая команда "K" должна быть выполнена до ввода следующего "BREAKPOINT". Рекомендуется вводить восстанавливающую команду непосредственно после "BREAKPOINT". Если вы ошибочно ввели "B", немедленно напечатайте "K" для восстановления адресов, затем перепечатайте правильное значение "B". Команда "K" может восстанавливать только последний "B".

R Команда выводит значения всех регистров Z80 на экран

C Эта команда позволяет продолжить работу после "BREAKPOINT" и выполняется нажатием "C" и "ENTER". Вы можете выйти в монитор, напечатав "X" до "ENTER", запущенная команда будет продолжаться, как будто BREAKPOINT не было. Экран очищается, программный стек восстанавливается, регистры процессора перезагружаются из своих блоков данных до введения адреса возврата в программный счетчик, и выполнение возобновляется.

P Команда вывода содержимого памяти на SINGLAIR PRINTER.

Формат команды: P AAAA BBBB
где AAAA и BBBB - начальный и конечный адреса для вывода.

Эта команда действует таким же образом как и "M" и позволяет вводить текст прямо с клавиатуры.

Формат команды: * AAAA

где AAAA - начальный адрес текстового блока.

До момента введения последней цифры адреса команда "X"-может вернуть вас в монитор. Но после ввода адресата эта команда будет отличаться, поскольку вам может понадобиться ввести X как символ. Она не может использоваться для команды прерывания, поэтому только в этом случае функция прерывания осуществляется командой "STOP"

(SYMBOL SHIFT и A). Слово STOP будет напоминать, на какую клавишу нажать.

С помощью "CHAPS SHIFT" и SYMBOL " можно вводить любые

символы, исключая *, графика, UDC и команды, вводимые в режиме "EXTENDED MODE", не могут вводиться непосредственно. Инвертированные символы образуют доступ к области памяти, содержащим атрибуты.

Другими словами, любой символ, написанный на самой клавише и доступный одному нажатию клавиши или одному уровню сдвига может быть введен.

Любой символ, вводимый в режимах клавиатуры "G" и "E", может быть введен с использованием команды "M", вводящей нех-код символа.

Эта команда дезассемблирует любую часть озу или пзу с выводом на экран и принтер. Распечатка включает нех-адрес первого байта команды. Нех-значения байтов, относящихся к этой команде и мнемонику Z 80 для этой команды.

Формат команды: Z AAAA BBBB

где AAAA и BBBB - начальный и конечный адреса части памяти. Н эта команда преобразует нех-дес или дес-нх
после команды на экране высветится:

NUMBER N #7

Необходимо ответить, какое число превращаем, нех-числа должны быть четырехзначными.

Приложение: Регистры 280

	48K	REG.
7 F3D	FF3D	R
7F3E	FF3E	I
7F3F	FF3F	F
7F40	FF40	A
7F41	FF41	C
7F42	FF42	B
7F43	FF43	E
7F44	FF44	D
7F45	FF45	L
7F46	FF46	H
7F47	FF47	F
7F48	FF48	A
7F49	FF49	C
7F4A	FF4A	B
7F4B	FF4B	E
7F4C	FF4C	D

7F4	FF4D	L
7F4E	FF 4E	H
7F4	FF 4	1X (LOW)
7F50	FF 50	1X (HIGH)
7F51	FF 51	1X (LOW)
7F52	FF 52	1X (HIGH)
7F53	FF 53	SP (LOW)
7F54	FF54	S P (HIGH)
7F55	FF55	PC (LOW)
7F56	FF56	PC (HIGH)

TREASURE ISLAND

Сюжет игры заимствован из знаменитого романа Стивенсона "Остров сокровищ". Сначала Джим Хокинс на пути к борту "Эспаньолы" должен избежать объятий слепого Пью, затем ему нужно бояться разоблачения в тот момент, когда он подслушивает заговор мятежной команды корабля. Только после этого начинаются собственно приключения на острове сокровищ.

Поиск начинается от порта, который "искатели приключений" построили на острове. Джим должен определить пиратов и найти пещеру Бена Гана.

Поиски ведутся в соответствии с картой, части которой появляются на экране. Всего таких частей - 64.

Когда найдена пещера и обнаружены сокровища, то для завершения игры их нужно перенести на корабль, стоящий в бухте. В конце каждой игры приводится счет, отражающий скорость, с которой сокровища были найдены, а также бойцовский дух игрока. Чтобы добиться 100% результата, вам придется здорово потрудиться.

Управляющие клавиши:

Вверх - "W"

Вниз - "A"

Влево - "O"

Вправо - "P"

Для полного успеха недостаточно избегать ловушек пиратов. Необходимо приблизиться к пирату на такое расстояние, чтобы он метнул в Джима кортик, и при этом успеть увернуться, чтобы взять кортик или что-нибудь другое. Джим должен быть помещен на подбираемый предмет.

Бросая кортик, Джим должен двигаться в направлении броска.

В момент броска нажмайте клавишу "M" или кнопку "огонь" джойстика.

При нажатии клавиши "H" в игре наступает пауза.

"T" продолжает игру. Одновременное нажатие "D" и "T" вызывает рестарт.

2 1 1 2 A D

Год 2112 от рождества Христова... Технология ушла далеко вперед, покупки делаются при помощи компьютеров. Работа связана только с компьютерами и выполняется дома. Вся физическая работа переложена на плечи роботов.

Огромный вычислительный центр Лондона, который управляет всей страной, переродился в диктатора и подчинил себе людей... Все это взято из описания игры и никак не связано с тем, что вам предстоит совершить. Ваша задача: исследовать вычислительный комплекс, выявить местоположение плат пзу, перенести их в главное помещение и установить их в правильной последовательности. Тем самым вы восстановите работоспособность главного компьютера.

Игра довольно неплохая, изображение достойно всяких похвал. В игре много экранов и в избытке движущихся объектов. В вашей миссии вас сопровождает Подди - ищейка-робот. Ниже игрового экрана расположено окно с бегущими сообщениями, рядом с которым - пиктографическое меню. Оно используется для того, чтобы брать объекты, использовать их и выбрасывать. Для проверки статуса человека и ищейки, для высвечивания наборов предметов, которые они несут, имеются пиктограммы первой помощи, питания, открывания дверей. На других экранах появляются и другие пиктограммы. В основном, для определения типов джойстика и работы компьютера.

Одновременно вы не можете нести больше трех предметов, но Подди перетаскивает гораздо больше. Поэтому менее существенные предметы (консервную банку, лампочку, консервный нож и др.) следует поручить ему. Все предохранители пусть тоже несет он. Брать вещи у Подди и отдавать их ему можно, когда он рядом. Поэтому аптечку скорой помощи всегда держите при себе. С Подди идти нелегко. Его поведение часто непредсказуемо. В любой момент он может убежать от вас в пределах комнаты, но если вы будете его ждать, то он вернется

к вам через некоторое время. Если вам необходимо иметь его рядом с собой – встаньте на линии его взгляда и попытайтесь прижать его к двери. Подождите, пока он не окажется у ваших ног и не посмотрит в сторону дверей. Подди не может выйти за дверь в одиночку.

В целом польза от Подди небольшая, основная его задача – переносить вещи. Однако имеется ряд ситуаций, когда он ведет себя странно и на его поведение стоит обратить внимание. Подди требует постоянной подзарядки энергии. Для этого его необходимо подвести к розетке и включить пиктограмму подзарядки. С помощью пиктограммы контроля состояния проверяют, достаточно ли подзарядился Подди. Страйтесь избегать перезаряда. Из-за этого может сгореть предохранитель, а запасного нет и вы можете потерять единственного спутника.

В движении вы теряете много сил, поэтому по дороге берите консервы. Найдите консервный нож и периодически подкрепляйтесь. Большинство дверей на пути закрыто, и чтобы их открыть, нужны разные ключи. Чтобы проникнуть в любую дверь, потребуются три ключа. К числу полезных вещей относятся и бомбы. Их следует использовать в качестве противопехотных мин, располагая на пути надвигающихся роботов. Ожидая взрыва, не болтайтесь поблизости! Лампочка нужна для освещения комнаты, в которой погас свет. Когда найдете одну из плат пзу,несите ее на центральный пульт управления и бросьте ее на пол. Если она вскочит на свое место, то все в порядке, если нет – ищите следующую.

STRIKE FORCE

Игра создана фирмой PIRANHA

Злой гений хочет взорвать планету, и вы должны остановить его, проникнув в компьютер. Ваша задача: выбрать четырех из восьми членов вашей команды, войти во вражескую крепость, найти проход через нее в компьютер. Надо будет открыть массу всяких запертых комнат, найти множество компьютерных кодов и выпустить на свободу заложников.

Ваша первая задача – выбрать четырех десантников, используя их характеристики. Выбор участников похода зависит от цели решаемой задачи. По вашему усмотрению вы можете переключаться между членами вашей команды в любой момент, исходя из эффективности их работы, в то время, как они находятся в разных частях крепости.

В крепости многие комнаты содержат контрольные механизмы дверей, которые открываются запорами в различных секциях, и, возможно,

отпирание одной комнаты запирает остальных членов вашей команды в других комнатах.

В крепости существует множество всяких предметов различного вида: круглых, квадратных, гексаугольных. Большинство из них агрессивны, некоторые нападения несущественны, но есть и опасные.

В целом игра довольно большая, умная и запутанная.

NOSFERATU

Последняя игра фирмы PIRANHA основана на сценарии одноименного фильма режиссера Клауса Кински, получившего мировую известность.

NOSFERATU – большая игра. Три секции загружаются парой блоков, и каждая представляет собой целую игру. Эти секции между собой связаны и невозможна двигаться в следующей секции, пока не выполнены некоторые разделы предыдущей.

Игра является как аркадной, так и приключенческой. В трех секциях вы управляете одним или несколькими персонажами, включая главного героя – мужчину и женщину Люси, имеющими полный набор движений. Фигурки могут двигаться в любых направлениях. Спускаться по ступенькам достаточно естественно. Другие движения, такие, как взятие вещей и манипуляции редко встречающимся в игре мечом, выглядят довольно естественно.

Отсутствует операция "прыгать", но ее заменяет способность спускаться и подниматься по лестницам, особенно в библиотеке. Можно сказать, что игра "NOSFERATU" – игра-приключение с аркадными действиями, в которой решение загадок доминирует над действием. Правда, вас регулярно будут атаковать летучие мыши, но это потребует от вас быстрой реакции при работе с джойстиком. Также будут места, где вам нужно будет пройти мимо чудищ, похожих на больших собак, но это не будет для вас трудной задачей. Так что в основном вам придется разгадывать загадки и наблюдать за прекрасной графикой игры, похожей на игру "BATMAN".

Загадки имеют различный характер. Процесс принятия пищи можно считать разумным и естественным. Поиск ботинок, нужных лишь для того, чтобы наступать на пауков и давить их, представляется менее очевидным. Иногда встречаются предметы (в чуланах), и, следовательно, всякий раз, когда вы найдете такой контейнер необходимо подойти

и нажать ключ "взять". Иногда при этом могут быть восстановлены запасы энергии. Иногда вы можете найти оружие, документы и выйти с ними из первой игры.

В первой части игры вам предстоит сделать очень многое — обилье секретных дверей и коридоров, а также предметов с тождественными свойствами требуют много времени на поиски и размышления. Фоновое изображение в игре сделано очень хорошо: крысы, суетящиеся в подвале, обстановка имеет очень зловещий вид, и так далее.

Во второй части вы управляете уже тремя персонажами, и ваша задача усложняется, деревня снаружи превращается в зловещую силу, где дракула заколдовывает людей в убийц-зомби. Вы должны расправляться с ними, как с обычновенными вампирами, — убивать колом в сердце. Также используйте Люси как приманку для дракулы в ее комнате и постараитесь ее убить.

Хотя замок в городе прекрасно изображен (интерьеры комнат), жители городка представлены всего двумя спрайтами. Видимо из-за ограниченной памяти, они выглядят довольно причудливо и дают только представление о том, какой из них находится под вашим управлением. Другая странность состоит в том, что у женского персонажа отсутствуют ноги, и она движется как бы на колесиках.

Для продолжения игры вам необходимо заточить кол, что довольно сложно. Сначала найдите топор, затем подыщите деревянный предмет, например стул, и т.п.

В третьей части игры вам необходимо заманить дракулу в комнату Люси и задержать ее там. Это включает в себя хитрые манипуляции с колом, чесноком и всеми другими предметами.

Если ему не удается вырваться до рассвета, то вы победили. Ведь известно с детских лет, что вампиры, не успевшие до рассвета скряться в могилах, бесследно исчезают.

РОТТУ ПРОФЕССОР

Компания SOFTWARE FARM, лидирующая на рынке программ для ZX-81, приложила свою руку и для игр на SPECTRUM, как и следовало ожидать от фирмы, которая ухитрилась писать программы с графикой высокого разрешения для машины, не предназначенной для этого. Их игры для SPECTRUM весьма своеобразны.

Очевидно, создатели программы являются поклонниками изобрета-

телей типа Хита Робинсона. Для тех, кто его не знает, поясним: этот изобретатель создает сложнейшие машины для выполнения простейших действий. Например, замечь списку. Именно такие задачи вам предстоит решать в этой игре.

Сначала вам предстоит изобрести машину, которая спускает в воду унитазе. Перед вами находится набор предметов, которые вы можете выбирать и устанавливать в различных местах, чтобы собрать механизм, выполняющий поставленную задачу. Некоторые предметы могут не пригодится. Другие могут понадобиться несколько раз. —

Задача может быть решена только в том случае, когда вы построите ту машину, которую имел в виду программист. Точность расположения деталей весьма существенна.

Программа необычна, и может понравиться тем, кто любит головоломки, или тем, кто любит повозиться с различными механизмами, но во всех случаях понадобится немалое терпение.

C R I S T A L C

В данное время в одном из королевств жил бездетный король. Он очень страдал от этого, но все заморские врачи ничего не смогли сделать. Единственным человеком, который смог бы в этом помочь, оказалась старая колдунья. Но она ничего и никогда не делала бесплатно. Колдунья согласилась помочь королю, но за свою услугу она запросила будущего принца, когда ему исполнится 20 лет. Делать было нечего, и король согласился, надеясь, что колдунья об этом забудет.

Маленький принц рос здоровым и красивым, но покоя у короля не было. В 19 лет король рассказал всю правду принцу, и тот решил сделать все, что зависит от него, для уничтожения колдуньи.

С этого начинается CRISTAL C, в котором вы управляете принцем, который за свое упорство был превращен колдуньей в медведя. Для того, чтобы ему вернуть человеческий облик, нужно пройти все комнаты замка, собрать все предметы, которые размещены по комнатам.

У вас есть пять жизней, и вы должны собрать все предметы в 50 зонах. Собирания предметов будут препятствовать злые духи, посланные колдуньей. Вы можете перемещаться по лабиринтам, подниматься и опускаться в лифтах.

Цель игры поставлена довольно отчетливо, а вот добиться результатов - уничтожить колдуна и стать человеком - вы сможете, лишь только добившись мастерства в этой игре.

S H A R K

Игра SHARK - это довольно увлекательная игра, в которой необходимо уничтожить наземные, надводные и воздушные силы врага.

Игра предназначена прежде всего для тех, кто любит много действовать и открывать для себя все новые и новые зоны. Поэтому фирма FIREBIRDS , выпустившая эту игру, не очень вдавалась в подробности, описывая свое произведение. Однако DBC SOFT берет на себя смелость дать несколько советов по поводу этой игры.

Вы управляете самолетом системы SHARK (летающая акула). Цель игры - как можно больше уничтожить сил противника. Вы можете стрелять из пушек и бросать бомбы.

Для успешного прохождения необходимо:

1. Стрелять в танки по два раза: первый раз сбить башню и лишить его тем самым огневой мощи, затем полностью уничтожить.
 2. "Появившийся на экране символ, который обозначает дополнительную жизнь, необходимо взять. Для этого нужно врезаться в этот символ.
 3. Также, как и дополнительная жизнь, берется и дополнительный запас бомб и снарядов для пушек (буква " " в квадрате).
 4. Нельзя забывать, ведя бой с самолетами противника, что у них имеется возможность стрелять назад, когда они движутся вперед.
- Как и во многих играх, тут присутствует таблица рекордов, которая рассчитана больше на тщеславие играющего.

Клавиши управления:

"5" - влево

"6" - вниз

"7" - вверх

"8" - вправо

"0" - огонь

A S T R O G L O N E

Сейдаббы снова вернулись! Фирма Хьюстон вновь обратилась к своим аркадным играм. Но на новом уровне. Теперь программист Стив Тернер пользовался приемами, которые хорошо себя зарекомендовали в двух сериях игрыavalon.

Астроклон имеет общие черты с марсспортом. Вы должны обрести контроль над базами сейдаббов, чтобы деактивировать устройства, открывающие им путь на Землю. Графика похожа на графику Авалона, но теперь в игре две стадии: можно либо перемещаться по базе, отыскивая нужный вам гравитон, либо забраться в истребитель и броситься вхватку с крейсерами сейдаббов. Обе эти части хорошо сбалансированы: приключения на базе дополняются аркадными боями в космосе.

Астроклон - весьма сложная игра. Фирма прилагает к кассете довольно обстоятельную инструкцию.

F A I R L I G H T

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

Опять замок? Разве недостаточно нам всех Авалонов, Найтлородрагонторгов? Особой новостью сюжет не отличается: в замке томится волшебник. Вы должны найти волшебную книгу, чтобы вызволить его из темницы.

Не беспокойтесь: когда вы начнете играть, вы позабудете ваши опасения. FAIRLIGHT - игра, созданная компанией THE EDGE (отделение фирмы SOFTEK), - это совершенно особенная игра.

Отличие в основном лежит в графике. Она самая лучшая из всех тех, что мы видели среди двухцветных вариантов. Она намного опережает графику Найтло и Аллайн по разнообразию и элегантности дизайна. В интерьере присутствуют лестницы и подвесные мостики, коридоры и комнаты, люки в полу и внутренние дворики. Составить карту замка очень непросто, так как он спроектирован как настоящий замок. Не как шахматная доска, разделенная перегородками.

Ваш персонаж - это путешественник и исследователь, одетый в плащ и вооруженный мечом, чтобы отбиваться от антисоциальных типов. Фигурка может двигаться в четырех направлениях, прыгать и поднимать различные предметы. Она также может вступать в бой. Схватку ваш

персонаж ведет значительно живее, чем, скажем, персонаж Сабревульфа, который на фоне современной волны аркадных игр выглядит просто антикварной редкостью. Вы можете также передвигать предметы, толкая их, ставя стулья на столы, чтобы добраться до высокорасположенных дверей или окон, можно также представлять мебель для собственного удовольствия. Проблемы, которые надо решить, обычно более реалистичны, чем всегда. Ключи каким-то образом дают понять, к какой двери они подходят. После совершения ряда операций открываются дальнейшие глубины замка (после того, как откроется очередная потайная дверь).

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

Каждый предмет и персонаж в игре имеет вес. Предметы, которые вы несете, изображаются на маленьком свитке в углу экрана по одному за раз. Можно нести до пяти предметов одновременно, но их вес играет существенную роль. Может случиться так, что у вас не будет хватать силы на все пять предметов. Аналогично удар дубинки тролля намного чувствительнее, чем наскоки маленького охранника.

FAIRLIGHT — это первая игра в трилогии о земле Файлрайт, где игрок будет действовать в окрестностях замка.

Секрет потрясающей графики заключается в использовании "GRAX" — сложного графического языка низкого уровня, разработанного фирмой SOFTEK. Также известно, что фирма использует адаптированное ядро программы "THE AFTIT". Фирма подумывает о том, чтобы выпустить "GRAX" отдельным изданием для создателей аркадно-приключенческих игр.

Не пропустите эту игру!

L I G H T F O R C E

LIGHTFORCE является одной из лучших на сегодняшний день в стиле "перестреляй всех" для SPECTRUM. Вы стреляете по предметам, увертываетесь от них, вам нужна быстрая реакция. Быстрая, как молния. Если вы продержались несколько начальных уровней — это будет неплохо.

Это очень простая игра, которая, тем не менее, использует

все трюки, известные до сих пор программистам.

Успех игры заключается прежде всего в том, что удалось создать наиболее близкую к настоящему игральному автомату версию для

Каким-то образом удалось совместить детальный ландшафт, большие цветные спрайты, плавно перемещающиеся по экрану.

Нужен ли тут сюжет? по тем или иным причинам вы, имея на вооружении несколько межпланетных крейсеров, пытаетесь уничтожить целый флот межпланетных кораблей, а также их базы, гавани и прочие строения. Некоторые корабли пускают в вас торпеды, что очень неприятно. В игре много различных конструкций.

Вы начинаете свой поход над джунглями одной из планет. Вам предстоит прорубить себе путь сквозь ледяной мир, индустриальную область и через реку. Наивысший счет достигается не только результатом проникновения на территорию противника, но и взятием различного вида призов. Обычно премия назначается при разрушении всех зданий комплекса. Игра очень проста на вид, однако выжить в ней далеко не так просто, как кажется. Вражеские эскадрильи летят в сложных боевых порядках, которые весьма трудно избежать, учитывая перестроения и тактические уловки, которые для каждого типа кораблей свои. Впервые с этой сложной проблемой вы столкнетесь, когда звездообразные корабли движутся прямо на вас, потребуется немало "жизней", чтобы понять, как движение неприятеля связано с вами.

Полезные советы:

Сначала о поведении врага - зеленые летающие тарелки двигаются зигзагами вниз, и подбить их нельзя.

Красные тарелки кружат вокруг вас. Некоторые пускают ракеты. Остальные бросают мины в вашем направлении.

Голубые летающие додасы следуют постоянным курсом - их легко подбить.

Желтые плоп-плопы летят тем же курсом, что и голубые додасы, но внезапно поворачивают на вас.

Зеленые астероиды появляются прямо на вашем пути. Их нельзя подстрелить. Появляются всякий раз, когда есть возможность премий. Белые астероиды следят за вами, необходимо их уничтожать как можно раньше.

Зероиды появляются из-за вашей спинны и летят прямо на вас. Истребители появляются сбоку, некоторые стреляют из-за рамки экрана.

Теперь о последовательности событий.

Пояс астероидов - зеленые астероиды, комплекс зданий, желтые астероиды, комплекс зданий, три ряда голубых летающих тарелок, белый астероид, здания, белый астероид, красные летающие тарелки, здания, желтый и белый астероиды.

Планета джунглей - зероиды, зеленые тарелки, здания, истребители, истребители, снова истребители, опять истребители. Взлетная полоса, здания, кресты, призовая жизнь, зеленые тарелки и зеленые астероиды.

Орбитальная платформа - зеленые астероиды, красные летающие тарелки, желтые астероиды, белые астероиды, призовая жизнь, зероиды, 4 волны красных тарелок, зеленые астероиды, красные тарелки, желтые астероиды, зеленые, красные, зероиды, три раза красные тарелки, желтые астероиды, красные тарелки, красные зероиды, зеленые астероиды, призовая жизнь.

M A R S P O R T

MARS PORT - игра, сделанная в стиле тир на ног и данг дары. Здесь вы управляете фигуркой большого размера по имени Джон Марш, которая перемещается по обширному игровому пространству. Джон Марш решает различные задачи и общается с разнообразными существами, чтобы спасти Землю от инопланетного нашествия. Для этой цели вам нужно провести Джона через всю станцию к силовому генератору.

Стиль мультипликации обычный для этой фирмы, но на этот раз плавность движений главного персонажа намного лучше, чем раньше.

Окружающая обстановка - коридоры, лифты, переходы космической станции более детализированы, чем в играх Дарч/ног.

Правда в результате этого перемещение фона менее плавно, но общий эффект - великолепен.

По сравнению с предыдущими играми игра более сложна. Вы можете активнее использовать различные предметы, да и борьба с противником протекает живее.

Такие перемены сказались на общем количестве персонажей - ведь память ограничена, однако общей картины это не портит.

С уверенностью можно сказать, что эта игра намного лучше, чем Дан дарч.

B R E A K T H R O U G H

Короткая справка: эта игра - продолжение и как бы развитие игры Хантер. Затягивающая игра, в которую легко научиться играть, но совсем нелегко выигрывать.

BREAK THROUGH - еще одно переложение игры с аркадной машины - пришла на смену Спай-хантеру. Вам надо прорваться на супермашине к самолету, но при этом преодолеть множество препятствий.

Графика очень неплохая, ландшафт плавно перемещается слева направо, и вся сцена имеет глубину.

На вашем пути множество препятствий: скалы, огнеметчики, вертолеты, джипы и танки - все это смертельно опасно.

Время от времени гладкая дорога упирается в глухую стену. Единственный шанс в этом случае - нажать клавишу "SPACE" и заставить ваш автомобиль взлететь. Ну а в остальном управление полностью подчиняется джойстику (управление с клавиатуры довольно затруднительно).

Игра состоит из четырех частей - чем дальше, тем сложнее. Если бы не приходилось прибегать к помощи клавиатуры во время прыжков, то она вообще была бы бесподобной.

T W I S T E R

Эта игра имеет еще и другое название: Мать Шарлотты, и рекламируется, как "Путешествие по аду".

Для игры в Твистер надо иметь либо очень чувствительные пальцы, либо хороший джойстик, что более предпочтительно.

В игре вам надо пройти различные круги ада, которые считаются пройденными после того, как вы уничтожите определенное число демонов, соберете нужные символы, встречающиеся у вас на пути.

На каждом круге вы становитесь обладателем части психологического щита, а чтобы победить Твистера, вам надо иметь этот щит целиком.

Графически игра построена превосходно. Все круги тщательно

спроектированы и построены так, что создается иллюзия перемещения в глубь экрана. На каждом кругу появляются свои демоны, а старые продолжают действовать. В таком недружелюбном окружении вы должны собирать различные символы, и когда вы наберете их достаточно — перейдете на следующий круг.

Продолжительность игры зависит от вашей способности прыгать, стрелять по демонам и внимательно оглядываться по сторонам, чтобы собирать нужные предметы.

На первом круге в роли символов выступают бубны, пики, чирва, трефы.

На втором круге это семь букв, составляющих заклятие Твистера и т.д.

По стандартам звуковое сопровождение очень хорошее. Твистер — оригинальная игра, отдаленно напоминает игру Темпест на игральном автомате. Может понравиться и любителям аркадных игр, и любителям приключений, которые не прочь и пострелять.

SHOW JUMPING

Многие не понимают или просто не интересуются конными соревнованиями по преодолению препятствий, предпочитая им соревнования, связанные с автомобилями. Однако следует признать, что имитация конных соревнований в этой игре задевает за живое.

Успех имитации подобного рода во многом зависит от качества мультипликации, и в этой игре она необыкновенно хороша по стандартам SPECTRUM. Лошадь может двигаться в 12 различных направлениях. А это значит, что необходимо очень точно управление (даже при наличии джойстика), чтобы за отведенные 100 секунд преодолеть все препятствия и не заработать штрафных очков больше, чем положено. Необходимо как можно точнее рассчитывать угол преодоления препятствия. Если вы коснетесь его во время прыжка, получите штрафные очки.

Если вы забудете прыгнуть через препятствия, лошадь на полном скаку врежется в него, и вы на некоторое время потеряете над ней контроль. Если вы трижды не справитесь с лошадью, игра заканчивается.

Имеется шесть различных полос с препятствиями, и в игре могут принимать участие до восьми игроков. Если вам удастся пройти все шесть полос препятствий, то вы переходите на следующий уровень, более сложный. Количество допустимых штрафных очков уменьшено.

Поистине, это игра, где вы с нетерпением будете ждать своей очереди.

K N I G H T R I D E R

В этой игре вы играете роль Майкла Найта, который на своей супер- машине к.1.Т.Т. сражается с несправедливостью в Америке. В игре присутствуют элементы стратегии, что становится ясным сразу же после знакомства с первым меню. Все миссии тем не менее похожи, и заключаются, в основном, в гонках на к.1.Т.Т.

Игра начинается с выбора миссии. Имеется три экрана, на которых развивается действие. 1-й экран - карта с нанесенными на нее дорогами, доступными к.1.Т.Т. Вы вводите пункт назначения в компьютер и начинаете путешествовать. Если поблизости есть дома, в них можно заходить и осматривать. Карта также помогает вам понять, насколько труден будет путь. На карту нанесены все повороты.

Следующий экран - трехмерная перспектива гонок. Это главный экран игры. Вертолеты с пугающей скоростью взмывают из-за горизонта и пускают в вашу супермашину ракеты.

Кто сам пробовал на огромной скорости вести супермашину, поймет, что в этот момент как-то не остается времени на то, чтобы отстреливаться от противника. К счастью, в вашем распоряжении талантливый штурманджон, которому можно спокойно поручить одну из этих задач.

Графика на этом этапе не очень впечатляющая - желтая дорога с разделительной полосой и вертолеты, которые зловеще вырываются из-за горизонта. На экране показана ваша скорость, оставшееся время, ваши неполадки и состояние лазера. Устройство, которое показывает оставшееся расстояние, называется .

Если вам не удастся прибыть в назначенную точку по истечении времени, то на экране компьютера вновь появится карта. Вам предстоит либо следующее путешествие (часто не всегда удается проехать из пункта в пункт по одной дороге), либо зайти в здание и обследовать его. Если вы выберете второе, экран снова изменится и перед вами возникнет план базы. Целью в этом разделе игры (об этом сообщает

бегущая строка), является достижение комнаты на противоположной стороне базы. Нужно пройти мимо охранника и других препятствий, чтобы найти в последней комнате записку, в которой вам укажут следующий пункт назначения. После этого снова в машину и вперед! Все начинается заново.

Полезные советы:

1. Всегда дождитесь того, что вам скажет к.т.т., а затем действуйте как можно скорее, т.к. часы продолжают идти.
2. Во время гонок передавайте управление лазером Джону, а сами ведите машину. На скорости до 240 миль в час с ней еще можно спрашаться.
3. На базе определите траекторию движения охранника и только потом идите.

QUEST FORTIRES

Доисторический человек Тор пригнулся на экран компьютера прямо со страниц комиксов. С бешеною скоростью накручивая педали своего одноколесного велосипеда, он должен перепрыгнуть через холмики и ямки, чтобы сначала добраться до реки. Через реку можно перебраться только прыгнув на спину черепахи и продолжить свой путь на по-путном орле.

После этого вам предстоит пробираться сквозь падающие вулканические бомбы и другие препятствия. Прежде чем вы достигните пещеры, где толстяк прячет красотку.

Управление довольно простое:

W - вперед

Q - быстрее

M - медленнее

K - прыжок

"ENTER"-приседание.

Джойстик, конечно, упрощает эту процедуру.

В игре неплохая графика, все персонажи нарисованы с любовью. Мультипликация превосходная, а общий фон очень живописен. Как всегда немного мерцают атрибуты, но это не смертельно.

ONE MAN AND HIS DROID

Эта программа фирмы "Мастероник" подтверждает, что дешевая игра не всегда плохая.

Действие происходит на планете Ауромадус. Ваш робот должен за ограниченное время собрать шесть рамбоидов, находящихся в одной из двадцати пещер и принести их на базу для отправки на Землю в нужном порядке. Каждая пещера содержит лабиринт тоннелей, по которым робот может летать.

Он может пробивать отверстия в стенах тоннелей, чтобы провести рамбоида за собой. Каждая из функций выбирается нажатием клавиши "огонь".

Если держать кнопку "огонь" долго, то можно увидеть местонахождение оставшихся рамбоидов. Задача не так проста, как кажется на первый взгляд. Вам все время приходится пробираться через толпы "диких" рамбоидов, которые блокируют вам путь и вообще, действуют вам на нервы своей несознательностью.

В игре предусмотрен набор паролей, введя которые можно начать игру с того места, на котором она была остановлена.

BASKETBALL

Кажется фирма IMAGE с недавнего времени стала специализироваться на спортивных имитациях. И такую ориентацию можно только приветствовать. Ранее были игры, где действовала пара игроков и перекатывался мяч. Но на фоне этой игры все предыдущие выглядят очень бледно.

Можно играть с машиной или с партнером, руководя командой четырех игроков. Действия очень быстры, и вам основательно придется потренироваться, если вы хотите противостоять компьютеру хотя бы на первом уровне. Для этого существует тренировочный режим.

Чтобы добиться успеха в игре, недостаточно быстро бегать, забрасывать мяч в корзину. Необходимо научиться передавать мяч партнеру, стремиться управлять игроком, который в данный момент времени ближе всего расположен к мячу и владеет им. Такой игрок отмечен повышенной яркостью.

Нажав клавишу "огонь", вы заставите игрока подпрыгнуть. А продолжая удерживать ее, вы заставите всех игроков подпрыгивать по очереди.

Если во время прыжка нужного вам члена команды вы отпустите кнопку, то контроль перейдет к нему. Пока вы управляете этим игроком, машина берет заботу об остальных. Обычно они передвигаются довольно рационально, хотя иногда их движения поражают своей бестолковостью.

Игра быстрая, достаточно сложная и реалистичная.

GLADIATOR

В этой игре вы должны совершенствоваться в искусстве гладиатора, чтобы выжить на арене смерти и стать любимцем императора.

Перед тем, как выйти на арену, вы можете понаблюдать за поединком двух опытных гладиаторов. Для того, чтобы самому набраться опыта, рекомендуется вам потренироваться на неподвижном партнере в режиме игры для двоих. Это не так просто, как кажется! Если вы подойдете слишком близко, то можете напороться на меч вашего неподвижного противника.

После того, как вы научитесь делать выпады, уколы, рубить с плеча и парировать удары, — готовьтесь к настоящим испытаниям! Не ошибайтесь при выборе оружия. В вашем распоряжении огромный выбор кинжалов, мечей, пик, щитов и трезубцев. Всего можно выбрать три предмета из 45 предложенных. А какое оружие выбрал компьютер станет известно после того, как его гладиатор появится на экране.

Управление игрой довольно сложное, и для этого требуется время. Это относится как к клавиатуре, так и к джойстику. Имеется 25 различных движений и многие требуют многократного перемещения джойстика.

Пока вы будете совершенствоваться, вам часто придется играть роль подушечки для булавок у вашего партнера.

В каждой игре три поединка. Исход боя покажет фигура императора, превратившаяся в огромный кулак с оттопыренным большим пальцем, дарующим жизнь, если он поднят, и обрекающим на смерть, если обращен вниз.

Если вам понравится играть против компьютера, то игра доставит вам много часов истинного удовольствия. А дуэль предоставит такое же наслаждение вашему партнеру.

АКАДЕМУ

Еще эта игра имеет название Тау-кита 11.

Ни одна из попыток совместить аркадные действия со сложными ситуациями приключенческих игр не была такой успешной, как эта.

В этой игре неплохой научно-фантастический сценарий и простая, на первый взгляд, задача. Вам необходимо взорвать термоядерный реактор в столице централисов на одной из планет Тау кита. В вашем распоряжении боевой космический корабль "Скаймер", за пультом которого вы находитесь.

Эта машина буквально напичкана различным оборудованием и вооружением: имеется лазер, восемь ракет с самонаведением по тепловому излучению, противоракетные установки, радар, компас, силовая защита, приборы ночного видения, а также бортовой компьютер. На первом этапе игры вы просто привыкаете к управлению, а потом начинаете получать удовольствие от команд "приключенческого" стиля.

На этом языке вы обращаетесь со своим компьютером "Самокодер", используя его для опознавания различных зданий, предметов и неприятельских кораблей.

Можно также пользоваться очень детальной картой и системой портативы.

Аркадная часть игры могла бы быть и отдельной игрой, а стратегические элементы "АКАДЕМЫ" (Тау-кита II) ставят ее в один ряд с злитой.

TT RACER

Эта программа очень точно имитирует гонки на мотоциклах, машина управляется точно также, как и настоящий гоночный "TT".

В этом смысле игра очень реалистична, однако с точки зрения зрелищности она маловыразительна.

В смысле динамических качеств: ускорение, маневренность и другие технические характеристики, - мотоцикл "SUZUKI" представлен очень тщательно.

Вы можете принимать участие в гонках по различным трассам и в различных условиях - действует реальная тактика гонок. Ее основа: уход от противника, обгон конкурентов на поворотах и т.д. Игру можно рассматривать и как тест гоночных способностей.

При всей изощренности имитаций мотоцикла достаточно движения

джойстика для управления им на трассе. Комбинация "вперед-огонь" и "назад-огонь" дает возможность менять передачи.

На экране виден трек, окружающие его предметы: деревья, знаки, мотоциклы. А на нижней части экрана — приборы управления вашим мотоциклом.

Очень оживляет эту игру изображение передвигающейся рукоятки газа и сцепления, которые поворачиваются в соответствии с движениями джойстика.

Трассу нам показывают весьма примитивно, движение предметов почти отсутствует. Все впереди идущие мотоциклы одного и того же зеленого цвета, если не брать во внимание обычного мерцания атрибутов. Однако обойденный вами гонщик вдруг оказывается в зеркале заднего вида: здесь он вспыхивает всеми цветами радуги.

Перемещение дороги достаточно плавное, но не лучше, чем в подобных ранних играх. Если вы любите гоночные имитации — покупайте эту игру. Если вы хотите увидеть еще одну версию гонок — то ничего нового вы не увидите.

ROOM TEN

Эта игра довольно простая и на первый взгляд довольно прямолинейна, но она очень привлекательна в своей геометрической перспективе. Больше всего она напоминает теннис, с которого начинаются все телегиры. Да, это теннис, но теннис в трехмерном пространстве, с пониженной гравитацией в прямоугольной комнате. Алгоритм программы очень изощренный, хотя атрибуты игры по-прежнему биты и мячи.

Сконструирована игра Питером Коусом, автором "Tau-kita", а запограммирована Крисом Ньюкомбом.

Игра оценивает множество аспектов взаимодействия биты и мяча. Представьте себе длинный ящик. В его противоположных концах расположены две прямоугольные биты. После подачи мяча, битой, которая похожа на теннисную, мяч уносится вдоль ящика. Причем малая гравитация не искачет траектории полета. Инертная масса, однако, играет свою роль: бита движется довольно медленно и медленно останавливается. Манипулируя битой, можно подавать резанье и крученые мячи.

Вся программа изящно обслуживается с помощью меню: предоставляется на выбор различные скорости. Позволяет играть вдвоем, содержит инструкцию и т.д.

Графика похожа на технический чертеж: прямоугольники бит в прямоугольнике ящика. Верхняя половина экрана - вид со стороны первого игрока, нижняя - со стороны второго.

URIDIUM

Только все мы подумали, что в окружающем нас космосе стало спокойнее, как появилась новая игра фирмы Хьюсон под названием "URIDIUM".

Великолепная трехмерная перспектива превращает ваш компьютер в настоящий игровой автомат, а сложные проблемы, которые вам предстоит решать на ходу, выводят эту игру за рамки обычных аркадных стрельбищ.

Вы управляете маленьким истребителем, атакующим огромный вражеский космический корабль. Ваш корабль может делать развороты, петли, бочки и другие фигуры высшего пилотажа. Во время этих маневров его тень, порожденная резким светом близкой звезды, четко отпечатывается на борту космического корабля ваших врагов.

Естественно, вы должны вывести из строя систему защиты врага: его пушки, и эскадру конвойных истребителей, появляющихся звенями до шести штук в каждом. У них свобода маневра, как и у вас, и только одна цель: разрушить хрупкий корпус вашего корабля, отделяющий вас от безвоздушного пространства.

Некоторые полезные советы:

Первый уровень "цинк". Лучше всего передвигаться здесь с маленькой скоростью. В этом случае вы подвергнетесь атаке. Справа волны медленно летящих истребителей. Продолжайте лететь по прямой, не изменяя скорости и не переставая стрелять по врагу. Вы уничтожите только один истребитель, но зато избежите остальных. Пролетев дальше, развернитесь и уничтожте их всех. Это позволит заработать вам дополнительные очки. Двигаясь дальше, вы увидите, что справа торчат две антенны, которые надо облететь, а по середине помещен генератор. Ни в коем случае не пролетайте прямо над генератором - в этом случае активизируется мина, которая полетит в вашем направлении. Тщательно следите за вашей тенью. Как только она будет составлять одну линию с краем генератора, можете лететь дальше: вы в безопасности, если только не задержались на этом экране слишком долго.

Другой метод: повернитесь боком и пролетите по самому низу экрана между антеннами. Это нелегко, но зато интересно! После того, как вы отработаете этот маневр, можете увеличить скорость.

Второй уровень:

Только один совет: сразу спускайтесь вниз. Вы увидите несколько наземных целей, их все можно уничтожить, если постараться. Миновав стену, вы окажетесь между антеннами и тут придется повернуться джойстиком, чтобы не столкнуться с ними. После того, как вы уничтожите цели и пройдете антенны, все становится просто, если вы не сделаете какую-нибудь глупость.

Третий уровень - медь. В начале этого уровня множество стен, так что начинайте медленно. Лучше всего сначала забраться на верх экрана, а после второй стены двигайтесь вниз по диагонали, переждите внизу волну истребителей и поднимайтесь вверх, чтобы избежать столкновения с антеннами. Увеличите скорость, чтобы проскочить генератор. Смотрите внимательно, должна появиться стена, единственный проход в которой - туннель.

Маневр может быть затруднителен, но практика и опыт, появившийся в результате продолжительных действий, помогут вам.

Четвертый уровень "серебро". Простой уровень. Миновав первый и второй забор стены, как можно быстрее спускайтесь вниз, сделайте поворот и двигайтесь вдоль узкого канала в верх экрана, летите поверху, избегая антенн и уничтожая цели.

Еще одно сложное место - диагональная стена, подойдите к ней сверху и двигайтесь по диагонали вниз.

ВЕАСН НЕАД II

Компания " US GOLD " выпустила вторую серию игры Веан, которая выглядит значительно лучше, чем первая.

Игра предлагает вам большой выбор вариантов: один или два игрока, три уровня сложности, выбор атакующей или защищающейся стороны. Управление игрой джойстиком или клавиатурой.

Игра состоит из четырех частей: атака, спасательная операция, побег и поединок. Чем-то эта игра напоминает " KOMANDO ", где графика выглядит предпочтительнее.

Тем не менее графика игры вполне удовлетворительная, хотя мелковата. Мультипликация вполне на уровне. Счет в игре может

достигать значительной величины, а наилучшие результаты сохраняются в таблице. Озвучена игра достаточно стандартно для "SPECTRUM". В режиме одного игрока машина становится довольно опасным соперником и может потягаться с самим злодайским аркадным игроком. Но большинство отдает предпочтение игре для двоих, где можно выместить свои агрессивные наклонности на приятеле. Эта игра является отличным образцом продукции типа: "стреляй во все, что попадется".

SWEEW'S WORLD

В этой игре можно от души посмеяться в отличие от предыдущих игр, которые были очень серьезными и интеллектуальными. SWEEW'S WORLD - увлекательная и забавная игра. Это путешествие по фантастическому миру в стиле игры "ALIEN-8".

SWEENO - имя робота, сделанного для наведения порядка на запущенных планетах в глубинах космоса. К сожалению, создание совершенно не получилось. Все испытания закончились полным провалом. В частности, SWIWO не явился на тестирование памяти, так как напрочь забыл об этом. Его создатели решили дать ему последний шанс реабилитации...

Искусственный астероид Фолли, созданный безумным бароном Натцем и его женой, населен всевозможными геометрическими уродцами. Свиво надо проникнуть в самые отдаленные уголки этого мира и очистить его.

Графически этот мир смахивает на космический корабль в игре ALIEN - 8. Та же верхняя перспектива и то же диагональное движение фигурки нашего героя, который довольно прилично перемещается по экрану. Управление роботом несколько проще, чем в прежних играх этой фирмы.

Комната планетоида наполнены различными препятствиями, ловушками и засадами. А по другому и быть не может, ведь кому хочется, чтобы тебя "очищали". Задача усложнена тем, что Свиво не может перепрыгивать через препятствия, а должен находить скрытые подъемники. Впрочем, не всегда ясно, как использовать эти лифты. Поэтому Свиво должен собирать различные предметы: всякие там банки, ботинки, иногда попадающиеся ему по дороге. Некоторые препятствия очень забавны на вид. Как чертики из табакерки, высаживаются из-под земли фигурки клоунов. По комнатам разбросаны различные фрукты, которые очень опасны! Все движущиеся персонажи достаточно большие, движутся

весьма быстро и плавно. К сожалению, игра насыщена большим количеством забавных шуток, основанных на игре слов, которые теряются при переводе. Действия, ведущие к цели, тоже бывают забавными. Например, чтобы подзарядить батарею, нужно встать перед гусем и крикнуть: "BOO". Он испугается и снесет золотое яйцо. Взяв это яйцо, вы подзарядите батарею.

У А В В А Д А В В А Д О О !

Персонажи еще одного телесериала - Фред и Вильма Фринстоны ожили в этой не самой лучшей игре.

Выглядит это так:

Фред пытается организовать процветающую общину в каменном веке - город Бедрок и хочет, чтобы вместе с ним родоначальницей была очаровательная Вильма. Но так как им пока что негде жить, Фред должен начать с постройки дома.

Игра начинается с пустынного ландшафта с горами на горизонте и с валунами, хаотично разбросанными. Здесь Фред должен построить свой дом. Валуны бывают двух типов: те, что поменьше, Фред должен собрать и сложить их в кучу, чтобы очистить место. А из тех, что покрупнее, он должен возвести свою постройку. Фред может переносить не более одного валуна за один раз, поэтому игра становится немного скучной, так как приходится раз за разом передвигать однообразные предметы. Для разнообразия Фреду мешают птеродактили, динозавры и черепахи, которых он должен избегать, чтобы не тратить своих сил.

В поисках материалов для строительства Фреду может помочь автомобиль, который, правда, тоже нужно найти. Ну, и ко всему почему Фреду нужно найти и спутницу жизни - Вильму.

Управлять движением Фреда очень трудно, поскольку он может двигаться по различным тропинкам, ближе или дальше к горам, ноходить с дорожки на дорожку он может только в самом начале экрана. Так как все экраны похожи друг на друга, то легко сбиться со счета и заблудиться. Соседи Фреда тоже строят свои дома, поэтому Фред должен торопиться. Если он успеет построить свой дом раньше, то получит большую премию в счете.

Вообще игра довольно скучная и мало кого может развеселить. Единственное, что в этой игре хорошее, - это графика.

G I R O S K O P E

У многих в детстве была такая безделушка: вы накручиваете маховичок внутри рамки, и эта система сохраняет равновесие до тех пор, пока маховик не остановится или вся конструкция не наткнется на какое-нибудь препятствие. А балансировать она будет на чем угодно, хоть на натянутой веревке, хоть на острие карандаша.

И вот перед вами программа фирмы "Мельбурн хаус", в которой с поразительной точностью моделируется движение этой игрушки.

Игра немного напоминает "MARBLE MADNESS", которая считается одной из самых популярных аркадных игр.

Вам необходимо пройти через пять полей лабиринтов, каждое из которых простирается на пять экранов.

Все это прекрасно выглядит в трехмерной перспективе и состоит из стенок и пропастей, которые надо избегать. Само по себе движение не так уж сложно, поэтому добавлены крутые подъемы, которые надо преодолевать, кроме всего прочего, у вас ограниченное время. Единственное, что радует, так это возможность добавить одну жизнь к первоначальным семи за каждые заработанные 1000 очков.

Наилучшие результаты дает нежное управление джойстиком или клавиатурой.

Еще один совет: не позволяйте гироскопу раскручиваться слишком быстро. Говоря об этой игре, нельзя не отметить ее музыкальное сопровождение. Фирма-изготовитель использовала программу " ", что без сомнения принесло впечатляющие результаты.

D E L T A W I N G

Для приверженцев аркадных игр имитаторы полетов кажутся скучными, все действия могут быть реалистичными, но просто летать они не желают.

В игре "DELTA WING" сделана попытка устранить этот недостаток введением в нее множества элементов действия. Вы можете бомбить вражеские базы, общее количество которых от одной до шести можете выбрать в самом начале.

Воздушные бои с самолетами противника, которые стремятся уничтожить вас и ваши базы.

Техника полетов кажется не очень сложной, как и в других играх-имитаторах, но не слишком проста.

На приборной панели 14 индикаторов, и вам необходимо обращаться с 14 клавишами.

В игре неплохая графика. Ландшафт перемещается с достаточной скоростью и довольно гладко. Проволочные самолеты противника перемещаются очень быстро — одно мгновение и об их посещении напоминают лишь дырочки в лобовом стекле вашего самолета.